



**Universidad
Zaragoza**

Trabajo Fin de Máster

Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses

El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)

Oda Nobunaga in Japanese videogames

The case of *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)

Autora

Claudia Bonillo Fernández

Directoras

Elena Barlés Báguena

Amparo Martínez Herranz

Facultad de Filosofía y Letras/ Departamento de Historia del Arte

Curso 2017-2018

ÍNDICE

I. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO	3
1. Delimitación del tema y causas de su elección	3
2. Estado de la cuestión.....	5
3. Objetivos del trabajo	9
4. Metodología	9
4.1. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material bibliográfico	10
4.2. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material documental.....	11
4.3. Trabajo de campo.....	12
4.4. Organización de la información recogida y estructura del trabajo.....	13
5. Agradecimientos	14
II. DESARROLLO ANALÍTICO	15
1. Oda Nobunaga. Su realidad histórica y representación en productos audiovisuales del Japón actual	15
1.1. Biografía de Oda Nobunaga	15
1.2. Oda Nobunaga en los medios audiovisuales japoneses contemporáneos	20
2. Estudio monográfico de <i>Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence</i>	46
2.1. El autor de la serie, Shibusawa Kô, y la empresa Koei.....	46
2.2. El origen y desarrollo de la saga <i>Nobunaga no Yabô</i> . Los precedentes de <i>Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence</i>	49
2.3. Características de <i>Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence</i>	51
2.4. El relato histórico. Las fuentes de <i>Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence</i>	61
2.5. Los personajes y la ambientación histórica en <i>Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence</i>	71
2.6. Representación de Oda Nobunaga	100
III. CONCLUSIONES	105
IV. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES	108
1. Bibliografía.....	108
1.1. Bibliografía general	108
1.2. Bibliografía específica	110
2. Webgrafía.....	110
3. Filmografía	114
4. Fuentes.....	115
4.1. Fuentes literarias	115
4.2. Entrevistas	115
4.3. Webs específicas de los videojuegos y de Koei	116
V. ANEXOS	117
1. Catalogación de la serie <i>Nobunaga no Yabô</i>	117
2. Estudio de mercado de <i>Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence</i>	134
VI. APÉNDICE	142
1. Biografías de los personajes	142
2. Glosario de términos informáticos.....	151

I. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

1. Delimitación del tema y causas de su elección

El Trabajo Fin de Máster que hemos abordado, bajo la dirección de las Dras. Elena Barlés y Amparo Martínez, tiene como fin estudiar el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (信長の野望・創造, “La Ambición de Nobunaga: Creación”),¹ producido por Shibusawa Kô² (Ashikaga, Japón, 1950), presidente de la empresa de videojuegos Koei, una de las más importantes de Japón en este ramo. Este videojuego está basado en la figura histórica del Japón medieval Oda Nobunaga (1534-1582), y fue lanzado por la empresa Koei en 2013 para ordenador para la celebración del trigésimo aniversario de la serie *Nobunaga no Yabô* (信長の野望, “La Ambición de Nobunaga”, abreviada a partir de ahora como *NnY*). Dicha saga de catorce videojuegos tuvo su inicio en 1983 y ha tenido notable difusión, siendo la más reconocida de todas las basadas en el citado personaje histórico. En concreto, el videojuego objeto de nuestra atención, que tuvo su posterior salida en EE.UU. y Europa en 2015, constituye la culminación técnica y artística de esta serie y ha sido galardonado con diversos premios y obtenido muy buenas críticas. En este trabajo se pretende estudiarlo desde un punto de vista técnico y artístico y, particularmente, analizar los eventos en los que se enmarca, la representación de sus personajes (especialmente de su protagonista) y su ambientación con el fin de verificar su fidelidad histórica, así como los medios a través de los cuales los jugadores pueden percibir imágenes y procesos históricos, todo ello para valorar si constituye un instrumento eficaz para dar a conocer la historia de Japón. En adelante el videojuego, objeto de nuestro estudio, será denominado *NA: SoI*, siglas que se utilizan habitualmente para referirse este producto.

Tres han sido las razones que me han llevado a la elección de este tema. En primer lugar, esta investigación se adecúa a mi perfil formativo y a mis gustos personales. Respecto a mi formación, cursé el *Grado en Ingeniería Informática* con mención en Computación³ en la Universidad de Zaragoza, lo que me ha permitido obtener un aprendizaje específico en los aspectos técnicos del diseño de videojuegos. Además, he ido adquiriendo conocimientos de carácter histórico-artístico gracias al *Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte* y al *Diploma de Especialización en Estudios Japoneses*, posgrado de la Universidad de Zaragoza,⁴ que finalicé el pasado curso académico y que incluye asignaturas sobre la historia, arte y sociedad niponas. A la par, he finalizado los estudios de *Lengua Japonesa* en el Centro Universitario de Lenguas Modernas (UZ)⁵ y poseo varios títulos oficiales de dicho idioma,⁶ lo

¹ La traducción es de la autora, en adelante se indicará: [t.a.].

² Durante el trabajo se pondrán los nombres propios japoneses en el orden que se sigue en Japón, primero el apellido y luego el nombre.

³ *Computación*, <http://computacion.unizar.es/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴ *Estudios Japoneses*, <https://derecho.unizar.es/estudios-japoneses> (consulta: 19-IV-2018).

⁵ *CULM*, <https://culm.unizar.es/secciones/japones/seccion-de-japones> (consulta: 19-IV-2018).

que me capacita para leer textos en japonés, habilidad que resulta clave a la hora de trabajar en temas específicamente centrados en la cultura japonesa como es el caso de este TFM. En cuanto a mis gustos personales, mi faceta como informática me ha llevado a tener un vivo interés en los videojuegos, tanto como usuaria como desde el punto de vista de su desarrollo. También, desde mi adolescencia he experimentado una gran atracción por Japón, sobre todo por su idioma y su cultura. Uno de los aspectos que más me ha interesado dentro de la cultura japonesa es su historia y, dentro de la misma, siempre he sentido una especial fascinación por la carismática figura de Oda Nobunaga.

También he decidido abordar este tema por su interés y carácter prácticamente inédito. La relevancia histórica de este personaje en el pasado de Japón es evidente; pero, además, sigue estando presente en la sociedad nipona actual, gracias al protagonismo que sigue teniendo en distintos productos de la cultura audiovisual de masas como el cine, la televisión, el *anime* y también los videojuegos. El impacto de este personaje histórico en las manifestaciones audiovisuales de carácter popular en el Japón del siglo XXI, así como la singular percepción que se ha tenido de esta figura a través de tales medios, constituye un fenómeno atractivo que merece ser objeto de estudio, y aún más teniendo en cuenta que este tema apenas ha sido estudiado en el propio Japón, como se apreciará en el estado de la cuestión.

Finalmente, nos ha parecido del máximo interés introducirnos en un ámbito de investigación que, aunque ha comenzado a desarrollarse hace escasas décadas, actualmente está alcanzado una gran pujanza. Si bien el videojuego nació como un producto de entretenimiento, actualmente es considerado como un medio de expresión artística, una poderosa herramienta de aprendizaje y un importante vehículo de transmisión cultural. De hecho, cada vez son más los trabajos académicos que analizan los videojuegos como un medio de expresión artística⁷ que comparten muchos de los procesos de creación con el cine, la animación y el cómic, con las grandes posibilidades que brinda la interacción. Asimismo, ha sido analizado como un instrumento de comunicación de conocimientos o elemento incentivador para la adquisición de los mismos, por ejemplo, de carácter histórico.⁸ Todas estas nuevas investigaciones tienen en común la reivindicación de la importancia del videojuego como fenómeno cultural y ponen de manifiesto la necesidad de realizar estudios académicos de carácter interdisciplinar para poder alcanzar su comprensión.

Por todo lo dicho, creemos que este proyecto de investigación se adecúa a mis expectativas y puede constituir un primer paso para su desarrollo en ulteriores trabajos que nos gustaría emprender en un futuro, abriendo una nueva línea de investigación alrededor de esta figura histórica, tan poco tratada desde el punto de vista de su representación en los videojuegos. Asimismo, de forma más amplia también se pretende sentar las bases para que, junto a los

⁶ *Examen de Aptitud en Idioma Japonés N3*, por la Japan Educational Exchanges and Services y *Examen de Aptitud en Kanji Japonés nivel 2* por la Japan Kanji Aptitude Testing Foundation. Asimismo, he participado en las dos últimas convocatorias del *Concurso de Oratoria en Japonés para Hispanohablantes* organizado por el Centro Japonés Tora y el Ateneo de Madrid, ganando, respectivamente, el Premio del Embajador y el Segundo Premio.

⁷ CLARKE, A. y MITCHELL, G. (eds.), *Videogames and Art*, Bristol, Intellect, 2007.

⁸ Véase estado de la cuestión.

numerosos trabajos académicos centrados en los puntos de conexión entre nuestro país y Japón, empiecen a realizarse trabajos académicos cuyas líneas de investigación estén enmarcadas exclusivamente dentro del estudio específico de la cultura nipona pero cuyos artífices sean investigadores españoles, lo que llevará a una profundización en el conocimiento de ambas culturas y, por tanto, a un fortalecimiento de las relaciones España-Japón a través de las instituciones universitarias.

2. Estado de la cuestión

A la hora de realizar el presente estado de la cuestión, se buscaron aquellas investigaciones que estudiaran la representación del personaje histórico Oda Nobunaga en los videojuegos o, en su defecto, en otros medios de difusión de la cultura japonesa actuales como el cine, la televisión o el *anime*.

Dada su relevancia, la figura de Nobunaga ha sido objeto de numerosos estudios de carácter histórico que han analizado su vida, trayectoria y logros desde distintos puntos de vista.⁹ Por el contrario, son escasas las investigaciones que giran alrededor de su representación en medios audiovisuales. El texto más temprano que trata el tema es un libro japonés de carácter divulgativo publicado en 2003,¹⁰ donde se hace una comparación entre los hechos históricos protagonizados por Nobunaga y lo que se proyecta de este personaje en series de televisión, mangas y videojuegos. Hay que destacar que aquí ya se menciona la serie de juegos *NnY* a la que pertenece el videojuego que estamos estudiando.

En cuanto al primer estudio académico que trata el tema, aunque no de manera monográfica, es la tesis doctoral de Sean Storey, *Digital Samurai*, defendida en 2005,¹¹ donde, tomando como casos de estudio unos pocos videojuegos, analiza cómo se han representado en ellos a los samuráis. Le dedica un breve capítulo a Nobunaga por su aparición en la mayoría de ejemplos seleccionados.

La siguiente mención es en “Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval” de *Japón y el mundo actual* editado en 2010 por la Universidad de Zaragoza,¹² donde se dedica un apartado a las figuras históricas que aparecen de

⁹ Entre los más recientes y completos pueden destacarse: GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Boston, Brill, 2010. HIROFUMI, Y., SHIN, H. y YŪJI, S., 織田信長の古文書 (*Documentos antiguos de Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Kashiwa Shobō, 2016. LAMERS, J.P., *Japonius Tyrannus. The Japanese Warlord Oda Nobunaga Reconsidered*, Leiden, Hotei Publishing, 2000. MCMULLIN, N.F., *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos, Universidad de British Columbia, Vancouver, 1977. Los enfoques más recurrentes desde los que se estudia son: su participación en la construcción del Castillo de Azuchi, sus políticas administrativas y su “arte de la guerra”, basado en la utilización de armas de fuego y, sobre todo, su relación con el cristianismo y el budismo.

¹⁰ 僕たちの好きな戦国武将織田信長「野望」編—TV ゲーム&マンガ&史実で読み解く、戦国武将 (*Compilación de la “ambición” del general del periodo Sengoku que nos gusta, Oda Nobunaga: descifrando la televisión, los juegos, el manga y los hechos históricos, generales del periodo Sengoku* [t.a.]), Tokio, Takara Jimasha, 2003.

¹¹ STOREY, S., *Digital Samurai*, Tesis, Dpto. de Humanidades, Universidad de Utrecht, Utrecht, 2005, <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/8210> (consulta: 10-V-2018).

¹² BARLÉS, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón

manera recurrente en los videojuegos nipones, entre las que se encuentra Nobunaga, y de la representación más común que se da de ellos a través de unos ejemplos.

Ya en 2012, la tesis *History transformed: Sengoku daimyô in japanese popular media*, presentada por Alesia J. Campbell en la Universidad de California,¹³ analiza la creciente popularidad de los señores feudales del periodo Sengoku¹⁴ en mangas, *anime* y videojuegos, y le dedica un capítulo específico a Nobunaga. En este caso, el listado de medios y productos seleccionados es más exhaustivo respecto a los mencionados en la tesis de Storey. Sin embargo, destaca la limitada variedad de las fuentes a través de las cuales se estudian los hechos históricos relacionados con este general.¹⁵ Por último, la autora de este TFM analizó la presencia de Nobunaga en el *anime Sengoku BASARA* en un artículo de la revista *Ecos de Asia*.¹⁶

Lamentablemente hasta la fecha no se han encontrado estudios monográficos académicos sobre la saga *NnY*, aunque sí que suele ser mencionada en algunos trabajos como un simulador histórico de gran éxito en Japón y como un buen ejemplo para aumentar el interés en aprender historia. En este sentido, cabe mencionar un artículo en una revista vinculada a la Universidad de Keiô en Japón, *Mita Business Review*, aparecido en el año 2008, donde la serie es considerada como buen ejemplo para aprender historia.¹⁷ Asimismo, en un estudio publicado en 2012 sobre el efecto de jugar al videojuego *Romance of the Three Kingdoms*,¹⁸ también de Koei, aparece reseñada esta saga.¹⁹ Más recientemente, la serie es comentada brevemente en el trabajo “Why is it Impermissible to Learn History Plesurably?”,²⁰ editado en 2016. Y en ese mismo año, en la revista digital japonesa *4Gamer*, Hosoda Tokuoka escribió una reseña sobre los catorce videojuegos de la serie producidos hasta la fecha.²¹ Sobre *NA: SoI* no hay ningún análisis específico.

medieval”, en Barlés, E. y Almazán, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp.767-819.

¹³ CAMPBELL, A.J., *History transformed: Sengoku daimyô in japanese popular media*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos y Americanos, Universidad Estatal de California, Long Beach, 2012, <https://pqdtopen.proquest.com/doc/1223496545.html?FMT=ABS> (consulta: 10-V-2018).

¹⁴ Se llama periodo Sengoku o “de los estados combatientes” a una era dentro del medievo japonés situada a caballo entre los periodos Muromachi (1333-1573) y Momoyama (1573-1605), que abarca desde el estallido de las Guerras Ônin (1467-1477) hasta la unificación de Japón por Tokugawa Ieyasu en 1603. MIKISO, H., *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, pp. 36-43.

¹⁵ En vez de hacer su propio análisis, se limita a aceptar la visión del general del libro LAMERS, J.P., *Japonius Tyrannus...*, op. cit.

¹⁶ BONILLO, C., “Crítica de autenticidad del anime Sengoku BASARA”, *Ecos de Asia*, 23 de enero de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/autenticidad-del-anime-sengoku-basara/> (consulta: 19-IV-2018).

¹⁷ KIKKAWA, T., “Learning in gaming and simulation: what and how do we from the experience?”, *Mita Business Review*, vol. 50, n.º 6, 2008, pp. 19-31, espec. p. 21.

¹⁸ 三國志・30周年記念 (*Romance of the Three Kingdoms: trigésimo aniversario* [t.a.]), <https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi30th/> (consulta: 19-IV-2018).

¹⁹ SHIANG-KWEI, W., “Effects of Playing a History Simulation Game: Romance of Three Kingdoms”, en Ferdig, R.E. y Freitas, S. (eds.), *Interdisciplinary advancements in gaming, simulations and virtual environments: emerging trends*, Hershey, IGI Global, 2012, pp. 97-119, espec. pp. 109-110.

²⁰ TAKAHIRO, K. y SHUHEI, T., “Why is it Impermissible to Learn History Plesurably?”, en Wojdon, J. (ed.), *E-Teaching History*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2016, pp. 173-189, espec. p. 180.

²¹ TOKUOKA, H., “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 *NnY*” [t.a.]), *4Gamer*, 23 de marzo de 2016, <http://www.4gamer.net/games/268/G026859/20160317049/> (consulta: 10-V-2018).

Por otra parte, dado que en este trabajo se quiere analizar de forma específica el papel del videojuego como transmisor de contenidos históricos, también hemos considerado de interés realizar un estado de la cuestión sobre las investigaciones que han abordado el estudio de los videojuegos como vía para conocer y difundir la historia. Lo cierto es que desde sus inicios en los años setenta del siglo pasado, este medio de entretenimiento ha estado muy vinculado al mundo de la educación y, concretamente, a las asignaturas de historia. El primer videojuego que ilustra esta relación es *The Oregon Trail*, desarrollado por los profesores Don Rawitsch, Bill Heinemann y Paul Dillenberger en 1971 para que sirviera de apoyo a los niños a la hora de aprender historia americana.²² Dado que su fin era educativo, pertenece a la categoría de “juegos serios”.²³ Aunque se siguieron haciendo este tipo de videojuegos, sobre todo a finales de los años ochenta con la aparición de los primeros ordenadores personales multimedia, entraron en declive a finales de los años noventa debido a su pobre calidad y a la aparición de Internet.

Fue en esta última época cuando empezó a considerarse la posibilidad de utilizar videojuegos comerciales con fines educativos. Una de las primeras menciones a esta estrategia la hizo Kenneth Kolson en 1994,²⁴ viendo el potencial del videojuego *Sim City* (1989) para utilizarlo como complemento en sus clases sobre planificación de ciudades. A partir de este momento, aparecieron trabajos donde se analizaba el papel de los videojuegos comerciales en el aprendizaje, sobre todo de historia. Así, hemos de destacar la tesis de Kurt D. Squire, de 2004,²⁵ donde estudia el impacto de utilizar el videojuego *Civilization III* (2001) para aprender historia del mundo; poco después, en 2005, William Uricchio estudió la relación entre los simuladores, la historia y los juegos de ordenador.²⁶ Una obra fundamental es *Playing with the past: digital games and the simulation of history*²⁷ de Matthew Kapell y Andrew B.R. Elliott, editada en 2013. En este trabajo se ofrece un análisis detallado sobre la representación de la historia en el juego digital, analizando las formas en las que los jugadores interactúan y recrean el pasado histórico, y qué efectos tienen estas actividades en la construcción del pasado. Más recientemente, en 2014, se publicó un estudio sobre la potencialidad de los videojuegos a la hora de estudiar historia en “Teaching Historical Theory through Video Games”.²⁸ Sin embargo, en todos los ejemplos citados hasta ahora, se utilizan videojuegos de producción norteamericana para aprender historia

²² El jugador asume el papel del líder de una caravana que tiene que guiar a su grupo desde Independence (Misuri) hasta el valle de Willamette, por la Ruta de Oregón en 1848. *The Oregon Trail*, <https://classicreload.com/oregon-trail.html> (consulta: 19-IV-2018).

²³ ALVAREZ, J., DJAOUTI, D., JESSEL, J. y RAMPNOUX, O., “Origins of serious games”, en Ma, M., Oikonomou, A. y Jain, L.C. (eds.), *Serious games and edutainment applications*, Londres, Springer-Verlag London, 2011, pp. 25-43.

²⁴ KOLSON, K., “The Politics of City Planning Simulations”, *Annual Meeting of the American Political Science Association*, Nueva York, 1-4 septiembre 1994, Washington D.C., ERIC Clearinghouse, 1994, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED384539.pdf> (consulta: 10-V-2018).

²⁵ SQUIRE, K.D., *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, Tesis, Dpto. de Sistemas Tecnológicos para la Enseñanza, Universidad de Indiana, Indiana, 2004.

²⁶ URICCHIO, W., “Simulation, history and computer games”, en Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.), *The History Teacher*, EE.UU., Prensas del MIT, 2005, pp. 579-612.

²⁷ ELLIOTT, A.B.R. y KAPPELL, M., *Playing with the past: digital games and the simulation of history*, Nueva York, Bloomsbury Academic, 2013.

²⁸ WAINWRIGHT, A.M., “Teaching Historical Theory through Video Games”, *Handbook of Computer Game Studies*, vol. 47, n.º 4, 2014, pp. 327-341.

principalmente de dicho país.

El primer artículo que se ha encontrado sobre el uso de videojuegos, tanto japoneses como americanos, para estudiar historia asiática es de 2010 y lleva por título “Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries”.²⁹ Dos años después, en 2012, se publicó un trabajo, ya citado,³⁰ sobre el videojuego *Romance of the Three Kingdoms* como medio para aprender la historia china. En Japón no parece que este tema haya sido objeto de estudio, aunque hay varios artículos académicos que hablan sobre la utilización de videojuegos como herramientas educativas ya desde finales de la década de los noventa³¹ y, más recientemente, para aprender idioma japonés.³² Desafortunadamente, no hemos encontrado artículos sobre su papel en el aprendizaje de la historia nipona.

En cuanto a investigaciones realizadas en España, la utilización del videojuego como instrumento educativo comenzó a ser objeto de atención en el presente siglo. Es necesario mencionar el monográfico del año 2008 “Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis”, editado por Francesc Josep Sánchez i Peris,³³ que contiene trabajos de diferentes investigadores especialistas en el tema. También es relevante la obra de Pilar Lacasa, profesora de la Universidad de Alcalá y coordinadora del grupo de investigación *Imágenes, Palabras e Ideas*, titulado *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, editado en 2011,³⁴ que estudia los videojuegos comerciales considerados como instrumentos educativos. El estudio de la relación entre los videojuegos y la transmisión de la historia es relativamente reciente y fue impulsado por la creación en 2011 de un proyecto de carácter interuniversitario y multidisciplinar, vigente en la actualidad, *Historia y Videojuegos*,³⁵ pionero a nivel internacional, que ha sido financiado por el Gobierno Español a través de sus Planes I+D+i y cuyo investigador principal es el Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar, Catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia. Los miembros del equipo que desarrollan el proyecto han publicado numerosas aportaciones³⁶ que pueden servirnos de modelo metodológico para abordar nuestra investigación, aunque fundamentalmente abordan el estudio de los videojuegos como medio de transmisión de la historia medieval europea. Curiosamente a partir de estos trabajos empezaron a

²⁹ SNOW, C.E., “Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries”, *Community & Junior College Libraries*, vol. 16, n.º 2, 2010, pp. 128-135.

³⁰ SHIANG-KWEI, W., “Effects of Playing ...”, *op. cit.*

³¹ LOFTUS, G.R., “教育手段としてのビデオゲーム: 過去, 現在, 未来” (“Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro” [t.a.]), *Informe anual de Educación Psicológica en Japón*, vol. 36, 1997, https://www.jstage.jst.go.jp/article/pamjaep/38/0/38_22A_2/article/-char/ja/ (consulta: 10-V-2018).

³² ADACHI, S., “ビデオゲームと国語科教育” (“Videojuegos y educación de la Lengua Japonesa” [t.a.]), *新大國語* (*Shin Dai Koku Go*), n.º 33, 2010, pp. 25-52.

³³ SÁNCHEZ, F.J., “Monográfico: Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis”, *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, vol. 9, n.º 3, 2008.

³⁴ LACASA, P., *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011.

³⁵ *Historia y Videojuegos*, <http://www.historiayvideojuegos.com/> (consulta: 19-IV-2018).

³⁶ JIMÉNEZ, J.F. y MUGUETA, Í., “Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval”, *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Cáceres, 1-3 octubre 2013, Madrid, Bubok Publishing, 2014, pp. 634-642.

surgir artículos en periódicos,³⁷ así como trabajos académicos que abordaron la aplicación concreta de los videojuegos en distintos niveles de enseñanza.³⁸

En conclusión, mediante este recorrido a través de investigaciones previas realizadas se ha podido comprobar que apenas existen análisis sobre la representación del personaje histórico Oda Nobunaga en medios audiovisuales, concretamente en videojuegos y también hay una acusada falta de estudios relacionados con el interés de los videojuegos japoneses como medio para acercarse a su historia. Por el contrario, encontramos otros estudios que abordan la vinculación del videojuego y la historia de otras culturas que pueden servirnos como ejemplos metodológicos.

3. Objetivos del trabajo

Tras el análisis de los aspectos tratados en el estado de la cuestión se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

- Elaborar una introducción en la que se brinde una panorámica de la figura histórica de Oda Nobunaga y de cómo se ha mostrado en los medios audiovisuales actuales nipones (en especial en los videojuegos).
- Llevar a cabo el estudio monográfico del videojuego *NA: SoI* que contemple:
 - Un breve estudio sobre la serie *NnY*, en la que se exponga la trayectoria de la empresa de videojuegos Koei y del creador tanto de dicha empresa como de la saga que nos ocupa, y una reseña de los videojuegos de la serie, anteriores al juego objeto de nuestro trabajo.
 - El origen, intenciones y autoría, proceso de creación, características técnicas del producto y rasgos formales y estéticos del videojuego, objeto de análisis.
 - Las fuentes de su relato histórico, sus personajes, en especial Oda Nobunaga, y su puesta en escena y ambientación.
 - Su difusión y recepción (ventas, críticas y premios) en los países que se ha distribuido, centrándonos en Japón, EE.UU. y España.
- Elaborar todas las fichas catalográficas de los videojuegos de la serie, en especial del que nos ocupa.

4. Metodología

Para la realización de este estudio hemos trabajado teniendo en cuenta variados enfoques y perspectivas, contemplado otras disciplinas como la historia y la literatura. Hemos

³⁷ SÁNCHEZ, J.M. y VILLATORO, M., “¿Se puede aprender historia con los videojuegos de guerra?”, *ABC Cultura*, 19 de marzo de 2018, http://www.abc.es/cultura/abci-videojuegos-toman-relevo-cine-historico-cultura-popular-201803182323_noticia.html (consulta: 19-IV-2018).

³⁸ CUENCA, J.M. *et al.*, “Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO”, *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n.º 69, 2011, pp. 64-73.

aplicado algunas de las metodologías más asentadas en el campo de la historia del arte, decantándonos por un método iconográfico-iconológico, así como por aquellos planteamientos que conciben la historia del arte como historia de la cultura, aunque sin olvidar los necesarios análisis técnico y formal de las obras. Las labores que se han abordado para efectuar este trabajo pueden sintetizarse en las siguientes.

4.1. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material bibliográfico

La primera etapa de este trabajo ha consistido en la recopilación de bibliografía para su posterior lectura y análisis., dividida en varios apartados temáticos:

- Historia de Japón (en especial sobre el Japón medieval y Oda Nobunaga).
- Arte y arquitectura japonesas.
- Manifestaciones audiovisuales del Japón contemporáneo.
- Videojuegos (aspectos técnicos, artísticos, educativos y como transmisores de contenidos).
- Videojuegos en Japón, en especial de temática histórica.
- Trayectoria de la empresa Koei, sus creadores, responsables y productos.
- Serie *NnY* y en especial del videojuego *NA: SoI*.

Antes del inicio de esta investigación ya se contaba con conocimientos relativos a la bibliografía existente sobre dichas temáticas gracias al *Diploma de Especialización en Estudios Japoneses* y al *Máster de Estudios Avanzados en Historia del Arte*. En cuanto a bibliografía relativa a videojuegos, también se contaba con unos conocimientos previos gracias a haber cursado la asignatura de la especialidad de Computación titulada “Videojuegos”. A partir de este bagaje, para este trabajo se recopiló material bibliográfico específico utilizando Google Scholar, Google Books, Alcorze, Wordlcat, Archive.org, Dialnet, Jstor y Academia.edu. Especialmente relevante fue la consulta del catálogo digital de la Biblioteca Nacional de Portugal³⁹ y de la Real Academia de la Historia,⁴⁰ así como la Colección Digitalizada de la Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa⁴¹ y la página LibrosCiNii,⁴² un repositorio de libros, tesis y artículos específicos del mundo académico japonés.

Seleccionadas las publicaciones, pudieron consultarse a través de su lectura directa en bibliotecas (caso de la Biblioteca del Museo de Zaragoza que guarda la rica biblioteca personal, especializada en historia y arte japonés, del catedrático de la Universidad de Zaragoza Federico Torralba), a través de la red (trabajos digitalizados en distintos repositorios) y gracias al sistema de préstamo interbibliotecario o a su directa adquisición.

También se han consultado distintas webs de diversos contenidos verificando previamente su solvencia por estar vinculadas a universidades, reconocidos investigadores,

³⁹ *Biblioteca Nacional de Portugal*, <http://purl.pt/index/geral/PT/index.html> (consulta: 19-IV-2018).

⁴⁰ *Real Academia de la Historia*, <http://www.rah.es/biblioteca/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴¹ *国立国会図書館デジタルコレクション* (Colección Digitalizada de la Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa [t.a.]), <http://dl.ndl.go.jp/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴² *CiNii 図書* (Libros CiNii [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/books/?l=ja> (consulta: 19-IV-2018).

empresas del mundo del videojuego, museos... Hemos de señalar que también se ha hecho una búsqueda en las webs de revistas especializadas sobre videojuegos, que en la mayoría de los casos se encuentran en Internet.

De todos los trabajos consultados se elaboraron fichas de contenidos con campos prefijados, entre los cuales obviamente se encontraba la específica cita bibliográfica.

4.2. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material documental

Gran parte de nuestro material documental para el estudio del videojuego *NA: SoI* lo componen las numerosas entrevistas realizadas a su creador, Shibusawa Kô. Aunque conocido por no tener un contacto demasiado estrecho con la prensa, la celebración del trigésimo aniversario de la serie *NnY* en 2013, así como el trigésimo quinto aniversario de la creación de Koei en 2016, llevaron a una repentina abundancia de reportajes y entrevistas no sólo a Shibusawa, sino también a su mujer Erikawa Keiko, que también ha tenido un papel relevante en la empresa. Dicho material documental, que se encuentra íntegramente en japonés, ha sido publicado en revistas digitales, referenciadas en el apartado de bibliografía y fuentes. No obstante, tenemos constancia de que hay datos de interés, sobre todo de las primeras creaciones de Koei, en antiguas revistas localizadas en hemerotecas japonesas, que tendrán que consultarse en Japón en etapas posteriores de la investigación.

Dado que el trabajo trata un tema actual como es el videojuego, se hace necesario contactar con su creador o con alguien cercano al desarrollo de la serie, para plantearles un cuestionario acerca de *NA: SoI*. Se ha buscado la forma de contactar con el creador a través de correo postal, de redes sociales, o de algún *email*, buscándolo a través de su seudónimo, Shibusawa Kô (シブサワ・コウ, 渋沢光) y de su nombre real, Erikawa Yôichi (襟川陽一). Asimismo se han buscado formas de contactar con su esposa, Erikawa Keiko (襟川恵子), y con su hija mayor, que trabaja en la empresa de sus padres, Erikawa Mei (襟川芽衣). Se encontró la página de Facebook del productor, Ogasawara Kenichi (小笠原賢一), al que se le escribió en japonés preguntándole sobre la posibilidad de enviarle un cuestionario con motivo de una investigación universitaria. Además, se ha intentado contactar con las organizaciones que se ocupan de la distribución del juego. Por el momento estas gestiones no han dado resultado por lo que se ha concluido que tendrá que hacerse trasladándonos a Japón en etapas posteriores de la investigación.

Igualmente importante ha sido toda una serie de fuentes relacionadas con la parte histórica de este trabajo, en especial las relativas a la figura de Oda Nobunaga. Existen dos fuentes directas de obligada lectura para conocer a este general japonés como personaje histórico, *信長公記* (*Nobunagakôki* o *Shinchôkôki*) y la *Historia de Japam*.

Nobunagakôki es considerada, por todos los autores que han trabajado sobre Nobunaga, la fuente más importante para conocer la carrera de este general. Fue escrita en 1610 por Ôta Gyûichi (1527-1613), un antiguo vasallo de Nobunaga y testigo directo de muchos de los

eventos que narra. La obra ha sido traducida al inglés directamente desde el japonés y anotada por prestigiosos investigadores con el título *The Chronicle of Lord Nobunaga*.⁴³

Por otra parte, la *Historia de Japam* es una obra redactada por el padre jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597) que llegó a Japón en 1563 para participar en la misión evangelizadora de la Compañía de Jesús. A Fróis se le encargó que escribiera una crónica, que abarcó desde el año 1549 hasta 1593, de todos los asuntos relativos a la misión de los jesuitas en el archipiélago. El resultado fue la *Historia de Japam*, donde se recogen las experiencias personales de Fróis y de otros hermanos jesuitas, constituyendo un testimonio de incalculable valor para conocer el Japón del siglo XVI. El manuscrito original fue transcrito por el estudioso Josef Wicki.⁴⁴ Para la presente investigación se han leído el segundo (1981) y tercer volumen (1982), ya que son los que abarcan los años de gobierno de Nobunaga, al que Fróis llegó a conocer personalmente y para quién actuó de mediador en más de una ocasión.

Otra fuente fundamental relacionada con el videojuego son las cuatro novelas históricas que componen la saga *Kunitori Monogatari* (国盗り物語, “El Cuento del Ladrón de Países”)⁴⁵ redactadas por Shiba Ryôtarô (1923-1996). Es inexcusable consultar estos textos dado que Shibusawa ha comentado en varias entrevistas que su interés por el general japonés Oda Nobunaga, así como la inspiración directa para su saga de videojuegos *NnY*, surgió a raíz de su lectura. Estas novelas sólo están publicadas en japonés y hasta la fecha no se han hecho traducciones a ningún otro idioma. Por tanto, para analizarlas, la autora de este trabajo las ha leído en el idioma original.

Finalmente, fuentes fundamentales han sido las webs oficiales de la empresa Koei y de los videojuegos de la saga, donde se vierten contenidos sobre estos productos que son esenciales para el análisis de las obras. Todas ellas se referencian en el apartado de bibliografía y fuentes.

4.3. Trabajo de campo

El trabajo de campo en este caso consistió en jugar al videojuego *NA: SoI* para permitir su exhaustivo análisis y anotar en fichas prefijadas todos los aspectos de interés para nuestro estudio. Se compró la versión digital sin contenido descargable para PlayStation 4.

Este videojuego no era el primer contacto de la autora con los videojuegos desarrollados por Koei, ya que previamente había jugado a las sagas *Samurai Warriors* y *Dynasty Warriors* y al recientemente estrenado *Nioh* (2017). Por tanto, la jugabilidad, tanto a nivel de administración como de campaña, resultaba familiar. No obstante, y siendo esta una regla general en los

⁴³ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit.

⁴⁴ FRÓIS, L., *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.

⁴⁵ SHIBA, R., 国盗り物語 (一)・斎藤道三、前編 (El cuento del ladrón de países (1): SaitôDôsan, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2012. SHIBA, R., 国盗り物語 (二)・斎藤道三、後編 (El cuento del ladrón de países (2): SaitôDôsan, segunda parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2013. SHIBA, R., 国盗り物語 (三)・織田信長、前編 (El cuento del ladrón de países (3): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2014. SHIBA, R., 国盗り物語 (四)・織田信長、後編 (El cuento del ladrón de países (4): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2015.

videojuegos de Koei, *NA: SoI* es extremadamente complejo y completarlo requiere una considerable inversión de tiempo (aproximadamente ochenta horas). Por ello, el trabajo con el videojuego se ha complementado con el visionado de *walkthroughs* en YouTube para analizar aquellas partes que no llegaron a poder desbloquearse durante la realización del trabajo. Se ha utilizado este mismo sistema con los demás videojuegos de la saga para establecer los pertinentes precedentes del juego estudiado.

En el proceso de juego de tales productos fuimos tomando también notas de los aspectos que nos interesaban para llevar a cabo nuestro estudio, así como las capturas de aquellas imágenes que eran relevantes para el mismo.

Por otra parte, para establecer los cotejos pertinentes con otros productos nipones populares audiovisuales (cine, televisión, *anime*) donde Nobunaga tiene un papel relevante, u otros videojuegos donde esta figura histórica es también protagonista, hemos tenido que proceder a su visualización o juego, en su caso. En todos los casos también hemos ido anotando en fichas catalográficas prefijadas los detalles e imágenes que eran de interés para nuestro estudio.

4.4. Organización de la información recogida y estructura del trabajo

Una vez realizados los pasos anteriores, se procedió a la organización, análisis y estudio de la información obtenida para plantear el esquema de este TFM:

- *Presentación del trabajo.* Se expone la delimitación del tema y las causas de su elección; el estado de la cuestión, donde se comentan las investigaciones realizadas hasta el momento en el campo escogido; se plantean los objetivos; se detalla la metodología que ha llevado a la prosecución de los objetivos propuestos, así como la justificación de las partes del trabajo, para acabar con los agradecimientos.
- El *desarrollo del trabajo* se divide en dos bloques:
 - En el *primer bloque* se incluye una contextualización en la que se presenta la figura histórica de Oda Nobunaga y una panorámica de su impacto en diversas manifestaciones audiovisuales del Japón contemporáneo, centrándonos especialmente en la industria del videojuego.
 - El *segundo bloque* es un estudio monográfico del videojuego *NA: SoI*:
 - Quién, cómo y por qué se generó la saga de videojuegos de la que forma parte, presentando una panorámica de la empresa que la ha producido, así como la biografía del creador de la empresa y de esta serie. Dado que el videojuego objeto de estudio es parte y culminación de esta serie, se hace asimismo un breve repaso por sus anteriores títulos.
 - Las características técnicas del producto, con especial atención a sus gráficos y a su jugabilidad.
 - Las fuentes que se han utilizado para su concepción y para su realización.
 - Su puesta en escena (indumentarias, peinados y complementos de personajes

masculinos y femeninos) y ambientación (arquitecturas y paisajes) verificando su adecuación a la realidad histórica.

- La representación de Oda Nobunaga y su imagen (física y caracterológica), efectuando un análisis comparativo entre su representación en el videojuego estudiado con la proporcionada en otros medios audiovisuales.
- Se finaliza el trabajo con unas *conclusiones*, en las que se resaltan las aportaciones más relevantes del estudio y en las que se juzga la eficacia del juego como instrumento de transmisión y conocimiento de la historia nipona.
- Unos *anexos* complementan el trabajo, donde se incluyen las fichas catalográficas de los videojuegos de la saga *NnY* y una recopilación de críticas, ventas y premios que ha tenido el juego. En los *apéndices* se recogen las biografías de los personajes históricos que participan en el videojuego y un glosario de términos informáticos, que hemos considerado importante incluir para facilitar la comprensión dada la especificidad de la nomenclatura utilizada.
- Con la *relación bibliográfica y de fuentes*, se concluye el trabajo.

5. Agradecimientos

En primer lugar, quiero dar la gracias a mis directoras, por sus consejos, apreciaciones y orientación general a lo largo del trabajo y del máster. También quiero expresar mi agradecimiento a los profesores del Departamento de Historia del Arte, cuya dedicación ha sido esencial en la realización de este trabajo.

También doy las gracias por el total apoyo que me han prestado siempre mis padres para que mis estudios puedan ir saliendo adelante. Por último, tampoco puedo olvidar a mi hermana y a mis amigos, por su paciencia y cariño.

II. DESARROLLO ANALÍTICO

1. Oda Nobunaga. Su realidad histórica y representación en productos audiovisuales del Japón actual

1.1. Biografía de Oda Nobunaga⁴⁶

Oda Nobunaga constituye una figura histórica de extraordinaria relevancia en el Japón Medieval, época que abarca los periodos Kamakura (1185/1192-1333), Muromachi (1333-1573) y Momoyama (1573 -1603) y que se caracterizó por la organización feudal del país y por el poder de la casta militar que dominó el gobierno de la nación.

Fue en el periodo Kamakura⁴⁷ cuando en la esfera política nipona apareció el primer *shôgun* (将軍),⁴⁸ un dictador militar que tenía el poder de facto en la sociedad japonesa, mientras que el emperador quedó relegado a una figura representativa. El *shôgun* era servido por unos señores feudales o *daimyô* (大名), unidos a él a través de relaciones de vasallaje, que dominaban amplios territorios y que, a su vez, eran asistidos por la casta guerrera, los samuráis, que ganaron preeminencia durante esta época. El énfasis en lo militar del nuevo gobierno, el *bakufu* ((幕府) provocó cambios no sólo en el orden político, sino también en los rasgos culturales, morales e intelectuales de la sociedad japonesa.

El sistema del *bakufu* se mantuvo relativamente estable hasta el periodo Muromachi. El creciente poder de los *daimyô* y las luchas internas por la sucesión del *shôgun* Ashikaga Yoshimasa desembocaron en las Guerras Ônin (1467-1477).⁴⁹ Esta guerra civil se considera el inicio del periodo Sengoku,⁵⁰ que se dilató hasta el año 1603, caracterizado por una ausencia casi total de poder centralizado y por las constantes luchas entre los señores feudales, que tenían como objetivo alcanzar el control de la totalidad del país. En el contexto de esta época tan conflictiva destacaron las figuras de tres *daimyô* que posteriormente serían llamados los Tres Pacificadores de Japón: Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) y Tokugawa Ieyasu (1543-1616). Estos tres generales dieron grandes pasos para alcanzar la pacificación del país, siendo Ieyasu, nombrado *shôgun* en 1603, el que finalmente consiguió unificar el archipiélago nipón, dando lugar al inicio de una época de paz y aislamiento conocida

⁴⁶ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit. FRÓIS, L., *Historia de Japam II (1565-1578)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1981. FRÓIS, L., *Historia de Japam III (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1982.

⁴⁷ MIKISO, H., *Breve Historia...*, op. cit., pp. 36-43.

⁴⁸ Título histórico de rango militar que era concedido por el emperador a un poderoso señor feudal, en el que delegaba el gobierno real del país.

⁴⁹ TURNBULL, S., "The Loyalty to the shogun collapses", *War in Japan 1467-1615*, Oxford, Osprey, 2002, pp. 12-15.

⁵⁰ En la historiografía, el periodo Sengoku suele considerarse un periodo entre las eras Muromachi y Momoyama que, por sus características particulares y diferentes a cualquier otro periodo de la historia japonesa, ha recibido nombre propio. TURNBULL, S., *War in Japan 1467-1615*, Oxford, Osprey, 2002.

como la era Edo (1603-1868),⁵¹ en la que Japón fue regido por el *bakufu* formado por miembros de esta dinastía.

En este proceso de unificación, Oda Nobunaga fue una figura esencial. Hijo de Oda Nobuhide, uno de los *daimyô* a cargo de la provincia de Owari,⁵² nació en aquel lugar en 1534. En contra de las recomendaciones de su maestro Hirate Masahide, Nobunaga pasó una juventud despreocupada, hasta el punto de que la gente del castillo y del pueblo le llamaba “el gran idiota”.⁵³ En 1548, su padre lo casó con Nô-hime, hija de Saitô Dôsan, *daimyô* de la vecina provincia de Mino. Tras la repentina muerte de su padre a la temprana edad de cuarenta y dos años, Nobunaga heredó el título de *daimyô* aunque no contaba con el apoyo ni de sus vasallos ni de su familia, ya que todos estaban convencidos de que llevaría al clan a la ruina. Tras el asesinato de su hermano, Oda Nobukatsu, asumió el control de Owari en 1558. Su primera campaña importante fue la Batalla de Okehazama (1560) durante la que el pequeño ejército del clan Oda se enfrentó a la fuerza invasora de su poderoso vecino, el clan Imagawa. Contra todo pronóstico, el clan Oda ganó, por lo que Nobunaga empezó a adquirir reputación como gran estratega militar.

Durante los años siguientes, Nobunaga se dedicaría a seguir conquistando gran parte del archipiélago nipón, destacando entre sus campañas la Batalla de Anegawa contra su cuñado Azai Nagamasa en 1570 (que estuvo precedida por la traición de éste durante la Batalla de Kanegasaki),⁵⁴ las diversas batallas contra los monjes de la secta *Ikkô-shû*,⁵⁵ la terrible campaña de exterminación en el Monte Hiei⁵⁶ en 1571 o la Batalla de Nagashino,⁵⁷ donde ganó gracias a lo innovador de sus tácticas, logrando unificar todas las provincias del centro de Honshû. Llegó incluso a elevar a la posición de *shôgun* al caído en desgracia Ashikaga Yoshiaki, si bien tras una serie de desacuerdos entre ambos líderes, provocados por la ineptitud como regente del *shôgun* y

⁵¹ HALL, J.W. (ed.), *The Cambridge History of Japan: Volume 4, Early Modern Japan*, Cambridge, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1991, pp. 128-161.

⁵² Parte de la actual provincia de Aichi, incluyendo la ciudad de Nagoya.

⁵³ Viendo el comportamiento errático de Nobunaga durante su juventud, Hirate se suicidó para hacerle comprender lo erróneo de su conducta. A este tipo de suicidio se le llamaba *kanshi* (諫死). GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 69.

⁵⁴ La Batalla de Kanegasaki (1570) fue una batalla contra el clan Asakura por la conquista del Castillo de Kanegasaki donde Azai Nagamasa (1545-1573), cuñado de Nobunaga, le traicionó, provocando su derrota. *Ibidem*, pp. 142-143.

⁵⁵ COLLINS, R., “An Asian Route to Capitalism: Religious Economy and the Origins of Self-Transforming Growth in Japan”, *American Sociological Review*, vol. 62, n.º 6, 1997, pp. 843-865.

⁵⁶ Esta campaña es de las más famosas de Nobunaga, y la que se suele utilizar para ejemplificar su crueldad. En una campaña anterior, Nobunaga había mandado una carta a los monjes guerreros de Enryakuji, donde les pedía ayuda y les avisaba de las terribles consecuencias si se negaban a prestársela. Dado que los monjes se negaron, en 1571 Nobunaga decidió hacer una expedición punitiva a su base, el Monte Hiei, considerado el centro espiritual de la capital imperial (aunque su función se había deteriorado mucho en los últimos años). En esta campaña, no sólo ordenó matar a los monjes guerreros y prender fuego a sus numerosísimos templos, sino que también ordenó dar muerte a los civiles que habitaban en el monte, incluyendo mujeres, ancianos, niños y estudiosos. Se persiguió a los supervivientes y no se hicieron prisioneros. GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 164-166.

⁵⁷ La Batalla de Nagashino (1575) se libró entre las fuerzas de Nobunaga y las de Takeda Katsuyori. Es famosa porque fue la que de alguna manera marcó el inicio de una nueva era en las guerras del archipiélago nipón al ser de las primeras que utilizó la táctica de la salva, consistente en la rotación de las filas de arcabuceros para conseguir un fuego continuo. *Ibidem*, pp. 222-226. TURNBULL, S., *Nagashino: 1575*, Oxford, Osprey, 2000.

el deseo de Nobunaga de mantener su independencia,⁵⁸ se vería obligado a expulsarlo en 1573, dando fin al shogunato de los Ashikaga. Otras batallas, como el exterminio de los pueblos ocultos de los ninjas⁵⁹ en Iga,⁶⁰ se engloban dentro del campo de la ficción.

Nobunaga, además, no sólo destacó en el arte de la guerra. Es considerado uno de los más grandes administradores que ha habido en Japón, siendo uno de los primeros impulsores del libre comercio⁶¹ y pionero en la construcción de infraestructuras modernas (carreteras, puentes, cañerías),⁶² lo que derivó en un florecimiento económico sin precedentes del Japón feudal. A todo ello se le suma una curiosidad intelectual sin límites, que le llevó a aceptar e incluso fomentar la presencia de los primeros europeos que llegaron a Japón, comerciantes portugueses, desde 1543, y misioneros españoles, lusitanos e italianos, fundamentalmente de la Compañía de Jesús, a partir de 1549.⁶³ Nobunaga integró algunas mejoras técnicas introducidas por los europeos (caso de los arcabuces) y se le atribuye la construcción de los primeros castillos japoneses preparados para resistir el ataque de armas de fuego. También destacó su labor de diplomático, sobre todo en sus relaciones con los misioneros cristianos, si bien él mismo parecía no tener ningún tipo de creencia religiosa.⁶⁴ Fue además un gran mecenas de las artes y un apasionado coleccionista.⁶⁵ A pesar de todo ello, su personalidad también tiene una faceta más negativa, sobre todo relacionada con su carácter vengativo y cruel.⁶⁶

Algunos de sus vasallos más preeminentes fueron Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu y Akechi Mitsuhide (1528-1582). Fue este último el que, por causas desconocidas incluso a día de hoy, le traicionó durante el llamado “Incidente de Honnôji” la noche del 1 de junio de

⁵⁸ Nobunaga rechazó en varias ocasiones títulos oficiales otorgados por el *shôgun* (GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 141-142) o incluso por el emperador (*ibidem*, p. 231), más interesado en seguir con su campaña de unificación que en asegurarse un puesto en la corte.

⁵⁹ 忍者. También llamados *shinobi*, el término se refiere a un grupo de mercenarios entrenados especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra entre las que se incluía el asesinato, espionaje y guerra de guerrillas, con el fin de lograr una ventaja que pudiera ser decisiva en el campo de batalla. Su origen se encuentra en el siglo XII, en las Guerras Genpei, considerándose que uno de los primeros libros sobre el arte de los ninjas fue escrito por el héroe Minamoto Yoshitsune (1159-1189). TRENGROUSE, T.M., “The Ninja”, *Central Intelligence Agency*, 22 de septiembre de 1993, https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol9no2/html/v09i2a06p000_1.htm#1-for-example-in (consulta: 21-VI-2018).

⁶⁰ En *La Crónica de Nobunaga* se habla de la invasión de la provincia de Iga: GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 410. Sin embargo, el que hubiera ninjas (que no se mencionan en la crónica) o no, sigue perteneciendo al ámbito de la especulación.

⁶¹ *Ibidem*, p. 137.

⁶² *Ibidem*, pp. 217, 328, 459.

⁶³ BOXER, C.R., *The Christian Century in Japan, 1549-1650*, Berkeley, Prensas de la Universidad de California, 1951.

⁶⁴ Este tema es mencionado directamente en la descripción dada por Fróis. A través de la lectura de sus cartas y de *La Crónica de Nobunaga*, se puede concluir que, aunque efectivamente no parecía adherirse a ningún culto, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida.

⁶⁵ En *La Crónica de Nobunaga* se hacen numerosos inventarios de las obras de arte que Nobunaga iba adquiriendo para su colección, destacando la adquisición de varios *emakimono* (GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 242), pinturas chinas y jarrones (*ibidem*, p. 277).

⁶⁶ A lo largo de la crónica se describen varias venganzas muy violentas que Nobunaga tomó contra gente que le había atacado o traicionado varios años antes. Por mencionar un caso concreto, en 1573 Nobunaga torturó y mató a Sugitani Zenjûbô, un hombre que le había disparado (y fallado) en el camino de vuelta de una campaña en 1570. *Ibidem*, pp. 199-200.

1582, cuando rodeó y atacó el templo de Honnôji en Kioto donde se estaba hospedando Nobunaga con su guardia personal. Al verse superado, Nobunaga prendió fuego al templo y, aunque se supone que se hizo *seppuku*⁶⁷ en el interior del edificio, no se sabe a ciencia cierta lo que ocurrió. En cuanto a Akechi Mitsuhide fue asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

Finalmente, en cuanto al aspecto físico de esta carismática figura, señalaremos que son muy escasas las fuentes que han llegado hasta nosotros. Una de ellas viene de la mano del jesuita Fróis, quien nos legó una minuciosa descripción tanto de la fisonomía como del carácter del *daimyô* tras su primera audiencia con él en 1569:

“[...] homem de mediana estatura, delgado do corpo, de pouca barba, a voz muito entoada, e em extremo belicozo e dado ao exercicio militar; ambicioso de honra, severo na justiça, não deixava passar sem castigo offensa que se lhe fizesse; algumas obras uzava de humanidade e misericordia; [...] pouco ou quazi nada sugeito ao conselho dos seos, em extremo grao temido e venerado de todos; [...]chanissimo em seo tratamento, arrogante em sua opinião [...] desprezador de todo culto e veneração dos camis e fotoques, e de todos os agouros e superstições gentílicas; [...] inimigo de dilações e grandes preambulos quando se com elle fallava [...]”.⁶⁸

Sin embargo, las fuentes visuales más directas para conocer al personaje son los tres retratos⁶⁹ que se conservan sobre su figura.

El primero de ellos es un rollo ilustrado pintado en seda de 70×31.2 cm por Kanô Motohide el 2 de junio de 1583 con motivo del primer aniversario de la muerte de Nobunaga. Fue encargado por Yogo Masakatsu, guardián del castillo de Koromo y vasallo de Nobunaga, y posteriormente legado al templo Chôkô-ji, en Aichi, templo familiar de Masakatsu, donde se conserva actualmente. Tiene la categoría de Tesoro Nacional. De entre los tres retratos que se conservan, se dice que es el que más se acerca a la realidad.⁷⁰ En este retrato se le representa sentado encima de un *tatami* con los bordes decorados con un patrón de estilo Kôryo, vestido con un *kataginu* color verde oscuro decorado con hojas de paulonia. Aunque no se aprecia claramente, parece llevar el pelo recogido en un *mage*, en la mano derecha sujeta un abanico, mientras que la izquierda la tiene flexionada ligeramente, y en la cadera lleva una katana corta. En cuanto a la cara, tiene



Fig. 1. Retrato de Nobunaga. – Aichi Cultural Properties Navi, <https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazaina/vi/yukei/kaiga/kunisitei/0137.html> (consulta: 21-VI-2018).

⁶⁷ 切腹. Llamado vulgarmente en Occidente *harakiri* (腹切), era una forma de suicidio ritual por desentrañamiento única en Japón durante siglos. FUSE, T., “Suicide and culture in Japan: A study of seppuku as an institutionalized form of suicide”, *Social psychiatry*, vol. 15, n.º 2, 1980, pp. 57-63, espec. p. 57.

⁶⁸ FRÓIS, L., *Historia de Japam II...*, op. cit., pp. 239-240.

⁶⁹ 神戸市立博物館・織田信長像 (Museo Municipal de Kobe - Retrato de Oda Nobunaga [t.a.]), http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin_new/410.html (consulta: 21-VI-2018).

⁷⁰ 豊田市郷土資料館・紙本著色織田信長像 (Museo de Historia Local de la Ciudad de Toyota – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda [t.a.]), http://www.toyota-rekihaku.com/bunka/01_kaiga/win/04.html (consulta: 21-VI-2018).

cejas finas, ojos almendrados con doble párpado, una nariz larga y grande que contrasta con una boca pequeña, un bigote prácticamente horizontal y, en la barbilla ligeramente afilada, puede apreciarse una perilla.

El segundo retrato también es un rollo ilustrado pintado en seda en 1583, de 73.3×36.8 cm. Fue pintado por el monje Kokei Sôchin, y actualmente se conserva en el templo Sôken-ji, en Shiga. También tiene la categoría de Tesoro Nacional. De entre los tres retratos de Nobunaga conservados, es el único en el que aparece vestido con ropa formal. Va vestido con un *sokutai* negro y un *kanmuri* en la cabeza, sentado en un *tatami*. En la mano derecha lleva un abanico, la mano izquierda no es visible, y en este caso lleva a la cintura una katana larga ricamente decorada. Los rasgos de la cara son prácticamente idénticos al del retrato anterior, con poco pelo, las cejas finas, los ojos almendrados de doble párpado, la nariz grande y larga, el bigote encima de la boca pequeña y un atisbo de perilla.⁷¹



Fig. 3. Retrato de Nobunaga. – *Kyôto Shinbun*, <https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092> (consulta: 21-VI-2018).

El tercer retrato vuelve a ser un rollo ilustrado pintado en seda, de 115×51 cm, se cree que por Kanô Eitoku en 1584, encargado por Hideyoshi con motivo de la celebración del segundo aniversario de la muerte de Nobunaga.⁷² Actualmente, se encuentra guardado en el Daitoku-ji (ciudad de Kioto). En general, parece ser muy similar al primer retrato descrito: una vez más se le representa sentado en un *tatami* decorado con patrones de estilo Kôryô, vestido con un *kataginu* marrón con hojas de paulonia en los hombros. La posición de las manos, así como la presencia del abanico y de la katana corta son iguales a las del primer retrato. Los rasgos físicos se mantienen los descritos hasta ahora.

Estos retratos serían la base que posteriormente marcó la iconografía asociada al personaje, y persistiría en los *ukiyo-e*⁷³ de los periodos Edo (1603-1868) y Meiji (1868-1912). Por citar algunos ejemplos concretos,

Nobunaga aparece vestido con *kataginu* y rasgos similares a los descritos en una de las estampas de Utagawa Kuniyoshi (1798-1861), datado entre 1847-1852, donde aparece montado en un



Fig. 2. Retrato de Nobunaga. – Museo de la Ciudad de Kobe, http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin_new/410.html (consulta: 21-VI-2018).

⁷¹ 神戸市立博物館... (Museo Municipal de Kobe... [t.a.]), *op. cit.*

⁷² “永徳の信長像や探幽の障壁画 京都・大徳寺、16日から特別展” (“Retrato Nobunaga hecho por Eitoku, pinturas murales de Tanyû y otras cosas. Kioto-Daitoku-ji, exposición especial a partir del día 16” [t.a.]), *Kyôto Shinbun*, 15 de septiembre de 2017, <https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092> (consulta: 21-VI-2018).

⁷³ 浮世絵 (“pinturas del mundo flotante” [t.a.]). Género pictórico y gráfico de carácter popular. BARLÉS, E. y ALMAZÁN, D., *Estampas Japonesas. Historia del grabado japonés y de su presencia en España*, Zaragoza, CAI y Fundación Torralba, 2007. Entre los temas representados en los *ukiyo-e* se encontraba el *musha-e*; en el que se representaban héroes y guerreros del pasado. IWAKIRI, Y. y KING, J., *Japanese Warrior Prints 1646-1905*, Leiden, Hotei, 2007.

caballo supervisando las reparaciones del castillo Naka-ura Sarukichiro;⁷⁴ vestido con ropa informal pero manteniendo los rasgos físicos, tenemos el *ukiyo-e* de Utagawa Yoshitora (?-1880) “Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón” pintado en 1866;⁷⁵ Ochiai Yoshiiku (1833-1904) también lo representaría en “Oda Kazusanosuke Nobunaga” de 1867;⁷⁶ Tsukioka Yoshitosi (1839-1892) elegiría representarlo de manera similar a los retratos pero con el bigote y la perilla resaltados en “Oda Nobunaga”, de 1878.⁷⁷



Fig. 4. Ejemplos de *ukiyo-e* donde aparece Nobunaga: frente al castillo de Naka-ura Sarukichiro (izquierda), “Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón” (centro) y “Oda Kazusanosuke Nobunaga” (derecha) - *Ukiyo-e.org*, <https://ukiyo-e.org/> (consulta: 20-VIII-2018).

