



# LOS AMBIENTES HISTÓRICOS EN LOS VIDEOJUEGOS

**Jorge Iván López Galicia**

Licenciatura en Historia de la UAM

**Andrés Cantón Notni**

Licenciatura en Letras Hispánicas de la UNAM



Figura 1.

Escena de

*Battlefield 1*, de:

<https://n9.cl/avxx>

**A** LO LARGO DE LOS años los videojuegos han evolucionado en busca de temáticas y dinámicas que logren atraer más público consumidor. Quedaron atrás las épocas en las que el entretenimiento con los videojuegos se mantenía en juegos de habilidad y destreza. Con el avance tecnológico implementado en las consolas a finales del siglo pasado, la creatividad para diseñar y crear videojuegos cobró un horizonte casi infinito. Bajo esa premisa, las grandes desarrolladoras encontraron en los ambientes históricos una agradable base sobre la cual pudieron ceñirse para construir historias y en escenarios ambientados en hechos o personajes históricos.

Los ambientes históricos representan también un maravilloso campo de posi-

bilidades para diseñar un videojuego, cargar el argumento de una historia en el pasado permite brindar una sensación inolvidable al jugador, ya que esto hace posible una dinámica parecida a viajar en el tiempo, crea un acceso para conocer monumentos, construcciones, escenarios y personajes atemporales a nosotros.

En cuanto al constructo de los juegos históricos es posible distinguir tres claros tipos de apropiación histórica en el armado de un videojuego, el primero hace referencia a elementos históricos que son usados para crear un ambiente o panorama en torno al cual se desarrolla la línea argumental del juego, por ejemplo, el uso que *Zelda* hace de elementos históricos referenciales. El segundo tipo desarrolla toda su línea argumental sobre un as-



pecto histórico, como lo son las leyendas o un hecho concreto, se enfoca en crear una escenografía tomando como referencia algún pueblo, elemento cultural o comunidad, para después desarrollarse plenamente con una historia que se reescribe en ese elemento histórico. El tercer tipo es aquel en el que el tránsito del juego recae en el peso histórico, quizás los ejemplos más representativos sean *Age of Empires*, *Age of Mithology* o la saga de *Total War*.

Por tanto, el primer tipo toma argumentos históricos referenciales como lo es el medievo, la mitología, la magia o la brujería (por citar algunos) para desarrollarse, explota estos elementos para crear ambientes y no se centra en hechos o personajes históricos específicos. Por el contrario, el segundo tipo se centra y hace girar todo alrededor de un héroe o una trama que sí tiene sustento histórico. En ese caso, la mitología específica, alguna guerra concreta, algún personaje histórico o un hecho real funge como base para erigir todo el constructo del videojuego. El ejemplo más cercano es *Uncharted*, el juego que en todas sus entregas utiliza los componentes históricos antes señalados

para insertar su historia y personajes en ese contexto para crear su propio devenir. Uno de los videojuegos más icónicos para ejemplificar lo anterior, además de *Uncharted*, es *Battlefield*, el cual, en su primera entrega fue ambientado en la segunda guerra mundial, para en su secuela crear una situación bélica ficticia entre naciones reales. En el último tipo, el carácter histórico no se torna un elemento estático, ya que el juego se sostiene en una traza histórica para que pueda desarrollarse, como su trama, como los personajes son sacados directamente de un contexto histórico.

### UN CASO PARTICULAR

Uno de los videojuegos que reúne los tres tipos de uso histórico antes mencionados es *Kingdom Come: Deliverance*, título desarrollado por *Warhorse Studios* el estudio independiente, con oficinas en Praga, República Checa. Desde su lanzamiento en 2018, el juego ha vendido más de tres millones de copias, digitales y físicas, para todas las consolas.

Este videojuego se presentó en los *trailers* y *gameplays* publicitarios como un



Figura 2.  
Portada Original  
de *Kingdom Come:  
Deliverance*. De:  
<https://n9.cl/57grq>



RPG hiperrealista y, a pesar de algunas carencias técnicas, la desarrolladora novata no decepcionó, no al menos, en cuanto a rigidez histórica y jugabilidad, no obstante, habrá que dejar a un lado los aspectos que transforman a esta caótica aventura medieval en un auténtico desafío de supervivencia. *Kingdom Come* se desarrolla dentro de un contexto histórico específico y se compromete con su papel hasta las últimas consecuencias.

