

KINGDOM COME: DELIVERANCE
Y LA REPRESENTACIÓN DE LA BAJA EDAD MEDIA
KINGDOM COME: DELIVERANCE
AND THE LATE MEDIEVAL AGES REPRESENTATION

Ignacio Medel

Universidad Internacional de La Rioja

chamarita.ignacio@gmail.com

Fecha de recepción: 10/7/2018

Fecha de aprobación: 31/10/2018

Resumen

El presente artículo quiere mostrar la importancia de realizar un análisis previo a cualquier juego de corte histórico que queramos emplear como elemento educativo. Esta premisa pone el foco en la realidad de que, en muchas ocasiones, los videojuegos utilizan el contexto histórico como pretexto, dejando de lado la veracidad histórica y mostrando errores o situaciones que no ocurrieron. La base del siguiente texto se centra en descubrir la labor de documentación histórica llevada a cabo por Warhorse Studios para desarrollar el juego *Kingdom Come: Deliverance*, y cómo se puede aprovechar esa labor y el mismo juego para convertirlos en recursos educativos. El artículo comienza con unas ideas y reflexiones generales sobre

la representación de la Historia en los videojuegos. A continuación, veremos cómo ha organizado el estudio checo la búsqueda de información para recrear la Bohemia del siglo xv y explicaremos cómo se representa la historia en el juego. El artículo concluye con unas sencillas pautas sobre cómo podemos utilizarlo en las aulas.

Palabras clave: Baja Edad Media, *Kingdom Come*, videojuegos, educación

Abstract

This article aims to show the relevance of carrying out a prior analysis of a historical video game before using it as an educational resource. This idea places emphasis on the fact that, on many occasions, video games use the historical

e-tramas 1 – Noviembre 2018 – pp. 17-33

ISSN en trámite

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

setting as a pretext, neglecting historical truthfulness and making mistakes or recreating situations that never took place.

The text below focuses on showing the historical research conducted by Warhorse Studios in order to develop the game *Kingdom Come: Deliverance*. Moreover, it intends to explain how to make a good use of that research and the game itself in order to turn them both into useful educational resources. The article starts with some ideas and

general thoughts about how History has been represented in video games. Next it deals with the way in which the Czech studios have organized the search for information so as to recreate the 15th-century Bohemia and how history is depicted in the game. Finally, the article concludes with some simple guidelines about how to use the game in the classroom.

Keywords: late Middle Ages, *Kingdom Come*, video games, education

VIDEOJUEGOS EN LA CLASE DE CIENCIAS SOCIALES

Partamos de la siguiente premisa: la dificultad que tienen las Ciencias Sociales para llevar a la práctica su teoría. En una clase de Física o de Química, en un aula donde se aprenda Ingeniería... en todas ellas la teoría explicada por el profesor puede ser llevada a la práctica de manera que ayude a los alumnos a comprender mejor la materia que están estudiando. Sin embargo, tras dar una clase teórica sobre la Edad Media, la Segunda Guerra Mundial o el comercio en el siglo XVI, nos resulta (casi) imposible recrear estas situaciones para que el alumno comprenda mejor alguno de los conceptos que le hemos explicado.

Hasta ahora metodologías como el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) o los Juegos de rol permitían al alumno introducirse en la época o escenario explicado por el docente. Pero de un tiempo a esta parte los videojuegos se han convertido, por derecho propio, en una opción válida para ser utilizados en las aulas como un recurso educativo más, con una serie de ventajas sobre el resto, de la que quiero destacar una: la interacción. Utilizar un mapa, un texto o un fragmento de una película o serie es algo habitual, pero el alumno se limita a ver lo que proyectamos en la pantalla. En un videojuego, por el contrario, los jugadores toman parte activa en el recurso, dotándolo de un mayor atractivo que hace que muchos profesores los empiecen a utilizar en sus clases o, al menos, interesarse por ellos e intentar conocerlos cada vez mejor.

Si nos centramos en la Historia es cierto que todos los títulos basados en un hecho histórico pasan un doble filtro: por un lado, tenemos el análisis propio de este tipo de

productos, que se centra en examinar y ofrecernos información sobre los gráficos, el sonido, las mecánicas, la jugabilidad y, cómo no, la historia que nos cuenta cada nuevo lanzamiento.

Es en este último aspecto donde entra en juego el segundo filtro: el examen de la veracidad histórica. Más allá de sus bondades técnicas, como historiadores y educadores nos tenemos que preguntar: ¿hasta qué punto lo que se nos ofrece en el videojuego es veraz?, ¿de qué manera puedo utilizar los datos que veo en pantalla para enseñar algo a mis alumnos? Para saber qué aspectos básicos ha de poseer cualquier videojuego que se precie de ser histórico, quiero traer aquí las palabras de Jiménez Alcázar (2016a) en su artículo “Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador”, quien dice que:

los videojuegos de temática histórica los encontramos de todo tipo y para todas las épocas, desde la Prehistoria hasta la más rabiosa actualidad, pasando por la Antigüedad Clásica, la Edad Media, la Moderna y la Contemporánea. Deben cumplir las cuatro características para ser considerados como videojuegos históricos: ser veraces, tener verosimilitud, contener información y libertad para jugarlo (pp. 207-208).

