

Y la historia se hizo píxel. Análisis de la sinergia entre la evolución tecnológica y la transmisión histórica en la saga Nobunaga no Yab?.

Claudia Bonillo.

Cita:

Claudia Bonillo (2021). Y la historia se hizo píxel. Análisis de la sinergia entre la evolución tecnológica y la transmisión histórica en la saga Nobunaga no Yab?. XIV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-074/663>

Y LA HISTORIA SE HIZO PÍXEL
ANÁLISIS DE LA SINERGIA ENTRE LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y LA
EVOLUCIÓN HISTÓRICA EN LA SAGA NOBUNAGA NO YABŌ

Autor: Claudia Bonillo Fernández (Universidad de Zaragoza, Universidad de Kioto)

Como es bien sabido, Japón es una potencia en la producción de videojuegos, siendo muy numerosos los que se desarrollan en su pasado y tienen como protagonistas a sus grandes figuras, en especial durante el turbulento periodo Sengoku (1467/1477-1603), también conocido como “la era de los estados combatientes”. Entre ellos destaca la exitosa saga de simuladores históricos *Nobunaga no Yabō* desarrollada por la empresa nipona Koei que ha sido alabada por su rigor histórico por la crítica internacional. Desde 1983 que lanzaron al mercado el primer juego hasta la actualidad, anunciaron recientemente que en 2021 iba a salir uno nuevo, esta franquicia ha sido testigo y protagonista de la evolución del mundo de los videojuegos en Japón, tanto a nivel social como tecnológico (Tokuoka, 2016). Por ello el objetivo de esta comunicación es presentar la evolución técnica de la saga, centrándonos especialmente en las mecánicas de jugabilidad y en el apartado gráfico de cada una de las entregas, para determinar de qué manera estos dos elementos han influido la manera de transmitir a distintas generaciones de jugadores el funcionamiento de los procesos históricos durante el periodo Sengoku.

1. Introducción: Shibusawa Kō y su saga *Nobunaga no Yabō*

Shibusawa Kō, fundador de la empresa Koei y principal impulsor tras la presenta saga de videojuegos, ha declarado en varias ocasiones ser un apasionado de la historia. Comenta que haber crecido en la ciudad de Ashikaga (pref. Tochigi), rica en monumentos históricos, puede que haya sido una de las razones por las que empezara a interesarse por la historia y por las novelas históricas (Ōru, 2016).

De toda la historia de Japón, ya desde pequeño le atrajo en particular el periodo Sengoku. Recuperó este interés de la infancia siendo adulto, lo que le llevó a crear el género “simulador histórico”. Siempre le cautivaron los grandes generales que dominaron este periodo, y de entre estas figuras la que le causó, y sigue causando, más fascinación fue Oda Nobunaga (1534-1582) (Inaba, 2016).

La idea que tiene del personaje, que también es la que transmite en sus videojuegos, es la descrita en las novelas históricas de Shiba Ryōtarō, concretamente en la trilogía *Kunitori Monogatari*, que leyó siendo joven (Ōru, 2016). Fue a partir de esa lectura cuando

empezó a plantearse qué hubiera pasado si Nobunaga no hubiera muerto en el Incidente de Honnōji. Esta premisa y el deseo de llevar a buen fin la ambición que Nobunaga no pudo cumplir, la unificación de todo Japón, constituyen la base de la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*. Shibusawa cree que Nobunaga es un general que destaca por encima de los demás del periodo Sengoku, y tiene sus propias ideas sobre el personaje (anónimo, 2016). Desde su punto de vista, los *daimyō* de este periodo no se dedicaban sólo a hacer la guerra, sino que también eran grandes administradores, y el más sobresaliente era Nobunaga. Este importante componente administrativo lo ha intentado plasmar en toda la saga *Nobunaga no Yabō*, hasta tal punto de que han llegado a calificarse como videojuegos de “simulación económica”.

A pesar de que Shibusawa es un apasionado de la historia, ha aclarado que la parte relevante de sus juegos es el entretenimiento. Considera que, si bien dentro de sus simuladores históricos el realismo es importante, y ha comentado que la saga *Nobunaga no Yabō* puede ser un buen punto de partida para que los jóvenes abran los ojos a lo interesante que es la historia, o que sus juegos están orientados a apasionados de la historia como él, también lo es esa otra faceta del entretenimiento (NHK, 2016).

