

ANÁLISIS EDUCATIVO

Battlefield 1

Javier Iribertegui Sola
 javieririberteguisola@gmail.com
 Enviado el 03/02//2020
 Publicado el 05/08/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Battlefield 1	Dificultad de aprendizaje	Media (modo historia) 3 sesión. Alta (multijugador) 5 sesiones.
Desarrollador	DICE	Satisfacción	Alta (controles y jugabilidad muy cómoda).
Distribuidor	Electronic Arts (EA)	Efectividad	Media
Año de publicación	2016	Inmersión	Alta
Tipología del juego	Shooter	Motivación	Campaña: historias cortas muy distintas y dinámicas, pudiendo plantear las misiones de distintas maneras (con o sin sigilo) y con objetos ocultos que recopilándolos nos da más información sobre el conflicto. Multijugador: se puede jugar con amigos a multitud de modos de juego (con vehículos/sin ellos, mapas pequeños/grandes, modos cortos/largos).
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	Campaña individual y en PC hay chat para el multijugador, además de por supuesto jugar con amigos al multijugador.
Estrategias de pago online	Skins para armas en cajas compradas por dinero.		
Publicidad	No		
Dispositivo	Playstation 4, Xbox One, PC		
App. Store	Steam y tiendas de las consolas.		
Precio	19,99 €		

1. Breve descripción

Battlefield nos lleva a la Primera Guerra Mundial. Como en anteriores entregas el juego cuenta con un modo campaña y uno multijugador, los cuales nos harán sumergirnos en el gran conflicto que sacudió el mundo entre 1914 y 1918. Al comenzar el juego vemos a un soldado afroamericano, un Harlem Hellfighter, en medio de una gran batalla jugable introductora. A continuación, hay una serie de historias de guerra que llevarán al jugador a Francia, a Inglaterra, a Gallipoli, a los Alpes italianos y al desierto del Sinaí. Son historias inventadas de soldados aliados; podremos experimentar algunos de los avances más importantes de la guerra (el avión y el tanque), vivir momentos históricos (el desembarco de Gallipoli) e incluso conocer personajes relevantes (Lawrence de Arabia). No hay un orden correcto para realizarlas, el jugador elige por dónde quiere empezar. Todo esto con uniformes realistas de la época, una ambientación basada en los paisajes en los que



Imagen 1. Portada de Battlefield 1

ocurrió el conflicto. Además, conforme vas avanzando desbloqueas información sobre la guerra que puedes leer en el menú. Por otro lado, está el multijugador, que no cuenta la historia de la batalla que es cada mapa, pero te sumerge en un escenario realista de cómo eran los lugares donde se combatió (trincheras, tierra de nadie...). A pesar de que no tiene propiamente narrativa, hay un modo de juego llamado operaciones, que enlaza mapas que tienen relación y una voz en off hace una introducción sobre el momento

histórico que se va a jugar, por ejemplo, uniendo el mapa de Colinas Verdún con el de Fuerte de Vaux. El estilo de combate no es fiel a la historia, ya que un juego que sea totalmente real sobre este período estaría basado en esperar en las trincheras y lanzar ataques con poco éxito, armados únicamente con fusiles de cerrojo, otra licencia que se han tomado es que hay muchas armas automáticas (un videojuego de guerra donde la mayoría de jugadores usen fusiles de cerrojo sería aburrido), no existe a penas la guerra de trincheras, las armas y los uniformes son los mismos para una batalla en 1915 que para una en 1918 (los uniformes son en su mayoría los que llevaban en 1918), y el armamento es el mismo para todos los ejércitos, pudiendo utilizar por ejemplo armas británicas con el ejército austrohúngaro.

2. Mecánica básica del juego

El juego se centra en explicar la Primera Guerra Mundial desde la multitud de frentes que hubo, en su modo campaña te adentra en lugares muy distintos, utilizando personajes de diversos países que luchan en el mismo conflicto armado. El juego busca contar historias individuales de personas que, si bien no son reales, reflejan realidades que se vivieron en la guerra. Estas historias son las llamadas historias de guerra.

3. Temas históricos principales

- ▶ La Primera Guerra Mundial.
- ▶ La Guerra Civil Rusa.
- ▶ Evolución tecnológica en la primera guerra mundial.

Diversidad escenarios donde se produjo el conflicto (Francia, Bélgica, Rusia, el desierto de Arabia, los Dardanelos, el Mar del Norte, Londres, los Alpes Italianos).

El juego se centra en explicar la Primera Guerra Mundial desde la multitud de frentes que hubo, en su modo campaña te adentra en lugares muy distintos, utilizando personajes de diversos países que luchan en el mismo conflicto armado. El juego busca contar historias individuales de personas que, si bien no son reales, reflejan realidades que se vivieron en la guerra. Estas historias son las llamadas historias de guerra. Estas son las siguientes:

En BARRO Y SANGRE manejamos un tanque británico Mark V, que termina participando en la

ofensiva de Cambrai, se puede ver una muestra de cómo eran las tácticas militares del año 1917, cómo los soldados británicos avanzan junto a los tanques enfrentándose a unos alemanes sin esta novedosa arma.

