

ANÁLISIS EDUCATIVO

Crusader Kings 2

Laura Miquel Milian y Alejandro Martínez Giralt
 Insitució Milà i Fontanals (CSIC)
 laura.miquel@imf.csic.es
 alexandre.martinezgiralt@gmail.com
 Enviada el 22/9/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Crusader Kings II	Dificultad de aprendizaje	Bajo
Desarrollador	Paradox Development Studio	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Paradox Interactive	Efectividad	Alto
Año de publicación	2012	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Alto
PEGI	+12	Socialización (elementos)	Tiene la posibilidad de Campaña Multijugador en red.
Estrategias de pago online	Contenido descargable para ampliar cronología y opciones de juego (DLCs)		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC (Windows, Linux), Mac		
App. Store	Steam		
Precio	39'99 €		

1. Breve descripción

Crusader Kings II propone al jugador gobernar un reino o principado durante la Edad Media. El pack básico ofrece la posibilidad de empezar en los años 936, 1066 o 1337. Si se desea arrancar la partida en el 769 o en el 867, deben adquirirse los DLCs correspondientes. El contenido narrativo depende de los marcos temporal y espacial en los que se ha decidido jugar. Se plantea el contexto histórico, ofreciendo la posibilidad de elegir gobernante entre un elenco inicial o explorando el mapeado. En lo visual, los escenarios y los cuadros de diálogo cumplen su función de ambientación, aunque lejos de ser detallistas. Mayor detalle hay en los personajes, cuyo aspecto cambia según envejecen o combaten. Los jugadores eligen las ambiciones de sus gobernantes en vida de estos. Pueden gestionar la composición de la corte, la relación con los vasallos y los súbditos, tutorizar



Imagen 1. Portada de Crusader Kings II

o asignar tutores a los niños, construir para así mejorar defensas, aumentar ingresos por impuestos y levass, o bien entrenar y acuartelar tropas. Pueden mejorar relaciones religiosas, promover avances tecnológicos. También pueden establecer alianzas políticas y organizar y dirigir ejércitos, pero para declarar una guerra primero deben tener un pretexto que alegar, y perderán prestigio si rompen una tregua. Al jugador se le muestra que difícilmente puede salir adelante sin aliados, que la opinión de los demás cuenta, que la declaración de guerra es una opción a desbloquear y no automática, y que no conviene lanzarse a hacerla si no se está preparado para ella ni se tienen los apoyos suficientes. En este sentido, la interfaz del juego está destinada a nutrir de información al jugador, permitiéndole obtener datos de todos los personajes en juego y acceder directamente a páginas de Wikipedia, junto con comentarios acerca de los requisitos de cada acción a realizar según cada contexto y situación.

2. Mecánica básica del juego

Crusader Kings II propone al jugador gobernar un reino o principado durante la Edad Media. El pack básico ofrece la posibilidad de empezar en los años 936, 1066 o 1337. Si se desea arrancar la partida en el 769 o en el 867, deben adquirirse los DLCs correspondientes. El contenido narrativo depende de los marcos temporal y espacial en los que se ha decidido jugar. Se plantea el contexto histórico, ofreciendo la posibilidad de elegir gobernante entre un elenco inicial o explorando el mapeado. En lo visual, los escenarios y los cuadros de diálogo cumplen su función de ambientación, aunque lejos de ser detallistas. Mayor detalle hay en los personajes, cuyo aspecto cambia según envejecen o combaten. Los jugadores eligen las ambiciones de sus gobernantes en vida de estos. Pueden gestionar la composición de la corte, la relación con los vasallos y los súbditos, tutorizar o asignar tutores a los niños, construir para así mejorar defensas, aumentar ingresos por impuestos y levass, o bien entrenar y acuartelar tropas. Pueden mejorar relaciones religiosas, promover avances tecnológicos. También pueden establecer alianzas políticas y organizar y dirigir ejércitos, pero para declarar una guerra primero deben tener un pretexto que alegar, y perderán prestigio si rompen una tregua. Al jugador se le muestra que difícilmente puede salir adelante sin aliados, que la opinión de los demás cuenta, que la declaración de guerra es una opción a desbloquear y no automática, y que no conviene lanzarse a hacerla si no se está preparado para ella ni se tienen los apoyos suficientes. En este sentido, la interfaz del juego está destinada a nutrir de información al jugador, permitiéndole obtener datos de todos los personajes en juego y acceder directamente a páginas de Wikipedia, junto con comentarios acerca de los requisitos de cada acción a realizar según cada contexto y situación.

