



Análisis Shenmue I & II

En el año 2015, muchos seguidores de la aventura dirigida por Yu Suzuki tuvieron la respuesta a sus plegarias. Shenmue III se anunció en plena conferencia de Sony en el E3 de aquel año. Es cierto que el título se anunció bajo un proyecto de [kickstarter](https://www.kickstarter.com/), consiste en una parte de financiación recaudada por personas, una que cumplió los requisitos mínimos en tan solo unas horas, algo inaudito.

Los asistentes a la conferencia en el auditorio de Los Ángeles se quedaron ensimismados. Más aún, cuando vieron que estaba allí el propio creador de la franquicia. Mientras tanto, nos ha llegado unas versiones a las consolas de actual generación de las obras originales, Shenmue I & II. Unos juegos que siguen siendo igual de míticos y que sirven para amenizar la espera.

UNA HISTORIA DURA, PERO REAL

La historia de estos juegos **es algo que podría haber pasado**, y pudo ser así en

aquellos años. Estos títulos nos trasladan a Japón, entre mediados y finales de la década de los 80. *Ryo Hazuki* es un joven de 18 años que llega a su casa, un dojo que lleva su padre. Todo cambia cuando lo encuentra rodeado de unos hombres, liderados por un misterioso luchador chino llamado *Lan Di*. Tras unas palabras, este mata al padre de Ryo y entonces es cuando empieza la aventura, tendremos que acompañar al joven, encontrar la forma de hallar a Di, y así conseguir su venganza, ya que él ve a su padre como inocente en todo esto.



Si nos paramos a pensar en los elementos básicos que contienen esta historia todo es, o puede ser muy real. La antigua y persistente rivalidad entre estos dos países asiáticos, la venganza como medio para lograr la calma y paz interior e incluso la época en la que está ambientado el título. **Todo parte de una base real, eso lo podemos notar en muchos aspectos, como en su mundo.**

Hay que decir que Shenmue II continuaba esa historia, pero todos los que jugaron saben que no estaba bien acabada, dejaba muchos cabos sueltos, algo que no se pudo terminar porque pasó lo que todos sabéis...

UN MUNDO QUE SENTÓ BASES

Si bien Shenmue no nos trajo lo que a día de hoy conocemos como un *sandbox* o mundo abierto, **si que fue él que dio los primeros pasos**. Cuando salíamos por primera vez de la finca, teníamos algunos distritos a nuestra disposición, algo impensable en aquella época. Todos los que pudieron disfrutar de estas innovaciones en su tiempo quedaron muy asombrados. No es para menos, en unos años en los que la transición del 2D al 3D ya estaba asentada, esto tampoco **era algo que se había visto, y mucho menos en esta escala**.

Esto nos da más opciones

Todas estas innovaciones, nos daban la posibilidad de hacer otras tareas, perdernos por el mundo o pasar meramente el rato. Para empezar, otra de las particularidades en la que estos juegos fueron pioneros, fue el cambio en el horario. A medida que pasábamos



el tiempo pasaba mientras jugábamos en la vida real, pero es que también lo hacía dentro del juego. Esto significa que habrá algunas actividades, y **algunos**

recintos donde no podremos entrar a partir de una hora en concreto. Porque esa es otra cuestión a tener en cuenta, podremos adentrarnos en muchos lugares. **Nunca antes habíamos visto un juego así en ese aspecto, era realmente rompedor.** También debemos tener en cuenta que las misiones secundarias son variadas y curiosas. Es cierto que hay algunas que son meramente de recaderos, pero hay que ver que era algo que no se había inventado, **era por entonces una buena forma de explorar el mapeado.**

Minijuegos muy bien implementados

Mientras vamos por la ciudad, podemos ir probando minijuegos muy curiosos. Algunos de ellos son los clásicos dardos, también tenemos la **típica máquina tragaperras**, etc. Por otro lado, tampoco faltarán las recreaciones de algunos videojuegos **clásicos de** la época de la gran **SEGA Mega Drive**, todo una delicia, pues eso está muy bien recreado.

Un sistema de lucha heredado de Virtua Fighter

Esta faceta en la jugabilidad, es algo que no lo han querido esconder nunca los creadores. A medida que avanzamos en los juegos tendremos que luchar. Para esto, **decidieron basarse en un sistema de lucha muy similar al de la franquicia Virtua Fighter.** Esto lo notaremos en las dos entregas, **aunque cuando más se luce es en el segundo juego**, que estaba un poco más pulido y donde teníamos también más acción. Una buena decisión, pues si tienes algo ya bueno de otra *ip* cercana, para que arriesgarse. Puede que a día de hoy parezca un poco arcaico, pero hay que tener en cuenta que son títulos originalmente de final de los 90, y principio de los 2000, **puede decirse que jugablemente no han envejecido bien, aunque tampoco son injugables, todo hay que decirlo.**

PODRÍAN HABER LLEGADO MUCHO MEJOR

Sabiendo los títulos que son, las ganas que le tienen algunos a la secuela y teniendo en cuenta que son videojuegos muy enriquecedores en general, pienso que estas versiones de las dos entregas de Shenmue deberían haber llegado mucho mejor. Personalmente no lo veo un desastre como he leído por ahí, **pero nos encontraremos con cinemáticas en la que los personajes aparecen con la cabeza un poco cortada por ejemplo, un sonido muy mejorable para los tiempos que corren, y encima nos llegan sin traducir a nuestro idioma.** Algo que ya pasó en su lanzamiento original, pues nunca nos llegaron como debería.



El final de SEGA en el hardware

Hablamos de una franquicia que supuso la quiebra de SEGA como desarrollador de hardware, es decir, de consolas. La *Dreamcast* supuso la última creación en este terreno de la compañía nipona, y también el abandono obligado como principal competidor. **Se cree que estos títulos alcanzaron unos costes de unos 70 millones de dolares, una cifra desorbitada para la época, y actualmente también puede decirse que es una importante suma.** Encima

de eso, los título no vendieron lo que esperaban, así que no les quedaron más remedio que abandonar la creación y desarrollo de consolas.

¿QUÉ DEBEMOS ESPERAR DE SHENMUE III?

No es por aguarle la fiesta a algunos, pero siendo sincero, tras haber visto el mejorable trabajo que han hecho con estos ports, no me esperaría mucho de la esperadísima tercera entrega de la saga. Siendo muy optimistas, yo esperaría un juego con algunos cambios en lo técnico, un poco más actualizado en lo jugable, pero poco más. Las noticias sobre el título han llegado a cuentagotas, hace ya tiempo que no aparece en una gran feria, [cosa que antes no pasaba](#).

Habiendo dicho esto, podríamos decir que los ports de Shenmue sirven más bien para recordar estos míticos juegos, o también para conocer que todos aquellos que no conocieran la historia, lo hagan de primera mano. Es una pena que unos juegos que han significado tanto, nos hayan llegado en un estado tan mejorable.