

Vivere in un Oppidum (Living in a Oppidum)

Magoga Piñas Azpitarte, Cesar San bruno, Luis de la Barrera Montenegro, Alberto Martinez, Jorge Alcala Zamora, Santiago Alfaro Ballesteros, Victor Manuel Egea, Paula Lupiañez Lopez, Sopa de Sobre

El Rancito, Empty, VR Zero, Cirugia Grafica, SPAIN

“Vivir en el Opida” è un'applicazione di **realtà virtuale immersiva** che adatta una grafica 3d interattiva, basata sui contenuti del Museo Nazionale di Archeologia di Madrid, al sistema Samsung Gear VR. Grazie al visore VR e ad un Pad (dispositivo di interazione), il visitatore può vivere in maniera diversa la nostra storia, muovendosi liberamente all'interno di un **Oppidum** di II secolo a.C., provando la sensazione di sperimentarne la vita a quel tempo. Lo scenario è stato sviluppato in 3d con attenzione, includendo abitazioni e oggetti di uso quotidiano. Il lavoro di ricostruzione si basa sulle ricerche archeologiche condotte nel sito di **Numanzia**, roccaforte celtiberica spagnola e luogo di sanguinari scontri con i Romani che tentavano di conquistare la regione, ed è stato validato dai conservatori del Museo. Il visitatore può passeggiare lungo le strade del villaggio, entrare nelle case, **trovare alcuni oggetti per capirne l'utilizzo** (obiettivo di gioco). Il sistema consente di provare una sensazione di immersione completa nello spazio antico.

*“Vivir en el opida” is a computer applications that adapts graphics contents of the Spanish National Museum of Archeology to the Samsung Virtual Reality system, the Gear VR provide an innovative and **different vision of our history**, thanks to the virtual reality device and a motion controller (Pad) the visitor is able to feel the experience of freely moving around Oppida, in the second century BC, to know in first person how was the life in Spain at that time. The environment is a 3D design and shows models of houses and utensils of that time. The 3d reconstruction is based on the archeology investigations of the site of Numancia and has been supervised by the conservation team of the Spanish National Museum of Archaeology. The visitors are able to walk around the streets, enter a house and observe the difference among the spaces. The Virtual Reality system provides a 360 degrees view and an immersive sensation. For a most personal and interesting experience, the applications is also a game, that aims at pushing the users to find three typical objets from that time and getting additional information when they find them.*

