

# ANÁLISIS EDUCATIVO

## Egypt: Predynastic

Florian Graefe Aguado  
Deutsche Schule San Sebastián  
fgraefe@colegioaleman.net  
Enviada el 08/07/2021  
Publicada el 20/08/2021

| Ficha técnica del videojuego |                       | Jugabilidad               |                                                                                              |
|------------------------------|-----------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre del videojuego        | Egypt: Predynastic    | Dificultad de aprendizaje | Baja, en menos de una hora se entienden los mecanismos.                                      |
| Desarrollador                | Clarus Victoria       | Satisfacción              | Alta, se ven resultados rápidos si se hace bien. Y si se falla, el juego explica los fallos. |
| Distribuidor                 | Clarus Victoria       | Efectividad               | Medio, se aprende fácilmente el mecanismo, pero es al comienzo difícil el dominio.           |
| Año de publicación           | 2016                  | Inmersión                 | Medio-Bajo, porque se observa al mundo desde un punto de vista divino.                       |
| Tipología del juego          | Simulación            | Motivación                | Alta                                                                                         |
| PEGI                         | 6                     | Socialización (elementos) | Se juega en un entorno cerrado.                                                              |
| Estrategias de pago online   | No hay                |                           |                                                                                              |
| Publicidad                   | No hay                |                           |                                                                                              |
| Dispositivo                  | Windows, MacOS, Linux |                           |                                                                                              |
| App. Store                   | Steam                 |                           |                                                                                              |
| Precio                       | 9,99 €                |                           |                                                                                              |

### 1. Breve descripción

El jugador es prácticamente el “faraón eterno” del juego (o, como lo describen sus desarrolladores, una de las encarnaciones del dios Horus): Siendo el líder de una pequeña tribu egipcia alrededor de los siglos 38 a 26 antes de Cristo se tiene como objetivo principal conseguir el control tanto sobre Alto Egipto como Bajo Egipto.

El jugador puede alcanzar dicho objetivo con diferentes herramientas que no se excluyen entre sí: Mediante exploración y colonización de regiones inhabitadas, comercio y unificación pacífica o sometiendo y conquistando a otras tribus.

Simultáneamente tiene que tener en cuenta la situación socioeconómica de la propia tribu: Si hay hambre, pandemias u inundaciones incontroladas, pueden surgir revueltas que merman los ingresos, debe cuidar por ello de su población. Tanto la situación alimentaria como la autoridad del gobernador se tienen que afianzar, simultaneo a la protección contra otras tribus y la expansión lenta de los propios territorios.

## 2. Mecánica básica del juego



*Imagen 1. Portada Egypt: Predynastic*

El juego es una simulación esquemática que va por turnos, y que guía al jugador mediante misiones, cuyos incumplimientos perjudican al jugador sin terminar al juego, posibilitando un avance de la evolución de su cultura con sus alturas y sus baches.

En cada turno puede tomar una serie de decisiones interesantes, como lo recomendó el diseñador de videojuegos Sid Meier. El jugador tiene que asignar a su - inicialmente un - trabajador tareas como explorar, cazar, pescar, cosechar, construir edificios, extraer minerales de la tierra u orar. Unas actividades se finalizan tras un número determinado por turnos, otras continúan haciendo hasta que se les reasigne al trabajador.

Al mismo tiempo reúne el jugador recursos como alimentación, fuerza militar, puntos de culto, autoridad o conocimiento, que a su vez se necesita para iniciar ciertos rituales religiosos, obtener avances tecnológicos, tomar decisiones administrativas (!) y vivir sucesos históricos. Esos a su vez pueden mejorar (o mermar) la adquisición de los recursos.

Finalmente se encuentran en el mapa otras tribus con las cuales se puede interactuar (comerciendo, mejorando relaciones, haciendo redadas o directamente sometiéndoles por la fuerza).