3. Temas históricos principales

- ▶ Historia del poder en la Edad Media. Guerra y diplomacia.
- ▶ Vida cortesana.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Hay varios elementos que permiten reflexionar sobre problemáticas históricas. Factores como la divergencia de religión y/o cultura entre un gobernante y un territorio bajo su dominio o los nobles de la corte aumentan la posibilidad de revueltas y rebeliones, por ejemplo. Un gobernante que toma decisiones arbitrarias o que cuenta con rasgos de personalidad o físicos poco atractivos genera rechazo entre sus súbditos, con todos los riesgos que esto conlleva. Declarar la guerra sin un *casus belli* justificado puede acarrear serios problemas a nivel internacional, etc.

Crusader Kings muestra bien cómo el poder personal del gobernante depende de la opinión que de él o ella tienen familiares y vasallos. De cómo se atiende a sus necesidades políticas y personales. Un vasallo o un familiar insatisfecho puede muy bien organizar un complot o rebelarse. De cara al exterior, las alianzas se construyen sobre lazos matrimoniales, aunque el proceso no es automático y depende en buena medida de la opinión del potencial aliado.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

El juego presenta la evolución cronológica e introduce eventos y cambios históricos. Hay ciertos sucesos históricos de los que el juego se hace eco, tengan o no importancia para el desarrollo de la partida del jugador, como por ejemplo el inicio de la era vikinga. Esto contribuye a fijar ciertos eventos que son independientes de la partida.

Los DLCs que vienen con el juego básico están centrados en etapas concretas de la Edad Media.

c. Relevancia histórica

Los jugadores pueden, por ejemplo, intentar aumentar el control del gobernante sobre sus vasallos, incrementando así el grado de centralización estatal, así como obligar a los vasallos a pagar impuestos o reclamar mayores levas a las villas. Pueden tener éxito o bien empeorar la opinión de vasallos y súbditos.

Algunos elementos, como la decisión de cambiar el sistema de sucesión o de convertirse a otra religión tienen claras consecuencias, como el estallido de guerras civiles. Ello permite comprender las ventajas e inconvenientes de determinados tipos de gobierno, por ejemplo, o porque determinadas culturas favorecieron unos y no otros.

Dimensión ética de la Historia

La tolerancia religiosa es un aspecto que permite cierta reflexión ética, así como cosas menos amplias como el trato que un gobernante tiene con sus prisioneros, por ejemplo, o determinadas decisiones que pueden plantearse al jugador aleatoriamente a lo largo de la partida.

Ganarse una buena opinión del Papa puede permitir solicitar la excomunión de un príncipe o mandatario rival. La guerra santa a escala local/regional sirve como justificación de una guerra de conquista, y, a escala internacional, lo hacen las cruzadas que dan nombre y sentido al juego. Tras la conquista, el jugador puede convertir a los habitantes a su religión o forzar la conversión religiosa de nuevos vasallos. Aspectos como estos pueden ayudar a reflexionar sobre el uso del pretexto religioso como arma política.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Al tratarse de un juego de estrategia de larga duración, permite visualizar bien los cambios en el curso del tiempo. Y permite evaluar los drásticos efectos de conocidos eventos históricos. Sin embargo, por ejemplo, asigna una heráldica concreta a cada casa y cada territorio, incluso cuando se empieza antes de la aparición de dicha simbología.

Perspectiva histórica

El juego ofrece mucha información acerca del mundo y de la cronología en la que se ambienta. Sin embargo, quizá por simples necesidades de programación y de arquitectura de juego, en ciertos casos las mecánicas no acaban de ser un reflejo de mucho de lo que podía suceder o hacerse. Es el caso de las alianzas, como también lo es de la gestión del vasallaje.

El juego facilita la perspectiva de un gobernante medieval. Aunque se mencionen eventos relacionados con otras categorías sociales -peticiones de ayuda de campesinos, por ejemplo-, el jugador obtiene la visión de un personaje poderoso. A nivel político la inmersión en la Historia es evidente, pero quizá no tanto a otros niveles -social, económico, etc.

