



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



Faculdade de Ciências Humanas
(FACH) Curso de Licenciatura em
História

JOÃO MIGUEL VALDEZ RIOS

**ANÁLISE ARCHAEOGAMING DO MEDIEVAL EM "KINGDOM COME:
DELIVERANCE"**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito para
obtenção do título de Licenciado em
História da Faculdade de Ciências
Humanas (FACH) da Universidade
Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS).

Professora Orientadora: Dr.^a Lia Raquel
Toledo Brambilla Gasques (UFMS).

Campo Grande – MS

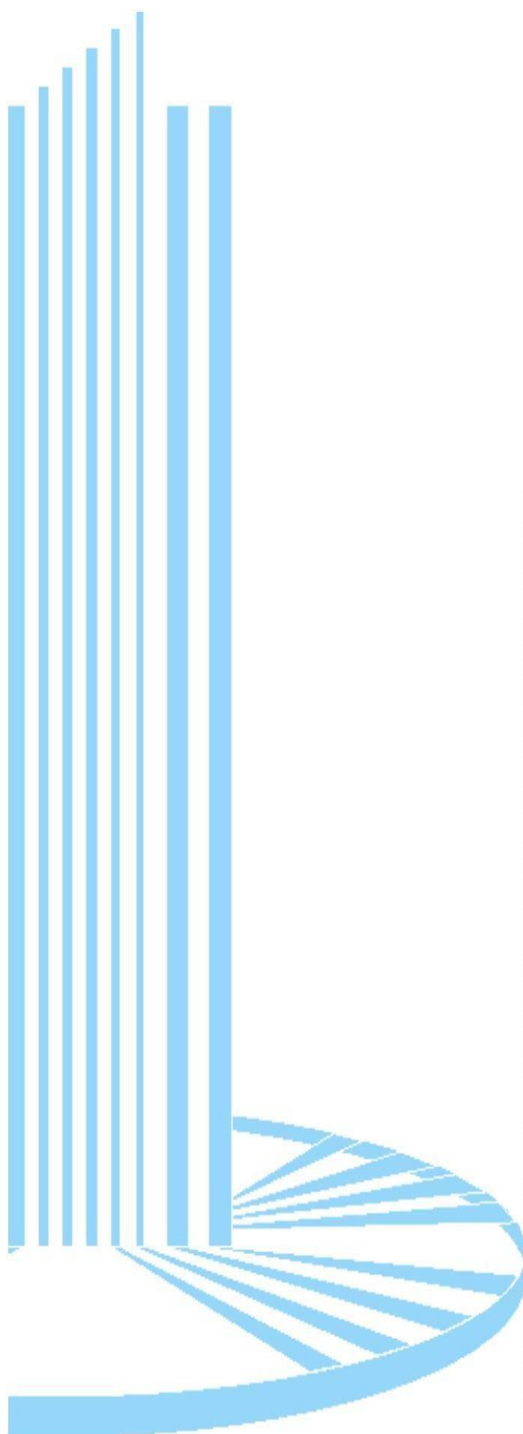
2025

JOÃO MIGUEL VALDEZ RIOS

**ANÁLISE ARCHAEOGAMING DO MEDIEVAL EM "KINGDOM COME:
DELIVERANCE"**

Artigo apresentado ao Curso de História, da
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul,
como requisito parcial para obtenção do título
de licenciado.
Área de concentração: História/Arqueologia.

Orientador(a): Lia Raquel Toledo Brambilla
Gasques.



BANCA

Prof^a Dr.^a Lia Raquel Toledo
Brambilla Gasques. UFMS – Orientadora

Prof Dr Carlos Eduardo da Costa
Campos. UFMS – Membro Titular

Prof^a Ma Robert Alexandre Gonzaga
Padilha. SEMED/CG-MS – Membro Titular

Resumo

Este artigo analisa o grau de autenticidade histórica do jogo *Kingdom Come: Deliverance* (2018) a partir da perspectiva do *archaeogaming*, com ênfase na catalogação e comparação de armamentos e armaduras representados no jogo. Busca-se compreender como o título reproduz, adapta ou interpreta elementos materiais do período medieval, especialmente na Boêmia de 1403. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, descritivo-analítica e comparativa, fundamentada em estudos sobre neomedievalismo, mídia e representação histórica. O método inclui a catalogação das peças virtuais, cotejo com registros arqueológicos e museológicos, e análise de entrevistas e materiais da equipe de desenvolvimento relacionados à metalurgia e ao design armamentista. Espera-se identificar o nível de fidelidade das representações, discutir as liberdades criativas adotadas e avaliar como essas escolhas reforçam ou reinterpretam o imaginário medieval contemporâneo. O estudo contribui para o campo do *archaeogaming*, ampliando o diálogo entre História, Arqueologia e Mídias Digitais na análise de artefatos virtuais.

Palavras-chave: *archaeogaming*; autenticidade histórica; armamentos medievais; *Kingdom Come: Deliverance*; neomedievalismo.

Abstract

This article analyzes the degree of historical authenticity in the game *Kingdom Come: Deliverance* (2018) through the lens of *archaeogaming*, focusing on the cataloging and comparison of weapons and armor represented in the game. It aims to understand how the title reproduces, adapts, or interprets material elements from the medieval period, particularly in Bohemia, 1403. The research adopts a qualitative, descriptive-analytical, and comparative approach, grounded in studies of neomedievalism, media, and historical representation. The method includes cataloging virtual artifacts, cross-referencing them with archaeological and museological records, and analyzing interviews and materials from the development team related to metallurgy and weapon design. The study seeks to identify the level of fidelity in these representations, discuss creative liberties taken, and assess how such choices reinforce or reinterpret the contemporary medieval imaginary. It contributes to the field of *archaeogaming* by expanding the dialogue between History, Archaeology, and Digital Media in the analysis of virtual artifacts.

Keywords: *archaeogaming*; historical authenticity; medieval weapons; *Kingdom Come: Deliverance*; neomedievalism.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
3. METODOLOGIA	15
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	18
4.1 Espada Longa (<i>Longsword</i>)	22
4.2 <i>Bascinet</i> (Elmo <i>Bascinet</i>)	26
4.3 <i>Breastplate</i> (Peitoral/Placa de peito)	31
5. CONCLUSÃO	36
6. REFERÊNCIAS.....	39
APÊNDICE A - Capturas realizadas pelo autor	41
APÊNDICE B – Interface do código do jogo.....	42
ANEXO A – Lista de <i>Longswords</i> do jogo	43
ANEXO B – Elmo <i>bascinet</i> com viseira <i>hounskull</i>	45

1. INTRODUÇÃO

A crescente presença de videogames históricos no mercado tem ampliado o interesse acadêmico por compreender como essas mídias constroem e difundem interpretações do passado. *Kingdom Come: Deliverance* (2018), produzido pela Warhorse Studios, destaca-se nesse contexto por reivindicar um alto grau de autenticidade histórica, sobretudo na representação de armas, armaduras e práticas de combate associadas à Boêmia do início do século XV. Entretanto, apesar desse discurso de realismo, a desenvolvedora não disponibiliza claramente as fontes utilizadas em seu processo de pesquisa, o que cria uma lacuna metodológica significativa para avaliar a precisão histórica do jogo. Essa lacuna constitui o problema central deste artigo: em que medida a materialidade bélica representada em *Kingdom Come: Deliverance* (doravante KCD) corresponde às referências arqueológicas, iconográficas e museológicas do período? Tal questionamento se insere no campo emergente do *archaeogaming*, que trata jogos digitais como artefatos e sítios arqueológicos virtuais, permitindo analisar seus objetos como produtos culturais dotados de intencionalidade, técnica e historicidade. Contudo, muitos estudos sobre o tema permanecem concentrados na narrativa ou na ambientação geral, deixando relativamente pouco explorado o estatuto epistemológico da materialidade digital.

A análise da cultura material bélica em meios digitais permite observar não apenas o grau de fidelidade às fontes medievais, mas também como as escolhas de design operacionalizam expectativas contemporâneas sobre o “medieval autêntico”. Assim, examinar *Kingdom Come: Deliverance* oferece uma oportunidade para discutir como materialidades virtuais são construídas, validadas e consumidas enquanto vestígios culturais. O objetivo deste estudo é avaliar criticamente a representação de armamentos e armaduras presentes no jogo, comparando-as com exemplares documentados em acervos museológicos, iconografia do século XV e literatura especializada. A análise articula perspectivas da arqueologia da cultura material e do *archaeogaming*, buscando compreender não apenas a precisão morfológica dos objetos, mas também as implicações culturais e epistemológicas das escolhas de design.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O estudo de artefatos históricos em ambientes digitais exige um arcabouço teórico que reconheça a natureza específica desses objetos. Para isso, este artigo se ancora no campo do *archaeogaming* e nas teorias da materialidade digital, que permitem tratar videogames como sítios arqueológicos legítimos e seus componentes como vestígios culturais analisáveis. O *archaeogaming*, conforme proposto por Andrew Reinhard (2018), constitui uma abordagem metodológica que transplanta as práticas da arqueologia tradicional para o universo dos jogos digitais. Seu pressuposto fundamental é que mundos virtuais são “sítios arqueológicos” passíveis de escavação, prospecção e análise. Para Reinhard (2018), os jogos digitais possuem materialidade, uma vez que são construídos por pessoas e estruturados por elementos materiais como hardware, código e recursos artísticos, configurando-se como produtos culturais tangíveis. Nessa perspectiva, um jogo como *Kingdom Come: Deliverance* não é apenas uma narrativa sobre o passado, mas um *locus* arqueológico digital onde artefatos – como espadas, elmos e armaduras – foram depositados intencionalmente por seus criadores. A catalogação e análise desses itens seguem, portanto, uma lógica análoga à da arqueologia material, ainda que seu suporte seja inteiramente virtual.

