

La Edad Media videolúdica: entre lo documental y espectacular en los videojuegos de historia medievales

The videoludic Middle Ages: between the scientific and spectacular in historical medieval video games

Álvaro Herce Martín 

Universitat Politècnica de València, aheremar3@upv.edu.es

Breve bio autor: Historiador del Arte por la Universitat de València, estudiante del Máster de Artes Visuales y Multimedia (UPV-Facultad de Bellas Artes)

How to cite: Herce Martín, A. (2024). La Edad Media videolúdica: entre lo documental y espectacular en los videojuegos de historia medievales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17864>

Resumen

El pasado histórico se ha consolidado como fuente de origen de incontables contenidos puestos al servicio de los medios de consumo de masas de la sociedad contemporánea. El interés por la historia es algo innato en el ser humano, y en un presente donde las tecnologías experimentan cambios cada vez más frenéticos y dinámicos, “recorrer” y “vivir” el pasado ya es una posibilidad. No solo eso, sino que podemos hablar de un fenómeno de espectacularización del pasado, donde la Edad Media en concreto se ha consolidado como uno de los períodos más explotados por la industria del entretenimiento, convirtiendo su imagen y recuerdo en un producto mercantilizado, siendo reiterado de manera continuada a través de los distintos medios culturales, desde la novela y el cine, pasando por la televisión y el cómic, y llegando, finalmente, al videojuego.

Será este último medio, el videojuego, el principal catalizador de una memoria medieval deformada y mutada por la incesante reproducción de imágenes pretéritas adaptadas al consumo masivo, un fenómeno que ha provocado que el recuerdo científico e histórico entre en conflicto con la creación de un imaginario medieval basado en arquetipos, estereotipos y mitos, creando así una Edad Media alternativa fruto de su propia explotación dentro de un sistema capitalista ya tardío y sangrante. Por esta razón se hace imperativo el estudio de los contenidos de los conocidos como videojuegos “históricos” medievales con el objetivo de entender y analizar hasta qué punto este tipo de productos contribuyen, o no, a la transmisión de un medievo tergiversado por diversos filtros culturales repetidos hasta la saciedad en una sociedad de consumo que antepone la espectacularización del pasado a una representación veraz y documentada.

Palabras clave: memoria histórica; Edad Media; remediación; videojuegos de historia; espectacularización.

Abstract

The historical past has become the origin of countless contents placed at the service of the mass media of contemporary society. The interest in history is something innate in human beings, and in a present where technologies are undergoing increasingly frenetic and dynamic changes, “traversing” and “living” the past is already a possibility. Not only that, but we can speak of a

phenomenon of spectacularization of the past, where the Middle Ages in particular has established itself as one of the moments most exploited by the entertainment industry, turning its image and memory into a commodified product. Moreover, the Medieval period has been reiterated continuously throughout different cultural media, from the novel and cinema, through television and comics, and finally reaching the video game.

It will be this last medium, the video game, the main catalyst of a medieval memory deformed and mutated by the incessant reproduction of past images adapted for mass consumption, a phenomenon that has caused the scientific and historical memory to conflict with the creation of a medieval imaginary based on archetypes, stereotypes and myths, thus producing an alternative Middle Ages, fruit of its own exploitation within an already late and bleeding capitalist system. For this reason, the study of the contents of the so-called "historical" medieval video games becomes imperative. The aim is to understand and analyse to what extent these products contribute, or not, to the transmission of a distorted Middle Ages. This distortion is caused by various cultural filters that are repeated ad nauseam in a consumer society that prioritizes the spectacularization of the past over a truthful and documented representation.

Keywords: *historical memory; Middle Ages; remediation; historical video games; spectacularization.*

INTRODUCCIÓN

La representación y evocación del pasado en el medio videolúdico ha sido, ya desde los inicios de la propia industria, una de las temáticas más populares entre el público de masas (Cruz Martínez, M.A., 2020, p. 41). El potencial de comercializar y espectacularizar la historia se ha manifestado a través del éxito de sagas como *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2020) o *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010-2018). En esta conversión del pasado en objeto de ocio y consumo, ha sido la Edad Media el período más explotado y reproducido, perpetuando una serie de imágenes y motivos ya reiterados hasta la saciedad en los medios de comunicación masivos que precedieron al videojuego.

