

ANÁLISIS EDUCATIVO

Ancestors Legacy & DLC: Saladin's Conquest

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Alberto Magno (San Sebastián)
floriangraefeaguado@gmail.com
Enviada el 20/09/2020
Publicada el 06/11/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Ancestors Legacy Expansión DLC: Ancestors Legacy - Saladin's Conquest.	Dificultad de aprendizaje	Baja. El mecanismo es simple e intuitivo; la escasa variedad de unidades y edificios ayuda a la facilidad del aprendizaje.
Desarrollador	Destructive Creations	Satisfacción	Media. El juego solo es satisfactorio si el jugador puede organizarse y reaccionar velozmente ante ataques. Se penaliza y castiga al jugador temeroso así como se recompensa las decisiones rápidas y audaces.
Distribuidor	1C Company	Efectividad	Media
Año de publicación	2018	Inmersión	Baja. Los mapas son - si no se juega en campaña - muy pequeños, simétricos y muy artificiales. El hecho de que el jugador dirija desde la perspectiva de pájaro tampoco ayuda.
Tipología del juego	Estrategia (Real-TimeStrategy).	Motivación	Media-Alta. La campaña cuenta diferentes eventos históricos desde diferentes perspectivas. Lo cual invita al jugador a identificarse con su bando motivándole a seguir jugando para ver, hacia dónde se llega. Aparte de las campañas, es igualmente motivadora la fuerte inteligencia artificial del juego. La cual que hace que un juego nunca se pueda ganar con la misma táctica. La mecánica del juego es equilibrada sin ser injusta.
PEGI	PEGI 16 (usk)	Socialización (elementos)	Se pueden hacer partidas individuales y multijugador. Se puede elegir la modalidad de todos contra el ordenador, así como los unos contra los otros.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	Sistemas Operativos: Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch		
App. Store	Steam		
Precio	Original: 29,99 € Expansión: 9,99 €		

1. Breve descripción



Imagen 1. Portada de Ancestors Legacy.

El juego se ubica en un escenario poco habitual en el mundo de los videojuegos: En el noreste de la Europa de la Alta Edad Media.

Aparecen cuatro grupos socioculturales: Los escandinavos (los vikingos); los anglosajones (especialmente con los últimos dos reyes del fin de la era vikinga en 1066); los germanos del sacro imperio (enfocando al fundador de la dinastía Habsburgo y los miembros de la orden teutónica) y los eslavos (concentrándose en los fundadores del reino medieval de Polonia). La expansión se ubica más hacia la plena edad media y cambia de escenario: El próximo oriente (con Saladino durante la tercera Cruzada).

Tanto los edificios como la ambientación musical más las campañas históricas, procuran reflejar una sociedad medieval bélica cuyos cuatro grupos culturales usan sus propias unidades militares e intentan quedarse con el control de las aldeas de un mapa para ganar la partida.

2. Mecánica básica del juego

Ancestors Legacy es un juego de estrategia muy rápido. La parte económica (obtención de recursos y construcción) se reduce a lo más mínimo posible. Cada jugador comienza la partida con una base en la que puede construir (¡siempre en lugares prediseñados!): un cuartel para reclutar infantería, otro para arqueros, un establo para formar caballería, una iglesia para obtener ventajas puntuales, un herrero para hacer mejoras en los soldados y casas para aumentar el número de tropas sobre las que puede disponer (sin llegar a superar nunca el máximo de 10 unidades).

Los tres recursos básicos del juego son la madera (para la construcción y algunas armas), la carne (para el reclutamiento y el mantenimiento de las tropas) y el hierro (para las mejoras). Aparte de la base existen diferentes aldeas las cuales pueden producir uno o más recursos. El jugador tiene que destruir el ayuntamiento de una aldea para tomar el control y obtener dicho/s recurso/s y a su vez debe defender su aldea ante ataques: construyendo hasta tres torres con arqueros y/o protegiéndolo con tropas. Más edificios no existen, y los aldeanos inician la recolección de manera automática.

La esencia del juego es, sin lugar a dudas, la parte militar: El jugador puede crear diferentes grupos de unidades (arqueros, guerreros de cuerpo a cuerpo, caballería, etc.), que salen del edificio de creación una vez pagados los recursos necesarios. Estos grupos adquieren experiencia, pueden mejorar sus armaduras, y si alguno de sus miembros fallece en la batalla, se puede llenar sus filas con nuevos reclutas en la base (pagando de nuevo recursos). Para evitar la muerte completa de la unidad, se puede huir a la base para reagrupar y reutilizarlos de nuevo. Eso significa, que con el paso del tiempo, las unidades se vuelven más valiosas: No solo por la experiencia, sino también por las mejoras que van adquiriendo.

