

ANÁLISIS EDUCATIVO

Through the Darkest of Times

Óscar Zardoya Apastegui
zardoyaoscar@gmail.com
Enviada el 17/08/2022
Publicada el 22/09/2022

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Through the Darkest of Times	Dificultad de aprendizaje	Baja. Se pueden entender todos los sistemas en una media hora de juego.
Desarrollador	Paintbucket Games	Satisfacción	Baja. Las acciones del jugador no tienen un gran impacto y algunas escenas parecen inconexas con el gameplay.
Distribuidor	HandyGames	Efectividad	Media. Son necesarias sesiones medias-largas de juego, ya que la mayor parte de eventos importantes ocurren en escenas narrativas que aparecen poco a poco.
Año de publicación	2020	Inmersión	Media. Los hechos narrados desde la sociedad civil permiten un acercamiento empático, pero al ser casi todos narrativos se pierde algo de inmersión.
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Baja. El juego es mayormente narrativo y el proceso de la asignación de misiones se hace repetitivo.
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	Entorno cerrado. Juego individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam		
Precio	14,99 €		

1. Breve descripción

Through the Darkest of Times nos sitúa al frente de un pequeño grupo de opositores al régimen nazi desde el nombramiento de Hitler como canciller en 1933 hasta la rendición de Alemania en 1945. Desde la clandestinidad berlinesa se nos presenta una sociedad civil compleja, en la que sus ciudadanos deben optar por la colaboración, la pasividad o la resistencia. Nuestro grupo debe realizar acciones para debilitar al régimen al mismo tiempo que lucha por su supervivencia en un clima de altísima represión. El juego cuenta con dos modos de juego, Historia y Resistencia, siendo el segundo un modo más difícil del primero.

Conforme va avanzando, el/la jugador/a acumula puntos de múltiples maneras, siendo el/la ganadora

tras una larga (o corta!) partida de juego. Así abarca todos los cuatro ámbitos 4X (Explora, Expande, Extrae, Extermina). En GTL-History se han analizado al clásico *Civilization III*, lo que demuestra, que este juego podría tener un cierto valor educativo.

2. Mecánica básica del juego

El jugador lidera un grupo de opositores al nazismo manejando directamente hasta 5 personajes. Éstos poseen una ocupación y una ideología concretas, así como unas estadísticas que determinarán su eficacia para cumplir las misiones que se les encomiende. El juego tiene dos partes diferenciadas. La primera consiste en escenas narrativas ilustradas en las que se presentan diferentes situaciones al jugador y este debe seleccionar las pautas de comportamiento o diálogo. La segunda es un mapa de Berlín en el que se muestran las misiones disponibles que el jugador puede seleccionar. Para estas misiones encontramos dos medidores que hay que tener en cuenta: la moral y los simpatizantes. Estos se complementan con los recursos que se pueden conseguir en la partida, como dinero, panfletos o explosivos, y el medidor de búsqueda, que indica cuánto peligro corre cada personaje. A base de realizar misiones, como distribuir libros o realizar pintadas, y emplear recursos de forma inteligente el grupo puede interferir en mayor medida con el régimen nazi. El juego consta de 4 capítulos, cada uno con 20 turnos en los que pueden realizarse misiones: en 1933 “La Toma del Poder”, en 1936 “El apogeo”, en 1941 “¡La guerra!”, y en 1944-1945 “El Hundimiento”. Cabe destacar que algunas escenas pueden cambiar según la ideología del primer personaje que escojamos, y las diferencias de clase o ideológicas pueden generar fricciones entre los miembros del grupo.



Imagen 1. Portada de *Through the Darkest of Times*

3. Temas históricos principales



Imagen 2. Escena narrativa en la que, si el primer personaje del grupo es socialdemócrata, un antiguo amigo intenta que se una al partido nazi por sus logros sociales y la unidad nacional que ha conseguido.

