



Diacronie

Studi di Storia Contemporanea

47, 3/2021

LGBTQIA+: sessualità, soggettività, movimenti, linguaggi

RESEÑA: El largo camino de *Imperator Rome*

por Jordi RODRÍGUEZ DANÉS

Per citare questo articolo:

RODRÍGUEZ DANÉS, Jordi, «RESEÑA: El largo camino de *Imperator Rome*», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea : LGBTQIA+: sessualità, soggettività, movimenti, linguaggi*, 47, 3/2021, 29/10/2021,

URL: < http://www.studistorici.com/2021/10/29/danes_numero_47/ >

Diacronie Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

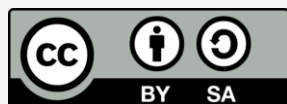
ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

redazione.diacronie@hotmail.it

Comitato di direzione: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Maximiliano Fuentes Codera – Tiago Luis Gil – Anders Granås Kjøstvedt – Deborah Paci – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Luca Bufarale – Gianluca Canè – Luca G. Manenti – Fausto Pietrancosta – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 3.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

13/ RESEÑA: El largo camino de *Imperator Rome*

por Jordi RODRÍGUEZ DANÉS

1. Introducción

Tal como reza un viejo y conocido proverbio que se remonta hasta la Edad Media, Roma no se construyó en un solo día. Esta es una frase cargada de un gran significado. Por un lado, hace referencia al hecho de que hay cosas que tardan su tiempo en gestarse, aplicable al sentido más amplio de la palabra. Esta expresión es un recordatorio, una reminiscencia, y que recuerda lo grande e imponente que fue el Imperio de Roma. En la consciencia popular, pervive la idea de que Roma tardó mucho tiempo en construir su imperio, y que este se dilató mucho a nivel cronológico.

Esta premisa es aplicable a muchos campos, como los videojuegos y su industria, donde los tiempos y plazos marcados se contraen hasta el extremo, producto de la necesidad, algo en lo que se ven sometidas continuamente muchas empresas. En un sector que vive con un estrés constante de sacar novedosos títulos, cada vez a un mayor ritmo, buscando convencer no solamente a jugadores, sino también a críticos y medios. El sector de los videojuegos se encuentra en una vorágine que los lleva a cometer errores, y a veces títulos que estaban destinados a ser todo un éxito se convierten en fracasos¹, algo similar que es aplicable también en otros sectores socioeconómicos.

Es pues el objetivo de la presente reseña mostrar el caso de un videojuego que concuerda perfectamente con la premisa mencionada al inicio del presente texto, tanto por el tiempo tomado en su desarrollo, como por la época histórica que representa, la Antigüedad Clásica. Es el caso del *Imperator Rome*, desarrollado por el estudio sueco *Paradox Development Studio*, y diseñado por un conocido del sector, Johan Andersson, veterano de otros juegos de la misma empresa.

¹ ALONSO, Rodrigo, «Cyberpunk 2077: de videojuego de la década a uno de los grandes fracasos de la industria», in ABC, URL: < https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-cyberpunk-2077-videojuego-decada-grandes-fracasos-industria-202012190145_noticia.html > [consultado el 23 abril 2021].

2. El caso: *Imperator Rome*

Imperator Rome es un juego de PC que se enmarca de lleno con la filosofía que tienen el resto de los juegos creados por el estudio sueco, como pueden ser el *Crusader Kings*, *Europa Universalis* o *Hearts of Iron*. Estos están habitualmente ubicados dentro de una cronología concreta, intentado representar los aspectos más destacados del periodo histórico en cuestión. Así, por ejemplo, en la Edad Media se destacan aspectos como las Cruzadas o la importancia de las dinastías, o en la Edad Moderna, la importancia de la colonización e imperialismo europeo. En el caso del presente juego, *Imperator* se sitúa cronológicamente entre las guerras de los estados de los diádocos y el inicio del imperio romano, con el advenimiento de Roma como potencia hegemónica de telón de fondo.

