

ANÁLISIS EDUCATIVO

Dawn of Man

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 20/12/2020
Publicada el 10/02/2021

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Dawn of Man	Dificultad de aprendizaje	Baja, en menos de una hora se aprende los mecanismos básicos.
Desarrollador	Madriga Works	Satisfacción	Media-Alta, porque hay una laguna de poco avance a mitad de juego.
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alta.
Año de publicación	2019	Inmersión	Media-Baja, dado que se contempla al mundo desde los ojos de un pájaro.
Tipología del juego	Simulación	Motivación	Media-Alta: Al inicio los objetivos son rápidamente alcanzados, pero un error grave en combinación con mala suerte del mundo virtual puede obligar a tener que reiniciar.
PEGI	12	Socialización (elementos)	Se juega en un entorno cerrado.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One.		
App. Store	Steam, Microsoft, PlayStationStore		
Precio	20,99 €		

1. Breve descripción

El **Dawn of Man** ubica al jugador en la época del despertar (=Dawn) de la humanidad (= of Mankind), es decir, la prehistoria. Se encuentra con un minúsculo grupo de más o menos 10 - 20 personas en mitad de un bosque, cerca de un río, lleno de cabras salvajes, jabalís, mamuts, pero también lobos y leones de montaña. Estando en el paleolítico, temiendo al invierno, procuran sobrevivirlo, recolectando frutas, pescando peces o cazando animales. Conforme el juego va avanzando, vienen más personas a la aldea, se nacen críos - pero mueren también aldeanos, por vejez, frío, hambre o bajo los colmillos de un oso pardo. El juego premia los avances del jugador otorgando Puntos de



Imagen 1. Captura de pantalla de Dawn of Man

conocimiento, con los cuales se pueden adquirir en un árbol tecnológico mejoras como vasos de arcilla, la domesticación, la agricultura y la siderurgia. Gracias a esos avances el jugador pasa del paleolítico inicial a través del mesolítico hasta el neolítico, concluyendo su trayecto en las edades de los metales.

2. Mecánica básica del juego

Es un juego que simula el control sobre una tribu, con la posibilidad de controlar indirectamente a los aldeanos. El jugador manda construir edificios (primero carpas con pellejos de animales, después casa de madera o incluso de piedra, almacenes, pozos o tumbas megalíticas); y asigna zonas para la recolección de frutas o nueces, la caza, la pesca, la cosecha o para adquirir recursos. Lo último se refiere a la adquisición de piedras, madera, arcilla, metales o similar. También puede seleccionar el jugador a sus aldeanos o a un grupo de ellos, para controlar mejor eventos críticos, como la caza de un mamut peligroso o la defensa ante un ataque.

El juego guía al jugador - como no hay misiones - con una lista de hitos: Sobrevivir dos inviernos se considera como hito, o llegar al mesolítico. Con cada suceso puntual ("*La primera cabra cazada*", "*La primera construcción de un almacén*", etc...) adquiere puntos tecnológicos. Con dichos puntos también tiene el jugador una sensación de avance porque puede adquirir nuevos edificios y mecánicas: Podrá domesticar cabras, ovejas o cerdos o construir murallas, para dar ejemplos.



Imagen 2. Captura de pantalla de Dawn of Man. Imagen de un poblado rodeado por una empalizada.

3. Temas históricos principales

- ▶ Las sociedades y los avances tecnológicos de la prehistoria.
- ▶ Conceptos básicos sobre la sociedad y herramientas principales del paleolítico, mesolítico, neolítico y de la edad de los metales.
- ▶ Relación y dependencia del humano de su medio ambiente natural.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

La naturaleza es el marco esencial en este juego: Los aldeanos temen morir en el invierno, y la falta tanto de organización como del almacenamiento efectivo de verano perjudicará a la comunidad. Las decisiones del jugador tienen una gran importancia, ya que todo tiene consecuencias para la supervivencia: ¿Hemos recolectado lo suficiente durante el verano? ¿Hemos enviado suficientes cazadores para cazar al mamut?

¿Qué beneficios nos dará la nueva tecnología? Especialmente el avance tecnológico refleja bien la casualidad, ya que cambia la sociedad: En vez de preocuparse por la comida, se construyen murallas para defender la cosecha, se busca minas para poder fabricar herramientas que a su vez se podrían vender.

Sobre el origen de la revolución neolítica existe en el mundo de los historiadores mucho disenso, y varias obras monográficas - como, para nombrar los más populares, Armas, gérmenes y acero de Jared Diamond o Foragers, Farmers and Fossil Fuels: How Human Values Evolve de Jan Morris -

otorgan a la geografía una gran importancia para la evolución humana. Esa dependencia se refleja en Dawn of Man, aunque de forma muy simplificada, ya que en el mapa básico están todos los recursos naturales necesarios disponibles aunque finitos. Por ello el jugador procura reducir los caminos de sus miembros tribales entre la fuente y el almacén, o al menos acelerarlo: Primero existe la posibilidad de construir trineos, y más adelante incluso pequeños carruajes tirados por bueyes o burros para que, sea comida, sean recursos, se llegue cuanto antes al destino.

b. Temporalidad – Evolución histórica

El avance tecnológico es una característica del Dawn of Man: Los pasos evolutivos desde el paleolítico hasta la edad del hierro se refleja en las mejoras de los edificios, la mayor (y mejor) variedad de herramientas y de fuentes alimenticias. Lo que al comienzo del juego fue un lugar con cuatro, cinco tiendas de campaña termina siendo una aldea fortificada. Si el jugador al comienzo cazaba con temeridad a un rebaño de bisontes, termina enviando a un grupo de cazadores con flechas de cobre para cenar carne de oso por diversión. Y si al inicio el temible invierno fue el enemigo mortal, se evoluciona hacia una sociedad cuyos contrincantes principales serán otros humanos que intentan saquear la aldea.