Así, siendo el videojuego el producto cultural más consumido a nivel global (Desarrollo Español de Videojuegos, 2021, p. 16), se torna imperativo el estudio y análisis de unos contenidos históricos que suelen presentar un Medioevo remediado y estereotipado. El videojuego se convierte entonces en un objeto de estudio más a través del cual entender y estudiar la representación de la historia pasada, debiendo reivindicar su potencial como herramienta didáctica y educativa a través de la cual reflexionar sobre nuestra relación con el pasado desde el presente. Bajo esta premisa, la investigación se adscribe al campo de los *game studies* y la cultura visual desde una perspectiva histórico-artística, tratando de arrojar luz a una problemática cuya complejidad evoluciona y se transforma a velocidades vertiginosas.

Partiendo de la creciente popularidad del videojuego de historia, se lleva a cabo una selección de tres obras videolúdicas que han elegido el período medieval como el momento histórico en el que ambientar sus historias: *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), *Manor Lords* (Slavic Magic, 2024) y *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022). El objetivo de este trabajo será comprender y explicar cómo estos videojuegos recuerdan, representan y transforman el pasado histórico medieval. ¿Qué tipo de imágenes utilizan? ¿A qué fuentes remiten? ¿Proponen una visión puramente espectacular y estética, o existe un trabajo científico y documental?

METODOLOGÍA

Con el objetivo de dar respuesta a las preguntas planteadas se ha empleado una metodología fundamentada principalmente en la búsqueda, selección, consumo y estudio de productos videolúdicos ambientados en la Edad Media. Para ello se ha utilizado una videoconsola *PlayStation 5* y un ordenador personal.

Asimismo, la visualización de entrevistas a los estudios desarrolladores termina la documentación sobre la temática a desarrollar en el presente trabajo, finalmente complementada mediante una compilación bibliográfica en torno a la memoria histórica a través del videojuego y la representación del Medioevo en el ámbito videolúdico.

DESARROLLO

1. "Autenticidad" histórica en *Kingdom Come: Deliverance*

Kingdom Come: Deliverance (abreviado *KCD*) es un videojuego de rol de mundo abierto en primera persona que nos sitúa en la Bohemia del siglo XV, concretamente en la aldea minera de Skalitz, la cual es arrasada por el ejército del rey Segismundo de Hungría en su campaña de conquista. La trama gira alrededor de Henry, hijo del herrero de Skalitz que, tras haber sido testigo del saqueo y la matanza en su aldea, logrará escapar y unirse más tarde a las fuerzas que lucharán contra la invasión de Segismundo para traer justicia para su familia, asesinada durante el asalto.

Desde las primeras fases de desarrollo se evidenció un claro interés por ofrecer una experiencia lo más cercana posible a la realidad bajomedieval bohemia. En este sentido, cabe destacar la descripción que el estudio hizo para su título en su página de *Kickstarter*:

No encontrarás dragones, guerreros élficos medio desnudos o magos en *Kingdom Come: Deliverance*. En ningún momento tendrás que coleccionar siete piezas de un bastón mágico legendario para derrotar a un mal antiguo decidido a destruir el mundo con un ejército de demonios.

