



**Universitat de les
Illes Balears**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**ROMA EN LOS VIDEOJUEGOS.
ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS DIVERSAS
REPRESENTACIONES EN
EL VIDEOJUEGO TOTAL WAR. ROME II.**

**Antonio Jesús Moreno Burgos
Grado en Historia
Facultad de Filosofía y Letras
Año académico 2022-23**

**ROMA EN LOS VIDEOJUEGOS. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS
DIVERSAS REPRESENTACIONES EN EL VIDEOJUEGO TOTAL
WAR. ROME II.**

Antonio Jesús Moreno Burgos

Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de las Islas Baleares

Año académico 2022-23

Palabras clave:

Videojuego, Militar, Sociedad, Total War

Tutor del trabajo: Enrique García Riaza

Autorizo a la Universidad a incluir este trabajo en el repositorio institucional para consultarlo mediante acceso abierto y a su difusión en línea, con finalidades exclusivamente académicas y de investigación.

Resumen: El mundo de los videojuegos siempre ha tenido en la historia una fuente de inspiración a la hora de crear nuevos productos y el género histórico es uno de los más antiguos dentro del mismo. No obstante, existen muchos juegos que pretenden ser históricos y lo hacen sin una base sobre la que construirlo por lo que es común la aparición, bajo la etiqueta de la libertad creativa, de errores que pueden llegar a ser graves. En este trabajo realizaremos un contraste entre aquello que muestra el videojuego Total War Rome II y lo que narran las fuentes clásicas para comprobar hasta qué grado es acertado dado su papel como referente en lo que a videojuegos históricos se refiere.

Palabras clave: Videojuego, Militar, Sociedad, Total War

Summary: The world of video games has always had a source of inspiration in history when creating new products and the historical genre is one of the oldest within it. However, there are many games that claim to be historical and do so without a basis on which to build it, which is why the appearance, under the label of creative freedom, of errors that can be serious is common. In this work we will carry out a contrast between what the video game Total War Rome II shows and what classic sources narrate to check to what degree it is accurate given its role as a reference when it comes to historical video games.

Keywords: Video Game, Military, Society, Total War

Índice	Página
1. Introducción	1
2. Objetivos	4
3. Fuentes y metodología	5
4. Estado de la cuestión	6
5. La imagen de la antigüedad virtual.	7
Análisis de su representación	
5.1. Análisis de las batallas representadas	8
5.1.1. Batalla de Rafia	8
5.1.2. Batalla de Pidna	10
5.1.3. Asedio de Cartago	14
5.1.4. Batalla del Nilo	18
5.1.5. Batalla del bosque de Teutoburgo	21
5.2 La figura femenina, la espia y la familia	24
5.3 La religión	28
6. Conclusiones	32
7. Bibliografía y Webgrafía	35
8. Anexo	37

1. Introducción

Desde su aparición, la industria del videojuego ha experimentado un constante crecimiento. Un crecimiento que la ha llevado a convertirse en una de las industrias más potentes del mercado, generando una facturación anual que supera a las de industrias clásicas como el cine o la música combinadas.

Con unas posibilidades prácticamente infinitas en cuanto a nivel de creación, los videojuegos tienen un potencial enorme para producir entornos muy ricos, con una gran variedad en cuanto a mecánicas de juego y temáticas.

Para facilitar la comprensión del texto, haremos una breve explicación de qué son, y para qué sirven las mecánicas de juego. Las mecánicas de juego son aquellas acciones que se permiten en el juego, para hacerlo conciso, podríamos definir las mecánicas como los verbos que nos permiten realizar los juegos, correr, saltar, explorar, esconderse, y todo aquello que pueda ser definido con un verbo. Dentro de cada juego, se pueden hallar diversas mecánicas integradas, que sirven para aportar variedad y profundidad al juego aunque siempre suele existir una dominante. En el caso de nuestra muestra, su mecánica principal de juego sería la gestión, una mecánica muy común para este tipo de juegos.

El foco de nuestra investigación será la representación del mundo romano antiguo en los videojuegos. Para ello, realizaremos una comparativa entre todo aquello representado en el videojuego Total War: Rome II, el cuál hemos elegido debido a su estatus de juego de prestigio dentro de la comunidad de jugadores. Así pues, haremos una breve introducción sobre este juego que facilite la comprensión por parte del lector sobre las motivaciones que nos han llevado a elegir este juego. Total war: Rome II es un videojuego de ordenador, diseñado por el estudio inglés The creative assembly, una empresa fundada en Sussex en 1987 por Tim Ansell y que, en un principio se dedicaban al desarrollo de videojuegos de temática deportiva. A partir del año 2.000, comenzaron una senda hacia la especialización de juegos con ambientación histórica con el primer juego de la que sería su saga más importante, Total War. Un juego en el que el jugador gestiona y dirige a algunas de las civilizaciones más poderosas del pasado, existiendo diferentes épocas en las que jugar. En el año 2.005, SEGA compra la empresa y la transforma en su filial europea, concediendo una gran libertad creativa que permite al estudio seguir desarrollando juegos de su saga principal. Una saga que ha alcanzado unas cifras de ventas que rondan los 36 millones sin contar las expansiones y añadidos del juego.

En el año 2.013 se produce el lanzamiento del juego Total War: Rome II, un juego que, en su primer mes a la venta alcanzó unas cifras de 800.000 copias vendidas y generó

unos ingresos de unos 11 millones de dólares en ese mismo periodo. A día de hoy, tras diez años en el mercado, cuenta con una media de unos 6.000 jugadores activos diariamente y existe una gran comunidad en torno a este juego que ha realizado modificaciones, con distintos objetivos, que han contribuido a la buena imagen que goza este juego dentro de la comunidad. Es por ese motivo que será el caso de estudio, combinado con las fuentes clásicas., permitiéndonos establecer una comparativa de cuan fidedigna es la representación digital.

Como las posibilidades son muy amplias, nos centraremos en algunos de los aspectos que formaban parte de la sociedad romana. Esto se debe principalmente a dos motivos. El primero, acotar los ámbitos sobre los que realizar la investigación, ya que , a día de hoy, es imposible realizar, en un solo videojuego, una reconstrucción fidedigna de la sociedad romana y todo lo que formaba parte de ella. La segunda razón es, debido a la sobrerrepresentación de algunos ámbitos de las sociedades antiguas en los videojuegos, acotar el marco de investigación nos permitirá acceder y clasificar mejor la información que pretendemos extraer.

Por clarificar, de manera general, la mayoría de juegos con algún grado de ambientación histórica caen en un simplificación de las sociedades que representan. Esto se debe a que necesitan encontrar un equilibrio entre aquello que quieren representar y la creación de un producto lo suficientemente atractivo para el público objetivo, no debemos olvidar que se tratan de empresas por lo que su objetivo primario son los beneficios, todo lo demás queda relegado a un segundo plano. Es en este equilibrio que algunas empresas se mueven mejor que otras, por lo que existe una gran variedad de productos con diferentes grados de rigor histórico.

Por lo general, siempre han existido sesgos a la hora de representar periodos históricos. Estos sesgos han estado condicionados, en ocasiones, por los factores anteriormente mencionados, pero no siempre se puede culpar a estos criterios. Si se analizan este tipo de juegos, se pueden hallar fácilmente una serie de patrones que se repiten, estos patrones son la sobrerrepresentación del ámbito militar, que opaca al resto de esferas sociales, llegando incluso a anularlas y “obligando” al jugador a usar siempre esta esfera como dominante durante las sesiones de juego ya que el principal objetivo de estos juegos, incluido en su definición como género 4x. Estas cuatro equis representan la expansión, el exterminio, la exploración y la explotación de recursos, unos aspectos predominantemente militaristas e imperialistas, este último suele ser otro de los objetivos de este tipo de juegos, el crear un imperio o emular alguno preexistente.

Cuando hablamos de videojuegos históricos, debemos ser conscientes que no es simplemente el hecho de jugar en base a un periodo determinado o encarnando la piel y realizando las mismas acciones que un personaje histórico. Existen numerosas maneras de realizar una aproximación a la historia desde las nuevas tecnologías y no todas son necesariamente videojuegos aunque sí que tienden a compartir la base sobre la que se crean estos productos tecnológicos, la informática. El hecho verdaderamente diferencial en cuanto a la recreación virtual de elementos, acontecimientos, personajes u otro tipo de elemento es la utilización de fuentes para proceder a una recreación lo más fidedigna posible. Así podemos encontrar en las nuevas tecnologías un valioso aliado, una herramienta que haga más atractivo el estudio sobre la historia para las nuevas generaciones. Erróneamente suele caer dentro de la denominación “videojuegos” aun cuando sus propósitos son más educativos que lúdicos. Sirva como ejemplo la aplicación PAR arqueología y patrimonio virtual, la cuál puede ser considerada uno de los mayores exponentes nacionales en cuanto a digitalización del patrimonio y su reconstrucción digital.

Cada vez es más común la especialización en digitalizaciones, tanto de documentos como de patrimonio arquitectónico debido a la gran cantidad de bondades que esta ofrece y entre las que podemos enumerar la menor exposición de la pieza original a agresiones externas, sean humanas o ambientales, la facilidad para consultar o analizar la pieza sin intervenir sobre ella, haciendo zoom en una pantalla o su disponibilidad de estudio remoto en cualquier parte del mundo. Todas estos beneficios tienen un elemento en común, la conjunción de patrimonio y tecnología y da como resultado una especialización en los mismos motores gráficos que suelen ser diseñados para programar los videojuegos de hoy en día, situándose en ocasiones en la punta de lanza tecnológica ya que muchas innovaciones son aplicadas antes que en los propios videojuegos.

2. Objetivos

Objetivos generales

Los objetivos generales que se persiguen con este trabajo son varios: por un lado se pretende aunar la pasión por los videojuegos y la historia con una investigación sobre uno de los máximos referentes en cuanto a videojuego histórico se refiere, o al menos con un mayor grado de prestigio, desde el punto de vista de los jugadores y como comunidad que existe alrededor de este tipo de juegos, Hablamos del videojuego de la saga Total War, concretamente Total War: Rome II, un videojuego que nos permite gestionar la expansión de Roma por el mundo antiguo conocido, otorgandonos el poder de decisión en todo momento sobre el destino de la *Urbs*.

Con la unión de estas dos pasiones, queremos demostrar cómo los videojuegos pueden suponer un punto de entrada para estudios más serios sobre la historia puesto que, en la actualidad, los estudios sobre historia no son los más populares entre la juventud y existe una idea, por desgracia, bastante generalizada de que la historia “no sirve para nada” que puede suponer un peligro para las futuras generaciones. Es por ello que, mediante la conjunción entre las nuevas tecnologías y las fuentes historiográficas, se puede producir una simbiosis que aumente el atractivo de los estudios históricos o al menos genere algo de interés en profundizar el conocimiento sobre un determinado tema histórico o una época, partiendo de lo que para muchos jóvenes es un simple pasatiempo.

Objetivos específicos

En cuanto a los objetivos específicos que hemos marcado, realizaremos una división entre aquellos del ámbito militar y el social. Dentro de estos, realizaremos a su vez nuevas subdivisiones que nos permitan establecer pequeños campos de estudio.

Una vez identificadas las áreas sobre las que centraremos nuestra atención, extraeremos la mayor cantidad de información posible del caso de estudio, la cuál será sometida a un contraste con las fuentes clásicas para apreciar hasta qué grado, las representaciones que aparecen en el juego, son fidedignas.

En el ámbito militar, hemos decidido prestar nuestra atención a un apartado específico que ofrece el juego a los jugadores, la recreación de batallas históricas y, concretamente, cinco batallas históricas que son las siguientes: la batalla de Rafia del 217 a.C., la batalla de Pidna del año 168 a.C., la toma de Cartago en el 146 a.C., la batalla del Nilo de Julio Cesar en el 47 a.C. y la batalla del bosque de Teutoburgo del año 9. Realizaremos un análisis de

cómo se presenta la batalla, los objetivos que se le marcan al jugador y lo compararemos con aquello que las fuentes clásicas relatan, posteriormente, haremos una valoración sobre el grado de acierto o errores existentes.

En lo que refiere al ámbito social, debido a la complejidad de la sociedad romana, hemos decidido acotar el marco de actuación. Para ello, hemos seleccionado solo alguno de los aspectos que se muestran en el juego que, en nuestro caso, serán: el papel de la mujer y la familia, los espías de la época antigua y la religión. El proceso de análisis será el mismo que en el apartado militar, extracción de información del juego, comparación con lo recogido en las fuentes y análisis.

Finalmente, elaboramos una serie de conclusiones tras nuestro análisis en la que expondremos los aciertos y errores que localicemos dentro del juego así como aquellos aspectos en los que se podría mejorar.

