

## MODS. CUANDO EL JUEGO NO ES SUFICIENTE.

## MODS. WHEN THE GAME IS NOT ENOUGH

*Juan Francisco Jiménez Abad*

*Universidad de Murcia*

*Jfja98@gmail.com*

Fecha de recepción: 30 de julio de 2022

Fecha de aprobación: 31 de julio de 2022

### **Resumen**

Este trabajo busca estudiar los mods dentro del ámbito del juego de temática histórica, para lo cual primero se buscará establecer una definición de mod, se elaborará sobre el surgimiento del fenómeno mod, y posteriormente se procederá a clasificar los tipos de modificaciones en títulos históricos y a ejemplificarlas, tomando como caso de estudio para ello el juego Total War: Rome Remastered (Feral Interactive, Creative Assembly, 2021).

### **Palabras clave**

videojuego, mod, Historia, cultura colaborativa.

### **Abstract**

This paper seeks to study mods within the field of historical games, for which we will first seek to establish a definition of mod, elaborate on the emergence of the mod phenomenon, and then proceed to classify the types of modifications in historical titles and exemplify them, taking the game Total War: Rome Remastered (Feral Interactive, Creative Assembly, 2021) as a case study.

### **Keywords**

video game, mod, History, collaborative culture.

*e-tramas 12 Julio 2022 – pp. 19-36*

*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)*

*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

*Universidad de Murcia*

## INTRODUCCIÓN. ¿QUÉ SON LOS MODS?

Los mods son una alteración de cualquier tipo hecha por un usuario al software original. Aunque no es el objetivo de este trabajo establecer una definición clara para este fenómeno, hay que considerar para futuros estudios hasta qué punto puede difuminarse la barrera entre contenido creado dentro del juego con herramientas dadas por este, como mapas o escenarios. Si bien no cumplirían los criterios para ser mods según nuestra definición, lo cierto es que en muchos títulos donde se ofrecen estas opciones de creación de contenido por los usuarios suelen gozar de una inmensa popularidad y ocupan el mismo nicho que los mods, con los cuales se puede combinar en ocasiones.

El tratamiento que ha recibido este tema por parte de los especialistas ha sido muy escaso, aunque tenemos referencias diversas y en diferentes plataformas, tanto en revistas científicas (García Martín, 2016) como en prensa especializada (Frankie MB, 2019).

Las causas que pueden haber llevado al jugador a modificar el juego base pueden ir de lo más peregrino hasta las ambiciones más imposibles: cambiar un pequeño aspecto de la interfaz visual para poder distinguir de mejor forma elementos de esta; añadir ítems o niveles nuevos al juego partiendo de cero; e incluso cambiar completamente el juego original, ya sea dándole una nueva ambientación diferente a la del producto original —con todos los cambios que eso supone— o bien cambiándolo totalmente, llegando incluso a cambiar el género del videojuego en cuestión.

## DE LOS PITUFOS A ALIENS Y MÁS ALLÁ: UNA BREVE LECCIÓN EN LA HISTORIA DEL MODDING

Debido a la popularidad de la que actualmente gozan los mods dentro de las comunidades más entusiastas de videojugadores y del apoyo dado por varias grandes compañías a estos, es difícil imaginar lo rudimentario de sus orígenes. Sin embargo, algo que se puede apreciar claramente en lo que podríamos considerar como uno de los primeros mods como tales de la historia del videojuego es la voluntad de transformar totalmente el juego, al menos gráficamente, para que parezca una cosa completamente distinta al original; así como la afición de mezclar el producto original con otras franquicias de ficción, independientemente de lo mucho o poco que puedan encajar. En realidad no el primero; los mismos autores de estos mod hicieron otro basado en el título *Dino Eggs* un poco antes, pero no deja de ser de los primeros y es el más conocido de los dos.

En 1983, un par de jóvenes de Detroit, Andrew Johnson y Preston Nevins, crearon el mod *Castle Smurfenstein*, una parodia de *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981) para Apple II, dándole un toque delirante al juego original al cambiar a los enemigos alemanes

por Pitufos, para lo que incluso cambiaron las pocas frases habladas en alemán por los soldados a frases más apropiadas para Pitufos. Hasta el escaso argumento del juego también fue alterado, pasando a ser ahora una historia surrealista en la que nazis escapados a Argentina en 1946 utilizan a los Pitufos para inculcar en el mundo mensajes pacifistas que hagan más fácil su eventual retorno como conquistadores.

Aunque este mod no deja de ser una curiosidad tanto por su fecha temprana como por el tema que aborda, es una evidencia más que clara de que el fenómeno del modding en el mundo del videojuego, sobre todo en el ámbito de los juegos para PC, aunque también hay para consolas, pero en una proporción mucho menor en comparación con los disponibles en PC. empezaba a cobrar forma. Por ello no es de extrañar que siguieran realizándose estos mods, si bien no había una manera fácil de hacerlo y requería que los usuarios prácticamente descifraran el código original para modificarlo ellos. De ahí la importancia para el mundo de los mods que tuvo el lanzamiento en 1993 de Doom, desarrollado por id Software.

