incipit 10

WORKSHOP DE ESTUDOS MEDIEVAIS

UNIVERSIDADE DO PORTO

2021 | 13ª EDIÇÃO

GIHM

U.PORTO

COORDENAÇÃO DE

ANA CLARINDA CARDOSO, ANDRÉ RODRIGUES,

J. CARLOS TEIXEIRA, PAULO MORGADO E CUNHA,

RÚBEN FILIPE TEIXEIRA DA CONCEIÇÃO,

SILVANA R. VIEIRA DE SOUSA

UNIVERSIDADE DO PORTO

FACULDADE DE LETRAS

BIBLIOTECA DIGITAL, 2022

Ficha técnica

Título: Incipit 10. Workshop de Estudos Medievais da Universidade do Porto, 2021
Coordenadores: Ana Clarinda Cardoso, André Rodrigues, J. Carlos Teixeira, Paulo Morgado e Cunha, Rúben Filipe Teixeira da Conceição, Silvana R. Vieira de Sousa
Editor: Universidade do Porto, Faculdade de Letras, Biblioteca Digital
Local de edição: Porto
Ano de edição: 2022
ISBN: 978-989-9082-13-7
Capa: Ana Clarinda Cardoso
Composição e paginação: J. Carlos Teixeira e Rúben Filipe Teixeira da Conceição

Grupo Informal de História Medieval
Universidade do Porto, Faculdade de Letras
Via Panorâmica 4150-564 Porto Portugal

www.gihmedieval.com

El Videojuego Medieval en la España de los años ochenta: *La Abadía del Crimen*, *Camelot Warriors* y *Sir Fred*

Brenda Rodríguez Seoane
Universidade de Santiago de Compostela
https://orcid.org/0000-0002-8128-7263

Resumen:

Los videojuegos forman parte de una industria del entretenimiento a la que cada vez se le unen más adeptos, gracias en gran medida a su contenido audiovisual y a la libertad de decisión que éstos proporcionan. Desde su nacimiento ha vivido una constante evolución y crecimiento, siendo los años ochenta y principios de los noventa el momento de mayor auge en España. La conocida como Edad de Oro del Software Español trajo consigo una gran cantidad de títulos, compañías y autores, de las que la temática medieval es sólo un pequeño ejemplo. Juegos como Camelot Warriors, Sir Fred o La Abadía del Crimen son referencias sobre esa representación neomedieval.

Palabras clave:

Neomedievalismo, Dinamic, Made in Spain, Edad de Oro, videojuegos.

Abstract:

Video games are part of an entertainment industry to which they are increasingly associated, thanks largely to their audiovisual content and the freedom of decision they provide. Since its birth it has experienced a constant evolution and growth, with the eighties and early nineties being the moment of greatest boom in Spain. The Edad de Oro del Software Español brought with it a large number of titles, companies and authors, of which the medieval theme is only a small example. Games like Camelot Warriors, Sir Fred or The Abbey of Crime are references to this neo-medieval representation.

Keywords:

Neomedievalism, Dinamic, Made in Spain, Edad de Oro, video games.

1. Introducción

En un período transformador socialmente como es el comprendido entre mediados del siglo XX y principios del XXI, la sociedad de la información demanda unas nuevas formas de evasión de la cotidianeidad. Este proceso de evolución y cambio en la forma de aprovechamiento del ocio así como el avance de las tecnologías de comunicación, ha hecho posible el auge del videojuego como una herramienta emergente del entretenimiento contemporáneo.[1] Como elementos interactivos, los videojuegos no

[1]Asociación Española de Videojuegos, "El videojuego en el mundo", http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/ (Consultado el 20-2-2021).

sólo proyectan una historia concreta sino que van un paso más allá, haciendo posible que los jugadores formen parte del relato que contienen.

Dentro del inmenso volumen de títulos, la temática medieval es uno de los recursos utilizados como contexto, como también pasa en las novelas o el cine históricos. Por ello, el objetivo de esta comunicación es el estudio de tres juegos sobre la Edad Media como ejemplos de los productos culturales contemporáneos. Asimismo, desarrollaremos un análisis de dicho contenido medieval encuadrados en la producción española de los años ochenta. Con ello buscamos conocerlos, examinarlos y describirlos para después reflexionar sobre la visión de lo medieval expuesta en la sociedad contemporánea.

El enfoque metodológico se encuadra en el neomedievalismo y su representación en la cultura digital, centrándose en la industria de los videojuegos como forma de acotación. Por ello, en un primer punto es necesario abordar la cuestión historiográfica del neomedievalismo y su aparición en los videojuegos, reflexionando en las diversas definiciones y aclaraciones que este término ha sufrido a lo largo del tiempo.

A partir de este contexto metodológico, realizaremos un breve repaso por la industria del videojuego en la España de mediados de la década de los años ochenta y principios de los noventa. El porqué de este período es debido a ser considerado como la época de mayor evolución, crecimiento y auge de la producción y distribución de videojuegos en España, reconocida como La Edad de Oro del Software Español.

En un tercer punto se llevará a cabo un análisis de los títulos *La Abadía del Crimen*, *Camelot Warriors* y *Sir Fred*. La explicación a dicha elección y no otra se debe por un motivo triple. El primer factor es la selección de títulos creados y distribuidos por empresas españolas y no tratar de analizar títulos extranjeros distribuidos a nivel nacional, ya que contamos con un largo recorrido en nuestro país. Un segundo elemento entronca con el primero, ya que los títulos deben reflejar el trabajo de compañías desarrolladoras diferentes para poder entender ese aumento de la industria del videojuego desde mediados de la década de los años ochenta del siglo XX. Así, trataremos la creación de *Camelot Warriors* de la mano de Dinamic, del desarrollo de *Sir Fred* por la compañía Made in Spain y por último, la aparición de La Abadía del Crimen por parte de Paco Menéndez y Juan Delcán. El tercer elemento pero no menos importante trata sobre la estrecha relación que todos estos títulos guardan con lo contemporáneo en algún nivel de la descripción, ya que es evidente la importancia del juego temporal.

Para poder analizar los títulos, empresas y autores, se ha realizado una búsqueda bibliográfica en medios impresos coetáneos como las revistas de Microhobby o Micromania entre otras, además de recursos digitales como bases de datos y páginas web especializadas. También serán utilizadas entrevistas con los autores, analizadas las carátulas y libretos, así como el desarrollo de los elementos constitutivos de los mismos.

2. Enfoque metodológico. Neomedievalismo y videojuegos

El término neomedieval fue tratado por Umberto Eco en los años 70 dentro de su ensayo *Dreaming the Middle Age,* donde reflexiona sobre el deseo de la sociedad de volver a la Edad Media como punto de partida de sus orígenes.[2] A partir del trabajo de Eco se han desarrollado diferentes definiciones en torno al neomedievalismo, siendo una de ellas la que aportan Robinson y Clements y la *Medieval Electronic Multimedia Organization*. En ella, se explica como toda representación contemporánea de lo medieval que, en contraposición del medievalismo anterior, no busca reflejar el período histórico sino reemplazarlo en múltiples Edades Medias individuales y colectivas.[3] A partir de esta hipótesis, surgieron algunos debates en torno a su consideración como corriente historiográfica propia o una mera continuación del medievalismo anterior con Kaufman, Shippey, Holger Petersen o Emery.[4]

Teniendo dicha definición presente, nos encontramos con diversas manifestaciones neomedievales en la actualidad, siendo los videojuegos una de ellas. Entendidos como una forma de entretenimiento, los títulos de temática medieval beben tanto de elementos históricamente reales como de aquellos toques de fantasía que rememoran las obras románticas del XIX. Así, al igual que otras manifestaciones actuales, se basan en diferentes tópicos reconocidos por la sociedad como lo medieval. Pero, ¿cuáles son los elementos de los videojuegos como representación de una "nueva Edad Media"? Aunque diversos y numerosos, se podrían resumir en todos aquellos títulos que pueden tratar una temática medieval, se basen en un personaje o hecho histórico, así como todos aquellos que seleccionan elementos medievales para

[2] Umberto Eco, *Travels in Hyperreality,* (Mariner Books, 2014): 64.
[3] Carol L. Robinson, "A Little History", MEMO, http://medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=39 (Consultado el 01-09-2020).
[4] Las diversas opiniones en torno al concepto neomedieval aparecen en la obra conjunta de Karl Fugelso, *Studies in Medievalism(s) XIX: Defining Neomedievalism(s) II* (2011).

extrapolarlos a un contexto espacio-temporal sin guardar relación con el mismo.[5] A partir de este uso de lo medieval, se reconstruyen mundos relacionados popularmente con este período en ese juego de relación entre lo real y lo fantástico. Por ello, hemos decidido analizar tres videojuegos de dicha temática, *Camelot Warriors*, *Sir Fred* y *La Abadía del Crimen*. Con la descripción de las portadas y libretos queremos analizar cuáles son los elementos que les confieren la caracterización como medieval, además de observar la interrelación entre elementos de dicho período y lo contemporáneo.