1.2. Oda Nobunaga en los medios audiovisuales japoneses contemporáneos

La representación de los héroes y hechos del pasado de Japón, sobre todo centrados en épocas de conflicto, siempre ha sido popular en el archipiélago nipón.⁷⁸ Particularmente el virulento periodo Sengoku ha sido continua fuente de inspiración para las artes del país nipón.

Ya en los periodos Kamakura y Muromachi se desarrolló un género literario, el *gunki monogatari* o “relatos de guerra” cuya temática eran las guerras civiles que tuvieron lugar durante los siglos XII y XVI.⁷⁹ Posteriormente, durante el periodo Edo se multiplicaron las formas de expresión artística japonesa, lo que dio lugar a la representación de la temática guerrera en géneros teatrales como el *kabuki* y el *bunraku*,⁸⁰ así como en el género gráfico de

⁷⁴ Triptych print, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00695764_001_1 (consulta: 20-VIII -2018).

⁷⁵ Oda Nobunaga - Sixty-odd Famous Generals of Japan, <https://ukiyo-e.org/image/artelino/16893g1> (consulta: 20-8-2018).

⁷⁶ 「小田上総介信長」 (“Oda Kazusanosuke Nobunaga” [t.a.]), <https://ukiyo-e.org/image/metro/5264-009-001> (consulta: 20- VIII -2018).

⁷⁷ Oda Nobunaga, from, https://ukiyo-e.org/image/harashobo/14227_3 (consulta: 20- VIII -2018).

⁷⁸ BARLÉS, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre los videojuegos...”, *op. cit.*

⁷⁹ FRÉDÉRIC, L., *Japan Encyclopedia*, Londres, Prensas de la Universidad de Harvard, 2002, p. 268.

⁸⁰ El *kabuki* (歌舞伎) es una forma de teatro tradicional caracterizada por la música, la indumentaria, los dispositivos escénicos, así como por unos estilos de actuación específicos. CAVAYE, R., *Kabuki: teatro tradicional japonés*, Gijón, Satori, 2008. *Bunraku* (文楽) se caracteriza por la utilización de marionetas, la presencia de un narrador, el acompañamiento musical del *samisén* y sus cuidadas narraciones. Durante la época Edo llegó a haber un género de *kabuki* y *bunraku* llamado *jidaïmono*, cuya temática eran conflictos de periodos anteriores. KEENE, D.,

carácter popular *ukiyo-e*, antes mencionado. Tras el fin del periodo Edo y la apertura forzosa de Japón por parte de las potencias occidentales durante el periodo Meiji (1868-1912)⁸¹ hubo un mayor énfasis en la representación de las victorias de guerra y de héroes contemporáneos mediante el género *sensô-e*.⁸² Ya durante el siglo XX, en el propio Japón se volvió a la representación de los héroes del pasado a través de la literatura y de las nuevas formas de expresión audiovisual, como el cine, la televisión, el *anime* (muchas veces vinculado al manga) y, a finales del mismo siglo, los videojuegos.

En estas nuevas formas de expresión artística, la especial popularidad de Nobunaga es innegable, y así lo vemos en su recurrente presencia en los medios audiovisuales actuales japoneses. Podemos conjeturar tres causas principales por la que se produce este fenómeno.

La primera es el éxito del que gozan en la cultura japonesa los héroes caídos del pasado, aquellos que mueren trágicamente después de una trayectoria brillante sin haber logrado alcanzar sus sueños, como es el caso de Nobunaga.⁸³

La segunda es el misterio que rodea su figura,⁸⁴ sobre todo a raíz del “Incidente de Honnôji”. La repentina traición de Mitsuhide, de la que todavía no se encuentra explicación, y el hecho de que no esté verificado si realmente murió allí,⁸⁵ han dado lugar a una infinidad de teorías y de literatura al respecto,⁸⁶ que han alimentado su popularidad como figura mítica más allá de su faceta como personaje histórico.

La última sería la compleja personalidad y especial carisma de Nobunaga, que impide encasillarlo en el rol de héroe o villano: su determinación, visión de futuro, así como sus medios innovadores y poco ortodoxos, rasgos poco comunes no sólo en su época sino incluso en la sociedad actual nipona, lo presentan como un hombre moderno de singular encanto para gente de todas las épocas.⁸⁷

Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre, Nueva York, Kodansha, 1974.

⁸¹ JANSEN, M.B., “The Meiji Restoration”, *The Cambridge History of Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1989, pp. 308-366.

⁸² ALMAZÁN, D., “Del samurái al acorazado: evolución de la imagen de la guerra en el grabado japonés de la era Meiji (1868-1912)”, en Cabañas Bravo, M., López-Yarto Elizalde, A. y Rincón García, W. (coords.), *Arte en tiempos de guerra*, Madrid, CSIC, 2009, pp. 283-294.

⁸³ MORRIS, I., *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975.

⁸⁴ “織田信長はなぜ時代を超えて愛されるのか？小栗旬&柴咲コウも心酔” (“¿Por qué Oda Nobunaga es querido da igual la época? Oguri Shun y Shibasaki Kô también están admirados” [t.a.]), *Cinema Today*, 22 de enero de 2016, <https://www.cinematoday.jp/news/N0079716> (consulta: 21-VI-2018).

⁸⁵ El Incidente de Honnôji aparece descrito, de manera prácticamente idéntica, tanto en *La Crónica de Nobunaga* (GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 469-470) como en la *Historia de Japam* (FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, op. cit., pp. 341-342). Ambas descripciones coinciden que, tras ser herido en el brazo intentando repeler a los traidores, Nobunaga se retiró al interior del templo y le prendió fuego. Por ello, no está claro si murió haciéndose *seppuku* (como afirma *La Crónica de Nobunaga* aunque sin base), si murió quemado vivo o si sobrevivió, como algunas teorías defienden. En la *Historia de Japam* se añade, además, que el fuego no dejó rastro, por lo que no se encontraron trazas de su cadáver.

⁸⁶ Se han encontrado más de cien artículos académicos tratando el tema: *CiNii*・日本の論文をさがす・「本能寺の変」(*CiNii* – *Buscar artículos japoneses* – “el incidente de Honnôji” [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/search?q=本能寺の変&type=0&l=en> (consulta: 21-VI-2018).

⁸⁷ Esta última opinión es compartida por el productor del videojuego: MCGEE, M., “Who the Hell is Oda Nobunaga?”, *GamesRadar+*, 13 de noviembre de 2015, <https://www.gamesradar.com/who-the-hell-oda-nobunaga/> (consulta: 21-VI-2018).

A. Oda Nobunaga en el cine japonés

Se denomina con el término *jidaigeki*⁸⁸ a un género del cine nipón ambientado en una época histórica de Japón, fundamentalmente la medieval o el periodo Edo. Es en este contexto donde encontramos la mayoría de las películas en las que Nobunaga juega un papel relevante. Lamentablemente, no existen estudios específicos sobre la presencia de esta figura en el cine japonés y solo encontramos algunas referencias en trabajos que abordan temáticas más amplias.⁸⁹ Por ello, para hacer este apartado, se ha realizado una investigación específica, efectuando en muchos casos la visualización directa de las películas localizadas.



Fig. 5. Fotograma de *Wakaki Hi no Nobunaga* – Kadokawa DVD, <https://www.kadokawa-pictures.jp/official/nobunaga/> (consulta: 21-VI-2018).

Nobunaga es un personaje recurrente en el cine japonés, que cuenta con apariciones ya en el cine mudo.⁹⁰ Su primera película protagonista es *The Adventurer Nobunaga* (1940),⁹¹ que narra su infancia y adolescencia.⁹² Esta película tuvo un *remake*, *Wakaki Hi no Nobunaga* (1959),⁹³ basado en una obra de *kabuki*,⁹⁴ donde se ponía énfasis en su dura infancia, incomprendido por su madre y criado por Hirate. *Fûnji Nobunaga* (1959)⁹⁵ vuelve, una vez más, a centrarse en su adolescencia, concretamente tras la muerte de su padre. Del mismo director tenemos *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga* (1955),⁹⁶ basada en la serie de novelas históricas *Oda Nobunaga*.⁹⁷ Vuelve a narrarse la adolescencia del general, centrándose esta vez en la relación con su mujer, *Nô-hime*, y con su suegro, *Saitô Dôsan*. Hay que destacar que, aunque estas películas están fundamentadas en hechos históricos y aparecen eventos narrados en los textos escritos, su principal preocupación no era la fidelidad histórica sino el entretenimiento,⁹⁸ una constante que se repetirá en la mayoría de los ejemplos analizados.

⁸⁸ 時代劇 (“drama de época” [t.a.]). GALLOWAY, P., *Stray Dogs & Lone Wolves: The Samurai Film Handbook*, California, Stone Bridge Press, 2005.

⁸⁹ STOREY, S., *Digital...*, op. cit., p. 30.

⁹⁰ IMDB lista dos películas mudas donde aparece Nobunaga. Por desgracia, no se han podido localizar o sea que no se puede confirmar que aparezca en ellas. *Geigi teodori Shinbashi no bu nagauta tsurukame* (1899), <https://www.imdb.com/title/tt2211936/> (consulta: 20-VI-2018). *Geigi teodari Shinbashi no bu nagauta kagetsu no shiki* (1899), https://www.imdb.com/title/tt2331914/?ref=pro_tt_pub_visitcons (consulta: 20-VI-2018).

⁹¹ MAKINO, M., *Oda Nobunaga*, Bunkyô, Nikkatsu, 1940.

⁹² BARRETT, G., *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, EE. UU., Prensas de la Universidad de Susquehanna, 1989, p. 35.

⁹³ MORI, I., *Wakaki Hi no Oda Nobunaga*, Chiyoda, Daiei, 1959.

⁹⁴ *Kabuki21: WAKAKI HI NO NOBUNAGA*, <https://www.kabuki21.com/wakaki.php> (consulta: 7-VI-2018).

⁹⁵ KÔNO, T., *Fûnji Oda Nobunaga*, Kioto, Tôei Kyôto, 1959.

⁹⁶ KÔNO, T., *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga*, Kioto, Tôei Kyôto, 1955.

⁹⁷ YAMAOKA, S., *Oda Nobunaga*, Tokio, Kôdansha, 1955-1960, 5 vols.

⁹⁸ STANDISH, I., *A New History of Japanese Cinema*, Londres, Continuum, 2005, p. 103.

En los años sesenta, Nobunaga aparece en *A Band of Assassins* (1962),⁹⁹ donde un grupo de ninjas de Iga tiene la misión de asesinarlo para vengarse de la muerte de sus compañeros. Aquí se da una visión muy negativa del *daimyô*, como un señor cruel, caprichoso, excéntrico y cobarde, que maltrata a sus generales y sale a la ciudad para abusar de sus vasallos. La película tuvo una continuación en *Zoku Shinobi no Mono* (1963),¹⁰⁰ donde los ninjas han sido prácticamente masacrados por Nobunaga. En esta película el personaje muestra alguna faceta más, como su prudencia a la hora de trazar planes o la relación cercana con su hijo mayor, aunque se mantiene la interpretación de la primera película como villano, que asesina monjes y humilla constantemente a Mitsuhide, quien se verá obligado a perpetrar el Incidente de Honnôji para detener las tropelías de su señor. En cuanto a su apariencia física, es un hombre corpulento, con bigote negro, vestido con kimonos de estampados extravagantes.



Fig. 6. Nobunaga en *Band of Assassins* (izquierda) y *Zoku Shinobi no Mono* (derecha) – Captura de pantalla.

Un año después se estrenaría *Horafuki Taikôki* (1964),¹⁰¹ una comedia donde se cuenta la vida de Hideyoshi quien, llevado por su ambición, entra al servicio de Nobunaga. Al contrario que en las películas anteriores, aquí Nobunaga, con un papel menor, es un buen señor que confía en Hideyoshi y le recompensa de acuerdo con sus méritos.



Fig. 7. Cartel de *Horafuki Taikôki*. – Tôhō: Comedias de la era Shôwa, <http://kigekidvd.cocolog-nifty.com/blog/2013/07/index.html> (consulta: 21-VI-2018).

En la misma época, Nobunaga aparecería en *The Magoichi Saga* (1969),¹⁰² que gira alrededor de la figura de Suzuki Magoichi.¹⁰³ En esta versión se le representa como alguien de fuerte carácter, prudente, inteligente, pues ve el potencial de Magoichi y de las armas de fuego, y cruel, ya que no duda en perseguir a Magoichi cuando le resulta imposible convertirlo en aliado. En cuanto a su representación física, es rechoncho, con bigote y perilla, vestido con ropa tradicional japonesa.

⁹⁹ YAMAMOTO, S., *Shinobi no Mono*, Chiyoda, Daiei, 1962.

¹⁰⁰ YAMAMOTO, S., *Zoku - Shinobi no Mono*, Chiyoda, Daiei, 1963.

¹⁰¹ FURUSAWA, K., *Horafuki Taikôki*, Chiyoda, Tôhō, 1964.

¹⁰² MISUMI, K., *Shirikuræ Magoichi*, Chiyoda, Daiei, 1969.

¹⁰³ Más conocido como Saika Magoichi, era el jefe clan Saga de Kyûshû, conocido por su pericia con las armas de fuego. Aparece brevemente mencionado en *La Crónica de Nobunaga*, primero como enemigo (GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 265) y posteriormente como aliado (*ibidem*, p. 426).



Fig. 8. Nobunaga en *The Magoichi Saga*, vestido con ropa tradicional japonesa (izquierda) y con armadura japonesa (derecha). – Captura de pantalla.

Más ajustada a la realidad histórica es la versión de Nobunaga en *Kagemusha* (1980),¹⁰⁴ del afamado director Akira Kurosawa, cuya historia gira alrededor del doble de Takeda Shingen. En este caso, Nobunaga tiene un temperamento muy fuerte, casi violento, reflejado tanto en sus acciones como en su forma de hablar. También es inteligente, es uno de los pocos personajes de la película que intuye la muerte de Takeda, y prudente. Hay otros aspectos conocidos de su personalidad retratados: sus dotes diplomáticas, su habilidad a la hora de montar a caballo, su buena relación con los misioneros o su gusto por lo europeo, ya sea en la ropa, la armadura o el vino. Físicamente es un hombre de mediana estatura, delgado, con bigote y perilla negros y el cabello recogido en un *tabanegami*, lo que en general se ajusta a las fuentes históricas.



Fig. 9. Nobunaga en *Kagemusha*, vestido con ropa tradicional japonesa (izquierda) y con armadura occidental (derecha). – Captura de pantalla.

A finales de los años noventa se estrenaría *Oda Nobunaga - Tenka wo Totta Baka* (1998),¹⁰⁵ centrada en la juventud del *daimyô*, concretamente en sus dificultades para heredar el control del territorio que su maquinadora madre, culpable en esta película incluso de la muerte de Nobuhide, quiere arrebatarse. Aquí se le representa como un espíritu libre de mente aguda, pues se da cuenta del potencial de los arcabuces y se teoriza que fue durante su juventud cuando se le ocurrió la técnica de la salva.

Entrado ya al siglo XXI, el joven Nobunaga es también un personaje secundario en *Samurai Commando: Mission 1549* (2005),¹⁰⁶ donde un regimiento de la JSDF¹⁰⁷ se ve transportado al periodo Sengoku. En esta versión se representa a Nobunaga como un joven recto,

¹⁰⁴ KUROSAWA, A., *Kagemusha*, Chiyoda, Tôhō, 1980.

¹⁰⁵ YAMADA, Y., *Oda Nobunaga - Tenka wo Totta Baka*, Minato, TBS, 1998.

¹⁰⁶ TEDUKA, M., *Sengoku Jietai 1549*, Chiyoda, Tôhō, 2005.

¹⁰⁷ Se refiere a las fuerzas de autodefensa japonesas con las que Japón, que por su Constitución no puede tener ejército, se defiende de amenazas externas. JSDF, <http://www.mod.go.jp/gsdf/jieikanbosyu/> (consulta: 20-VI-2018).

apasionado, soñador y algo inseguro, que encuentra su mayor apoyo en su enamorada Nô-hime. En cuanto a su aspecto físico, no hay mucho que lo identifique como Nobunaga, ya que es un joven y apuesto samurái sin rasgos distintivos.



Fig. 10. Dos versiones del joven Nobunaga: en *Oda Nobunaga – Tenka wo Totta Baka* (izquierda) y en *Samurai Commando: Mission 1549* (derecha). – Capturas de pantalla.

Al año siguiente tenemos *Nobunaga no Hitsugi* (2005).¹⁰⁸ Aunque la película empieza con el Incidente de Honnôji, el *daimyô* aparece en numerosos *flashbacks*. Se da una representación bastante convencional, como alguien inteligente, aficionado a la ceremonia del té, aunque frustrado por la poca voluntad de cambio que ve en Japón, lo que impulsa su determinación de crear una nueva nación. La película tuvo una continuación en *Teki wa Honnôji ni Ari* (2007),¹⁰⁹ que se centra en los tres años previos al Incidente de Honnôji, dándole al papel de Nobunaga más importancia que su predecesora. Al igual que en la anterior, el *daimyô* insiste en la necesidad de un cambio en el país nipón, y admira la valentía de los misioneros. También aparecen los rasgos más típicos asociados al personaje, como su inteligencia, curiosidad, fuerte carácter, su afición a los dispositivos europeos y a la ceremonia del té. Esta película destaca, además, por representar algunos episodios que suelen tenerse menos en cuenta en el cine, como el castigo de traidores por crucifixión, la afición de Nobunaga a los caballos e incluso llega a aparecer Fróis. Además, aunque Nobunaga aparece vestido con ropa tradicional japonesa y europea como en casos anteriores, se le ve vestido también con atuendos de la corte imperial, algo que está recogido en las crónicas¹¹⁰ pero que apenas se representa. También se reinterpreta el Incidente de Honnôji, teorizando que Nobunaga no murió quemado en el templo sino mientras huía por un pasadizo secreto.

¹⁰⁸ MIMURA, H., *Nobunaga no Hitsugi*, Minato, TV Asahi, 2005.

¹⁰⁹ MIMURA, H., *Teki wa Honnôji ni Ari*, Minato, TV Asahi, 2007. Hay otra película en los años sesenta que tiene el mismo nombre. ÔSONE, T., *Teki wa Honnôji ni Ari*, Chûô, Shôchiku, 1960. Sin embargo, no ha podido localizarse por lo que no pudo hacerse una comparativa.

¹¹⁰ Solía vestirse con ropa de la corte en las cabalgatas: GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 408.



Fig. 11. Nobunaga en *Nobunaga no hitsugi* (izquierda) y muerto en *Teki wa Honnôji ni Ari* (derecha). – Capturas de pantalla.

El mismo año se estrenó *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko* (2007),¹¹¹ en la que se habla del señorío de Nobunaga desde la perspectiva de Akechi. Al principio de la película Nobunaga es severo con él, pero acepta su consejo cuando lo juzga sensato e incluso llegan a ser bastante cercanos. Sin embargo, la relación con el caprichoso *daimyô* empeora tras el ataque al Monte Hiei, a partir del cual Nobunaga llegará incluso a humillar públicamente a Akechi. Físicamente se le representa como ya viene siendo habitual: mediana edad, pelo recogido en *chasengami*, fino bigote negro y vestido con ropa occidental.



Fig. 12. Nobunaga en *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko*. – Captura de pantalla.

Poco después tenemos *Katen no Shiro* (2009),¹¹² basada en la novela homónima de Yamamoto Kenichi,¹¹³ donde se cuentan las peripecias de Okabe Mataemon, maestro carpintero, durante la construcción del Castillo de Azuchi. En esta versión de Nobunaga se incide en su visión de futuro, que percibe en la construcción de Azuchi el principio de su sueño de un Japón unificado y pacífico. Se refleja su carácter violento, que sale a relucir cuando se le contraría, pero también generoso, ya que recompensa a Mataemon de acuerdo a sus logros, aunque su personalidad se vuelve más cruel conforme avanza la película. También aparecen su gusto por la ceremonia del té, por lo europeo y su relación con los misioneros, hasta se le ve hablando unas palabras de español. Físicamente, Nobunaga pasa de ser un joven atlético e imberbe vestido con ropa tradicional japonesa, a ser un hombre de mediana edad con su característico bigote y *chasengami*, vestido a la europea.

¹¹¹ NISHITANI, H., *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko*, Minato, Fuji TV, 2007.

¹¹² TANAKA, M., *Katen no Shiro*, Chûô, Tôei, 2009.

¹¹³ YAMAMOTO, K., *Katen no Shiro*, Chiyoda, Bungei Shunjû, 2004.



Fig. 13. Nobunaga de joven (izquierda) y de adulto (derecha) en *Katen no Shiro*. – Capturas de pantalla

Nobunaga aparece también en numerosos *flashbacks* de *Goemon* (2009),¹¹⁴ donde actúa como figura paterna del protagonista, representándole como alguien inteligente y compasivo aunque también práctico, ya que acoge al niño para convertirlo en ninja. Aunque la ambientación de la película sólo recuerda vagamente al periodo Sengoku y Nobunaga va constantemente vestido con ropa occidental, aparecen algunos hechos verídicos relacionados con su figura, como su afición a la cetrería o el episodio de la calavera.¹¹⁵

Poco después se estrenaría *Samurai Rock* (2015),¹¹⁶ donde un joven Nobunaga, confuso tras la muerte de su padre, es trasladado al siglo XXI, donde acabará trabajando como *idol*.¹¹⁷ Salvo la escena introductoria durante el entierro de Nobuhide, Nobunaga parece un *idol* normal y no hay nada físico ni caracterológico que lo identifique como el *daimyô*.



Fig. 14. Nobunaga en *Goemon* (izquierda) y en *Samurai Rock* (derecha). – Capturas de pantalla.

La última aparición hasta la fecha de Nobunaga en el cine es *Honnôji Hotel* (2017),¹¹⁸ en la que una chica de hoy día acaba alojándose en un antiguo hotel cuyo ascensor la transporta al periodo Sengoku, donde conocerá a Nobunaga. La versión que se da del personaje es extremadamente positiva, caracterizándolo como un hombre de fuerte determinación y gran corazón, que lucha por lograr la paz en Japón, y se preocupa por la felicidad de sus vasallos, aunque su severidad llega a convertirlo en alguien inaccesible para sus propios generales. Además, es un hombre inteligente y abierto a las nuevas ideas, aceptando que la protagonista viene del futuro, y también valiente, pues aun sabiendo de la traición de Akechi decide quedarse

¹¹⁴ KIRIYA, K., *Goemon*, Chûô, Shôchiku, 2009.

¹¹⁵ En el banquete para celebrar su victoria contra los clanes Azai y Asakura en 1574, Nobunaga bebió sake en las calaveras lacadas y decoradas con oro de los jefes de ambos clanes. GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 204.

¹¹⁶ NAKAJIMA, N., *Samurai Rock*, Nagoya, Star Cut, 2015.

¹¹⁷ El término usualmente se refiere a celebridades japonesas, desde adolescentes hasta jóvenes con poco más de veinte años, que han conseguido fama gracias a la publicidad en los medios de comunicación. Su principal actividad es la de cantantes, pero suelen complementarlo con apariciones en la televisión, revistas o trabajo como modelo.

¹¹⁸ SUZUKI, M., *Honnôji Hoteru*, Chiyoda, Tôhō, 2017.

en Honnôji y aceptar su destino. A pesar del tono cómico de la película se mantienen algunos de sus rasgos históricos, como su afición a los utensilios del té, e incluso se menciona su relación con los europeos y con Yasuke.¹¹⁹ Físicamente, se le representa como viene siendo habitual, como alguien de mediana edad, delgado, con bigote negro, el pelo recogido en un *chasengami* y vestido con ropa tradicional japonesa.



Fig. 15. Nobunaga de niño (izquierda), de joven (medio) y de adulto (derecha) en *Honnôji Hotel* – Capturas de pantalla.

B. Oda Nobunaga en la televisión japonesa

Respecto a las apariciones de Nobunaga en series de televisión, señalaremos que Nobunaga es un habitual en los *taiga drama*,¹²⁰ en los cuales ha hecho apariciones importantes en diecisiete de ellos.¹²¹ Como en el caso anterior, ante la ausencia de estudios específicos sobre la presencia de este personaje en dicho medio audiovisual,¹²² hemos tenido que realizar una investigación personal, fundamentalmente a través de la red donde algunas de estas series están disponibles.

Su primera aparición relevante fue en los años sesenta en *Taikôki* (1965),¹²³ que gira alrededor de la figura de Toyotomi Hideyoshi, cuando la NHK se dio cuenta de la tremenda popularidad del *daimyô* y decidió dedicarle más programas, por lo que pocos años después emitiría *Ten to Chi to* (1969)¹²⁴ donde, aunque se centra en la rivalidad entre Useugi Kenshin y Takeda Shingen, aparecen distintos episodios de la vida del general, tanto de adolescente como de adulto. Tras la adaptación de la serie de novelas *Kunitori Monogatari* (1973),¹²⁵ Nobunaga volvería a ser secundario unos años después en *Ôgon Hibi* (1978),¹²⁶ donde se cuenta la vida de Sukezaemon, un comerciante y aventurero japonés. Durante los años siguientes, Nobunaga haría

¹¹⁹ BONILLO, C., “Yasuke, el samurái africano”, *Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/> (consulta: 21-VI-2018).

¹²⁰ 大河ドラマ. Nombre que reciben las series de televisión anuales de género histórico que lleva emitiendo la NHK, la radio nacional japonesa, desde 1963. KANKO, O., KAZUHIKO, G., HIDEO, H. y MASUNORI, S., *A History of Japanese television drama: Modern Japan and the Japanese*, Berkeley, The Japan Association of Broadcasting Art, 1991.

¹²¹ OMAME, “大河ドラマの信長” (“Los taiga drama de Nobunaga”[t.a.]), *NHK Archives*, 22 de abril de 2011, <https://www.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga004> (consulta: 23-VI-2018).

¹²² CAMPBELL, A.J., *History transformed...*, *op.cit.*, pp. 52, 58, 73-74, 77-78.

¹²³ MOGI, S., *Taikôki*, Shibuya, NHK, 1965.

¹²⁴ SUGIYAMA, G., *Ten to Chi to*, Shibuya, NHK, 1969.

¹²⁵ ÔNO, Y., *Kunitori Monogatari*, Shibuya, NHK, 1973. Estas novelas, además, también serían adaptadas en 2005 por TV Tôkyô. *Kunitori Monogatari*, <http://www.tv-tokyo.co.jp/kunitori/> (consulta: 23-VI-2018).

¹²⁶ ICHIKAWA, S., *Ôgon no Hibi*, Shibuya, NHK, 1978.

numerosas apariciones en series dedicadas a otros personajes históricos, como *Onna Taikôki* (1981),¹²⁷ *Tokugawa Ieyasu* (1983),¹²⁸ *Takeda Shingen* (1988),¹²⁹ *Kasuga no Tsubone* (1989),¹³⁰ y *Hideyoshi* (1997).¹³¹ No sería protagonista de un *taiga drama* hasta los años noventa con *Nobunaga KING OF ZIPANGU* (1992),¹³² donde no se representaba sólo la parte más violenta de su carácter sino que también se prestaba atención a su lado más cordial, sobre todo a su relación de amistad con Fróis.



Fig. 16. Nobunaga en los *taiga drama* *Takeda Shingen* (izquierda) y *Nobunaga KING OF ZIPANGU* (derecha). – NHK Archives, <https://www.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga004> (consulta: 22-VI-2018).

Pasando ya al siglo XXI, Nobunaga seguirá apareciendo como secundario en *taiga drama* dedicados a otros personajes, como *Toshiie to Matsu – Kaga Hyakumangoku Monogatari* (2002),¹³³ donde se hace énfasis en la fuerza, pero también en la soledad del *daimyô*; *Tenchijin* (2009),¹³⁴ que tiene como protagonista al estratega del clan Uesugi Naoe Kanetsugu, o en *Gunshi Kanbei* (2014),¹³⁵ que narra la vida del estratega Kuroda Kanbei, donde se muestran muchas facetas suyas, como su afición a la ceremonia del té o a la danza. Una versión más personal suya aparecería unos años después en *Kômyô ga Tsuji* (2007),¹³⁶ que cuenta la vida de Yamauchi Kazutoyo y su esposa, residentes de Owari, desde la Batalla de Okehazama hasta la de Sekigahara,¹³⁷ y su presencia tiene una gran influencia en *Gô – Himetachi no Sengoku* (2011).¹³⁸

¹²⁷ HASHIDA, S., *Onna Taikôki*, Shibuya, NHK, 1981.

¹²⁸ OSANAI, M., *Tokugawa Ieyasu*, Shibuya, NHK, 1983.

¹²⁹ TAMUKAI, S., *Takeda Shingen*, Shibuya, NHK, 1988.

¹³⁰ HASHIDA, S., *Kasuga no Tsubone*, Shibuya, NHK, 1989.

¹³¹ TAKEYAMA, Y., *Hideyoshi*, Shibuya, NHK, 1997.

¹³² TAMUKAI, S., *Nobunaga KING OF ZIPANGU*, Shibuya, NHK, 1992.

¹³³ TAKEYAMA, Y., *Hyakumangoku Monogatari*, Shibuya, NHK, 2002.

¹³⁴ KOMATSU, E., *Tenchijin*, Shibuya, NHK, 2009.

¹³⁵ MAEKAWA, Y., *Gunshi Kanbei*, Shibuya, NHK, 2014.

¹³⁶ ÔISHI, S., *Kômyô ga Tsuji*, Shibuya, NHK, 2007.

¹³⁷ La Batalla de Sekigahara (1600) fue un conflicto entre las fuerzas aliadas del este, comandadas por Ieyasu, que quería usurpar el poder del heredero de Hideyoshi, y las fuerzas aliadas del oeste, comandadas por Ishida Mitsunari (1560-1600), que lo consideraba un traidor a su difunto señor. 関ヶ原町歴史民俗資料館(Museo de Historia y de Folklore de la ciudad de Sekigahara [t.a.]), http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/ (consulta: 21-VI-2018).

¹³⁸ TABUCHI, K., *Gô – Himetachi no Sengoku*, Shibuya, NHK, 2011.

Nobunaga también aparece brevemente en las recientes *Sanadamaru* (2016)¹³⁹ y *Onna Jôshu Naotora* (2017).¹⁴⁰



Fig. 17. Nobunaga en los *taiga drama* *Toshiie to Matsu* (izquierda) y *Onna Jôshu Naotora* (derecha). – NHK Archives, <https://www.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga004> (consulta: 22-VI-2018).

Nobunaga también cuenta con apariciones en la televisión al margen de los *taiga drama*, como en *Oda Nobunaga* (1989),¹⁴¹ o en *Kagemusha – Oda Nobunaga* (1996),¹⁴² que sigue la historia de un inventado doble del *daimyô*. Más recientemente también tiene un papel secundario en *Nô-hime* (2012),¹⁴³ cuya protagonista es su mujer. En el mismo año se estrenaría *Onna Nobunaga* (2012),¹⁴⁴ donde el propio Nobunaga es una mujer que tiene que ocultar su identidad para poder ejercer como *daimyô*. Basado en un manga,¹⁴⁵ tenemos la miniserie *Nobunaga no Chef* (2013),¹⁴⁶ en la que un cocinero contemporáneo se ve trasladado al periodo Sengoku y tendrá que servir en las cocinas de Nobunaga. *Nobunaga moyu* (2016)¹⁴⁷ se centra en la relación (libremente interpretada) del *daimyô* con la corte imperial. La última serie de televisión dedicada hasta la fecha al *daimyô* es *Chichi, Nobunaga* (2017),¹⁴⁸ una comedia donde un padre de familia normal se ve poseído por el espíritu de Nobunaga.



Fig. 18. Nobunaga en *Onna Nobunaga* (izquierda) y en *Chichi, Nobunaga* (derecha). – Livedoor News, <http://news.livedoor.com/article/detail/7530622/> (consulta: 22-VI-2018). TV Guide Daily, <http://www.tvguide.or.jp/news/20170828/01.html> (consulta: 22-VI-2018).

¹³⁹ MITANI, K., *Sanadamaru*, Shibuya, NHK, 2016.

¹⁴⁰ MORISHITA, Y., *Onna Jôshu Naotora*, Shibuya, NHK, 2017.

¹⁴¹ TAKADA, K., *Oda Nobunaga*, Minato, TBS TV, 1989.

¹⁴² YAMADA, N., *Kagemusha – Oda Nobunaga*, Minato, TV Asahi, 1996.

¹⁴³ GOTÔ, N., *Nô-hime*, Minato, TV Asahi, 2012.

¹⁴⁴ HASHIMOTO, H., *Onna Nobunaga*, Minato, Fuji TV, 2012.

¹⁴⁵ NISHIMURA, M. y KAJIKAWA, T., *Nobunaga no Chef*, Bunkyô, Hôbunsha, 2011.

¹⁴⁶ FUKASAWA, M., *Nobunaga no Chef*, Minato, TV Asahi, 2013.

¹⁴⁷ SHIODA, C., *Nobunaga Moyu*, Minato, TV Tokio, 2016.

¹⁴⁸ DOBASHI, A., *Chichi, Nobunaga*, Nagoya, CBC TV, 2017.

C. Oda Nobunaga en el *anime*

Pasando a hablar sobre la presencia de Nobunaga en el *anime*,¹⁴⁹ ante la ausencia de estudios previos,¹⁵⁰ se ha tenido que realizar asimismo una búsqueda sistemática para definir aquellos en los que su figura juega un papel significativo.

Su primera aparición en el *anime* es la película de animación *Toki no Tabibito* (1986),¹⁵¹ donde unos viajeros del futuro acaban siendo acogidos por Nobunaga unos días antes del Incidente de Honnôji. Nobunaga, un hombre maduro de pelo blanco, aparece representado de manera heroica, como una persona amable, valiente y con determinación que no se inclina ante nadie.

Un poco posterior es *Wrath of the Ninja: The Yotoden Movie* (1989),¹⁵² donde se da una caracterización completamente opuesta suya, ya que está logrando conquistar Japón gracias a la ayuda de demonios con el objetivo de convertirse él mismo en uno. En cuanto a su apariencia, ya aparecen los rasgos que serán repetidos en obras posteriores: mediana edad, pelo recogido en estilo *tabanegami* o *chasengami* y fino bigote, vestido con ropa tradicional japonesa.



Fig. 19. Nobunaga en la película *Toki no Tabibito* (izquierda) y en *Wrath of the Ninja* (derecha). – Capturas de pantalla.

Con un argumento similar tenemos la OVA¹⁵³ *Black Lion* (1992),¹⁵⁴ ambientada en una época Sengoku con toques de ciencia ficción, donde Nobunaga ha logrado conquistar la mayor parte de Japón con la ayuda de alienígenas. Se le representa como un villano indiferente a las muertes de sus compañeros. Su representación física también difiere de lo visto en series más modernas, ya que es rollizo y lleva ropa tradicional japonesa.

Recibe un tratamiento similar en *Samurai Deeper Kyo* (2002),¹⁵⁵ donde Nobunaga, tras

¹⁴⁹ Se refiere a la animación producida en Japón. CAVALLARO, D., *Japanese Aesthetics and Anime: the Influence of Tradition*, Jefferson, McFarland, 2012.

¹⁵⁰ Existen listas sobre apariciones de Nobunaga en *anime*, pero ninguna de ellas es exhaustiva ni forma parte de ningún trabajo académico. LOVERIDGE, L., “The List - 7 Strange Faces of Oda Nobunaga”, *AnimeNewsNetwork*, 13 de abril de 2013, <https://www.animenewsnetwork.com/the-list/2013-04-13> (consulta: 20-VIII-2018).

¹⁵¹ MASAKI, M., *Toki no Tabibito*, Nakano, Madhouse, 1986.

¹⁵² SAKURAI, T. y YAMAZAKI, O., *Sengoku Kidan Yôtôden*, Musashino, J.C. Staff, 1989.

¹⁵³ *Original Video Anime*. Hace referencia a aquellos *anime* que son lanzados directamente al mercado sin ser antes emitidos en la televisión. *Original Animation Video*, <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35> (consulta: 12-VI-2018).

¹⁵⁴ WATANABE, T., *Jigen Sengokushi: Kuro no Shishi - Jinnai-hen*, Sugunami, Minamimachi Bugyôsho, 1992.

¹⁵⁵ NISHIMURA, J., *Samurai Deeper Kyo*, Musashino, Studio Deen, 2002.

ser asesinado por el protagonista en Honnôji, se reencarna en diferentes cuerpos para lograr conquistar el mundo.



Fig. 20. Nobunaga en la OVA *Black Lion* (izquierda) y en *Samurai Deeper Kyo* (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 21. Nobunaga en *Tono to Issho*. – Captura de pantalla.

En la OVA *Tono to Issho* (2010),¹⁵⁶ Nobunaga es uno de los generales parodiados, haciendo hincapié en su insaciable curiosidad y en su supuesta¹⁵⁷ costumbre de molestar continuamente a Mitsuhide, aunque se dejan entrever asuntos más serios como el de ser una persona poco asequible. Su apariencia física se ajusta a los estándares generales, con el pelo recogido en *chasengami*, bigote, perilla, y ataviado con una capa.

Nobunaga también juega un papel importante en los primeros capítulos de *Hyôge Mono* (2011),¹⁵⁸ centrado alrededor de la figura de Furuta Sasuke, vasallo de Nobunaga, gran conocedor de la ceremonia del té. La representación que se da de Nobunaga es de un hombre con ambición sin límites, excéntrico y de temperamento violento, gran conocedor de obras de arte las cuales no sólo aprecia por su valor estético, sino como medio para demostrar su poder. Conforme avanza la serie, su comportamiento va volviéndose más extravagante, y empieza a desterrar vasallos que le habían servido fielmente por considerarlos herramientas inútiles, lo que lleva a su asesinato. Hay que destacar que es una de las series donde más esfuerzo se ha puesto en el diseño de su guardarropa, que abarca desde atuendos de estilo japonés hasta atavíos portugueses de la época. En general, la serie está fuertemente inspirada en *La Crónica de Nobunaga*, aunque se toma algunas licencias importantes, como la idea de derrocar a la dinastía Ming o la reinterpretación del propio Incidente de Honnôji.

¹⁵⁶ MANKYÛ, *Tono to Issho*, Chiyoda, Gathering, 2010.

¹⁵⁷ En la cultura popular se dice que Nobunaga se dedicaba a atormentar a Mitsuhide, aunque en los documentos históricos no aparece nada al respecto. También hay que decir que Akechi apenas aparece en ellos, casi como si hubiera sido eliminado por traidor por lo que, a día de hoy, no se puede verificar la autenticidad de este supuesto acoso.

¹⁵⁸ MASHIMO, K., *Hyôge Mono*, Musashino, Bee Train, 2011.



Fig. 22. Distintos trajes de Nobunaga, en orden de aparición, a lo largo de *Hyôge Mono*. – Capturas de pantalla.

Gifû Dôdô!! Kanetsugu to Keiji (2013)¹⁵⁹ sigue la historia de Naoe Kanetsugu y de Maeda Keiji, pero Nobunaga interviene de forma significativa en la trama. Aparece caracterizado como un hombre inteligente, manipulador y con una gran curiosidad, con poco respeto por las normas de conducta tradicionales y por la religión, pero sensible cuando se trata de gente cercana, como Hideyoshi o Kenshin, que en la serie es su gran rival y amigo. Es especialmente curiosa la evolución de su apariencia durante la serie, desde un aspecto más juvenil en los primeros episodios hasta uno más maduro, ya más similar a la versión “estandarizada” del personaje, donde la ropa va adquiriendo un estilo más occidental conforme van pasando los años.



Fig. 23. Evolución del traje de Nobunaga en *Gifû Dôdô!!* de un estilo más japonés (izquierda) a uno más occidental (derecha). – Capturas de pantalla.

Poco después tenemos *Nobunaga Concerto* (2014).¹⁶⁰ El protagonista de la serie es un estudiante de instituto que es transportado al periodo Sengoku, donde tendrá que suplantar a Nobunaga, que quiere retirarse a las montañas debido a su frágil estado de salud. La historia da un giro cuando el verdadero Nobunaga empieza a servir al protagonista bajo el nombre de Akechi Mitsuhide. En la serie, por tanto, Nobunaga tiene la personalidad que se suele asociar con Mitsuhide: inteligente, prudente, sensible y tranquilo. Su apariencia física es bastante anodina, y no tiene ningún rasgo físico destacable.

La reencarnación de Nobunaga en una chica de instituto de la actualidad es la

¹⁵⁹ SHIRAHATA, N., *Gifû Dôdô!! Kanetsugu to Keiji*, Musashino, Studio Deen, 2013.

¹⁶⁰ FUJIKAWA, Y., *Nobunaga Kyôshôkyoku*, Minato, Fuji TV, 2014.

protagonista de *Nobunagun* (2014),¹⁶¹ donde tendrá que utilizar las habilidades de su antepasado para luchar contra alienígenas. En esta serie se subraya el genio estratégico del *daimyô*, que ayuda a la protagonista en varias ocasiones, así como su afición a las armas de fuego. A pesar de las pocas apariciones del personaje, sus consejos están basados en sus batallas más conocidas (Okehazama, Kanegasaki, Nagashino), e incluso aparece su recitación de los versos de *Atsumori*.¹⁶²



Fig. 24. El verdadero Nobunaga en *Nobunaga Concerto* (izquierda) y su versión en *Nobunagun* (derecha). – Capturas de pantalla.

Nobunaga the Fool (2014)¹⁶³ vuelve a reinterpretar el periodo Sengoku, esta vez como lucha interplanetaria. En este caso, el Nobunaga protagonista se inspira en su adolescencia, representándolo como un joven de gran determinación, que ayuda y quiere a sus amigos. Su gusto por el riesgo al principio de la serie se va temperando conforme avanza la historia, ya que se ve obligado a madurar debido a las tragedias que vive. Dado que el *anime* trata el tema de la reencarnación, el protagonista sueña a veces con su yo del pasado (el Nobunaga histórico), considerado como un villano.

Otra de sus apariciones recientes es en *Drifters* (2016),¹⁶⁴ donde se teoriza que Nobunaga no murió en Honnôji sino que fue transportado a un mundo paralelo donde tendrá la misión de salvar el mundo junto con otros héroes de distintas épocas y nacionalidades. En este caso se le representa como alguien brillante, cruel, calculador y muy práctico, pero aun así no exento de humanidad. Su representación física difiere de la imagen tradicional, con larga melena castaña, parche y vestido con ropa cotidiana de estilo japonés. Las menciones que se hacen durante la serie a su pasado coinciden en gran medida con los hechos históricos.

¹⁶¹ KONDÔ, N., *Nobunagun*, Suginami, Bridge, 2014.

¹⁶² En la crónica está recogido que Nobunaga gustaba de recitar (sobre todo antes de las batallas) los versos de una poesía, llamada *Atsumori*, donde se incidía en lo efímero de la vida humana. GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, pp. 86-87.

¹⁶³ SATÔ, H., *Nobunaga the Fool*, Suginami, Satelight, 2014.

¹⁶⁴ SUZUKI, K., *Drifters*, Suginami, Hoods Drifters Studio, 2016.



Fig. 25. Nobunaga en *Nobunaga the Fool* (izquierda) y en *Drifters* (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 26. Nobunaga en *Ninja Girl & Samurai Master*. – Captura de pantalla.

La última de las series dedicadas a Nobunaga es *Ninja Girl & Samurai Master* (2016),¹⁶⁵ que sigue a una joven ninja que, tras ser salvada por Nobunaga, decide servirle. Este *anime* de corte humorístico recoge un gran número de figuras históricas del periodo Sengoku y representa a Nobunaga como alguien cercano, centrándose más en sus medidas administrativas que en sus episodios más sangrientos. A pesar de que la inclusión de ninjas lleva a la toma de ciertas licencias históricas, en general los hechos recogidos están bien documentados.

Hay que destacar que Nobunaga ha tenido diversas reinterpretaciones femeninas. Es una de las protagonistas de *Battle Girls: Time Paradox* (2011),¹⁶⁶ donde intenta reunir todas las piezas de la Armadura Carmesí. En este caso es alguien con mucha confianza en sí misma, valiente, con fuerte temperamento y fiel a sus promesas. Aunque pueda parecer severa, se preocupa por sus aliados. En este caso, no hay nada en su apariencia que recuerde a Nobunaga, excepto quizás la capa. También es protagonista de *Sengoku Collection* (2012),¹⁶⁷ aunque no guarda ningún parecido con el *daimyô* ni en historia ni en aspecto.

Un caso más interesante es el de su versión femenina en *The Ambition of Oda Nobuna* (2012).¹⁶⁸ A diferencia de las otras series de este estilo, este *anime* es más fiel a los hechos históricos, hasta el punto de que llegan a representarse episodios concretos, como su mala fama durante su adolescencia, su pésima actitud durante el funeral de su padre o las rebeliones de su hermano Nobukatsu. Es curioso el hecho de que siga la teoría de que Nobuhide muriera por la incompetencia de unos monjes budistas ya que, aunque descrita en la *Historia de Japam*,¹⁶⁹ no suele mencionarse. Su personalidad, sin embargo, se aleja tanto de la visión tradicional como de las fuentes históricas ya que, aunque se mantienen algunos rasgos como su ambición, su profunda curiosidad por lo europeo o su afición a los arcabuces, también es accesible, inocente y muy emocional. La parte cruel, violenta y vengativa de su carácter parece constituir una

¹⁶⁵ DAICHI, A., *Nobunaga no Shinobi*, Nakano, TMS Entertainment, 2016.

¹⁶⁶ OKAMOTO, H., *Sengoku Otome: Momoiro Paradox*, Nakano, TMS Entertainment, 2011.

¹⁶⁷ GOTÔ, K., *Sengoku Collection*, Mitaka, Brain's Base, 2012.

¹⁶⁸ KUMAZAWA, Y., *Oda Nobuna no Yabô*, Nakano, Madhouse, 2012.

¹⁶⁹ FRÓIS, L., *Historia de Japam II...*, op. cit., p. 240.

personalidad aparte, asociada al “Rey Demonio del Sexto Cielo”.¹⁷⁰



Fig. 27. Nobuna de *The Ambition of Oda Nobuna* en el centro (izquierda) y su versión en *Battle Girls: Time Paradox* (derecha). *Amino Wiki*, https://aminoapps.com/c/anime-es/page/item/oda-nobuna-zhi-tian-xin-nai/pXKc_pIePDKxD4a7jQVMnM4m5xQaq6L (consulta: 22-VI-2018). *Battle Girls Time Paradox Wiki*, <http://battle-girls-time-paradox.wikia.com/wiki/File:Sengokujpg.jpg> (consulta: 22-VI-2018).

D. Oda Nobunaga en los videojuegos

Como es bien sabido, Japón es uno de los principales productores mundiales de consolas y videojuegos.¹⁷¹ Tomó la batuta de este mercado a principios de los años ochenta del siglo XX, fue líder absoluto en la década de los noventa y, en el presente siglo, mantiene un excelente nivel a pesar de la crisis. País natal de las principales compañías de mayor éxito en este campo, es también la patria de los más importantes diseñadores de videojuegos del mundo.

La gama de temáticas tratadas en los videojuegos japoneses es enormemente variada, pero hay que destacar que son muy abundantes los que desarrollan en dos momentos de su historia:¹⁷² las Guerras Genpei (1180-1185),¹⁷³ y el periodo Sengoku. Es común la aparición de elementos fantásticos y leyendas, así como la invención parcial o completa de armas y armaduras, pero también suelen mostrarse hechos y personajes históricos relevantes. Un aspecto tratado con especial cuidado es la representación de los paisajes, que suelen mantener una gran fidelidad con la realidad. No hay que olvidar que la inmersión¹⁷⁴ es un elemento importante a la hora de desarrollar un videojuego, por lo que la presencia de una ambientación que reproduzca fielmente el ambiente, Japón en estos casos, es clave para su éxito.

En cuanto a videojuegos ambientados en el periodo Sengoku, son tan numerosos que

¹⁷⁰ 第六天魔王. Este apodo, mencionado en la mayor parte de apariciones de Nobunaga en la cultura popular, tiene su origen en Luís Fróis, en su carta del 20 de abril de 1573. Según explica, Takeda Shingen escribió una carta a Nobunaga firmándola como “Tendaino Zaluxamô Xinguêm”, que vendría a ser Shramana Shingen Prior de Tendai. Como provocación a la reafirmación en su fe budista de la que Shingen hacía gala, Nobunaga decidió firmar como un demonio, “Duyrocu tennomauo Nobunâga”. Esta carta ha sido consultada directamente por la autora: *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Iesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da India & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*, Evora, De Lyra, M. (ed.), 1598, <http://purl.pt/15230/3/#/694> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁷¹ SZCZEPANIAK, J., *The Untold History of Japanese Game Developers*, EE.UU., SMG Szczepaniak, 2014-2018, 3 vols.

¹⁷² BARLÉS, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre los videojuegos...”, *op. cit.*, p. 793.

¹⁷³ TURNBULL, S., *The Gempei War 1180–85*, Oxford, Osprey, 2016.

¹⁷⁴ MADIGAN, J., *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Londres, Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

han llegado a constituir un subgénero propio, los *Sengoku jidai gēmu*.¹⁷⁵ Nobunaga es un personaje habitual en las sagas más emblemáticas de videojuegos ambientados en este periodo. A continuación expondremos los principales videojuegos en los que esta figura desempeña un papel relevante, fruto de la investigación que hemos realizado, ante la escasez de estudios realizados sobre el tema.¹⁷⁶



Fig. 28. Evolución de la imagen de Nobunaga en la serie *Nobunaga no Yabō* (izquierda) y portada japonesa de *Inindo: Way of the Ninja* (derecha). – CEDEC Digital Library, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (consulta: 5-VI-2018). Amazon, <https://www.amazon.co.jp/コーエー-コーエー定番シリーズ-伊忍道・打倒信長/dp/B000EXXGUY> (consulta: 7-VI-2018).

Oda Nobunaga aparece en la mayor parte de series de Koei. De hecho, su aparición en la primera entrega de *NnY* podemos considerarla su primera incursión

en los videojuegos.¹⁷⁷ A lo largo de toda la saga se representa al personaje de manera heroica, haciendo hincapié en la pericia de sus medidas administrativas, a las que se les da una gran importancia desde el punto de vista de historia y de jugabilidad. Esta versión, basada en la historia escrita pero idealizada, será la predominante en los videojuegos desarrollados por esta empresa. Una excepción a esta regla sería el juego que Koei le dedicaría a la subyugación de los



Fig. 29. Nobunaga en *Kessen III*. – Koei Wiki, <http://koei.wikia.com/wiki/File:Nobunaga-kessenIII.jpg> (consulta: 7-VI-2018).

ninjas de Iga, *Inindo: Way of the Ninja* (1991),¹⁷⁸ del que luego hablaremos, donde una banda de héroes y mercenarios se une para derrotar al malvado *daimyō* Nobunaga antes de que conquiste todo Japón.

Menos conocida es la saga *Eiketsuden*, una serie de simuladores históricos desarrollados por Koei que se diferencian de otros juegos del género en que tienen como protagonista a un único personaje histórico desde cuyo punto de vista se narra la historia. En la cuarta entrega, *Oda Nobunaga Den* (1998),¹⁷⁹ se cuenta su vida desde su adolescencia hasta su muerte en el Incidente de Honnōji. En este juego se vuelve a dar una visión heroica del general, por lo que en cierta manera se le considera predecesor de *Kessen III* (2004),¹⁸⁰

¹⁷⁵ BARLÉS, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre los videojuegos...”, *op. cit.*, pp. 800-816.

¹⁷⁶ STOREY, S., *Digital...*, *op. cit.*, pp.30-31. CAMPBELL, A. J., *History transformed...*, *op.cit.*, pp. 58, 75, 80.

¹⁷⁷ Hubo juegos que las imitaron, como *Nobunaga Kōki*, desarrollado por Yanoman en 1993 para la consola Super Nintendo. *Giant Bomb: Nobunaga Kōki*, <https://www.giantbomb.com/nobunaga-kouki/3030-28392/> (consulta: 21-VI-2018).

¹⁷⁸ KOEI, *Inindō - Datō Nobunaga*, Tokio, Koei, 1991, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/teiban200507/index.htm> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁷⁹ KOEI, *Oda Nobunaga Den*, Tokio, Koei, 1998, <https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobden.htm> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁸⁰ KOEI, *Kessen III*, Tokio, Koei, 2004, <http://www.gamecity.ne.jp/kessen3/> (consulta: 10-XII-2017).

parte de la saga *Kessen*, donde las decisiones que toma el jugador afectan decisivamente al desarrollo de la partida. Dentro de esta serie de videojuegos, Nobunaga aparece brevemente en la primera entrega dando su bendición a Tokugawa para que unifique Japón, pero es en *Kessen III* (2004) cuando pasa a ser el protagonista, con una visión muy positiva del personaje como un líder carismático querido por sus soldados, gran admirador de los viajeros europeos, que sólo va a la guerra cuando es inevitable, una visión pacifista que dista bastante del carácter temperamental y vengativo del Nobunaga histórico en varios momentos de su vida.

Nobunaga también es uno de los muchos personajes jugables en la saga de género *beat'em up Samurai Warriors*,¹⁸¹ donde un punto importante es la administración de los territorios conquistados. Las primeras entregas de la serie consistían en una línea de juego cerrada, donde el jugador tenía que cumplir misiones para completar el modo historia, pero la jugabilidad ha ido evolucionando hacia un mundo más abierto. La ambientación del juego es muy fiel a la realidad de la época, aunque se permiten ciertas licencias artísticas en lo que armas, armaduras y atuendos se refiere. Nobunaga es representado como un general excéntrico, partidario del uso de armas de fuego y tácticas innovadoras, al que no le importa matar inocentes si se interponen en su camino. Durante esta saga de juegos aparecen varias de sus campañas históricas más famosas, como la de Okehazama o la de Nagashino. El Incidente de Honnōji, provocado en este caso por la rebelión de Akechi en contra de la crueldad de su maestro, está reinterpretado en todas las entregas, y Nobunaga suele salvarse. Dentro de esta misma saga destaca el *spin-off Samurai Warriors: Katana* (2007),¹⁸² donde se da la posibilidad de jugar cuatro historias diferentes. En una de ellas, *Ascendancy*, el jugador manejará a un vasallo de Nobunaga y lo seguirá en su ascenso al poder, aunque se vuelve a jugar con la recreación histórica ya que la historia llega hasta la Batalla de Sekigahara, donde Nobunaga vence y logra la unificación de Japón. Nobunaga también hace varias apariciones a lo largo de *Warriors Orochi*, donde actúa como representante de la resistencia contra la amenaza de los monstruos llamados *orochi*. Si bien vuelve a su papel heroico como en los primeros lanzamientos de Koei, en estos juegos se tiene en cuenta su lado más inteligente y práctico, ya que suele aprovechar sus victorias contra los monstruos para anexionar territorios.

El juego más reciente desarrollado por esta empresa es *Nioh* (2017), del que ya se planea una secuela.¹⁸³ Situado en una versión ficticia de los últimos años del periodo Sengoku, tiene como protagonista a William, un soldado inglés que viaja a Japón en busca de su espíritu guardián, basado en la figura histórica de William Adams (1564 –1620). En el juego aparecen numerosos elementos relacionados con la mitología japonesa, y no está especialmente enfocado en eventos históricos concretos, pero destaca la cuidada ambientación, así como la aparición de un nutrido reparto de personajes históricos. Aquí, la presencia de Nobunaga permea todo el juego,

¹⁸¹ *Sengoku Musō Saga*, <http://www.gamecity.ne.jp/sengoku/index.html> (consulta: 10-XII-2017).

¹⁸² OMEGA FORCE, *Sengoku Musō KATANA*, Tokio, Koei, 2007, <http://www.samuraiwarriorskatanaco.uk/> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁸³ *Nioh 2: Teaser de presentación del E3-2018*, <http://www.ign.com/videos/2018/06/12/nioh-2-reveal-teaser-trailer-e3-2018> (consulta: 21-VI-2018).

ya que el objetivo principal del villano, Edward Kelley, es resucitarlo para que traiga el caos al mundo. A pesar de lo breve de su aparición, se evita el maniqueísmo a la hora de representarlo: aunque durante el juego se habla de la masacre de los ninjas de Iga por parte de Nobunaga, y Kelley lo considera un malvado, también se representa su lado positivo, sobre todo como protector de Yasuke. Cuando aparece reencarnado en el juego, se le dota de una personalidad independiente muy acorde a los hechos históricos, que lucha contra el protagonista por voluntad propia y no sigue las órdenes del némesis del juego.



Fig. 30. Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izquierda), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo modelo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (derecha). – Famitsu: *Sengoku Musō 4*, <https://www.famitsu.com/news/201311/07042778.html> (consulta: 7-VI-2018). Koei Wiki, http://koei.wikia.com/wiki/File:Nobunaga_Oda.png (consulta: 7-VI-2018). Nioh Wiki, <https://nioh.wiki.fextralife.com/Oda+Nobunaga> (consulta: 7-VI-2018).



Fig. 31. Nobunaga en *Geten no Hana*. – Online Station, <https://www.online-station.net/girlzone/view/78977> (consulta: 7-VI-2018).

Excepto en el videojuego de Koei titulado *Geten no Hana* (2013),¹⁸⁴ del que luego hablaremos, en el resto de juegos se utiliza el mismo diseño para representar a Nobunaga con pocas variaciones: hombre de mediana edad, alto, delgado, con bigote fino y perilla, pelo negro recogido en una coleta corta y vestido con armadura o ropa occidentales. Esta descripción física está de acuerdo con la escrita por Fróis y coincide a grandes rasgos con los retratos, aunque la tendencia que se tiene a representar a Nobunaga llevando durante la mayor parte del tiempo ropa occidental no se adecúa a las fuentes históricas, que sólo lo describen llevándola en momentos puntuales.¹⁸⁵ Hay ligeras variaciones a este patrón, como en el caso del *Nioh* (2017),

donde se representa una versión envejecida, o en *Kessen III* (2004) y *Geten no Hana* (2013), donde aparece una versión suya más joven con el pelo caoba, más fornido y sin vello facial.

¹⁸⁴ RUBY PARTY, *Geten no Hana*, Tokio, Koei, 2013, <http://www.gamecity.ne.jp/geten/original/> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁸⁵ GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle of...*, op. cit., p. 384.