Fue por tanto la fascinación Shibusawa por esta figura y el potencial de entretenimiento que un producto basado en su figura tenía lo que le llevó a desarrollar la saga en la que profundizamos a continuación. Hay que concretar que la serie no se concibió con un número cerrado de entregas: aunque una de las razones por las que se siguen lanzando juegos es el éxito de los sucesivos títulos, también influyen las opiniones de los desarrolladores de Koei, quienes quieren seguir reinventando la saga adaptándola a las nuevas consolas (Matsuki, 2016), así como las peticiones de los jugadores, a los que Shibusawa siempre ha dado un gran peso en su proceso creativo (Kazuhisa, 2015).

2. Viviendo el periodo Sengoku a través de la saga *Nobunaga no Yabō*

2.1. La evolución de la jugabilidad en *Nobunaga no Yabō*

El primer juego de la saga, estrenado en marzo de 1983, salió para PC-8801 mkII y se daba como sinopsis manejar a un general del periodo Sengoku para ayudarlo a unificar Japón, un rasgo que compartirían a grandes rasgos el resto de entregas. El mapa recogía desde el área de Kinki (actuales prefecturas de Mie, Nara, Wakayama, Kioto, Osaka, Hyōgo y Shiga) hasta la región de Chūbu (prefecturas de Aichi, Fukui, Gifu, Ishikawa, Nagano, Niigata, Shizuoka, Toyama, y Yamanashi) abarcando diecisiete estados. Se diferenciaba de otros juegos de simulación en el componente tan marcado de administración de territorios, a

través de los parámetros “dinero” y “arroz”. No aparecen generales, sólo los *daimyō* de cada dominio, que tienen asociados los parámetros de “salud” y “ambición”. Durante la partida pueden ocurrir “eventos”, entendidos como desastres naturales, principalmente tifones, que afectan el flujo del juego.

El siguiente juego se estrenaría en octubre de 1986 bajo el título de *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban*. Se amplía el escenario a las islas de Kyūshū y de Hokkaidō lo que abarca cincuenta estados (aunque también hay un modo de juego en el que se pueden conquistar sólo los diecisiete estados disponibles en la anterior entrega). Ahora hay cincuenta *daimyō* disponibles para manejar. Respecto al juego anterior, se ha añadido el que los campesinos de otro territorio puedan traicionar a su señor y la posibilidad de utilizar caballería y pelotones con cañones, a la par que se refuerza la importancia de aspectos relativos al manejo de la administración interna del territorio, las batallas y la diplomacia. Además, se introduce la opción de “delegar”, mediante la que el ordenador controlará los territorios de acuerdo a unos parámetros establecidos por el jugador. También aparece el primer “evento histórico”: el Incidente de Honnōji. Si Nobunaga es derrotado, el jugador asumirá el control de Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), el territorio de los Oda se dividirá entre Hideyoshi, Shibata Katsue (1522-1583) y Akechi Mitsuhide (1528-1582) y se podrá continuar jugando.

Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den saldría en diciembre de 1988, marcando el primer juego de la saga donde aparecen los “generales”, unos cuatrocientos. El jugador sigue controlando a los *daimyō* (se han añadido nuevos), pero ahora puede dar órdenes a estos generales. Se añaden los parámetros de “gobierno” y “pelea” a los personajes. Cada uno tiene detallados sus propios parámetros y se vuelve necesario el control de su fortuna personal. En este caso, el mapa se reduce ligeramente, desde el área de Chūbu hasta el área de Chūgoku (actuales prefecturas de Hiroshima, Okayama, Shimane, Tottori, y Yamaguchi), incluyendo la isla de Shikoku, con un total de treinta y ocho estados. Se añaden nuevos campos de batalla y la posibilidad de sitiar castillos, para lo que se diseñó un mapa distinto. Es la primera vez en la saga en la que se le da la posibilidad al jugador de alterar el curso de la historia: en el Incidente de Honnōji, el jugador puede elegir si salvar o no a Nobunaga. Otras mejoras incluyen un aumento de los comandos para controlar la administración interna de un territorio y la composición de música de fondo específicamente para el juego.

Dos años después, en *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku* el mapa abarcaría todo Japón, los cuarenta y ocho dominios, que además pueden verse en la misma pantalla y no de manera fraccionada como en los casos anteriores. Aparecen unos setecientos

personajes. Se pone énfasis no tanto en el control de los generales sino en la administración de los mismos mediante el sistema de “control de acciones” (*kōdō kanri sisutemu*, 行動管理システム). Los temas de este juego son “cultura y técnica”. En cuanto a la cultura, se pueden utilizar reuniones del té como parte de la diplomacia y coleccionar utensilios de la ceremonia del té. En cuanto a la técnica, se pueden construir cañones y barcos de guerra, lo que aumenta las posibilidades en el campo de batalla: los cañones ahora tienen más rango de ataque y se pueden librar batallas navales. Se añaden nuevos parámetros como el “nivel cultural”, la “técnica” y un tipo de objeto, el *chaki*, que se puede utilizar para desarrollar el nivel del parámetro “lealtad del pueblo”.

