

EL FANTASMA DEL JAPÓN ÉXOTICO. APROXIMACIÓN A LA AMBIENTACIÓN DE
TOTAL WAR: SHOGUN 2 (CREATIVE ASSEMBLY, 2011)

THE GHOST OF EXOTIC JAPAN. APPROACH TO THE SETTING OF TOTAL WAR:
SHOGUN 2 (CREATIVE ASSEMBLY, 2011)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

claudiabonfdez@hotmail.com

Fecha de recepción: 16/02/2020

Fecha de aprobación: 05/03/2020

Resumen

Total War es una de las franquicias más exitosas de videojuegos de estrategia para ordenador, aclamada por el público y la crítica. Desarrollada por la empresa británica *Creative Assembly* y distribuida por la compañía nipona *Sega*, ofrece a sus jugadores hacer el papel de conquistadores en distintas épocas de la Historia combinando una cuidada jugabilidad con un alto grado de inmersión, conseguido gracias a su realismo histórico. De hecho, *Total War: Shogun 2* (2011) goza de especial reconocimiento, siendo su detallada ambientación uno de los aspectos más destacados por jugadores y

periodistas. En ella, sin embargo, se entremezcla la fidelidad histórica, con escenarios inspirados en el periodo Sengoku (1467/1477-1603), con una visión exótica tomada del periodo Edo (1603/1615-1868), más cercana a la imagen del archipiélago que formamos los occidentales tras su apertura en el siglo XIX y la posterior fiebre por lo japonés conocida como Japonismo. En este artículo pretendemos analizar la ambientación del videojuego *Total War: Shogun 2*, determinando qué elementos se basan en el Japón medieval, y cuáles nos remiten al siglo XVII. O lo que es lo mismo, qué elementos son fieles a la realidad histórica

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 1-20

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

y cuáles se ajustan a nuestra visión preconcebida del país nipón.

Palabras clave

Periodo Sengoku, *Total War*, recreación histórica, Japonismo.

Abstract

Total War is one of the most outstanding franchises of strategy computer games and a great success with audiences and critics. Developed by the British company Creative Assembly and distributed by the Japanese company Sega, it offers players the opportunity to take on the role of conquerors in different periods of history by combining meticulous gameplay with a high degree of immersion, achieved thanks to its historical accuracy. In fact, *Total War: Shogun 2* (2011) enjoys special recognition, being its detailed setting one of the most notable aspects highlighted by players and

journalists. In it, however, historical accurate settings inspired by the Sengoku period (1467/1477-1603) are intermingled with settings influenced by an exotic vision of Japan taken from the Edo period (1603/1615-1868), closer to the image of the archipelago that Westerners formed after its opening in the 19th century and the subsequent Japanese rush known as Japanism. This article aims to analyse the setting of the videogame *Total War: Shogun 2*, determining which elements are based on medieval Japan, and which ones refer to the 17th century. Or more precisely, which elements are faithful to historical reality and which ones fit our preconceived vision of the Japanese country.

Keywords

Sengoku period, *Total War*, historical recreation, Japanism.

INTRODUCCIÓN

Mike Simpson (Director Creativo) ha mencionado las tres razones que llevaron a *Creative Assembly* a desarrollar el simulador histórico de estrategia *Total War: Shogun 2* (totalwarzone_a, 2010): el equipo quería hacer el juego que habían imaginado hacía diez años cuando lanzaron la entrega original, *Shogun: Total War* (2000), y que no pudieron debido a las limitaciones técnicas de la época. El Japón feudal, concretamente la era Azuchi Momoyama (1573-1603), es uno de sus periodos históricos favoritos y consideran que este escenario es el lugar ideal donde situar una entrega de *Total War* ya que cuenta con una interesante carrera tecnológica, gran variedad de facciones y una cultura atractiva y novedosa como telón de fondo. De hecho, la ambientación en el Japón feudal es uno de los

elementos más cuidados por el equipo artístico, que además ha sido de los más alabados por la crítica. *3Djuegos* menciona, por ejemplo, que:

“El caso de *Shogun* es, probablemente, el más inspirado a nivel artístico [...] sacando partido de forma fantástica de una edad tan propensa a lo recargado y llamativo como es el Japón del siglo XVI. La recreación de la cultura nipona no ha quedado únicamente en estos aspectos, sino que también se ha trasladado a interfaces y menús con sorprendente precisión” (Castellano, 2011).

