

ANÁLISIS EDUCATIVO

Ozymandias: Bronze Age Empire Sim

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 31/07/2023
Publicada el 20/09/2024

Ficha técnica del videojuego	
Nombre del videojuego	Ozymandias: Bronze Age Empire Sim
Desarrollador	The Secret Games Company
Distribuidor	Goblinz Publising y IndieArk
Año de publicación	2022
Tipología del juego	Simulación & Estrategia
PEGI	/
Estrategias de pago online	No hay
Publicidad	No hay
Dispositivo	Windows, MacOS, Linux
App. Store	Steam
Precio	14,99 €

Jugabilidad	
Dificultad de aprendizaje	Media
Satisfacción	Media, el comienzo es exigente
Efectividad	Medio
Inmersión	Bajo, es como jugar con un tablero
Motivación	Media
Socialización (elementos)	Se juega en un entorno cerrado.

1. Breve descripción

¿Qué tienen en común un soneto de 1818, un cómic de 1986 y un videojuego de 2022? Una pequeña pista podría ser la siguiente línea:

Mi nombre es Ozymandias, rey de reyes: ¡Contemplad mis obras, poderosos, y desesperad!

Esta frase del poema del inglés Percy Bysshe Shelley, pretende halagar de una manera romántica a uno de los mayores faraones del Imperio Nuevo Egipto, Ramsés II, de cuyo imperio solo quedan cenizas. Un destino que un personaje del cómic *Watchmen*, Adrian Veidt, pretendía evitar, intentando mejorar el mundo a su manera. Pero no voy a desvelar si tuvo éxito en su objetivo, ni si hay un significado irónico detrás de ese nombre.

Un nombre que es prácticamente el tema del juego *Ozymandias*: Igual que el faraón egipcio, el/la alumno/a dirige un pequeño reino ubicado cronológicamente entre la Edad de los Metales y la Edad Antigua; y geográficamente puede intentar su suerte en Mesopotamia, Egipto, el mar Mediterráneo, el norte de la India o China, eligiendo entre un elevado número de civilizaciones posibles, medianamente conocidas como Asirios, Hititas, Elamitas o Babilonios, o desconocidas como Qi, Jin, Zhou, Wu o Song.

Mediante la fundación de ciudades o conquistas, se pretende ampliar las fronteras del imperio, pero no se obtiene la victoria conquistando el mapa, sino obteniendo puntos (que se dibujan con pequeñas coronas). Las coronas están clasificadas por categorías (riqueza, número de ejércitos, población urbana, etc.) y cada reino puede obtener un número limitado de coronas en cada categoría. Por ello, el/la alumno/a está obligado a diversificar su reino, para poder ganar el juego - y ser, quizás, el nuevo *Ozymandias*.

2. Mecánica básica del juego

Ozymandias se juega por turnos. Después de seleccionar una civilización, el/la alumno/a puede (y debe!) decidir cómo distribuir los puntos de conocimiento, dinero y comida. Esos puntos se obtienen en cada turno y varían.

El mapa se divide en nueve paisajes: islas, ríos, praderas, llanuras, colinas, bosques, desiertos, mares y urbanizaciones. Ahora se pueden distribuir cada turno los puntos de conocimiento para que la colonización de un terreno (o una zona de mar!) sea más económica, para generar más conocimiento, dinero, comida o puntos militares.

El dinero, a su vez, se puede invertir en obtener más conocimiento, más comida, en la creación de ejércitos y flotas o simplemente se puede ahorrar dinero. Sin embargo, el juego tiene una especie de inflación: se pierde una pequeña suma del dinero ahorrado, por lo que se debería invertir.

La comida, finalmente, se necesita para colonizar un terreno (o una zona de mar), para mover ejércitos y flotas y tanto para construir como para mejorar urbanizaciones, que a su vez generan dinero, comida y conocimiento.

