

ANÁLISIS EDUCATIVO

Kingdom Come Deliverance

Ignacio Medel Marchena
 Universidad Internacional de La Rioja
 chamarita.ignacio@gmail.com
 Enviada el 10/10/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Kingdom Come: Deliverance	Dificultad de aprendizaje	Alto
Desarrollador	Warhorse Studios	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Koch Media	Efectividad	Alto
Año de publicación	2018	Inmersión	Alto
Tipología del juego	RPG	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El juego es individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One		
App. Store	Steam, Instant Gaming...		
Precio	39,99 €		

1. Breve descripción

El juego nos sitúa en la Bohemia del siglo XV, concretamente en el conflicto que enfrentó a Segismundo y a Wenceslao IV por el trono.

A partir de una historia de venganza, recorreremos diferentes aldeas y localizaciones de la mano de Henry, quien irá evolucionando a lo largo del juego. A medida que avancemos iremos descubriendo las diferentes mecánicas del juego: lucha, robo, creación de objetos, etc.

Del título debemos destacar el gran detallismo y la labor de documentación histórica llevada a cabo, dando como resultado un juego muy preciso históricamente. En este sentido, contamos con un Códice donde se nos muestra esta información histórica, lo que nos ayuda a sumergirnos más en el título.



Imagen 1. Portada de Kingdom Come Deliverance.

Quizá el exceso de información, la interfaz (en ocasiones complicada de manejar) y la dificultad de realizar ciertas acciones (el combate, por ejemplo), puedan desanimar a jugadores que busquen un título donde jugar de manera fluida.

Kingdom Come Deliverance exige al jugador paciencia, control y habilidad en muchos momentos. Pero a cambio ofrece una experiencia inmersiva y motivadora acompañando a Henry en su gran aventura..

2. Mecánica básica del juego

El juego consiste en el manejo de un personaje con el que el jugador se identifica. Es, por tanto, un juego en primera persona. El jugador decide cada acción de su personaje. Se mueve con libertad por un mundo muy extenso, realizando las misiones que se le van proponiendo, ya sea en una línea narrativa principal o en misiones secundarias. Mientras tanto, el jugador debe ir adquiriendo destreza en la lucha y riqueza material para poder costearse un equipo militar que le aporte fuerza y prestigio.

En las misiones, el personaje se trasladará a caballo entre unas aldeas y otras de una misma comarca, y podrá tropezar con bandidos o mercenarios cumanos que intentarán asaltarle. Enfrentarse a ellos y robarles sus propiedades tras derrotarles le permitirá obtener beneficios económicos mediante su venta. Existe también la posibilidad de hacer viajes rápidos de una aldea a otra para evitar largas cabalgatas que, aunque transcurren por bellos paisajes, pueden acabar por hacerse aburridas cuando se van repitiendo.

3. Temas históricos principales

- ▶ Europa feudal.
- ▶ Conflictos políticos en la casa de Luxemburgo por el dominio de Bohemia a comienzos del siglo XV. Herejía husita.
- ▶ Vida cotidiana en la Edad Media.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Los actos que tomamos en **Kingdom Come: Deliverance** afecta a un entorno pequeño dentro de la historia medieval europea: una pequeña comarca de la Bohemia medieval. Con todo, el videojuego permite indagar en determinados aspectos de la historia política, social y cultural de comienzos del siglo XX. En términos políticos, **Kingdom Come Deliverance** muestra las consecuencias del enfrentamiento por el poder entre dos grandes señores de la Época Medieval, así como la formación de uno de los mayores imperios del Medievo: el de Segismundo de Luxemburgo. En términos sociales, el videojuego muestra la situación marginal de los refugiados de la guerra, y las diferentes clases sociales y qué supone ser de una u otra clase social en la Edad Media. Este

tipo de cuestiones están especialmente bien tratadas al irse modificando la situación social del protagonista Henry, a lo largo de la Historia, y también al modificarse su riqueza y atuendo: una vestimenta rica produce un efecto concreto en los otros personajes del juego (NPC's), y contrario al de un atuendo modesto. Finalmente, hay cuestiones culturales que también están representadas, como la presencia de la herejía husita en Bohemia, cuya doctrina se enseña profusamente en el juego por medio de diferentes dinámicas y narrativas..

b. Temporalidad - Evolución histórica.

El juego se sitúa en un momento muy concreto de la Historia, tanto a nivel espacial como temporal. No notamos evolución, sino que se nos invita a aventurarnos en ese momento concreto y conocer a fondo lo que ocurrió en ese momento y en ese territorio. Concretamente, en 16 kilómetros cuadrados.

c. Relevancia histórica

Al ser un momento y un lugar tan concretos, que no afectaron a toda Europa medieval, la relevancia histórica del título es escasa. El reinado de Segismundo no permitió consolidar en lo sucesivo un dominio imperial extenso, y por tanto la situación representada en el videojuego tiene una repercusión coyuntural. Por otro lado, la cuidada recreación de la vida en la Bohemia bajomedieval permite a los desarrolladores mostrar la vida diaria en esa época, con escenarios cuidados, atuendos muy variados en los NPC's y en el vestuario del propio protagonista, elementos muebles del patrimonio, alimentos de la época, y mecánicas de juego ligadas a aspectos sociales: tratamiento a los nobles y a las diferentes clases sociales, incluidos los refugiados de la guerra.

Por tanto, la relevancia histórica del juego se centra en aspectos sociales.

Dimensión ética de la Historia

Durante todo el juego vemos relaciones muy cercanas de Henry con el resto de personajes, o las relaciones de otros personajes entre sí.

Gracias a esta cercanía podemos plantear a nuestros alumnos cómo ven las relaciones existentes en la época entre gente de la misma clase social, diferente... Comprobar si ven comportamientos que les llamen la atención, etc. Puede ser una buena forma de comparar los comportamientos actuales con los que se reflejan en el juego, y ver cómo han evolucionado diferentes ideas, reglas sociales, etc.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Al ser un momento muy concreto y no transcurrir mucho tiempo en el juego, no podemos observar cambios relevantes en el contexto histórico del juego, más allá de los cambios meramente políticos que ocurren tras una invasión, en este caso la del ejército de Segismundo de Luxemburgo.

Perspectiva histórica

No podemos obtener de **Kingdom Come Deliverance** una visión general de la Baja Edad Media europea en cuestiones de tipo político, ya que se trata un momento y un espacio muy concretos. Pero sí nos permite observar, de manera muy detallista, el día a día en la vida bajomedieval. Casas, iglesias, castillos, tiendas, molinos... Todos los detalles se cuidan al máximo, permitiendo que el jugador pasee por esa época conociendo la vida diaria de campesinos, nobles, monjes...