En diciembre de 1992 saldría *Nobunaga no Yabō: Haō Den*. Hasta ahora, la unidad más pequeña que se atacaba, o defendía, era el país: a partir de este momento pasará a ser el castillo, cuya localización y estructura tienen efectos en las tácticas que se utilizan. Hay unos ciento setenta castillos distribuidos a lo largo del mapa y el número de personajes se aumenta a unos novecientos. Se añade el sistema de “control de territorio” (*chigyōsei*, 知行制): hasta ahora, los generales tenían el parámetro de “lealtad” que podía ser controlado mediante el salario y premios; sin embargo, en este juego, si los generales acumulan importantes logros en una batalla y no se les premia, aumenta su nivel de insatisfacción, que no aparece expresado numéricamente. Es también la primera vez que se utiliza el sistema del “power up kit” para añadir contenidos adicionales al videojuego.

Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki seguiría la tendencia de estrenar un juego de la saga cada dos años para ordenadores. El número de generales ya ha ascendido a más de mil. En los dos juegos anteriores, un turno equivalía a un mes, pero aquí equivale a una estación, lo que acelera el ritmo del juego. Se introduce el concepto de “batallón” (*gundan*, 軍団), según el que puedes organizar a tus generales para que se encarguen de una variedad de asuntos, desde la administración del territorio al movimiento de los ejércitos. Se ha mejorado la inteligencia artificial de los generales, y no sólo reciben órdenes sino que se adaptan al estilo de juego del jugador. Las batallas se desarrollan en espacios más amplios, y pueden producirse a la vez batallas campales y sitios en los castillos, permitiendo recrear situaciones más complejas. También se han añadido eventos históricos como “La Batalla de Okehazama” o “Zōri en el bolsillo” con Toyotomi Hideyoshi.

En 1997 se estrenaría *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku*, el primer juego de la saga disponible también para PlayStation 1 además de para ordenador. El número de generales es aproximadamente de setecientos, cada uno de ellos con sus propias técnicas especiales que les confieren individualidad. Tanto la administración interna del territorio, que por primera vez utiliza el sistema *sandbox*, como las batallas ocurren en el mismo mapa principal. El

mapa está cuadrículado para facilitar los movimientos de las unidades durante el juego. Durante las batallas, cuando dos unidades se enfrentan o durante los ataques a castillos, aparece un mapa aparte que amplía la zona en la que están ocurriendo estas acciones. Aunque se pueden dividir los ejércitos en varias unidades, si la unidad principal es derrotada, se pierde la batalla, independientemente de que haya otras unidades todavía activas. Los efectos de la administración del territorio (nuevas construcciones, campos...) y los movimientos de los ejércitos se reflejan en el mapa en tiempo real.

Nobunaga no Yabō: Reppū Den, estrenado en 1999 para las mismas plataformas, supuso una mejora a todos los niveles (interfaz de usuario, gráficos) respecto a la anterior entrega. Es la primera vez que aparece el “minimapa” para ayudar al jugador a navegar por el mapa general. En vez de mover las unidades del ejército sobre el propio mapa, se utiliza una ventana aparte para estudiar la mejor forma de atacar un territorio, facilitando así la jugabilidad. Las batallas pueden hacerse ahora a tres bandas y, dependiendo del tamaño del ejército, cambia su estructura y las formaciones que pueden hacerse con él. Se introduce el “sistema de prestigio” (威信), donde este nuevo parámetro añadido a los *daimyō* afecta a las alianzas con otros territorios, la contratación de nuevos generales y la lealtad de sus subordinados y permite una representación más realista del entramado de estratagemas del periodo Sengoku. Este sistema de prestigio, sobre todo su efecto en la diplomacia, es algo que se mantendrá en los títulos posteriores de la saga. Se añaden un gran número de eventos históricos.

