

ANÁLISIS EDUCATIVO

Rise of Venice

Íñigo Mugueta Moreno
 Universidad Pública de Navarra
 inigo.mugueta@unavarra.es
 Enviada el 28/09/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Rise of Venice	Dificultad de aprendizaje	Medio
Desarrollador	Garming Minds Studios	Satisfacción	Medio
Distribuidor	Kalypso Media Digital	Efectividad	Medio
Año de publicación	2013	Inmersión	Medio
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Medio
PEGI	PEGI 12	Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El juego es individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam		
Precio	19,99 €		

1. Breve descripción

Rise of Venice es un videojuego de estrategia y de gestión comercial, en la línea marcada previamente por las sagas Port Royal y Patrician. Está ambientado en la Venecia bajomedieval, y refleja el crecimiento comercial y político de la República de Venecia. El jugador encarna el personaje de Giacomo di Narni, cuyo abuelo, en el lecho de muerte, le pide que cambie el oficio de mercenario por el de comerciante, para así ascender políticamente en la República y aportar gloria y riqueza a la familia. Por tanto, el jugador empieza a trabajar con el barco que ha heredado de su abuelo, y su objetivo es el crecimiento económico que permitirá posteriores logros políticos, en concreto la obtención del cargo de dogo o dux de Venecia, por elección entre los miembros de la Asamblea oligárquica de la ciudad (que en el juego aparentemente simula el llamado “Consejo de los Diez”, que ejercía un férreo control sobre las instituciones de la ciudad).

La dinámica del juego implica el análisis de la oferta y la demanda de mercancías en los diferentes puertos mediterráneos, donde el jugador tendrá que comprar barato los productos para colocarlos

a altos precios en los lugares donde más se demande ese producto. Es fundamental realizar buenos negocios, pues cada viaje supone un coste económico en función de la distancia recorrida.

La geografía histórica del Mediterráneo junto a las líneas maestras del comercio medieval (barcos, puertos, rutas y mercancías) están reflejados con rigor en el juego, de manera que una persona que desconozca la época puede conocer a través de **Rise of Venice** el comercio de especias desde Oriente, las manufacturas de paños italianas, el cristal veneciano, la producción de productos agrícolas mediterráneos en todas las costas....



Imagen 1. Portada de Rise of Venice

2. Mecánica básica del juego

En **Rise of Venice** se juega sobre un mapa del Mediterráneo centro-oriental, que ves en todo momento. Hay posibilidad, eso sí, de hacer zoom sobre las ciudades para interactuar en cada una de ellas y en sus edificios, o de llevar la vista hacia arriba para ver el mapa en pequeña escala y observar las rutas comerciales de manera general.

La mecánica básica del juego consiste en comprar y vender mercancías en unos y otros puertos, cuidando siempre de vender más caro que lo que se compra. Para ello, es necesario conocer en qué puertos se venden determinados productos a buen precio (por una alta producción), y qué otros se cotizan altos esos mismos productos.

3. Temas históricos principales

- ▶ Comercio en la Época Bajomedieval o Renacentista. Rutas comerciales, mercancías, puertos, barcos, préstamos, artesanía...
- ▶ Oligarquías urbanas y comerciales en las repúblicas italianas.
- ▶ Crecimiento económico en la Europa Bajomedieval.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Las mecánicas de juego están ligadas a conceptos económicos que podrían enlazar con los contenidos propios de una asignatura de economía. La ley de la oferta y la demanda debe regir el comportamiento del jugador, que deberá aprovechar la abundancia de unos productos en unos puertos y la escasez en otros. El jugador deberá exprimir sus recursos al máximo, y hacerlo de una manera eficiente, ya que deberá tener en consideración no incrementar excesivamente los gastos de mantenimiento de una flota, no producir un producto en exceso en las fábricas, o incluso endeudarse si existe un buen y rentable motivo para hacerlo. El jugador debe tomar decisiones

en torno a cuestiones económicas, operar de manera sencilla con números y realizar pequeñas previsiones de futuro: calcular aproximadamente el beneficio de un viaje y su coste. Evidentemente estos cálculos son rápidos y mentales, ya que se hacen de manera constante.