Vandal, por su parte, habla de que “[...] el trabajo de los chicos de Creative Assembly es toda una oda a la cultura japonesa. [...] el espíritu zen y honorable de la cultura milenaria del Japón, ha quedado impreso en el ADN artístico y gráfico del título” (González, 2011). En general, por tanto, prevalece la opinión de que el videojuego ha logrado capturar con maestría el Japón medieval. Sin embargo, ¿cuál es el grado de fidelidad de esta ambientación con el periodo histórico que representa?

Para intentar contestar a dicha pregunta, a continuación realizaremos un análisis panorámico de los principales elementos que componen la ambientación de *Total War: Shogun 2*. Para ello, empezaremos concretando cómo la desarrolladora *Creative Assembly* enfoca la recreación histórica al diseñar sus juegos, seguiremos estudiando sus gráficos, arte y música, y finalizaremos con unas breves conclusiones.

REALIDAD VS. JUGABILIDAD. LA IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN HISTÓRICA EN *TOTAL WAR: SHOGUN 2*

Como ya se ha comentado, el rigor histórico es uno de los pilares de diseño de los juegos de *Creative Assembly* (Russell, 2013). Ven la Historia como una fuente de ideas, no como algo que les restrinja, ya que consiguen mucho contenido recreando periodos históricos, sobre todo teniendo en cuenta que frecuentemente la realidad es más sorprendente que la ficción. Lo importante para ellos es la inmersión, por ello quieren representar la Historia de manera auténtica, aunque también les preocupa la jugabilidad, razón por la que a veces la modifican para hacer más entretenidos los juegos (McConnell, 2019). Si tienen que elegir entre un elemento históricamente preciso o divertido, se decantarán por lo segundo (totalwarzone_b, 2010).

Analizan los periodos históricos que serán los escenarios de sus juegos desde tres ángulos (Faisal & Serge, 2012): fuentes históricas (principalmente estudios académicos), biografías seleccionadas de los personajes más importantes, y representaciones modernas de dichos personajes (apariciones en televisión, cine, teatro, novelas u otros videojuegos). Esta información no solo se utiliza en el diseño de los personajes, sino que también influye en las acciones que se les asocian durante la partida, en sus diálogos, e incluso en cómo se dobla el videojuego (McConnell, 2019). A excepción de algunos casos, como la contratación del divulgador británico Stephen Turnbull para asesorar durante el desarrollo de *Shogun: Total War* y *Total War: Shogun 2*, en *Creative Assembly* prefieren que sean los desarrolladores y los diseñadores quienes investiguen las fuentes primarias y secundarias, en vez de contratar consultores externos para que informen al equipo. Según James Russell, Diseñador Jefe del videojuego, esto permite que los desarrolladores se sientan más cerca del producto final, dándole un toque más genuino y cercano a la Historia (Burke, 2013). Los desarrolladores se dedican a buscar los datos más anecdóticos, considerando todo lo que les resulte curioso, mientras que el departamento artístico intenta buscar ejemplos más icónicos, que evoquen la cultura que se está representando. En cualquier caso, precisan, no se fían de bases de datos poco contrastadas como Wikipedia (Griddle Octopus, 2011), sino que prefieren buscar monografías, informes arqueológicos, fuentes contemporáneas y trabajos editados sobre cada era (Wiener, 2014). Concretamente, para *Total War: Shogun 2*, Mike Simpson menciona (GamesNewsOfficial_a, 2011) haberse inspirado en las novelas basadas en los textos escritos por Miyamoto Musashi (1584-1645), samurái histórico-legendario de comienzos del periodo Edo nacido en la provincia de Harima (actual prefectura de Hyōgo) y fundador de la escuela de *katana niten ichiryū* (二天一流); quien en su vejez escribió el tratado de estrategia militar *El Libro de los Cinco Anillos* (Oshima 2007), así como en las obras populares escritas sobre este personaje. Como dato anecdótico, Kieran Bridgen, encargado de marketing de *Total War: Shogun 2*, menciona incluso haber leído este libro (GamesNewsOfficial_a, 2011).

En suma, hay que destacar que el objetivo final de los desarrolladores de *Total War* no es ser fieles al periodo histórico que están representando, sino a la percepción que el público tiene de dichas épocas. Según las propias palabras del Director Artístico Kevin McDowell relativas a la ambientación histórica de *Shogun: Total War* y *Total War: Shogun 2*:

“The funny thing is we don’t always strive to be accurate to the particular time periods that we’re looking at, what we strive to do is to be, in a way, accurate to the perception of the time periods. [...] So if we look at Shogun and Shogun 2, they’re set in medieval, 14th-15th century Japan. At the time, most of the country’s art was very tightly based upon Chinese art, so there wasn’t a huge amount of distinction between China and Japan in terms of visual style. So we actually chose to base the look and feel of those games upon 18th and 19th century Japanese art, because that’s the stuff that looks quintessentially Japanese.” (Gardner, 2016)

