

ANÁLISIS EDUCATIVO

Trópico 4: Collector's Bundle

Danny Noya Velazco
 Universidad Complutense de Madrid
 dnoyav@gmail.com
 Publicada el 30/04/2023

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Trópico 4: Collector's Bundle	Dificultad de aprendizaje	Media. Los mecanismos básicos son fáciles de aprender e intuitivos, además de que el juego no profundiza en estrategias demasiado complicadas en sus diferentes vertientes.
Desarrollador	Haemimont Games	Satisfacción	Media. Depende los retos que imponga el juego o incluso las exigencias o metas personales.
Distribuidor	Kalypso Media	Efectividad	Alta. Las mecánicas del juego permiten un abanico de posibilidades al jugador para alcanzar sus objetivos.
Año de publicación	2013	Inmersión	Media-baja. El jugador posee una perspectiva aérea omnipresente. Como puntos positivos encontramos como estética o la música. También el entorno posee una riqueza decorativa y estratégica que atrapa.
Tipología del juego	Simulador, Estrategia	Motivación	Alto. Destaca la variedad de las estrategias para conseguir los objetivos.
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	No posee juego en línea, pero podemos encontrar foros y comunidades dedicadas a la saga.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam		
Precio	24,99 €		

1. Breve descripción

Trópico 4: Collector's Bundle arranca en 1950, teniendo una duración que se puede dilatar hasta que el jugador lo desee. Generalmente, la tecnología como tal cesa de avanzar a partir de los años 1990/2000, momento en el cual ya no sucederán más acontecimientos en el panorama internacional. La partida toma lugar en un mapa-isla en tres dimensiones, generado aleatoriamente, personalizado o predefinido. El jugador interactúa con el entorno a través del puesto presidencial, ejerciendo un poder prácticamente dictatorial en lo que a la separación de poderes se refiere. Entra en contacto directo con diferentes ámbitos (administración, política, construcción, militar, económico...) con el objetivo de conservar su puesto en la presidencia. Para ello, deberá construir una economía para cumplir sus propósitos así como llevar una adecuada política exterior (Estados Unidos, Unión Soviética, Próximo Oriente, Europa y China) y mantener el orden y la disciplina en el interior (policías y militares, contentar facciones, abastecer población, mantener a raya a los rebeldes...).

Su gran atractivo reside en las múltiples posibilidades que ofrece a la hora de lograr una serie de objetivos. Éstos pueden ser marcados tanto por el jugador, de forma libre, como predefinidos por el juego. La situación inicial en la que nos encontramos al principio de la partida es un palacio real, como residencia presidencial, unas granjas, un bloque de pisos, una sede de transportistas y un puerto dotado de garaje en las proximidades. La población que se maneja no supera el centenar, siendo este el mejor de los casos. Cuenta con una influencia y unas relaciones equilibradas con todos los bloques de la política exterior y, más o menos, con las facciones internas satisfechas en su mayoría.

2. Mecánica básica del juego

El juego se basa en perpetuarse en el poder, ejerciendo el cargo de “presidente” dentro de una isla del Caribe. Para ello, el jugador deberá tener en cuenta la **“felicidad” de la población y velar por las arcas estatales**:

- La primera generará el apoyo necesario de cara a las elecciones. Para ello tendremos toda una serie de necesidades que tenemos que satisfacer (ocio, calidad de vivienda, alimentos, salario, sanidad...). A su vez, la población se encuentra dividida en una serie de facciones con distintos intereses, cuyos nombres ya nos aportan pistas sobre ellos: comunistas, capitalistas, religiosos, militaristas, intelectuales, ecologistas y nacionalistas.



Imagen 1. Portada de Trópico 4: Collector's Bundle.

- En el segundo caso, los fondos nos permitirán promulgar edictos, construir edificios, regular el comercio, los salarios... Es decir, tenemos una amplia libertad a la hora de establecer cambios dentro de la isla. Ello no quiere decir que ciertos pasos requieran un conjunto de exigencias previas. Por ejemplo, no se puede construir un edificio con electricidad sin haber una central eléctrica cercana, o no se podrá establecer un programa de alfabetización si no tenemos el apoyo de la facción intelectual, además de fondos. Por supuesto, el dinero procederá los diferentes sectores económico que tiene el jugador a disposición. Cada uno tendrá una serie de requisitos, por ejemplo, la agricultura requiere transportistas, tanto para suministrar la isla como para exportar, y para ello necesitan garajes, carreteras y un puerto.



