LITORALPRESS

Fecha: 19-02-2026
Medio: El Mercurio
Supl. : El Mercurio - Innovacion
Tipo: Noticia general
Título: El pueblo mapuche llega a Age of Empires: “Tuvimos que tomarnos varias licencias creativas”

Pág. : 6
Cm2: 660,7

Tiraje: 126.654
Lectoría: 320.543
Favorabilidad: No Definida

SAMUEL LEVIN, *DESIGN LEAD* EN FORGOTTEN EMPIRES

El pueblo mapuche llega a Age of Empires: “Tuvimos que tomarnos varias licencias creativas”

Desde el martes, los jugadores de la franquicia pueden construir rucas, luchar utilizando caballos y boleadoras y liderar campañas con Lautaro como figura central.

CATERINNA GIOVANNINI

FORGOTTEN EMPIRES

Lautaro es la figura central de esta expansión de la popular franquicia de videojuegos.

Cuando el equipo de diseño comenzó a buscar temáticas para la próxima expansión de “Age of Empires II: Definitive Edition”, sabía “relativamente poco” sobre el pueblo mapuche, admite Samuel Levin, *design lead* de Forgotten Empires, a “El Mercurio”.

En 1999 se publicó la primera versión de Age of Empires II, un videojuego de estrategia en tiempo real en el que los jugadores eligen una civilización, recolectan recursos y forman ejércitos. Con el tiempo, se fueron sumando más de 40 civilizaciones jugables de distintas regiones, que incluyen unidades como arqueros mongoles, infantería celta o elefantes persas, mientras el juego avanza a través de las diferentes edades de la humanidad.

Hasta ahora, la saga desarrollada por World’s Edge y Forgotten Empires y publicada por Xbox Game Studios, no había abordado de manera integral la historia de Sudamérica, un territorio con jugadores fieles hace décadas, reconoce Levin.

Así, en la más reciente expansión del juego, “The Last Chieftains” (Los últimos caciques), lanzada el 17 de febrero, se introducen tres nuevas culturas: los pueblos mapuche (Chile y Argentina), muisca (Colombia) y tupí (Brasil, Argentina y Paraguay).

UNA CONCEPCIÓN DIFERENTE

El juego se organiza bajo una lógica medieval, en la que el objetivo es derrotar a otro imperio y conquistarlo. Sin embargo, “la concepción de la guerra en el pueblo mapuche estaba muy relacionada con el equilibrio”, explica Fernando Pairican, académico de la Escuela de Antropología de la UC y autor de “Toqui: Guerra y tradición en el siglo XIX”.

El docente agrega que, a diferencia de civilizaciones con lógica de expansión territorial, en el pueblo mapuche el objetivo era únicamente debilitar al adversario: “El exterminio, en el pueblo mapuche, no existía”. Sin embargo, esto cambió con la llegada de los españoles y la ocupación de La Araucanía. Es precisamente este período histórico el que se destaca en el juego.

“Lautaro fue una elección obvia para el personaje principal, pero el elenco que lo rodea también incluye una rica variedad de personalidades que contribuyen a una narrativa emocionante”.

SAMUEL LEVIN
Design lead en Forgotten Empires.

FORGOTTEN EMPIRES

Así lucen las rucas que se pueden construir en “The Last Chieftains”.

FORGOTTEN EMPIRES

Entre las licencias que se tomó el equipo de diseño se encuentra esta fortaleza basada en la arquitectura de las tradicionales rucas.

Para entender las técnicas que utilizaban en los combates, los desarrolladores recurrieron a estudios académicos y a textos como “La Araucana”, de Alonso de Ercilla, y “Crónica y relación copiosa y verdadera de los reinos de Chile”, de Jerónimo de Vivar.

Así, incorporaron a los Kona, una caballería armada con lanzas, garrotes de madera o piedra, y a los jinetes con boleadoras, un arma formada por tres pesos unidos por cuerdas.

La intención, explica Levin, era subrayar la resiliencia de este pueblo: “Enfrentaron una gran adversidad frente a los invasores españoles y nunca se rindieron. Además, se adaptaron constantemente para superar circunstancias cambiantes, incluso adoptando y mejorando tácticas del enemigo”.

Otro aspecto importante en la expansión de las civilizaciones dentro del juego son las construcciones. Al diseñar el conjunto de arquitectura sudamericana, los desarrolladores se inspiraron inicialmente en las ruinas incas, pero luego decidieron incluir estructuras cotidianas de las tres nuevas civilizaciones, incluyendo las rucas.

Fue allí donde surgió el mayor desafío, explica Levin, ya que los mapuches no construían fortalezas tipo castillos. “Necesitábamos crear uno para integrarlos al mundo de Age of Empires y las referencias eran extremadamente escasas, por lo que tuvimos que tomarnos varias licencias creativas a costa de la precisión histórica, especialmente en la arquitectura de las eras más avanzadas del juego”, señala.

JUGADORES Y ENSEÑANZAS

En el año 2026, la franquicia que reúne Age of Empires y Age of Mythology supera los 70 millones de usuarios en todo el mundo. Gonzalo Pinto, ingeniero civil mecánico de 29 años, lidera el ranking de jugadores de Age of Empires II a nivel nacional. Compite bajo el alias “Sobek” y cuenta que junto a sus compañeros de torneo soñaban con ver representada una cultura como la mapuche desde que eran niños.

Pinto relata que cuando tenía 10 años su padre le regaló el juego y que, más tarde, durante su adolescencia, conoció amigos que lo jugaban *online*. Desde 2018 comenzó a jugar de forma competitiva. “Lo que me gusta es que es muy difícil”, explica. Más que tener buenos reflejos, en este juego se premia la estrategia, y con cada nueva expansión se deben aprender aspectos nuevos de las civilizaciones añadidas.

Los jugadores también aprenden a través de la narrativa integrada en las campañas, que son misiones específicas para cada civilización. En este caso, se eligió a Lautaro como protagonista.

“Lautaro fue una elección obvia para el personaje principal, pero el elenco que lo rodea también incluye una rica variedad de personalidades que contribuyen a una narrativa emocionante”, agrega Levin. En el juego también se menciona a Caupolicán, la batalla de Tucapel y la búsqueda de venganza contra Pedro de Valdivia. Todo esto convierte la historia en “una de las más inmersivas y poderosas que hemos contado en Age of Empires, y llevarla al juego nos dio una nueva apreciación por Lautaro, el pueblo mapuche y su historia y cultura”, señala Levin.

Para Pukem Inayao, poeta, escritora y profesora de mapuzungun en la Academia de la Lengua y Cultura Mapuche en Contexto Urbano (ALMaCU), iniciativas como esta sirven para presentar a los jóvenes un mundo que sobrevive. “Al contrario de lo que se muestra en los libros de historia como un pueblo extinto, debilitado, desordenado, sin lengua, sin identidad. Que un niño indígena se vea representado en un videojuego es positivo porque es una forma de sentirse validado”, asegura.