Al final de esta cita, McDowell menciona aquello que “parece típicamente japonés”, una percepción que hace referencia a la visión que los japoneses exportaron de su país durante su apertura forzosa a las potencias extranjeras en el periodo Meiji (1868-1912). Tras un aislamiento de más de doscientos cincuenta años, Japón abrió sus puertas al mercado extranjero, mostrando así su compleja cultura a Estados Unidos y Europa. En un periodo de frenética revolución industrial y modernización para el país nipón, en un intento de ponerse al nivel técnico de las potencias occidentales, los turistas estaban más interesados en el Japón exótico, misterioso y salvaje, el Japón “de la *geisha* y el samurái”. Para atender esta demanda, los japoneses empezaron a producir *souvenirs* (fotografías de estudio, cerámicas...) que utilizaban estas temáticas, a lo que se unieron las xilografías *ukiyo-e* producidas durante el periodo anterior protagonizadas por estos personajes clásicos que alcanzaron una enorme popularidad. Todos estos productos se distribuyeron posteriormente por Estados Unidos y Europa, especialmente en Francia y Reino Unido, influyendo decisivamente en el panorama artístico internacional y moldeando la visión de Japón en Occidente. A esta pasión por todo lo que se consideraba japonés se la conoce como Japonismo (Almazán & Barlés, 1997).

Hay que resaltar que, en parte, esta visión superficial de la cultura japonesa es perpetuada por el propio país nipón ya que, incluso en la actualidad sigue explotando iconos como la *geisha*, el *ninja* y el samurái en anuncios dedicados principalmente al mercado extranjero; una muestra de ello son los vídeos publicados por la *Japanese National Travel Agency* promocionando los buenos modales que deben tener en cuenta los turistas durante su estancia en Japón en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 (Kankōchō, 2020).

JAPÓN Y JAPONISMO. PROFUNDIZANDO EN LOS GRÁFICOS Y EL ARTE DE *TOTAL WAR: SHOGUN 2*

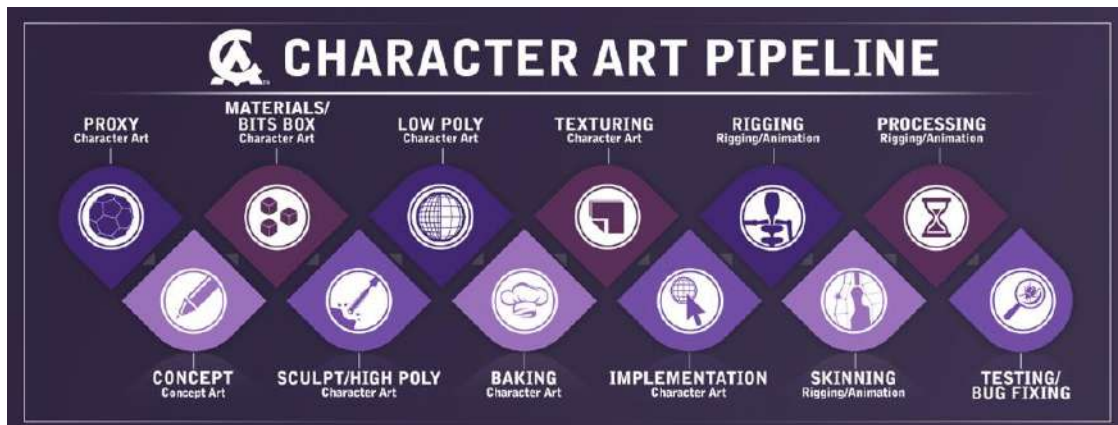


Figura 1. Esquema del proceso completo que sigue *Creative Assembly* para el desarrollo de sus personajes

El primer paso consiste en recopilar información, cuyo proceso ya ha sido comentado en el apartado anterior, según la cual los diseñadores escribirán un breve documento detallando los aspectos físicos y la personalidad que se quieren enfatizar en el videojuego. A partir de este documento, los artistas conceptuales crearán un bosquejo inicial del personaje, con el apoyo de diferentes fuentes, tanto históricas como de carácter popular, así como de los diseñadores y del director artístico. A partir de ello dibujarán el arte conceptual del personaje, ya más fiel a su apariencia final en el videojuego, decidiendo los rasgos de la cara, y detalles de las armas y armaduras. A diferencia de los diseños iniciales, el arte conceptual es el punto intermedio entre el diseño 2D y el modelo 3D. Por tanto, es de gran importancia la claridad y funcionalidad de los bocetos: los detalles tienen que estar bien definidos, se presenta al personaje en posturas básicas retratadas desde distintos ángulos, la ropa tiene que ser fácil de animar, etc. Todo ello ayudará al artista 3D a plasmar al personaje (Singh, 2017).



