

Aprender Historia con el juego Age of Empires

Francisco Ayén

IES Monastil de Elda (Alicante)

<http://www.profesorfrancisco.es/>

En clase he oído en alguna ocasión comentarios de alumnos refiriéndose a juegos de ordenador cuando tratamos temas de historia. Los estudiantes establecen relación entre los conocimientos históricos que se enseñan y los juegos que incluyen referencias a esos conocimientos. Esta es la principal ventaja de estos juegos para la didáctica de la historia, que facilita la formación de aprendizajes significativos. No se trata de una asimilación directa de conocimientos, sino de adquirir unas ideas previas que pueden relacionar con conceptos más complejos.

La larga lista de juegos de este tipo van desde los sencillos *Age of Empires I* o el *Tzar*, hasta el complejo *Europa Universalis*. Voy a hablar de la saga *Age of Empires* que por sus características es la opción ideal para iniciarse.

La saga *Age of Empires* (desarrollada por Ensemble Studios) a pesar de contar con más de 20 años sigue siendo uno de los juegos para ordenador con más éxito. Esto lo convierte en un caso único teniendo en cuenta que nos movemos en un mundo en continua innovación y mejora. No es de extrañar teniendo en cuenta sus virtudes; por su antigüedad no necesita ordenadores muy potentes, su funcionamiento es sencillo y requiere de muy poco tiempo de aprendizaje, sus gráficos son de notable realismo y sobre todo, tiene tantas posibilidades que lo convierten en un juego especialmente entretenido.

Tanto edificios como unidades tienen una contextualización histórica muy lograda. Dentro de la saga encontramos tres entregas, cada una ampliada con su expansión; El *Age of Empires I* está ambientado en la Edad Antigua, el *Age of Empires II* abarca la Edad Media y parte de la Moderna, y por último el *Age of Empires III* se desarrolla en el final de la Edad Moderna. Se elige entre varias civilizaciones que tienen unas características económicas, militares y tecnológicas específicas en función de su historia. Por poner algún ejemplo; la civilización fenicia tiene unos barcos de guerra más potentes, mientras que la civilización griega tiene una mejor infantería (los famosos hoplitas) o los godos, por su carácter nómada, no pueden construir murallas, en cambio los bizantinos cuentan con murallas muy poderosas. En el *Age of Empires I* podemos encontrar 12 civilizaciones de la antigüedad; las mesopotámicas (sumerios, babilónicos y asirios) la egipcia, persas, hititas, fenicios, las grecolatinas (minoicos, griegos y romanos) y las asiáticas (Yamato, Choson y Yang). En el *Age of Empires II* podemos jugar con otras civilizaciones del Medievo; occidentales (ingleses,

celtas, godos, españoles y francos) del norte (vikings y teutones) de oriente (bizantinos, sarracenos, persas y turcos) de Asia (Mongoles, hunos, chinos, japoneses o coreanos) y americanos (mayas y aztecas)

De las tres partes de la saga, la segunda es la más valorada. Supone un gran mejora respecto a la primera entrega corrigiendo algunos de sus errores. La tercera entrega, aunque mejora los gráficos, no aventaja a la anterior en posibilidades de juego y requiere un ordenador potente.

La dinámica del juego incluye gestión económica y militar en un mismo interfaz de juego (zona de juego) que representa un mapa-escenario. Manejarse en este interfaz es intuitivo, en la parte central tenemos una zona ampliada del mapa y en la parte inferior derecha un mini mapa con el escenario completo. En resumen se puede decir que para vencer a tus rivales debes conseguir recursos, construir edificios y crear unidades. La consecución de recursos es sobre todo obra de los aldeanos, a los que tendrás que poner a cazar, cortar madera, picar en la mina, cultivar la granja o pescar. Con estos recursos puedes construir edificios y crear unidades militares, además puedes investigar nuevas tecnologías que mejoraran tus edificios y unidades. Las tecnologías se investigan con recursos y hacen que tu civilización mejore como consecuencia de nuevos descubrimientos/inventos. Por ejemplo investigando el molino de viento se producen más alimentos, investigando la forja de hierro en la herrería aumenta el ataque de las unidades con espada, investigando la balística en la universidad aumenta la precisión de tus armas de asedio, etc. En la parte superior del interfaz del juego tienes una barra en la que aparece la cantidad de cada recurso que tienes en tus almacenes. La gestión económica es la parte clave del juego, pero la gestión militar es la que determinará la victoria. Las unidades militares tienen características diferentes en función de su entrenamiento. Como en el ajedrez, aquí también hay ser astuto a la hora de colocar y mover nuestras piezas en el campo de batalla; la caballería es muy útil para atacar a los arqueros pero débil ante los piqueros o los camellos, los arqueros son débiles contra la caballería y los guerrilleros pero fuertes contra infantería, la infantería es débil contra arqueros pero fuerte contra piqueros, guerrilleros y camellos, las armas de asedio son muy útiles contra los edificios, pero débiles en la lucha cuerpo a cuerpo. También podemos contar con varios tipos de barcos de guerra.

Las modalidades de juego incluyen partidas en escenarios al azar, pero también escenarios reales; en el *Age of Empires II* tenemos escenarios que reproducen la península ibérica, Italia, próximo oriente, el golfo de México, la península escandinava o el archipiélago japonés.

Igualmente el *Age of Empires II* incluye escenarios que reproducen batallas reales. Se trata de la Batalla de Poitiers (732), el viaje de Erik el Rojo (1000), la Batalla de Hastings (1066), la Batalla de Manzikert (1071), la Batalla de Agincourt (1415), la Batalla de Lepanto (1571), la venganza de Hideyoshi por la muerte de Nobunaga (1582) y la batalla del Punto de Noryang (Corea contra Japón) (1598)

Además de estos escenarios, están las campañas que reproducen hitos históricos. Las campañas son varios escenarios sucesivos en los que para ir avanzando has de lograr los objetivos marcados (que no son únicamente la destrucción del enemigo). Por ejemplo en la campaña de El Cid, has cumplir misiones que van desde ganar una justa para adquirir renombre, hasta detener a las tropas africanas de Ben Yusuf o tomar la ciudad de Valencia, además de vivir el exilio y la traición de la que fue víctima el protagonista. Entre cada escenario de la campaña, hay texto y audio que te explica la evolución histórica entre el suceso del escenario previo y el suceso del nuevo escenario. En el *Age of Empires II* tenemos estas campañas: William Wallace (campaña de aprendizaje), Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino, Federico Barbarroja, Atila el Uno, el Cid Campeador y Moctezuma.

Un aspecto muy destacable del juego es que cuenta con editor de escenarios y campañas. Nosotros mismos podemos crear escenarios reales eligiendo la ubicación de los elementos físicos que aparecen en el mapa. Además podemos crear campañas enlazando varios escenarios y eligiendo diferentes objetivos que reflejen un suceso histórico. Esto le da la posibilidad al docente de diseñar actividades creando escenarios o campañas donde intercalar conceptos históricos.

El juego permite a varios jugadores participar en la misma partida simultáneamente. Se puede hacer con una red privada conectando varios ordenadores, o a través de internet, de modo que pueden jugar en la misma partida cada uno desde su casa.

En conclusión podemos decir que la saga *Age of Empires* está orientada a usuarios jóvenes pero es atractiva para todos, más para los amantes de la historia. Además por sus características está especialmente indicada para la didáctica de la historia, permitiendo al docente mejorar la motivación y el interés de sus alumnos.