

# ANÁLISIS EDUCATIVO

## The Plague Doctor of Wippra

Javier da Silveira Bonilla  
 Universidad de la República (Uruguay)  
 javier.dasilveira@fder.edu.uy  
 Enviada el 01/09/2025  
 Publicada 01/11/2025

| Ficha técnica del videojuego |                                                 | Jugabilidad               |                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre del videojuego        | The Plague Doctor of Wippra                     | Dificultad de aprendizaje | Baja. En pocos minutos se comprenden las dinámicas del juego.                                                                                                                       |
| Desarrollador                | Electrocosmos                                   | Satisfacción              | Alta. El juego atrapa con su atmósfera oscura y envolvente. Presenta una narrativa corta, pero intensa que deja una fuerte impresión                                                |
| Distribuidor                 | Application Systems Heidelberg                  | Efectividad               | Alto. Cumple con su objetivo de transportar al jugador a la Alemania medieval                                                                                                       |
| Año de publicación           | 2022                                            | Inmersión                 | Baja. El espacio jugable es muy reducido: una pequeña parte de la aldea, el hospital del convento y algunos interiores de viviendas.                                                |
| Tipología del juego          | Aventura narrativa histórica<br>Point-and-click | Motivación                | Alta. Las decisiones que realiza el jugador guían la historia, desembocando en diversos finales.<br><b>Banished</b> es un juego de un solo jugador, sin elementos de socialización. |
| PEGI                         | PEGI 12                                         | Socialización (elementos) | Al tratarse de un videojuego para un solo jugador, no contempla elementos de socialización.                                                                                         |
| Estrategias de pago online   | No                                              |                           |                                                                                                                                                                                     |
| Publicidad                   | No                                              |                           |                                                                                                                                                                                     |
| Dispositivo                  | PC                                              |                           |                                                                                                                                                                                     |
| App. Store                   | Steam, GOG.com                                  |                           |                                                                                                                                                                                     |
| Precio                       | 9,89 €                                          |                           |                                                                                                                                                                                     |

## 1. Breve descripción

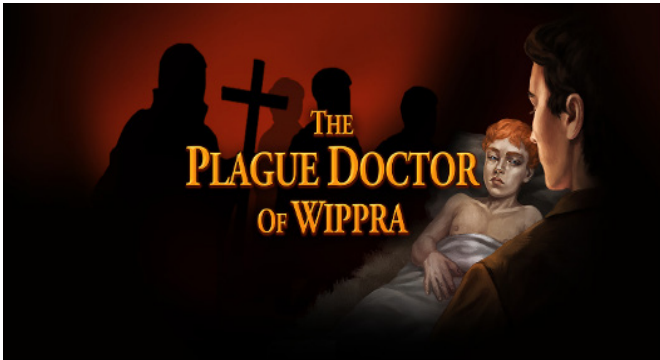


Imagen 1. Portada de *The Plague Doctor of Wippra*

**The Plague Doctor of Wippra** se ambienta en el rebrote de peste negra que afectó Wittenberg en 1527. El juego pone al usuario en la piel de Oswald Keller, un médico recién llegado a la villa de Wippra, en Alemania Oriental, quien debe desenvolverse en medio de una crisis sanitaria, diagnosticando y tratando a pacientes, lidiando con prejuicios sociales y religiosos y tomando decisiones que pueden alterar el curso de la historia personal y colectiva.

## 2. Mecánica básica del juego

Se trata de un videojuego basado en la interacción directa con los escenarios y personajes mediante el sistema de aventura gráfica *point-and-click*. El jugador debe explorar distintos espacios de la aldea de Wippra, dialogando con distintos habitantes —aldeanos, guardias, miembros del clero y de la nobleza—, recolectando objetos y combinándolos para diagnosticar enfermedades y tratarlas de acuerdo con los conocimientos médicos de la época. Todo esto ocurre mientras el jugador debe lidiar con prejuicios y tensiones sociales, atendiendo a dilemas morales que pueden modificar el desenlace de esta historia.

## 3. Temas históricos principales

- ▶ Medicina y salud en Europa del Renacimiento.
- ▶ Impacto social de la peste: reacciones colectivas, estigmatización y supersticiones
- ▶ Estructura social y poder local en la primera mitad siglo XVI
- ▶ Comienzos de la Reforma Protestante

## 4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

### a. Causalidad

En **The Plague Doctor of Wippra**, las acciones que toma el jugador afectan un entorno pequeño y concreto: la aldea de Wippra en 1527. A través de la experiencia de Oswald Keller, se pueden explorar aspectos históricos de la sociedad, religión y medicina de la Europa renacentista. Cada decisión que adopte el jugador genera consecuencias claras en las dinámicas de la aldea, generando finales distintos.

## b. Temporalidad – Evolución histórica

**The Plague Doctor of Wippra** transcurre en poco más de un día, durante el año 1527, durante un rebrote de la peste bubónica en regiones de Alemania Occidental. La elección de este rebrote específico resulta interesante, ya que permite observar los primeros efectos la Reforma, una década después que Martín Lutero publicara sus 95 tesis en la cercana ciudad de Wittenberg.

## c. Relevancia histórica

**The Plague Doctor of Wippra** permite al jugador experimentar la vida diaria de una pequeña aldea durante la Europa renacentista, en un contexto de propagación de la peste bubónica. El videojuego presenta cómo interactúan las estructuras sociales, las jerarquías locales y la relación entre fe y ciencia durante la crisis sanitaria.

## d. Dimensión ética de la Historia

**The Plague Doctor of Wippra** plantea al jugador diversas decisiones éticas centradas en la práctica médica. El protagonista, Oswald Keller, debe decidir a qué pacientes atenderá primero, cómo equilibrar la seguridad personal con el deber profesional y cómo responder a las creencias y supersticiones, tanto de los aldeanos, como del clero. La reflexión ética en un contexto de crisis sanitaria y el papel de la responsabilidad individual del médico es uno de los puntos fuertes de la narrativa del videojuego, siendo que las decisiones influyen en su final.

## e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

Si bien la historia del videojuego transcurre en un período de tiempo muy corto, de poco más de un día, permite identificar aspectos de continuidad y cambio. Mientras que las tradiciones, creencias y estructuras sociales representan la continuidad, la dinámica en un contexto de crisis sanitaria — por ejemplo, la desconfianza y el prejuicio contra los extranjeros y los judíos—, así como las ideas de Oswald Keller sobre las causas de la propagación de la enfermedad, encaran el cambio histórico.

## f. Perspectiva histórica

Este videojuego refleja, de una forma narrativa y simplificada, la experiencia social de una pequeña aldea centroeuropea renacentista, durante un rebrote de peste bubónica. La representación del alcalde, el guardia y los representantes del clero favorecen la narrativa, en detrimento de un estricta recreación histórica. La temporalidad se encuentra comprimida, por lo que la respuesta a los tratamientos o los procesos de creación de ungüentos y otros remedios, en lugar de ocupar horas, días o semanas, se da en pocos minutos. Por último, los dilemas que presentan al jugador, como la priorización de pacientes, no necesariamente son percibidos de la misma forma que lo harían los médicos en 1527.