Curiosamente también de la mano de Koei encontramos una imagen de Oda Nobunaga con un estilo completamente diferente al que predomina en los videojuegos de esta empresa. Es la que aparece en *Geten no Hana* (2013), un juego *otome*¹⁸⁶ donde Nobunaga es uno de los intereses románticos de la protagonista. A pesar de la temática del juego, donde se presta más interés al desarrollo del romance que a mantener la fidelidad con los hechos históricos, el juego



Fig. 32. Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku Night Blood* (centro) y en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (derecha). – *Ikemen Sengoku Wiki*, http://ikemen-sengoku.wikia.com/wiki/Oda_Nobunaga (consulta: 7-VI-2018). *Sengoku Night Blood Wiki*, http://senbura.wikia.com/wiki/Oda_Nobunaga (consulta: 7-VI-2018). *Sengoku Hime Uta* [web oficial], <https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/> (consulta: 7-VI-2018).

incluye algunos de los episodios clave de su juventud, como el suicidio de su maestro Hirate. La personalidad de Nobunaga también está inspirada en su versión más joven, espontáneo y con modales rudos, y se mantienen sus aficiones, a la cetrería y a la ceremonia del té, si bien sus vertiente más soñadora y romántica resulta difícil de imaginar.¹⁸⁷ Pero, *Geten no Hana* (2013) no es el único juego *otome* en el que

aparece.¹⁸⁸ Por dar algunos de los ejemplos más famosos, en *Ikemen Sengoku* (2015)¹⁸⁹ se le representa como alguien frío y sin piedad en el campo de batalla, aunque valora la vida de su gente y hace gala de buen sentido del humor con la protagonista; en *Sengoku Night Blood* (2017)¹⁹⁰ se le considera un dictador, siempre estricto, severo y frío, aunque su objetivo de

¹⁸⁶ Llamados en japonés “juegos doncella” (乙女ゲーム), son novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. A través de la toma de decisiones durante el juego, será capaz de acabar en una relación con uno de ellos. GUTIÉRREZ, M., “Samuráis, príncipes y palomas: Un breve recorrido por el otome game”, *Ecos de Asia*, 10 de marzo de 2017, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y-palomas-un-breve-recorrido-por-el-otome-game/> (consulta: 21-VI-2018).

¹⁸⁷ En *La Crónica de Nobunaga* no hay demasiadas menciones a su relación con las mujeres. Hay tanto episodios que destacan su lado caballeresco (durante el Incidente de Honnôji, instó a las mujeres a escapar antes de prender fuego al templo, *ibidem*, p. 470) como su lado más cruel (mató a un conjunto de sirvientas por haberle desobedecido, *ibidem*, p. 398), pero en general parece que no hacía demasiada distinción de trato entre hombres y mujeres. En cuanto a su esposa legal, Nô-hime, se cree que era estéril, razón por la cual todos los hijos de Nobunaga fueron fruto de su relación con concubinas, si bien no hay noticia de que favoreciera a ninguna de ellas y parece que conservó a Nô-hime a su lado como su esposa hasta el final.

¹⁸⁸ “私の彼は織田信長” 究極の俺様との恋は “本能寺の変 “をも改変する！——戦国乙女ゲームから紐解く信長の魅力” (“[Mi novio es Oda Nobunaga] ¡Gracias a mi incondicional amor puedo cambiar también el Incidente de Honnôji! – Desvelamos el encanto de Nobunaga a través de los juegos otome del periodo Sengoku” [t.a.]), *Denki Famicon*, 20 de junio de 2018, <http://news.denfamicon.com/gamer.jp/kikakuthetower/180620> (consulta: 23-VI-2018).

¹⁸⁹ CYBIRD, *Ikemen Sengoku*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2015, <https://ikemen.cybird.ne.jp/title/sengoku/index.html> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁹⁰ IDEA FACTORY, *Sengoku Night Blood*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2017, <http://senbura.jp/> (consulta: 7-VI-2018).

lograr un mundo sin discriminación es justo; por otra parte, en *Sengoku Hime Uta* (2017),¹⁹¹ se le representa como un hombre inteligente y temido, al que llaman “el Rey Demonio del Sexto Cielo”. Por tanto, podemos ver que en estos simuladores románticos se identifica al personaje de Nobunaga con alguien violento y cruel en apariencia pero de buen corazón, lo que constituye una simplificación del personaje histórico. Además, al contrario de lo mencionado en el caso de los videojuegos del apartado anterior, el aspecto físico del personaje en esta tipología de juegos no está unificado.

Los ninjas, que por sus particulares características son protagonistas recurrentes de muchos videojuegos nipones, son otra figura que aparece en numerosas ocasiones relacionada con Nobunaga. Ya hemos mencionado *Inindo: Way of the Ninja* (1991), en el que Nobunaga aparece como un villano. No obstante, hay que señalar que, incluso en esta faceta, no se le despoja de toda su humanidad: dependiendo del escenario que se escoja, Nobunaga será malvado por haberse reencarnado como un demonio tras el Incidente de Honnôji o habrá perdido su fe en la humanidad tras la traición de Mitsuhide, lo que le llevará a confiar en las palabras del hechicero extranjero Nicolai, que lo conducirán por el mal camino.

Nobunaga tiene más apariciones en otros videojuegos similares, aunque



Fig. 33. Oda en *Ninja Commando* – Arcade Quarter Master, http://www.arcadequartermaster.com/nincom_bosses.html (consulta: 7-VI-2018).



Fig. 34. Oda en *Ninja Master's* – SNK Wiki, <http://snk.wikia.com/wiki/Nobunaga> (consulta: 7-VI-2018).

invariablemente se presenta como villano, precisamente por la ya comentada asociación de su personaje con la destrucción de los ninjas. Por nombrar algunos ejemplos, tenemos el caso de *Ninja Commando* (1992)¹⁹² como archienemigo del clan Fûma. Debido a su origen como juego de máquinas recreativas, no se desarrolla demasiado la personalidad de la figura. En cuanto a su apariencia física, tiene el pelo castaño recogido en una larga cola de caballo, mientras que la armadura vuelve a presentar aspecto occidental. Nobunaga recibe un tratamiento similar en el videojuego del mismo año *Robo Aleste* (1992).¹⁹³

También tenemos *Ninja Master's* (1996),¹⁹⁴ donde Nobunaga, que se ha fusionado con un demonio, ha mantenido su reinado de terror durante trescientos años y tiene que ser derrotado por los ninjas. Físicamente se le representa como una figura de más de dos metros y más de cien kilos, con el bigote, perilla y pelo recogido en una coleta que ya aparecía en los juegos de Koei pero con rasgos mucho más

¹⁹¹ DOGENZAKA LAB, *Sengoku Hime Uta*, Tokio, D3 Publisher, 2017, <https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁹² ADK, *Ninja Commando*, Osaka, SNK, 1992, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninja-commando/index_ninjacommando_j.html (consulta: 7-VI-2018).

¹⁹³ COMPILE, *Dennin Aleste*, Tokio, Compile, 1992, https://segaretro.org/Robo_Aleste (consulta: 7-VI-2018).

¹⁹⁴ ADK, *NINJA MASTER'S Haô Ninpô Chô*, Osaka, SNK, 1996, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjamasters/index_ninjamasters_j.html (consulta: 7-VI-2018).

burdos, vestido con armadura y capa.

Se da una visión algo más neutral del personaje en *Ninja Gaiden II* (2008),¹⁹⁵ donde se le sigue asociando con la masacre de ninjas de Iga aunque une fuerzas con los ninjas de otro clan para construir una fortaleza que sirva de último bastión contra los demonios.

Otra de las sagas donde aparece de manera regular es la desarrollada por Capcom, *Onimusha*,¹⁹⁶ donde predominan los elementos sobrenaturales, aunque los incidentes de partida de los juegos se basan en hechos reales y muchos de los personajes que aparecen también están basados en personajes históricos. Es común a las tres entregas que se maneje a un samurái que tiene que luchar contra Nobunaga, resucitado de entre los muertos, y sus hordas de demonios.



Fig. 35. Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izquierda) y su modelo en *Sengoku BASARA* (derecha). – *Onimusha Wiki*, http://onimusha.wikia.com/wiki/Nobunaga_Oda (consulta: 7-VI-2018). *Capcom Database*, [http://capcom.wikia.com/wiki/Nobunaga_Oda_\(Sengoku_BASARA\)](http://capcom.wikia.com/wiki/Nobunaga_Oda_(Sengoku_BASARA)) (consulta: 7-VI-2018).

Por tanto, en los diversos títulos se representa al general invariablemente como un regente maquiavélico que no se detiene ante nada para cumplir sus objetivos. Una representación muy similar es la que se da en la saga del mismo desarrollador, *Sengoku BASARA*,¹⁹⁷ que permite al jugador controlar a distintos personajes históricos del periodo Sengoku, aunque pone más énfasis en el sistema de batalla que en la recreación histórica. La fidelidad de las

armas y armaduras varía dependiendo del personaje, pero en general prefiere un enfoque fantástico. Una vez más, se vuelve a representar a Nobunaga como un tirano que sólo considera a la gente como peones y que acabará con cualquier obstáculo que se interponga en su conquista del mundo. En ambos juegos aparece constantemente su alias demoníaco.

A pesar de que la representación caracterológica difiere bastante de la imagen heroica ofrecida por Koei, su representación física es prácticamente idéntica a la de ellos. La diferencia más notable está en la armadura, de corte mucho más fantástico, aunque sigue siendo de estilo occidental para resaltar su apoyo a los europeos, rasgo que en este caso queda realzado por las armas que utiliza: escopetas y espadas occidentales.

También encontramos representaciones de Nobunaga al margen de las grandes sagas, normalmente asociado con los demonios debido al popular alias que ya hemos mencionado. En *Throne of Darkness* (2001),¹⁹⁸ Nobunaga aparece como jefe del clan Oda. Apodado “el

¹⁹⁵ TEAM NINJA, *Ninja Gaiden II*, Tokio, Tecmo, 2008, <http://www.ninjabaiden2.jp/> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁹⁶ *Onimusha Saga*, <http://www.capcom.co.jp/onimusha/> (consulta: 10-XII-2017).

¹⁹⁷ *Sengoku Basara Saga*, <http://www.capcom.co.jp/game/basara/> (consulta: 10-XII-2017).

¹⁹⁸ CLICK ENTERTAINMENT, *Throne of Darkness*, Washington, Sierra Entertainment, 2001,

Demonio”, se le caracteriza como alguien con una ambición sin límites, cuyas desalmadas tácticas y severo aunque brillante reinado le han hecho ganarse la admiración y el miedo de sus hombres en partes iguales.

Asimismo en *Demon Chaos* (2005),¹⁹⁹ ambientado en el siglo XVI en Japón, la protagonista es una sacerdotisa a quien se le ha concedido vida eterna hasta que logre acabar con todos los demonios. A Nobunaga se le representa como un hombre de fuerte personalidad que sabe de la amenaza de los demonios pero decide ignorarlos siempre y cuando no obstaculicen su objetivo de conquistar tierras. En cuanto a su representación física, se mantiene la que ya se ha comentado hasta ahora (hombre de mediana edad, pelo negro recogido en un moño, bigote y perilla, vestido con armadura y capa occidentales).

Otros ejemplos son el videojuego *Twelve: Legend of Sealed Gods during the Turbulent Age* (2005),²⁰⁰ donde Masanaga (inspirado en Nobunaga) es el demonio jefe o en *Sakura Wars: So Long, My Love* (2005),²⁰¹ donde vuelve a ser el jefe final que estaba liderando a los demonios.



Fig. 36. Nobunaga en *Sengoku Rance*. – AliceSoft Wiki, http://alicesoft.wikia.com/wiki/Oda_Nobunaga (consulta: 7-VI-2018).

Un caso que merece especial atención, por la inusual representación que se hace del *daimyô*, es *Sengoku Rance* (2006).²⁰² En este juego, donde los hechos del periodo Sengoku están condenados a repetirse en un bucle temporal, se representa la versión principal de Nobunaga como un hombre debilitado por la enfermedad, que tuvo una infancia desgraciada por culpa de su autoritario padre. A pesar de ser un hombre inteligente y gran estratega, su humildad y tímida personalidad le impiden imponerse en la política. Por tanto, para esta versión han elegido hacer una mezcla entre aspectos históricamente ciertos de su personalidad (inteligente,

carismático y gran estratega) con reinterpretaciones (débil, tímido, pésimo en la política) dando lugar a un personaje que difícilmente puede relacionarse con Oda. Su aspecto físico también se desvía ligeramente de lo que se ha ido comentando hasta ahora: vuelve a ser un hombre de mediana edad con perilla, pero esta vez lleva el pelo corto y va vestido con ropa japonesa.

En este medio, a Nobunaga vuelve a representársele como mujer. Es el caso de *Fate/Grand Order* (2015)²⁰³ donde, al margen de su cambio de sexo, la historia que se relata del

<https://www.mobygames.com/game/throne-of-darkness> (consulta: 7-VI-2018).

¹⁹⁹ GENKI, *Ikusa Gami*, Tokio, Konami, 2005, <http://www.genki.co.jp/product/戦神—いくさがみ—> (consulta: 7-VI-2018).

²⁰⁰ TENKY, *Twelve: Sengoku Hôshin Den*, Tokio, Konami, 2005, http://www.konami.jp/products/sengokuhousinden_best_psp/ (consulta: 7-VI-2018).

²⁰¹ SEGA, *Sakura Sen V*, Tokio, Sega, 2005, http://sakura-taisen.com/game/databace/sakura_v.html# (consulta: 7-VI-2018).

²⁰² ALICE SOFT, *Sengoku Rance*, Japón, Alice Soft, 2006, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LOJR0WyZQVQJ:www.alicesoft.com/rance7/+&cd=2&hl=ja&ct=clnk&gl=es&client=firefox-b-ab> (consulta: 7-VI-2018).

²⁰³ DELIGHTWORKS, *Fate/Grand Order*, Tokio, Aniplex, 2015, <https://www.fate-go.jp/> (consulta: 7-VI-2018).

personaje es fiel a los hechos históricos: desde su infancia con el mote de “el Tonto de Owari”, su ascenso al poder tras la Batalla de Okehazama, su intervención en la caída del shogunato Muromachi, su muerte en Honnôji y la sucesión de su gobierno por Hideyoshi. También se mantiene que fuera uno de los primeros generales en asimilar técnicas occidentales, su novedoso uso de la economía y de la tecnología para aventajar a sus adversarios y su sistema de promoción de soldados en función de sus méritos y no de su linaje. En cuanto a su aspecto físico, se le representa como una niña de largo pelo negro y ojos rojos, vestida con un uniforme militar moderno occidental, cuyo único elemento japonés es la decoración de la gorra a modo de *kabuto*.

También tenemos el caso de *Eiyû Senki: The World Conquest* (2012),²⁰⁴ donde el jugador tiene que conquistar el mundo derrotando a personajes históricos famosos reimaginados como chicas. Esta versión de Nobunaga conserva algunos de los rasgos que se le suelen atribuir en otros juegos, como ser una comandante militar competente y buena administradora, además del famoso alias. También se incluyen otros aspectos de su personalidad generalmente menos tratados, como su gusto por el coleccionismo de obras de arte o su ateísmo. En cuanto al aspecto físico, es una chica delgada, de larguísimo pelo rosa, con un revelador traje decorado con llamaradas (que pueden hacer referencia a su preferencia por las armas de fuego o a Honnôji) y capa.



Fig. 37. Nobunaga representado como mujer en *Fate/ Grand Order* (izquierda) y en una captura de pantalla de *Eiyû Senki: The World Conquest* (derecha). – Type Moon Wiki, [http://typemoon.wikia.com/wiki/Archer \(Fate/KOHA-ACE\)](http://typemoon.wikia.com/wiki/Archer_(Fate/KOHA-ACE)) (consulta: 7-VI-2018). *Opainfall Plays*, <http://operationrainfall.com/2017/11/23/eiyusenki-01/> (consulta: 7-VI-2018).

²⁰⁴ TENCO, *Eiyû Senki: The World Conquest*, Tokio, Fruitback Factory, 2012, <http://fruitbatfactory.com/eiyusenki/> (consulta: 7-VI-2018).



Fig. 38. Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushô Hime MURAMASA* (derecha). – FireDogStudio News, http://as.firedogstudio.com/en/news/announce/p_5/ (consulta: 7-VI-2018). Famitsu App, https://app.famitsu.com/20120322_45648/ (consulta: 7-VI-2018).

Aparece también en el juego para móvil *Astral Stairways: International* (2016),²⁰⁵ donde lo único que se comenta de su personalidad es su sueño de unificar el mundo. Más interesante que su historia es su aspecto, aparece con un vestido occidental de novia con mariposas, cuyo diseño

coincide con el emblema de los Taira,²⁰⁶ clan del que se decía que descendía Nobunaga.²⁰⁷ Se completa el retrato con cuernos de demonio en la cabeza, en referencia a su popular apodo. En el juego para móvil *Sengoku Bushô Hime MURAMASA* (2012)²⁰⁸ vuelve a ser más interesante el diseño del personaje de Nobunaga que su historia: es una mujer de pelo largo negro recogido en una coleta, con ropa combinación de estilo japonés (el kimono) con occidental (la liga), atributos físicos demoniacos, las orejas puntiagudas y el guantelete, y sujetando una copa dorada en forma de calavera, en alusión a uno de los episodios más famosos narrados en *La Crónica de Nobunaga*.



Fig. 39. Oda en *Civilization V*. – Steam: Sid Meier's Civilization V, <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=swedish&id=415349082> (consulta: 7-VI-2018).

Aunque Nobunaga aparece sobre todo en videojuegos japoneses, también aparece en algunos occidentales. El caso más relevante es el de *Civilization V* (2010).²⁰⁹ Durante la época de los estados guerreros aparece Nobunaga como principal precursor de la unificación de Japón, representado como un brillante visionario y ambicioso líder militar, aunque el mayor peso que se le da en este juego a la jugabilidad frente al desarrollo de los personajes provoca que no se profundice demasiado en su figura. En cuanto a su representación física, está mucho menos idealizada que en sus versiones japonesas, con el pelo recogido en estilo *mage*, armadura tradicional japonesa y katanas.

En el videojuego para móviles *DomiNations* (2015),²¹⁰ Nobunaga es el cuarto personaje desbloqueable, y la biografía que se proporciona,

²⁰⁵ FIREDOG, *Astral Stairways: International*, China, Firedog, 2016, <http://as.firedogstudio.com/en/> (consulta: 7-VI-2018).

²⁰⁶ AMIMOTO, K., 知れば知るほど面白い! 家紋と名字 (¡Cuanto más sabes, más interesante es! Ka-mon y nombres de familia [t.a.]), Tokio, Seitôsha, 2014, p. 60.

²⁰⁷ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. XV.

²⁰⁸ SILICON STUDIO, *Sengoku Bushô Hime MURAMASA*, Tokio, Mobage, 2012, <https://www.siliconstudio.co.jp/socialgame/muramasa/> (consulta: 7-VI-2018).

²⁰⁹ FIRAXIS, *Civilization V*, Maryland, 2K Games, 2010, <https://civilization.com/civilization-5/> (consulta: 7-VI-2018).

²¹⁰ NEXON, *DomiNations*, Tokio, Nexon, 2015, <https://www.nexonm.com/game/dominations/> (consulta: 7-VI-2018).

breve pero ajustada a los hechos históricos, lo describe de manera muy positiva, como brillante general que apoyó las nuevas tecnologías. Su representación física vuelve a ser de un samurái con barba, bigote, vestido con armadura japonesa y capa.

Nobunaga también aparece en *Age of Empires II: The Conquerors* (2000),²¹¹ aunque sólo se le representa como un soldado de infantería japonés que se diferencia de los demás por sus parámetros, que incluyen un ataque especial. Hace una aparición igualmente anecdótica en el videojuego *Total War: Shogun 2*,²¹² donde posee un ataque especial que le permite motivar a las tropas.

2. Estudio monográfico de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*



Fig. 40. Foto de Shibusawa Kô. – CEDEC Awards 2016, <https://games.yahoo.co.jp/news/detail?n=20160726-60726020-4gamer> (consulta: 7-VI-2018).

2.1. El autor de la serie, Shibusawa Kô, y la empresa Koei

Erikawa Yoichi, fundador de la empresa de videojuegos Koei y principal cerebro creativo detrás de la misma, nació el 26 de octubre de 1950 en la ciudad de Ashikaga (prefectura de Tochigi). Es más conocido por su pseudónimo, Shibusawa Kô.²¹³

Su padre era mayorista de una fábrica de tintes textiles en la prefectura de Gunma, de la que se esperaba que Shibusawa fuera el heredero.²¹⁴ Estudió en la Universidad de Keiô con la idea de hacerse cargo del negocio familiar, pero al poco tiempo tras su graduación en 1978, la empresa quebró.²¹⁵ Eran los años ochenta, cuando la industria textil de Japón entró en declive con la entrada de textiles más baratos procedentes de otras partes de Asia.²¹⁶

Shibusawa se propuso volver a levantar la empresa familiar creando una pequeña empresa de tintes textiles. Esta empresa era Koei.²¹⁷

²¹¹ ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II: The Conquerors*, Dallas, Microsoft, 2000, <https://web.archive.org/web/20151102053826/http://www.ageofempires.com/news/games/aoeii/> (consulta: 7-VI-2018).

²¹² THE CREATIVE ASSEMBLY, *Total War: Shogun 2*, Horsham, EA, 2000, <https://www.totalwar.com/total-war-shogun-2> (consulta: 11-XII-2017).

²¹³ “Shibusawa” se refiere a Shibusawa Eiichi, empresario de la época Meiji y padre de la economía moderna japonesa al que admira; el “Kô” está tomado del *kô* (光) de Koei (光栄). INABA, H., “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 Kô y su esposa” [t.a.]), *Denki Famicon*, 22 de marzo de 2016, pp. 1-4, espec. p.4, <http://news.denfamicon.com/projectbook/koei> (consulta: 17-XI-2017).

²¹⁴ MATSUKI, K., “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 mundial... Entrevista con el director Shibusawa Kô de Koei Tecmo Holdings” [t.a.]), *Game Business*, 7 de marzo de 2016, pp. 1-3, espec. p.1, <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html> (consulta: 19-XI-2017).

²¹⁵ INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 1.

²¹⁶ YOSHIMITSU, I., “Part V Changes in the International Economy and Knowledge-Intensive Industry”, en Mikio, S. (ed.), *A History of Japanese Trade and Industry Policy*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Oxford, 2004, pp. 507-636.

²¹⁷ INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 4.

Shibusawa intentó que la empresa saliera adelante sin éxito. Un día, cuando estaba leyendo revistas en una librería intentando encontrar el método por el que otros empresarios habían triunfado,²¹⁸ vio un anuncio del primer ordenador personal en la revista *Maikon*, y en su trigésimo cumpleaños su mujer, Keiko, le regaló su primer ordenador,²¹⁹ un MZ-80C.²²⁰ A partir de ese momento, Shibusawa empezó a aprender de forma autodidacta a programar.²²¹

Durante la primera mitad de los años ochenta, Koei se dedicó a hacer programas de control de clientes y procesadores de idioma japonés.²²² Con el dinero obtenido de la venta de estas aplicaciones, pudo abrir una tienda de ordenadores en Ashikaga. Sin embargo, no había mucha gente que quisiera comprar ordenadores y apenas tenía clientes por lo que, en el tiempo ocioso que pasaba en la tienda vacía, se dedicaba a programar videojuegos como entretenimiento.²²³

Fue por esta época cuando desarrolló su primer videojuego comercial, *Battles of Kawanakajima*,²²⁴ que tuvo un gran éxito. Gracias a él, Koei pudo expandirse, abriendo sedes en Hiyoshi, y tuvieron que cambiar su sede a Yokohama, donde se sigue encontrando actualmente.²²⁵ En 1985 Shibusawa decidió abandonar completamente la idea de que Koei fuera una empresa de tintes textiles y se volcó en la creación de videojuegos.

Durante los años ochenta, la recién creada Koei lanzaría las primeras entregas de lo que son sus dos sagas de simulación histórica más longevas: *Nobunaga no Yabô* (1983) y *Romance of the Three Kingdoms* (1985), inspirada en una novela histórica china ambientada durante el siglo III en dicho país. Ambos contarían con muy buenas críticas.²²⁶

En los años noventa, Keiko inventó el género *otome*,²²⁷ cuyo primer videojuego,

²¹⁸ Menciona que los libros que más le inspiraron fueron los escritos por Kônosuke Matsushita y el libro “Management” de P.F. Drucker. “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 Yabô. Creación y Destrucción. El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kô” [t.a.]), *Blogos*, 26 de febrero de 2016, p.1, <http://blogos.com/article/163054/> (consulta: 19-XI-2017).

²¹⁹ INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 1.

²²⁰ Uno de los primeros ordenadores personales sacado en 1979 en Japón por la compañía Sharp. シャープクリーンコンピュータ MZ-80 シリーズ (Catálogo de la serie de ordenadores MZ-80 de Sharp [t.a.]), <http://galapagosstore.com/web/book/detail/sstb-B215-1215000-mz-198005-mz80series> (consulta: 18-XI-2017).

²²¹ INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 1.

²²² El procesador de texto japonés se llamaba Iroha. KAZUHISA, “シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から「三國志 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 Kô, 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 de 2015, p. 2, <http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/> (consulta: 19-XI-2017).

²²³ *Ibidem*.

²²⁴ INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 3.

²²⁵ *Koei Tecmo: Company Outline*, <https://www.koeitecmo.co.jp/e/company/outline/> (consulta: 15-VI-2018).

²²⁶ Críticas de las primeras entregas de *NnY*: “Greatest simulation game released in Japan”, *Computer Gaming World*, n.º 51, (EE. UU., VIII-1998), p. 42, http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_51.pdf (consulta: 15-VI-2018). Críticas de la primera entrega de *Romance of the Three Kingdoms*: *ibidem*, pp. 12-13, 31, 34.

²²⁷ KUROKAWA, F., “乙女ゲーム生みの親襟川恵子氏(下)波瀾万丈を越えて革新的VR、その先へ” (“La madre de los juegos *otome* Erikawa Keiko (tercera parte). Superando las vicisitudes y el revolucionario VR, y más allá” [t.a.]), *Entertainment Station*, 25 de julio de 2017, pp. 1-3, espec. p. 2, <https://entertainmentstation.jp/96531> (consulta: 20-VIII-2018).

Angelique,²²⁸ se lanzaría en 1994. Este estreno se considera un evento muy significativo en la historia de los videojuegos, ya que fue el primer videojuego que se programó orientado a mujeres.²²⁹

Con el cambio de siglo, Koei decidió apartarse del género de los simuladores y experimentar con un nuevo tipo de videojuego, los *beat'em up* y los *hack and slash*, lanzando las primeras entregas de *Dynasty Warriors*²³⁰ y de *Samurai Warriors*, las cuales se han convertido en dos de las series más rentables de la compañía.²³¹ A pesar del cambio de estilo, ambas sagas conservaban la ambientación histórica que ya se había convertido prácticamente en su imagen de marca.

El último hito importante en la historia de la empresa fue en 2009, cuando Koei se fusionó con la también empresa de videojuegos Tecmo,²³² dando lugar a la empresa conjunta Koei Tecmo Holdings que continúa en activo hoy día.

A pesar de la fusión, Koei ha conservado muchas de las políticas de la compañía original: sigue teniendo preferencia por el desarrollo de simuladores,²³³ especialmente de carácter histórico, y sigue apostando por la constante renovación de las sagas representativas de la firma frente a la creación de juegos independientes, como hicieron antes de su fusión con Tecmo. El cambio más relevante se ha dado en su política de mercado, la cual estaba principalmente centrada en Asia antes de su fusión y tras su unión con Tecmo es cada vez más expansiva hacia EE.UU. y Europa.²³⁴

En cuanto al fundador, actualmente, el cargo de Shibusawa es presidente de la compañía. Sin embargo, en algunas ocasiones actúa como productor general y, aunque no con un cargo oficial, suele supervisar la jugabilidad y la curva de dificultad de los juegos de su empresa,²³⁵ si

²²⁸ *Angelique*, <https://www.gamecity.ne.jp/neoromance/angelique/product/game.htm> (consulta: 20-VIII-2018).

²²⁹ El juego no fue un superventas, pero tuvo una gran aceptación entre el público femenino. “女性向けゲームの草分けネオロマンス 20 周年記念・襟川恵子氏インタビュー” (“Vigésimo aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance – Entrevista con Erikawa Keiko” [t.a.]), *Famitsu*, 29 de junio de 2015, pp. 1-2, espec. p. 1, <https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html> (consulta: 20-VIII-2018).

²³⁰ Están ambientados en el siglo III en China. *Sankoku Musô Series*, <http://www.gamecity.ne.jp/smusou/#home> (consulta: 25-VI-2018).

²³¹ ORSELLI, B., “Koei Tecmo’s Musou Series Has Sold Over 22 Million in Japan”, *NicheGamer*, 3 de mayo de 2015, <https://nichegamer.com/2015/05/03/koei-tecmos-musou-series-has-sold-over-22-million-in-japan/> (consulta: 25-VI-2018).

²³² テクモ株式会社と株式会社コーエーとの共同持株会社設立（株式移転）による経営統合に関するお知らせ (Aviso sobre la fusión comercial derivada del establecimiento de una sociedad financiera conjunta (transferencia de acciones) entre la corporación Tecmo y la corporación Koei [t.a.]), <http://www.koei.co.jp/ir/news/files/2008/20081118a.pdf> (consulta: 25-VI-2018).

²³³ Además de los simuladores románticos, Koei también ha hecho una saga de simuladores de carreras de caballos que cuenta con ocho entregas, *Winning Post*. シブサワ・コウ 35th (35 años de Shibusawa Kô [t.a.]), <http://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-kou/> (consulta: 15-XI-2017).

²³⁴ 株式会社コーエーテクモホールディングス・2018 年 3 月期・決算説明会(Koei Tecmo Holdings S.A. – Periodo hasta marzo de 2018 – Sesión informativa del balance de cuentas [t.a.]), https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird3_20180426.pdf (consulta: 20-VIII-2018).

²³⁵ Respecto a la creación de uno de los últimos juegos, *Nioh* (2017), comenta que al principio resultaba frustrante jugarlo por lo complicado que era. Además, se le ve supervisando la colocación de los efectos de sonido y la planificación de la secuencia cinemática inicial del juego. *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

bien la dirección creativa de algunas de sus sagas las delega en otros departamentos.²³⁶

2.2. El origen y desarrollo de la saga *Nobunaga no Yabô*. Los precedentes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

Shibusawa Kô ha declarado en varias ocasiones ser un apasionado de la historia. Comenta que haber crecido en la ciudad de Ashikaga, 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.²³⁷

De toda la historia de Japón, ya desde pequeño²³⁸ 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.

La idea que tiene del personaje, que también es la que transmite en sus videojuegos, es la descrita en las novelas históricas de Shiba Ryôtarô, concretamente en *Kunitori Monogatari*, que leyó siendo joven.²³⁹ Fue a partir de esa lectura cuando empezó a plantearse qué hubiera pasado si Nobunaga no hubiera muerto en el Incidente de Honnôji. 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 *NnY*.²⁴⁰

Shibusawa cree que Nobunaga es un general que destaca por encima de los demás del periodo Sengoku,²⁴¹ y tiene sus propias ideas sobre el personaje.²⁴² Desde su punto de vista, los *daimyô* 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 *NnY*, hasta tal punto de que han llegado a calificarse como videojuegos de “simulación económica”.²⁴³

(NHK SWITCH Entrevista Expertos, *Mega éxitos de la historia: Yasuhisa Hara del manga Kingdom y el creador de juegos legendario Shibusawa Kô responsable de Los Tres Reinos y NnY se enfrentan* [t.a.], <https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg-Q> (consulta: 19-XI-2017).

²³⁶ *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors* han sido creadas por el departamento de Koei, Omega Force. *ω-Force 20th*, <http://www.gamecity.ne.jp/omega20th/> (consulta: 25-VI-2018).

²³⁷ ÔRU, Y., ““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 de 2016, pp. 1-2, espec. p. 1, <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460> (consulta: 19-XI-2017).

²³⁸ Recuerda haber creado durante la escuela primaria un juego de cartas donde aparecían comandantes militares, como Nobunaga e Ieyasu. INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 3.

²³⁹ ÔRU, Y., ““破壊と創造”...” (“Persistiendo en la creación y destrucción...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 1.

²⁴⁰ *Ibidem*.

²⁴¹ “メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊...” (“El videojuego mega exitoso *NnY* Creación y Destrucción...), *op. cit.*

²⁴² Comenta que, dado que Nobunaga llegó a ver un mapamundi (algo que la mayor parte de sus contemporáneos no habían hecho), eso le llevó a tener una visión del mundo mucho más amplia y a darse cuenta de que la guerra continua que se desarrollaba en Japón era algo muy pequeño comparado con el resto del mundo. Esto, según infiere Shibusawa, tuvo que ser lo que impulsó a Nobunaga a querer unificar el país, por la felicidad de la gente. *Ibidem*.

²⁴³ INABA, H., “信長から乙女ゲームまで...” (“Desde Nobunaga hasta los juegos otome...”[t.a.]), *op. cit.*, p. 3.

A pesar de que Shibusawa es un apasionado de la historia, ha aclarado que la parte relevante de sus juegos es el entretenimiento.²⁴⁴ Considera que, si bien dentro de sus simuladores históricos el realismo es importante, y ha comentado que la saga *NnY* 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,²⁴⁵ también lo es esa otra faceta del entretenimiento.

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 *NnY*,²⁴⁶ que comentaremos brevemente a continuación, a la que pertenece *NA: SoI*.²⁴⁷ 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,²⁴⁸ así como las peticiones de los jugadores, a los que Shibusawa siempre ha dado un gran peso en su proceso creativo.²⁴⁹

La saga *NnY* empezó en los años ochenta del siglo pasado con el título *Nobunaga no Yabô* (1983),²⁵⁰ que 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 *daimyô* 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.

En *Zenkoku Ban* (1986), se mantuvo el mismo sistema pero con algunas mejoras, como la ampliación del mapa o la inclusión de nuevas mecánicas de juego, la posibilidad de utilizar caballería y cañones, además de reforzarse el 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 Honnôji. Este sistema de eventos históricos se iría ampliando en entregas posteriores.

En *Sengoku Gunyû 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.

²⁴⁴ “メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊...” (“El videojuego mega exitoso *NnY* Creación y Destrucción...), *op. cit.*

²⁴⁵ *NHK SWITCH* インタビュー達人たち歴史メガヒット... (*NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia...* [t.a.]), *op. cit.*

²⁴⁶ シブサワ・コウ... (35 años de... [t.a.]), *op. cit.*

²⁴⁷ Ganó el 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 DualShockers Gamescom en 2015.

²⁴⁸ MATSUKI, K., “家業再興への想いからマイコンとの出会い...” (“Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal...” [t.a.]), *op. cit.*, p. 2.

²⁴⁹ KAZUHISA, “シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から...” (“Shibusawa Kô, habla desde Batallas de Kawanakajima...” [t.a.]), *op. cit.*

²⁵⁰ En el Anexo 1 de este trabajo se incluyen todas las fichas técnicas de los videojuegos de la serie.

En *Bushô Fûun 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 *Haô 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. Además, fue la primera vez que se utilizó un *power up kit* para añadir contenidos adicionales.

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 del “sistema de prestigio”,²⁵¹ 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 EE. UU. (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”,²⁵² lo que permitía un desarrollo más rápido de la acción en tiempo real.

Por último, *Tendō* (2009), añadió la posibilidad de disfrutar de distintos modos de juego.

2.3. Características de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

El 12 de noviembre de 2013 se organizó una rueda de prensa²⁵³ para informar de las características de *NA:SoI* que se estrenaría poco después. A los principales responsables del videojuego, Shibusawa Kō y Ogasawara Kenichi, se les unieron tres invitados: Yamamoto Kansai²⁵⁴ (modisto japonés encargado de diseñar un traje para Nobunaga), Hirahara Ayaka²⁵⁵

²⁵¹ Según este sistema, a los *daimyō* se les añadía un parámetro que representaba su “prestigio” frente a sus vasallos. Su valor afectaba a la formación de alianzas con otros territorios o a la contratación de nuevos generales.

²⁵² Sistema mediante el cual los generales pueden desarrollar ocho tipos de técnicas: soldado de a pie, jinete, arco, mosquete, armas, ejército del *shōgun*, construcción de castillos y gobierno interno.

²⁵³ CHITSUJŌ, T., “「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に。山本寛斎さん、平原綾香さん、東国原英夫さんがゲストとして登壇したイベントの様子をレポート” (“Celebrada la presentación con motivo de la finalización de Nobunaga no Yabō: Sōzō. Reportaje del evento donde participaron como invitados Yamamoto Kansai, Hirahara Ayaka y Higashikokubara Hideo” [t.a.]), *4gamer*, 12 de noviembre de 2013, <http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei> (consulta: 4-VI-2018).

²⁵⁴ Nacido en 1944, se le considera uno de los padres de la moda japonesa actual. *Kansai Yamamoto Inc.*, <https://www.kansai-inc.co.jp/> (consulta: 26-I-2018).

(cantante del tema del juego) y Higashikokubara Hideo²⁵⁶ (político y comediante).²⁵⁷ Esta entrega de *NnY* se desarrolló con el fin de que su lanzamiento fuera uno de los eventos principales del trigésimo aniversario de la serie, como regalo a los fans que habían sido fieles a la saga durante ese tiempo. Su título en japonés está basado en el lema que Shibusawa atribuye a Nobunaga en varias entrevistas de “crear y destruir”,²⁵⁸ refiriéndose a la habilidad del general nipón de destruir la antigua era para crear una nueva.

Según palabras del productor, el concepto alrededor del que se formó el nuevo juego fue, precisamente, el de “creación de una nueva era”, donde se pretende que a través de la simulación histórica el jugador sea este “creador”, de la misma manera que Nobunaga aspiró a unificar Japón mediante una revolución en el gobierno, la economía o la forma de hacer la guerra. Este concepto central se ha desarrollado en el videojuego a través de tres puntos: realismo (en la ambientación), dinamismo (en el sistema de batallas) y dramatismo (en los personajes y en los eventos históricos).

El realismo se refleja especialmente en las posibilidades que brinda el videojuego para que los personajes puedan efectuar actividades relativas a la administración y a la diplomacia. Se mejoraron los gráficos del mapa 3D, donde se van actualizando en tiempo real los cambios introducidos por el jugador, como la construcción de carreteras y castillos.

La parte de dinamismo brilla en las batallas, en las que pueden intervenir más de dos bandos y, no sólo se puede planificar la estrategia de la batalla, sino también participar activamente en ella aprovechando las características propias de cada general.

Por último, el dramatismo se alcanza con el “sistema de misiones libres”, nombre con el que se refieren a aquellas misiones que no es imprescindible completar para alcanzar el final del juego pero sirven para desbloquear contenidos, en este caso los eventos históricos, de los que hay más de trescientos.

También se informó a los asistentes de contenidos adicionales relacionados con el estreno del juego,²⁵⁹ como contenido descargable gratuito, la colaboración con la película *Kiyosu Kaigi* (2013) o la colaboración con diversos eventos de carácter histórico.²⁶⁰

²⁵⁵ Cantante japonesa que nació en Tokio el 9 de mayo de 1984. Debutó en el 2003 on el *single* “Jupiter” y actualmente está asociada a la discográfica Dreamusic. Ayaka Hirahara, <http://www.jpopasia.com/ayakahirahara/> (consulta: 26-I-2018).

²⁵⁶ Nació el 16 de septiembre de 1957 en Miyakonojō. Tuvo varios encuentros con la policía durante su juventud, lo que le obligó a retirarse del mundo del entretenimiento. Poco después empezó su carrera política, llegando a ser gobernador de Miyazaki en 2007. 東国原プロフィール (Perfil de Higashikokubara [t.a.]), <https://ameblo.jp/higashi-profile/> (consulta: 21-VII-2018).

²⁵⁷ Aunque no cumplió ningún papel en el desarrollo del videojuego, fue invitado por Shibusawa porque es admirador de su carrera política, considerando que encarna el espíritu de “creación” y de “innovación” los dos ejes principales de *NA:SoI*. CHITSUJŌ, T., “「信長の野望・創造」の完成発表会...” (“Celebrada la presentación con motivo de la finalización...” [t.a.]), *op. cit.*

²⁵⁸ *Ibidem*. ÔRU Y., “「破壊と創造」を貫き、...” (“Persistiendo en la creación y destrucción...” [t.a.]), *op. cit.*, p.2.

²⁵⁹ タイアップ企画 (Planificación de colaboraciones [t.a.]), <http://www.gamecity.ne.jp/nobunaga30th/tieup.html> (consulta: 4-VI-2018).

²⁶⁰ En el Festival de Nobunaga celebrado en Gifu, por ejemplo. 第61回「ぎふ信長まつり」(Edición número 61 del Festival de Nobunaga [t.a.]), <http://www.city.gifu.lg.jp/3571.htm> (consulta: 4-VI-2018).

A. Sistema de juego²⁶¹

Tras la escena cinemática de presentación, se llega al menú inicial. Antes de empezar nueva partida, se te da la opción de “crear” nuevos oficiales, es decir, diseñar de cero nuevos personajes que podrán aparecer posteriormente durante el juego,²⁶² o de editar las características de los oficiales históricos²⁶³ (aquellos ya creados por los diseñadores del juego).²⁶⁴

Una vez se empieza nueva partida, lo primero que se tiene que hacer es elegir un escenario, o lo que es lo mismo, el año a partir del cual vas a iniciar tu conquista de Japón. Se pueden elegir tanto escenarios históricos (basados en una situación histórica real) como ficticios (partiendo de unas condiciones iniciales inventadas por los desarrolladores). Una vez elegido, el jugador tendrá que escoger el clan con el que quiere conquistar Japón,²⁶⁵ el nivel de dificultad de la partida y detallar algunas propiedades concretas del escenario.²⁶⁶ Tras seleccionar estas características generales, comienza el juego. Hay que concretar que, como es común en los videojuegos de estrategia, el jugador no maneja a ningún personaje concreto,²⁶⁷ sino que asume el papel del *daimyô* y maneja al clan en su conjunto



Fig. 41. Menú para la creación de personajes (izquierda) y selección de escenarios (derecha). – *Let's Play Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, https://www.youtube.com/playlist?list=PLVw6dBwL_5jld9Yah_VeUtvSFtaA6eV317 (consulta: 21-VIII-2018).

El objetivo final del juego, y lo que llevará a su completitud, es la pacificación de Japón. Puede conseguirse de tres maneras: la primera es logrando que el emperador nombre *shôgun* al

²⁶¹ Para más detalles, consultar el manual oficial: KoeiTecmoAmerica – *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, <http://www.koeitecmoamerica.com/manual/sphereofinfluence/en/mnl000.html> (consulta: 21-VIII-2018).

²⁶² A la hora de crear un nuevo personaje se puede elegir: retrato asociado al personaje, nombre, sexo, tipo de voz, quién es su padre, personalidad (ideales, lealtad...), habilidades (en combate, política...) y rasgos característicos (es buen logista, taimado...), táctica preferida, durante qué años vivió, así como su posición dentro del ejército (*rônin* o vasallo) de un clan dentro de un escenario concreto.

²⁶³ En este caso, hay algunos campos que no son editables, como las cuestiones biográficas (padre, años de vida, posición...) o físicas (sexo, voz).

²⁶⁴ En el Apéndice 1 de este mismo trabajo están las biografías de los personajes históricos principales del juego.

²⁶⁵ Empezar con un clan u otro determina de forma significativa el comienzo de la partida, ya que cada clan tiene asociado un número de territorios, que varía en función del clan y del momento histórico. Por ejemplo, si se empieza con el Clan Oda en 1534, el único territorio bajo dominio del jugador será la provincia de Owari, como ocurría históricamente. Por tanto, las condiciones iniciales de cada partida varían en función de qué escenario y qué clan se escoja.

²⁶⁶ Algunas de las opciones a editar son: permitir que aparezcan los oficiales diseñados por el jugador o sólo los históricos, permitir que aparezcan oficiales mujeres o no, o permitir que los generales mueran en las batallas o no.

²⁶⁷ Pueden pertenecer a las siguientes categorías: *rônin* (samurái que no está asociado a ningún clan), *retainer/officer* o *daimyô*.

daimyô del clan que manejas,²⁶⁸ lo que te permitirá ejecutar la orden “War Ban” y pacificar Japón incluso si no has conquistado todos los territorios; la segunda es hacerte vasallo de un clan cuyo *daimyô* consiga hacerse *shôgun*, y que dicho *shôgun* ejecute la orden “War Ban”; la tercera opción es conquistar todo Japón por la fuerza de las armas.

El juego también puede acabar de manera abrupta antes de completarlo. Esto ocurrirá en caso de que el jugador pierda el control de todos sus dominios, el *daimyô* de tu clan muera sin descendientes o el juego llegue al año 1700.

Se le da una extraordinaria libertad al jugador para conseguir completar la aventura. Aunque durante la partida el juego le irá sugiriendo misiones que le orientan sobre cuál debería ser su siguiente acción a tomar,²⁶⁹ estas misiones no son obligatorias, y el jugador puede optar por ignorarlas para intentar lograr la conquista por otros medios. En general, la partida evoluciona por dos motivos principales: las propias acciones del jugador y las acciones de los *daimyô* controlados por la IA (“inteligencia artificial”), los cuales podrán atacar los territorios del jugador en cualquier momento.

A grandes rasgos, el juego se divide en dos tipos de turnos que se ejecutarán uno tras otro sucesivamente a lo largo de toda la partida: *Concilio* y *Activo*.²⁷⁰ Este sistema de juego dividido en turnos es una novedad introducida en esta entrega, con el objetivo de simplificar la jugabilidad respecto a los juegos anteriores y hacerlo más accesible a nuevos aficionados a la saga.

Al principio de la fase de *Concilio* los generales del clan proporcionan diversos informes del estado de las tierras dominadas, y será de acuerdo a esta información que el jugador tendrá que administrar sus territorios eligiendo entre las diferentes opciones que le proporciona el juego.²⁷¹ Además, esta fase no tiene tiempo límite, sino que es el jugador quien elige manualmente cuándo quiere terminarla.

En cuanto al turno *Activo*, este sí cuenta con un tiempo límite preestablecido por el juego. Durante este turno, se ejecutarán las políticas administrativas que el jugador haya seleccionado en el turno anterior de *Concilio*.

Estas acciones se realizan sobre el mapa del juego, mostrado al jugador a vista de pájaro. Este mapa se puede ampliar hasta ver los castillos, ciudades, carreteras y otros elementos relevantes para la conquista,²⁷² pero no se da la posibilidad de “pasear” por las ciudades o de ver el interior de los castillos.

²⁶⁸ Las condiciones para convertirte en *shôgun* son: haber conquistado Kioto y tener bajo tu control un mínimo de treinta castillos.

²⁶⁹ Hay que destacar el constante apoyo que proporciona el juego. Además de las instrucciones, siempre disponibles en el menú de pausa, durante toda la partida aparecen mensajes de tus vasallos recomendando las mejores acciones administrativas, informando de las posibilidades de ganar o perder una batalla antes de embarcarte en la conquista de un territorio...

²⁷⁰ Una pareja de turno *Concilio* + *Activo* equivale a un mes dentro del juego. Cuando hayan pasado doce *Concilios* seguidos de sus correspondientes doce turnos *Activo*, el juego considerará que ha pasado un año.

²⁷¹ Entre las múltiples opciones encontramos la construcción de ciudades, carreteras, contratación de generales, traslado de soldados entre castillos y acciones diplomáticas (hablar, dar regalos a *daimyô* cercanos...).

²⁷² En caso de que el jugador construya carreteras, ciudades... aparecerán reflejadas en el mapa.



Fig. 42. Turno de *Concilio* (izquierda) y *Activo* (derecha). – *Let's Play Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, https://www.youtube.com/playlist?list=PLVw6dBwL_5jjd9Yah_VcUtvSFtaA6eV317 (consulta: 21-VIII-2018).

Por último, otra de las partes más importantes del juego es la conquista de territorios, lo que se consigue mediante la toma de castillos, ya sea por el uso de la fuerza o de la diplomacia. En caso de que se quiera seguir la primera opción, durante la fase de *Concilio* hay que seleccionar el objetivo a atacar y los oficiales que participarán. Una vez se inicie el combate durante el siguiente turno *Activo*, se dará un nuevo tipo de turno, *Batalla*. Durante este turno, se utiliza un mapa algo distinto al comentado en los otros dos, ya que se trata una visión mucho más cercana donde las unidades aliadas y enemigas aparecen representadas mediante iconos. Hay que concretar que las batallas en este juego son de carácter estratégico: el jugador no tiene que vencer a los enemigos manejando a un personaje concreto y blandiendo su arma, sino que se limita a indicar la trayectoria de las tropas aliadas para que sea la IA quien realice el combate. Una novedad que han introducido en este juego son las batallas en 3D: si el jugador quiere, puede manejar las unidades de su ejército²⁷³ para intervenir directamente en la pelea.



Fig. 43. Batalla estratégica (izquierda) y batalla en 3D (derecha). – *Let's Play Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, https://www.youtube.com/playlist?list=PLVw6dBwL_5jjd9Yah_VcUtvSFtaA6eV317 (consulta: 21-VIII-2018).

De manera general en cuanto a la jugabilidad, se puede decir que este juego mezcla elementos de los dos últimos juegos de la saga, *NnY: Kakushin* (2005) y *Tendô* (2009), incluyendo detalles de juegos más antiguos, como el sistema *sandbox* de *Shôsei Roku* (1997), y añadiendo nuevas mecánicas de juego, como el “sistema de misiones libres”. En general, el videojuego está orientado a aquellos que estén interesados en la historia japonesa y, aunque se ha intentado simplificar el sistema de juego de tal manera que los nuevos jugadores sean capaces de incorporarse a la saga en esta entrega, sigue estando mayoritariamente orientado a sus seguidores.

²⁷³ *Normal* (los soldados de a pie), *Horse* (la caballería) y *Gun* (los arcabuces).

B. Características técnicas

Tal y como queda reflejado en los créditos del juego,²⁷⁴ *NA: SoI* es resultado del esfuerzo colectivo de un gran número de expertos en diferentes ámbitos. Algunos de los responsables principales ya participaron en anteriores entregas: además de Shibusawa Kô, que suele ser el productor general, el director del juego Koyama Hiroyuki también fue director de *NnY: Tendô* (2009) y el director de sonido Yoshida Mari ya participó en el mismo puesto en *Kakushin* (2005) y *Tendô* (2009). Subrayar la presencia de Ogasawa Kenichi como productor ya que, aunque es empleado de Koei desde 1993, suele estar asociado al departamento Omega Force y es la primera vez que participa en una entrega de esta saga. Por otra parte, es interesante la ausencia de Yamashita Kôsuke como encargado de la música de fondo, ya que solía ser un colaborador habitual en los juegos de *NnY*.²⁷⁵ Ha sido sustituido por Ôtsuka Masako,²⁷⁶ del Departamento de Música de Fondo de Koei, aunque este es el primer juego de la saga en el que se le ha encargado componer la banda sonora.

Otra de las partes más importantes del videojuego *NA: SoI*, que también es una de las marcas distintivas de la empresa Koei, es cómo se presenta su contenido histórico. Aparece reflejado de dos maneras en el videojuego: mediante los “eventos históricos” y mediante las escenas cinemáticas.



Fig. 44. Ejemplo de evento histórico: Nobunaga (izquierda) le dice a su hermana Oichi (derecha) que tiene que casarse con Azai Nagamasa (evento veintitrés). – *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence All Events*, <https://www.youtube.com/watch?v=bcfEca5s8tg&list=PL7K4Nkeh0g2TRZHO6NIKXG5LaEx8jAh3t> (consulta: 5-VI-2018).

Los “eventos históricos” se refieren a un tipo concreto de contenido que se desbloquea cuando el jugador cumple las misiones libres durante la partida. Se trata de una serie de escenas de vídeo de uno a cinco minutos de duración, accesibles desde el menú inicial, que detallan la historia de los personajes del juego, mediante una imagen fija y un texto en forma de diálogo. Tal y como su nombre indica,

el tema de estos eventos es histórico, es decir, revela lo que en el juego se han considerado datos de veracidad histórica sobre los personajes. Hay que destacar que los “eventos históricos” no son algo característico de los simuladores históricos ni de cualquier otro tipo de juego, sino que son un rasgo distintivo de los juegos desarrollados por Koei (aparecen en la saga *Samurai Warriors*, por ejemplo).

Este sistema de utilizar dibujos tradicionales que permanecen fijos (tanto los personajes como los escenarios son estáticos) y hacer que la explicación de la acción se desarrolle a través

²⁷⁴ Están recogidos en el Anexo 1 de este trabajo.

²⁷⁵ Participó en *NnY: Shôsei Roku* (1997), *Reppû Den* (1999), *Ransei Ki* (2000), *Sôten Roku* (2002), *Tenka Sôsei* (2004), *Kakushin* (2005) y *Tendô* (2009).

²⁷⁶ Masako Otsuka, <https://vgmdb.net/artist/13030> (consulta: 21-VIII-2018).

de diálogos es heredero de las novelas visuales.

Se pueden desbloquear hasta 364 eventos históricos en el juego. Los eventos pueden clasificarse de la siguiente manera:

- Aquellos que narran la vida de personajes históricos concretos como Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu, Toshiie Maeda, Takenaka Hanbei, Uesugi Kenshin, Hisahide Matsunaga, Ukita Naoie o Josui Kuroda.
- Aquellos que narran la historia de clanes en su conjunto: Oda, Takeda, Nagao, Hôjô, Môri, Date, Sanada, Chôsokabe, Shimazu, Nanbu, Azai, Hosokawa, Matsudaira y Amago (en dicho orden).
- Aquellos que describen episodios sueltos de la historia. La restauración del *shôgun* Ashikaga (eventos 311-320), por ejemplo.

La otra forma de representar la historia es mediante escenas cinemáticas, escenas de vídeo que surgen de manera natural durante el progreso del videojuego y que, por tanto, no necesitan el cumplimiento de misiones libres para desbloquearse. La mayor parte de estas escenas cinemáticas se han hecho con técnicas de captura de movimiento, como revela la lista de actores de movimiento que aparece en los créditos del videojuego. Hay que destacar que algunas escenas cinemáticas vuelven a presentar un aspecto de dibujo tradicional y no tienen movimiento, seguramente para ahorrar espacio en memoria y tiempo de desarrollo.

Seguiremos hablando de un recurso expresivo fundamental en cualquier videojuego, la música²⁷⁷ y los efectos sonoros. La música es en su mayoría orquestal,²⁷⁸ donde predominan los instrumentos occidentales aunque puntuados por instrumentos tradicionales japoneses, lo que ayuda a la inmersión del usuario en la ambientación del periodo Sengoku.

Durante la ejecución de los turnos suena una música de fondo orquestal, suave y nada invasiva, de tal manera que no afecta la concentración del jugador. Los efectos sonoros durante estas fases de juego son también mínimos, limitándose a los ocasionales *clicks* cuando el jugador selecciona alguna opción.

El apartado sonoro cobra más importancia durante las fases de batalla, donde la música adquiere un tempo más rápido, lo que provoca una sensación de urgencia, aumentando la tensión que ya de por sí produce estar jugando un combate. Los efectos de sonido también se multiplican: se escuchan cuernos de guerra, gritos de ánimo de los soldados, las ocasionales voces de los generales dando órdenes a las tropas y, en caso de que se estén jugando las batallas 3D, se incluyen sonidos de disparos de arcabuz y de espadas.

Por otra parte, en los eventos históricos hay una total ausencia de efectos de sonido y tampoco se escuchan las voces de los personajes, pero la selección de pistas durante su visualización está mucho más cuidada que durante el juego: a lo largo de un mismo evento, la música puede cambiar varias veces, volviéndose progresivamente más dramática, agresiva, romántica o alegre en función del texto que esté apareciendo por pantalla. Esta cuidada

²⁷⁷ *Nobunaga no Yabou Souzou Original Soundtrack*, <https://vgmdb.net/album/42394> (consulta: 5-VI-2018).

²⁷⁸ El tema principal del juego, que suena durante los créditos, sí que es vocal. *Shine -Mirai e Kazasu Hi no You ni*, <https://vgmdb.net/album/75529> (consulta: 5-VI-2018).

planificación en la sucesión de canciones permite que no se echen en falta las voces de los actores, y posibilita un sumergimiento total en el drama que se está desarrollando incluso siendo las imágenes estáticas.

Por último, en las escenas cinemáticas se da una combinación entre la música y los efectos de sonido, a lo que hay que añadir el trabajo de los actores de voz, ya sea para dar vida a los personajes o para acompañar con su narración el drama que se está desarrollando, aunque nunca llega a eclipsar la bella música que asienta la atmósfera de las escenas.

Otro de los aspectos más relevantes dentro de cualquier juego son sus gráficos, es decir, la representación por ordenador de los elementos visuales del videojuego, principalmente los escenarios y los personajes.

En el congreso CEDEC²⁷⁹ 2010,²⁸⁰ Osata Keishi y Kamei Ryôta dieron una conferencia²⁸¹ sobre la creación de los gráficos en *NnY* hasta su decimotercera entrega, la inmediatamente anterior al juego objeto de estudio, *Tendô* (2009). En ella, destacaron que los gráficos creados para los videojuegos de la saga se dividen en tres grandes bloques: la interfaz, los retratos de los generales y el mapa. Dentro del diseño de los gráficos de la interfaz, se tienen en cuenta tres aspectos: que el jugador sea capaz de abarcar la información a simple vista, el flujo y la jerarquía de ventanas y el control del campo de visión del jugador y de la cámara.



Fig. 45. Jerarquía de ventanas (izquierda), la información va siendo más detallada conforme la pantalla está más abajo, y ejemplo posicionamiento de las ventanas siempre dentro del campo de visión del jugador (derecha) en *Nobunaga no Yabô: Tendô*. – CEDEC Digital Library, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (consulta: 5-VI-2018).

²⁷⁹ *Computer Entertainment Developers Conference*. Seminario celebrado anualmente desde 1999 en Japón por la Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) dirigida a desarrolladores de videojuegos nipones.

²⁸⁰ *CEDEC 2010 スケジュール (Programa de CEDEC 2010 [t.a.])*, <http://cedec.cesa.or.jp/2010/schedule/day1.html> (consulta: 5-VI-2018).

²⁸¹ Los datos e imágenes de este apartado se han obtenido de la presentación *power point* con la que se acompañó la conferencia durante el congreso, subida íntegramente en la librería digital de CEDEC, aunque sólo es accesible si te registras como miembro (cosa que hizo la autora de este trabajo para poder acceder). *CEDiL: 歴史シミュレーションゲームにおけるCG制作～「信長の野望」のCG表現～ (CEDiL: la creación de CG en juegos de simulación histórica – Presentación del CG en Nobunaga no Yabô [t.a.])*, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (consulta: 5-VI-2018).

