

FANZINE+

MAGAZINE PARA FANS > VIDEOJUEGOS · CINE · COMIC · MANGA · COLECCIONISMO... Y MUCHO MÁS

Nº 1 · 2023

Edición gratuita



BALBOA Y SUS AMIGOS



Trilogía BATMAN 8 BITS

Resident Evil 2 (1998)

Saint Seiya V1 (1987)

The Warriors (1979)

Y MUCHO MÁS...



Nº 1 · 2023 · EDICIÓN GRATUITA

Esta publicación se realiza **sin ánimo de lucro**. Está dedicada a los fans que compartan alguna de las aficiones que se incluyen en sus páginas. **Si quieres apoyarnos, difunde y comparte esta publicación, y consume nuestros contenidos** en plataformas como **YouTube** y **Twitch**, plataformas en las que podrás **seguirnos** y mejorar la edición de esta publicación mediante **suscripciones y donaciones simbólicas**. Un pequeño grano de arena no es nada, pero si logramos crear una gran comunidad, **FANZINE +** será “la revista” de referencia; no olvides que esta publicación está ideada para ser “tu publicación”. Nosotros le damos la forma, y esperamos tus sugerencias para crear nuevos contenidos. ¡No lo dudes! Comparte tus ideas, aquí se te escuchará sí o sí.

FANZINE + es una publicación de carácter libre; únicamente hay un filtro que controla todos los contenidos que puedan incluir opiniones que incidan en conductas delictivas, o violen cualquier ley. **La dirección** no se hace cargo de las opiniones personales de sus redactores, una vez que los artículos hayan pasado el filtro seguro. Es saludable respetar la opinión de otras personas, aunque no coincidan con la nuestra. Cualquier punto de vista es bienvenido en **FANZINE +**, siempre y cuando no se incumplan las normas anteriormente establecidas.

Equipo de producción: @Reijohan, Enrique Segura.

Diseño de la publicación: @Reijohan.

Redacción: Manuel Panadero, Enrique Segura,
El Gran Platinador, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

**PARA MÁS INFORMACIÓN,
ESCRÍBENOS AL E-MAIL fanzine.correo@gmail.com**

En Fanzine Plus, valoramos la creatividad. Por eso, todos los artículos, videos y podcasts son de sus **creadores originales y del equipo de redacción de FANZINE+**. El nombre de la revista, los elementos de diseño del interior y de la portada son de **J.F. Martín, Enrique Segura Alcalde, y del equipo de producción de FANZINE+**.

Todo está protegido con licencia **CC BY-NC-ND 4.0**. Las imágenes son solo para referencia.



ÍNDICE

EDITORIAL	5
RETROGAMING · TRILOGÍA DE BATMAN EN 8 BITS	6
MASTERPIECE · RESIDENT EVIL 2 (1998)	10
EPIC FAILS · MOTU: EL JUEGO DE LA PELÍCULA	14
EPIC FAILS · STAR WARS DEMOLITION	16
NEW GAMES · HOGWARTS LEGACY	18
NEW GAMES · FORSPOKEN	22
NEW GAMES · COMENTARIOS BREVES DE ESTRENOS RECIENTES	26
EL FANCUESTIONARIO · ENRIQUE SEGURA ALCALDE	30
TV FLASHBACK · THE FLASH (1991)	32
TV FLASHBACK · BATTLESTAR GALACTICA (1978)	34
TV TODAY · COMENTARIOS BREVES DE SERIES EN EMISIÓN	36
VHS FLASHBACK · MAZINGER Z EL ROBOT DE LAS ESTRELLAS	40
VHS FLASHBACK · ...Y SI NO, NOS ENFADAMOS	42
RETROCINEMA · THE WARRIORS (1979)	44
RETROCINEMA · ROCKY BALBOA (2006)	46
CINE PALOMITERO · AVATAR 2 (2022)	48
FIGURAS ATEMPORALES · SAINT SEIYA (V1) (1987)	52
COLECCIONES INTERESANTES · DISNEY INFINITY	56
RETROCOMIC · MSH SECRET WARS (1984)	60
RETROCOMIC · SUPERMAN VS THE AMAZING SPIDER-MAN (1978)	62