Figura 2. Boceto inicial de Dong Zhuo de *Total War: Three Kingdoms* (izquierda) y su arte conceptual (derecha)

Finalizado el diseño bidimensional, llega el turno del artista 3D, que modela el dibujo del personaje en el ordenador, utilizando las texturas y fotos de referencia proporcionadas por el artista conceptual; en esta fase se puede modificar ligeramente el aspecto del personaje para que sea más fácil de animar posteriormente. Una vez se tiene al personaje modelado, es también trabajo del artista 3D diseñar sus movimientos. De manera general, se utiliza un solo esqueleto (*rig*) para todos los personajes, lo que reduce la cantidad de memoria necesaria para animarlos y mejora el rendimiento, aunque según las necesidades del personaje pueden utilizarse esqueletos personalizados. A partir de este modelo se hará una malla poligonal de alta definición (*high poly mesh*) que, tras ajustar los elementos del personaje para que se mueva correctamente, pasará a ser un modelo en baja definición que será el que aparezca finalmente en el videojuego. Por último, se procede al texturizado.

El resultado son personajes altamente expresivos, de una factura minuciosa, que recuerdan al periodo histórico del que provienen y, sobre todo, son fieles a la percepción que el público tiene de ellos.



Figura 3. Modelo de alta definición de Dong Zhuo (izquierda), de baja definición utilizado en el videojuego (centro) y texturizado (derecha)

Respecto del movimiento de los personajes, *Creative Assembly* utiliza su propio estudio de captura de movimiento a las afueras de Horsham (Reino Unido), el primero de ellos construido a principios del presente siglo (Purchase, 2017) y el más reciente (con cuarenta y cinco cámaras de alta definición), instalado en 2012 gracias al apoyo económico de la empresa japonesa Sega (Dean, 2012). Concretamente para *Total War: Shogun 2* contaron con la ayuda de la *British Kendo Association* (BKA, 2015) para que los movimientos de los soldados fueran realistas y tuvieran en cuenta la estructura de la armadura japonesa, evitando el casco y el torso en sus estocadas (GamesNewsOfficial_b, 2011), otorgando un alto grado de naturalismo a las secuencias de batalla.



Figura 4. Integrantes de la *British Kendo Association* en el estudio de captura de movimiento de *Creative Assembly* durante el desarrollo de *Total War: Shogun 2*.

En relación con las escenas cinemáticas, podemos encontrarlas en el tráiler del videojuego (que también es su vídeo introductorio), al inicio y al final de una campaña (variando el contenido en función del clan que se haya elegido y del resultado de la partida), aquellas asociadas a las acciones de los agentes (*metsuke*, *geisha*, *ninja* y misionario) y otras más breves al mejorar las unidades. El vídeo de introducción se hizo en colaboración con la empresa británica RealtimeUK, fundada en 1996 por Tony Prosser dedicada a la edición de cinemáticas de videojuegos, efectos visuales y animación, a la que se le encargó un vídeo CG prerrenderizado, dirigido por Ian Jones, en el que se enfatiza la contradicción entre la belleza y la guerra (RealtimeUK, 2011).



Figura 5. Comparación entre el proceso de creación del vídeo por RealTime UK (izquierda) y el resultado final (derecha)

El resto de escenas cinemáticas, con una factura correcta (sobre todo teniendo en cuenta que son gráficos de ordenador) pero de menor calidad que la anterior, seguramente hayan sido hechas por el propio equipo de *Creative Assembly*, utilizando su estudio de captura de movimiento y el motor gráfico *Warscape*.



Figura 6. Escena introductoria de la campaña del Clan Oda (izquierda) e intento de asesinato de una *geisha* (derecha).