Doom supuso, indudablemente, un antes y un después para el desarrollo de estas modificaciones. El equipo de id Software ya había comprobado con su anterior título, Wolfenstein 3D (id Software, 1992), que estos mods contribuyeron a prolongar su vida en el mercado debido al contenido adicional creado por los usuarios, por lo que decidieron facilitar esta labor para sus jugadores de este nuevo título. Para ello, separaron todos los datos no concernientes al motor base de Doom —mapas, sprites y texturas— y los empaquetaron en un archivo en formato .wad, para que los usuarios pudieran modificarlos y manipularlos libremente sin necesidad de escarbar en el código del juego. Este formato fue creado ex profeso por id para Doom, que es el acrónimo de “¿Dónde están los datos?” —“Where’s All the Data?” en inglés—. Y eso mismo hicieron: desde crear niveles adicionales hasta conversiones totales del juego original, incluyendo una de estas transformaciones, Aliens TC, creada por Justin Fisher que sustituía la premisa de este por una basada en el universo de la franquicia Alien, inspirada en la película de James Cameron (Aliens, 1986) y de donde el mod extrae ideas para armas, niveles y enemigos que contribuían a hacer de este una experiencia más tensa que el Doom original.

Existen un sinnúmero de modificaciones, niveles extra y añadidos tanto para Doom como para Doom II (id Software, 1994), pero la libertad dada por los archivos .wad no tenía comparación con las posibilidades que podía ofrecer manipular libremente el propio código del juego en sí. Por ello no es de extrañar que, a raíz de hacer el código del motor de Doom y Doom II de licencia abierta en 1997, las posibilidades que podía ofrecer para cualquiera dispuesto a crear un mod eran —y son— increíblemente amplias, con transformaciones radicales del juego base que lo convierten en un producto totalmente diferente que habrían sido imposibles de otra manera. Por ejemplo, Total Chaos, que construye una nueva experiencia de supervivencia y terror a partir de una versión muy modificada del motor de

Doom; o Doom Shinobi, que mantiene los niveles del juego original, pero hace que pase de ser un juego de disparos en primera persona a un juego de acción en tercera persona cuya ejecución recuerda a los juegos de la serie Ninja Gaiden desarrollados por Team Ninja (2004-2011).

Doom fue el primero en proporcionar semejantes facilidades a sus jugadores para modificarlo, pero a los pocos años estaba claro que estaba lejos de ser el único. Quake, lanzado al mercado por id tres años después, en 1996, también puso un especial énfasis en permitir su modificación por parte de sus jugadores; y este caso es particularmente destacable por la futura importancia de una de las herramientas diseñadas por un fan del juego para facilitar la elaboración de niveles para este, conocida como Worldcraft. Asimismo, es preciso hacer mención de Unreal (Epic Games, 1998) por hacer de sus editores herramientas más intuitivas y accesibles para los usuarios, lo cual contribuyó a la fama de este juego y, sobre todo, del motor sobre el que estaba construido, conocido hoy en día como el Unreal Engine. Además, bastantes de los miembros del equipo de desarrollo de este título eran ya modders veteranos, que antes de trabajar en Unreal habían hecho mods anteriormente para Doom y Quake.

No obstante, a pesar de estos avances dados por otras compañías, hubo que esperar al lanzamiento al mercado de Half-Life (Valve Software, 1998) para ver una verdadera explosión de mods como algo masivo. Este juego fue desarrollado usando una versión modificada del motor de Quake como base, lo cual supuso desde un aspecto técnico que aquellos jugadores experimentados en modificar el mencionado título —o su secuela, Quake II (id Software, 1997)— se encontrasen con un entorno familiar para ellos. De hecho, la herramienta principal para el desarrollo del título original, así como de sus múltiples modificaciones fue el anteriormente mencionado Worldcraft, que recordemos en principio era solamente una herramienta programada por un aficionado de Quake para facilitar la creación de mods en ese juego.

Sin embargo, la explosión de mods traída por este título no es algo debido exclusivamente a la familiaridad del motor o de las herramientas con las que se desarrollase el juego. Desde el primer momento, Valve Software se acercó a la incipiente comunidad de modders, a los que garantizaba el poder publicitarlos al resto del mundo. Lejos de quedarse solo en mostrar su apoyo a equipos de modders, Valve incluso adquirió las propiedades intelectuales de algunos de los más exitosos, de entre los cuales queremos destacar a dos: Counter-Strike y Day of Defeat. El primero apenas necesita una introducción para aquel que conozca el mercado de videojuegos actual, ya que lo que empezó como un simple mod para varios jugadores en que fuerzas de seguridad se enfrentaban a terroristas e intentaban rescatar rehenes acabó derivando en una franquicia cuyo último título, Counter-Strike: Global

Offensive (Hidden Path, Valve Software, 2012) reportó unas ganancias de aproximadamente 414 millones de dólares estadounidenses en 2018 (Clement, 2021). No obstante, de mayor interés para este artículo es el segundo mod mencionado, Day of Defeat, ya que, al igual que Counter-Strike, se trata de una conversión total multijugador de un juego originalmente para un solo jugador; pero, a diferencia de este, en vez de estar ambientado en el mundo actual, traslada la acción a la Segunda Guerra Mundial. Aunque hoy en día Day of Defeat no es tan conocida como lo son ahora sus antiguos rivales —cabe recordar que salió al mercado como un producto comercial en 2003, muy poco después de otros dos grandes éxitos comerciales ambientados en este conflicto, siendo estos Medal of Honor: Allied Assault (2015 Inc., 2002) y Return to Castle Wolfenstein (id Software, 2001)—, no por ello deja de ser digna de mención, ya que se buscaba un juego con verosimilitud histórica, y no una experiencia arcade como con otros juegos del momento. Esto es muestra que los usuarios dedicados están dispuestos a alterar títulos existentes para llenar ese nicho de mercado, en este caso modificando un juego de ciencia ficción, pero como se verá después, este fenómeno se produce con mayor frecuencia en producciones donde los jugadores ya están predispuestos a encontrar este mayor nivel de fidelidad. No es el objetivo de nuestro trabajo abordar esta perspectiva en lo que concierne a títulos cuyo fin explícito es el de ser un simulador lo más fiel que sea posible a la realidad, ya que para estos casos habría que tratar una cantidad casi inabarcable proveniente de una base de jugadores altamente dedicada a estos simuladores.

