

## ANÁLISIS EDUCATIVO

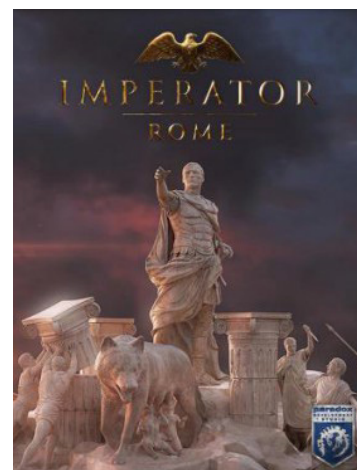
Rome:  
Imperator

Alberto Venegas Ramos  
 Universidad Pública de Navarra  
 alberto.venegasr@um.es  
 Enviada el 28/09/2019  
 Publicada el 06/04/2020

| Ficha técnica del videojuego |                             | Jugabilidad               |                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------|-----------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre del videojuego        | Rome: Imperator             | Dificultad de aprendizaje | Alta                                                                                                                                                                                             |
| Desarrollador                | Paradox Development Studios | Satisfacción              | Bajo                                                                                                                                                                                             |
| Distribuidor                 | Paradox                     | Efectividad               | Alto                                                                                                                                                                                             |
| Año de publicación           | 2019                        | Inmersión                 | Alto                                                                                                                                                                                             |
| Tipología del juego          | Estrategia                  | Motivación                | Alto                                                                                                                                                                                             |
| PEGI                         | PEGI 16                     | Socialización (elementos) | Juego en red, juego en línea y numerosos foros y lugares donde hablar sobre la partida e incluso desarrollarla de forma narrativa, un hecho ya clásico dentro de los juegos de Paradox, los AAR. |
| Estrategias de pago online   | No                          |                           |                                                                                                                                                                                                  |
| Publicidad                   | No                          |                           |                                                                                                                                                                                                  |
| Dispositivo                  | PC                          |                           |                                                                                                                                                                                                  |
| App. Store                   | Steam                       |                           |                                                                                                                                                                                                  |
| Precio                       | 39,99 €                     |                           |                                                                                                                                                                                                  |

## 1. Breve descripción

**Rome: Imperator** abarca desde el 302 a.C (la Primera Guerra Púnica) hasta el siglo I a.C y el establecimiento del Imperio Romano. La partida se desarrolla sobre un mapa en dos dimensiones de los territorios circundantes al Mediterráneo dividido en estados y provincias. La interacción del jugador con el juego se realiza a través de menús y tablas estadísticas. El objetivo del título es desarrollar un estado a través del tiempo controlando todos los resortes del mismo, desde la economía, la cultura, la sociedad o la política.



*Imagen 1. Portada de Rome: Imperator.*

## 2. Mecánica básica del juego

Las mecánicas para lograrlo se basan en el control, e incluso el microcontrol de los apartados del mismo, desde crear rutas comerciales y protegerlas, lograr que determinados grupos políticos consigan el poder, desarrollar las infraestructuras y los edificios de las provincias a tu control, formar y mantener un ejército profesional, adiestrar a generales que lo guíen, colonizar tierras ignotas hasta conquistar al resto de pueblos que habitan el Mediterráneo. En resumidas cuentas, **Rome: Imperator** trata sobre levantar un imperio en la antigüedad.

## 3. Temas históricos principales

- ▶ Comercio en la Época Bajomedieval o Renacentista. Rutas comerciales, mercancías, puertos, barcos, préstamos, artesanía...
- ▶ Oligarquías urbanas y comerciales en las repúblicas italianas.
- ▶ Crecimiento económico en la Europa Bajomedieval.

## 4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

### a. Causalidad

**Rome: Imperator** obliga a desarrollar políticas internacionales verosímiles en cuanto a la colonización y la aculturación de territorios y pueblos “bárbaros” que pueden aliarse en tu contra. También obliga al jugador a gestionar temas como el comercio internacional y el equilibrio que se produce entre distintas potencias controladoras de determinados recursos. También obliga a entender los sistemas políticos antiguos para tratar de sacar lo mejor de ellos y conducirlos hacia tu provecho. Igualmente, el juego permite comprender los mecanismos de ascenso económico y social en las ciudades medievales, así como la creación de oligarquías urbanas, de instituciones republicanas (en Venecia), y el funcionamiento de las mismas. Cada aspecto de la estrategia que elija el jugador, repercutirá en un mayor o menor éxito.

### b. Temporalidad - Evolución histórica.

**Rome: Imperator** permite al jugador controlar cualquier Estado entre el 302 a.C hasta el 29 a.C., en el entorno del Mediterráneo, el Próximo Oriente y Europa central.

### c. Relevancia histórica

**Rome: Imperator** permite al jugador observar, o ser partícipes, de eventos tan relevantes para la historia de nuestro entorno como la Segunda Guerra Púnica, el desmembramiento del Imperio Heleno y las luchas consiguientes o la conquista del Mediterráneo por la República Romana.

## Dimensión ética de la Historia

**Rome: Imperator** ofrece al jugador distintas decisiones éticas como, por ejemplo, qué hacer con los prisioneros de guerra, como tratar a los esclavos o cómo manejar un imperio multiétnico ofreciendo o restringiendo privilegios a parte de la población.

## Identificación del cambio y la continuidad históricos

Existe una clara percepción del cambio histórico en el videojuego surgida a partir de la expansión territorial y el crecimiento económico del Estado seleccionado. Un cambio que nace de la continuidad en el videojuego, el cual recorre 300 años de historia de una manera lineal.

## Perspectiva histórica

La enorme oferta de Estados a seleccionar dentro de la partida permite observar la Edad Antigua desde diferentes perspectivas, desde el Egipto ptolemaico, la Persia aqueménida, Atenas, Roma o un pequeño pueblo prerromano ibérico. Las posibilidades de mirar un mismo periodo y un mismo acontecimiento desde, literalmente, cientos de perspectivas históricas es uno de los grandes logros del juego.