A la hora de diseñar los retratos de los generales, también se tienen en cuenta tres aspectos: que tengan encanto como líder, los diseños de dichos personajes históricos en otros juegos (que han



Fig. 46. Ejemplo de evolución del retrato de un general: los pasos 1, 2 y 3 se han hecho con medios tradicionales, mientras que en los tres pasos restantes se ha utilizado Photoshop. – CEDEC Digital Library, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (consulta: 5-VI-2018).

bocetos a mano alzada, se detallan rasgos concretos de la cara (ojos, nariz, boca) así como sus particularidades; en el último paso, se dan los últimos toques mediante Photoshop para añadirles realismo.

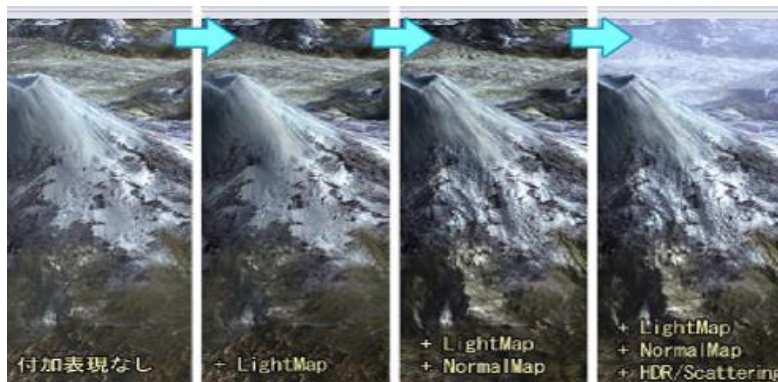


Fig. 47. Ejemplo de evolución del mapa en función de las técnicas aplicadas. – CEDEC Digital Library, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (consulta: 5-VI-2018).

mapa geográfico de Japón. Algunas de las técnicas utilizadas son el renderizado HDR y el *scattering*.

ido asentando una imagen popular asociada a ellos) y mantener un equilibrio entre los hechos históricos y el entretenimiento. Además, se cuida que haya una evolución clara respecto a los retratos de los juegos anteriores de la saga. En cuanto al proceso que se sigue para la creación de los retratos: primero se decide el aspecto general que se le quiere dar al personaje; luego, mediante

En el diseño del mapa se vuelven a tener en cuenta, una vez más, tres aspectos: facilitar la jugabilidad, mejorar el entretenimiento y dar sensación de realismo. En cuanto al realismo hay que destacar que, respecto a otras entregas de la serie donde se prefería dar un aspecto más ornamentado al mapa,²⁸² en este caso se ha optado por diseñar un

²⁸² Caso, por ejemplo, de *NnY: Sengoku Gunyû Den* (1988) o *Ransei Ki* (2000). Para más detalles, véanse las capturas oficiales de los mapas de ambos juegos en el Anexo 1 de este mismo trabajo.

En cuanto al motor gráfico utilizado, no aparece mencionado en los créditos y los desarrolladores se han limitado a señalar que utilizan un motor flexible que les permite adaptar fácilmente juegos a varias plataformas.²⁸³ Aunque en una entrevista²⁸⁴ con motivo del estreno de un juego anterior mencionaron el “motor de control de masas”, que les permitía que apareciera una ingente cantidad de soldados en la consola PlayStation 2, dado que *NA: Sol*

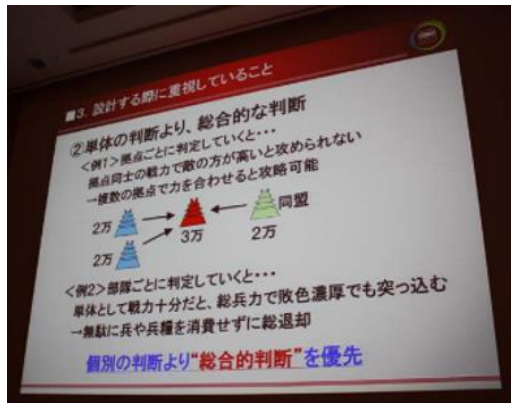


Fig. 48. Gráfico utilizado durante la conferencia para explicar la toma de decisiones comprensivas de la IA durante las batallas. — *4Gamer: CEDEC 2010*, <https://www.4gamer.net/games/105/G010549/20100901026/> (consulta: 5-VI-2018).

pertenece a una generación de consolas posterior, lo más probable es que hayan utilizado el Soft Engine, cuyas versiones mejoradas, el Soft Engine 2.0 y el Soft Engine Lite, están siendo utilizadas para sus juegos más recientes.²⁸⁵

Por último, detallaremos las características de la IA, un elemento de vital importancia ya que es la que determina en gran medida el grado de diversión en los juegos de estrategia. En el propio congreso CEDEC 2010, Irie Yoshiyuki, líder de la división de *software* de Koei durante el desarrollo de los videojuegos *NnY: Kakushin* (2006) y *Romance of the Three Kingdoms: IX PK* (2003), impartió una conferencia²⁸⁶ sobre el funcionamiento de la IA en ambas entregas, tomando como ejemplo precisamente, su trabajo en el videojuego *Kakushin* (2006). Aunque este juego es el duodécimo de la saga, muchos de los aspectos explicados durante la presentación son aplicables al que es objeto de estudio en este trabajo.

El algoritmo básico de la IA lo conforma una lista de prioridades de acciones a ejecutar. Esta lista de prioridades está ordenada, de mayor prioridad de ejecución a menor, teniendo en cuenta la necesidad de la acción dentro de la partida y el tiempo que tarda en ejecutarse cada una. Por ejemplo, dado que el dinero es necesario para realizar la mayoría de otras acciones y es rápido de obtener, ganar dinero es la acción más prioritaria. Otra parte importante es la respuesta de la IA durante las batallas. En vez de una IA que tome decisiones simples, está diseñada de tal manera que decida de forma comprensiva en función de la situación que se esté desarrollando en cada momento de la partida. Hay otros ajustes menores para resaltar la personalidad de algunos

²⁸³ RAMSEY, R., “Interview: We Trade Strategies with the Producer of Nobunaga's Ambition”, *PushSquare*, 12 de agosto de 2015, <http://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview-we-trade-strategies-with-the-producer-of-nobunagas-ambition> (consulta: 5-VI-2018).

²⁸⁴ “【PS4 クリエイターインタビュー】『信長の野望・創造』はシリーズ最高峰の作品——シブサワ・コウ氏、小笠原賢一氏が語る” (“Entrevista con creadores PS4 – Nobunaga no Yabō: Sōzō, el producto que ha alcanzado la cima dentro de la serie – Hablamos con Shibusawa Kō y con Ogasawara Kenichi” [t.a.]), *Famitsu*, 26 de diciembre de 2013, <https://www.famitsu.com/news/201312/26045765.html> (consulta: 4-VI-2018).

²⁸⁵ SATO, “Koei Tecmo Puts Dead or Alive's Soft Engine To Use In Musou Stars' Latest Footage”, *Siliconera*, 28 de marzo de 2017, <http://www.siliconera.com/2017/03/28/koei-tecmo-puts-dead-alives-soft-engine-use-musou-stars-latest-footage/> (consulta: 5-VI-2018).

²⁸⁶ KAWASAKI, S., “[CEDEC 2010] 三國志や信長シリーズの開発者が語る、コーエー流歴史モノ AI 設計ノウハウ” (“Hablamos con el desarrollador de las series Sankoku Shi y Nobunaga, el know-how del diseño de la IA de estilo histórico” [t.a.]), *4Gamer*, 1 de septiembre de 2010, <http://www.4gamer.net/games/105/G010549/20100901026/> (consulta: 5-VI-2018).

de los generales, pensados sobre todo para los amantes de la historia: mediante la IA se hace que Takeda Shingen utilice más la caballería, o que Nobunaga haga uso de los arcabuces.

2.4. El relato histórico. Las fuentes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

A pesar de la importancia del contenido histórico de videojuego, no hay constancia de que en su producción haya habido un asesoramiento de ningún experto ya que no se hace alusión a ello ni en entrevistas ni en los créditos del producto. El propio productor, Ogasawara Kenichi, ha declarado al ser preguntado al respecto:

“Of course, it's challenging to portray historical figures, especially in *Sphere of Influence*, for example, as there are 200 historical figures portrayed within the game. But as this era is very popular in Japan, there are a lot of documentations about what happened in the era and how people were. We try to be as accurate as possible based on what we know. Also, over the last 30 years of Nobunaga's Ambition, there's always been new knowledge about the people and new historical facts popping up, and we are trying to put those in the game, too. This ensures that the historical figures are always portrayed based on the best knowledge we have of them at the time.”²⁸⁷

No obstante, tal y como se ha señalado anteriormente, por las declaraciones del propio Shibusawa Kô sabemos que tuvo una notable influencia en la factura del juego las novelas *Kunitori Monogatari* de Shiba Ryôtarô; por ello a continuación estudiaremos la influencia que dichas novelas tienen en la representación del protagonista del videojuego NA: *SoI*.

A. Descripción de *Kunitori Monogatari*

Kunitori Monogatari es el nombre de una saga de cuatro novelas escritas por Shiba Ryôtarô (Osaka, 7 agosto 1923 - 12 febrero 1996)²⁸⁸ centradas en dos personajes clave del periodo Sengoku: Saitô Dôsan (1494-1556), protagonista de las dos primeras novelas y Oda Nobunaga, al que se le dedican las dos restantes. Por esta serie de cuatro volúmenes Shiba recibió en 1966 el Premio Kikuchi Ken.²⁸⁹

La serie *Kunitori Monogatari* fue por primera vez publicada por entregas semanales en el periódico *Sunday Mainichi* desde agosto de 1963 hasta junio de 1966, y se recogieron en forma de volúmenes en 1967.²⁹⁰ Han sido reeditadas en numerosas ocasiones: la última versión

²⁸⁷ RAMSEY, R., “Interview: We Trade Strategies...”, *op. cit.*

²⁸⁸ De nombre real Teiichi Fukuda, es considerado el novelista histórico japonés más influyente de la segunda mitad del siglo XX. Es recordado como un escritor nacional, preocupado por el futuro de su país y un hombre culto que escribió una gran cantidad de obras llenas de perspicacia histórica. VINH, S., “Ryotaro Shiba (1923–96) and the Call for Meiji Values in a Global Age”, en Masao, N. (ed.), *Changing Japanese Business, Economy and Society: Globalization of Post-Bubble Japan*, Palgrave Macmillan, 2004, pp. 17-39.

²⁸⁹ Este premio honra los logros conseguidos en cualquier aspecto de la cultura nipona. 日本文学振興会・菊池賞受賞者一覧 (*Sociedad para la Promoción de la Literatura Japonesa: lista de ganadores del premio Kikuchi Ken* [t.a.]), <http://www.bunshun.co.jp/shinkoukai/award/kikuchi/list.html> (consulta: 3-I-2018).

²⁹⁰ 座談の名手・司馬遼太郎朝鮮半島への眼差し (*Conversación con un experto: Ryôtarô Shiba, su mirada*

es la que empezó a publicarse en 2012, con la que se ha trabajado en este caso.²⁹¹

En cuanto al estilo de las novelas, el lenguaje es ameno, con especial cuidado en los diálogos, de tal manera que la forma de hablar de los personajes (su estilo, fórmulas gramaticales utilizadas, vocabulario) permite dotarlos de identidad propia. También destacan las detalladas descripciones de las batallas y de las estrategias utilizadas. A menudo, Shiba interrumpe la lectura para tomar el papel de narrador y hacer aclaraciones sobre la época, las costumbres, la geografía (principalmente haciendo comparaciones entre cómo debían de estar las cosas en el periodo Sengoku y como son ahora en el mundo moderno) o para destacar a los personajes históricos de especial relevancia.

Centrándonos en las dos últimas novelas de la serie, cuentan la vida de Nobunaga, desde su infancia hasta su muerte en el Incidente de Honnôji, siguiendo una estructura lineal. La historia está narrada en primera persona desde dos puntos de vista (si bien a veces y de manera puntual se le asigna el papel de narrador a algún otro personaje): desde el punto de vista de Oda Nobunaga y desde el punto de vista de Akechi Mitsuhide.

Ya se ha comentado que existen dos fuentes históricas que resultan de suma trascendencia a la hora de conocer la figura de Nobunaga: *La Crónica de Nobunaga* y la *Historia de Japam*. A través de la lectura de las novelas se ha podido deducir que Shiba Ryôtârô se basó, como mínimo, en ambos documentos a la hora de escribir los dos últimos volúmenes de su serie *Kunitori Monogatari*. Aparecen anécdotas muy concretas relacionadas con el personaje que son narradas de manera prácticamente idéntica a como aparecen en *La Crónica de Nobunaga*, documento que incluso llega a citarse;²⁹² asimismo, se hacen referencias al autor de la *Historia de Japam* e incluso se cita textualmente alguna frase de su obra.²⁹³ También es posible que tuviera acceso a otros documentos además de los dos mencionados, como demuestra durante la descripción del ataque al Monte Hiei haciendo una referencia a San Miguel,²⁹⁴ santo que también es nombrado dentro del mismo contexto en unas cartas escritas por Fróis.²⁹⁵

Respecto a las fuentes que pudo utilizar para construir al otro gran protagonista de las novelas, Akechi Mitsuhide, existen muy pocas fuentes históricas en relación con este personaje: apenas aparece en *La Crónica de Nobunaga* o en la *Historia de Japam* y aunque en ambos

hacia la Península de Corea [t.a.], http://cgi2.nhk.or.jp/archives/shogenarchives/postwar/shogen/movie.cgi?das_id=D0012100233_00000 (consulta: 3-I-2018).

²⁹¹ Véase cita nº 46.

²⁹² SHIBA, R., *国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)... [t.a.], op. cit., p. 369.*

²⁹³ *Ibidem*, p. 127 coincide con lo mencionado en FRÓIS, L., *Historia de Japam II...*, op. cit., p. 307. También, una mención en SHIBA, R., *国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)... [t.a.], op. cit., p. 229* está basada en FRÓIS, L., *Historia de Japam II...*, op. cit., p. 244 (aunque no es idéntica). Hay otro hecho que apunta a que Shiba conocía algo más que *La Crónica de Nobunaga*: en SHIBA, R., *国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)... [t.a.], op. cit., p. 576* el autor menciona al “宣教師オルガンチノ” (“misionero Organtino” [t.a.]) en relación a sus negociaciones con Takayama Ukon; este episodio aparece ampliamente descrito en FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, op. cit., pp. 209-226, sin embargo, en *La Crónica de Nobunaga* sólo se habla de un *bateren* (forma en la que los japoneses de esa época llamaban a los sacerdotes cristianos) sin que se mencione su nombre: GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 298.

²⁹⁴ SHIBA, R., *国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)... [t.a.], op. cit., p. 470.*

²⁹⁵ *Cartas que os padres e irmãos...*, op. cit., p. 332.

documentos se le nombra en relación a lo que le sucedió tras el asesinato de Nobunaga,²⁹⁶ en ninguno de los dos casos se hacen menciones relevantes a su carácter o aspecto. La única breve mención a su personalidad que podemos encontrar es cuando en *La Crónica de Nobunaga* se habla de su retiro a un templo²⁹⁷ para pensar durante la noche previa al Incidente de Honnôji (descrito también en la novela),²⁹⁸ por lo que podemos deducir que tenía cierto respeto por las tradiciones budistas. Dado que tampoco se ha encontrado hasta el momento ningún texto que trate de manera profunda la figura de Akechi (sólo se conservan algunas cartas formales en relación a instrucciones para batallas),²⁹⁹ suponemos que la visión de Akechi que nos da Shiba Ryôtarô es producto en gran medida de su imaginación o de otras versiones anteriormente noveladas del personaje.³⁰⁰

B. El Oda Nobunaga de *Kunitori Monogatari*

En las novelas, a Nobunaga se le representa como un hombre de prodigiosa inteligencia y notable genio militar, orgulloso hasta el punto de la arrogancia, con un peculiar sentido del humor y una gran curiosidad por todo lo desconocido. También se menciona que es un hombre de mucho temperamento, pocas palabras y tratamiento brusco, sin que le preocupara lo más mínimo la tradición, un elemento tan importante en la sociedad japonesa de cualquier época.

Especialmente en la descripción de su juventud se representan aspectos más humanos del personaje, tales como su cariño por Nô-hime, la honda tristeza que siente por la muerte de su padre y luego la de su guardián o su gusto por la ceremonia del té. Esta concepción del personaje coincide en gran parte con la minuciosa descripción dada por Fróis a raíz de su primera reunión con el *daimyô* en 1569.

Uno de los aspectos que se resalta una y otra vez en las novelas es el hecho de que Nobunaga era un hombre que miraba hacia el futuro y que, por tanto, odiaba la tradición y por extensión cualquier vestigio del pasado, una aversión que materializó en su ataque despiadado en numerosas ocasiones a templos budistas, siendo el incidente más relevante de este tipo la masacre del Monte Hiei. Sin embargo, a pesar de que Shiba Ryôtarô relataba con bastante fidelidad los hechos históricos a la hora de representar a su protagonista, es en este aspecto donde su relato se aleja de las fuentes: si se lee con atención tanto *La Crónica de Nobunaga* como la *Historia de Japam*, se ve que los datos que se proporcionan del personaje no concuerdan con esta teoría. Para estudiar esta concepción equivocada de Nobunaga, nos centraremos

²⁹⁶ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 470-472; FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, op. cit., pp. 353-361.

²⁹⁷ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 466-467.

²⁹⁸ SHIBA, R., *国盗り物語 (四)* ... (El cuento... (4) ... [t.a.]), op. cit., pp. 626-635.

²⁹⁹ La última noticia que se tiene: *The Mainichi: Letter apparently written by samurai general Akechi Mitsuhide in 1582 discovered*, <https://mainichi.jp/english/articles/20170912/p2a/00m/0na/009000c> (consulta: 19-I-2018).

³⁰⁰ *Lista de libros en las bibliotecas universitarias japonesas sobre Akechi Mitsuhide*, <https://ci.nii.ac.jp/books/search?q=明智光秀&type=0&advanced=false&count=20&sortorder=2> (consulta: 19-I-2018).

separadamente en dos aspectos: su odio por el budismo,³⁰¹ y su odio por la tradición y el pasado.

Antes de empezar a analizar estos dos puntos, es necesario concretar el papel que cumplían algunas sectas budistas durante este periodo: si bien el budismo predica una filosofía pacífica, en esta época cobraron especial fuerza las llamadas “ciudades templo”, cuya única diferencia con cualquier otro dominio feudal era que su administración estaba a cargo de un monje en vez de a cargo de un *daimyô*. Estos territorios contaban con sus propios ejércitos, compuestos por monjes guerreros (*sôhei*, 僧兵), y participaron activamente en las luchas por la supremacía del poder en el periodo Sengoku.³⁰²

En cuanto al análisis del primer punto, hay que destacar que, según la descripción de la carrera militar y de la forma de gobierno bajo el mando del personaje que se hace en *La Crónica de Nobunaga*, Oda no parecía “odiar” el budismo sino simplemente lo consideraba una costumbre más, y por tanto no sentía ningún respeto ni adoración especial por sus templos o por sus practicantes.

Pasando a analizar el primer punto de la teoría de Shiba, en la *Historia de Japam* se dice que el odio que Nobunaga sentía hacia el budismo se deriva de la implicación que éstos tuvieron en la muerte de su padre,³⁰³ descartando, por tanto, el que su antipatía hacia algunas sectas budistas se derivara de un odio hacia el pasado.

En la novela también se relaciona esta hostilidad hacia el budismo con el hecho de que Nobunaga no creía en la vida después de la muerte ni en ningún dios (algo que es mencionado también en la *Historia de Japam*),³⁰⁴ pero según las fuentes históricas esto no se traducía en un odio hacia las religiones sino que, a pesar de carecer de creencias religiosas, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida.³⁰⁵

Por último, hay que destacar que la secta budista a la que Nobunaga se enfrentó con más frecuencia en el campo de batalla era la *Ikkô-shû*, perteneciente a esas sectas budistas guerreras antes mencionadas. Por tanto, no resulta raro que durante su unificación de Japón, Nobunaga tuviera frecuentes conflictos territoriales con ellos.

En cuanto a su supuesto odio hacia el pasado en general, en *La Crónica de Nobunaga* se habla no sólo de su afición a la ceremonia del té (sobre todo al coleccionismo de utensilios de

³⁰¹ Se escribió una tesis doctoral que trata precisamente el tema de la relación de Nobunaga con el budismo: McMULLIN, N.F., *Oda Nobunaga and the Buddhist...*, op. cit. En las conclusiones de esta tesis se habla de que se ha exagerado el papel destructivo que Nobunaga tuvo contra el budismo, hasta el punto de que se ha llegado a malinterpretar al personaje como un fanático enemigo de estas instituciones. En dichas conclusiones se aclara que la postura de Nobunaga frente al budismo se puede calificar de “moderna”: lo que hizo fue trabajar por la secularización de la sociedad limitando en gran medida el poder descontrolado que las sectas budistas habían alcanzado en la época Sengoku, no sólo a nivel social, sino también político y económico.

³⁰² TURNBULL, S., *Japanese Warrior Monks AD 949-1603*, Oxford, Osprey, 2003, pp. 80-97.

³⁰³ FRÓIS, L., *Historia de Japam II...*, op. cit., p. 240.

³⁰⁴ *Ibidem*.

³⁰⁵ Conversación pública entre Nobunaga y Fróis sobre temas relativos al cristianismo: *ibidem*, p. 271; debate público entre cristianos y budistas: *ibidem*, pp. 282-290; conversación de Nobunaga con sacerdotes cristianos: FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, op. cit., pp. 202-203; debate público organizado por Nobunaga entre los representantes de dos sectas budistas: *ibidem*, pp. 239-242; visita de Nobunaga a una iglesia cristiana: GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 413.

grandes maestros)³⁰⁶ tal y como se comenta en la novela, sino también de su interés por el coleccionismo de obras de arte³⁰⁷ o por los combates tradicionales de *sumô*,³⁰⁸ lo que parece contradecir este odio tan absoluto hacia el pasado que las novelas le atribuyen.

C. Reflejo de *Kunitori Monogatari* en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

En este apartado vamos a analizar los primeros cuarenta eventos históricos desbloqueables en el videojuego *NA: SoI*, aquellos que se centran en la historia de Nobunaga.

Los primeros dieciocho eventos están centrados en la juventud del general. Es interesante la mención del mote “*the Fool of Owari*” en el sexto evento. Hay que destacar que este apodo concreto no se menciona en *La Crónica de Nobunaga*, donde simplemente se dice que le llamaban “idiota”. Sin embargo, en las novelas sí que se da un mote concreto que parece ser la versión original³⁰⁹ de la traducción que se ha utilizado en el juego. También es especialmente significativa la manera en que se representa la relación de Nobunaga con Nô-hime. Desde el punto de vista histórico, hay muy pocos datos sobre ella: aparece mencionada dentro de la cronología de la historia de Mino,³¹⁰ y en *La Crónica de Nobunaga* hay una breve referencia en relación a su matrimonio,³¹¹ pero apenas hay datos sobre ella y mucho menos de cómo era el trato con su esposo. La vida en pareja representada en el juego en el duodécimo evento, donde Nobunaga tutea a Nô-hime y la trata como a su igual, contándole sus dudas, y donde Nô-hime es representada como una mujer femenina, de gran carácter, sentido del humor y con un gran respeto por Nobunaga, coincide con la representación de la pareja que se da en *Kunitori Monogatari*, donde sí hay varias escenas³¹² que describen la interacción entre ambos. El undécimo evento está centrado en la muerte de Nobuhide y la celebración de su funeral. En las

³⁰⁶ *Ibidem*, pp. 123, 322. En *La Crónica de Nobunaga* también se menciona alguna ceremonia del té organizada por el *daimyô*, una de las cuales llegó a estar presidida por el gran maestro de este arte, Sen no Rikyû (*ibidem*, p. 243).

³⁰⁷ En *La Crónica de Nobunaga* se hacen numerosos inventarios de las obras de arte que Nobunaga iba adquiriendo para su colección. Destaca la adquisición de varios *emakimono* (*ibidem*, p. 242), pinturas chinas y jarrones (*ibidem*, p. 277). Tampoco hay que olvidar la detallada descripción que proporciona Gyûichi del suntuoso castillo de Azuchi, donde muchas habitaciones estaban decoradas con pinturas haciendo referencia a clásicos de la literatura china (*ibidem*, pp. 254-257).

³⁰⁸ En *La Crónica del Nobunaga* hay numerosas referencias a combates de *sumô* organizados por él a lo largo de su vida. Destaca especialmente el torneo de combates de *sumô* que organizó en el Monte Azuchi en 1578, donde se dice que llegó a reunir a mil quinientos luchadores. *Ibidem*, pp. 291-293.

³⁰⁹ うつけどの(*utsuke dono*), たわけどの(*tawake dono*). SHIBA, R., 国盗り物語 (三) ... (*El cuento...(3)...* [t.a.]), *op. cit.*, p. 13.

³¹⁰ 美濃国諸旧記(*Viejas Crónicas de la Provincia de Mino*[t.a.]). Se trata de unos documentos donde se recogen los datos básicos de la gente de esta provincia. En este documento aparece nombrada Nô-hime con su fecha de nacimiento, nombres de su padre y madre y fecha de matrimonio. *Collaborative Reference Database*, http://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000111734 (consulta: 22-I-2018).

³¹¹ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, p. 58.

³¹² Descripción de la boda entre Nô-hime y Nobunaga: SHIBA, R., 国盗り物語 (三) ... (*El cuento...(3)...* [t.a.]), *op. cit.*, p. 50; descripción de la noche de bodas: *ibidem*, pp. 55-70; Nobunaga deja a Nô-hime que cuide del Castillo de Kiyosu durante una ausencia: *ibidem*, pp. 131-132; Nobunaga habla a Nô-hime de su opinión sobre Akechi: SHIBA, R., 国盗り物語 (四) ... (*El cuento...(4)...* [t.a.]), *op. cit.*, pp. 132-133.

escenas del juego (al igual que en las novelas) se habla de la repentina muerte de Nobuhide debido a una enfermedad. En este evento no se menciona la implicación de ningún grupo de monjes con la dolencia y muerte de Nobuhide, como tampoco se menciona en la novela.³¹³ La descripción del funeral es prácticamente idéntica a la de *Kunitori Monogatari*³¹⁴ y a la de *La Crónica de Nobunaga*,³¹⁵ aunque en el videojuego se narran los pensamientos de Nobunaga sobre cómo su padre era el único que le entendía,³¹⁶ detalle que menciona la novela pero, obviamente, no aparece en ninguna de las fuentes históricas. Otro de los eventos más famosos relacionados con la juventud de Nobunaga es la reunión con su suegro, Saitô Dôsan,³¹⁷ que aparece en el evento dieciocho del videojuego, y también en *La Crónica de Nobunaga*³¹⁸ así como en las novelas.³¹⁹ Aunque la descripción de la anécdota en los tres textos es prácticamente idéntica (tanto en la descripción de la vestimenta del joven Nobunaga, como del equipamiento del ejército que le acompañaba), hay una diferencia entre la versión de la crónica y las otras dos: en *La Crónica de Nobunaga* se cuenta que Nobunaga se cambia de ropa en medio de la calle, rodeado por unos biombos que habían traído a tal efecto sus subordinados. Este detalle es omitido tanto en las novelas como en el videojuego. La afirmación de que Dôsan le cogió cariño a Nobunaga tras el incidente es un hecho que, de nuevo, aparece en el videojuego y en las novelas,³²⁰ pero que está ausente en las fuentes históricas.

Respecto a la vida adulta de Nobunaga, dado que en el videojuego hay otros muchos personajes a los que dedicarles eventos, es natural que todos los acontecimientos de este periodo se traten de manera sustancialmente más somera que en las novelas o en las fuentes. Por tanto, el videojuego se centra en algunos de los sucesos más conocidos, como la Batalla de Okehazama, la alianza de Nobunaga primero con Ieyasu y luego con Nagamasa, la ascensión de Ashikaga Yoshiaki a *shôgun* y su posterior exilio, la construcción del castillo de Azuchi y la gran cabalgata de Kioto. Otros hechos de especial importancia (como la Batalla de Nagashino o el propio Incidente de Honnôji) aparecen en las escenas cinemáticas, así que hablaremos de ellos en el siguiente apartado. Un dato que hay que destacar es que la campaña del Monte Hiei no se nombra directamente. Sin embargo, el evento veintiocho se titula “Ise Nagashima Incineration”. La masacre del Monte Hiei se engloba dentro de la campaña de Nobunaga para conquistar Nagashima, aunque en *La Crónica de Nobunaga* no se hace hincapié en las primeras batallas que

³¹³ SHIBA, R., 国盗り物語 (三) ... (El cuento...(3)...[t.a.]), *op. cit.*, pp. 70-71.

³¹⁴ *Ibidem*, pp 77-81.

³¹⁵ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, p. 61.

³¹⁶ SHIBA, R., 国盗り物語 (三) ... (El cuento...(3)...[t.a.]), *op. cit.*, p. 76.

³¹⁷ Según cuenta *La Crónica de Nobunaga*, Saitô Dôsan, que había oído los rumores sobre que Nobunaga era un idiota, decidió concertar una reunión con su futuro yerno para juzgar por sí mismo qué tipo de persona era. Antes de la reunión, Dôsan espía a Nobunaga y lo vio estrafalariamente vestido. Sin embargo, cuando llegó el momento de la reunión, quien apareció ante él no era el excéntrico que había visto en la calle, sino un joven muy educado y correctamente ataviado. A pesar de que el resto de vasallos de Dôsan siguieron considerándolo un loco, se dice que el *daimyô* de Mino pensó que Nobunaga era un hombre al que no se debía subestimar. GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, pp. 61-63.

³¹⁸ *Ibidem*.

³¹⁹ SHIBA, R., 国盗り物語 (三) ... (El cuento...(3)...[t.a.]), *op. cit.*, pp. 96-117.

³²⁰ *Ibidem*, p. 118.

se libraron para conquistar este emplazamiento, como tampoco le dan especial importancia las novelas. La descripción que se hace en el evento del videojuego coincide con la matanza de civiles del Monte Hiei que se hace en ambos textos,³²¹ por lo que seguramente se refiere a dicho episodio incluso si se ha eludido ese nombre.

En cuanto a la visión general de Nobunaga, la manera en la que se le describe y se detallan sus actuaciones coincide con la descripción de las novelas, sobre todo en lo que se refiere a su inteligencia, su comportamiento brusco o su inclinación por los personajes singulares al margen de su moralidad.³²² Al igual que en las novelas,³²³ se le da una dimensión más humana incidiendo en sus reacciones al enfrentarse a la muerte de su padre y a la de su maestro, reacciones que no son mencionadas en *La Crónica de Nobunaga*. También, en el videojuego y en la novela³²⁴ se representa a un joven Nobunaga que duda sobre cómo conseguir sus objetivos y sobre su comportamiento, dudas que no aparecen reflejadas en los documentos históricos.

Una particularidad propia del videojuego es el especial hincapié que se hace en el papel de Nobunaga como administrador del territorio y como impulsor del comercio libre en Japón. Estos temas también son mencionados tanto en las novelas³²⁵ como en *La Crónica de Nobunaga*,³²⁶ e incluso también en la *Historia de Japam*,³²⁷ pero es en el videojuego donde más se destacan estos aspectos del personaje. Esto se debe, sin duda, a la fascinación que el propio Shibusawa Kô siente por esta faceta del general.³²⁸ Relacionado con este tema, el lema de “crear y destruir” que Shibusawa ha citado en varias de sus entrevistas referido precisamente a esta capacidad de Nobunaga de romper con las costumbres establecidas y crear otras nuevas, es algo que no aparece ni en las fuentes históricas ni tampoco en las novelas. Hemos encontrado un estudio³²⁹ que trata precisamente de la labor de Nobunaga como gran administrador del país y sus recursos donde se habla de estos dos conceptos y cuya fecha de publicación se remonta a los inicios de la saga *NnY*. Sin embargo, el que Shibusawa fuera inspirado por este libro para construir su visión del *daimyô* es una mera hipótesis.

Fijándonos ya en la evolución general del personaje, hay una diferencia clave entre los videojuegos y las novelas. En las novelas, a partir de la masacre del Monte Hiei, Nobunaga empieza a corromperse.³³⁰ Dado que la novela también tiene en cuenta el punto de vista de

³²¹ SHIBA, R., 国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)...[t.a.]), *op. cit.*, pp. 467-470. GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, pp. 164-166.

³²² SHIBA, R., 国盗り物語 (三) ... (El cuento...(3)...[t.a.]), *op. cit.*, p. 518.

³²³ Reacción a la muerte de su padre: *ibidem*, p. 71; reacción al suicidio de su maestro: *ibidem*, pp. 87-88.

³²⁴ *Ibidem*, pp. 66, 378.

³²⁵ SHIBA, R., 国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)... [t.a.]), *op. cit.*, pp. 201, 311.

³²⁶ Se menciona la construcción de infraestructuras, como carreteras, GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, pp. 175, 217. O puentes: construcción del puente de Seta (*ibidem*, p. 158), construcción del puente en el río Uji (*ibidem*, p. 328). También se apunta la orden de eliminar los impuestos entre las fronteras de las provincias del territorio conquistado *ibidem*, pp. 137, 217-218.

³²⁷ FRÓIS, L., *Historia de Japam II...*, *op. cit.*, p. 258.

³²⁸ “メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊...” (“El videojuego mega exitoso *NnY* Creación y Destrucción...”), *op. cit.*

³²⁹ DÔMON, F., 織田信長に学ぶ (Aprender de Nobunaga [t.a.]), Japón, Shinjinbutsu Ôraisha, 1984.

³³⁰ Aunque durante las novelas se va sugiriendo que a Akechi no le cae demasiado bien Nobunaga (y el sentimiento

Mitsuhide, se teoriza que Nobunaga veía a sus generales como herramientas, y que los “desechaba” una vez dejaban de ser útiles.³³¹ Esto, unido a los continuos choques que se producen entre Mitsuhide y Nobunaga a partir de este momento, son los que empujarán a Mitsuhide a matar a Nobunaga. Esta “caída en desgracia” es algo que no aparece en el videojuego, donde se interpreta que Mitsuhide mata a su señor por temor a los derroteros por los que puede llevarle su ambición (evento treinta y tres).

Por último, como comentario general de estos eventos históricos, es curiosa la ausencia total de misioneros cristianos.³³² Es lógico que no se les dé tanta importancia como en la *Historia de Japam* (que al estar escrita por un jesuita con el objetivo de promocionar la buena marcha de la misión cristiana en Japón detalla con especial minuciosidad las buenas relaciones entre los sacerdotes y Nobunaga), pero hasta en *La Crónica de Nobunaga* se hacen unas cuantas menciones a estos *bateren* (伴天連, sacerdotes cristianos) y su trato con el *daimyô*.³³³ Estas relaciones están, sin embargo, completamente ausentes tanto en las novelas³³⁴ como en el videojuego.

Respecto a las escenas cinemáticas, las siete primeras (excluyendo la primera que es el tráiler del videojuego) están dedicadas a Nobunaga.

La segunda trata la boda de Nobunaga con *Nô-hime*, así como la noche anterior al enlace. La escena donde se habla de las órdenes que Dôsan dio a su hija³³⁵ aparece narrada de manera muy similar a como es descrita en las novelas, incluyendo los diálogos.³³⁶

La tercera escena cinemática nos habla de la costumbre que tenía Nobunaga de recitar un verso en concreto de *Atsumori*,³³⁷ algo que se menciona tanto en las novelas³³⁸ como en *La*

es mutuo), es a partir de este momento cuando empiezan a contarse anécdotas del *daimyô* que ejemplifican su mala personalidad, anécdotas que aparecen en los documentos históricos, aunque algunas han sido modificadas por el autor para ensombrecer la relación entre ambos: el utilizar las calaveras lacadas de Azai Nagamasa y de Asakura Yoshikage durante un banquete (SHIBA, R., *国盗り物語 (四)* ... (*El cuento... (4)*... [t.a.]), *op. cit.*, p. 535; GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, p. 204) o la ejecución de unas mujeres por abandonar su puesto (SHIBA, R., *国盗り物語 (四)* ... (*El cuento... (4)*... [t.a.]), *op. cit.*, pp. 590-591; GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, p. 398). Hay que concretar que esta evolución del personaje es algo que no aparece en *La Crónica de Nobunaga*, y estos hechos no destacan especialmente respecto a la narración de la vida del general hecha hasta ese momento; por otra parte, en la *Historia de Japam* se menciona que Nobunaga empezó a impulsar un culto a la propia personalidad construyendo templos en su honor (FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, *op. cit.*, pp. 332-334), lo que unido a un desacuerdo con Akechi debido a su soberbia (*ibidem*, p. 339), llevó a su perdición.

³³¹ SHIBA, R., *国盗り物語 (四)* ... (*El cuento... (4)*... [t.a.]), *op. cit.*, pp. 585, 618.

³³² Aunque en la imagen de la caja del videojuego sí que aparece representado un sacerdote.

³³³ Mención a la utilización de un *bateren* como intermediario en las negociaciones con Takayama Ukon: GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, p. 298; mención a permiso de Nobunaga a los *bateren* para la construcción de una iglesia: *ibidem*, p. 365; descripción del padre Valignano y su visita: *ibidem*, pp. 385-386; visita de Nobunaga a unos *bateren*: *ibidem*, p. 413.

³³⁴ Durante las novelas se nombra al padre Organtino o a Fróis, pero siempre se mencionan opiniones suyas no interacciones entre ellos y Nobunaga.

³³⁵ En la cultura popular se ha barajado la idea de que *Nô-hime* podía ser una espía y asesina enviada por Dôsan para matar a Nobunaga si tenía la oportunidad. En la versión de la novela, Dôsan llama a su habitación a su hija y le da una espada corta para que mate a su futuro marido si la molesta. *Nô-hime*, sin embargo, le avisa que si resulta que Nobunaga no es un idiota como él cree, puede que esa daga acabe atravesándole a él.

³³⁶ SHIBA, R., *国盗り物語 (三)* ... (*El cuento... (3)*... [t.a.]), *op. cit.*, pp. 46-47.

³³⁷ A Nobunaga se le asocia su versión *kôwaka*, un arte escénico cuyo tema principal eran las historias trágicas de samuráis de tiempos pasados, que gozó de especial éxito durante el Japón Medieval. ARAKI, J.T., *The Ballad-drama*

Crónica de Nobunaga.³³⁹ No es de extrañar que le hayan dedicado una escena cinematográfica a esta curiosidad del personaje, ya que es un aspecto en el que Shibusawa parece tener gran interés.³⁴⁰

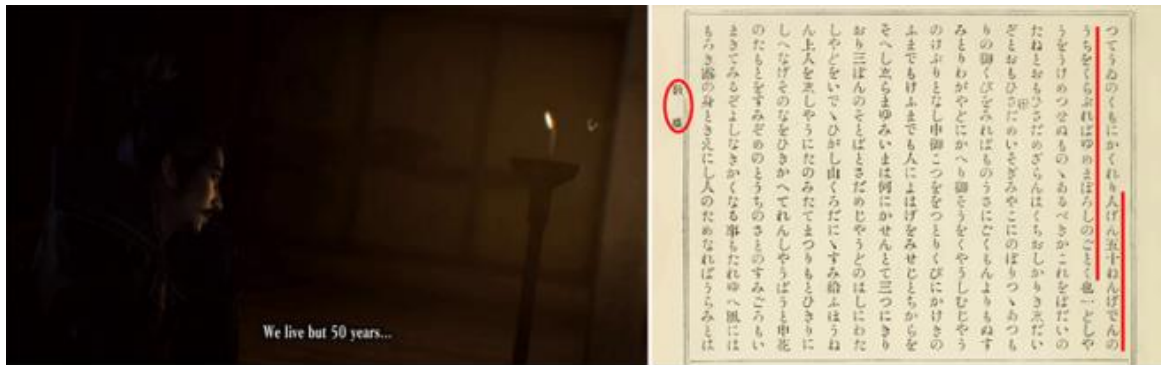


Fig. 49. Tercera escena cinematográfica donde Nobunaga recita la frase de *Atsumori* (izquierda) y fragmento de la misma obra donde aparece la frase completa (derecha). – *Nobunaga's Ambition Sphere Of Influence Cutscenes*, <https://www.youtube.com/watch?v=OG8ZIw68GTY&list=PLAmAZmeJnYSa440ugGHJz5RuaK9zXjdNA> (consulta: 22-I-2018). *Archive.org: Shin gunsho ruji*, <https://archive.org/details/shingunshoruij08kokuuoft> (consulta: 22-I-2018).

La cuarta escena cinematográfica se dedica a la Batalla de Nagashino. Resulta de especial interés un fotograma donde se enfoca la katana que está utilizando Nobunaga, ya que la *tsuba*³⁴¹ se corresponde con la de la katana Yoshimoto Samonji³⁴² que perteneció a Imagawa Yoshimoto y que Nobunaga adquirió en la Batalla de Okehazama.³⁴³

of Medieval Japan, Los Ángeles, Prensas de la universidad de California, 1964, pp. 1-7. Se puede encontrar el texto completo de esta versión de *Atsumori* (incluyendo la línea que recitaba Nobunaga) en: YAMADA, I., “敦盛” (“*Atsumori*” [t.a.]), *新群書類従・第8 (Nueva colección de libros varios, Volumen 8 [t.a.])*, Tokio, Tokio Kokushō Kankai, 1906, pp. 184-200, espec. p. 197.

³³⁸ 人間五十年、化転の内にくらべれば、夢幻のごとくなり (La vida humana, cincuenta años, comparada con la que disfrutaban los moradores del Keten, es como un sueño, una ilusión [t.a.]). La versión de las novelas está ligeramente acortada y es algo distinta porque cambia un *kanji* respecto a la de *La Crónica de Nobunaga*. SHIBA, R., *国盗り物語 (三) ... (El cuento... (3)...) [t.a.]*, op. cit., p. 39.

³³⁹ Por la traducción en la versión de Elisonas y Lamers, podemos deducir que se trata del siguiente verso: 人間五十年、下天の内にくらべれば、夢幻のごとくなり、一度生を得て、滅せぬ者のあるべきぞ (La vida humana, cincuenta años, comparada con la que disfrutaban los moradores de los Cielos Más Bajos, es como un sueño, una ilusión, ¿puede haber algo que, una vez que se la dado vida, no muera al final? [t.a.]). GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 86-87.

³⁴⁰ Estos versos de *Atsumori* no son la primera vez que aparecen en un juego del mismo autor: en *Samurai Warriors 4 Empires*, si se elige un escenario en el que Nobunaga sea el *daimyō* se le puede oír recitar esta canción mientras descansa.

³⁴¹ Guardamanos de la katana. SALAS, M., “Tsuba. Guía para el estudio de la guarda del sable japonés”, *Ecos de Asia*, 3 de septiembre de 2014, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/tsuba-guia-para-el-estudio-de-la-guarda-del-sable-japones/> (consulta: 22-I-2018).

³⁴² 義元佐文字. 負けずの鐔 (La *tsuba* que no pierde [t.a.]), <http://planety1999.com/OKASI.html> (consulta: 22-I-2018).

³⁴³ GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 92.



Fig. 50. Cuarta escena donde se ve un detalle de la *tsuba* mientras Nobunaga desenvaina la *katana* antes de la Batalla de Nagashino (izquierda) y reproducción de la *tsuba* de *katana* Yoshimoto Samonji (derecha). – *Nobunaga's Ambition Sphere Of Influence Cutscenes*, <https://www.youtube.com/watch?v=0G8Zlw6SGTY&list=PLAmAZmeJnYSa440ugGHJz5RuaK9zXjdNA> (consulta: 22-I-2018). *Mangoro: Makezu no tsuba*, <http://www.biwa.ne.jp/~mangoro/makezunotuba.yurai.html> (consulta: 22-I-2018).

En la quinta escena aparece una vista del Castillo de Azuchi, bastante similar a una de las reproducciones más populares que se conservan.³⁴⁴



Fig. 51. Quinta escena cinemática donde se ve una vista panorámica del Castillo de Azuchi (izquierda) y reproducción de dicho castillo en el museo (derecha). – *Nobunaga's Ambition Sphere Of Influence Cutscenes*, <https://www.youtube.com/watch?v=0G8Zlw6SGTY&list=PLAmAZmeJnYSa440ugGHJz5RuaK9zXjdNA> (consulta: 22-I-2018). *Azuchi Shiga*, <http://www.azuchi-shiga.com/n-yakata.htm> (consulta: 22-I-2018).

El Incidente de Honnôji se ha reservado para la última de las escenas cinemáticas dedicadas al personaje. La reacción de Nobunaga al enterarse de la traición de Mistuhide coincide con la descrita tanto en las novelas³⁴⁵ como en los textos históricos.³⁴⁶ Hay que decir que el videojuego se adhiere a la teoría popular (también apoyada por las novelas)³⁴⁷ de que Nô-hime murió durante este ataque, aunque en los textos históricos no se menciona.³⁴⁸

³⁴⁴ 安土城郭資料館 (Museo de la Fortaleza de Azuchi [t.a.]), <http://www.azuchi-shiga.com/n-jyokaku-siryokan.htm> (consulta: 26-I-2018).

³⁴⁵ SHIBA, R., 国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)...[t.a.]), *op. cit.*, p. 670.

³⁴⁶ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, p. 469.

³⁴⁷ SHIBA, R., 国盗り物語 (四) ... (El cuento...(4)...[t.a.]), *op. cit.*, p. 673.

³⁴⁸ Durante la narración del Incidente de Honnôji en *La Crónica de Nobunaga*, se habla de que Nobunaga dio orden de huir a las mujeres que había dentro antes de que él le prendiera fuego al templo. Sin embargo, no se concreta si entre estas mujeres estaba Nô-hime o no: GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, *op. cit.*, pp. 469-470. Tampoco es mencionada durante la evacuación del Castillo de Azuchi más adelante: *ibidem*, pp. 474-475. En cuanto a la *Historia de Japam*, también se habla de la muerte de Nobunaga (FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, *op. cit.*, pp. 341-342) y se nombra que había mujeres sirviendo allí, pero no hay tampoco ninguna

2.5. Los personajes y la ambientación histórica en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

A. Los personajes. Una panorámica de los más representativos

En este videojuego hay más de dos mil personajes por lo que, dada la limitación de espacio de este TFM, se ha elegido estudiar una selección de los principales, considerando aquellos que aparecen en los eventos históricos. En el Apéndice 1 podemos encontrar sus biografías. Hemos de aclarar previamente que no existen modelos 3D, por lo que la única forma de estudiarlos es a través de retratos de medio cuerpo de los “eventos históricos”. Esto implica que la parte inferior de sus ropajes no se refleja, lo cual plantea una dificultad ya que a veces estas partes actúan de elemento diferenciador entre distintos atuendos que son muy parecidos.³⁴⁹

A la hora de diseñar los personajes se ha tenido en cuenta que su representación esté de acuerdo con los datos históricos y que responda a la imagen fijada por la tradición; en este sentido el aspecto de los generales famosos responde a las expectativas creadas, son de fácil identificación y similares a otras representaciones populares. Seguir esta pauta general da como resultado que los dibujos sean cercanos a los retratos históricos y que tengan un cierto realismo; están reproducidos con buena factura, con cuidado dibujo, correcto claroscuro y colores verosímiles. Eso sí, todos los personajes están idealizados para que resulten atractivos a los jugadores de hoy día. Por dar un ejemplo concreto: a Date Masamune se le representa tuerto de un ojo, como está demostrado históricamente,³⁵⁰ pero también físicamente atractivo, lo que concuerda con su representación popular en los medios audiovisuales actuales.³⁵¹ En los personajes en general se potencia su aspecto agradable o juvenil, su dignidad o su fuerza, aun en el caso de personajes que históricamente no tenían rasgos agraciados. En general, responden a cánones de belleza actuales. Las mujeres son esbeltas, con una gran armonía en sus rasgos faciales, caras pequeñas y ovaladas con barbilla triangular, nariz pequeña, recta y delgada, pómulos redondeados y ruborizados, ojos estrechos pero alargados, y labios pequeños pero carnosos y con un cierto toque infantil. En los personajes masculinos jóvenes se aprecia también

mención a *Nô-hime*.

³⁴⁹ Se quieren destacar las grandes dificultades que se encontraron a la hora de investigar este elemento, ya que nos encontramos con una significativa falta de datos sobre la vestimenta del periodo Sengoku. Además de la pertinente bibliografía citada, hay que destacar la web del *Museo del Traje de Kioto* (<http://costume.iz2.or.jp/>), que ha sido una fuente fundamental, aunque sólo presenta una selección muy limitada de este periodo y las explicaciones facilitadas son tan sucintas que no permiten profundizar en los detalles. También ha sido importante la página *Sengoku Daimyô* (<http://www.sengokudaimyo.com/>), a cargo del profesor Anthony J. Byrant, que proporciona explicaciones más detalladas, sobre todo en lo relativo a las armaduras, pero sus apuntes sobre ropajes cotidianos o sobre los hábitos de los monjes, son superficiales.

³⁵⁰ En el Museo de la Ciudad de Sendai se conserva un retrato suyo pintado por Kanô Yasunobu (1614-1685) en 1676, poco después de la muerte del general. 仙台市博物館・主な収蔵品 (*Museo de la Ciudad de Sendai – Objetos principales de la colección* [t.a.]), <http://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-02.html#a01a4> (consulta: 20-VIII-2018). Aunque en el retrato aparece con los dos ojos intactos, en la descripción que proporciona el museo, explican que el propio Masamune, tuerto del ojo derecho desde la infancia, pidió que cuando le retrataran, la pusieran los dos ojos sanos. 仙台市博物館・キッズコーナー (伊達政宗の肖像画) (*Museo de la Ciudad de Sendai – Espacio para niños (Retrato de Date Masamune)* [t.a.]), <http://www.city.sendai.jp/museum/kidscorner/kids-08/kidscorner/kids-09.html> (consulta: 20-VIII-2018).

³⁵¹ En el anime de *Sengoku Basara* y *Brave 10* (Shimotsuki Kairi, 2012), el *otome Ikemen Sengoku* (Cybird, 2015).

esta tendencia, acercándose al canon femenino, aunque siendo esbeltos, también se aprecia cierta corpulencia. Los personajes masculinos maduros tienen rasgos más marcados, aunque en general proporcionados, y mayor robustez, pero siempre dignos, incluso en los casos de los ancianos. Puede decirse que en este sentido se aprecia la influencia de los cánones de belleza occidental que actualmente influyen en la sociedad japonesa.³⁵²

Pero lo que da verosimilitud histórica son su peinados, atuendos y complementos, en general afines a la realidad del pasado que comentaremos a continuación.

A1. Los atuendos y peinados masculinos

De manera general a todas las tipologías y con los conocimientos que se tienen en este momento,³⁵³ los colores y estampados que aparecen en el juego no parecen tener ninguna base histórica.

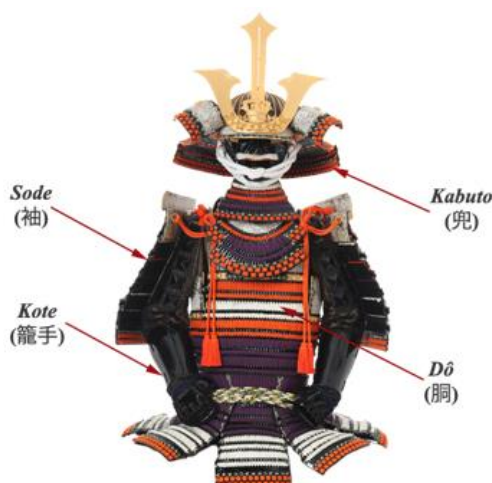


Fig. 52. Partes de una armadura japonesa. – *Luxury Armor Shop*, <http://samurai-armor.jp/armor/285/> (consulta: 18-IV-2018).

Las armaduras

La mayor parte de personajes masculinos del juego van vestidos con armadura, *yoroi* (鎧),³⁵⁴ de la que ya encontramos ejemplos desde la prehistoria japonesa. Fue evolucionando a lo largo de los distintos periodos históricos, y aunque tomó su forma básica en el siglo X, no fue hasta el periodo Sengoku cuando alcanzó su forma más perfeccionada, ya que fue en esta era de continuas guerras civiles cuando hubo un mayor desarrollo de las armaduras, más que en cualquier otra época de la historia japonesa. Los cambios que se le aplicaron fueron muchos y muy rápidos, dando lugar a la convivencia de muchos tipos distintos. Llevar un tipo

u otro no dependía de la clase social a la que perteneciera el guerrero, sino de cuestiones económicas, estéticas...

³⁵² HARASHIMA, H., 顔学への招待 (*Invitación al estudio de la cara* [t.a.]), Tokyo, Iwanami Shoten, 1998.

³⁵³ *Colors of hô for different court ranks and ranks of princes*, http://www.sengokudaimyo.com/garb/garb.chart_ho_colors.html (consulta: 19-IV-2018).

³⁵⁴ 日本の甲冑 : 目録特別展覧会 (*Conjuntos de armadura japonesa: Catálogo Exhibición Especial* [t.a.]), 1156-1868, Kioto, Museo Nacional de Kioto, 1987. HARADA, K. y OGAWA, M., *Art of the samurai: Japanese arms and armor, 1156-1868*, Nueva York, Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, 2010.



Fig. 53. *Yokohagi okegawa dô* de láminas lisas (izquierda) y decorada con un *ka-mon* (derecha). – *Sengoku Daimyô: the Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018).

Las partes de la armadura japonesa que se van a estudiar son: *dô* (胴, “coraza”), *sode* (袖, “hombreras”), *kote* (籠手, “guanteletes”) y *kabuto* (兜, “casco”). De entre todos estos elementos, nos detendremos especialmente en la *dô*, la parte más grande y visible de la armadura que es la que le da su nombre. La *dô* más representada en el juego es la *okegawa dô* (桶側胴), concretamente el subtipo *yokohagi okegawa dô* (横矧桶側胴),³⁵⁵ caracterizada por estar formada por láminas de metal remachadas y colocadas en filas horizontales. Existen algunas variantes: las láminas pueden ser lisas (Date Terumune, Nagao Tamekage, o Uesugi Kenshin), recortadas en forma de placas (Sanada Yukitaka), o con remaches visibles (Gamô Ujisato). Pueden aparecer los *ka-mon*³⁵⁶ (Ryûzôji Takanobu y Shibata Katsuie), aunque esto era algo que solían hacer los vasallos y nunca los *daimyô*.



Fig. 54. Azai Nagamasa con una *yokohagi okegawa dô* de láminas lisas (izquierda), Gamô Ujisato lleva una con remaches visibles (centro) y Ryûzôji Takanobu lleva la suya decorada con el *mon* de su clan (derecha). – Capturas de pantalla.

Hay una variante estilística llamada *hishinui dô* (菱縫胴)³⁵⁷ que suele aplicarse a este tipo de armadura, caracterizada porque las láminas no están unidas por remaches sino por lazos, utilizados por motivos estéticos. Podemos encontrar ejemplos de este tipo de coraza en Fukushima Masanori, Hideyoshi y Maeda Keiji. Otras de las corazas representadas parecen combinar ambos estilos (Sanada Yukimura o Yamamoto Kansuke), donde la coraza en sí parece ser una *yokohagi okegawa dô* de láminas lisas pero con la parte superior similar a las *hishinui dô*.

³⁵⁵ *An Online Japanese Armor Manual - Chapter Six: The Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018).

³⁵⁶ Con los términos *mon* (紋), *ka-mon* (家紋), *monshô* (紋章), o *mondokoro* (紋所), se definen los emblemas que en Japón se utilizan para identificar un clan, familia o persona, semejantes a los blasones o escudos de armas de la tradición heráldica europea. MÍGUEZ, A., “El *mon*. Una breve historia de la heráldica japonesa”, *Historia y Genealogía*, n.º 3, 2013, pp. 195-218.

³⁵⁷ *Ibidem*.

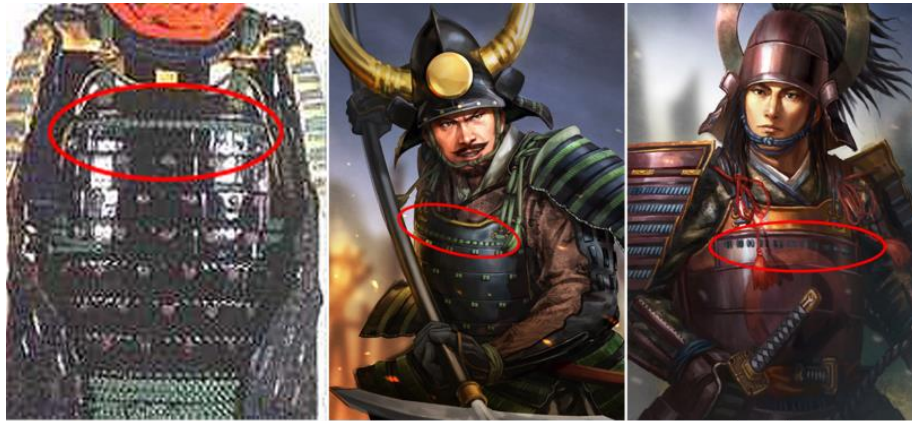


Fig. 55. Ejemplo de *hishinui dô* (izquierda), Fukushima Masanori con una *hishinui dô* (centro) y Tachibana Muneshige con una *yokohagi okegawa dô* con la parte superior típica de una *hishinui dô* (derecha). – *Sengoku Daimyô: the Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

Otra de las más comunes, y también más representadas en el videojuego, es la *maru dô* (丸胴),³⁵⁸ caracterizada por su superficie completamente recubierta de un entrelazado de tela llamado *kebiki* (毛引), razón por la cual también se le llama *kebiki dô* (毛引胴). Algunos de los personajes famosos que la portan son Akechi Mitsuhide, Shima Sakon o Takahashi Joûn.



Fig. 56. Ejemplo de *maru dô* (izquierda) y ejemplos del videojuego: Shimazu Toyohisa (centro) y Takeda Shingen (derecha). – *Sengoku Daimyô: the Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.



Fig. 57. Ejemplo de *nuinobe dô* (izquierda) y de *mogami dô* (derecha). – *Sengoku Daimyô: the Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018).

esta coraza, pero sólo de cinco láminas, tenemos la *mogami dô* (最上胴), llevadas en el juego,

³⁵⁸ *Ibidem*.

³⁵⁹ *Ibidem*.

entre otros, por Ii Naomasa, Maeda Toshiie o Sengoku Gonbei.



Fig. 58. Ishida Mitsunari llevando una *nuiinobe dô* (izquierda), Katakura Kôjuro con un *nuiinobe dô* de lazadas intercaladas (centro) y Maeda Toshiie con un *mogami dô* con las cinco filas de láminas marcadas (derecha). – Capturas de pantalla.

