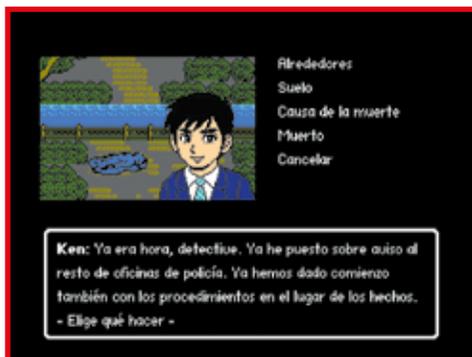




# Shinyuden

# Japón, más cerca

Hoy, en Españoles por el Mundo, nos adentramos en uno de los barrios más dinámicos de Tokyo. Los chicos de Shinyuden hacen de cicerones y nos presentan un perfecto menú de arcades, plataformas y aventuras que no olvidaremos en mucho tiempo.



» [Retro Mystery Club] ¡Da rienda suelta a la Jessica Fletcher que llevas dentro!



» [Retro Mystery Club] A Ken le gusta Tamami: no puede faltar el componente japromántico.



» [Retro Mystery Club] Además de divertirse con la trama y de servirte para aprender o refrescar detalles culturales de la vida cotidiana en Japón, RMC te va a dar mucha HAMBRE.

más suerte, al castellano. Quién nos iba a decir entonces que en los felices años veinte íbamos a disfrutar de juegos nuevos, secuelas o continuaciones de aquellas aventuras, contruidos a partir de las mismas mecánicas, con gráficos de ilustradores de la época, y que los íbamos a tener indistintamente en castellano o inglés.

Esta es la propuesta de *Retro Mystery Club Vol.1: The Ise-Shima Case*, de los estudios japoneses Happy-meal y ESQUADRA, y que Shinyuden se ha encargado de localizar a los dos idiomas más hablados en el hemisferio occidental. El caso de Ise-Shima es la primera parte de una saga (en Japón ya han aparecido dos episodios más, para PC y Switch) en la más pura tradición de las visual novels de género negro de ocho bits, juegos de investigación-sobre-raíles que fueron muy populares entre los



**N**o hace muchos años (o quizá sí, puede que hayan pasado dos o tres lustros) un servidor esperaba con ansia las noticias sobre nuevos parches de juegos japoneses. Primero, excitado cuando Emulatrónica se hacía eco de la publicación de alguno, luego frecuentando las páginas en las que auténticos frikis, concienzudos y dedicados, anunciaban que habían liberado la traducción de alguna oscura aventura o RPG de Famicom, MSX, Super Famicom o PC Engine al inglés, o, con mucha





» *Heroes Trials* en PC y consolas, primer trabajo de Shinyuden.



» Luis García en Ome, un paraíso en el que encontrar las esencias.

usuarios de Famicom, NEC PCxx o MSX en la década de 1980.

En esta entrega tendremos que dar con un asesino y con el origen de una misteriosa perla en el Parque Nacional de Ise-Shima, un paraje de lo más pintoresco troquelado por rías, peñascos, bahías y ramen shops que Kiyokazu Arai, ilustrador de la revista Famitsu, retrata con unos adorables gráficos de inspiración netamente 'famicomera': si nos dejamos llevar, no parece que estemos frente a un PC, sino que casi sentimos entre las manos el pad de la primera consola de cartuchos de Nintendo. La magdalena de Proust aplicada a los videojuegos, como acertadamente expresaba el maestro John Tones.

Cabe destacar que Shinyuden es el proyecto de Luis García Navarro, que junto a otros gaijines se empeñó en establecerse como un desarrollador de videojuegos occidental en Japón, y que con el tiempo se ha reorientado como publisher de juegos japoneses en Occidente. Él mismo nos lo cuenta así: "fundé la empresa en 2018, con los ahorros de toda una vida después de haber trabajado desde 2006 con Square Enix en el equipo de localización al castellano

de los *Final Fantasy* desde Tokio. Mi sueño de joven era poder trabajar en esta saga de JRPGs, por eso vivo en Japón, pero durante el proceso de traducción de *FFXV* me picó el gusanillo por desarrollar juegos como estudio indie independiente. Con más amigos apasionados de Japón, residentes en el país, nos juntamos y sacamos al mercado un juego multiplataforma que homenajeaba a *Ys* y a *Zelda*, *Heroes Trials*. Para publicar el juego fuera de Japón contamos con la ayuda de Ratalaika Games y descubrí el mundo del publishing y las licencias. Fue entonces cuando decidí reconvertir a Shinyuden de



**Hemos apostado fuertemente por el indie español para publicarlo en Japón, y por juegos japoneses de estética retro para lanzarlos en todo el mundo**

**Luis García Navarro**

desarrollador a publisher, sobre todo para dar salida a una gran cantidad de juegos occidentales que querían estrenarse en Japón".

Prosigue Luis: "[en cinco años] hemos apostado fuertemente por el indie español para publicarlo en Japón, y por juegos japoneses de estética retro para lanzarlos en todo el mundo. El último que hemos traído a Japón es *Minabo* (llamado *Mai Daikon* en Japón), [mientras que] *Retro Revengers* y *Retro Mystery Club* son nuestras apuestas más fuertes hasta el momento para publicar en occidente.

