



IMPERIUM III

LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

Electronic Arts SPORTS

Grupo F9*

TIPO DE JUEGO

IMPERIUM III – Las grandes Batallas de Roma es un juego épico, capaz de gestionar una parte de la Historia Antigua. Se basa en el concepto “Conquista en Tiempo Real”, inspirado en hechos, lugares, batallas y personajes históricos. Induce al jugador a utilizar todas las tácticas y habilidades necesarias para conducir las tropas con éxito a través diversas campañas, empleando todo tipo de estrategias y gestionando innumerables recursos.

DESARROLLO DEL JUEGO

El momento histórico en que se sitúa este videojuego, contempla más de cinco siglos entre Roma y las civilizaciones más pujantes de la Antigüedad. Nos ofrece la



posibilidad de distinguir las unidades exclusivas de la Roma republicana y de la Roma imperial o la relevancia de los honderos íberos; además de recrearnos en la civilización egipcia con el esplendor de los tiempos de los faraones, o la posibilidad de dotar a las tribus británicas de las fuerzas necesarias para derivar a las legiones. Incorpora elementos de rol en los personajes de los grandes héroes que forjaron la historia de este período, a partir de

216 a.C, en que la roma republicana comienza su expansión hasta el 167 d.C, cuando el imperio alcanza su máximo apogeo. Aníbal, Viriato, Vercingétorix, Cesar, Marco

Antonio, Cleopatra, Augusto, la reina Boadicea de Britannia, Marco Aurelio,son algunos de los personajes que se pueden emular, contando cada uno con unas características especiales.

El programa ofrece cinco modos de jugar:

Se puede revivir la Historia desde el lado romano, encarnando a uno de sus líderes para extender el dominio de esta civilización, mediante **las grandes batallas de Roma**:

- Desembarco en África - 204 a.C.
- El asedio de Numancia - 134 a.C.
- El sitio de Alesia - 52 a.C.
- Augusto en el Nilo - 31 a.C.
- La conquista de Britania - 77 d.C.
- Marco Aurelio en Germania - 167 d.C.

Y también, mediante **los grandes desafíos de Roma**:

- Aníbal a las puertas de Roma - 216 a.C.
- Viriato domina Hispania - 146 a.C.
- Egipto en armas – 58 a.C.
- La batalla de Gergovia – 52 a.C.
- Arminius, general rebelde - 9 d.C.
- La reina Boadicea – 60 d.C.

Otra modalidad es la de **Conquista**, que propone liderar una de las ocho civilizaciones y desafiar a otra en su propio territorio para conquistarla, se puede elegir entre:

- Romanos republicanos
- Romanos imperiales
- Egipcios
- Cartagineses
- Iberos
- Britanos
- Galos
- Germanos

Pero para nosotros, el **Grup F9**, la modalidad de juego más interesante es la de “**Estrategia**”, que permite al jugador gestionar el destino de una civilización de este periodo histórico, ajustando las condiciones de la partida.

Partiendo de una de las grandes civilizaciones, podemos crear todos sus componentes y gestionar todos los recursos, imprimiendo características tanto a sus aliados como a sus enemigos. En nuestra opinión no es solo un juego de batallas, en esta



modalidad de estrategia nos acercamos más a la simulación de gestión; somos dioses para crear aldeas, pueblos y ciudades, que van transformándose y creciendo permanentemente, no sin grandes amenazas, problemas y dificultades de todo tipo.

Incorpora un sistema de ayuda que ofrece información esencial en el momento necesario; y nueva campaña de “**Aprendizaje**” que acompaña al jugador o jugadora para dominar los conceptos esenciales del juego.

También puede jugarse en red e **Internet** hasta 8 jugadores

Su página web ofrece actualizaciones, trucos, soluciones, noticias, nuevos mapas, pistas....

Se trata de un videojuego interesante por lo que puede aportar en dos vertientes: por un lado, el trabajo de contenidos de ciencias sociales referente a esta época e importante expansión geográfica, y por otro las habilidades de control de variables interrelacionadas unas con otras, en un entorno cambiante e impredecible.

Para iniciarse es aconsejable empezar en modo “**Aprendizaje**”. Enseña a manejar los controles del juego y a realizar las acciones básicas.

