

Akaoni Studio

(Valencia, 2009 –)

Estudio de videojuegos

Akaoni Studio es un estudio de creación y distribución de videojuegos con base en Valencia fundado en 2009. Es difícil entender su filosofía empresarial sin conocer la trayectoria de su fundador y director, José Manuel Íñiguez. Íñiguez es el primer occidental en haber completado sus estudios en el HAL College of Technology & Design de Nagoya, en Japón, país donde se trasladó nada más acabar el instituto para formarse en creación, programación y producción de videojuegos y en el que vivió diez años. Allí adquiere experiencia en la industria del videojuego, además de la cultura japonesa de trabajo y desarrollo de procesos, desempeñando diferentes puestos para distintas grandes empresas del sector. Esta formación y experiencia es determinante cuando regresa a España con el objetivo de establecer su propia empresa, aunque antes tuvo que desarrollar otros trabajos para poder adaptarse a la idiosincrasia del mercado español, algo que le resultaba bastante ajeno después de su intensa experiencia en Japón. Durante este tiempo de adaptación, Íñiguez crea junto a los miembros de Gammick Entertainment, que más tarde constituirían Akaoni, el juego *Animal Boxing* (2008). Se trata de un juego de boxeo en tercera persona que parodia a la serie *Animal Crossing*, dirigido a un público adolescente, con mecánicas simples e intuitivas y con una estética de fantasía. El juego se lanza en formato físico en Estados Unidos en 2008 y se publica de nuevo en 2011 para todo el mundo a través del sistema de distribución digital de Nintendo. En 2009 Akaoni Studio por fin se convierte en

una realidad y nace con el objetivo de crear juegos de mecánicas divertidas con conceptos chocantes y un marcado estilo japonés. Íñiguez forma un equipo de unas quince personas con el que traslada toda su experiencia nipona al desarrollo de *Zombie Panic in Wonderland* (2010) para la consola Wii de Nintendo. El juego es un gran éxito internacional, posicionándose en el número uno de los *rankings* de todo el mundo, también en Japón, y coloca a Akaoni a la cabeza de la industria del videojuego español. Se trata de un *shooter* en tercera persona en el que el jugador, encarnado en un joven héroe o en otros personajes de los cuentos clásicos, debe abrirse paso entre hordas de *zombies* para salvar a sus amigos y acabar con la amenaza del poder maligno. El videojuego destaca especialmente por su cuidada ambientación oriental, apoyada en una gran calidad gráfica en escenarios y texturas, una gran variedad de personajes –siete personajes jugables de cuentos clásicos y más de cincuenta enemigos– y un divertido modo cooperativo. La banda sonora, producida por el estudio barcelonés Inspira Música, cuenta con la cantante de ópera japonesa Miki Mori. Tras el éxito del juego, el estudio trabaja en su portación al sistema iOS y Android –*Zombie Panic in Wonderland Plus* (2012)– y Nintendo 3DS –*Zombie Panic in Wonderland DX* (2014)–. Akaoni, gracias a la experiencia y el tesón de Íñiguez, es una empresa de referencia en el sector de los videojuegos valencianos.

Marta Martín Núñez