## MODS PARA JUEGOS DE TEMÁTICA HISTÓRICA

Lógicamente, existen también juegos con una ambientación histórica que tienen la posibilidad de ser modificados por sus usuarios. La particularidad que presentan con respecto a otros juegos es que, precisamente debido a su contenido histórico, este acaba condicionando una parte significativa de los mods dedicados a esta clase de títulos. Como veremos ahora, hay mods que no toman como base esta recreación del pasado, pero es innegable que los que sí lo hacen, constituyen una parte importante de las modificaciones existentes en oferta para este tipo de juegos.

Ante la dicotomía de si es mejor hacer un juego histórico más arcade o realista, no todos los desarrolladores toman la misma decisión; por ejemplo, Sandy Petersen, desarrollador de Age of Empires II: The Age of Kings (Ensemble Studios, 1999), decía sobre el particular: “[...] no estábamos intentando ser educativos, solamente ser entretenidos; cualquier educación que recibieras fue la guinda del pastel”. Por otra parte, Daniel Vávra, director del desarrollo de Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018), tomó el camino opuesto, dando como resultado un título aclamado por su veracidad histórica (Medel,

2018; Testi, 2021). Por ello, no debe sorprender que, ante la existencia de estas dos perspectivas, los usuarios también adopten sus posturas personales, resultando en modificaciones de lo más diversas para esta clase de juegos.

Ante la carencia de investigaciones previas, nos hemos tomado la libertad de presentar en cuatro categorías diferentes los tipos de modificaciones que pueden verse para juegos históricos con el fin de facilitar una aproximación inicial a esta materia. La clasificación sería la siguiente: mods centrados en mejorar o cambiar el gameplay sin tener en cuenta la Historia; mods cuyo objetivo es centrarse y profundizar en el aspecto histórico del título original; mods que alteran el juego base para cambiar la época en la que se juega; y mods que directamente toman los elementos básicos del juego y los transfieren a un escenario ficticio, normalmente de una serie de ficción ya establecida.

### ***Mods para cambiar el gameplay sin tener en cuenta la Historia***

En esta categoría incluiremos mods que se centran exclusivamente en alterar algún elemento del juego original, dejando a un lado la necesidad de mantener cualquier tipo de verosimilitud histórica en pos de mejorar o solamente cambiar a su gusto el funcionamiento del juego.

En la sección anterior se habló de Age of Empires II y de Kingdom Come: Deliverance. Precisamente para estos dos títulos existen una variedad de mods que alteran el juego sin preocuparse de cómo afectan estos cambios al rigor histórico, si bien el motivo de su existencia no parte del mismo origen. En el caso de Age of Empires II, su importancia como juego multijugador competitivo ha llevado a la creación de varias modificaciones con el fin de alterar elementos visuales para hacer más fácil el discurrir del juego en partidas competitivas, como es el caso de un simple pero popular mod que tan solo consiste en reducir el tamaño de los árboles del juego, facilitando así la visión para los jugadores al evitar que estos la dificulten. De hecho, tal es su popularidad que en la reedición más reciente del título este mod fue lanzado por parte del equipo de desarrollo oficial. Mientras tanto, para Kingdom Come: Deliverance existen también algunas modificaciones leves similares en escala a la anterior, como una que altera la interfaz para añadir un icono adicional al usar arcos, permitiendo que el jugador pueda tener un elemento de referencia adicional a la hora de usarlo con precisión. No obstante, queremos destacar la existencia de un mod que elimina las restricciones presentes a la hora de guardar la partida, un concepto limitado en el juego original mediante el uso de ítems consumibles por el jugador, el cual en el momento de escribir este trabajo ha sido descargado casi un millón de veces. Creemos que esto es una muestra perfecta de este tipo de modificación, al suponer un cambio radical en el equilibrio de un juego histórico alterando un elemento “realista” con el fin de mejorar o

alterar la jugabilidad de acuerdo a los deseos de los jugadores, que pueden estar deseando una experiencia menos realista, pero quizás más accesible para ellos.

### *Mods para profundizar en el contenido histórico del juego base*

En esta categoría nos referiremos a mods cuya prioridad es realizar cambios y ajustes en el título correspondiente con la finalidad de alcanzar una mayor verosimilitud histórica en este, independientemente de cómo afecten estos a los sistemas de juego.

Volviendo a esa dicotomía entre realismo y experiencia arcade de la que hablamos antes, lo cierto es que, independientemente de la clasificación que se le pueda adscribir al juego, es muy probable que algún usuario haya realizado algún mod de estas características para corregir elementos que bien pueden ser meramente estéticos y que no afecten a la acción del juego, pero que también puede llegar a ser un cambio total del juego para limar o transformar completamente elementos de este con el fin de aumentar su realismo histórico. Como ejemplo de uno de estos mods puramente estéticos, Crusader Kings II (Paradox Interactive, 2012) tiene una notable cantidad de mods cuyos efectos no van más allá de alterar elementos superficiales en la interfaz, como es el caso de Patrum Scuta, cuyo objetivo es modificar el sistema de generación de escudos de armas del juego para hacerlo más realista, siguiendo ejemplos de armoriales de la época. Este mod incluso cambia los de varias dinastías históricas ya presentes en el juego para hacerlos exactamente como lo eran en la realidad, contribuyendo a un mayor sentimiento de fidelidad histórica ausente en el título original, pero sin alterar ningún otro elemento de la jugabilidad. Otro tipo de mod centrado en esta clase de cambios al aspecto del juego es aquel que corrige fallos en los uniformes en juegos de temática bélica, como es el caso de uno cuyo fin es exclusivamente arreglar los uniformes de los soldados alemanes de Medal of Honor: Airborne (EA Los Angeles, 2007).