Para fundamentar essa prática, é imperativo discutir como um artefato virtual pode ser reconhecido e validado enquanto vestígio cultural. Nesse ponto, a contribuição de Ian Bogost é central. Em *Alien Phenomenology* (2012), Bogost critica a visão que reduz os objetos digitais à condição de simulacros imateriais e defende uma ontologia na qual tais objetos possuem uma existência própria, estruturada pelas operações elementares da computação (p. 12). Para o autor, todo objeto digital é composto por unidades discretas de ação — processos, scripts, cálculos, colisões, loops — que constituem sua “materialidade procedural” (p. 25-26). Assim, a espada de um jogo não adquire significado cultural apenas como imagem representacional, mas sobretudo como um conjunto de comportamentos: sua física, seu peso simulado, seu padrão de dano, sua interação com o avatar e com o sistema de combate.

Nesse sentido, o valor cultural da espada não depende de sua tangibilidade ou de sua fidelidade material ao passado medieval, mas daquilo que Bogost descreve como a operação dos objetos dentro de sistemas computacionais: a capacidade de um objeto computacional operar dentro de um sistema e gerar efeitos, respostas e significados (p. 28). A arma virtual é um vestígio cultural porque ela condensa decisões de design, expectativas sobre o medieval, intenções da equipe de desenvolvimento, convenções técnicas da engine e modos específicos de interação proporcionados ao jogador. Sua análise arqueológica deve, portanto, retornar às operações que a constituem — suas regras, suas funções, seus comportamentos — vendo-a como uma entidade que participa ativamente da cultura digital (p. 28). Validar um artefato como vestígio não é verificá-lo materialmente, mas reconhecer sua agência procedural e a maneira como ele modela práticas, percepções e imaginários dentro do ambiente do jogo (p. 28).

A materialidade digital possui um estatuto epistemológico particular, pois não se funda em substâncias físicas, mas em processos computacionais. Essa condição se articula à reflexão de Lev Manovich sobre a centralidade do software na cultura digital, na qual todos os objetos digitais são moldados por camadas simultâneas de lógica computacional e lógica cultural (p. 63). Para o autor, o software funciona como um metameio (p. 33) que estrutura tanto a produção quanto a percepção das imagens digitais, de modo que aquilo que vemos — a superfície fotorrealista de uma armadura, por exemplo — é apenas a camada cultural visível de um conjunto de operações invisíveis (p. 65). Sob essa superfície, encontra-se a camada computacional: modelos 3D, bancos de dados, hitboxes, sistemas de iluminação, shaders e pipelines gráficos (p. 64). É essa estrutura técnica que determina o comportamento, a aparência e até mesmo os limites interpretativos dos objetos digitais. Assim, a “autenticidade” de um artefato virtual não pode ser entendida como uma correspondência direta com o real histórico, mas como um efeito mediado pelas ferramentas de software utilizadas (engines de jogo, algoritmos de renderização, programas de modelagem) e pelas convenções estéticas que essas ferramentas padronizam. Nesse sentido, analisar um peitoral em *Kingdom Come: Deliverance* implica reconhecê-lo simultaneamente como uma representação histórica e como uma construção tecnossistêmica inscrita nas práticas de design e nas escolhas técnicas do estúdio Warhorse Studios.

A ausência de tangibilidade dos artefatos digitais impõe implicações arqueológicas profundas, pois estes não possuem materialidade física que possa ser escavada, manipulada ou analisada segundo os critérios tradicionais da arqueologia. Enquanto artefatos físicos deixam marcas de uso, desgaste, proveniência e estratigrafia, os objetos digitais existem apenas como instâncias processadas em tempo real, desaparecendo tão logo o software deixa de ser executado. Nesse contexto, a obra de Graham & Cook sobre curadoria de arte digital é fundamental: os autores defendem que, no domínio digital, não se preserva o objeto em si, mas o sistema que possibilita sua existência — suas dependências técnicas, seu código, suas versões, suas condições de exibição e a lógica que organiza sua operação. Uma armadura virtual, portanto, não é um artefato que pode ser armazenado em sentido físico; ela só “existe” quando o jogo é renderizado em uma plataforma específica, com uma engine particular, sob configurações de hardware e software igualmente particulares. Preservá-la como vestígio cultural exige registrar não apenas a imagem final, mas as condições técnicas que a tornam possível. Assim, a própria metodologia de *archaeogaming* aplicada neste estudo — baseada em capturas de tela, observação sistemática da jogabilidade e registro dos contextos de uso — funciona como um ato de documentação curatorial. Trata-se de uma tentativa de fixar, ainda que parcialmente, um artefato intrinsecamente instável e efêmero, cuja existência depende de uma cadeia tecnossistêmica que jamais é plenamente visível ao jogador. É por isso que a catalogação realizada neste estudo, ao documentar a forma, o contexto de aparição e o comportamento das armaduras dentro do jogo, constitui o registro fundamental desse sistema em ação para o caso específico de *Kingdom Come: Deliverance*.

Finalmente, essa abordagem permite responder à questão de como um artefato virtual é validado enquanto vestígio cultural. A validação não deriva de uma autenticidade material física, mas de sua gênese, procedência e integridade dentro do sistema digital. Um objeto do jogo é um vestígio cultural válido porque: (1) é produto de um processo histórico-social de desenvolvimento (refletindo a pesquisa, as intenções e as limitações dos seus criadores); (2) encarna as lógicas tecnológicas e estéticas da sua época de produção (a cultura do software dos anos 2010); e (3) é recebido e interpretado por uma comunidade de jogadores, gerando práticas sociais

e discursos sobre o passado. A espada longa digital, portanto, é tanto um vestígio do século XV que representa, quanto um vestígio do século XXI que a produziu.

Andrew Reinhard (2018) observa que os criadores de jogos digitais atuam como “arqueólogos” ao reconstruir mundos perdidos, mas pouco discute sobre como esse processo é influenciado por escolhas culturais, políticas e mercadológicas. Essa perspectiva se articula à noção de materialidade digital, central em sua abordagem, segundo a qual os jogos não são abstrações, mas objetos culturais construídos tecnicamente e socialmente. A representação do passado em mídias interativas não é neutra - ela é filtrada por critérios estéticos e narrativos que visam tanto a verossimilhança quanto a imersão do jogador. Nesse sentido, compreender o jogo como um espaço de produção cultural permite examinar até que ponto suas escolhas visuais e materiais dialogam com o conhecimento histórico consolidado. Assim, este artigo propõe uma análise *archaeogaming* voltada à catalogação e interpretação de peças bélicas presentes em KCD, observando sua autenticidade e coerência com o contexto histórico da Baixa Idade Média. A proposta é identificar as armas e armaduras mais recorrentes durante o jogo - como espadas, elmos, escudos e cotas de malha - e compará-las com referências documentais. O *archaeogaming*, por sua vez, amplia esse entendimento ao tratar jogos como objetos arqueológicos, analisáveis em sua materialidade digital, processos de produção e usos culturais. Conforme Reinhard (2018), estudar jogos sob uma perspectiva arqueológica permite compreender não apenas os artefatos digitais em si, mas também as sociedades que os produzem e jogam, uma vez que os mundos virtuais carregam marcas das práticas, valores e expectativas de seus desenvolvedores. Ao combinar as abordagens, torna-se possível investigar tanto como KCD modela um problema histórico - a experiência bélica e social da Boêmia do século XV - quanto como suas armas, armaduras e ambientes funcionam como artefatos materiais que revelam escolhas culturais, técnicas e ideológicas da produção contemporânea.

No contexto da produção brasileira em Arqueologia Digital, destaca-se o trabalho de Miguel Ângelo Oliveira de Almeida (2024), que investiga o emprego de reconstruções tridimensionais na análise do sítio romano de Miróbriga. O autor argumenta que a utilização de modelos digitais possibilita a criação de “espaços experimentais”, nos quais diferentes hipóteses podem ser testadas sem qualquer intervenção sobre o registro arqueológico, ampliando as possibilidades de

interpretação e experimentação do patrimônio material. Conforme afirma, essa prática "exemplifica a criação de espaços experimentais na Ciberarqueologia, permitindo modificações no modelo 3D sem alterar fisicamente o sítio" (ALMEIDA, 2024, p. 41). Embora desenvolvido no âmbito da Ciberarqueologia, esse conceito dialoga com o archaeogaming ao evidenciar que ambientes digitais podem constituir espaços de experimentação e análise da cultura material. Nesse sentido, *Kingdom Come: Deliverance* pode ser compreendido como um ambiente virtual no qual a representação dos armamentos, das práticas de combate e das limitações materiais do período medieval pode ser observada e analisada, sem substituir a materialidade histórica, mas oferecendo novas possibilidades de investigação.