En esta ocasión le toca al videojuego *Kingdom Come: Deliverance* (un juego de rol con vista en primera persona creado por el estudio checo Warhorse Studios y que nos sitúa en la Bohemia del siglo xv), mostrarnos si su contenido le hace merecedor de esas cuatro características y qué potencial educativo ofrece a los docentes. Empezando por la última característica de las reseñadas, el juego de Warhorse Studios nos permite recorrer a nuestras anchas la región de Bohemia recreada en él, pudiendo realizar cada misión en el momento que queramos y eligiendo cómo ejecutarla: bien de una manera sigilosa, utilizando nuestro ingenio y capacidad de sorpresa; o bien utilizando la fuerza bruta.

Continuando con la característica “contener información”, *Kingdom Come* cuenta con un código que además de comprender una serie de tutoriales y consejos sobre el manejo del personaje y las acciones que podemos llevar a cabo en el juego, nos da información histórica sobre el siglo xv. La idea de tener una base de datos relacionada con el momento en el que estamos jugando no es nueva, puesto que ya la hemos visto en juegos como la saga *Civilization* y su *Civilopedia* o la saga *Assassin's Creed* y sus fichas de personajes y edificios. En el caso que nos ocupa, el código se va actualizando a medida que vamos conociendo personajes, lugares, oficios, etc. Esta recopilación de la información es clave ya que como indica Jiménez Alcázar (2016b):

el peligro es, sin duda alguna, que sin otro criterio que el meramente de opinión particular, y carente de otra guía, se terminen de asentar determinadas falsas imágenes o acontecimientos como seguros en el conocimiento de cada jugador (las resbaladizas ucronías). Por eso es tan importante la aportación de contenidos específicos en cada videojuego, pues la puntualización de los mismos puede ayudar a paliar los añadidos anacrónicos (en el menos malo de

los casos) que el desarrollador o el guionista aporta en beneficio de la jugabilidad (p. 80).

Quizá lo más complicado de cumplir, tanto para *Kingdom Come* como para el resto de los juegos históricos, sea el poseer veracidad y verosimilitud en todo su desarrollo. Es importante recordar que los videojuegos son elementos de ocio y su objetivo es ser vendidos. Esta premisa, lógicamente, ha hecho que muchos títulos inspirados en momentos y/o figuras históricas hayan sacrificado parte (o todo) el elemento histórico para crear una experiencia de juego atractiva para el jugador, tal y como he señalado anteriormente. Estos sacrificios afectan a que la Historia, tal y como la conocemos, se desarrolle de una forma distinta en nuestras pantallas que en los libros. Quizá el caso más famoso sea el de la saga *Assassin's Creed*, cuyos títulos nos ofrecen escenarios ricos en detalles y en los que encontramos figuras destacadas de la época en la que están ambientados, pero cuyo desarrollo se desvía de lo que realmente acaeció para ofrecer una jugabilidad que resulte atractiva y espectacular al jugador.

Para terminar con estas reflexiones sobre la relación de videojuegos e Historia quiero recoger dos ideas expresadas por Mugueta (2017) en su artículo "No esperes el mejor videojuego histórico", publicado en la revista online *Presura*. La primera de las reflexiones es que "es necesario integrar el videojuego en estrategias didácticas más amplias, junto a otros recursos didácticos, para aprovechar toda su potencialidad". Y, para ello, la tarea que tenemos que llevar a cabo es la de "realizar propuestas didácticas concretas, precisas, fácilmente imitables y claramente evaluables, para romper barreras, convertir estas metodologías en atractivas y, en definitiva, facilitar la entrada de los videojuegos en las aulas de Historia".

¿Qué quiero apuntar con estas reflexiones? Que es importante no dar por perdido un juego porque posea una errata histórica o por mostrarnos unos hechos diferentes para así poder ofrecernos una mejor experiencia de juego. Si gracias a un juego podemos explicar de manera eficaz un momento histórico, un edificio u obra de arte, la vida de un personaje o la vida de un sector de la sociedad, creo que merecerá la pena estudiar la forma en la que llevar a nuestras aulas ese título. Los videojuegos, por sí solos, no nos van a arreglar una clase o la explicación de un tema, pero creo que debemos tenerlos en cuenta como una herramienta educativa más que nos permita mejorar y hacer más sencilla nuestra labor de enseñanza.

Por esta razón a lo largo del artículo voy a intentar responder a dos cuestiones principales que nos ayudarán a conocer mejor las posibilidades educativas de *Kingdom Come: Deliverance*. En primer lugar, mostraré cómo el estudio desarrollador ha buscado las referencias históricas para plasmarlas en el título. En relación con ello expondré las diferentes maneras en las que el jugador encuentra esta información. Por último, tras

analizar la información, toca sacarla de nuevo para darle un uso educativo y plantear una metodología que nos permita aprovechar el título.

