

ANÁLISIS EDUCATIVO

11-11: Memories Retold

Ignacio Medel Marchena
IES Escultor Daniel (Logroño, La Rioja)
Imedelm03@larioja.edu.es
Enviado el 18/09/2024
Publicado el 2/11/2024

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	11-11 Memories Retold	Dificultad de aprendizaje	Baja.
Desarrollador	Asobo StudioDigixArt, Aardman Animations	Satisfacción	Media.
Distribuidor	Bandai Namco Entertainment	Efectividad	Alta.
Año de publicación	2018	Inmersión	Alta.
Tipología del juego	Aventura	Motivación	Alta.
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	No existe el juego en línea, por lo que no hay capacidad de socializar, más allá de comentar el juego y nuestras experiencias con otros jugadores.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, PS4, XBOX ONE		
App. Store	Steam		
Precio	24,99 € (Steam)		

1. Breve descripción

11-11 Memories Retold nos cuenta una historia ambientada en la I Guerra Mundial que comienza un once de noviembre de 1916, y finaliza el once de noviembre de 1918, día en el que se firma el armisticio por el que se pone fin a la primera Guerra Mundial.

El juego cuenta con dos protagonistas, muy diferentes entre sí, pero cuyos caminos acabarán cruzándose en los escenarios de la Gran Guerra. Uno de los protagonistas es Harry Lambert (a quien le pone voz Elijah Wood), quien se enrola como fotógrafo en el ejército canadiense

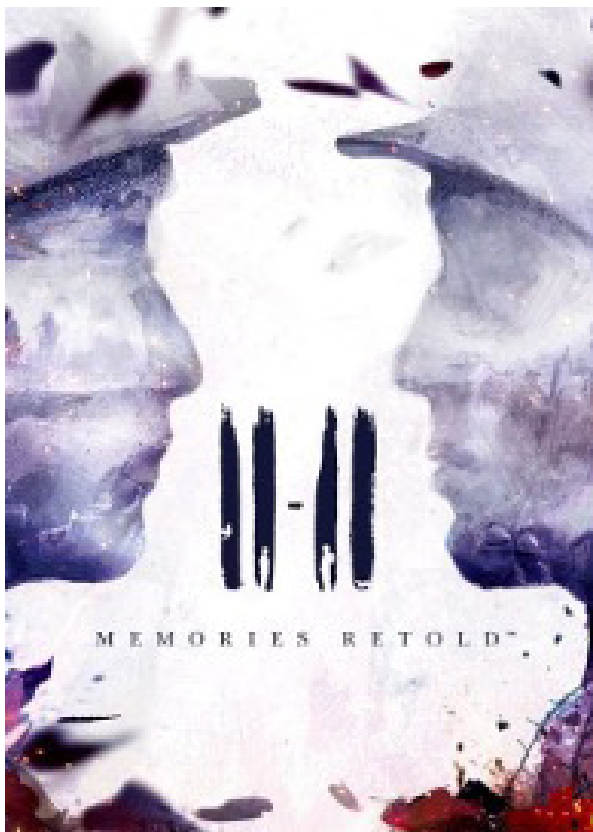


Imagen 1. 11-11 Memories Retold

para poder impresionar a la chica que le gusta. Y por el lado alemán tenemos a Kurt Waldner (en su caso es Sebastian Koch quien le pone voz), un ingeniero que se alistará en el ejército al recibir la noticia de que la unidad donde se encontraba su hijo ha desaparecido en combate. A partir de ahí, recorreremos los escenarios de la Primera Guerra Mundial con ambos personajes que, en un momento dado, cruzarán sus vidas y comenzarán una relación que marcará el resto del título.

Hay que destacar que en ningún momento, a pesar de ser un juego ambientado en un conflicto bélico, empuñamos un arma. Pero este hecho no impide que seamos protagonistas directos del conflicto y sus consecuencias.

Destaca el estilo artístico del juego, muy cercano al impresionismo y sus corrientes. Como si fuera un cuadro en movimiento, las referencias a las pinceladas de Monet, Van Gogh, Turner, etc, nos sorprenden en cada plano de la historia

2. Mecánica básica del juego

El juego se presenta en tercera persona, pudiendo controlar a ambos personajes a lo largo de cada capítulo. Acompañamos a cada uno de ellos en su misión, en una suerte de walking simulator salpicado con puzzles, minijuegos, quick time events y algún momento de sigilo, recorriendo diferentes escenarios y momentos del conflicto, dialogando con los personajes que nos encontramos por el camino.