Queremos traerte una historia sólida arraigada en el punto álgido de la Edad Media, representada en toda su gloria. [...] Imagínalo como si fuera *Braveheart: el videojuego*. [...] Queremos crear una experiencia lo más auténtica posible [...] y una historia basada en hechos históricos reales.¹ (Warhorse Studios, 2014, “A Different Kind of RPG”)

Los desarrolladores son conscientes de la utilización del Medievo en su vertiente más fantástica y *tolkieniana*, y muestran su voluntad de separarse de dicha representación, optando por un retrato de la Edad Media “auténtico” e “histórico”. Es interesante, sin embargo, que seguido de estas afirmaciones comparen su videojuego con *Braveheart*, producción cinematográfica cuyo rigor histórico se vio supeditado a la aventura y la épica (Ewan, 1995). *KCD* ejemplifica cómo el videojuego hegemónico histórico plantea una representación “basada en la reificación del pasado y la conversión de éste en una fuente para extraer imágenes espectaculares” (Venegas Ramos, 2022, p. 16). Los desarrolladores toman como inspiración una producción audiovisual anterior que, a su vez, evoca una memoria histórica construida a partir de la repetición y reproducción de imágenes espectaculares, es decir, una “memoria estética” (Venegas Ramos, 2020, p. 55).

La búsqueda de “autenticidad” será el leitmotiv de la empresa checa al hablar de su obra. De hecho, el equipo llevó a cabo una importante labor de documentación. En la cinemática inicial podemos establecer similitudes entre la imagen utilizada para mostrar la muerte del emperador Carlos IV y fuentes historiográficas medievales como *las Crónicas de Froissart* (Fig. 1). Los desarrolladores también acudieron a distintos lugares de Bohemia Central para tomar referencias artísticas y visuales. En una entrevista a los diseñadores artísticos (Warhorse Studios, 2016, min. 14) se afirma que “la mayoría de edificios han sido reconstruidos numerosas veces a lo largo de la historia, así que buscamos solo las partes que son auténticas”, haciendo énfasis de nuevo en una “autenticidad” que nunca se define del todo.



Fig. 1 Funeral de Ricardo II de Inglaterra (izquierda; Jean Froissart, s. XV. Extraído de: <https://www.luminarium.org/encyclopedia/richard2.htm>) y captura de pantalla de *KCD* (derecha)

¹ Tanto la presente traducción como las sucesivas son realizadas del inglés al castellano por el autor del escrito.

Elementos como la perspectiva en primera persona, la creación de un mundo abierto y la inclusión de estados como hambre, cansancio o limpieza contribuyen a consolidar una experiencia más verídica, todo ello mediante gráficos hiperrealistas “que no es que te aludan a un paisaje urbano de determinado siglo medieval, es que te lo están ‘enseñando’ de manera cinematográfica. No hay que imaginar en este sentido nada, pues lo estás viendo” (Jiménez Alcázar, 2016, p. 82). No obstante, no podemos olvidar que nuestros objetos de estudio son productos de consumo resultado de una serie de decisiones e intenciones de un equipo de personas. En este sentido, las palabras de uno de los desarrolladores resumen a la perfección la subordinación de la historicidad al espectáculo:

Sabemos que solo es un videojuego, y tiene que haber elementos de jugabilidad en él [...]. Es un juego, [...] vives y mueres para la historia y se tienen que hacer compromisos para hacerlo un videojuego divertido. (Clubit, 2017, min. 4:30)

El objetivo principal de este tipo de títulos no obedece tanto a un interés historiográfico (a pesar de herramientas tan interesantes como el códice, que contiene información histórica de todo tipo; Fig. 2), sino que, tal y como ocurría con *Braveheart*, la autenticidad histórica queda supeditada a una intencionalidad estética. El Medioevo se convierte en escenario de grandiosas fortalezas que “enseñorean el paisaje europeo”, de heráldicas y señales de identidad, de caballeros y damas (Jiménez Alcázar, 2016, p. 80), y un sinfín más de tópicos remediados y reiterados.



Fig. 2 Captura de pantalla del códice de KCD

La transformación de la memoria histórica en estética supone la manipulación y reinterpretación del pasado. En *KCD* es visible, por ejemplo, en la representación de la mujer. Los personajes femeninos aparecen representados bajo un modelado altamente estilizado, siendo escasas las mujeres con cuerpos disidentes (Delgado, 2018). Se conforma un ideal de mujer medieval subordinado a las intenciones narrativas de los desarrolladores. La historiadora Inmaculada Castilla afirma que: “un historiador busca conocer algo en profundidad y divulgarlo, mientras que un desarrollador tiene intenciones narrativas” (Delgado, 2018). Se hace así patente una memoria selectiva que decide qué es y qué no es históricamente importante en su proceso de creación de la imagen bajomedieval centroeuropea (McCarter, 2018).

