



## **DUNE 2000**

### **INTRODUCCIÓN**

Dune2000 es una creación de los estudios Westwood ([www.westwood.com](http://www.westwood.com)) siguiendo la saga iniciada ya en su día por Dune 2, primero de los juegos de estrategia en tiempo real también de los mismos estudios.

### **TIPO DE JUEGO**

Dune2000, por lo tanto, es una segunda parte (mejorada de la versión de Dune 2) que mantiene las características de los denominados juegos de estrategia militar. Los juegos de estrategia militar, para aquellas personas no familiarizadas con el tema, consisten en dirigir y organizar misiones de carácter bélico para hacer frente a posibles invasores del territorio que se ocupe (normalmente un planeta).

### **DESCRIPCIÓN**

Teniendo en cuenta las características anteriormente comentadas no es difícil hacerse una imagen del juego y sus opciones; pero no todos los juegos de estrategia son iguales, también existen diferencias. Para entenderlas podemos basarnos en el libro y en la película "Dune" que nos evoca un mundo desértico lleno de peligros y recompensas.

Así pues las peculiaridades más evidentes serían los personajes del juego: tres casas, Atredies (procedentes de un mundo acuático), Ordos (conocidos "piratas" estelares) y Harkonen (pueblo violento por naturaleza); los cuales han llegado al planeta Dune, un planeta abundante en "especia", materia prima para la obtención de energía. Ninguna de las "casas", contenta con el porcentaje de "especia" a su disposición, intentará apoderarse de todo el territorio para la extracción de tan beneficioso elemento. Por otro lado, en el planeta viven los Fremen, los cuales buscarán aliarse con la casa que más les convenga.

El objetivo del juego será, por tanto, apoderarse de la mayor cantidad de "especia" , buscar alianzas con los Fremen, a la vez que combaten a sus enemigos.

## **OBJETIVOS**

### **Para el alumno:**

- Construir fortalezas y conquistar nuevos territorios en busca de "especia", supone la organización de los recursos disponibles y la planificación de estrategias.
- Utilizar diferentes estrategias para la resolución de los problemas (ataques, disminución de la producción, alianzas...).
- Encontrar nuevos territorios donde recolectar "especia" explorando la superficie del planeta, esto implica el uso de la memoria visual y retentiva, así como de las habilidades orientativas.
- Al contemplar la opción de multijugador permite realizar un trabajo en equipo, gracias a las alianzas entre casas (grupos).

### **Para el profesor:**

- Valorar el esfuerzo que realiza el alumno para dar respuesta a las diferentes situaciones que se le plantean.
- En este tipo de juegos el usuario ha de reflexionar para encontrar una serie de maniobras tácticas que le permitan conseguir el objetivo final, conocido desde el principio del juego; el profesor puede hacer conscientes observando o verbalizando las estrategias que los diferentes usuarios han puesto en práctica y potenciar la utilización de diversas.
- Potenciar la memoria y la atención.
- Desarrollar habilidades de organización, pues el uso correcto de los recursos disponible es uno de los elementos de éxito.
- Desarrollar el pensamiento hipotético en el alumno.

## REQUISITOS DE APRENDIZAJE

Al ser un juego que permite, y es aconsejable, la opción de multijugador, es recomendable para niños de edades superiores a los 12 años, interesados por los juegos de estrategia militar clásico.