Sin embargo, es mucho más común que los mods diseñados para aumentar el realismo histórico de los juegos para los que están hechos acaben teniendo como objetivo cambiar el propio funcionamiento de este en mayor o menor medida, no solo limitarse a modificaciones superficiales. Estas alteraciones del juego en ocasiones suponen una transformación radical, pero no es tampoco extraño ver conversiones totales cuyo fin es, en cierto modo, prácticamente rehacer el título original para poder proporcionar una mayor verosimilitud histórica, sin tener que verse constreñidos por los límites de este. En comparación con los mods del anterior tipo, existen una cantidad mayor de modificaciones que sí ajustan sistemas del juego para adecuarlos a una representación más verídica — dentro de lo que es posible en los confines del juego en cuestión— de la época histórica que se supone que representan. Por ejemplo, Back2Fronts Mod para Call of Duty 2 (Infinity Ward,

2005) introduce al juego base varias armas propias del conflicto que no estaban en la producción original para ser usadas por el jugador, así como nuevos niveles también basados en otros momentos en la Segunda Guerra Mundial que se ofrecen integrados dentro del modo de un solo jugador ya disponible inicialmente en este título. Además, a estos cambios tan pronunciados hay que añadir otros puramente cosméticos que ayudan a conseguir esta sensación de mayor realismo, como nuevos efectos de sonido y versiones con camuflajes correctos para varios blindados vistos en la campaña.

Asimismo, para Victoria II: Heart of Darkness (Paradox Interactive, 2013) tenemos apropiado título de Historical Project Mod, el cual busca aumentar la sensación de realismo histórico de esta producción al introducir varios cambios en la situación inicial del juego, así como ofreciendo al jugador una serie de decisiones adicionales que tratan de simular eventos importantes de la época no presentes en el juego base. Asimismo, este mod también reforma el sistema de población original, introduciendo un nuevo tipo de habitante, conocidos como “siervo”; y también mejora la actuación de la inteligencia artificial en la partida y arregla bastantes de los errores aún presentes en Victoria II.

Y como último ejemplo de la inmensa cantidad que existen de esta clase tenemos a Stainless Steel, para Medieval II: Total War: Kingdoms, (Creative Assembly, 2007), que altera por completo el juego original introduciendo nuevas facciones más históricamente adecuadas al período que las originales, así como unidades que se adecuan al estilo artístico más realista que se persigue conseguir con este mod. También se presenta un nuevo y expandido mapa para el juego, el cual suprime la pequeña parte del continente americano presente en el título base para ampliarlo en su defecto hacia el este, pudiendo así incluir un marco geográfico que abarca desde la costa occidental de África hasta la orilla del río Indo. Asimismo, este mod ofrece un estilo de juego más lento que el original, tanto a la hora de preparar las ciudades y ejércitos como durante las batallas en tiempo real propias de la franquicia; y de igual forma busca representar eventos de la época con un mayor rigor histórico que en el Medieval II: Total War original.

### ***Mods para cambiar la época histórica***

El objetivo de los mods incluidos en esta categoría es el de, tomando el juego base como punto de partida para los sistemas de juego más elementales, trasladar el momento histórico en el que se juega a uno diferente, ya sea anterior o posterior al original.

Si bien no son tan comunes como el segundo tipo de mod al que nos acabamos de referir, siguen siendo algo relativamente frecuente de ver para algunos juegos de temática histórica que permiten mayor libertad a sus usuarios a la hora de modificar su contenido. En parte este es uno de los motivos que hacen que no sea tan común, pero también hay que

tener en cuenta las dificultades que supone hacer lo que es, en esencia, básicamente un juego nuevo; por mucho que se tome la base del original, lo que se construye sobre esta es una experiencia totalmente diferente a la planeada por los desarrolladores del juego que se modifica. Esto también lleva a que el funcionamiento de algunos de estos mods no sea el más pulido, ya que pueden estar intentando hacer funcionar sistemas de juego diseñados para representar una época concreta para otra completamente distinta.

No obstante, estas limitaciones no han supuesto problema para que varios modders hayan conseguido llevar a cabo este tipo de modificaciones, con resultados a veces sorprendentemente eficaces a pesar de las circunstancias. Por ejemplo, *Battlefield 1942* (DICE, 2002) como *Napoleon: Total War* (Creative Assembly, 2010) son dos juegos de épocas y géneros completamente diferentes. El primero es un juego multijugador de disparos en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial y, el segundo, un juego de estrategia por turnos y en tiempo real ambientado en la época de Napoleón. Pero, curiosamente, ambos tienen un mod que los transporta a la Primera Guerra Mundial: *Battlefield 1918* para el primero y *The Great War* para el segundo. Ambos intentan adaptarse a este conflicto a su manera, con resultados satisfactorios, aunque en ocasiones algo peculiares debido a que surgían de juegos que no estaban pensados para este tipo de conflicto, ya que, por ejemplo, *Battlefield 1918* se encuentra algo limitado en el tipo de acción que puede mostrar para los jugadores al depender de un motor gráfico tan anticuado, mientras que *The Great War* presenta los combates de manera similar a los del juego base, ya que este no estaba pensado para cualquier tipo de batalla que no estuviera basada en las tácticas y formas de luchar de principios del siglo XIX. Sin embargo, a pesar de estas carencias ocasionadas por partir de juegos no pensados para representar esta época, cada uno es capaz de llevar a cabo una conversión total con un sorprendente realismo dentro de los límites impuestos por el medio y las herramientas con las que trabajan.