3. Fuentes y Metodología

Para la realización de este trabajo de investigación realizaremos una combinación de métodos. Por un lado, acudiremos a fuentes primarias de autores clásicos como Tito Livio, Dion Casio, Polibio o Herodiano entre otros ya que estos autores nos aportan testimonios de primera mano sobre la sociedad romana y sobre los temas que serán abordados. También serán utilizadas fuentes secundarias para recopilar información contrastada sobre los diferentes aspectos que trataremos. Por otro lado, extraeremos información directa del juego, mediante una partida en la que se irá apuntando y registrando todos los elementos representados así como las unidades que aparecen y las distintas evoluciones que se van presentando.

Una vez recopilada está información, procederemos a realizar un contraste entre las notas recogidas durante la partida y la información obtenida de las diversas fuentes para establecer e identificar tanto los aciertos como los errores ya que, podemos presuponer que existirán algunos errores, puede que premeditados debido a los factores anteriormente mencionados de la jugabilidad y el atractivo del juego.

Puesto que el inicio del juego se produce en el 272 a. C., tras el periodo conocido como monarquía, no prestaremos atención a dicho periodo, centrándonos sobre todo en la época republicana y altoimperial ya que la duración temporal dentro del juego es de unos trescientos años, dentro de los cuales el jugador puede cambiar de época republicana a imperio en el momento que considere oportuno. .

Otro aspecto que nos gustaría remarcar y que consideramos de vital importancia para facilitar la comprensión del trabajo es la gestión de los acontecimientos históricos. Puesto que existe una total libertad en este tipo de juegos, resulta sumamente fácil desviarse del curso de la historia y generar ucronías y anacronías que podrían distorsionar el análisis de, por ejemplo, unidades militares incorporadas a los ejércitos romanos en una determinada fecha. Para evitar este tipo de injerencias, realizaremos un análisis atemporal de las unidades.

4. Estado de la cuestión

Existe un creciente, de manera constante, número de publicaciones en las que se combinan los estudios históricos con el mundo de los videojuegos ya que esta combinación puede ser etiquetada como novedosa, dentro del panorama historiográfico. Hasta hace relativamente poco, los trabajos sobre historia o sobre videojuegos no solían mezclarse ya que estos últimos eran analizados desde un prisma totalmente diferente y, en muchas ocasiones, eran más investigadas las consecuencias negativas de los mismos que el resto de ámbitos en los que este producto interactivo puede generar algún tipo de impacto.

El juego elegido para nuestra investigación no es ajeno a trabajos de investigación realizados por otras personas, cada uno aportando un enfoque diferenciado del otro o centrándose en unos aspectos reflejados dentro del juego sobre otros muchos. Esto sirve como muestra del grado de complejidad que puede alcanzar un videojuego con un buen marco histórico en el que moverse, salvando las licencias artísticas, jugabilísticas y la generación de ucronías y anacronías que se pueden generar.

Algunos autores, como Coert, en 2018, en su trabajo titulado *Der digitale Furor Teutonicus. Zur Rezeption von Germanenbildern im Videospiele am Beispiel von Total War Rome II* centrado en el enfoque que se hace sobre la representación de las tropas germánicas y el llamado furor teutónico; Existen trabajos centrados en la representación del mundo antiguo en diferentes videojuegos y que señalan los errores existentes en ellos así como los aciertos, pero lo hacen de una manera generalizada como el libro editado por Christian Rollinger *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* del año 2020; Otros trabajos se centran en el potencial que muestran estos juegos a la hora de ser aplicados con fines educativos como por ejemplo sería la obra *Greek and Roman Games in the Computer Age* de Thea Selliaas Thorsen, editada en 2012 o el libro *The game it handbook. A framework of game based learning pedagogy*, publicado en 2011 y editado por Mathias Poulsen y Ebba Kober

Pese a la existencia de numerosas obras que relacionan los estudios históricos con los videojuegos, no existen muchas que realicen un contraste entre aquello que narran las fuentes clásicas y lo que se muestra en los videojuegos. En nuestro caso, nos centraremos en un único juego por las razones anteriormente comentadas. La intención es aportar algo más de información a un campo en constante crecimiento y hacerlo aportando una nueva perspectiva en la que se contraponen la historia y los videojuegos con el objetivo de realizar una crítica constructiva que permita, aprovechando el interés que generan los videojuegos en las nuevas generaciones, introducir un interés por la historia y su estudio por lo que creemos que es necesario establecer un cierto grado de rigor.

No es ninguna novedad señalar que, cada vez más compañías de videojuegos, cuentan con historiadores que colaboran en el diseño de ese tipo de juegos y que no hace sino aumentar la calidad del mismo al contar con el asesoramiento de diversos expertos en campos tan variados como el armamento, las tácticas, la sociedad de una determinada época. Esto, a su vez, repercute en una mayor inmersión del jugador por lo que la simbiosis existente es claramente positiva.

5. La imagen de la Antigüedad en el mundo virtual: análisis de su representación.

Es el momento de adentrarnos en el análisis sobre los aspectos que se reflejan en el juego. Debido a la magnitud del mismo, existe una ingente cantidad de aspectos de las sociedades romano y coetáneos que aparecen reflejados, con gradaciones en cuanto a la verosimilitud, y que serían inabarcables en este trabajo. Es por ese motivo que hemos decidido hacer, en primer lugar, una división en cuanto a esferas, siempre centrados en el mundo romano.

Por una parte, la esfera militar en la que analizaremos las representaciones de batallas históricas, las unidades representadas, los objetivos propuestos y los contrastaremos con lo que nos muestran las fuentes históricas sobre esas mismas batallas. Acabaremos con un análisis tras la comparación para comprobar el grado de verosimilitud existente y tratar de entender el motivo por el que dicha batalla ha sido incluida en el juego y no otra. Las batallas que aparecen reflejadas en el juego, como ya hemos comentado son: la batalla de Rafia, la batalla de Pidna, la toma de Cartago, la batalla del Nilo de Julio César y la batalla del bosque de Teutoburgo,.

Por otra parte, haremos un análisis de algunos de los aspectos sociales que se reflejan en el juego, de nuevo, por su magnitud, no podremos analizarlos todos por lo que los campos

escogidos han sido, la representación de la mujer dentro de la sociedad romana, la familia y la religión. El proceso será similar al análisis de la esfera militar, recopilando lo que nos muestra el juego y compararlo con lo que nos dicen las fuentes.

5.1 Análisis sobre las batallas históricas representadas

Una aclaración que nos gustaría realizar antes de adentrarnos en los análisis es en lo referente a las unidades militares. La representación de unidades militares que se realiza dentro del juego es de manera distorsionada. Esto responde a limitaciones técnicas ya que no es posible, a día de hoy, realizar una recreación fidedigna de un manípulo, una legión o un ejército en cuanto al número de soldados que la conformaban. Es por ese motivo que el número de unidades que forman cada agrupación es mucho más reducido de lo que fue en su momento pero aún así, se presenta de manera proporcional entre ellas.

5.1.1 Batalla de Rafia.

a. Contexto histórico.

La batalla de Rafia destaca por ser la única de las recreaciones históricas en las que Roma no es la protagonista. Se trata de una batalla enmarcada dentro de la cuarta guerra siria. Esta batalla la protagonizaron los diadocos Ptolomeo IV Filopator del imperio egipcio y Antioco III Megas del imperio seleúcida en el año 217 a. C.

Antioco se encontraba en un proceso expansivo por la región de Celesiria e, inevitablemente, entró en conflicto con Ptolomeo el cuál veía amenaza la continuidad de su reinado ante el avance seléucida. En una estratagema, “Sosibio le hizo creer que unas numerosas fuerzas defendía Pelusio, la puerta de Egipto, y Antioco, dejándose engañar, aceptó una tregua de cuatro meses con la esperanza de que Ptolomeo se avendría a entregarle la Celesiria”¹. Durante este periodo de tregua, los egipcios consiguieron aglutinar un ejército muy variado que albergaba desde indígenas hasta mercenarios, llegando a igualar las fuerzas de Antíoco. La batalla tuvo lugar en la zona de Gaza, cerca de Rafia y se encontraron dos ejércitos compuestos por unos 70.000 hombres cada uno “ Al primer choque, los elefantes de Antíoco destrozaron el ala izquierda de ptolomeo, y Antioco, considerándose ya vencedor, se lanzó imprudentemente en persecución de los egipcios en desbandada. Pero mientras el se había alejado del campo de batalla, el ala derecha de los egipcios conseguía imponerse y empezaba a envolver a la falange siria, que dominaba el centro. Sosiego, al frente de está con su propia falange compuesta de indígenas egipcios, consiguió derrotar a la infantería de

¹ Grimal: 206

Antioco. Al día siguiente, Antioco se batía en retirada y algún tiempo después tenía que firmar una paz que entregaba a Ptolomeo la posesión de la Celesiria, motivo de aquella cuarta guerra”²³

Existe un hecho destacado por las fuentes clásicas, el temor de los elefantes africanos a los asiáticos como es el testimonio ofrecido por Polibio “la mayoría de los animales de los tolomeo temían la batalla, como acostumbra los elefantes libios. No soportan, en efecto ni el olor ni los gritos de los elefantes indios sino que, aterrados por su tamaño y fuerza, como creo, les huyen rápidamente desde lejos. Esto ocurrió también entonces”²⁴

El debate referente a este pasaje radica en el hecho de que los elefantes africanos son más fuertes y grandes que los indios por lo que han surgido varias hipótesis tratando de aclarar esto. La más aceptada es aquella que defiende que se trataba de una pequeña raza de elefantes de una zona oriental de África que serían extinguidas por su persecución para su domesticación. Otra teoría defiende el mayor grado de amaestramiento de los elefantes indios frente a los africanos por lo que estos se volvían menos propensos a las espantadas.

El resultado de esta batalla fue el debilitamiento de ambas potencias, cuyo poder sería sustituido por los partos en el caso seléucida y por Roma en el caso egipcio.

b. Representación en el juego.

Dentro del juego, se nos hace una pequeña introducción en la que se nos aporta un poco de contexto. Se presenta a Antioco III como fuerza atacante, nos menciona que se dispone a marchar sobre Egipto y que Ptolomeo IV ha reunido un ejército muy variado para hacer frente a la amenaza. Se presenta la batalla como una cuestión de supervivencia para el imperio egipcio y el papel del jugador es asumir el control de este último para derrotar al ejército seleccionado y poner fin a su avance. Se menciona específicamente la utilización de elefantes asiáticos frente a los elefantes africanos y como estos últimos se veían intimidados ante la presencia de los paquidermos asiáticos debido a su mayor tamaño y se nos dan indicios de que debemos evitar un enfrentamiento directo entre estas unidades dentro de la batalla.

Las unidades militares de las que dispone el ejército egipcio se distribuyen de la siguiente manera: Nueve unidades de caballería, una ptolemaica en la que encontramos al general Ptolomeo IV, dos egipcias, tres de ciudadanos, una de arqueros a camello, una de

² Grimal: 207

³ Ver anexo, Imagen 2.

⁴ Polibio 5.84.5

carros falcados y los mencionados elefantes de guerra egipcios; Cinco de las unidades que aparecen son de infantería ligera o a distancia, estas son: Dos unidades de peltastas, dos de arqueros egipcios y una de arqueros mercenarios cretenses. En cuanto a la infantería, se nos presentan once unidades, divididas en tres unidades de piqueros, tres de infantería egipcia, dos de espadachines gálatas, dos de hoplitas mercenarios y una de infantería con hacha cara.

En el bando contrario, el ejército seléucida se nos presenta también con nueve unidades de caballería, repartidas en cuatro unidades de caballería de compañeros, dos de elefantes indios de guerra, dos de caballería ligera y una de caballería real helénica en la que encontramos al general Antíoco III. La infantería ligera del ejército seleccionado estaría compuesta por dos unidades de arqueros ligeros persas, una de jabalineros orientales, una de peltastas y una de honderos orientales. Por último, la infantería la forman tres unidades de piqueros, dos unidades de piqueros argiráspidas y una de piqueros con escudo de bronce. Con esta disposición, se nos presenta la batalla, con una formación poco ordenada y con una distancia suficiente entre los ejércitos para que el jugador pueda establecer una formación que estime oportuna para cumplir su objetivo.

La representación militar es de veinticinco unidades egipcias frente a veinte unidades seléucidas.⁵

c. Valoración.

Realizando una comparación con aquello que recogen las fuentes clásicas, hemos podido constatar un elevado grado de verosimilitud en lo que unidades se refiere, con una gran cantidad de tropas mercenarias en el bando egipcio y con el episodio de los elefantes indios frente a los africanos. La presencia de elementos helénicos también puede ser considerada un acierto debido a los orígenes de los diáconos implicados en la batalla.

