

ANÁLISIS EDUCATIVO

Anno 1404: History Edition

Óscar Zardoya Apastegui
Universidad Pública de Navarra
zardoyaoscar@gmail.com

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	<i>Anno 1404: History Edition</i> . Previamente conocido como <i>Anno 1404</i> , que no incluía la expansión <i>Anno 1404: Venice</i> .	Dificultad de aprendizaje	Media. Es necesaria una media hora para conocer las bases del juego, pero hace falta por lo menos otra hora para empezar a comprender procesos más complejos, cuya presencia va creciendo conforme se progresa en la partida.
Desarrollador	Ubisoft Mainz. Originalmente desarrollado por Blue Byte y Related Designs	Satisfacción	Alta. Cumplir objetivos tiene un efecto positivo inmediato en la partida al mejorar el funcionamiento de la ciudad y generar nuevos objetivos que el jugador deberá cumplir.
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alta. Con unas pocas horas se pueden comprender todos los sistemas principales e interesantes para el aprendizaje.
Año de publicación	2020. Fecha de publicación original: 2009.	Inmersión	Alta. Las necesidades de la población, aunque simplificadas, son realistas, así como las necesidades de la propia ciudad para crecer, por lo que el jugador puede quedar inmerso en el juego para cumplir los objetivos propuestos.
Tipología del juego	Estrategia. Simulador de construcción de ciudades	Motivación	Media. Los objetivos de los escenarios pueden parecer demasiado distantes y complicados como para motivar al jugador, y completar algunos procesos o metas puede parecer algo lento.
PEGI	PEGI 7	Socialización (elementos)	Sí. Contiene un modo multijugador.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam, Epic Games Store y Ubisoft Store		
Precio	14,99 €		

1. Breve descripción

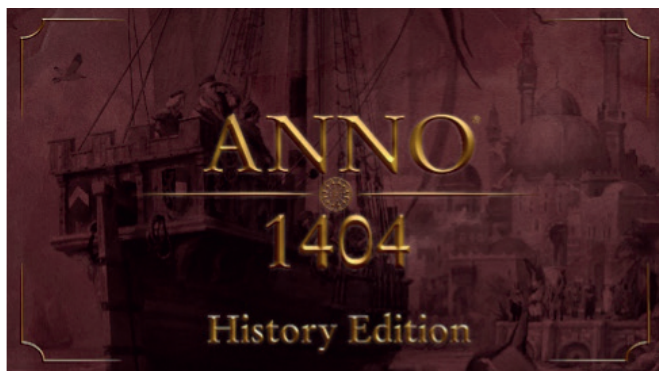


Imagen 1. Portada de Anno 1404: History Edition

Anno 1404: History Edition es un videojuego de construcción de ciudades y estrategia en tiempo real en el que el jugador deberá hacer prosperar una ciudad gracias a la gestión económica y la creación de colonias. Pese a la apariencia y el título, el juego no está basado en hechos históricos, sino que toma un momento concreto de la Historia y sitúa en él su propuesta fantástica, con personajes y mapas creados ex profeso que permiten una gran libertad para experimentar con los sistemas y mecanismos del juego sin caer en la ahistoricidad.

El juego incorpora un modo campaña con 8 capítulos que, si bien pueden servir como tutorial, no son imprescindibles para jugar correctamente las partidas continuas o los escenarios. Estos dos modos permiten al jugador iniciar la partida con un pequeño asentamiento (o, en las dificultades más altas, con un barco con el que deberán fundar el asentamiento) que deberán desarrollar gracias al establecimiento de campesinos y la satisfacción de sus necesidades básicas. Las necesidades irán apareciendo conforme la población del asentamiento aumente, y las nuevas clases sociales disponibles demandarán necesidades más complejas y difíciles de satisfacer que obligarán al jugador a lanzarse a la colonización de nuevas islas.

Las dificultades del juego giran en torno a conseguir satisfacer las necesidades de la población y conseguir los recursos necesarios para progresar, siendo imprescindible el establecimiento de nuevos asentamientos en otras islas occidentales y orientales (estas últimas con un aspecto árabe); lograr un superávit de beneficios monetarios, principalmente adquiridos mediante el comercio y los impuestos, y con pérdidas en el mantenimiento de edificios, flota y ejércitos; y la convivencia con otros jugadores, ya sean personas reales o Personajes No Jugadores.

Debido a no ser un juego basado en hechos históricos no se incluye información histórica de forma explícita en forma de mensajes o enciclopedia, por lo que su valor didáctico se encuentra en la oportunidad que brinda de controlar social, económica y (aunque en menor medida) políticamente una ciudad en un contexto bajomedieval premoderno.