[Además, como] vengo del campo de la localización, empresas como SEGA o Square Enix trabajan con nosotros para la traducción de triples A al castellano, y Selecta Visión nos confía animes como *Guardianes de la Noche*, *Naruto Shippuden*, etcétera". Solo hay que ver el vídeo promocional de Shinyuden, en el que Luis y sus compañeros muestran su cuartel general en Akihabara y su santuario en Ome, para darse cuenta del cariño y de la sabiduría que hay detrás de sus productos: colecciones de juegos, mangas y figuritas, legos, maquetas de Tamiya y un buen surtido de consolas clásicas y de recreativas en las que inspirarse. ▶



El refugio de Ome en el que los miembros de Shinyuden buscan encontrarse con las musas.



» Los miembros del estudio no dudaron en hacer un particular cosplay para la presentación de *Minabo* en Japón.



¡El Gran Oni de los Triple A, GOTA, sobrino de GOTY; os ha arrastrado a este mundo!

» [Retro Revengers] La introducción de *Retro Revengers* es muy gamberra (en todos los sentidos).

► *Retro Revengers*, el otro juego al que hace referencia Luis, es un arcade diseñado por un grupo de streamers japoneses, ii otona-tachi, y desarrollado por el estudio japonés Alex. El título original es *ii otona-tachi no daibouken*, literalmente, 'La gran aventura de ii otona-tachi', y la historia de cómo nuestros protagonistas acaban dentro de un videojuego está narrada en una graciosa 'cinemática' inicial. Llegó a los usuarios occidentales de PC y Switch el 14 de septiembre.

Con un innegable sabor añejo, estamos ante un artefacto de acción trepidante que exige buena puntería y que cuenta con musicote de Manami Matsumae, extrabajadora de Capcom y compositora de las melodías de *Megaman* (1987), *UN Squadron* (1989), *Dynasty Wars* (1989), *Merces* (1990), *Magic Sword* (1990) o del más reciente *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014).

La primera impresión nos trae reminiscencias del *Comando Quatro* de Gamesoft

(Zigurat, 1989), por aquello de que tenemos que manejar a varios sujetos atrapados en otra dimensión, o del primer *Hebereke/Ufouria* (Sunsoft, 1991), con el que comparte también el punto de partida de tener distintos personajes con sus propias armas, y enemigos de final de fase cuyos patrones tendremos que memorizar. Pero según ahondamos en el juego nos damos cuenta de que hay más: entre los poderes de algunos de nuestros streamers están el doble salto, el triple salto propulsado por pedos (literalmente, el personaje necesita mucha fabada para desplazarse) o la posibilidad de alterar la gravedad como en el *GraviBots* de Denis Grachev (RetroSouls, 2014), para alcanzar partes del mapeado a las que de entrada no podemos llegar. Así que no es todo disparar, sino que además hay que apuntar, buscar



» [Retro Revengers] Encontrar todos los tesoros ocultos puede llevarnos un tiempo.

una salida, encontrar cofres escondidos y aprovechar las cualidades de cada uno de los youtubers nipones a los que damos vida.

Y ya a lo largo de octubre aparecerá en castellano (y en inglés, francés, italiano y alemán) otro título que el publisher de Akihabara quiere compartir con los jugadores de este rincón del planeta: *Rising Dusk*, de Studio Stobie.

Nos dicen en la nota de prensa que su estética está inspirada en las películas de los estudios Ghibli, y solo puedo decir que es PRECIOSA.



» [Retro Revengers] Solo podremos continuar la partida si recogemos suficientes bonus.



[Rising Dusk]  
¡Atrapan a ese mapache ladrón!





» [Retro Revengers] ¡Busca cofres en sitios aparentemente inaccesibles!

## CONTENIDO PATROCINADO



» [Rising Dusk] Podemos volver una y otra vez sobre fases que ya hemos pasado para intentar mejorar nuestro desempeño.

» [Rising Dusk] El diseño de los enemigos es un pasote. A ese pie se le mata como a la araña de *Limbo*.



Amén de que la mecánica del juego mole, una de las razones por las que engancha, lo que nos invita a pasar una fase tras otra, es descubrir nuevos escenarios, nuevos diseños, nuevos gráficos. Hablamos de un juego que es una mezcla de plataformas y de juego de lógica, en el que nos enfrentamos a multitud de lindísimos (y a veces terroríficos) yōkai que actúan como obstáculos o como enemigos. El elemento innovador que incorpora y lo que nos hará estrujarnos las meninges, son las 'moneditas', el típico bonus que cualquier jugador identifica inmediatamente como una recompensa.

En *Rising Dusk* no se trata de coger las monedas sin más, sino que tenemos que llevar la cuenta de las que hemos atrapado porque, en función de la cantidad concreta que tengamos, podremos abrir puertas o condenar el camino. En ocasiones hay que volver atrás para recolectar más, otras veces hay que hacer complicadas cabriolas para evitarlas, puede que incluso tengamos que correr detrás de un mapache que nos ha robado una, o perseguir a otra a la que han salido patas. Y hay giros inquietantes detrás de cada rincón del juego...

Deberemos aunar habilidad, reflejos y reflexión para superar cada una de las (cortas) fases que podemos afrontar en el orden que escojamos desde un mapa, al estilo de *Cuphead*, y todo ello usando solo la cruceta y un botón de salto, porque no hay disparos ni objetos que transportar a otras localizaciones: solo podremos empujar algunas plataformas. *Rising Dusk* a veces recuerda a *Braid* (Number None, 2008), como si *Braid* transcurriera por los escenarios oníricos del *Genpei Tōma Den* de Namco (1986). ¡Infinitas gracias a Shinyuden por descubrirnos esta(s) joyita(s)! ★



» [Rising Dusk] Nuestra sombra puede dar tanto miedo como los yōkai que nos salen al paso.