

ANÁLISIS EDUCATIVO

Mount & Blade: Viking Conquest

César Iñarre, Alberto Fuentevilla,
Marco Aurelio Balbas
cinarrea@brytenwaldastudios.com
Enviada el 30/10/2020
Publicada el 15/11/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Mount & Blade: Viking Conquest.	Dificultad de aprendizaje	Medio
Desarrollador	Byrtenwalda Studios	Satisfacción	Alto
Distribuidor	TaleWorlds Entertainment	Efectividad	Alto
Año de publicación	2014	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Acción - Aventura - RPG	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El DLC es individual
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam		
Precio	14,99 €		

1. Breve descripción

Mount&Blade: Viking Conquest es un juego de estrategia y aventura que combina lo mejor de un RPG con batallas estratégicas en tercera o primera persona.

El jugador, partiendo de trágico naufragio en las costas Frisias, se sumergirá en el Siglo IX, en una búsqueda épica donde conocerá los diferentes reinos y personajes de la época y enlazará su historia con la del “Gran Ejército Pagano” liderado por los hijos de Ragnar Lodbrok, desde la organización de la gran flota hasta la batalla clave de Reading.



Imagen 1. Portada de Mount & Blade: Viking Conquest.

Durante el transcurso de nuestra aventura tendremos que hacer frente a retos de diversa índole, muchos de ellos basados en las Sagas Nórdicas; y conoceremos en un mundo rico y complejo, lleno de vida. Con escenarios que tienen detrás documentación arqueológica, personajes tomados directamente de la historia y los eventos que marcaron la época.

2. Mecánica básica del juego

El jugador dirige el juego desde un mapa principal de campaña del mundo por donde puede moverse, visitar lugares, desarrollar estrategias, y controlar el entorno. Además, podrá pasar a una visión “más personal”, tridimensional, entrando en los escenarios, interactuando con los personajes o luchando batallas donde podrá desplegar y liderar desde pequeñas partidas de guerra hasta ejércitos con cientos de soldados.

Al mismo tiempo, tenemos todos los elementos típicos de un juego RPG; personalización de tu personaje, adquisición y mejor del equipamiento, interacción con cientos de personajes distintos, diversas líneas narrativas y mucho más.

3. Temas históricos principales

- La Alta Edad Media constituye el periodo formativo de Europa y, por tanto, de la civilización occidental. Durante la llamada Era Vikinga, Escandinavia experimentó un paulatino aumento del poder regio, gracias a lo cual surgieron tres grandes reinos medievales: Dinamarca, Suecia y Noruega. En las Islas Británicas, Alfredo el Grande se enfrentó al Gran Ejército pagano de los hijos de Ragnar Lodbrok y se proclamó rey de todos los anglosajones, a partir de lo cual surge Angelcynn (Inglaterra). Más al norte, Kenneth MacAlpin unificó los reinos gaélicos de Alba y se convierte en el primer rey de Escocia. En la Era Vikinga el Mar del Norte se convierte en el escenario de la interacción de infinidad de pueblos, muchos de los contactos son de tipo violento, pero también se dan intercambios culturales y comerciales, creando un entorno propicio para la aventura.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

La visión canónica del pasado, sustentada en crónicas escritas por y para la nobleza, siempre ha estado protagonizada por los “grandes personajes de la Historia” que, inevitablemente, eran hombres. Más allá de una interminable relación de hechos políticos y militares, en Viking Conquest se muestra la vida cotidiana, las costumbres, los mitos y la cultura material de los hombres y mujeres que vivieron en este periodo histórico.

a. Causalidad

Desde el comienzo el jugador se enfrentará a la tesitura de elegir los orígenes de su personaje entre múltiples aspectos culturales, profesionales, étnicos, físicos... impactando cada una de sus decisiones en sus habilidades, capacidades y transcurso del juego.

Durante la historia el jugador deberá enfrentarse a decisiones, algunas de ellas morales, que no siempre pueden tener una solución fácil o positiva, y que le llevarán por distintos caminos con impacto a medio y largo plazo.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Como se ha comentado en la descripción, la historia principal, comenzando en el año 868, se desarrolla a lo largo de finales del siglo IX en la invasión del “Gran Ejército Pagano”, la conquista y saqueo de los reinos de Northumbria, Mercia, Wessex o East-Anglia, entre otros, que gobernaban en aquel momento las islas Britanas .

El juego hace un gran esfuerzo por representar los sucesos políticos, militares y sociales que supusieron la llegada de los pueblos vikingos a las islas británicas, punto de inflexión clave en el devenir de la historia para todo el continente Europeo. El jugador tendrá la posibilidad de conocer y visitar las diversas culturas que habitaban las islas en aquella época, sus estilos arquitectónicos, sus diferentes estilos bélicos o su distribución geográfica en los albores del monopolio cultural anglo-sajón.

c. Relevancia histórica

Viking Conquest está ambientada en un punto crucial de la historia británica, cuando Alfredo el Grande ha de hacer frente al Gran ejército pagano liderado como Halfdan Ragnarsson. De no haber logrado defender el reino sajón de Wessex, Inglaterra jamás habría existido y la isla se hubiera convertido en una colonia danesa. Esto habría cambiado radical el devenir histórico de Europa y la Anglosfera.

d. Dimensión ética de la Historia

La principal ventaja que poseen los videojuegos, por encima de otras artes narrativas, supone la capacidad del jugador/lector/espectador de elegir las acciones del protagonista, lo cual nos permite someter al jugador a dilemas morales. De este modo, al señorear un feudo, puede elegir entre hacer justicia si sus guerreros cometen abusos, o aplicar una realpolitik que no menoscabe la fidelidad de sus tropas.

Toda decisión tiene consecuencias, algunas inmediatas, otras a medio o largo plazo.

f. Perspectiva histórica

Uno de los valores como empresa desarrolladora de videojuegos de Brytenwalda Studios es “aprendes mientras juegas”, por eso sus videojuegos responden a una intencionalidad didáctica con un fuerte respaldo en documentación.

Nuestro equipo cuenta con historiadores y recreadores históricos; uno de ellos, especialista en el mundo vikingo.

Viking Conquest representa el siglo IX con todo el rigor posible, desde la recreación de asentamientos, personajes, cultura material, hasta los eventos o la recuperación de los lenguajes de la época como el Old English, old norse, o gaélico.