Algunas de las características que definen a *Imperator Rome* son sus variados sistemas, adaptados en gran medida de otros juegos, y es que la idea base del juego era sacar lo mejor de los otros juegos, y adaptarlos en este título². Por ello parte de un sistema militar potente, donde se intenta reflejar el *bellus* en la Antigüedad. Eso sin menospreciar un sistema político sólido, con características únicas para republicas, monarquías y tribus, como espejo de la diversidad política y social de la época. A ello cabe añadir la diferenciación cultural entre las distintas etnias que habitaban en el Mediterráneo, mediante un sistema de Tradiciones y Herencias que añade diferenciación a cada estado/país, en función de su cultura, ubicación geográfica, o tradiciones históricas. La diplomacia y la economía tampoco son obviadas, con complejos sistemas de relaciones entre los estados, haciendo posible tener varias formas de subordinación, como estados clientelares, tributarios, feudatarios, etc. Son varios los aspectos en los que el juego quiere profundizar, y también están presentes varios panteones religiosos, con distintas características en cada uno, o una estratificación social compleja y diversa, pasando de nobles, a ciudadanos libres o esclavos.

3. La problemática: un juego inacabado

Las premisas sobre *Imperator Rome* y lo que debía ser parecían claras: guerra, diplomacia, política, religión, sociedad y economía debían dar cuerpo a un juego que hacía de algunas de estas características la llave de su éxito, manteniendo lo mejor de los distintos juegos de *Paradox Studios*. La cosa no fue tal como habían previsto en un buen inicio, y después de su lanzamiento oficial, las

² «*Imperator - Development Diary #1 - 28th of May 2018*», *Paradox Forum*, URL: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-development-diary-1-28th-of-may-2018.1101600/>> [consultado el 23 abril 2021]

críticas y las opiniones por parte de comunidad y prensa especializada no fue la esperada por parte sus creadores³. La recepción fue negativa, y en sitios como *Steam*⁴ o *Metacritic*⁵, dejaban patente su opinión, que también se podían leer en los foros oficiales del juego, recibiendo un *feedback* negativo por parte de la comunidad. Algunas críticas eran duras, culpando al juego de estar inacabado y que aquejaba muchas deficiencias en su diseño y planteamiento. La mayor parte de críticas iban dirigidos hacia el sistema de puntos, es decir, el modo en como los puntos que se iban obteniendo durante el decurso de la partida y eran distribuidos entre los diversos apartados presentes en el juego (religión, política, militar y economía) y que permitían desarrollar la facción llevada según los intereses del jugador o la jugadora.

Otra crítica que recibió el juego fue la de tener poco “flavor”, término usado por la comunidad, y que hace referencia a la falta o pobreza de dinamismo histórico del juego. Esta queja iba en el sentido de que apenas se notaba diferencia alguna entre llevar un país u otro, no habiendo distinción entre ellos, parecía ser lo mismo una tribu gala, que una *polis* griega o un pueblo de la estepa. O que estados como Roma o Cartago parecían ser meras sombras de lo que merecían ser en realidad. Todo cuanto se pedía, era añadir decisiones y eventos que diesen profundidad y dinamismo histórico, que reflejasen en gran medida que *fue* aquel estado. A eso cabía añadir errores, como el hecho de que Roma solamente estuviera encabezada por un “único” cónsul. A modo gráfico, el juego parecía demasiado plano, y los distintos estados carecían de una verdadera personalidad que los definiera apropiadamente, algo que si es perceptible en otros juegos de la compañía.

4. El reto: The One Year Plan

La respuesta por parte de la compañía no se hizo esperar, y anunció un ambicioso plan: “*The One Year Plan*”⁶, cambios y añadidos para el próximo año. Fue el propio director del juego quien expuso en los diarios de desarrollo semanales algunos de los cambios que estaban por venir⁷. Se

³ «Game Development - Imperator and PDS», URL: < <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/game-development-imperator-and-pds.1171141/> > [Consultado el 23 abril 2021].

⁴ Poco después de su salida, la de críticas en la plataforma de juegos eran mayoritariamente negativas; véase: «Imperator: Rome», in *Steam*, URL: < https://store.steampowered.com/app/859580/Imperator_Rome/#app_reviews_hash > [consultado el 23 abril 2021].

⁵ Este otro sitio web de referencia para críticas, le da una media de 5 entre sus usuarios, sobre todo durante los primeros meses; «Imperator: Rome. PC», in *Metacritic*, URL: < <https://www.metacritic.com/game/pc/imperator-rome/user-reviews> > [consultado el 23 abril 2021].

