

SANDY PETERSEN, EXDESARROLLADOR EN ENSEMBLE STUDIOS

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ABAD

jfa98@gmail.com

Fecha de recepción: 29/03/2022

Fecha de aprobación: 31/03/2022

No es raro que un desarrollador de juegos decida relatar alguna información relacionada con juegos en los que haya trabajado en su carrera en la industria. Charlas y conferencias en eventos como GDC¹, entrevistas a medios de la industria o a personajes destacados de la comunidad y, en algunos casos, incluso a través de sus propios canales en las redes sociales. Por ejemplo, Marty O'Donnell, exempleado de Bungie y uno de los compositores principales de la banda sonora de la serie Halo mientras era desarrollada por ellos, detalló el proceso de composición de algunas piezas musicales de estos juegos en su canal de Youtube; y ocasionalmente algunos desarrolladores utilizan redes como Twitter para comentar alguna curiosidad sobre los juegos en que han trabajado. El caso que nos ocupa no es tan diferente de todos estos, pero la información que aporta en estos vídeos sobre uno de los muchos juegos en que trabajó hace que sea quizás uno cuya opinión hay que tener en cuenta para el mundo de la Historia y los videojuegos.

Sandy Petersen es un hombre que ha trabajado en múltiples ámbitos del mundo de los juegos. Si bien aquí nos vamos a centrar en una etapa muy particular sobre la que habla, hay que entender que no fue lo único en lo que consistió su trabajo. De hecho, casi tan célebre es por su labor en el mundo del videojuego como en la de los juegos de rol de papel y lápiz, siendo el creador original de Call of Cthulhu, actualmente una exitosa serie de juegos de rol. No obstante, su actividad en la industria interactiva digital le ha llevado por algunos de los mayores nombres de su momento: primero con Microprose, donde colaboró en el desarrollo del Sid Meier's

¹ Siglas en inglés de *Games Developers Conference* (Congreso de Desarrolladores de Videojuegos en español), un evento anual organizado desde 1989.

Pirates! y de Sid Meier's Civilization; después con id Software, donde formó parte del equipo que desarrolló Doom, Doom II y Quake; y finalmente con Ensemble Studios, en la que permaneció hasta su eventual cierre en 2009, participando de forma activa en el desarrollo de sus títulos, particularmente de la saga Age of Empires, a partir de la expansión del primer título de esta.

Sandy Petersen tiene un canal de Youtube en el que, en ocasiones, sube alguna anécdota relacionada con los juegos en los que ha trabajado, aparte de vídeos sobre películas de terror y sobre elementos del mundo de las novelas de H.P. Lovecraft, de las que ha sido aficionado durante prácticamente toda su vida. En dos de estos vídeos en concreto, partes de los cuales he traducido y componen el texto que se expone a continuación, habla sobre dos aspectos particulares del desarrollo de Age of Empires II y parte de su expansión The Conquerors, sobre las unidades únicas de las varias civilizaciones del juego y sobre lo que hizo como parte del equipo que creó Age of Empires II.

Las partes traducidas han sido escogidas debido a las materias que discute, ya que en el primer vídeo en donde relata por qué se escogieron las unidades únicas de cada civilización y sus habilidades, aporta una información bastante interesante sobre la dificultad de adaptar con una fidelidad total la Historia al mundo del videojuego, ya sea por problemas de equilibrio o del propio desarrollo. Pero además también revelan el impacto que otros medios tuvieron para escogerlas y adaptarlas, como los casos de las unidades para los japoneses y los teutones, en las que escogieron samuráis usando espadas porque "100 años de películas de samuráis nos dicen que el 100% de nuestros clientes solo sabrían de la espada samurái" y caballeros de la Orden Teutónica basándose hasta cierto punto en su representación en la película de Alexander Nevsky de 1938, dirigida por Eisenstein ("queríamos que los poderosos, siniestros pero lentos caballeros teutones fueran como los de la película").

