

Reseña de la Revista: Sengoku Basara n°1

Traducción de Erendis/Corrección de Angel Infernal (Octava no Fansub) del artículo publicado del blog "Raindrops and Daydreams" (<http://www.raindropsanddaydreams.co.uk/2013/05/magazine-review-sengoku-basara-magazine.html#more> día 3/5/2013).



“Por fin, recibí mi copia de la primera edición de **Sengoku Basara Magazine**, que salió el 27 de abril de 2013 por un considerable precio de 2,400 ¥. Se había anunciado como una publicación que seguro sería apreciada por los coleccionistas, pero no me había dado cuenta de lo difícil que iba a ser el conseguirla. ¡No sería sorprendente que lanzasen una segunda tirada dada la rapidez con que desapareció de las tiendas en línea! Animate, e-Capcom, Amazon, HMV Japan, Rakuten y Hobby Search Japan se quedaron sin stock, y por lo que se puede ver, Amazon Marketplace sería la mejor opción para cualquier persona que todavía buscara una copia fuera de Japón. Será mejor que tengan cuidado y hagan la petición previa de la segunda edición con tiempo de sobra.

La revista es pequeña para los estándares japoneses - aproximadamente el mismo tamaño que Shounen Jump, sólo que mucho más delgado, unas 122 páginas. Viene con la Mame Sengoku Basara, Mame de Date Masamune, junto con un especial Showgeki Basara Talk Masamune y Kojuurou No Maki Vol. 1 CD presentado por Nakai Kazuya (Date Masamune)

y Toshiyuki Morikawa (Katakura Kojuurou). El CD contiene tres obras de teatro (incluyendo una dramatización "en vivo") y los saludos de apertura / cierre de los dos *seiyuu*. No he tenido la oportunidad de escucharlo todavía.

En términos de la propia revista, la totalidad de la publicación gira en torno a Masamune (¿Acaso no era obvio por la portada?). La característica principal es una entrevista exclusiva con el productor Hiroyuki Kobayashi (KobaP) y director Makoto Yamamoto sobre el tema de Sengoku Basara 4.

He tratado de cubrir la primera entrevista con tanta profundidad como me fue posible en tan poco tiempo. Por favor, tengan en cuenta que no soy nativo con un título de historia en la era Sengoku. En otras palabras, podría cometer errores, y mis propios enfoques personales afectarán a la interpretación del texto - como mi costumbre de engancharse a detalles insignificantes, tratando de convertirlos en pistas.

Una de las cosas más importantes en la revista es que indica con claridad que el veterano *seiyuu* Ikeda Shuichi (Char Aznable de Kidou Senshi Gundam) era el narrador del tráiler y también formaba parte del nuevo miembro del elenco, a pesar de que la mayoría de las personas ya le habían reconocido por su distinguida voz, pero no se había hecho la confirmación oficial hasta ahora.

KobaP se negó a decir si las palabras que Ikeda lee en el tráiler pertenecían a un nuevo guerrero (general) o algo acerca de su significado, sólo afirmó que eran "las líneas de un personaje". Es posible leer su respuesta de dos maneras: pudo simplemente negar que el personaje podría ser descrito como un "bushou" (un término de uso frecuente y específico para un jefe militar o señor de la guerra), no necesariamente que fuera un nuevo personaje. Otra interpretación es que el personaje que habla de las líneas en el juego fuera un personaje ya existente en lugar de uno de los recién llegados. Para evitar dudas, debo señalar que la serie Sengoku Basara a menudo se refiere a todos los personajes como "bushou", incluso aquellos que históricamente no habrían dirigido ejércitos o luchado directamente. Aunque no creo que esta especulación salvable nos llevará a algún lugar en esta ocasión.

La entrevista es larga pero, curiosamente, carente de indicios sólidos; e incluso llega a ser satírica, dejando un rastro de pistas para que los aficionados traten de descifrarla por su cuenta. Personalmente creo que todavía habría pistas que deducir en las palabras pronunciadas en el tráiler:

"El periodo Muromachi se ha extendido por un tiempo, el calor ya se ha perdido...
¡El mandato final de mi Emperador ofrenda este mundo inerte al Cielo!
¡Cálido Aliento! ¡Trae una nueva era que satisfaga tus deseos!"

