



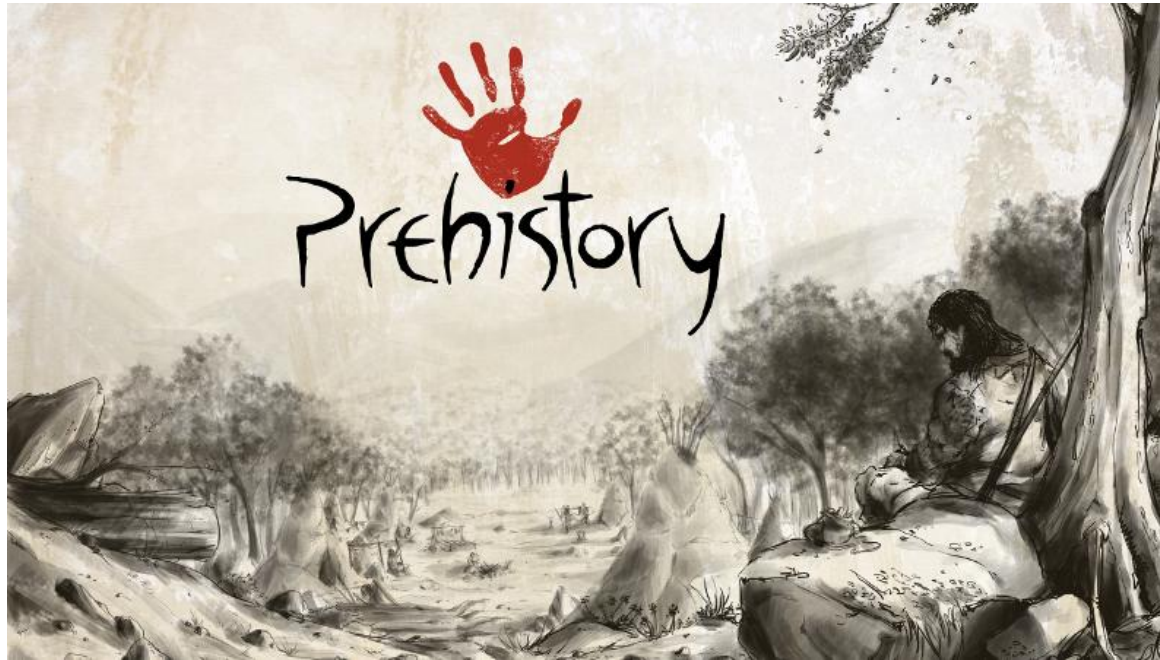
# Un videojuego educativo ambientado en la Prehistoria. Entrevista\* a Juan García

Coordinador del proyecto Prehistory

LA LINDE, 3-2014, pp. 190-198

## PREHISTORY JUAN GARCÍA, HISTORIADOR Y COORDINADOR DEL PROYECTO

\*Entrevista realizada por Víctor Algarra Pardo, marzo 2014



*Cada profesión cuenta con sus mitos urbanos, sus estereotipos (hacia el trabajo y las personas que lo realiza) y sus visiones románticas y/o distorsionadas por parte de la sociedad.*

*El oficio de historiador se suele asociar a personas eruditas y por lo general aburridas –es así nos guste o no- y el de arqueólogo, como no, a la aventura, pero a poco que se profundiza tampoco nos libramos del pesado cliché del “tostón”. De todo hay, por supuesto. Existen proyectos muy sesudos y casi inaccesibles para amplios sectores de la sociedad y otros muchos (cada vez más, esa es una realidad) que tienen como premisa conectar con el gran público, sin vulgarizar, pero sí siendo conscientes de que la divulgación debe tener diversos registros y contar con variados recursos didácticos y de participación.*

*En el ánimo que nos mueve en esta sección de Alrededor de la Arqueología nos pareció una idea muy interesante la de aproximar a muchos públicos y en especial a los más jóvenes los conocimientos de la historia, en este caso la prehistoria, a través del concepto del videojuego.*

*Entrevistamos a Juan García, coordinador del proyecto **Prehistory**, un videojuego educativo que se ambienta en el paleolítico y que nos ha llamado la atención por su rigurosidad en los contenidos y presentaciones y por su innovación al tratar el tema de la Prehistoria desde un ámbito tan "alejado" del academicismo como es el mundo lúdico-virtual.*

*El videojuego, que aún está en proceso de creación, toma cada vez más cuerpo y está adquiriendo notoriedad gracias a las diferentes presentaciones que su creador y colaboradores realizan en los distintos eventos relacionados con la prehistoria tanto aquí, en España, como en otros países: Burgos, durante el 4º Congreso Internacional de Arqueología Experimental, o la presentación en el McDonald Institute for Archaeological Research de la Universidad de Cambridge (Reino Unido).*



Juan García, coordinador de Prehistory, a la izquierda, con el director de 3DWIRE, a la derecha, en el 5º Mercado de Animación y Videojuegos 3D WIRE 2013, celebrado en Segovia.