3. Marco contextual. El videojuego en la Edad de Oro del Software Español

Los títulos escogidos y que forman parte de la tesis son una muestra de la creación española de los años ochenta, conocido posteriormente como Edad de Oro del Software Español. El punto de partida comenzó con la llegada de los ordenadores ZX Spectrum,[6] seguido del nacimiento de la distribución nacional gracias a la aparición de *Indescomp*. Esto, unido a la llegada de revistas internacionales de videojuegos, motivó la difusión de títulos y la creación de clubes de usuarios y revistas españolas especializadas como *Microhobby* o *Micromanía*. Debido al gran volumen de ventas y al creciente uso de los ordenadores, hubo jóvenes que decidieron dedicar su tiempo libre a la programación y desarrollo tanto de versiones como de creaciones propias. Así es como nacen las primeras desarrolladoras en España, como *Dinamic*, *Opera Soft* o *Made in Spain*.

3.1. Compañías y distribuidoras

La primera compañía desarrolladora en la que nos centraremos es *Dinamic,* creadora y distribuidora del videojuego *Camelot Warriors*. Fundada por los hermanos Ruíz Tejedor en 1984, consiguió llegar a ser una de las compañías más importantes de la época. Sus inicios se remontan a un anuncio en la revista ZX en 1984 para difundir sus dos primeros títulos, *Yenght* y *Artist,*[7] de los cuales consiguieron realizar una cantidad importante de copias que les motivaron para seguir produciendo títulos,

[5] Victoria Elizabeth Cooper, "Fantasies of the North": Medievalism and Identitiy in Skyrim", (University of Leeds, 2016): 11.

[6] Ordenadores personales creados por Clive Sinclair y de coste reducido. Rafael Menéndez-Barzanallana Asensio, "Los microordenadores se hacen familiares. 1981-1983", Universidad de Murcia, https://www.um.es/docencia/barzana/DIVULGACION/INFORMATICA/Historia-microinformatica-1981-1983.html (Consultado el 17-8-2020).

[7] *Artist* fue un programa de edición de gráficos para usarlo en la creación de videojuegos, creado por Víctor Ruiz. Atila Merino*, Un Pasado Mejor. La Edad de Oro del Software Español,* (Gamepress, 2019): 7.

algunos conocidos en la época como *Navy Moves* o *Fernando Martín Basket Master*[8] entre otros.

Tanto *Opera Soft*, distribuidora final de *La Abadía del Crimen*, como *Made in Spain*, desarrolladora de *Sir Fred*, están ligadas a la primera distribuidora española, *Indescomp*. Esta compañía creada por José Luis Domínguez contó con el trabajo de estos programadores y grafistas para poder distribuir en español videojuegos que llegaban de otros países. A partir de su absorción por Amstrad en 1987, decidió centrarse en el desarrollo de hardware, lo que provocó la salida de estos desarrolladores para seguir de una forma independiente y la aparición de las dos compañías.[9]

Made in Spain fue formada por Camilo Cela, Carlos Granados, Paco Menéndez y Fernando Rada[10] cuando se independizaron de *Indescomp* motivados en gran medida por la poca acogida de su primer título, *Fred*, en el extranjero[11]. En sus inicios, su distribuidora era la academia "Mr. Chip", propiedad del padre de Paco Menéndez, hasta que en 1986 deciden crear su propio sello de publicación y distribución, *Zigurat*.[12]

Opera nació en 1986 de la mano de Pedro Ruiz junto a José Antonio Morales, Fernández Maquieira, Paco Suárez y Carlos Alberto Díaz de Castro. Su éxito fue posible gracias a contar con uno de los ordenadores más potentes de la época, Philips Microprocessor Development System o PMDS, que permitía crear títulos en diversos formatos como Amstrad, Spectrum o MSX.

3.2. Autores

El creador de *Camelot Warriors*[13] en 1986 fue Víctor Ruiz, programador y miembro de *Dinamic*.[14] Su objetivo era realizar un videojuego de temática medieval llamado *Excalibur*, cuyo título cambió influenciado por un juego que estaba desarrollando su

[8] El videojuego *Fernando Martín* fue uno de los títulos más vendidos en España. "Dinamic", Amstradesp, https://www.amstrad.es/doku.php?id=companias:dinamic (Consultado el 12-5-2019).
[9] *Indescomp* publicó el primer videojuego español para ordenador, *La Pulga*, el cual llegó a distribuirse en Reino Unido. Atila Merino, *Un Pasado Mejor*: 9.
[10] En un primer momento sólo eran Carlos Granados y Fernando Rada; aunque posteriormente se les unió Camilo Cela y, por último, Paco Menéndez. Atitla Merino, *Un Pasado Mejor*, 70-71.
[11] Atila Merino, *Un Pasado Mejor*: 65.
[12] Atila Merino, *Un Pasado Mejor*: 69.
[13] "Camelot Warriors", *MicroHobby*, 67 (1986): 11.
[14] Los gráficos del juego fueron realizados por Nacho Ruiz, Santiago Morga, Víctor Ruiz y Luis Rodríguez. Atila Merino, *Un Pasado Mejor*: 4-25.

hermano Nacho.[15] Cuando fue publicado, *Camelot Warriors* cosechó tanto éxito que la distribuidora inglesa *Ariolasoft* decidió exportarlo al Reino Unido.[16]

Sir Fred fue una obra conjunta de todos los componentes de *Made in Spain*. Fernando Rada, preguntado por las motivaciones para crear títulos nuevos, comentó que primero desarrollaban las ideas de las nuevas creaciones fijándose en los nuevos retos tecnológicos que les podían surgir con ellas.[17] En la elaboración de *Sir Fred* se partió de la base de su anterior título, *Fred* y de su concepción como videojuego de plataformas.

La Abadía del Crimen fue creada por Paco Menéndez y Juan Delcán en 1987. Menéndez, una vez terminado *Sir Fred* con *Made in Spain*, decide abandonar la compañía para crear una adaptación de la novela de Umberto Eco *El Nombre de la Rosa*. Aunque en un primer momento fue distribuida por "Mr. Chip", el poco calado en ventas le hizo terminar el juego y lanzarlo con *Opera Soft*.[18]

4. Análisis de lo medieval en los videojuegos

Después de contextualizar su creación propia, pasamos a analizarlos, no sólo examinándolos individualmente, sino de forma colectiva en base al arte de sus portadas y la publicidad creadas *ad hoc* para realizar una perspectiva doble.

4.1. Análisis de las portadas

Las portadas son el elemento visual de marketing utilizado para situar el desarrollo de la historia y llamar la atención del público. Algunos de los ejemplos más representativos del arte de la época se encuentran en las creaciones de ilustradores como Alfonso Azpiri o Luis Royo (fig.1 y 2).

El primer punto es la ambientación espacial, ya que es el escenario donde se va a desarrollar el juego. Si observamos las tres portadas podemos ver que se suceden escenas típicamente relacionadas con la Edad Media en la cultura popular. Así, en *Sir Fred* se nos representan las almenas de un castillo (fig.3), en la abadía en *La Abadía del Crimen* (fig.4) y la mazmorra/cueva en *Camelot Warriors* (fig.5). Aunque diversas, todas ellas guardan un elemento común, el anhelo por demostrar acción y movimiento,

[15] "Snatcho estaba haciendo un programa con el nombre *Tokio Warriors* (…) [que] fue pisado por otra empresa (…) como el logo nos gustó mucho cambiamos Tokio por Camelot". Atila Merino, *Un Pasado Mejor*: 8.
[16] Atila Merino, *Un Pasado Mejor:* 28.
[17] Atila Merino, *Un Pasado Mejor:* 69.
[18] Isabel María Benítez, "La Abadía del Crimen", Amstrad User, 30 (1988): 54.

tanto en la representación de un salto desde el castillo como una lucha contra un enemigo o una investigación en una abadía.

En *Sir Fred* podemos observar las almenas de un castillo en las que un caballero está rescatando a una dama. Esta primera portada es llamativa porque fue realizada por Juan Delcán, grafista y autor de la portada de *La Abadía del Crimen*.[19]

Por otra parte, en *La Abadía* la portada es la representación de *El Nombre de la Rosa* por parte de Juan Delcán, donde nos presenta la zona prohibida de la biblioteca de la abadía. En contraposición con la anterior portada, podemos ver una mayor cantidad de detalles en este segundo ejemplo, seguramente producidos gracias al gran trabajo de investigación de la arquitectura religiosa llevada a cabo por Delcán.

Por último, en *Camelot Warriors* se nos representa una escena de lucha ambientada en una cueva o mazmorra realizada por Alfonso Azpiri. Ésta es otra de las localizaciones usadas en gran parte de los videojuegos de temática medieval, en gran medida desarrollados a partir de los juegos de rol de Dragones y Mazmorras. La temática común a todos ellos es el enfrentarse a una serie de enemigos, en muchas ocasiones dragones y diversos monstruos, en una sucesión de laberintos de mazmorras. Nos encontramos con portadas muy similares a este título en la serie *Advanced Dungeons & Dragons*, una serie de juegos que salieron para diversas plataformas a lo largo de las décadas de los ochenta y noventa. Aunque guardan similitudes en su planteamiento gráfico, la portada del juego de Dinamic es anterior a esta saga para ordenadores, ya que A*dvanced Dungeons & Dragons*. *Pool of Radiance* (fig.6) salió a la luz en 1988 mientras que la edición coleccionista que podemos ver es de 1990 (fig.7).