El escenario también parece acertado, la llanura de Rafia, en las proximidades de Gaza era un terreno idóneo para ambos contendientes debido a su disposición de batalla y la utilización de falanges.

5.1.2 Batalla de Pidna.

a. Contexto histórico.

Tras la derrota macedónica en Cinoscéfalos, Macedonia se encontraba en una delicada situación, Macedonia y toda Grecia estaba bajo el dominio romano pese a la idea de libertad que estos últimos intentaban propagar. El resultado fue la creación de una región títere en la que Roma hacía y deshacía prácticamente a su antojo. La muerte de Filipo V en el 179 a.C.

⁵ Ver anexo. Imagen 1

propició el ascenso al trono macedónico de su hijo Perseo quien “ compartía con su padre la desconfianza hacia Roma y según afirman tanto Livio como Polibio, lo convenció para que quitase de en medio a Demetrio, envenenándolo (181 a.C.) A la muerte de Filipo (179 a.C) Perseo accedió sin dificultad al trono. Sus primeros movimientos fueron conciliadores, pues solicitó y obtuvo de Roma su reconocimiento como rey. Lo cierto es que Livio nos quiere presentar un retrato muy negro del reyy macedonio con el fin de hacer recaer sobre el la entera responsabilidad de la guerra.”⁶

El conflicto se enmarca dentro de la tercera guerra macedónica entre Roma y Macedonia y se inició tras la denuncia de un aliado romano, Eumenes II, ante el Senado. Este, temeroso de perder el control sobre la región, se apresuró a declarar esta nueva guerra. Tras recabar, ambos bandos, diversos aliados, no tardaron en comenzar las hostilidades que, en un principio resultaron favorables para Perseo, quien impartió derrotas a Roma en las batallas de Calínico, Casandra o Melibea por mencionar algunas. En las fuentes se menciona la mala actitud de las tropas romanas y su indisciplina, las cuales serían utilizadas por los cónsules en sus arengas para culpabilizar a las tropas de las derrotas sufridas.

En el año 168 a. C. Lucio Emilio Paulo accede al consulado junto a Cneo Octavio. Las tornas empiezan a cambiar, el ejército vuelve a ser disciplinado y van provocando la retirada de Perseo a diferentes ciudades hasta su llegada a Pidna.

La batalla de Pidna se produjo el 5 de septiembre del año 168 a. C. El inicio del combate fue improvisado, como nos cuenta Tito Livio en su libro XLIV de *ab urbe condita* “Contra la intención de ambos comandantes, la Fortuna, que puede más que los planes de los hombres, provocó el combate. Había un río, no muy grande y más cerca del campamento enemigo, del que se aprovisionan de agua tanto los romanos como los macedonios, protegidos por destacamentos estacionados en la orilla para su seguridad. En el lado romano había dos cohortes, una de marrucinos y otra de pelignos, así como dos turmas de caballería samnita, bajo el mando de Marco Seguro Silo[*el abuelo del famoso Catilina. N del T.*]. Otro destacamento estaba situado delante del campamento, al mando de Cayo Cluvio, y compuesto por tres cohortes de firmianos, vestidos y cremoneses, con dos turmas de caballería, una placentina y otra isernia. Aunque todo estaba tranquilo en el río, pues ninguna de las dos partes hacía ninguna provocación, alrededor de las tres de la tarde [*hora onna, en el original latino*] una mula se escapó de sus cuidadores y huyó a la orilla opuesta. Tres soldados fueron detrás de ella por la corriente, que llegaba hasta las rodillas. Dos tracios se hicieron con el

⁶ Lopez Barja: 93

animal sobre el centro del cauce y tiraban de él hacia su orilla; los tres soldados les persiguieron, dieron muerte a un de ellos y luego de recuperar la mula regresaron a sus puestos. Había unos ochocientos tracios custodiando la orilla opuesta; Algunos de ellos, enfurecidos al ver como se daba muerte a un compañero suyo ante sus propios ojos, corrieron cruzando el río en persecución de los que lo habían matado; los siguieron luego otros más, y por últimos todos, y con el destacamento”⁷

El resultado de la contienda fue una masacre del ejército macedónico sin precedentes “ Todos los autores coinciden al reconocer que nunca hubo tantos macedonios muertos por los romanos en una sola batalla”⁸ con el hundimiento del ala ante la carga de elefantes y la ruptura del orden de las falanges, pronto se vieron atrapadas en una maniobra envolvente. La huida de Perseo y su caballería, primero del campo de batalla y posteriormente de Macedonia, buscando asilo acabaron por desmoralizar a las tropas.

Perseo fue apresado por los aliados romanos en Samotracia, entregado al cónsul y se le hizo desfilar en el triunfo que tuvo lugar en Roma en calidad de prisionero. Fue recluido en Alba lucens hasta su muerte.

Las represalias que aplicó Roma a Macedonia fue la división de su territorio en cuatro estas clientelares que debían rendir tributo a Roma.

b. Representación en el juego.

La batalla se introduce con una contextualización en la que se explica al jugador que, tras Cinoscéfalos, Perseo hereda el imperio de su padre, Filipo V y el odio a los romanos, provocando un aumento de tensión con Roma y la intervención de la misma ante la amenaza que interpretaba en el aumento de poder que estaba obteniendo Perseo. Se presenta a Lucio Emilio Paulo como el encargado de poner freno a los deseos macedonios y se da detalle sobre cómo empezó la batalla, con una escaramuza que fue escalando en magnitud hasta que ambos ejércitos se ven involucrados al completo. En el momento en el que se cede el control al jugador, se puede apreciar una ventaja romana en cuanto al terreno. Se presenta un escenario donde el ejército romano se encuentra en la parte superior de una colina y, en la parte inferior de la misma, con algunos edificios sin especificar y acorralados por el mar, se encuentra el ejército macedónico. El jugador controla a la facción romana y el objetivo que se marca es el de derrotar por completo al ejército macedónico.

⁷ Tito Livio 44.40

⁸ Tito Livio 44.42

En cuanto a la representación de unidades, por el bando romano encontramos la siguiente distribución: Caballería conformada por tres unidades de equites, el *legatus* y una unidad de elefantes mercenarias. La infantería ligera la componen tres unidades de *velites* y la infantería, que presenta la formación clásica romana de *triplex acies* con cinco unidades de *hastati*, tres unidades de *princeps* y dos unidades de *triarii*.

En el bando contrario, el ejército del rey Perseo presenta las siguientes unidades: Una caballería formada por dos unidades de caballería de Tesalia y seis de caballería con sarissa a la que, una vez iniciado el combate, se le unen dos unidades de la primera y cuatro de la segunda. Estas aparecen en la retaguardia romana. La infantería ligera está compuesta por una unidad de arqueros mercenarios cretenses, una unidad de pelotas y una unidad de jabalíes. Finalmente, la infantería representa el grueso del ejército y aparecen tres unidades de piqueros con coraza, tres de piqueros, dos unidades de hoplitas, dos de lanceros con tureo, una unidad de escuderos y una unidad de infantería con hacha agriana.

En total, encontramos un enfrentamiento entre dieciocho unidades romanas frente a treinta y una macedónicas.⁹

c. valoración

La representación que se muestra de la batalla de Pidna presenta un alto grado de verosimilitud en cuanto a unidades militares se refiere. Encontramos la utilización de elefantes por parte de las tropas romanas, recogido en la narración de Tito Livio, para generar desorden en las filas enemigas. El sistema de lucha en falange, empleado por los macedonios también se encuentra correctamente representado así como su debilidad al ser flanqueados. La existencia de una única unidad, en el bando macedónico, de infantería con hacha agriana es factible ya que este pueblo tenía un bagaje como tropas mercenarias y gozaban de cierto prestigio.

No son mencionadas las tropas aliadas de uno y otro bando, quedando integradas dentro de los ejércitos como unidades militares romanas o macedonias sin más, sin reconocer su identidad propia. Sirva como ejemplo los tracios, mencionados en el apartado de contexto histórico o los númidas, proveedores de los elefantes del bando romano.

La formación presentada por Emilio Paulo de *triplex acies* también es acertada.

Si se le puede poner un pero a esta representación histórica, lo ubicaríamos en la representación del terreno ya que las fuentes comentan que se trataba de un terreno llano,

⁹ Ver anexo. Imagen 3

favorable en un principio a la ordenada formación en falange mientras que en el juego, se presenta una pronunciada inclinación que otorga un factor favorable a las tropas romanas.

5.1.3 Asedio de Cartago.

a. Contexto Histórico.

La batalla que se presenta en esta ocasión es la protagonista de la tercera guerra púnica, iniciada en el 150 a.C. y finalizando en el 146 a. C., donde se enfrentaron los ejércitos de la república romana y los restos del ejército púnico en el sitio de la capital, Cartago. Tras la segunda guerra Púnica y las durísimas sanciones impuestas por Roma a Cartago, Roma pensaba que Cartago no se recuperaría de las duras sanciones. En el año 196 a. C. Anibal es elegido sufete y emprende una serie de reformas destinadas a la recuperación económica de Cartago. Estas reformas hicieron que entrara en conflicto con la aristocracia local, la cuál denunció a Anibal al senado romano y atrayendo diversas embajadas de Roma para aclarar la querrela. Ante el temor de verse capturado, Anibal huyó de Cartago con destino a Efeso, donde fue acogido por Antíoco III.

Además del conflicto entre la oligarquía cartaginesa y Anibal, existía un conflicto en el que Cartago no podía defenderse debido a las condiciones impuestas por Roma, que le prohibieron disponer de ejército si su autorización y se veían constantemente acosados por el rey Masinisa, quien se anexionaba territorio púnico sin que estos pudieran hacer nada más que denunciarlo ante el senado romano, un senado que siempre fallaba a favor de su aliado.

El temor de Roma a un resurgimiento púnico se volvió más patente tras la visita de una embajada entre la que se encontraba Marco Porcio Catón, quien, tras apreciar de primera mano la prosperidad de la que gozaba la capital púnica, emprendió una campaña en Roma, mostrando unos higos en el senado con la expresión de “estos frutos maduran a solo tres días de navegación de Roma” y comenzó a finalizar sus discursos, versara sobre el tema que versara, con su más famosa expresión, *Ceterum censeo Carthaginem esse delendam o Carthago Delenda est*. Esta campaña no contaba con el apoyo de todo el senado, es más, el grupo liderado por Escipión Nasica se oponía abiertamente ya que crea que la desaparición de Cartago implicaría la decadencia por relajación de la propia Roma.

La creación de un ejército para defenderse de los ataques de Masinisa proporcionó a Roma un *Casus Belli* al considerar roto el tratado del 201 a. C. provocando la intervención militar sobre la ciudad

Los cartagineses alarmados, despacharon una embajada urgente a Roma para ofrecer una rendición incondicional. Les respondió el senado que debían enviar a Lilibeo a trescientos niños de familias principales como rehenes y recibir nuevas indicaciones por parte de los cónsules. Cartago cumplió la orden y presentó nuevos embajadores ante los cónsules de ese año, L. Marcio Censorino y Manio Manili, que habían desembarcado en Utica con su ejército. Censorino exige la entrega de todas las armas y máquinas de guerra, lo cuál se hizo en pocos días. Entonces el cónsul les reveló la decisión irrevocable del senado, que había mantenido oculta: arrasar la ciudad. A sus habitantes se les permitía abandonarla y establecerse donde quisieran, en su territorio, pero nunca a menos de quince kilómetros de la costa. Tanto Polibio (36.36) como Apiano (Púnica, 89) se aferraban a tecnicismos para evitarle a Roma una condena por perfidia: el senado había prometido, a los emisarios cartagineses, respetar Cartago, pero una ciudad son sus habitantes y sus leyes, no sus edificios, respecto de los cuales en nada se había comprometido Roma.¹⁰

Diversos cónsules fracasaron a la hora de tomar la ciudad, pecando de un exceso de confianza al pensar que la ciudad desarmada sería rendida fácilmente, algo que se demostró incorrecto al no contar con el coraje civil y la situación extrema en que se encontraban *Tots se sentiren plens de coratge. Tots els llocs sagrats públics, els temples i qualsevol altre lloc ample es convertiren en tallers. Trevallaven, alhora homes i dones, de dia i de nit, sens descansar, menjat per torn amb un esquema establert. Cada dia es fabricaven cent escuts, tres-centes espases, mil dards per a catapultes, cinc-cents dardells, i llances i totes les catapultes que podien. Per a lligar, les dones es tallaven els cabells per manca d'altres fibres.¹¹*

Esto provocó el ascenso prematuro de un joven soldado, Escipion Emiliano, quien fue elegido por su valía mostrada y su ascendencia cuando se presentaba al cargo de edil, dentro del *cursus honorum*, resultó elegido cónsul en lo que suponía una violación de la *lex villia annalis* ya que no reunía los requisitos para ser elegido. Otra violación legal se produjo al dejar elegir al pueblo la provincia a la que sería destinado el nuevo cónsul, tradicionalmente se dirimía mediante sorteo, donde, probablemente, debido a su ascendencia¹² le fue concedida África. Fruto de sus acciones posteriores, le sería concedido el título de *Africanus minor*.