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

YOUTUBE **TWITTER** **INSTAGRAM** **TIKTOK**

@fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus

Y EN SU PÁGINA WEB

fanzineplus.reijohan.com

Y NO TE PIERDAS

NUESTROS DIRECTOS EN TWITCH

twitch.tv/fanzine_plus

FANZINE+

EDITORIAL

Damas y caballeros, sean todos bienvenidos a una nueva era de grandeza, porque *Fanzine Plus* abre sus puertas (y sus páginas) a todo el mundo para que los amantes del cine, los videojuegos, los cómics y el coleccionismo en general nos unamos en fraternidad y con alegría para hacer entre todos la revista que siempre quisimos leer sobre nuestras aficiones favoritas. La revista que ahora te dispones a leer es el fruto de mucho esfuerzo, pero al mismo tiempo mucha ilusión y mucha pasión por plasmar en imágenes y en unos textos cuidadosamente elaborados todo el amor incondicional que sentimos por el arte, porque, y esto hay que dejarlo ya de una vez por todas muy claro, los cómics, los videojuegos, el cine, la música, el coleccionismo y todo lo que nos encanta y que es el hilo conductor de *Fanzine Plus* es, por encima de todo, arte en estado puro, y como tal esta publicación nace para reivindicarlo.

Lo que te vas a encontrar en todos los números de *Fanzine Plus* es una selección de contenidos que unen el glorioso pasado del medio con la más rabiosa actualidad, y es que aquí en *Fanzine Plus* no le hacemos ascos a nada, nos encanta lo retro, por supuesto, pero también seguimos disfrutando de lo nuevo porque entre otras cosas entendemos que todo sigue una evolución lógica, y que para entender el presente de la industria del entretenimiento no hay nada mejor que echar la vista atrás y recordar el germen y los orígenes de todo aquello que continúa apasionándonos y que nos hace invertir nuestro dinero y nuestro tiempo en figuras de acción, cómics, revistas, películas y un sinnúmero de objetos de gran valor artístico y sentimental que nos hacen la vida más agradable.

Y precisamente para esto último nace hoy esta revista, que aspira a quedarse con vosotros y vosotras mucho tiempo, tanto como queráis seguir ahí al otro lado con vuestro apoyo incondicional. Nosotros os prometemos que seguiremos aquí haciendo vuestra vida un poco más divertida a cambio de que vosotros y vosotras nos prometáis que vais a estar ahí apoyando y colaborando para que esto siga adelante. Porque, esa es otra cosa que hace a *Fanzine Plus* muy diferente del resto de revistas y publicaciones que puedas encontrar, te debe quedar muy claro que esto lo hacemos entre todos, y que vuestra aportación es fundamental para que podamos seguir leyéndonos y viéndonos durante mucho tiempo. Te queremos a ti, queremos tus artículos, tus sugerencias y queremos escucharte para seguir creciendo y poder hacer, entre todos, la mejor revista que jamás se haya publicado sobre todo lo que te apasiona. Así que ya lo sabes, no dudes en contactar con nosotros y empezar a colaborar con nuestra familia desde este mismo momento.

Queridos todos, la diversión está a punto de empezar, y será un viaje hacia atrás y hacia adelante en el tiempo que no querrás perderte de ninguna de las maneras. Ponte cómodo y pasa la página, porque el espectáculo va a comenzar. Ah, y cuando llegues a la última página de este primer número y descubras que estás totalmente enganchado no te quejes, ya te hemos avisado de que estás ante la mejor revista que jamás se haya hecho. Después de todo tú formas parte de ella, así que no sé de qué te extrañas...

¡Fuerte abrazo, nos vemos en el próximo número!

El Equipo de *Fanzine Plus*





BATMAN EN 8 BITS

Puede que actualmente los aficionados a las aventuras del *Hombre Murciélago* estén acostumbrados a disfrutar de una amplia gama de buenos videojuegos basados en su héroe favorito de los cómics, pero hubo un tiempo en que no resultaba tan fácil encontrar juegos que merecieran la pena, y menos aún de personajes como *Batman*. Sin embargo, la década de los ochenta nos regaló una excelente trilogía de juegos de *Batman* que hoy analizaremos en detalle...