Sin embargo, quizás lo más notable de estos vídeos corresponde al fragmento traducido del segundo, en el que habla de su rol como uno de los principales implicados en el mantenimiento de la verosimilitud histórica en el desarrollo de Age of Empires II. A pesar de no ser especialmente largo, no deja de tener particular

interés lo último que indica: “no estábamos intentando ser educativos, solamente ser entretenidos; cualquier educación que recibieras fue la guinda del pastel”.

Los juegos de temática histórica, al final del día, son, como bien dice él, un producto de entretenimiento ante todo lo demás, donde lo importante no es cualquier rol didáctico, sino que el jugador se divierta un rato mientras disfruta de él. No obstante, para terminar, es necesario destacar que, a pesar de esto, Age of Empires II fue distribuido con un apartado en el juego llamado literalmente “Historia”, en que el jugador podía leer pequeños trozos de texto en los que se detallaban aspectos de las varias facciones con que podía jugar y eventos generales del período medieval en que estaba ambientado el juego, con el fin de que pudieran al menos tener una información básica de la que partir si así lo deseaban. Desde aquel 1999 en que se estrenó Age of Empires II hasta ese pasado octubre de 2021, donde se publicó Age of Empires IV, la saga no ha dejado de tener un impacto bastante importante entre los jugadores, y por ello, me he decidido a acercar este interesante testimonio de uno de sus desarrolladores principales.

AGE OF EMPIRES II WHAT I DID – SANDY PETERSEN

<https://www.youtube.com/watch?v=zTHNQoycuao>

- 7:27 a 8:11 (el mercado es mío):

«No era el único al que le importaba la historia en [el equipo de desarrollo de] *The Age of Kings*, pero era la persona más vieja en el estudio, así que supongo que era respetado o algo así, ya sabes; y también era el que más había leído [sobre Historia] y todo el mundo dependía de mi para la verisimilitud histórica. Ellos, ya sabes, para cualquier – yo nunca hice el juego más débil o más lento para afianzar cualquier idea histórica; **el concepto era que si los jugadores pensaban que el juego era histórico se divertirían más**. Así que la Historia era para hacerlo más divertido, así que otros diseñadores me preguntaban cosas como “¿Cuál es una...? Necesito una nueva mejora para barcos, ¿cuál es una tecnología naval chula que sea de la Edad Media?”; o un artista me preguntaría “¿Qué aspecto tendría un molino asiático?”, ya sabes, ese tipo de cosas. Pero [como ya] dije que **no estábamos intentando ser educativos, solamente ser entretenidos; cualquier educación que recibieras fue la guinda del pastel**».

AGE OF KINGS SUPER UNITS – SANDY PETERSEN

<https://www.youtube.com/watch?v=OTcNwLIEY-U>

1. 1:03 a 1:38, sobre los arqueros con arco largo ingleses (el marcado es mío):

«Voy a hablar del arquero con arco largo primero, la unidad única de los britanos. Esta fue la primera unidad única en el juego, probablemente por lo obvia que es. Su habilidad es obvia, también: necesita ser un arquero con un alcance súper largo, eso es lo que hicimos. **Soy consciente de que arcos compuestos usados en Asia tenían alcances iguales o superiores, pero nuestros arcos compuestos en el juego eran en su mayoría de arqueros a caballo, a los que generalmente les menos alcance que un hombre igual de armado a pie, así que sentíamos que estábamos siendo bastante precisos.** Pues eso, arqueros con arco largo, una unidad simple sin complicaciones, la primera que tuvimos porque todos sabían que teníamos que tener arqueros de tiro largo para los britanos.»

