

ANÁLISIS EDUCATIVO

Europa Universalis II

Íñigo Mugueta Moreno
 Universidad Pública de Navarra
 inigo.mugueta@unavarra.es
 Enviada el 21/01/2021
 Publicada el 14/02/2021

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Europa Universalis II	Dificultad de aprendizaje	Alta. La cantidad de variables que es necesario manejar hacen que el aprendizaje completo del juego sea muy prolongado.
Desarrollador	Paradox Development Studio	Satisfacción	Medio. Es un juego atractivo que permite acelerar el ritmo de juego para hacer lo más entretenido. Tiene algunos problemas de optimización que provocan desconexiones del juego en algunos sistemas operativos.
Distribuidor	Strategy First – Ubisoft – GOG.com	Efectividad	Medio. El manejo básico del juego no es complicado, pero sí lo es el dominio a un nivel avanzado.
Año de publicación	2001	Inmersión	Medio. Aunque el juego es divertido y hasta “adictivo”, los gráficos son muy sencillos y no favorecen la inmersión.
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Medio. La posibilidad de extender tus dominios de manera enorme actúa como motivadora pero la larga extensión de las partidas puede influir en sentido contrario.
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	Sí. Modo multijugador (hasta 8 jugadores) online o en red local. Informaciones sobre el juego en los Foros de Paradox (Paradox Forum)
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC y Mac		
App. Store	Gog.com		
Precio	8,29 €		

1. Breve descripción

Europa Universalis II es uno de los más exitosos videojuegos de estrategia que se han publicado, y que ha permitido consolidar la serie **Europa Universalis** del estudio **Paradox**.

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real que se juega sobre un mapa a pequeña escala que representa todo el planeta, dividido en diferentes regiones históricas. El objetivo del juego

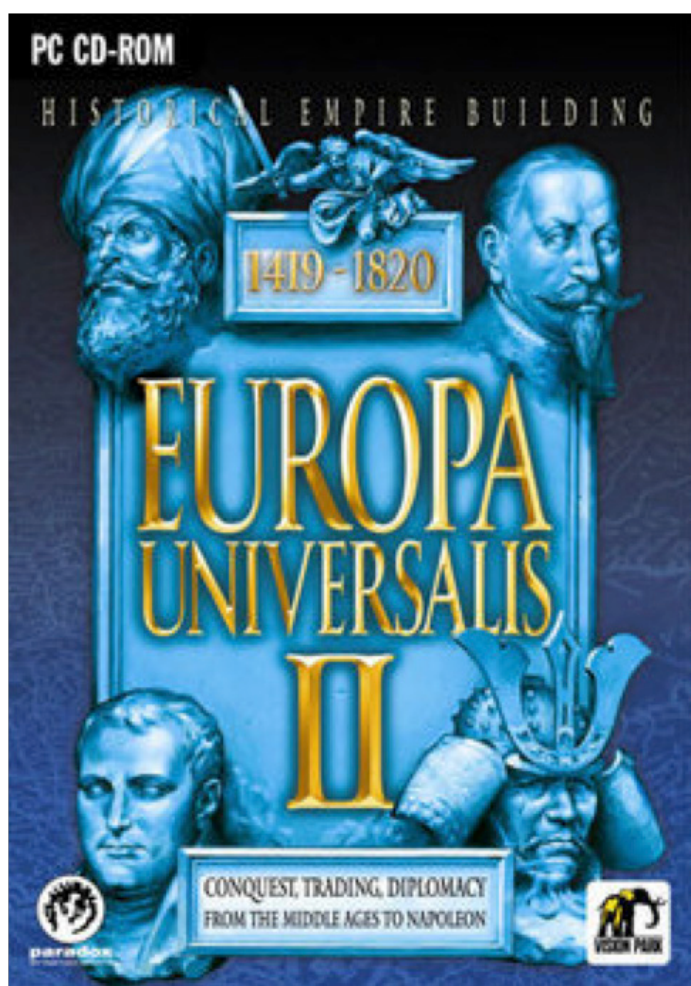


Imagen 1. Portada de Europa Universalis II.

es la conquista del mayor número posible de provincias, para lo cual la estrategia básica es la guerra, aunque también la diplomacia.

