

ANÁLISIS EDUCATIVO

Bad North Jotunn Edition

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 28/04/2022
Publicada el 09/05/2022

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Bad North - Jotunn Edition	Dificultad de aprendizaje	Baja, el mecanismo se entiende en menos de un cuarto de hora.
Desarrollador	Plausible Concept	Satisfacción	Alta, el juego es de fácil dominio, pero con un poco de táctica, se puede obtener rápidamente victorias.
Distribuidor	Raw Fury	Efectividad	Alta, cualquier error o pérdida es consecuencia directa de la táctica del / de la jugador/a.
Año de publicación	2018	Inmersión	Medio-Bajo, porque se observa al mundo desde un punto de vista divino.
Tipología del juego	Estrategia a tiempo real	Motivación	Alta
PEGI	12	Socialización (elementos)	Se juega en un entorno cerrado.
Estrategias de pago online	No hay		
Publicidad	No hay		
Dispositivo	Windows, MacOS, Linux		
App. Store	Steam, EpicStore, PlayStore		
Precio	14,99 €		

1. Breve descripción

Está lloviendo. Todo el día y toda la tarde. Viviendo al lado de la costa, al norte del reino anglosajón de Northumbria, los monjes del monasterio de Lindsfarne les esperaba otro día laborioso, trabajando y orando para el dios cristiano, su señor. Así estaban viviendo, día tras día, desde hace más que un siglo hasta el 8 de junio de 793.

Fue el día en el que comenzaron las incursiones vikingas durante la última fase de la alta edad media - y el jugador tendrá un único objetivo: sobrevivir a los ataques vikingos, defendiendo unas minúsculas islas ante las oleadas de guerreros feroces. El nombre del juego ya lo indica: El norte de la Europa medieval (North) es una tierra hostil y "mala" (Bad).

Al comienzo se tiene un grupo de nueve guerreros, conforme avanza el juego y se escudan islas, el jugador puede llevar hasta un máximo de cuatro grupos para cada conflicto. A pesar de las victorias, se va perdiendo una isla tras otra, y no queda otra manera para sobrevivir, que "saltar"

hacia nuevas islas y defenderlas de nuevo ataques. El juego finaliza con la exitosa supervivencia en la última isla - pero dejando atrás incontables islas saqueadas por los guerreros del norte.



Imagen 1. Portada de Bad North. Jotunn Edition.

2. Mecánica básica del juego

El jugador comienza con un grupo de nueve soldados de infantería. Para defender la isla cuando es atacada por barcos vikingos desde diferentes lados, se puede mover ese conjunto de soldados a diestra y siniestra en una minúscula isla. Cuando se logra sobrevivir a la última oleada, se recibe monedas por cada edificio que no haya sido destruido, aparte de un premio adicional (un nuevo tipo de guerrero, más dinero o un artefacto). Durante la batalla se puede salvaguardar un grupo en una de las viviendas, para que se cure, dado que la muerte del último soldado también significa la desaparición del grupo entero. Cada grupo recibe, con cada batalla, puntos de experiencia, los cuales se traducen en mayores puntos de vida, ataques especiales o similar.

Conforme avanza el juego, se adquieren hasta tres tipos de guerreros: lanceros (quienes empujan a sus enemigos hacia atrás, antes de perder fácil su vida en luchas de cuerpo a cuerpo y quienes son rápidamente derrotados si el enemigo les ataque por detrás); soldados de infantería (son muy flexibles y con escudos que les protegen contra escudos) y arqueros.

En este juego - acorde a la realidad de su época en esta región del mundo como había muchas motas castrales - no hay castillos. Tanto la altura de la superficie y las costas escarpada pueden ayudar a facilitar la defensa igual como el uso de determinados artilugios (como el anillo de comandante, cuyo primer nivel permite llevar 12 en vez de 9 soldados por grupo; el martillo de guerra que aumenta los ataques cuerpo a cuerpo o el cuerno de Guerra. Lo cual posibilita a los propios soldados hacer ataques de carga).

Finalmente, todas las victorias son sin sentido: Por cada isla protegida, se descubre en el mapa una, dos o incluso tres islas nuevas que están amenazadas. Y si el jugador salta a una de esas nuevas islas (para avanzar con el juego), la anterior isla es invadida y saqueada por los vikingos. No obstante, si se decide por ninguna isla, se pierde el juego - dado que, de todos modos, la invasión vikinga es imparable.

3. Temas históricos principales

- ▶ Invasión vikinga de la alta edad media.
- ▶ Formas de lucha durante el comienzo de la edad media.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

La causalidad brilla por su ausencia en este juego: el jugador desconoce las razones (tanto sociales como climáticas) de la invasión vikinga. Es más: Los enemigos representados como el mal; atacando siempre con superioridad numérica, y todos sus guerreros van vestidos en negro o gris. Además, ha de concentrarse en sobrevivir, huir, y... “tras de mí: El diluvio”.