LA BÚSQUEDA DE LA HISTORIA PARA RECREAR LA HISTORIA

Kingdom Come: Deliverance apareció en el mercado con un claro mensaje: presentarse ante los medios y jugadores como un juego de rol y simulador medieval realista que nos introduce en la Bohemia de la Baja Edad Media gracias a la historia de Henry. Henry es el hijo del herrero de Skalice, ciudad que se ve envuelta en las luchas de poder que acaecieron tras la muerte de Carlos IV de Luxemburgo, emperador del Sacro Imperio romano germánico y rey de Bohemia. Su sucesor en el trono fue su hijo Wenceslao IV, cuya indolencia hizo que recibiera las críticas de los nobles quienes pidieron ayuda a su medio-hermano Segismundo, rey de Hungría. Wenceslao fue derrocado y encarcelado en 1400, aprovechando Segismundo para saquear los territorios del rey y de sus aliados. En una de estas correrías llegará a Skalice, dando inicio a la aventura de nuestro protagonista, con el que recorreremos una parte de la Bohemia del siglo xv.

Desde su aparición, el debate y la polémica han acompañado al juego de Warhorse Studios, preguntándonos si lo que se refleja en el juego está cerca de lo que ocurrió en aquella época o si simplemente se ha aprovechado un contexto atractivo para crear un videojuego. También se ha puesto sobre la mesa que estamos ante un título machista y racista, ya que el papel de la mujer en el juego es escaso y poco relevante, y que durante nuestras andanzas no aparecen personajes asiáticos o árabes, por ejemplo. En el caso de la diversidad racial, si bien es cierto que en el siglo xv ya hay una más que cimentada relación de Europa con África y Asia, la historia de Henry se reduce a un área de 16 kilómetros cuadrados. Lógicamente este espacio de juego reducido limita las posibilidades de encontrarnos con representantes de este tipo de pueblos, más aún si señalamos que estamos lejos de las grandes rutas comerciales. Y sobre el papel de la mujer en el título, hay que hacer notar la existencia de personajes femeninos como Theresa o Stephanie de Talmberg, que demuestran un carácter y una personalidad fuertes. En resumen, y tal y como se señala en diferentes artículos, uno de los principales problemas es que miramos con ojos del siglo XXI una historia del siglo xv. De la misma manera obviaré las polémicas que rodean a Daniel Vávra, director creativo del juego, por sus ideas y declaraciones. Desde ahora quiero poner el foco de atención en la labor que ha realizado todo el equipo de Warhorse Studios a la hora de crear el título y en ofrecer unas ideas que permitan utilizar este juego como recurso didáctico en nuestras aulas.

Analizando los primeros videos con los que *Kingdom Come* se publicitó en el sitio web de micromecenazgo Kickstarter, se alude constantemente a que el juego nos permitirá vivir

una aventura realista en un contexto medieval detallado. Es aquí cuando puede surgir la primera duda: ¿hasta qué punto se puede llevar el realismo de la vida medieval a un videojuego? Si hablamos simplemente de realismo a un nivel vital, el juego de Warhorse cumple con lo prometido. Si no comemos, no dormimos o no curamos nuestras heridas, Henry empezará a sentir los efectos pertinentes: nos costará hacer cualquier acción, nuestra salud se irá debilitando poco a poco o veremos cómo la pantalla se desenfoca y reproduce el efecto de estar cerrándose los ojos, al igual que nos ocurre cuando tenemos sueño en la realidad. También el tema de la vestimenta ha sido muy trabajado: la gente con la que hablemos tendrá una predisposición u otra hacia nosotros dependiendo de lo que llevemos equipado y su estado. No será lo mismo presentarnos ante un campesino con una armadura reluciente que con una armadura llena de sangre y barro. De igual manera a la hora de hablar con artesanos y comerciantes, si llevamos ropa limpia y elegante el trato que nos dispensen será mejor e incluso puede que los precios disminuyan al comerciar.

Centrándonos ahora en el realismo histórico es necesario conocer cómo se ha buscado reflejar la Historia de la forma más realista por parte del estudio. Para ello contrató a Johanna Nowak, historiadora del arte y experta en preservación de edificios antiguos, para gestionar los aspectos históricos del título. Tal y como comenta en una entrevista en el canal de Sean W. Havel *Seanarchy Interviews* (2016), la labor de comparar y confirmar todos los datos y realidades a representar fue muy complicada, por lo que una de sus principales tareas fue la de ponerse en contacto con especialistas, museos y galerías para confrontar información y solucionar las dudas que fueron surgiendo a lo largo del proyecto. Una de las principales dificultades a la hora de plasmar toda la realidad histórica en el juego fue que esa realidad, en determinados momentos, era imposible de representar bien por limitaciones técnicas o bien por disonancias con el guion. Aquí se repite la idea que ya he expuesto sobre la necesidad de reescribir la Historia para crear un producto atractivo para el jugador. Al respecto quiero destacar unas declaraciones de Nowak en la entrevista, donde indica orgullosa que, a pesar de todas las dificultades, *“our game is not only being 100% realistic it’s still the most important believable and like kind of a just logical”*.

Todos los videos que ha ido creando Warhorse Studios durante el proceso de construcción del título los encontramos en su canal de Youtube, constituyendo una gran fuente de información para conocer el trabajo realizado. Dentro del canal encontramos dos grupos de videos perfectamente diferenciados. Uno de ellos está centrado en presentar los tráileres y mecánicas que, a lo largo del desarrollo, se han ido implementando en el juego: el sistema de combate, la música o las diferentes opciones que tenemos para cumplir una misión.

