

ANÁLISIS EDUCATIVO

Banished

Florian Graefe Aguado
fgraefe@colegioaleman.net
Enviado el 12/08//2020
Publicado el 27/12/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Banished	Dificultad de aprendizaje	Medio. Se requiere al menos de dos sesiones para comprender los mecanismos básicos para evitar que se mueran todos los aldeanos durante el primer invierno.
Desarrollador	Shining Rock Software	Satisfacción	Medio. Al inicio el jugador tiene que está atento, todas las decisiones pueden llevar a una hambruna. Sin embargo, una vez superado esta etapa inicial, es muy satisfactorio ver crecer y florecer la aldea.
Distribuidor	Shining Rock Software		
Año de publicación	2014		
Tipología del juego	Estrategia. Simulador de construcción de ciudades	Efectividad	Alto: Si se puede dedicar en total 5 horas, sería muy efectivo.
PEGI		Inmersión	Baja. Los mapas son pequeños, el jugador aunque siempre está consciente de su papel omnipresente, se puede sentir preocupado por sus aldeanos, dado que durante al menos media hora no tendrá más que 30.
Estrategias de pago online	No	Motivación	Alto. ya que el juego no manda manadas de lobos ni epidemias al comienzo del juego, el bienestar de la aldea depende únicamente del jugador. Una vez comprendido el mecanismo, la motivación por conseguir algo más aumenta. Como por ejemplo: una herrera, una mina más productiva, desarrollar un comercio de exportación de trigo... pequeños/ grandes, modos cortos/largos).
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam	Socialización (elementos)	Banished es un juego de un solo jugador, sin elementos de socialización.
Precio	18,99 €		

1. Breve descripción



Imagen 1. Portada de Banished

En **Banished** el jugador toma control sobre un pequeño grupo de aldeanos medievales o de la edad moderna quienes se encuentran desterrados en mitad de un bosque, de ahí el nombre del juego, rodeados por uno o más ríos, montañas y animales salvajes, con unas pocas materias primas como: piedra, madera, herramientas y carne a su disposición, almacenadas en el único edificio ya construido.

La meta es lograr que sobrevivan los aldeanos. Dado que en este juego lo más peligroso no son los animales ni tropas enemigas, sino la naturaleza (el frío, el hambre y las epidemias...). A esto se añade el hecho de que el tiempo dentro del juego transcurre continuamente un año entero. Haciendo que vuelve cíclicamente el temible invierno.

Si el jugador logra que sobrevivan sus aldeanos construyendo una aldea funcional; incluso puede hasta llegar a construir una pequeña ciudad en la cual crezca la población, haya una iglesia e incluso pueda comerciar con el exterior. En efecto, se trata de un SandBox cuyos objetivos los pone el propio jugador.

2. Mecánica básica del juego

Banished es un clásico juego de construcción de ciudades. El jugador puede construir edificios y caminos y asignar el número de aldeanos a determinadas tareas y oficios (herrero, agricultor, pescador, etc.). No le es posible mover u ordenar un aldeano concreto, solo los puede manejar de forma indirecta. Como por ejemplo: Ordenar construir un edificio o tallar un árbol. Para ello asigna un número determinado de trabajadores y los aldeanos disponibles se pondrán mano a la obra. Si no hubiere número adecuado de ciudadanos para realizar el proyecto, el susodicho se ralentiza o directamente se paralizaría.

Lo fascinante en Banished son precisamente sus aldeanos. Cada uno tiene un nombre, una biografía, una edad, relaciones familiares y habilidades individuales. En este juego, la población nace, crece y envejece. Para la ampliación de la población, el único camino es conseguir que los aldeanos puedan vivir en casas para así poder procrear, siempre y cuando no sean mayores que 50 años. Cuanto más madera (=calor) y alimentos (=saciedad y salud) tienen o de mejor calidad son sus viviendas (casas de piedra en vez de madera), mejor es su condición de vida. Haciendo que la tasa de natalidad supere la tasa de mortalidad.