En cualquier caso, **Europa Universalis II** no es un juego de guerra, sino un juego básicamente de gestión de recursos. El jugador tendrá que gestionar un número importante de variables socio-económicas en sus territorios, con la finalidad de obtener recursos para la expansión militar y diplomática. Así, el jugador se encarga de la gestión financiera, de la obtención de recursos, de la concesión de fondos para subvencionar el desarrollo técnico, del desarrollo socio-económico de las ciudades/provincias que posee, de obtener recursos fiscales y comerciales, de controlar el descontento social, de gestionar la tolerancia hacia otras religiones, etc... Hacienda, comercio, diplomacia, ejército, expansión colonial, religión y control social son los temas que tendrá que analizar el jugador para desarrollar su estrategia de manera eficiente.

El juego se puede acelerar o ralentizar para jugar con mayor o menor detalle, en función de si estamos atravesando un periodo de paz en el que no queremos realizar muchas acciones, o de si atravesamos un periodo de guerra que

requiere de unas acciones más precisas, reflexionadas y sistemáticas.

El jugador podrá elegir entre varias facciones, reinos o naciones que podrá jugar entre los años 1419 y 1820; es decir, entre el tramo final de la Edad Media, y la caída de Napoleón, cubriendo la totalidad de la Edad Moderna. **Europa Universalis II** nos ofrece la posibilidad de jugar la llamada “Gran Campaña”, que comprendería todo este periodo, y otras campañas más concretas: El sueño americano; Fantasía; La ambición de Napoleón; La Era de la Ilustración; La era de las Revoluciones; La Era de los Descubrimientos; y la Era del Mercantilismo.

El juego tiene la particularidad de que durante las campañas van ocurriendo eventos históricos reales que pueden llegar a producir graves dificultades para el jugador. Así, un jugador que haya elegido comenzar con Castilla, puede conseguir primero la Unión Dinástica con Aragón, comenzar la colonización de América, y sufrir un sinnúmero de sublevaciones en sus territorios de los Países Bajos tras la Reforma Protestante. De hecho, gran parte de Europa que hasta entonces había sido católica, se convertirá al protestantismo (al igual que ocurrió en la Historia), ocasionando nuevos conflictos políticos y sociales y condicionando de nuevo al jugador. Estos eventos históricos pueden ser referidos a hechos concretos ocurridos en la Historia, o pueden ser eventos recurrentes “inventados” que nos favorecen o desfavorecen. Parte del atractivo del juego radica en poder afrontar las mismas dificultades históricas a las que se enfrentaron los gobernantes de la época, saliendo victorioso de las mismas.

2. Mecánica básica del juego

Se trata de un juego de gestión en el que seremos gobernantes de la facción/reino/principado que nosotros elijamos de entre la oferta inicial de cada campaña. Partimos con una serie de elementos básicos, que son: unas provincias, una cantidad de dinero determinada, un número concreto de comerciantes, diplomáticos, colonos, y ejército (*Imagen 2*). Además, se parte con una estabilidad social que puede variar entre los parámetros -3 y +3. En función del poder del Estado que hayamos seleccionado, podremos contar con mayor o menor número de provincias y ejército. En función de la campaña seleccionada empezaremos el juego en un momento u otro de la Historia, y con un mayor o menor nivel de desarrollo técnico. Muchos de los recursos iniciales (comerciantes, diplomáticos, colonos y dinero), se obtienen con el paso del tiempo (meses o años). El dinero, por ejemplo, se obtiene mensualmente en función del balance presupuestario establecido (que puede ser deficitario o tener superávit).



Imagen 2. Mapa conceptual básico del juego.

Las provincias en **Europa Universalis II** constituyen la base del juego, ya que el mapa está dividida en provincias, que los diferentes Estados se disputan entre sí. La victoria depende en gran medida de la capacidad de dominar un gran número de provincias. Estas tienen una serie de elementos que son importantes para el juego, como son la población, el recurso que se produce en ella de manera prioritaria, los impuestos recaudados (que se relacionan con la población y la producción), e infraestructuras de tipo civil y militar, como magistraturas (alcalde, magistrado...), fábricas de diverso tipo, murallas defensivas y acuartelamientos que incrementan la capacidad de reclutamiento de las provincias. En este sentido, no es lo mismo poseer una provincia con mucha población y producción, que una más modesta.