Los gráficos durante la partida dependen en gran medida de las características del ordenador en el que se esté reproduciendo el juego, ya que se necesita una tarjeta gráfica potente para poder disfrutarlos en máxima calidad sin que empeore el rendimiento (Senior, 2011). El mapa imita los planos tradicionales japoneses, con las zonas desbloqueadas representadas mediante bellos y detallados paisajes tridimensionales salpicados por los accidentes geográficos y las principales edificaciones de la región. Los territorios por explorar presentan el aspecto de pintura en tinta china (墨絵, *sumi-e*) importada desde el Continente y muy valorada en el medievo japonés; el paso de las estaciones, además, se refleja en el mapa (cerezos en primavera, nieve en invierno). La interfaz presenta un aspecto similar, aunque en este caso se combina el lacado del marco, una técnica típicamente japonesa muy desarrollada en la época, con el papel japonés estampado (和紙, *washi*) donde se sitúan los textos, además de las puertas correderas de papel y madera (障子, *shōji*) que se abren y cierran para revelar a los personajes. Respecto a las batallas en tiempo real, los paisajes están bellamente modelados, con gran variedad de topografías y climas, haciendo especial hincapié en la frondosa vegetación japonesa. La posibilidad de acercar la cámara durante las batallas, además, permite apreciar la minuciosidad del diseño de los personajes, de su atuendo y de sus movimientos, así como de las ciudades fortaleza, de factura correcta y acorde a la época, reforzando la conexión del videojuego con películas de época como *Ran* (Kurosawa Akira, 1986). De hecho, Mike Brunton (Guionista Jefe) comentaba en una entrevista que *Total War: Shogun 2* es muy similar a las películas de Kurosawa, con multitud de

personajes en pantalla y una distintiva paleta de colores, llegando a poner como ejemplo la citada película (GamesNewsOfficial_a, 2011).



Figura 7. Imágenes durante la partida: mapa a medio desbloquear (izquierda) e imagen de una batalla con la cámara en primera persona (derecha)

En cuanto al arte 2D, presente en las pantallas de carga, eventos, interfaces, etc. ha sido uno de los aspectos más alabados del videojuego. La mayor parte de las ilustraciones son obra del diseñador Roland McDonald (Roland's Revenge, n.d.) quien, antes de empezar el desarrollo del juego, fue enviado a Japón para que aprendiera de primera mano técnicas xilográficas niponas. Kieran Bridgen llega a decir que les han escrito museos y coleccionistas pidiendo comprar las ilustraciones de estilo *ukiyo-e*, confundiéndolas por xilografías antiguas auténticas (GamesNewsOfficial_a, 2011). En efecto, el arte de *Total War: Shogun 2* (unas doscientas ilustraciones hechas durante un periodo de dos años) (Green Hook Games, 2017), está fuertemente inspirado en el arte de masas *ukiyo-e* del periodo Edo. Algunos ejemplos imitan la pintura *zen* utilizada para decorar las puertas correderas de interior (襖, *fusuma*), especialmente de las mansiones de los nobles en el mismo siglo. Tal y como se ha comentado en el apartado anterior, esta inspiración en el Japón del periodo Edo ha sido una decisión consciente por parte de los diseñadores, que han priorizado ofrecer una ambientación fiel a la visión occidental del País del Sol Naciente adquirida durante el Japonismo más que una ambientación fiel al periodo histórico en el que está situado el videojuego.

En cuanto al *ukiyo-e*, la inspiración más recurrida para las ilustraciones de eventos y de la interfaz, bebe de grandes maestros como Katsushika Hokusai (1760-1849) para las

escenas de paisajes, y de las xilografías de temática guerrera *musha-e* (武者絵) de Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) para las escenas de batalla, entre otros.



Figura 8. Comparación entre los *ukiyo-e* originales de Hokusai (izquierda) y las ilustraciones del videojuego que han inspirado (derecha): *La gran ola de Kanagawa* (arriba) y *Ejiri en la Provincia de Suruga* (abajo), ambas pertenecientes a la serie *Treinta y Seis Vistas del Monte Fuji* (c. 1830-1832)



Figura 9. Comparación entre los *ukiyo-e* originales (izquierda) y las ilustraciones del videojuego que pueden haber inspirado (derecha): *The Last Stand of the Kusunoki* (Tsukioka Yoshitosi, 1886) (arriba) y *Kusunoki Masashige's Great Battle at Chihaya Castle in Kawachi Province, a Disaster for the Attacking Force from Kamakura* (Utagawa Sadahide, c.1847-1852) (abajo)



Figura 10. Ilustraciones de Roland McDonald de una *geisha* (izquierda), un *metsuke* (centro) y elementos de la interfaz (derecha) en las que se aprecian las características expuestas.

Otras de las pantallas de evento, por su parte, recuerdan a los *sumizuri-e* (墨摺絵), xilografías monocromas antecedentes de los *ukiyo-e* (Libray of Congress, 2017). En los extremos de las imitaciones de *sumizuri-e* del videojuego, sin embargo, se ha añadido una banda vertical similar a los *tatamiberi* (畳縁), tela decorada generalmente con patrones geométricos que delimita las esteras japonesas o *tatami*, un adorno que no solía utilizarse en las estampas.