El tráiler también contenía dos frases "yojijukugo" (CAPCOM utiliza el término de "palabras clave"), que se dice que son claves para los temas de **Sengoku Basara 4**. Hay un breve análisis de uno de ellos en el artículo:

"Sengoku Basara 3 se centra en el tema de la batalla de Sekigahara. Esta vez, ("Sengoku Génesis"/"Orígenes") se eligió como palabra clave 'Sengoku Sousei' para dar un sentido de la construcción de la era Sengoku desde el principio. La expectativa es que el historia del período Sengoku está empezando de nuevo..."

Sobre la otra "palabra clave", "Shinshou Totsunyuu" ("Inmersos en un nuevo capítulo"), no se da ninguna otra explicación.

Otra cosa que la entrevista contenía es el texto japonés para la parte final del *teaser*, que no se muestra en el tráiler. Esto puede ser insignificante, pero tiene algunas opciones poco habituales *kanjis* elegidos deliberadamente para las palabras Ikeda. *Konpaku* - la palabra que he traducido como "alma" - sin duda no suele leerse como *inochi* ("vida"). La palabra "amigo" se sustituye por un carácter diferente también, y aunque mantiene el significado de "amigo" es una manera un poco menos íntima/afectiva para describir el vínculo entre dos personas, la palabra más cercana en inglés es *peer* (castellano: compañero/camarada). ¿Es ésta una pequeña pista acerca de la relación del que habla con la persona a la que se está dirigiendo? Estoy intentando capturar los matices en inglés (castellano); por ejemplo, se podría sugerir que son "camaradas/compañeros de armas" o de una persona con un camino/recorrido vital similar en vez de un "amigo" literal.

La traducción original, basado en el discurso: "*Muéstrame, amigo mío! ¡El brillo de lo que anhelas... la fugacidad de una vida en juego (arriesgada)...!*"

La nueva versión ahora la redacción precisa ha sido revelado: "*¡Recréame, compañero mío! ¡El brillo de lo que anhelas... el parpadeo de un alma en juego (arriesgada)...!*"

Voy a resumir algunos otros puntos clave que pueden (o no) ser significativos. No voy a traducir cada palabra de la entrevista una gran parte de ella es demasiado vaga, y repite las observaciones presentadas. Para conseguir una versión palabra por palabra, ¡por favor, compra la revista!

- KobaP dijo que comenzó a trabajar en Sengoku Basara: Sengoku Basara 4 en cuanto Sengoku Basara 3: Utage se completó. Se decidió que seguirían adelante incluso sin un tema específico (es decir Sekigahara en Sengoku Basara 3).

- Sobre el tema de la palabra clave “Sengoku Génesis/Orígenes”, Yamamoto dijo que hasta ahora, habían estado siguiendo a los grandes acontecimientos de la era Sengoku (Nobunaga, Hideyoshi, Sekigahara). ¿Qué tal hacer algo basado en el periodo en sí mismo?

- KobaP comentó que no deseaba pasar a la era Edo tras “terminar” la era Sengoku con la Batalla de Sekigahara.

- Debido a que cada guerrero tiene una visión diferente de la era Sengoku, han tendido a construir argumentos para cada carácter individual en el pasado. Para algunos personajes, los acontecimientos en el juego en realidad ocurrieron en un lugar y en un momento diferente, históricamente, o un señor de la guerra diferente participó.

- KobaP todavía no puede decir cuántos personajes del juego incluirá, pero confirmó que aparecerá tanto personajes nuevos como regulares (me encantan las declaraciones como éstas...).

- El entrevistador le preguntó si la presencia de los "gorriones en bambú" la cresta *kamon* (“take ni suzume”) en el logo de Sengoku Basara 4 daba a entender que el personaje principal sería “ése” guerrero (es decir, Date Masamune, por supuesto). KobaP bromeó acerca de si ése fuera el caso, pasó a decir que habrá una dinámica similar a la que en el tercer juego, cuando Ieyasu y Mitsunari eran los principales. Si los héroes van a ser personajes antiguos o nuevos es un secreto.

- No habrá cambios importantes en las personalidades de los personajes existentes, o versiones más jóvenes. Lo único que cambiará es la posición en que están. En otras palabras, el hecho de que la creación del juego consiste en el período Muromachi, eso no quiere decir que habrá una versión más joven de Masamune.

- No están empezando desde cero (según las palabras de KobaP no partirán de "cero", sólo de "uno"). No va a ser como Devil May Cry, donde el personaje principal fue reinventado para una nueva serie. Los *fans* de los personajes ya conocidos pueden esperar pelear con los recién llegados para mejorar lo que ya les gusta de ellos.