En materia económica el jugador debe tomar decisiones importantes en términos presupuestarios. Esto es, debe decidir en qué gasta su dinero: desarrollo tecnológico militar (naval o terrestre), desarrollo administrativo, estabilidad social, o capacidad de gasto directa en infraestructuras de las provincias y ejército (para esto el destino del dinero es el tesoro). Con la excepción de periodos bélicos en los que el jugador pueda tener una gran necesidad de gasto, lo habitual es ir desarrollando de manera equilibrada todos los ámbitos económicos, quizás con pequeñas diferencias en función de la estrategia de cada jugador. Las elecciones del jugador permiten ir desarrollando con mayor rapidez unos u otros aspectos. Por ejemplo, las fábricas incrementan la producción de una provincia y esto incrementa a su vez los ingresos que produce esa provincia. Sin embargo, el jugador deberá tener en cuenta qué tipo de fábrica ubica en cada provincia, ya que cada tipo de fábrica bonifica únicamente dos tipos de provincias (en función del producto que produce cada provincia). Por otro lado, aunque el desarrollo tecnológico militar, obviamente, conferirá mayor poder a las tropas, una táctica de desarrollo económico previo para lograr mayores recursos fiscales, quizás pueda permitir a posteriori una mayor velocidad de desarrollo tecnológico. Para desarrollar primero la

economía, sin embargo, la diplomacia deberá asegurar un periodo de paz, sin tener que gastar en el ejército, y sin que la recaudación fiscal se vea reducida por el hastío bélico.

Agentes como los comerciantes, diplomáticos y colonos se consiguen con el paso del tiempo, aunque determinadas opciones políticas permiten acortar o dilatar esos periodos de tiempo, en función del tipo de estrategia que queramos desarrollar. Una opción mercantilista o librecambista repercutirá en tener más o menos comerciantes, y en reducir o incrementar el coste de enviar a uno de ellos a luchar por el posicionamiento en uno de los centros comerciales del mundo. Una presencia mayoritaria de tu nación en uno de esos centros comerciales puede producir un monopolio comercial que incrementará notablemente los ingresos comerciales. En general, cuantos más comerciantes consigues situar en un centro comercial, más ingresos se logran. El juego permite automatizar el envío de mercaderes, para no tener que enviar uno de ellos cada vez contamos con la posibilidad de utilizar uno nuevo.

Los diplomáticos nos permiten interactuar con otras naciones por medio de tratados de paz, amistad, enlaces matrimoniales, regalos... En cada una de estas acciones gastamos un diplomático y mejoramos o empeoramos nuestra relación con los demás países. Una alianza con un país puede mejorar nuestra relación con él y al mismo tiempo empeorarla con otro. Las relaciones entre los países se miden en una horquilla entre -200 y +200. Los regalos, que se pagan con dinero, pueden ayudar a mejorar la relación con un país. El prestigio del gobernante y del país dependerá de las acciones que realice, y la mala reputación contribuirá a que los países tengan una mala relación contigo. Obviamente, las conquistas que vayas consiguiendo empeorarán tu reputación, aun cuando sean realizadas de una manera adecuada, esto es, guerras emprendidas con un “casus belli”.



Imagen 3. Captura de pantalla de Europa Universalis II en modo de “mapa político”.

Las conquistas pueden realizarse por medio de la guerra, pero sobre todo se consolidan por medio de la diplomacia. Cuando se logra la conquista de varios territorios del enemigo y se le ha sometido militarmente, entonces las conquistas se negocian por medio de un diplomático, que puede ofrecer un tratado de paz a cambio de la entrega de una o varias provincias. La conquista de territorios también es posible cuando son vasallos durante un tiempo prolongado y cuando tenemos con ellos una relación de +200.