2. 2:24 a 5:19, sobre los vikingos y los bersérkers y los drakkars (el marcado es mío):

«Vamos a hablar sobre los vikingos ahora porque son una de las grandes oportunidades perdidas del juego, creo yo, y también dan una buena perspectiva sobre el proceso de diseño. Bueno, la unidad de infantería obvia es el bersérker, que ya es famoso en las historias, ¿pero cómo podemos hacerlos interesantes? Darles solamente un buen ataque es como - todas las unidades únicas tienen un buen ataque; así que se nos ocurrió la idea de darles un efecto de regeneración permitiéndoles recuperarse después de recibir daño, así que si atacabas y esperabas un poco, estarían preparados para atacar otra vez sin tener que ser curados [por monjes]. Eso parecía un efecto interesante que podía llevar a algunas decisiones tácticas interesantes: estarías sacando a tus bersérkers heridos del combate para curarse y mientras el enemigo debería concentrar su ataque en ellos para eliminarlos.

Y el drakkar. Bueno, mi primera idea para el drakar es que serían tanto un barco de guerra como un transporte. Esto se vino abajo porque no parecía tan útil,

básicamente significaba que los vikingos no tendrían barcos de transporte en el agua. Era interesante, pero no lo suficiente. Mi segunda idea fue: “¿y si el drakar-?” Oh, dejadme decir que la gran oportunidad perdida no fueron los bersérkers, creo que los bersérkers hicieron lo que debían hacer, fueron los drakkars, porque mi segunda idea era que los drakkars también podrían servir como cuarteles para producir ciertas unidades de infantería. Así que podrías colar un drakar en la retaguardia enemiga y empezar a sacar unidades. Esto lo echaron abajo por dos motivos: el primero fue que “¿y si el drakar se movía de la costa mientras estaba produciendo la unidad? ¿Pararía la producción? ¿Quizás? ¿Pero y si lo hacía justo cuando la unidad terminaba de producirse?” Entonces a veces se quedaba atascada en el agua. **Podríamos haber arreglado esos errores con el tiempo, pero entonces salió un asunto peor, un asunto del equilibrio. Verás, los cuarteles cuestan 175 de madera, ¿no? No queríamos que los drakkars costasen tanto como unos cuarteles porque entonces serían el peor barco del juego en términos del coste, pero si costaban un precio de barco normal como 60 o 70 de madera entonces tenías estos cuarteles geniales y súper baratos que podías llevar por el agua. Sentimos que esto iba a llevar a abusos más que obvios y a una falta de equilibrio y, además, si hicieras como 20 drakkars no necesitarías 20 cuarteles. De todos modos, seré franco, no probamos todas las posibilidades que podía ofrecer, decidimos que un abuso con esto era más que probable y que lo interesante de un barco productor [de unidades] no compensaba todos los problemas posibles; además de que los programadores estaban muy quejicas con los errores que no querían arreglar –y bueno, quién les puede culpar-, así que al final hicimos que el drakar solo fuese un barco que disparase varias flechas de una vez, un barco de combate normal.**

Podría decirse que nos acobardamos y es justo decirlo, pero hay que recordar que teníamos otras tareas y otras civilizaciones que equilibrar aparte de los vikingos y los drakkars tampoco eran una mala unidad, estaban bien y tan solo les contrarrestan los barcos incendiarios. **Si hubiéramos estado unas tres o cuatro semanas perfeccionando el drakkar como cuartel entonces otra unidad o civilización o tecnología en el juego habría no tenido tanto enfoque. Al final, tuvimos que elegir entre o muy bien o teóricamente perfecto.»**

3. 5:24 a 7:06, sobre los bizantinos y el catafracta (el marcado es mío):