Un ejemplo con una situación contraria sería el del mod *Pike and Musket TW* para *Medieval: Total War* (Creative Assembly, 2002), el cual toma como base un juego ambientado en la Edad Media para transportar al jugador a la Edad Moderna. A diferencia de los anteriores, si bien el juego original tampoco estaba pensado para representar esta época, las limitaciones que pudiera presentar por este motivo no son tan evidentes; ahora bien, sí lo son las que presenta por utilizar el primitivo motor del juego base. Aun así, se trata de una admirable labor por representar un momento histórico cuya representación en el mundo de los videojuegos brilla por su ausencia, con tan solo algunos títulos como *Thirty Year's War* (Ageod-HQ, 2015), *Mount & Blade: With Fire & Sword* (TaleWorlds Entertainment, 2011) y *Pike and Shot: Campaigns* (Byzantine Games, 2015), además de la conocida serie *Europa Universalis*, del que hacemos referencia a continuación.

Como último ejemplo de esta clase de modificación, queremos presentar el particular caso de un mod para Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013): Extended Timeline. Este mod, a diferencia del título original, que permite al jugador escoger un estado al que controlar tan solo entre los siglos XV y principios del XIX, amplía el límite temporal desde literalmente el año 2 d.C. hasta la actualidad —y más allá, ya que técnicamente permite jugar hasta el año 9999—. Los sistemas del juego permanecen prácticamente iguales, ya que no altera nada más que los años disponibles y las potencias que se pueden controlar, según la época; pero incluso así es digno de mención por la increíblemente amplia oferta de épocas y situaciones que se pueden abarcar como casi cualquier facción en la historia de la humanidad a partir del siglo I, desde la antigua Roma hasta cualquier país actual.

### *Mods para pasar de historia a ficción*

El objetivo de estos mods es, partiendo de los sistemas de juego básicos del título original, realizar una conversión total para convertirlo en una manera de experimentar el mundo de la serie de ficción que se quiera emular. No es el objetivo del trabajo explorar las posibilidades que estos pueden ofrecer, pero sentimos que no estaríamos siendo justos con las comunidades que disfrutan de este tipo de modificaciones si no reconociéramos su lugar dentro de este fenómeno de los mods.

Lógicamente, cuanto más popular sea la franquicia de ficción en cuestión, más mods habrá diseñados para acercarla al jugador. Por ejemplo, existen infinidad de mods para recrear el mundo de El Señor de los Anillos en juegos de estrategia, así como también los hay para hacer jugable el universo de la saga de Juego de Tronos para este tipo de juegos.

Presentamos algunos ejemplos particulares que no sean de las anteriores franquicias, y podemos ver por ejemplo Star Wars – Galaxy At War para Men of War: Assault Squad 2 (Digitalmindsoft, 2014), que traslada un juego de estrategia táctica basado en la Segunda Guerra Mundial a hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana, modificando la totalidad del equipamiento y los niveles disponibles para adecuarlos a su nuevo contexto. También queremos destacar un mod para O A.D. Empires Ascendant (Wildfire Games, en desarrollo en licencia abierta desde 2009), Hyrule Conquest, que modifica un juego de estrategia de la Antigüedad para llevarlo al mundo de los juegos de la saga de The Legend of Zelda, la célebre serie de videojuegos de Nintendo.

Por último, queremos destacar también dentro de este apartado las incontables adiciones de facciones y sus correspondientes líderes a Civilization V (Firaxis Games, 2010) y Civilization VI (Firaxis Games, 2016), ya que permiten expandir la selección disponible inicialmente para poder incluir facciones y líderes históricos; por ejemplo, al reino de los francos dirigido por Carlomagno para el primer título o a México liderada por Porfirio Díaz

para el segundo. Sin embargo, el motivo por el que los mencionamos en esta categoría es porque son igual o más numerosos aún para estos juegos los mods que añaden facciones con sus correspondientes líderes pertenecientes a series de ficción: por ejemplo, uno de los mods más populares para Civilization V es un mod que añade civilizaciones de la serie Mass Effect (Bioware Interactive); y de hecho el mod de que añade una nueva civilización más descargado para Civilization VI es uno que añade a Britania, pero liderada por Arturia Pendragon, versión femenina del célebre rey Arturo y uno de los personajes más famosos de la franquicia multimedia Fate (TYPE-MOON).

### **CASO DE ESTUDIO PARA VER ESTAS TIPOLOGÍAS ASOCIADAS A UN JUEGO: TOTAL WAR: ROME REMASTERED**

Para comprender mejor los efectos que pueden tener estos mods aplicados a un ejemplo real, se ha escogido el videojuego Total War: Rome Remastered (Creative Assembly y Feral Interactive, 2021) debido a la novedad de este título —aunque sea una remasterización del original, lanzado en 2004—, a que este presenta mods pertenecientes a todas las categorías anteriormente discutidas, a las facilidades que este presenta para la elaboración de mods y a la sencillez con la que se puede acceder a la inmensa mayoría de ellas mediante el servicio para difusión de mods incluido dentro de la plataforma Steam, en donde se puede adquirir el juego.