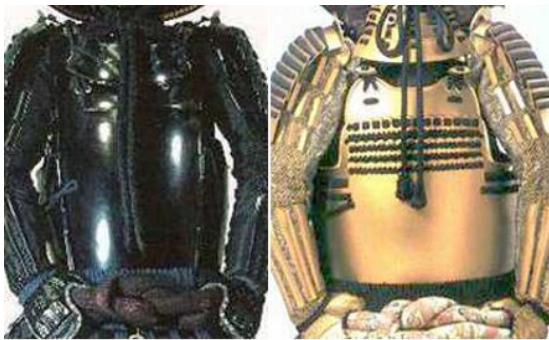


Fig. 59. Ejemplo de *sendai dô* (izquierda) y de *hotoke dô*. – *Sengoku Daimyô: the Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018). (derecha).

Otras *dô* se utilizan de manera puntual: la *yukinoshita dô* (雪の下胴), también llamada *sendai dô* (仙台胴), completamente lisa, está asociada a Date Masamune y a su clan. En el juego, de hecho, sólo la visten el propio Masamune y Date Shigezane. La *hotoke dô* (仏胴), también lisa, es similar a la anterior y se suele distinguir una de otra por el número de *kusazuri* (草摺, las “faldas” de las armaduras occidentales). Su nombre, “coraza Buda”,

hace referencia al estómago redondo y liso común de algunas de sus representaciones. Dado que en estos retratos no está incluido este elemento, resulta difícil asegurar que Honda Tadakatsu está llevando una *hotoke dô*, pero dado que la *yukinoshita dô* sólo está asociada al clan Date y que Honda era un ferviente seguidor del budismo, podemos asumir que es así.



Fig. 60. Date Masamune (izquierda) y Date Shigezane (centro) llevando *yukinoshita dô*, y Tadakatsu Honda llevando *hotoke dô* (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 61. Ejemplo de *hatomune dô* (izquierda) y su presencia en el juego: Akashi Teruzumi (centro) y Konishi Yukinaga (derecha). – *Sengoku Daimyô: the Dô*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

Teruzumi esté llevando un rosario y Yukinaga una gola, razón por la cual se les ha puesto una coraza de inspiración europea.



Fig. 62. Tachibana Dôsetsu llevando un *jinbaori* sin mangas de color naranja con el forro dorado (izquierda) y Kobayakawa Hideaki con un *jinbaori* de manga larga de color rojo (derecha). – Capturas de pantalla.

los *jinbaori* que aparecen en el juego son sin mangas, a excepción del que lleva Kobayakawa Hideaki.

Pasando a las *sode*,³⁶² se pueden distinguir dos tipos: las más antiguas, llamadas *ô-sode* (大袖),³⁶³ se caracterizan por medir más de treinta centímetros, aunque a partir del siglo XV habían sido prácticamente sustituidas por las *tôsei sode* (当世袖),³⁶⁴ más pequeñas y semejantes a los *kusazuri* en forma y diseño. La mayor parte de personajes del videojuego llevan este último tipo, aunque hay algunos que llevan las *ô-sode* a pesar de que estén fuera de época, como Itagaki Nobutaka, Shimizu Muneharu o Sakai Tadatsugu.

³⁶⁰ *Ibidem*.

³⁶¹ BYRANT, A.J. y BADGLEY, J.L., *A History of Japanese Clothing and Accessories – Men's Garments*, <http://www.sengokudaimyo.com/garb/garb.ch01.html> (consulta: 19-IV-2018).

³⁶² *An Online Japanese Armor Manual-Chapter Twelve: The Sode*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.ch12.html> (consulta: 19-IV-2018).

³⁶³ *Ibidem*.

³⁶⁴ *Ibidem*.

En cuanto a Akashi Teruzumi y Konishi Yukinaga llevan una *hatomune dô* (鳩胸胴),³⁶⁰ nombre que se utiliza para referirse a corazas inspiradas en las portuguesas. Estos dos samuráis eran cristianos, como revela el hecho de que

La mayor parte de los generales llevan sobre la armadura un *jinbaori* (陣羽織),³⁶¹ abrigo que surgió en el siglo XVI para protegerse de las inclemencias del tiempo, pero que pronto empezó a llevarse al campo de la batalla, decorado con diseños muy llamativos, que ayudaban a destacar a los generales que los vestían. Estaban abiertos por delante, con un broche que permitiera cerrarlos, y el cuello estaba alzado por detrás. Había diferentes diseños, donde destacaba la presencia o no de mangas u hombreras. La mayor parte de



Fig. 63. Ejemplo de *ósode* (izquierda arriba) y de *tôsei sode* (izquierda abajo), Sanada Nobuyuki llevando *ósode* (centro) y Akechi Mitsuhide llevando un *tôsei sode* (derecha). – *Sengoku Daimyô: the Sode*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

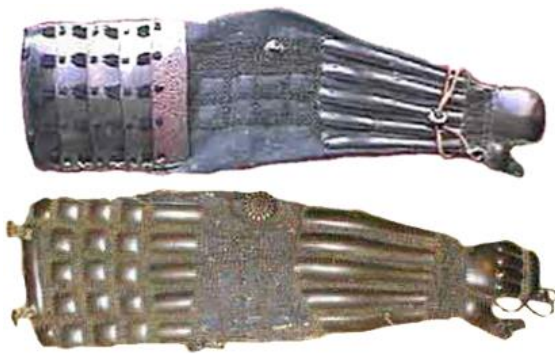


Fig. 64. Ejemplo de *bishamon gote* con *sode* incluido (arriba) y de *shino gote* (abajo). – *Sengoku Daimyô: the Kote*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018).

En los *kote*³⁶⁵ pueden distinguirse dos tipos: los *bishamon gote* (毘沙門籠手),³⁶⁶ con el *sode* integrado en el propio guantelete, y los *shino gote* (篠籠手),³⁶⁷ más comunes, formados por un número impar de tubos de metal situados en el antebrazo. Distinguir entre estos dos tipos resulta complicado en la práctica, ya que no se aprecia claramente en los retratos si el *sode* forma parte o no del *kote*. Amago Haruhisa, Gamô Ujisato, Ishida Mitsunari y Kudô Genzaemon parecen llevar *bishamon gote*, pero no es algo que pueda afirmarse

con seguridad. Por otra parte, en los guanteletes del juego suelen aparecer cadenas de metal que unen el *kote* con el *sode* (es el caso de Date Terumune, Kakizaki Kageie, Nagao Kagetora, Takeda Shingen o Uesugi Kenshin, por ejemplo), pero no se ha encontrado ninguna referencia histórica que hable del uso de cadenas para este propósito, por lo que se ha concluido que debe de tratarse de una ficción histórica.

³⁶⁵ ABSOLON, T., *Samurai Armour: Volume I*, Oxford, Osprey, 2017, p. 283.

³⁶⁶ *An Online Japanese Armor Manual - Chapter Eleven: The Kote*, <http://www.sengokudaimyo.com/katchu/katchu.html> (consulta: 19-IV-2018).

³⁶⁷ *Ibidem*.



Fig. 65. Shimazu Yoshihiro con un *shino gote* y el *sode* separados (izquierda), Amago Haruhisa con un *bishamon gote*, con el *sode* integrado (centro) y Terumune llevando cadenas (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 66. *Kabuto* expuestos en museos (arriba) y los retratos de los personajes en el juego (abajo). De izquierda a derecha: Fukushima Masanori, Gamô Ujisato, Honda Tadakatsu, Ishida Mitsunari y Sanada Yukimura. – Fila superior: Sekigahara Town History & Folklore Museum, http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/exhibition/armor/post_48.html (consulta: 19-IV-2018); Livedoor: Gamô Ujisato, <http://blog.livedoor.jp/yoshidenki/archives/50885251.html> (consulta: 19-IV-2018); Sekigahara Town History & Folklore Museum, <http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/exhibition/armor/66666.html> (consulta: 19-IV-2018); Watashi no Aozora, <https://blog.goo.ne.jp/ef5838/e/7426f91b1bb4a296e3fa423689d7fe06> (consulta: 19-IV-2018); Exposición especial del Castillo de Okayama, <http://nitti00w.blog.fc2.com/?cat=51> (consulta: 19-IV-2018). Fila inferior: capturas de pantalla.

Por último, los *kabuto*³⁶⁸ son una de las partes más reconocibles de las armaduras de este periodo, ya que cada oficial decoraba su casco según sus gustos, con formas extravagantes que le distinguieran de los demás en el campo de batalla. Muchos de estos cascos, o reproducciones, se encuentran hoy día

en los museos japoneses, y los más famosos se han representado fielmente en el juego: es el caso del *kabuto* con cuernos y decorado con un dragón de Chôsoke Nobuchika, la media luna de Masamune, los rayos del sol de Hideyoshi, y muchos otros. Algunos cascos han sido embellecidos en el juego, como es el caso del *kabuto* de Date Shigezane, decorado con la figura de un ciempiés, cuya factura era muy tosca en el casco original. De unos pocos cascos no se ha encontrado su referencia en ningún museo, como es el utilizado por Môri Motonari, cuyo casco en el videojuego aparece decorado con plumas de pavo real.

³⁶⁸ ABSOLON, T., *Samurai Armour...*, op. cit., p. 27.

Los atuendos cotidianos



Fig. 67. Modelo de *hitatare sugata*. – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000078 (consulta: 19-IV-2018).

El otro formato de ropa habitual podría englobarse dentro de la categoría “ropa cotidiana”,³⁶⁹ la que se llevaba cuando no se iba con armadura. El traje más común entre los señores feudales de la época era el *hitatare sugata* (直垂姿),³⁷⁰ también llamado *kamishimo sugata* (衤姿). Aunque en su inicio era un atuendo de uso popular, evolucionó hasta que llegó a ser utilizado por la élite nobiliaria y militar. La parte más externa de este atuendo es el *hitatare* (直垂), una prenda para cubrir la parte superior del cuerpo, con la parte central y el cuello abiertos, cuyas mangas se ensancharon en los periodos Muromachi y Momoyama para darle más empaque al conjunto. En el pecho tenemos el *munahimo* (胸紐), unos cordones para atar de manera suelta el *hitatare*, que suelen ser de color blanco. Si son de otro color, suele referirse a la



Fig. 68. Miyoshi Nagayoshi con el *samurai eboshi* atado (izquierda) y Oda Nobuhide (centro) llevando el *hitatare sugata*, y Mōri Motonari llevando un *daimon* (derecha). – Capturas de pantalla.

prenda como *suō* (素襖), una subclase del *hitatare*. En la parte baja de las mangas del *hitatare* suele ir cosida una cuerda, que en un origen indicaba el rango de la persona que la llevaba pero que en estos periodos ya había pasado a ser un adorno. Bajo el *hitatare* vestían un *kosode* (小袖),³⁷¹ estampado en el periodo Sengoku, e iba encima del *juban* (襦袢).³⁷² Se completaba el atuendo con un *ori eboshi* (折烏帽子),³⁷³ también llamado *samurai eboshi* (侍烏帽子), que podía ir o no

³⁶⁹ DUNN, C.J., *Everyday Life In Traditional Japan*, North Clarendon Vt., Tuttle, 2014.

³⁷⁰ *Costume Museum · 直垂姿の武士* (Museo del Traje – Guerrero en *hitatare sugata* [t.a.]), www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000078 (consulta: 19-IV-2018). A *History of Japanese Clothing and Accessories - Men's Outfits*, <http://www.sengokudaimyo.com/Archive/garb/garb.ch02.html> (consulta: 19-IV-2018).

³⁷¹ BYRANT, A.J. y BADGLEY, J.L., *A History of Japanese Clothing and Accessories – Men's Garments...*, op. cit.

³⁷² *Ibidem*.

³⁷³ BADGLEY, J.L., *A History of Japanese Clothing and Accessories – Men's Headgear*, <http://www.sengokudaimyo.com/garb/garb.ch04.html#ori-eboshi> (consulta: 19-IV-2018).

caracterizada por estar estampado con el *ka-mon* del clan, y que se considera una versión ligeramente más formal que los otros tipos.

Esta misma ropa, sin el *samurai eboshi*, también la llevan generales, como Date Kojirô, Hirate Masahide, Hôjô Saburô o Matsudaira Takechiyo. Aunque hay algunos personajes que, a pesar de que fueron *daimyô* y por razones no dilucidadas, no llevan tampoco el característico *samurai eboshi*, como Honda Masanobu, Kobayakawa Takakage y Shimazu Takahisa. Kuroda Kanbei también lleva esta ropa pero la completa con un *zugin* (頭巾), un gorro hecho de paño blanco asociado a los estudiosos y artistas, con el que también se le representa en sus retratos históricos.



Fig. 69. Shimazu Takahisa con las cuerdas cosidas en las mangas del *hitatare* (izquierda), Kobayakawa Takakage con un *suô*, identificado por su *munahimo* de color azul (centro) y Kuroda Kanbei llevando el *zugin* (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 70. Modelo de *kataginu kamishimo*. – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000100 (consulta: 19-IV-2018).

Otro atuendo muy popular era el *kataginu kamishimo* (肩衣袴),³⁷⁴ utilizado por los samuráis de los periodos Muromachi y Momoyama cotidianamente. La prenda más exterior, y la principal, era el *kataginu*, que parte de la forma de un *hitatare* al que se le han quitado las mangas para permitir una mayor libertad de movimiento. Debajo se llevaba el *kosode*, y debajo de éste el *juban*. En el videojuego nos encontramos con que la llevan tanto guerreros (Furuta Oribe, Naoe Kagetsuna, Takenaka Hanbei) como *daimyô* (Date Tanemune, Matsunaga Hisahide, Nagao Harukage, Shimazu Yoshihisa). Ôtomo Sôrin también parece llevar este tipo de ropa, pero con una capa y un rosario añadidos, haciendo referencia a su conversión al cristianismo.

³⁷⁴ A History of Japanese Clothing and Accessories - Men's Outfits..., op. cit.



Fig. 71. Takenaka Hanbei (izquierda) y el *daimyō* Matsunaga Hisahide (centro) llevando el *kataginukamishimo*. Ōtomo Sōrin (derecha) también lo lleva, complementado con una capa. – Capturas de pantalla.

Ashikaga Yoshiteru y Hōjō Ujimasa llevan un *kariginu sugata* (狩衣姿).³⁷⁵ La capa más externa es el *kagirinu*, que se caracteriza por el cuello redondo y estar descosido a ambos lados, como estaba hecho a partir de una sola pieza de tela era imposible de poner de otra manera, y al ser muy ancho en la parte abdominal, tiende a abombarse. Debajo se llevaba el *hitoe* (単衣), que suele ser de color rojo-anaranjado o a veces de otros tonos más pálidos. La capa de más abajo es el *juban*. En caso de que este traje lo llevara un dirigente retirado, solía completarse el atuendo con un *tate eboshi* (立烏帽子), como se puede observar en el retrato de Yoshiteru.



Fig. 72. Modelo de *kariginu kamishimo* (izquierda), Ashikaga Yoshiteru llevando un *tate eboshi* (centro) y Hōjō Ujimasa (derecha), los dos vestidos con *kariginu sugata*. – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000043 (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

³⁷⁵ *Ibidem*.



Fig. 73. Modelo de *hôko sugata*. – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000032 (consulta: 19-IV-2018).

El *shôgun* Ashikaga Yoshiaki y Ôuchi Yoshitaka, muy relacionado con la corte imperial, van vestidos con un *hôko sugata* (布袴姿),³⁷⁶ que solían llevar altos cargos del gobierno o el propio regente. La prenda principal es el *hôeki no hô* (縫腋袍), típico de estos atuendos, caracterizado por el cuello redondo que se cierra a un lado con un *tonbo musubi* (蜻蛉結び), por su parte delantera dividida en dos piezas y por sus anchas mangas. Debajo se lleva un *shitagazane* (下襲) y debajo un *hito* rojo. En cuanto a los sombreros, Yoshiaki lleva un *isodaka no kanmuri* (磯高冠), mientras que Yoshitaka lleva un *suiei no kanmuri* (垂纓冠). El *kanmuri* es un tipo de tocado para hombres proveniente de la dinastía

Han (206 a.C. – 220 d.C.) en China, y que en Japón era utilizado por los nobles de alto rango de la corte. Existen unas cuantas diferencias: el *isodaka* tiene dos *ei* (纓, “cola del sombrero”) y se lleva alto sobre la frente, mientras que el *suiei* sólo tiene un *ei* y la parte delantera del *kanmuri* cae más sobre la frente.



Fig. 74. Ashikaga Yoshiaki con un *isodaka no kanmuri* (izquierda) y Ôuchi Yoshitaka con un *suiei no kanmuri* (derecha), ambos vestidos en *hôko sugata*. – Capturas de pantalla.

Imagawa Yoshimoto y Toyotomi Hidetsugu llevan un *nôshi sugata* (直衣姿), el traje que llevaban normalmente los nobles de la corte en su tiempo libre. A la parte más externa, el *nôshi* (直衣), le sigue el *akome* (袈), una capa intermedia que solía acompañar al *nôshi*. Esta prenda no estaba sujeta a ninguna regla de colores específica, lo que justifica que en el retrato de Imagawa se haya elegido utilizar un vistoso adorno en forma de ave fénix que una vez formó

³⁷⁶ *Ibidem*.

parte de su *ka-mon*. El sombrero que llevan, típico de los nobles de alto rango y que suele ir asociado a este vestido, es un *tate eboshi* con cuerdas para sujetarlo bajo la barbilla, aunque este elemento era opcional. Imagawa era un *daimyô* y no un noble de la corte, pero dado que admiraba a estos y se dice que imitaba su forma de vestir, se le representa de esta manera en el videojuego, mientras que Hidetsugu sí que llegó a ser Regente Imperial.



Fig. 75. Modelo de *nôshi sugata* (izquierda), y Imagawa Yoshimoto (centro) y Toyotomi Hidetsugu (derecha) vestidos con esta prenda. – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000034 (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.



Fig. 76. San Francisco Javier (izquierda) y occidental genérico (derecha). – Capturas de pantalla.

Por último, mencionar brevemente a los dos occidentales que aparecen brevemente durante los eventos históricos del juego. Uno de ellos es San Francisco Javier, primer misionero jesuita en expandir el cristianismo por tierras japonesas. Aparece representado de manera muy similar, tanto en rasgos físicos como en vestimenta, al famoso retrato japonés asociado con el santo,³⁷⁷ con tonsura, barba y vestido con el hábito jesuítico. El otro occidental que

aparece no es ningún personaje histórico, sino que representa a un portugués genérico en los eventos donde hablan de la llegada de los arcabuces a Japón. La vestimenta, gola, jubón, capa y sombrero, concuerda con la indumentaria europea de la época.³⁷⁸

³⁷⁷ 聖フランシスコ・ザヴィエル像 (Retrato de San Francisco Xavier [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-st-francis-xavier/dQGRoFHgAO6xBg> (consulta: 20-VIII-2018).

³⁷⁸ Museo del Traje de Kioto: European. Known as Nanban-jin, <http://www.iz2.or.jp/english/fukusyoku/busou/index.htm> (consulta: 20-VIII-2018).

Los hábitos



Fig. 77. Modelo de monje con *soken* (izquierda) y retrato de Taigen Sessai (derecha). – Museo del Traje de Kioto, <http://costume.iz2.or.jp/costume/456.html> (consulta: 19-IV-2018). Captura de pantalla.

Una clase aparte de vestuario masculino la constituyen los hábitos vinculados con las religiones japonesas.³⁷⁹ Taigen Sessai lleva un *soken sugata* (素絹姿)³⁸⁰ un traje ceremonial budista. La parte principal es el *soken*, prenda de una sola pieza, generalmente blanca y con mangas anchas. Debajo lleva el *kosode* encima de un *juban*. Sobre el *soken* lleva una *gojôkesa* (五條袈裟), un tipo particular de *kesa*, prenda ceremonial rectangular que se cuelga sobre el hombro izquierdo, con origen en los monjes de la India, y que es llevada por todos los monjes

budistas ordenados. Los otros monjes que aparecen en el juego, Shimazu Jisshinsai y Takugen Sôn, visten el hábito budista cotidiano, con el *hensan* (褊衫),³⁸¹ prenda cuyo origen está en el budismo chino, encima del *juban*. El traje se completa con la *kesa* encima del todo, que en el caso de Jisshinsai es una *shichijô gesa* (七條袈裟).



Fig. 78. Monje con una *shichijô gesa* (izquierda). Jisshinsai con un atuendo idéntico al anterior (centro) y Takugen Sôn con otra *kesa* (derecha). – Blog Xuíte, <http://blog.xuite.net/narland/twblog/152781338-真言宗の正式袈裟> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

³⁷⁹ DE MENTE, B.L. y BOTTING, G., *Japan: a guide to traditions, customs and etiquette*, La Vergne, Tuttle, 2018.

³⁸⁰ *Buddhist monk in ceremonial robe, soken and gojô-gesa*, <http://costume.iz2.or.jp/costume/456.html> (consulta: 21-VI-2018).

³⁸¹ *Buddhist monk in regular vestment, nyoho-e robe*, <http://costume.iz2.or.jp/costume/14.html> (consulta: 21-VI-2018).



Fig. 79. Modelo de maestro del té del Museo del Traje de Kioto (izquierda) y retrato de Sen no Rikyû (derecha). – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000104 (consulta: 19-IV-2018). Captura de pantalla

Aunque no estrictamente un monje, Sen no Rikyû se incluye dentro de este grupo por el gran parecido que tiene la ropa tradicional del maestro de la ceremonia del té con los trajes de los monjes budistas. Lleva en la cabeza un *zokin* negro, también llamado *Rikyû-bo* (利休帽) o *chajin-bo* (茶人帽). La parte más externa del atuendo es un *dôfuku* (道服), una prenda que suele ser de color marrón o amarillento, característica de aquellos que abrazan el budismo pero que no han abandonado todavía el mundo terrenal. Debajo lleva un kimono de estilo *kosode*. El único elemento que podría faltarle al retrato del videojuego es el *rakusu* (絡子), similar a una *kesa*,

que solía estar hecho de brocado dorado.

Los peinados

Respecto a los peinados,³⁸² el más representado en el juego es el *tabanegami* (束ね髪),³⁸³ característico del periodo Muromachi, donde se rasuraba la parte superior del cráneo y el pelo se sujetaba en una coleta corta con una cinta. Ejemplos de este peinado los encontramos en Hôjô Ujitsuna, Sanada Yukitaka y Shimazu Yoshihiro. La mayoría, sin embargo, aparecen representados con este estilo pero sin raparse, como Date Kojirô, Hirate Masahide, Kobayakawa Takakage o Chôsokabe Motochika, entre otros, seguramente por cuestiones estéticas.



Fig. 80. Ejemplo de *tabanegami* (izquierda), Oda Nobunaga (centro izquierda), el maestro del té Furuta Oribe (centro derecha) y Chôsokabe Motochika (derecha), todos llevando *tabanegami*. – *TôRabû Matome*, <http://tourabumatome.com/archives/33856636.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

³⁸² ISHIHARA, T. y NISHIMURA, T., 日本髪の世界. 舞妓の髪型編 (El mundo del peinado tradicional japonés. Peinados de las maiko [t.a.]), Kioto, Museo del Peinado Tradicional Japonés, 2004.

³⁸³ コトバンク・束ね髪 (Kotobank – *tabanegami* [t.a.]), <https://kotobank.jp/word/束ね髪-562188> (consulta: 21-VI-2018).

También aparece representado el peinado *chasengami* (茶筌髪),³⁸⁴ con la parte superior de la cabeza afeitada y un moño en forma de *chasen* invertido, característico de los guerreros durante el periodo Sengoku. Naoe Kagetsuna y Konishi Yukinaga (aunque sin raparse), utilizan este tipo de peinado.



Fig. 81. Ejemplo de *chasengami* (izquierda), Naoe Kagetsuna (centro) y Konishi Yukinaga (derecha) llevando *chasengami* – *TôRabû Matome*, <http://tourabumato.me.com/archives/33856636.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

Sólo unos pocos personajes llevan *chonmage* (丁髷),³⁸⁵ peinado donde se rapa la parte superior de la cabeza y la coleta se recoge y se dobla sobre la parte superior. Este tipo de peinado surgió a finales del periodo Sengoku y fue en el periodo Edo cuando se generalizó entre la casta guerrera. En el juego lo llevan Baba Nobuharu y Date Tanemune.



Fig. 82. Ejemplo de *chonmage* (izquierda), Baba Nobuharu (izquierda) y Date Tanemune (derecha) llevando *chonmage* – *TôRabû Matome*, <http://tourabumato.me.com/archives/33856636.html> (consulta: 19-IV-2018). Capturas de pantalla.

El pelo suelto de Nagao Tamekage y su hijo, Nagao Kagetora, así como Date Masamune y Kudô Genzaemon, aunque en este último caso lleva la parte superior de la cabeza afeitada, no

³⁸⁴ コトバンク・茶筌髪 (*Kotobank* – *chasengami* [t.a.]), <https://kotobank.jp/word/茶筌髪-566782> (consulta: 21-VI-2018).

³⁸⁵ コトバンク・丁髷 (*Kotobank* – *chonmage* [t.a.]), <https://kotobank.jp/word/丁髷-98492> (consulta: 21-VI-2018).

parece que fuera lo más común, ya que al parecer se preferían los peinados antes citados. Lo mismo ocurre con las colas de caballo que llevan algunos personajes, como Takenaka Hanbei o Shimazu Iehisa, que no aparecen listadas como parte de los peinados típicos de la época. En cuanto a los monjes, todos van con el cráneo rasurado, como es tradicional.

A2. La indumentaria femenina y los peinados



Fig. 83. Modelo de *uchikake sugata* – Museo del Traje de Kioto, http://www.iz2.or.jp/fukushoku/f_disp.php?page_no=0000102 (consulta: 19-IV-2018).

En este apartado se hace un análisis de la fidelidad histórica con la que se han representado las ropas de las mujeres en el videojuego objeto de estudio. Apenas hay trece personajes femeninos principales en el videojuego, por lo que la variedad que presentan sus ropajes es, lógicamente, mucho menor. Al igual que sus compañeros varones, no parece que se haya buscado la exactitud histórica a la hora de representar los patrones de colores y los estampados.

La mayor parte de mujeres que aparecen representadas son familia de samuráis, por lo que la clase social de todas ellas, y por tanto sus ropas, son similares.³⁸⁶ Todas llevan un *uchikake sugata* (打掛姿),³⁸⁷ ropa típica de las mujeres de la clase guerrera durante el periodo Muromachi, con un *uchikake* (打掛) de mangas amplias como capa más externa, sobre varios *kosode* colocados unos encima de otros y un *juban* como última capa interna. El número de *kosode* superpuestos podía variar dependiendo del estilo, la época (más capas en invierno que en verano), o de la clase social (a más capas, más estatus), e iban atados con un sencillo cinturón, aunque en el videojuego algunas de ellas parecen llevar un *obi* (帯), como Gracia o Katakura Kita. Las mujeres del juego llevan distinto número de *kosode*, destacando a Kichô y a Oichi, ambas familia de Nobunaga, que son las más ricamente vestidas. Gracia, conocida por ser devota cristiana, completa su atuendo con una mantilla y un rosario.

³⁸⁶ ISHIMURA, H., MARUYAMA, N. y YAMANOBE, T., *Robes of elegance: Japanese kimonos of the 16th-20th centuries*, Raleigh, North Carolina Museum of Art, 1988.

³⁸⁷ *Costume Museum* • 打掛をつけた武家上流婦人 (Mujer samurái de clase alta llevando uchikake [t.a.]), <http://www.iz2.or.jp/fukushoku/fdisp.php?pageno=0000102> (consulta: 21-VI-2018).



Fig. 84. Kichô, esposa del *daimyô* Nobunaga (izquierda), Matsu menos ricamente vestida (centro) y Gracia con la mantilla y el rosario que la identifican como cristiana (derecha), con *uchikake sugata*. – Capturas de pantalla.



Fig. 85. Tachibana Ginchiyo (izquierda) y Komatsu (derecha). – Capturas de pantalla.

Tachibana Ginchiyo y Komatsu llevan armadura. Ambas llevan una *kebiki dô* con un *jinbaori* encima, *shino gote* y, en el caso de Ginchiyo, *tôsei sode*. La parte superior de la coraza de Komatsu es distinta a otras *kebiki dô*, por lo que podría tratarse de una coraza híbrida. Hay que destacar que, aunque en los últimos años se está estudiando cada vez más³⁸⁸ a las mujeres guerreras del periodo Sengoku, hoy día se sigue considerando que su papel en la guerra

era minoritario, sirviendo como rehenes o moneda de cambio en alianzas matrimoniales. Ginchiyo y Komatsu son la excepción, y en la cultura popular suelen representarse vestidas de armadura como en este juego.

Junkeini es un caso aparte, ya que va vestida al modo de monjas budistas. Aunque varía ligeramente dependiendo de la secta, un elemento característico es llevar el pelo tapado con un paño blanco.

³⁸⁸ TONOMURA, H., WAKITA, H. y WALTHALL, A. (eds.), *Women and Class in Japanese History*, Michigan, Ann Arbor: Center for Japanese Studies, 1999. TURNBULL, S., *Samurai Women 1184–1877*, Oxford, Osprey, 2010.



Fig. 86. *Bikuni* de Kumano (izquierda) y *Jukeini* (derecha). – Capturas de pantalla



Fig. 87. Peluca con estilo *hime katto* (izquierda) y *Chacha* con el mismo peinado (derecha). – Lolitain, <https://www.lolita.com/hime-cut-long-straight-hair-lolita-black-wig-p-7111.html> (consulta: 19-IV-2018). Captura de pantalla

En cuanto a los peinados,³⁸⁹ la mayoría llevan la melena recta, larga y lisa con el estilo *binsogi no kami* (鬢削ぎの髪), donde los mechones laterales son más cortos que la longitud del resto de la melena, y el flequillo recto. Tan famoso se ha hecho este tipo de peinado, que al conjunto se le refiere coloquialmente como *hime katto* (姫カット, “corte de princesa”). Algunas presentan variaciones: Gracia, seguramente por su condición de cristiana, no lleva el estilo *binsogi no kami* y Ginchiyo simplemente lleva el pelo atado en una cola de caballo. Respecto al maquillaje, lo más característico de la época

era el *tsukuri mayu* (作り眉),³⁹⁰ donde las mujeres se afeitaban las cejas y se las pintaban de color negro muy altas en la frente. Ninguna de las mujeres del juego se ha diseñado con ese tipo de maquillaje, seguramente porque no se ajusta a los cánones estéticos vigentes hoy día.

A3. Complementos

Las armas son los complementos que más aparecen representados en el videojuego. La inmensa mayoría de los personajes portan katanas, lo que se corresponde con el hecho de que era el arma básica utilizada por los samuráis en el Japón feudal. También podemos encontrar varios ejemplos de guerreros portando lanzas, otras de las armas de filo más populares del periodo

³⁸⁹ CHOI, N.Y., “Symbolism of Hairstyles in Korea and Japan”, *Asian Folklore Studies*, vol. 65, 2006, pp. 69-86, <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/708> (consulta: 20-VIII-2018).

³⁹⁰ NOZIRI, K., “眉毛の話” (“Hablamos de cejas” [t.a.]), *Otra sala de restaurador más*, 12 de septiembre de 2008, <http://www.eisai.co.jp/museum/curator/column/080912c.html> (consulta: 20-VIII-2018).

Sengoku.³⁹¹ En cuanto a las mujeres guerreras que aparecen en el videojuego, es de destacar el arma que lleva Komatsu, la *naginata* (長刀), un tipo especial de lanza especialmente utilizada por mujeres.³⁹²



Fig. 88. Baba Nobuharu con katana (izquierda), Li Naomasa con lanza (centro) y Komatsu con la *naginata* (derecha). – Capturas de pantalla.

Los abanicos plegables son otros de los complementos más representados en el juego. El origen de los *ôgi* (扇) está en siglo VII, y en un principio estaban hechos con tiras de bambú. Posteriormente, con la llegada del papel desde China, se incluiría el nuevo material en el diseño de los abanicos en el siglo X. En un principio surgieron no sólo con el objetivo de refrescar sino también como medio de comunicación donde escribir mensajes, y eran sólo utilizados por la aristocracia y la clase samurái. Su uso pronto se extendió a las mujeres, aunque los que utilizaban solían estar mucho más ornamentados, lacados y decorados con pinturas.³⁹³ Respecto a los hombres, Imagawa Yoshimoto, Kuroda Kanbei y Takenaka Hanbei llevan un *kawahoriôgi* (蝙蝠扇), un abanico de verano caracterizado por tener los lados extremadamente finos, dejando prácticamente visible su interior incluso estando cerrado. El resto de personajes lleva *ôgi* sin decorar en el caso de los hombres (Môri Terumoto, Nabeshima Naoshige y Oda Nobuhide) y lacados en el caso de las mujeres (Katakura Kita, Suwahime o Oichi).

³⁹¹ TURNBULL, S., *Samurai Warfare*, Londres, Arms and Armour Press, 1996, pp. 47, 54-57, 70-73.

³⁹² SALAS, M., “Historia de la *naginata* y de quienes las manejaban (*onna bugeisha*)”, *CoolJapan*, 23 de mayo de 2017, <https://cooljapan.es/historia-la-naginata-quienes-la-manejaban-onna-bugeisha/> (consulta: 19-IV-2018).

³⁹³ SOAS University of London – *Origin of the Folding Fan*, <https://www.soas.ac.uk/gallery/tradition-revised/origin-of-the-folding-fan.html> (consulta: 20-VIII-2018).



Fig. 89. Takenaka Hanbei con un *kawahori ôgi* (izquierda), Oda Nobuhide con un *ôgi* decorado al estilo masculino (centro) y Suwahime con un *ôgi* lacado (derecha). – Capturas de pantalla.

Relacionado con los abanicos, tenemos el *shaku* (笏), un bastón plano de madera con ambos extremos redondeados, que solía ser un complemento llevado por los oficiales de la corte y que hoy día se sigue utilizando en algunas ceremonias sintoístas.³⁹⁴ En el videojuego llevan este accesorio Ashikaga Yoshiaki y Ôuchi Yoshitaka, ambos altos rangos dentro la Corte Imperial japonesa del periodo Sengoku.



Fig. 90. Ashikaga Yoshiaki (izquierda) y Ôuchi Yoshitaka (derecha), ambos con *shaku*. – Capturas de pantalla.

También encontramos varios ejemplos de personajes llevando un rosario, cristiano o budista. En cuanto a rosarios cristianos, los podemos encontrar colgados del cuello en Akashi Teruzumi, Ôtomo Sôrin, por ejemplo, mientras que Gracia está sosteniendo uno en las manos. Todos ellos son conocidos conversos al cristianismo del periodo Sengoku. En cuanto al rosario budista lo encontramos en las manos de Jukeini que, como ya se ha comentado en el apartado anterior era una *bikuni*.

³⁹⁴ *Ibidem*.



Fig. 91. Kuroda Kanbei con un rosario cristiano colgando del cuello (izquierda), Gracia con un rosario cristiano en la mano (centro) y Juekeini con un rosario budista en las manos (derecha). – Capturas de pantalla.

Los utensilios de la ceremonia del té son otro accesorio recurrido en el juego. Tanto Sen Rikyû como Furuta Oribe, ambos famosos maestros de la ceremonia del té, llevan un *chawan* (茶碗) en las manos. Matsunaga Hisahide también lleva un instrumento de la ceremonia del té, seguramente una tetera, haciendo referencia a su preciada *Hiragumo*.³⁹⁵



Fig. 92. Sen no Rikyû (izquierda), Furuta Oribe (centro) y Matsunaga Hisahide (derecha). – Capturas de pantalla.

Pasando a los bastones de mando, en el juego podemos encontrarlos de tres tipos, todos ellos característicos de los periodos Muromachi y Momoyama. El más común en el juego es el *saihai* (采幣), que era movido de una forma predeterminada por los oficiales durante las batallas para dirigir el movimiento de las unidades.³⁹⁶ Estaba formado por un mango de madera lacada y un conjunto de tiras de *washi* (和紙)³⁹⁷ pintado colgando de un extremo, formando la *fusa* (総).

³⁹⁵ 古天明平蜘蛛 (*Kotenmyô Hiragumo*), fue una tetera para la ceremonia del té con apariencia de araña de gran valor fabricada antes del periodo Momoyama. Una preciada posesión de Matsunaga Hisahide, se dice que Nobunaga intentó convencerle en varias ocasiones para que se la diera. 松永久秀が愛した「古天明平蜘蛛」とは!? (¿Qué era la *kotenmyô hiragumo* que amaba Matsunaga Hisahide? [t.a.]), <http://ブランド買取業界勢力図.com/hiragumo/> (consulta: 24-IV-2018).

³⁹⁶ 前田土佐守家資料館・采幣 (Museo del clan Maeda Tosa no kami – *saihai* [t.a.]), <http://www.kanazawa-museum.jp/maedatosa/collection/collection12.html> (consulta: 20-VIII-2018).

³⁹⁷ Nombre con el que se conoce al papel japonés, caracterizado por sus particulares propiedades, como su baja

Otro tipo era el *gunbai* (軍配), utilizado por los generales de más rango para dirigir el ejército en su conjunto.³⁹⁸ La parte más ancha en forma de abanico estaba hecha de cuero lacado, mientras que el mango solía estar hecho de madera envuelta con tela para reforzarla y lacado todo el conjunto. Por último, tenemos el caso particular de Mogami Yoshiaki, que utilizaba una barra de metal grabada de dos kilos como bastón de mando.³⁹⁹



Fig. 93. Yamagata Masakage con *saihai* (izquierda), Tokugawa Ieyasu con un *gunbai* (centro) y Mogami Yoshiaki con su bastón de mando (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 94. Katakura Kôjurô con la flauta (izquierda), Maeda Keiji con la pipa (centro) y Matsu con el libro (derecha). – Capturas de pantalla.

Otros accesorios son exclusivos de determinados personajes. Es el caso de Katakura Kôjurô, quien lleva en la mano una *shinobue* (篠笛),⁴⁰⁰ referenciando la teoría popular de que Kôjurô era

un talentoso intérprete de este instrumento.⁴⁰¹ Por otra parte, a Maeda Keiji se le puede ver llevando una *kiseru* (煙管) de gran tamaño, haciendo seguramente referencia a su carácter

acidez y su resistencia. BARRETT, T., *Japanese Papermaking: Traditions, Tools, and Techniques*, Nueva York, Weatherhill, 1992.

³⁹⁸ 鹿嶋デジタル博物館・軍配 (Museo digital de Kashima – *gunbai* [t.a.]), http://kashimashi.info/bunkazai/?page_id=443 (consulta: 20-VIII-2018).

³⁹⁹ 最上義光歴史館・義光の指揮棒 (Museo de Historia de Mogami Yoshiaki – El bastón de mando de Yoshiaki [t.a.]), <http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=46386> (consulta: 20-VIII-2018).

⁴⁰⁰ MR. DON, “篠笛 (しのぶえ) とは?” (“¿Qué es la *shinobue*?” [t.a.]), *Taiko Hiroba*, 15 de julio de 2015, <https://www.onikko-shop.com/taiko-hiroba/shinobue-kaisetu> (consulta: 20-VIII-2018).

⁴⁰¹ 太鼓と笛の競演 (Un concurso interpretativo de taiko y flauta [t.a.]), https://www9.nhk.or.jp/taiga/special/best10_07/index2.html (consulta: 20-VIII-2018).

despreocupado y dedicado a los placeres mundanos.⁴⁰² Matsu, por su parte, lleva un libro japonés encuadernado de manera tradicional haciendo referencia a su cultura.

B. Escenarios

La mayor parte de los fondos asociados a los eventos históricos son genéricos: ciudades castillo, calles de ciudades, campos de arroz, jardines, interiores de casas japonesas... Sólo en algunos casos representan lugares famosos: el Shitennô-ji⁴⁰³ en Osaka, el templo de Tsurugaoka Hachimangû⁴⁰⁴ en Kamakura o el santuario de Itsukushima en Miyajima. Hay que concretar que algunos de estos escenarios se reutilizan: por ejemplo, el Shitennô-ji se utiliza de fondo tanto para el entierro del padre de Nobunaga⁴⁰⁵ como para la reunión de Nobunaga con su suegro.⁴⁰⁶



Fig. 95. Comparación entre imágenes del videojuego (izquierda) fuertemente inspiradas en lugares reales (derecha). El Shitennô-ji (arriba) y Tsurugaoka Hachimangû (abajo). - Columna izquierda: capturas de pantalla. Columna derecha arriba: Matome Naver: Shitennô-ji, <https://matome.naver.jp/odai/2146569971911823501/2146866267745300403> (consulta: 19-IV-2018). Columna derecha abajo: Amana Images, <https://amanaimages.com/info/infoRM.aspx?SearchKey=26105008544> (consulta: 19-IV-2018).

El caso más destacado es el del *torii* (鳥居)⁴⁰⁷ en medio del agua del santuario de

⁴⁰² Tobacco & Salt Museum • たばこの歴史と文化 (Museo de Tabaco y Sal – Historia y cultura del tabaco [t.a.]), <https://www.jti.co.jp/Culture/museum/collection/tobacco/t8/index.html> (consulta: 20-VIII-2018).

⁴⁰³ 四天王寺 (Shitennô-ji [t.a.]), <http://www.shitennoji.or.jp/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴⁰⁴ 鶴岡八幡宮 (Tsurugaoka Hachimangû [t.a.]), <http://www.hachimangu.or.jp/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴⁰⁵ Según *La Crónica de Nobunaga*, el entierro de Nobuhide no fue allí sino en Banshō-ji. GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 60. 萬松寺 (Banshō-ji [t.a.]), <http://www.banshoji.or.jp/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴⁰⁶ GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 61.

⁴⁰⁷ Estructura de entrada a los recintos sagrados de la religión sintoísta. Suelen estar pintados de color rojo y el material más utilizado es la madera. IMSON, H., KAHNG, A. y LEKSON, V., “Torii and Water: A Gateway to Shinto”, *All Undergraduate Student Research*, California, Universidad de Pepperdine, 2012, <https://digitalcommons.pepperdine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1076&context=sturesearch> (consulta: 19-IV-2018).

Itsukushima,⁴⁰⁸ donde la correlación entre la imagen del videojuego y la realidad es prácticamente exacta. El templo está dedicado a tres deidades encargadas de velar por el bienestar de la familia imperial y proteger al país, especialmente a los marineros. La construcción original data del siglo VI, aunque no fue hasta 1168 que Taira no Kiyomori (1118-1181), fiel habitual del templo original, lo reconstruyó al estilo que se puede observar en la actualidad. Tras la muerte de Kiyomori, el templo fue pasando a pertenecer a distintos señores a lo largo de los siglos. Durante el periodo Sengoku, el templo estaba bajo el cuidado de los clanes Ôuchi y Môri.



Fig. 96. *Torii* del santuario de Itsukushima. Comparación entre imágenes del videojuego (izquierda) y fotografías de los lugares reales (derecha). – Captura de pantalla. *Expedia: Itsukushima Shrine*, https://www.expedia.com/Itsukushima-Shrine-Hiroshima_d6102564_Vacation-Attraction (consulta: 19-IV-2018).



Fig. 97. Escenario con el *atakebune* en el videojuego (izquierda) e ilustración de un libro sobre cómo debían de ser dichos barcos (derecha). – TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2): Japan and Korea 612-1639*, Oxford, Osprey, 2003.

También se ajusta a la realidad el diseño del barco que se utiliza como fondo al hablar de las batallas navales, el *atakebune* (安宅船), nombre que reciben los barcos de guerra utilizados durante los siglos XVI y XVII en Japón.⁴⁰⁹ Estaban contruidos de manera muy sólida, dándole más importancia a su potencia de ataque que a su aerodinamismo. Los flancos estaban formados por un grueso muro de planchas de madera perforadas con pequeños agujeros, a través de los cuales los samuráis que acompañaban a los remeros disparaban con armas de fuego y arcos. La cubierta superior estaba abierta al exterior y protegida por un pequeño baluarte que era una extensión de los flancos. En algunas versiones, como la que aparece en el videojuego, había una cabina, también muy sólidamente contruida, encima de la cubierta. Además de la propulsión por remos, era común la existencia de un mástil central que sostenía una gran vela decorada normalmente con el *ka-mon* del *daimyô* al que pertenecía el barco, aunque el mástil solía estar bajado cuando el barco atacaba. La tripulación habitual eran ochenta remeros, sesenta samuráis y treinta arcabuceros.

⁴⁰⁸ *Itsukushima Shrine*, <http://www.en.itsukushimajinja.jp/index.html> (consulta: 19-IV-2018).

⁴⁰⁹ TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2)*, Oxford, Osprey, 2003, pp. 24-33.



Fig. 98. Reconstrucción del Castillo de Azuchi en el videojuego. – Captura de pantalla.

Un fondo que merece especial atención es el del castillo, que se utiliza independientemente de dónde esté situada la acción, sea en el de Gifu, en el de Nagoya o en cualquier otro. Tras consultar bibliografía específica,⁴¹⁰ y dado que no se encontraban similitudes entre el representado y ninguno de los conservados, se decidió contactar a los responsables de dos páginas web

especializadas.⁴¹¹ Gracias a su ayuda, pudo concluirse que se trata de una reinterpretación del Castillo de Azuchi, construido por Nobunaga y símbolo de su poder.⁴¹² Este castillo no se conserva, por lo que existen diversas interpretaciones⁴¹³ del mismo.

En cualquier caso, la imagen del castillo responde a las características generales del tipo de castillo que surgió de la mano de Nobunaga durante el periodo Momoyama, y que se describen a continuación. Hasta el siglo XVI se habían construido fortificaciones con estructuras de madera, que eran suficientes teniendo en cuenta que el único armamento disponible eran espadas, lanzas y arcos. Sin embargo, con la llegada de los portugueses y sus armas de fuego a mediados del siglo XVI, se dio la necesidad de mejorar la resistencia de las fortificaciones. Nobunaga, promotor del Castillo de Azuchi, fue pionero en la utilización de nuevas fortalezas defensivas que servían también de residencias. Dicho castillo fue construido desde 1576 hasta 1579, en las orillas del lago Biwa, en la provincia de Ômi. Tales castillos (en el videojuego se mencionanlos de Gifu, Nagoya, Osaka y Mino, entre otros) se caracterizaban por:

- Complejo sistema defensivo a base de fosos con agua, y murallas con base de piedra y parte superior de madera, además de pequeñas torres también de madera. Estas murallas fueron construidas utilizando una técnica de mampostería llamada *ransekizumi* (乱石積) que consiste en apilar grandes rocas formando un muro e insertar en los huecos pequeñas piedras con el fin de que las primeras quedasen encajadas en su lugar.
- Planta de conjunto con estructura laberíntica: los tránsitos en el interior del castillo son en

⁴¹⁰ FUJIOKA, M. y KENNY, D., *Japanese castles*, Osaka, Hoikusha, 1993.

⁴¹¹ *JCastle*, <http://jcastle.info/view/Home> (consulta: 19-IV-2018). *Japanese Castle Explorer*, <http://www.japanese-castle-explorer.com/> (consulta: 19-IV-2018).

⁴¹² Según nos respondió Eric, encargado de *JCastle*, sólo puede tratarse del Castillo de Azuchi ya que cualquier otro castillo similar se construyó posteriormente a su reinado. Por otra parte, Daniel O'Grady, encargado de *Japanese Castle Explorer*, también nos indicó que se puede distinguir que es una reinterpretación del desaparecido del Castillo de Azuchi por la segunda planta empezando por arriba de planta octogonal, ya que este elemento era propio de este castillo. Estas suposiciones se corroboraron consultando la tesis del Dr. Erdmann, donde se menciona la quinta planta de estructura octogonal. ERDMANN, M.K., *Azuchi Castle: Architectural Innovation and Political Legitimacy in Sixteenth-Century Japan*, Tesis, Dpto. de Historia del Arte y Arquitectura, Universidad de Harvard, Cambridge, 2016, pp. 386-389. Además, algunos de los bocetos de posibles representaciones del castillo de Azuchi listados en esa misma tesis guardan un gran parecido con la estructura arquitectónica mostrada en el juego: *ibidem*, pp. 767, 768, 788.

⁴¹³ Se puede encontrar un listado de las principales representaciones del Castillo de Azuchi en los exhaustivos anexos de la tesis del Dr. Erdmann: *ibidem*. Además, Eric, encargado de *JCastle*, tuvo la amabilidad de remitirnos a una web dedicada a la investigación de castillos japoneses, donde también aparece un alzado del Castillo de Azuchi: 三浦研究室・安土城天主 (*Laboratorio de Miura: Torre del Castillo de Azuchi* [t.a.]), <http://home.hiroshima-u.ac.jp/miurayu/castle/azuchitenshu-ritsu.html> (consulta: 19-IV-2018).

pendiente, con fuertes cambios de dirección o con trayectos cerrados que sirven para confundir al enemigo y obligarle a aminorar el paso.

- Recursos defensivos: la torre del homenaje llamada *tenshu* (天守). Además de torre vigía, se usaba para encerrar a los prisioneros y como residencia del señor del castillo cuando era sitiado. Un importante cambio se produjo cuando Nobunaga mandó construir el Castillo de Azuchi: a partir de ese momento, los *tenshu* simbolizarían el poderío de los señores de la guerra sobre los campos de batalla y sobre la región vecina. El *tenshu* se erige sobre un alto basamento de piedra. Todo el edificio, excepto la base, se realiza en madera.

Los interiores también tienden a ser bastante genéricos y a reutilizarse, apareciendo el mismo fondo se trate del interior del castillo de un *daimyô* o del Shitennô-ji. En todos los casos suele aparecer una habitación con *fusuma* (襖, pantallas deslizantes usadas para dividir espacios interiores) decorados por la escuela Kanô⁴¹⁴ con piezas de cerámica al fondo. En una variación de este escenario de interior aparece una armadura, que no cambia independientemente del clan del que se esté hablando en ese momento.

A pesar de que no se ha observado que estos fondos se correspondan con la decoración de ninguna edificación concreta, sí que presentan características de interiores tradicionales japoneses de la época.⁴¹⁵ De manera general, existe en Japón una tendencia hacia la simplificación de la arquitectura que se refleja en el predominio de la línea recta y la reducción de la arquitectura a la combinación de planos. En cuanto a la decoración, los periodos Muromachi y Momoyama se caracterizaron por la austeridad y su gusto por el vacío, con el suelo enmoquetado con *tatami* (畳, esteras de paja trenzada) y la presencia de *fusuma* y *shôji* (障子, puertas exteriores deslizantes de celosía de madera cubiertas de papel de arroz) que daban flexibilidad al espacio.

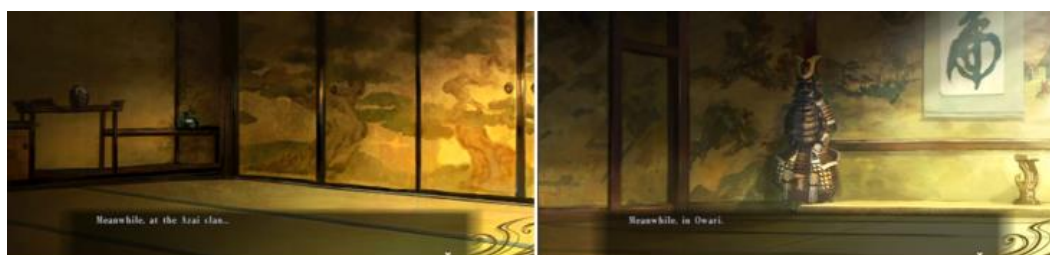


Fig. 99. Escenarios de interiores genéricos del videojuego. – Capturas de pantalla.

Sólo se utilizan escenarios particulares para algunos clanes de especial importancia, como para el clan Takeda,⁴¹⁶ donde aparece su *ka-mon* al fondo, o para el clan Uesugi,⁴¹⁷ donde

⁴¹⁴ 狩野派. Kanô-ha hace referencia a una escuela de pintura que duró desde el siglo XVI hasta mediados del siglo XIX, realizada por la familia Kanô. Su estilo se caracteriza por las representaciones de paisajes y de animales sobre fondos dorados, considerándose una de las cumbres del hiperdecorativismo japonés. *The Kano School of Painting*, https://www.metmuseum.org/toah/hd/kano/hd_kano.htm (consulta: 19-IV-2018). En *La Crónica de Nobunaga*, se menciona que las decoraciones del interior del Castillo de Azuchi fueron hechas por Kanô Eitoku. GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 254.

⁴¹⁵ ÁLVAREZ, R., *La arquitectura tradicional japonesa como modelo conceptual*, Tesis, Dpto. de Arquitectura, Universidad de Cuenca, Cuenca, 2011.

⁴¹⁶ Era uno de los clanes más antiguos del periodo Sengoku, y ya eran una familia bien establecida con un puesto en la administración territorial del *bakufu* en el siglo XIV. HALL, J.W. et. al. (eds.), *The Cambridge History of*

en la pared está el símbolo de Bishamonten.⁴¹⁸



Fig. 100. Escenarios para eventos relacionados con el clan Takeda (izquierda) o con el clan Uesugi (derecha), con el *ka-mon* del clan y el símbolo de Bishamonten marcados, respectivamente. – Capturas de pantalla.

Una situación similar se da en las imágenes de los jardines, que también presentan los rasgos generales de los jardines tradicionales japoneses.⁴¹⁹ El fin último del jardín japonés es dar imagen de la Naturaleza, y por tanto una de sus cualidades más representativas es la disposición asimétrica de los elementos. Es común la presencia de agua, rocas (erosionadas, de formas sencillas y colores tamizados), arena o gravilla (como único elemento o como parte del conjunto como en los del juego), caminos de losas formando rutas sinuosas y, por supuesto, también vegetación. Concretamente, los jardines representados en el videojuego son jardines de interior o *tsuboniwa* (坪庭), que se encuentran en el interior de las viviendas y se disfrutan desde el *engawa* (縁側, corredor que rodea la casa japonesa bajo el alero), caracterizados por tener pocos elementos, pero cuidadosamente elegidos. En el juego llega incluso a representarse la técnica del *shakkei* (借景), donde se da una unión entre el diseño del jardín y los elementos naturales circundantes que empezó a utilizarse en el periodo Kamakura (1185/1192-1333).



Fig. 101. Jardines representados en el videojuego objeto de estudio. El de la izquierda es un ejemplo de la técnica *shakkei*. – Capturas de pantalla.

Japan: Volume 3, Medieval Japan, Cambridge, Prensas de la Universidad de Cambridge, 2008, p. 239. Gracias a su excepcional caballería, eran considerados uno de los clanes más poderosos de este periodo. TURNBULL, S., *War in Japan...*, *op. cit.*, p. 16.

⁴¹⁷ Es otro de los clanes con más historia del periodo Sengoku, y en el siglo XII ya eran una familia de samuráis de renombre con estrechas relaciones con la familia Ashikaga. HALL, J.W. *et. al.* (eds.), *The Cambridge History of Japan: Volume 3...*, *op. cit.*, pp. 179, 194. Durante el periodo Sengoku, el clan Uesugi tuvo constantes confrontaciones con el clan Takeda, ya que Shingen y Kenshin eran grandes rivales. TURNBULL, S., *War in Japan...*, *op. cit.*, p. 25.

⁴¹⁸ Uno de los Siete Dioses de la Buena Fortuna (七福神) de la mitología budista, que fueron muy populares durante el periodo Muromachi. Bishamonten se consideraba protector contra el Mal. HALL, J.W. *et. al.* (eds.), *The Cambridge History of Japan: Volume 3...*, *op. cit.*, p. 519. Uesugi Kenshin estaba consagrado a Bishamonten. ASHKENAZI, M., *Handbook of Japanese Mythology*, EE. UU., ABC-CLIO, 2003, p. 128.

⁴¹⁹ ITOH, T., *Space and Illusion in the Japanese Garden*, Nueva York, Watherhill, 1973.

Pasando al estudio de los exteriores, dado que el urbanismo se desarrolló en Japón sobre todo a partir del periodo Edo (1603-1686), no hay demasiados datos sobre las ciudades castillo del periodo Sengoku. Por tanto, una manera alternativa de estudiar las calles de este periodo es a través de los biombos de temática urbana pintados en la época. Se tiene constancia, además, de que los creadores del videojuego conocen estos biombos puesto que los utilizaron como fondo para los créditos de *NnY: Ransei Ki* (2000). A través de su estudio, por tanto, se ha podido constatar que la populosa calle principal flanqueada por tiendas representada en el videojuego concuerda con lo representado en los biombos estudiados.⁴²⁰

En cuanto a la representación de los campos de arroz, coincide en gran medida con vistas de Shirakawa-go, un pueblo de montaña en la prefectura de Gifu declarado Patrimonio Mundial de la Humanidad que conserva muchas de las construcciones rurales tradicionales japonesas.⁴²¹ De especial interés son las *minka* (民家),⁴²² granjas tradicionales japonesas cuyo origen se encuentra en el Neolítico, caracterizadas por su planta rectangular y sus tejados triangulares de paja de considerable tamaño, que también aparecen representadas en el videojuego.

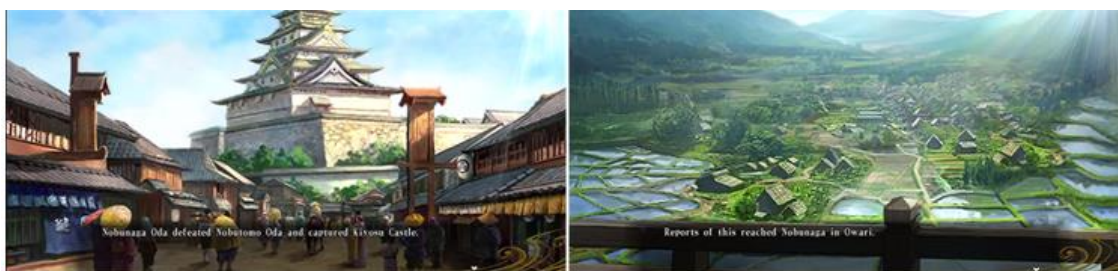


Fig. 102. Vista de la calle de una ciudad (izquierda) y paisaje exterior (derecha). – Captura de pantalla.

Como conclusión general al estudio de la ambientación, podemos concluir que los trajes de hombres y mujeres presentan una amplia variedad de tipologías y, en general, se ajustan correctamente a los hechos históricos, aunque se permiten ciertas licencias (en estampados, maquillajes...) en aras de darle un aspecto más vistoso al videojuego. En cuanto a los escenarios, aunque son correctos y verosímiles de acuerdo con los datos que se tienen de la época, han sido diseñados con menos cuidado, y es común su reutilización para situaciones muy diferentes.