## 3. Temas históricos principales

- ▶ Evolución tecnológica desde la prehistoria hasta la época de la civilización fluvial egipcia.
- ▶ Relación entre los grupos sociales egipcios, eventos históricos (sean económicos, sean catástrofes naturales, sean políticos o religiosos).
- ▶ Mitología egipcia (Dioses, cultos, y los valores que se asocia con ellos).
- ▶ Evolución política hasta la primera dinastía egipcia.

## 4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

### a. Causalidad

Las dinámicas del juego invitan hacia la reflexión sobre la dificultad que tenían los gobernadores y los mayores retos de las sociedades de las civilizaciones antiguas, a pesar de tener una autoridad prácticamente absoluta sobre sus súbditos: No se puede mantener una gran población (creando, literalmente egipcios con un clic si hay alimentación suficiente) si no hay casas suficientes (por el gran malus que se genera), al mismo tiempo se necesita crear más campos de agricultura - pero en su lugar vive una tribu ajena. ¿Quizás, se puede negociar con ellos para conseguir la alimentación - o sería más cómodo conquistarlos? Pero eso requiere a su vez la construcción de un cuartel y almacenar suficiente comida, si no se arriesga a perder la guerra.

En otras palabras: Hay muchos caminos entre los cuales el jugador ha de escoger, y ello le sensibiliza sobre el reto de tomar decisiones por la limitación de los recursos. También el mapa limita: Es indiscutible que la geografía egipcia solo permitía grandes cosechas donde estaba el Nilo, y el jugador ha de expandirse a lo largo de lo mismo.

También el detallado árbol tecnológico ayuda a comprender la causalidad: Ciertas tecnologías exigían la existencia de ciertos conocimientos previos.

## **b. Temporalidad – Evolución histórica**

El juego va por turnos, y en cada turno se informa al jugador sobre el año en que se encuentra. Todo el juego manifiesta la evolución histórica, en concreto en cinco niveles: Geografía política, economía, religión, tecnología y eventos.

- ▶ Si al inicio el jugador solo controla una aldea pequeña, conforme va avanzando termina controlando cada vez más regiones mientras va descubriendo al mapa.
- ▶ La producción de los recursos aumenta conforme avanza el juego - y eso, a su vez, casi solo es posible si adquiere más territorios. El juego premia por ejemplo el uso de animales domésticos para la agricultura, pero las limitaciones tecnológicas existen y no puede conquistar todo Egipto de golpe almacenando antes muchos recursos en una región aislada.
- ▶ El panteón se amplía igualmente: Si al inicio se rinde culto solo a un animal - al halcón Horus - confirme se van conociendo otras tribus, se unen nuevos cultos y deidades.
- ▶ Los avances tecnológicos se reflejan igualmente, en un árbol que tiene tres ramas.
- ▶ Los eventos, que son sucesos históricamente correctos, igualmente demuestran la temporalidad histórica.

## **c. Relevancia histórica**

En la página web del creador (<https://clarusvictoria.com/about/>) destacan orgullosamente su trabajo con el departamento de estudios egipcios de la Academia de Ciencias de Rusia - y resulta que, efectivamente, se hace notar su influencia en todo el juego: No solo en el diseño gráfico de las figuras, sino en detalles como unas breves explicaciones y definiciones de cada tecnología, cada edificio y cada culto religioso que aparece en el juego. Y no aparecen en una enciclopedia aparte como en Civilización, sino directamente integrado en el juego, en las casillas informativas que indican habitualmente solo el nombre y el coste de la actividad que se quiere realizar.

Los sucesos históricos son otro buen ejemplo: Son sucesos conocidos por egiptólogos, pero desconocidos para gente no historiadora (y por ello, algo novedoso e interesante).

A modo de conclusión, es uno de los pocos juegos en los que tiene sentido que el jugador sea omnipotente: En cuantas civilizaciones históricas el gobernador se consideraba literalmente divino?