Este estudo se apoia também nos estudos medievais contemporâneos, com ênfase no neomedievalismo, em diálogo com as pesquisas sobre mídias e representações históricas do período medieval. Essa combinação permite compreender como o imaginário coletivo sobre a Idade Média é constantemente reconstruído e reinterpretado em produtos culturais modernos, especialmente nos jogos digitais. O neomedievalismo, ao tratar da presença do "medieval" na cultura popular, evidencia como certos elementos visuais e simbólicos são selecionados, romantizados ou distorcidos de acordo com expectativas modernas, funcionando como pontes entre passado e presente. O neomedievalismo é entendido por Strazzi e Gonçalves (2020, p. 313) como um "termo utilizado para referir-se ao novo interesse que surge sobre o período medieval na contemporaneidade, principalmente no que diz respeito à cultura popular e aos jogos como RPGs". Esse interesse não se limita à reprodução de elementos históricos, mas envolve uma reformulação estética e simbólica do passado medieval para atender às expectativas culturais modernas. Jogos eletrônicos são responsáveis pela criação de universos medievais alternativos, e mesmo quando adotam uma estética que remete à Idade Média, existem em sua constituição narrativa aspectos contrafactuais quando confrontados com o trabalho historiográfico. Assim, o medieval representado em mídia digital não é uma simples reconstrução, mas uma recombinação criativa de motivos históricos e imaginários modernos - um processo que molda e atualiza o imaginário medieval contemporâneo.

No contexto nacional, a discussão sobre o neomedievalismo ganha contornos específicos com a obra de Motta (2024, p. 44), que propõe o conceito de medievalidade brasileira. A autora sugere que o interesse pelo medievo no Brasil não

constitui uma mera recepção passiva de modelos europeus, mas um processo de recriação que adapta elementos lúdicos e figurativos para dialogar com questões contemporâneas locais. Essa perspectiva permite compreender *Kingdom Come: Deliverance* como uma representação do medieval que, embora produzida em contexto europeu, pode ser interpretada, no contexto brasileiro, a partir de processos de ressignificação desse passado segundo demandas culturais contemporâneas.

A síntese oferecida por Jacques Le Goff (2013, p. 48) sobre o armamento cavaleiresco - “a longa espada de gume duplo [...] e o escudo de madeira revestido de couro” - funciona não apenas como descrição técnica, mas como lembrança de que o equipamento medieval obedecia a limites físicos, funcionais e sociais muito específicos. Quando contrastamos essa materialidade histórica com o que domina boa parte das mídias de fantasia, evidencia-se a lógica do *rule of cool*: espadas colossais como a *Dragonslayer* de *Berserk*, armaduras de placas irreais ou armas tão pesadas que seriam inutilizáveis por qualquer ser humano real. Nessas obras, a coerência histórica é substituída por hipertrofias estéticas, nas quais o efeito visual importa mais do que a viabilidade mecânica. Já em *Kingdom Come: Deliverance*, a abordagem é oposta: o jogo adota um sistema de defesa e dano baseado em layouts historicamente plausíveis, nos quais a eficácia depende da relação entre a arma, tipo de golpe e proteção utilizada. O peso, a redistribuição de impacto e a mobilidade tornam-se variáveis decisivas, diferenciando, por exemplo, o uso de um gambeson, facilmente manejável e adequado para absorver impactos contundentes, da rigidez e proteção altamente especializadas de uma armadura de placas completa, eficaz contra cortes mas vulnerável a armas de concussão. Da mesma forma, enfrentar um oponente revestido por boa malha ou placa exige não força bruta cinematográfica, mas conhecimento técnico - como o uso preciso de uma *longsword*, com estocadas para buscar aberturas, ou a aplicação de força concentrada com um tacape capaz de deformar ou transmitir impacto através da armadura. Essa distinção entre aparato histórico e espetáculo fantasioso é central para compreender como KCD constrói sua imagética de realismo: não rejeitando a estética medieval, mas enquadrando-a dentro de parâmetros funcionais coerentes com a tecnologia bélica documentada, afastando-se deliberadamente das distorções heróicas do neomedievalismo *mainstream*. Para analisar as armas digitais de *Kingdom Come: Deliverance*, este estudo dialoga com a tradição arqueológica da cultura material, em especial com as teorias da agência de Hodder (2012) e do comportamento dos artefatos de Schiffer (2014). Hodder permite

compreender as armas virtuais não como meras representações, mas como atores que mediam relações sociais e simbólicas, tecendo o imaginário de autenticidade do jogo. Já a perspectiva de Schiffer oferece uma lente funcional para examiná-las dentro de um sistema de ação, onde atributos como dano e peso simulados digitalizam práticas bélicas históricas. Dessa forma, as armas são investigadas simultaneamente como objetos dotados de agência no ambiente computacional e como mediadores culturais que reconfiguram, no presente, a performance e a compreensão do combate medieval.

Entre as referências especializadas empregadas como base comparativa, destaca-se a obra *Medieval European Armies 1300–1500 (Men-at-Arms Series)*, que reúne ilustrações, descrições técnicas e classificações iconográficas de equipamentos militares utilizados em diferentes regiões da Europa tardo-medieval. O material apresenta informações essenciais sobre formas, funções e estilos de armamento e armadura, permitindo observar tendências reais de manufatura e uso no período. Essa base é especialmente útil para estabelecer parâmetros objetivos na identificação e análise de peças bélicas, uma vez que evidencia variações regionais, características construtivas e elementos funcionais típicos das armas e proteções do século XV. Assim, ao compará-la com os modelos tridimensionais presentes em *Kingdom Come: Deliverance*, torna-se possível avaliar não apenas a precisão visual, mas também o grau de coerência técnica e histórica das peças retratadas no jogo.

3. METODOLOGIA

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, descritivo-analítica e comparativa, estruturada segundo os princípios do *archaeogaming* conforme proposto por Reinhard (2018). A perspectiva qualitativa permite observar, registrar e interpretar a representação dos objetos bélicos dentro do ambiente virtual, considerando não apenas suas características visuais, mas também sua função narrativa e sua inserção no ecossistema material do jogo. O caráter descritivo-analítico orienta a sistematização das informações coletadas, possibilitando a identificação e a caracterização minuciosa de espadas, capacetes e placas de peito tal como aparecem ao longo da jogabilidade. Já o viés comparativo fundamenta o confronto entre esses modelos tridimensionais e exemplares históricos documentados, permitindo avaliar graus de precisão, estilização ou anacronismo. O corpus principal da investigação é composto pelo jogo *Kingdom Come: Deliverance* (incluindo a campanha base e os conteúdos adicionais), analisado a partir de extensivas sessões de jogabilidade destinadas ao reconhecimento sistemático dos objetos. Esse material é complementado por documentos de produção disponibilizados pelos desenvolvedores, como entrevistas e conteúdos originalmente publicados no Kickstarter, que auxiliam na identificação das intenções de design, decisões estéticas e limitações técnicas envolvidas na criação dos artefatos digitais. Além disso, a pesquisa se apoia em um conjunto de fontes históricas especializadas: catálogos museológicos, bancos de dados institucionais e literatura técnica sobre armamentos e armaduras do século XV, que oferecem parâmetros concretos de comparação, garantindo a ancoragem da análise em evidências materialmente verificáveis.

Foram realizadas 68 horas de jogabilidade contínua, número definido não de forma arbitrária, mas em função das limitações estruturais do jogo, que não permite acesso livre aos modelos 3D e cuja circulação de objetos depende da progressão narrativa, de missões específicas e da visita a regiões particulares do mapa. Esse período ampliado garantiu exposição suficiente às três categorias selecionadas — espadas, capacetes e peitorais de placa — em diferentes condições de obtenção, uso e visualização. Para reduzir o viés de seleção, a catalogação considerou todas as ocorrências dos objetos dentro do recorte proposto, registradas sempre que emergiam no curso natural da jogabilidade, evitando escolhas baseadas apenas em raridade, estética ou relevância pessoal. A reprodutibilidade foi assegurada pelo registro

sistemático de contexto, local, horário do jogo, condição de iluminação, modo de aquisição e situação de uso, complementado por múltiplas capturas de tela em combate, inventário, ambientes internos e externos, além de interações com comerciantes e ferreiros. Dessa forma, o corpus analisado reflete não apenas a diversidade interna do jogo, mas também um procedimento metodológico rigoroso frente às restrições próprias da materialidade digital. O método de Reinhard, o registro visual cumpre função equivalente às práticas de escavação, prospecção e documentação da arqueologia tradicional, substituindo ferramentas físicas por recursos digitais. As capturas de tela, gravações e anotações funcionam como instrumentos formais de documentação de campo dentro do ambiente virtual. Não foram utilizados mods, câmeras externas ou softwares que alterassem o comportamento original do jogo, preservando assim a integridade metodológica e garantindo que as condições de registro fossem idênticas às disponíveis ao jogador comum.