⁶ «The One Year Plan For Imperator: Rome», in *Paradox Forum*, URL: < <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-one-year-plan-for-imperator-rome.1183046/> > [Consultado el 23 abril 2021].

⁷ «Imperator - Current Roadmap», in *Paradox Forum*, URL:

iban a lanzar unos parches completamente gratuitos, que no sólo iban a corregir errores, sino que cambiarían sustancialmente las principales mecánicas del juego, a la vez que se añadirían nuevos aspectos. Junto a estos parches, se iban a lanzar nuevos paquetes de contenido adicional, con nuevos elementos para el juego como música, unidades extras, u otros elementos gráficos. Todo esto además se iba a hacer con una inusual rapidez, y recuperar el terreno perdido. Al cabo de dos meses ya estaba disponible el primer gran parche, el “1.1 Pompey”, que trataba aspectos de tipo marítimo como la piratería⁸.

Entre finales del 2019 e inicios del 2020, el juego debía contar con un total de tres parches. Estos llegaron, y fueron cambiando aspectos básicos del juego, modificando en gran medida mecánicas y funciones existentes, a nivel militar, diplomático, económico... Fueron lanzados de forma trimestral, y pronto al “Pompey”, se añadieron el “1.2 Cicero”⁹ y el “1.3 Livy”¹⁰. Parecía que el juego poco a poco iba tomando forma, y hacía una dirección que la comunidad parecía desear.

Con un rumbo ya establecido, fueron anunciados ciertos cambios por parte del nuevo director del juego, *Arheo*, que había tomado las riendas del juego un tiempo antes¹¹. Pero los planes de la compañía respecto a *Imperator Rome* se vieron truncados ligeramente por culpa de la pandemia de la *Covid 19*. Eso no impidió la aparición de otros dos parches más, el 1.4 “Archimides” y el 1.5 “Menander”, que llegaron con cierto retraso, añadiendo nuevos cambios y mejoras.

La pandemia también trajo algo de oxígeno, y nuevos planes fueron tejidos para el juego. Una de las principales noticias fue el anuncio de *Paradox Thalassic*¹², un estudio repensado prácticamente desde cero, y cuya misión era trabajar exclusivamente para *Imperator Rome*. Estos ya llevaban algún tiempo trabajando en el juego. Pero a partir de este anuncio, el desarrollo del juego y de sus próximas novedades correrían principalmente a cargo del nuevo estudio.

Pronto tendría que venir otro anuncio que lo iba a cambiar todo. La compañía había empezado a dilatar un poco la frecuencia de los nuevos parches, menos frecuentes, pero centrados en aspectos más concretos del juego, para ampliar y mejorar la experiencia de los usuarios. Pero se

<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-current-roadmap.1170956/> > [consultado el 23 abril 2021].

⁸ «Imperator - Development Diary 17th of June 2019», *Paradox Forum*, URL: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-development-diary-17th-of-june-2019.1191244/>> [consultado el 23 abril 2021].

⁹ «Imperator: Cicero Release Information», *Paradox Forum*, URL: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-cicero-release-information.1249045/>> [consultado el 23 abril 2021].

¹⁰ «Imperator: Rome Developer Diary - 2nd of December», *Paradox Forum*, URL: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-rome-developer-diary-2nd-of-december.1292193/>> [consultado el 23 abril 2021].

¹¹ «Imperator Dev Diary, 1/13/2020 : The Future», in *Paradox Forum*, URL: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-dev-diary-1-13-2020-the-future.1307887/>> [Consultado el 23 abril 2021].

¹² «Intro», in *Paradox Forum*, URL: < <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/dev-diary-98-important-studio-news.1421679/> > [consultado el 23 abril 2021].

avicinaba un cambio grande, y el parche 1.6 se convirtió en el 2.0, un cambio importantísimo, y es que se iba a convertir en muchos sentidos en un juego renovado. El director del juego, Arheo, anunciaba pues la llegada del parche denominado “Marius”, centrado en aspectos como la guerra y la experiencia de juego, y con una Interfaz de Usuario renovada por completo¹³. Además, se anunció un paquete de contenido adicional centrado en los Reinos Diádicos. Era la mejora más ambiciosa para *Imperator Rome* desde su lanzamiento hacia casi dos años atrás.