## **d. Dimensión ética de la Historia**

El jugador está interesado en el bienestar de sus súbditos - de lo contrario, le perjudicará en la obtención de sus objetivos y la superación de los eventos históricos, ya que todos requieren un cierto gasto de recursos.

Curiosamente existen reales decisiones éticas como lo indican dos ejemplos: El jugador puede unirse pacíficamente con una tribu, o someterlos agresivamente. El juego no premia ni castiga, sino que obliga al jugador valorar: Prefiere que se unan sin derramar sangre - teniendo un menor coste de recursos, pero que dure más turnos hasta que sea exitoso? ¿O quiere arriesgar una batalla, más rápida pero con la posibilidad de perder?



El segundo ejemplo es la llegada de inmigrantes desde el Sahara por una seguía: Se les puede expulsar, asimilar o someter - todo tiene consecuencias diferentes, y si el jugador decide por ejemplo expulsarlos continuamente, llegará un momento plausible en el que volverán como un amplio grupo invasor; si los asimila debe gastar recursos, pero obtendrá muchos súbditos leales que a su vez producirán más recursos.

Claro, si los somete, habrá ahorrado recursos - pero con el riesgo que surjan revueltas. El juego no juzga, sino que invita a la reflexión.

### e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

El juego visualiza a varios niveles el lento, pero continuo proceso del cambio a lo largo de los siglos. Comenzando por la geografía: El jugador comienza la partida en una sabana, rodeado por nubes, en un lugar llamado Hierakonpolis. Si no fuese por ser egipciólogo o por usar la Wikipedia, pocos sabrán que fue el centro religioso y político de la era predinástica egipcia. Conforme avance en el juego, se explora primero al valle, y en continuación a todo el recorrido del nilo - sea en dirección sur hacia los dos nilos (azul y blanco), sea hacia el norte, con la desembocadura hacia el mar mediterráneo.

A la par crece la pequeña aldea inicial, convirtiéndose en una capital digna, con edificios más sofisticados, rodeado de numerosos campos llenos de campesinos laboriosos. El mismo alumnado es quien crea este cambio, lo causa y lo lleva a cabo.

Todas las decisiones tomadas influyen directamente en el futuro. Gracias a ello, se toma consciencia sobre la continuidad histórica, dado que el pasado influye al presente ("He dejado la agricultura al lado, y ahora tenemos hambruna!", "Gracias a la unificación con esos tres tribus hace varios turnos, ya me río ante la invasión eminente", "¿Otra tormenta de arena? Que hice antes, para no repetir los errores de nuevo....").

### f. Perspectiva histórica

La perspectiva histórica es excepcional desde el punto de vista europeo: Normalmente estamos acostumbrados saltar desde una edad de piedra paleolítica hacia la civilización fluvial egipcia, dejando al lado al neolítico. De repente los egipcios aparecen del desierto, construyendo grandes pirámides y momificando a gatos, cocodrilos y más miembros de la fauna. En este juego, sin embargo, se crea un nexo entre estos dos imágenes: También los egipcios comenzaron pequeño sin faraón todopoderoso, se rendía culto a dioses hoy popularmente desconocidos como Nut, Wepwawet o Nechbet, y la dependencia del Nilo ante el peligro continuó del desierto era absoluto. Este último aspecto, por cierto, hasta hoy en día.





## Conclusión

**Predynastic Egypt** es un juego magnífico, que combina un buen mecanismo de jugabilidad con unos gráficos poco exigentes, pero muy visuales, lleno de detalles históricamente correctos, y que nunca saturan al jugador. Como todos buenos juegos (pensando en el ajedrez) se aprende rápido su manejo, pero difícil es conseguir la máxima puntuación perfecta.

En el ámbito pedagógico considero al juego como algo muy valioso, dado que también el feedback es inmediato y el alumnado aprende, que todas las decisiones tomadas tiene consecuencias - y ha de reaccionar ante otros retos imprevistos, similar como lo hicieron tanto los primeros egipcios como todas las civilizaciones hasta hoy en día.