Imagen 2. Interfaz: menús, minimapa, tiempo, arcas, población y felicidad global.

Para abordar estas dimensiones el jugador tendrá a su disposición hasta cinco diferentes menús sobre los cuales se despliegan varias funciones. Todos y cada uno de ellos serán tratados en el tutorial. Como vemos en la *imagen 2*, en la parte inferior derecha tendremos, cuatro iconos, justo debajo del minimapa:

- En el primer caso, siendo el más simple, tenemos **seleccionar político**, lo cual nos llevará hasta nuestro avatar, el cual tiene el poder de acelerar las construcciones y aumentar el servicio prestado en los edificios.
- A su derecha, tenemos **decretos**, un amplio catálogo de medidas divididas en “general”, interior, educación, asuntos exteriores, defensa y economía y turismo. Gracias a estas herramientas tendremos un abanico de grandes posibilidades para mantenernos en el poder: desde sobornar a los líderes de las facciones hasta dictar una inquisición. Para poder llevarlos a cabo serán necesarios fondos y requisitos extra, como podría ser la construcción de un edificio concreto, un cargo ministerial o buenas relaciones con la facción. Solo hay unos pocos que no contengan prerrogativas, como podrían ser “pruebas nucleares” o “imprimir dinero”, los cuales nos servirán en materia económica, pero saldremos perjudicados de manera general en diversos ámbitos.
- A continuación, nos encontramos con **mapas informativos**. Se trata de un exhaustivo estudio del terreno en cuanto agricultura, recursos naturales, medio ambiente, población, servicios y economía. Sin duda, una asistencia a tener en cuenta de cara a la edificación de edificios y para conocer mejor a tus ciudadanos. Con respecto a esta última, si nos fijamos bien encontraremos debajo del minimapa un emoji de una cara

que indica el porcentaje de felicidad de los ciudadanos. Dicho en otras palabras, se hace un balance de cómo se cubren las diferentes necesidades de toda la población y se establece una media.

- En cuarto lugar, tenemos los **almanaques**. En este caso, encontraremos una gran masa de información expresados de diferentes maneras (gráficos, porcentajes, balance de gastos...) divididos en aspectos generales, población, economía, comercio, facciones y exteriores y censos. Son aspectos muy minuciosos y, normalmente, el jugador se servirá especialmente de facciones, relaciones exteriores y los aspectos generales.
- Por último, tenemos las **edificaciones**. El jugador tiene acceso a un amplio abanico de edificios y estructuras (véase *imagen 3*), siendo estas quienes más dan juego en la partida. Poseen una aspecto muy dinámico con respecto a las anteriores mecánicas, pues tendremos que lidiar con los salarios, los puestos de trabajo (vacantes o no), el precio de alquiler o del servicio...

Por último, solo nos queda advertir sobre dos cuestiones: los fenómenos naturales aleatorios y las misiones. A veces el día a día de la isla se verá interrumpido por una catástrofe, como podría ser un tsunami, un volcán o una sequía. El caso es que el jugador deberá actuar rápido e invertir una serie de dinero para reparar estos daños. Por otro lado, durante la partida se presentarán una serie de oportunidades o *quests* tanto de personajes internos (líderes de facciones) o del exterior (Estados Unidos, China, Próximo Oriente, Unión Soviética y Europa). Sus objetivos suelen variar entre unas u otras y algunas de ellas se podrán rechazar o posponer.