3. Temas históricos principales

El título sugiere que Ancestors Legacy trata sobre el legado de los antepasados. La temática se puede localizar en dos ámbitos geográficos: El juego principal juega en la Europa nórdica y oriental de la alta edad media. La, por ahora, única expansión es en el próximo oriente (ubicándose un poco más hacia la plena edad media). ¿Cómo se manifiesta el legado de los antepasados? Los creadores parten de una concepción extendida, aunque no históricamente correcta, del origen de las naciones actuales en la edad media como se refleja por ejemplo en el subtítulo de la campaña de la expansión: Sarracenos - las naciones árabes. El principal indicador son las campañas, que se podrían clasificar en dos categorías:

- ▶ (1) Primero las campañas cuyo tema es el mito de la “fundación de naciones”:
 - Como serían las campañas de Riúrik (ca. 830 - 879), el fundador de la federación Rusa de Kiev; Miesislao I. (ca. 922 - 992) y Boleslao I. (ca. 966 - 1025), los fundadores del reino de Polonia y la de Rodolfo I. (1218 - 1291) el fundador del poder de la dinastía Habsburgo.
 - Un poco más forzado de clasificar sería la campaña de la orden teutónica, que tematiza la revuelta de los prusianos contra la misma, bajo el liderazgo de Herkus Monte (ca. 1225/1230 - 1273) y que es recordado en los estados bálticos como ejemplar para resistirse contra grandes invasores (sean alemanes, o sean - en siglos posteriores - rusos).
- ▶ (2) Segundo; las campañas que describen sucesos cuya asociación con esta época y estas regiones forman parte de la cultura popular occidental. Como:
 - ...el saqueo de Lindisfarne en 793 por los vikingos en la campaña de Ulf Eisenbart (personaje inventado) que inicia la época de los vikingos, terminando la misma con las dos campañas anglosajonas de Eduardo el Confesor (ca. 1003 - 1066) y de su hijo Haraldo II. Godwinson (ca. 1022 - 1066) con la batalla de Hastings en 1066; y
 - ...no pudo faltar la tercera cruzada; cuya victoria se lo llevo Saladino (ca. 1137/1138 - 1193) en su campaña correspondiente.

Todas las campañas son bélicas y sus videos de introducción y de finalización intentan explicar los hechos con imágenes un poco sangrientas, para ambientar al jugador: La edad media se presenta como un periodo oscuro de guerras e intrigas.

Todas las campañas comparten dos características: Por un lado, cuentan la historia como la historia de los grandes hombres, otorgando una considerable importancia a los personajes históricos (que aparecen dentro el juego como figuras poderosas), dando una perspectiva quizás distorsionada si no se contextualiza, dado que en las campañas solo se suelen contar unos escasos años determinados. Por el otro lado, la temática de las campañas es política, a diferencia del mismo juego en sí. En el cual, el jugador, no puede tomar decisiones políticas (ni sociales ni económicas), sino únicamente militares.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Generalmente en Ancestors Legacy la causalidad se refleja de una manera simplista: Hay guerra, hay conflicto, porque el personaje principal ha decidido que quiere A) saquear un monasterio (y no le dejan los anglosajones), B) unificar a su pueblo como a los polacos (partiendo desde una concepción étnica inexistente en la edad media), o C) defender su trono contra una rebelión interna (como lo hace Eduardo el Confesor) o contra invasores extranjeros (como Haraldo II. Godwinson contra los vikingos, Saladino contra los francos y Herkus Monte la orden teutónica). En este sentido, la causalidad histórica no se ven bien reflejados, más bien se puede observar la evolución de los hechos históricos desde una perspectiva poco crítica.

b. Temporalidad – Evolución histórica

La evolución histórica no se refleja en *Ancestors Legacy* si ignoramos el hecho de que las unidades adquieren experiencia durante las batallas. Los avances tecnológicos que puede desarrollar el jugador son mejoras para los puntos de vida o los de ataque en fuerza sin reflejar, por ejemplo, una evolución tecnológica dado que todas las culturas tienen más o menos semejantes mejoras tecnológicas y armas para asegurar su equivalencia y el equilibrio.

