

ANÁLISIS EDUCATIVO

Patrician IV

Íñigo Mugueta Moreno
 Universidad Pública de Navarra
 imuguetam@gmail.com
 Enviado el 02/08/2024
 Publicado el 2/11/2024

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Patrician IV	Dificultad de aprendizaje	Baja. El juego propone un aprendizaje progresivo y sencillo.
Desarrollador	Asobo Studio	Satisfacción	Alta. El juego es divertido, si bien en el inicio tiene momentos de mucha tensión dramática.
Distribuidor	Focus Home/Interactive	Efectividad	Alta.
Año de publicación	2019	Inmersión	Alto. El juego provoca un alto nivel de sensaciones al jugarlo.
Tipología del juego	Acción, aventura	Motivación	Alto. Jugarlo es sencillo. La historia tiene gran atractivo y la jugabilidad es sencilla
PEGI	+ 18	Socialización (elementos)	Entorno cerrado. Juego individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, PS4, XBO		
App. Store	Steam		
Precio	24,49 €		

1. Breve descripción

El juego está ambientado en un contexto histórico muy concreto: el Suroeste de Francia en el comienzo de la Guerra de los Cien Años; concretando más, podríamos decir que la acción transcurre en lugares no concretados de la Aquitania inglesa (territorio francés, por lo tanto), hacia 1337, momento de la declaración de guerra entre la Inglaterra de Eduardo III de Plantagenet y la Francia de Felipe VI de Valois.



Imagen 1. Patrician IV

La acción principal del juego se relaciona con una imaginaria y terrible plaga de ratas negras, y con la persecución de la Inquisición hacia los protagonistas, hijos de un noble asesinado por la propia Inquisición: Amicia, y su hermano pequeño Hugo. Ambos hermanos, que son menores de edad y no cuentan con fuerza física, tendrán que usar del ingenio para escapar de los soldados de la Inquisición (dirigidos por el terrible inquisidor Vitalis), y de las ratas.

2. Mecánica básica del juego

Se trata de un juego típico de acción, con la particularidad de que los protagonistas no cuentan con una gran fuerza física, y por tanto deben resolver las situaciones con ingenio. No se trata de un sandbox donde tengas libertad de movimiento, sino que el juego te dirige de forma directa por un itinerario concreto. Esto tiene una ventaja clara en términos de jugabilidad (muy sencilla y bien lograda), y una desventaja en forma de linealidad del videojuego y de escasa libertad de juego. La historia tiene un inicio y un final claros y conlleva unas 15 horas de juego.

3. Temas históricos principales

► Guerra de los Cien Años. Crisis del siglo XIV. Inquisición.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Las dinámicas de juego son muy realistas, y permiten reflexionar sobre la realidad de la guerra en la Edad Media, los refugiados y las personas que no participaban en los conflictos, así como sobre las consecuencias de la guerra. Es fácil entender que dos niños estaban a merced de cualquier ejército en aquella época, sin más capacidad de maniobra que la huida de los escenarios de la guerra.

En cambio, hay que destacar un elemento negativo, y es que la presencia de las ratas como elemento fundamental del juego ha invitado a asociar el juego con la peste negra de 1348; sin embargo, la peste bubónica no aparece por ninguna parte en el juego, y no podría hacerlo porque el contexto es anterior en una década a la llegada de la peste negra a Europa.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Aunque el juego está ambientado en un escenario temporal muy concreto y la acción transcurre en un breve periodo de tiempo, sí hay cuestiones que se pueden destacar: En primer lugar, que el decorado (casas, atuendos, armaduras, armas...) pretende ser fiel reflejo de las formas de vida de aquella época; en segundo lugar, que los diseñadores “juegan” con la profundidad histórica, al manejar estilos arquitectónicos diferentes. Así, por ejemplo, un monasterio románico al comienzo del juego aparece en ruinas (porque ya era antiguo en el siglo XIV), mientras la catedral gótica es espléndida.

c. Relevancia histórica

El contexto histórico que recoge el juego es que quizás nos pueda aportar mejores elementos de reflexión para abordar cuestiones relevantes desde un punto de vista histórico. Como hemos mencionado, el juego refleja muy bien la situación de dos huérfanos, que aunque nobles, deben huir de su hogar para salvar su vida. Es la realidad de muchos refugiados a lo largo de la Historia, pero es también la realidad de la Guerra de los Cien Años, que conoció en Francia la frecuente presencia de contingentes armados que actuaban de forma violenta y muchas veces descontrolada.

Dimensión ética de la Historia

Como se ha mencionado, los aspectos éticos del videojuego se centran en la dimensión social de la guerra, su impacto en los no combatientes, la violencia, o la justificación política de la guerra; también el sistema feudal y los diferentes grupos sociales de la época medieval están presentes, y son visibles las diferencias entre nobles y no nobles, que se pueden analizar igualmente.

Perspectiva histórica

El videojuego te permite recorrer los escenarios históricos con total credibilidad. Los desarrolladores se han inspirado en el patrimonio histórico conservado hoy en día en Francia (casas, iglesias y catedrales medievales), para recrear escenarios históricos verosímiles, con especial interés en los pueblos franceses medievales de calles estrechas y tortuosas, con casas construidas con vigas de madera visibles en las fachadas.

También nos permite la reflexión sobre el uso del patrimonio medieval en los videojuegos, con el análisis de los elementos arquitectónicos de los edificios románicos y góticos.

En negativo, el juego permite estudiar también algunos de los tópicos habituales en el tratamiento narrativo de los temas medievales, tanto por la literatura, como por el cine o los videojuegos: la conjunción de violencia, peste, suciedad, devastación, inquisición, fundamentalismo religioso, alquimia y algo de magia.

Presencia de evidencias históricas

Los diseñadores señalan que buscaron en el patrimonio arquitectónico de la región de Burdeos (sede del estudio desarrollador), modelos para inspirarse, pero sin mencionar casos concretos. Por tanto, no podemos hablar de fuentes primarias consultadas o recreadas en este juego, aunque sí de una inspiración del decorado en elementos históricos contrastados. Los diseñadores, no obstante, se jactan de haber querido dar al diseño un ambiente especial, no meramente fotográfico, sino artístico, inspirado en los ambientes pintados por pintores como Vermeer o Brueghel.