O jogo não possui modo fotografia, nem oferece ferramentas internas para rotacionar objetos, ajustar iluminação, aproximar a câmera livremente ou posicionar armas e armaduras em ângulos controlados. Essa ausência de recursos impõe restrições metodológicas significativas, pois condiciona toda a coleta às circunstâncias pré-definidas pela engine e pelos enquadramentos do próprio gameplay. A impossibilidade de manipular ângulos de visualização compromete a observação integral das formas, especialmente em bordas, junções e superfícies curvas, que muitas vezes só podem ser vistas parcialmente durante animações ou interações específicas. Os problemas de textura e iluminação, resultantes da variação entre ambientes internos e externos, horários do dia e fontes de luz dinâmica, afetam diretamente a leitura de materiais, acabamentos e relevos, podendo produzir sombras artificiais ou reflexos que mascaram detalhes importantes. Além disso, o campo de visão (FOV) utilizado pela câmera do jogo introduz distorções ópticas que alteram proporções aparentes: objetos próximos parecem maiores, enquanto elementos laterais sofrem compressão, o que dificulta qualquer tentativa de estimativa de escala ou comparação direta com artefatos reais. Soma-se a isso a ausência de acesso aos dados internos dos modelos, como número de polígonos, mapas normais, rigging e texturas brutas, impedindo uma avaliação técnica do nível de detalhe e da consistência geométrica das armas e armaduras. Para mitigar esses limites, as capturas foram repetidas sistematicamente em múltiplos cenários, variando distância,

posição de câmera, intensidade luminosa e contexto de uso. O objetivo foi compor um corpus visual diversificado que permitisse identificar padrões estáveis e reduzir o impacto das distorções inerentes à materialidade digital. Embora tais medidas não eliminem totalmente as limitações impostas pela falta de tangibilidade e de controle técnico, elas garantem maior confiabilidade na leitura arqueológica dos objetos analisados.

Após a coleta, foi elaborada uma matriz comparativa baseada em critérios de cronologia (aproximadamente 1400–1450), regionalidade (compatibilidade com estilos de manufatura da Europa Central), materialidade (forma, estrutura, técnica construtiva, reforços e elementos funcionais) e função (uso atribuído pelo jogo em comparação com o uso documentado em fontes históricas). A análise utilizou literatura especializada, iconografia e catálogos museológicos como referência, com destaque para *Men-at-Arms: Medieval European Armies 1300–1500* e os acervos do Royal Armouries. Justifica-se o uso desses acervos como parâmetros comparativos por fornecerem modelos morfológicos amplamente documentados, reconhecendo-se, entretanto, que tais coleções refletem predominantemente objetos pertencentes às elites medievais, em razão de suas condições de preservação

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise da materialidade bélica em *Kingdom Come: Deliverance* deve considerar a cavalaria enquanto instituição de distinção socioeconômica. Conforme destaca Alves (2023, p. 112), a imagem do cavaleiro é indissociável de suas posses materiais — o cavalo, as armas e a armadura completa —, que funcionavam como marcadores de seu lugar social. No contexto representado pelo jogo, essa relação manifesta-se na associação entre armamentos especializados e personagens pertencentes à elite militar, reforçando a conexão entre cultura material, poder e distinção social. Assim, a armadura deve ser compreendida não apenas como equipamento de proteção, mas também como um elemento de prestígio e pertencimento característico da cavalaria medieval.

A análise dos objetos selecionados evidencia que *Kingdom Come: Deliverance* não busca apenas reproduzir armas e armaduras com precisão material, mas sim criar uma experiência integrada de vivência cavaleiresca, alinhada ao próprio discurso de seus desenvolvedores. Como afirma Daniel Vávra na página da Kickstarter (2014), “*It’s good to have good combat when you’re trying to be a knight, but the more important thing is to actually experience what it is actually like to be a knight*”. Nesse sentido, a representação dos artefatos no jogo — da espada longa ao *bascinet*, da placa de peito ao escudo — funciona menos como um catálogo técnico e mais como elementos que estruturam uma sensação prática do cotidiano militar do período. Assim, a análise dos resultados considera não apenas a fidelidade morfológica e material desses objetos, mas também como cada peça contribui para essa estética da experiência, articulando autenticidade, funcionalidade e coerência dentro da ambientação proposta. A proposta de *Kingdom Come: Deliverance* se afirma desde o início como um afastamento deliberado da fantasia heróica tradicional. Como afirma a própria campanha do jogo, em vez de conduzir o jogador a reunir artefatos místicos ou enfrentar forças sobrenaturais, o projeto enfatiza que “*At no point will you have to collect seven pieces of a legendary magic staff to defeat an ancient evil bent on destroying the world with an army of demons*.” (KICKSTARTER, 2014). Essa declaração funciona como um manifesto de design: o jogo pretende reconstruir um mundo material, histórico e plausível, onde armas, armaduras e técnicas de combate seguem lógicas próprias do século XV e não convenções da ficção fantástica. Nesse sentido, a própria variedade de armas apresentada — espadas, *longswords*, sabres, machados, martelos, escudos, arcos e bestas — é tratada como um sistema funcional,

onde cada item possui vantagens e limitações dentro do contexto bélico medieval. A ênfase está na coerência histórica: martelos que respondem melhor contra armaduras de placa, espadas que perdem eficiência contra aço temperado, *longswords* que demandam espaço e técnica, além de restrições realistas como o impedimento de usar determinadas armas a cavalo. Essa postura reforça a intenção de simular não apenas o combate, mas a experiência cotidiana de viver e lutar na Boêmia de 1403, em conformidade com a própria filosofia de design da equipe.

Weapons

You can specialize in different fighting styles and weapon classes and will constantly learn new moves and techniques, as well as unlock new weapons and armors. Every weapon has its own uses, pros, and cons. The **sword** is universal, but weak against plate armor; **hammers** are ideal against plate armor, but weak against sword; the **longsword** is strong, but slow, and cannot be used from horseback, etc.

We will have several weapon classes: swords, longswords, daggers, sabers, axes, hammers, shields, bows, and crossbows.



Figura 1 – Armamentos apresentados na campanha do Kickstarter (balestras não disponíveis no jogo final). Fonte: Kickstarter (2025).



Character customization

Thanks to our clothing system, you can create the ultimate armored knight. We have 20 slots for weapons, clothes, and attachments, as well as 4 layers of clothing or armor on every character. That's a lot of customization options! Different types of armor are effective against different weapons. Your clothes and their state affect your charisma and reputation, which, in turn, influence NPC reactions toward you. They also affect your visibility and the noise you produce, which affect your stealth skills.

Figura 2 – Sistema de customização do personagem e camadas de armadura exibido na campanha do Kickstarter. Fonte: Kickstarter (2025).

A estrutura de jogabilidade de *Kingdom Come: Deliverance* funciona como uma forma de historiografia prática, na qual combate, inventário e progressão não representam apenas objetos, mas simulam práticas históricas. Seguindo a perspectiva de Hodder (2012), segundo a qual objetos mediam relações sociais e materializam expectativas culturais, as armas e armaduras do jogo não apenas compõem um acervo virtual: elas condicionam escolhas, orientam comportamentos e estruturam a posição social do protagonista. Da mesma forma, a Arqueologia Comportamental de Schiffer (2014) permite compreender que cada elemento da jogabilidade se insere em um sistema de ação: a eficácia de uma espada depende da habilidade treinada, do cansaço acumulado, da qualidade do metal e da técnica aplicada, reproduzindo, em ambiente digital, lógicas bélicas próximas às práticas medievais. O combate exige

leitura de movimento, controle de distância e administração da fadiga, e não apenas cliques rítmicos, o que obriga o jogador a pensar historicamente sobre vantagem posicional, precisão e abertura de guarda. O inventário, ao limitar peso e mobilidade, simula a gestão concreta de equipamento; a economia do jogo reproduz a necessidade de trabalho, patronagem e hierarquia social para acessar armas melhores; e a progressão de Henry, lenta e dependente de treino reiterado, reforça uma materialidade aplicada ao gameplay na qual não existe heroísmo instantâneo, mas a incorporação gradual de técnicas. Assim, a escolha de armas, a aquisição de recursos e a ascensão social do protagonista tornam-se práticas históricas simuladas, articulando cultura material, agência dos objetos e sistemas bélicos em uma experiência que busca aproximar o jogador dos constrangimentos reais do período representado.