« [...] los bizantinos con el catafracta. Esta sí fue idea mía. Sabía que los catafractas fueron una de las cosas más temidas en la Edad Media y su característica única iba a ser –dije– que fueran caballería que fueran buenas contra infantería. **En general, el equilibrio en Age of Kings estaba basado —mayormente— en el libro de Archer Jones *El arte de la guerra en el mundo occidental*, que si estáis interesados en la guerra medieval lo recomiendo encarecidamente. En este libro aprendí que la infantería derrota a la caballería casi siempre —puede haber excepciones— y cuando digo infantería quiero decir infantería pesada, con espadas y lanzas. Vale, eso derrota a la caballería, la caballería derrota a los arqueros; y los arqueros derrotan a la infantería porque pueden disparar y moverse, sabes. La caballería derrota a los arqueros porque no están tan juntos, no tienen escudos, pueden cargar contra ellos sin problema. Esto fija la estructura básica del combate de *Age of Kings*, casi como un piedra-papel-tijeras. Por supuesto, hay muchos ajustes pequeños y uno de ellos es que el catafracta, aunque es caballería, es bueno contra infantería; y eso es muy útil porque aunque los catafractas no son especialmente rápidos, lo son más que la infantería y con su daño en área pueden devastar grupos de infantería. Por supuesto, son caros y ni siquiera los catafractas pueden aguantar mucho contra piqueros así que tienes que ser un poco sensato. Y así eran los catafractas. **Mi idea original para los catafractas no era esta, era que podían o bien disparar flechas o bien luchar cuerpo a cuerpo, porque los catafractas bizantinos reales, al menos durante un tiempo, llevaban arcos, lanzas y espadas además de su armadura pesada, pero decidimos que la interfaz para dejar que los jugadores decidieran si iban a disparar o no sería difícil; aparte de que cuando la IA tuviera que escoger si disparar o no siempre tomaría la decisión errónea porque eso es lo que hacen las IA. En fin, caballería que mata infantería.»****

4. 7:06 a 7:51, sobre los incursores azules de los celtas (el marcado es mío):

«El incursor azul era la unidad única de los celtas, podéis ver que nunca tuvimos un buen nombre para estos tipos, “incursor azul” es más bien una descripción. Bueno, queríamos hacer a los celtas una civilización de ataques rápidos, así que la idea fue darles una unidad de movimiento rápido que fuera buena contra

edificios. Durante un tiempo, eran imparables y todos los jugaban; y yo estaba preocupado que tuviera que *nerfear*² a los incursores azules y hacerlos lentos o débiles o algo así, pero nunca lo hice porque al final la gente averiguó cómo contrarrestarlos: puedes matarlos con arqueros —y por supuesto con catafractas—. **Pero mi primera idea para los incursores azules fue que serían invencibles, porque la leyenda del glasto³ era que te hacía inmune a toda herida, pero tiraron esta idea porque nadie quería enfrentarse a una unidad invencible.** Iba a poner un límite de cuántas podías tener o algo así, pero ya sabes, al final no pasó.»

5. 7:52 a 8:24, sobre los chinos y el *chu ko nu*:

«Teníamos varias ideas para las unidades únicas chinas, desde lanzas de fuego⁴ a guerreros usando kung-fu, pero al final optamos por el *chu ko nu*, un ballestero que dispara varias flechas de una vez. El *chu ko nu* real era más débil que una ballesta normal, pero lo compensaban con saetas envenenadas —como los orcos, sabes—. También parecía algo estereotípicamente chino porque abrumaba al oponente con un enjambre de pequeños ataques birriosos en vez de unos pocos campeones súper poderosos. Me di cuenta de que esto es solo un estereotipo, pero oye, en algunas guerras hay un poco de verdad en esto.»

6. 8:25 a 8:49, los francos y el lanzador de hachas:

«Los lanzadores de hachas de los francos eran una idea interesante porque lo que hicimos fue darle a una unidad a distancia daño de cuerpo a cuerpo en vez de daño penetrante, que hace que funcione de manera muy distinta en combate. Por ejemplo, les hacía muy buenos contra edificios y hostigadores, lo que parecía una cosa muy propia de los francos también. Por supuesto, los francos dependen mayormente de reclutar paladines porque sabía que los franceses tenían los mejores caballeros de Europa, así que..., pero también tienen los lanzadores de hachas para apoyarles, así que de ahí vinieron.»