En ámbitos más abstractos como las conductas sociales o el lenguaje, la fidelidad histórica también parece deformarse. Bohemia aparece como una región estable y homogénea, sin indicios de disconformidad, a pesar de que históricamente nos encontramos en los albores de las Guerras Husitas. Andreas Inderwildi (2017) ya señalaba la inevitable distorsión del pasado vinculada a la “experiencia medieval” camuflada bajo un realismo inexacto o impreciso. Los enemigos aparecen como seres demonizados, desde las tropas húngaras de Segismundo hasta los mercenarios cumanos. De hecho, el primer encontronazo del protagonista con tropas

turcas se resume en un intento de violación a una mujer mientras otros soldados nos persiguen gritando en un idioma extranjero que el juego no se molesta en traducir (los personajes cercanos al protagonista, sin embargo, hablan un perfecto inglés; McCarter, 2018).

Lo que tenemos, en suma, es un ejemplo de autenticidad histórica selectiva que trata de satisfacer las necesidades de una sociedad de consumo. En palabras de Venegas Ramos (2020): “La memoria o la especulación ya no obligan al recuerdo ni al deber, obligan a la satisfacción y exigen al creador forjar su obra en el molde de la diversión, la satisfacción y la rentabilidad” (p. 212).

2. La evocación del Medievo a través del arte de la iluminación: *Pentiment*

Pentiment es un videojuego narrativo con elementos de rol y aventura. Si bien el título se ambienta en el siglo XVI, presenta aspectos interesantes vinculados con la creación de manuscritos y con elementos que definieron los últimos años de la Baja Edad Media. Controlamos a Andreas Maler, un artista en proceso de especializarse en el arte de la iluminación en la abadía de Kiersau, en Tassing, situado en la Alta Baviera. Aunque en principio el objetivo principal de Andreas es terminar su *opus magnum*, el pintor acabará envuelto en una trama donde deberá resolver una serie de misterios a lo largo de tres actos.

El juego se enmarca en un escenario histórico ficticio, en cuanto que ni Tassing ni Kiersau existieron históricamente, así como ninguno de los personajes presentes en la narración. No obstante, sí que se referencian lugares, eventos y otros personajes históricos reales. De hecho, temporal y narrativamente, *Pentiment* tiene lugar en un contexto en el que la imprenta se ha asentado ya como medio para crear y distribuir textos, siendo la abadía de Kiersau uno de los últimos centros de creación de manuscritos, al menos en el contexto del Sacro Imperio Romano. Históricamente, la aparición de la imprenta no anuló súbitamente la producción manual de manuscritos iluminados, como podemos ver con casos como el *Libro del Golf* (Fig. 3), pero sí que es una problemática tratada *in game*, otorgando una contextualización histórica documentada y verídica.



Fig. 3 Mes del marzo del Libro del Golf (izquierda; Simon Bening, siglo XVI. Extraído de: <https://imagesonline.bl.uk/asset/4831>) y captura de pantalla de *Pentiment* (derecha)