Por su parte el segundo listado de videos se ha centrado en recopilar el día a día de los desarrolladores checos, tanto en sus oficinas como en la búsqueda de información y referencias visuales para la creación de los diferentes escenarios.

Dentro de los aspectos que se han recreado en el título el que ocupa un lugar prioritario en los videos es el del sistema de combate. A lo largo de los vídeos de desarrollo del juego se ofrecen entrevistas con esgrimidores y visitas a representaciones históricas de batallas medievales, con el objetivo de aprender las técnicas más comunes. A la hora de llevarlas al juego vemos cómo se han realizado grabaciones de estos profesionales desde dos puntos de vista: primera y tercera persona. Se tomó esta decisión para que los diseñadores pudieran replicar con el mayor detallismo posible las técnicas de lucha. En los vídeos realizados por la desarrolladora comentan que han invertido cientos de horas en el estudio del combate con espada medieval, con el objetivo de hacerlo lo más realista posible. Junto con las ya referidas entrevistas con expertos, los desarrolladores incluyen el estudio de diferentes manuscritos con imágenes. Uno de los expertos con los que contactó el estudio es Robert Waschka, experto en lucha antigua y director de la House of Knightly Virtues de Brno, quien da su opinión en uno de los vídeos del canal de Warhorse Studios (2016a) sobre la recreación en el juego de la esgrima histórica:

How historically accurate will the combat system be? It will be just historically accurate enough for the game to be playable. That means if you see some technique there, in real combat, if carried out correctly, that technique would strike the person, block an attack, etc.



Figura 1. Warhorse Studios (2015). [Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=n0sK7Xqfvpc&index=15&list=PLgzlUXEE6QUwofabP_N1Xc8VEcB_Mksgv&t=0s]

Otra de las colaboraciones destacadas con las que ha contado *Kingdom Come* es la de Petr Nusek, tirador profesional y coreógrafo quien, desde la asociación histórica ARGO, ha ayudado a la preparación de peleas y batallas tanto en televisión como en el teatro. Además, organiza torneos y recreaciones históricas, compaginando todo lo anterior con la realización de conferencias y talleres por todo el mundo.

Para comprobar de una manera más detallada cómo se ha plasmado el combate medieval, es muy recomendable el artículo “La influencia de la esgrima histórica en *Kingdom Come: Deliverance PC*” realizado por Jorge García para *Mundo Gamers*.

Esta investigación de las diferentes técnicas de lucha se completa con un estudio de las armas y las armaduras de la época. Se busca la relación entre el tipo de armadura que llevas y los movimientos que puedes realizar (más o menos lentos), así como las heridas que puedes recibir y los movimientos de retroceso que harás, teniendo en cuenta el arma con el que te ataquen y la armadura que tienes. Lógicamente nuestros movimientos no serán los mismos llevando una armadura de placas que un simple gambesón, ni tampoco recibiremos el mismo daño si, equipados con una armadura de placas, un primer enemigo usa el filo de una espada mientras que otro nos ataca con un martillo de guerra.

Uno de los vídeos del canal de Warhorse Studios (2016b) nos muestra cuál sería el orden y proceso para equipar a un caballero de la cabeza a los pies. En él se resalta la importancia, por ejemplo, de colocar una cofia en la cabeza antes de ponerse el casco, ya que así no solamente amortiguamos los golpes recibidos en el casco, sino que nos protegemos de las propias heridas que nos pudiera producir el casco.

Para finalizar este apartado sobre el combate y las armaduras señalaremos algo curioso (y lógico) pero que apenas vemos en otros juegos en primera persona. Y es que nuestra visión se va a ver afectada por el tipo de casco que llevemos, por lo que tendremos que decidir si queremos mayor protección en la cara sacrificando visión, o si por el contrario queremos ver con mayor claridad lo que pasa a nuestro alrededor, aunque perdamos protección en esa parte de nuestro cuerpo.

A la hora de conocer cómo ha sido la investigación sobre los edificios, los videos son de gran ayuda para comprobar no solamente la investigación llevada a cabo, sino cómo son los edificios reales en los que están inspirados los lugares del juego. En efecto, en uno de los primeros videos que publicó el estudio se nos muestra un mapa de inicios del XIX, que marca el inicio del resto del trabajo, basado en la consulta de archivos, búsqueda bibliográfica y encuentros con historiadores. En todo momento se destaca el objetivo de obtener mapas y planos de castillos, edificios, casas, iglesias... para reflejar de la forma más realista y detallada posible las construcciones de esa época.

El principal ejemplo del trabajo realizado por Daniel Vávra y los suyos lo tenemos en la recogida de datos para reconstruir el castillo de Rataje. Tras la consulta con un arqueólogo, Vávra comenta que quizá hicieron el castillo más grande en el juego al haber puesto dos torres en lugar de una, queriendo en este caso que primase la espectacularidad, aunque el resto del diseño recoge y respeta las informaciones y datos recopilados durante la investigación. Dentro de este video, unos minutos después, se nos muestra la visita que realizaron a las mazmorras del castillo, una de cuyas zonas estaba destinada a mantener la carne fresca en verano, utilizando hielo. Hay que destacar por último una vista desde lo alto del castillo de Rataje desde la que, actualmente, se ve una gran arboleda. Pero tal y como puntualiza Vávra en la Edad Media dichos árboles no estaban ahí por dos razones. La primera es que usaron la madera para construir el castillo y, la segunda es que la ausencia de árboles proporcionaba una mejor visión del horizonte, viendo lo que ocurría a varios kilómetros a la redonda: gente o ejércitos acercándose, la declaración de un incendio, etc.