² Nerfear, en términos de videojuegos, se refiere al acto de disminuir el poder de un elemento concreto del juego, derivado del inglés *nerf*, proveniente de la compañía del mismo nombre que fabrica juguetes basados en gomaespuma.

³ El glasto (o isatide o hierba pastel) es el nombre en español de la *isatis tinctoria*, una planta con funciones curativas y de colorante azul, popularmente asociada con las pinturas mencionadas por César de los habitantes celtas de Britannia a los que se enfrentó, si bien es probable que se tratase de fuera un pigmento basado en metales y no de la planta. Página de wikipedia en inglés sobre la planta: https://en.wikipedia.org/wiki/Isatis_tinctoria

⁴ https://es.wikipedia.org/wiki/Lanza_de_fuego

7. 8:50 a 9:45, los godos y el huscarle (el marcado es mío):

«Bueno, los godos tuvieron el huscarle. Una de las maneras principales en las que diseñaba unidades únicas de civilizaciones era que cogía una unidad normal y le daba una característica especial para separarla de las otras; por ejemplo, el lanzador de hachas es a distancia, pero hace daño de cuerpo a cuerpo, o el catafracta es caballería que es buena contra infantería. Bien, pues el huscarle continúa esta tendencia, es infantería que es súper resistente a los arqueros, así que si haces un puñado de huscarles el enemigo tiene problemas para matarlos con la unidad que les contrarresta y tiene que matarlos con su propia infantería. Los godos también usaban su propia infantería normal como refuerzo a los huscarles, porque no necesitas muchos huscarles para desanimar a tu oponente a hacer arqueros, que normalmente matan infantería y entonces tu infantería normal era útil otra vez y era un constante tira y afloja, hay muchas cosas que podías hacer con él. **Así que ese era el huscarle, una infantería antiarqueros que no tiene nada que ver con cómo eran los huscarles reales, pero era algo chulo para que lo tuvieran los godos, te hacía sentir gótico, sabes.»**

8. 9:46 a 10:32, sobre el tarcano de los hunos:

«Bueno, el tarcano. Esta es la primera unidad que describo que viene de la expansión *The Conquerors* que hice yo, lo que quiere decir que soy totalmente responsable porque *The Conquerors* fue todo mío. Estaba intentando pensar una unidad huna chula y la idea obvia era una unidad que pudiera destruir edificios, como los incursores azules, porque los hunos eran famosamente destructivos; pero ¿qué nombre ponerle? Pensé en un arquero que destruía edificios, pero pensé que era demasiado poderoso, así que acabé con una caballería cuerpo a cuerpo que mataba edificios. La idea era que sería un arma útil para incursiones: vas rápido a la base enemiga y mientras tus arqueros a caballo y caballería normal acababan con sus aldeanos y otras unidades, tus tarcanos derribarían sus estructuras. Encontré la palabra “tarcano” en algún lugar en mis lecturas como un miembro de una tribu que causaba muchos daños y era aliado de los hunos, así que si estabas perplejo por qué era un tarcano, la culpa es mía.»

9. 11:01 a 12:07, sobre los japoneses y el samurái (el marcado es mío):