3. Temas históricos principales

- ▶ Política internacional entre los siglos XV y XIX. Guerras, diplomacia, conflictos internos de los países.
- ▶ Gestión hacendística en época moderna.
- ▶ Comercio y centros de comercio importantes en la época moderna. Desarrollo tecnológico y táctico a lo largo del conflicto.
- ▶ Religión, tolerancia religiosa, reforma protestante, guerras de religión en la época moderna...
- ▶ Fortalecimiento de los Estados. Monarquías absolutas. Políticas económicas y sociales (mercantilismo, librecambismo, centralismo, aristocracia, plutocracia...).

- Colonialismo europeo en América, África y Asia.
- Desarrollo tecnológico-militar.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El gran haber del juego desde un punto educativo es el trabajo que se ha realizado en la programación del mismo con la causalidad histórica. Las mecánicas de juego están plagadas de relaciones causales que pueden remitirnos a realidades históricas. Ejemplo de esto sería, por ejemplo, la repercusión que la estabilidad social tiene en el juego sobre aspectos como la recaudación de impuestos, el ritmo de crecimiento de la producción y de la tecnología, el peligro de revueltas sociales, o el crecimiento de los mercaderes. Todo ello nos permitiría reflexionar sobre cómo la estabilidad social en el interior de los países permite periodos de bonanza económica, con desarrollo de la industria, del comercio, y crecimiento en la recaudación fiscal.



Imagen 4. Captura de pantalla con la información de un evento, su opcionalidad y sus efectos.

También los eventos puntuales nos permiten reflexionar sobre la causalidad, ya que en ocasiones el juego nos propone tomar decisiones puntuales que implican apostar por un tipo de políticas u otro, más aperturistas o más conservadoras, más belicistas o más diplomáticas. Por ejemplo, el evento que recoge la guerra civil castellana de 1437 nos permite apoyar en la guerra a los infantes de Aragón o a Álvaro de Luna. La primera opción producirá inestabilidad social, la segunda mayor estabilidad, mayores aptitudes del monarca, pero revueltas sociales en las provincias de Cantabria, Asturias y Gibraltar.



Imagen 5. Captura de pantalla con la información del evento sobre las guerras de religión en Francia.

En el caso de seleccionar Francia, por ejemplo, nos enfrentaremos a la decisión de luchar por el control de Nápoles frente a la Monarquía Hispánica (lo cual empeorará la relación con los vecinos), o de renunciar a los derechos dinásticos sobre este territorio (lo cual producirá una mejora en las relaciones diplomáticas). Al llegar las guerras de religión de finales del siglo XVI, asistiremos a levantamientos habituales de las diferentes regiones del reino, que se terminarán con la abdicación de Enrique III y la entronización de Enrique IV, primer Borbón. Al situar el cursor sobre el botón que nos anuncia el evento, observaremos toda una serie de consecuencias del cambio de

dinastía en las diferentes provincias, con hasta 31 ítems o efectos concretos producidos por este hecho histórico (Imagen 5).

Otros eventos recurrentes pueden ser las sublevaciones nobiliarias y la presencia de científicos o ingenieros. Las opciones que nos da el juego en el primer caso son la negación de las peticiones

nobiliarias (que provoca un incremento +1 de la inestabilidad social), o la aceptación de las peticiones nobiliarias, pagadas con dinero del tesoro; en el segundo caso, las opciones son la contratación o no contratación del ingeniero, con el consiguiente coste económico de la contratación y mejora de la tecnología.

De igual manera, existen eventos que podemos prever, pero no impedir, sino únicamente afrontar sus consecuencias. Por ejemplo, la Monarquía Hispánica puede poseer grandes territorios en Europa, logrados desde sus posesiones en Borgoña y los Países Bajos (la herencia de María de Borgoña), y sin embargo no podrá impedir que ocurra la reforma protestante, que traerá un cambio religioso en las provincias de los Países Bajos y de Centroeuropa. Ese cambio religioso nos obligará a desarrollar una mayor tolerancia religiosa hacia el protestantismo, o a gastar grandes cantidades de dinero en conversiones forzosas de estos territorios, para evitar las rebeliones recurrentes de la población. De hecho, reproduciendo casi a la perfección los hechos históricos, el control de los Países Bajos para la Monarquía Hispánica en el juego supone una auténtica sangría de recursos y ejércitos.