Nobunaga no Yabō: Ransei Ki se estrenó para ordenador en febrero del año 2000, para Xbox un año después y para PlayStation2 en abril de 2002. Este juego no utiliza el sistema *sandbox* como los dos anteriores, sino que vuelve a ser un juego de conquista más parecido a las primeras entregas. Es la primera vez que aparecen batallas completamente en tiempo real, un aspecto que se mantendrá en todas las entregas posteriores. Relacionado con la administración del territorio, en todas las entregas hasta ahora el jugador seleccionaba un conjunto de comandos y de generales y dejaba que la acción se desarrollase automáticamente. Ahora surge el concepto de “magistrado” (*bugyō*, 奉行) de tal manera que puedes dejar territorios a cargo de los generales sin necesidad de darles órdenes. El número de magistrados depende de los parámetros del *daimyō*. Conforme avanza dicha administración, los gráficos de las ciudades castillo también cambian. Además, si se clicka los personajes que andan por allí pueden darte consejos, permitiendo una representación más detallada del entorno. Además de los *daimyō* ahora también pueden participar otros grupos como la corte imperial, templos, la marina, ciudades autogobernadas, ninja, civiles o las tropas del *shōgun*, de tal manera que pueden intervenir hasta siete tipos

de poderes diferentes. Esto convierte la diplomacia en uno de los mejores métodos para conseguir la unificación.

Nobunaga no Yabō: Sōten Roku daría el salto definitivo a PlayStation 2 en 2003. El número de generales vuelve a crecer hasta llegar a mil quinientos, lo que permite tener una visión más completa del periodo Sengoku. Es el primer juego en el que se puede manejar también a los subordinados, concretamente a los capitanes de unidad y a los señores de los castillos, además de a los generales y a los *daimyō*, introduciendo el concepto de gekokujō (下克上): da igual a qué *daimyō* estés sirviendo, puedes alzar tu propia bandera e intentar unificar Japón, lo que aumenta el nivel de libertad del jugador. El ritmo de la administración del gobierno y de las estrategias de batalla también es distinto: se puede aplicar una estrategia de gobierno por estación, pero las batallas siguen siendo en tiempo real.

Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei es el primer juego licenciado fuera de Japón bajo el título de *Nobunaga's Ambition: Rise to Power*, estrenándose exclusivamente para PlayStation 2 en 2004 y cuatro años después llegando a Estados Unidos. También es el primer juego de la saga que da el salto a los gráficos 3D: el mapa general sigue siendo 2D pero cada territorio y los mapas de batalla están modelados en 3D. A diferencia de otras entregas, ahora un año se divide en ocho turnos, no en doce siguiendo los meses como en los primeros juegos, ni en cuatro siguiendo las estaciones como en los más recientes. Ahora, las órdenes del *daimyō* sólo pueden ser ejecutadas en el castillo donde esté establecido y los otros territorios tendrá que confiárselos a sus subordinados. Además, se rompe el sistema de ejecutar un comando en cada turno, ya que hay órdenes que pueden tardar en ejecutarse más de un comando (construcciones, por ejemplo). Se introduce el sistema de "creación de ciudades" (*machinami no sakusei*, 街並みの作成): en un mapa 3D, el jugador puede decidir qué edificios construir o dónde situar los campos. Las batallas siguen siendo en tiempo real. Se introduce el sistema de "batalla decisiva", según el cual se puede realizar este tipo de campaña contra otro compañero conquistador. Será a partir de este momento en el que se irán añadiendo cada vez más eventos que nos permitirán tomar decisiones en las encrucijadas de la historia.

Nobunaga no Yabō: Kakushin, traducido como *Nobunaga's Ambition: Iron Triangle*, se estrenaría para ordenador y PlayStation 2 en 2005 y 2006 en Japón, respectivamente, y para verlo licenciado en Estados Unidos habría que volver a esperar hasta 2009. Se vuelve al sistema de *sandbox* aprovechando ahora la tecnología 3D, donde tanto la administración de territorio como las batallas ocurren en el mismo mapa y tienen efectos en el mismo, sobre todo la administración de territorio, de manera muy parecida a como ya ocurría en *Nobunaga no Yabō: Reppū Den*. Siguiendo el estilo del juego anterior, se sigue pudiendo

crear tus propias ciudades y esto queda reflejado en el mapa, siendo de especial importancia la construcción de edificios especializados en la innovación tecnológica. La banda sonora también se adapta al estado del juego, de tal manera que suena el tema “volar” (*tobu*, 翔) cuando eres joven y estás al principio de la conquista y suena el tema “dominación” (*ha*, 覇) cuando has ganado más experiencia. Este juego es el ya reúne todos los elementos de jugabilidad que se ven en los *Nobunaga no Yabō* más recientes.