«La única súper unidad posible para los japoneses era el samurái, todos querían un samurái; pero tenía que escoger cómo representarlo según lo que hacían. Mi primera idea era hacer que tuviera un muy buen primer ataque por aquello del *iaijutsu*⁵, pero era difícil de mantener la cuenta de aquello según los programadores. Mi segunda idea fue hacerles arqueros, porque los samuráis medievales de verdad pensaban en el arco como su arma principal, ellos sabían lo que se hacían, ¿no? **Desafortunadamente, 100 años de pelis de samuráis nos dicen que el 100% de nuestros clientes solo sabrían de la espada samurái, así que tenía que ser una espada.** ¿Pero cómo debía ser? **Bueno, los samuráis reales mataban aldeanos todo el tiempo, pero eso parecía deshonoroso para nosotros, quiero decir, ya sabes..., lo hacían pero se suponía que no debían.** Al final pensé “¿Y si los samuráis matan otras unidades únicas?” Eso parece una cosa chula de samuráis, significa que mandarías a tus samuráis a la batalla contra unidades de élite enemigas como en duelos personales. A todos nos gustó esta idea y ahí nació el samurái. Realmente es más una unidad para contrarrestar que una unidad normal, solo lo harías si el enemigo estaba haciendo sus propias súper unidades o si temías que lo hacía, pero era una habilidad única interesante. Así que ese era el samurái.»

10. *13:11 a 15:01, sobre los coreanos y sus barcos tortuga y carreta de guerra (el mercado es mío):*

«Ya sabía que los coreanos tenían los increíbles barcos tortuga, así que los hicimos y busqué en línea para ver qué aspecto tenían los barcos tortuga y eran..., todas las imágenes que tenía eran de estas cosas grandes y redondas y yo hice estos barquitos; y entonces, cuando los acabamos, las mandamos a Corea y los coreanos inmediatamente se pusieron hechos unos basiliscos, nos dijeron: “¡Así es como son los barcos tortuga, estos están totalmente mal!” Y entonces nos mandaron imágenes de cómo piensan que los barcos tortuga..., no sabemos, no hay barcos tortuga que queden hasta donde yo sé, pero así es el aspecto que tenían y no tenían pinta de una tortuga redondeada en absoluto, eran cosas largas y estrechas. Bueno, pues le dimos un nuevo aspecto y se lo mandamos. Probablemente el Internet de hoy tiene muchas más cosas así que podríamos haber dado con el barco tortuga correcto, pero entonces teníamos lo que teníamos, así que lo arreglamos. Y básicamente la idea

⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/laijutsu>

era que los barcos tortuga estaban pensados para ser los barcos más impresionantes, poderosos y caros, como unos elefantes del mar. También estaba chulo darle a alguien un barco único porque la gente no tenía mucho de eso, creo que solo los vikingos tenían uno.

Pero teníamos un problema: no todos juegan mapas con agua; y si no juegas un mapa con agua no quieres una civilización cuyo poder es un barco único. Por eso tuvimos que darles una unidad única de tierra también y la carreta de guerra fue nuestro compromiso. Está basado realmente en un aparato lanzador de lanzas cohete coreano que usaron⁶, esa era el arma que escogimos para la súper unidad coreana. Usamos la licencia artística para hacerlo un arma de asedio basándonos en que debía ser remolcada al sitio por caballos o bueyes, así que la representamos como un vagón grande y pesado que dispara lanzas por los lados. Podéis culparme por buscar el camino fácil para diseñar su apariencia, pero en vez de algo inteligente la hicimos un arma de asedio, una especie de barco tortuga, pero en tierra; después de todo, solo teníamos 5 semanas para hacer a los coreanos así que es un milagro que salieran tan bien como salieron. Son una civilización popular, así que estoy feliz con lo que hice.»

11. 15:02 a 15:36, sobre los mayas y su arquero emplumado:

«Ahora a los mayas, otra civilización de *Conquerors*. Esta era una civilización del Nuevo Mundo y mi regla para las civilizaciones del Nuevo Mundo —los aztecas, los mayas— es que no tendrían pólvora, no tendrían caballos. Sabía que los aztecas no usaban arcos, aunque usaban aliados que sí, ellos usaban hondas. Así que les di a los mayas un arquero a pie y decidí hacer..., Um..., Los mayas y los aztecas no tenían caballos, tenían guerreros águila que podían correr rápido, como la caballería ligera, y yo hice que los arqueros emplumados fueran un arquero a pie que fuese similar a arqueros a caballo, porque eran rápidos y tenían muchos puntos de salud. Su ataque era una birria, pero los hicimos baratos para que pudieras reclutar un buen puñado. Bueno, ese es el “arquero a caballo” maya.»