Así como la ambientación, otro de los elementos más llamativos en las portadas de los videojuegos es la representación del protagonista, de los diversos personajes y de sus objetos. El cuidado en el estilismo, posición e interacción de los mismos con el potencial jugador es un elemento más de ese marketing que ya hemos mencionado. Por tanto, tiene que reflejar una actitud atractiva, enérgica y cargada de unos valores simbólicos y universalmente reconocibles.

En la portada de *La Abadía del Crimen* (fig.4) nos encontramos con un monje franciscano que interactúa con el espectador mirando hacia él. Es la representación

[19] Zemman y Mandrake el Mago, "Entrevista a Juan Delcán (Made in Spain/Opera Soft)", *Computeremuzone*, https://computeremuzone.com/?id=entrevista&pg=11 (Consultado el 23-09-2019).

que Juan Delcán ha realizado de fray Guillermo de Barkerville, en este caso de Occam para evitar el plagio de la novela de Eco. Por eso aparecen tres elementos claramente identificables si uno ha jugado o a leído *El Nombre de la Rosa*, como son el espejo, las gafas y el pergamino, parte de las pistas que harán posible la resolución de los diversos asesinatos ocurridos en la abadía. Además, en los títulos de la época la carátula también contenía en su parte posterior fragmentos de escenas de los mismos así como un pequeño resumen en ocasiones. Con ello se hacía posible una pequeña aproximación a lo que nos encontraríamos al jugar. Gracias a toda esta información aportada el jugador sabe que va a ser un monje que debe resolver una serie de misterios en una abadía medieval.

Otro personaje comúnmente relacionado con el período medieval es el caballero y así lo podemos ver tanto en *Camelot Warriors* (fig.5) como en *Sir Fred* (fig.3). En el primero, podemos ver un caballero que viste una armadura de placas basada en la película Excalibur, [20] así como una espada. Se encuentra en actitud de ataque frente a un dragón. Por tanto, el protagonista que se nos ha dibujado en este título es una versión del ilustrador originada en una manifestación anterior contemporánea como es el cine. Siguiendo el ejemplo de una gran cantidad de títulos influenciados por la industria británica, la representación es la del caballero artúrico, referencia que aparece implícita en la palabra Camelot. Lo que se nos muestra es el encuentro con lo fantástico, en este caso un dragón, uno de los símbolos utilizados en los videojuegos de fantasía medieval. Así, tanto la portada como el libreto reconstruyen una gran aventura épica preparada expresamente para el jugador.[21]

Por su parte, *Sir Fred* (fig.3) ofrece una visión diferente pero también utilizada en la representación del caballero medieval en la cultura popular. Nos encontramos con un joven que no lleva coraza ni armadura, agarra de forma férrea una cuerda con una de sus manos mientras que con la otra sujeta a una dama. Aquí se intuye otro de los temas más utilizados para revivir la idea romántica de la Edad Media, el ideal caballeresco según el cual el valiente joven debe rescatar a su amada, siendo ésta una doncella en apuros. Esta escena que ilustra la portada no se corresponde en gran medida, como ya hemos comentado, con el desarrollo del juego. Esto nos lo demuestran las diferentes capturas de pantalla que aparecen en la parte posterior de

[20] "Cómo se hizo el Camelot Warriors", *MicroHobby Especial 2* (1984): 56.
[21] "Camelot Warriors", Amstrad Esp, https://www.amstrad.es/lib/exe/fetch.php?media=manuales:camelot-warriors-erbe-instrucciones-01.jpg (Consultado el 25-5-2019).

la misma. Esta afirmación no sólo se basa en el aspecto físico del protagonista, sino en la disposición gráfica del propio título.

4.2. Análisis del argumento

Un segundo examen se basa en el argumento de la narración del videojuego, es decir, de qué trata y qué elementos de lo medieval se puede encontrar el jugador una vez decide comenzarlo. En general, los títulos que aparecen en estos momentos iniciales de la industria en nuestro país se encuentran en una etapa de formación, donde se intentan resolver problemas de juego más que narrativos. Esta circunstancia es producida por la poca capacidad de los ordenadores Spectrum, haciendo que los aspectos técnicos condicionasen el desarrollo. Esta característica se puede ver teniendo en cuenta las publicaciones de las revistas de la época, en la que la mayoría de videojuegos eran de plataformas y basados en máquinas recreativas, como el título británico *Dragon's Lair* (fig.6).

Empezando por el título creado por Dinamic, un análisis del libreto de *Camelot Warriors* nos enseña una gran cantidad de elementos medievales que nos vamos a encontrar a lo largo de las diversas escenas del juego. El argumento se basa en la aparición en el reino de Camelot de cuatro elementos del siglo XX, "La voz de otro mundo, el espejo de la sabiduría, el elixir de la vida y el fuego que no quema".[22] Nuestro protagonista, el caballero más valiente de todos con los que cuenta el rey Arturo, ha sido enviado para recuperar esos objetos y presentarlos a los guardianes de cada mundo para que éstos los destruyan y salvar el reino. Para ello, se tendrá que enfrentar a diversos enemigos con la ayuda de su espada y de su pericia, hasta conseguir resolver el misterio final. Los cuatro mundos que debe recorrer son el bosque de Trapisonda, gobernado por Aznaht, el druida (fig.7), el lago, reinado por Kindo, el hermano de Neptuno (fig.8), las grutas en las que se encuentra Azornik el dragón (fig.9) y, por último, el castillo de Camelot, donde se encuentra el rey Arturo (fig.10). En cada uno de estos mundos el protagonista se va a encontrar con una serie de peligros en forma de diversos monstruos. Así, en el bosque aparecerán una serie de animales que intentarán atacar al caballero (fig.11) mientras que en el lago tendremos que luchar contra peces asesinos y medusas eléctricas (fig.12). En el tercer mundo, el de las grutas, será un ambiente difícil para el caballero ya que le costará respirar al estar bajo tierra.

[22] "Camelot Warriors", *MicroHobby,* nº67 (1986): 11.

Por último, en el castillo de Arturo nos encontraremos diversos animales así como la aparición de fantasmas (fig.13).[23]

Por tanto, en este primer título podemos ver que los creadores realizaron un trabajo de conexión entre la figura del Rey Arturo y el caballero valeroso, a la par de una introducción de elementos actuales reconocidos como son los objetos que debe eliminar el protagonista. Lo que nos encontramos en la sucesión de escenas finales es la ambientación de un interior de un castillo medieval, utilizando para ello las armaduras como elemento decorativo, así como las lámparas y las vidrieras que recorren todo el edificio. Todo lo demás es bastante esquemático por los problemas de memoria de los videojuegos, pero que representan una de las múltiples Edades Medias.

Por su parte, la idea de un videojuego medieval en la obra de *Sir Fred* estuvo supeditado al deseo de realizar una obra de plataformas como la anterior creación de *Made in Spain,* lo que implicó un desarrollo narrativo más limitado. Aún con estos condicionantes, la creación del protagonista como valiente caballero medieval llamado Sir Fred que debe salvar a su amada Dulzaina, secuestrada en el castillo de los Beni-Gómez (fig.14). El objetivo es conseguir atravesar todas las estancias del castillo con ingenio hasta encontrarla y salvarla.[24] El elemento característico de este videojuego es el tratamiento irónico del ideal caballeresco, ya que Sir Fred es un caballero con una gran barriga y de poca estatura. Por tanto, aunque su condición física no es la representada en los videojuegos de la época, este caballero sigue demostrando gran arrojo e ingenio, las únicas armas con las que cuenta para poder cumplir su misión.[25] En su empeño por rescatar a Dulzaina, Sir Fred puede llevar cuatro objetos para moverse tanto por los exteriores como el interior del castillo, algunos de los cuales son específicos de las estancias en las que se encuentra. Algunos de estos objetos guardan relación con el menaje que se puede encontrar en un castillo medieval, como son las cuerdas, las cruces, las flechas, las llaves, una espada o una antorcha. Entre ellos, la

[23]"Camelot Warriors", Amstrad Esp, https://www.amstrad.es/lib/exe/fetch.php?media=manuales:camelot-warriors-erbe-instrucciones-01.jpg (Consultado el 05-05-2019).

[24] "¿Qué es lo que puede mover a un caballero a realizar las más osadas proezas y embarcarse en las más peligrosas aventuras? Pues evidentemente el amor de una dama". "Un caballero Made in Spain", MicroHobby, 60 (1986): 12.

[25] "Pero no hay ya espacio para la duda ni tiempo para echarse atrás. La decisión está ya tomada. La tierra corre, casi vuela bajo el empuje firme e implacable de sus pies…". "Sir Fred", Amstrad Esp, https://www.amstrad.es/lib/exe/fetch.php?media=cubiertas_disco:sir-fred-mister-chip-caratula-disco-02.jpg (Consultado el 28-05-2019).

espada será un fiel aliado del caballero, ya que tendrá que enfrentarse a los guardias reales que custodian el castillo.

En cuanto a los escenarios, el jugador podrá encontrarse en los alrededores del castillo como en el interior, en el que se repiten algunos elementos ya citados en *Camelot Warriors*. Entre ellos, podemos ver la fortaleza de piedra rodeada por un bosque y un foso, por la cual se puede acceder a través de un puente levadizo custodiado por un guardia real (fig.15). También son interesantes los gráficos en cuanto a la construcción de los torreones y balaustradas (fig.16), así como las caballerizas, que intentan reconstruir la ambientación de una forma creíble aún con los condicionantes de la época (fig.17). En el interior nos encontramos con vidrieras, antorchas e incluso una catapulta como decoración típicamente relacionada con lo medieval (fig.18). En esta sucesión de habitaciones se corona con la llegada al torreón más alto, en el que se encuentra nuestra amada para ser salvada (fig.19).