Nobunaga no Yabō: Tendō, estrenado sólo en Japón, dio el salto a PlayStation 3 y a Xbox 360 en septiembre de 2009, siendo ya un estreno simultáneo en todas las plataformas. No hay demasiados cambios en la jugabilidad respecto al juego anterior: se sigue utilizando el mapa 3D, donde se desarrollan tanto las decisiones de administración de territorios como las batallas, y se ha adoptado del todo el sistema de estrategia en tiempo real. Cambia ligeramente el sistema de construcción de ciudades, ya que ahora sólo pueden hacerse en determinados lugares del mapa. Lo que sí se puede construir libremente son “carreteras”, caminos que conectan los castillos con los pueblos, o rutas de aprovisionamiento para los ejércitos. También se pueden destruir caminos para entorpecer al enemigo. Esta función aumenta el número de estrategias disponibles durante las batallas. En este juego, las realidades históricas tienen importancia, por ejemplo, Imagawa es especialmente fuerte cuando le enfrentas en Okehazama, simulando la realidad histórica de que su ejército era mucho más fuerte que el de Nobunaga. Además en este juego se puede optar por varios modos que permiten disfrutar de distintas experiencias de juego: si utilizas una gran variedad de tácticas y formaciones, es posible alterar radicalmente el curso de una batalla mediante “tácticas concatenadas” (*senpō renkei*, 戦法連携); o en “modo hegemonía de rivales” (*gun'yū haken moodo*, 群雄覇権モード) aspiras a la unificación del territorio junto con otros *daimyō* de renombre lo que te permite disfrutar al máximo en juego incluso dedicándole poco tiempo. Es además el primer juego que incluye contenido descargable, concretamente se añade un escenario donde puedes manejar a Ishida Mitsunari (1560-1600).

Nobunaga no Yabō: Sōzō, traducido como *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, se estrenó para ordenador, PlayStation 3 y también para PlayStation 4 y PlayStation Vita, siendo además el primero licenciado en Europa en 2015, tras su estreno en Japón en 2013. Fue ganador del premio al “Mejor Contenido Digital” de 2013 en la decimonovena edición de los premios AMD en 2014, entró a formar parte del Salón Platino de la revista *Famitsu* en el mismo año y ganó el premio al “Mejor Juego de Estrategia” en los premios Dual Shockers Gamescom en 2015. En cuanto a jugabilidad, este juego aúna los sistemas desarrollados en las dos últimas entregas con el de las primeras entregas de la saga. Se sigue utilizando un

solo mapa para todas las acciones y la acción ocurre en tiempo real. Una de las novedades que se introducen en este juego es el evento mensual de “consejo” (*hyōjō*, 評定), momento en el que se ejecutan las acciones relacionadas con la diplomacia y el gobierno interno, lo que permite una separación más clara entre la administración del territorio y las batallas. Esto simplifica el sistema de juego de *Nobunaga no Yabō: Kakushin* y *Nobunaga no Yabō: Tendō*, donde se podían desarrollar varias acciones a la vez. El sistema de creación de ciudades es la versión mejorada de la que se utilizaba en los dos juegos anteriores: al construir edificios o hacer modificaciones en la tierra, en vez de hacerlo en el mismo mapa general, se abre un minimapa con detalles del desarrollo del terreno. Por tanto, aunque hay un mapa único, éste puede ampliarse o empequeñecerse dependiendo de las necesidades del jugador. Se ha mejorado el funcionamiento de la orden de “delegar” (*inin*, 委任), lo que hace posible que el jugador sólo tome las decisiones importantes y delegue el resto, siguiendo en cierta medida el sistema de *sandbox* de *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku*. Un cambio respecto a las otras entregas es que el número de acciones está sujeto a la población del territorio donde se quiera hacerlas (a diferencia de los juegos a partir de *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den*, donde las acciones dependían de los generales). El sistema de este juego es más parecido al de *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban*. Este juego amplía el contenido descargable disponible respecto a la anterior entrega con varios escenarios adicionales: *Stronger Than a Alliance*, *The God of War Descends*, *Dawn of Revolution*, *Fateful Clash*, *Battle of Nagashino*, *The Battle of Itsukushima*, *Battle of Tetorigawa*, *The One-eyed Dragon* y *Shingen's Final Step*.