2. Mecánica básica del juego



Las clases sociales presentes en el juego son campesinos, ciudadanos, patricios, nobles y mendigos en las islas que podríamos considerar occidentales, y nómadas y enviados en las islas orientales. En estas últimas las necesidades de la población son diferentes, pero es igual de importante satisfacerlas para poder progresar. Una vez una clase social ve todas sus necesidades cubiertas, podrá ascender a la siguiente categoría, creciendo sus exigencias. El jugador se beneficia de este ascenso gracias a los impuestos, progresivos según la clase

Imagen 2. Clases sociales occidentales. Con una determinada cantidad de población de una clase social con sus necesidades cubiertas, se consiguen derechos de ascenso para acceder a la siguiente clase, que el jugador puede otorgar manualmente.

social y que podrán aumentarse a riesgo de que los habitantes se enfaden o decidan irse de la ciudad.

La gestión de recursos es relativamente compleja, pero el juego lo compensa con una curva de dificultad asumible. La partida comienza con tan solo dos recursos, madera y herramientas, pero de forma muy temprana empiezan a aparecer nuevos recursos. Algunos de ellos se pueden recolectar directamente mediante un edificio, como la madera, la sidra o la piedra, y otros que requieren de un proceso de producción con varios edificios, como la ropa (que requiere plantaciones de cáñamo y cabañas de tejedor) o las herramientas (que requieren minas de hierro, cabañas de carboneros, fundiciones de hierro y talleres de fabricación de herramientas).

Sin embargo, la auténtica dificultad radica en que cada isla es única en cuanto a los recursos disponibles y la fertilidad, lo que obliga al jugador a colonizar nuevas islas para poder tanto explotar los recursos naturales presentes (como piedra o acero) como construir edificios de cultivos (como trigo en islas occidentales o especias en islas orientales).

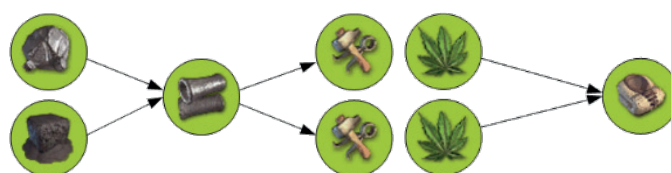


Imagen 3. Cadenas de producción con los edificios necesarios para producir herramientas y ropa de lino.

Además, la gestión de recursos se complica por la creación de nuevos asentamientos, ya que algunos recursos serán necesarios en islas que no los producen, por lo que resulta imprescindible establecer rutas de transporte para garantizar el correcto abastecimiento de todos los asentamientos. Estas mismas rutas pueden emplearse para comerciar con otros jugadores o Personajes No Jugadores, suponiendo una buena oportunidad de deshacerse de excedentes que no pueden ser almacenados o una forma consciente de conseguir beneficios gracias al alto precio de venta de los productos manufacturados, como las armas o vestimentas, en comparación a las materias primas. Estos intercambios pueden tener también lugar en los propios puertos, en los que el jugador podrá establecer una cantidad de un producto para que se venda a los barcos comerciantes que atraquen, siempre sin vaciar los almacenes más de lo que el jugador desee.

En las partidas de **Anno 1404** siempre están presentes dos Personajes No Jugadores, Lord Richard Northburg, el mentor del jugador y el Gran Visir Al Zahir, única vía de contacto con Oriente. A ellos se les puede sumar Giancomo Garibaldi, mentor del espionaje si se juega en la expansión de Venecia. Estos personajes ofrecen opciones comerciales, aunque la interacción imprescindible con ellos es la de lograr rangos diplomáticos para poder establecer asentamientos en las islas orientales. La convivencia con otros jugadores en la partida, que pueden ser personas reales en el modo multijugador o Personajes No Jugadores en el resto de modos, puede desarrollarse de forma pacífica u hostil. De forma pacífica se pueden establecer relaciones comerciales, mientras que de forma hostil se producirán conflictos caros de sufragar y difíciles de comandar, con la posible expansión de territorios y aniquilación del rival para terminar la partida en algunos modos. Esta opción violenta, muy común en los videojuegos de estrategia, no es obligatoria ni se puede llevar acabo a tempranas alturas de la partida, resultando mucho más interesante una aproximación pacífica.

