

ANÁLISIS EDUCATIVO

Stronghold HD 1

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Alberto Magno (San Sebastián)
floriangraefeaguado@gmail.com
Enviada el 07/01/2020
Publicada el 10/04/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Stronghold HD 1	Dificultad de aprendizaje	Baja. Es un juego que se aprende muy rápido. En una sola sesión se maneja la construcción, la economía y el manejo de un ejército.
Desarrollador	Firefly Studios	Satisfacción	Alta. Es muy satisfactorio y entretenido. El juego da de inmediato una respuesta.
Distribuidor	Take 2 Interactive & Gathering of Developers	Efectividad	Alta. El juego es fácil de aprender pero, difícil de dominar.
Año de publicación	2001	Inmersión	Medio-Bajo. La distancia que tiene el jugador es elevada, dado que lo juega desde una perspectiva divina. El jugador manda y dirige a toda la población, la cual le obedece sin rechistar. La música consigue una cierta inmersión.
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Alta. El juego tiene una estética bonita. Deja un amplio espacio libre a la creatividad del usuario para construir un castillo y permite diferentes caminos para obtener la victoria.
PEGI	PEGI 12	Socialización (elementos)	Existe la posibilidad de multijugador pero, suele ser muy estresante debido a que los mapas son pequeños. En multijugador apenas se construye castillos sino, se ataca muy pronto.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC o Mac		
App. Store	Steam		
Precio	39,99 €		

1. Breve descripción



Imagen 1. Portada de Stronghold HD 1.

Como indica su título Stronghold (= Fortaleza) tiene como finalidad la construcción de un fuerte medieval o castillo de estilo europeo-occidental.

El jugador puede elegir entre diferentes modalidades de juego:

- 1) Construir, defender y/o asaltar castillos.
- 2) Construir un castillo, en un ambiente pacífico y 3) Construir un castillo sin tener en cuenta ataques ni limitación de los recursos.

Tanto si se decide jugar un escenario bélico o pacífico, se necesita una economía estable. Se pueden construir todos los edificios necesarios para un castillo medieval como: murallas, torres, portales, etc. Ello puede hacerse al instante (sin fase de construcción) pero, necesita como mínimo un recurso como la piedra o la madera para ello. Lo cual hace necesario la llegada de aldeanos. Los aldeanos aparecen misteriosamente de la nada frente a la torre de homenaje pudiendo confundir la misma con un palas, y

necesitan ser alimentados. A cambio, ellos pagarán impuestos y trabajarán por el castellanus o señor del castillo. Si el jugador no estuviere atento, los aldeanos pueden dejar de venir pudiendo llegar a abandonar al castillo sin importarles dejar atrás un castillo a medio construir; vacío y sin guerreros para defenderlo.

2. Mecánica básica del juego

Generalmente, el jugador se encuentra con su torre de homenaje y algunos aldeanos. Tiene que iniciar la partida construyendo una microeconomía estable (los aldeanos han de talar árboles, cazar, recolectar, etc.), para posteriormente poder obtener de una mina piedras (destinadas al castillo); hierro (para la herrería y la producción de armas) y recaudar impuestos (aumentando la población).

El juego da mucha importancia a la felicidad del tercer estamento. Si hay variedad de: comida (carne, pan, queso, verduras); culto religioso (una iglesia con cura); drogas (cerveza)... se quedarán. Estarán dispuestos a pagar más impuestos y el jugador podrá hacer crecer su economía así como reclutar más guerreros para defender al castillo. Por el contrario, si el jugador intentase presionar los aldeanos (con aparatos de tortura, reducción de raciones de comida, aumentando los impuestos), y los elementos negativos superasen los positivos, le abandonarían.

El elemento esencial del juego es la construcción del castillo. El jugador puede construir murallas como desee: finas, gordas, con o sin almenas, con escaleras (para que puedan acceder los guerreros) y con torres cuadradas, redondas, con o sin torreones (aparte de la torre de homenaje) para montar encima de ellas catapultas, ballestas o cestas de hierro con carbón ardiente para las flechas en llamas de los arqueros. Por detrás de las murallas puede tener calderos llenos de brea que luego se echara sobre los atacantes. En frente del castillo se puede esconder en agujeros ocultos: troncos de maderas puntiagudas; pequeñas trincheras con brea (dispuestos a quemar con una flecha ardiente) o el clásico foso de agua.