Desde el inicio se hace patente la riqueza de fuentes historiográficas consultadas y su adaptación a las mecánicas y estilo artístico del juego, sobre todo en la indumentaria, la arquitectura o la producción de manuscritos, siendo este último el aspecto más interesante y el que más resuena en la jugabilidad. El título añade además un glosario con información sobre diversas cuestiones históricas, adición cada vez más común en los videojuegos de historia. Ahora bien, a pesar de que se consultaron grabados y pinturas de la época bajomedieval para sustentar el apartado artístico, desde el estudio siempre fueron conscientes de que estas representaciones no eran necesariamente pruebas fácticas de la realidad medieval del momento, sino que más bien encarnaban un modelo representativo y visual concreto (Noclip, 2024, min. 32:00). En este sentido, la labor interpretativa de los desarrolladores se conjuga con la fidelidad histórica, amalgamando conocimiento científico con entretenimiento lúdico. De hecho, los elementos decorativos extraídos del arte de la iluminación que encontramos en los menús

del juego (Fig. 4), aunque inspirados en referentes históricos, no obedecen tanto a una intención iconográfica o simbólica como la podían tener en sus obras de origen, sino que más bien se apela a un imaginario claramente reconocible como medieval, concretamente al ámbito de los manuscritos.



Fig. 4 Captura de pantalla de Pentiment

Es destacable, no obstante, el mero hecho de incluir una opción para observar y apreciar el arte de la marginalia. Todo ello genera una situación donde actuamos como un “meta-escriba” o “meta-artista”, y en la que el propio *gameplay* simula el arte de los manuscritos iluminados. Además, la forma en la que los diálogos de los personajes surgen como si estuvieran siendo escritos y el propio efecto de la pluma al rozar el papel refuerzan esta sensación.

Pero, por otro lado, *Pentiment* también hace uso de fuentes que tienen su origen en los medios de comunicación masivos. Obras como *El nombre de la rosa* (Umberto Eco, 1980), *Andréi Rublov* (Andréi Tarkovski, 1966) o *El molino y la cruz* (Lech Majewski, 2011) se tuvieron en cuenta para la creación de diversos aspectos del *gameworld*. Así, de manera similar a Eco, la acción tiene lugar en una abadía ficticia en un territorio que sí que es histórico, lo cual dio un amplio margen al estudio para hacer uso de elementos procedentes del sur de Alemania e incluso de Austria con el objetivo de otorgarle al conjunto una sensación de familiaridad (Noclip, 2024, min. 23).

Observamos de nuevo licencias interpretativas por parte de los creadores, como la inclusión de un molino de viento en Baviera (inspirado por el film de Lech Majewski) o la de una imprenta – en una pequeña aldea en los Alpes, recordemos. Son detalles que no cumplen una rigurosidad histórica total, pero se contextualizan e implementan de manera lógica en la historia y *setting* del juego. El propio director de *Pentiment*, Josh Sawyer, habla sobre cómo en su obra contrastan la interpretación histórica con la ficción histórica (Sawyer, 2024), entendiendo interpretación como “volver a contar de nuevo de manera precisa algo muy conocido” (2024, min. 2:00), mientras que la ficción histórica la asocia al proceso de imaginar elementos (*idem*).

En definitiva, si bien *Pentiment* sacrifica algunos detalles históricos en pos de la narrativa y jugabilidad, se tratan de detalles que no llegan a deteriorar una representación del período medieval original y documental, representación que, además, logra alejarse de la frecuente espectacularización y romantización del Medioevo en los medios de comunicación masivos.

3. Señoríos y gestión del territorio en la Baja Edad Media: *Manor Lords*

Un último ejemplo interesante es el videojuego *Manor Lords*, actualmente disponible mediante acceso anticipado. Perteneciente al género de estrategia en tiempo real, *Manor Lords* sigue la estela de otros simuladores de construcción y gestión de ciudades medievales como *Grand Ages: Medieval* (Gaming Minds Studios, 2015) o *Foundation* (Polymorph Games, 2019).

Si acudimos a la página del título en *Steam* (Slavic Magic, 2024a) encontraremos la siguiente descripción:

Manor Lords es un juego de estrategia que te hará experimentar la vida de un señor medieval. Convierte tu aldea en una ciudad próspera, encárgate de los recursos y las cadenas de producción y sítete de la conquista para expandir tus tierras.

Manor Lords se inspira en el arte de la Franconia del s.XIV y mantiene el rigor histórico en la medida de lo posible tanto en los gráficos como en las mecánicas jugables. Se han descartado los temas medievales recurrentes en favor de la precisión histórica para lograr una sensación más auténtica, variopinta y creíble.

