



PORT ROYAL 2

IMPERIO Y PIRATAS

FX Interactive

Grupo F9*

TIPO DE JUEGO

PORT ROYAL 2- Imperio y Piratas es un juego de estrategia de gestión. Permite gestionar el comercio marítimo en el caribe del siglo XVII., no solo en cuanto a mercancías propiamente dichas sino también en cuanto el transporte de colonos. Es importante también tener habilidad para gestionar la política colonial del momento y estar informado de las sucesivas alianzas y declaraciones de guerra de las cinco naciones que en aquel momento pretendían repartirse las tierras recién descubiertas.

DESARROLLO DEL JUEGO

La época histórica en que se enmarca el juego es el siglo XVII momento en que las potencias europeas se enfrentan por las riquezas del Nuevo Mundo.

Las escuadras de Francia, Inglaterra y Holanda disputan a España la hegemonía de las aguas del Caribe.



Es pues un marco idóneo para el comercio, las batallas navales y la proliferación de navegantes sin ley ni patria, los piratas.

Básicamente hay dos maneras diferentes de enfocar el juego. Puede elegirse ser un comerciante con su barco o flota de barcos de un país determinado y ganar dinero con los recursos propios de la zona. O bien se puede optar por ser un pirata y dedicarse a asaltar barcos,

vender mercancías robadas o conseguir patente de corsario. Es posible incluso hacer ambas cosas.

Hay también dos modos de juego:

- Las campañas: se puede elegir una de las cinco compañías que el juego tiene ya programadas donde evidentemente al jugador se le proponen ya los objetivos que debe cumplir y los efectivos con los cuales cuenta como punto de partida. El jugador es pues ya un personaje preconfigurado con unas características determinadas que puede mejorar.
 - Cerco al poder británico: ayudar a Holanda a hacerse con nuevas ciudades asaltando y capturando ciudades inglesas.
 - El nacimiento de una ciudad: fundar y hacer crecer una ciudad con lo que se conseguirá ganar reputación en España y aumentar el aprecio del virrey.
 - La caza del pirata Barbinegra.
 - Misterio en tortuga: Salvar la ciudad de la ruina.
 - Imperio y piratas: comienza el declive del imperio español y se debe dar un golpe de efecto recuperando tres ciudades.

- Juego libre:
 - En este caso el jugador elige una ciudad, una nacionalidad y el tipo de bienes iniciales con los que contará. De esta manera se transforma en un honrado y humilde comerciante, que podrá prosperar y mejorar sus relaciones con los gobernantes y virreyes de los diferentes emplazamientos.

 - Otra opción es izar en el barco la bandera pirata. Para poder conseguir todo ello el juego cuenta con una serie de menús que informan en todo momento de las características de las ciudades, los convoyes de barcos, los activos del protagonista, los mensajes, las misiones...

Un elemento importantísimo es el mapa del Caribe que permite localizar las ciudades i los barcos, así como desplazarse fácil y rápidamente de un lugar a otro.

El juego incorpora también un mapa en soporte papel con información de cada una de las ciudades en cuanto a categoría de ciudad, país del cual es colonia y las cinco materias que produce.

Incorpora un tutorial de “**Aprendizaje**“ que acompañan al jugador o jugadora para dominar los conceptos esenciales del juego,

El juego se presenta en un solo DVD, acompañado de un completo y claro manual en castellano y un mapa del Caribe con completa y útil información de todas las ciudades.

No cuenta con el modo multijugador.

En principio no hay trucos para ganar dinero fácilmente, la única manera es jugando en la taberna.

Se trata de un videojuego interesante por lo que puede aportar en varias vertientes: por un lado, el trabajo de contenidos de ciencias sociales referente a esta época e importante expansión geográfica, por la cantidad de contenidos matemáticos y económicos y por las habilidades de control de variables interrelacionadas unas con otras.



