

# ANÁLISIS EDUCATIVO

## Age of Empires 2 Definitive Edition

Óscar Zardoya Apastegui  
Universidad Pública de Navarra  
zardoyaoscar@gmail.com  
Enviado el 10/02/2020  
Publicado el 17/10/2020

| Ficha técnica del videojuego      |                                                | Jugabilidad                      |                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nombre del videojuego</b>      | Age of Empires 2: Definitive Edition           | <b>Dificultad de aprendizaje</b> | Baja. Age of Empires es uno de los juegos de estrategia más sencillos de gestionar y con un aprendizaje más rápido. En dos horas se puede aprender el juego.                                                 |
| <b>Desarrollador</b>              | Forgotten Empires, Tantalus Media Wicked Witch | <b>Satisfacción</b>              | Alta. La sencillez del juego hace que resulte satisfactorio rápidamente. Además, las campañas resultan bastante atractivas.                                                                                  |
| <b>Distribuidor</b>               | Xbox Game Studios                              | <b>Efectividad</b>               | Alta.                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Año de publicación</b>         | 2019                                           | <b>Inmersión</b>                 | Medio. Al ser un juego de estrategia en tiempo real no inmerge al jugador tanto como un RPG, pero la gran cantidad de variables favorece la concentración. En modo multijugador acentúa el efecto inmersivo. |
| <b>Tipología del juego</b>        | Estrategia                                     | <b>Motivación</b>                | Alta.                                                                                                                                                                                                        |
| <b>PEGI</b>                       | PEGI 12                                        | <b>Socialización (elementos)</b> | Alto. Cuenta con modo multijugador. Cuenta con comunidades online muy desarrolladas.                                                                                                                         |
| <b>Estrategias de pago online</b> | No                                             |                                  |                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Publicidad</b>                 | No                                             |                                  |                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Dispositivo</b>                | PC                                             |                                  |                                                                                                                                                                                                              |
| <b>App. Store</b>                 | Microsoft Store y Steam                        |                                  |                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Precio</b>                     | 19,99 €                                        |                                  |                                                                                                                                                                                                              |

## 1. Breve descripción

Age of Empires 2 es un videojuego de estrategia en tiempo real en el que los jugadores controlan completamente una civilización con el objetivo de derrotar a sus rivales, principalmente de forma militar. EL juego presenta diferentes civilizaciones, representadas de forma bastante simplificada, que pueden enfrentarse entre sí de una forma más histórica o ahistórica. Las campañas, enumeradas en el apartado “Temas históricos principales”, permiten profundizar en algunos episodios concretos de la Edad Media, a nivel mundial gracias a la variedad de civilizaciones. Sin embargo, lo más popular del juego son las batallas, que pueden jugarse en individual contra la inteligencia artificial o en multijugador. Dada la variedad de facciones y escenarios, que pueden

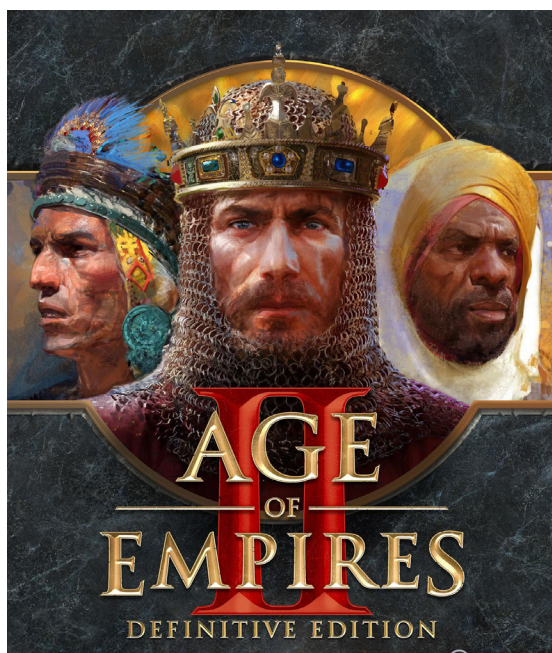


Imagen 1. Portada de Age of Empires II. Definitive Edition.

ser tanto reales como generados de forma aleatoria, se pueden producir conflictos imposibles históricamente, como vikingos y japoneses enfrentándose a hunos y etíopes en Centroamérica. Sin embargo, la mayor riqueza de este juego radica en la simplificación que realiza de símbolos con significantes, como monjes que pueden convertir unidades o edificios en cuestión de segundos, o caracterizaciones de la civilización relacionadas con aspectos históricos, como las ventajas de arqueros que tienen los ingleses. Los edificios y vestimentas no son totalmente fidedignos, pero permiten contemplar la diversidad de estilos culturales, sobre todo mediante la arquitectura. La interfaz es muy sencilla de interiorizar y controlar, y cuenta con cierta profundización histórica sobre las civilizaciones presentes en el juego.

**Nota:** los datos proporcionados corresponden a la versión “Definitive Edition” de 2019. La primera versión del juego, “Age of Empires 2: Age of Kings” salió a la venta en 1999 desarrollada por Ensemble Studios y recibió una expansión llamada “The

Conquerors”. En 2013 Skybox Labs lanzó la versión “Age of Empires 2: HD edition”, que sería posteriormente renombrada como “Age of Empires 2 (2013)”. Esta última versión cuenta con un precio similar a la versión “Definitive Edition”, con la ventaja de que su motor gráfico es menos exigente y la desventaja de que no incluye las expansiones (que incluyen campañas y civilizaciones) “The Forgotten”, “The African Kingdoms”, “Rise of the Rajas” y “The last Khans”, pudiendo comprarse aparte las tres primeras mencionadas..