La herramienta principal del comienzo, el sílex, se va sustituyendo por utillajes de diferentes materiales, primero de madera y hueso, segundo de cobre y hierro. Son más duraderos, tardan más en romperse y aceleran el trabajo. Como todos los recursos son limitados, el jugador tiene que volver a buscar fuentes, ya que los animales cazados no tienen huesos infinitos y las minas de cobre se van vaciando. Por ello - volviendo al contexto geográfico - las minas están cada vez más lejos, y el jugador previsor guardará lo suficiente para evitar cortaduras.

La evolución histórica desde el paleolítico con pequeños grupos de 20-30 cazadores nómadas, quienes migraron siempre según a donde iban sus presas, hacia una aldea rodeada de campos con pozos, cerca de minas bien defendidas, se refleja de maravilla. Un detalle añadido es la extinción de especies: Conforme avanza el jugador, desaparecen primero los mamuts, y más adelante los rinocerontes lanudos; al mismo tiempo aumenta el número y la calidad de armamentos de los saqueadores humanos que apresan la aldea.



Imagen 3. Captura de pantalla de Dawn of Man. Escena de caza de un rinoceronte lanudo.

c. Relevancia histórica

La ubicación geográfica de Dawn of Man es casi intercambiable: Sus aldeanos podían haber vivido la revolución neolítica tanto entre los pantanos del norte de Europa como en las estepas rusas o la antigua tundra canadiense. El mero hecho del invierno y la existencia de los mamuts y los rinocerontes lanudos crean los marcos geográficos del juego, pero, a mi juicio, aumentan la relevancia histórica que podría tener este juego en un colegio europeo.

Más aún porque obliga al jugador completar su árbol tecnológico: La llegada al neolítico es prácticamente imposible sin haber adquirido los conocimientos de la domesticación y de la agricultura, lo que acerca al juego a la realidad.

También invita al jugador reflexionar sobre los monumentos duraderos de esta época: Menhires, túmulos y cromlechs otorgan a la tribu gran prestigio, son lugares de culto y para enterrar a sus muertos. De esta forma el juego intenta mostrar una perspectiva extendida sobre la función de las enormes construcciones de piedra - que en Dawn of Man son auténticos hitos: La mayoría de las rocas aptas están lejos de la aldea; han de elaborarse y después de traerse mediante la fuerza del músculo sobre troncos hacia su destino. Una vez llegado, los aldeanos crean colinas de tierra, y mediante cuerdas ponen a los enormes bloques de piedra en pie. Esa riqueza de detalles-, ya que en muchos juegos simplemente pegan con un martillo al aire y aparece misteriosamente el edificio - habla a mi juicio por este juego, ya que todos (!) los edificios se construyen por pasos. Allí el juego no para: Todos los procedimientos están animados: Desde el proceso de calentar en un horno el hierro, para derretirlo luego en una forma; por el adobamiento de las pieles, separando la carne de la piel; hasta la cosecha con la herramienta disponible y su posterior transporte al granero - todo está animado. Tanto que invitan al jugador simplemente a observar a los aldeanos, olvidando que el invierno se está acercando.

d. Dimensión ética de la Historia

La ética del juego coincide con la supervivencia: Un jugador poco ético - es decir, quien arriesga la vida de uno o dos aldeanos para domesticar un lobezno rodeado de su manada por mera diversión - terminará perjudicando a toda la aldea, dado que no sobra mano de obra.

Un componente que no mencioné hasta ahora es la moralidad de todos los aldeanos: Si su moral baja (por muertes, por falta de lugares de culto, de enterramientos, o incluso por exceso de trabajo (!)), la productividad disminuye considerablemente. Los aldeanos no son robots: Obedecen sin rechistar, dado que el jugador en este juego es el líder indiscutible, pero requieren lugares de culto, seguridad ante un oso pardo que intenta asaltar la aldea, un volumen de trabajo aceptable, y si todos están animados, terminan migrando personas desde otras tribus a nuestra aldea o los propios aldeanos tienen descendencia.

Eso obliga al jugador jugar de una manera más ética, si desea ganar el juego. Ese amplio abanico de posibilidades abre una gran variedad de decisiones éticas, cuyo precio suele ser inmediato.

f. Perspectiva histórica & Presencia de evidencias históricas

En nuestra sociedad occidental y acomodada solemos olvidar los retos que se tenía en la prehistoria, cuando el ser humano aún no había llenado el mapa con aldeas, calles ni ciudades; es decir, cuando Europa estaba cubierta del bosque primario. El mero hecho de tener que organizarse para conseguir alimentación de varias fuentes en una sociedad plana parece abstracto, si se lee en un libro, mientras que en **Dawn of Man** no queda otra vía. Independiente del género y de la edad, todos los aldeanos contribuyen. Aún la sociedad no se está fragmentando, y cuando el jugador pasa a la historia, termina.

Por ello resulta ser un juego valioso - permiten una comprensión profunda sobre las formas de vida prehistóricas y las limitaciones de la vida.