A catalogação dos objetos em *Kingdom Come: Deliverance* serve como ponto de partida para uma análise material crítica. É fundamental, porém, problematizar a base comparativa em que ela se apoia. As referências museológicas e iconográficas frequentemente privilegiam a cultura material militar de elite, com armaduras ornamentadas, espadas de *parade* ou peças excepcionalmente preservadas, criando uma amostra distorcida que não representa o equipamento típico, difundido ou acessível no período. Essa seleção anacrônica de exemplares impõe um viés metodológico já apontado por Schiffer (2014), cuja Arqueologia Comportamental alerta que o registro arqueológico sobrevivente é composto majoritariamente por artefatos que passaram por processos culturais específicos de descarte e preservação, não sendo espelho direto da prevalência ou do uso cotidiano. Ao compararmos as armas funcionais e padronizadas do jogo com artefatos que, em sua época, já eram atípicos, podemos incorrer em um anacronismo de perspectiva. Portanto, a análise proposta aqui busca ir além da verificação pontual de fidelidade, interrogando qual "medieval" está sendo reconstruído: se um ideal musealizado e elitizado da cavalaria ou uma materialidade bélica mais ampla, socialmente estratificada e acessível. Dessa forma, discutir onde o jogo se aproxima ou se afasta da materialidade histórica exige considerar não só a precisão morfológica, mas também a representatividade social dos artefatos que ele elege como referência, atentando para o fato de que a cultura material preservada nos acervos é, por definição, uma cultura material da exceção.

4.1 Espada Longa (Longsword)

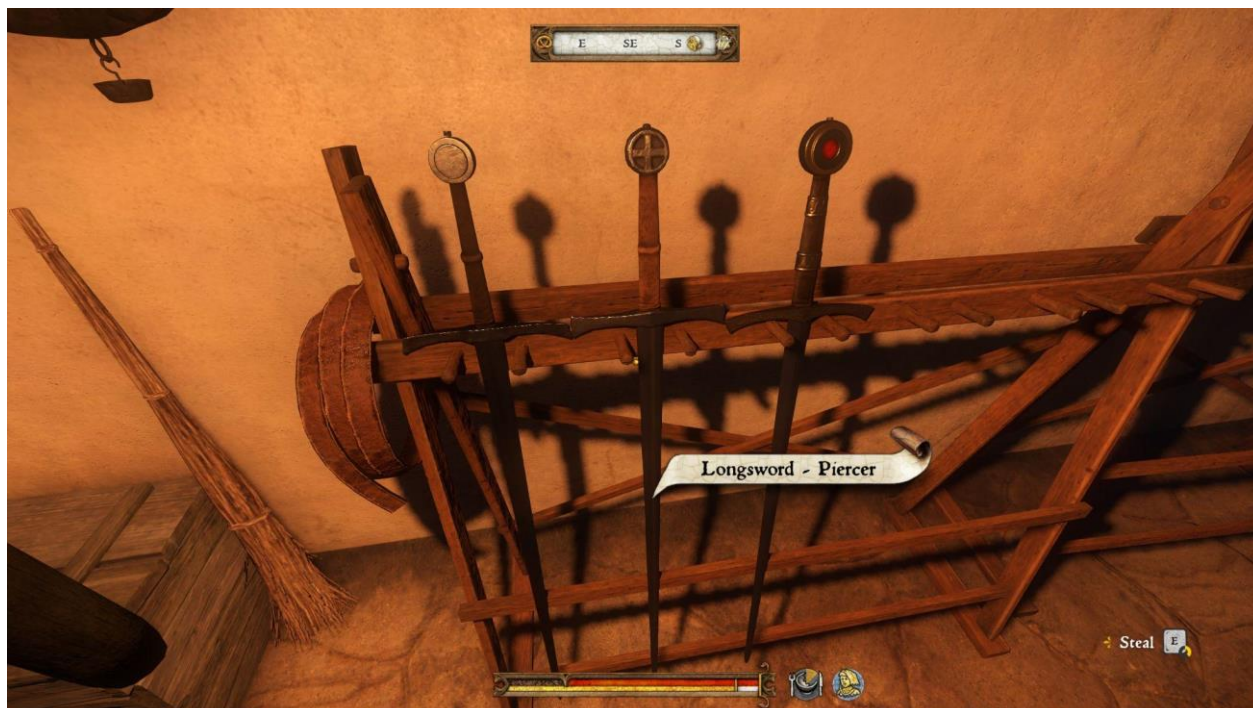


Figura 3 – Longswords exibidas em estande na cidade de *Rattay*. Fonte: captura do autor (2025).



Figura 4 – Longsword do acervo Royal Armouries (Object 146). Espada longa europeia, final do século XV, pertencente à coleção do Royal Armouries. Fonte: ROYAL ARMOURIES. Longsword (Object 146). Disponível em: <https://royalarmouries.org/collection/object/object-146> . Acesso em: 07 nov. 2025.

1. Nome do objeto

Espada longa (*longsword*)

2. Tipo / Categoria

Arma (arma branca, corte e perfuração)

3. Aparição no jogo

Encontrada em armeiros, saqueada de cavaleiros e mercenários, usada por personagens de combate corpo a corpo de médio a alto nível, dependendo de sua estatura social o modelo pode incluir gravuras e jóias incrustadas, a descrição dos objetos no inventário detalha a qualidade do objeto; variantes podem incluir possuem nomenclatura diferente com base no usuário: “*Merchant’s Sword*”, “*Duelist*”, “*Assassin*”, etc.

4. Descrição

Lâmina longa e reta de fio duplo, punho para duas mãos, guarda (cruzeta) reta ou ligeiramente curvada, pomo atuando como contrapeso; texturas de metal polido sem material específico se é predominantemente de ferro, aço ou outro metal, cabo de couro ou madeira; dano balanceado entre corte e estocada, eficaz contra oponentes sem armadura de placa ou cota de malha.

5. Função no jogo

Dano versátil (corte e perfuração), velocidade média, permite ataques amplos e estocadas; pode ter bônus em críticos ou perfuração de armadura.

6. Referência histórica real

Espada longa (Bastarda ou de uma mão e meia), Europa (Inglaterra e Alemanha, final do século XIV e início do século XV); usada por cavaleiros, homens de armas e mercenários em combate civil e militar.

7. Características históricas

O jogo não especifica o tipo de metal, apenas apresenta textura genérica de metal polido com ~90–120 cm, peso de 1,2–1,8 kg, punho alongado para duas mãos, pomo balanceador.

8. Comparação jogo × história

A representação das espadas longas em *Kingdom Come: Deliverance* apresenta correspondências gerais com modelos históricos — sobretudo na silhueta, no uso híbrido de corte e estocada e na morfologia típica de armas de uma mão e meia do período. No entanto, quando examinadas como produtos culturais, essas armas revelam também como o jogo negocia expectativas contemporâneas sobre o

“medieval autêntico”. A padronização visual das *longswords* reforça uma estética reconhecível e coerente com o imaginário popular, priorizando familiaridade sobre diversidade histórica real. As diferenças mínimas entre lâminas, limitadas a ornamentos ou colorações, sugerem uma tentativa de alinhar a experiência do jogador a um neomedievalismo verossímil, mas ainda simplificado. Além disso, o peso inflado e a ausência de variações de comprimento refletem mais um compromisso com o balanceamento de jogo do que com a diversidade técnica documentada pela arqueologia e pela cultura material da época. Dessa forma, a comparação entre jogo e história mostra não apenas aproximações e divergências factuais, mas como o design articula realismo, jogabilidade e expectativas culturais do público.

9. Possíveis razões para divergências

As divergências entre o objeto histórico e sua adaptação digital não podem ser atribuídas apenas a limitações técnicas; elas expressam escolhas culturais e epistemológicas. A necessidade de balanceamento de jogo simplifica pesos, comprimentos e comportamentos da lâmina, favorecendo uma experiência mais acessível ao jogador contemporâneo, ainda que à custa da complexidade material registrada em acervos arqueológicos. A repetição de modelos e a estética padronizada reforçam uma ideia homogênea de “espada medieval típica”, alinhada a estereótipos amplamente difundidos pelo cinema e pela fantasia, ainda que KCD se apresente como um título realista. Limitações de animação — como lâminas rígidas, impossibilidade de torção e ausência de técnicas específicas da esgrima histórica — revelam igualmente como a materialidade digital depende dos limites do motor gráfico e da coerência mecânica do combate. Cada uma dessas decisões demonstra que o jogo, ao mesmo tempo em que busca autenticidade, também participa da construção e manutenção de um imaginário medieval contemporâneo simplificado, negociando entre fidelidade histórica e expectativas culturais do público.

10. Avaliação de fidelidade

A espada longa de *Kingdom Come: Deliverance* apresenta fidelidade formal suficiente para ser reconhecida como um artefato inspirado em exemplares centro-europeus do século XIV e XV, mas sua autenticidade é moldada por escolhas de design que respondem tanto ao realismo histórico quanto ao “medieval imaginado”. A reprodução correta da silhueta, da função e das proporções básicas oferece ao

jogador uma sensação de verossimilhança que sustenta o discurso de autenticidade do jogo. No entanto, a padronização dos modelos, a ausência de variações funcionais ou sociais e o peso artificialmente inflado refletem decisões voltadas não à precisão arqueológica, mas a uma estética unificada e mecanicamente estável. Essa homogenização reforça uma visão idealizada do medieval — limpa, coerente, ordenada — que contrasta com a diversidade material documentada por arqueólogos e museólogos. Além disso, a ausência de técnicas avançadas de combate, impossíveis de animar ou sistematizar no motor do jogo, evidencia os limites da materialidade digital na representação de práticas bélicas complexas. Assim, a fidelidade de KCD não reside na reprodução exata da arma histórica, mas na construção de um objeto híbrido que dialoga simultaneamente com fontes reais, com restrições técnicas e com expectativas neomedievalistas do público, funcionando como um artefato cultural que tanto reforça quanto questiona mitos populares sobre o período medieval.