⁴²⁰ 重要文化財洛中洛外図屏風 (Propiedad Cultural Importante. Biombo de imágenes de dentro y fuera de la capital [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/重要文化財-洛中洛外図屏風/2gFykwtEijTMdQ?hl=ja> (consulta: 20-VIII-2018). 都の南蛮寺図 (Imagen de un templo nanban en la capital [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/都の南蛮寺図/GwEySqbi-zE-cQ?hl=ja> (consulta: 20-VIII-2018). 南蛮屏風 (左隻) (Biombo nanban (panel izquierdo) [t.a.]), [https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風\(左隻\)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja](https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(左隻)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja) (consulta: 20-VIII-2018). 南蛮屏風 (右隻) (Biombo nanban (panel derecho) [t.a.]), [https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風\(右隻\)/8QFLE2oTronIkw?hl=ja](https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(右隻)/8QFLE2oTronIkw?hl=ja) (consulta: 20-VIII-2018).

⁴²¹ Shirakawa Village Official Website, <http://ml.shirakawa-go.org/en/> (consulta: 20-VIII-2018).

⁴²² KAWASHIMA, C., *Minka: Traditional Houses of Rural Japan*, Nueva York, Kodansha USA, 1986.

2.6. Representación de Oda Nobunaga

A. Su aspecto físico

En *NA: SoI*, al joven Nobunaga se le representa con un *katabira* (帷子)⁴²³ y un *juban*, como se comenta en los documentos históricos,⁴²⁴ aunque se le ha añadido el *ka-mon* del clan, seguramente por motivos identificativos. En cuanto al pelo, lo lleva al estilo *tabanegami* sin la frente rapada, un peinado que conservará en el resto de representaciones. Respecto a su fisionomía, es un joven atractivo, moreno, de penetrantes ojos marrones y cejas marcadas. Al contrario que con la vestimenta, no hay ninguna mención a su aspecto como adolescente en las fuentes, por lo que no se puede establecer una comparación.

Pasando a sus representaciones populares, en los grabados *ukiyo-e* se prefería representar la imagen madura de Nobunaga durante sus heroicas campañas o durante el Incidente de Honnôji. Por el contrario, el joven Nobunaga es ampliamente representado en el cine y en series de televisión. En estas versiones, el joven Nobunaga presenta un aspecto muy similar, a



Fig. 103. Retrato del joven Nobunaga en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (izquierda), en una escena de la película *Fûnjin Nobunaga* (centro arriba) y de la serie de televisión *Kunitori Monogatari* 2005 (centro abajo), dibujo oficial del anime *Nobunaga the Fool* (derecha arriba) y escena cinemática de *Nobunaga no Yabô: Tenka Sôsei* (derecha abajo). – Izquierda: captura de pantalla. Centro arriba: *RareFilm*, <http://rarefilm.net/funjin-oda-nobunaga-the-lucky-adventurer-oda-nobunaga-1959-toshikazu-kono-katsuo-nakamura-kinnosuke-nakamura-eit-aro-shindo-drama-history/> (consulta: 24-VIII-2018). Centro abajo: *TV Tokyo – Kunitori Monogatari*, <http://www.tv-tokyo.co.jp/kunitori/jinbutu.html> (consulta: 24-VIII-2018). Derecha arriba: *Nobunaga the Fool Wiki*, http://nobunaga-the-fool.wikia.com/wiki/Nobunaga_the_Fool_Wiki (consulta: 24-VIII-2018). Derecha abajo: *Koei Wiki*, http://koei.wikia.com/wiki/File:Young_Nobunaga.jpg (consulta: 24-VIII-2018).

nivel físico y de vestimenta, que lo comentado en el videojuego. En los *anime* también se puede encontrar representada su juventud, aunque no es lo más habitual, y el físico y vestimenta suelen alejarse de la del videojuego en función del género. Respecto a los videojuegos, la juventud de Nobunaga

aparece principalmente en los *otome*, donde el diseño fisionómico y de guardarropa varía ampliamente dependiendo del título.

Centrándonos en la saga *NnY*, la representación del joven general es relativamente reciente. Se dio por primera vez en una escena cinemática de *NnY: Tenka Sôsei* (2004), cuyo modelo repetiría con pocas variaciones *Tendô* (2009), no volviendo a aparecer hasta *NA: SoI*. En ambos casos aparece vestido con un *katabira* dorado a medio poner y, mientras que en *Tenka Sôsei* (2004) lleva una katana, en *Tendô* (2009) lleva un arcabuz.

⁴²³ コトバンク・帷子 (*Kotobank – katabira* [t.a.]), <https://kotobank.jp/word/帷子-44973> (consulta: 24-VIII-2018).

⁴²⁴ GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 58-59.



Fig. 104. Nobunaga adulto en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. – Capturas de pantalla.

El retrato de Nobunaga cambia a su versión adulta en la Batalla de Okehazama (evento diecinueve). Lleva una armadura medieval europea ricamente decorada, una capa roja y su arma es Yoshimoto Samonji, descrita anteriormente. Físicamente, conserva los rasgos de su juventud, siendo el único añadido un fino bigote y perilla. El último retrato de Nobunaga diseñado para el videojuego aparece en el evento treinta y cinco, cuando la mayor parte de Japón está bajo su control. Va vestido con ropa europea de la época: casaca, jubón abotonado, puños de encaje, gola y capa. El bigote y la perilla están algo más poblados.

El aspecto físico de ambos retratos coincide en los rasgos básicos con lo pintado en sus retratos y lo descrito por Fróis, aunque hay variaciones: el peinado es un *mage* en los tres retratos, mientras que en el videojuego aparece con una espesa mata de pelo recogida en un moño. El

bigote y la perilla también se han resaltado en el videojuego. La ropa de estilo occidental, como ya se ha comentado, no coincide con las fuentes.

Pasando a los *ukiyo-e*, figura ampliamente Nobunaga de adulto, donde se le representa vestido de armadura y con ropa cotidiana, aunque a diferencia del videojuego, esta ropa es invariablemente japonesa. Donde se dan más similitudes es en la representación del pelo, ya que volvemos a encontrar licencias en la representación del vello facial.



Fig. 105. "Oda Nobunaga, from" de Tsukioka Yoshitoshi. – *Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/image/harashobo/14227_3 (consulta: 24-VIII-2018).

En lo que se refiere al cine, Nobunaga es físicamente similar a su versión del videojuego. Respecto al peinado, excepto en sus primeras apariciones, donde lleva un *tabanegami* con la frente sin rapar, en la mayor parte de apariciones cinematográficas se prefiere el *chasengami* con frente rapada. Tanto la armadura como la ropa cotidiana son de estilo japonés en las primeras apariciones, pero posteriormente empezará a aparecer vestido con conjuntos completos occidentales. Sin embargo, hay que destacar que en películas recientes no se viste a Nobunaga de occidental en ningún momento.



Fig. 106. Nobunaga en *Kagemusha* con la capa roja similar a la del videojuego (izquierda) y su versión en *Katen no Shiro*, con camisa de encaje occidental (derecha). – Capturas de pantalla.



Fig. 107. Nobunaga con capa occidental y *hatomune dô* en *Nobunaga no Chef*. – Goo, <https://blog.goo.ne.jp/minnewaska/e/f154e168ddb0ac4b786803b42844264> (consulta: 24-VIII-2018).

Las series de televisión siguen la tónica del cine, con una representación física similar a la del videojuego, aunque con tendencia a la utilización de los peinados tradicionales. La inclusión de ropa occidental también es habitual, aunque en el caso de las armaduras prefiere combinarse una *hatomune dô* con armadura tradicional japonesa. En el caso de la ropa cotidiana llega a llevar conjuntos completos occidentales.

En el *anime*, la representación física suele alejarse de la del videojuego y también del cine y la televisión. En lo

que se refiere a la ropa, es común que aparezca vestido con armadura y ropa cotidiana occidental, como sucede en el videojuego. La capa es otro complemento habitual. Sin embargo, y de manera similar al cine, en ejemplos recientes se está representando a Nobunaga vistiendo sólo ropa tradicional japonesa. Por último, en los videojuegos japoneses la representación física está bastante homogeneizada, respetando los rasgos físicos generales ya mencionados, y la armadura tiende a ser invariablemente occidental. Tampoco guardan ningún parecido con los retratos de *NA: SoI* las versiones de Nobunaga de los videojuegos occidentales, donde se opta por una representación más realista.



Fig. 108. Nobunaga con capa roja en *Ninja Girl & Samurai Master*. – Captura de pantalla.



Fig. 109. Nobunaga en *Sengoku Basara 4 Sumeragi*. – *SB 4: Sumeragi*, <http://www.capcom.co.jp/basara4sumeragi/> (consulta: 24-VIII-2018).

En cuanto a las comparaciones dentro de la propia serie *NnY*, la primera entrega no tenía retratos. A partir de la segunda empezaron a incluirse imágenes de la cara de los personajes, y no evolucionarían a retratos de medio cuerpo hasta *Tenka Sôsei* (2004). En su primer retrato, Nobunaga ya presentaba sus rasgos distintivos: pelo recogido en *tabanegami* con la frente sin rapar, cejas gruesas bien

perfiladas y bigote. La perilla se añadiría en el siguiente juego, *Sengoku Gunyû Den* (1988). Desde *Tenshō Ki* (1994), el aspecto de Nobunaga se rejuvenecería, pasando de aparentar entre cuarenta y cincuenta años a un hombre en su treintena. En cuanto a su vestuario, se le representaría con un kimono con *juban* hasta *Sōten Roku* (2002), donde por primera vez aparecería con una coraza de estilo occidental. En los tres retratos posteriores, iría vestido con una *hatomune dô* y una capa roja, pero con *kote* y *sode*. Por tanto, *NA: SoI*, es el primer videojuego de la saga donde se representa a Nobunaga vistiendo una armadura occidental completa.



Fig. 110. Lista ordenada de todos los retratos de *Nobunaga no Yabō*. Desde *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* (arriba izquierda) hasta *Nobunaga no Yabō: Tendō* (abajo derecha). – Koei Wiki, http://koei.wikia.com/wiki/Category:Nobunaga%27s_Ambition_Images (consulta: 24-VIII-2018).



Fig. 111. Escena "Endless Ambition". – Captura de pantalla.

Merece una mención aparte el traje diseñado por Yamamoto Kansai, donde destaca una imponente piel de tigre. Este extravagante elemento se ajusta a las fuentes históricas, y en *La Crónica de Nobunaga* se menciona en varias ocasiones que Nobunaga gustaba de vestirse con la piel de este animal.⁴²⁵ Esta afición suya apenas es representada en la cultura popular de ningún tipo. Uno de los

pocos ejemplos encontrados es el *ukiyo-e* "Oda Nobunaga finds Saito Tosan in a House Laughing at him" por Kobayashi Kiyochika (1847-1915) en 1879.⁴²⁶ La bandana roja también se ajusta a las fuentes, aunque sólo le describen llevándola en su juventud.⁴²⁷

⁴²⁵ GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., pp. 384, 390.

⁴²⁶ *Oda Nobunaga finds Saito Tosan in a House Laughing at him*, <https://ukiyo-e.org/image/aggv/20482> (consulta: 24-VIII-2018).

⁴²⁷ GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle...*, op. cit., p. 55.

Resumiendo, los rasgos físicos representados en el videojuego, ya sean en su juventud o en su versión adulta, coinciden a grandes rasgos con los presentes tanto en las fuentes históricas como en otras representaciones populares. La originalidad del Nobunaga de *NA: SoI* reside sobre todo en su atuendo, completamente occidental ya sea su ropa cotidiana o su armadura, una decisión de diseño al margen de las fuentes históricas que no coincide con ninguna de las representaciones populares analizadas.

B. Su carácter

En el videojuego estudiado, el joven Nobunaga es irreflexivo, independiente y testarudo, preocupado más por sus ambiciones de unificación que por sus vasallos. Sin embargo, también tiene un lado sensible y tiene buena relación con *Nô-hime*, en la que parece confiar y a la que expresa sus dudas abiertamente.

Esto coincide con las primeras apariciones de Nobunaga en el cine durante los años cuarenta y cincuenta, que se extendería a sus representaciones más modernas. Las pocas apariciones del joven Nobunaga en los *anime* suelen ser similares a las del cine. En los videojuegos, Nobunaga de adolescente aparece representado principalmente en los *otome*, aunque suelen aplicársele aspectos de su personalidad relacionados a su versión adulta (su carácter frío y despiadado), lo que hace que se aleje de la representación del videojuego. En general, podemos decir que la personalidad del joven Nobunaga está bastante estandarizada en los distintos medios de acuerdo con los pocos datos que se tienen de las fuentes.

Pasando a su versión adulta, en el videojuego objeto de estudio destaca por su ambición, visión de futuro e inteligencia, y se hace hincapié en su buena labor administrativa y su interés por el comercio. Sólo se habla de manera superficial de su crueldad y el propio juego suele tomar partido por Nobunaga en caso de conflicto. Respecto a su versión adolescente, más emocional, su yo adulto conserva el temperamento brusco pero es frío en extremo, y las pocas relaciones que tiene son superficiales.

En el cine, la representación de la vida adulta de Nobunaga ha ido evolucionando con los años. Desde su versión más cruel de los años sesenta, a partir de los años ochenta empezará a haber un interés en representarlo de forma más ecuaníme. Sin embargo, en estas películas puede observarse una evolución del personaje que no se da en el videojuego: Nobunaga suele ser un hombre de muchas cualidades al inicio, pero acaba convirtiéndose en un tirano debido a su arrogancia. En los últimos años, por otra parte, parece haber predilección por representar de manera más positiva al general.

Pasando a los *anime*, hasta mediados de la primera década del siglo XXI las apariciones de Nobunaga suelen ser como villano. Hasta hace pocos años no empiezan a encontrarse los primeros ejemplos donde aparece representado de manera más positiva.

En cuanto a sus apariciones en los videojuegos, en general suele representársele asociado a la supuesta masacre de los ninjas de Iga o a los demonios, debido a su apodo. Dado

que el episodio de la matanza de ninjas no aparece en el videojuego, y el apodo sólo es mencionado brevemente en el evento treinta siete, estas representaciones maniqueas de los videojuegos son difícilmente comparables al que es objeto de estudio.

Como conclusión, se puede decir que una de las representaciones más extendidas del personaje es su evolución desde brillante gobernador a malvado tirano, presente sobre todo en el cine y el *anime*. No es casualidad que esta versión, que coincide con la narrada en las novelas de *Kunitori Monogatari*, sea la más extendida, ya que ha llegado a decirse que la visión de Nobunaga a partir de los años setenta viene dada por estas novelas.⁴²⁸ No olvidemos que también son el origen de *NnY*, aunque a pesar de inspirarse en el mismo material que otras manifestaciones de Nobunaga en la cultura popular, la admiración de Shibusawa por el personaje le llevó obviar algunos de los elementos descritos ellas, como ya se ha analizado.

III. CONCLUSIONES

En este trabajo se ha estudiado el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* desde un punto de vista técnico y artístico, centrándonos en el análisis de la representación de sus personajes (especialmente del protagonista Oda Nobunaga) y ambientaciones, así como de los eventos narrados, verificando su fidelidad a la realidad histórica, con el objetivo final de valorar si constituye un instrumento eficaz para dar a conocer a sus jugadores la historia del Japón Medieval.

A lo largo de nuestro trabajo hemos podido verificar que Nobunaga no sólo fue una figura clave en el siglo XVI, como precursor de la unificación japonesa que goza de pleno reconocimiento como una personalidad fundamental en el desarrollo histórico del país nipón, sino que lo sigue siendo en la sociedad japonesa de hoy día, tal como atestigua su popularidad y constante presencia en los medios audiovisuales nipones actuales, como pueden ser los videojuegos, una popularidad debida, en gran parte, a su aura de héroe trágico, así como a su carismática personalidad. Muchos de estos productos han llegado a Occidente, incluido el que ha sido objeto de estudio, haciendo que su personalidad empiece a ser conocida más allá de las fronteras japonesas.

Dentro del conjunto de videojuegos sobre su figura destaca la saga producida por Koei, *Nobunaga no Yabô*, lanzada en 1983 y en particular el videojuego estudiado, que llegó a los mercados japoneses en 2013 y a los estadounidenses y europeos en 2015.

Este videojuego constituye uno de los ejemplos más sobresalientes entre los pertenecientes al género de estrategia en tiempo real, aportando novedades técnicas (en los gráficos e inteligencia artificial), artísticas (los cuidados retratos) e incluso narrativas (por su vinculación con la historia y su forma de contarla) que lo hacen difícilmente comparable a otros juegos del mercado. La saga *Nobunaga no Yabô* surgió por el interés personal del creador

⁴²⁸ TACHIBANA, R., 真田丸の夢～真田信繁など真田家から見る戦国時代と戦国武将たち～ (El sueño de Sanadamaru – El periodo Sengoku y sus generales vistos desde Sanada Nobushige y su clan [t.a.]), Chiyoda, ICE, 2015, p.5.

Shibusawa Kô en la figura de este importante general, y esto queda reflejado en el empeño con el que se ha ido ofreciendo una evolución del producto a través de las distintas entregas. La culminación de este proceso es el presente videojuego, basado en el lema del propio Nobunaga “crear y destruir” que tanto ha impactado al propio Shibusawa, donde el objetivo es que el jugador tome el papel de “creador de una nueva era” que Nobunaga asumió en su época.

Respecto a las fuentes utilizadas para la concepción del videojuego y de su protagonista, hemos podido comprobar que, tal y como declaró su autor, la tercera y cuarta novela de *Kunitori Monogatari* de Shiba Ryôtarô son su principal inspiración. Dichas novelas están basadas en las fuentes históricas de *La Crónica de Nobunaga* y la *Historia de Japam*, aunque con importantes modificaciones. Estas novelas han sido determinantes sobre todo en la visión de la juventud de Nobunaga del videojuego, así como en el tratamiento de algunos personajes secundarios. Sin embargo, a partir de estas novelas, Shibusawa Kô crea su propia interpretación: realzando los aspectos positivos de Nobunaga, como administrador principalmente, y obviando hechos e interpretaciones negativas, nos da una versión idealizada del personaje.

Por otra parte, en cuanto a la ambientación de este producto, nuestro análisis ha permitido concluir que los personajes, atuendos de hombres y mujeres, ya sean armaduras, ropa cotidiana, hábitos, peinados o complementos, presentan un alto nivel de variedad, detallismo y fidelidad histórica, aunque los creadores se han permitido ciertas licencias para darle una estética más espectacular y actual al videojuego, como invenciones en colores, estampados, detalles de las armaduras, peinados y maquillajes de las mujeres. Todos los personajes ofrecen una imagen idealizada y atractiva pero basada en los rasgos característicos que la historia ha forjado de los mismos.

En el caso concreto de Nobunaga, se ha preferido evitar la tendencia a representarlo de manera excéntrica (como mujer o como romántico, por ejemplo) vista en los medios audiovisuales contemporáneos, y se ha optado por un diseño más clásico, tanto físico como caracterológico. En el aspecto físico se han mantenido sus atributos históricos como hombre de mediana edad, moreno, con perilla y bigote, aunque con rasgos estilizados para resultar atractivo al público moderno. En cuanto a su personalidad, aunque se incluyen aspectos comunes prácticamente a todas sus apariciones como su inteligencia e independencia, se valora especialmente su genio administrativo, un rasgo históricamente real pero raramente destacado por la cultura popular.

Por otra parte, los escenarios del juego, aunque correctos y ciertamente verosímiles, han sido diseñados con menos cuidado, y es común su reutilización para situaciones muy diferentes. La gran diferencia entre la meticulosidad dedicada a los personajes, de los cuales hay más de dos mil, y a los fondos, donde los diseñadores no han realizado un estudio profundo de los distintos escenarios de la época, nos lleva a pensar en una visión antropomórfica de los creadores del juego: lo importante son las personas y las acciones que llevan a cabo, no tanto los escenarios donde se desarrolla la acción.

El tratamiento de personajes y escenarios, por tanto, está en consonancia con lo que los

propios desarrolladores han comentado sobre la función de su videojuego: está dedicado a los amantes de la historia japonesa, y como tal se ha tenido cuidado en que su ambientación sea la adecuada, sin embargo, el entretenimiento es otra faceta muy importante, de lo que se deriva la necesidad de utilizar las ya mencionadas licencias históricas. Tal y como ha señalado Marc Ferró, es preciso utilizar ciertas dosis de invención para que el rigor del relato histórico pueda ser apropiadamente contado y también asimilado por quien lo consume, ya se trate de una novela, una película o un videojuego.

En cualquier caso, consideramos que a través de este videojuego se pueden conocer hechos históricos reales, que incluyen la trayectoria personal de Nobunaga, así como de otros personajes secundarios de la época. Sin embargo, no se limita a listar las batallas y eventos más importantes, sino que profundiza en la explicación de cuestiones relativas a las tácticas y medidas administrativas que se ejercían en ese lejano periodo como, por ejemplo, la construcción de nuevas tipologías de castillos.

En conclusión, el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* con su cuidada ambientación y la inclusión de eventos reales vinculados a la biografía de Oda Nobunaga, nos proporciona una visión bastante fidedigna a los hechos narrados en la historia escrita. Aunque obviamente, la lectura de las fuentes directas y de los estudios académicos sigue siendo la vía imprescindible para la completa comprensión de esta figura histórica y la época en la que vivió, los videojuegos, como el analizado, proporcionan una aproximación y, en este caso, una sólida base para introducirse en la materia. Hay que destacar, además, la particularidad del medio estudiado: al leer un libro, un manga, o ver una película sobre el pasado de Japón, independientemente de que los hechos narrados se ajusten o no a la realidad, siempre somos testigos pasivos de lo que el autor pone ante nuestros ojos; sin embargo, en un videojuego somos partícipes de la historia y de las hazañas de los protagonistas ya que si triunfan o fracasan será gracias a nuestra habilidad. Esto provoca que las informaciones aportadas sean percibidas con mayor intensidad por los jugadores, ya que el hecho de jugar de forma interactiva pone en contacto de una forma más directa con el argumento, las historias que se nos cuentan y las imágenes que se nos ofrecen.

No podemos olvidar que los simuladores históricos como este videojuego llegan a una gran cantidad de público, como queda demostrado en las buenas críticas de las que ha gozado en todos los territorios en los que ha sido distribuido, en las buenas ventas que ha alcanzado en distintos países y en los premios, tanto nacionales, como internacionales, con los que ha sido galardonado, por lo que pueden servir como excelente medio difusor de los conocimientos históricos.

IV. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

1. Bibliografía

1.1. Bibliografía general

- 日本の甲冑：目録特別展覧会 (*Conjuntos de armadura japonesa: Catálogo Exhibición Especial* [t.a.]), 1156-1868, Kioto, Museo Nacional de Kioto, 1987.
- ABSOLON, T., *Samurai Armour: Volume I*, Oxford, Osprey, 2017.
- ADACHI, S., “ビデオゲームと国語科教育” (“Videojuegos y educación de la Lengua Japonesa” [t.a.]), *新大國語 (Shin Dai Koku Go)*, n.º 33, 2010, pp. 25-52.
- ALMAZÁN, D., “Del samurái al acorazado: evolución de la imagen de la guerra en el grabado japonés de la era Meiji (1868-1912)”, en Cabañas Bravo, M., López-Yarto Elizalde, A. y Rincón García, W. (coords.), *Arte en tiempos de guerra*, Madrid, CSIC, 2009, pp. 283-294.
- ALVAREZ, J., DJAOUTI, D., JESSEL, J. y RAMPNOUX, O., “Origins of serious games”, en Ma, M., Oikonomou, A. y Jain, L.C. (eds.), *Serious games and edutainment applications*, Londres, Springer-Verlag London, 2011, pp. 25-43.
- ÁLVAREZ, R., *La arquitectura tradicional japonesa como modelo conceptual*, Tesis, Dpto. de Arquitectura, Universidad de Cuenca, Cuenca, 2011.
- AMIMOTO, K., *知れば知るほど面白い！家紋と名字* (¡Cuanto más sabes, más interesante es! Ka-mon y nombres de familia [t.a.]), Tokio, Seitôsha, 2014.
- ASHKENAZI, M., *Handbook of Japanese Mythology*, EE. UU., ABC-CLIO, 2003.
- BARLÉS, E. y ALMAZÁN, D., *Estampas Japonesas. Historia del grabado japonés y de su presencia en España*, Zaragoza, CAI y Fundación Torralba, 2007.
- BARRETT, G., *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, EE. UU., Prensas de la Universidad de Susquehanna, 1989.
- BARRETT, T., *Japanese Papermaking: Traditions, Tools, and Techniques*, Nueva York, Weatherhill, 1992.
- BOXER, C.R., *The Christian Century in Japan, 1549-1650*, Berkeley, Prensas de la Universidad de California, 1951.
- CAVALLARO, D., *Japanese Aesthetics and Anime: the Influence of Tradition*, Jefferson, McFarland, 2012.
- CAVAYE, R., *Kabuki: teatro tradicional japonés*, Gijón, Satori, 2008.
- CHOI, N.Y., “Symbolism of Hairstyles in Korea and Japan”, *Asian Folklore Studies*, vol. 65, 2006, pp. 69-86, <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/708> (consulta: 20-VIII-2018).
- CLARKE, A. y MITCHELL, G. (eds.), *Videogames and Art*, Bristol, Intellect, 2007.
- COLLINS, R., “An Asian Route to Capitalism: Religious Economy and the Origins of Self-Transforming Growth in Japan”, *American Sociological Review*, vol. 62, n.º 6, 1997, pp. 843-865.
- CUENCA, J.M. et al., “Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO”, *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n.º 69, 2011, pp. 64-73.
- DE MENTE, B.L. y BOTTING, G., *Japan: a guide to traditions, customs and etiquette*, La Vergne, Tuttle, 2018.
- DUNN, C.J., *Everyday Life In Traditional Japan*, North Clarendon Vt., Tuttle, 2014.
- ELLIOTT, A.B.R. y KAPPELL, M., *Playing with the past: digital games and the simulation of history*, Nueva York, Bloomsbury Academic, 2013.
- FRÉDÉRIC, L., *Japan Encyclopedia*, Londres, Prensas de la Universidad de Harvard, 2002.
- FUJIOKA, M. y KENNY, D., *Japanese castles*, Osaka, Hoikusha, 1993.
- FUSE, T., “Suicide and culture in Japan: A study of seppuku as an institutionalized form of suicide”, *Social psychiatry*, vol. 15, n.º 2, 1980, pp. 57-63.
- GALLOWAY, P., *Stray Dogs & Lone Wolves: The Samurai Film Handbook*, California, Stone Bridge Press, 2005.
- HALL, J.W. (ed.), *The Cambridge History of Japan: Volume 4, Early Modern Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.
- HALL, J.W. et al. (eds.), *The Cambridge History of Japan: Volume 3, Medieval Japan*, Cambridge, Prensas de la Universidad de Cambridge, 2008.
- HARADA, K. y OGAWA, M., *Art of the samurai: Japanese arms and armor, 1156-1868*, Nueva York, Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, 2010.
- HARASHIMA, H., *顔学への招待 (Invitación al estudio de la cara [t.a.])*, Tokyo, Iwanami Shoten, 1998.

IMSON, H., KAHNG, A. y LEKSON, V., "Torii and Water: A Gateway to Shinto", *All Undergraduate Student Research*, California, Universidad de Pepperdine, 2012, <https://digitalcommons.pepperdine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1076&context=sturesearch> (consulta: 19-IV-2018).

ISHIHARA, T. y NISHIMURA, T., *日本髪の世界. 舞妓の髪型編 (El mundo del peinado tradicional japonés. Peinados de las maiko [t.a.])*, Kioto, Museo del Peinado Tradicional Japonés, 2004.

ISHIMURA, H., MARUYAMA, N. y YAMANOBÉ, T., *Robes of elegance: Japanese kimonos of the 16th-20th centuries*, Raleigh, North Carolina Museum of Art, 1988.

ITOH, T., *Space and Illusion in the Japanese Garden*, Nueva York, Watherhill, 1973.

IWAKIRI, Y. y KING, J., *Japanese Warrior Prints 1646-1905*, Leiden, Hotei, 2007.

JANSEN, M.B., "The Meiji Restoration", *The Cambridge History of Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1989, pp. 308-366.

JIMÉNEZ, J.F. y MUGUETA, Í., "Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval", *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Cáceres, 1-3 octubre 2013, Madrid, Bubok Publishing, 2014, pp. 634-642.

KANKO, O., KAZUHIKO, G., HIDEO, H. y MASUNORI, S., *A History of Japanese television drama: Modern Japan and the Japanese*, Berkeley, The Japan Association of Broadcasting Art, 1991.

KAWASHIMA, C., *Minka: Traditional Houses of Rural Japan*, Nueva York, Kodansha USA, 1986.

KEENE, D., *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*, Nueva York, Kodansha, 1974.

KOLSON, K., "The Politics of City Planning Simulations", *Annual Meeting of the American Political Science Association*, Nueva York, 1-4 septiembre 1994, Washington D.C., ERIC Clearinghouse, 1994, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED384539.pdf> (consulta: 10-V-2018).

LACASA, P., *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011.

LOFTUS, G.R., "教育手段としてのビデオゲーム: 過去, 現在, 未来" ("Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro" [t.a.]), *Informe anual de Educación Psicológica en Japón*, vol. 36, 1997, https://www.jstage.jst.go.jp/article/pamjaep/38/0/38_22A_2/article/-char/ja/ (consulta: 10-V-2018).

MADIGAN, J., *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Londres, Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

MÍGUEZ, A., "El mon. Una breve historia de la heráldica japonesa", *Historia y Genealogía*, n.º 3, 2013, pp. 195-218.

MIKISO, H., *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003.

MORRIS, I., *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975.

SÁNCHEZ, F.J., "Monográfico: Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis", *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, vol. 9, n.º 3, 2008.

SNOW, C.E., "Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries", *Community & Junior College Libraries*, vol. 16, n.º 2, 2010, pp. 128-135.

SQUIRE, K.D., *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, Tesis, Dpto. de Sistemas Tecnológicos para la Enseñanza, Universidad de Indiana, Indiana, 2004.

SZCZEPANIAK, J., *The Untold History of Japanese Game Developers*, EE.UU., SMG Szczepaniak, 2014-2018, 3 vols.

TACHIBANA, R., *真田丸の夢～真田信繁など真田家から見る戦国時代と戦国武将たち～ (El sueño de Sanadamaru – El periodo Sengoku y sus generales vistos desde Sanada Nobushige y su clan [t.a.])*, Chiyoda, ICE, 2015.

TONOMURA, H., WAKITA, H. y WALTHALL, A. (eds.), *Women and Class in Japanese History*, Michigan, Ann Arbor: Center for Japanese Studies, 1999.

TRENGROUSE, T.M., "The Ninja", *Central Intelligence Agency*, 22 de septiembre de 1993, <https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol9no2/html/v09i2a06p0001.htm#1-for-example-in> (consulta: 21-VI-2018).

TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2)*, Oxford, Osprey, 2003.

TURNBULL, S., *Japanese Warrior Monks AD 949-1603*, Oxford, Osprey, 2003.

TURNBULL, S., *Nagashino: 1575*, Oxford, Osprey, 2000.

TURNBULL, S., *Samurai Warfare*, Londres, Arms and Armour Press, 1996.

TURNBULL, S., *Samurai Women 1184-1877*, Oxford, Osprey, 2010.

TURNBULL, S., *The Gempei War 1180-85*, Oxford, Osprey, 2016.

TURNBULL, S., *War in Japan 1467-1615*, Oxford, Osprey, 2002.

URICCHIO, W., "Simulation, history and computer games", en Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.), *The History Teacher*, EE.UU., Prensas del MIT, 2005, pp. 579-612.

VINH, S., "Ryotaro Shiba (1923-96) and the Call for Meiji Values in a Global Age", en Masao, N. (ed.),

Changing Japanese Business, Economy and Society: Globalization of Post-Bubble Japan, Palgrave Macmillan, 2004, pp. 17-39.

WAINWRIGHT, A.M., “Teaching Historical Theory through Video Games”, *Handbook of Computer Game Studies*, vol. 47, n.º 4, 2014, pp. 327-341.

YAMADA, I., “敦盛” (“Atsumori” [t.a.]), *新群書類従・第8 (Nueva colección de libros varios, Volumen 8 [t.a.])*, Tokio, Tokio Kokushô Kankkai, 1906, pp. 184-200.

YAMAOKA, S., *Oda Nobunaga*, Tokio, Kôdansha, 1955-1960, 5 vols.

YOSHIMITSU, I., “Part V Changes in the International Economy and Knowledge-Intensive Industry”, en Mikio, S. (ed.), *A History of Japanese Trade and Industry Policy*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Oxford, 2004, pp. 507-636.

1.2. Bibliografía específica

僕たちの好きな戦国武将織田信長「野望」編—TV ゲーム&マンガ&史実で読み解く、戦国武将 (Compilación de la “ambición” del general del periodo Sengoku que nos gusta, *Oda Nobunaga: descifrando la televisión, los juegos, el manga y los hechos históricos, generales del periodo Sengoku* [t.a.]), Tokio, Takara Jimasha, 2003.

BARLÉS, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval”, en Barlés, E. y Almazán, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp. 767-819.

CAMPBELL, A.J., *History transformed: Sengoku daimyô in japanese popular media*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos y Americanos, Universidad Estatal de California, Long Beach, 2012, <https://pqdtopen.proquest.com/doc/1223496545.html?FMT=ABS> (consulta: 10-V-2018).

DÔMON, F., *織田信長に学ぶ (Aprender de Nobunaga [t.a.])*, Japón, Shinjinbutsu Ôraisha, 1984.

ERDMANN, M.K., *Azuchi Castle: Architectural Innovation and Political Legitimacy in Sixteenth-Century Japan*, Tesis, Dpto. de Historia del Arte y Arquitectura, Universidad de Harvard, Cambridge, 2016, <https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/33493525/ERDMANN-DISSERTATION-2016.pdf?sequence=1> (consulta: 21-VIII-2018).

HIROFUMI, Y., SHIN, H. y YÛJI, S., *織田信長の古文書 (Documentos antiguos de Oda Nobunaga [t.a.])*, Tokio, Kashiwa Shobô, 2016.

KIKKAWA, T., “Learning in gaming and simulation: what and how do we from the experience?”, *Mita Business Review*, vol. 50, n.º 6, 2008, pp. 19-31.

LAMERS, J.P., *Japonius Tyrannus. The Japanese Warlord Oda Nobunaga Reconsidered*, Leiden, Hotei Publishing, 2000.

MCMULLIN, N.F., *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos, Universidad de British Columbia, Vancouver, 1977.

SHIANG-KWEI, W., “Effects of Playing a History Simulation Game: Romance of Three Kingdoms”, en Ferdig, R.E. y Freitas, S. (eds.), *Interdisciplinary advancements in gaming, simulations and virtual environments: emerging trends*, Hershey, Pa. IGI Global, 2012, pp. 97-119.

STOREY, S., *Digital Samurai*, Tesis, Dpto. de Humanidades, Universidad de Utrecht, Utrecht, 2005, <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/8210> (consulta: 10-V-2018).

2. Webgrafía

“「私の彼は織田信長」究極の俺様との恋は“本能寺の変”をも改変する！——戦国乙女ゲームから紐解く信長の魅力” (“[Mi novio es Oda Nobunaga] ¡Gracias a mi incondicional amor puedo cambiar también el Incidente de Honnôji! – Desvelamos el encanto de Nobunaga a través de los juegos otome del periodo Sengoku” [t.a.]), *Denki Famicon*, 20 de junio de 2018, <http://news.denfaminico.gamer.jp/kikakuthetower/180620> (consulta: 23-VI-2018).

“永徳の信長像や探幽の障壁画 京都・大徳寺、16日から特別展” (“Retrato Nobunaga hecho por Eitoku, pinturas murales de Tanyû y otras cosas. Kioto-Daitoku-ji, exposición especial a partir del día 16” [t.a.]), *Kyôto Shinbun*, 15 de septiembre de 2017, <https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092> (consulta: 21-VI-2018).

“織田信長はなぜ時代を超えて愛されるのか？小栗旬&柴咲コウも心酔” (“¿Por qué Oda Nobunaga es querido da igual la época? Oguri Shun y Shibasaki Kô también están admirados” [t.a.]), *Cinema Today*, 22 de enero de 2016, <https://www.cinematoday.jp/news/N0079716> (consulta: 21-VI-2018).

「小田上総介信長」 (“Oda Kazusanosuke Nobunaga” [t.a.]), <https://ukiyo-e.org/image/metro/5264-009-001> (consulta: 20-VIII-2018).

- コトバンク (Kotobank [t.a.]), <https://kotobank.jp/> (consulta: 21-VI-2018).
- シャープクリーンコンピューター MZ-80 シリーズ (Catálogo de la serie de ordenadores MZ-80 de Sharp [t.a.]), <http://galapagosstore.com/web/book/detail/sstb-B215-1215000-mz-198005-mz80series> (consulta: 18-XI-2017).
- 安土城郭資料館 (Museo de la Fortaleza de Azuchi [t.a.]), <http://www.azuchi-shiga.com/n-jyoukakusiryoukan.htm> (consulta: 26-I-2018).
- 三國志・30周年記念 (Romance of the Three Kingdoms: trigésimo aniversario [t.a.]), <https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi30th/> (consulta: 19-IV-2018).
- 関ヶ原町歴史民俗資料館 (Museo de Historia y de Folklore de la ciudad de Sekigahara [t.a.]), http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_seki_gahara/prologue/ (consulta: 21-VI-2018).
- 国立国会図書館デジタルコレクション (Colección Digitalizada de la Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa [t.a.]), <http://dl.ndl.go.jp/> (consulta: 19-IV-2018).
- 座談の名手・司馬遼太郎朝鮮半島への眼差し (Conversación con un experto: Ryôtarô Shiba, su mirada hacia la Península de Corea [t.a.]), http://cgi2.nhk.or.jp/archives/shogenarchives/postwar/shogen/movie.cgi?das_id=D0012100233_00000 (consulta: 3-I-2018).
- 最上義光歴史館・義光の指揮棒 (Museo de Historia de Mogami Yoshiaki – El bastón de mando de Yoshiaki [t.a.]), <http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=46386> (consulta: 20-VIII-2018).
- 鹿嶋デジタル博物館・軍配 (Museo digital de Kashima – gunbai [t.a.]), http://kashimashi.info/bunkazai/?page_id=443 (consulta: 20-VIII-2018).
- 重要文化財洛中洛外図屏風 (Propiedad Cultural Importante. Biombo de imágenes de dentro y fuera de la capital [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/重要文化財-洛中洛外図屏風/2gFykwTtEijTMdQ?hl=ja> (consulta: 20-VIII-2018).
- 都の南蛮寺図 (Imagen de un templo nanban en la capital [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/都の南蛮寺図/GwEySqbi-zE-cQ?hl=ja> (consulta: 20-VIII-2018).
- 松永久秀が愛した「古天明平蜘蛛」とは!? (¿Qué era la kotenmyô hiragumo que amaba Matsunaga Hisahide? [t.a.]), <http://ブランド買取業界勢力図.com/hiragumo/> (consulta: 24-IV-2018).
- 神戸市立博物館・織田信長像 (Museo Municipal de Kobe - Retrato de Oda Nobunaga [t.a.]), http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin_new/410.html (consulta: 21-VI-2018).
- 聖フランシスコ・ザヴィエル像 (Retrato de San Francisco Xavier [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-st-francis-xavier/dQGRoFHgAO6xBg> (consulta: 20-VIII-2018).
- 仙台市博物館・主な収蔵品 (Museo de la Ciudad de Sendai – Objetos principales de la colección [t.a.]), <http://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-02.html#a01a4> (consulta: 20-VIII-2018).
- 前田土佐守家資料館・采幣 (Museo del clan Maeda Tosa no kami – saihai [t.a.]), <http://www.kanazawa-museum.jp/maedatosa/collection/collection12.html> (consulta: 20-VIII-2018).
- 太鼓と笛の競演 (Un concurso interpretativo de taiko y flauta [t.a.]), https://www9.nhk.or.jp/taiga/special/best10_07/index2.html (consulta: 20-VIII-2018).
- 第 61 回「ぎふ信長まつり」 (Edición número 61 del Festival de Nobunaga [t.a.]), <http://www.city.gifu.lg.jp/3571.htm> (consulta: 4-VI-2018).
- 東国原プロフィール (Perfil de Higashikokubara [t.a.]), <https://ameblo.jp/higashi-profile/> (consulta: 21-VII-2018).
- 南蛮屏風 (右隻) (Biombo nanban (panel derecho) [t.a.]), [https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風\(右隻\)/8QFLE2oTronlkw?hl=ja](https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(右隻)/8QFLE2oTronlkw?hl=ja) (consulta: 20-VIII-2018).
- 南蛮屏風 (左隻) (Biombo nanban (panel izquierdo) [t.a.]), [https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風\(左隻\)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja](https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(左隻)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja) (consulta: 20-VIII-2018).
- 日本文学振興会・菊池賞受賞者一覧 (Sociedad para la Promoción de la Literatura Japonesa: lista de ganadores del premio Kikuchi Ken [t.a.]), <http://www.bunshun.co.jp/shinkoukai/award/kikuchi/list.html> (consulta: 3-I-2018).
- 負けずの鰐 (La tsuba que no pierde [t.a.]), <http://planety1999.com/OKASI.html> (consulta: 22-I-2018).
- 三浦研究室・安土城天主 (Laboratorio de Miura: Torre del Castillo de Azuchi [t.a.]), <http://home.hiroshima-u.ac.jp/miurayu/castle/azuchitenshu-ritsu.html> (consulta: 19-IV-2018).
- 豊田市郷土資料館・紙本著色織田信長像 (Museo de Historia Local de la Ciudad de Toyota - Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda [t.a.]), http://www.toyota-rekihaku.com/bunka/01_kaiga/win/04.html (consulta: 21-VI-2018).
- “Greatest simulation game released in Japan”, *Computer Gaming World*, n.º 51, (EE. UU., VIII-1998), http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_51.pdf (consulta: 15-VI-2018).
- ADK, *Ninja Commando*, Osaka, SNK, 1992, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninja-commando/index_ninjacommando_j.html (consulta: 7-VI-2018).
- ADK, *NINJA MASTER'S Haô Ninpô Chô*, Osaka, SNK, 1996, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjamasters/index_ninjamasters_j.html (consulta: 7-VI-2018).

- ALICE SOFT, *Sengoku Rance*, Japón, Alice Soft, 2006, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LOJR0WyZQVQJ:www.alicesoft.com/rance7/+&cd=2&hl=ja&ct=clnk&gl=es&client=firefox-b-ab> (consulta: 7-VI-2018).
- Angelique, <https://www.gamecity.ne.jp/neoromance/angelique/product/game.htm> (consulta: 20-VIII-2018).
- Ayaka Hirahara, <http://www.jpopasia.com/ayakahirahara/> (consulta: 26-I-2018).
- Biblioteca Nacional de Portugal, <http://purl.pt/index/geral/PT/index.html> (consulta: 19-IV-2018).
- BONILLO, C., “Crítica de autenticidad del anime Sengoku BASARA”, *Ecos de Asia*, 23 de enero de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/autenticidad-del-anime-sengoku-basara/> (consulta: 19-IV-2018).
- BONILLO, C., “Yasuke, el samurái africano”, *Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/> (consulta: 21-VI-2018).
- CEDEC 2010 スケジュール (Programa de CEDEC 2010 [t.a.]), <http://cedec.cesa.or.jp/2010/schedule/day1.html> (consulta: 5-VI-2018).
- CEDiL: 歴史シミュレーションゲームにおけるCG制作～「信長の野望」のCG表現～ (CEDiL: la creación de CG en juegos de simulación histórica – Presentación del CG en Nobunaga no Yabô [t.a.]), http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (consulta: 5-VI-2018).
- CiNii・日本の論文をさがす・「本能寺の変」(CiNii – Buscar artículos japoneses – “el incidente de Honnôji” [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/search?q=本能寺の変&type=0&l=en> (consulta: 21-VI-2018).
- CiNii 図書 (Libros CiNii [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/books/?l=ja> (consulta: 19-IV-2018).
- CLICK ENTERTAINMENT, *Throne of Darkness*, Washington, Sierra Entertainment, 2001, <https://www.mobygames.com/game/throne-of-darkness> (consulta: 7-VI-2018).
- Collaborative Reference Database, http://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000111734 (consulta: 22-I-2018).
- Colors of hô for different court ranks and ranks of princes, http://www.sengokudaimyo.com/garb/garb.chart_ho_colors.html (consulta: 19-IV-2018).
- COMPILE, *Dennin Aleste*, Tokio, Compile, 1992, https://segaretro.org/Robo_Aleste (consulta: 7-VI-2018).
- Computación, <http://computacion.unizar.es/> (consulta: 19-IV-2018).
- CULM, <https://culm.unizar.es/secciones/japones/seccion-de-japones> (consulta: 19-IV-2018).
- CYBIRD, *Ikemen Sengoku*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2015, <https://ikemen.cybird.ne.jp/title/sengoku/index.html> (consulta: 7-VI-2018).
- DELIGHTWORKS, *Fate/ Grand Order*, Tokio, Aniplex, 2015, <https://www.fate-go.jp/> (consulta: 7-VI-2018).
- DOGENZAKA LAB, *Sengoku Hime Uta*, Tokio, D3 Publisher, 2017, <https://www.d3p.co.jp/sengoku-himeuta/> (consulta: 7-VI-2018).
- ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II: The Conquerors*, Dallas, Microsoft, 2000, <https://web.archive.org/web/20151102053826/http://www.ageofempires.com/news/games/aoeii/> (consulta: 7-VI-2018).
- Estudios Japoneses, <https://derecho.unizar.es/estudios-japoneses> (consulta: 19-IV-2018).
- FIRAXIS, *Civilization V*, Maryland, 2K Games, 2010, <https://civilization.com/civilization-5/> (consulta: 7-VI-2018).
- FIREDOG, *Astral Stairways: International*, China, Firedog, 2016, <http://as.firedogstudio.com/en/> (consulta: 7-VI-2018).
- GENKI, *Ikusa Gami*, Tokio, Konami, 2005, <http://www.genki.co.jp/product/戦神ーいーくさーがみー> (consulta: 7-VI-2018).
- Giant Bomb: *Nobunaga Kôki*, <https://www.giantbomb.com/nobunaga-kouki/3030-28392/> (consulta: 21-VI-2018).
- GUTIÉRREZ, M., “Samuráis, príncipes y palomas: Un breve recorrido por el otome game”, *Ecos de Asia*, 10 de marzo de 2017, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y-palomas-un-breve-recorrido-por-el-otome-game/> (consulta: 21-VI-2018).
- Historia y Videojuegos, <http://www.historiayvideojuegos.com/> (consulta: 19-IV-2018).
- IDEA FACTORY, *Sengoku Night Blood*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2017, <http://senbura.jp/> (consulta: 7-VI-2018).
- Itsukushima Shrine, <http://www.en.itsukushimajinja.jp/index.html> (consulta: 19-IV-2018).
- Japanese Castle Explorer, <http://www.japanese-castle-explorer.com/> (consulta: 19-IV-2018).
- JCastle, <http://jcastle.info/view/Home> (consulta: 19-IV-2018).
- JSDF, <http://www.mod.go.jp/gsd/jieikanbosyu/> (consulta: 20-VI-2018).
- Kabuki21: *WAKAKI HI NO NOBUNAGA*, <https://www.kabuki21.com/wakaki.php> (consulta: 7-VI-2018).
- Kansai Yamamoto Inc., <https://www.kansai-inc.co.jp/> (consulta: 26-I-2018).
- KAWASAKI, S., “[CEDEC 2010] 三國志や信長シリーズの開発者が語る, コーエー流歴史モノ AI 設計ノウハウ” (“Hablamos con el desarrollador de las series Sankoku Shi y Nobunaga, el know-how del diseño de

la IA de estilo histórico” [t.a.]), *4Gamer*, 1 de septiembre de 2010, <http://www.4gamer.net/games/105/G010549/20100901026/> (consulta: 5-VI-2018).

KOEI, *Inindô – Datô Nobunaga*, Tokio, Koei, 1991, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/teiban200507/index.htm> (consulta: 7-VI-2018).

KOEI, *Kessen III*, Tokio, Koei, 2004, <http://www.gamecity.ne.jp/kessen3/> (consulta: 10-XII-2017).

KOEI, *Oda Nobunaga Den*, Tokio, Koei, 1998, <https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobden.htm> (consulta: 7-VI-2018).

Lista de libros en las bibliotecas universitarias japonesas sobre Akechi Mitsuhide, <https://ci.nii.ac.jp/books/search?q=明智光秀&type=0&advanced=false&count=20&sortorder=2> (consulta: 19-I-2018).

LOVERIDGE, L., “The List - 7 Strange Faces of Oda Nobunaga”, *AnimeNewsNetwork*, 13 de abril de 2013, <https://www.animenewsnetwork.com/the-list/2013-04-13> (consulta: 20-VIII-2018).

Masako Otsuka, <https://vgmdb.net/artist/13030> (consulta: 21-VIII-2018).

McGEE, M., “Who the Hell is Oda Nobunaga?”, *GamesRadar+*, 13 de noviembre de 2015, <https://www.gamesradar.com/who-the-hell-oda-nobunaga/> (consulta: 21-VI-2018).

MR. DON, “篠笛（しのぶえ）とは？” (“¿Qué es la *shinobue*?” [t.a.]), *Taiko Hiroba*, 15 de julio de 2015, <https://www.onikko-shop.com/taiko-hiroba/shinobue-kaisetu> (consulta: 20-VIII-2018).

Museo del Traje de Kioto, <http://costume.iz2.or.jp/> (consulta: 19-IV-2018).

NEXON, *DomiNations*, Tokio, Nexon, 2015, <https://www.nexonm.com/game/dominations/> (consulta: 7-VI-2018).

Nioh 2: Teaser de presentación del E3-2018, <http://www.ign.com/videos/2018/06/12/nioh-2-reveal-teaser-trailer-e3-2018> (consulta: 21-VI-2018).

Nobunaga no Yabou Souzou Original Soundtrack, <https://vgmdb.net/album/42394> (consulta: 5-VI-2018).

NOZIRI, K., “眉毛の話” (“Hablamos de cejas” [t.a.]), *Otra sala de restaurador más*, 12 de septiembre de 2008, <http://www.eisai.co.jp/museum/curator/column/080912c.html> (consulta: 20-VIII-2018).

Oda Nobunaga - Sixty-odd Famous Generals of Japan, <https://ukiyo-e.org/image/artelino/16893g1> (consulta: 20-8-2018).

Oda Nobunaga, from, https://ukiyo-e.org/image/harashobo/14227_3 (consulta: 20-VIII-2018).

OMAME, “大河ドラマの信長” (“Los taiga drama de Nobunaga” [t.a.]), *NHK Archives*, 22 de abril de 2011, <https://www.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga004> (consulta: 23-VI-2018).

OMEGAFORCE, *Sengoku Musô KATANA*, Tokio, Koei, 2007, <http://www.samuraiwarriorskatanaco.uk/> (consulta: 7-VI-2018).

Onimusha Saga, <http://www.capcom.co.jp/onimusha/> (consulta: 10-XII-2017).

Original Animation Video, <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35> (consulta: 12-VI-2018).

ORSELLI, B., “Koei Tecmo’s Musou Series Has Sold Over 22 Million in Japan”, *NicheGamer*, 3 de mayo de 2015, <https://nichegamer.com/2015/05/03/koei-tecmos-musou-series-has-sold-over-22-million-in-japan/> (consulta: 25-VI-2018).

Real Academia de la Historia, <http://www.rah.es/biblioteca/> (consulta: 19-IV-2018).

RUBY PARTY, *Geten no Hana*, Tokio, Koei, 2013, <http://www.gamecity.ne.jp/geten/original/> (consulta: 7-VI-2018).

SALAS, M., “Historia de la *naginata* y de quienes las manejaban (*onna bugeisha*)”, *CoolJapan*, 23 de mayo de 2017, <https://cooljapan.es/historia-la-naginata-quienes-la-manejaban-onna-bugeisha/> (consulta: 19-IV-2018).

SALAS, M., “Tsuba. Guía para el estudio de la guarda del sable japonés”, *Ecos de Asia*, 3 de septiembre de 2014, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/tsuba-guia-para-el-estudio-de-la-guarda-del-sable-japones/> (consulta: 22-I-2018).

SÁNCHEZ, J.M. y VILLATORO, M., “¿Se puede aprender historia con los videojuegos de guerra?”, *ABC Cultura*, 19 de marzo de 2018, http://www.abc.es/cultura/abci-videojuegos-toman-relevo-cine-historico-cultural-popular-201803182323_noticia.html (consulta: 19-IV-2018).

Sankoku Musô Series, <http://www.gamecity.ne.jp/smusou/#home> (consulta: 25-VI-2018).

SATO, “Koei Tecmo Puts Dead or Alive’s Soft Engine To Use In Musou Stars’ Latest Footage”, *Siliconera*, 28 de marzo de 2017, <http://www.siliconera.com/2017/03/28/koei-tecmo-puts-dead-alives-soft-engine-use-musou-stars-latest-footage/> (consulta: 5-VI-2018).

SEGA, *Sakura Sen V*, Tokio, Sega, 2005, http://sakura-taisen.com/game/databace/sakura_v.html# (consulta: 7-VI-2018).

Sengoku Basara Saga, <http://www.capcom.co.jp/game/basara/> (consulta: 10-XII-2017).

Sengoku Daimeyô, <http://www.sengokudaimyo.com/> (consulta: 19-IV-2018).

Sengoku Musô Saga, <http://www.gamecity.ne.jp/sengoku/index.html> (consulta: 10-XII-2017).

- Shine -Mirai e Kazasu Hi no You ni*, <https://vgmdb.net/album/75529> (consulta: 5-VI-2018).
- Shirakawa Village Official Website*, <http://ml.shirakawa-go.org/en/> (consulta: 20-VIII-2018).
- SILICON STUDIO, *Sengoku Bushô Hime MURAMASA*, Tokio, Mobage, 2012, <https://www.siliconstudio.co.jp/socialgame/muramasa/> (consulta: 7-VI-2018).
- SOAS University of London – *Origin of the Folding Fan*, <https://www.soas.ac.uk/gallery/tradition/srevised/origin-of-the-folding-fan.html> (consulta: 20-VIII-2018).
- TEAM NINJA, *Ninja Gaiden II*, Tokio, Tecmo, 2008, <http://www.ninjugaiden2.jp/> (consulta: 7-VI-2018).
- TENCO, *Eiyû Senki: The World Conquest*, Tokio, Fruitback Factory, 2012, <http://fruitbatfactory.com/eiyuusenki/> (consulta: 7-VI-2018).
- TENKY, *Twelve: Sengoku Hôshin Den*, Tokio, Konami, 2005, http://www.konami.jp/products/sengokuhousinden_best_psp/ (consulta: 7-VI-2018).
- THE CREATIVE ASSEMBLY, *Total War: Shogun 2*, Horsham, EA, 2000, <https://www.totalwar.com/total-war-shogun-2> (consulta: 11-XII-2017).
- The Kano School of Painting*, https://www.metmuseum.org/toah/hd/kano/hd_kano.htm (consulta: 19-IV-2018).
- The Mainichi: Letter apparently written by samurai general Akechi Mitsuhide in 1582 discovered*, <https://mainichi.jp/english/articles/20170912/p2a/00m/0na/009000c> (consulta: 19-I-2018).
- The Oregon Trail*, <https://classicreload.com/oregon-trail.html> (consulta: 19-IV-2018).
- TOKUOKA, H., “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 NnY.” [t.a.]), *4Gamer*, 23 de marzo de 2016, <http://www.4gamer.net/games/268/G026859/20160317049/> (consulta: 10-V-2018).
- Triptych print*, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00695764_001_1 (consulta: 20- VIII -2018).

3. Filmografía

- DAICHI, A., *Nobunaga no Shinobi*, Nakano, TMS Entertainment, 2016.
- DOBASHI, A., *Chichi, Nobunaga*, Nagoya, CBC TV, 2017.
- FUJIKAWA, Y., *Nobunaga Kyôshôkyoku*, Minato, Fuji TV, 2014.
- FUKASAWA, M., *Nobunaga no Chef*, Minato, TV Asahi, 2013.
- FURUSAWA, K., *Horafuki Taikôki*, Chiyoda, Tôhō, 1964.
- Geigi teodari Shinbashi no bu nagauta kagetsu no shiki (1899)*, https://www.imdb.com/title/tt2331914/?ref=pro_tt_pub_visitcons (consulta: 20-VI-2018).
- Geigi teodori Shinbashi no bu nagauta tsurukame (1899)*, <https://www.imdb.com/title/tt2211936/> (consulta: 20-VI-2018).
- GOTÔ, K., *Sengoku Collection*, Mitaka, Brain's Base, 2012.
- GOTÔ, N., *Nô-hime*, Minato, TV Asahi, 2012.
- HASHIDA, S., *Kasuga no Tsubone*, Shibuya, NHK, 1989.
- HASHIDA, S., *Onna Taikôki*, Shibuya, NHK, 1981.
- HASHIMOTO, H., *Onna Nobunaga*, Minato, Fuji TV, 2012.
- ICHIKAWA, S., *Ôgon no Hibi*, Shibuya, NHK, 1978.
- KIRIYA, K., *Goemon*, Chûô, Shôchiku, 2009.
- KOMATSU, E., *Tenchijin*, Shibuya, NHK, 2009.
- KONDÔ, N., *Nobunagun*, Suginami, Bridge, 2014.
- KÔNO, T., *Fûnji Oda Nobunaga*, Kioto, Tôei Kyôto, 1959.
- KÔNO, T., *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga*, Kioto, Tôei Kyôto, 1955.
- KUMAZAWA, Y., *Oda Nobuna no Yabô*, Nakano, Madhouse, 2012.
- Kunitori Monogatari*, <http://www.tv-tokyo.co.jp/kunitori/> (consulta: 23-VI-2018).
- KUROSAWA, A., *Kagemusha*, Chiyoda, Tôhō, 1980.
- MAEKAWA, Y., *Gunshi Kanbei*, Shibuya, NHK, 2014.
- MAKINO, M., *Oda Nobunaga*, Bunkyo, Nikkatsu, 1940.
- MANKYÛ, *Tono to Issho*, Chiyoda, Gathering, 2010.
- MASAKI, M., *Toki no Tabibito*, Nakano, Madhouse, 1986.
- MIMURA, H., *Nobunaga no Hitsugi*, Minato, TV Asahi, 2005.
- MIMURA, H., *Teki wa Honnôji ni Ari*, Minato, TV Asahi, 2007.
- MISUMI, K., *Shirikurae Magoichi*, Chiyoda, Daiei, 1969.
- MITANI, K., *Sanadamaru*, Shibuya, NHK, 2016.
- MOGI, S., *Taikôki*, Shibuya, NHK, 1965.
- MORI, I., *Wakaki Hi no Oda Nobunaga*, Chiyoda, Daiei, 1959.