**- Juan, ¿cómo surgió la idea de desarrollar el proyecto de videojuego "Prehistory"?** Soy licenciado en Historia y en la actualidad trabajo como funcionario de la administración del estado. Unido al hecho de que, desde que tengo uso de razón, soy jugador de videojuegos y anteriormente de rol, decidí fusionar mis dos mayores aficiones en un mismo proyecto.

Desde bien pequeño, he diseñado juegos de todo tipo, desde los típicos de rol con papel y lápiz, a pequeños videojuegos. Pero no fue hasta hace dos años cuando decidí dar el gran paso para crear un auténtico videojuego que pudiera considerarse como tal.



Campamento. Aquí aparecen el personaje y el animal con el que se están realizados los primeros ajustes en programación. Al fondo, se ve una primera fase de montaje de la zona inicial del juego

La idea, no obstante, para crear un proyecto de estas características me surgió hace más de diez años, cuando empecé a realizar la carrera de historia. Ya que aunque me gustaban mucho la asignaturas, echaba en falta un videojuego que reafirmarse los conocimientos que aprendía en la aulas, pero de una manera entretenida.

Por ello, tras decidirme a realizarlo, estuve durante seis meses pasando a papel todas las ideas que me fueron surgiendo durante esa década. Y como resultado, creé un documento de diseño para el videojuego, - que es como el guión de una película-, de más de 200 páginas, con casi todo lo necesario para su puesta en marcha.

**- Vaya, no parece este un proyecto para llevarlo a cabo una única persona, acostumbrados a la larga lista de personas que forman los créditos de trabajos como el que nos cuentas.** Obviamente, haberlo realizado en solitario hubiera resultado una tarea titánica, fuera de toda posibilidad de finalización en un plazo prudencial de tiempo. De ahí que