2.2. La evolución de la estética en *Nobunaga no Yabō*

En la primera entrega, *Nobunaga no Yabō*, la estética era tremendamente sencilla, ya que se trata de un videojuego realizado en los inicios de la aparición de los ordenadores. No hay retratos asociados a los personajes. El mapa está compuesto de hexágonos donde aparece el nombre del territorio, y los personajes se manejan mediante órdenes dadas a través de la línea de comandos.

Gracias a los avances técnicos en los ordenadores, en *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* se pudieron añadir retratos de los *daimyō* y música de fondo. El mapa ya no está formado por hexágonos, sino que presenta unas fronteras irregulares, más parecidas a las dibujadas en los mapas reales. El mapa tiene dos vistas principales: una general, y otra con zoom en determinadas regiones. Cuando se adopta esta segunda vista, hay gráficos añadidos de árboles, agua y murallas.

En *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* aparece la primera escena cinemática al principio del juego. Los gráficos asociados a los personajes ya no están pixelados como

en el juego anterior, sino que presentan un aspecto más pictórico. También se han podido añadir iconos a los parámetros asociados a los personajes. Los gráficos del mapa también han mejorado: las distintas provincias tienen asociados distintos colores, el mapa está rodeado de mar (hecho mediante una imagen estática) y aparecen los primeros accidentes geográficos (montañas) con aspecto 3D en el propio mapa.

Dado que el control se había vuelto más complejo en *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku*, aparece una barra de herramientas en la parte superior de la pantalla para poder seleccionar comandos automáticos. Los gráficos de las caras de los generales han vuelto a mejorar, y presentan un aspecto mucho más natural y brillante respecto al juego anterior. Los iconos asociados a los parámetros, por el contrario, apenas han cambiado. En cuanto al mapa, se ha mantenido el coloreado, aparecen los primeros sombreados y hay detalles de la geografía (montañas, caminos entre islas) incluso sin necesidad de ampliar el mapa. Este mapa también incluye algunos detalles que son más puramente estéticos que funcionales: la representación de olas del mar imita la representación clásica de este elemento en la pintura (mediante semicírculos superpuestos) y se han añadido otros detalles, como un abanico decorativo en la esquina superior derecha. Es la primera vez que aparecen completamente definidas las fortalezas (muy pixeladas, eso sí) y sus alrededores en los mapas de batalla.

En el mapa de *Nobunaga no Yabō: Haō Den* ya no se muestran las prefecturas perfectamente delimitadas y coloreadas, sino que se le ha dado un aspecto más realista mediante un mapa continuo, con el fondo marrón claro y la vegetación sombreada en verde. En la vista general del mapa (sus dimensiones son 1929 X 1080 píxeles, hay que hacer *scroll* hacia los lados para recorrerlo) hay más elementos marcados además de montañas: aparecen castillos (con sus conexiones), ríos, lagos, y también *torii*. El agua que rodea el mapa ha vuelto a recuperar un aspecto más realista, ahora sombreado. La visión aumentada del mapa a vista de pájaro también ha mejorado considerablemente: ya no aparece la fortaleza y su paisaje pixelados como en el caso anterior, sino que tienen un aspecto más fino y detallado. Por el contrario, los gráficos asociados a los personajes se parecen más a los de hace dos entregas (*Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den*) que a los de la entrega anterior, seguramente por cuestiones de memoria.

Siguiendo con la tónica del juego anterior, en *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki* se le ha dado un aspecto más realista al mapa, con los accidentes geográficos más claramente delimitados. Se mantienen los iconos del mapa, los mapas de batalla y los gráficos de los personajes del juego anterior sin diferencias notables. La interfaz de los parámetros de los personajes se representa ahora con barras de colores, una mejora respecto a su

representación numérica inicial y de barras de carga de la anterior entrega, y se ha vuelto a las decoraciones en la parte superior como en *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku*.

Hay un cambio radical en la representación del mapa de *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku*: ya no se asemeja a un mapa geográfico, sino que en él se representan de forma realista todos los eventos que ocurren durante el juego. Los iconos ya no son simbólicos y planos sino que los edificios, árboles... aparecen dibujados con volumen, aunque con pocos detalles. Dado que hay tantos elementos representados a la vez en el mapa, estos nuevos iconos son extremadamente pequeños, lo que unido a la cuadrícula, impide distinguir correctamente las ciudades, castillos, templos... No hay cambios importantes en los iconos de los personajes ni en la interfaz de usuario. Por otra parte, la utilización de imágenes reales en los eventos y los vídeos permite una representación más fiel del ambiente del periodo Sengoku.