En el terreno de la causalidad, **Europa Universalis II** nos permite trabajar la ucronía, ya que nuestras conquistas pueden perturbar la evolución política de la Historia. Si bien es cierto que esta circunstancia podría confundir a un joven no conocedor de la Historia, también es cierto que la Historia contrafactual es una oportunidad interesante para la comparación y el estudio de la causalidad.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Europa Universalis II nos permite recorrer la Historia mundial entre los años 1419 y 1820. Las diferentes campañas nos permiten, eso sí, centrarnos en épocas más “modernas”, para no tener que comenzar la partida en 1419, si es que se desea comenzar en una época posterior.

Este juego tiene la particularidad de que -aunque se trata de un juego “en tiempo real”- podemos acelerar o ralentizar el paso del tiempo, para adaptarnos a periodos en los que estaremos menos activos (periodos de paz), o más activos (periodos de guerra). Para jugar con un mayor detalle y controlar todos los aspectos del juego podremos ralentizar el juego, pero esto hará (obviamente), que las partidas duren mucho más tiempo.

En general, una partida a **Europa Universalis II** en la Gran Campaña, puede llevarnos muchos días. Es un juego que se debe jugar guardando las partidas y retomándolas en días diferentes. Esto es interesante desde el punto de vista del tiempo histórico, ya que el jugador puede percibir procesos de larga duración (progreso tecnológico; desarrollo de infraestructuras; colonización) y de corta duración (rebeliones, guerras, cambios políticos...).

De igual modo, se puede observar cómo crecen los países más importantes de Europa a lo largo de la Edad Moderna. La consolidación de Francia e Inglaterra como potencias continentales y mundiales, la decadencia de la Monarquía Hispánica, la colonización de América, África, Asia e incluso Oceanía...

c. Relevancia histórica

El juego está centrado en los acontecimientos de tipo político, ya que se trata de un juego de estrategia cuyo objetivo básico es la expansión territorial. En cualquier caso, son varios los aspectos que tienen una gran relevancia histórica y que se pueden percibir en el juego.

En primer lugar, la relevancia de las políticas económicas, que permiten a los gobiernos realizar diferentes políticas de gasto con diferentes finalidades. En este sentido, el gasto de las monarquías en **Europa Universalis II** no se destina únicamente a la financiación del ejército, sino que también se promueve la construcción de infraestructuras (si bien con la finalidad última de obtener mayores ingresos fiscales). En cualquier caso, esto representa un acierto desde el punto de vista histórico, ya que la redistribución de los impuestos a través de un gasto social no se contemplaba prácticamente en estas épocas, o lo hacía de manera muy marginal.

En segundo lugar, el juego permite observar la importancia de la diplomacia en la política internacional, por medio de los acuerdos, vasallajes y alianzas matrimoniales. En esta misma línea, podemos observar el ascenso y la caída de diferentes poderes políticos a lo largo de la Edad Moderna, con especial énfasis en la expansión colonial de las potencias europeas, el nacimiento de Estados Unidos, las conquistas napoleónicas y el poderío militar de Francia, el ascenso de Suecia o de Prusia, o la pérdida de las posesiones europeas de España.

d. Dimensión ética de la Historia

Al ser un juego de gestión, **Europa Universalis II** no contiene elementos que por sí mismos planteen una crítica de los hechos históricos. De hecho, el objetivo del juego como se ha mencionado ya, son las conquistas militares. Estas conquistas se realizan de una manera poco detallada y que no plantea un daño o una violencia especial. El ataque sobre una región vecina se realiza situando un ejército (simbolizado por un soldado), en la región vecina. Si en ella hay un ejército enemigo lo que veremos será el enfrentamiento entre esos dos soldados, mientras en una minipantalla situada al margen izquierdo veremos la progresión de la batalla: el descenso de las tropas y el descenso de su moral. No obstante, no tenemos detalles cruentos ni consecuencia ética o sociales. El único aspecto en el que la guerra puede tener una causa social negativa es el del hastío bélico, que puede provocar revueltas.