⁶ Aquí en el vídeo muestra una imagen de un *hwacha*, un primitivo lanzacohetes múltiple coreano de finales del siglo XVI que lanzaba grandes flechas impulsadas por cohetes. Curiosamente, fue usado principalmente para repeler la invasión japonesa de 1590, la misma que se representa en *The Conquerors*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Hwacha>

12. 15:38 a 16:20, los aztecas y los guerreros jaguar (el mercado es mío):

«Pues veamos los aztecas. **Por supuesto, los aztecas vinieron antes que los mayas; yo dije “hagamos los aztecas, me encantan los aztecas” y entonces dije “necesitan a alguien con quien pelear” así que entonces hicimos a los mayas.** En verdad eran mi objetivo original al diseñar *The Conquerors*, yo solo quería tener a los aztecas, me encantan los aztecas..., pude visitarlos otra vez en la más tardía expansión [de *Age of Empires III*] *War Chiefs* para mi sempiterno júbilo. Otra vez: aztecas, cero pólvora, cero caballos; pero **tenían tantas unidades únicas y solo podía tener una, así que fue el guerrero jaguar, es una de las unidades de élite más famosas.** Lógicamente, si el guerrero jaguar tuviera una bonificación sería contra infantería, porque era contra lo que los aztecas luchaban en su mayoría, así que fuimos lógicos: guerrero “jag”, mata infantería; simple y sin complicaciones. Lo hace eficaz, te da algo para usar aparte de caballería para matar infantería. Era entretenido.»

13. 16:21 a 16:52, sobre los mongoles y sus mangudai (el mercado es mío):

«El mangudai. Bueno, los mongoles fueron una de las civilizaciones más prominentes y temidas durante la Edad Media, necesitaban algo bueno. Ya le habíamos dado a los mongoles muy buenas armas de asedio y, por alguna razón, **decidimos que los mangudai, los guerreros élite de los mongoles, tuvieran una bonificación contra armas de asedio. No se me ocurre nada que hiciéramos que tuviera una bonificación contra armas de asedio, así que pensamos que sería interesante.** También significaba que los mongoles podían hacer armas de asedio y los enemigos no podían tanto. Parecía como que un buen jugador podía hacer algo con esa asimetría. Y bueno, ese era nuestro plan, espero que os funcionase.»

14. 16:52 a 17:13, sobre el elefante de guerra de los persas (el mercado es mío):

«En *Age [of Empires] I* teníamos elefantes. **En *Age [of Empires] II* no teníamos porque no era algo que se viera mucho en la Edad Media, pero nos encantaban los elefantes, así que le dimos a los persas este recuerdo de tiempos pasados: elefantes de guerra,** con como mil millones de puntos de salud, lentos de narices, súper caros.

Además, no les dimos Herejía⁷ a los persas específicamente para que sus elefantes fueran débiles contra monjes, queríamos que fueran justo como en *Age [of Empires] I.*»

15. 17:14 a 17:47, sobre los sarracenos y el mameluco (el marcado es mío):

«Bueno, yo insistí que llamáramos a la civilización de la península arábica “sarracenos” porque pensé que era más interesante y más medieval. Creo que decidí llamar a su súper unidad “mameluco” por los famosos guerreros egipcios de la Edad Media y, obviamente, lo más obvio es hacerle un jinete de camello a distancia. Se me escapa por qué le dimos cimitarras arrojadizas, que debe ser una de las ideas más estúpidas para armas; voy a decir que no fue mi idea porque pienso que es una tontería. A ver, tienen un ataque cuerpo a cuerpo a distancia, por variedad; obviamente los mamelucos de verdad no tiraban cimitarras, eso, um... Echando la vista atrás, a lo mejor les deberíamos haber dado arcos y tener un arquero en camello, pero no lo hicimos, así que es lo que es.»

