

Terra Extrema, Extrema-Dura



J. DE MIGUEL

¿Cuántos videojuegos *on line* existen? Difícil saberlo, pero lo que parece seguro es que cubren todo tipo de temáticas, desde gestionar una granja hasta luchar en el medievo, hacerte un hueco en el salvaje oeste, morder en el cuello a algún que otro desaprensivo vampiro, formar parte de la historia del imperio romano o ser un Pokemon. Ante esta incompleta lista alguien se puede preguntar, ¿falta algo? Pues sí, falta un juego inspirado en la mitología de nuestro país. O al menos faltaba hasta ahora.

La Facultad de Ciencias de la Información ha acogido, entre el 27 y 29 de octubre, el II Foro Internacional de Sagas Fantásticas, que se ha hecho coincidir con el primer Congreso de Sagas Fantásticas titulado “Entre el mito y la neoépica”. Allí se ha presentado el juego de rol multijugador masivo en línea Terra Extrema, al que se podrá jugar en breve desde cualquier ordenador. Aitana Martos, de la Universidad de Extremadura, fue la encargada de presentar este juego que estará ambientado en un “paracosmos, un universo mágico, identificable con Extremadura y en el que se han utilizado elementos de la mitología ibérica y la extremeña, así como personajes locales”. Entre los héroes protagonistas del juego estarán algunos tan emblemáticos como Viriato y otros tan poco esperables en un videojuego de acción como San Jorge y la Serrana de la Vera.

Martos desveló algunos de los secretos del juego, en el que no faltarán peleas y monstruos, y consideró que “hay que arriesgarse a darle visibilidad a lo nuestro ante lo

foráneo, ya que un juego de este tipo puede servir como atracción turística para personas de todo el mundo y también como un alegato a favor de la defensa ecológica”. El juego lo está desarrollando Nerlaska Studio, una empresa de Castellón, y se podrá jugar a él tanto directamente como a través de Facebook. Los diseñadores han ideado además una página web que será una enciclopedia histórica sobre el mundo en el que tiene lugar el juego.

De Harry Potter a El Quijote

En este congreso, organizado por el Grupo de Estudios de la Cultura Popular en la Sociedad Mediática (UCM), con la colaboración de la Red de Universidades Lectoras, las conferencias han ido desde el estudio de los nombres y apellidos de los profesores del Colegio Hogwarts hasta el análisis comparativo de *El Quijote* con *El señor de los anillos*.

El objetivo de estas jornadas ha sido “el estudio de un fenómeno cultural global como es el crecimiento del interés social por las formas de la literatura fantástica bajo su forma épica y mítica”. En una de las sesiones, dedicada a los libros, el director del congreso y del Grupo de Estudios de la Cultura Popular en la Sociedad Mediática, Joaquín María Aguirre Romero, reconoció que a pesar de la amplia oferta “la tendencia del mercado es reduccionista y crea lectores monolíticos”. Lo ideal sería diversificar los productos, que los medios no vayan a remolque de las modas, leer a clásicos como Bran Stoker y, sobre todo, “leer más”.

JAIME FERNÁNDEZ

El juego se ha presentado en la segunda edición del Foro Internacional de Sagas Fantásticas, celebrado en la Facultad de Ciencias de la Información