En *Nobunaga no Yabō: Reppū Den* destaca la sustancial mejora en los gráficos. La resolución ha mejorado mucho respecto a la anterior entrega y ha aumentado la paleta de colores, mejorando la visibilidad de todos los elementos. Los iconos de las caras de los generales no han evolucionado demasiado, aunque se han añadido transparencias en sus menús de parámetros.

En *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* se ha vuelto a una visión del mapa dividida en prefecturas, aunque se sigue manteniendo el uso del minimapa cuando se amplía alguna zona. La representación de las ciudades ya no se hace a vista de pájaro con diminutos iconos sino que se permite una vista más cercana donde los edificios, calles, ríos... están representados con un estilo más de dibujo que de gráfico de ordenador. Desde el punto de vista estético en general, se ha prestado mucha más atención a los detalles que en cualquier otra entrega precedente: hay nubes decorativas doradas en el mapa (imitando los biombos de la escuela Kanō), las ventanas de parámetros también tienen motivos en forma de nube, los letreros que aparecen tienen aspecto de caligrafía, los carteles de diálogos ya no son de colores planos o transparentes, sino que están decorados... Los retratos de los *daimyō* siguen sin presentar cambios significativos, pero sus pantallas de parámetros se han vuelto mucho más complejas.

Nobunaga no Yabō: Sōten Roku optó por un estilo general más sobrio en comparación con el estilo colorista y ornamentado del juego anterior. El mapa vuelve a estar coloreado en tonos verdes imitando los mapas geográficos y se han eliminado prácticamente todas las ornamentaciones, tanto en el mapa como en los menús. A diferencia de los colores brillantes de *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki*, aquí los colores son mucho más oscuros (negros, marrones, verde y azul oscuro...). En general, el cambio en la calidad de

los gráficos de un juego a otro es prácticamente inexistente debido al poco tiempo que ha pasado entre las dos entregas.

La estética de *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* está a medio camino entre *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* y *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku*: se mantiene la paleta de colores sobria pero se permiten más ornamentaciones, sobre todo en los menús y en las barras de estados, aunque sin colores chillones. Se le da al mapa un aspecto antiguo, y las partes inferiores simulan biombos, lo que le da un aire muy tradicional al juego. Los retratos de los daimyō han sido por fin actualizados.

En *Nobunaga no Yabō: Kakushin* podemos apreciar una mejora sustancial en los gráficos 3D. Se vuelve a prescindir de prácticamente cualquier decoración en los menús. No hay cambios relevantes en ningún otro aspecto.

A pesar del salto a una nueva plataforma, *Nobunaga no Yabō: Tendō* no presenta demasiados cambios en los gráficos respecto al juego anterior, sobre todo en lo relativo a los mapas. Los cambios más importantes los encontramos en los retratos de los personajes, que ahora presentan un aspecto mucho más pulido y detallado.

Por último, *Nobunaga no Yabō: Sōzō* ha aprovechado el salto a la nueva plataforma PlayStation 4, ya que se han mejorado los gráficos en todos los aspectos: desde el nuevo mapa (que con el efecto de las nubes da verdaderamente sensación de que lo estamos viendo desde las alturas) hasta los retratos de los personajes e incluso los parámetros, todos los elementos aprovechan la capacidad de la nueva generación de consolas.

3. Unas breves conclusiones

Nobunaga no Yabō (1983) sentó las bases que luego seguirían los demás juegos de la serie. Es un juego de estrategia en el que el jugador tiene como objetivo manejar a un *daimyō* y unificar Japón a través de batallas y de la buena administración de sus territorios. Por limitaciones propias de los ordenadores de la época, el mapa no abarcaba todo Japón y sólo se podía manejar a Nobunaga o a Takeda Shingen (1521-1573).

En *Zenkoku Ban* (1986), se mantuvo el mismo sistema pero con algunas mejoras, como la ampliación de l mapa o la inclusión de nuevas mecánicas de juego, la posibilidad de utilizar caballería y cañones, además de reforzarse e l manejo de la administración interna del territorio, las batallas y la diplomacia. Fue el primer juego en el que apareció un evento histórico, el Incidente de Honnōji. Este sistema de eventos históricos se iría ampliando en entregas posteriores.

En *Sengoku Gunyū Den* (1988) se redujo el tamaño del mapa, lo que permitió

aumentar el número de comandos que controlaban la administración del territorio. En esta entrega apareció otro elemento que sería clave en posteriores entregas: es la primera vez en la saga en la que se da la posibilidad al jugador de alterar el curso de la historia.