Por último, *La Abadía del Crimen* es diametralmente diferente a los otros dos títulos mencionados en cuanto a su concepción, ya que es la historia es una adaptación de la novela *El Nombre de la Rosa* y, por tanto, muchos elementos son tomados de la misma. Teniendo esta premisa en mente, la historia que se nos muestra es la llegada de un monje franciscano, Gullermo de Occam, y su novicio Adso de Melk a una abadía italiana para asistir a una reunión de corte teológico. En el instante de su llegada, el abad sale a su encuentro y les comunica que ha ocurrido un asesinato, el cual deben resolver en siete días, momento de la llegada del inquisidor Bernardo Gui. El objetivo del juego es que el jugador debe llevar a cabo dicha averiguación y resolución aunándola con todos los preceptos de la regla benedictina, como "asistir a los oficios y a la comida, de noche debéis estar en vuestra celda".[26] El incumplimiento de las mismas provocarán la expulsión de la abadía y, por tanto, comenzar de nuevo el juego.

Hay varios puntos importantes en este juego y diferentes a todo lo comentado anteriormente, comenzando por su protagonista, ya que éste no representa en cierto modo al de la novela de la que proviene. Mientras que en Eco el encargado de la investigación es Guillermo de Baskerville, en clara referencia al personaje de Arthur Conan Doyle, Menéndez y Delcán decidieron el nombre de Guillermo de Occam. De hecho, en el libreto del juego se nos presenta el problema teológico del siglo XIV y la

[26] Paco Menéndez and Juan Delcán, "La Abadía del Crimen", Opera Soft (1986).

figura del filósofo medieval en el conflicto entre el poder secular y el Papado.[27] Por tanto, no sólo se presenta un argumento de una novela y posterior película, sino que la acción se ambienta en un conflicto real como el enfrentamiento entre Papado y el revisionismo realizado por Ockham.

Por su parte, las referencias a la novela son constantes, desde el desarrollo de la narración hasta su ambientación, siempre teniendo en cuenta la problemática técnica y gráfica. De la misma forma que en la novela, el narrador es Adso de Melk, cuando ya anciano, escribe un pergamino contando el relato que vivió junto a Guillermo de Occam en la abadía italiana en 1327 (fig.20). Si nos remitimos a la novela, Adso nos describe de forma pormenorizada cómo se asienta la abadía, el recinto que la conforma e incluso la planta. Sin embargo, en el videojuego se hace imposible poder presentar de la misma forma el edificio debido a los problemas de memoria. Aún con dichos factores, Juan Delcán tardó un año en llevar a cabo el diseño arquitectónico, basándose tanto en la descripción de Eco como en abadías de Francia, Alemania, Cataluña e Italia (fig.21).[28] A partir de sus estudios y salvando las dificultades técnicas, decidió formar un edificio único interconectado, sirviéndose para ello de la perspectiva isométrica.[29] Gracias a esta perspectiva se consigue dar un enfoque de desorientación en el jugador, lo que hace posible el desarrollo de la ambigüedad de la narración. Por otra parte, la referencia central de todo el edificio es la biblioteca y el recelo con el que se guardan las obras en ella (fig.22). Delcán decidió llevar a cabo un laberinto en el que se consiguiese un entramado difícil hasta su momento culmen con la figura de Jorge de Burgos, bibliotecario ciego que hace referencia al escritor Jorge Luis Borges (fig.23).[30]

Sin extendernos mucho más en todos los aspectos que se pueden analizar en este juego, nos parece interesante comentar la representación de la vida monástica benedictina que también se inserta en este título (fig.24). Siguiendo el desarrollo de la acción de *El Nombre de la Rosa,* el videojuego está fragmentado en siete días, dividido cada uno de ellos en las diversas horas en las que se deben realizar con diligencia los

---

[27] Libreto del videojuego *La Abadía del Crimen*. Paco Menéndez y Juan Delcán, "La Abadía del Crimen", Opera Soft (1986).

[28] Zemman y Mandrake el Mago, "Entrevista a Juan Delcán (Made in Spain/Opera Soft)", Computeremuzone, https://computeremuzone.com/?id=entrevista&pg=11 (Consultado el 23-09-2019).

[29] Antonio Giner, "El ingeniero cinematográfico. Una mirada arquitectónica a La Abadía del Crimen". En *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de la Abadía del Crimen,* coordinado por Jaume Esteve Gutiérrez, España: Ocho Quilates, 2014. https://www.amazon.es/ (Consultado el 26-08-2020).

[30] Félix García Matarranz, "Borges y El Nombre de la Rosa", *Anales de literatura hispanoamericana* (Editorial Universidad Complutense, 1987), 123-4.

compromisos religiosos que mandan los prefectos de la orden. Cada uno de los monjes debe presentarse en la capilla (fig.25) en las horas establecidas, así como comer junto al resto de la abadía en el refectorio (fig.26). Además, cada uno tiene una función propia dentro de la misma, bien en el *scriptorium* (fig.27) o en otras dependencias como la biblioteca o el herbolario. Por tanto, se representa el funcionamiento de una abadía medieval y las características principales de las normas realizadas por san Benito, siendo la noche el único momento adecuado para llevar a cabo la investigación.

5. Análisis de elementos contemporáneos en lo medieval

Estos videojuegos fueron seleccionados en gran medida por su interrelación entre dos períodos temporales distintos como son el medieval y el contemporáneo. Estos elementos forman parte del desarrollo de la narración, en muchas ocasiones uniéndose con la misma y pasando desapercibidos, así que es necesario mencionarlos. Por un lado tenemos a *Camelot Warriors* y los elementos externos que aparecen; por otro, *Sir Fred* y la parodia del caballero; y por último, *La Abadía del Crimen* y la novela histórica.

El título que contiene unas referencias más claras a la contemporaneidad es sin duda *Camelot Warriors* ya que el propio objetivo del juego es encontrar diversos objetos que provienen del siglo XX. Así tenemos "el fuego que no quema" para referirnos a una bombilla (fig.28), "el espejo de la sabiduría" para el televisor (fig.29), "el elixir de la vida" para la Coca Cola (fig.30) o "la voz de otro mundo" para hacer referencia al teléfono (fig.31). El porqué de estas apariciones nos es revelado al final por el rey Arturo, ya que el protagonista no es un caballero medieval sino un joven del siglo XX que se quedó dormido viendo una película sobre la Edad Media[31]. De hecho, la pantalla final aparece la frase "no temas Johny, sólo ha sido una pesadilla"[32], lo que en su momento Alfonso Azpiri definió como "una mezcla de lo medieval con la ciencia ficción, lo que en cómic se denomina '*sword and sorcery*' o espada y brujería"[33].

En *Sir Fred* lo contemporáneo se relaciona con lo medieval en cuanto a la doble descripción del ideal caballeresco, en clave de parodia. Por una parte, las continuas referencias que se hacen en el juego ya desde la lectura del libreto, se basan en códigos

[31] "Johny llevaba varias semanas insomne. Había imágenes que se repetían en su mente: el televisor que distraía sus veladas, el teléfono que le atormentaba sin cesar, (…) En la tele daban una estupenda película del mundo medieval y nuestro héroe, presa del cansancio acumulado durante días, cayó en brazos de Morfeo, al tiempo que las imágenes de guerreros se mezclaban con sus vivencias de este siglo. En la mente de Johny Jones había surgido el mundo de Camelot Warriors". "Camelot Warriors", *Amstrad User* 16 (1987): 5.
[32] "Camelot Warriors", *MicroHobby Amstrad* 54 (1986): 14-15.
[33] "Camelot Warriors", *MicroHobby Especial* 2 (1986): 56.

de caballería, así como en novelas de temática caballeresca y su contenido sentimental.[34] Por otra, la representación popular de la condición física del caballero medieval está basada en los cánones contemporáneos, representándose hombres jóvenes y fuertes. Aquí es donde se encuentra la parodia de este juego, ya que Sir Fred no es un apuesto joven sino entrado en años, con una gran barriga y una nariz de dimensiones considerables (fig.32).

Por último, *La Abadía del Crimen* guarda una estrecha relación con la actualidad ya que es una reinterpretación de una novela histórica creada en el siglo XX y versionada en la película homónima de 1986. Al ser una manifestación basada en otra anterior, Paco Menéndez lo que decide es hacer una selección de las referencias claves para él en su explicación del relato, las cuales han contado con una selección anterior de Eco y condicionando la visión anterior del desarrollo. Además, otro elemento contemporáneo en el que también se basa la obra de Eco es la representación de Guillermo de Occam referencia al detective creado por Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes.

6. Conclusiones

La primera conclusión a tener en cuenta es la necesidad de llevar a cabo una historia de los videojuegos realizados y distribuidos en España en la década de los años ochenta y principios de los noventa. La razón es el desconocimiento de la importancia de la industria en territorio nacional en estos momentos, siendo considerada en épocas posteriores como La Edad de Oro del Software Español, haciendo una clara referencia al Siglo de Oro. Esto hace necesario que nuestra tesis y también nuestra comunicación se base no sólo en los videojuegos realizados en nuestro país, sino las influencias llegadas de otros países que sirvieron como base para el florecimiento de una cultura popular que pervive en nuestros días.