Siguiendo con los ejemplos de la labor de documentación realizada por el estudio, en la localidad de Uzice se tomaron fotos de la iglesia local y sus alrededores, acompañados de un historiador, ya que actualmente hay partes del templo que habían sido rehechas y los desarrolladores querían recopilar exclusivamente las piezas y estructuras pertenecientes al siglo xv. Un extenso video del canal de Youtube de Warhorse Studios (2015) nos ayuda a comprender el proceso realizado.

Lo mismo ocurrió con el monasterio de Sázavsky, al cual acudieron los artistas y desarrolladores para recopilar información, imágenes, ideas, etc., con el fin de plasmar de la forma más realista el edificio y cómo se desarrollaba el día a día en él. Para finalizar este apartado y en relación con el detallismo de los edificios, quiero poner el ejemplo de la recreación que se ha hecho de los frescos y pinturas que decoran el interior de palacios e iglesias. Los artistas se han basado en obras del siglo xv que, aunque en un estado de conservación pobre en bastantes casos, les han servido como modelos para reproducir la decoración de los edificios en los que entramos.



Figuras 2 y 3. Comparativa de pintura real y la pintura recreada en el juego. Warhorse Studios (2014). [Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=M6_02n5K9JQ&index=12&list=PLgzIUXEE6QUwKubW_UH4RP_wDLggHCvTFT

LA REPRESENTACIÓN DE LA HISTORIA EN *KINGDOM COME*

Una vez comprobado y demostrado el gran trabajo de documentación que ha llevado a cabo la desarrolladora hay que observar cómo se refleja en el juego, tanto a nivel gráfico, textual o de mecánicas de juego. La forma de representar la Historia y el modo en el que interactuamos con ella nos ayudarán a elegir la mejor manera de convertir a *Kingdom Come: Deliverance* en una herramienta educativa.

Empezaré llamando la atención sobre la introducción al juego. Nada más iniciar una nueva partida un vídeo realizado con dibujos que recuerdan a las iluminaciones de los libros medievales nos muestra la muerte de Carlos IV. Seguidamente la narración se centra en la llegada al trono de su hijo Wenceslao y las consecuencias que tuvo su reinado en el ánimo de nobles e Iglesia, algo que ya mencioné al inicio del artículo.



Figura 4. Introducción de Kingdom Come: Deliverance. Warhorse Studios (2018). [Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=FyWeT2AmOXk&list=PLu9GqApfacpsg_apjxmX7cnFmLu-hTRxk

Como vengo indicando el título nos ofrece una aventura en un mundo abierto, por lo que la libertad de acción nos acompañará durante buena parte del juego. Esta característica permitirá que el jugador pasee por pueblos, ciudades, castillos, iglesias y un monasterio. Estos lugares poseen una población variada (campesinos, nobles, soldados, comerciantes, religiosos...) con sus quehaceres y rutinas diarias. Si al inicio del artículo he hecho referencia a la labor realizada para representar los edificios y lugares de la Bohemia del siglo xv, el resultado final a nivel gráfico es de una calidad muy alta, ofreciendo un gran detallismo no solo en castillos, casas e iglesias, sino que también podemos apreciar el trabajo artístico en las armas y armaduras, ropajes o en los objetos cotidianos. En este caso la frase “vale más una imagen que mil palabras” cobra mayor sentido si, tal y como recogieron varios medios que analizaron el juego, observamos la siguiente comparación de lugares reales con su representación en el juego.