Además del camino principal de la aventura, podemos realizar la búsqueda de objetos coleccionables que contienen información histórica del conflicto (carteles, documentos, fotos...) tal y como ocurre en el videojuego Valiant Hearts. Es aquí donde el juego muestra su gran potencial educativo y que debemos conocer a la hora de utilizar este título como herramienta docente.

Sí que debemos destacar dos mecánicas diferenciales entre Harry y Kurt, que otorgan cierto dinamismo a los capítulos. Cuando controlamos a Harry podemos hacer las fotos que deseemos, siempre que no acabemos con el carrete asignado, lo que nos sumerge de una manera eficaz en su papel como fotógrafo, al ir pensando qué aspectos de la guerra queremos inmortalizar. Al acabar el episodio, decidiremos qué fotografía mandar a la chica que hemos dejado en Canadá para impresionarla. Por el lado de Kurt, éste escribe una carta a su hija enferma al final de cada capítulo. Deberemos decidir qué palabras empleamos en nuestras misivas, dependiendo de si queremos contar la cruda realidad de



Imagen 2. Sacada de <https://es.ign.com/11-11-memories-retold/141750/review/analisis-de-11-11-memories-retold-para-pc-ps4-y-xbox>

la guerra o queremos suavizarla. Podemos resumir diciendo que estamos ante un juego muy sencillo de entender a nivel mecánico, escasa complicación a la hora de manejar el teclado y el ratón, y con un desarrollo muy lineal.

Esta sencillez en los niveles jugables permite que el juego sea apto para cualquier tipo de público, aunque su relativa sencillez puede decepcionar a los jugadores que busquen un reto.

3. Temas históricos principales

El tema principal que se expone en el videojuego es la Primera Guerra Mundial, aunque a partir del conflicto podemos sacar otros temas interesantes y poco tratados:

- ▶ Fotoperiodismo y reporterismo en la I Guerra Mundial, pudiendo ver su evolución en la Guerra Civil española, II Guerra Mundial... hasta hoy
- ▶ El punto de vista de la guerra desde las trincheras alemanas.
- ▶ El trato a los prisioneros en la I Guerra Mundial, pudiendo compararlo con otros conflictos.
- ▶ El impresionismo y las corrientes que le siguieron, a partir del tratamiento gráfico que tiene el juego.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

11-11 Memories Retold no da al jugador un papel heroico ni relevante en la Primera Guerra Mundial, como experimentamos en otros juegos basados en la Segunda Guerra Mundial y otros conflictos bélicos, donde nuestro destino es superar hordas de enemigos y liderar a nuestra nación hacia la victoria.

El juego nos pone en el papel de simples peones de la contienda, lo que nos permite vivir el conflicto desde un punto de vista muy diferente al que estamos acostumbrados, algo que ya pudimos ver en el magnífico **Valiant Hearts**. No contar con un papel protagónico, alejado de decisiones que puedan desnivelar la balanza de la guerra, nos permite indagar en cómo se manifiesta la guerra en sectores alejados de los mandos y cuerpos militares.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Tal y como se ha indicado al inicio, el juego nos muestra dos años de la Primera Guerra Mundial: desde el 11/11/1916 al 11/11/1918, día del armisticio que puso fin oficial a la contienda.

Los dos años se van repartiendo en el juego a lo largo de los tres actos principales del título, donde se nos anuncia la cuenta atrás hasta el armisticio del once de noviembre.

c. Relevancia histórica

La Primera Guerra Mundial, al igual que todas las guerras, tiene unas causas y unas consecuencias, pero estas no se ven a lo largo del juego. Tras jugar o mostrar parte del juego, podemos utilizar su argumento para investigar cuáles fueron las causas que ocasionaron el conflicto, y qué consecuencias tuvo el mismo tras el armisticio de 1918. También se pueden comparar los mapas de Europa, África y Asia antes y después de la guerra (introduciríamos el tema del imperialismo).