En cada turno se recibe también una o dos cartas de ventaja, que son como pequeñas misiones con premio. Un ejemplo: o se planta tres banderas (es decir, se coloniza) tres terrenos con un río, y se obtiene un conocimiento sobre ríos; o se investiga 10 conocimientos de pradera, para obtener una cantidad considerable de dinero y comida. Cada turno se reciben nuevas cartas, y solo se pueden tener tres a la vez.

Todo ello sirve para que el/la alumno/a, poco a poco, acumule suficientes puntos para obtener una corona. Esas coronas se clasifican en las famosas siete maravillas: Pirámides (población urbana), Jardines colgantes (riqueza), Mausoleo (ciudades capturadas), Coloso (ejércitos y flotas), Estatua de Zeus (poder), Templo de Artemisa (tecnologías de poder) y el Gran Faro (espacios en el mapa). La primera persona - sea IA o humana - en obtener, por ejemplo, cinco coronas, gana la victoria.

Es un juego que no necesariamente obliga a tener un gran ejército, a diferencia de muchos juegos ambientados en la antigüedad, sino un equilibrio entre diferentes aspectos importantes para tener un reino estable.

3. Temas históricos principales

- ▶ Ubicación de diferentes civilizaciones fluviales
- ▶ Funcionamiento abstracto de una civilización fluvial / dependencia de diferentes factores
- ▶ Influencia del paisaje en la evolución y distribución de las civilizaciones y sus fronteras

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El paisaje es un factor clave que influye en las decisiones en *Ozymandias*. Al principio, cada civilización comienza lo suficientemente alejada para evitar conflictos. Pero a medida que expanden su territorio, según los biomas en los que se adentran, surgen posibles confrontaciones. Por ejemplo, si un alumno invierte en conocimientos de praderas y colinas, tiene sentido expandirse en esos terrenos. El entorno geográfico condiciona las opciones de cada civilización. Dependiendo de los biomas disponibles en su zona de inicio, le interesará desarrollar unas tecnologías u otras. Este factor geopolítico fue decisivo en culturas reales. Por el contrario, si otro jugador se adelanta en esos biomas, deberá cambiar de estrategia, aunque resulte difícil.

Además, el juego simula el efecto bola de nieve: un imperio poderoso atrae a más aliados y súbditos, adquiriendo más poder aún. Mientras que una civilización débil pierde influencia y suele ser presa de sus rivales. La historia está llena de ejemplos de este círculo vicioso o virtuoso.

A partir de ahí, toda causa y efecto depende de las decisiones tomadas: si construye una nueva ciudad, dedica recursos para ello y le faltan para colonizar; o si invierte en alimentos, luego le faltan para comprar nuevos ejércitos. En *Ozymandias* apenas hay azar, salvo por las cartas con pequeñas ventajas por turno. Todo depende de la estrategia y tácticas empleadas.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Conforme en *Ozymandias* se avanza por turnos, el mapa se va llenando de ciudades y terrenos colonizados - hasta que, en un momento, comienza a haber ciertos roces entre los reinos. De allí, que las fronteras cambian muy lentamente. *Ozymandias* simula de un modo eficiente la expansión gradual de civilizaciones a lo largo del tiempo. Las ciudades crecen lentamente, las fronteras se desplazan paso a paso, sin conquistas relámpago. Esto refleja procesos históricos reales, donde los imperios se iban extendiendo de forma paulatina, no de golpe.

Sin embargo, y eso si apena un poco en comparación con otros juegos - no hay ninguna fecha. Literalmente falta cualquier ubicación cronológica. De todos modos, la pena se termina, cuando uno se recuerda, que conquistaba una ciudad con tanques en *Civilización III* estando en el siglo X después de Cristo. Sería positivo que incluyera algún sistema de "eras" nominadas, para ubicar al alumnado, aunque oficialmente todo el juego se ubica únicamente en la Edad del Bronce. Al menos, una división entre Edad del Bronce Antigua, Media y Final sería posible.