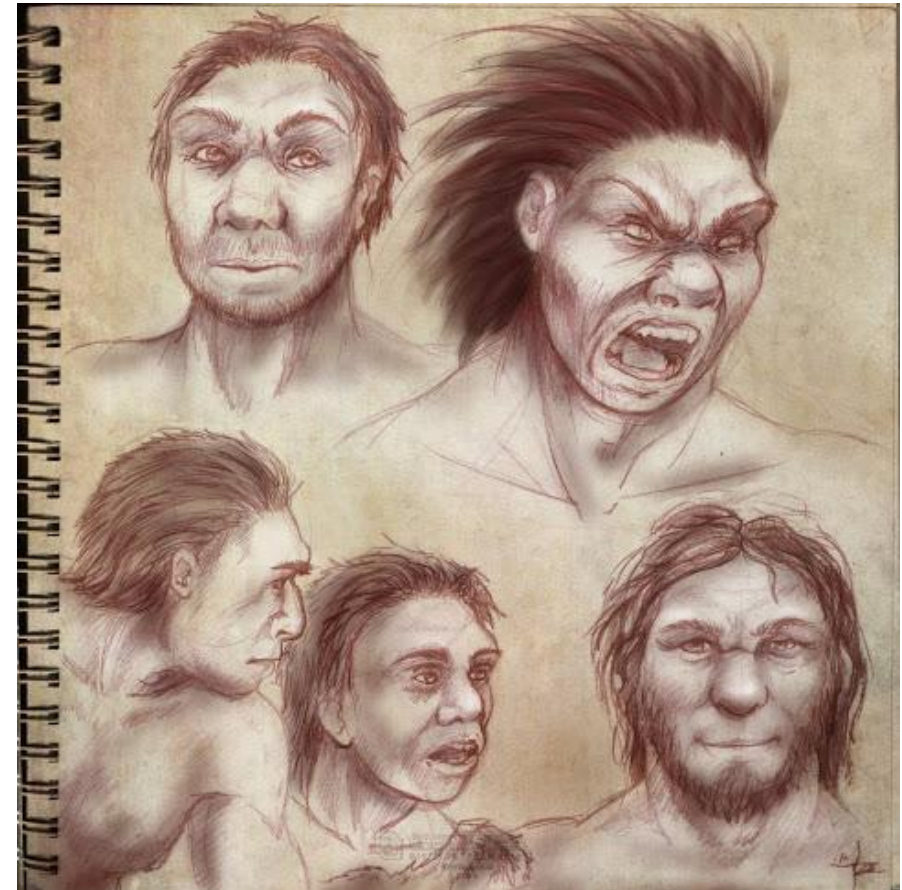


decidiese que el proyecto estuviese abierto a cualquier tipo de colaboración, ya que desde un primer momento también tenía claro que el videojuego debía ser gratuito, puesto que estaba orientado al ámbito educativo.

Actualmente están colaborando en el proyecto un total de 16 personas con perfiles muy diferenciados, lo que se considera un equipo interdisciplinar, ya que entre nuestros miembros se encuentran desde una doctora en Arqueología hasta estudiantes de carreras universitarias, pasando por programadores *freelance* con experiencia en el sector de los videojuegos. Estas personas son las que colaboran activa y frecuentemente en el desarrollo del proyecto, aunque más de una veintena ya han pasado por él anteriormente, realizando todo tipo de colaboraciones. Desde una canción, pasando por un modelo 3D, hasta ideas para misiones secundarias a realizar por los personajes de los jugadores, enfocadas al entretenimiento.

Se trata de un proyecto abierto, en el que los miembros del equipo nos coordinamos mediante internet. Yo trabajo desde Valencia y el resto lo hace desde sitios tan diversos como Andalucía, Cataluña, Madrid, Inglaterra e, incluso, Colombia.

En el apartado “Equipo Actual” de la página web del proyecto aparecen actualizados los perfiles de cada uno de los colaboradores más activos y comprometidos en este momento.



Bocetos de rostros neandertales elaborados durante la fase artística.

- **¿En qué fase del trabajo se encuentra en la actualidad este proyecto?** En la misma web hemos habilitado una sección donde también se puede consultar el “Estado (actual) del desarrollo”. Pero, a modo de resumen, puedo comentar que tras año y medio de desarrollo (de los que seis meses fueron en solitario), hemos finalizado la parte del Diseño y tenemos muy avanzada la fase de Arte (gráficos 2D y modelos 3D). Al contar con colaboraciones muy diversas, estamos trabajando simultáneamente en todas las fases de desarrollo restantes. Ya contamos con un prototipo muy avanzado (fase programación) al que todavía debemos implementarle las mecánicas de juego, que será lo que nos lleve más tiempo.

También hemos realizado una pequeña parte de las animaciones de los personajes, al igual que con la fase de Sonido y Música.

Hay que tener en cuenta que todo el trabajo se realiza durante el tiempo libre de los colaboradores, por lo que la velocidad de desarrollo no es la misma que la realizada por un equipo profesional de la industria del videojuego.



Comparativa alce. Malla tridimensional de un alce, junto al modelo ya texturizado.

**- Cuéntanos con un poco más de detalle en qué consiste este videojuego y cuáles son sus objetivos.**

**Prehistory** es un videojuego educativo que mezcla el género de los MMORPG (Multijugador Masivo Online de Rol) con el de los "Serious Game" del tipo "Edutainment" (Educaional Entertainment), en el que el jugador será un cazador-recolector del Paleolítico y deberá sobrevivir junto a los miembros de su Clan en un mundo lleno de constantes peligros y amenazas. Será una representación fidedigna de la vida en la Prehistoria, con la creación de un mundo virtual persistente en 3D, con ecosistemas propios del Paleolítico.

El objetivo fundamental del proyecto es conseguir enseñar conocimientos mediante el entretenimiento, por medio de mecánicas de juego típicas de los videojuegos, que son todo un referente para los jóvenes en la actualidad. Es decir, llevar el ambiente educativo a los lugares habituales donde pasan su tiempo de ocio los estudiantes. Con lo que lo verían más bien como una actividad lúdica que formativa.

Otro objetivo que viene unido a este anterior, es acercar el mundo de los videojuegos al ámbito académico. Romper

tabúes sobre el mismo y considerarlo como una herramienta formativa complementaria de gran valor. Por ello, intentaremos introducir el videojuego en institutos y universidades, ya que en su diseño se ha utilizado material didáctico de la carrera de Historia. Aunque también puede ser utilizado por colegios de enseñanza primaria, sobre todo por las mecánicas de juego entretenidas, si bien el contenido podría ser más complicado de entender para estos pequeños estudiantes.