- Auge del nazismo, represión y construcción del autoritarismo en la Alemania Nazi.
- Antisemitismo y Holocausto.
- Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista civil.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Through the Darkest of Times muestra de forma acertada cómo acciones arriesgadas contra un gobierno poderoso conllevan consecuencias, ya que en las misiones los personajes pueden ser detenidos. Esto obliga al jugador a progresar con cautela, con el riesgo de no llegar a realizar acciones muy relevantes y que el grupo simplemente sobreviva al régimen. Además el juego transmite adecuadamente como la inacción y pasividad de gran parte de la población civil permite que el activo apoyo a los nazis desate consecuencias nefastas, como persecuciones y asesinatos.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Through the Darkest of Times representa de forma muy acertada la escalada de violencia y represión en Alemania durante los años 30. El juego comienza en 1933 con el nombramiento de Adolf Hitler como canciller, y desde ahí el jugador podrá presenciar el inicio de políticas antisemitas y antidemocráticas que se irán ampliando a lo largo del juego, con la notable excepción de los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936, en los que los nazis intentaron transmitir al mundo que su país no era un lugar intolerante para ganar legitimidad internacional. Además, nuestro grupo de supervivientes presentan una actitud más o menos esperanzadora en base a la evolución de los acontecimientos políticos y



Imagen 3. Tras cada turno unos periódicos resumen los acontecimientos importantes, dando contexto a las actitudes y acciones reivindicativas del grupo.

c. Relevancia histórica

Through the Darkest of Times resulta novedoso entre los juegos de la Segunda Guerra Mundial por varios motivos: el primero es por centrarse en el auge del nazismo, ya que la mayoría de los juegos prefieren representar solamente la más espectacular Segunda Guerra Mundial; el segundo es que la historia se centra en la sociedad civil, que tiende a quedar relegada a un segundo plano en la mayoría de los juegos; y el tercero es que se nos presenta el punto de vista de opositores alemanes del régimen, tratando de demostrar que no la totalidad de la población fue colaboracionista o pasiva. Así, el juego se presenta como una buena herramienta para enseñar la relevancia histórica, ya que se aleja de la mayoría de las narrativas sobre el nazismo y la Segunda Guerra Mundial.

Dimensión ética de la Historia

Through the Darkest of Times cuenta con una gran cantidad de dilemas morales en sus escenas narrativas, ya que se nos plantean opciones más pasivas y más reivindicativas, aunque la peligrosidad de estas últimas puede forzar al jugador a comportarse con cautela. Además, se representan aspectos de la sociedad civil como el colaboracionismo de personas cercanas a



los protagonistas, las duras condiciones de vida en la retaguardia, la crueldad y la traición hacia personas cercanas como vecinos, y la impotencia de los opositores al régimen de no poder realizar acciones significativas, reflejado en la trama y la dificultad del juego.

Imagen 4. Escena en la que las SA acosan a un hombre judío y el jugador puede elegir cómo proceder, pero su decisión tiene consecuencias

Identificación del cambio y la continuidad históricos

A lo largo de la partida el jugador puede ver evolucionar la represión, y si en los primeros momentos del juego las acciones intolerantes se basaban en agredir o señalar a algunas personas judías, para la recta final del juego se nos relatan atrocidades y presenciamos la ejecución de personas que habían interferido mínimamente con las órdenes del gobierno. Esta continuidad se ve también con la vida cotidiana, ya que la convivencia con vecinos es una constante en el juego, con mayores o menores fricciones según el momento ya que conviviremos con colaboracionistas activos y familias judías. Además, están presentes algunos elementos de cambio, como los intentos por contactar con potencias extranjeras para intentar difundir las atrocidades del régimen o para filtrar inteligencia bélica, o el cambio de las condiciones de vida con el inicio y el desarrollo de la guerra.

Perspectiva histórica

El juego permite a los jugadores comprender la pasividad de gran parte de la sociedad alemana ante los crímenes del nazismo, ya que las consecuencias de la represión son terribles y arbitrarias. También se transmite la impotencia de un pequeño grupo que, aunque convencido, ve como las personas a su alrededor apoyan o evitan enfrentar al régimen nazi. El hecho de que los personajes tengan una ideología y una ocupación conlleva que en determinadas misiones sean más eficientes y mejor percibidos (o al contrario), mostrando cuán importante era la clase social y afinidad política en un tiempo tan convulso como el que representa **Through the Darkest of Times**.

Perspectiva histórica

Through the Darkest of Times es un juego con una propuesta innovadora y un punto de vista muy original que permite la enseñanza del pensamiento histórico, especialmente la relevancia, la perspectiva y la dimensión ética de la Historia. Sin embargo, la dificultad del juego y el hecho de que las escenas narrativas en ocasiones se distancian entre ellas son factores a tener en cuenta para el empleo didáctico del juego.

