

ANÁLISIS EDUCATIVO

Shogun. Total War II

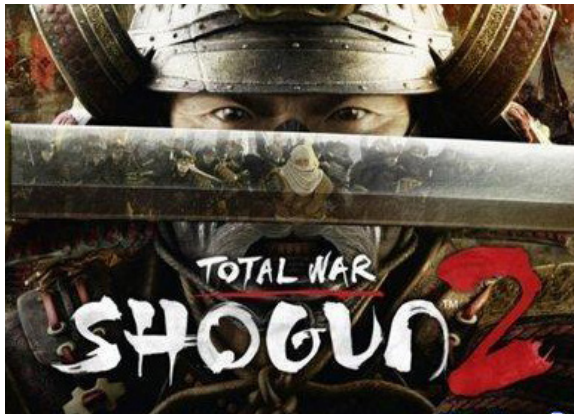
Claudia Bonillo Fernández
 Universidad de Zaragoza
 claudiabonfdez@gmail.com
 Enviada el 11/10/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Total War: SHOGUN 2	Dificultad de aprendizaje	Bajo
Desarrollador	Creative Assembly	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Sega	Efectividad	Alto
Año de publicación	2011	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Estrategia en tiempo real – Estrategia por turnos - Histórico	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	Tiene la posibilidad de Campaña Multijugador en red.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam		
Precio	29,99 €		

1. Breve descripción

Total War: SHOGUN 2 está situado en el siglo XVI en Japón, época de gran inestabilidad social y política debido a la falta de un regente. En esta situación tan turbulenta, el jugador tomará el papel de daimyō (“señor feudal”) de uno de los nueve clanes disponibles (Date, Hōjō, Takeda, Tokugawa, Uesugi, Shimazu, Mōri, Oda y Chōsokabe), cada uno con sus propias particularidades (situación en el mapa, recursos disponibles, puntos fuertes y débiles...). El objetivo es convertirse en shōgun (“Generalísimo contra los Bárbaros”) tomando el control de la capital, Kioto, y conquistando veinticinco provincias en la campaña corta, cuarenta en la campaña larga o sesenta en la de dominación mundial, regiones que van cambiando en función del clan seleccionado. Para ello, habrá que hacer uso de la diplomacia, la gestión de recursos y la guerra, actividades en las que será de gran ayuda la Enciclopedia, que no sólo orienta sobre las mecánicas de juego, sino que también recoge información detallada sobre el contexto histórico en el que se desarrolla el juego (descripciones de los clanes, de los edificios construidos, de los distintos trabajos disponibles...).

2. Mecánica básica del juego



El juego tiene dos niveles, uno de gestión y otro de táctica militar. En el primer nivel, el jugador supervisa el desarrollo de los asentamientos, el reclutamiento de tropas, el crecimiento económico y el desarrollo tecnológico. Cuando dos ejércitos se juntan para enfrentarse entre sí, es cuando el jugador actúa como un general en la batalla, dirigiendo cada uno de los batallones con los que cuenta, y utilizando de la mejor manera posible las cualidades de cada tipo de unidad.

Imagen 1. Portada de Shogun. Total War II

3. Temas históricos principales

- ▶ Japón medieval.
- ▶ Periodos Muromachi (1333-1573), Azuchi-Momoyama (1574-1615), Sengoku (1467/1477-1603) y Siglo Ibérico (1543-1639).

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Total War: Shogun 2 cuenta con un buen número de mecánicas de juego que permiten entender cómo funcionaba la guerra durante el periodo de los estados combatientes, obligando al jugador a encontrar un equilibrio entre la administración de recursos (especialmente, la construcción de edificios y el reclutamiento de tropas), la diplomacia con territorios vecinos y las batallas. Por un lado, el juego ofrece numerosas opciones para resolver conflictos de manera diplomática: tratados de paz (siempre que las condiciones sean ventajosas para ambas partes), alianzas matrimoniales (en la que se incluye la posibilidad de adoptar generales de otras casas para formar parte del propio clan) y la toma de rehenes (otra forma de negociar usada de manera extensiva en la época). El comercio con los recién llegados portugueses, y la consecuente expansión del cristianismo, es otra de las mecánicas de acción-reacción que se ajustan correctamente a la realidad histórica, representando de manera gráfica los beneficios (las armas de fuego) y los inconvenientes (desconfianza por la nueva fe por parte de la religión budista autóctona) de este tipo de políticas. En esta línea, la presencia de armas de fuego en el archipiélago se aprecia como una ventaja sustancial en el campo de batalla, tal y como sucedió en dicha época. Durante la fase de batallas, por su parte, es especialmente interesante el sitio de ciudades-fortaleza, así como las batallas navales, ya que las diferencias entre los castillos y barcos japoneses respecto a los europeos obliga al jugador a enfrentarse a estos retos de manera diferente a la que está acostumbrado..