¹⁰ Lopez Barja: 96

¹¹ Villalba i Varneda: 220

¹² debemos recordar que era hijo de Emilio Paulo Macedonico y nieto de Publio Cornelio Escipion Africano.

En el asalto a la ciudad de Cartago, el primer punto importante en caer fue el puerto de Coton, posteriormente el ágora y, finalmente la ciudadela de Birsa. La ciudad fue completamente arrasada, momento tras el cuál Polibio, amigo personal de Escipion Emiliano, recoge su lamento mediante la cita al poeta Homero “día vendrá en que perezca Ilion y Priamo y el pueblo de Priamo, el de la buena lanza de fresno”¹³

b. Representación en el juego.

Dentro de la partida, el contexto que se aporta al jugador es el siguiente. Roma seguía deseando mantener sometida a Cartago, la cuál, tras cincuenta años pagando la deuda contraída con Roma, por fin se veía liberada de la misma, se da la fecha de liquidación de deuda como el 151 a. C. Mediante una serie de excusas, Roma inicia un asedio sobre la ciudad de Cartago, un asedio que se prolonga durante dos años tras los cuales, se manda una flota comandada por Publio Cornelio Escipion Emiliano para que asalte la ciudad y tome el control de la misma. Es en ese punto donde se cede el control al jugador para que lidere el asalto definitivo sobre Cartago.

En esta ocasión, el objetivo que se le marca al jugador no es el de destruir al ejército contrario por completo. Se le indican tres puntos dentro de la ciudad que deben ser controlados para obtener la victoria y se le otorga una bonificación de moral por cada punto controlado. Los puntos que se deben controlar para considerar el asedio y asalto un éxito son: El puerto, de vital importancia para la economía cartaginesa y en la que se recrea el *cotton* púnico, el sistema de doble puerto tan característico de este reino. El siguiente objetivo es el templo, el cual no se vincula el templo con ninguna divinidad, simplemente se le menciona así. El tercer objetivo que debe ser controlado es denominado como patio, una explanada en el centro de la ciudad que podía ser comparado con el foro romano.

En cuanto a las unidades de las que dispone el jugador, quien obviamente toma el control de Roma con la figura de Publio Cornelio Escipion Emiliano al mando, se nos presenta un ejército dividido en dos, una parte está compuesta por una flota de diez hexarremes en las que son transportadas siete unidades de triarios que pueden ser desembarcados en el punto que se les indique, uno lleva consigo un onagro y los dos restantes son navíos de asalto con torres.

¹³ Lopez Barja: 97

En el ejército romano que está en tierra firme encontramos las unidades de caballería del general y tres de *equipos*. La infantería ligera la componen cuatro unidades de *velites*, dos de perros de guerra y una de *rorarii* mientras que la infantería se presenta con cinco unidades de *hastati* y tres unidades de *triarii*. Esta recreación cuenta además con armas de asedio, dos unidades de onagros para derribar torres y puertas cartaginesas y así permitir el paso de las tropas a la ciudad.

En el bando púnico, su ejército virtual está compuesto en la caballería por cuatro unidades de caballería mercenaria sabea, dos unidades de caballería noble, dos de guardia del general que se encuentran repartidas por la ciudad, dos unidades de elefantes y una unidad de caballería cartaginense. En la infantería ligera encontramos dos unidades de arqueros mercenarios sabeos, dos de jabalinos libios y dos de peltastas libios. El grueso del ejército está conformado por la infantería, con cinco unidades de milicianos, cinco de piqueros africanos, tres unidades de hoplitas cartagineses tardíos y dos de la conocida legión sagrada. Para la defensa de la ciudad, también dispone de dos unidades de escorpión y tres de onagros.

El resultado previo al conflicto es de un ejército de treinta unidades para el bando romano, frente a uno de treinta y siete para el bando púnico.

c. Valoración.

En esta ocasión, se representa una situación en la que se omiten algunos hechos importantes como son el acoso constante de Masinisa, la imparcialidad por parte de Roma en las querellas presentadas en el senado donde siempre favorecía a Masinisa. No se mencionan las embajadas romanas a Cartago y una figura fundamental en el conflicto como es Marco Porcio Catón ni siquiera es mencionada. Se ignoran, no sabemos si por desconocimiento o por omisión intencionada, las embajadas púnicas a Roma, la concesión de todas las peticiones del senado al pueblo de Cartago y la intervención de otros cónsules previos a Escipión Emiliano.

Aparecen unidades de elefantes dentro de la ciudad, un hecho altamente improbable.

Tal como hemos podido mostrar en el apartado del contexto histórico, las zonas consideradas principales de Cartago¹⁴ eran el puerto de Coton, el ágora y la ciudadela de Birsa. En la representación virtual, el puerto está correctamente representado con su sistema doble y al ser marcado como objetivo. A la zona del ágora podríamos atribuirle un cierto grado de acierto en cuanto su ubicación y representación mientras que, el fallo más grave lo encontramos en la ciudadela, representada más como algo de fondo que como zona jugable,

¹⁴ Ver anexo, imagen 4.

siendo ésta sustituida por un templo relativamente cercano al ágora, un templo que no aparece vinculado a ninguna divinidad.

Por lo que respecta a los aciertos, podemos destacar la utilización de tropas mercenarias, algunas dependientes directamente de Cartago como el caso de las diferentes tropas libias, otras con un historial reconocido como mercenarios pero que no han podido ser confirmada su relación con Cartago, encontrando vínculos con Roma. Se trata de los arqueros sabeos. Otro acierto en cuanto a unidades militares se refiere es la representación de la legión sagrada como unidad de élite cartaginesa o la utilización de armamento de defensa como onagros o escorpiones aunque en las fuentes se mencionan catapultas, es una desviación permisible.

Por último, nos gustaría destacar el elevado grado de acierto a la hora de representar la ciudad de Cartago, con su doble puerto y su ciudadela como máximos exponentes, eso sí, únicamente representados en la recreación histórica y no en la campaña.

5.1.4 Batalla del Nilo.

a. Contexto histórico.

La batalla del Nilo produce una situación en la se aúnan dos conflictos independientes el uno del otro y que genera una interacción entre los cuatro bandos existentes, dos por conflicto. Puede ser enmarcada dentro de la guerra civil egipcia, entre los bandos de Ptolomeo XIII y Cleopatra VII, que pugnaban por hacerse con el trono y de la guerra civil romana entre Julio Cesar y los restos del ejército de Pompeyo tras su derrota en Farsalia. Este último, huyendo de César, se intentó refugiar en Egipto, donde fue asesinado por el bando de Ptolomeo XIII, quien, influido por el eunuco Pôtino, intentó ganarse el favor de César ofreciéndole la cabeza de su enemigo, *Cesar aborda a Alexandria després de la mort de Pompeu, i, quan Teodot li presenta el cap de Pompeu, gira la cara, i en rebre el segell del vençut es posa a plorar*¹⁵ provocando el efecto contrario por parte de Julio Cesar y propiciando una alianza con Cleopatra VII.

Al poco de llegar Cesar, se produce un alzamiento en Alejandría donde las tropas romanas, unos tres mil doscientos soldados según el comentario del propio Julio Cesar, se verán sometidas a un asedio durante el invierno del mismo año. Es durante ese asedio que se produjo el famoso incendio de la biblioteca de Alejandría, al extenderse un incendio originado en la zona de dársenas del puerto, provocando la pérdida de una ingente cantidad de documentos. La situación provocó la solicitud de refuerzos por parte de Cesar, a los que

¹⁵ Villalba i Varneda

respondieron Gneo Domicio Calvino y Mitridates I de Pérgamo. Es durante este episodio que se produjo la famosa infiltración de Cleopatra en el Palacio de la ciudad envuelta en un colchón¹⁶ que cautivó al general romano.

Según la obra de “vidas paralelas” de Plutarco, durante un banquete, el barbero de Cesar descubrió un complot para asesinarlo por parte de Potino y Aquilas por lo que envió sus soldados a asesinarlos, pudiendo ejecutar únicamente a Potino, el otro conspirador huyó y pudo alcanzar al ejército de Ptolomeo XIII. Tras superar el asedio, se produjo el combate contra las fuerzas de Ptolomeo, siendo derrotadas por Cesar, quien instauro a Cleopatra en el trono y con quien tendría un hijo, Cesarion, antes de marchar hacia la región de Siria. En una obra que continúa la obra de César, se narra la llamada de Cesar a “toda la armada de Rodas, de Siria y de Cilicia; llamó a los flecheros de Creta, y a la gente de a caballo de Maelo rey de los nabateos y, asimismo dio orden de buscar por todas partes las máquinas de guerra necesarias, hacer provisiones de víveres y levantar tropas auxiliares”¹⁷.

b. Representación en el juego.

En cuanto a la introducción que nos hace el juego, se le revela al jugador el conflicto preexistente entre Cleopatra VII y Ptolomeo XIII. Se indica que Julio Cesar apoya la causa de Cleopatra y que se encuentra bajo asedio en Alejandría. Se expone la asistencia del ejército de Mitridates I y la intención de Ptolomeo XIII de interceptar dicha ayuda pero es Julio Cesar quien se encuentra antes con Mitridates para combinar los ejércitos y atacar a Ptolomeo. El objetivo que se le marca al jugador es el de derrotar completamente al ejército egipcio de Ptolomeo XIII, controlando a Julio Cesar. También podemos observar una ventaja egipcia en cuanto a que el despliegue de su ejército se realiza en lo alto de una colina, por lo que el terreno está a su favor.

En cuanto a la presentación que se hace de las unidades, en el bando romano tenemos una caballería compuesta por la unidad del *legatus*, con César a la cabeza, tres unidades de caballería auxiliar, una unidad de caballería real pónica, donde está la figura de Mitridates y una de elefantes auxiliares. Por lo que refiere a la infantería ligera, encontramos cuatro unidades de arqueros cretenses auxiliares y una unidad de arqueros auxiliares a camello. La infantería del ejército que controla el jugador la componen seis unidades de *evocati*, dos unidades de espadachines gálatas y una de nobles gálatas. Existe también un enfrentamiento naval en el que el jugador dispone de un hexarreme de *evocati*, un quinquerreme de *velites*, un quinquerreme provisto de un onagro y un cuatrirreme con una cohorte de legionarios.

¹⁶ Estrabon, XLIX

¹⁷ Hircio, I

En el bando egipcio, su caballería la forman dos unidades de carros falcados, una de caballería ptolemaica, con su monarca al mando, una unidad de lanceros a caballo, una de guardias reales helénicos y una de elefantes africanos. La infantería ligera está conformada por tres unidades de honderos egipcios y dos de arqueros egipcios. La infantería presenta cinco unidades de piqueros egipcios, y dos de infantería egipcia. A diferencia del ejército romano, los egipcios disponen de tres unidades de balistas griegas. En cuanto a la batalla naval, el bando egipcio dispone de dos penteres con onagro, dos con arqueros egipcios y un octere con infantería egipcia.

El resultado de esto es la gestión de veinte unidades del bando romano para enfrentarse a veintiuna del egipcio.¹⁸

c. Valoración.

La representación que se hace del escenario de la batalla no coincide con lo que nos muestran las fuentes clásicas como Plutarco y el propio Julio Cesar en su *De bello civili* pero sí que lo hace el comentario de Aulo Hircio “ Había hecho el rey con sus tropas en un paraje fortalecido de su naturaleza por ser elevado y dominar el llano todo alrededor, y defendido por tres lados con varias fortificaciones; por el uno tocaba casi con el río Nilo, por otro tomaba toda la elevación de la cuesta su campo forado, y al tercero tocaba una laguna”¹⁹

Según las fuentes, se produjo el asedio ptolemaico sobre Alejandría y una posterior batalla urbana que llegó hasta la isla de Faro.

En la representación virtual, no se muestra ciudad alguna, se presenta a Ptolomeo XIII fortificado con sus tropas en una colina a la cuál se incita al jugador a tomar, previa derrota del ejército africano. Consideramos que se podría hacer una división del escenario propuesto al jugador, gestionando por una parte el asedio sobre Alejandría y una segunda fase que consista en la batalla del Nilo. Esto podría aportar un mayor grado de conocimiento de los eventos sin restar jugabilidad.