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 viaje por el Caribe, comerciar con las diferentes ciudades, establecer relaciones diplomáticas y comerciales con las otras naciones, entablar batallas navales cumpliendo misiones encomendadas por tu virrey o gobernador o incluso fundar una ciudad. 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

- Pasar de joven grumete con un pequeño barco y un humilde almacén en su ciudad de origen a un próspero y reputado comerciante, con un potente convoy y almacenes en las principales ciudades.
- Aprender cómo se desarrolla una ciudad gestionando los recursos con eficacia y eficiencia.
- Desarrollar habilidades de organización de los recursos disponibles: comprar y vender productos en condiciones favorables, adquirir y equipar barcos, construir edificios y almacenes, localizar rutas comerciales jugosas.
- Buscar información, a través de Internet, enciclopedias y otros libros sobre las distintas naciones que explotaban el “Nuevo Mundo”, sus relaciones comerciales, culturales, de dominio y de sumisión, la forma de gobierno, el enclave geográfico, los productos naturales, ...
- Conocer la historia de la navegación, la colonización de la zona del Caribe, los productos que Europa conoce a partir del descubrimiento de América.

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 las leyes del mercado libre, la oferta y la demanda.
- Inducir a la discusión entre los alumnos y alumnas sobre las relaciones diplomáticas de los países y su relación con el comercio.
- 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 histórico en que se enmarca el juego, el S.XVII. No es solo un juego de batallas, también nos sitúa ante una evolución histórica, y nos facilita la explicación sobre el equilibrio político entre las naciones y el desarrollo comercial y tecnológico. También es un programa excelente para desarrollar la gestión de recursos y entender las leyes de la oferta y la demanda que rigen el mercado, al vender mercancías se satisface la demanda y el precio cae; si se compra una mercancía el precio sube..

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 la situación geográfica y climatológica de Centroamérica, configuración política actual, qué países la componen, situación económica.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

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

Nos parece especialmente indicado para el alumnado de 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 diálogo 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.

También puede ser conveniente confeccionar plantillas de registro con los precios de los productos en las diferentes ciudades que se van visitando.

Al final de cada sesión o cada dos sesiones es importante realizar una puesta en común con todos los alumnos comentando y sistematizando los aprendizajes curriculares, de valores o en alfabetización en TIC.

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 “PORT ROYAL 2” Imperio y Piratas

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

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 qué significó el descubrimiento de América, los avances en la navegación, las relaciones políticas y comerciales entre las principales potencias europeas del momento.
- 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 práctica de lenguajes no habituales en nuestras aulas: 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 por orden las campañas que nos ofrece el programa, y el profesor o profesora podrá interactuar sobre el momento histórico o sobre los conceptos de construcción, navegación, comercio... que vayan apareciendo según la campaña que se esté jugando.
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.