Luego hay otros objetivos secundarios como la puesta en valor de la comunidad como aspecto básico de la convivencia humana y de nuestra vida en sociedad, dentro de un ambiente global de tendencia hacia el individualismo. Esto se da sobre todo en el mundo de los videojuegos, en el que se fomenta ser el mejor, tener el personaje más poderoso, las mejores armas o coches, conseguir los mayores logros individuales, etc.

En **Prehistory** las puntuaciones y objetivos a cumplir más importantes serán de carácter comunitario y no individuales.

Un objetivo muy importante pero a largo plazo, es el uso del videojuego para una nueva arqueología experimental virtual.

Es decir, utilizar este mundo virtual en 3D para recrear y experimentar con situaciones y yacimientos de la época paleolítica, ya que todos los objetos y acciones a realizar por parte de los jugadores están basados en rigurosas referencias científicas e históricas.



Roca fotogrametría. Buen ejemplo del uso de nuevos procedimientos técnicos. Modelo 3D de roca realizada mediante fotogrametría. Se aprecia el mayor nivel de detalle respecto al suelo circundante.

Para ello se dispondrán de servidores especiales orientados a científicos, arqueólogos e investigadores en general. Y en cada uno de sus servidores, se recreará un

espacio único con todo lujo de detalles, lo más parecido posible a las condiciones de la época de la situación o del yacimiento a investigar.

**- Por todo lo que cuentas, “Prehistory” pretende conjugar rigor histórico y capacidades lúdicas.** En efecto. Un punto clave del proyecto es la fidelidad con la que se ha creado el entorno virtual 3D. Contendrá seis tipos diferentes de ecosistemas: bosque templado, estepa, tundra glaciara, taiga, bosque mediterráneo y selva.

Cada uno de ellos tendrá su flora y fauna características, desde la más pequeña de las plantas hasta el animal más grande que habitó dicho ecosistema. Para ello se ha recopilado y organizado abundante información al respecto.

Aparecerán unas 45 especies diferentes de animales, 26 especies arbóreas, 15 tipos diferentes de arbustos y 40 tipos distintos de plantas. A ello se sumará el hecho de que, en un primer momento, convivirán hasta cuatro especies distintas de homínidos.



Otro punto muy importante es la fusión de mecánicas de juego educativas con las mecánicas de juego clásicas de los videojuegos de entretenimiento.

También lo es la creación de objetos, algo muy típico en todos los videojuegos. Será uno de los puntos fuertes del videojuego, ya que se han diseñado más de 500 objetos realizados en aquella época, tras una ardua tarea de investigación y recopilación en los manuales de la carrera de Historia. Otros muchos objetos han sido extraídos de los utilizados por las sociedades de cazadores recolectores en la actualidad.

La creación de un objeto se realizará en un proceso muy sencillo en el que se necesitarán varios elementos. Por un lado, estará la materia prima sobre la que se trabajará, por otro lado, la herramienta a utilizar y en último lugar la técnica empleada.

**- Bien, sólo nos queda por conocer cuándo podremos disfrutar de este videojuego.** Todavía no hay una fecha prevista para su publicación, que será en primer lugar para PC y MaC. Aunque más tarde saldrá para plataformas con Android e iOS.



De arriba abajo y de izquierda a derecha algunos de los miembros del equipo: Juan García, coordinador y diseñador del proyecto; Francisco J. Retamero, modelador 3D; Gloria R. García, traducción al inglés; Roberto Lozano, programación; Sergi Miás, modelador 3D.



Por ahora estamos presentando en sociedad este proyecto, que fue seleccionado para la categoría de “Proyecto de videojuego más innovador” en el 5º Mercado de Animación y Videojuegos 3D WIRE 2013, celebrado en Segovia (España). Y en fechas muy recientes hemos realizado su presentación en el McDonald Institute for Archaeological Research (centro de investigación postdoctoral), perteneciente a la Universidad de Cambridge (Reino Unido) el 2 de mayo de 2014 y en la comunicación presentada en el 4º Congreso Internacional de Arqueología Experimental de Burgos (España), que se ha celebrado entre el 7-12 de mayo de 2014

**Para conocer más detalles de este videojuego y estar al día de las novedades se puede consultar la web de Prehistory:**

<http://www.juegoprehistoria.com>

[También se puede conocer un avance del videojuego en el primer gameplay de Prehistory](#)