Figura 11. *Sumizuri-e* anónimo de principios del siglo XVIII (izquierda) e ilustración de Roland McDonald (derecha)

En cuanto a las pantallas de carga, la inspiración parece provenir de la pintura zen utilizada en el periodo Edo para decorar los *fusuma* de las casas ricas japonesas. Estas pinturas se caracterizan por la importancia del vacío, la asimetría y las composiciones poco recargadas de elementos animales y vegetales en colores tenues. Este tipo de pintura contrasta fuertemente con los *fusuma* hiper decorados y coloristas llenos de dorados, rojos, azules, verdes, característicos de la escuela Kanō y preferidos por los *daimyō* durante el periodo Azuchi-Momoyama. Puntualmente parece llegar a tomar inspiración de composiciones *nihonga* (日本画), estilo de pintura desarrollado durante el periodo Meiji que reivindicaba la utilización de materiales tradicionales japoneses frente a la pujante pintura *yōga* (洋画) de estilo occidental, y que se sigue practicando en la actualidad (Yamatane Museum of Art, 2010).



Figura 12. Comparación entre distintos *fusuma* del periodo Edo y una pintura de estilo *nihonga* titulada 「花に蝶」 (*Hana ni chō*; Una mariposa en la flor [t.a.]) pintada por la artista contemporánea Taira Shiki (izquierda) e ilustraciones similares de Roland McDonald para las pantallas de carga (derecha).

TRANSPORTÁNDONOS AL MEDIEVO JAPONÉS. LA MÚSICA DE *TOTAL WAR: SHOGUN 2*

La música del juego ha sido compuesta por Jeff van Dyck, compositor y director de audio ganador en varias ocasiones de premios BAFTA y colaborador habitual de la saga *Total War* (Jeff Van Dyck, 2018), habiendo participado en *Shogun*, *Medieval* (2002), *Rome* (2004), *Medieval II* (2006), *Shogun 2* y *Fall of the Samurai* (2012).

La banda sonora de *Total War: Shogun 2*, veintiocho canciones que duran aproximadamente una hora (Spotify, 2011), es de carácter instrumental excepto el tema vocal de los créditos (*Bird of Time*, cantado por Angela van Dyck, esposa del compositor) y el uso puntual de coros (canciones *Sonaiyo* u *Ona Hei*). Combina música tradicional japonesa con música contemporánea con el objetivo de transportar al jugador al Japón feudal, pero manteniendo la modernidad y la coherencia con el videojuego (GamesNewsOfficial_b, 2011). Para la composición de la música de *Shogun: Total War* Jeff van Dyck tuvo que utilizar un *sampler* pero, gracias al mayor presupuesto que le concedieron, en esta ocasión pudo grabar las canciones en un estudio (Jeff Van Dyck, 2018). En la medida de lo posible ha intentado remplazar instrumentos occidentales por otros japoneses; por ejemplo, las partes que normalmente corresponderían a los violines se han sustituido por tonadas del instrumento de tres cuerdas *shamisen*, siendo también parte del conjunto el *koto*, la flauta *shakuhachi*, las cajas chinas e incluso conchas *hora-gai* (PCGamerUK, 2010). El instrumento principal de la banda sonora, sin embargo, es el tambor tradicional japonés o *taiko*, por su poder de evocación del Japón medieval, de uso predominante en los temas que suenan durante las batallas, pero también con distinta intensidad durante toda la banda sonora. Para grabar estos sonidos recurrieron al grupo australiano de *taiko* profesional TaikOz. Utilizaron unos veinticinco tambores, que incluyen *shimedaiko*, *chūdaiko*, *hirado* y *ōdaiko* (ordenados de menor a mayor tamaño) y grabaron en el Studio 301 de Sydney con más de cuarenta micrófonos en tres sesiones de doce horas, durante las cuales también aprovecharon para grabar los efectos de sonido (unos cuarenta, según van Dyck) y modificar ligeramente las partituras con ayuda de los músicos. Como parte de la banda sonora, y de manera puntual, se ha incluido un arreglo instrumental de la canción popular japonesa *Sakura Sakura* (Japanese Folk Songs, 2015).



Figura 13. Imágenes del Studio 301 en Sydney durante la grabación de *Total War: Shogun 2*.