## 2. Mecánica básica del juego

El juego consiste en la creación de un núcleo de población en un mapa a gran escala, donde podemos crear diferentes tipos de edificios y de unidades. Los edificios permiten el desarrollo económico, social y tecnológico, que lleva a evolucionar a través de cuatro diferentes épocas en las que el juego divide artificialmente el periodo medieval. Alcanzando la última de ellas se podrán lograr mejores equipamientos, al habilitarse opciones de desarrollo tecnológico, económico y militar más desarrolladas. Para avanzar en las diferentes etapas históricas se deben reunir recursos por medio de los trabajadores, y desarrollar el núcleo de población hasta convertirlo en una pequeña ciudad medieval. El desarrollo demográfico y económico conlleva un mayor poder militar y facilita la victoria frente a los rivales, que pueden ser personas reales en el modo cooperativo o la IA en el modo normal. El jugador debe desarrollar una estrategia que le permita desarrollar su núcleo de población económica y tecnológicamente, sin descuidar mientras tanto su protección con unidades militares, y sin desperdiciar los recursos naturales, que no son infinitos.

### 3. Temas históricos principales

- ▶ Evolución de la Edad Media (desde la Alta hasta la “edad imperial”, del XV-XVI).
- ▶ Conflictos bélicos históricos.
- ▶ Caracterización de diversas civilizaciones.

El juego incluye diferentes campañas, centradas en personajes históricos diversos y en acontecimientos relevantes: William Wallace, Juana de Arco, Saladino, Gengis Khan, Barbarroja, Atila el Huno, El Cid, Moctezuma, 8 “Batallas de los Conquistadores”, Alarico, Drácula, Bari, Sforza, El Dorado/Pachacuti, Prithviraj, 8 “Batallas de los Olvidados”, Tariq Ibn Ziyad, Sundiata, Francisco de Almeida, Judith, Gajamada, Suryavarman I, Bayinnaung, Le Loi, Tamerlán, Ivaylo y Kotyan Khan.

### 4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

#### a. Causalidad

El juego se basa en las mecánicas que explotan la causalidad. El coste de recursos de edificios y unidades, el desarrollo tecnológico y el límite de población conlleva un continuo control de causa-consecuencia. Por ejemplo, para hacer frente a los castillos enemigos serán necesarias armas de asedio, para las cuales hacen falta edificios, recursos y tecnologías concretas. Toda la partida se articula en torno a este tipo de necesidades, desde las más generales como “si quiero vencer debo reclutar tropas” hasta las más específicas como “si quiero mejorar mis arqueros debo recolectar recursos para pagar la mejora”.

Los diversos tipos de victoria en las batallas, siendo los principales la victoria militar, la construcción de una maravilla y la recolección de reliquias, pautan el comportamiento del jugador, logrando que su actuación se enfoque a provocar una consecuencia concreta.

Dentro de las campañas se reproduce el mismo patrón pero de forma más guiada, ya que los propios objetivos que el juego plantea van guiando al jugador a las decisiones que debe tomar.

#### b. Temporalidad – Evolución histórica

El jugador deberá avanzar a través de cuatro edades diferenciadas: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial. La periodización es empleada en la historia simplemente para facilitar la comprensión y la enseñanza, y por ello el empleo de una periodización diferente en el juego puede llevar a una confusión mayor. La Alta Edad Media ha sido representada con una precariedad y simplicidad excesiva, motivada por las mecánicas del juego y no por la veracidad histórica. La Edad Feudal y Edad de los Castillos son una representación de la Plena Edad Media y Baja Edad Media, mezclando algunos elementos para equilibrar el juego en una dinámica en la cual cada edad aumenta las posibilidades y el poder. Por ello, la Edad Imperial, que puede identificarse como finales del siglo XV e inicios del XVI, es la que más oportunidades ofrece a los jugadores, y en la que aparecen unidades y tecnologías de mayor poder, como cañones o la imprenta. Esta evolución permite a los jugadores ser conscientes de la evolución histórica y ser partícipes de ella, al tomar decisiones sobre todos los aspectos de la civilización, aunque sea una evolución totalmente contrafactual.

### c. Relevancia histórica

La mayoría de las tecnologías investigadas en el juego tienen o no una gran relevancia, ya que tienden a mejorar elementos de forma indirecta, como estadísticas (que los mineros trabajen más rápido o que los arqueros tengan más armadura). En las campañas la escasez de libertades que tiene el jugador no permiten que sea partícipe de actos influyentes para la relevancia histórica, pero los hechos narrados sí transmiten esa sensación.

Sin embargo, sí que hay muchas mecánicas que bajo una aparente simplificación contienen significados muy ricos históricamente. Por ejemplo, las reliquias que se albergan en una iglesia generan oro continuamente, símbolo de la rentabilidad de las reliquias gracias a la peregrinación.

### Dimensión ética de la Historia

No se considera. El poder omnipotente del jugador respecto a su civilización le permite no afrontar consecuencias morales, como sacrificar unidades sin un coste más allá de los recursos que le había costado reclutarla.

### Perspectiva histórica

Limitada por el género del videojuego, pero el equilibrio de las partidas permite una inmersión suficiente para motivar a los jugadores y que se concentren en las mecánicas del juego. Pese a ello, el juego carece de profundización en cuanto a formas de vida, organización social y complejidad cultural. Sí que resulta interesante que para reclutar unidades de cualquier tipo sean necesarias casas, aunque como en muchos juegos del género las unidades aparecen por generación espontánea.

El carácter fuertemente ahistórico del juego, en beneficio de las mecánicas, y los gráficos, que datan de 1999, no generan una gran oportunidad de explotar la perspectiva histórica del juego.