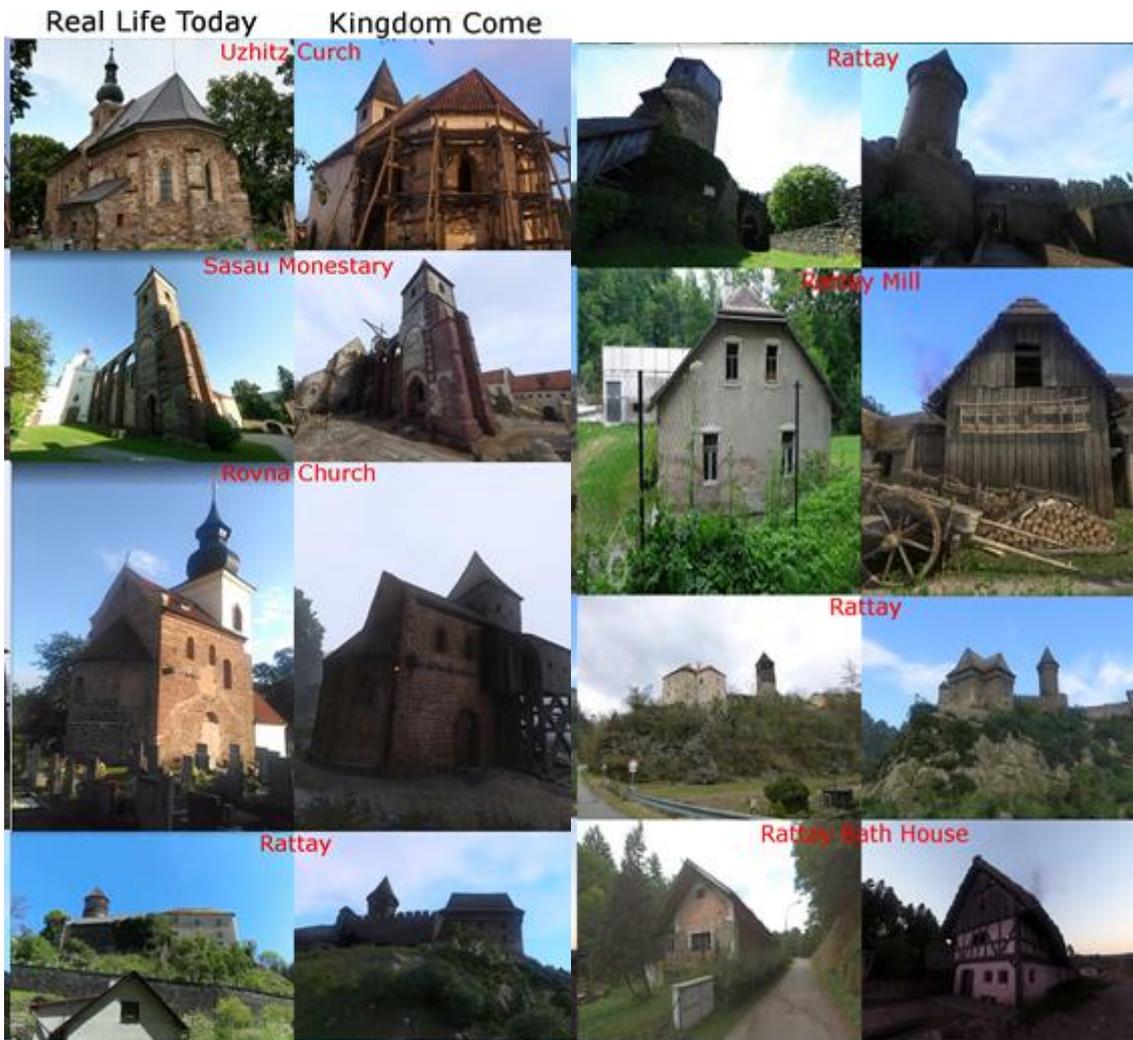


Figura 5. Comparativa lugares reales y lugares representados. Reddit (2018). [Recuperado de https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/7yzt10/multiple_comparisons_between_real_life_and/]

Pero el juego no solamente quiere hacernos ver que estamos en el siglo xv, sino que también quiere que al manejar a Henry sintamos que formamos parte de esta época. Y esta inmersión *Kingdom Come* la consigue con varias de las mecánicas que vamos a experimentar en el juego.

La primera, lógicamente, es el sistema de combate. Tal y como ya he indicado se ha realizado un gran estudio de armas, armaduras y estilos de lucha medieval. A la hora de enfrentarnos a cualquier enemigo tenemos que olvidar las mecánicas de lucha que han venido acompañándonos en la historia de los videojuegos hasta ahora (muchas centradas en pulsar los botones del mando o del teclado compulsivamente) para centrarnos en diversos factores: qué arma y armadura llevamos equipadas; cuál es el equipamiento de nuestro enemigo; si tenemos alguna herida, estamos cansados o hambrientos..., lo que nos obliga a una lucha más pausada y medida, como si fuera un baile. Realismo y realismo

histórico se dan de la mano en este aspecto del juego para sentir de primera mano la guerra medieval.

En relación con las armas, y siguiendo con una tradición que se ha ido instaurando poco a poco en diferentes juegos (*Dark Souls, The Witcher...*), el uso hará que se vayan mellando y debilitando con el paso de los combates. Y si bien en los títulos mencionados una visita al herrero o llevar un *kit* de herramientas hará que nuestras espadas recuperen dureza y fiabilidad, en la obra de Warhorse Studios tendremos que utilizar una piedra de afilar para reparar nuestro armamento. El uso de la piedra no será automático, sino que tendremos que controlar la velocidad de la piedra, así como la posición y el ángulo del arma para lograr que nuestro trabajo sea lo más eficaz posible.

