



AGE OF EMPIRES II: The Conquerors Expansion (I) Microsoft

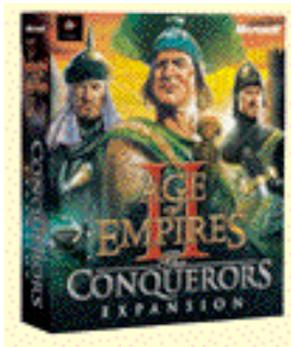
Grupo F9*

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- **Tipología de juego**

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS es un videojuego de estrategia en tiempo real producido por Microsoft Game Studios. Su principal objetivo consiste en hacer evolucionar una pequeña tribu hacia una poderosa civilización que pueda rivalizar con las demás y llegar a dominarlas. Para conseguirlo el usuario deberá planificar y organizar los recursos que va proporcionando el juego para resolver satisfactoriamente las situaciones que se le vayan planteando en el transcurso del mismo.

- **Desarrollo del juego**



El juego se sitúa cronológicamente en la Edad Media. En ella, los habitantes de una pequeña aldea (aldeanos) son los encargados de realizar las tareas de supervivencia aprovechando los recursos (madera, alimentos, piedras, oro) que les ofrece la naturaleza, construir edificios, granjas y alimentar a los otros personajes del videojuego (ejercito), cuya misión es cuidar el imperio de posibles ataques de otras civilizaciones. Ambas partes, conjuntamente, deben

trabajar para avanzar y poder pasar a una civilización que les permita obtener nuevos recursos. Para ello pueden aliarse o enfrentarse a ellas para conseguir los medios necesarios para poder evolucionar

The Conquerors incorpora, a las anteriores, cinco civilizaciones nuevas (hunos, aztecas, mayas, coreanos y españoles). Presenta nuevas características. mapa

aleatorio, replantar granjas automáticamente, aldeanos inteligentes, mejora en el comercio,

El usuario puede escoger entre estas modalidades de juego:

Campaña: Siguiendo paso a paso un tutorial muy bien explicado el jugador, recibirá un curso rápido de cómo tiene que gestionar los recursos. Consta de dos aspectos:

- *Situar los elementos arquitectónicos cuarteles, biblioteca monasterio...que le permitirán desarrollarse en función de la civilización que haya escogido.*
- *Gestionar los recursos que le permitan, construir los elementos arquitectónicos y tener una población equilibrada de soldados i aldeanos.*

Condición indispensable, como en la realidad ocurre, es que la relación entre los recursos y la gestión de la población sea equilibrada y adecuada a las necesidades.

A partir de este momento el usuario empezará a ser el responsable del funcionamiento del micromundo, siempre ayudado por unos consejos que proporciona el programa.

Partida libre. Cuando el jugador tiene ya una cierta experiencia puede organizar el juego de varias manera:

- *Configuración del mapa y las características que tendrá, en recursos i en dificultad.*
- *Configuración de las características de la civilización, soldados recursos...*



En esta modalidad podrás establecer tus propios objetivos.

La mayor dificultad radica a veces en conseguir tener recursos para construir i combatir con las civilizaciones contrarias.

Es muy fácil de instalar y la mecánica del juego no presenta ninguna dificultad si se siguen los consejos que va proporcionando el tutorial.

Pensamos que lo más adecuado y para familiarizarse mejor con el desarrollo del juego es aconsejable empezar por el modo campaña e ir siguiendo paso a paso las acciones que se van explicando en cada pantalla. Hecho esto estaremos en condiciones de empezar la partida libre

EL TRABAJO EN EL AULA

Una vez que el profesor haya jugado y analizado el videojuego deberá preparar el trabajo que los alumnos realizarán en el aula. Éste, puede corresponder a los contenidos expresados más adelante o a los que crea oportunos, teniendo presente los objetivos que pretende que sus alumnos consigan. Los aspectos que nosotros proponemos son aquellos que ayudan a asimilar e integrar los contenidos que son objeto de aprendizaje, haciendo un énfasis especial en el apartado de valores



- **Curriculares.** Para poder avanzar el alumno necesitará ir adquiriendo conocimiento de determinados contenidos sin los cuales sería muy difícil avanzar i conseguir los objetivos que se nos proponen
- **Desarrollo de las capacidades.** Nos permitirán mejorar nuestro progreso personal a partir de la adquisición de determinadas habilidades tanto de carácter psicomotor como de carácter cognitivo

CONTENIDOS

Recomendamos este videojuego a partir del Ciclo Superior de Primaria y especialmente en el Primer Ciclo de la ESO, sobretodo en el área del conocimiento de las Ciencias Sociales, aunque también lo podemos aplicar a otras áreas del curriculum

- **Lengua:**
 - Descripción de personajes y lugares
 - Texto expositivo (civilizaciones)
 - Exposición oral del trabajo realizado
 - Vocabulario específico de algunos de los oficios y/o edificios que aparecen en el juego
- **Matemáticas**
 - Análisis de gráficos
 - Proporcionalidad
 - Estimación