Imagen 3. Menú de construcción

3. Temas históricos principales

- Historia Contemporánea y política internacional (desde 1950).
- Guerra Fría.
- Dictaduras y poderes autocráticos de la segunda mitad del siglo XX en América (Caribe).
- Gestión y distribución de recursos en la Edad Contemporánea.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Trópico 4 plantea diversas estrategias con el fin de mantenerse en el poder. Las situaciones que se manifiestan en el videojuego varían desde la gestión de los recursos, las necesidades de la población, las relaciones internacionales o sofocar las rebeliones. Para ello, el jugador dispondrá de numerosas herramientas, aplicando diferentes tipos de poderes (*soft*, *hard* o *smartpower*). Todo ello depende del camino que quiera seguir, o el objetivo que le asignan el modo campaña: mediante la represión, el modelo económico, las medidas populares, los sobornos, el apoyo de las potencias exteriores o de las facciones locales, entre otras. Por último, el jugador deberá

afrontar los diversos sucesos de la Guerra Fría, pues estos pueden alterar la partida en diferentes aspectos como los costes de construcción, ajustes en el comercio internacional o la afluencia migratoria.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Como ya habíamos mencionado antes, **Trópico 4** abarca una cronología que abarca desde 1950 hasta 1990/2000. Este hecho se manifiesta de varias maneras. En primer lugar, los edificios adquieren una mayor complejidad con la aparición de la electricidad y nuevas tecnologías en diferentes ámbitos: doméstico, agrario, industrial, turístico... En segundo lugar, los diferentes sucesos de la Guerra Fría se manifiestan en su orden hasta la última decena del siglo. Por último, se desbloquean nuevos decretos relacionados con la modernización, como la videovigilancia o las redes sociales.

c. Relevancia histórica

Trópico 4 introduce un sistema de gobierno simplificado, pero lo suficientemente complejo como para que el jugador le dedique un tiempo para comprender las consecuencias de sus acciones y cómo desarrollar estrategias sostenibles, en el sentido que lo mantenga en el poder. Podemos apreciar que las decisiones que puede tomar siguen un mecanismo comprensible y lógico. Por ejemplo, para declarar el estado inquisitorio es necesario tener un gran apoyo de la Iglesia al mismo tiempo que mantener reducida la libertad de expresión. Su aprobación supondrá un golpe negativo en sectores como la prensa o los grupos intelectuales.

Si hablamos de una perspectiva más amplia en el sentido del alcance de las decisiones del jugador, está más restringido al nivel insular. La cuestión más importante sería el mantenimiento de buenas relaciones con Estados Unidos o la Unión Soviética, pues unas pésimas relaciones sin tener un aliado, podría suponer una invasión por parte de uno o de otro. Decantarse de un lado u otro supondría ventajas comerciales o la instalación de una base militar.

Dimensión ética de la Historia

Trópico 4 permite optar por diferentes vías para conquistar el poder. De igual manera se presentarán una serie de encrucijadas donde el jugador deberá tomar diferentes decisiones donde no siempre atenderá a criterios de eficacia y beneficio, cómo podrían la gestión de catástrofes, la corrupción y la desviación de fondos, emplear cierto tipos de fuentes de energía, ensayos nucleares, la deforestación, la contaminación o cuándo y cómo ejercer la violencia. En este aspecto, al ofrecer una buena estética y cierta profundidad temática, plantea numerosos escenarios propicios para desarrollar la dimensión ética del videojuego.



Imagen 4. Comienzo de una partida (edificios, recursos y estadísticas iniciales)

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Al tratarse de una isla con un muy bajo nivel adquisitivo y contingente poblacional reducido comienzo (véase imagen 4), el jugador podrá apreciar claramente una serie de cambios en

las próximas décadas del juego. Sin embargo, la conexión que tiene con la Guerra Fría y los acontecimientos a nivel global llegan a ser algo anecdóticos cuando se dominan las mecánicas del videojuego. Aún así, este hecho no le resta su valor con respecto a los cambios y continuidades históricas que se desarrollan dentro y fuera de la isla. Los mecanismos que imperan en ella son coherentes con varios casos que se dieron durante la Guerra Fría: el apoyo económico, los conflictos entre las dos grandes potencias, inmigración ideológica, altibajos en el comercio internacional...

Perspectiva histórica

El apartado gráfico está sumamente cuidado, dotándose de una gran ambientación. En el mismo plano se sitúan los menús, siendo bastante accesibles y atractivos, simulando archivos y boletines presidenciales. Dicho en otras palabras, posee una curva de aprendizaje asequible para aquellas personas que no están acostumbradas a jugar este tipo de géneros.