También me gustaría señalar otro aspecto que, salvo en raras ocasiones, no se había tratado en los videojuegos. En la mayoría de los juegos, cuando nos acercamos a un cartel para ver qué indica o queremos leer un documento, podemos hacerlo sin mayor problema. Pero hay casos donde el realismo del título requiere, por parte de nuestro personaje, que sepa leer sin que esta habilidad aparezca de forma inherente. En el caso de *Kingdom Come*, como hijo de herrero que somos no sabemos leer, por lo que los primeros libros y cartas que caigan en nuestras manos serán indescifrables. El juego nos obliga a encontrar a un escriba para aprender a leer, algo que conseguiremos tras realizar unos minijuegos. Siguiendo con esta línea, el juego también nos obliga a conocer los idiomas de la gente con la que interactuamos. En cierta misión Henry puede introducirse de incógnito en un campamento cumano, tribu nómada de origen turco, si conseguimos una armadura como la que llevan los soldados. Si nos encontramos con alguno de ellos tendremos que intentar hablar húngaro para hacernos pasar por uno de ellos y evitar así ser descubiertos. Una mecánica similar sucede en el juego *21 Days* de Hardtalk Studios, donde tomamos el papel de un refugiado sirio que llega a una ciudad alemana buscando comenzar una nueva vida. Lógicamente nuestro refugiado no controla el idioma, por lo que si queremos entender aquello que nos dicen las diferentes personas que nos encontramos a lo largo del juego deberemos asistir a clases. De no hacerlo, todas las conversaciones del juego tendrán partes ocultas hasta que no mejoremos nuestro conocimiento del idioma. Estos son algunos de los ejemplos que he querido reseñar de la experiencia que nos ofrece *Kingdom Come*, pero el juego está lleno de situaciones y diálogos que quieren traer la realidad del siglo xv a nuestras pantallas.

***KINGDOM COME: DELIVERANCE* COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

Kingdom Come nos ofrece, tal y como he expuesto, material muy interesante que podemos utilizar para dar a conocer mejor la vida en la Edad Media. De una forma independiente o de

manera colectiva las imágenes y textos que encontramos en el juego nos ayudarán a exponer y a conocer mejor muchos de los aspectos que, de manera teórica, se pueden explicar en un aula. Al igual que desde hace tiempo se están utilizando los títulos de la saga *Assassin's Creed* como escenarios perfectos para descubrir diferentes épocas de la historia, hecho que se ha visto reforzado con la creación del modo *Discovery Tour* para su última entrega, *Origins*, ¿podemos aprovechar el mundo recreado por Warhorse Studios para realizar una visita virtual a la baja Edad Media? En las siguientes líneas voy a exponer unas ideas muy genéricas que espero ayuden a los interesados en utilizar este título en sus clases.

Ya he indicado el alto nivel gráfico de edificios y detalles que posee la Bohemia recreada por los artistas del estudio checo, por lo que no sería descabellado proponer una visita a los diferentes escenarios que tenemos ante nosotros. Dicha visita puede ser dirigida desde dos puntos de vista. Por un lado, el profesor puede servirse del juego para, como si de un museo viviente se tratase, explicar diferentes aspectos de la baja Edad Media: arte, vida diaria... La otra opción colocaría a los alumnos como directores de las aventuras de Henry, descubriendo a su ritmo aquellos lugares por los que transita nuestro protagonista.

Sea cual sea el papel que queramos dar a los alumnos (espectadores o jugadores), es recomendable realizar una o varias sesiones previas donde hablar a los estudiantes tanto del contexto histórico que verán representado como la forma en la que vamos a mostrárselo. Tengamos en cuenta que no todos los alumnos son jugadores o controlan todos los géneros de videojuegos, por lo que es básico que les demos una serie de nociones básicas sobre *Kingdom Come*, aunque no vayan a ponerse a los mandos. Una buena idea puede ser la realización de una encuesta previa a estas sesiones para comprobar el conocimiento y experiencia que tienen nuestros alumnos sobre el mundo de los videojuegos.

Lo ideal sería que los propios alumnos se pongan en la piel de Henry y vayan descubriendo por ellos mismos el mundo que rodea al joven herrero. Dentro de esta opción la organización más lógica es juntarlos en parejas o tríos para que existan diferentes visiones y comentarios sobre los temas, lugares y experiencias que vamos viendo y viviendo conforme avanzamos. A la hora de agruparlos la encuesta referida anteriormente nos puede ayudar a crear grupos equilibrados, evitando crear grupos de estudiantes que tengan poco conocimiento y/o habilidad con los videojuegos. Como podéis observar creo que es importante que los alumnos trabajen con otros compañeros para que se puedan apoyar entre ellos y para que debatan sobre aquello que están percibiendo en la pantalla.

Durante el transcurso de la partida se puede optar por dos estrategias: por un lado, podemos dejar que los alumnos recorran libremente el mundo, animándolos a que recojan información y capturas de pantalla o grabaciones (hoy en día existen multitud de programas

gratuitos con los que conseguirlo) sobre temas que les resulten llamativos; o bien podemos asignarles un tema a cada grupo para que investiguen sobre su presencia en el juego.

La recogida de la información puede ser libre o guiada, dependiendo de si les damos una plantilla para cumplimentar o si les dejamos que recopilen información para que luego deban ordenarla y presentarla. Personalmente y al estar ante un título de mundo abierto, optaría por dejar que recojan los datos e imágenes de forma independiente para después juntarse de nuevo a debatir sobre la información que tienen, cómo la van a resumir, cómo la van a presentar, etc.

Finalmente, y con el material recopilado, el profesor tiene diferentes formas de evaluar lo que han descubierto los alumnos: puede pedirles que le entreguen un trabajo sobre el tema tratado, que hagan una exposición ante el resto de sus compañeros, etc.