Igualmente, el juego permite comprender los mecanismos de ascenso económico y social en las ciudades medievales, así como la creación de oligarquías urbanas, de instituciones republicanas (en Venecia), y el funcionamiento de las mismas. Cada aspecto de la estrategia que elija el jugador, repercutirá en un mayor o menor éxito.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

La temporalidad no está excesivamente contemplada en este juego. Aunque se trate de un juego de estrategia en tiempo real (si bien se puede acelerar o aminorar la velocidad de juego), no parece haber una progresión en el juego, sino que la sensación es que el juego permanece en una época estable: la época renacentista. No se incorporan elementos que permitan conocer una progresión histórica, más allá de la progresión de la empresa del propio jugador. Los eventos o misiones son aleatorios, y no pretenden reflejar ninguna sucesión cronológica concreta o realmente histórico. La evolución del juego se centra en la progresión del negocio. En este sentido, sí existe una progresión que se refleja en el crecimiento de las capacidades del jugador.

c. Relevancia histórica

La relevancia histórica en este caso tendría que ver con la consideración que los alumnos suelen dar a la Historia Económica. **Rise of Venice** muestra a la perfección cómo la economía y la política se entremezclan de manera muy importante: las clases sociales más ricas acceden al poder por diferentes vías y el ascenso social va ligado al ascenso económico. Además, los Estados más ricos logran un control mercantil y económico que se plasma también en un control político, ya sea por la vía de la diplomacia o por la de la conquista.

La duración de la República de Venecia y de su Imperio marítimo es un síntoma de la pujanza de la Italia Comunal, basada en ciudades que controlan el espacio rural colindante, y en un gran poder económico y comercial por parte de sus oligarquías. **Rise of Venice** puede ilustrar a la perfección -con un ejemplo concreto de una familia, los Di Narni- el proceso crecimiento y fortalecimiento de las ciudades-Estado italianas.

Dimensión ética de la Historia

En **Rise of Venice** no se aprecian debates éticos planteados por los desarrolladores. De hecho, es un juego que casi no contiene elementos violentos (salvo por los enfrentamientos con los piratas, que están muy poco desarrollados en cuestión de gráficos y detalles). El hecho de ser un juego de gestión comercial podría introducir elementos de ética o injusticia en el comercio, pero de hecho **Rise of Venice** no entra en estas cuestiones. El objetivo es el crecimiento económico y en el juego esto se plantea como una consecuencia de una buena gestión matemática, ajena a consideraciones éticas de cualquier tipo.

Eso sí, el juego plantea el comercio como una dedicación alternativa a la guerra (Giacomo di Narni pasa de ser mercenario a mercader) y que se valorada de manera positiva, frente a lo negativo del mercenariado. Por tanto, el juego lanza una visión positiva tanto del comercio, como del desarrollo económico, como de todo aquello que te hace ganar dinero, sin debates éticos anejos.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Como se ha mencionado a la hora de hablar del tiempo histórico, la identificación de cambios relevantes en el propio juego es compleja, dado que el juego se juega en una misma época que no sufre variaciones relevantes. Es decir, no existen cambios tecnológicos o políticos de relevancia.

Perspectiva histórica

El juego permite, sin duda, ponerse en el lugar de un comerciante del Renacimiento. Y esto es interesante porque desde un libro resulta difícil conseguir que un alumno empatee con un comerciante. En cambio *Rise of Venice*, hace apasionante la vida de los comerciantes y de los negocios, con la vista puesta en el control político de la ciudad. El ascenso social en estas ciudades era posible, y convierte al juego en un instrumento con potencial para eliminar las visiones tópicas sobre una Edad Media oscura, violenta y ligada al binomio feudal de “siervos y señores”. La Baja Edad Media supuso un periodo de crecimiento económico que en ocasiones choca con los tópicos extendidos sobre la época. **Rise of Venice** puede enseñar a cambiar esa visión del medievo, y a comprender el último tramo de la Edad Media como un periodo caracterizado también por los mercaderes, los artesanos, las catedrales, las ciudades...