Diseño de Actividades en el Nivel II de ejecución

	Modalidad de juego	Contenidos del juego para completar aprendizajes curriculares	Actividades para las TIC
SESIÓN	<p>Aprendizaje: información general Tantear el menú inicial, buscar todas las posibilidades del programa. Ejecutar la primera opción de aprendizaje del menú.</p>	<p>Mapa del Caribe. Elegir un emblema: analizar el significado de las diferentes propuestas del juego. Estudiar los tipos de barcos de la época.</p>	<p>Instalar y configurar el programa. Manejo de controles, acciones básicas, partes de la pantalla, aprendizaje de la función de los iconos, las teclas de control, la ayuda, los mensajes. Guardar y recuperar partida.</p>
SESIÓN	<p>Aprendizaje: transporte y comercio. Realizar la campaña que propone el juego, siguiendo las instrucciones.</p>	<p>Analizar las leyes que marcan el comercio: oferta y demanda. No es el mismo precio el de compra que el de venta. A medida que se vende el precio cae. Precio medio (media aritmética) de los productos comprados o vendidos. Clasificación de los productos: Productos de primera necesidad. Materias primas Manufacturas para abastecer las colonias. Bienes coloniales. Artículos de lujo. Comprar en los lugares de producción. Relación entre las reservas de una ciudad y el número de habitantes.</p>	<p>Menú contextual, acciones rápidas. Analizar la información que proporcionan los iconos que aparecen en el mapa. Buscar las pantallas emergentes de información sobre una ciudad, un barco o un convoy. Utilizar el zoom. Determinar la velocidad del juego.</p>
SESIÓN	<p>Aprendizaje: construcción y producción. Construir un imperio comercial en la zona. Comerciar con materias primas, colonos y trabajadores.</p>	<p>Diferentes tipos de ciudades: ciudades coloniales, ciudades con gobernador, ciudades con virrey. Organización política de las colonias: gobernadores, virreyes. Estructura de una ciudad: edificios públicos, zonas residenciales, zonas agrícolas... Estructura de la pirámide humana de producción. Relación de las colonias con el resto del imperio. Arquitectura colonial.</p>	<p>Utiliza Internet para buscar información sobre la arquitectura colonial. Elaborar tablas con los diferentes tipos de edificaciones, la imagen recuperada del juego y su descripción Elaborar una plantilla, hoja de cálculo o tabla, con los precios de los productos en las diferentes ciudades visitadas.</p>
SESIÓN	<p>Aprendizaje: batallas navales. Librar batallas navales. Atrapar piratas, conseguir botines.</p>	<p>Analizar la topología de los convoyes militares: equipamiento, tipo de armas y municiones, cantidad de tripulación necesaria. Las ciudades que forman parte de la misión no aparecen activas en pantalla, es el momento de explorar Nuevo Mundo contando con la ayuda del mapa en soporte papel que incorpora el juego.</p>	<p>Movimientos con el ratón y el zoom por la pantalla. Elaborar tablas con los diferentes tipos de barcos, su imagen recuperada del juego, las características técnicas y su descripción Utilizar Internet para buscar información, bajar imágenes y hacer una exposición con las fichas de los distintos barcos que aparecen en los astilleros.</p>

SESIÓN	<p>Cerco al poder británico: ayudar a Holanda a hacerse con nuevas ciudades.</p> <p>-La nación enemiga en este caso es Inglaterra.</p> <p>-Aquí entran ya en juego las relaciones internacionales.</p>	<p>En esta época era práctica habitual que las naciones concedieran a navegantes y piratas “patentes de corso” que les permitía operar en nombre y bajo el amparo de dicha nación.</p> <p>Estudiar las relaciones entre las cinco naciones que el S. XVII se disputaban el Nuevo Mundo: En este caso la patente de corso proporcionada por Holanda no hace peligrar las relaciones con España y Francia, solo afecta a Inglaterra.</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>
SESIÓN	<p>El nacimiento de una ciudad: para poder llevar a cabo el objetivo del juego es necesario mejorar la reputación y ganar el aprecio del virrey capturando ciudades en su nombre.</p> <p>- Cuando sea asignada una hacienda debe impulsarse su economía para conseguir crear una metrópoli.</p>	<p>Analizar la forma de colonizar y extender la población a cambio de donar “haciendas” a cambio de logros militares.</p> <p>Comparar esta manera de poblar con la que se efectuaba en la Edad Media.</p> <p>Estudiar los tratados de paz temporales que realizaban las diferentes naciones según la coyuntura estratégica, con la misma facilidad con que se declaraban la guerra.</p>	<p>Elaborar tablas con los diferentes tipos de edificaciones, la imagen recuperada del juego y su descripción</p> <p>Continuar la elaboración del dossier.</p>

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Pentium III a 700 Mhz
 256 MB de RAM
 Tarjeta gráfica de 32 MB
 Monitor con resolución de 1024 x 768
 900 Mb de espacio libre en disco duro
 DVD-ROM
 Tarjeta de sonido
 Windows 98/ME/ XP

LINKS DE INTERÉS

Del juego:
<http://www.fxplanet.com>
<http://www.ascaron.com/gb/portroyale2>
<http://www.portroyale2.de> (en alemán pero interesante)
<http://www.ojgames.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>