También podrían añadirse eventos y personajes clave que fueran surgiendo según la era. Por ejemplo, el fin de la civilización minoica alrededor de 1430 a. C., la invasión del pueblo del mar y el colapso de 1177 a. C.; o las actividades del pueblo israelita. De ese modo, la línea de tiempo cobraría vida y ayudaría a entender cambios drásticos en el mapa.

Ozymandias simula bien la lentitud del cambio histórico, pero necesita anclarlo mejor en una cronología clara. Dar referencias temporales contribuiría a que el alumnado interiorizara mejor el transcurso del tiempo y percibiera cada etapa con su propia identidad.

c. Relevancia histórica

Ozymandias se encuentra en un punto intermedio. Por un lado, sus mapas y civilizaciones permiten elegir entre numerosas civilizaciones en varios espacios geográficos de gran relevancia histórica. Algunos más conocidos (Atenas, Esparta, Tebas, Micénicos), otros menos (Pilos, Yolcos, Orcómeno), si elegimos el mapa de Grecia como ejemplo. Y cada civilización tiene una ventaja y una pista descriptiva de la estrategia a seguir. Por ejemplo, Atenas: "Presionada por sus rivales, Atenas recuerda las "paredes de madera" del oráculo y mira al mar", y se tiene ventaja por Erudición; o Esparta: "Educados para la guerra, los hoplitas espartanos prefieren que las armas hablen en su nombre" con la ventaja de Militancia.

Sin embargo, *Ozymandias* solo se queda en la superficie de ese contexto, sin profundizar. Más allá de elegir una cultura y recibir una pequeña reseña inicial sobre sus rasgos, durante el juego no hay diferencias sustanciales entre unas y otras. Todas se comportan y desarrollan de forma idéntica, construyendo las mismas ciudades genéricas, reclutando soldados clónicos, etc.

Falta ambientación histórica. Por ejemplo, que cada civilización tuviera edificios, unidades, música o elementos artísticos distintivos, acordes a su época. Que se pudieran investigar tecnologías propias de cada cultura, inspiradas en inventos reales. O que hubiera eventos aleatorios relacionados con hechos o personajes famosos de esa sociedad.

En definitiva, se echa en falta una mejor contextualización. Que el alumnado sienta que se sumerge en una cultura particular, con sus creencias, costumbres, valores estéticos, etc. No una simple ficha intercambiable. De ese modo, la experiencia lúdica se convertiría también en una lección de historia mucho más enriquecedora.

d. Dimensión ética de la Historia

La discutible relevancia histórica de *Ozymandias* no mejora con la ausencia visual de toda dimensión ética: si se pierde un terreno con una ciudad, es destruida; si no se tiene suficiente comida, las ciudades se reducen. Pero solo son números, ni aparece una noticia del estilo de “Ha muerto población”, ni “Tus soldados se están muriendo de hambre”. Ese nivel de abstracción es considerablemente alto, y reduce el valor pedagógico del juego.

Más allá de la escasa fidelidad histórica, *Ozymandias* adolece de una perspectiva ética sobre el pasado. Las conquistas y derrotas se muestran como meros datos numéricos, sin rostro humano. Pero detrás de cada ciudad destruida o unidad militar aniquilada hubo sufrimiento real. Este tipo de juegos deberían incorporar dilemas morales o mensajes que hicieran reflexionar sobre las consecuencias de ciertas decisiones.

Por ejemplo, cuando una cultura somete a otra, podrían aparecer escenas o textos descriptivos sobre las penurias del pueblo conquistado. Forzar así al alumnado a ponerse en la piel de las víctimas. Del mismo modo, las hambrunas podrían narrarse no como fríos números, sino mediante impactantes descripciones del hambre o enfermedades padecidas.

Este enfoque ayudaría a generar empatía histórica en el alumnado. Les permitiría conectar ética y emocionalmente con el pasado. Comprender que cada época tuvo su propia moralidad, pero que el sufrimiento humano es atemporal.