- MORISHITA, Y., *Onna Jôshu Naotora*, Shibuya, NHK, 2017.
- NAKAJIMA, N., *Samurai Rock*, Nagoya, Star Cut, 2015.
- NISHIMURA, J., *Samurai Deeper Kyô*, Musashino, Studio Deen, 2002.
- NISHIMURA, M. y KAJIKAWA, T., *Nobunaga no Chef*, Bunkyo, Hôbunsha, 2011.
- NISHITANI, H., *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko*, Minato, Fuji TV, 2007.
- ÔISHI, S., *Kômyô ga Tsuji*, Shibuya, NHK, 2007.
- OKAMOTO, H., *Sengoku Otome: Momoiro Paradox*, Nakano, TMS Entertainment, 2011.
- ÔNO, Y., *Kunitori Monogatari*, Shibuya, NHK, 1973.
- OSANAI, M., *Tokugawa Ieyasu*, Shibuya, NHK, 1983.
- SAKURAI, T. y YAMAZAKI, O., *Sengoku Kidan Yôtôden*, Musashino, J.C. Staff, 1989.
- SATÔ, H., *Nobunaga the Fool*, Suginami, Satelight, 2014.
- SHIODA, C., *Nobunaga Moyu*, Minato, TV Tokio, 2016.
- SHIRAHATA, N., *Gifû Dôdô!! Kanetsugu to Keiji*, Musashino, Studio Deen, 2013.
- STANDISH, I., *A New History of Japanese Cinema*, Londres, Continuum, 2005, p. 103.
- SUGIYAMA, G., *Ten to Chi to*, Shibuya, NHK, 1969.
- SUZUKI, K., *Drifters*, Suginami, Hoods Drifters Studio, 2016.
- SUZUKI, M., *Honnôji Hôteru*, Chiyoda, Tôhō, 2017.
- TABUCHI, K., *Gô – Himetachi no Sengoku*, Shibuya, NHK, 2011.
- TAKADA, K., *Oda Nobunaga*, Minato, TBS TV, 1989.
- TAKEYAMA, Y., *Hideyoshi*, Shibuya, NHK, 1997.
- TAKEYAMA, Y., *Hyakumangoku Monogatari*, Shibuya, NHK, 2002.
- TAMUKAI, S., *Nobunaga KING OF ZIPANGU*, Shibuya, NHK, 1992.
- TAMUKAI, S., *Takeda Shingen*, Shibuya, NHK, 1988.
- TANAKA, M., *Katen no Shiro*, Chûô, Tôei, 2009.
- TEDUKA, M., *Sengoku Jietai 1549*, Chiyoda, Tôhō, 2005.
- WATANABE, T., *Jigen Sengokushi: Kuro no Shishi - Jinnai-hen*, Suginami, Minamimachi Buggyôsho, 1992.
- YAMADA, N., *Kagemusha – Oda Nobunaga*, Minato, TV Asahi, 1996.
- YAMADA, Y., *Oda Nobunaga - Tenka wo Totta Baka*, Minato, TBS, 1998.
- YAMAMOTO, K., *Katen no Shiro*, Chiyoda, Bungei Shunjû, 2004.
- YAMAMOTO, S., *Shinobi no Mono*, Chiyoda, Daiei, 1962.
- YAMAMOTO, S., *Zoku - Shinobi no Mono*, Chiyoda, Daiei, 1963.

4. Fuentes

4.1. Fuentes literarias

- Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Iesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da Índia & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*, Evora, De Lyra, M. (ed.), 1598.
- FRÓIS, L., *Historia de Japam II (1565-1578)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1981.
- FRÓIS, L., *Historia de Japam III (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1982.
- GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Boston, Brill, 2010.
- SHIBA, R., *国盗り物語 (一)・斎藤道三、前編* (El cuento del ladrón de países (1): Saitô Dôsan, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2012.
- SHIBA, R., *国盗り物語 (二)・斎藤道三、後編* (El cuento del ladrón de países (2): Saitô Dôsan, segunda parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2013.
- SHIBA, R., *国盗り物語 (三)・織田信長、前編* (El cuento del ladrón de países (3): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2014.
- SHIBA, R., *国盗り物語 (四)・織田信長、後編* (El cuento del ladrón de países (4): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchôsha, 2015.

4.2. Entrevistas

“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 Yabô. Creación y Destrucción. El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kô” [t.a.]), *Blogos*, 26 de febrero de 2016, <http://blogos.com/article/163054/> (consulta: 19-XI-2017).

“女性向けゲームの草分けネオロマンス 20 周年記念・襟川恵子氏インタビュー” (“Vigésimo

aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance – Entrevista con Erikawa Keiko” [t.a.], *Famitsu*, 29 de junio de 2015, <https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html> (consulta: 20-VIII-2018).

“【PS4 クリエイターインタビュー】『信長の野望・創造』はシリーズ最高峰の作品——シブサワ・コウ氏、小笠原賢一氏が語る” (“Entrevista con creadores PS4 – Nobunaga no Yabô: Sôzô, el producto que ha alcanzado la cima dentro de la serie – Hablamos con Shibusawa Kô y con Ogasawara Kenichi” [t.a.], *Famitsu*, 26 de diciembre de 2013, <https://www.famitsu.com/news/201312/26045765.html> (consulta: 4-VI-2018).

CHITSUJÔ, T., “「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に。山本寛斎さん、平原綾香さん、東国原英夫さんがゲストとして登壇したイベントの様子をレポート” (“Celebrada la presentación con motivo de la finalización de Nobunaga no Yabô: Sôzô. Reportaje del evento donde participaron como invitados Yamamoto Kansai, Hirahara Ayaka y Higashikokubara Hideo” [t.a.], *4gamer*, 12 de noviembre de 2013, <http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei> (consulta: 4-VI-2018).

INABA, H., “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 Kô y su esposa” [t.a.], *Denki Famicon*, 22 de marzo de 2016, <http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei> (consulta: 17-XI-2017).

KAZUHISA, “シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から「三國志 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 Kô, 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 de 2015, <http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/> (consulta: 19-XI-2017).

KUROKAWA, F., “乙女ゲーム生みの親襟川恵子氏 (下) 波瀾万丈を越えて革新的 VR、その先へ” (“La madre de los juegos otome Erikawa Keiko (tercera parte). Superando las vicisitudes y el revolucionario VR, y más allá” [t.a.], *Entertainment Station*, 25 de julio de 2017, <https://entertainmentstation.jp/96531> (consulta: 20-VIII-2018).

MATSUKI, K., “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 mundial... Entrevista con el director Shibusawa Kô de Koei Tecmo Holdings” [t.a.], *Game Business*, 7 de marzo de 2016, <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html> (consulta: 19-XI-2017).

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 of 原泰久と信長の野望三國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 Kô responsable de Los Tres Reinos y NnY se enfrentan [t.a.], https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q (consulta: 19-XI-2017).

RAMSEY, R., “Interview: We Trade Strategies with the Producer of Nobunaga's Ambition”, *PushSquare*, 12 de agosto de 2015, http://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview_we_trade_strategies_with_the_producer_of_nobunagas_ambition (consulta: 5-VI-2018).

ÔRU, Y., “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 de 2016, <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460> (consulta: 19-XI-2017).

4.3. Webs específicas de los videojuegos y de Koei

シブサワ・コウ 35th (35 años de Shibusawa Kô [t.a.], <http://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-kou/> (consulta: 10-V-2018).

タイアップ企画 (Planificación de colaboraciones [t.a.], <http://www.gamecity.ne.jp/nobunaga30th/tieup.html> (consulta: 4-VI-2018).

ω-Force 20th, <http://www.gamecity.ne.jp/omega20th/> (consulta: 25-VI-2018).

Koei Tecmo, <https://www.Koeitecmo.co.jp/> (consulta: 10-V-2018).

Koei Tecmo America, <http://www.Koeitecmoamerica.com/> (consulta: 10-V-2018).

Koei Tecmo Europe, <http://www.Koeitecmoeurope.com/> (consulta: 10-V-2018).

NnY, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobur.htm> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Bushô Fûun Roku, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlfuun.htm> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Haô Den, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlhao.htm> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Kakushin, <http://www.gamecity.ne.jp/kakushin/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Ransei Ki, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/ranseiki/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Reppû Den, <http://www.gamecity.ne.jp/psp/retupu/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Sengoku Gunyû Den, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlgunyou.htm> (consulta: 10-V-2018).

NnY: Shôsei Roku, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlsyousei.htm> (consulta: 10-V-2018).

NnY: *Sôten Roku*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/souten/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: *Sôzô*, <http://www.gamecity.ne.jp/souzou/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: *Tendô*, <https://www.gamecity.ne.jp/tendou/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: *Tenka Sôsei*, <https://www.gamecity.ne.jp/tenka/ps2/> (consulta: 10-V-2018).

NnY: *Tenshō Ki*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rltenshopk.htm> (consulta: 10-V-2018).

NnY: *Zenkoku Ban*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlzenkoku.htm> (consulta: 10-V-2018).

V. ANEXOS

1. Catalogación de la serie *Nobunaga no Yabô*

Se ha diseñado el siguiente modelo de ficha catalográfica:

Modelo de ficha utilizada
<p>■ Producción y reparto: Título original: Título en inglés (si lo hay): Director: Productor: Desarrollado por: Programador principal: Gráficos: Música:</p> <p>■ Otros responsables de producción: Director de sonido: Compositor de BGM: Director de CG: Diseñador del juego: Diseñador de las películas: Encargado del manual: Reparto: Director de localización: Diseñador de la interfaz: Diseñador del escenario: Diseñador de movimientos: Actores de movimiento:</p> <p>■ Características: Género: Formato: Contenido descargable: Plataformas: Controles: Modalidad de juego: Multijugador/ <i>Online</i>: Voces y texto: Fecha de lanzamiento: Premios: Clasificación: Web oficial: Capturas oficiales:</p> <p>■ Personajes: ■ Jugabilidad: ■ Estética:</p>

Este modelo de ficha está diseñado para almacenar todos los campos técnicos y artísticos pertinentes del videojuego objeto de estudio, pero es demasiado amplia para catalogar los videojuegos anteriores de la saga, cuya creación fue más simple. Por tanto, al catalogar los videojuegos más antiguos, se han eliminado algunos campos de la ficha general.



■ Producción y reparto:

Título original: *Nobunaga no Yabō* (信長の野望).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Shibusawa Kô.

Productor general: no existe.

Productor: Shibusawa Kô.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Shibusawa Kô.

Gráficos: Shibusawa Kô.

Música: no existe.

■ Otros responsables de producción: no existen.

■ Características:

Género: simulador de guerra.

Formato: cinta, disco floppy.

Contenido descargable: no.

Plataformas: PC-8801 mkII.

Controles: línea de comandos.

Modalidad de juego: uno o dos jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

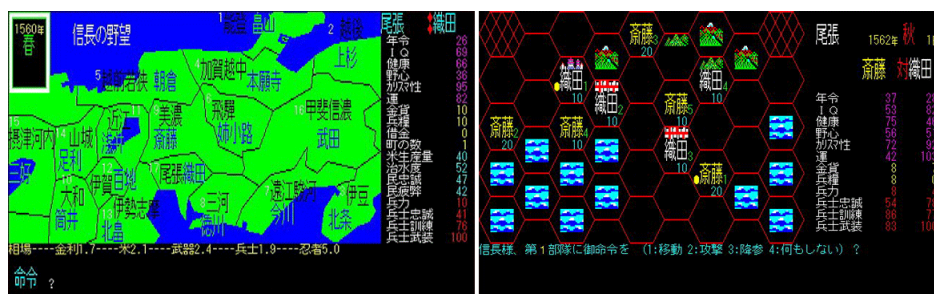
Fecha de lanzamiento: 30 de marzo de 1983.

Premios: no.

Clasificación: no consta.

Web oficial: no consta.

Capturas oficiales:



■ Personajes: Oda Nobunaga, Takeda Shingen.

■ **Jugabilidad:** el mapa recoge desde el área de Kinki hasta la región de Chûbu 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 *daimyô*, que tienen asociados los parámetros de “salud” y “ambición”. Durante la partida pueden ocurrir “eventos”, entendidos como desastres naturales, principalmente tifones, que afectan el desarrollo del juego.

■ **Estética:** la estética es 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.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Zenkoku Ban* (信長の野望・全国版).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Shibusawa Kô.

Productor general: no existe.

Productor: Shibusawa Kô.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: no constan.

Gráficos: no constan.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:** no existen.

■ **Características:**

Género: simulador de guerra.

Formato: cinta.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador.

Controles: línea de comandos.

Modalidad de juego: de uno a ocho jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

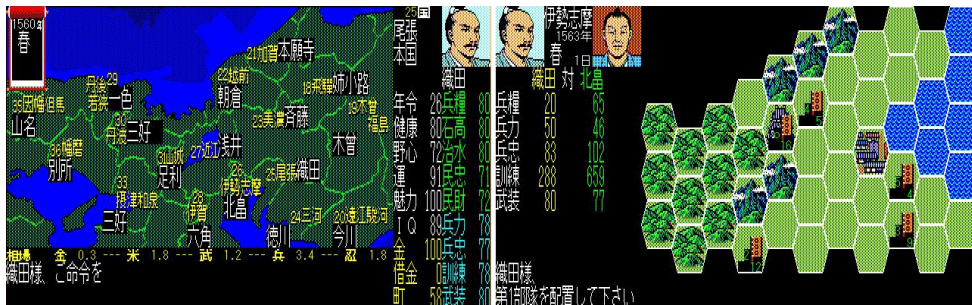
Fecha de lanzamiento: octubre de 1986.

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: <https://www.gamecity.ne.jp/nobuzen/ip/j/>

Capturas oficiales:



■ **Personajes:** http://hima.que.ne.jp/nobu/zenkoku/nobu02_data.cgi?up1=0&keys5=&sort=&print=50

■ **Jugabilidad:** se amplía el escenario a las áreas de Kyûshû y de Hokkaidô 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). 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. Además, se introduce la opción de “delegar”, mediante la que el ordenador controlará los territorios de acuerdo con unos parámetros establecidos por el jugador. También aparece también el primer “evento histórico”, el Incidente de Honnôji: si Nobunaga es derrotado, el jugador asumirá el control de Toyotomi Hideyoshi, el territorio de Oda se dividirá entre Hideyoshi, Shibata y Akechi y se podrá continuar jugando.

■ **Estética:** gracias a los avances técnicos en los ordenadores, se pudieron añadir retratos de los *daimyô* 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 de árboles, agua y murallas.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Sengoku Gunyû Den* (信長の野望・戦国群雄伝).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Shibusawa Kô.

Productor general: no consta.

Productor: Shibusawa Kô.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: no consta.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:** no existen.

■ **Características:**

Género: simulador de guerra.

Formato: CD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador.

Controles: línea de comandos.

Modalidad de juego: de uno a cuatro jugadores.

Multijugador online: sí.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: diciembre de 1988.

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: no existe.

Capturas oficiales:



■ **Personajes:** http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/nobu03_data.cgi?up1=0&keys2=&sort=&print=30

■ **Jugabilidad:** aparecen por primera vez los “generales”, unos cuatrocientos. El jugador sigue controlando a los *daimyô* (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 Chûbu hasta el área de Chûgoku, 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 Honnôji, el jugador puede elegir si salvar o no a Nobunaga.

■ **Estética:** 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 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.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Bushô Fûun Roku* (信長の野望・武将風雲録).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Shibusawa Kô.

Productor general: no existe.

Productor: Shibusawa Kô.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: no consta.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:** no existen.

■ **Características:**

Género: simulador de guerra.

Formato: CD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador.

Controles: línea de comandos.

Modalidad de juego: de uno a ocho jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: 20 de diciembre de 1990.

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: https://www.gamecity.ne.jp/nobunaga_fuunroku/

Capturas oficiales:



■ **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/fuundata.cgi?keys2=&index=&IDn001=AND&sort=&IDn002=key&IDv002=%81%9B&print=25>

■ **Jugabilidad:** el mapa abarca todo Japón, cuarenta y ocho países, que además pueden verse en la misma pantalla y no de manera fraccionada como en los casos anteriores. Aparecen unos setecientos personajes. 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 esta costumbre. En cuanto a la técnica, se pueden construir cañones y

barcos de guerra, lo que aumenta las posibilidades en el campo de batalla. Se añaden nuevos parámetros como el “nivel cultural” y un tipo de objeto, el *chaki*, que se puede utilizar para desarrollar el nivel del parámetro “lealtad del pueblo”.

- **Estética:** dado que el control se ha vuelto más complejo, aparece una barra de herramientas en la parte superior de la pantalla. 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 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). Es la primera vez que aparecen completamente definidas las fortalezas (muy pixeladas, eso sí) y sus alrededores en los mapas de batalla.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Haô Den* (信長の野望・覇王伝).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Shibusawa Kô.

Productor general: no consta.

Productor: Shibusawa Kô.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: no consta.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

- **Otros responsables de producción:** no existen.

■ **Características:**

Género: simulador de guerra.

Formato: CD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador.

Controles: línea de comandos.

Modalidad de juego: de uno a ocho jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: 4 de diciembre de 1992.

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: no existe.

Capturas oficiales:



- **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/haoudata.cgi?keys2=&index=&IDn001=AND&or5=%92%CA%8F%ED%94%C5&sort=&print=20>

- **Jugabilidad:** 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”: 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.
- **Estética:** al mapa 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 (sus dimensiones son 1929×1080 píxeles, hay que hacer *scroll* hacia los lados para recorrerlo) hay más elementos marcados además de montañas: aparecen castillos (con sus caminos), 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 aparecen 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 *NnY: Sengoku Gunyû Den* (1988) que a los de la entrega anterior, seguramente por cuestiones de memoria.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Tenshō Ki* (信長の野望・天翔記).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Shibusawa Kô.

Productor general: no consta.

Productor: Shibusawa Kô.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: no consta.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

- **Otros responsables de producción:** no existen.

■ **Características:**

Género: simulador de guerra.

Formato: CD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador.

Controles: línea de comandos.

Modalidad de juego: de uno a ocho jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: diciembre de 1994.

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: <https://www.gamecity.ne.jp/tenshouki/hd/>

Capturas oficiales:



- **Personajes:** http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/nobu06_data.cgi?up1=0&keys2=&IDv001=&IDn001=AND&or37=%E9%80%9A%E5%B8%B8&sort=&print=25
- **Jugabilidad:** el número de generales 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”, puedes organizar a tus generales para que se encarguen desde la administración del territorio hasta del movimiento de los ejércitos. 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”.
- **Estética:** siguiendo con la tendencia del juego anterior se le ha dado un aspecto más realista al mapa, con los accidentes geográficos 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 *NhY: Bushō Fūun Roku* (1990).



■ Producción y reparto:

Título original: *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku* (信長の野望・将星録).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Ichikawa Hiroyuki.

Productor general: Shibusawa Kō.

Productor: Kawano Etsuo.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Ôkawa Atsushi.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

- **Otros responsables de producción:**

Director de sonido: Okayasu Chika.

Compositor de BGM: Yamashita Kōsuke.

Director de CG: Endō Yûichirō.

Encargado del manual: Taguchi Kazunori.
- **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia.

Formato: CD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador, PlayStation 1.

Controles: teclas del ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: de uno a ocho jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

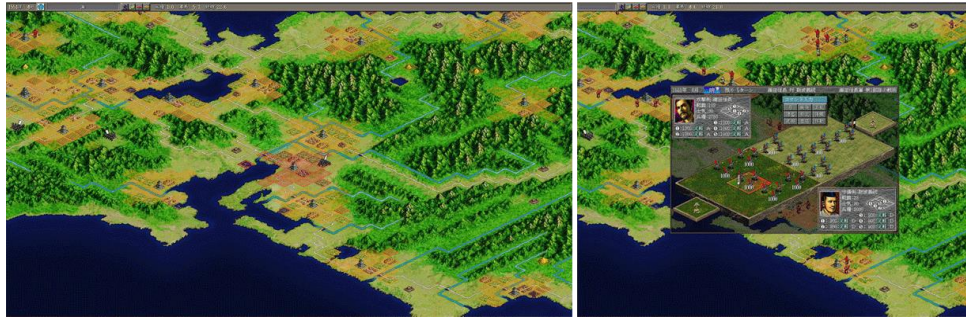
Fecha de lanzamiento: ordenador (marzo de 1997), PS1 (27 de noviembre de 1997).

Premios: no.

Clasificación: CERO (B).

Web oficial: no consta.

Capturas oficiales:



- **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/shouseidata.cgi?keys1=&index=&IDn001=AND&sort=&or24=%81%9B&print=25>
- **Jugabilidad:** el número de generales es aproximadamente de setecientos. 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. 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.
- **Estética:** hay un cambio radical en la representación del mapa: 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. 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.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabō: Reppû Den*(信長の野望・烈風伝).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Katô Junzi.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Hasegawa Shigeru.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Kobayashi Tetsuya.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:**

Compositor de BGM: Yamashita Kôsuke.

Director de CG: Amane Shôzui.

Diseñador del juego: Tashiro Norihiko, Watanabe Naoki.

Diseñador de las películas: Shôzi Hiroshi.

Encargado del manual: Ishiguro Utsuri, Hayashi Ryôhei.

■ **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia.

Formato: CD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador, PlayStation 1.

Controles: teclas del ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: de uno a ocho jugadores.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: ordenador (8 de marzo de 1999), PS1 (9 de septiembre de 1999).

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: no consta.

Capturas oficiales:



- **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/reppu/data/database.cgi?up1=0&keys2=&index=&IDn001=AND&sort=&or5=%92%CA%8F%ED&print=20>

- **Jugabilidad:** supone una mejora a todos los niveles respecto a la anterior entrega. Es la primera vez que aparece el “minimapa” para ayudar al jugador a navegar por el mapa general. 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”, donde este nuevo parámetro añadido a los *daimyô* afecta a las alianzas con otros territorios, la contratación de nuevos generales y la lealtad de sus subordinados. 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.
- **Estética:** destaca la sustancial mejora en los gráficos. La resolución ha mejorado mucho respecto a la anterior entrega y se 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.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Ransei Ki* (信長の野望・嵐世記).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Wada Yôichi.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Hasegawa Shigeru.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Yoshikoshi Masaki.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:**

Director de sonido: Shichi Dōsan.

Compositor de BGM: Yamashita Kōsuke.

Director de CG: Kurita Sōichi.

Diseñador del juego: Katō Junzi.

Encargado del manual: Hayashi Ryōhei.

■ **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

Formato: CD-ROM, DVD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador, PlayStation 2, Xbox.

Controles: teclas del ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: un jugador.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

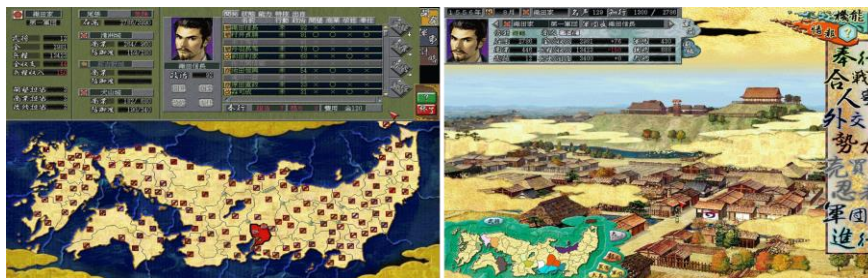
Fecha de lanzamiento: ordenador (10 de febrero de 2000), Xbox (febrero de 2001), PS2 (4 de abril de 2002).

Premios: no.

Clasificación: Cero.

Web oficial: no consta.

Capturas oficiales:



- **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/ransedata.cgi?keys1=&or16=&index=&IDn001=AND&print=20&sort=&or7=%92%CA%8F%ED%94%C5&or7=PK%92%C7%89%C1>

- **Jugabilidad:** este juego no utiliza el sistema *sandbox*. Es la primera vez que aparecen batallas en tiempo real, un aspecto que se mantendrá en todas las entregas posteriores. Relacionado con la administración del territorio, surge el concepto de “magistrado” de tal manera que puedes dejar territorios a cargo de los generales sin necesidad de darles órdenes. Conforme avanza dicha administración, los gráficos de las ciudades castillo también cambian. 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.
- **Estética:** 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 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 caligráfico, los carteles de diálogos

ya no son de colores planos o transparentes, sino que están decorados... Los retratos de los *daimyô* siguen sin presentar cambios significativos, pero sus pantallas de parámetros se han vuelto mucho más complejas.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Sôten Roku* (信長の野望・蒼天録).

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Sugawara Yukihiro.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Imamura Kazuta.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Ishiduka Yasuaki.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:**

Director de sonido: Nakamura Shinichirô.

Compositor de BGM: Yamashita Kôsuke.

Director de CG: Kamei Ryôta.

Diseñador del juego: Sugawara Yukihiro.

Diseñador de las películas: Shôzi Hiroshi, Kiryû Tetsumi.

Encargado del manual: Hayashi Ryôhei.

■ **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

Formato: CD-ROM, DVD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador, PlayStation 2.

Controles: teclas de ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: un jugador.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: ordenador (28 de junio de 2002), PS2 (30 de enero de 2003).

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: no consta.

Capturas oficiales:



- **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/souten/data/soutendata.cgi?keys2=&index=&IDn001=AND&sort=&or25=normal&print=25>

- **Jugabilidad:** el número de generales vuelve a crecer hasta llegar a mil quinientos. Es el primer juego en el que

se puede manejar también a los subordinados, además de a los generales y a los *daimyô*, introduciendo el concepto de *gekokujô*: da igual a qué *daimyô* 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.

- **Estética:** en esta entrega se ha optado por un estilo general más sobrio en comparación con el estilo colorista y ornamentado del juego anterior. El mapa vuelve a imitar los mapas geográficos y se han eliminado todas las ornamentaciones, tanto en el mapa como en los menús. Los colores son mucho más oscuros (negros, marrones, verdes y azules...). 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.



- **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Tenka Sôsei* (信長の野望・天下創世).

Título en inglés (si lo hay): *Nobunaga's Ambition: Rise to Power*.

Director: Hasegawa Shigeru.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Asano Kenjiro.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Taga Yasuo.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

- **Otros responsables de producción:**

Director de sonido: Nakamura Shinichiro.

Compositor de BGM: Yamashita Kôsuke.

Director de CG: Sanada Yoshifumi.

Diseñador del juego: Yoshida Makoto.

Diseñador de las películas: Shoji Hiroshi.

Encargado del manual: Abe Minako, Taguchi Kazunori.

Reparto:

Narrador: Ôba Mahito.

Oda Nobunaga: Kawazu Yasuhiko.

Mori Ran-maru: Haramaki Koji.

Imagawa Yoshimoto: Tokita Munehiro.

Soldado: Kaneko Hidehiko.

Mujer soldado: Yoshitake Noriko.

- **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

Formato: DVD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: PlayStation 2.

Controles: *gamepad*.

Modalidad de juego: un jugador.

Multijugador online: no.

Voces y texto: voces en japonés, texto en japonés e inglés.

Fecha de lanzamiento: Japón (1 de abril de 2004), EE. UU. (5 de febrero de 2008).

Premios: no.

Clasificación: Japón: CERO (A, *original rating*). EE. UU., *rating* T.

Web oficial: <https://www.gamecity.ne.jp/tenka/ps2/> , <http://www.koeitecmoamerica.com/risetopower/>

Capturas oficiales:



- **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/tenkasousei/tensoudata.cgi?up1=0&keys3%2C6=&index=&IDn001=AND&sort=&print=20>
- **Jugabilidad:** 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. 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”: en un mapa 3D, el jugador puede decidir qué edificios construir o dónde situar los campos. Las batallas siguen siendo en tiempo real. 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.
- **Estética:** la estética del juego está a medio camino entre *NnY: Ransei Ki* (2001) y *Sōten Roku* (2002): se mantiene la paleta sobria de colores pero se permiten más ornamentaciones, sobre todo en los menús y en las barras de estados. Se le da al mapa un aspecto antiguo, y las partes inferiores simulan biombos, lo que le da un aire tradicional al juego. Los retratos de los *daimyō* han sido por fin actualizados.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (信長の野望・革新).

Título en inglés (si lo hay): *Nobunaga's Ambition: Iron Triangle*.

Director: Yoshida Makoto.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Kitami Takeshi.

Desarrollado por: Koei.

Programador principal: Inami Tomoharu.

Gráficos: no consta.

Música: no consta.

■ **Otros responsables de producción:**

Director de sonido: Yoshida Mari.

Compositor de BGM: Yamashita Kôsuke.

Director de CG: Makita Keishi.

Diseñador del juego: Makita Keishi.

Diseñador de las películas: Kenzi Satomi.

Encargado del manual: Suzuki Hideki, Hayashi Ryôhei.

Reparto:

Hombre solemne: Tokuyama Yasuhiko.

Hombre normal: Suganuma Hisayoshi.

General joven: Yamamoto Keiichirô.

General feroz: Nakao Ryôhei.

General sabio: Hirai Keizi.

Mensajero: Hamano Musash.

Mujer general: Yanai Kushiro.

■ **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

Formato: CD-ROM, DVD-ROM.

Contenido descargable: no.

Plataformas: ordenador, PlayStation 2.

Controles: teclas de ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: un jugador.

Multijugador online: no.

Voces y texto: voces en japonés, texto en japonés e inglés.

Fecha de lanzamiento: Japón (22 de junio de 2005 para ordenador, 2 de febrero de 2006 para PS2), EE. UU. (28 de enero de 2009 para PS2).

Premios: no.

Clasificación: Japón CERO (A, *original rating*), EE. UU. *rating* ESRB (E).

Web oficial: <http://www.gamecity.ne.jp/kakushin/>, <http://www.koeitecmoamerica.com/irontriangle/>

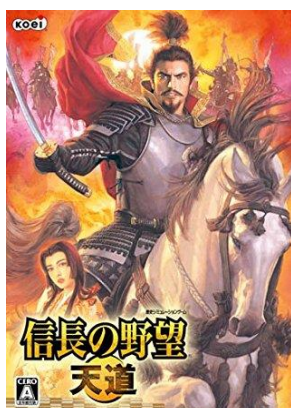
Capturas oficiales:



■ **Personajes:** <http://hima.que.ne.jp/kakushin/kakushindata.cgi?up1=0&keys2=&IDv001=&IDn001=AND&sort=&print=20>

- **Jugabilidad:** se vuelve al sistema *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 *NnY: Reppû Den* (1999). 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.

- **Estética:** hay 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.



■ **Producción y reparto:**

Título original: *Nobunaga no Yabô: Tendô* (信長の野望・天道)

Título en inglés (si lo hay): no existe.

Director: Koyama Hiroyuki.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Kitami Ken.

Desarrollado por: Koei Tecmo Games.

Programador principal: Takezawa Makoto.

Gráficos: no constan.

Música: no constan.

■ **Otros responsables de producción:**

Director de sonido: Yoshida Mari.

Compositor de BGM: Yamashita Kôsuke.

Director de CG: Sanada Yoshifumi.

Diseñador del juego: Iwasaki Sonoko, Okuyama Takayuki, Fujita Sho.

Diseñador de las películas: Kiryu Tomomi.

Encargado del manual: Kato Masahiro, Imura Jyunpei.

Reperto: Kobayashi Michitaka, Fukuhara Kôhei, Suzuki Masaru, Mori Takeshi, Miyazaki Hiromu, Miyasaka Syunzo, Nishikawa Mami, Totsuka Rie.

■ **Características:**

Género: simulador histórico, estrategia.

Formato: BD-ROM.

Contenido descargable: se añade un escenario donde puedes manejar a Ishida Mitsunari.

Plataformas: ordenador, PlayStation 3, Xbox 360.

Controles: teclas de ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: un jugador.

Multijugador online: no.

Voces y texto: japonés.

Fecha de lanzamiento: 18 de septiembre de 2009.

Premios: no.

Clasificación: CERO (A).

Web oficial: <https://www.gamecity.ne.jp/tendou/>

Capturas oficiales:



■ **Personajes:** http://hima.que.ne.jp/tendou/tendou_data.cgi?up1=0&keys3=&IDv001=&IDn001=and&sort=&print=20&engine=Himamushi&keyword=

- **Jugabilidad:** 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. Ahora se pueden construir libremente “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.

- **Estética:** a pesar del salto a una nueva plataforma, no hay 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.



■ Producción y reparto:

Título original: *Nobunaga no Yabô: Sôzô* (信長の野望・創造).

Título en inglés (si lo hay): *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*.

Director: Koyama Hiroyuki.

Productor general: Shibusawa Kô.

Productor: Ogasawara Kenichi.

Desarrollado por: Koei Tecmo Games.

Programador principal: Kanari Naoki.

Gráficos: Fujita Kensaku.

Música: Otsuka Masako.

■ Otros responsables de producción:

Director de sonido: Yoshida Mari.

Compositor de BGM: no consta.

Director de CG: Moriguchi Hiroshi, Matsunami Mikio.

Diseñador del juego: Kimata Hiroshi.

Diseñador de las películas: Kiryu Tomomi, Yamada Koji, Iazawa Katsumi, Saito Yasunobu, Ikezawa Joji.

Encargado del manual: Taguchi Kazunori, Ikeno Yuki, Abe Minako.

Reparto: Noda Keiichi, Canna Nobutoshi, Madono Mitsuaki, Hori Hideyuki, Tanaka Kazunari, Tokuyama Yasuhiko, Fukuhara Kohei, Hirai Keiji, Baba Keisuke, Miyasaka Shunzo, Akabane Kenji, Koshima Masakazu, Arai Sohta, Kanemoto Ryosuke, Arai Ryohei, Ino Masaru, Otsubo Kosuke, Kawakami, Handa Yusuke, Yamanaka Madoka, Maeda Ayaka, Shioyama Yuka.

Director de localización: Kip K. Sam Fong, Timothy Coleman, Takao Sakai, Yukinori Yokoyama.

Diseñador de la interfaz: Goto Atsuh, Sasaki Akira, Tanno Junko, Munechika Atsukichi, Nishizaki Yura, Noguchi Hideki, Kiyoto Makiko.

Diseñador del escenario: Namba Yumi, Sano Takahiro.

Diseñador de movimientos: Kato Tetsuo.

Actores de movimiento: Oka Masashi, Kashiwagi Misato, Osada Noriyuki, Kamei Toshihiko.

■ Características:

Género: simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

Formato: Blu-Ray Disc.

Contenido descargable: escenarios *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*.

Plataformas: ordenador, PlayStation 3, 4 y Vita.

Controles: teclas del ordenador, *gamepad*.

Modalidad de juego: un jugador.

Multijugador online: no.

Voces y texto: voces en japonés, texto en japonés e inglés.

Fecha de lanzamiento:

Ordenador: 12 de diciembre de 2013 (Japón); 1 de septiembre de 2015 (América del Norte); 4 de septiembre de 2015 (Europa).

PlayStation 3: 12 de diciembre de 2013 (Japón); 1 de septiembre de 2015 (América del Norte); 4 de septiembre de 2015 (Europa).

PlayStation 4: 22 de febrero de 2014 (Japón); 1 de septiembre de 2015 (América del Norte); 4 de septiembre de 2015 (Europa).

Premios: 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 DualShockers Gamescom en 2015.

Clasificación: Japón CERO (A, *original rating*), EE. UU. *rating* T, Europa PG12.

Web oficial: <http://www.gamecity.ne.jp/souzou/>, <http://www.koeitecmoamerica.com/sphereofinfluence/>
<http://www.nobunagasambition.eu/>

Capturas oficiales:



- **Personajes:** http://hima.que.ne.jp/souzou/souzou_data.cgi?up1=0&keys3=&IDv001=&IDn001=and&or34=&sort=&print=20&engine=Himamushi&keyword
- **Jugabilidad:** este juego aúna el sistema de jugabilidad desarrollado 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. 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”, 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 *NnY: Shōsei Roku* (1997). En conjunto, el sistema de este juego es más parecido al de *Zenkoku Ban* (1986).
- **Estética:** se 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.

2. Estudio de mercado de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

A. Críticas

La mayoría han sido publicadas en revistas digitales.⁴²⁹ En cuanto al criterio de selección, no existen estadísticas fiables sobre qué revistas *online* de videojuegos son de mayor calidad o más populares. Por ello, se ha decidido seguir el siguiente método: se han realizado búsquedas en Google,⁴³⁰ teniendo la precaución de utilizar el

⁴²⁹ Durante la realización de este trabajo no se pudo ir a Japón para consultar hemerotecas, algo que se hará en estadios posteriores de la investigación. En el caso de EE. UU. ha sido fundamental la consulta de *Game and Gamer Magazines*, <https://archive.org/details/gamemagazines?&sort=-downloads&page=2> (consulta: 18-III-2018). Para el caso de España, se consultó la Base de datos de la Prensa Española de Videojuegos, pero no se encontró ninguna mención al videojuego objeto de estudio: *DeVuego*, <https://www.devuego.es/pres/nrevistas/ultimas/> (consulta: 18-III-2018).

⁴³⁰ Según estudios estadísticos, Google es el motor de búsqueda más utilizado a nivel mundial: *StatCounter: Search*

idioma y motor de búsqueda más adecuados,⁴³¹ y se han elegido los diez primeros resultados relevantes que nos proporciona según su algoritmo PageRank.⁴³² Este método, además, reproduce el comportamiento que cualquier usuario de videojuegos seguiría a la hora de buscar información de un juego, o sea que nos proporciona un conjunto relevante de críticas. Dado que el contenido del videojuego es idéntico en las distintas plataformas en las que ha sido distribuido, se ha considerado irrelevante en base a cuál se ha hecho la crítica, a excepción de comentarios sobre la UI (“*user interface*”). Dentro de cada apartado, las revistas están ordenadas en orden cronológico.

JAPÓN



GameWatch⁴³³

Según ellos, los sucesos históricos, conseguidos a través de las misiones secundarias, son uno de los grandes atractivos del juego, y gustarán especialmente a los que ya sean aficionados a la historia japonesa porque te permiten acercarte al periodo Sengoku a través de las bellas escenas cinemáticas. Otro de los aspectos que gustará a los entusiastas de la historia es la posibilidad de adaptar las situaciones a como fueron realmente para intentar experimentar cómo se sintieron las personas en aquella época. Los eventos históricos, además, van condicionando la partida, dando lugar a situaciones nuevas donde el jugador tiene que reaccionar, aunque si los acontecimientos implican la muerte del personaje que se ha elegido, se omiten automáticamente. En cuanto a la jugabilidad, resulta muy variada gracias a elementos como las alianzas o la evolución automática del territorio, a lo que se le suma la variabilidad en la dificultad que depende del personaje con el que juegues. En general, el juego está orientado a quienes han ido jugando a las entregas anteriores, pero se percibe como un juego nuevo, como una nueva etapa de la saga.



4Gamer⁴³⁴

Se le da una puntuación de 79/100. Opinan que las misiones secundarias son una de las novedades respecto a otras entregas de la saga, un tipo de hechos históricos que interesará especialmente a aquellos jugadores que ya tengan algún conocimiento previo de historia japonesa. Respecto a la adecuación del juego a la historia, está más cerca de una novela histórica en la que puede intervenir el lector que de un libro de historia, o sea que interesará más a aquellos que vean lo que muestra el videojuego como una reinterpretación de la misma. Es cierto que *NA: SoI* es un juego histórico de estrategia, pero es ante todo un juego, y lo importante es que sea divertido. En cuanto a defectos, uno es la UI, pues se requiere un control del ratón, o del mando, muy preciso para poder dar órdenes a cada una de las unidades. El juego, que tiene como objetivo responder a las expectativas de los seguidores de *Nobunaga no Yabô*, hará las delicias de todos aquellos que estaban esperando otra entrega de la saga, aunque también, gracias a los tutoriales y a las ayudas, los jugadores que se unan a la saga por primera vez tampoco tendrán problemas en jugarlo.

Engine Market Share Worldwide, <http://gs.statcounter.com/search-engine-market-share> (consulta: 12-III-2018).

⁴³¹ Para las críticas de Japón se ha utilizado <https://www.google.co.jp/>; para las de EE. UU. <https://www.google.com/> y para las de España <https://www.google.es/>.

⁴³² El PageRank es el algoritmo creado por Larry Page y Sergey Brin en 1998 que controla el orden en el que aparecen las páginas web en el buscador Google, basándose en parámetros como su popularidad y fiabilidad.

⁴³³ “PS3・PC ゲームレビュー「信長の野望・創造」” (“Análisis del juego de ordenador y PlayStation 3 La Ambición de Nobunaga: Creación” [t.a.]), *GameWatch*, 9 de diciembre de 2013, <https://game.watch.impress.co.jp/docs/review/626862.html> (consulta: 13-III-2018).

⁴³⁴ TOKUOKA, S., “信長の野望・創造” (“La Ambición de Nobunaga: Creación” [t.a.]), *4Gamer*, 14 de diciembre de 2013, <http://www.4gamer.net/games/215/G021583/20131212067/> (consulta: 13-III-2018).

洞爺湖

Lago Tôya⁴³⁵

Consideran un acierto el hecho de que hayan incrementado ampliamente el número de castillos respecto a entregas anteriores (en este juego hay más de trescientos). Otro punto a favor de este juego es la simplificación en el manejo del gobierno interno y de la diplomacia, lo que permite usar esta última más activamente en la batalla en comparación con otros juegos de la saga. Sin embargo, esta simplificación ha implicado eliminar algunas mecánicas de juego interesantes presentes en otros títulos, como la existencia de unos parámetros de afinidad preestablecidos entre los generales que influían en las relaciones políticas que se establecían entre ellos. Un añadido de agradecer, por otra parte, es el sistema de misiones secundarias que te permiten jugar de acuerdo a como fueron los hechos históricos, y de esta manera, experimentarlos. En general, el aumento de castillos y de unidades que pueden participar en las batallas aumenta el interés de la jugabilidad. Un gran acierto son las misiones secundarias, que son un excelente añadido para los amantes de la historia. El punto menos logrado del juego es el modo de batalla, con pocas posibilidades tácticas, y la eliminación de algunos elementos de las entregas anteriores.



Tonburi⁴³⁶

Se le da una puntuación de 60/100. Se juega en un solo mapa que abarca todo Japón y donde el jugador es libre de construir ciudades donde quiera, siempre que sea posible por las características del terreno. Este añadido, así como el aumento en el número de castillos, gustarán especialmente a los entusiastas de la historia. El sistema de mejora de los generales, especialmente, presenta graves problemas, ya que los generales famosos siempre serán más fuertes que el resto, independientemente de cuánto los utilices. Esto seguramente haya sido una decisión de Koei considerando que era más importante el equilibrio del juego que los propios generales, pero elimina parte de la personalización de tu ejército presente en otras entregas. Además, la diplomacia se ha simplificado mucho. Se recomienda a aquellos a quienes les guste el periodo Sengoku y la saga de *Nobunaga no Yabô* en general, aunque para los jugadores que quieran unirse a la saga se considera mejor punto de entrada *NnY: Kakushin*, por resultar más completa.

信長の野望創造攻略サイト

Sitio de la guía de La Ambición de Nobunaga: Creación⁴³⁷

Se valora el juego con un 4/5. En esta entrega se pelea en tiempo real en un solo mapa que abarca todo Japón, al igual que ya se hacía en las anteriores ediciones de *NnY: Kakushin* y *Tendô*, aunque la impresión que da este nuevo juego respecto a sus predecesores es bastante diferente, ya que las batallas son más agresivas, puedes manejar más escuadrones a la vez y poner en práctica nuevas tácticas. La diplomacia, aunque precisa de tiempo y dinero, es sencilla de entender y está bien equilibrada, siendo muy similar a la de otros juegos de la serie. Uno de los puntos fuertes, y originales, son las misiones secundarias. Si se van cumpliendo las condiciones en orden, da la impresión de que están reconstruyendo la historia, siendo bastante parecido en este aspecto a *Taikô Risshiden V*.⁴³⁸ Se recomienda el juego a aquellos que les guste la historia japonesa, aunque en el apartado puramente estratégico de las batallas, son mejores *Kakushin* y *Tendô*.

⁴³⁵ TÔYA, “信長の野望・創造 感想とレビュー” (“La Ambición de Nobunaga: Creación, impresiones y análisis” [t.a.]), *Lago Tôya*, 13 de enero de 2014, <http://to-yako.blogspot.com.es/2014/01/blog-post.html> (consulta: 13-III-2018).

⁴³⁶ AYAFUMI, “信長の野望創造の個人的評価” (“Valoración personal de La Ambición de Nobunaga: Creación” [t.a.]), *Tonburi*, 26 de julio de 2014, <https://tonburi.jp/2014/07/26/信長の野望創造の個人的評価/> (consulta: 13-III-2018).

⁴³⁷ 批評(レビュー) (Análisis (review) [t.a.]), <http://souzou.shiyo.info/hihyou.html> (consulta: 13-III-2018).

⁴³⁸ *Taikô Risshiden V*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/taikou5/> (consulta: 13-III-2018).

EE. UU.**Push Square⁴³⁹**

Se le da una puntuación de 8/10 (“Great”). Entienden que es un videojuego metódico que requiere una cuidadosa planificación a la hora de tomar decisiones. Se alaba especialmente su buen ritmo, aunque cuando se empieza con pocos territorios es un poco lento. Comentan que el sistema de juego basado en turnos no es monótono gracias a los cambios introducidos por las acciones de otros generales y por los hechos históricos, que obligan al jugador a adaptarse continuamente, dando una sensación realista de cómo puede ser una situación real de guerra. Se agradece el detalle de la personalización de los niveles, sobre todo de los parámetros asociados a la dificultad, algo necesario en un título tan complejo. Por el contrario, se quejan del sistema de control, diseñado más para manejarlo en un ordenador que con un *gamepad* de PlayStation. Aunque la enorme cantidad de opciones lo convierte en un juego de estrategia excelente, también lo hace muy complejo para los usuarios menos acostumbrados a este género. Por tanto, sólo se recomienda para aquellos jugadores apasionados por la estrategia o que hayan jugado a otros juegos similares.

**Destructoid⁴⁴⁰**

Se puntúa con un 7.5/10 (“Good”). Según ellos, el primer contacto con el videojuego resulta abrumador debido a la enorme cantidad de opciones, pero una vez que se entienden sus mecánicas es muy adictivo. Son especialmente importantes los detalles, que pueden afectar decisivamente la partida. Las batallas, desarrolladas automáticamente o con intervención directa del jugador, tienen un manejo simple en comparación con otros juegos del mismo género, aunque las habilidades especiales de los generales las dotan de algo de complejidad. A esto se le suma el importante componente táctico, ya que tener un ejército más grande no te garantiza la victoria. En cuanto a la historia, además de los acontecimientos históricos asociados a tu clan también se muestran hechos relevantes de otros clanes. Como conclusión, aunque está un poco desfasado en relación con otros juegos de estrategia modernos, sigue siendo un juego absorbente para los aficionados a este género.

**PlayStation Universe⁴⁴¹**

Se le da una puntuación de 6/10. Para ellos, comparado con otros juegos de la saga, esta entrega presenta un significativo aumento en el número de ciudades, fortalezas y personajes, lo que aumenta la dificultad de conquistar todo el territorio. Uno de los problemas reside en que la IA es capaz de realizar prácticamente todas las acciones correctamente y, en caso de que el jugador quiera encargarse de todo, le resultará repetitivo tener que revisar los detalles del territorio conquistado con una UI ineficiente. En cuanto a las batallas, es más conveniente dejar que las solucione la IA a no ser que se sea muy partidario del sistema de juego ya que los controles son poco precisos, aunque en general resulta más cómoda de manejar la versión de ordenador que la de PlayStation. Donde el juego brilla más es en el apartado musical, grandioso e inspirado, y en los bellos dibujos asociados a los personajes, que te transportan a una época pasada. Se recomienda el juego para los amantes de la historia japonesa o para los fans absolutos de las entregas de Koei, ya que resulta repetitivo jugarlo más de una vez.

⁴³⁹ RAMSEY, R., “Review: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (PS4)”, *Push Square*, 28 de agosto de 2015, <http://www.pushsquare.com/reviews/ps4/nobunagas-ambition-sphere-of-influence> (consulta: 12-III-2018).

⁴⁴⁰ BURLISON, K. MCG., “Review: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence”, *Destructoid*, 3 de septiembre de 2015, <https://www.destructoid.com/review-nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence-305046.phtml> (consulta: 12-III-2018).

⁴⁴¹ SMITH, D., “Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence Review”, *PSU*, 14 de septiembre de 2015, <https://www.psu.com/reviews/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-review/> (consulta: 12-III-2018).

HARDCORE GAMER**Hardcore Gamer**⁴⁴²

Lo puntúan con un 4/5. Estima que el primer contacto con el juego puede resultar desesperante debido a la gran cantidad de opciones, pero una vez empiezas a acostumbrarte a la multitud de comandos te quedas cautivado por la profundidad del juego. Las batallas, de estrategia en tiempo real, permiten realizar algunas tácticas, pero no resultan la parte más interesante del juego. La historia es otra parte muy importante. Cada uno de los escenarios te proporciona misiones secundarias y objetivos que, de cumplirlos, te darán acceso a eventos históricos que humanizan a los personajes, dotándolos de emociones y motivaciones propias. La historia no sólo está presente en estos eventos secundarios, sino que también forma parte de la representación de todo el mapa, donde se ofrece información de cómo se construían los castillos o de las ciudades. La banda sonora es especialmente bella y los gráficos son vistosos, cuidando detalles como el paso de las estaciones en el mapa. La cantidad de opciones puede asustar a muchos jugadores al principio, pero si se le dedica tiempo se trata de una experiencia de estrategia que no se ha conseguido en ningún otro título de PlayStation 4.

**WorthPlaying**⁴⁴³

Recibe una puntuación de 8/10. Entienden que el juego, más centrado en las figuras y episodios históricos que otras sagas de Koei, está dividido en una fase de administración y otra de batallas en tiempo real. La administración del territorio es minuciosa, más que en cualquier otro juego de PlayStation 4, aunque es menos profunda que la de otros juegos de ordenador. Aun así, hasta las pequeñas decisiones resultan importantes e influyen en el resultado de la partida. En cuanto al combate, que es la parte menos lograda, requiere un cierto entendimiento de las fortalezas y debilidades del enemigo para poder vencer, pero en general el resultado depende bastante de lo que se haya hecho en la fase diplomática. Los gráficos no son demasiado buenos, sobre todo en comparación con otros títulos de la misma consola, y la UI puede llegar a ser incómoda. La banda sonora es correcta. A pesar de los tutoriales, sacarle partido al juego depende de la cantidad de horas que se le dediquen, lo que unido a que es un simulador histórico de ritmo lento y a la confusión inicial al empezar a jugarlo no lo convierten en un juego recomendable para los que no sean aficionados ya a este género o para los que quieran probarlo de manera casual.

ESPAÑA**3DJuegos**⁴⁴⁴

Le otorga una puntuación de 8/10 ("Muy Bueno"). Considera que es un videojuego de estrategia muy completo debido a la gran cantidad de parámetros para controlar y al elevado número de misiones para cumplir. A pesar de que los gráficos no son el punto fuerte de ningún videojuego de estrategia, y tampoco lo es de este, se destacan los detalles en este videojuego y sobre todo la excelente ambientación en el periodo Sengoku, que mezcla elementos históricos con otros ficticios. También es de resaltar la alta calidad del apartado sonoro, tanto a nivel de música como de efectos de sonido. A pesar de las buenas críticas, la revista considera que es un videojuego complejo y denso, que exige la continua lectura de tutoriales y textos que están en inglés y, además, en un tamaño de letra bastante pequeño, lo que obliga a un modo de jugar metódico que se podría haber visto mitigado si tuviera un modo multijugador. Esta forma de jugar tan pausada, que

⁴⁴² CREEGAN, D., "Review: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence", *Hardcore Gamer*, 28 de septiembre de 2015, <https://www.hardcoregamer.com/2015/09/28/review-nobunagas-ambition-sphere-of-influence/169356/> (consulta: 12-III-2018).

⁴⁴³ DE ANGELUS, C., "PS4 Review - 'Nobunaga's Ambition: Sphere of influence'", *WorthPlaying*, 31 de mayo de 2016, <http://worthplaying.com/article/2016/5/31/reviews/99578/> (consulta: 12-III-2018).

⁴⁴⁴ MARTÍN, S., "Conviértete en Shogun", *3DJuegos*, 7 de septiembre de 2015, <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/16308/0/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/> (consulta: 11-III-2018).

3DJuegos considera su gran baza, pues hoy día se pueden encontrar muy pocos juegos de este tipo, también puede ser un problema para muchos usuarios acostumbrados a un estilo de juego más ágil, por lo que lo recomiendan sobre todo para los jugadores que ya sean aficionados de la saga o que quieran probar videojuegos fuera de lo común.



IGN España⁴⁴⁵

Evalúa el juego con un 8/10 (“Muy Bueno”). Esta crítica destaca lo original del videojuego en el panorama actual al presentar una serie de estrategia en una consola de sobremesa como es la PlayStation 4. En esta crítica se hace un repaso a sus aspectos fundamentales: la administración de territorios, el uso de la diplomacia y también las batallas, donde hay que prestar especial atención a las particularidades del terreno y al tiempo atmosférico, además de saber esperar el momento oportuno para utilizar tácticas. Hace hincapié en el contexto histórico construido a través de los diálogos, que IGN considera un elemento sobresaliente de este videojuego. En general, se considera un juego complicado pero equilibrado, adecuado para cualquier tipo de jugador, donde la mayor queja que se tiene es la pobre calidad de sus gráficos.



GuiltyBit⁴⁴⁶

Califica el videojuego con un 6.5/10 (“Banzai!”). Considera el videojuego, donde se mezclan hechos históricos reales con fantasía (algo que parece gustar al periodista), una fusión entre la estrategia civil y militar donde la cantidad de parámetros a tener en cuenta, y el hecho de que estén en un nivel alto de inglés, puede llegar a abrumar, aunque el tutorial es correcto y si se lee con atención orienta adecuadamente al jugador a través de las decisiones que puede ir tomando. Es un juego largo, de avance pausado con una historia interesante y una excelente banda sonora, muy diferente de lo que se puede encontrar hoy día en las consolas. Se critica la baja calidad de los gráficos algo que, en parte, se achaca al hecho de que el videojuego llega a Europa con dos años de retraso, y la ausencia de un modo *online*.



SOSGamers⁴⁴⁷

SOSGamers opina que el videojuego es una forma de vivir el legado dejado por Oda Nobunaga. El juego cuenta con una gran cantidad de parámetros que intentan ser explicados a través de un extenso tutorial aunque, a pesar del intento de hacerlo ameno a través de bromas en los diálogos, resulta pesado. Está orientado a jugadores amantes de la estrategia debido a su complejidad que permite caracterizar a los personajes y clanes para dar un tono más personal a la conquista. Recomienda empezar jugando en la versión más fácil para acostumbrarse a la dinámica del juego y de los menús para ir subiendo de nivel en partidas posteriores. Aunque los gráficos no destacan especialmente, el potencial de la PlayStation 4 se exprime durante las secuencias de batallas y mientras se recorre el mapa 3D, donde los paisajes están bellamente detallados. Algunos de los aspectos fuertes del juego, además de la jugabilidad, son la banda sonora y la posibilidad de escuchar las voces originales en japonés. Por otra parte, el aspecto que se considera más problemático es el hecho de que esté todo traducido en inglés, lo que puede dificultar, o incluso impedir, el correcto desarrollo del juego a algunos jugadores.

⁴⁴⁵ BRINGAS, J. M., “Entre la diplomacia y el estacazo”, *IGN España*, 7 de septiembre de 2015, <http://es.ign.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/96202/review/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-multiplatafo> (consulta: 11-III-2018).

⁴⁴⁶ BELMONT, J., “Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence – Análisis PS4”, *GuiltyBit*, 16 de septiembre de 2015, <https://www.guiltybit.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-ps4/> (consulta: 11-III-2018).

⁴⁴⁷ FUJISAKI, V., “Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence”, *SOSGamers*, 16 de septiembre de 2015, <http://www.sosgamers.com/analisis/analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence/> (consulta: 11-III-2018).

ZonaRed⁴⁴⁸

Se le da un 8/10 de puntuación. Comenta que el juego está a medio camino entre la estrategia militar y la gestión político-militar, una combinación raramente encontrada en las consolas de sobremesa. El juego se divide en fases de estrategia, donde se juega por turnos y es especialmente importante la diplomacia, y las fases de batalla en tiempo real. A pesar de que la toma de decisiones durante estas últimas tiene que ser rápida, ya que no se pausa el juego para darte tiempo a pensar, en general es un juego que se presta a un ritmo pausado, donde hay que dedicar tiempo a estudiar las situaciones que se nos presentan. Recomienda el videojuego a aquellas personas apasionadas por la estrategia y también por la historia, ya que el contexto histórico es uno de los mejores apartados del juego, con una sensación muy lograda de cómo debe de ser el actuar como gobernante de tu propio país. Sin embargo, para los no iniciados en este tipo de juego, similar al *Dynasty Warriors* aunque más complejo, puede resultar abrumador y árido. Las principales carencias que detecta son la falta de un modo multijugador, no poder crear tus propias campañas y, sobre todo, su pobre calidad visual.

B. Ventas

Para estudiar las ventas del videojuego en Japón se han analizado los artículos referentes a la rueda de prensa⁴⁴⁹ organizada por Koei Tecmo Holdings el 7 de mayo de 2014 en la TSE,⁴⁵⁰ presidida por el presidente Shibusawa Kô y el director de finanzas Asano Kenjirô, para informar de su balance general consolidado para el año fiscal que abarcaba desde el 1 de abril de 2013 hasta el 31 de marzo de 2014. También se han estudiado sus correspondientes informes financieros.⁴⁵¹

Durante dicho año fiscal, los beneficios brutos fueron los más altos registrados por la compañía hasta el momento. Aunque la venta de copias físicas descendió ligeramente en todos los territorios, los beneficios relacionados con la venta de contenido descargable aumentaron. En la rueda de prensa se hizo un desglose de las ventas de algunos de los juegos, indicando que *NA: SoI* había vendido, en Japón y en el resto de Asia, doscientas veinte mil copias, convirtiéndose en el segundo juego mejor vendido ese año. Este videojuego, junto con la exitosa campaña de promoción del trigésimo aniversario de la serie, se consideran en parte los responsables de los altos beneficios registrados por Koei Tecmo. De hecho, los buenos resultados obtenidos gracias a este aniversario les llevó, dos años más tarde, a celebrar el trigésimo aniversario de la serie *Romance of the Three Kingdoms*.⁴⁵²

Por otra parte, para estudiar las ventas en EE.UU. y Europa, dado que el videojuego se lanzó en estos territorios en 2015, se ha estudiado la conferencia de prensa dada el 28 de abril de 2016⁴⁵³ donde se anunciaron los

⁴⁴⁸ LLOSA, X., “Análisis Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence de PlayStation4 y PC”, *ZonaRed*, 17 de septiembre de 2015, <https://www.zonared.com/analisis/analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4-pc/> (consulta: 11-III-2018).