Total War: Rome Remastered es un juego de estrategia ambientado en la Antigüedad de entre los siglos III a.C. y principios del siglo I d.C, cuyo marco geográfico abarca desde el norte de África hasta las orillas del mar Caspio, en el que los jugadores pueden controlar a una de entre 18 facciones diferentes con el objetivo de conquistar todos los territorios en el mapa de campaña. En este mapa de campaña, se maneja como un juego de estrategia por turnos, en el que el jugador debe gestionar sus ciudades y mover sus ejércitos y agentes contra sus rivales, a los que se enfrenta en refriegas en tiempo real dando órdenes a sus tropas en el campo de batalla. En torno al juego original creció una comunidad de modders que aún hoy en día continúan creando y ajustando mods para este, por lo que se comprende que para la remasterización se hiciera todo lo posible para facilitar el trabajo a esta parte importante de su comunidad. Por ello, no es extraño que en torno a este juego haya surgido una notable cantidad de modificaciones que, como ya hemos comentado, podemos incluir en cada una de las categorías explicadas anteriormente. No obstante, antes de continuar, queremos aclarar que, ya que el propósito de nuestro trabajo no es el de analizar todos los mods disponibles para este título, tan solo se nombrarán ejemplos particularmente destacables dentro de cada categoría.

### *Mods para cambiar el gameplay sin tener en cuenta la Historia*

En esta categoría no hay una cantidad destacable de mods, puesto que la mayoría, como se discutirá en la siguiente sección, responden más a aquellos que ajustan el contenido histórico para acercarlo más a la realidad histórica. No obstante, no significa que no existan.

Por ejemplo, Civil War es un mod creado por los propios desarrolladores de la remasterización a modo de ejemplo de las posibilidades que ofrecen las herramientas de modificación del juego. Este se limita a activar el mecanismo que inicia la guerra civil entre las facciones romanas presentes en el título desde el primer momento, en vez de reservarlo para mucho más adelante en la partida, cuando normalmente corresponde. Otros mods, como Vanilla Barbarians Extended, hacen cambios más sustanciales al equilibrio del juego, en este caso permitiendo que las facciones clasificadas por el juego como “bárbaras” puedan mejorar más aún sus enclaves de lo que era posible para ellos en el original; o Ganim’s Watchtower Mod, el cual añade atalayas automáticamente al mapa sin que las tenga que construir previamente el jugador, mejorando así su visibilidad del mapa, pero sin negar completamente los efectos de la niebla de guerra. También podemos destacar la existencia de mods que amplían los tipos de unidades para reclutar, aunque con un enfoque puesto más en la diversión o en el equilibrio del propio juego que en aumentar el realismo de las unidades disponibles; es el ejemplo de Danymok’s Rosters Expanded, que añade casi un centenar de nuevas unidades a todas las facciones, pero sin atender al realismo de estas, pretendiendo que encajen con el resto de las unidades disponibles en el juego original.

También existen otros mods con un impacto en el juego menos marcado. Por ejemplo, algunos se limitan a modificar elementos de la interfaz para tratar de hacerla más cómoda para los usuarios, como Better UI ~Classy~; mientras que otros tratan de restaurar elementos presentes en el Rome: Total War original, como toda una serie de mods dedicada a volver a añadir las imágenes que representan a las distintas unidades del juego tal y como estaban en la versión sin remasterizar, como por ejemplo el mod Original Unit Cards Upscaled.

### *Mods para profundizar en el contenido histórico del juego base*

Esta categoría es la más popular con diferencia entre los modders para este título, puesto que unas pronunciadas incongruencias históricas y anacronismos presentes en el juego suponen para bastantes jugadores unos fallos que es “preferible” corregir. Debido a la libertad otorgada por las herramientas para modificar el juego, así como las múltiples vías que los modders pueden tomar para proyectar su visión de este mayor realismo histórico, es

lógico que exista, aparte de una gran cantidad, una enorme variedad de mods de este estilo, cuyos cambios van desde ligeros retoques puramente estéticos hasta conversiones totales que añaden nuevos elementos y sistemas al juego original.

De los muchos mods que podemos encontrar en esta categoría, es particularmente notable la cantidad de estos que buscan corregir uno de los principales errores históricos de este título: la facción de Egipto. Originalmente representada de una forma que recordaba más al Egipto de los Ramésidas que al de la dinastía ptolemaica, existe una infinidad de mods que buscan corregir este problema, además con títulos tan representativos como *No More Mummies*, a *Ptolemaic Egypt Mod*. Este mod en concreto es puramente cosmético, ya que no busca cambiar nada más allá del aspecto de algunas unidades y el icono de la facción para acercarlos más a la realidad histórica. Dentro de este tipo de mods que solamente buscan modificar detalles superficiales, queremos destacar también el curioso caso de *Warlock's Unique Copycat Legions*, el cual altera la apariencia de una serie de tropas presentes en el juego original que imitan el modelo de los legionarios romanos, pero para facciones que no son romanas. Lo que hace este mod no es suprimir estas unidades claramente ahistóricas, sino que solamente busca modificarlas para que, al menos superficialmente, parezcan unidades más propias de estas facciones en vez de ser literalmente iguales a los legionarios romanos.