16. 17:49 a 18:44, los españoles con el conquistador y el misionero (el marcado es mío):

«Cuando estaba diseñando *The Conquerors*, también tenía el ojo echado a los españoles porque, por supuesto, si estoy haciendo a los aztecas, mi primera idea [es]: “Tengo que tener españoles”, sabes. **Los españoles, como los aztecas, fueron una civilización que floreció al final de la Edad Media y hacia el Renacimiento, y eran bastante avanzados tecnológicamente para el período.** La gente no se da cuenta que los aztecas eran como una civilización más moderna; es que, cuando los vikingos..., cuando los vikingos estaban en su cénit, no había aztecas aún, ya sabes; así que para simular la alta tecnología de los españoles les dimos el conquistador, que era un tío con pólvora a caballo; lo ultimísimo en tecnología medieval: pólvora y caballo. **También quisimos darles unas buenas ventajas en lo religioso por el famoso fervor religioso español;** y alguien —no sé quién— pensó en el misionario, un monje a

⁷ Refiriéndose a la tecnología de *Age of Empires II* investigada en el monasterio, según la cual “Las unidades convertidas por monjes (o misioneros) enemigos mueren en vez de cambiar al color enemigo”.

caballo. Bueno, en burro, lo mismo es. Así que teníamos un misionario que iba rápido. No hicimos un misionario de élite porque sabíamos que lo no lo investigaría nadie; así que ya sabes, eso estaba.»

17. 18:45 a 19:42, sobre los teutones y sus caballeros de la Orden Teutónica (el marcado es mío):

«Bueno, hicimos dos civilizaciones germánicas diferentes: hicimos los godos, de la Alta Edad Media, y luego los caballeros teutones, de cerca del final de la Plena Edad Media. Bien, si queréis ver una película chulísima con los caballeros teutones, mirad *Alexander Nevsky* de 1938. Sí, es vieja, pero no es lenta; era básicamente una advertencia a Hitler de no invadir Rusia —supongo que ahora él desearía haberles escuchado, ¿no?—. Tiene música genial de Prokofiev, dirigida por Sergei Ensestein, uno de los grandes directores en la Historia —que de alguna manera consiguió sobrevivir a Stalin—... madre mía, miradla. Oh sí, por cierto, los caballeros teutones son totalmente los malos en la película, algo bastante acertado históricamente. **Bueno, queríamos que los poderosos, siniestros pero lentos caballeros teutones fueran como los de la película.** De hecho, hice que mis compañeros de trabajo vieran *Alexander Nevsky* porque es una muy buena película medieval de acción. Y bueno, nosotros simplemente hicimos a los caballeros teutones la unidad de infantería más fuerte y ahí lo dejamos. Al principio incluso les dimos daño en área, pero eso les hizo demasiado poderosos así que tuvimos que quitarlo.»

AGE OF EMPIRES II WHAT I DID – SANDY PETERSEN

<https://www.youtube.com/watch?v=zTHNQoycuao>

18. 0:20 a 1:01, sobre los turcos y los jenízaros (el marcado es mío):

«Bueno, los turcos. En la época del Renacimiento y en la Baja Edad Media los turcos eran en verdad una civilización avanzada y adepta científicamente, así que sentí que su súper unidad debían ser los jenízaros: un tipo de soldados que en realidad eran en su mayoría de origen cristiano pero que fueron adoptados a la fe musulmana. Pues los jenízaros son básicamente mosqueteros, tienen armas de fuego; son una de las unidades más tempranas con armas de fuego que puedes obtener porque, ya sabes, puedes tenerlas tan pronto como tengas un castillo. Y eso es lo que son: turcos con armas de fuego. **El objetivo de esto era para enseñar que los turcos eran avanzados en este período, no atrasados como se les ve en los siglos XIX y XX.**»