⁴⁴⁹ HUNATSU, M., “コーエーテクモホールディングス、4期連続で増益” (“Koei Tecmo Holdings, incrementa sus beneficios por cuarto año consecutivo” [t.a.]), *GameWatch*, 7 de mayo de 2014, <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/647154.html> (consulta: 21-III-2018); “コーエーテクモホールディングスが決算説明会を開催、4期連続の増益&過去最高の売上高を記録” (“Koei Tecmo Holdings anuncia su balance general consolidado, incrementa en sus beneficios por cuarto año consecutivo y registra el mayor número de ventas hasta el momento” [t.a.]), *Famitsu*, 7 de mayo de 2014, <https://www.famitsu.com/news/201405/07052836.html> (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵⁰ Siglas de Tokyo Stock Exchange (東京証券取引所), es la bolsa de valores localizada en Tokio y la tercera más grande a nivel mundial. *JPX: Japan Exchange Group*, <http://www.jpx.co.jp/> (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵¹ 平成 26 年 3 月期決算短信 [日本基準] (連結) (Resumen de las cuentas finalizadas en marzo de 2014 [centrado en Japón] (consolidación) [t.a.]), https://www.koeitecmo.co.jp/news/docs/news_2014_0501.pdf (consulta: 21-III-2018). *Annual Report 2014*, https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird4_20140930.pdf (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵² *Koei Tecmo Holdings CO., LTD - Fiscal Year Ending March 2015 Financial Results*, https://www.koeitecmo.co.jp/e/ir/docs/ird3_20150608.pdf (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵³ *Koei Tecmo: [動画] 2016 年 3 月期決算説明会* (Koei Tecmo: [Vídeo] Reunión informativa del desglose de cuentas finalizado en marzo de 2016 [t.a.]), <https://www.koeitecmo.co.jp/news/2016/04/-20160428.html> (consulta: 21-III-2018).

resultados del balance general consolidado para el año fiscal que abarcaba desde el 1 de abril de 2015 hasta el 31 de marzo de 2016. De nuevo, se estudiaron los informes financieros⁴⁵⁴ publicados al respecto por la compañía.

En este caso, no se mencionaron datos concretos de las ventas de *NA: SoI*, aunque sí se aprecia en los informes una subida general del número de unidades de *software* de videojuegos vendidas.⁴⁵⁵ Para complementar esta información, y dado que el videojuego se lanzó en la plataforma Steam,⁴⁵⁶ también se ha consultado SteamSpy,⁴⁵⁷ una aplicación que informa del número de ventas de los videojuegos subidos a dicha plataforma. Desde su lanzamiento, el número de copias vendidas fuera de Asia asciende a unas treinta mil⁴⁵⁸ lo que, considerando que sólo estamos teniendo en cuenta las copias en ordenador, son bastante buenos resultados.

En general, y de acuerdo a la información expuesta, podemos afirmar que las ventas del videojuego en Japón y en el resto de Asia fueron excelentes. Hay menos información respecto a las ventas en EE. UU y Europa, pero por la información a la que se ha podido acceder podemos concluir que el resultado de su venta fue bastante positivo. Además, teniendo en cuenta que el videojuego original que se creó con motivo del trigésimo aniversario, *NA: SoI*, ha dado lugar a nuevas versiones con contenidos adicionales,⁴⁵⁹ se puede considerar que el videojuego, aunque con modificaciones, sigue de actualidad en los distintos territorios y con buenas ventas.

B. Premios

NA: SoI ganó el premio al Mejor Contenido Digital de 2013 en la decimonovena edición de los premios AMD en 2014,⁴⁶⁰ entró a formar parte del Salón Platino⁴⁶¹ de la revista Famitsu⁴⁶² en el mismo año y ganó el premio al Mejor Juego de Estrategia en los premios DualShockers Gamescom en 2015.⁴⁶³

Los premios AMD,⁴⁶⁴ que llevan celebrándose desde 1995, se conceden a aquellos contenidos y servicios digitales de alta calidad de la industria japonesa, lanzados el año anterior a la celebración de la entrega, que además han ayudado al crecimiento de las personas. Se le concedió el premio AMD a este videojuego porque representa los treinta años de trayectoria de la saga *Nobunaga no Yabô*. Para entrar a formar parte del Salón Platino (プラチナ殿

⁴⁵⁴ 平成 28 年 3 月期決算短信〔日本基準〕(連結)(Resumen de las cuentas finalizadas en marzo de 2016 [centrado en Japón] (consolidación) [t.a.]), https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_201604_28.pdf (consulta: 21-III-2018). Annual Report 2016, https://www.koeitecmo.co.jp/e/ir/docs/ird4_20160930.pdf (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵⁵ *Ibidem*, p. 24.

⁴⁵⁶ Plataforma digital de distribución de juegos de ordenador, Mac y Linux, tanto gratuitos como de pago. Steam, <http://store.steampowered.com/about/> (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵⁷ Aplicación web que automáticamente reúne y analiza información de los perfiles de usuario de Steam. Está apoyada por Valve Corporation, la misma empresa que desarrolló Steam. SteamSpy, <http://steamspy.com/> (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵⁸ SteamSpy - NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence, <https://steamspy.com/app/392470> (consulta: 21-III-2018).

⁴⁵⁹ En diciembre 2014 se estrenó *Nobunaga no Yabô: Sôzô PK*, y en 2016 se estrenó en Japón el videojuego *Nobunaga no Yabô: Sengoku Risshiden*, comercializado en EE. UU. y Europa bajo el nombre de *Nobunaga's Ambition: Ascension*. Se trata de una versión extendida y ligeramente modificada del juego original. *Nobunaga no Yabô: Sengoku Risshiden*, <https://www.gamecity.ne.jp/souzou/sr/> (consulta: 21-III-2018).

⁴⁶⁰ 第 19 回 AMD Award '14 (Edición Nº19 Premios AMD 2014 [t.a.]), https://amd.or.jp/award/19/works/19_award_07.html (consulta: 19-III-2018).

⁴⁶¹ 週刊ファミ通 2014 年 2 月 27 日号新作ゲームクロスレビューより (Respecto a las cross review del 27 de febrero de 2014 por Famitsu Semanal [t.a.]), <https://www.famitsu.com/news/201402/14047993.html> (consulta: 19-III-2018).

⁴⁶² Famitsu (ファミ通), que lleva publicándose desde 1986, primero en versión física y ahora también en versión digital, es la revista de videojuegos más antigua y prestigiosa de Japón, por lo que sus críticas influyen tanto en la visión que tiene la sociedad de determinados videojuegos como en el mercado. PICARD, M., "The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games", *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 13, n.º 2, 2013, <http://gamestudies.org/1302/articles/picard> (consulta: 19-III-2018).

⁴⁶³ DualShockers Gamescom Awards, <https://www.dualshockers.com/dualshockers-gamescom-awards-scalebound-shines-bright-among-a-galaxy-of-stars/> (consulta: 19-III-2018).

⁴⁶⁴ Siglas de 一般社団法人デジタルメディア (Digital Media General Incorporate Association [t.a.]).

堂) de Famitsu, el videojuego tiene que haber sacado treinta y cinco puntos o más en el sistema de puntuación *cross review*⁴⁶⁵ organizado por la prestigiosa revista. *NA: SoI* sacó treinta y seis puntos.⁴⁶⁶ Los premios DualShockers Gamescom se celebran cada año tras el festival Gamescom⁴⁶⁷ para premiar los mejores juegos que se han presentado. Se le concedió el premio por su jugabilidad de gran profundidad estratégica y por su manera única de interconectar las funciones de guerra, diplomacia y administración.

VI. APÉNDICE

1. Biografías de los personajes

Este anexo recoge, por orden alfabético, las biografías de los personajes principales del juego *NA: SoI*, es decir, aquellos que aparecen en los eventos históricos, tal y como aparecen listadas en el mismo.

Akashi Teruzumi (1551-1615): vasallo del clan Ukita. Hijo de Kagechika. Tras un conflicto dentro del clan, se hizo con el control del territorio. En la batalla de Sekigahara, comandó la vanguardia del ejército de Ukita. Luego participó en el Sitio de Osaka, donde luchó al mando de los samuráis cristianos.

Akechi Mitsuhide (1528-1582): vasallo del clan Oda. Fue ascendido a un puesto de máxima responsabilidad gracias a su excepcional talento y educación, pero se rebeló repentinamente y provocó el Incidente de Honnôji, donde mató a Nobunaga. Sin embargo, sus subsiguientes planes fallaron, y fue asesinado mientras huía tras la fallida Batalla de Yamazaki.

Amago Haruhisa (1513-1560): *daimyô* de Izumo. Sucedió a su abuelo Tsunehisa tras su muerte. Llevó a cabo una activa labor expansionista, y bajo su mando el clan Amago poseyó más territorios que nunca. Para fortalecer el débil sistema de gobierno, purgó al *Shingûtô*, uno de sus cuerpos de élite.

Amago Tsunehisa (1458-1541): *daimyô* de Izumo. Apoyaba al clan Kyôgoku pero debido a un crimen que cometió, fue expulsado por el *shugo* de Izumo. Más tarde, reconquistó su castillo de Gassantoda y expandió su influencia, acabando por convertirse en el gobernante de las once prefecturas de Chûgoku.

Amakasu Kagemochi (1535-1604): vasallo del clan Uesugi. Señor del castillo de Sanjô. Su primer nombre fue Nagashige. Comandó la retaguardia en la cuarta campaña dentro de la batalla de Kawanakajima, y al atacar Saijosan combatió con uno de los escuadrones del ejército de Takeda. Tras la muerte de Kenshin, apoyó a Kagekatsu y se distinguió varias veces bajo su mando.

Amari Torayasu (1498-1548): vasallo del clan Takeda. Estuvo relacionado con el exilio de Nobutora, jefe del clan. Luego apoyó al hijo de éste, Shingen, y junto con Itagaki Nobukata trabajó como consejero. En la batalla de Uedahara, murió luchando contra el ejército de Murakami Yoshikiyo.

Asakura Sôteki (1477-1555): vasallo del clan Asakura. Primer cabeza de familia del clan Asakura e hijo de Takakage. Trabajó como comisionado del ejército y envió tropas a varios de los países vecinos, dando a conocer el poder militar de la casa Asakura tanto dentro como fuera del territorio. Enfermó durante la Rebelión de Kaga, y murió tras volver a su país.

Ashikaga Yoshiaki (1537-1597): decimoquinto *shôgun* del *bakufu* Muromachi. Gracias al apoyo de Oda Nobunaga ascendió a este puesto, pero más tarde acabaría por oponerse a él. Colaboró con los países colindantes

⁴⁶⁵ Sistema de puntuación utilizado por Famitsu calculado a partir de la media aritmética de cuatro análisis hechos por sus críticos, que pueden dar una puntuación entre uno y diez, siendo, por tanto, cuarenta la puntuación máxima a la que puede aspirar un juego. KOMBO, “The Last Remnant Goes Platinum in Famitsu”, *GameGrin*, 4 de mayo de 2012, <https://www.gamezone.com/originals/the-last-remnant-goes-platinum-in-famitsu/> (consulta: 19-III-2018).

⁴⁶⁶ PS4 信長の野望・創造、概要 (PS4 La Ambición de Nobunaga: Creación, resumen [t.a.]), https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=30111 (consulta: 19-III-2018).

⁴⁶⁷ Celebrado anualmente en Colonia (Alemania) desde 2009, es uno de los grandes festivales internacionales de videojuegos, junto con el Tokyo Game Show en Tokio o el E3 en Los Ángeles. Gamescom, <http://www.gamescom-cologne.com/gamescom/index-9.php> (consulta: 19-III-2018).

para crear la Coalición Anti-Nobunaga. Sus tropas fueron derrotadas por el ejército de Nobunaga y fue exiliado de Kioto.

Ashikaga Yoshiteru (1536-1565): decimotercer *shôgun* del *bakufu* Muromachi. Sobresaliente en el uso de la espada, sus maestros fueron Tsukahara Bokuden y Kamiizumi Nobutsuna. Estuvo vagando en un intento de reinstaurar algún día el poder perdido del *bakufu*, pero fue atacado por sorpresa por Matsunaga Hisahide, y tras combatir sin apoyo acabó por suicidarse.

Azai Nagamasa (1545-1573): *daimyô* de Bizen. Señor del Castillo de Odani e hijo de Hisamasa. Se casó con Ichi, la hermana pequeña de Oda Nobunaga, pero para honrar su alianza con el clan Asakura traicionó a Nobunaga. Su castillo fue atacado, por lo que tras confiar a Ichi y a sus hijas a Nobunaga, se suicidó.

Baba Nobuharu (1515-1575): vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Participó en muchas batallas saliendo ileso, por lo que le llamaban el “Demonio Inmortal de Mino”. En la retaguardia de la batalla de Nagashino murió ayudando al jefe del clan, Katsuyori, a escapar.

Chacha (1567-1615): primogénita de Azai Nagamasa, también conocida como *Yodo-dono*. Servía a Toyotomi Hideyoshi, que la hizo su concubina, y dio a luz a Hideyori. Tras la muerte de Hideyoshi, adquirió una enorme influencia dentro del castillo de Osaka. Durante la caída del mismo, se suicidó junto a Hideyori.

Chôsoke Morichika (1575-1615): cuarto hijo de Motochika. Durante la batalla de Sekigahara se alió con el ejército del Oeste, pero luego cambió de profesión y abrió una escuela-templo en Kioto. Más tarde, entró a servir en el castillo de Osaka donde, entre otras cosas, provocó la derrota del ejército de Tôdô Takatora. Tras la caída del castillo de Osaka, fue decapitado.

Chôsoke Motochika (1539-1599): *daimyô* de Tosa. Señor del castillo de Okô. Hijo de Kunichika. Dirigía un territorio lleno de gentes muy fieras, y en muy poco tiempo tomó el control de los estados vecinos. En diez años unificó Shikoku, ganándose el sobre nombre de “El Diligente de Tosa”.

Chôsoke Nobuchika (1565-1586): heredero de Motochika. Uno de los *kanjis* de su nombre le fue otorgado por Oda Nobunaga. Era diestro tanto en las letras como en las armas, y se tenían grandes expectativas en él. Participó en la campaña de la conquista de Kyûshû por Toyotomi Hideyoshi, y murió en la batalla de Hetsugigawa. Se dice que Motochika quedó desconsolado por su pérdida.

Date Harumune (1519-1577): decimoquinto señor del clan Date y heredero de Tanemune. Se opuso a su padre, desencadenando el Conflicto Tenbun, tras el que heredó el clan. Igual que su padre, utilizó mucho la diplomacia por medio de matrimonios, y fortaleció el territorio del clan Date.

Date Kojirô (1568-1590): segundo hijo de Date Terumune. Su nombre de niño era Jikumaru. Fue candidato a ser el heredero del clan Ashina, pero Ashina Yoshihiro le arrebató el puesto. Al acabar el conflicto interno en el clan, su hermano mayor, Date Masamune, lo mató.

Date Masamune (1567-1636): decimoséptimo señor del clan Date y heredero de Terumune. Anexionó los territorios vecinos en brevísimo tiempo, y con veinticuatro años tomó el control de Ôshû, llegando a ser temido como “El Dragón de un Solo Ojo”. Gracias a su sagacidad, logró mantener su poder durante los gobiernos de Toyotomi y Tokugawa.

Date Shigezane (1568-1646): vasallo del clan Date. Hijo de Sanemoto. Un gran general que apoyaba el gobierno del clan Date mediante las armas. Se le consideraba alguien excepcional y un gran estratega. En sus últimos años, le contaba a Tokugawa Iemitsu historias de las guerras en Ôshû.

Date Tanemune (1488-1565): decimocuarto señor del clan Date. Ostentaba el cargo de *tandai* de Ôshû, y aumentó su territorio utilizando los matrimonios como vía de relaciones diplomáticas. Debido a problemas en la sucesión del clan Uesugi de Echigo donde intervino su tercer hijo, Sanemoto, se enfrentó con su heredero, Harumune, y fue expulsado durante el Conflicto Tenbun.

Date Terumune (1544-1585): decimosexto señor del clan Date. Segundo hijo de Harumune. Tuvo frecuentes peleas contra el clan Sôma. Al año siguiente de cederle el control a su heredero, Masamune, fue secuestrado por Nihonmatsu Yoshitsugu, y murió tras encontrarse en medio de un fuego cruzado provocado por el ejército de Date que había ido en su ayuda.

Francis Xavier (1506-1552): nació en Navarra, en el castillo de Xavier, siendo el quinto y último hijo de una antigua familia aristocrática. Estudiando en la Universidad de París conoció a Ignacio de Loyola, junto al que formaría la Compañía de Jesús. En 1549 llega a Kagoshima (Japón) y recibe permiso para extender la cristiandad en Japón, convirtiéndose en el primer misionero jesuita del país.

Fukushima Masanori (1561-1624): vasallo del clan Toyotomi. Líder de las Siete Lanzas de Shizugatake. Fue una de las principales fuerzas del ejército del Este en la batalla de Sekigahara, ganando 490.000 *koku* en Aki (Hiroshima). Sin embargo, fue degradado de rango por no haber hecho reparaciones en el castillo de Hiroshima.

Furuta Oribe (1544-1615): vasallo del clan Toyotomi. Su nombre era Shigenari. Dado que le fue concedido el título *deoribe no kami* se le llamaba “Oribe”, y fue quien inició la producción de la cerámica *oribeyaki*. Uno de los Siete Discípulos de Rikyû, trabajó como maestro del té para varios *daimyô*.

Gamô Ujisato (1556-1595): vasallo del clan Oda. Hijo de Katahide. Se casó con la hija de Nobunaga, el jefe del clan. Tras el Incidente de Honnôji, sirvió a Toyotomi Hideyoshi, y adquirió un territorio de 920.000 *koku* en Mutsu (Aizu). Diestro tanto en las artes como en la guerra, se dice que Hideyoshi temía su dominio de las armas.

Gracia (1564-1600): tercera hija de Akechi Mitsuhide. También tenía por nombre Tamago. Esposa de Hosokawa Tadaoki, era una devota cristiana. Justo antes de la batalla de Sekigahara, se negó a ser rehén del ejército del Oeste, y murió a manos de sus vasallos.

Hashiba Hideyoshi (1537-1598): uno de los generales más exitosos del periodo Sengoku. Sirviendo a Nobunaga, sus mejores armas fueron su destacable buena personalidad y su ingenio, cualidades que le llevaron a distinguirse. Tras el Incidente de Honnôji, eliminó a Mitsuhide y a Shibata Katsue, llegando a gobernar el país.

Hattori Hanzô (1542-1596): vasallo del clan Tokugawa. Hijo de Hanzô Yasunaga. Siguiendo los pasos de su padre, trabajó como jefe de espías. Se encargó de la seguridad de Ieyasu, el jefe del clan, cuando tuvo que atravesar Iga, permitiendo que volviera a su provincia sano y salvo. Tomó el sobrenombre de “Demonio Hanzô”.

Higuchi Kanetsugu (1560-1619): vasallo del clan Uesugi. Trabajaba como ministro del *daimyô*. Aunque era de bajo rango, Toyotomi Hideyoshi tenía una alta opinión de él, y le otorgó 30.000 *koku* en Yonezawa (Dewa). En la batalla de Sekigahara peleó bajo el ejército del Oeste, y fue quien le mandó la Misiva de Naoe a Tokugawa Ieyasu.

Hirate Masahide (1492-1553): vasallo del clan Oda. Asesor del *daimyô* y tutor de Nobunaga. Se encargaba de misiones diplomáticas, como trabajar para concertar el matrimonio de Nobunaga con Kichô, la hija de Saitô Dôsan. Se suicidó con la esperanza de cambiar el excéntrico comportamiento de Nobunaga.

Hôjô Tsunashige (1515-1587): vasallo del clan Hôjô. Hijo de Fukushima Masanori. Tras la muerte de su padre, pasó a ser tutelado por Hôjô Ujitsuna, con cuya hija se casó, pasando a formar parte del clan. Participó en la batalla de Kawagoe, y era temido como “Hachiman Leonado” por el diseño de su emblema.

Hôjô Ujimasa (1538-1590): cuarto señor del clan Hôjô tardío. Primogénito de Ujiyasu. Apoyado por sus excepcionales hermanos menores y sus vasallos, fortaleció los territorios del clan Hôjô. Se suicidó tras ser derrotado por Toyotomi Hideyoshi durante el Sitio de Odawara.

Hôjô Ujitsuna (1487-1541): segundo señor del clan Hôjô tardío. Fue el primero que utilizó el apellido de “Hôjô”. Combatió contra el clan Ôgiyayatsu Uesugi y ganó contra los *kubô* Oyumi del clan Ashikaga en la batalla de Kônodai, tras lo cual se asentó en la región de Kantô.

Hôjô Ujiyasu (1515-1571): tercer señor del clan Hôjô tardío. Primogénito de Ujitsuna. Logró resistir los feroces ataques de Takeda Shingen y de Uesugi Kenshin, construyendo un gran reino en Kantô. Comandante famoso por su conocimiento y valor, es uno de los generales del periodo Sengoku conocido notorio por sus dotes administrativas.

Honda Komatsu (1573-1620): hija de Honda Tadakatsu, también llamada Ina-hime. Como hija adoptiva de Tokugawa Ieyasu, se casó con Sanada Nobuyuki. En la batalla de Sekigahara, se negó a recibir la visita de su padre adoptivo y enemigo, Sanada Masayuki, y se dice que protegió el castillo de Numata.

Honda Masanobu (1538-1616): vasallo del clan Tokugawa. Fue expulsado del clan al aliarse con la secta *Ikkô-ikki* de Mikawa, pero volvió después de haber estado vagando por otras provincias. Demostraba un excepcional

talento tanto en la administración como en la estrategia. Se dice que Ieyasu, el jefe del clan, lo llamaba “amigo”.

Honda Tadakatsu (1548-1610): vasallo del clan Tokugawa. Uno de los Cuatro Reyes Celestiales de Tokugawa. Un general excepcional del que se decía que “era alguien demasiado bueno para Ieyasu”. Participó en cincuenta y siete campañas blandiendo su famosa lanza, Tombokiri, y se dice que nunca fue herido.

Honganji Kenryo (1543-1592): undécimo monje supremo del Honganji. Hijo de Shōnyō. Se rebeló contra el poder del estamento samurái, e hizo rebelarse a los fieles de la secta *Ikkō* de todo Japón. Jugó un papel central en la Coalición Anti-Nobunaga, alargando la contienda durante diez años.

Hosokawa Tadaoki (1563-1645): vasallo del clan Oda. Hijo de Fujitaka. Se casó con la hija de Akechi Mitsuhide, pero después del Incidente de Honnōji entró al servicio del clan Toyotomi. En la batalla de Sekigahara se alió con el ejército del Este, ganándose un territorio de 396.000 *koku* en Bunze (Nakatsu). Fue uno de los Siete Discípulos de Rikyū.

Ii Naomasa (1561-1602): vasallo del clan Tokugawa. Uno de los Cuatro Reyes Celestiales de Tokugawa. Todas las tropas bajo su mando vestían completamente de rojo, por lo que eran temidos como los “Demonios Rojos”, y solían combatir en la vanguardia. En la batalla de Sekigahara persiguió al ejército de Shimazu, acabando con Shimazu Toyohisa.

Imagawa Yoshimoto (1519-1560): *daimyō* de Suruga. Tras derrotar a su hermanastro, Genkō Etan, se convirtió en el heredero del clan. Logró la estabilidad en su dominio gracias a la Alianza de las Provincias de Kai-Sagami-Suruga, pero en su camino hacia la capital, murió al caer en una emboscada de Oda Nobunaga durante la batalla de Okehazama.

Ishida Mitsunari (1560-1600): vasallo del clan Toyotomi. Participó en la formación del gobierno como uno de los Cinco Comisionados. Tras la muerte del jefe de clan, Hideyoshi, lideró el ejército del Oeste y se enfrentó a Tokugawa Ieyasu en la batalla de Sekigahara, pero perdió al no saber controlar a algunos de sus generales y fue decapitado en Kioto.

Itagaki Nobukata (1489-1548): vasallo del clan Takeda. Estuvo implicado en el exilio de Nobutora, el jefe del clan. Después, apoyó a su hijo, Shingen, y participó en varias batallas. Fue la vanguardia de la batalla de Uedahara y combatió contra el ejército de Murakami Yoshikiyo, donde murió tras una feroz batalla debido a un descuido.

Jukeini (1485-1568): esposa legal de Imagawa Ujichika. Madre de Imagawa Ujiteru y Yoshimoto. Tras la muerte de su marido, actuó como consejera del sucesor, Ujiteru, y se la llama “la mujer *daimyō* del periodo Sengoku”. Se dice que siguió estando relacionada con los asuntos del gobierno incluso cuando Ujizane sucedió a su padre Yoshimoto.

Kakizaki Kageie (1513-1575): vasallo del clan Uesugi. Era un general excepcional del que Kenshin, el jefe del clan, decía que “no hay nadie en las siete provincias de Echigo que se le compare”. Dirigía una de las fuerzas principales del ejército de Uesugi, pero fue asesinado cuando se sospechó que había traicionado al clan en favor de Oda Nobunaga.

Katakura Kita (1539-1610): vasallo del clan Date. Hija de Oniniwa Yoshinao. Hermana mayor de Katakura Kagetsuna y Oniniwa Tsunamoto, famosos generales que apoyaron a Date Masamune. Nodriz de Masamune, fue la encargada de criarlo y a quien se le ocurrió el emblema de la “campana negra” para el clan Katakura.

Katakura Kōjurō (1557-1615): vasallo del clan Date. Sabio general que a los diecinueve años se convirtió en consejero de Masamune, el jefe del clan, y le aportó su sabiduría como su consejero. Convenció a Masamune de que participara en el Sitio de Odawara liderado por Toyotomi Hideyoshi, contribuyendo así a la continuidad del clan Date.

Kichō (1531-1612): hija de Saitō Dōsan. También llamada *Nō-hime*. Como parte del intento de conseguir la paz entre el clan Oda y su padre, se casó con Oda Nobunaga. Tras el Incidente de Honnōji, tuvo el apoyo del segundo hijo de Nobunaga, Nobukatsu, gracias al que consiguió dinero y unos territorios en Owari. Se dice que llegó a ser llamada Señora de Azuchi.

Kikkawa Motoharu (1530-1586): segundo hijo de Môri Motonari. Fue el heredero del clan Kikkawa, una poderosa familia de la provincia de Aki, con los que conquistó el territorio de San'in. Además de ser un general sobresaliente con fama de invencible, se dice que durante una campaña llegó a copiar los cuarenta libros de “La Gran Pacificación”.

Kobayakawa Hideaki (1582-1602): vasallo del clan Toyotomi. Hijo de Kinoshita Iesada. Siguiendo las órdenes de Toyotomi Hideyoshi, se convirtió en hijo adoptivo de Kobayakawa Takakage. Traicionó a su clan a favor del ejército del Este en la batalla de Sekigahara contribuyendo en gran medida a su victoria, pero dos años después murió repentinamente.

Kobayakawa Takakage (1533-1597): tercer hijo de Môri Motonari. Fue el heredero del clan Kobayakawa, una poderosa familia de la provincia de Aki, con los que conquistó el territorio de Sanyô. Después del Incidente de Honnôji, tomó el relevo en el mando del clan Môri y tras acercarse a Toyotomi Hideyoshi, llegó a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes.

Konishi Yukinaga (1559-1600): vasallo del clan Toyotomi. Hijo de Konishi Ryûsa, un rico comerciante de Sakai. Estuvo en la vanguardia durante las invasiones de Corea. Sirvió al ejército del Oeste en la batalla de Sekigahara pero perdió, por lo que fue decapitado. También es famoso por haber sido un ferviente cristiano.

Kôsaka Masanobu (1527-1578): vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Pasó de ser el paje de Shingen, el jefe del clan, a un gran general. Se le llamaba el “Maestro de la Huida” por sus estrategias y tácticas. Se dice que fue uno de los autores del *Kôyô Gunkan*.

Kôsokabe Chikayasu (1543-1593): tercer hijo de Chôsokabe Kunichika. En la batalla de Nakatomigawa en Awa venció al ejército de Sogô Masayasu, y contribuyó a la unificación de Shikoku siendo la mano derecha de su hermano mayor, Motochika. En su función de diplomático, entre otras misiones, fue a visitar al clan Oda.

Kuroda Kanbei (1546-1604): vasallo del clan Toyotomi. Consejero del señor del clan, Hideyoshi, tuvo una gran participación en su conquista y unificación del país. Sin embargo, era temido por su extraordinaria habilidad en el arte de la guerra, por lo que se le limitó su estipendio a 120.000 *koku* en la provincia de Nakatsu, en Buzen.

Kuroda Nagamasa (1568-1623): vasallo del clan Toyotomi y primogénito de Kanbei Yoshitaka. Participó, entre otras cosas, en la conquista de Kyûshû. Sirvió al ejército del Este en la batalla de Sekigahara, y después de la contienda se le otorgó un territorio de 520.000 *koku* en Chikuzen (Fukuoka). Más tarde, durante el *bakufu* Tokugawa, eligió someterse a él.

Maeda Keiji (1543-1612): el único dandi del periodo Sengoku. Hijo de Takigawa Masashige, se convirtió en el hijo adoptivo de Toshihisa, hermano mayor de Maeda Toshiie. No tenía rival en el uso de la lanza, y poseía un profundo conocimiento de las costumbres más refinadas. En la batalla de Sekigahara luchó bajo el mando del clan Uesugi.

Maeda Toshiie (1538-1599): vasallo del clan Oda. Participó en muchas batallas, tomando el sobrenombre de la “Lanza de Matazaemon”. Luego estuvo a las órdenes de Shibata Katsuie, contribuyendo a la represión de Hokuriku. Tras la muerte de Nobunaga, entró al servicio de Toyotomi Hideyoshi, llegando a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes.

Matsu (1547-1617): esposa legal de Maeda Toshiie. Dio a luz a dos chicos y a nueve chicas. Se llevaba extremadamente bien con la esposa legal de Toyotomi, Nene, y en la batalla de Shizugatake negoció personalmente con Hideyoshi llegando a restablecer la paz. Tras la muerte de Toshiie, tomó el nombre de Hôshun'in.

Matsunaga Hisahide (1511-1577): vasallo del clan Miyoshi. Un completo villano que usurpó el poder del jefe del clan, mató al *shôgun* Ashikaga Yoshiteru y quemó el Gran Buda del Tôdaiji. Luego serviría a Oda Nobunaga, y tras su fallido intento de rebelión, murió quemado junto a su preciada Hiragumo.

Miyoshi Nagayoshi (1523-1564): vasallo del clan Hosokawa. Usurpó el derecho a ser el jefe del clan y expandió su territorio. Expulsando al jefe del clan, Harumoto, consiguió con éxito dominar las cinco provincias en las vecindades de Kioto. Sin embargo, tras la muerte de su heredero Yoshioki y de sus hermanos pequeños sufrió un duro golpe en cuerpo y alma, y murió de enfermedad.

Mogami Yoshiaki (1546-1614): undécimo señor del clan Mogami. Heredero de Yoshimori. Hizo retirarse a su padre, y se convirtió en señor tras matar a su hermano pequeño. Utilizó todos los medios a su alcance, practicando el asesinato de generales enemigos y la diplomacia mediante tratos secretos. Bajo su mando el clan Mogami llegó a controlar más territorios que nunca.

Môri Motonari (1497-1571): *daimyô* de Aki. Expandió su influencia mediante el uso de estratagemas, siendo un impecable estratega que llegó a ser el señor de las 10 provincias de Chûgoku. En la batalla de Itsukushima, controló a Sue Harukata con sus engaños, llegando a derrotar un ejército cinco veces más grande que el suyo.

Môri Takamoto (1523-1563): *daimyô* de Aki. Heredero de Motonari. Fue rehén del clan Ôuchi, celebrando la ceremonia de la llegada a su mayoría de edad con Ôuchi Yoshitaka. Con el apoyo de su padre, fue gobernante de Chûgoku, pero murió repentinamente a mitad de camino mientras se dirigía a una campaña en Izumo.

Môri Terumoto (1553-1625): heredero de Môri Takamoto. Tras la muerte de su abuelo, Motonari, fue el heredero del clan Môri, y sirviendo a Hideyoshi llegó a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes. En la batalla de Sekigahara fue uno de los supremos comandantes del ejército del Oeste, aunque no llegó a salir al campo de batalla.

Nabeshima Naoshige (1538-1618): vasallo del Ryûzô-ji, hijo de Kiyofusa. General famoso por su conocimiento y valor, de gran ayuda a su señor. Fue el asistente del jefe del clan, Masaie, ocupándose de los asuntos del gobierno. Sirvió al ejército del Este en la batalla de Sekigahara tras la cual consiguió el derecho a gobernar la provincia de Hizen.

Nagao Harukage (1509-1553): *daimyô* de Echigo. Heredero de Tamekage. Tras la muerte de su padre tomó el control del clan. Sin embargo, debido a una enfermedad que le debilitaba, carecía de liderazgo, lo que ocasionó la revuelta de algunos generales. Gracias a la mediación de Uesugi Sadazane, le cedió el poder a su hermano pequeño Kagekora.

Nagao Tamekage (1489-1543): *shugo* en funciones de Echigo y administrador de Kantô, ostentaba un gran poder. Sin embargo, después combatió contra el *shugo* de Echigo, Uesugi Sadazane, ocasionando una revuelta por parte de los habitantes partidarios de Uesugi. Se dice que fue un general que llegó a entrar en batalla más de cien veces.

Naitô Masatoyo (1522-1575): vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Tras la muerte de Takeda Nobushige, llegó a tener el rango de vicecomandante de Shingen, jefe del clan. Excelente en la estrategia, como señor del castillo de Minowa se encargó del gobierno del territorio de Uwano del Oeste. Murió durante la batalla de Nagashino.

Naoe Kagetsuna (1509-1578): vasallo del clan Uesugi y señor del castillo de Yoita. El jefe del clan, Kenshin confiaba mucho en él, y como su general más cercano se encargó de asuntos del gobierno interno y de la diplomacia con gran tacto. Más tarde, Kenshin le otorgó un *kanji* de su antiguo nombre, Kagekora, por lo que se cambió el nombre de Sanetsuna a Kagetsuna.

Nene (1547-1624): también se la conoce como Kôdaiin o Kita no Mandokoro. Esposa de Hideyoshi. Apoyó a Hideyoshi no solo como su esposa, sino también como política en las negociaciones con la Corte Imperial. No tuvo hijos, pero crió a muchos de los vasallos de Katô Kiyomasa.

Oda Nobuhide (1510-1551): *daimyô* de la provincia de Owari. Gran general con el sobrenombre del “Tigre de Owari”, quería lograr la unificación de dicho territorio, razón por la que estuvo en conflicto continuo con sus vecinos, el clan Saitô y el clan Imagawa. Antes de poder cumplir su objetivo, fue víctima de una enfermedad infecciosa y murió repentinamente.

Oda Nobunaga (1534-1582): heredero de Nobuhide. Derrotó a Imagawa Yoshimoto en Okehazama. Después, empezó a unificar el país mediante las armas, destruyendo a todos los que se le opusieron. Antes de llegar a cumplir su deseo de unificación, fue traicionado por Akechi Mitsuhide y murió en el Incidente de Honnôji.

Oichi (1547-1583): hermana pequeña de Oda Nobunaga. Se casó con Azai Nagamasa, pero después de su suicidio, volvió a su clan. Tras el Incidente de Honnôji, se casó con Shibata Katsuie, y junto con él se suicidó en el casillo de Fukui en Echizen. Se dice que era toda una belleza.

Ôtani Yoshitsugu (1559-1600): vasallo del clan Toyotomi. Sirvió al bando del Oeste en la batalla de

Sekigahara. Para ayudar a su mejor amigo, Ishida Mitsunari, ignoró su propia enfermedad y peleó, repeliendo al ejército de Tōdō Takatora, pero fue derrotado por el ejército de Kobayakawa Hideaki, que les había traicionado, por lo que se suicidó.

Ôtomo Yoshishige (1530-1587): vigésimo primer señor del clan Ôtomo. Su nombre era Sōrin. Hijo de Yoshiaki. Al principio tenía una gran fortuna, controlando seis provincias de Kyūshū, pero en la batalla de Takakigawa fue derrotado por el ejército de Shimazu perdiendo a una gran cantidad de sus vasallos, lo que le llevó a la ruina.

Ôuchi Yoshitaka (1507-1551): trigésimo primer señor del clan Ôuchi. Era el *shugo* de siete provincias, y su poder se extendía desde Chūgoku hasta Kyūshū. Tras la muerte de su heredero adoptivo, Harumochi, se dedicó exclusivamente a la literatura contribuyendo al desarrollo de la cultura japonesa. Se suicidó durante una revuelta causada por uno de sus vasallos, Sue Harukata.

Ryūzōji Takanobu (1529-1584): decimonoveno señor del clan Ryūzō-ji. Hijo de Chikaie. Apodado el “Oso de Hizen”, unificó los clanes de Muranaka y Mizugae y trabajó para expandir su territorio, llegando a controlar cinco provincias de Kyūshū y dos islas. Sufrió una gran derrota a manos del ejército de Shimazu y murió en la batalla de Okitanawate.

Saitō Dōsan (1494-1556): *daimyō* de Mino apodado la “Víbora”. Pasó de ser monje a comerciante de aceite, y luego entró al servicio de Toki Yoriaki, *shugo* de Mino, al que exilió para acabar convirtiéndose en señor de la provincia. Murió al perder en la lucha por el poder contra su hijo, Yoshitatsu.

Sakai Tadatsugu (1527-1596): vasallo del clan Tokugawa. Jefe de los Cuatro Reyes Celestiales de Tokugawa. Trabajó como tutor del señor del clan, Ieyasu. Después de que éste llegara a la mayoría de edad, reunió a las gentes del Este de Mikawa y participó en numerosas batallas. Su talento se ganó la admiración de Oda Nobunaga y de Toyotomi Hideyoshi.

Sakakibara Yasumasa (1548-1606): vasallo del clan Tokugawa. Uno de los Cuatro Reyes Celestiales de Tokugawa. Cabalgaba velozmente por los campos de batalla alzando una bandera con el símbolo de “nada”, y consiguió méritos de guerra en varias contiendas. En sus últimos años, diciendo “el que se pelee por el derecho a ser consejero, predice la ruina del país”, se retiró de su puesto como uno de los miembros del consejo de ancianos del *shōgun*.

Sanada Masayuki (1547-1611): tercer hijo de Yukitaka. Estratega excepcional del que Toyotomi Hideyoshi decía que era “falso y cobarde”. Engañó a Tokugawa Hidetada para que se detuviera en Shinano a mitad de camino de la marcha hacia Sekigahara a pesar de que Hidetada tenía un ejército de 38.000 soldados y él sólo unos pocos miles.

Sanada Nobuyuki (1566-1658): primogénito de Masayuki. Dado que se había casado con la hija de Honda Tadakatsu, uno de los vasallos del clan Tokugawa, en la batalla de Sekigahara sirvió al ejército del Este separado de su padre y de su hermano pequeño. Tras la batalla, siguió sirviendo al clan Tokugawa, y trabajó para que el clan Sanada continuara existiendo.

Sanada Yukimura (1567-1615): segundo hijo de Masayuki. De su exilio en la provincia de Ki, en la montaña Kudo, entró a servir en el castillo de Osaka. Durante el Sitio de Osaka, opuso una fiera resistencia al enorme ejército de Tokugawa a pesar de sólo disponer de unos pocos soldados. Su actuación en esa batalla le valió el elogio de “Sanada, el mejor soldado de Japón”.

Sanada Yukitaka (1513-1574): vasallo del clan Takeda. Procedente de Shinshū. Gracias a sus estrategias provocó la caída del castillo de Toishi en Shinano, que Shingen, el jefe del clan, no había podido conquistar, lo que hizo que alabara su buen juicio y se convirtiera en su consejero.

Satake Yoshishige (1547-1612): decimotercero señor del clan Satake. Heredero de Yoshiaki. Continuó con la última voluntad de su padre, consiguiendo la unificación de Hitachi. Fue enemigo del clan Hōjō y del clan Date, y cuando él mismo iba a la cabeza de sus tropas era temido como el “Pesado Demonio de la Justicia”.

Sen Rikyū (1522-1591): maestro del té del periodo Sengoku. Aprendió el camino del té de Takeno Jōō. Sirvió como maestro del té a Oda Nobunaga y a Toyotomi Hideyoshi, y trabajó para que el *wabi-cha* triunfara, pero

se enemistó con Hideyoshi, y fue obligado a suicidarse.

Sengoku Gonbei (1551-1614): vasallo del clan Toyotomi. Por sus esfuerzos durante la conquista de Awajishima, recibió 30.000 *koku* en la provincia de Awaji. Siendo la vanguardia de la conquista de Kyûshû, sufrió una gran derrota contra el ejército de Shimazu en la batalla de Hetsugigawa, razón por la cual le confiscaron sus territorios, aunque más tarde volvió al servicio del clan Toyotomi.

Sentôin (1524-1609): hija de Nagao Tamekage. Se llamaba Aya. Se casó con Nagao Masakage, con el que tuvo dos niños y dos niñas. Su marido murió ahogado en el lago Nojiri, pasando a depender de su hermano pequeño, Uesugi Kenshin, tomando el nombre de Sentôin. Su hijo, Kagekatsu, se convirtió en el hijo adoptivo de Kenshin.

Shibata Katsuie (1522-1583): vasallo del clan Oda. General apodado “ataque Shibata”, fue comandante supremo del ejército encargado de la conquista de la región de Hokuriku. Tras el incidente de Honnôji, peleó contra Hashiba Hideyoshi, siendo derrotado en la batalla de Shizugatake. Se suicidó en su castillo de Fukui.

Shima Sakon (1540-1600): vasallo del clan Tsutsui. Luego se convertiría en un *rônin*, contratado por un alto salario como mercenario en el castillo de Ishida Mitsunari. Fue un famoso general del que se decía que “era demasiado bueno para Mitsunari”. En la batalla de Sekigahara no siguió órdenes de nadie, y murió de forma heroica.

Shimazu Iehisa (1547-1597): vasallo del clan Shimazu. Cuarto hijo de Takahisa. Se dice que fue el fundador del clan Nagayoshi Shimazu. En la batalla de Okitanawate, ganó al ejército del Ryûzo-ji que tenía diez veces más soldados que el suyo. Frustró la conquista de Kyûshû de Toyotomi Hideyoshi. Murió repentinamente tras una audiencia con Toyotomi Hidenaga.

Shimazu Jisshinsai (1493-1568): décimo señor del clan Izaku Shimazu. Le confió el mando del clan Shimazu a su heredero, Takahisa. Compuso la canción *Iroha* y se ocupaba de la educación de sus vasallos. Sentó las bases que llevarían a la mayor prosperidad del clan Shimazu, y se dice que fue el responsable de su restauración.

Shimazu Takahisa (1514-1571): decimoquinto señor del clan Shimazu. Heredero de Tadayoshi. Siguiendo el consejo de su padre expandió sus territorios, consiguiendo la unificación de Satsuma. Abrazó la llegada de las nuevas armas, los arcabuces, y utilizó con frecuencia la diplomacia, sentando las bases que luego harían al clan Shimazu tan activo.

Shimazu Toshihisa (1537-1592): vasallo del clan Shimazu. Tercer hijo de Takahisa, fue el fundador del clan Hioki Shimazu. Resistió hasta el final contra el ejército que quería conquistar Kyûshû bajo el mando de Toyotomi Hideyoshi. Debido a que muchos de sus vasallos participaron en la rebelión de Umekita Kunikane, asumió la responsabilidad y se suicidó.

Shimazu Toyohisa (1570-1600): vasallo del clan Shimazu. Hijo de Iehisa (cuarto hijo de Takahisa). Acumuló méritos de guerra durante las invasiones de Corea. En la batalla de Sekigahara, fue la retaguardia durante la retirada de su ejército. Murió peleando contra los ejércitos de Honda Tadakatsu y de Ii Nagamasa.

Shimazu Yoshihiro (1535-1619): decimoséptimo señor del clan Shimazu. Segundo hijo de Takahisa. Acabó con los clanes de Itô y de Ôtomo, siendo un excelente general que guió al clan Shimazu hacia su época de prosperidad. En las invasiones de Corea derrotó al gran ejército de Mei, siendo temido como “*Guî Shîmânz*”.

Shimazu Yoshihisa (1533-1611): decimosexto señor del clan Shimazu. Heredero de Takahisa. Extendió sus tierras gracias a la ayuda de sus excepcionales hermanos pequeños, consiguiendo el control de prácticamente todo Kyûshû, pero fue derrotado durante la conquista de Kyûshû de Toyotomi Hideyoshi, quedándose sólo con el control de la provincia de Satsuma.

Shimizu Muneharu (1537-1582): vasallo del clan Môri. Señor del castillo de Takamatsu. Se resistió con firmeza al ejército encargado de la conquista de Chûgoku mandado por Oda Nobunaga, pero no pudo resistir la “inundación” de Hashiba Hideyoshi y fue derrotado. Negoció las condiciones para que los soldados de su castillo se salvaran, y se suicidó.

Sôgô Kazumasa (1532-1561): vasallo del clan Miyoshi. Cuarto hijo de Miyoshi Motonaga. Fue el heredero del clan Sogô, y se convirtió en el señor del castillo del mismo nombre. Gran general que fue apodado “Demonio Sogô”. Durante una peregrinación al Arima, Gongen se cayó del caballo y murió.

Sue Takafusa (1521-1555): vasallo del clan Ôuchi. Hijo de Okifusa. Se le consideraba “un general

samurái sin rival en Shikoku”. Obligó a suicidarse al señor del clan, Yoshitaka, poniendo en el poder a Ôtomo Harue, que fue su marioneta. En la batalla de Itsukushima perdió contra Môri Motonari, y se suicidó.

Suwa-hime (1530-1555): hija de Suwa Yorishige. Concubina de Takeda Shingen, madre de Katsuyori. Tras la muerte de Yorishige, que estaba enemistado con los Takeda, se convirtió en la concubina de Shingen. En un principio, Shingen tenía la intención de que los hijos que tuviera con Suwa-hime fueran los herederos del clan Suwa.

Tachibana Dôsetsu (1513-1585): vasallo del clan Ôtomo. Señor de los cuatro castillos de los Tachibana. Tenía dificultades para caminar tras ser alcanzado por un rayo, pero logró sobreponerse y trabajó como la vanguardia del ejército de Ôtomo, ganándose el sobrenombre de “Demonio Dôsetsu”. Fue un gran general que pasó su vida en el campo de batalla.

Tachibana Ginchiyo (1569-1602): hija de Tachibana Dôsetsu, se convirtió en la heredera del clan y señora del castillo de Tachibana, tras lo cual se casó con Tachibana Muneshige. Orgullosa del valor que había heredado de su padre, se dice que mientras Muneshige estaba alejado peleando en Sekigahara, ella misma dirigió a un grupo de soldados y defendió su castillo.

Tachibana Muneshige (1567-1642): vasallo del clan Ôtomo. Hijo de Nakahashi Jôun. Se casó con la hija de Tachibana Dôsetsu. Toyotomi Hideyoshi lo consideraba “el más leal y valiente de Kyûshû”. En la batalla de Sekigahara sirvió al ejército de Oeste y tras la derrota fue degradado de rango, aunque después recuperó sus territorios.

Taigen Sessai (1496-1555): vasallo del clan Imagawa. Trabajaba como general y estratega. Entre otros logros, derrotó al ejército de Oda en la batalla de Azukizaka y participó en la formación de la Alianza Kai-Sagami-Suruga. Fue un valioso apoyo de su señor en la diplomacia, los asuntos militares, la economía, la cultura y al gobierno.

Takahashi Joûn (1548-1586): vasallo del clan Ôtomo. Señor del castillo de Iwaya, en Chikuzen. Segundo hijo de Yoshihiro Akimasa. Un general equiparable a Tachibana Dôsetsu. Luchó contra el ejército de Shimazu de 50.000 hombres con sólo setecientos, y sufrió una honorable derrota tras acabar con una gran cantidad de soldados enemigos.

Takeda Katsuyori (1546-1582): *daimyô* de Kai. Cuarto hijo de Shingen. Tras heredar el control del clan extendió sus territorios mediante la fuerza, pero tras la derrota total de la batalla de Nagashino, el clan se colapsó completamente. Fue acorralado por el ejército de Oda, y se suicidó en la montaña de Tenmoku.

Takeda Nobushige (1525-1561): segundo hijo de Nobutora. Excelente tanto en las artes como en la guerra, era muy popular, y trabajó como vicecomandante de su hermano mayor Shingen. En la batalla de Kawanakajima luchó con fiereza protegiendo el cuartel general, y murió en batalla. En años posteriores, sería recordado con alta estima como “un general de verdad”.

Takeda Nobutora (1494-1574): *shugo* de Kai. Subyugó Kai pero su gobierno tiránico provocó que su heredero, Shingen, lo exiliara a Suruga. Se dedicó a vagar por otras tierras, y nunca regresó a Kai.

Takeda Shingen (1521-1573): *shugo* de Kai. Hijo mayor de Nobutora. Se opuso al gobierno despótico de su padre, al que exilió, erigiéndose como señor del territorio. Comandaba una poderosísima caballería, y su capacidad de adaptarse a cualquier cambio de situación dio grandes problemas a Oda Nobunaga. Se le llamaba el “tigre de Kai”.

Takenaka Hanbei (1544-1579): vasallo del clan Saitô. Tomó el castillo de Inabayama, perteneciente al jefe de su clan, con sólo dieciséis soldados. Hashiba Hideyoshi confiaba en extremo en su excepcional genio, y lo hizo su estratega. Sirvió en la conquista de Chûgoku por Hideyoshi, pero durante la campaña murió por enfermedad.

Tokugawa Ieyasu (1542-1616): fundador del *bakufu* Edo. Hijo de Matsudaira. Se independizó tras la batalla de Okehazama. Se alió con el clan Oda, y tuvo una relación de vasallaje con el clan Toyotomi, dentro del cual llegó a tener gran influencia. Tras su victoria en la batalla de Sekigahara, se convirtió en *shôgun*.

Toyotomi Hidenaga (1540-1591): hermano pequeño de diferente padre de Hideyoshi. Como mano derecha de su hermano mayor, contribuyó a su supremacía. Era amable y popular, y trabajó como mediador en negociaciones de Hideyoshi con otros *daimyô*. Hideyoshi se vio afectado por su temprana muerte más que por la de

cualquier otro general.

Toyotomi Hidetsugu (1568-1595): vasallo del clan Toyotomi. Hermanastro mayor de Toyotomi Hideyoshi, hijo de Miyoshi Yoshifusa. Hideyoshi le permitió tener el cargo de *kanpaku*, pero por su comportamiento tan conflictivo se le llegó a llamar el “*kanpaku* brutal”, y fue obligado a suicidarse acusado de traición.

Uesugi Kagekatsu (1555-1623): señor de Yonezawa, en Dewa. Hijo de Nagao Masakage. Se convirtió en el hijo adoptivo de Uesugi Kenshin. Tras su muerte, ganó en el conflicto interno por la sucesión del clan y se convirtió en el heredero. En la batalla de Sekigahara sirvió al ejército de Oeste, y peleó contra los ejércitos de Mogami y de Date.

Uesugi Kagetora (1554-1579): séptimo hijo de Hôjô Ujiyasu. Partió hacia Echigo con motivo del establecimiento de la alianza Etsusô, donde se convirtió en el hijo adoptivo de Uesugi Kenshin. Tras la muerte de Kenshin, sucumbió durante un conflicto interno por el control del clan en el que luchó con su hermanastro pequeño, Uesugi Kagekatsu.

Uesugi Kenshin (1530-1578): *daimyô* de Echigo. Segundo hijo de Tamekage. Uesugi Norimasa le cedió el control de las tierras de Kantô, tras lo cual tomó el nombre de Uesugi. Su bandera estaba decorada con el símbolo de Bishamonten, y era temido como un dios de la guerra por su velocísima manera de montar a caballo. Le apodaban el “Dragón de Echigo”.

Ukita Hideie (1572-1655): vasallo del clan Toyotomi. Heredero de Naoie. Tenía el favor del señor del clan, Hideyoshi, y formó parte del Consejo de los Cinco Regentes pero debido a un conflicto interno, perdió a la mayoría de sus vasallos jefes. Durante la batalla de Sekigahara sirvió al ejército del Oeste, y tras la batalla fue exiliado a la isla de Hachijô.

Usami Sadamitsu (1489-1564): vasallo del clan Uesugi. Se dice que fue el fundador de la escuela de tácticas estilo Echigo. Durante el conflicto con Jôjô Sadanori estuvo de parte de los Jôjô, pero tras la muerte de Sadanori, volvió al servicio de los Uesugi. Trabajó en asuntos relativos al gobierno, pero mientras jugaba en un barco con Nagao Masakage murió ahogado.

Yamagata Masakage (1530-1575): vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Al igual que su hermano mayor, Obu Toramasa, iba completamente vestido de rojo. Aconsejaba en todo a Shingen, el señor del clan, desde asuntos de gobierno interno, a temas del ejército o de la diplomacia. Murió acribillado en la batalla de Nagashino.

Yamamoto Kansuke (1493-1561): vasallo del clan Takeda. Practicante del *bushidô*, trabajó como estratega del señor del clan, Shingen. En la cuarta campaña de la batalla de Kawanakajima, aceptó la responsabilidad de que su “estrategia del pájaro carpintero” fuera descubierta por Kenshin, y murió en batalla.

Yamanaka Shikanosuke (1545-1578): vasallo del clan Amago. Se dice que durante la luna nueva, juraba “A mí, el Sutra de Kannon...”. Trabajó para proteger a Amago Katsuhisa y restaurarlo como jefe, pero su castillo de Kôdûki en Harima fue conquistado por el ejército de Môri, y fue asesinado mientras lo escoltaba camino de Aki.

Yoshi-hime (1548-1623): hermana menor de Mogami Yoshiaki. Se casó con Date Terumune. Tenía una personalidad tan violenta que la llamaban la “Princesa Demonio de Ôshû”. Dio a luz tanto a Masamune como a Kojirô pero odiaba y despreciaba a Masamune por tener un solo ojo, hasta el punto de que intentó envenenarlo.

2. Glosario de términos informáticos

Beat'em up: también llamados *brawler*, son un subgénero de los juegos de acción donde el combate es de tipo melé, es decir, el jugador tiene que luchar contra gran cantidad de enemigos de limitada habilidad. Para saber más de este género.

Captura de movimiento: llamada *motion capture* en inglés, se refiere a una tecnología para la creación de gráficos por ordenador. En ella, los movimientos y expresiones de personas reales son capturados por el ordenador mediante diversas técnicas, con el objetivo de utilizarlos como base para crear a los personajes y sus ademanes.

CG: siglas de *computer graphics*. Nombre genérico que se le da a los gráficos creados por ordenador.

Gráficos: término que se refiere a la representación por ordenador de los elementos visuales del videojuego, principalmente los escenarios y los personajes. El modelado de ambos puede ser plano o en dos dimensiones (2D) o con volumen o en tres dimensiones (3D). Dentro de los gráficos se incluyen aspectos como el texturizado de los elementos o el diseño de las escenas cinemáticas.

Hack and slash: juegos de combate donde las peleas se hacen con armas blancas y no de fuego.

HDR: *High Dynamic Range*. Se refiere a una técnica de renderizado 3D (procesado de imágenes de tres dimensiones en ordenador) que afecta sobre todo a la luminosidad de las imágenes que aparecen en la pantalla: permite que haya zonas muy iluminadas y muy oscuras y que los detalles se vean claramente en ambas situaciones.

Jugabilidad: la jugabilidad es un término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos.

Novela visual: ビジュアルノベル(*visual novel*), el término se refiere a un tipo de videojuego surgido a mitad de la década de los años noventa en Japón cuando hubo varios artistas de *anime* que pasaron a trabajar en la industria del videojuego. Estos juegos tienen tres elementos principales: los fondos genéricos y estáticos; varios modelos en 2D con distintas expresiones de los personajes, que irán cambiando según lo requiera la situación; los cuadros de texto, que contienen tanto descripciones del ambiente como diálogos entre los personajes y el jugador, a quien se le plantearán alternativas en momentos decisivos de la historia que le permitirán desarrollar la aventura.

Ordenadores personales multimedia: término que se utiliza para referirse a ordenadores personales que ya incluían el uso de una disquetera y, por tanto, permitían la utilización del CD-ROM, con lo que ello implica en el aumento de la cantidad de datos a manejar. El primer ordenador de este tipo fue lanzado al mercado en 1984.

Parámetro: en un videojuego, se entiende como parámetro a la definición de las características concretas asociadas a los personajes o escenarios expresadas mediante un valor numérico.

Power up kit: abreviados como PK, el término se refiere a una versión extendida del videojuego original que suele venderse un tiempo después, incluso años más tarde, a la primera versión del juego comercializada. Es un tipo de sistema utilizado especialmente en los videojuegos del género simulador.

Scattering: también llamado *light scattering*, es una técnica muy relacionada con el renderizado HDR que permite dar realismo a fenómenos naturales (nubes, niebla, lluvia...) mediante el cálculo preciso de la luminosidad de una imagen.

Simulación económica: llamados en inglés *economic simulation games* o *tycoon games*, se refieren a un subgénero dentro de los simuladores en el que el objetivo es ganar el mayor dinero posible aplicando estrategias de negocio existentes en el mundo real, normalmente a través del uso de recursos y la compraventa de productos.

Simulador histórico: el género “simulador histórico” nace con la salida del juego de Koei *Battle of Kawanakajima* el 26 de octubre de 1981 y se engloba dentro de la categoría más amplia de los “simuladores”, como una evolución de los “simuladores de guerra”.

Sistema sandbox: género donde el jugador posee libertad de decisión sobre las opciones disponibles, ya sea un mapa abierto o compartimentado.

Walkthroughs: un *video walkthrough*, o *walkthrough* se refiere a un vídeo que recoge la partida de un jugador en tiempo real. Esta partida es grabada directamente desde la pantalla mediante uso de programas específicos, y suele subirse a sitios web de difusión de vídeos (YouTube y en menor medida Vimeo). El objetivo de estos *walkthroughs* es ayudar a otros jugadores indicándoles cómo superar partes difíciles, mostrar la habilidad del propio jugador o simplemente, enseñar cómo es el videojuego.