Entre las posibilidades que ofrece este título para su modificación, se incluye la posibilidad de que los usuarios puedan reintroducir algunos mods desarrollados originalmente para la versión sin remasterizar de *Rome: Total War*, lo cual ha llevado a que algunos de estos mods puedan ser accedidos también a través de esta nueva versión. Este es el caso de *Europa Barbarorum*, un mod que busca presentar de forma más fidedigna la época presentada en el juego, con un *gameplay* marcadamente más lento que en el original, así como facciones históricamente más correctas en su representación dentro del juego. Esta búsqueda de realismo histórico se extiende incluso a los nombres de las diversas facciones y de sus unidades, que aparecen escritos en el idioma propio de estas. Este mod también utiliza un mapa de un mayor tamaño que el del título en el que se basa, abarcando desde Lusitania hasta pasado el río Indo, permitiendo el reflejo de facciones que tampoco podían reflejarse en el original debido a las limitaciones impuestas por la escasez de su marco geográfico en comparación. Por último, queremos también destacar el mod *Rome Expanded*, que, a diferencia del anterior, ha sido programado teniendo como objetivo exclusivamente las posibilidades ofrecidas por la versión remasterizada. Esto supone que, a diferencia de las dieciocho facciones del juego original y de *Europa Barbarorum*, *Rome Expanded* es capaz de incluir noventa y cuatro facciones distintas en el mapa. Además, también incluye eventos históricos correspondientes a la época presentada, como las Guerras Púnicas y ajusta la inteligencia artificial para que presente un mayor desafío durante

la campaña. Para terminar de hablar sobre este mod, queremos llamar la atención a que el mismo desarrollador cita en la descripción del mismo que se han añadido” regiones, unidades, edificaciones y personajes con el enfoque puesto principalmente en el realismo histórico, y luego en el equilibrio del juego”.

### *Mods para cambiar la época histórica*

Aunque hay algunos que alteran un poco el momento histórico en que se juega, como Alexander Total Overhaul V2, que incluye una campaña para jugar como el padre de Alejandro Magno, Filipo II de Macedonia, el más destacable es una conversión total llamada Chivalry: Total War REMASTERED. Este mod nos transporta al Medievo y es también notable por ser originalmente, como el ya mencionado Europa Barbarorum, un mod para el Rome: Total War de 2004 —de ahí la etiqueta de “remasterizado” en su título—. Esta modificación, de una manera parecida a la del ya mencionado Stainless Steel, hace que la experiencia más arcade del juego base se vea reemplazada por una forma de jugar más lenta y comedida, con cambios en la economía y en las unidades que lo acercan también a ser una experiencia más realista de la Edad Media dentro de los límites que plantea el motor en uso. Como otros mods comentados en el apartado anterior, este también se ha visto enormemente beneficiado por la reducción de límites de posibles facciones que existían en el original de 2004, permitiendo reflejar de una manera más fidedigna el mapa político del momento en Europa y en el Medio Oriente de la que era posible en el mod inicial. Además, este incluye la posibilidad de jugar en diferentes momentos de la Edad Media, apareciendo estos momentos reflejados como diferentes “eras” que influyen en algunas de las unidades que es posible reclutar y la situación inicial en la campaña, siendo estas la “era temprana” —que empieza en el 1072—, la “era plena” —que empieza en el 1212— y la “era tardía” —que empieza en el 1311—; y también incluye una campaña centrada exclusivamente en el Levante mediterráneo tras la Primera Cruzada que comienza en el 1103. No obstante, hay que tener en cuenta que este mod se encuentra actualmente en desarrollo, con todas las campañas menos la primera centrada en la era temprana” en varias fases de finalización, por lo que aún queda por ver qué cambios adicionales podrán introducirse en el futuro.

### *Mods para pasar de historia a ficción*

Tal y como dijimos anteriormente sobre esta categoría, su mención aquí obedece más al hecho de querer mostrar las posibilidades que pueden ofrecer los mods como medio; y para Total War: Rome Remastered es importante también demostrar la potencia de su escena de modders.

Aunque por el momento no hay una gran cantidad disponible, creemos necesario enfocar nuestra atención sobre los que, a nuestro juicio, son los más notorios de los existentes actualmente, comenzando por *Anbennar: Total War*, un mod destacable tanto por ser el primero de esta clase en ser hecho para el juego, como por estar a su vez basado en un universo original creado para un mod de *Europa Universalis IV*. Queremos destacar también el mod *The Last Airbender: Total War Remastered* que, al igual que otros anteriormente comentados, está basado en una popular modificación del juego original de 2004 basada en el mundo *the Avatar: The Last Airbender* (Nickelodeon Animation Studios, 2005-2008). Por último, tenemos que mencionar a lo que para los títulos de estrategia y, sobre todo, de la saga *Total War* es inevitable tener: un mod basado en *El Señor de los Anillos*, en este caso *The Lord of the Rings: Total War (REMASTERED)* que también está basado en un mod diseñado para el juego original y que, en el momento de la redacción de este trabajo, se encuentra en el Top 30 de los más populares en el repositorio online para mods ModDB, muestra perfecta de la popularidad de mods basados en esta franquicia.