## CRITERIOS PEDAGÓGICOS

- Motivación: los elementos principalmente creados para mantener al usuario interesado por el juego son los efectos sonoros, las sorpresas de los gusanos, la necesidad de superar una fase o objetivo y pasar al siguiente, las opciones de exploración de territorios desconocidos, las múltiples posibilidades que ofrecen las tecnologías a usar para vencer al enemigo...
- Navegación: la navegación dentro del juego se realiza mediante la localización de las unidades en un pequeño mapa situado en la esquina superior izquierda de la pantalla. O mejorando los recursos con la "construcción" desde las opciones que se muestran a la derecha: edificios (cuarteles, enclaves, fábricas,...), unidades de infantería ligera(ingenieros, soldados,...) o pesada (tanques de sitio, de combate...). Cada unidad creada tiene su función. Por otro lado, en la parte superior de la misma aparecen las opciones básicas o menús comunes con otros juegos donde se muestran los estados de "especia", opciones de configuración del juego, ...
- Gráficos: el juego nos ofrece dos posibilidades distintas de gráficos, de 8 y 16 bits, sin alterar en exceso su calidad entre ambas. No obstante ofrece la posibilidad de utilizar el Dune 2000 con equipos no muy sofisticados (Pentium a 133).
- Sistema de ayuda: llama a un manual completo que aporta los conocimientos necesarios para ir evolucionando a lo largo de las diferentes misiones.
- Sonido: el entorno musical del juego es adecuado y muy similar al de otros juegos del mismo tipo. Es importante remarcar que ayuda a que el usuario sepa qué sucede en cada momento, ofreciéndole información valiosa. También es curioso destacar que éste cambia según la casa escogida adaptándose a las características de la misma.
- Niveles de dificultad: los niveles de dificultad se establecen a medida que se superan objetivos marcados, los cuales no varían mucho, incrementándose en grado de dificultad, aunque a veces la fases pueden llegar a ser un poco

repetitivas (como sucede en casi todos los juegos de estrategia). Las diferencias básicas entre los distintos niveles se encuentran en los potenciales de los recursos a nuestra disposición. Por otro lado, y teniendo en cuenta que disponemos de tres casas diferentes, cada una de las cuales dispone de sus particulares recursos tecnológicos, otro índice añadido sería la necesidad de plantear estrategias diferentes con cada una.

## HABILIDADES

HABILIDADES	CONTENIDO
Psicomotrices	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al tratarse de un juego de estrategia militar la rapidez y exactitud de los movimientos es crucial por ello se requieren habilidades de coordinación viso-motriz y rapidez.</li> <li>• También es importante la capacidad de organización espacial.</li> </ul>
De asimilación y retención de información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es imprescindible mantener la atención en todo momento, pues las sorpresas están al orden del día, y se debe crontolar la situación en todo momento.</li> <li>• La capacidad del alumno para asociar los nuevos conocimiento a sus actuaciones es una herramienta importante para la consecución de los diferentes niveles de dificultad y avanzar en el juego.</li> <li>• Desarrollar diferentes estrategias de actuación.</li> </ul>
Organizativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es importante organizar correctamente los recursos a nuestra disposición en cada momento porque éstos varían según el nivel en el que nos encontremos. Debemos organizar correctamente los recursos para conseguir el objetivo marcado por el juego.</li> <li>• Es importante la orientación del usuario no sólo temporal sino también del trabajo estableciendo prioridades de acción.</li> </ul>
Analíticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es necesario evaluar constantemente los recursos de los que se dispone, las estrategias utilizadas, los éxitos conseguidos, los errores, .... Desarrolla la capacidad de reflexión, para mejorar constantemente las estrategias y conseguir el objetivo más rápidamente y con el menor esfuerzo.</li> </ul>
Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El trabajo de toma de decisiones es constante.</li> </ul>
De resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se favorece el desarrollo del pensamiento hipotético-deductivo, gracias al cual el usuario irá ratificando sus hipótesis o formulando otras distintas necesariamente.</li> </ul>
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno contempla y conoce en todo momento los resultados obtenidos, permitiendo la autoevaluación y autorregulación constante. Hablamos de un juego de estrategia en tiempo real, donde el feedback es inmediato.</li> </ul>

## **REQUISITOS:**

Windows® 95

Pentium 90 MHz procesador a 133MHz o superior.

16 Mb RAM

Targeta de video de 16-bits (2 Mb RAM)

CD-ROM de 6x

Ratón

Módem de 28.8 modem (para la opción de multijugador)

Sound Blaster: 8 bit o 16 bit

DirectX V 5.0

## **LINKS DE INTERÉS**

<http://www.dune2k.com>

<http://www.dune-2000.com>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/7882/fighters.html>

[http://members.nbci.com/House\\_IX/](http://members.nbci.com/House_IX/)

<http://home3.swipnet.se/~w-34338/dune2k/>

<http://home3.swipnet.se/~w-33324/d2000/>