

ANÁLISIS EDUCATIVO

Europa Universalis IV

Eva Tobalina Oraá
 Universidad Internacional de La Rioja
 etobalina@outlook.com
 Enviada el 15/08/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Europa Universalis IV	Dificultad de aprendizaje	Alto
Desarrollador	Paradox Development Studio	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Paradox Interactive	Efectividad	Medio
Año de publicación	2013	Inmersión	Medio
Tipología del juego	Estrategia	Motivación	Medio
PEGI	PEGI 12	Socialización (elementos)	El juego permite jugar en red con otros jugadores en un entorno cerrado, pero también realizar partidas en solitario.
Estrategias de pago online	No, pero el juego sí que cuenta con numerosos DLC de pago.		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, MACOS, LINUX Steam, Instant Gaming...		
App. Store	Paradox Store, Steam		
Precio	39,99 €		

1. Breve descripción

Europa Universalis IV pone al jugador en el papel de gobernante de un país cualquiera, a su elección, entre el 11 de noviembre de 1444 y el 31 de diciembre de 1820. El juego permite tomar decisiones sobre todos los aspectos relacionados con el gobierno de una nación: economía, fiscalidad, comercio, diplomacia, enfrentamientos bélicos... Para ello presenta una interfaz muy compleja, presidida por un mapamundi dividido en estados y provincias, y numerosas pestañas y submenús que ofrecen una cantidad considerable de información. Con estos elementos, el jugador puede conducir a su país a su antojo; Europa Universalis IV no ofrece condiciones de victoria o derrota finales, y sólo acaba cuando se alcanza la fecha límite (1820) o el país escogido por el jugador es conquistado por otro y desaparece.

2. Mecánica básica del juego

La gestión como gobernante se ejerce sobre las provincias que se controlan, dentro de un mapamundi dividido en provincias. Eso sí, al inicio no todo el mapa del mundo es visible. En la interfaz el jugador encontrará diversos ámbitos de decisión, en materia de economía (impuestos, comercio, gasto), cultura, religión, sociedad, ejército... Cada decisión que toma el jugador tiene unas consecuencias concretas, que repercuten en ámbitos diferentes del juego. Por tanto, un jugador que desee ser exitoso debe desarrollar una estrategia previa, y realizar un tipo de juego sosegado, sistemático y reflexivo, y asumir que la duración de la partida puede ser muy larga (varios días), por lo que habrá de guardar los logros que realice cada cierto tiempo.



Imagen 1. Portada de Europa Universalis IV

3. Temas históricos principales

- ▶ Geopolítica durante la época bajomedieval y moderna.
- ▶ Formas de gobierno y de gestión de una monarquía, principado o república.
- ▶ Relaciones internacionales, diplomacia, colonización y conflictos bélicos.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Europa Universalis IV es óptimo en este apartado. Las dinámicas de juego permiten reflexiones profundas sobre todo tipo de situaciones propias de los estados modernos: la gestión impositiva, la inflación, la construcción de infraestructuras, el establecimiento de alianzas diplomáticas o matrimoniales, la diplomacia, la relación con poderes supranacionales como el papado o el imperio, la guerra, el comercio internacional, la colonización de nuevas tierras....

b. Temporalidad - Evolución histórica.

A diferencia de entregas anteriores, (como Europa Universalis II), EUIV no permite al jugador dirigir a reyes o mandatarios reales. De igual modo, incluye un número muy inferior de sucesos históricos. Sin embargo, el juego se sirve de dos elementos para procurar que el país escogido por el jugador siga una evolución similar a la real: las misiones, que invitan al jugador a realizar acciones y mantener políticas similares a las que llevó a cabo el país que dirige, y algunos acontecimientos de carácter histórico, que tienen lugar cuando se alcanzan ciertos condicionantes dentro de la partida. Por otro lado, el juego sigue un calendario preciso, y las propias normas que rigen el desarrollo de la partida propician que, a pesar de las inevitables variaciones, el desarrollo de la misma no se aleje radicalmente de los resultados históricos reales.

c. Relevancia histórica

Europa Universales IV obliga al jugador a someterse a un complejo y extenso conjunto de normas, que provocan resultados dentro de la partida muy similares a las que se hubieran producido en la realidad. Cada decisión del jugador tiene consecuencias coherentes con las dinámicas y las mentalidades de la época.

Dimensión ética de la Historia

Europa Universalis IV propone al jugador una visión de los acontecimientos a escala nacional, en la que las decisiones se toman normalmente atendiendo a criterios de eficacia y beneficio, al margen de cuestiones éticas. De hecho, el éxito en el juego depende en gran medida de la capacidad de tomar decisiones maquiavélicas, en las que el fin justifique medios que implican traicionar, asfixiar económicamente o atacar injustamente a otros países. Eso no significa que un jugador no pueda elegir una línea de acción “ética”, pero probablemente ese comportamiento dificulte su éxito en la partida.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Una partida en **Europa Universalis IV** se desarrolla a lo largo de cuatro siglos, y transcurre siempre controlada por las normas internas del juego (coherentes con las grandes líneas de la Historia en ese período) y por una serie de eventos y misiones propuestos por el juego. La conjunción de estos dos elementos directores garantiza que el jugador va a observar una Edad Moderna alternativa, pero con unos procesos muy similares a los reales: el desarrollo de los grandes estados-naciones, la colonización de otros continentes, el ascenso de los grandes imperios europeos, la desaparición del Sacro Imperio....

Perspectiva histórica

La interfaz de **Europa Universalis IV**: mapamundi y menús desplegados, no es particularmente amigable, y la curva de entrada en el juego es alta y lenta. El juego puede llegar a ser muy inmersivo gracias a su complejidad, pero es un efecto que necesita ser trabajado.