Esta primera descripción ya nos sitúa en una posición concreta al respecto del recuerdo medieval. Tal y como explicaban los creadores de *KCD*, desde *Slavic Magic* se es consciente de una temática asociada recurrentemente al Medioevo de la cual desean alejarse para favorecer un mayor rigor histórico “en la medida de lo posible”. Según palabras de Andreas Moitzi, historiador medieval y asesor histórico de *Manor Lords*: “el objetivo del juego es crear una atmósfera que pueda considerarse creíble por los jugadores. Esto quiere decir que los jugadores deberían tener la impresión de que el mundo jugable se siente medieval” (Copeylus, 2023). De nuevo, nos encontramos con esta idea que vertebra gran parte de los productos de consumo ambientados en el pasado histórico y que se basa en la creación de una “sensación histórica”, un conjunto de elementos e ideas que permiten fácilmente al jugador entender qué momento histórico se encuentra ante él.

Al igual que *KCD* y *Pentiment*, la labor de documentación científica relacionada con aspectos como la indumentaria o la arquitectura es completa y rigurosa (Fig. 5). De hecho, en la página web del propio videojuego (*Slavic Magic*, 2014b) concretan que “todos los edificios se inspiran en referentes históricos de la Europa de los siglos XI al XV”. Además, propone una aproximación novedosa al mundo medieval al tratar aspectos como la gestión de señoríos (Chimondeguy, 2024).

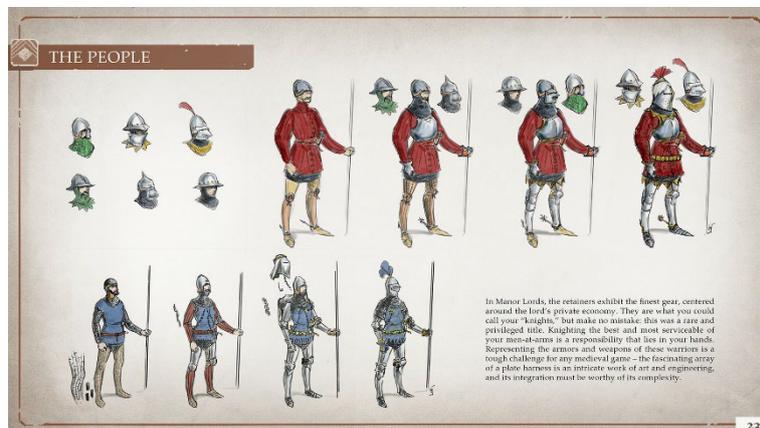


Fig. 5 Captura de pantalla del “Artbook” de *Manor Lords* (*Slavic Magic*, 2024, p. 23)

No obstante, una vez más nos encontramos ante la problemática de la gamificación y adaptación del pasado para el consumo. Problemática la cual, no obstante, sí que ha sido tenida en cuenta en este caso a la hora de abordar la recreación histórica. Durante el desarrollo del videojuego, Andreas Moitzi (2023, min. 6:50) ya planteaba no solo la dificultad de ceñirse únicamente a la representación documental de lo material como verificación de la veracidad científica de la obra, sino que también reflexionaba en torno a las contrariedades latentes a la hora de hablar de “exactitud histórica” y “autenticidad” en las recreaciones videolúdicas del pasado. Con todo esto se percibe que los desarrolladores son conscientes del tipo de obra que presentan al público, y que no por el hecho de ilustrar con precisión la urbanización medieval o el equipamiento militar se convierte el videojuego en una manifestación científica de la Edad Media.

Al fin y al cabo: “[*Manor Lords*] no se crea en el siglo XIV, sino que es una obra del siglo XXI” (2023, min. 7:00). Al reconocer el contexto lúdico en el que conciben su videojuego y los límites que plantea la evocación del pasado en la industria del entretenimiento, es posible establecer una armonía entre ocio y veracidad científica, entre juego y aprendizaje histórico.

