

ANÁLISIS EDUCATIVO

0 A.D.: Empires Ascendant

Danny Noya Velazco
 Universidad Complutense de Madrid
 dnoyav@gmail.com
 Publicada el 10/12/2023

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	0 A.D.: Empires Ascendant	Dificultad de aprendizaje	Media-Alta. Es necesario un par de horas para comprender las mecánicas básicas del juego. Cuenta con tutorial.
Desarrollador	Wildfire Games	Satisfacción	Alta. Dependiendo si jugamos campaña o single/multiplayer el grado de satisfacción varía.
Distribuidor	Wildfire Games	Efectividad	Media-Alta. El juego es fácil pero complicado de dominar, dependiendo del modo de juego y de la dificultad.
Año de publicación	2017	Inmersión	Media. Cuenta con una perspectiva aérea. Debemos la ambientación la música.
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Alta. Buena estética, ambientación, diseño de mapas y con diferentes estrategias para alzarse con la victoria.
PEGI	PEGI 12	Socialización (elementos)	Juego en red que cuenta con servidores, juego en línea y cuenta con foros activos en internet además de una gran cantidad de guías y manual online. El problema es que es mayoritariamente anglosajón aunque se pueden traducir las aportaciones de la comunidad oficial. El multijugador ofrece partidas con distintos modos de juego (reglas) y diferentes combinaciones de adversarios (IA, personas reales).
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Página Oficia de 0 A.D.		
Precio	Gratis		

1. Breve descripción

“0 A.D.: Empires Ascendant” es un videojuego creado por un grupo de desarrolladores de forma voluntaria y de código abierto que versa sobre estrategia en tiempo real. Su ambientación es la Edad Antigua, concretamente, entre el 500 a.C. hasta el siglo I a.C. Su aspecto más destacable es la variedad a la hora elegir una cultura con la que jugar. El juego base contiene 14 culturas jugables: Esparta, Atenas, Roma, Macedonia, Cartago, Egipto Ptolemaico, Seléucidas, Galos, Britanos, Íberos, Cusitas, la dinastía Han, Persas y Mauryas. Las facciones tienen ciertas diferencias que las hacen únicas y que permiten comprender al jugador la diversidad del mundo antiguo. Todo ello viene acompañado con de una atmósfera muy inmersiva y un nivel de detalle atractivo. Se trata de un “Age of Empires” gratuito, accesible (recursos) y que pule numerosos ámbitos de su gran referente.



Imagen 1. Portada de 0 A.D.: Empires Ascendant

Las modalidades del juego se dividen en:

- ▶ **Singleplayer** (un jugador): cuenta con un tutorial para introducir al jugador en los conceptos básicos. Además posee una campaña con un desarrollo y profundidad básica debido a los recursos que cuenta el juego.
- ▶ **Multiplayer** (multijugador): es el principal atractivo del juego. Puedes crear partidas propias para jugar con tus invitados, o bien unirse a los servidores con jugadores de diferentes partes del planeta.
- ▶ **Editor de Escenarios**: se trata de una herramienta en el cual el jugador es libre de crear mapas a su gusto. Se trata de un recurso muy útil para el juego al alumnado, especialmente para eliminar barreras de dificultad como la búsqueda de recursos.



Imagen 2. Menú principal en inglés

El objetivo de la partida es acabar con enemigo combinando los siguientes elementos:

- ▶ Forjando alianzas con otros jugadores a través de la diplomacia.
- ▶ Elaborar una buena gestión e inversión de los recursos.
- ▶ Culminar con una exitosa estrategia militar.

Las partidas empiezan en igualdad de condiciones: con un centro urbano, desde el que empezar a producir mano de obra, y un grupo reducido de trabajadores y mujeres.

2. Mecánica básica del juego

Las mecánicas básicas del juego serán abordadas en el [tutorial](#) y son fáciles de comprender, aunque requiere práctica. La base del videojuego es similar a la saga Age of Empires: el control de las unidades y la asignación de tareas a diferentes escalas, conocido por los jugadores experimentados como micro (un grupo concreto de unidades) y macro control (todas las unidades). Se trata de una mecánica fácil de aprender pero difícil de dominar. Dentro los recursos necesarios para agilizar su aprendizaje es fundamental el uso de un ratón o mouse. Puede parecer un elemento obvio para aquellas personas que han profundizado en este tipo de juegos. Sin embargo, se trata de una práctica a menudo obviada por el alumnado. No podemos olvidar que, actualmente, el uso del móvil y de portátiles ha crecido exponencialmente en las últimas décadas, con lo cual para algunos alumnos les puede parecer extraño el empleo de un ratón o, directamente, el manejo de un ordenador de torre.