- La serie Sengoku Basara nunca ha tendido a centrarse demasiado sobre de la continuidad (de la historia), pero eso no quiere decir que ellos (los responsables) ignorarán todo lo que ha sucedido. Los juegos anteriores han sido más como mundos paralelos; incluso Masamune, por ejemplo, sigue siendo Masamune, y continua acumulando experiencias. En consecuencia, KobaP quiere que los efectos de lo que sucedió en Sengoku Basara 3 permanezcan con ese guerrero. Lo que esto significa es que los personajes que aparecen en Sengoku Basara 4 podrían retener parte de sus relaciones y experiencias

anteriores. La creación de una era es un gran evento, cada guerrero tendrá sus propios sentimientos propios y motivaciones, que les distinguen, y que deben provenir de la historia (sus vivencias).

- Habrá una amplia gama de tipos de la historia, a diferencia de Sengoku Basara 3, que era muy triste (KobaP bromeó diciendo que se lamentaba un poco). Si bien depende del carácter, habrá una amplia selección que incluyendo la comedia y el “*oudou*”: historias para hacer llorar a la gente, y las historias que hacen reír a carcajadas. Aquí, *oudou* se refiere a un ideal confuciano de un gobernante legítimo a través de la benevolencia y la justicia - lo contrario del método de fuerza bruta tomada en la era Sengoku.

- Yamamoto confirmó que el carácter que Ikeda representa no es uno de los dos personajes cuyas siluetas aparecen en el *teaser*-tráiler.

- No hay "brecha" (diferencia/desconexión) entre el tipo de carácter que los fans imaginaran, a la voz de Ikeda y lo que ese personaje será. Yamamoto insistió en que no estaban lanzando “una bola con efecto” con esta sugerencia, sino que deliberadamente escogieron Ikeda para que coincidiera con el personaje.

- Sin embargo, el carácter no fue creado para Ikeda en un principio. Su proceso fue seleccionar primero la figura histórica que querían incluir en el juego, y luego asentarse en un concepto para su versión. Sólo contactaron con Ikeda sobre el papel después de que estuvo creado.

- Cuando estaban trabajando en Sengoku Basara 3, tanto KobaP y Yamamoto pensaron que la serie realmente podría terminar ahí (en otras palabras, que no habían estado planeando el escenario para esta secuela de aquel entonces). Durante el desarrollo comenzaron a tener dudas de si terminar la serie de esa manera era una buena idea. El anime y Stage Play comenzaron al mismo tiempo, lo que les llevó a la decisión de continuar con la serie de juegos, también.

- No establecieron que Sengoku Basara 3 transcurriera en Sekigahara debido a sus planes de terminar la serie, sino que fue la introducción de Ishida Mitsunari que hizo que la batalla final fuera inevitable. KobaP también consideró que Ieyasu se había desaprovechado en los juegos anteriores.

En cuanto a los otros recién llegados a la lista, lo único que puedo decir es que también habrá personajes jóvenes. KobaP rió y dijo que habría un gran número de participantes en esta ocasión. Ya que están empezando desde el principio con el “Sengoku Génesis/Orígenes”, hay muchas figuras históricas para elegir en el período Sengoku con los que algunos fans reaccionaron con sorpresa cuando se les dio a conocer. No necesariamente se elegirán los guerreros más famosos.

- En cuanto a la jugabilidad, están constantemente añadiendo nuevas acciones en la mecánica (del juego), pero el centro de juego seguirá siendo el mismo. Debe considerarse como una extensión del juego de Sengoku Basara 3.

- Yamamoto espera que el tema de precipitarse en un nuevo capítulo atraerá a nuevos jugadores, que por ahora podrían sentirse muy interesados por los juegos anteriores. Quiere que la gente se sienta como si se puede empezar la serie con Sengoku Basara 4 y comenzar de inmediato a disfrutar de ella.

KobaP añadió que van a tener aún más del juego si tienen la oportunidad de jugar los anteriores, mientras que están esperando a que salga (se observó que todos los principales juegos están ahora disponibles en PS3, aprovechando la oportunidad para anunciarlo en el transcurso de la entrevista).