En cuanto al uso en el videojuego de la música y de los efectos de sonido, durante los turnos de administración del territorio suenan principalmente melodías suaves de flauta, acompañadas por el canto de los pájaros (especialmente cuervos y gaviotas), el lejano romper de las olas y fenómenos atmosféricos (truenos en caso de que haya tormentas, por ejemplo). Un agradable sonido de fondo que resulta evocador sin ser invasivo. Cabe destacar también los efectos que acompañan las pantallas de información de los eventos: *gong* y breves escalas de instrumentos de cuerda en caso de eventos diplomáticos o mejora de habilidades, y chocar de espadas cuando se decide una batalla; a todo ello se le añaden otros efectos de sonido puntuales, como el susurro de los *shōji* al desplazarse cuando visita algún general al jugador, las voces de la gente al seleccionar una población. La música sube de ritmo e intensidad cuando se decide una batalla, añadiendo el redoble de tambores. Durante las batallas predominan los *taiko* y los coros; los efectos de sonido (muchos de ellos relacionados con fenómenos naturales como el viento, la lluvia, truenos, pájaros, etc.) cambian dependiendo de cuánto acerque el jugador la cámara a la acción, consiguiendo un efecto inmersivo muy logrado: si hace vistas panorámicas los efectos de sonido se oyen distantes, pero si se acerca a la acción se oyen los gritos de los soldados, golpes de espada, etc.

La música y efectos de sonido durante las escenas cinemáticas también complementan adecuadamente la acción que se está mostrando. La música de fondo es similar a la que acompaña al jugador durante la partida, con tonadas de flauta y de instrumentos de cuerda en las escenas pacíficas y tambores, gritos de guerra y chocar de espadas en las escenas de batalla. Es especialmente destacable la labor del narrador durante las escenas de inicio y cierre de la campaña, cuyo doblaje apasionado, intenso y algo teatral remite a las películas de época situadas en el Japón feudal.

Respecto a las voces del juego, hay ocho idiomas disponibles para configurar la interfaz y subtítulos (inglés, checo, francés, alemán, italiano, polaco, ruso y español), y está doblado en todos excepto en checo y en polaco. Independientemente del idioma que se elija, algunas voces sonarán invariablemente en japonés: pequeñas frases con las que los vasallos del clan confirman la recepción de una orden (sin subtítular) y los discursos de los generales antes de cada batalla. El resto de diálogo (narraciones durante las cinemáticas, breves diálogos al cerrar tratos con otros clanes, los informes de los generales durante las batallas) están doblados al idioma elegido, aunque con un marcado acento japonés. De acuerdo con la temática del juego, la gran mayoría de voces son masculinas, exceptuando las acciones de las *geisha*, en las que la voz que introduce la acción de este agente es femenina.

CONCLUSIONES

Centrándonos en la perspectiva histórica, el juego es fidedigno al Japón del siglo XVI en tres 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, ofreciendo una visión minuciosa y veraz 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 jugar con el punto de vista en primera persona, que permite apreciar el caos de las batallas, los detalles de los uniformes y los movimientos de los soldados, minuciosamente diseñados. Por otro lado, el mapa está bellamente modelado en 3D, reflejando las diferencias geográficas y la diversidad de paisajes que pueden encontrarse en el archipiélago nipón, así como el paso de las cuatro estaciones bien diferenciadas. Por último, otro aspecto relevante es la música, que se esfuerza por utilizar instrumentos y melodías típicas japonesas para componer canciones que nos remiten al Japón feudal, pero a la vez cumplen su función como banda sonora del videojuego, facilitando la inmersión en las distintas situaciones sin romper la concentración del jugador.

Sin embargo, hay que destacar que, si bien la ambientación durante las batallas remite 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, alejándose de la veracidad histórica para acercarse a la visión del País del Sol Naciente del Japonismo, perpetuando la visión superficial del Lejano Oriente exótico que se lleva arrastrando desde

el XIX. Por ello, si se quiere utilizar de manera didáctica *Total War: Shogun 2* 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, siendo necesario el apoyo de un experto para discernir los aspectos verosímiles de los veraces que se encuentran entremezclados en el videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almazán, D., & Barlés, E. (1997). Japón y el Japonismo en la Revista *La Ilustración Española y Americana*. *Artígrama*, 12, 627-660. Recuperado de <http://www.unizar.es/artigrama/pdf/12/3varia/16.pdf>
- BKA - British Kendo Association. (2015). Recuperado de <https://www.britishkendoassociation.com/>
- Burke, S. (2013, Septiembre 3). *Total War: Rome II* Interview - Historic Research, Modding, & AI. Recuperado de <https://www.gamersnexus.net/pax/1168-total-war-rome-2-interview-pax-prime>
- Castellano, A. (2011, Marzo 11). Análisis de *Shogun 2 Total War*. Recuperado de <https://www.3d juegos.com/juegos/analisis/8860/0/shogun-2-total-war/>
- Creative Assembly. (2019, Junio 18). Creative Chronicles: Character Art. Recuperado de <https://www.creative-assembly.com/node/5855>
- Dean, P. (2012, Septiembre 27). Creation Legend: The history of The Creative Assembly. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2012-09-27-creation-legend-the-history-of-the-creative-assembly>
- Faisal & Serge. (2012, Agosto 9). Interview with James Russell, Lead Designer at *Total War: Rome II*. Recuperado de <https://me.ign.com/en/rome-total-war-2-pc/59451/feature/interview-with-james-russell-lead-designer-at-total-war-rome>
- GamesNewsOfficial_a. (2011, Marzo 29). *Total War Shogun 2 - Making of #01 [HD]* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CXbuRmOJQMk>
- GamesNewsOfficial_b. (2011, Marzo 31). *Total War Shogun 2 - Making of #02 [HD]* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Gotdke5NHJ4>
- Gardner, E. (2016, Noviembre 7). The Secret History of the *Total War Series*. Recuperado de <https://www.factor-tech.com/feature/the-secret-history-of-the-total-war-series/>