Siendo muy generoso, se podría interpretar la acumulación de experiencia entre los guerreros como un ejemplo de causalidad, para comprender que guerreros experimentados pueden derrotar a los vikingos.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

A diferencia del anterior párrafo donde se habla de la causalidad parcialmente positiva, en este se puede reflexionar sobre la temporalidad; aunque desde una perspectiva muy superficial: Los vikingos son imparables, avanzan y saquean sin cesar todas las islas, como si fuesen una catástrofe natural que el humano no puede controlar. Todo el mapa, repleto de pequeñas islas cubas, e iluminadas, se manchan de sangre tras cada batalla, y después se oscurecen, rodeados por un mar lleno de calaveras, huesos, escudos, espadas y flechas.

c. Relevancia histórica

Quizás en el nuevo currículo de historia de la LOMLOE podría tener mayor cabida este juego, ya que podría formar parte de las “segundas oleadas” junto con los húngaros-magiares y los sarracenos. La idea básica del juego - resistencia ante un invasor superior e intentar luchar para sobrevivir, pero con un elevado coste de vida y dinero - podría ser interesante, si el juego hubiere incluido más mecánicas.

Existen muchos aspectos que son, sin embargo, meramente decorativos: Todas las islas del juego están denominadas por islas, que en la realidad o pertenecían a los reinos vikingos (Gullingen, Malmo, Pepperholm) o que fueron saqueadas (Shapinsay, Sudoroy, Graemsay, Hovsholmur de Escocia, o Skrudur de Islandia, para nombrar algunos ejemplos). Sólo están ordenadas de izquierda a derecha, y de manera aleatoria.

También las unidades tienen particularidades culturales. El jugador tiene arqueros y lanceros que llevan capellina (el típico casco medieval de los cristianos de forma de sombrero) o soldados de infantería con un gran yelmo (el típico casco que parece una maceta puesta al revés). Además, se tiene unos artefactos que pertenecen a la mitología cristiana: La piedra de los sabios o el santo grial.

Al mismo tiempo, el enemigo lleva simbología vikinga: Todos sus guerreros llevan el famoso Vendelhelm y nótese que ninguno lleva cuernos. Sus guerreros suelen llevar el clásico escudo redondo, y si son de tipología superior, incluso llevan escudos de lágrima, que aparecen en el tapiz de Bayeux. Es más, aparece un artillugio (la Jebena) que proviene del África oriental; pudiendo ser una referencia a la amplia red comercial, quizás eso pueda ser una sobreinterpretación.

Por ello es una pena que la relevancia histórica en el fondo se reduzca solo a los elementos decorativos de las armaduras y las formas de guerrear, porque incluso los barcos, en los que llegan los vikingos, son simples cáscaras de nuez.

d. Dimensión ética de la Historia

Desde el punto de vista ético, **Bad North** es muy deprimente. Se premia tanto la curación de los propios soldados (tienen más fuerza bélica, y estarán disponibles para la siguiente batalla sin perder “turno” para curarse) como la protección de las casas (se recibe una o incluso dos monedas, que serán útiles para posibles mejoras). No obstante, todo será en vano: la isla será saqueada y destruida por los vikingos.

Es una perspectiva muy simplista del bien y del mal: los guerreros cristianos son los buenos quienes se van retirando sin poder dialogar ni buscar un consenso con el invasor. Los vikingos son malos. De esta manera se ignora el lado comerciante de la sociedad vikinga (especialmente en la parte oriental de Europa); sus viajes de descubrimiento (Nombre clave: Leif Eriksson); la fundación de organizaciones políticas estables (el ducado de Normandía en 911, o los reino de Sicilia de 1130) y su capacidad para integrarse y convivir pacíficamente. Evidentemente, los vikingos destacaban por sus pillajes (como acontece en la captura del rey de Pamplona en 859; y otras visitas a Santiago de Compostela, Lisboa o Sevilla), pero las dimensiones previamente mencionadas están desaparecidas en **Bad North**.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

En resumen: La historia se presenta en **Bad North** como un continuó declive hacia la decadencia, dado que el único cambio es la pérdida inevitable de la civilización cristiana ante la invasión vikinga.

f. Perspectiva histórica

La perspectiva histórica del juego refleja la mentalidad dominante de la historiografía de los siglos XIX y comienzos de XX: El comienzo de la edad media se presenta como una decaída tras la antigüedad clásica: una época oscura, bélica y bárbara, llena de destrucción y de continua retirada del primer cristianismo.

De esa manera, **Bad North** enfatiza el estereotipo del vikingo masculino guerrero como imparable asesino y se reduce una rica y compleja época histórica a un traje para enmascarar al juego. No teniendo en cuenta ni la geografía (con sus islas aleatorias), ni el provecho de los detalles mitológicos (el título “Jötunn” hace referencia a los titanes de la mitología escandinava, pero esta explicación ni aparecen en el juego).

5. Conclusión

Bad North es un juego muy entretenido y lúdico, con una estética muy clara y un mecanismo fácil de aprender, pero difícil de dominar. Sin embargo, como juego para clase apenas tiene valor histórico, y es por ello que desde el punto de vista Pedagógico no lo veo como un juego muy válido para aprender sobre la sociedad vikinga y menos aún para mostrar la situación dwwel comienzo de la edad media.