Concluyendo, la última mecánica básica del juego, es el manejo de los guerreros. El jugador cuenta con nueve tipo de unidades. Empezando por los más complejos tenemos al señor del castillo (su muerte significa la pérdida de la partida) y los alarifes (quienes manejan las catapultas, los torres de asedios o tiran la brea desde la muralla); luego vienen los arqueros, los ballesteros, los lanceros, los piqueros, los caballeros en pie, los caballeros en caballo y los guerreros. Todas estas unidades las maneja el jugador directamente para asaltar y/o destruir al castillo.

3. Temas históricos principales

- ▶ Construcción de un castillo medieval.
- ▶ La microeconomía de un castillo medieval con aldea.
- ▶ El asalto de un castillo medieval.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Stronghold permite reflexionar, en menor escala, tanto sobre la microeconomía medieval (sacar hierro de la mina, convertirlo en bloques de hierro con una herrería, para que otro herrero cree espadas; tener campesinos de trigo, molinos y panaderías, antes de poder por fin comer pan) como la estructura lógica para construir un castillo defendible. El jugador comprenderá el sentido de tener varios anillos defensivos, el uso la montaña, el aprovechamiento de las fosas de agua, y la distribución inteligente de las tropas. Tanto para defender, como para asaltar. Los trabuquetes son un arma de suma importancia en Stronghold, que obligan al jugador a tener siempre un plan alternativo ante tal amenaza. Sin embargo, las armas más terribles para el asalto de un castillo son la traición y la hambruna, lo cual no son opciones en Stronghold. Solo el momento directo del asalto es la parte militar relevante.

b. Temporalidad – Evolución histórica

En **Stronghold** no hay temporalidad. Se podría jugar tanto en el siglo IX como en XIV. Si omitimos los detalles artísticos (como los arcos góticos de algunos edificios por ejemplo) el jugador se sitúa única y exclusivamente en la época medieval sin mayor especificación ni evolución histórica.

c. Relevancia histórica

El juego simplifica la economía para mantener un castillo (los recursos son infinitos). No obstante, aparecen plagas de ratas, pestes de animales o incendios que pueden afectar seriamente al desarrollo, lo que sensibiliza al jugador sobre la impotencia medieval ante eventualidades que hoy día nos parecen carentes de importancia.

Igualmente, el jugador puede apreciar las razones tácticas de la construcción de un castillo. No tanto por su ubicación (si en un pico de montaña o en un valle) sino más bien por la funcionalidad de sus elementos concretos: muralla, ubicación del portal, anillos defensivos, fosas, etc.

Dimensión ética de la Historia

En la dimensión ética de **Stronghold** aunque simplista, existe un pequeño detalle: El jugador puede tomar diferentes medidas para manipular e intentar influir en la felicidad de sus aldeanos (mediante el aumento o reducción de impuestos, aumento o reducción de la cantidad como variación de alimentación, poner o no aparatos de tortura; edificios religiosos, etc.). De esta forma un jugador puede decidir darles de comer mucho a sus aldeanos y al mismo tiempo ser un señor de castillo cruel quién castiga el menor acto para poder recaudar una considerable suma de impuestos.

Perspectiva histórica

La perspectiva histórica de Stronghold no permite una profunda inmersión. Ello es debido a su naturaleza como juego RTS. No obstante, permite comprender bien las estructuras defensivas de los castillos medievales y el funcionamiento básico de una economía de aldea. No todo es solo trigo, si no que los castillos tenían que lograr ser económicamente independientes. Todo lo que se necesitaba en un castillo había que producirlo de manera autónoma. La autarquía en Stronghold refleja bien la escasa importancia que tenía el comercio para una gran parte de la población medieval. En Stronghold se ve claramente la vida de la nobleza y del estamento campesino. Sin embargo, el clero se reduce a algo casi decorativo. Y se omite por completo a: los burgueses, las ferias y las organizaciones comerciales (como la liga hanseática).

Un detalle bonito de Stronghold son las reproducciones de los castillos históricos. ¿En que juego sino donde podemos observar un posible asalto del castillo de Javier de Navarra (que nunca fue asediada) o el castillo Guadamur de Toledo?.