En cuanto a las unidades disponibles, he decidido dividirlos en función de sus tareas y su desempeño:

► **Las mujeres:** se trata de un elemento muy novedoso dentro del género. Se le brinda un papel a la mujer dentro de la antigüedad: a diferencia de los hombres, construye edificios y recolecta materiales pesado de forma más lenta. Sin embargo, tiene una ventaja notable dentro de la recolección de frutos y se sitúa en igualdad de condiciones en la caza. Además es una unidad que no tiene funciones bélicas, con lo cual es necesario que permanezca cerca del centro urbano o, al menos, que esté en un ambiente seguro.



Imagen 3. Las mujeres

► **Los guerreros – obreros:** junto con las mujeres, recolectan todo tipo de recursos (comida, metal, piedra y madera) y pueden construir edificaciones. Además, al tratarse de guerreros, tienen una importancia sustancial a la hora de ejercer las acciones militares. Ello tiene muchas más implicaciones de lo que a priori pueda parecer. Normalmente en este tipo de juegos, encontramos un solo tipo de unidad que se dedican a la construcción y recolección de recursos: “los aldeanos”. Estos pueden ser tanto hombres como mujeres, y no hay diferencias de género, es decir, los hombres no desempeñan unas tareas mejores que las mujeres y viceversa. Sin embargo, 0 A.D. refleja la práctica en la antigüedad de la milicia ciudadana: la movilización de la población masculina en su totalidad. De esta forma, la economía durante la guerra esta orquestada exclusivamente por las mujeres, quienes tienen que ocupar las labores y los espacios de los hombres. Sin duda alguna, podría ser un recurso muy interesante para tratar en una clase.



Imagen 4. Soldados de diferentes culturas

► **Los guerreros profesionales:** existe una última categoría que cuesta muchos más recursos en producir y que están dedicados exclusivamente para la guerra. A diferencia de las categorías anteriores, ni construyen ni recolectan materiales, aunque son mucho más eficaces a la hora de entablar enfrentamientos. Por ese motivo, he decidido catalogarlos bajo la etiqueta de “guerreros profesionales”.

Como hemos podido intuir, la recolección de recursos es primordial para avanzar en la partida, ya que nos permite crear unidades, construir edificios y avanzar tecnológicamente. A diferencia de otros juegos, la construcción está limitada al área de influencia del usuario. Dicho en otras palabras, no todos los edificios se pueden construir en cualquier parte, sino que te deja situarlos dentro de unos límites, claramente marcados en el mapa a través de unas líneas de frontera. También existe otra mecánica típica que sería el alojamiento de la población, es decir, es necesario contar con casas para alojar a la población que producimos. Dependiendo de la importancia de cada unidad, requerirá uno o más slots (huecos o espacios). Por ejemplo, no ocupa lo mismo una mujer que un guerrero a caballo.

A medida que el jugador se controla estas mecánicas básicas, es necesario que genere un excedente o acumulación de recursos a la par que construir un cierto número y tipo de edificaciones. ¿El objetivo? Avanzar de “fase”. Gracias a ello, el jugador tendrá a su disposición más recursos y mejoras tecnológicas a su disposición para ganar la partida. No necesariamente tendrá que llegar hasta



Imagen 5. Pueblo espartano

la última fase, sino que esa decisión corre a cargo de la personalidad y la estrategia del usuario. Existen tres fases en total: “Inicial”, “Intermedia” y “Urbana”.

Otra mecánica que el jugador tiene que aplicar a lo largo del juego es la exploración. Dependiendo de la duración de la partida, los recursos más próximos tienden a ser agotados, con lo cual es necesario que se lancen partidas de exploradores para detectar los recursos más próximos. Este hecho da lugar a una mayor inseguridad debido a la lejanía con respecto al centro urbano y la protección que brinda, así como la incertidumbre de la localización del enemigo y de sus tropas. También, para que el usuario se sienta más cómodo en la partida, tendrá la opción de enviar unidades a detectar al enemigo y así trazar una estrategia.

Finalmente, tras haberse desenvuelto en los aspectos anteriores, debemos pasar a las dinámicas de combate. Todas las unidades poseen una serie de ventajas y desventajas frente a otras. Se trata de una práctica muy extendida en este tipo de juegos y que es simple de entender. Por ejemplo, los guerreros equipados con lanza son más efectivos frente a la caballería. A medida que el jugador comprende este sistema, elabora estrategias más complejas y efectivas para acabar con el ejército enemigo. Una vez, el rival se haya apoderado de los edificios de su contrincante y haya reducido sus efectivos militares, tendrá más posibilidades de acabar con el centro o los centros urbanos del rival y ganar la partida. Por lo tanto, la clave es acabar con el sistema de producción del contrario.