A partir del conocimiento de las causas que ocasionaron la Gran Guerra y sus consecuencias, podemos comparar este conflicto con otros más recientes como pueden ser el caso de Ucrania o Palestina. La comparación entre conflictos nos ayudará a comprender mejor cuál es la evolución de sus causas, y si éstas están relacionadas en el tiempo. Como ejemplo tenemos el conflicto árabe-israelí, que podemos rastrear en las consecuencias de la I Guerra Mundial.

Dimensión ética de la Historia

A lo largo de la historia se van mostrando diferentes caras de la guerra y cómo en ocasiones no existe blanco o negro, sino que depende del punto de vista de cada persona. Cada capítulo es una evolución de los protagonistas, que ven cómo la guerra va cambiando su percepción del mundo y de las personas. Mención especial a Harry y su relación con el mayor Barrett, que irá sufriendo diferentes cambios a lo largo de la aventura. Estas diferentes perspectivas sobre el conflicto y las experiencias vividas van a marcar a nuestros protagonistas, obligándoles a tomar diferentes decisiones, como las ya indicadas anteriormente con las cartas y las fotografías.



Pero no es hasta el final del juego cuando las decisiones pueden mostrarnos diferentes finales, cuando las decisiones tienen un impacto directo en la relación de Harry y Kurt. Y es aquí donde el título nos obliga a decidirnos por una posición u otra. No ante una posición de buenos o malos, de un país u otro, sino una decisión moral sobre qué haríamos nosotros en una situación límite donde los sentimientos y la familia se ponen en juego.

Imagen 3. Sacada de <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/1111-memories-retold/60309#p-73>

Identificación del cambio y la continuidad históricos

El juego se centra en los dos últimos años del conflicto, por lo que no vemos apenas cambios en la sociedad y el mundo que representa. Otros juegos de cariz histórico, sobre todo los de estrategia, sí que muestran de manera más clara cómo las sociedades y el entorno que las rodea evoluciona.

En nuestro caso, si queremos identificar cambios históricos, debemos elegir un aspecto en concreto y compararlo con otros momentos históricos. Por ejemplo, se puede estudiar la guerra de trincheras gracias al juego, y comparar cómo se desarrolló la guerra en la II Guerra Mundial, viendo la utilidad o no de las trincheras en esta ocasión. Otro aspecto que podemos estudiar y comparar es el papel de los periodistas y fotógrafos en las guerras, como transmisores directos de los conflictos. En el caso particular de España y la Guerra Civil, recordemos la importancia que tuvieron las fotografías de Robert Capa, Gerda Taro o David Seymour “Chim” para informar del conflicto al resto del mundo.

Por último, y dentro de la Historia del Arte, aprovechando el estilo impresionista del juego, podemos investigar sobre dicho movimiento artístico, comparándolo con los estilos precedentes y con aquellos movimientos que surgieron del impresionismo.

Perspectiva histórica

El título nos ofrece una perspectiva del conflicto muy concreta y que apenas se ha tratado en los estudios históricos y en los videojuegos, aunque sí que es cierto que encontramos otros títulos como **Valiant Hearts**, **Spec Op The Lines** o **This War Of Mine**, que nos acercan a los conflictos bélicos desde puntos de vista diferentes a los que estábamos acostumbrados.

Esta labor de microhistoria es interesante a nivel educativo, pues al salirnos del camino marcado desde hace mucho tiempo, podemos trabajar nuevas miradas sobre la guerra en la Historia



Imagen 4. Sacada de <https://www.3djuegos.com/juegos/11-11-memories-retold/analisis/una-historia-de-guerra-que-emociona-analisis-de-11-11-memories-retold-181115-8441>

Webgrafía y más información sobre el juego

<https://www.3djuegos.com/juegos/11-11-memories-retold/analisis/una-historia-de-guerra-que-emociona-analisis-de-11-11-memories-retold-181115-8441>

<https://www.desconsolados.com/analisis/11-11-memories-retold/>

<https://www.gamereactor.es/1111-memories-retold-analisis/>

<https://es.ign.com/11-11-memories-retold/141750/review/analisis-de-11-11-memories-retold-para-pc-ps4-y-xbox>

<https://malditosnerds.com/analisis-11-11-memories-retold-n13182/>

<https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/1111-memories-retold/60309#p-73>