Ozymandias representa un ejemplo de cómo NO abordar la dimensión ética de la historia. Obvia por completo la cara humana de los hechos que relata, más allá de reyes y batallas. Un videojuego educativo debería aprovechar las posibilidades del medio para suscitar una reflexión crítica sobre el pasado. Hacer pensar al

alumnado sobre las motivaciones y dilemas que enfrentaron otras culturas. Eso enriquecería enormemente su valor pedagógico.

e. Identificación del cambio y la continuidad histórica

El cambio y la continuidad histórica son aspectos positivos de *Ozymandias*. Tras media hora, el mapa ha cambiado, pero no al azar, sino que se observa que hubo una evolución, un crecimiento (o decrecimiento) lento de todas las civilizaciones, orientando y teniendo en cuenta los paisajes. Especialmente, porque océanos, desiertos y colinas son relativamente caros en comparación con praderas para colonizar.

Como es un juego que no permite una rápida conquista mediante un *Rush*, y es el alumno/a quien toma las decisiones (y sufre sus consecuencias), se identifica muy bien tanto el cambio como la continuidad: Si se ha comenzado una estrategia (por ejemplo, priorizar los conocimientos y los terrenos de ríos como la civilización Babilonia), es difícil y costosa cambiarla en mitad del juego.

Este lento progreso de conquista e influencia territorial permite ver claramente cómo los reinos se van extendiendo poco a poco, incorporando nuevas regiones bajo su control de una forma gradual. No hay cambios bruscos ni expansiones repentinas. Más bien es un avance constante que refleja bien cómo evolucionaron muchos imperios a lo largo de la historia.

f. Perspectiva histórica

Repito lo dicho en la relevancia histórica: *Ozymandias* se encuentra en un punto intermedio. Por un lado, la perspectiva histórica aparenta ser una ampliación (India y China, qué sorpresas agradables!).

Si bien es cierto que *Ozymandias* amplía la perspectiva al incluir civilizaciones menos frecuentes como las indias o chinas, también reduce mucho el foco narrativo a lo político-militar. Aspectos cruciales para entender una cultura, como su organización social, creencias, descubrimientos tecnológicos o manifestaciones artísticas, brillan por su ausencia. Incluso dentro de lo bélico, todas las unidades son idénticas gráficamente, sin distinción.

Esta visión tan estrecha dificulta que el alumnado pueda ponerse en la piel de esas civilizaciones y entenderlas más a fondo. Da la impresión de que todos los pueblos eran iguales y se comportaban de la misma manera, cuando la realidad histórica es mucho más rica y diversa.

Juegos como este deberían aspirar a representar cada cultura con sus rasgos definitorios. Por ejemplo, permitir investigar la filosofía griega, admirar las pirámides egipcias o difundir el confucianismo en China. De ese modo, la experiencia lúdica se convierte también en una vivencia de aprendizaje más significativa, que humaniza el pasado.

En definitiva, *Ozymandias* desperdicia la oportunidad de ofrecer una auténtica inmersión histórica, con toda la complejidad cultural que ello implica. Se conforma con una versión muy simplificada, casi caricaturesca, de las civilizaciones. Eso empobrece su valor pedagógico.

5. Conclusión

Personalmente, creo que *Ozymandias* es, si se analiza, como un juego pedagógico, igual a su nombre: Quiere ser un juego ambientado en la Edad de los Metales, en una época fascinante, de los primeros grandes imperios, con un mecanismo estratégico, libre de excusas que el azar podría generar. Pero no sirve como juego pedagógico para GyH, porque el único valor para la historia se tiene incluso sin jugarlo necesariamente: Nombre, ubicación y una (!) ventaja puntual por cada civilización. Quizás, si se tiene en cuenta que es un juego que obliga desarrollar y seguir estrategias, podría salvar algo de su valor. Pero quitando ese aspecto, tristemente, *Ozymandias* sería un juego bueno para entretenerse, pero no para su uso en clase.