Para comprender mejor las dinámicas básicas de este juego, en su canal oficial de YouTube (play0ad) tienen los siguientes tutoriales:

Para comprender mejor las dinámicas básicas de este juego, en su canal oficial de YouTube (play0ad) tienen los siguientes tutoriales:

[Tutorial 1: Controles básicos \(1m 55s\)](#)

[Tutorial 2: Recursos \(2m 16s\)](#)

[Tutorial 3: Unidades \(2m 45s\)](#)

[Tutorial 4: Territorios y edificios \(3m 46s\)](#)

Desafortunadamente, estos vídeos se encuentran en inglés, aunque su traducción es muy asequible. Incluso podría ser un buen proyecto para una clase bilingüe.

3. Temas históricos principales

- ▶ Múltiples antigüedades: más allá de presentar exclusivamente civilizaciones y culturas más sonadas o populares, como la romana, la griega o la egipcia, el videojuego se esfuerza por ofrecer otros enfoques, especialmente de pueblos que suelen ser catalogados como “bárbaros” (bretones, íberos) u otras facciones no tan conocidas como los persas, mauryas o la dinastía Han.
- ▶ Microeconomía y centros de producción. Aporta un gran conocimiento sobre las redes de producción en la antigüedad de una forma simplificada para el alumnado. De esta forma, el jugador alcanza la comprensión de los métodos de producción, los recursos más codiciados, su finalidad y la infraestructura que hay detrás.

- ▶ Guerra antigua, control de los recursos y producción militar. Sin duda, es el recurso que más puede atraer al alumnado, aunque bien es cierto que hay que tratarlo con cierta precaución. En este caso, el usuario tiene ante sí unas dinámicas que persisten en la historia y que sin duda son fundamentales para comprender los conflictos que existen y que han existido.
- ▶ Conocimiento del terreno y sus recursos. Gracias a los numerosos mapas que encontramos en el juego, el alumnado tiene un contacto estrecho con diferentes biomas, lo cual puede ser útil para la enseñanza de la geografía. De la misma manera, hay ciertas mecánicas más complejas que están relacionadas. Por ejemplo, si construyes una torre vigía o un castillo, su defensa (a través de salvas de flechas) gana más puntos en función de su altitud.

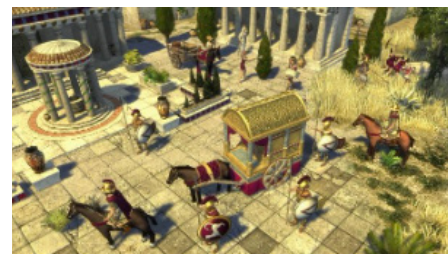


Imagen 6. Soldados espartanos

- ▶ Arquitectura antigua y planificación urbana. Gracias a la abundancia de facciones encontramos diferentes estilos arquitectónicos y planificaciones urbanas, incluso llegando a tener civilizaciones “nómadas”. Se trata de un apartado que puede explotarse en clase, es decir, el profesor no tiene por qué ajustarse a las reglas del juego ya que no hay un tiempo límite de partida. Podría enfocar la sesión en enseñar a los alumnos a recolectar recursos, construir edificios, ponerlos en contexto y analizarlos. Los detalles que ofrecen los modelos arquitectónicos pueden apreciarse de forma efectiva gracias a la rotación de la cámara y el zoom.

Mods (gratuitos, obtenidos desde el mismo juego e instalación rápida)

- ▶ “Delenda-est”: añade más civilizaciones al juego, incluso hace diferenciaciones cronológica, como podría ser Roma (Roma monárquica, Roma republicana y Roma Imperial).
- ▶ “XIII Century A.D.”: nos traslada directamente a la Edad Media, con tres facciones: carolingios, omeyas y bizantinos. Amplía las posibilidades de aplicación a la enseñanza del juego.
- ▶ “No blood, gore and violence”: se trata de un complemento ideal para el alumnado más sensible.
- ▶ Existen muchos más, pero están enfocados en cambios en las mecánicas del juego. Estos podrían ser de utilidad para facilitar la experiencia de juego en función del criterio del profesor.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

“0 A.D.: Empires Ascendant” aproxima al jugador a una visión simplificada pero rica del mundo antiguo a través de diferentes enfoques: lucha por los recursos, la gestión de las unidades las cuestiones centrales, arquitectura, comercio, tecnologías, métodos de producción, exploración... Éstas obligarán a desempeñar diferentes estrategias en función de las circunstancias para garantizar la victoria.