c. Relevancia histórica

La fascinación del juego se erradica tanto de su forma de juego veloz como de su original marco histórico: Poco se conoce de la península ibérica sobre la historia medieval de la Europa nórdica y oriental, y especialmente sus campañas históricas. Ello enriquece al juego. De esta forma se amplía la perspectiva sobre unos escenarios desconocidos y se reconsidera las valoraciones que se tenían sobre la selección subjetiva y aleatoria que se suele hacer cuando se juzga la relevancia histórica. Quizás para la cultura general ibérica las campañas de inicio y final de la época vikinga (debido a los saqueos vikingos que por ejemplo hubo en Pamplona en 859) y de la tercera cruzada (debido al pasado con el islam en Al-Ándalus) podrían ser de mayor relevancia que las campañas alemanas o polacas. Sin embargo, de mayor interés sería el corazón del juego: Su parte militar. En muchos videojuegos estratégicos a tiempo real, las unidades militares: se juntan, se pegan, y se ve reduciendo una barra de vida.

En *Ancestors Legacy* siguen habiendo barras de vida, pero con importantes matices. Por ejemplo: Si la caballería ataca a infantería por detrás, realmente las unidades desprotegidas terminan malheridas y tardan en darse la vuelta para reaccionar ante un ataque sorpresa. Un grupo de infantería puede verse literalmente debajo de las pezuñas de los caballos, tirados por el suelo, siendo fáciles presas. Pueden esconderse en arbustos y atacar; cuando el enemigo menos se lo espera, así como cavar fosas o construir trampas dañinas, de misma manera que crear formaciones de escudos como el Skjaldborg circular vikingo. Si el jugador no está atento y no hay suficiente alimentación, cuando empiezan a marchar, andan y luchan más lento, pero además por si fuera poco, pierden también más rápido su moral. El jugador puede mejorar las unidades con armaduras, lo cual hará que sean más lentos, aunque más resistentes a las flechas y ataques de la caballería.

Por ello, desde el punto de vista militar, la relevancia histórica es el punto fuerte de *Ancestors Legacy*, sea en las campañas diseñadas (donde el jugador aprende: tácticas de ataque, de asalto, defensa de castillos y la importancia de proteger las rutas de suministro), o sea en el juego libre (donde importa la coordinación de defensa con ataque).

Dimensión ética de la Historia

Desde la perspectiva ética, el juego es poco ventajoso. Los aldeanos son víctimas pasivas que huyen si el jugador ataca una aldea, que mueren sin que el jugador pueda impedirlo, y que trabajan (reapareciendo milagrosamente) sin rechistar en el momento en que la aldea se encuentre bajo su control. El jugador tampoco puede impedir la muerte de los aldeanos que asalta: Sus unidades matan a cualquier civil que cruce el camino. Aunque, eso también cabe decir, ocurría en la realidad a los campesinos medievales. No les solía importar mucho a qué señor servían y de forma habitual solían ser las primeras víctimas de cualquier conflicto bélico. Eso no justifica que el jugador se pueda comportar igual como los señores feudales de la época medieval y que el juego tampoco permita otra forma para ganar excepto la guerra y la victoria militar.

Perspectiva histórica

La perspectiva histórica que se presenta es del anterior siglo XX: Las decisiones y los hechos de los grandes hombres, quienes fundan naciones modernas a comienzos de la edad media, cuando aún no existían conceptos como el nacionalismo, en una etapa inicial medieval oscura, sangrienta y bélica. Es una perspectiva sobre la historia anticuada que el juego fortalece. El juego cumple con todos los estereotipos que se tiene sobre esta época. Los ambienta realmente bien por la excelente calidad musical, los detalles gráficos y la representación pictórica de las campañas, así como las representaciones parcialmente exóticas para los jugadores ajenos de las regiones geográficas expuestas.

Sin embargo es necesario contextualizar el juego e invita a analizarlo desde la perspectiva de cómo se presenta la edad media en los medios, y si eso corresponde con la realidad. Porque la mayoría de las campañas juegan con la falta de evidencias históricas pecando de mitificar cuando intentan desmitificar a personajes como Riúrik, Miesislao I o Boleslao I. La libertad de la creatividad de sus creadores necesitaría ser contrastada con los hechos históricos. Hecho que podría ser interesante para una Unidad Didáctica.