No se especifican el tipo de tropas que presentó Ptolomeo en la batalla, Hircio menciona naves que descendían por el río con honderos y flecheros mientras que en la representación virtual se muestra un ejército variado en el que aparecen elefantes, algo factible pero que no aparece reflejado en ninguna fuente, balistas, que presentan el mismo problema que los elefantes, su ausencia en fuentes clásicas, carros falcados, arqueros a camello entre otras unidades. Es por tanto que, el principal problema que debemos señalar es

¹⁸ Ver anexo, imagen 5

¹⁹ Hircio XXVIII

la ausencia de información fiable, lo que permite este tipo de licencias jugabilísticas que pretenden suponer un desafío para el jugador.

Algo similar ocurre con el bando romano, según el propio Julio Cesar, contaba con unos tres mil doscientos soldados a los que debemos añadir los aliados que ayudaron a romper el asedio de Alejandría. En el juego se presentan unidades de caballería auxiliar, arqueros a camello auxiliares, elefantes y una flota, la cuál sabemos por el propio Hircio, que fue llamada por Cesar. El problema reside en que no se especifican que tropas provienen de que ejercito, se le otorga al jugador un conglomerado de tropas resultante de la unión de Cesar con sus aliados sin establecer una relación.

Entre los aciertos, podemos señalar la utilización de mercenarios gálatas y ponticos por parte de los refuerzos romanos ya que, supuestamente, Calvino acudía desde esa región en socorro de Cesar. Los *evocati* que aparecen en el juego también podrían ser vinculados con los veteranos que menciona Cesar y que venían de batallas tan trascendentales como Farsalia, salvando el hecho de que no habían sido licenciados, más bien por el grado de veteranía.

En la fase final, una vez el jugador ha tomado la colina y derrotado a las fuerzas egipcias, el mensaje que notifica la victoria mencionar que el propio Ptolomeo yace en el fondo del río, algo que concuerda con las fuentes clásicas, con Hircio concretamente “ El rey mismo se sabe que salió huyendo de los reales y que se refugió a una nave, pero con la multitud de los que se venían nadando a las más inmediatas, pereció sumergido.”²⁰

5.1.5 Batalla del Bosque de Teutoburgo.

a. Contexto histórico.

La batalla del bosque de Teutoburgo fue una de las batallas que más huella dejó dentro de la sociedad romana y que hirió el orgullo militar romano. Este enfrentamiento lo protagonizaron una alianza de tribus germanas, comandadas por un ciudadano romano de origen querusco, Arminio, quien desertó del ejército para cambiarse de bando y atacar a las legiones del imperio romano, comandadas por Publio Quintilio Varo.

El origen del conflicto se sitúa en el trato que se le deba por parte de Roma a las diferentes tribus germánicas, provocando la reacción de Arminio, o Herrmann como se le conoce en la mitología germana, de rechazo e iniciando un movimiento de aglutinamiento de

²⁰ Hircio, XXXI

tribus. Lo que hacían los romanos era interferir en las querellas existentes entre las tribus germanas y orientarlas a su favor, favoreciendo a aquellas que se mostraban más serviciales.

Tras una campaña de expansión, Varo y sus legiones se disponían a regresar a sus cuarteles de invierno. Debemos destacar la buena relación existente entre Arminio y Varo, la cuál para algunos autores, era casi paternofilia. El suegro de Arminio, Segestes, avisó a Varo sobre la traición que estaba gestando Arminio pero este no la tuvo en cuenta debido al conocimiento de rencillas familiares en torno al secuestro nupcial por parte de Arminio de la hija de Segestes. Arminio, aprovechando su buena relación con Varo solicitó permiso para abandonar la formación con la excusa de ir a por más aliados cuando en realidad se disponía a unirse al ejército germano y exterminar las guarniciones romanas existentes tras haber desviado el grueso del ejército del camino más lógico hacia los cuarteles de invierno.

El día de la emboscada, se desató una potente tormenta que ralentizó aún más la marcha de un ejército romano sobrecargado. Al iniciar el ataque, los romanos no tuvieron apenas tiempo de reacción y estas fueron muy lentas debido al barro y a la confusión reinante. A esto le debemos sumar el hecho de que el sistema de combate germanico, de acoso y huida, no era a lo que el ejército romano estaba acostumbrado.

El asalto duró tres días. En el primer día, las tropas de Varo pudieran crear un campamento fortificado y defenderse, reinaba la confusión, no sabían en qué punto de Germania se encontraban ni a cuantos enemigos se enfrentaban. En el segundo día, el acoso de las tropas germanas recrudeció, los romanos no pudieron montar el campamento y solo pudieron construir fosos defensivos con estacas. El desánimo se apoderó de las tropas, Varo ya no controlaba la situación, estaban a merced de los germanos. En el tercer día se produjo la batalla definitiva, las tropas romanas se vieron obligadas a pasar por un angosto desfiladero, preparado previamente por los germanos, cerca de la colina de "Kalkriese-Niederweder-Senke" cuyos 110 metros de altura dominaban un corredor de 6 kilómetros de largo por uno de ancho. A la derecha del avance, una colina marcaba y cerraba el paso, habiéndose situado en ella los germanos que, además, habían ampliado el desnivel inicial convirtiéndolo en un terraplén que impedía subir a los romanos, situados al pie, facilitaba el ataque de los que ella descendían; a la izquierda, una zona pantanosa impide cualquier despliegue e incluso huida ante el previsible ataque por el otro flanco, y, al frente, en la salida hacia un terreno más abierto, los germanos construyeron una empalizada que

impedía el avance del ejército enemigo que quedaba entonces constreñido a luchar extendido contra el asalto que los germanos realizaría colina abajo.²¹²²

El resultado de la batalla fue la aniquilación de tres legiones completas, la XVII, XVIII y XIX cuyos estandartes cayeron en manos de las tropas de Arminio, seis cohortes de tropas auxiliares y tres alas de caballería, unos 30.000 hombres en total. El propio Publio Quintilio Varo se suicidó con su propia espada antes de verse capturado por el enemigo, una muerte que los romanos consideraban honrada en determinadas situaciones.

Las secuelas que quedaron en Roma duraron casi una década, durante la cuál se llevaron a cabo campañas de castigo, lideradas por Tiberio y Germanico, recuperando los estandartes perdidos pero, dentro de la superstición romana, los números de aquellas legiones perdidas no fueron nunca más utilizados.

b. Representación en el juego.

En la representación virtual de esta batalla, se presenta a Arminio colaborando con Varo, guiando a los cuarteles de invierno y separándose del grupo para arengar a las tropas germanas en su ataque sorpresa. El vídeo introductorio comienza con la famosa frase de Augusto “Varo, devuélveme mis legiones!” y se indica la existencia de otras tribus germanas, aliadas de roma que avisaban de la traición de Arminio debido a su origen. Tras la arenga de Arminio, comienza el combate con unas bolas de fuego descendiendo por la ladera del bosque directo a las tropas del jugador, que no dispone de tiempo de reacción para evitar el impacto y se encuentra siendo abordado por las tropas germanas emboscadas. Los objetivos que se le marcan al jugador en esta recreación son tres: escapar del bosque de Teutoburgo; conservar tres estandartes del águila y, finalmente, que Publio Quintilio Varo sobreviva a la emboscada.

Para llevar a cabo la misión, al jugador se le otorga las siguientes unidades: Una caballería formada por una unidad de *legatus*, con Varo a la cabeza y una unidad de caballería auxiliar. No dispone de infantería ligera en esta ocasión mientras que, la infantería la forman tres cohortes de legionarios, tres de infantería auxiliar y tres cohortes con águila, las cuales no pueden ser perdidas ya que son requisito para la superación con éxito de la batalla.

En el bando germano, la presentación de batalla que se le hace es con las siguientes tropas: Sin caballería, con unas tropas ligeras compuestas por cuatro unidades de perros y una de arqueros con arco largo y una infantería de siete unidades de tropas tribales, seis unidades

²¹ García 2009: 228

²² Ver anexo, imagen 7

de lanceros y dos unidades de jóvenes. Todas estas unidades se encuentran dispersas a lo largo de un camino flanqueado por bosque y a ambos lados del ejército romano.

El resultado de esta representación es de once unidades romanas para hacer frente a veinte germanas.²³

c. Valoración.

Lo primero que nos gustaría destacar en esta valoración es la situación en la que se coloca al jugador ya que, para conseguir la victoria, se ve forzado a completar una ucronía en la que Varo sobrevive, los estandartes no son perdidos y las tropas romanas consiguen salir de la emboscada germana en el bosque de Teutoburgo.

Con respecto a la representación que se hace de las tropas, hemos podido apreciar algunos errores, si lo comparamos con lo que mencionan las fuentes clásicas. El primero que señalaremos es el de los escudos ya que no era común que la infantería germana portara escudos de madera, y mucho menos de una forma similar a los *scutum* romanos²⁴. Los escudos de madera eran más propios de la caballería germana, y eran de circulares, pequeños y adornados con vivos colores mientras que la infantería portaba unos escudos ligeros que apenas debían tener poder de retención, siendo fácilmente atravesables por un *gladius* romano. Otro error que hemos podido constatar está en las formaciones ya que según las fuentes “la unidad básica de los contingentes militares está formada por familiares directos y otros parientes”²⁵ lo que nos indica la actuación en grupos reducidos con vínculos directos mientras que en el juego se muestra una formación marcial similar a la romana con filas bien formadas. Según hemos expuesto en el apartado del contexto histórico, las tropas romanas apenas tenían espacio para formar, luchando en extendido. En el juego, las tropas romanas pueden realizar diferentes formaciones. El último error que señalaremos es referente a la geografía del lugar ya que las fuentes nos indican la presencia de una laguna mientras que en el juego, aparecen una serie de lagunas minúsculas. Existen otros errores pero no serán señalados por no extender el apartado en demasía. En caso de completar la misión con éxito, se muestra una escena en la que el propio Arminio mata a Varo, algo que no es fidedigno.

Pese a los errores que hemos mencionado, surgido del contraste con las fuentes, existen aciertos. La espontaneidad con la que se inicia la partida es muy fácilmente asimilable a la sorpresa de la emboscada, el desconcierto de cómo gestionar el ataque por la irrupción de enemigos por todos los flancos, colocados a lo largo del camino y con un sistema de lucha en

²³ Ver anexo, imagen 6

²⁴ ver anexo, imagen 8

²⁵ Garcia, 2009: 213

el que se evita el cuerpo a cuerpo por parte de las tropas germanas ya que se produce un acoso constante de proyectiles, entrando en última instancia en el cuerpo a cuerpo.

5.2 La figura femenina, la espía y la familia

Por lo que respecta a la representación de la mujer en este tipo de juegos, hemos podido constatar que su papel queda reducido a dos tipos de unidades en todo el juego, siendo solo una de ellas jugable, es decir manejable, mientras que existe un poder de decisión sobre la otra figura femenina.

La unidad femenina que podemos controlar quedaría englobada dentro de la esfera militar, las únicas unidades manejables dentro del juego. Hablamos de la figura de la espía, representada por una figura femenina encapuchada cuyo objetivo es el de revelar unidades enemigas, ya sean otros espías como las unidades que forman un ejército enemigo; asesinar a miembros del ejército rival, generales por norma general; envenenar los suministros militares, ya sea dentro de una población o un campamento enemigo con el objetivo de mermar las fuerzas y que estas lleguen debilitadas al combate; robar estos suministros y otra serie de habilidades que se van adquiriendo mientras el personaje va ganando experiencia y que no implican directamente al enemigo como pueden ser un mayor rango de visión, una mayor movilidad o la capacidad de repeler ataques de otros agentes enemigos. El movimiento de nuestra espía puede controlarse durante el juego, pudiendo elegir su funcionamiento como lobo solitario o si integrar en un ejército para que se mueva con él, acelerando el movimiento del mismo con la función de “guía”. Sea como sea, esta unidad no actuará en conjunto con el ejército sino que su menú de acciones irá por separado al del ejército.

Otro hecho a destacar de esta figura es que no participa en las batallas, como hemos mencionado anteriormente, el juego se divide en un mapa táctico y un mapa a tiempo real. El caso de la espía, solo se controla en el modo táctico, por lo que no participaba en las batallas campales, algo lógico si atendemos a la naturaleza de su oficio y las funciones de este. En ese sentido, podemos afirmar que se trata de una representación acotada a la realidad de la época pero con una serie de variaciones respecto a las que hemos podido ver en la sesión de juego. Como hemos mencionado, la figura que controlamos es una figura femenina, esto es una contrariedad respecto a las fuentes clásicas ya que los encargados de estas tareas o aquellos que tenían acceso a este puesto eran soldados, enviados por sus propias legiones y seleccionados por sus oficiales en función a una serie de atributos que los diferenciaban del resto. Por tanto, la mujer no tenía acceso al servicio militar bajo ningún concepto, por lo que debemos señalar esta incoherencia si bien podemos atribuir algunos aciertos en cuanto a las

funciones de esta unidad así como mencionar algunas incorrecciones que hemos podido hallar durante nuestra investigación.