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Total War: Shogun 2 presenta una cronología definida, desde 1545 hasta 1600, si bien en el modo Campaña se presenta una versión contrafactual de la historia determinada por las decisiones del jugador. Algunos elementos, sin embargo, como la situación inicial de los distintos clanes y sus características de partida se ajustan a la Historia antes de que el jugador empiece a alterarla. En cuanto a la evolución histórica, si bien el juego se ambienta en un periodo muy conflictivo de la

historia japonesa, a excepción de la llegada de los portugueses no presentó demasiados cambios tecnológicos o sociales, por lo que la evolución histórica es mínima..

c. Relevancia histórica

Uno de los elementos que afectan decisivamente el desarrollo de un territorio en **Total War: Shogun 2** es la aparición de los Nanban, término que se refiere a los portugueses que llegaron al archipiélago nipón durante el siglo XVI para comerciar (especialmente con armas de fuego) y, a cambio, expandir la religión cristiana. El profundo impacto que tuvieron estos extranjeros en la sociedad japonesa de la época es palpable en el juego: permitir que atraquen barcos nanban en tu territorio permitirá un mayor acceso a armas de fuego (mosquetes, cañones) pero tiene como consecuencia la expansión del cristianismo, lo que provoca tensiones dentro del territorio y con los clanes adyacentes.

Por otra parte, además del modo Campaña, se da la posibilidad de jugar las Batallas Históricas, que permite jugar un conjunto de batallas de especial relevancia con opciones predeterminadas: la Batalla de Kawanakajima (1561) entre los dos clanes más fuertes del periodo Sengoku temprano (Takeda y Uesugi), la Batalla de Okehazama (1560) entre los clanes Oda e Imagawa que asentó a Oda Nobunaga como un gran estratega o la Batalla de Sekigahara (1600) que llevó a la unificación de Japón.

Dimensión ética de la Historia

En general, en **Total War: Shogun 2** se da más importancia a ganar las batallas que a hacer consideraciones sobre los vencidos o sobre la moralidad de las acciones. Sin embargo, hay ciertas mecánicas de juego que sirven para ilustrar problemas éticos. Una de ellas son los Dilemas, situaciones excepcionales en las que el jugador tendrá que tomar una decisión que afectará al estado de su territorio; estos dilemas pueden estar relacionados con la religión (respetar ciertas tradiciones o no) o con temas civiles (cómo actuar frente a los disturbios de un grupo de gente). Por otro lado, está el parámetro de Honor del daimyō que disminuirá si se toman acciones poco éticas (traicionar alianzas o hacer pillaje en una ciudad conquistada) disminuyendo la confianza de los generales y afectando al control del territorio, por lo que actuar de manera moral incluso en tiempos de guerra tiene recompensa.

Por último, y de manera transversal, se da la posibilidad de ver las batallas en primera persona, siendo testigo directo de la muerte cruenta de los compañeros, de las monturas, las pilas de cadáveres que se formaban...aunque no se trata de una enseñanza ética per se, ver una batalla de cerca puede ayudar a disminuir la dimensión épica y heroica que se le suele asociar en este tipo de juegos.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Dado que **Total War: Shogun 2** sucede en un periodo bastante corto de la historia resulta complicado apreciar cambios significativos en la sociedad; por otra parte, al centrarse en una época relativamente lejana, la continuidad con el Japón actual tampoco es evidente. Para apreciar la continuidad histórica se recomienda jugar a **Total War: Shogun 2** y, posteriormente, a la expansión (recientemente convertida en juego independiente parte de Total War Saga) **Fall of the Samurai** (PC, 2012), situado en el Bakumatsu (1853-1868), periodo precedente a la apertura del archipiélago en la era Meiji (1868-1912) en la que se pasó del Japón feudal al Japón moderno y fuertemente occidentalizado.

Perspectiva histórica

El juego es bastante inmersivo, sobre todo en dos aspectos. El primero de ellos es durante las batallas, ya que **Total War: Shogun 2** supone un salto cualitativo respecto a las anteriores entregas en el apartado gráfico, dando una visión minuciosa y fidedigna de la estructura de las ciudades fortaleza, de los castillos y de los barcos utilizados durante las escaramuzas navales de la época. Especialmente interesante es la posibilidad de acercar la cámara a los ejércitos tras haber dado las órdenes, e incluso el punto de vista en primera persona, que permite apreciar el caos de las batallas y los detalles de los uniformes y de los movimientos de los soldados.

Por otro lado, el mapa que se utiliza durante el modo Campaña está bellamente modelado en 3D, lo que refleja las diferencias geográficas y diversidad de paisajes que se pueden encontrar en el archipiélago nipón, así como el paso de cuatro estaciones bien diferenciadas.

Sin embargo, hay que destacar que, si bien la ambientación durante las batallas y del mapa remiten al siglo XVI japonés, el diseño de la interfaz, así como distintos elementos jugables (las geisha, la presencia de chōnin o mercaderes) se inspiran en el periodo Edo (1615-1868), alejándose de la veracidad histórica para acercarse a la visión del País del Sol Naciente exótico que los occidentales asociamos con Japón desde el siglo XIX con el fenómeno del japonismo. Por ello, se recomienda precaución a la hora de hablar sobre la correcta ambientación del juego al margen de los campos de batallas y de la visión general del mapa.