Realizado el estudio de estos ejemplos tanto en su conjunto como de forma concreta, aparecen una serie de consideraciones al respecto. La primera de ellas es la innegable autoridad que está consiguiendo la industria del videojuego como medio de entretenimiento. Partiendo de su concepción como una forma de ocio, su meta final es el uso de diversos temas, épocas y géneros para poder satisfacer la creciente demanda

[34] Carmelo Samonà "El Amadís de Gaula y la novela caballeresca. Continuaciones e imitaciones del Amadís. El Palmerín de Olivia y la fortuna de los libros de caballerías", *Historias Fingidas*, nº1 (2013): 21.

de usuarios. Teniendo esta premisa en cuenta, los historiadores deben entender la importancia que de éstos se deriva para la posible concepción actual de los períodos históricos. Por ello, deben considerarse tanto las licencias artísticas como los acontecimientos reales de los que se sirven de base para así conseguir analizar los cambios en torno a la visión histórica provocados por el neomedievalismo. No sólo hay que tener presente el uso de conceptos provenientes de una fuente medieval, sino también la reutilización de manifestaciones que tratan de lo medieval pero realizadas posteriormente, en gran medida en el siglo XIX. Relacionado con esta importancia de la conexión entre la cultura popular y los elementos medievales, también tenemos que reflexionar en torno al porqué del éxito de los videojuegos desde sus inicios. Al igual que otras manifestaciones, los juegos son una representación audiovisual de la idea tanto individual como colectiva de las posibles Edades Medias. Pero también tiene una particularidad, como es el papel del jugador como protagonista de la propia Historia, quien puede cambiar el destino de los personajes y de las circunstancias de la acción.

A raíz de esta reflexión se debe entender que dependiendo de la época los videojuegos se centran en algunos elementos y dejan aparcados otros. Así, podemos ver cómo la temática artúrica en *Camelot Warriors* era reutilizada en una gran cantidad de títulos de origen anglosajón. Sin embargo, otros elementos persisten a lo largo del tiempo y de las creaciones, ya que siguen conectando al jugador con ese pasado medieval. Temas como el ideal caballeresco, la religión, el amor cortés o el uso de personajes y elementos fruto de esa relación entre los real y lo imaginario.

Por último, consideramos los videojuegos como una fuente vital para el estudio del neomedievalismo; no sólo desde un aspecto audiovisual, sino de contenido. Como manifestación que se basa en un período histórico, es necesario su análisis y estudio no sólo desde una historiografía centrada en Edad Media, sino también relacionada con la contemporaneidad. Con ello, se conseguirá entender el gran cambio que vive el hombre de los últimos años del siglo XX y principios del XXI en sus relaciones con la sociedad y con él mismo, las cuales son la causa primigenia de esa constante evasión y búsqueda por volver a ese pasado.

Anexo fotográfico

Fig.1 Portada de *Capitán Trueno*. Fuente: "Capitán Trueno", World of Spectrum, https://worldofspectrum.org//pub/sinclair/games-extras/CapitanTrueno_Poster.jpg (Consultado el 03-09-2019).

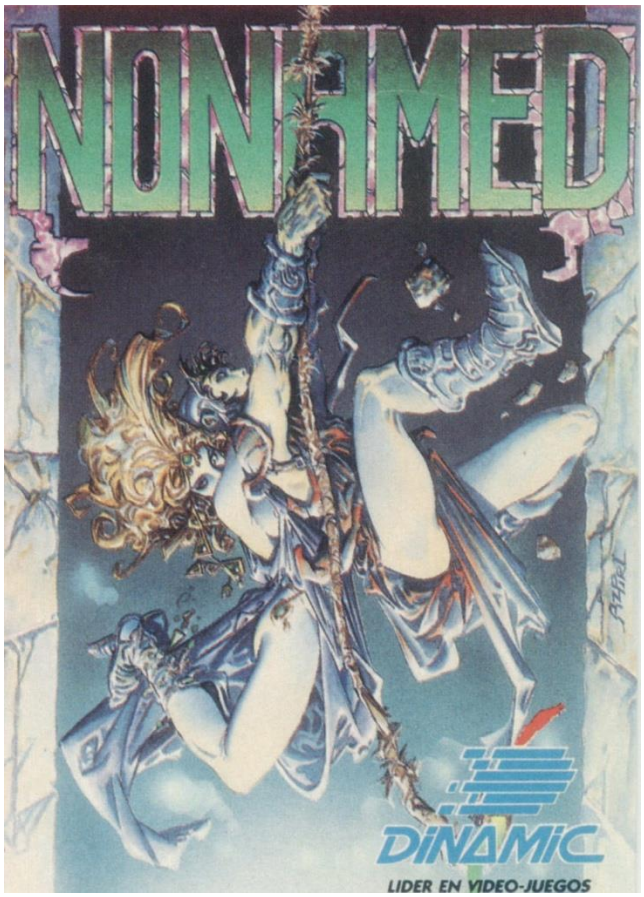

Fig.2 Portada de *Nonamed*. Fuente: "Nonamed", Mobygames, https://www.mobygames.com/game/nonamed/cover-art/gameCoverId,58777/ (Consultado el 09-06-2020).

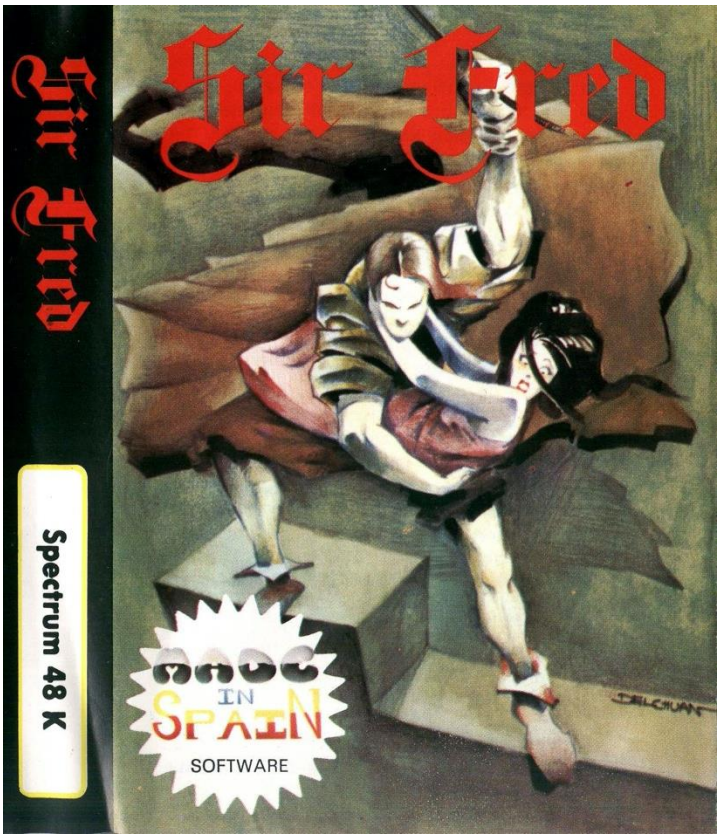

Fig.3 Portada de *Sir Fred*. Fuente: "Sir Fred", World of Spectrum, https://worldofspectrum.org//pub/sinclair/games-inlays/s/SirFred.jpg (Consultado el 21-06-2019).

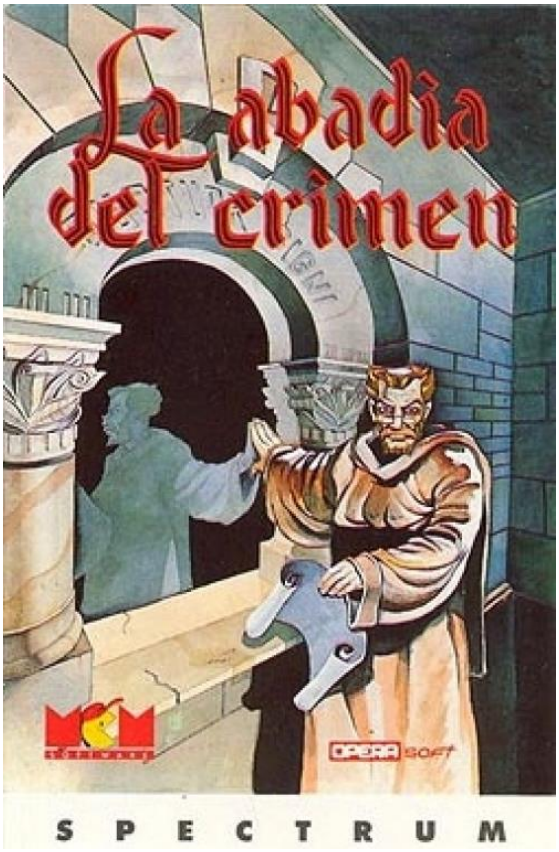

Fig..4 Portada de *La Abadía del Crimen*. Fuente: "La Abadía del Crimen", Devuego, https://www.devuego.es/bd/fjuego/la-abadia-del-crimen (Consultado el 17-11-2019).

