

ANÁLISIS EDUCATIVO

Sid Meier's Civilization III

Carlos Andión echarri e Íñigo Mugueta Moreno
 Universidad Pública de Navarra
 inigo.mugueta@unavarra.es
 Enviada el 07/01/2020
 Publicada el 10/04/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Sid Meier's. Civilization III	Dificultad de aprendizaje	Baja. Requiere un par de sesiones para aprender a usarlo y puede dar dificultades al principio en la gestión.
Desarrollador	Firaxis Games	Satisfacción	Alta. Es proporcional a la curva de aprendizaje y manejabilidad del juego.
Distribuidor	Infogames, Atari	Efectividad	Alta. Se trabaja mucho la complejidad histórica.
Año de publicación	2001	Inmersión	Medio. Depende de la experiencia y habilidades que tenga quien lo usa en lo referente a los juegos de estrategia.
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Media. Cuesta ir viendo los avances en el juego, depende de la curva de aprendizaje.
PEGI	PEGI 12	Socialización (elementos)	Existe la posibilidad de multijugador online o en red local.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam		
Precio	5 €		

1. Breve descripción

El **Civilization III** es un juego de estrategia por turnos; el mapamundi se dispone a modo de tablero y tras realizar el usuario sus acciones, hacen lo propio sus contrincantes. Sitúa a quien lo juegue en un escenario que debe ir explorando e imponerse (por superioridad militar, cultural, diplomática, tecnológica o territorial) a las otras civilizaciones que habitan el territorio. Al gestionar toda la civilización, se requiere atender a múltiples detalles y optar entre diversas alternativas de gobierno, creando infraestructuras para contentar a la ciudadanía, emplazando ciudades en terrenos propicios para tener un mayor rendimiento, repartiendo la inversión entre los diferentes ministerios o haciendo uso de la diplomacia, comercio o explotación de recursos, desde el hierro hasta el uranio. Se distinguen etapas históricas. Para ir avanzando científicamente, la civilización va realizando descubrimientos y mejoras.

2. Mecánica básica del juego

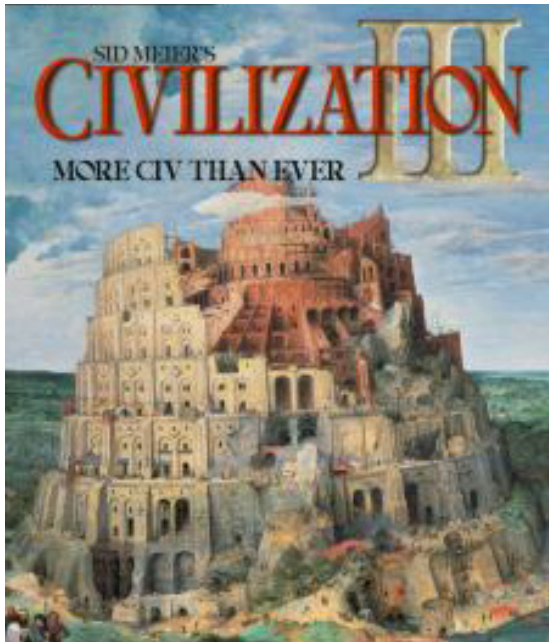


Imagen 1. Portada de Sid Meier's Civilization III

El juego consiste en mover unidades de diferente tipo (colonos, unidades militares y trabajadores) por un mapa que hay que tratar de ocupar y evolucionar por medio de la creación de ciudades. El jugador ocupa un territorio formado por casillas con diferentes características naturales y que producen diferentes tipos de materias primas. Para ocupar un territorio crea ciudades, que ocuparan un número determinado de casillas, pues su influencia cultural crece con el tiempo.

En función del tipo de decisiones que toma el jugador, se logrará un mayor desarrollo de los aspectos militares, económicos, culturales... Así, la estrategia de un jugador podrá ser militarista, economicista, etc... Las cualidades de las diferentes civilizaciones favorecen un determinado comportamiento. Así, con los japoneses se logrará un mayor éxito si se desarrollan estrategias militaristas, mientras con los griegos será más adecuado apostar por la vía cultural, ya que esta civilización tiene incentivos importantes en esta línea.

La elección de un régimen político implica también mejoras en función de la estrategia a seguir. Por ejemplo, si se desea realizar una política exterior agresiva, es mejor elegir como sistema político el comunismo que la democracia, pues produce un menor hastío bélico en la población. La democracia, a su vez, permite un mayor desarrollo económico, pero obliga a terminar rápidamente los conflictos bélicos, pues la población los desaprueba y se rebela si su duración es demasiado prolongada.

En el interior de las ciudades, el jugador debe tener en cuenta que se produzca un adecuado desarrollo demográfico, económico y social. Para ello debe velar por el equilibrio entre la producción de alimento, materias primas y manufacturas, y una sociedad feliz en la que haya trabajadores felices en mayor medida que infelices, y para ello es necesario contar con un buen número de artistas que dinamicen la sociedad. Igualmente, si quiere desarrollar su economía y progresar técnicamente, deberá buscar recursos como hierro, salitre, caballos o petróleo, que le permitan producir unidades más avanzadas.

Finalmente, para la gestión de la guerra, si se llega a ese extremo, el jugador debe manejar diplomacia, las comunicaciones, la producción de unidades de guerra, la estrategia militar, y el abastecimiento de productos necesarios para la producción de armamento.

3. Temas históricos principales

- ▶ Gestión de una civilización o de un Estado.
- ▶ Evolución histórica en términos tecnológicos, sociales, políticos, económicos y culturales.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Las dinámicas de juego permiten reflexionar sobre problemáticas histórica: la repercusión de la obtención de recursos, el crecimiento demográfico y tecnológico, etc. Todos estos factores están interrelacionados entre sí, como se ha mencionado previamente. Así, la decisión sobre el sistema político a elegir repercute sobre los aspectos económicos y sobre la política exterior a elegir. Igualmente, la producción de una ciudad se ve en un equilibrio precario entre el mantenimiento de la paz social y el mantenimiento del crecimiento económico y demográfico.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Un contador temporal trata de reproducir la cronología histórica que permite cierta orientación temporal de los alumnos. No obstante, las partidas suelen tener un “desarrollo histórico” que difiere del devenir histórico real. Por tanto, Civilization III nos permite jugar con la noción de historia contrafactual que ayuda a trabajar conceptos históricos de tiempo, simultaneidad, evolución...

c. Relevancia histórica

La elección de un sistema de gobierno, el descubrimiento de recursos o mejoras tecnológicas, etc. tienen unas consecuencias muy claras en la estabilidad y otras esferas de la gestión de la civilización.

La interrelación de todos estos factores puede enseñar a los jugadores la relevancia de los aspectos económicos, culturales y sociales de la Historia, que muchas veces se olvidan.

Dimensión ética de la Historia

Se plasma en la diplomacia o en la relación con la ciudadanía. **Sid Meier's Civilization III** permite la conquista de países y continentes enteros, lo cual sería cuestionable, lógicamente, desde el punto de vista ético. En este sentido, el jugador se puede comportar como uno de los grandes militares conquistadores de la Historia.

Perspectiva histórica

Permite observar la Historia desde la óptica de un historiador, con una sucesión flexible pero más o menos ordenada de avances científicos reales, sistemas de gobierno, uso de recursos, construcción de mejoras urbanas, actualización del armamento militar o aparición de procesos históricos.