No quiero acabar este apartado sin animar a los docentes a que realicen una encuesta entre sus alumnos sobre la actividad una vez finalizada. Entre los temas a tratar creo interesante tener opinión sobre:

- El juego y sus apartados técnicos: gráficos, sonidos, mecánicas, fallos que hayan detectado, dificultades a la hora de jugar...
- Cómo se han representado edificios, vida diaria, personas, etc...
- Los temas que han visto expuestos, tanto en los diálogos como los que han ido apareciendo en el código.

Quiero finalizar esta sección señalando algunos aspectos a tener en cuenta y que pueden resultar negativos a la hora de valorar el uso de *Kingdom Come*. En primer lugar y a nivel técnico, necesitaremos una consola de última generación (*Playstation 4*, *XBOX One*) o un PC adecuado a las prestaciones que necesita el juego para funcionar con fluidez.

Una vez comenzado el juego, los alumnos pueden tener dificultades a la hora de superar alguna misión necesaria para seguir avanzando en la historia o acceder a cierta información. Este contratiempo, sin embargo, puede ser beneficioso para que se ayuden entre sí, tanto pasando el mando unos a otros como debatiendo para encontrar diferentes formas de solventar los retos que les surjan durante las sesiones de juego.

Por último, quiero señalar que el sistema de guardado no es libre como en otros juegos, sino que debe realizarse bien durmiendo en nuestra cama o utilizando una poción especial. Es importante tenerlo en cuenta ya que puede retrasar el final de la sesión si al querer acabarla no estamos cerca de nuestro lecho o no disponemos de la citada poción.

CONCLUSIÓN

El uso de videojuegos de corte histórico es beneficioso para ofrecer una herramienta diferente a los alumnos que, al contrario que muchos recursos actuales, permiten una alta

interacción por parte del estudiante, aumentando su inmersión y motivación en la historia que narra. *Kingdom Come: Deliverance* es un juego que nos ofrece una acertada visión de la Baja Edad Media gracias a un trabajo de documentación previo exhaustivo y contrastado, dedicando gran parte del tiempo y de los esfuerzos de la desarrolladora para ofrecer al jugador la experiencia más realista posible. Este trabajo ha quedado plasmado en los videos que Warhorse Studios ha ido subiendo a su canal de Youtube y que nos ha permitido comprobar el proceso de trabajo. En relación con este material, de cara a utilizar un juego histórico como recurso educativo, creo que es interesante comprobar si el estudio encargado de un título que nos resulte interesante posee vídeos o informes donde expliquen cómo han llevado a cabo la investigación de la información que ha dado lugar a la creación del título. No siempre tenemos a nuestra disposición una colección de videos como la del estudio checo para conocer cómo se han documentado y cómo trabajan con la información recogida. Así pues, ¿por qué no utilizar algunos de los videos que nos brinda el estudio para conocer mejor esta época histórica?

En conclusión: los videojuegos de corte histórico se pueden convertir en una excelente herramienta educativa. Implican, como he indicado, un trabajo de análisis previo para conocer sus bondades y sus defectos, pero las ventajas de su uso en las aulas pueden resultar muy beneficiosas en el proceso de enseñanza, tanto como recurso aislado como combinado con metodologías y herramientas más tradicionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- García, J. (2018). La influencia de la esgrima histórica en Kingdom Come: Deliverance PC. *Mundo Gamers*. Recuperado de <https://www.mundogamers.com/articulo-la-influencia-de-la-esgrima-historica-en-kingdom-come-deliverance-pc.855.html>
- Havel, S. [Seanarchy Gaming]. (2016, julio, 20). Seanarchy Interviews - Warhorse Studios. Johanna Nowak. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vyv8slzlt2E&index=79&list=WL>
- Jiménez, J. F. (2016a). El otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos. En Ídem *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos* (pp. 75-118). Murcia, España: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell-IGN España.
- Jiménez, J. F. (2016b). "Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador. En Ídem *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos* (pp. 195-218). Murcia, España: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell-IGN España

- Mugueta, I. (2017). No esperes el mejor videojuego histórico. *Presura*. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/05/24/no-esperes-mejor-videojuego-historico/>
- Warhorse Studios [Warhorse Studios]. (2015, junio, 1). Kingdom Come: Deliverance - Video Update #11 about Building the Church. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CAyc_mBkjXA&list=PLgziUXEE6QUwKubW_UH4RPwDLggHCvTFT&index=8
- Warhorse Studios [Warhorse Studios]. (2015, enero, 27). Kingdom Come: Deliverance - Video Update #1: Our World. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XAbHmE73p7o&index=20&list=PLgziUXEE6QUwKubW_UH4RPwDLggHCvTFT
- Warhorse Studios [Warhorse Studios]. (2016a, febrero, 28). Kingdom Come: Deliverance Video Update #13: Introducing Combat Specialists [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=h4xgxaQquIU&list=PLgziUXEE6QUwKubW_UH4RPwDLggHCvTFT&index=6
- Warhorse Studios [Warhorse Studios]. (2016b, julio, 14). Kingdom Come: Deliverance-Armor & RPG. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=NIK3MURumeE&t=0s&index=13&list=PLgziUXEE6QUwofabP_N1Xc8VEcB_Mksgv