Si revisamos las fuentes clásicas sobre el papel de estas unidades, vemos que existió una figura que encajaría dentro de estas características, o habilidades mejor dicho. Este cuerpo militar presentó una evolución singular dentro del ejército y en lo que a sus funciones refería con periodos de actividad muy intensa debido a su utilidad para los gobernantes. Los orígenes de este cuerpo aún no están confirmados pero existe cierta unanimidad en cuanto a su generalización y especialización durante los siglos II y III de nuestra era. Algunos autores defienden su creación durante el gobierno de Domiciano, alcanzando su momento de mayor especialización a partir del emperador Adriano. Hablamos de los *Frumentarii*, una cuerpo de soldados con una serie de responsabilidades que comenzaron con la función de aprovisionar a las legiones, de ahí su nombre, que deriva directamente de la palabra *frumentum*, grano, y acabaron con toda una serie de habilidades que nada tenían que ver con el aprovisionamiento. El motivo por el que estas unidades eran perfectas para llevar a cabo funciones como las ya mencionadas lo encontramos en su tarea primaria, gestionar el aprovisionamiento de grano para las huestes. Esta responsabilidad le permitía establecer una gran red de contactos por todo el territorio, de diferentes estamentos sociales por lo que disponían de diversas fuentes de información.

Previamente, existían otras unidades militares con funciones atribuidas a la inteligencia militar como los *sploratores* o los *speculatores* cuyas funciones comprenden la exploración de los entornos. Por su parte, los *frumentarii*, fueron supliendo a estas unidades, adoptando sus funciones y añadiendo nuevas. Entre las funciones de este cuerpo encontramos la de mensajero, control del aprovisionamiento, recaudación de impuestos, espionaje, llegando hasta la función de cometer asesinatos selectivos de personajes a petición del César y asolando unas cuotas de poder que provocaron un desprestigio del cuerpo, debido a los abusos de poder que estos solían cometer, como por ejemplo la detención de personas de forma aleatoria, la tortura o la presión a la hora de recaudar. Este desprestigio provocó que el cuerpo fuera desmantelado por el emperador Diocleciano, una desmantelación de cara a la galería ya que el mismo emperador creó un cuerpo nuevo que realizaba las mismas funciones que los *frumentarii*, su nombre era *agentes in rebus* y, con el tiempo, llegaron a tener una peor imagen que el cuerpo al que sustituyeron pero que, debido a su gran valor para los gobernantes, se mantuvo operativo en todo momento.

Existe una incorrección que no hemos podido confirmar pero que hemos podido deducir de nuestra investigación. Se trata de la utilización de estos agentes para influir o

intervenir en unidades externas. Por lo que hemos podido deducir, este cuerpo de espías de la antigüedad tenía un campo de actuación más a nivel interno, como una especie de “policía política “ de la época para controlar intrigas, conspiraciones internas, a enemigos políticos o cualquier elemento que pudiera suponer una amenaza para la seguridad del emperador o sus intereses. Existen testimonios sobre la utilización de este cuerpo para espiar a senadores y personas de las altas esferas de la sociedad romana, como el caso del emperador Adriano, que utilizó este cuerpo para espiar a un amigo suyo, senador.

La otra figura femenina que aparece reflejada se encuentra dentro de la órbita familiar, englobando en esta a las figuras de la esposa y la hija. En esta ocasión, no se tratan de figuras controlables pero sí gestionables. Para aclarar esto, no tenemos capacidad para controlar el movimiento de estas figuras ni de sus acciones pero sí que podemos decidir sobre algunos de los aspectos de las mismas. Generalmente, el jugador tiene capacidad de contraer matrimonio con alguna mujer pero este se produce de manera aleatoria aunque sigue siendo posible formar una alianza en el senado. En ese sentido, estas figuras femeninas que aparecen dentro de la familia son contempladas más bien como herramientas diplomáticas a nivel interno, tanto familiar como de política local. Una mecánica que puede influir a la hora de contraer matrimonio son las virtudes o defectos que conlleva el hacerlo con una u otra esposa ya que cada una llevará asociado una serie de los mismos.

Podemos constatar una correlación con lo que nos cuentan las fuentes clásicas sobre los matrimonios y sobre el papel que tenía la figura paterna, el *pater familia*, a la hora de decidir sobre el destino de su mujer y de sus hijas

*“La familia estaba integrada por el padre, la madre, los hijos varones solteros y casados, las respectivas esposas de estos últimos, los esclavos y los clientes. Todos ellos sometidos a la autoridad del Pater familiae, quien era el único que poseía derechos ante la ley. Tenía derecho de vida y muerte sobre su mujer y sus hijos, hasta el extremo de poder venderlos como esclavos.”*²⁶

Debemos tener en cuenta la visión que se tenía sobre la mujer en aquella época, muy lejana de la visión actual, ya que *“En ningún momento de su vida era considerada como un ser libre, ya que pasaba sucesivamente de la tutela de un varón a la de otro”*²⁷ Esto sería así hasta las reformas de Augusto, unas reformas que se inmiscuye por primera vez en la órbita privada de las familias, con el objetivo de establecer una serie de valores que se consideraban perdidos en torno a las mismas. la *Lex Iulia de Maritandis ordinibus*, la *Lex Iulia de*

²⁶ Gómez, 2015: 140.

²⁷ Gomez, 2015: 141

Adulteriis Coercendis o la *Lex Papia Poppaea* son algunas de las normas promulgadas por Augusto para intervenir sobre el ámbito familiar, el cuál se consideraba uno de los pilares fundamentales de la sociedad romana.

Durante la experiencia de juego, hemos podido constatar la ausencia de figuras femeninas relevantes dentro del juego, tanto en forma de líderes como a nivel social. Citaremos como ejemplo que dentro del sistema religioso, basado en templos dedicados a diferentes deidades, no aparecen unas figuras tan representativas de la religiosidad romana como son las vestales, ni podemos consagrar a alguna de nuestras hijas a esta actividad. Todo esto se produce pese a la concepción que se tenía de las mujeres en cuanto a la religiosidad, “La actitud ante las devociones femeninas tiende a caer en el tópico: las mujeres son en general más religiosas que los hombres, lo cuál podría entenderse en un sentido elogioso si atendemos a la importancia concedida a la pietas en el sistema de valores romano, pero también tiene connotaciones peyorativas cuando se trata de presentarlas como más crédulas e influenciables [...] Su participación como colectivo ciudadano se polariza entre rituales exclusivos y excluyentes”²⁸. A esto debemos añadirle lo poco trabajado que se encontraba este campo de estudio y el debate interno en cuanto al trato que se le ha dado al papel de las mujeres a lo largo de la historia.

Existe un papel femenino dentro de la historiografía romana que sí que ha sido ampliamente investigado y documentado, hablamos del caso de las Vestales, unas mujeres consagradas a la diosa Vesta, de ahí su nombre, y que debían de presentar unas características muy especiales para ser admitidas. Debían ser vírgenes, pertenecientes a las clases aristócratas, posiblemente para que estas contribuyeran con donaciones al mantenimiento del templo. Entre las responsabilidades de este cuerpo sacerdotal, destaca la más importante, el mantenimiento de la llama de Vesta siempre encendida ya que el sino de Roma dependía de esta, según la tradición. Además contaban con un estatus jurídico propio y un elevado grado de autonomía, algo que no gozaban el resto de mujeres, independientemente del estatus social que presentaba y salvando las diferencias. Pese a este estatus especial, algo que se suele destacar a la hora de realizar investigaciones de diversa índole sobre este cuerpo civil, muchas fuentes destacan que las condiciones de excepcionalidad que presentan este grupo de mujeres son precisamente los que la hacen tan atractivas a la hora de estudiarlas mientras que el resto de la sociedad femenina es ignorada o considerada como un mundo aparte y que no despierta tanto intereses. Dentro del juego, este papel es inexistente dado la vinculación

²⁸ Oria, 2017: 76

directa que existe y el gran enfoque hacia la guerra que presenta el juego en cuestión.

5.3 La religión

Si nos adentramos a analizar el aspecto religioso en mayor profundidad, además del ya mencionado tema de la representación femenina a nivel social con figuras como las vestales, podemos encontrar un serie de representaciones que podemos catalogar de interesadas o sesgadas. Esta afirmación la expondremos en las siguientes líneas para mostrar este sesgo que se presenta en el juego

Si hacemos caso a las fuentes clásicas, las representaciones divinas siempre presentaban un modelo social, el cuál se veía reflejado en las estructuras familiares romanas, con un *Pater familia* omnipotente, una esposa que gobierna de puertas para dentro y toda una serie de parientes con distintas funciones. Además, si analizamos las atribuciones de cada divinidad, encontramos una relación directa con el que sería su papel en un sistema patriarcal. El primer hecho que destacaremos y que consideramos una omisión importante, especialmente si lo comparamos con las fuentes clásicas, es la ausencia de uno de los dioses que conforman la triada capitolina, Juno, ya que si aparecen representados Júpiter y Minerva.

Si analizamos las representaciones religiosas que aparecen en el juego, comenzando por el nivel arquitectónico, encontramos una línea evolutiva en cuanto a las estructuras religiosas en sí. Esta línea evolutiva comienza con un *templum* en su sentido más puro. Es un área sagrada, sin necesidad de construcciones que la corroboren ya que dentro de esta definición podemos encontrar desde bosques hasta manantiales, pasando por cuevas o montañas. Se trata de un terreno que queda consagrado a una divinidad relativamente afín. Fuese cuál fuese la divinidad a la que se consagra un terreno o edificio, este pasaba a ser *sacerdote* y su profanación era castigada con la muerte.

El siguiente escalón evolutivo en esta línea religiosa lo representa, esta vez sí, mediante construcciones que establecen su propio orden de importancia que queda ordenado de la siguiente manera: Santuario, templo y basílica. Estos tres edificios, si no tenemos en cuenta el primer estadio de terreno consagrado, representan la religión de la civilización romana dentro del juego y, aunque no se representan mediante edificios como tal, cada uno de estos estratos aporta al jugador una serie de ventajas que van en aumento de un tipo de edificación al otro. Existe un tipo de edificación que únicamente es accesible desde el culto a una determinada divinidad, tema que ampliaremos a continuación, y se trata del panteón. Un tipo de construcción representado como estadio superior a la basílica y al que solo se puede acceder mediante el culto a Júpiter.

El culto a los dioses que se realiza dentro del juego forma parte de las decisiones que el jugador puede ir tomando en todo momento ya que cada provincia que este controle, puede adorar a una u otra divinidad y, a medida que el jugador se va expandiendo más allá de la península Itálica, va encontrando ciudades con cultos totalmente diferentes que se verán suplantados por el culto politeísta romano y, concretamente, el que el jugador decida establecer en esa región ya que cada divinidad representada en este apartado, aporta una serie de beneficios variados. Esto puede provocar situaciones que podríamos catalogar cuanto menos de extrañas ya que es posible establecer un templo a Neptuno en una región completamente alejada del mar, cuando se trata de un culto que se produce en las zonas costeras de forma mayoritaria, por lo que dejamos de lado el tema de las afinidades de los terrenos consagrados que hemos mencionado anteriormente.

Por lo que refiere a las divinidades a las que se puede adorar en nuestro sistema, no aparecen representados todos los dioses olímpicos, solo disponemos de cinco dioses para elegir y realizar la evolución mencionada en cuanto a estructuras. Siguiendo el orden de representación romano, las divinidades a las que podemos rendir culto en el juego son: Júpiter, dios supremo; Neptuno, dios del mar y de las aguas; Minerva, diosa de la técnica, la sabiduría y la estrategia; Marte, dios de la guerra y Vulcano, dios de la forja y el fuego. Cada uno de estos dioses nos aporta una serie de beneficios asociados al culto que no se ven reflejados a nivel estético, solo se puede medir su impacto, siempre positivo, en cuanto a unas determinadas estadísticas, que son lo que nos aportan los diferentes cultos.

Si nos paramos a analizar el porqué de estas representaciones, nos surgen una serie de preguntas como por ejemplo la limitación de divinidades a las que rendir culto y, yendo aún más allá, por que estos dioses y no otros como por ejemplo: Juno, diosa protectora del matrimonio y esposa de Júpiter; Ceres, diosa de la agricultura; Diana, diosa de los bosques y la caza; Venus, diosa del amor; Apolo, dios de la medicina y la música entre otras atribuciones; Mercurio, dios del comercio, protector de los viajeros; Plutón, hermano de Júpiter y Neptuno, dios de la muerte y gobernante del inframundo o Vesta, diosa del hogar. Dioses que también podrían ver justificada su presencia y su culto al ser considerados también importantes dentro de la religión politeísta romana y con una serie de funciones que podrían encajar dentro de las dinámicas del juego.