En AMIGOS DE ALTOS VUELOS, de la mano de un piloto americano se puede participar en las incursiones aliadas en territorio alemán junto con bombarderos para destruir suministros, además de tras un aterrizaje forzoso adentrarse en las trincheras y bunkers alemanes para cruzar una devastada tierra de nadie y así llegar a las líneas aliadas, para finalmente participar en la defensa de Londres ante los bombarderos alemanes e incluso un Zeppelin.

En EL MENSAJERO encarnas a un veterano soldado australiano que participa en el desembarco de Gallipoli, pudiendo ser testigo de la masacre que esto supuso para las tropas coloniales británicas. En la historia de AVANTI SAVOIA, vamos al frente entre Austria-Hungría e Italia para encarnar a un soldado italiano de la fuerza de élite Arditi, los cuales llevaban armadura, todo esto luchando en los Alpes italianos cerca de Venecia.

En NADA ESTÁ ESCRITO encarnando a una mujer beduina luchas contra el Imperio Otomano y su dominio en la zona del Sinaí, siendo parte de la guerrilla de T.E Lawrence de Arabia y pudiendo interactuar con este personaje histórico, participando en sabotajes contra los Otomanos.

En el multijugador se pueden vivir momentos como la Batalla de Verdún, la II Batalla del Somme, la Batalla de Caporetto, la Batalla de los Emperadores visitando lugares como Amiens, la Ofensiva Brusilov en Rusia contra Austria-Hungría, la Segunda Batalla del Marne, la Ofensiva de Meuse-Argonne con el ejército americano, La batalla de Romani en el canal de Suez, la Batalla de Passchendaele, la Batalla de Cambrai. Y también de la Guerra Civil Rusa con la Batalla de Tsaritsyn entre rojos y blancos.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Temporalidad – Evolución histórica

En la campaña no se centran en ver grandes batallas o hechos históricos, está más focalizada hacia las historias de las personas enmarcadas en esos hechos históricos, siempre bien explicados haciendo que el jugador sepa qué momento de la guerra está viviendo, se pretende acercarse más que a los grandes hechos y personajes históricos a los que eran los protagonistas de esas batallas, los soldados, esto además del cuidado escenario de juego, con recreaciones auténticas de las trincheras, tierra de nadie, pueblos de la campiña francesa, trincheras en las montañas... por ejemplo en una de las misiones de un Londres desde el aire se pueden ver edificios como el Parlamento Británico y vivir una realidad como fueron los bombardeos sobre esta ciudad por parte de los alemanes. En multijugador en el modo de juego Operaciones se le pone al jugador al corriente de qué momento histórico va a jugar, es un modo de juego centrado en que el equipo atacante tiene varios grupos de ataque y los va lanzando con el único propósito de tomar ciertos puestos y así avanzar.

b. Relevancia histórica

En **Battlefield 1** su modo campaña te permite ser consciente de la importancia que tuvo la tecnología para la primera guerra mundial, y como cambió lo que era la guerra para siempre, también de cómo se destruyeron las vidas de mucha gente con este conflicto, perdiendo a seres queridos a manos del enemigo, como los soldados más jóvenes no entendían lo que ocurría de verdad en la guerra y cuando llegaban descubrían el infierno que era, la dureza de los mandos con los soldados que incumplían ordenes...

c. Dimensión ética de la Historia

La ética en este caso se ve en la dureza de los mandos, en las condiciones en las que vivían los soldados cuando se ven las trincheras en determinados momentos de la campaña. En el inicio del juego nos hacen un preámbulo de lo que va a ocurrir durante la campaña, y es que se van a centrar en las historias de los soldados que lucharon. En esta introducción encarnando a soldados de los Harlem Hellfighters (afroamericanos), debes detener una ofensiva alemana, cada vez que muere tu personaje aparece un nombre y una fecha de nacimiento y muerte, dándoles así un nombre a los que son los grandes olvidados del conflicto, los propios soldados, la generación perdida todo este termina con un escenario de muerte donde quedan únicamente uno de estos soldados afroamericanos y un alemán, ambos se apuntó con sus fusiles para finalmente bajar las armas, esto mostrándonos el sinsentido de todo lo que había ocurrido y que realmente no querían matarse entre ellos (escenas de este tipo ocurrieron realmente en el conflicto, la tregua de Navidad de 1914 es un ejemplo pero también lo es el soldado británico que le perdonó la vida a Hitler tras bajar el fusil con el que le apuntaba), Luego está también la lucha por la libertad de la que participan los beduinos junto a Lawrence de Arabia frente a la opresión y ocupación del Imperio Otomano. Estos son los principales puntos éticos de Battlefield 1, en el resto de historias de la campaña hay otras más.

Perspectiva histórica

El juego es muy inmersivo, en el modo campaña tanto las cinemáticas como la acción se sienten realmente como la primera guerra mundial, ataques coordinados con tanques, bombardeos aéreos, desembarco en las playas de Gallipoli, ver Londres siendo bombardeado, la batalla en las montañas alpinas... En un mapa multijugador llamado Noches de Nivelle se puede ver muy bien como era un campo de batalla de la Primera Guerra Mundial se puede ir por las trincheras francesas y alemanas, con carteles de trinchera en ambos idiomas, bunkers en las alemanas... Una gran recreación de ambas trincheras y la tierra de nadie. En el mapa multijugador de Amiens se pueden visitar las calles de la ciudad y ver de lejos la catedral y otras muchas localizaciones que permiten visitar lugares históricos y relevantes para el periodo.