11. Referências

Costa, A. L. M. C. "Armas Brancas" (2013, cap. espadas medievais); Royal Armouries (Leeds/UK) – *Object 146, Longsword, séc. XV*.

4.2 Bascinet (Elmo Bascinet)



Figura 5 – Elmo *bascinet* sem viseira utilizado pelo rei Sigismundo de Luxemburgo durante a invasão de *Stříbrná Skalice* no jogo *Kingdom Come: Deliverance*. Fonte: captura do autor (2025).



Figura 6 – *Bascinet* (c. 1380) com viseira central no modelo *hounskull*. Fonte: Royal Armouries. *Object* 476. Disponível em: <https://royalarmouries.org/collection/object/object-476>. Acesso em: 11 nov. 2025.

1. Nome do objeto

Bascinet

2. Tipo / Categoria

Elmo medieval de cavaleiro

3. Aparição no jogo

Equipamento comum entre cavaleiros, homens de armas e guardas de elite. Os *bascinets* aparecem em diversas variantes, incluindo modelos simples sem proteção facial, versões com *aventail* de malha e modelos visados, nos quais o jogo aplica uma animação de obscurecimento de visão quando Henry entra em combate, simulando a abaixada de uma viseira. A aparência e o nível do elmo variam conforme o status social e a progressão do jogador.

4. Descrição

Elmo de proteção para a cabeça, característico do século XIV, evoluindo do *cervelliere* para formas mais pontiagudas e com opções de proteção facial.

5. Função no jogo

Proteção da cabeça contra ataques, oferecendo diferentes níveis de defesa e visibilidade conforme o modelo específico.

6. Referência histórica real

O *bascinet* desenvolveu-se a partir do *cervelliere* no final do século XIII, tornando-se o elmo predominante na Europa entre cerca de 1330 e 1430. Apresentava formato cônico ou ogival, muitas vezes acompanhado de *aventail* de malha para proteção do pescoço. A partir do final do século XIV, surgiram versões com viseiras articuladas removíveis — como o *klappvisier*, preso por uma dobradiça frontal, e o *hounskull*, com formato alongado semelhante a um bico de cão. Esses modelos permitiam levantar ou remover a viseira conforme a necessidade de visão e respiração. O *bascinet* foi amplamente usado por cavaleiros e homens de armas e, no início do século XV, acabou sendo gradualmente substituído por *armets* e *sallets* mais complexos.

7. Características históricas

Forma cônica e pontiaguda ou ogival, usado originalmente com *aventail* de malha para proteção do pescoço, evoluiu para versões com viseira removível, foi o elmo de batalha dominante entre 1330-1430, precedendo os *armets* e *sallets*.

8. Comparação jogo × história

A representação dos *bascinetes* em *Kingdom Come: Deliverance* dialoga tanto com o registro histórico quanto com o imaginário medieval contemporâneo. Embora o jogo apresente corretamente a evolução formal do elmo — de versões simples a modelos com *aventail* e viseiras articuladas — sua seleção de formas privilegia um “medieval reconhecível” pelo público atual. O design enfatiza silhuetas emblemáticas, como o *hounskull* com focinho pontudo, não apenas por fidelidade material, mas por sua força iconográfica no neomedievalismo popular. A organização progressiva dos elmos no inventário constrói uma narrativa de avanço tecnológico linear e ordenado, alinhada a expectativas modernas de desenvolvimento contínuo, que nem sempre correspondem às variações regionais e funcionais documentadas pela arqueologia. Assim, a comparação entre jogo e história revela uma estratégia híbrida: ao mesmo tempo em que recupera formas plausíveis do século XIV, o jogo molda essas formas para que sejam imediatamente legíveis como “autenticamente medievais”, conciliando documentação histórica e demandas culturais do público.

9. Possíveis razões para divergências

As divergências entre os *bascinetes* digitais e seus equivalentes históricos não derivam apenas de limitações técnicas, mas de escolhas culturais implícitas no design. A simplificação visual — como viseiras idealizadas, pivôs redundantes ou ausência ocasional de *aventail* — permite ao jogo reforçar categorias narrativas claras (elmo simples, elmo avançado, elmo de elite), estruturando o mundo de acordo com expectativas modernas de progressão e hierarquia social. Essas opções facilitam a leitura rápida pelo jogador, mas também consolidam mitos contemporâneos de uniformidade e padronização militar, distorcendo a diversidade material medieval. As adaptações para animações faciais e para clareza visual durante diálogos refletem uma tensão entre realismo e jogabilidade: para que o jogador perceba emoções e identifique personagens, o design sacrifica opacidades históricas da proteção facial. Cada uma dessas divergências evidencia que KCD, apesar de seu realismo, negocia

constantemente entre precisão arqueológica e um neomedievalismo adaptado às necessidades narrativas, estéticas e mecânicas do jogo.

10. Avaliação de fidelidade

Os *bascinet*s de *Kingdom Come: Deliverance* apresentam alta fidelidade formal, especialmente na reprodução de silhuetas, cronologia e elementos funcionais reconhecíveis do período. Entretanto, sua autenticidade é mediada por escolhas de design que respondem tanto ao público quanto aos limites da materialidade digital. A presença de pivôs em elmos sem viseira, a combinação improvável de eixos laterais e centrais ou a ausência de *aventails* em modelos que historicamente os apresentariam não são apenas “erros técnicos”: são decisões que ajustam a cultura material medieval para formatos narrativos e visuais compreensíveis ao jogador contemporâneo. As fendas oculares ampliadas ou padrões perfurados exagerados tornam o rosto mais legível e reforçam uma estética heroica que contrasta com a funcionalidade restritiva dos elmos originais. Dessa forma, o jogo não só replica o equipamento medieval, mas o interpreta, filtrando-o pelo neomedievalismo atual — um medieval ordenado, legível e coerente, moldado às expectativas de autenticidade do século XXI. KCD, portanto, oscila entre reproduzir o medieval histórico e desconstruir certos mitos populares, ao mesmo tempo em que reforça outros, revelando que sua fidelidade não é absoluta, mas construída, negociada e culturalmente situada.

11. Referências

Wise, Terence; Embleton, Gerald. "*Medieval European Armies 1300-1500*" (1975, Osprey Publishing, *Men-at-Arms Series 50*); Royal Armouries (Leeds/UK) - *Object 476, Bascinet c. 1400-1420*.

4.3 Breastplate (Peitoral/Placa de peito)



Figura 7 - Placa de peito utilizada pelo personagem Hans Capon em *Kingdom Come: Deliverance*.

Fonte: captura do autor (2025).



Figura 8 - *Breastplate* - Placa de peito, 1475-1485. Placa de peito do final do século XV de forma "gótica". Local: Alemanha. Fonte: ROYAL ARMOURIES. *Breastplate*, 1475-1485. Disponível em: <https://royalarmouries.org/collection/object/object-1222>. Acesso em: 14 nov. 2025.

1. Nome do objeto

Peitoral de Placa (*Breastplate*).

2. Tipo / Categoria

Armadura metálica rígida para proteção do torso, usada sobre vestes acolchoadas (*gambeson*).

3. Aparição no jogo

Equipamento de proteção corporal disponível em várias qualidades, usado por cavaleiros, homens de armas e mercenários de alto escalão.

4. Descrição

Peça metálica rígida, de superfície lisa ou levemente moldada, cobrindo totalmente a parte frontal do torso. Apresenta variações de acabamento (polido, escurecido ou texturizado), mas mantém formato simples e contínuo. Não mostra rebordos, dobras estruturais ou articulações, sendo representada como uma única placa sólida visível sobre o *gambeson* ou roupa interna.

5. Função no jogo

Tem a função principal de proteger o peito e o abdômen do personagem contra golpes corpo a corpo, projéteis e outros tipos de dano. No sistema de equipamentos do jogo, ela é tratada como a peça central da armadura, oferecendo a maior pontuação de defesa entre os componentes do conjunto e influenciando de forma significativa a capacidade geral de resistência do jogador.

6. Referência histórica real

O *breastplate* histórico, conforme exemplificado pelo objeto Royal Armouries (Object 1222), consiste em uma placa frontal de aço moldada ao torso, com espessura variável e reforços estruturais nas bordas. A peça é fabricada em metal único, projetada para desviar golpes e integrar-se a outras partes da couraça. Essa referência demonstra a forma geral e a função de um peitoral de placa, servindo como base para entender o tipo de proteção corporal que o jogo tenta representar, ainda que o modelo exibido no objeto pertença a uma fase mais avançada do século XV.

7. Características históricas

Evoluiu da *coat of plates*, que eram placas entre camadas de tecido, para uma peça única de metal no século XV. Placa única de metal moldada ao contorno do peito, destinada a distribuir impactos e proteger áreas vitais. Estruturalmente reforçada nas bordas e mais espessa na região central. Utilizada sobre acolchoamento interno e integrada a outras partes da armadura. Representa o ápice da tecnologia de armaduras no período de *Kingdom Come Deliverance*, no início do século XV.