5. El final de un largo recorrido

Después de su primer anuncio a inicios de septiembre de 2020, y de más de veinte diarios de desarrollo donde explicaban todas las novedades del nuevo parche, este vio a la luz el 16 de febrero de 2021, junto al nuevo DLC llamado “Heirs of Alexander”, y centrandose en aportar nuevas opciones y aspectos a los reinos helenísticos sucesores del imperio de Alejandro Magno. Muchos eran los cambios acaecidos en esta nueva versión del juego, ambiciosa y radical como ninguna hasta entonces. Como se ha dicho, se introdujo una nueva Interfaz gráfica para el juego, eso podía llegar a ser peligroso. ¿La iban a aceptar los jugadores y jugadoras más veteranos del juego?

La respuesta en este sentido, y por parte de la comunidad, fue mayoritariamente positiva¹⁴. Después de un año y medio de varios parches, reformulaciones en los sistemas, escuchar y atender el *feedback* dado a través de redes sociales, foros... y de un último y gran parche, parecía que finalmente *Imperator Rome* era, y es, el juego que compañía y comunidad deseaban. Las críticas, tanto en *Steam* como *Metacritic*, habían cambiado tanto de tono como de valoración. Ahora apreciaban el trabajo llevado a cabo, y que el juego ya si presentaba el aspecto que debería haber tenido desde un buen inicio, agradeciendo la labor realizada por el estudio sueco y sus miembros¹⁵.

Al juego le costó cerca de dos años definir exactamente cómo quería ser y hasta donde quería llegar, habiendo recorrido un camino no exento de peligros, en un momento donde las comunidades de jugadores tienen mucho poder sobre las decisiones de los estudios de desarrollo. Medios como *YouTube*, o plataformas mencionadas como *Steam*, que cuentan con sus propios foros, son solo algunos de los ejemplos que usan los y las usuarias como altavoces a sus críticas y para hacerse escuchar. Por eso conjugar intereses empresariales y el rumbo que deben tomar tus

¹³ «Imperator DD #101 - A Most Auspicious Number», in *Paradox Forum*, URL: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/imperator-dd-101-a-most-auspicious-number.1428183/>> [consultado el 23 abril 2021].

¹⁴ «Imperator: Rome - Heirs of Alexander Content Pack», in *Steam*, URL: <https://store.steampowered.com/app/1437660/Imperator_Rome__Heirs_of_Alexander_Content_Pack/> [consultado el 23 abril 2021].

¹⁵ «Imperator: Rome Review 2021 | Worth Playing in 2021? 2 Year Anniversary», *YouTube*, URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=ipnIHHb7EaQ>> [Consultado el 23 abril 2021].

productos, es decir los juegos, con aquello que piden y desean los jugadores, empieza a ser un quebradero de cabeza para muchas compañías.

En resumen, el caso de *Imperator Rome* no es único, muchas empresas tuvieron que enfrentarse a la crisis de la Covid-19 parando el proceso de desarrollo de muchos juegos, o ralentizando su avance. Pero también aprendieron durante este tiempo, pudiéndose tomar más tiempo y repensando muchos proyectos, como es el caso del presente juego. *Imperator Rome* es hoy un juego mucho más completo y solido, donde se nota el largo camino recorrido de forma conjunta entre desarrolladores y comunidad. Se percibe el ejercicio de transparencia hecho por parte de *Paradox Studios*, con sus Diarios de Desarrollo, presentados de forma periódica, modelo que siguen otras empresas del sector. A pesar de las presiones recibidas, no abandonaron el proyecto, algo que podría haber ocurrido en cualquier momento. Y es por todo ello, que si hoy en día una persona quiere sumergirse de lleno en el Mediterráneo antiguo, puede encontrar en *Imperator Rome* uno de los títulos más completos y desarrollados que existen actualmente, y con perspectivas a encontrar un juego aun más completo en un futuro próximo.

EL AUTOR

Jordi RODRÍGUEZ DANÉS es doctor en Historia Antigua por la Universitat Autònoma de Barcelona, y su especialidad son los videojuegos de carácter histórico ambientados en la Antigüedad Clásica. Su tesis fue publicada en 2018, con el título: “La Antigüedad Clásica y las TIC: Videojuegos y Gamificación”. Desde entonces, su labor se ha centrado en el indagar en el campo de los Historical Game Studies, y tratar aspectos como la relevancia de los mods en los juegos, o el poder que tienen las comunidades de usuarios.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#Danes> >