Dentro de la historia, tomamos el control de Henry, el hijo de un herrero en la Bohemia del año 1403. El valiente personaje debe recorrer un arduo camino para convertirse en caballero, luego de que una horda de mercenarios asesinara a sus padres. Los acontecimientos responden a la deposición de Wenceslao de Luxemburgo como emperador del Sacro Imperio Romano. Entonces, el regente, Segismundo de Hungría, decide invadir la campaña bohemia y secuestrar a su medio hermano, Wenceslao, para poder tomar el control de las inestables tierras.

Este es el contexto histórico resumido de la trama propuesta por *Warhorse Studios*. Para lograr su objetivo, un equipo

de historiadores y letrados fueron contratados para cuidar hasta el último detalle. El resultado final del juego tiene como objetivo adentrar al jugador a una verdadera experiencia medieval.

No sólo se molestaron en documentar a fondo el aspecto histórico, sino que hicieron exploraciones de la región entre Sásava y Rataje, zona comprendida entre Kutna Hora y Praga. A esto sumaron los registros topográficos de la época, entre otros documentos para recrear un mapa como se hubiera visto a inicios del siglo xv. El resultado, en este aspecto visual, simplemente deja sin aliento. Pequeños aspectos como los cruces de los ríos, la forma de las colinas o, incluso, un curioso monumento rocoso que sigue en pie, fueron incluidos en la programación.

Por si esto fuera poco, el grupo de asesores igualmente contó con expertos sobre moda medieval. No sólo para cuidar los elementos de armaduras o ropajes, sino para que hasta los peinados y estilos, dependiendo de la estratificación social tuviera congruencia en la pantalla.

Por supuesto, no se puede pasar por alto el fondo sumamente religioso que



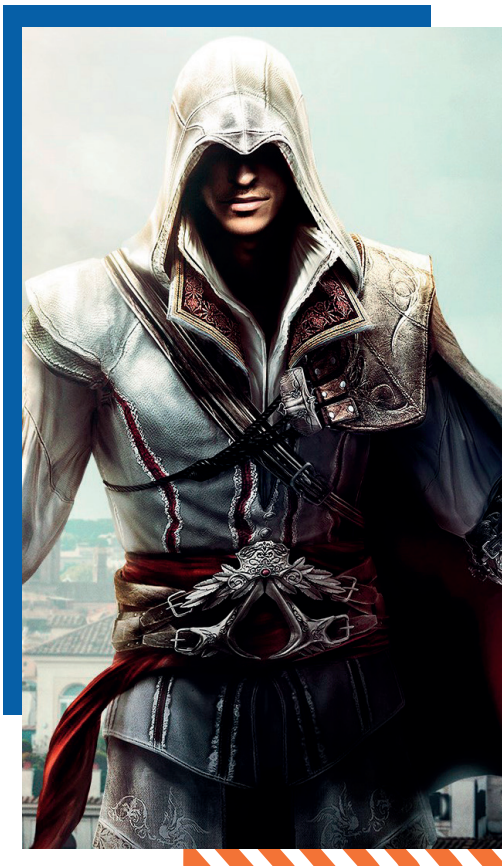
Figura 3.  
Batalla de  
caballeros armados  
en *Kingdom Come:  
Deliverance*. De:  
<https://n9.cl/mg1t>



acompaña a todo el juego. Ambientado en la Edad Media, todo aspecto de la vida cotidiana era regido por un cristianismo ferviente. *Kingdom Come* toma elementos de esto y lo convierte en una herramienta para volver la aventura aún más envolvente. No sólo se presentan misiones secundarias en las que podremos demostrar el fanatismo religioso propio de la época, sino que se puede interactuar con iglesias en los poblados, pagar por absoluciones, donar a la caridad e incluso pararse en medio del camino para rezar ante una cruz conciliatoria o un santuario.