### CONCLUSIONES

Como hemos podido ver, los mods son un elemento con una marcada notabilidad dentro del medio del videojuego, ya que permiten a los usuarios tomar un juego como base sobre la que construir sus propias experiencias que pueden asemejarse más o menos a las ideadas por los desarrolladores del producto original. Para títulos no históricos, estas modificaciones han sido, casi desde el principio del medio, sumamente útiles para alargar la vida comercial de los juegos durante años, con ejemplos como *Doom*, que aún hoy en día recibe una destacada atención por parte de la comunidad de jugadores, o *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), que actualmente es el título para el que se han subido más mods en otro repositorio online, Nexus Mods. Sin embargo, para videojuegos de temática histórica, los mods son un elemento crucial para todo aquel especialmente interesado en la representación digital de la época en cuestión, ya que a través de estas modificaciones el usuario puede corregir anacronismos en la que se refleja la Historia en un título concreto y profundizar la forma en que se presenta originalmente en el juego. Incluso se pueden tomar otras producciones como base para reflejar épocas que, o bien no tienen la suficiente representación en el medio, o bien la que tiene se ha juzgado como escasa por parte del jugador, que desea experimentar otra perspectiva al respecto.

Consideramos que este trabajo debe servir como base para futuras investigaciones sobre la materia, ya que, desde nuestra perspectiva, este aspecto del medio ofrece unas posibilidades muy interesantes para aquellos dedicados a la investigación histórica por las posibilidades que abre de cara a la interacción de esta disciplina con los videojuegos en lo

que se refiere a la representación de la Historia en ellos, así como la inmersión de los usuarios con esta disciplina según la representación que estos mismos mods ofrecen de ella. Por ello, vemos necesario que este trabajo genere un debate sobre la relación de estas modificaciones hechas por aficionados con el reflejo de la disciplina histórica en el medio digital, un mundo el de los mods casi inexplorado hasta el momento, pero que como hemos visto goza de una importancia que debe ser atendida y estudiada de forma correspondiente por futuros trabajos.

## BIBLIOGRAFÍA

García Martín, Ruth (2016), "La estética videolúdica desde la práctica artística", *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 5, pp. 77-94.

Medel, Ignacio (2018), "Kingdom Come: Deliverance y la representación de la Baja Edad Media", *e-tramas*, 1, pp. 17-33.

Testi, Dario (2021), "El atuendo militar de los guerreros cumanos: realidad histórica y ficción en la reconstrucción virtual de Kingdom Come: Deliverance", *e-tramas*, 9, pp. 18-44.

## WEBGRAFÍA

Au, W. J. (2002, 16 abril). "Triumph of the mod". *Salon*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://www.salon.com/2002/04/16/modding/>

Clement, J. (2021, 29 enero). "Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) revenue worldwide from 2015 to 2018". *Statista*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://www.statista.com/statistics/808773/csgo-revenue/>

Frankie MB (2019), "Mods para videojuegos: qué son, cómo se instalan y dónde puedo encontrarlos", *Vida Extra*, 8 septiembre 2019. <https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/mods-para-videojuegos-que-como-se-instalan-donde-puedo-encontrarlos>

Johnson, A. (s. f.). "The first «Official» Castle Smurfenstein Home Page". *Electronic Visualization Laboratory*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

Nevins, P. (1999, 14 septiembre). "The Other Dead Smurf Software Page!" *Preston's Box o' Stuff*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://cvnweb.bai.ne.jp/~preston/other/deadsmurf/index.html>

## ENLACES MODS

[BNW] Mass Effect Civilizations

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=172933304>

[Fate]Arturia Pendragon of Britain

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1184896420>

[GS] Leugi's Mexico Civilization

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2123469188>

Alexander Total Overhaul V2

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2784981080>

Aliens TC

<https://www.moddb.com/mods/aliens-tc>

Anbennar: Total War

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2700148850>

Back2Fronts Mod

<https://www.moddb.com/mods/back2fronts-mod>

Battlefield 1918

<https://www.moddb.com/mods/battlefield-1918>

Better UI ~Classy~

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2534869844>

Bow Dot Reticle

<https://www.nexusmods.com/kingdomcomedeliverance/mods/13>

Chivalry: Total War REMASTERED

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2672689065>

Civil War

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2470794123>

Danymok's Rosters Expanded

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2799858239>

Doom Shinobi

<https://www.moddb.com/mods/doom-shinobi>

Europa Barbarorum

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2637753606>

Francia (Charlemagne)

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=88943691>

Ganim's Watchtower Mod

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2499388850>

Historical Project Mod

<https://www.moddb.com/mods/historical-project-mod>

Hyrule Conquest

<https://www.moddb.com/mods/hyrule-conquest>

Medal of Honor Airborne Skin Pack

<https://www.moddb.com/games/medal-of-honor-airborne/addons/medal-of-honor-airborne-skin-pack>

No More Mummies, a Ptolemaic Egypt Mod

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2664070185>

Original Unit Cards Upscaled

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2472502152>

Patrum Scuta

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=889778308>

Pike and Musket TW

<https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?56415-Pike-and-Musket-TW-for-MTW-VI>

Rome Expanded

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2785337814>

Small Trees

<https://www.voobly.com/gamemods/mod/20/Small-Trees>

Stainless Steel

<https://www.moddb.com/mods/stainless-steel>

Star Wars – Galaxy At War

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1942215746>

The Great War Mod

<https://www.moddb.com/mods/the-great-war-mod>

The Last Airbender: Total War Remastered

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2817235421>

The Lord of the Rings: Total War (REMASTERED)

<https://www.moddb.com/mods/the-lord-of-the-rings-total-war>

Total Chaos

<https://www.moddb.com/mods/total-chaos>

Vanilla Barbarians Extended

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2478620066>

Warlock's Unique Copycat Legions

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2503141512>

Unlimited Saving

<https://www.nexusmods.com/kingdomcomedeliverance/mods/1>