3. Temas históricos principales

- ▶ La ciudad medieval.
- ▶ La economía de la Baja Edad Media.
- ▶ Las clases sociales de la Baja Edad Media.
- ▶ El inicio del colonialismo y las relaciones comerciales de época moderna.
- ▶ Relaciones diplomáticas entre entidades políticas privadas.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El juego gira eminentemente en torno a las causas y consecuencias. Satisfacer las necesidades de la población y ampliar la ciudad son las causas que impulsan al jugador a actuar en busca de recursos, tierras y contactos diplomáticos, apareciendo como consecuencias nuevas necesidades, peligros y oportunidades.

La producción y extracción de recursos y el establecimiento de cadenas productivas, gracias a diferentes edificios y materias primas, permiten al jugador ser protagonista de un proceso de causalidad. Es el jugador el que debe identificar qué recursos debe producir y qué infraestructura requiere para ello, siendo estas las causas de su intervención y la producción de los recursos y la satisfacción de necesidades las consecuencias. Unas consecuencias cuyo impacto es inmediatamente perceptible, ya que por un lado, la población mejorará su estado de ánimo y, en el caso de tener todas sus necesidades cubiertas, podrá acceder a un ascenso social, y por otro se abrirán al jugador nuevas oportunidades de construcción o producción de recursos.

Y la causa última de esta importancia de los recursos no deja de ser la satisfacción de las necesidades de la población, estableciéndose como eje principal del juego a las personas. Además, el jugador tiene la libertad de establecer el nivel de impuestos que impone a la población, afectando directamente a su felicidad y a su voluntad de residir en la ciudad o marcharse. Así pues, las necesidades y la felicidad de la ciudadanía acaban siendo la causa última de todas las acciones del jugador, siendo sus consecuencias la satisfacción de la población y la aceptación de nuevos desafíos centrados en la expansión de la ciudad.

b. Temporalidad – Evolución histórica



El juego tiene lugar en un ficticio 1404, aunque sin la presencia de elementos sobrenaturales que pudieran alejar al juego de su base histórica. El desarrollo de cada partida no conlleva el adelanto en el tiempo de forma nominal, aunque la aparición de nuevas tecnologías, edificios, recursos y clases sociales, así como el crecimiento de las ciudades y la exploración del mapa, sí que permiten comprender de forma lógica el transcurso del tiempo a lo largo de la partida.

Imagen 4. Visión general de una ciudad, con zonas de producción al noroeste y al sureste y una zona residencial en la zona central. Este asentamiento inicial es parte de un entramado de asentamientos en diversas islas.

c. Relevancia histórica

El mundo ficticio que plantea el videojuego no tiene lugar para los grandes acontecimientos geopolíticos, pero pese a ello, el modo campaña incluye una cruzada contra oriente cuya presencia es anacrónica si el juego intenta estar basado en la realidad de 1404. Habiendo pasado más de 100 años desde la última cruzada y más de 200 desde la última gran cruzada que llegó a Tierra Santa, la premisa del juego es errónea, simplemente utilizada como excusa para el contacto con oriente. Este acercamiento, altamente influenciado por el orientalismo, no deja de estar hecho desde el punto de vista occidental, simplificando enormemente la realidad social y económica de las sociedades orientales. De hecho, frente a las cinco clases sociales presentes en las islas occidentales, en las islas orientales tan solo aparecen dos clases, los nómadas, que pese a su nombre residen en viviendas construidas por el jugador, y los enviados, la élite de la sociedad oriental. Así pues, la presencia oriental en el juego se debe principalmente al deseo occidental de explorar un mundo exótico y obtener sus recursos y riquezas, un acercamiento nada novedoso y que va en consonancia con el eurocentrismo, que plantea la visión europea occidental como la auténticamente relevante.

También es importante considerar que el juego decide deliberadamente centrar su atención en la construcción de la ciudad y en la gestión socioeconómica, pero decide dejar fuera muchos aspectos sociales de naturaleza compleja. Por ejemplo, no hay mención alguna a la desigualdad de género, por lo que el jugador no debe preocuparse de este aspecto, aunque la representación de las clases sociales está realizada completamente mediante avatares masculinos. A nivel social también conviene resaltar que quedan fuera de la representación del juego aspectos que podrían complicar la gestión de la sociedad, como la convivencia de población occidental con oriental, los crímenes o las enfermedades como la peste, cuya presencia a inicios del siglo XV debiera ser considerable dada la cercanía de la Peste Negra. Por todo ello, podemos identificar que en el juego se plasman los aspectos socioeconómicos más relevantes de forma simplificada de un tiempo histórico concreto, no una situación histórica *per se*.

d. Dimensión ética de la Historia

Ya se han mencionado en el apartado de relevancia histórica varias problemáticas que el juego destierra para facilitar la jugabilidad y favorecer sistemas de gestión socio-económica. Aunque es cierto que el apartado ético está muy poco presente en el juego, hay ciertas situaciones que pueden plantear un dilema moral al jugador.