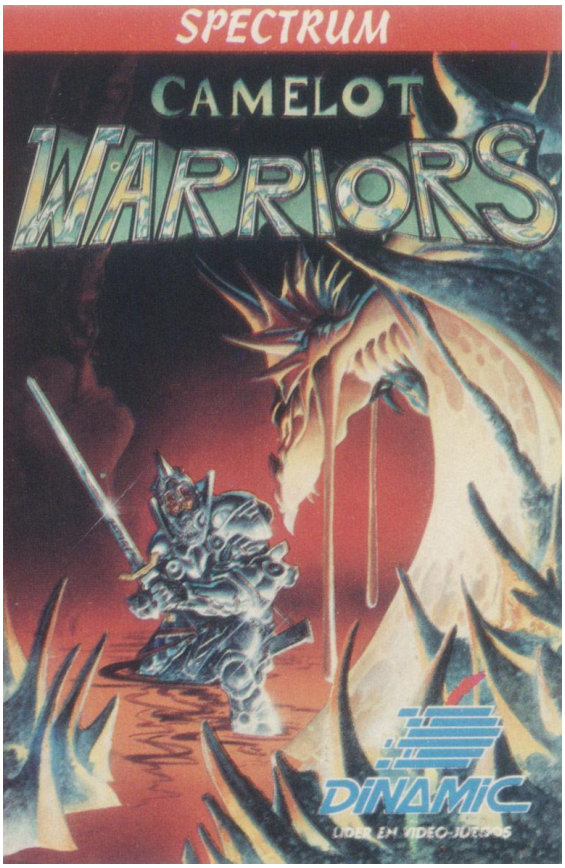

Fig.5 Portada de *Camelot Warriors*. Fuente: "Camelot Warriors", Mobygames, https://www.mobygames.com/game/camelot-warriors/cover-art/gameCoverId,58768/ (Consultado el 25-10-2019).

Fig.6 Videojuego *Pool of Radiance*. Fuente: "Pool of Radiance", Mobygames, https://www.mobygames.com/game/c64/pool-of-radiance/cover-art/gameCoverId,29360/ (Consultado el 18-08-2019).

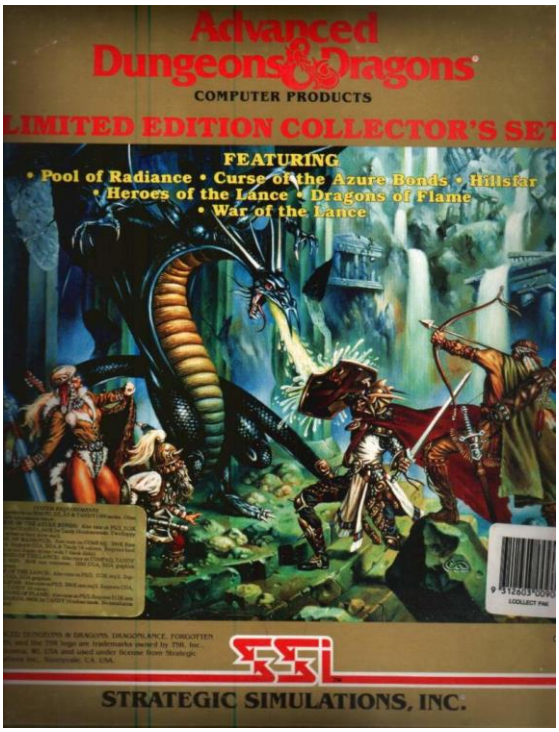

Fig.7 Portada de *Advanced Dungeons & Dragons*. Fuente: "Adavanced Dungeons & Dragons Limited Edition Collector's Set", Mobygames, https://www.mobygames.com/game/dos/advanced-dungeons-dragons-limited-edition-collectors-set/cover-art/gameCoverId,1748/ (Consultado el 23-08-2019).

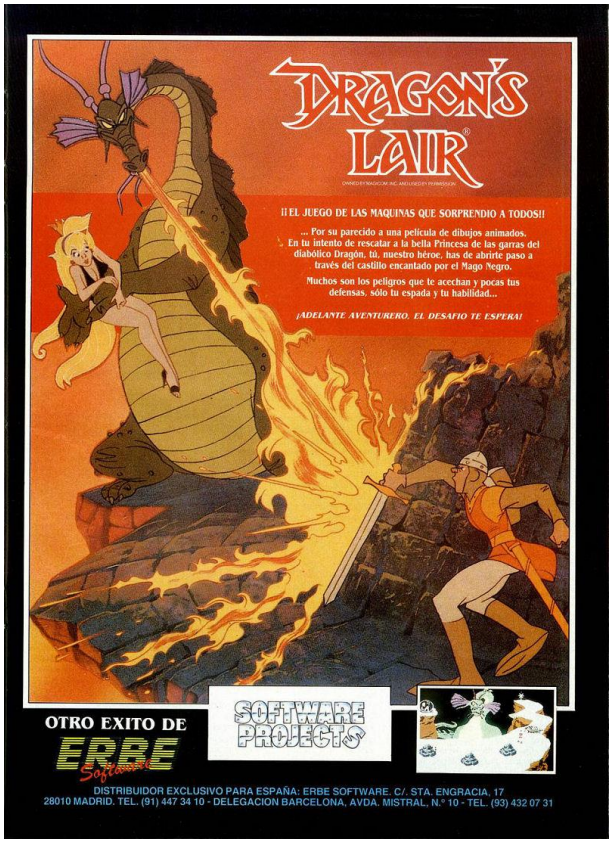

Fig.6 Publicidad de ERBE para *Dragon's Lair*, en la que podemos leer el título "¡El juego de las máquinas que sorprendió a todos!". Fuente: "Dragon's Lair", World of Spectrum, https://worldofspectrum.org//pub/sinclair/games-adverts/d/DragonsLair(ErbeSoftwareS.A.).jpg (Consultado el 26-05-2019).

Fig.7 Captura del druida. Fuente: Jgonza, "Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.8 Captura del rey del lago. Fuente: Jgonza, "Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.9 Captura del señor de las grutas. Fuente: Jgonza, “Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.10 Captura del rey Arturo en Camelot. Fuente: Jgonza, “Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.11 Captura del bosque. Fuente: Jgonza, “Camelot Warriors– Amstrad CPC Longplay”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.12 Captura del lago. Fuente: Jgonza, “Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.13 Captura del interior del castillo. Fuente: Jgonza, "Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.14 Captura de inicio de *Sir Fred*. Fuente: RZX Archive, "Sir Fred Walkthrough – ZX Spectrum", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=1oAgiUZU2DA (Consulta 28-05-2019).

Fig.15 Captura de la entrada al castillo. Fuente: RZX Archive, "Sir Fred Walkthrough – ZX Spectrum", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=1oAgiUZU2DA (Consulta 28-5-2019).

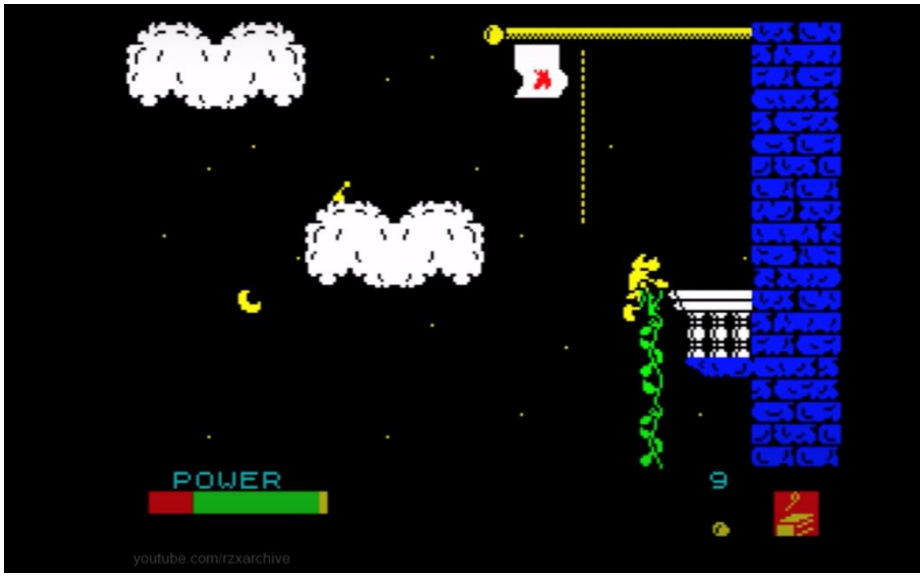

Fig.16 Captura del balcón. Fuente: RZX Archive, "Sir Fred Walkthrough – ZX Spectrum", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=1oAgiUZU2DA (Consulta 28-5-2019).