Una vez situados, estamos en condiciones de emprender el asedio de Numancia; la victoria de Augusto sobre Marco Antonio y Cleopatra en tierras egipcias; las campañas de Marco Aurelio frente a los germanos al norte del Rin; la insurrección de Viriato al oeste de la península Ibérica, el sitio de Alesia liderado por Julio César... I siempre puede ser un recurso recurrente para completar el aprendizaje de hechos que determinaron la evolución de este período histórico.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Para el alumno

- Situar el mejor enclave para crear un asentamiento, edificar un pueblo que, poco a poco, se convertirá en una ciudad.
- Aprender cómo se desarrolla una ciudad gestionando los recursos con eficacia y eficiencia.
- Desarrollar habilidades de organización de los recursos disponibles: construir máquinas, conquistar nuevos territorios,
- Buscar información, a través de Internet, enciclopedias y otros libros sobre las distintas sociedades, sus relaciones comerciales, culturales, de dominio y de sumisión, la forma de gobierno, el enclave geográfico, relieve, el arte y las tradiciones, etc.
- Conocer parte de la historia del Imperio Romano, su expansión y las relaciones de poder sobre otras civilizaciones.

Para el profesor

- Crear un ambiente favorable de trabajo, facilitando a los usuarios los recursos necesarios para que puedan conseguir el objetivo final
- Observar la capacidad de generar y planificar estrategias por parte del alumnado para llegar al objetivo que propone el juego
- Observar el trabajo en equipo y de colaboración entre el alumnado.
- Inducir a la discusión entre alumnos y alumnas sobre los elementos que permiten evolucionar a las civilizaciones
- Valorar la capacidad de organización y utilización correcta de todos los recursos que ofrece el juego
- Introducir a los alumnos y alumnas en el mundo de la alfabetización digital
- Profundizar el aprendizaje de Internet, especialmente buscadores en la red.

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Es un programa ideal para trabajar aspectos directamente relacionados con el área de Ciencias Sociales, especialmente el período de Historia de la Antigüedad. No es solo un juego de batallas, también nos sitúa ante una evolución histórica, y nos facilita la explicación sobre el equilibrio político entre los pueblos y el desarrollo tecnológico. También es un programa excelente para desarrollar la gestión de recursos.

Pero ante todo es una excelente herramienta para desarrollar la práctica de estrategias, la planificación y la resolución de problemas.



Una vez presentado el videojuego aconsejamos que, antes de empezar a jugar, el alumnado busque información en la red sobre los héroes que les van a acompañar: Aníbal, Viriato, Vercingétorix, Julio Cesar, Marco Antonio, Cleopatra, Augusto, la reina británica Boadicea, Marco Aurelio,...De igual manera, o buscando la información a través de enciclopedias, también tiene que conocer la importancia histórica de las grandes batallas, sus causas, consecuencias y aspectos básicos de la civilización en que se desarrollaron.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

Recomendamos utilizar este juego en un crédito, en el Área de las Ciencias Sociales. También se puede usar para cualquier contenido relacionado con la economía y la gestión de recursos.

Nos parece especialmente indicado para el alumnado del primer ciclo de la ESO, aunque, por las características del programa y su potencial de jugabilidad, requiere un nivel de usuarios experimentados en el control de mandos.

La disposición de los alumnos y alumnas ante los ordenadores será en pequeños grupos para facilitar el trabajo colaborativo y potenciar el dialogo entre sus componentes.

Es interesante rellenar un control de seguimiento en cada sesión, que refleje los pasos que se han seguido para llegar al objetivo final, las dificultades encontradas y las estrategias aplicadas.

El profesor o profesora, en todo momento, deberá dinamizar la actividad y orientar al alumnado, facilitando posibles soluciones para llegar a la resolución de cada problema.

HABILIDADES PARA PRACTICAR CON “IMPERIUM III Las grandes batallas de Roma”

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilación y retención de la información	El programa genera mucha información, iconos, mensajes, pistas, ...que el usuario deberá seleccionar, escoger y saber aplicar en cada momento a lo largo del juego, ya sea en situaciones parecidas, o totalmente nuevas, o ante un cambio de objetivo.
De organización	En todas las modalidades del juego, para progresar es preciso trazar un plan, organizar los recursos que se van creando y saberlos utilizar apropiadamente a medida que se avanza para alcanzar los objetivos
Creativas	Continuamente se plantean nuevas hipótesis de solución y de progreso, ya sea por la información que va apareciendo, por necesidad de solucionar problemas que surgen continuamente, o para invertir, preservar o gestionar mejor los recursos, desarrollando el razonamiento deductivo.
Para tomar decisiones	En todo momento hay que tomar decisiones, escoger la prioridad de los objetivos, definirse por una determinada opción, seleccionar los recursos de que se dispone y darse cuenta cuando faltan elementos para seguir avanzando.
De resolución de problemas	Es preciso resolver los problemas que van apareciendo, mediante ensayo-error, o través del razonamiento lógico, y así descubrir nuevas estrategias.
Metacognitivas	El jugador o jugadora controla en todo momento el nivel de alcance de los objetivos, evalúa continuamente la propia ejecución del juego y su progreso, para cambiar estrategias.
Tecnológicas (uso de las TIC)	<ul style="list-style-type: none"> - Conexiones a Internet - Utilización de buscadores - Practicar el correo electrónico - Consulta de enciclopedias electrónicas - Jugar en línea