8. Comparação jogo × história

A representação dos peitorais em *Kingdom Come: Deliverance* aproxima-se visualmente da silhueta de *breastplates* do século XV, mas o faz por meio de um filtro claramente alinhado ao imaginário medieval contemporâneo. O jogo simplifica a

complexidade construtiva das couraças históricas — como variações de espessura, dobras estruturais, rebites funcionais e integração com *fauld* e *tassets* — produzindo um modelo “essencializado” do peitoral que corresponde mais ao que o público moderno espera ver do que ao que o registro material revela. Esse processo ecoa a lógica neomedievalista de criar um medieval imediatamente reconhecível, ainda que reduzido. A organização dos peitorais em categorias geográficas (*Milanese*, *Nuremberg*, *Magdeburg*, *Polish*) e sociais (armeiro, nobre, decorado) reforça uma narrativa de distinção visível e ordenada, que condensa realidades históricas complexas em arquétipos fáceis de interpretar. O jogo, assim, produz uma síntese híbrida: replica formas plausíveis do período, mas as submete a uma estética contemporânea de legibilidade, onde a armadura funciona como marcador identitário e símbolo cultural antes de ser um artefato técnico.

9. Possíveis razões para divergências

As divergências observadas não se explicam apenas por economia de modelagem, mas pelas demandas culturais e epistemológicas que moldam a produção de um “medieval jogável”. A simplificação das placas de peito facilita a leitura rápida da categoria social e da função narrativa do equipamento, reforçando mitos modernos de uniformidade e padronização militar. Ao suprimir características construtivas específicas — como reforços internos ou articulações secundárias — o jogo evita sobrecarregar o jogador com detalhes que, embora historicamente reais, não possuem função direta dentro das mecânicas. A presença de elementos estéticos sem função mecânica, como o *lance rest*, demonstra uma tensão entre autenticidade visual e autenticidade funcional: o objeto é fiel ao olhar moderno sobre o medieval, mas não ao seu uso histórico. Essa tensão evidencia como KCD negocia continuamente entre realismo e expectativa cultural, equilibrando a busca pela precisão com a necessidade de oferecer um medieval inteligível e acessível ao jogador contemporâneo.

10. Avaliação de fidelidade

Os peitorais de *Kingdom Come: Deliverance* alcançam boa fidelidade na forma geral e no papel simbólico da armadura como proteção rígida central, mas reduzem significativamente a complexidade técnica e cultural das couraças históricas. Embora a silhueta e o conceito de breastplate estejam presentes, o jogo filtra a materialidade

medieval através de um neomedievalismo que privilegia clareza estética, distinção social imediata e funcionalidade narrativa. A ausência de detalhes construtivos essenciais, a padronização de formatos e a eliminação de variações regionais reais produzem um objeto que se aproxima mais de uma “ideia de couraça” do que de um artefato historicamente específico. Assim, o peitoral digital atua como vestígio cultural híbrido: fiel o suficiente para evocar autenticidade, mas moldado pelas limitações técnicas, pelas convenções da cultura do software e pelas expectativas do público sobre como a armadura medieval deveria ser. Ele não apenas representa o passado, mas interpreta e reconfigura esse passado, revelando tanto práticas militares do século XV quanto imaginários contemporâneos sobre o medieval.

11. Referências

Wise, Terence; Embleton, Gerald. "*Medieval European Armies 1300-1500*" (1975, Osprey Publishing, *Men-at-Arms Series 50*); Royal Armouries (Leeds/UK) – *Object 1222, Breastplate c. 1475–1485*.

5. CONCLUSÃO

A análise *archaeogaming* de *Kingdom Come: Deliverance* revela que o valor histórico do jogo não está na reprodução integral do passado, mas na sua capacidade de mediar culturalmente esse passado através de sistemas digitais. Ao nos perguntarmos se suas armas são arqueologicamente úteis ou apenas esteticamente plausíveis, a resposta reside no reconhecimento de que sua utilidade é de natureza diferente. Conforme propõe Hodder (2012), cada artefato é um nó em uma rede de relações. As armas do jogo funcionam como mediadores culturais digitais, revelando não um passado objetivo, mas as intenções, pesquisas e limitações da equipe de desenvolvimento, bem como as expectativas e engajamentos dos jogadores com o imaginário medieval. Contudo, essa mediação é profundamente formatada pelo próprio formato videogame e, mais especificamente, pela cultura do software que o sustenta. A "autenticidade" visual das armas é, em grande medida, um efeito de software. Como argumenta Manovich, a realidade digital é produzida por camadas de código e ferramentas padronizadas. A padronização dos modelos 3D – onde diversas espadas compartilham a mesma silhueta básica, variando apenas em texturas e detalhes superficiais – é menos uma escolha estética e mais uma necessidade do pipeline industrial de produção de assets. O realismo fotorrealista é um resultado de *shaders*, *engines* de renderização e bibliotecas de texturas, não um espelho direto da materialidade histórica. Assim, a cultura material bélica é filtrada e reformatada pelos *workflows* técnicos e pelas convenções econômicas da indústria de jogos, que priorizam eficiência e reconhecibilidade visual sobre a variação artesanal e a singularidade dos artefatos históricos.

A investigação da cultura material em *Kingdom Come: Deliverance* demonstra que os armamentos digitais não devem ser compreendidos apenas como representações visuais do passado, mas como objetos cuja materialidade é condicionada pelas regras e sistemas do próprio jogo. Nesse sentido, a análise dialoga com Bogost (2012), ao evidenciar que os objetos digitais produzem significados por meio de suas propriedades, mecânicas e relações dentro do sistema computacional. Do mesmo modo, a autenticidade observada nos armamentos não decorre exclusivamente de sua aparência, mas também da forma como o jogo organiza seu funcionamento e sua interação com o jogador. Essa perspectiva aproxima-se de Manovich (2001), para quem a experiência dos objetos digitais resulta da interação

entre a camada cultural e a camada computacional. Assim, a representação dos armamentos em *Kingdom Come: Deliverance* evidencia que a cultura material medieval é reinterpretada por meio das possibilidades e limitações do software, produzindo uma forma de autenticidade historicamente fundamentada, mas inevitavelmente mediada pelas lógicas do ambiente digital.

Em última análise, *Kingdom Come: Deliverance* evidencia, como lembra Chartier (2002), que nenhuma representação do passado é neutra: toda imagem histórica é uma construção que realiza cortes, adaptações e simplificações para produzir uma narrativa coerente com determinados imaginários culturais. O jogo não funciona por ser uma “cópia fiel do real”, mas por criar uma versão do medieval que equilibra documentação histórica e expectativas contemporâneas de autenticidade. Nesse sentido, seu realismo não reside apenas na reprodução formal de armas e armaduras, mas na forma como seleciona, destaca e organiza elementos do período, moldando um medieval inteligível para o público atual. O neomedievalismo presente no jogo não é um ornamento superficial; é um mecanismo de mediação cultural que negocia o que é reconhecido hoje como “medieval”, traduzindo o passado para códigos visuais e narrativos compreensíveis no presente. Assim, ao invés de apenas reforçar estereótipos, *Kingdom Come: Deliverance* cria oportunidades para um imaginário medieval mais crítico, especialmente ao situar a progressão do jogador em práticas e constrangimentos materiais que aproximam a experiência de processos históricos reais. A ênfase no domínio técnico, na dependência de recursos, na hierarquia social e na materialidade dos objetos desloca o foco de um medieval fantástico para um medieval vivido, ainda que filtrado por convenções contemporâneas. O jogo se afirma, portanto, como um artefato relevante de *archaeogaming*: não por eliminar todas as simplificações, mas por revelar como decisões de design digital dialogam com debates historiográficos sobre representação, autenticidade e cultura material. Ao problematizar — mesmo que parcialmente — os mitos populares sobre armaduras, armas e práticas bélicas, o jogo ajuda a reformular a percepção contemporânea do período, contribuindo para um neomedievalismo mais reflexivo e menos baseado em clichês.

Assim, *Kingdom Come: Deliverance* consolida-se como um artefato cultural de relevância educacional não por pretender reproduzir fielmente o passado, mas por tornar visível e debatível o próprio processo de construção histórica. O jogo expõe, de maneira palpável, as escolhas de design, as simplificações técnicas e as negociações

entre realismo material e expectativas contemporâneas, convidando o jogador — e, por extensão, o estudante — a refletir criticamente sobre como o "medieval" é ativamente produzido, mediado e consumido. Ao transformar a experiência digital em um laboratório de pensamento histórico, KCD desloca a questão central de "isso é verdadeiro?" para "como e por que esta versão do passado foi construída?".

Nesse sentido, a metodologia *archaeogaming* demonstra sua potência não apenas como ferramenta analítica, mas como modelo pedagógico ativo para o ensino de História e Arqueologia. Ao tratar ambientes digitais como sítios arqueológicos virtuais, ela convida os estudantes a praticarem escavação, catalogação, comparação e interpretação de artefatos dentro de contextos imersivos e interativos. Essa abordagem não apenas aproxima as novas gerações de temas históricos através de linguagens familiares, mas desenvolve competências críticas essenciais: a capacidade de questionar fontes, reconhecer mediações, identificar anacronismos e compreender a cultura material como construção dinâmica. Assim, o *archaeogaming* ressignifica o aprendizado histórico como uma prática investigativa e reflexiva — um verdadeiro "fazer arqueologia" no século XXI, onde os próprios jogos tornam-se espaços privilegiados para compreender como o passado é continuamente reimaginado e reconfigurado no presente.