- ▶ El usuario deberá tutelar minuciosamente la labor de sus unidades en forma de producción, exploración, actividades militares... Por ejemplo, no mantener unidades inactivas u olvidadas alrededor del mapa retrasarán notoriamente tu producción y economía.

- ▶ En segundo lugar, se verá obligado a buscar recursos para aumentar sus capacidades. Al mismo tiempo, tendrá que asegurarse que los recolectores estén a salvo de embocadas del enemigo.
- ▶ En tercer lugar, saber que tipo de unidad o edificio construir para tu beneficio. Para ello, es vital conocer a tu oponente y tu estilo de juego. Así el jugador podrá escogerá mejores o peores opciones a lo largo del juego.
- ▶ Por último, si se produce un enfrentamiento, es imprescindible no olvidarse de seguir gestionando correctamente “la retaguardia”, es decir, la base. Para poder mantener el frente o defenderse de posibles contraofensivas del rival es preciso mantener un buen nivel económico, lo cual conlleva un buen reparto de las tareas.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

El videojuego no posee una evolución demasiado visible en cuanto al tiempo. Dicho en otras palabras, no podemos apreciar una evolución exponencial históricamente hablando. Las fases por las cuales se atraviesa el juego no suponen un cambio notable pero si da pie a una evolución tecnológica notable y que, sin duda, dará más medios a disposición del jugador para ganar o experimentar.

c. Relevancia histórica

El videojuego posee un rico vocabulario a disposición de los jugadores. Encontramos unidades y edificios con las denominaciones propias de cada cultura. Se trata de un elemento que ha sido muy cuidado y que viene con la traducción respectiva. Con respecto muchos juegos no se ha dado el paso a trabajar con los propios términos de la época, con lo cual es algo que no debemos desaprovechar. Por otro lado, y como ocurre en la mayoría de los videojuegos de este estilo, se aprovecha al máximo los paisajes, el control de los recursos y la maquinaria bélica antigua. Del mismo modo, cada cultura posee sus propios elementos distintivos expresado de diferentes formas: arquitectura, unidades, mecánicas propia... Si sumamos este hecho a las diferentes modificaciones gratuitas que encontramos a disposición, tenemos un panorama cultural antiguo rico y diverso.

Dimensión ética de la Historia

Posiblemente uno de los puntos débiles que tiene el juego es la dimensión ética de la Historia. Más allá del recurso de la diplomacia, el juego busca simplificar este hecho en favor de dinámicas como la guerra o el control de los recursos. Existe un cierto esfuerzo por establecer mecanismos como el comercio, donde quizás se puede experimentar la dimensión ética, aunque sería un escenario sometido a la sensibilidad del jugador. Estos hechos sumados a la ausencia de una campaña cinemática, sería muy difícil aplicar la dimensión ética de la Historia en el 0 A.D. Además, no se trata de algo novedoso, sino que muchos videojuegos de este estilo como *Age of Empires* o *Empire Earth*, tienen el mismo punto débil.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

En este apartado, podríamos mencionar por un lado que hay que transportarnos al cambio y la continuidad históricos del mundo antiguo. Por un lado, hay ciertos cambios que se pueden apreciar en diferentes niveles como podrían ser las tecnologías, las unidades disponibles o la evolución arquitectónica. El cambio histórico se basa en transformar los edificios y las unidades en otras de recursos más caros, más resistentes o más complejos. Este hecho a su vez, nos permite insertar la

continuidad histórica, en la cual se aprecia especialmente la configuración de las ciudades antiguas. Vemos como seguimos superando fases o edades pero el núcleo de nuestra partida no cambia especialmente. Si el juego tuviese una visión más condicionada a los acontecimientos históricos podríamos explorar mejor esta cuestión.

Perspectiva histórica

0 A.D. brinda la oportunidad de jugar con diferentes culturas de la Antigüedad, superando de forma significativa a sus competidores en el ámbito de la diversidad cultural. Propone diferentes mecanismos en cada cultura o facción, incluso trayendo consigo facciones “nómadas”. Además, aporta una visión muy rica a la hora de comprender como funcionan las economías antiguas y las dinámicas de la guerra así como la transformación del paisaje en función de las actividades que realice el jugador (deforestación, fin de los recursos, caza, urbanización del paisaje...).