- *Ciencias Sociales*
 - Estudio detallado de las civilizaciones que aparecen en el videojuego
 - Edad Media: características sociales, económicas,
 - La población según las ocupaciones
 - Sociedad feudal
 - Relación entre civilizaciones contemporáneas ubicadas en distintos continentes

- Tecnología de la Información y Comunicación
 - Búsqueda en Internet
 - Correo
 - Forum
 - Consulta de enciclopedias electrónicas

HABILIDADES QUE SE PUEDEN DESARROLLAR

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilación y retención de la información	En todo momento, el usuario deberá recoger y retener toda la información posible que le vaya proporcionando el juego para poder progresar y alcanzar los objetivos planteados
De organización	Con la información recogida y para progresar en la civilización, deberá planificar las acciones a realizar, organizar los recursos obtenidos y usarlos adecuadamente.
Analíticas	Al mismo tiempo que avanza en el juego, el usuario podrá analizar las hipótesis que se ha planteando y, en caso necesario, aplicar nuevas estrategias o mejorar las utilizadas hasta ahora
Creativas	Esta habilidad es primordial en este juego. Deberá crear nuevos elementos (fortificaciones, granjas, casas, ...) y protegerlos de las invasiones de las otras civilizaciones.
Para tomar decisiones	Teniendo presente los recursos que dispone el usuario deberá tomar, en muchas ocasiones, decisiones para dar respuesta a las situaciones (falta de alimentos, construir edificios, ...) que vayan apareciendo. Para ello, debe tener presente, en todo momento, el objetivo a alcanzar.
Psicomotoras	Es necesaria gran habilidad, agilidad y precisión en el uso del mouse

De resolución de problemas	Gracias a la experiencia que va acumulando por medio de las diferentes estrategias utilizadas, le será fácil plantearse nuevas situaciones previendo las consecuencias. Con ello se trabaja el razonamiento lógico
Metacognitivas	Avanzar presupone haber utilizado correctamente los recursos y las estrategias apropiadas. Deberá reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos, de lo errores y aciertos , tomando conciencia del progreso adquirido
Tecnológicas (uso de las TIC)	<ul style="list-style-type: none">- Localizar en pantalla los elementos fundamentales del juego: puntos activos, accesos directos, significado de iconos, etc.- Saber utilizar los cuadros de control y configuración del programa- Posibilidad de poder jugar on-line con otros jugadores- Foros- Practicar el correo electrónico- Consulta de enciclopedias electrónicas- Buscar soluciones fuera del juego a través de Internet.-

PREPARACIÓN DE LAS SESIONES

La primera sesión la destinaremos para hacer la presentación del juego, la explicación de los diversos elementos que aparecen en la pantalla y de los objetivos que se pretenden conseguir.

De forma intermitente, cada dos o tres sesiones, se realizará una puesta en común para reflexionar sobre los conocimientos adquiridos y aclarar posibles dudas que hayan aparecido en alguno de los grupos.

Es interesante confeccionar un diario de sesiones donde irán anotando la información que les proporciona el programa sobre las diversas civilizaciones y las observaciones e incidencias de cualquier tipo que se produzcan a medida que van realizando diferentes partidas. Este diario les servirá, a posteriori, para la elaboración de un trabajo final sobre alguno de los aspectos más interesantes trabajados en el videojuego.

La misión del profesor será de observador de la dinámica de los diferentes grupos. Solo intervendrá en caso que necesiten ayuda, para orientarlos tanto a la reflexión como al análisis de los contenidos de las diferentes áreas que interactúan en el desarrollo del juego y para resaltar cualquier aspecto que desee destacar.

LINKS DE INTERÉS

Demos:

http://www.entrebites.com/descargas/version/age-of-empires-2_the-conquerors/i/
<http://usuarios.lycos.es/amcifu2000/>

Trucos:

<http://www.zonared.com/trucos/8.html>
<http://juegos.trucostecnicos.com/truco246s1.html>

Información:

<http://www.microsoft.com/latam/juegos/conquerors/>
<http://www.meristation.com/v3/todosobre.php?pic=PC&idj=365>
http://www.ciao.es/Age_of_Empires_2_The_conquerors_Opinion_1117731

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.

- CD compatible con PC
- Procesador Pentium a 166 Mhz o superior
- Windows 95 o 98, Windows NT Workstation 4.0
- 32 Mb en RAM
- 300 Mb de espacio en disco duro
- Monitor SVGA
- 2 MB de memoria de vídeo
- CD-ROM de 4x
- Módem para conexión a Internet

Grupo F9

* El Grupo F9, asesorado por Begoña Gros, está formado por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Juan José Cárdenas, y Xavier Vilella.

<http://www.xtec.es/~abernat>