6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Miguel Ângelo Oliveira de. História e arqueologia digital em estudos da Antiguidade: uma proposta de modelo 3D para o sítio romano de Miróbriga. 2024. Monografia (Licenciatura em História) — Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2024.

ALVES, Mateus Martins Rufino. O chamado da espada: representações do cavaleiro medieval. In: SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martins; BORGONGINO, Bruno Uchôa; RIBEIRO, Felipe Augusto (Orgs.). Dossiês da Idade Média: arquivos documentais e atividades didáticas para o ensino de história medieval. Recife: Ed. UFPE, 2023. p. 109-117.

BOGOST, Ian. *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. 2. ed. Lisboa: Difel, 2002.

COSTA, Antonio Luiz M. C. *Armas brancas: lanças, espadas, maçãs e flechas: como lutar sem pólvora da pré-história ao século XXI*. 1. ed. São Paulo: Draco, 2015.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. *Rethinking Curating: Art After New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.

GOFF, J. *Heróis e maravilhas da Idade Média*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

HODDER, Ian. *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2012.

KICKSTARTER. *Kingdom Come: Deliverance*. Kickstarter, 2014. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/description?lang=it>. Acesso em: 03 out. 2025.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.

MOTTA, Gabriella Carvalho. Romper os muros acadêmicos e conquistar seguidores: das narrativas públicas sobre o neomedievalismo nas mídias digitais. 2024. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2024.

REINHARD, Andrew. *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. New York: Berghahn Books, 2018.

ROYAL ARMOURIES. Bascinet (Object 476). Leeds: Royal Armouries, [s.d.]. Disponível em: <https://royalarmouries.org/collection/object/object-476>. Acesso em: 11 nov. 2025.

ROYAL ARMOURIES. *Breastplate (Object 1222), 1475–1485*. Disponível em: <https://royalarmouries.org/collection/object/object-1222>. Acesso em: 14 nov. 2025.

ROYAL ARMOURIES. *Longsword (Object 146)*. Leeds: Royal Armouries. Disponível em: <https://royalarmouries.org/collection/object/object-146>. Acesso em: 07 nov. 2025.

SCHIFFER, Michael B. *Behavioral Archaeology: Principles and Practice*. Salt Lake City: University of Utah Press, 2014.

STRAZZI, Allan Reveriego; GONÇALVES, Felipe Yann Cavalcanti. *Diálogos entre Neomedievalismo, História e Jogos eletrônicos*. *Intelligere*, [S. l.], n. 9, p. 312–325, 2020. DOI: 10.11606/issn.2447-9020.intelligere.2020.173310. Disponível em: <https://revistas.usp.br/revistaintelligere/article/view/173310>. Acesso em: 7 nov. 2025.

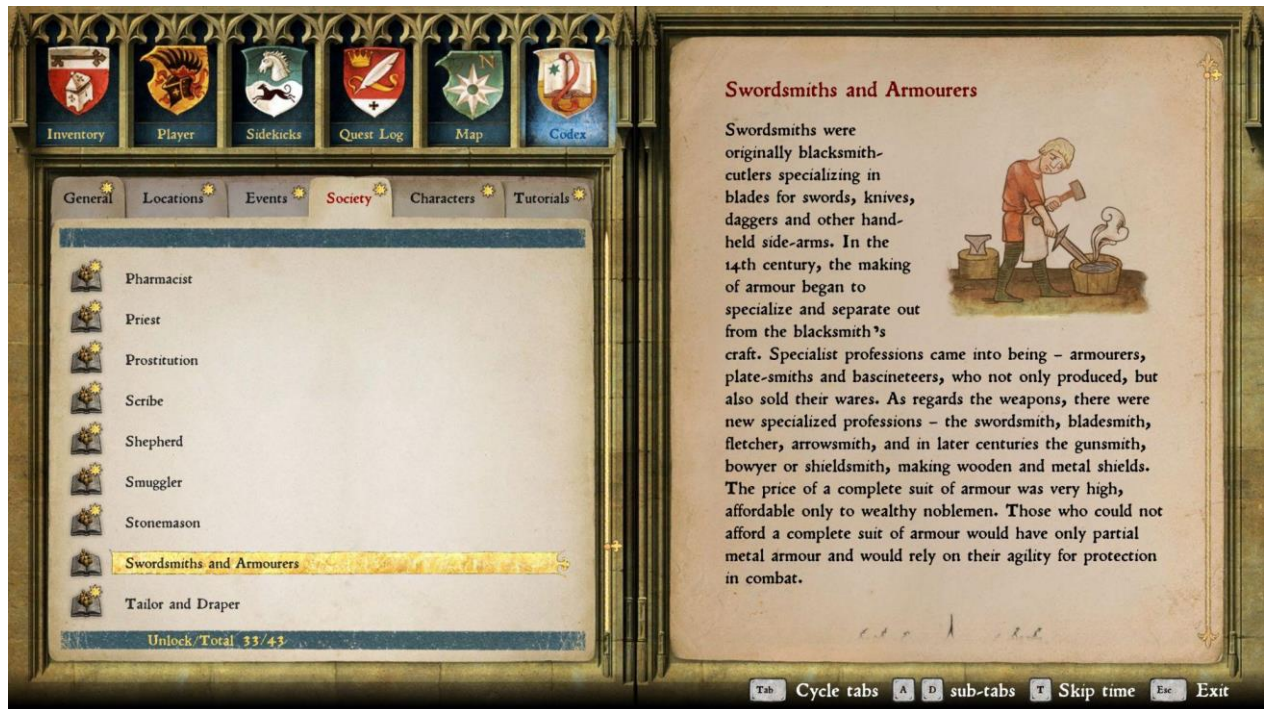
WISE, Terence; EMBLETON, Gerald. *Medieval European Armies 1300-1500*. Oxford: Osprey Publishing, 1975. 50 p. (Men-at-Arms Series, 50).

APÊNDICE A - Capturas realizadas pelo autor



Capitão Bernard utilizando *bascinet* aberto e placa de peito nobre.

APÊNDICE B – Interface do código do jogo.



Captura de tela do código interno contendo informações sobre personagens, localidades, estrutura social, cultura e tecnologia do ambiente medieval representado no jogo.

ANEXO A – Lista de *Longswords* do jogo

Image	Name	Min.Str	Stab	Slash	Blunt	Defence	Char.	Dur.		
	Queen of Sheba's sword	12	65	65	3	100	18	10	3.1	1644.2
	St. George's sword	12	72	72	3	110	18	71	3.1	2203.7
	Magdeburg sword	11	57	57	3	126	16	113	3.3	2597.8
	Longinus' sword	10	68	55	3	111	15	77	3.4	1424.4
	Herod's sword	10	45	75	3	108	15	72	3.5	1310.1
	Tusk ^{FTA}	1	58	58	3	104	20	100	3.5	2664
	St. Michael's sword	9	58	58	3	109	16	75	3.7	1511.7
	Duellist	8	62	62	3	99	12	53	3.8	718.7
	Fearnot	7	49	49	3	109	10	81	3.9	882.3
	Executioner's sword (Quest)	7	26	79	5	110	5	90	4.1	1021.3
	Piercer	7	66	39	3	98	10	54	4.1	487.6
	Soul Slicer	6	38	56	3	95	9	50	4.2	362.3
	Merchant's sword	5	49	49	2	94	10	50	4.3	414.4
	Saving Grace	4	52	52	2	89	5	23	4.5	192.1
	Thumper	3	11	34	11	91	5	50	4.6	234.1
	Pricker	3	54	39	2	85	4	32	4.7	163.7
	Assassin	2	38	52	2	83	4	27	4.9	135.5
	Robber's sword	1	40	40	2	80	3	25	5	104.7
	Sir Radzig Kobyla's sword	1	45	45	2	40	6	25	5	120.2

Lista das espadas longas presentes em *Kingdom Come: Deliverance*, acompanhada do detalhamento de como cada modelo é classificado no jogo, incluindo nome, categoria, qualidade e características atribuídas pelo sistema interno de equipamentos. Fonte: KINGDOM COME: DELIVERANCE WIKI.

Longswords (KCD). Fandom. Disponível em: [https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Longswords_\(KCD\)](https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Longswords_(KCD)). Acesso em: 10 de novembro de 2025.

ANEXO B – Elmo *bascinet* com viseira *hounskull*

Elmo *bascinet* com viseira *hounskull* presente em *Kingdom Come: Deliverance*. Destaque para a representação das frestas oculares, evidenciando como o jogo exagera sua largura em comparação aos modelos históricos. Fonte: Kingdom Come: Deliverance Wiki (Fandom). URL: <https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Hounskull>. Acesso em: 10 de novembro de 2025.