Si analizamos el motivo para la presencia de unos dioses en favor de otros, encontramos un patrón que nos permite establecer una relación directa entre las cinco divinidades representadas y las principales ideas que aporta el juego, la guerra y el dominio.

Los cinco dioses que pueden ser adorados presentan una clara vertiente militarista y de dominio: Júpiter, el dios que domina al resto de dioses; Neptuno, protector de los marineros, un elemento cohesionador del mundo antiguo es sin duda el mar entre tierras, el Mediterráneo, que sirvió de nexo entre culturas y que, una vez Roma pudo salir al mar, permitió una mayor velocidad de expansión, llegando a dominarlo completamente; Minerva, la diosa de la estrategia militar; Marte, el dios de las guerra y finalmente Vulcano, el dios de la fragua, donde se produce el armamento.

Si hacemos una contraposición entre lo expuesto y lo que nos dicen las fuentes escritas sobre la religiosidad romana, podemos apreciar una serie de elementos que han sido ignorados, queremos pensar en motivaciones relacionadas con la jugabilidad y el atractivo de cara al jugador, y que formaban una parte sustancial de la religiosidad en la antigua Roma ya que la religión tenía un papel muy importante dentro de la sociedad romana y presentaba una vinculación muy estrecha con la política y los asuntos de gobierno. Si bien las evidencias arqueológicas no han mostrado un gran fervor religioso, si se ha constatado un elevado grado de importancia en el ámbito privado con los hallazgos de elementos vinculados a la religiosidad como podían ser altares, murales y pequeñas piezas vinculadas a los diferentes dioses pero sin llegar a gozar de un espacio propio dentro de los hogares, mientras que, en el público, se veía restringido a clases altas y gobernantes, posiblemente, por la saturación de espacios públicos debido a la gran población que existía.

La figura de los augures era una figura respetada dentro de la sociedad romana hasta tal punto, que su autoridad se basaba en el *auspicium*, que podría equipararse al *imperium* de los mandos civiles, salvando las distancias. Dentro de las responsabilidades de los augures, existían diferentes hechos a analizar cómo los *fulmen*, consideradas interpelaciones directas de los dioses o la idoneidad de un candidato ya que “*la deslegitimación augural de un magistrado recién elegido era, no obstante, decisiva*”²⁹.

La religión y la superstición se encontraban integradas en toda la sociedad romana y en todas las esferas de influencia, ya fuera social, política o militar. Tan integrada se encontraba que incluso estaba normativizada y existía legislación en torno a cómo se debían llevar a cabo los diferentes análisis. Sirva como ejemplo de esto las *leges Aelia et Fufia* de la época republicana, promulgadas en torno al siglo II a. C. El calendario romano, a modo de curiosidad, presentaba hasta un tercio del mismo dedicado a diferentes festividades religiosas.

²⁹ Rüpke,2010: 92

Algunos de los elementos que formaban parte del día a día o eran muy marcados en el calendario romanos, tienen su origen en un evento religioso. Este es el caso de los triunfos, que también se producen en el juego aunque es solo una imagen y un mensaje en el que se le comunica al jugador que le ha sido otorgado el triunfo, cuyo origen se sitúa en el ámbito religioso, como paso previo a acudir a la guerra. En este desfile se solicitaba la protección a Júpiter pero, con el tiempo, se fue generando una variante en la que se glorificaba a los generales, especialmente a partir de la época tardorrepública.

Pese a la gran religiosidad, superstición y ritualidad que mostraba la sociedad romana, su visión de esta era diferente de la que tenían los que son considerados sus principales influencias, los griegos, y a eso debemos añadirle la perversión que fue sufriendo a lo largo de los años, hasta llegar a convertirse en una herramienta política más.

“Los romanos rememoraban a sus dioses por su aparición en la historia, por sus acciones en tiempos de crisis. Además, los dioses romanos carecían frecuentemente de las personalidades completamente desarrolladas de las deidades griegas. La genealogía era empleada con menos frecuencia que en Grecia para establecer relaciones entre los dioses. Por otro lado, únicamente las familias de segundo rango, como la Julia, en el primer tercio del siglo I a. C. sintieron la necesidad de incrementar su prestigio mediante la introducción de dioses entre sus antepasados. En cambio, las familias más antiguas y poderosas legitimaban sus posiciones políticas a través del número de cónsules que podían contar entre sus ancestros.”³⁰

6. Conclusiones

A modo de conclusión realizaremos una serie de observaciones, derivadas de nuestro trabajo de investigación, en la que recalcaremos algunos aspectos que nos han parecido relevantes en cuanto al impacto que puede generar a la hora de interpretar la historia por parte de un jugador aficionado o, como es nuestro caso, a la hora de hacer un análisis sobre la representación histórica dentro del juego y su simplificación.

Excesivo militarismo

El primer apartado que nos gustaría destacar es la sobrerrepresentación del aparato militar dentro del juego ya que, absolutamente todo dentro del juego, está

³⁰ Rüpke,2010: 106

enfocado hacia el militarismo, las acciones militares y la actitud bélica. De hecho, el juego te beneficia en algunos aspectos por tener una actitud agresiva. Las opciones diplomática y comercial apenas aparecen reflejadas e, intentar cualquier tipo de victoria que no sea mediante el dominio militar supone aumentar exponencialmente la dificultad del juego ya que el jugador se va a ver obligado a desarrollar el militarismo si no quiere ser derrotado.

Siguiendo esta línea, dentro del mapa de campaña, todas las acciones que realice el jugador van a tener un impacto u otro en los ejércitos, ya sea otorgando un determinado tipo de ventaja, reduciendo costes, tanto en salarios como en mantenimiento, o aumentando la moral en los combates. Lo grave de este hecho es la invisibilización que se realiza de la sociedad romana y del peso de las ciudades así como la red comercial. Algo que sí aparece bien reflejado en el juego es el hecho del malestar generado en las diferentes provincias por el acuartelamiento de ejércitos, los cuales reducen el crecimiento de las ciudades y consumen sus recursos, llegando a generar incluso rebeliones. Cuando hablamos de la invisibilización del peso de las ciudades, nos referimos a que cualquier tipo de construcción que elija el jugador para construir en las ciudades bajo su gobierno, además del mencionado impacto en el aparato militar, va a estar destinado a aumentar su producción, para mantener a los ejércitos tanto a nivel económico como alimentario, creando un bucle. Esto también genera un sistema económico casi inexistente y, en ocasiones, autárquico ya que no existe una predisposición a comerciar con otros estados. Este hecho rompe con la riqueza comercial del Mediterráneo en época republicana y altoimperial.

Otro hecho destacado es la ausencia de muchos generales, históricamente reconocidos, en muchas de las batallas, especialmente las recreaciones históricas, y en las que únicamente aparecen los principales nombres involucrados, cayendo en un reduccionismo que puede llevar a confusión por la omisión de nombres que realmente tuvieron un impacto en su época. Aliados históricos son ignorados y, en caso de aparecer, aparecen como una unidad más a la que controlar, perdiendo toda independencia y viendo su peso reducido al equipararse con otras unidades de menor relevancia

El papel de las mujeres

El papel que representan las mujeres en este juego es muy reducido, si a eso le añadimos el hecho de existir una representación errónea en la única unidad femenina controlable del juego, la espía, nos da como resultado una infrarrepresentación y una

invisibilización del papel femenino en las sociedad romana. Esto se da también a nivel social ya que en aquellos ámbitos en los que se podría representar la importancia de la mujer, este se ve reducido a un atributo hacia el marido, en el caso de los matrimonios o una mera generadora de herederos, cuando no es directamente omitida la oportunidad de otorgar un reconocimiento explícito de las mismas, como podría ser el caso de las vestales o las matronas. Algo similar pasa con las féminas que lideran alguna facción, no tiene ningún tipo de peso más que su antagonismo o soporte a Roma.

A nivel religioso, en cuanto a representación de divinidades nos referimos, existen diosas a las que se les podría rendir culto dentro del juego sin romper la experiencia, incluso cumpliendo los parámetros ya comentados de incremento de producción o aporte de beneficios al aparato militar. Divinidades de la importancia de Juno, miembro de la triada capitolina, Diana, protectora de los bosques o Venus, diosa del amor podrían ser veneradas dentro del juego sin que esto supusiera un prejuicio.

Roma, siempre los buenos

Debemos tener claro que en el juego, la protagonista es Roma y el mismo juego lo deja claro con los beneficios que aporta controlar a la misma facción mientras que, si el jugador intenta controlar cualquier facción históricamente enemiga de Roma, se verá penalizado con un aumento de la dificultad que desincentiva cualquier intento, a no ser que se trate de jugadores muy experimentados.

Todas las acciones de roma están justificadas, algo que también ocurre con algunos autores clásicos como Polibio o Apiano, y en la mayoría de aclaraciones históricas que son aportadas, el lenguaje empleado nos da a entender quienes son los buenos y quien los malos. En raras ocasiones se da una imparcialidad o se muestra a Roma como fuerza agresora sin causa justificada más allá de su imperialismo y sus ansias de expansión.

Potencial

Sin duda alguna, está es la palabra que mejor definiría el juego y su vinculación con los estudios historiográficos. Un potencial enorme que puede suponer un arma de doble filo pero que, bien aprovechado, puede impulsar el deseo de conocimiento de muchos jugadores que, a priori, acceden a los juegos con otras intenciones.

Cuando hablamos de potencial, no solo lo hacemos de cara a los propios jugadores, existe también a nivel educativo, siendo una vía en desarrollo actualmente, o a nivel laboral para futuros historiadores con la suficiente pasión y conocimiento tecnológico para contribuir a la

elaboración de juegos históricos con una mayor carga lo que supone la apertura de un nicho laboral que presente una proyección muy interesante y a la que habrá que estar atentos.

7. Bibliografía y webgrafía

- Curchin, L. A. (2000). “La familia romana: recientes interpretaciones”. *Zephyrus*, 53, pp. 535-550
- Danés, J. R. 2020. “De-construyendo roma: la preservación de roma en los videojuegos de tipo histórico y la cultura de los mods”. pp.105-118 en Alcázar, J. F. J., Rodríguez, G. F., & Massa, S. M. *Humanidades digitales y videojuegos*. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones..
- Estrabon, *Vidas paralelas*.
- Garcia, F. 2009. *Furor barbari! Celtas y germanos contra Roma*. Sello editorial
- Gatzidis, C. 2011 “History Lessons via Gaming; A Review of Current Approaches and the Design of a Case Study using Rome Total War” pp 45-61. En *The game it handbook*, Poulsen, M. y Kober, E. Oslo.
- Gómez, L. U. 2019. *En los márgenes de Roma: La Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Los Libros de La Catarata. Madrid
- Gómez, S. M. M. 2015.” La familia y su evolución.” *Perfiles de las Ciencias Sociales*, Año 3, Núm. 5, Julio – Diciembre. pp. 127-155
- Grimal, P. 1972. *El helenismo y el auge de Roma: el mundo mediterráneo en la Edad Antigua, II*. Siglo XXI, Madrid

- Hatlen, J. F. 2012. “Students of Rome: total war.” *Greek and Roman games in the computer age*, 175-203. Akademika pub. Trondheim.
- Hircio, A. *Comentarios de la guerra de Alejandría*
- <https://www.creative-assembly.com/> consultado el 06/09/2023
- <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350743369/la-saga-total-war-ha-vendido-mas-de-36-millones-de-copias-sin-contar-expansiones/> consultado el 06/09/2023
- Julio Cesar, *De bello civili*
- López Barja de Quiroga, P., & Lomas Salmonte, F. J. 2004. *Historia de Roma*. Akal. Madrid.
- Martín Marañón, A. 2016. Uso Didáctico de los videojuegos en Ciencias Sociales: situación actual y propuesta de una guía de análisis de videojuegos y de un taller educativo aplicado a la historia de Roma.
- Oria Segura, M. 2017. “Mujeres y religión en el mundo romano: enfoques cambiantes, actitudes presentes”. *Arenal: Revista de Historia de las Mujeres*, 24 (1), 73-98.
- Pérez Aranda, M. (2018). Realidad frente a ficción: rediseñando los fondos de un juego de ordenador de tipo histórico, Roma en el universo de los videojuegos. Universitat Politècnica de València. Valencia.
- Rank, M. 2015. “los frumentarii (siglo II y III d. c.) La mano izquierda del poder romano” p 30-37. *Espías, Espionaje y Operaciones Encubiertas Desde la Antigua Grecia hasta la Guerra Fría*. Five minutes books
- Ribas, A. R. E. (2014). “El desastre de Varo en Germania” *Historia Rei Militaris: Historia Militar, Política y Social*, 7, pp. 58-70.
- Rüpke, J. 2010. “La religión romana”. *Castro, D. y Striano, A., Religiones del Mundo Antiguo*, Delegación de Madrid de la Sociedad Española de Estudios Clásicos, Madrid, pp.89-110.
- Sancho Gómez, M. P. (2021). “Especialistas en el ejército romano. La función militar de los frumentarii durante el Principado”. *Studia Historica. Historia Antigua*, 39, 309–335.
- Tito Livio, *ab urbe condita*