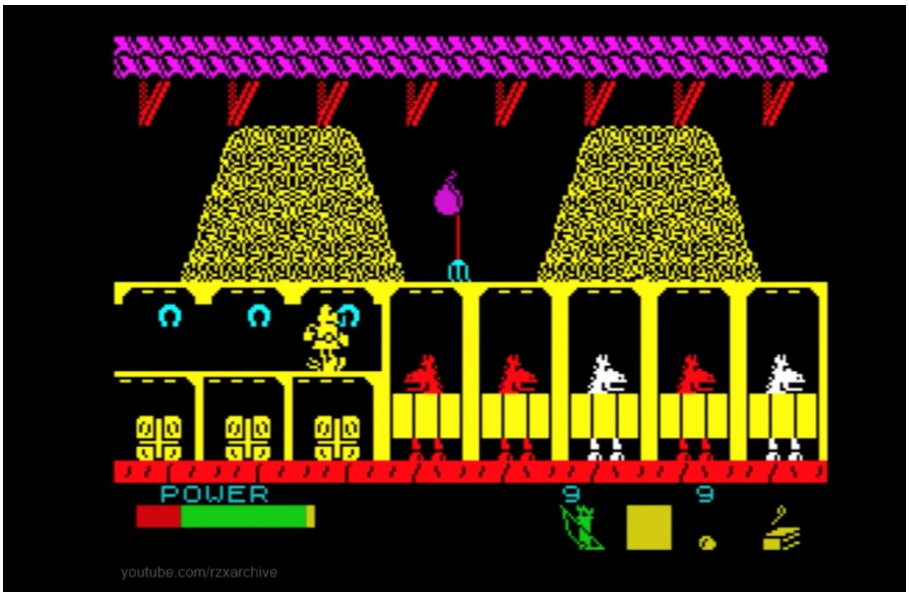

Fig.17 Captura de las caballerizas. Fuente: RZX Archive, "Sir Fred Walkthrough – ZX Spectrum", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=1oAgiUZU2DA (Consulta 28-5-2019).

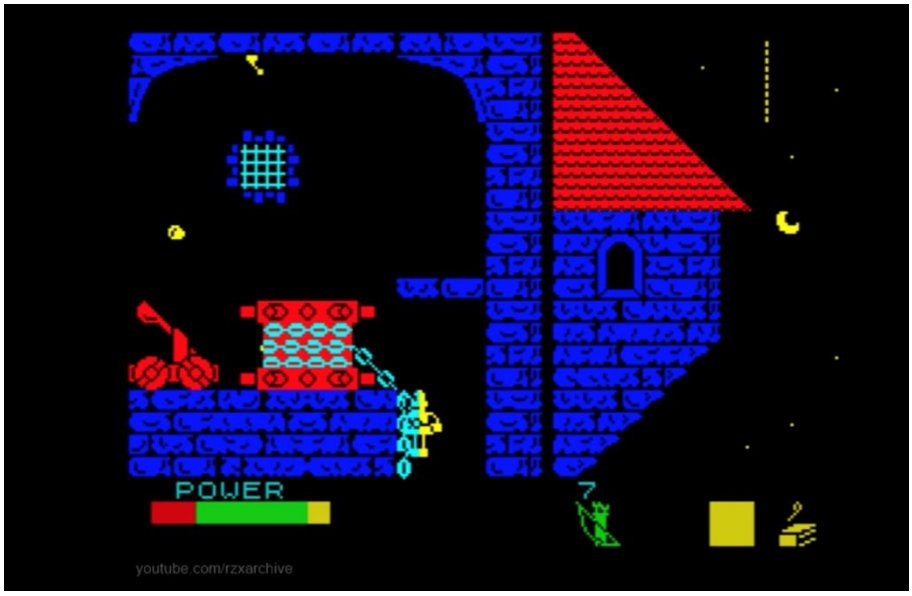

Fig.18 Captura de la entrada al torreón. Fuente: RZX Archive, "Sir Fred Walkthrough – ZX Spectrum", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=1oAgiUZU2DA (Consulta 28-5-2019).

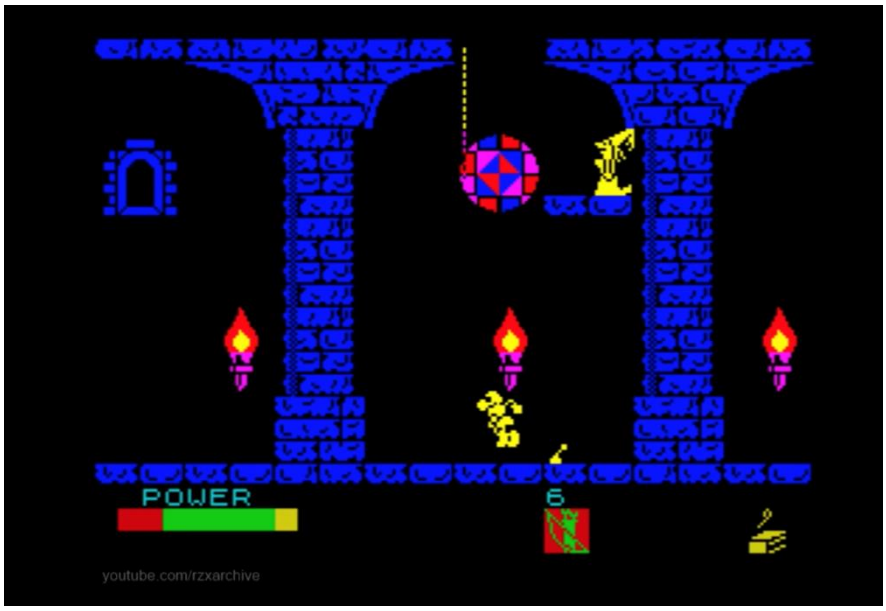

Fig.19 Captura del interior del torreón. Fuente: RZX Archive, “Sir Fred Walkthrough – ZX Spectrum”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=1oAgiUZU2DA (Consulta 28-5-2019).

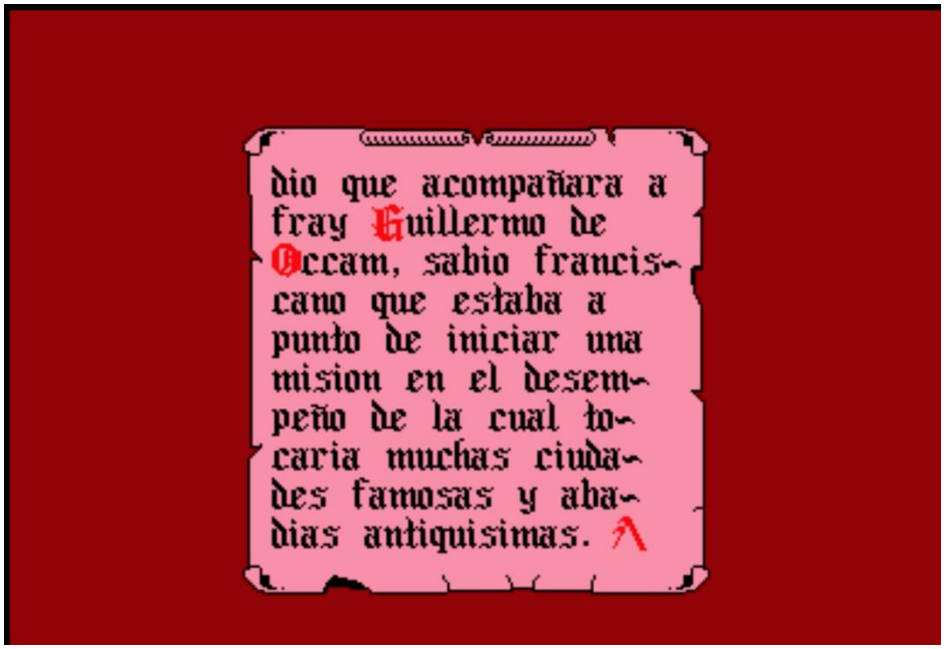

Fig.20 Captura de inicio de *La Abadía del Crimen*. Fuente: Metr81, “La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD”, https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-8-2018).

Fig.21 Captura de los exteriores. Fuente: Metr81, "La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD", https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-8-2018).

Fig.22 Captura del laberinto. Fuente: Metr81, "La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD", https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-8-2018).

Fig.23 Captura de Jorge de Burgos. Fuente: Metr81, “La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD”, https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-8-2018).

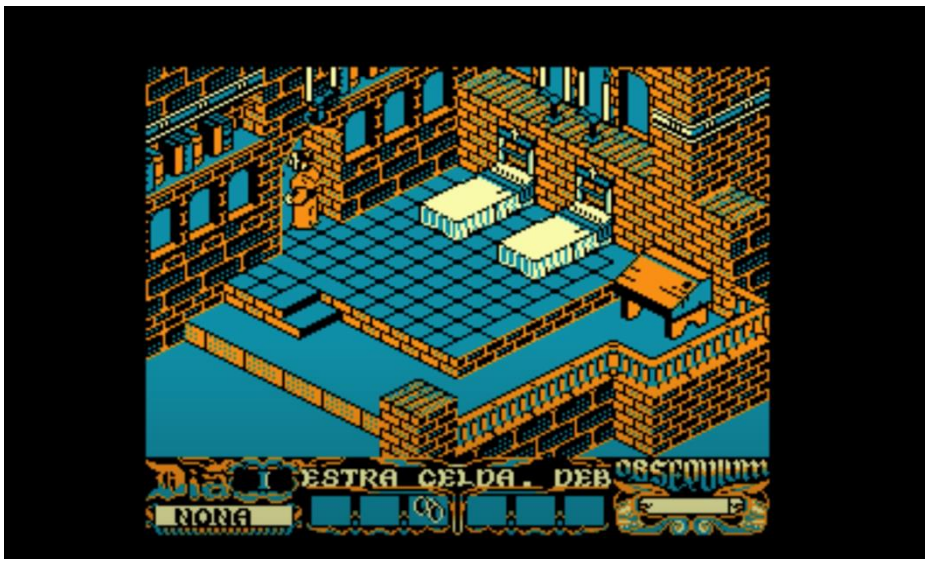

Fig.24 Captura de la celda. Fuente: Metr81, “La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD”, https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-8-2018).