- González, A. (2011, Marzo 11). Análisis de *Shogun 2: Total War* (PC). Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/shogun-2-total-war/12576#p-13>
- Green Hook Games. (2017, Julio 25). Ruthless great art from Roland MacDonald. Recuperado de <http://www.greenhookgames.com/rolandsrevenge/>
- Griddle Octopus. (2011, Noviembre 14). Creative Assembly Interview: Huge Retrospective. Recuperado de <https://funambulism.com/2011/11/14/creative-assembly-interview-huge-retrospective/>
- IGDB: TW Engine 3. (2016). Recuperado de https://www.igdb.com/game_engines/tw-engine-3
- Japanese Folk Songs. (2015, Abril 4). *Japanese Folk Song #9: Cherry Blossoms* (さくらさくら/Sakura Sakura) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iqpFjsMtCb0>
- Jeff Van Dyck Official Website. (2018). Recuperado de <https://www.jeffvandyck.com/>
- Kankōchō. (2020, Enero 15). **【THE RESPONSIBLE TRAVELER】 TAKING PICTURES SCENE#02** [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IYqZGro1TSM>
- Library of Congress. (2007, Septiembre 27). The Floating World of Ukiyo-E (Early Masters). Recuperado de <https://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/early.html>
- McConnell, E. (2019, Octubre 1). Designing Dong Zhuo: How to Make a Total War: *THREE KINGDOMS* Character. Recuperado de <https://www.totalwar.com/blog/designing-dong-zhuo-how-to-make-a-total-war-three-kingdoms-character/>
- Oshima, H. (2007). *La vía del samurái: Libro de los Cinco Anillos de Miyamoto Musashi y Hagakure de Yamamoto Tsunetomo*. Madrid: La Esfera de los Libros.
- PCGamerUK. (2010, Diciembre 3). *Shogun 2 Music Dev Diary* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LM5v4tKgnes>
- Purchase, R. (2017, Septiembre 29). The untold origin story of Creative Assembly. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-29-the-untold-origin-story-of-creative-assembly>
- RealtimeUK. (2011, Febrero 24). *Total War: Shogun 2 CGI trailer* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=h66iHA_zYwk
- Roland's Revenge: *Total War Shogun 2*. (n.d.). Recuperado de <http://rolandsrevenge.com/#/shogun-2/>

- Russell, J. (2013). Designing Grand Strategy: Making the Mechanics of *Total War*. Recuperado de <https://www.gdcvault.com/play/1017755/Designing-Grand-Strategy-Making-the-Senior>, T. (2011, Enero 6). *Total War: Shogun 2* system requirements revealed. Recuperado de <https://www.pcgamer.com/total-war-shogun-2-system-specs-revealed/>
- Singh, B. (2017, Agosto 31). What makes concept art useful from a 3D Character Artist's point of view. Recuperado de <https://www.linkedin.com/pulse/what-makes-concept-art-useful-from-3d-character-artists-baj-singh/>
- Spotify. (2011). *Shogun II: Total War* Original Soundtrack. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/4kaq7bU5PoyYUKXOPFcqT6>
- totalwarzone_a. (2010, Octubre 4). *Shogun 2 Presentation at Eurogamer Expo 2010 Part 1* [Vídeo]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=oDkEDfjvqBc>
- totalwarzone_b. (2010, Octubre 4). *Shogun 2 Presentation at Eurogamer Expo 2010 Part 3* [Vídeo]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=MfL-lwPgFek>
- Wiener, J. (2014, Septiembre 25). Real History in *Total War: Attila*. Recuperado de <http://etc.ancient.eu/interviews/total-war-attila-by-creative-assembly/>
- Yamatane Museum of Art. (2010). What is *Nihonga*? Recuperado de <http://www.yamatane-museum.jp/english/nihonga/>