CONCLUSIONES

El videojuego se ha consolidado como un objeto de estudio más a través del cual poder estudiar nuestra relación con el pasado medieval. Con los ejemplos analizados en la presente investigación se ha podido comprobar que, aunque sea prácticamente imposible desligar el videojuego histórico de una memoria estética basada en la espectacularización del pasado y forjada en los medios de comunicación de masas que lo precedieron, existen elementos y herramientas asentadas en fuentes documentales rigurosas y científicas. Todo ello da lugar a un espacio para el aprendizaje histórico dentro del divertimento lúdico, siempre y cuando se tenga en consideración un contexto en el que las intenciones narrativas y estéticas de los autores van a prevalecer ante otras intenciones más críticas o didácticas propias de la investigación académica o profesional.

FUENTES REFERENCIALES

- Chimondeguy, J. (9 de mayo de 2024). *Representaciones de la Baja Edad Media en los Videojuegos. El caso de “Manor Lords”*. [Sesión de conferencia]. VII Congreso Internacional Historia y Videojuegos [Online].
- Clubit (11 de diciembre de 2017). *Kingdom Come: Deliverance – Developer Interview* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MXWd91GOpq0>
- Cruz Martínez, M. A. (2020). Videojuegos históricos e historiográficos: acercamientos, problemas y alternativas. En J. F. Jiménez Alcázar, G. F. Rodríguez y S. Maris Massa (Coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (1ª ed., 9, pp. 41-74). Compobell.
- Delgado, M. (26 de febrero de 2018). *Kingdom Come: Deliverance, ¿rigor histórico o machismo disfrazado?* VidaExtra. <https://www.vidaextra.com/rpg/kingdom-come-deliverance-rigor-historico-o-machismo-disfrazado>
- Desarrollo Español de Videojuegos (7 de abril de 2021). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2022*. <https://www.dev.org.es/es/publicaciones/libroblancodev2022>
- Entertainment Software Association (9 de julio de 2023). *2023. Essential Facts About the U.S. Video Game Industry*. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023.pdf
- Ewan, E. (1995). Braveheart. *The American Historical Review*, 100(4), 1219-1221. <https://doi.org/10.2307/2168219>
- Inderwildi, A. (5 de marzo de 2018). *Kingdom Come Deliverance’s quest for historical accuracy is a fool’s errand*. Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>
- Jiménez Alcázar, J. F. (2015). *Videojuegos y Edad Media* [Catálogo de exposición]. Compobell. <https://www.historiayvideojuegos.com/catalogo-de-la-exposicion-videojuegos-y-edad-media/>
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos. *Colección Historia y Videojuegos*, 3. Compobell.

- Joseph, T. (2014). Mediating War and Peace: Mass Media and International Conflict. *India Quaterly*, 70(3), 225-240. <https://doi.org/10.1177/0974928414535292>
- McCarter, R. (2 de marzo de 2018). *Kingdom Come: Deliverance – Myth-making and Historical Accuracy*. Unwinnable. <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/>
- Moitzi, A. [Copeylus] (20 de agosto de 2023). *The historical ambition of Manor Lords*. [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/ZtDw6oQ147E?si=HVFLFmsy_l3sj1Hh
- Noclip – Video Game Documentaries (9 de abril de 2024). *The Making of Pentiment – Noclip Documentary*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ffldgOBYwbc>
- Sawyer, J. (18 de diciembre de 2023). *Mixing History and Fiction in Pentiment*. [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/mhZcNA16m8A?si=w8f0VT5BERwb8-jy>
- Slavic Magic (2024a). *Manor Lords* [Steam]. https://store.steampowered.com/app/1363080/Manor_Lords/?l=spanish
- Slavic Magic (2024b). *Manor Lords*. <https://manorlords.com/>
- Warhorse Studios (22 de enero de 2014). *Kingdom Come: Deliverance*. Kickstarter. Recuperado el 5 de abril de 2024 de <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>