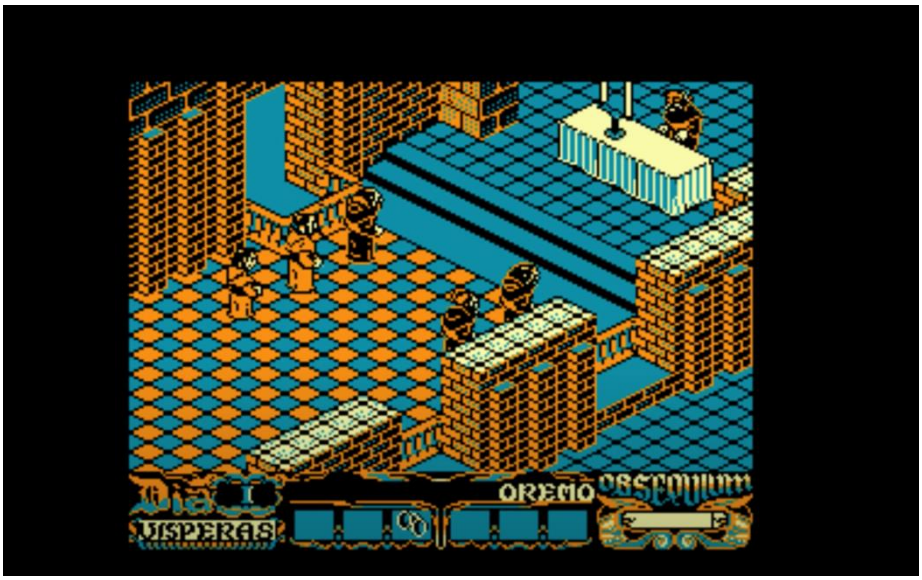

Fig.25 Captura de la capilla. Fuente: Metr81, "La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD", https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-08-2018).

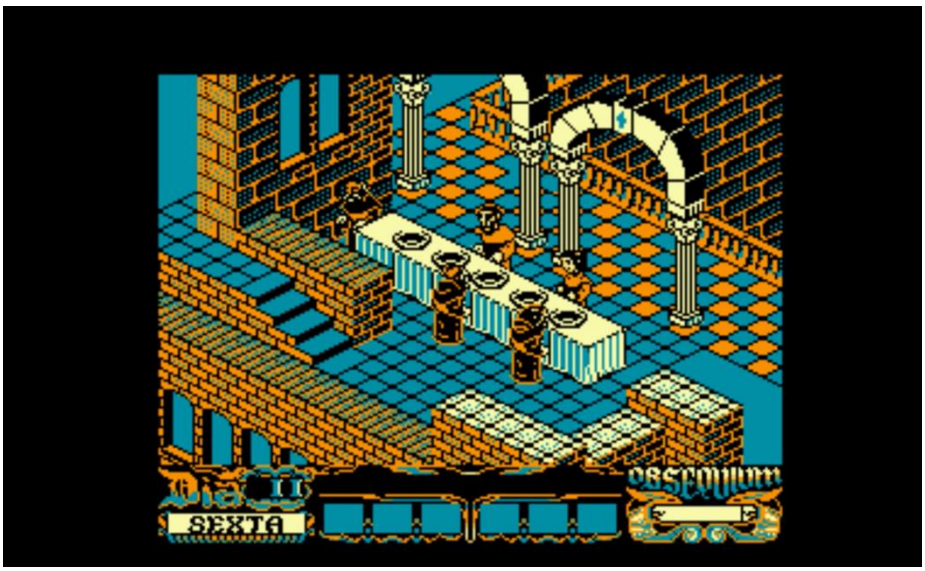

Fig.26 Captura del refectorio. Fuente: Metr81, "La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD", https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-08-2018).

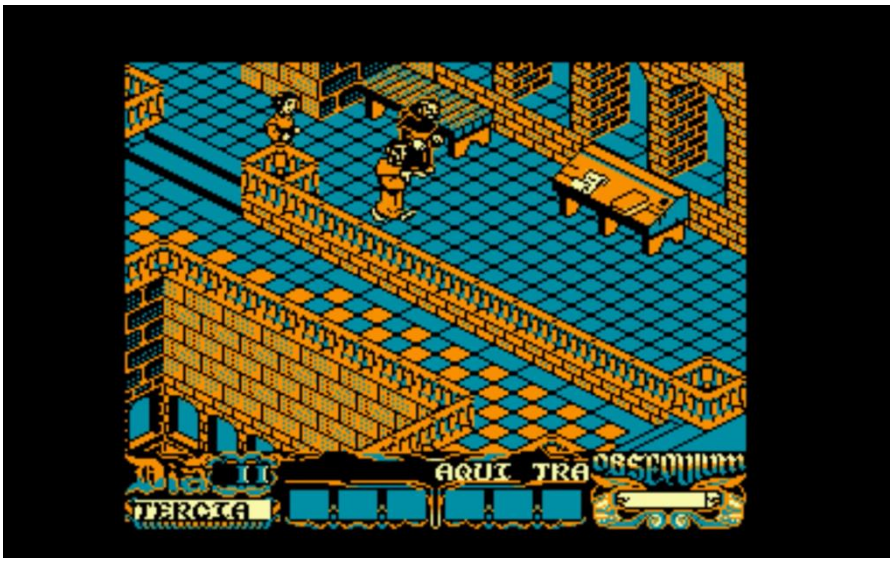

Fig.27 Captura del *scriptorium*. Fuente: Metr81, "La Abadía del Crimen Amstrad cpc HD", https://www.youtube.com/watch?v=uDBDAVxwIxo&t=601s (Consultado 12-08-2018).

Fig.28 Captura de la bombilla. Fuente: Jgonza, "Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.29 Captura de la televisión. Fuente: Jgonza, “Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

Fig.30 Captura de Coca Cola. Fuente: Jgonza, “Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay”, Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019)

Fig. 31 Captura del teléfono. Fuente: Jgonza, "Camelot Warriors – Amstrad CPC Longplay", Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=msk3TtDHcO0 (Consulta 25-10-2019).

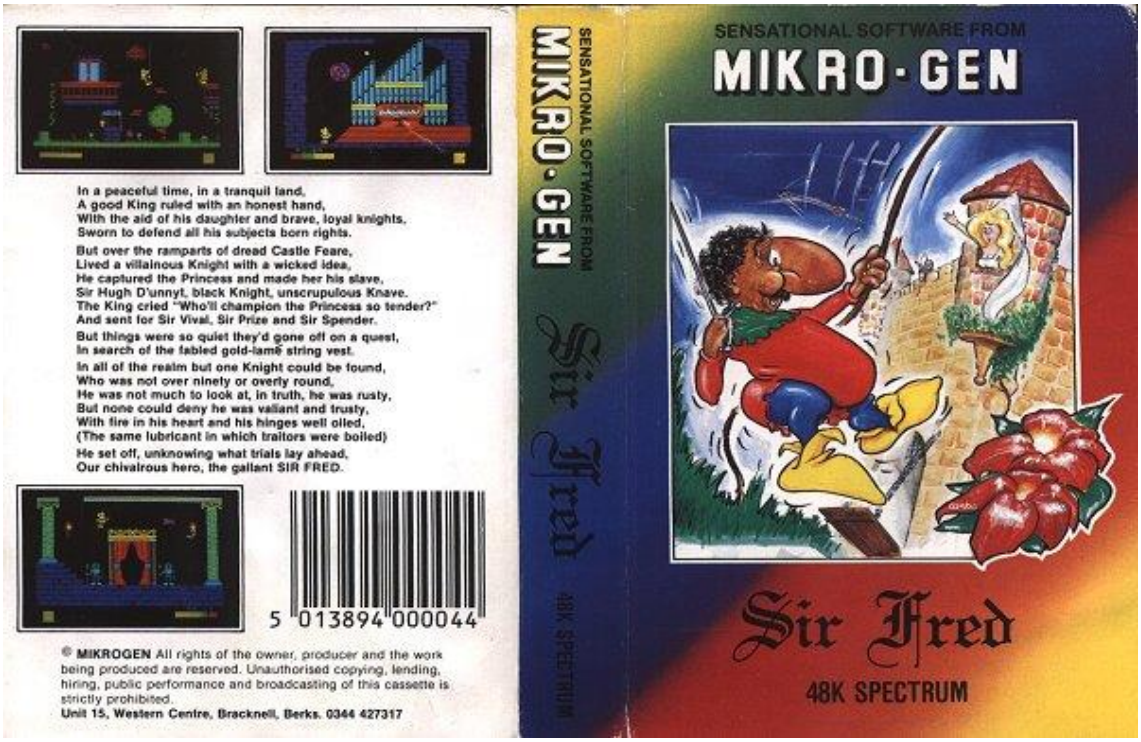

Fig.32 Portada de *Sir Fred*. Fuente: "Sir Fred", World of Spectrum, https://worldofspectrum.org//pub/sinclair/games-inlays/Rereleases/s/SirFred(Mikro-GenLtd).jpg (Consultado el 21-06-2019).