8. Anexo



Imagen 1. Presentación de la batalla de Rafia. Vista desde un mapa táctico. Imagen capturada dentro del juego

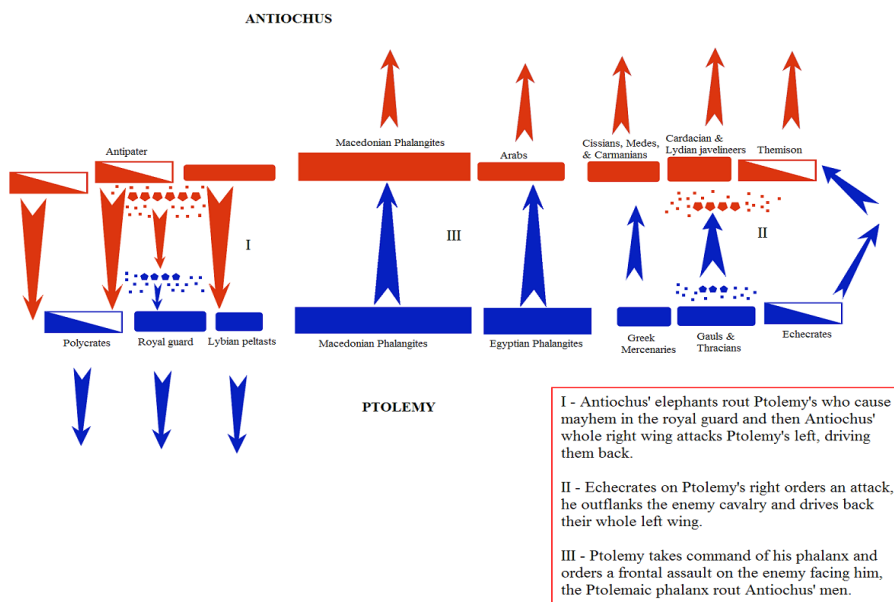


Imagen 2. Movimiento de tropas durante la batalla de Rafia. Recuperado de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Battle_raphia.png

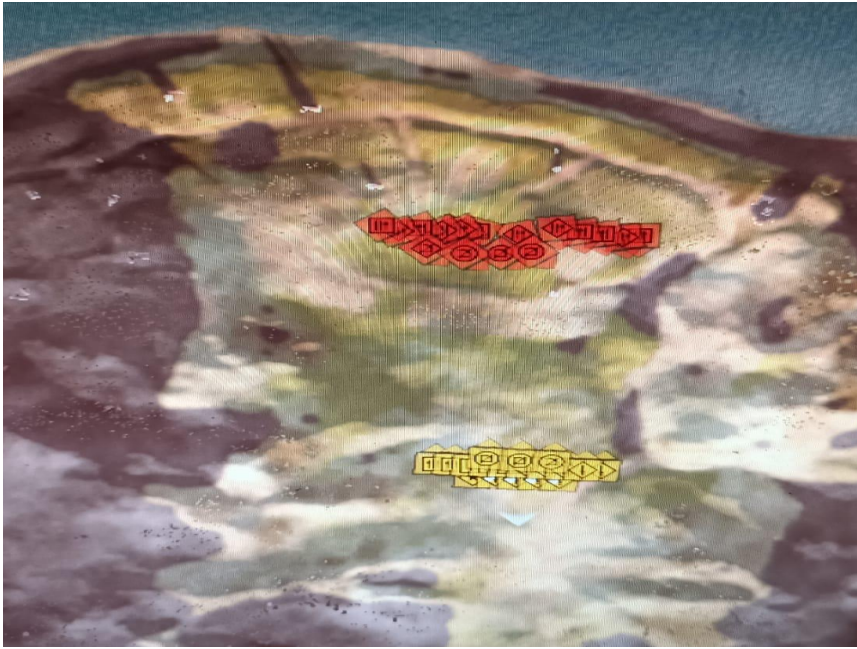


Imagen 3. representación de la batalla de pidna. Vista desde un mapa táctico. Imagen capturada dentro del juego



Imagen 4. Representación de la ciudad de Cartago. Vista desde un mapa táctico. Imagen capturada dentro del juego

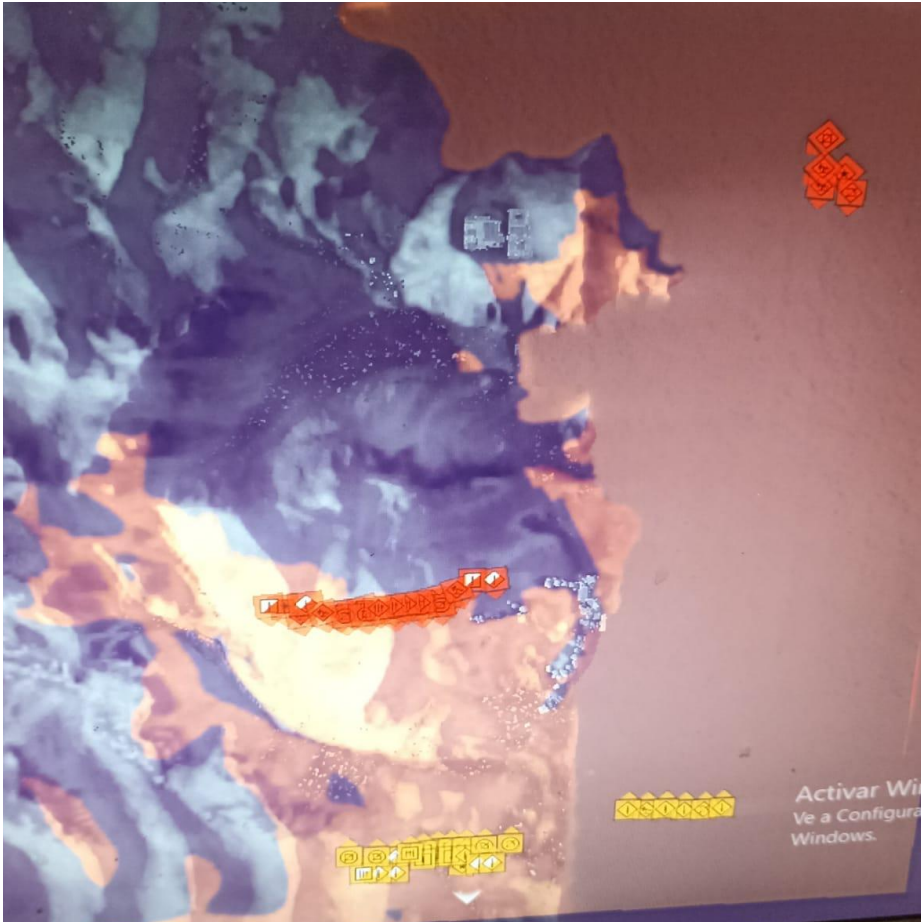


Imagen 5. Representación de la batalla del Nilo. Vista desde un mapa táctico. Imagen capturada dentro del juego

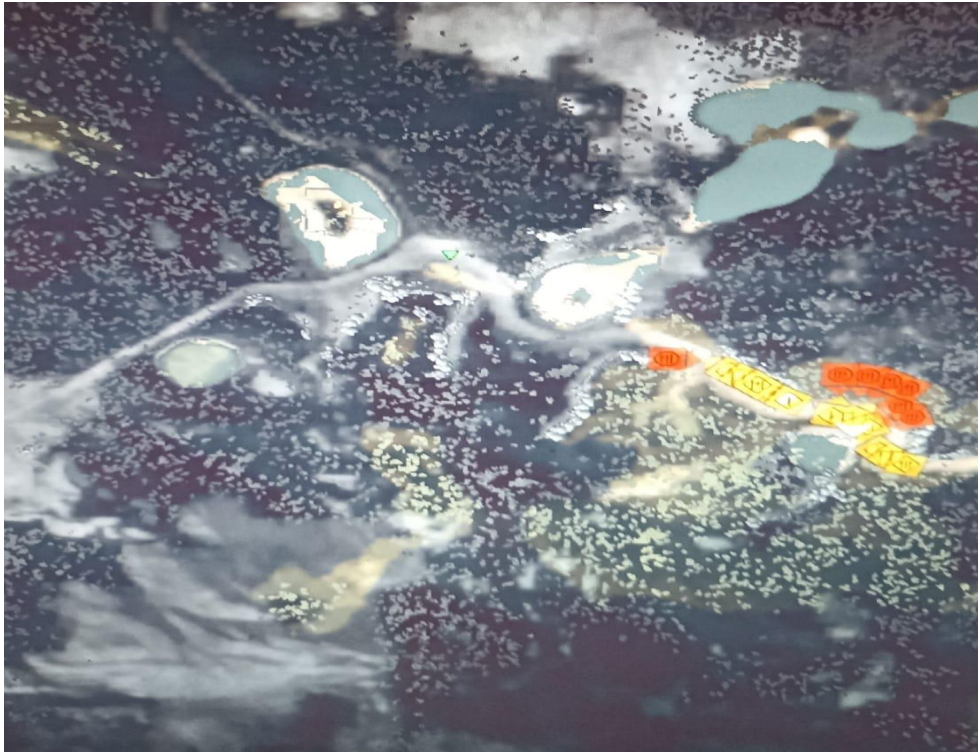


Imagen 6. Representación de la batalla de Teutoburgo. Vista desde un mapa táctico. Imagen capturada dentro del juego

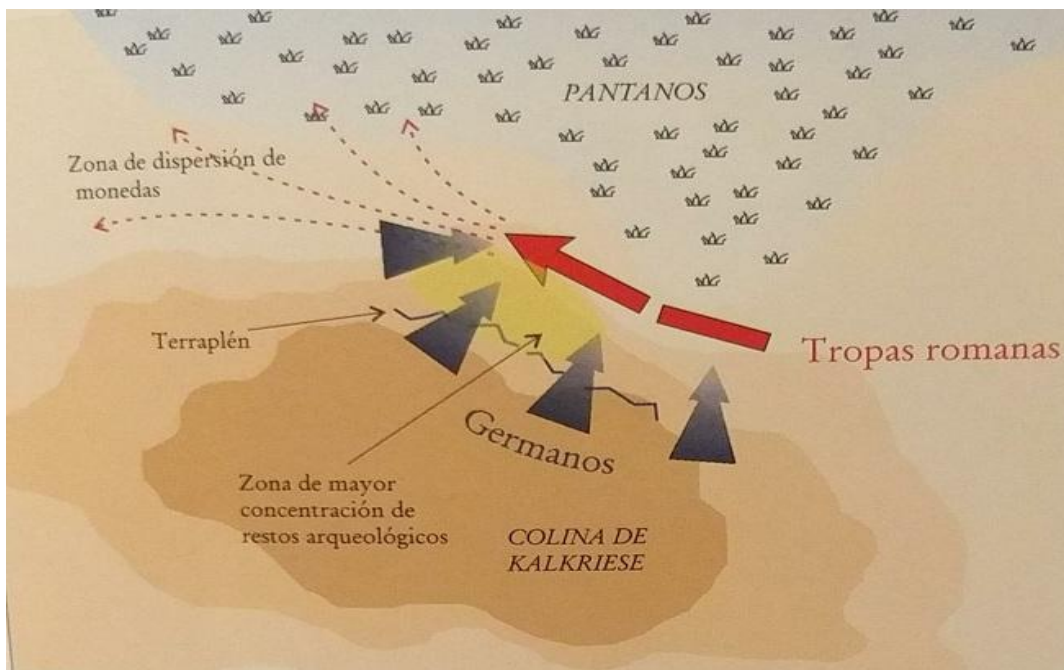


Imagen 7. Movimiento de tropas durante la batalla de Teutoburgo. Imagen recuperada de: <https://historiaeweb.com/2022/01/10/batalla-de-teutoburgo/>



Imagen 8. Representación de las tropas romanas y germanas durante la batalla de Teutoburgo. Imagen recuperada de: <https://www.caballerosdecalradia.net/t901-trailer-de-la-batalla-de-teutoburgo>