Desarrollo de las sesiones

Como en la práctica de otros juegos, el desarrollo de las sesiones se plantea, desde un punto de vista metodológico, como un proyecto de trabajo en el que los alumnos deben alcanzar básicamente tres objetivos:

- Aprender las estrategias necesarias para moverse en el ambiente que simula el Videojuego que hemos escogido. Esto requiere especialmente un estudio minucioso de cada uno de los elementos que lo forman.
- Desarrollar una serie de contenidos curriculares sobre la época histórica en la que se centra el Videojuego. Esto requiere un estudio minucioso de Roma, su expansión y las civilizaciones afectadas, así como las diferentes estructuras socio-políticas de la época.
- Desarrollar una serie de contenido referidos a las TICs que implican no únicamente su conocimiento si no su manejo, a la vez que se favorece la practica de lenguajes no habituales en nuestras aula: hipertexto, grafico y multimedia.

Para ello plantearemos dos niveles de ejecución:

Después de instalar el programa y hacer un primer tanteo navegando por las primeras pantallas, pasaremos a jugar unos minutos en modo **aprendizaje** para familiarizarse con los controles del juego, y a partir de aquí decidiremos trabajar de una forma o de otra.

- **Primer nivel de ejecución:** el desarrollo de las sesiones se hará de forma experimental. Después del modo aprendizaje pasaremos a jugar, escogiendo alguno de los modos que nos ofrece el programa, y el profesor o profesora podrá interactuar sobre el momento histórico o sobre la civilización que se haya elegido. Según la modalidad será proyectando las batallas o preparando la expansión en modo conquista.

Esta forma de jugar diremos que es la habitual, si el grado de aprendizaje de la historia, que tiene el alumnado, todavía no ha alcanzado un nivel que permita usar este programa como instrumento complementario de las clases explicativas del aula ordinaria.

Después de las primeras sesiones, que ya tendremos un nivel aceptable de conocimiento del juego, en lo posible daremos prioridad a la modalidad de **estrategia**.

- **Segundo nivel de ejecución:** basado en una programación que desarrollamos a modo de propuesta y que tiene por objetivo complementar la materia que se está dando en clase. Puede ser todo un reto de programación para las clases de 1º de ESO mientras se esta dando la historia antigua.

En el desarrollo de las sesiones iremos combinando las distintas opciones que nos ofrece el juego:

- Grandes batallas
- Grandes desafíos
- Modo conquista
- Modo estrategia

Las últimas sesiones dedicaremos un espacio de tiempo a jugar en línea

Al igual que en la propuesta de primer nivel, recomendamos iniciar las sesiones en modo Grandes Batallas o Grandes desafíos y empezar a jugar paulatinamente en modo estrategia, de forma que, después de las dos primeras sesiones, ya se juegue exclusivamente en esta práctica. Al mismo tiempo iremos introduciendo el juego en línea.