A todo esto hay que mencionarle al menos cuatro mecanismos adicionales:

(1) Algunos recursos son finitos. Llegará el momento, en que el jugador no pueda obtener más piedra, metales o carbón. Para entonces, tiene que haber desarrollado una economía estable, pudiendo intercambiar todo lo que necesita con el mundo exterior, o usar minas, que a su vez requieren un elevado número de trabajadores.

(2) Los recursos como la madera, frutas y verduras se renuevan. Tardan en crecer, lo cual obliga

al jugador a planificar. Sus manzaneros no le van a dar frutos durante los primeros dos, tres años, por lo que mientras tendrá que obtener la alimentación de otra forma. Pero, una vez que logre tener muchos manzaneros, tendrá una fuente de alimentación continua; al menos hasta que la población creciente le obligue de nuevo replantearse su estrategia de alimentación.

(3) En Banished, el ser humano, además de comer y dormir también, tiene sentimientos y motivaciones. Todos los aldeanos tienen un valor sobre su moral: Edificios como la iglesia o la generosa repartición de alimentos aumentarán su productividad.

(4) Lo mismo ocurre con su valor educacional. Los niños cuando tienen más de 10 años, suelen trabajar igual como los adultos, excepto si el jugador los envía al colegio. De esta forma hará que tengan una mayor formación, y eso les permitirá aumentar la productividad.

3. Temas históricos principales

- ▶ Sociedad medieval / de la Edad moderna (en las colonias inglesas): Vida diaria de los campesinos/colonos.
- ▶ Microeconomía de una sociedad agrícola preindustrial.
- ▶ Relación entre el ser humano y las condiciones climáticas y los recursos de la naturaleza.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Banished permite reflexionar sobre la impotencia de la población medieval/moderna ante la naturaleza. Hoy en día las casas son calientes y la alimentación del supermercado abundante, pareciéndole al jugador como algo normal; por ello esta premisa se convierte en Banished en la esencia vital para la existencia. El juego nos recuerda nuestra debilidad en un invierno cuando la calefacción era un lujo o directamente, no existía. Con ello nos intenta concienciar sobre las consecuencias del ser humano en la naturaleza como la extinción de los recursos debido a la mano humana. En el juego, se soluciona mediante un comercio exterior. Sin embargo, hasta llegar a este punto, se tiene que haber manejado y planificado previamente con unos materiales escasos.

Simultáneamente, el jugador ha de tener en cuenta la motivación, la edad y la salud de sus aldeanos. Son seres vivos cuyas necesidades básicas han de ser saciadas si no se quiere perder el juego. Por ejemplo: Cuando se quiere ahorrar la alimentación, se puede sobrevivir al invierno haciendo que la motivación de los aldeanos disminuya de forma que el tiempo de construcción de la cabaña aumente. ¿Pues qué es más importante, un cementerio para poder enterrar a los queridos y evitar una caída moral o la construcción de un puerto para comerciar con el exterior y obtener las herramientas que aún no se puede producir pero son necesarios?

De esta forma, el jugador se ve obligado a priorizar: Si hay una epidemia, la construcción de la iglesia y de los obreros de la mina se paraliza, porque se necesita la mano de obra en la producción de comida (dado que están muriendo los campesinos y agricultores) en vez de en la minería - o se arriesga a que llegue la muerte a casi toda la aldea si se quiere finalizar con el proyecto erre que erre.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Banished reflexiona sobre la evolución de una pequeña aldea a lo largo de varias generaciones. Las decisiones del jugador harán que esta aldea formada por unos pocos exiliados se convierta en una próspera ciudad que ocupe todo el mapa, o en una aldea abandonada.

Esto permite sensibilizar al jugador sobre la delicadeza de la evolución. No hay un camino fijo, puesto que hay desviaciones generadas por un lado por factores ajenos al ser humano (como las pandemias o los inviernos), y por el otro lado las decisiones y medidas que se toman que afectan directamente de manera planificada. En este juego no aparecen eventos extraños (como la erupción de un volcán o el ataque de una manada de lobos), lo cual reduce el peso de la casualidad.