En general, podemos decir que a través de **Europa Universalis II** podemos conocer en gran número de conflictos armados que se han producido a lo largo de la Historia, con el propósito principal de la expansión territorial de los Estados. Estos se han enfrentado entre sí, aún cuando compartieran fronteras, sistemas políticos o religión. La ambición política y el deseo de expansión territorial son los elementos básicos que a través de **Europa Universalis II** podrían llevar a una reflexión de tipo ético.

Otra de las cuestiones que se podrían abordar desde un punto de vista ético sería la recaudación de impuestos y el reparto de la riqueza obtenida. Sin embargo, aunque la cuestión fiscal sí es relevante en el juego, el gasto de los Estados va muy dirigido a las necesidades propias del jugador en la conquista, y por sí mismo no plantea un debate ético en torno a la redistribución de la riqueza. En consecuencia, podríamos afirmar que la dimensión ética de la Historia no sería uno de los puntos de mayor aspectos que este juego nos permitiría trabajar mejor.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

Una de las claves de **Europa Universalis II** consiste en ir atravesando fases y etapas. Esto se observa perfectamente con la sucesión de los reinados (el juego nos avisa cuando un rey fallece), la sucesión de eventos, y la sucesión de avances tecnológicos y administrativos, que nos permiten ir desarrollando nuevas mejoras para nuestro reino.

Las tecnologías (ya sean terrestres o navales), atraviesan por periodos que se denominan, por ejemplo, Renacimiento II, Barroco I... El cambio más evidente se produce en el armamento, y en la

progresiva sofisticación de las armas de fuego. Pero determinadas mejoras sólo se pueden lograr al llegar a una nueva fase de desarrollo, ya sea tecnológico o administrativo. La sucesión de estas fases se puede acelerar, por ejemplo, invirtiendo más dinero en tecnología que en administración, o a la inversa. Eso sí, mientras aceleramos unas mejoras determinadas, estamos ralentizando otras.

A nivel visual, el paso del tiempo no se percibe a penas en el juego, salvo por los cambios políticos que podamos ver en el mapa, y por el armamento de los soldados que representan nuestros ejércitos. En el caso de la evolución política, por lo general el mapa evoluciona de manera similar a como evolucionó la Historia, si bien podemos influir en que la historia sea diferente de lo que fue, por ejemplo, extendiendo nuestras conquistas de manera anacrónica o incluso ucrónica.

Por tanto, el cambio histórico más relevante en **Europa Universalis II** se relaciona con el ámbito de la Historia política y de las relaciones internacionales a lo largo de la Edad Moderna. En este sentido, puede ser una herramienta interesante para conocer la evolución política del mundo (o de un país en concreto) en esta época.

f. Perspectiva histórica

En cuanto a la perspectiva histórica, este juego nos permite conocer la cantidad de conflictos armados que se han producido a lo largo de la Historia entre los diferentes países, y que han conformado el mapa político actual. Este aprendizaje se realiza simplemente jugando, ya que la dinámica principal del juego es la conquista. Un acompañamiento adecuado del juego por parte de un docente, nos llevaría a identificar estos conflictos, sus protagonistas, fechas y posibles tipologías.

En esta línea, sólo el recorrido por los mapas de **Europa Universalis II** en los inicios de sus diferentes campañas, puede ser en sí mismo un recurso interesante con el que poder conocer la importancia que la guerra y la diplomacia han tenido en la configuración de los Estados actuales.

5. Conclusión

Se puede señalar, para concluir, que **Europa Universalis II** nos puede ayudar a conocer mejor la Historia política de la época moderna, a través de sus mapas y de la interacción entre los diferentes países, y de la evolución en el tiempo de cada uno de ellos, en función de sus éxitos y fracasos, y de sus épocas de esplendor o de decadencia.

Igualmente, el juego nos enfrenta a problemática de gobierno frente a las cuales hay que tomar decisiones y resolver problemas en los que influyen numerosas variables, que requieren un manejo de las diferentes mecánicas de juego, una reflexión sobre las mismas, y una estrategia general aplicada de manera sistemática. Aunque lograr todo ello no es sencillo y requiere de un tiempo prolongado, el ejercicio puede contribuir al desarrollo de algunas de las competencias del pensamiento histórico (causalidad, temporalidad o perspectiva histórica, por ejemplo).