Diseño de Actividades en el Nivel II de ejecución

	Civilizaciones y modalidad de juego	Contenidos del juego para completar aprendizajes curriculares	Actividades para las TIC
SESIÓN	<p>Aprendizaje Tantear el menú inicial, buscar todas las posibilidades del programa. Primeros pasos, seleccionar y desplazar unidades, adiestrar guerreros, ...</p>	<p>La fortaleza, el foro, el templo de Horus y Anubis, los héroes, la exploración del terreno, el reclutamiento de unidades, la formación de un ejército, el mapa estratégico, los víveres y rutas de abastecimiento y la primera conquista.</p>	<p>Instalar y configurar el programa. Manejo de controles, acciones básicas, aprendizaje de la función de los iconos, las teclas de control, la ayuda, los mensajes. Guardar y recuperar partida.</p>
SESIÓN	<p>Cartago: geografía, conceptos básicos, estructuras, ...</p> <p>El desafío -Aníbal a las puertas de Roma - 216 a.C.</p> <p>La gran batalla: -Desembarco en África - 204 a.C.</p>	<p>Aníbal y sus elefantes cruzan los Alpes e invaden Italia. Derrota a las legiones en Tesino, Trebia y Trasimeno y culmina su hazaña con una gran victoria en Cannas. El ejército cartaginés se encuentra a las puertas de Roma...Cada victoria de Aníbal en el corazón de Italia supone una afrenta al orgullo de Roma.</p> <p>Para forzar su retirada, el Senado encomienda a Escipión atacar a Cartago en su propio territorio. El general romano, vencedor de los cartagineses en Hispania, desembarca en el norte de África...</p>	<p>Buscar los trucos y códigos secretos que funcionan en cada unidad, fortaleza, aldea y otras estructuras.</p> <p>Como elevar el nivel de víveres, de oro, número de habitantes.</p> <p>Como convertirse en invencible, activar y desactivar la niebla para poder tener una visión completa y de espía, de todo lo que ocurre en el mapa.</p> <p>Determinar la velocidad del juego e ir aumentando la dificultad.</p>
SESIÓN	<p>Hispania: la civilización íbera, los conocimientos ancestrales, la sabiduría de los héroes, la nobleza, ...</p> <p>Un gran desafío -Viriato domina Hispania - 146 a.C.</p> <p>La gran batalla -El asedio de Numancia - 134 a.C.</p>	<p>- Viriato es elegido jefe de los lusitanos, la tribu más poderosa de Hispania. Durante ocho años mantiene en jaque a Roma gracias a su conocimiento del terreno y al dominio de las tácticas guerrilleras. En su momento de mayor poder, Viriato domina casi por completo la península Ibérica.</p> <p>- La inexpugnable Numancia se ha convertido en el refugio de la resistencia frente a Roma en la península Ibérica. Tras 20 años de fracasos, el Senado encomienda a Escipión Emiliano la misión de someter definitivamente la plaza rebelde. El general romano pone sitio a la ciudad.</p>	<p>Experimentar e incrementar las características especiales de los héroes: permanentes y transitorias.</p>

SESIÓN	<p>Los galos i la guerra de las Gálias: los poemas épicos, los guerreros veteranos del Fand, el adiestramiento ,</p> <p>La gran batalla -El sitio de Alesia - 52 a.C.</p> <p>Un gran desafío -La batalla de Gergovia – 52 a.C.</p>	<p>- La Guerra de las Galias se encuentra en el momento decisivo. Cinco legiones, lideradas por Julio César, levantan una empalizada y cercan la plaza fuerte de Alesia. Para defenderse del ejército galo que viene en ayuda de los sitiados, construyen un segundo muro exterior. El genio militar de César se mide a un ejército diez veces superior en número...</p> <p>- El noble Vercingétorix ha conseguido unificar a las tribus galas y ponerse al frente de la resistencia contra Roma. El líder galo arrasa sus propias aldeas para dejar sin víveres a las legiones romanas. La estrategia da sus frutos y convierte a Vercingétorix en un enemigo temible. César se ve obligado a atacarle en su capital... Gergovia.</p>	<p>Utilizar la pagina Web oficial del juego para buscar: trucos, soluciones, noticias videos</p>
SESIÓN	<p>Egipto: la luz divina de Horus, el culto a los muertos, el templo de Osiris y el sendero de los muertos, ...</p> <p>La gran batalla -Egipto en armas – 58 a.C.</p> <p>El gran desafío -Augusto en el Nilo - 31 a.C.</p>	<p>- En Egipto, el esplendor de los faraones es tan solo un recuerdo y mientras mantiene en el poder al rey Ptolomeo XII, Roma exige al pueblo egipcio unos tributos abusivos. El descontento se extiende y la revuelta estalla. Egipto se enfrenta a Roma.</p> <p>- Marco Antonio, apoyado por Cleopatra, reina de Egipto, anhela el poder absoluto de Roma. Pero su rival, Octavio Augusto, derrota a la flota egipcia en la batalla de Actium frente a las costas de Grecia. Tras la victoria, las legiones de Augusto se disponen a desembarcar en el delta del Nilo y tomar posesión de la tierra de los faraones.</p>	<p>Iniciar la elaboración de un dossier, donde se explique el desarrollo del Videojuego y los aprendizajes que se han realizado sobre los distintos temas, utilizando el tratamiento de imágenes y de textos.</p> <p>Iniciar el juego en línea a través de Internet, mandando un correo electrónico para formar parte de un grupo.</p>

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Pentium III a 600 Mhz
 128 MB de RAM
 Tarjeta gráfica de 2 MB
 Monitor con resolución de 1024 x 768
 1 Gb de espacio libre en disco duro
 CD-ROM x 4
 Tarjeta de sonido
 Windows 98/ME/ XP

LINKS DE INTERÉS

Del juego:

<http://www.fxplanet.com>

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>