Aunque, a pesar de todo, el juego si está transmitiendo un mensaje claro al jugador: Cuanto mayor es la producción, mejor. Pareciendo que el avance de la historia se midiera exclusivamente en los rasgos económicos. La evolución política y cultural brilla por su ausencia, el jugador como mucho puede intuirlo al final, cuando logra desarrollar una gran ciudad (ya que sus ciudadanos pueden concentrarse en otras cosas aparte de sobrevivir).

c. Relevancia histórica

El juego refleja de manera simplificada, la vida diaria del 90 % de la población europea de la edad media y del comienzo de la edad moderna, la forma de trabajar y vivir del tercer estamento.

Como es habitual en los juegos, se distorsiona y se dobla la realidad, para aumentar su jugabilidad. Por ello, en **Banished** los campesinos viven en una sociedad utópica. Todos son iguales. No hay guerras ni señores feudales. Otro elemento son los aparentes fallos históricos. Por un lado, se pueden plantar patatas o calabazas, algo que era completamente imposible en Europa antes del siglo XV, y por el otro lado se pueden construir iglesias de piedra con elementos románicos (con ventanas góticas), pero carecen por ejemplo de molinos, los cuales son anteriores históricamente.

Para finalizar, existe el edificio llamado “colegio” el cual no es una escuela monástica, sino directamente un colegio de la época moderna donde todos los niños que no trabajan van a estudiar, independiente de su edad.

Eso dificulta la ubicación histórica del juego si solo se tiene en cuenta el ámbito europeo, aunque se resuelve si se ubica en las colonias anglosajonas (utópicas) de la costa oriental del norte de América en los siglos XVI y XVII. Los colonos viven en un lugar deshabitado, sin indios, ni corona real, plantando sus patatas y sobreviviendo como pueden, en el American frontier. Un argumento más a favor es el mismo nombre del juego, los puritanos cuando llegaron a las colonias fueron exiliados (= **Banished**) de Inglaterra y se les consideraban los padres fundadores de los Estados Unidos.

d. Dimensión ética de la Historia

La dimensión ética del juego es importante. Las decisiones del jugador tienen consecuencias directas sobre el bienestar de la pequeña comunidad de exiliados, ya sea a corto plazo (distribución para cazar, pescar, o construir) o a largo plazo (estar preparado ante eventualidades como epidemias o inviernos sorprendentemente duros).

No se puede perjudicar ni salvar ningún aldeano en concreto, lo cual posiciona al jugador en un lugar donde ha de regir como un gobernador y gobernar literalmente por el bien mayor para todos.

El juego tampoco le permite desarrollar una ética inhumana. En el momento en que el jugador decide hacer sufrir su población, pierde el juego dada la muerte repentina de los aldeanos y por consiguiente el hundimiento de la microeconomía. De misma manera la ausencia de herramientas de poder (como soldados, guardias, o leyes) impiden un gobierno despótico.

e. Perspectiva histórica

Este juego carece por completo de elementos militares (no hay ni invasores ni bandidos) y apenas artísticos (si omitimos el hecho de la existencia de iglesias románicas con ventanas góticas y su torreón angloamericano), y obliga al jugador a acostumbrarse a una nueva perspectiva:

¿Cómo se gobierna una aldea? ¿Cómo se actúa con responsabilidad sobre los 20 o 30 aldeanos sin la ayuda de nadie? Esto, obliga a tomar una perspectiva histórica poco habitual. Además de ser consciente de la dureza del día a día de un campesino, tiene que observar e incluso ayudar a varios a sobrevivir los inviernos duros.

La realidad que sufría el tercer estamento está románticamente representada al faltar: el diezmo, las guerras y los continuos destrozos de la cosecha por parte de una nobleza minoritaria, pero privilegiada. Sin embargo, las hambrunas y las epidemias sí que aparecen, lo cual permite una mayor sensibilización del alumnado hacia un grupo social infrarrepresentado en la educación.