Ésa es la entrevista, ¿qué más contiene la revista Sengoku Basara revista? Además de las páginas de fan art, noticias, información sobre *merchandising*, contenidos exclusivos para el Sengoku Basara Card Heroes: el juego para móviles Matsuri y una pequeña encuesta. Hay muchas otras cosas de interés. La exitosa *mangaka* Shimotsuki Kairi ofrece una hermosa ilustración de Mitsunari con Masamune y Tsutsumi Yoshisada ha dibujado a Masamune en modo *rokusou* con relámpagos bailando a su alrededor.

Un breve informe del Basara Matsuri 2013 Haru No Jin conduce a entrevistar en un *crostalk* especial con ambos *seiyuu* Nakai Kazuya y el actor Kubota Yuuki. Ya que ambos encarnan el papel de Date Masamune, son entrevistados con una profundidad considerable. Nakai dice que Masamune se ha convertido en una parte inseparable de él, mientras Kubota reflexiona sobre su inminente salida de la serie de juego. Ambos también pierden el tiempo y posan junto con espadas, así que no es demasiado deprimente.

La siguiente característica importante es el “Masamune Chronicle”, que muestra las apariciones de Masamune en cada uno de los juegos, adaptaciones de anime y principales CDs del drama. Se explican extensamente sus frases más famosas y las relaciones con otros personajes, como algunos hechos menos conocidos, anteriores a la historia de la serie. Aunque no hay mucha razón para la mayoría de los fans de leer esta sección, es fantástico para los recién llegados que quieran saber de los juegos y los enfrentamientos sin tener que jugar un montón para averiguarlo.

Hay una buena cantidad de la cobertura de los proyectos de obra de teatro en la revista también. Sengoku Basara 3 Butai Utage está en cartel en este momento (y todavía hay algunas entradas más que pueden vender) para actores Kenji Matsuda (Matsunaga Hisahide), Kubota Yuuki (Date Masamune), Hosogai Kei (Sanada Yukimura) y Yoshida Tomokazu (Katakura Kojuuro) todos se han reunido alrededor de la mesa para charlar sobre la serie. Dado que esta obra marca el debut de la etapa de Hisahide, las preguntas apuntan a cómo los personajes podrían reaccionar a él en las historias Utage. Los actores se muestran francamente divertidos en sus discusiones. Este extenso artículo va seguido de un reportaje fotográfico y la revisión de DVD para el juego anterior, Sengoku Basara 3 Butai Setouchi Kyouran.

KobaP tiene una columna propia llamada *Kobayashi HiroyukiP No Kyou Mo Basara Na Hi*. Habla de lo feliz que le hace la tierna acogida de la serie por todo tipo de aficionados, y cómo se ha convertido en una parte importante de su vida. Quiere llenar Sengoku Basara 4 de sorpresas maravillosas y pronto espera poder compartir más con todos ellos. Hasta entonces, se espera que la gente disfrute de el próximo musical Takarazuka y Busho Matsuri como sus “días Basara” continúan.

Tres capítulos del manga llenan el resto de las páginas. Satta Naoto ~ el nuevo *Sengoku Basara ~ Soul Revolution* esta serie se basa en el CD BSR48 drama que viene con el Basara HD Collection game y está acompañado de un breve artículo explicando el evento. A continuación, el en curso Mame

Sengoku Basara (Shucchouban) manga de Sumeragi de Dengeki Maoh / CAPCOM añade un toque de ternura con una historia sobre Masamune, Kojuurou y Itsuki. Por último, pero no menos importante es la selección de *yonkoma* (4-KOMA) del artista Koutake Hiroyoshi del libro del Sengoku Basara Comic Anthology Dategun Chronicles, que salió el mes pasado, titulado Saiki No Saki He (de Sengoku Basara 3 Utage).

El segundo número de la revista Sengoku Basara saldrá a la venta a finales de julio de 2013 por 2400 ¥. Yukimura será la estrella de la portada y el reportaje sobre su propio Mame Sengoku Basara, así como un capítulo especial del Mame Sengoku Basara (Shucchouban) manga, por lo que es lógico pensar que podemos esperar ver nuevos render CG de él también en los próximos meses. El número estará centrada en Yukimura, habrá un informe sobre el Takarazuka Sengoku Basara-Sanada Yukimura-hen-musical. El CD será el segundo volumen de Showgeki Basara ¡Reacciona! Masamune y Kojuurou No Maki y el *Sengoku Basara ~ Soul Revolution* ~ manga continuarán. Naturalmente, también se promete que habrá información exclusiva sobre Sengoku Basara 4.