Hay dos buenos ejemplos sobre misiones estrechamente ligadas a este último punto, las cuales toman elementos históricos y los incorporan como herramientas interactivas, por tanto, se vuelven indispensables dentro del contexto que plantea el videojuego. La primera da fe de la intensa superstición con la que se ha conocido a la llamada “edad del oscurantismo”, en ella el sacerdote de una aldea nos envía a hablar con una herborista, quien está arrepentida de haberle vendido una “extraña poción” a tres mujeres locales; esta se trataba del ungüento de las brujas<sup>1</sup>. Al final, el personaje principal las interrumpe en medio de una especie de aquelarre y es confundido con el diablo por estas mujeres con los sentidos alterados, ante esto, el juego da la opción de “retozar” con ellas.

La segunda encomienda es parte de la historia principal y, en ella, Henry tiene que infiltrarse en un monasterio para vivir entre los monjes. Esto da la oportunidad de conocer la vida cotidiana de un seminarista, entonces el jugador podrá enterarse un poco sobre la adminis-



tración y la política dentro de un complejo eclesiástico más allá de asistir a misa o trabajar en el *scriptorium*<sup>2</sup>.

La experiencia se completa con un extenso códice, en el que se puede consultar información detallada sobre los personajes reales que aparecen en el juego. Aparte de los propios reyes, una figura histórica que resalta es la de sir Radzig Kobyla, un comandante leal a Wenceslao IV; su nombre real era Racek Kobyla Dvojic, señor feudal de Skalice de la Plata, la tierra natal del protagonista en *Kingdom Come*. Kobyla es además un seguidor del predicador Jan Hus, quien también es mencionado en el juego, (conocido por sus fuertes críticas a los exce-



Figura 4.  
Personaje principal  
de *Assassin's Creed*,  
Ezio Auditore. De:  
<https://n9.cl/kr5xp>

<sup>1</sup>De acuerdo con la superstición, era una poción utilizada por las brujas para asistir a la celebración del Sabbath. Estaba compuesta, entre otros ingredientes, por belladona (arbusto cuyos frutos son altamente tóxicos) y manteca de recién nacido.

<sup>2</sup>Habitación de los monasterios de la Europa medieval dedicada a la copia de manuscritos.



sos de la Iglesia). En 1410, Radzig fue asesinado por un grupo de mineros, los cuales en un arranque de fervor religioso, lo destazaron a él y a doce de sus acompañantes.

Otra de las curiosidades del código, son los datos sobre artículos cotidianos y costumbres de la época. Se pueden encontrar la receta del hidromiel, un remedio para las pulgas, o los diferentes ritos religiosos de la Bohemia medieval.

Sin duda, *Kingdom Come: Deliverance* fue un proyecto sumamente ambicioso. Pese a sus pecados en cuanto a *glitches* y *bugs* se refiere, puede generar un verdadero interés en la historia medieval de una forma dinámica e intensa, y su jugabilidad representa un

desafío digno para complacer a los más exigentes *gamers*.

## APUESTAS GANADAS

Uno de los grandes aciertos de crear ambientes históricos fue la enorme oportunidad de explotar narrativas y discursos que son familiares y accesibles a todo el mundo para posteriormente darles un giro argumental creando nuevas historias, muestra de lo anterior lo podemos ver en títulos como *Assasin's Creed*, *God of War* o *Call of Duty*.

Otro punto a favor de apostar a las temáticas históricas es la oportunidad que los videojuegos brindan al jugador para inmiscuirse en los hechos históricos, involucrándolo en el desarrollo de las historias o aventuras de héroes, de batallas épicas o de mitos y leyendas.

Estos aspectos llenaron de frescura y vitalidad el género de aventura y batalla. Gracias al elemento histórico, fomentaron los puntos necesarios para explotar ambientes que los videojuegos aún no conocían o conocían muy poco.

Sumado a todo lo anterior, las opciones de juego, sobre todo el multijugador, terminarían por ofrecer una experiencia inigualable. Juegos como *Call of Duty* revolucionaron la manera de vivir la aventura de la batalla. Ya sea con unos pocos amigos conectados a la vez o jugando en línea en grupos de cientos de personas, la posibilidad de combatir en grupos otorgó el punto final para que el consumidor quisiera investirse en las temáticas históricas. Y es que basta con revisar los números en ventas de algunos títulos ya mencionados para entender el enorme éxito de apostar por la historia como hilo conductor de proyectos tan grandes y masivos como los que las desarrolladoras hacen hoy en día. 🇺🇸



Figura 5.  
Uncharted 4: A  
thief's end. De:  
<https://n9.cl/j6jj>