La existencia de mendigos, y su asentamiento en la ciudad, son uno de ellos. Cuando estos lleguen en barco a la ciudad, el jugador puede tomar la decisión de aceptarlos, y construir un hospicio para ello a costa de que consuman alimentos y bebida sin producir nada, o rechazarlos, con el posible beneficio de un soborno por parte de nobles y patricios y el posible riesgo de que regresen posteriormente en forma de bandidos. Sin embargo, es posible tomar una decisión puramente económica sin atender a la moral, ya que aun aceptando a los mendigos, éstos proporcionan ventajas al otorgar más derechos de acceso a los ciudadanos, por lo que puede realizarse una disyuntiva entre el dinero ofrecido por los nobles y patricios o los derechos de acceso de los mendigos, desterrando del dilema la labor humanitaria.

También pueden tener una reflexión ética los impuestos y las guerras. Los primeros pueden aumentarse a costa de la felicidad de la población, que puede dejar de llegar a la ciudad o incluso marcharse si los impuestos son demasiado altos. Las guerras son totalmente opcionales, y aunque

el daño más inmediatamente perceptible es en la economía y los edificios, éstos pueden representar los daños a la población e iniciar la reflexión moral de si el conflicto era necesario, cuya respuesta es negativa en casi la totalidad de las situaciones, salvo en los escenarios y partidas de dificultad más elevada.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

En **Anno 1404** se inicia la partida con un pequeño asentamiento que irá creciendo progresivamente bajo los criterios que ya hemos explicado previamente. La ciudad (o más bien, entramado de ciudades por la expansión en diferentes islas) resultante acabará siendo la mayor y mejor muestra de la evolución histórica. Además, el entramado social y comercial, pese a regirse por el mismo funcionamiento desde el inicio de la partida, se va complicando paulatinamente paralelo al crecimiento de la ciudad, casi hasta ser abrumador su control por parte del jugador. Estos elementos dotan al juego de una sencilla y satisfactoria forma de comprobar la evolución histórica, ya que el asentamiento inicial nada tendrá que ver con la urbe generada con el tiempo de juego.

El propio uso de los recursos y las necesidades de la población son una buena muestra de la continuidad presente en el juego, ya que pese a complicarse estos sistemas conforme avanza la partida, su funcionamiento no cambia y la interacción con ellos es similar a lo largo del juego. Ocurre lo mismo con la diplomacia, ya que establecer relaciones con otros jugadores o Personajes No Jugadores implica una conciencia de la situación diplomática, especialmente si se desea una situación hostil o una situación comercial. La existencia de niveles de prestigio con el Visir Al

Zahir también refuerza esta idea de continuidad a lo largo de la partida, ya que ir subiendo de nivel será una constante para poder hacer crecer los asentamientos orientales.

Gracias a estos sistemas que garantizan continuidad, junto a una construcción de ciudades sencilla e intuitiva, el jugador podrá comprender en todo momento la lógica del juego y controlar el crecimiento de una ciudad cambiante.



Imagen 5. Panel de control de las rutas comerciales. Se pueden apreciar varias, cada una con determinados puertos, barcos y recursos para cargar y descargar, todo ello designado por el jugador para poder gestionar varios asentamientos.

f. Perspectiva histórica

El continuo manejo de recursos y necesidades de la Baja Edad Media permite adoptar un punto de vista relativamente histórico al gestionar y expandir la ciudad. Sin embargo, la elección de un mundo ficticio en lugar de histórico y la ausencia de problemáticas socio-económicas muy complejas impiden que se desarrolle una perspectiva histórica en la que el jugador pueda estar inmerso. No es, por tanto, el mejor juego para realizar con el alumnado ejercicios de perspectiva histórica.

5. Conclusión

Anno 1404 es un título muy fácil de comprender e iniciar a jugar, pero bastante complicado de dominar. Pese a no estar inspirado en la realidad histórica, ésta sí que supone su inspiración y de ella salen la mayor parte de los sistemas del juego, donde radica su valor. La propuesta del juego con los recursos, la población y la expansión de la ciudad resulta extremadamente didáctica con el correcto apoyo del profesorado, permitiendo una mejor comprensión de la realidad socioeconómica bajomedieval, de la expansión europea hacia el este y del comercio a larga distancia