En *Bushō Fūun Roku* (1990), la mayor novedad fue incluir la posibilidad de utilizar las ceremonias de té como medio diplomático, además de la inclusión de batallas navales.

En *Haō Den* (1992) hubo un cambio en la jugabilidad que también se mantendría en entregas posteriores: la unidad más pequeña que se podía conquistar pasó de ser el estado a ser el castillo.

En *Tenshō Ki* (1994) se añadió la posibilidad de luchar en varios frentes a la vez.

En *Shōsei Roku* (1997) fue la primera vez que se utilizó el sistema *sandbox*. Además, fue en este juego donde el género pasó de estrategia a ser estrategia en tiempo real.

Reppū Den (1999) añadió el “sistema de prestigio”, que permitía la fluctuación de la lealtad de los vasallos en función de los parámetros del *daimyō*. Esta novedad se mantendría en entregas posteriores.

Ransei Ki (2001) añadió nuevos grupos que podían participar en las batallas además de las tropas del *daimyō*: la corte imperial, los templos, marineros... Esto llevó a una mayor importancia de la diplomacia.

Sōten Roku (2002) fue la primera entrega en la que se incluyó la posibilidad de manejar generales de menor rango.

La undécima entrega, *Tenka Sōsei* (2003), se lanzó como parte del vigésimo aniversario de la serie, y fue la primera en ser distribuida en Estados Unidos (2008). Fue también el primer juego modelado en 3D. Será a partir de este momento cuando se irán añadiendo cada vez más eventos que nos permitirán tomar decisiones en las encrucijadas de la historia.

Kakushin (2005) añadió el “sistema de innovación tecnológica”, lo que permitía un desarrollo más rápido de la acción en tiempo real.

Tendō (2009) añadió la posibilidad de disfrutar de distintos modos de juego.

Por último, *Sōzō* (2013) combina los avances de jugabilidad y estética de las sagas anteriores.

En conclusión, lo que se persigue es una representación progresivamente más realista del periodo Sengoku, que los jugadores vivan el periodo Sengoku, tanto desde el punto de vista del *gameplay*, que se ha ido volviendo progresivamente más realista, como de la estética, cada vez más inmersiva.

Bibliografía

Anónimo (2016). “メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊創造者は語る～シブサワ・コウ” (“El videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō* Creación y Destrucción El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kō” [t.a.]), Blogos, 26 de febrero, <http://blogos.com/article/163054/>

INABA, H. (2016), “信長から乙女ゲームまで... シブサワ・コウとその妻が語るコーエー立志伝” (“Desde *Nobunaga* hasta los juegos otome...la historia del éxito de Koei contada por Shibusawa Kō y su esposa” [t.a.]), *Denki Famicom*, 22 de marzo, <http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/Koei>

KAZUHISA (2015). “シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から「三国志 13」までを語る。コーエーテクモを引っ張るクリエイターは, 筋金入りのコアゲーマーだった” (“Shibusawa Kō, habla desde Batallas de Kawanakajima hasta Los Tres Reinos 13. El creador que tira de Koei Tecmo, era un jugador hardcore” [t.a.]), *4Gamer*, 29 de diciembre, <http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/>

MATSUKI, K. (2016). “家業再興への想いからマイコンとの出会い、そして世界的なゲーム会社へ・・・コーエーテクモホールディングス襟川陽一社長インタビュー” (“Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos famosa en todo el mundo... Entrevista con el director Shibusawa Kō de Koei Tecmo Holdings” [t.a.]), *Game Business*, 7 de marzo, <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html>

NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット漫画キングダムの中原泰久と信長の野望三国志を手がけた伝説のゲームクリエイターシブサワコウが激突 (NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia: Yasuhisa Hara del manga Kingdom y el creador de juegos legendario Shibusawa Kō responsable de Los Tres Reinos y *Nobunaga no Yabō* se enfrentan [t.a.]), https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q

ŌRU, Y. (2016). “破壊と創造を貫き、人々に喜びを” (“Persistiendo en la creación y destrucción, por la felicidad de la gente” [t.a.]), *Bunshun Books*, 15 de mayo, <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460>

TOKUOKA, H. (2016), “今度は「信長の野望」14 タイトルを一気にプレイ” (“Ahora jugamos de una vez los 14 títulos de *Nobunaga no Yabō*.” [t.a.]), *4Gamer*, 23 de marzo, <http://www.4gamer.net/games/268/G026859/20160317049/>