Contrariamente a los que muchos jugadores y aficionados al cine adolescentes de hoy en día pudieran pensar, las andanzas de Batman por los videojuegos, la gran pantalla y los cómics no son cosa de hace poco, ni mucho menos. En 2019 nuestro querido Hombre Murciélago cumplió nada más y nada menos que 80 años ya, eso sí, muy bien llevados y repleto de energía. El mito del héroe enmascarado de la capa y el murciélago en el pecho parece estar lejos de acabarse, y hoy día sigue pareciendo tan atractivo y enigmático como lo era hace muchas décadas. Hoy queremos rendirle un singular homenaje recordando los tres grandes juegos de Batman que vieron la luz para nuestros microordenadores favoritos de 8 bits, y a los que sin duda habrás dedicado más horas de las que eres capaz de recordar. Sea como fuere, tanto si eres un miembro del selecto club de aficionados al ordenador de Sinclair (el añorado ZX Spectrum) y compañía (Commodore, Amstrad y MSX), como si eres un recién llegado y andas buscando material con el que alimentar tus tardes de ocio, te proponemos tres auténticas joyas para que recuerdes lo buenos que eran los juegos de antaño o para que descubras que los mejores juegos de súper héroes no son un invento reciente, sino que ya se hacían hace muchos, muchos años.

Vamos a analizar y repasar los tres juegos que salieron para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX en orden cronológico, empezando por *Batman* (1985), siguiendo con *Batman The Caped Crusader* (1988) y acabando con el tercero y último, *Batman The Movie* (1989), cerrando así una trilogía de grandes obras maestras de la computación que muchos años después de su programación nos siguen divirtiendo y ofreciendo un espectáculo considerable. Es posible que la vida comercial del Spectrum y compañía acabara hace muchos años (o no, según se mire) pero de lo que no cabe duda es del tremendo legado cultural que nos dejó. Vamos a por el primer juego sin más dilación: Jon Ritman, pase usted, maestro...

Posiblemente, lo primero que a uno se le viene a la cabeza cuando piensa en un videojuego de Batman es la imagen del musculoso hombre murciélago dándole una soberana paliza a algún delincuente de poca monta o haciéndole saltar los dientes al Joker. Bueno, pues nada de esto lo vas a encontrar en *Batman* (1985) del genial **Jon Ritman**. Nada más cargar el juego éramos testigos de la aparición un tanto ridícula de un Batman enano, cabezón y canijo que nos incitaba con gesto impaciente a adentrarnos en una aventura un tanto peculiar en la que, desde luego, no había nada de acción ni peleas pero sí mucho de saltos, habilidad y astucia. *Batman* (1985) es en cierto modo el heredero espiritual de la serie de televisión de imagen real de 1966, en la que *Adam West* y *Burt Ward* se enfundaban en unos trajes imposibles para encarnar las aventuras (muy locas) de *Batman y Robin*. Precisamente para rescatar a éste último nos metíamos de cabeza en una aventura difícilísima (ya te lo avisamos: no está al alcance de cualquier mortal) en la que debíamos atravesar las mil y una

estancias de la *Bat-cueva* para recomponer el *Bat-plano* y poder salvar a nuestro eterno compañero adolescente de las garras del malvado Joker, que ha repartido por todas partes a sus secuaces para complicarnos (aún más) la ya de por sí imposible tarea de encontrar las piezas dispersas de nuestro vehículo.

Batman de Jon Ritman es un verdadero mito de la historia de los videojuegos, muy posiblemente el primer juego más que potable basado en un superhéroe de cómic, y lo cierto es que a pesar de tener ya casi 40 años ha envejecido envidiablemente bien. Sus endemoniadas pantallas siguen siendo un reto considerable, aún teniendo un mapa te costará horrores salir vivo de ahí, y cuando hayas conseguido dominar los saltos a la perfección y te hayas aprendido de memoria las rutinas necesarias para superar las zonas principales, todavía te quedará tener suerte y aterrizar en el sitio adecuado en el momento justo, y es que para poder progresar en el juego deberás hacerlo todo a la perfección. El más mínimo error te llevará a perder una vida. Ya no se hacen juegos como los de antes, y créeme, no es un tópico, a veces es más una súplica que otra cosa: su desmadrada dificultad no está hecha para el jugador medio. Si no tienes paciencia y eres más de atizar al malo, búscate otro juego, esto no es para ti.

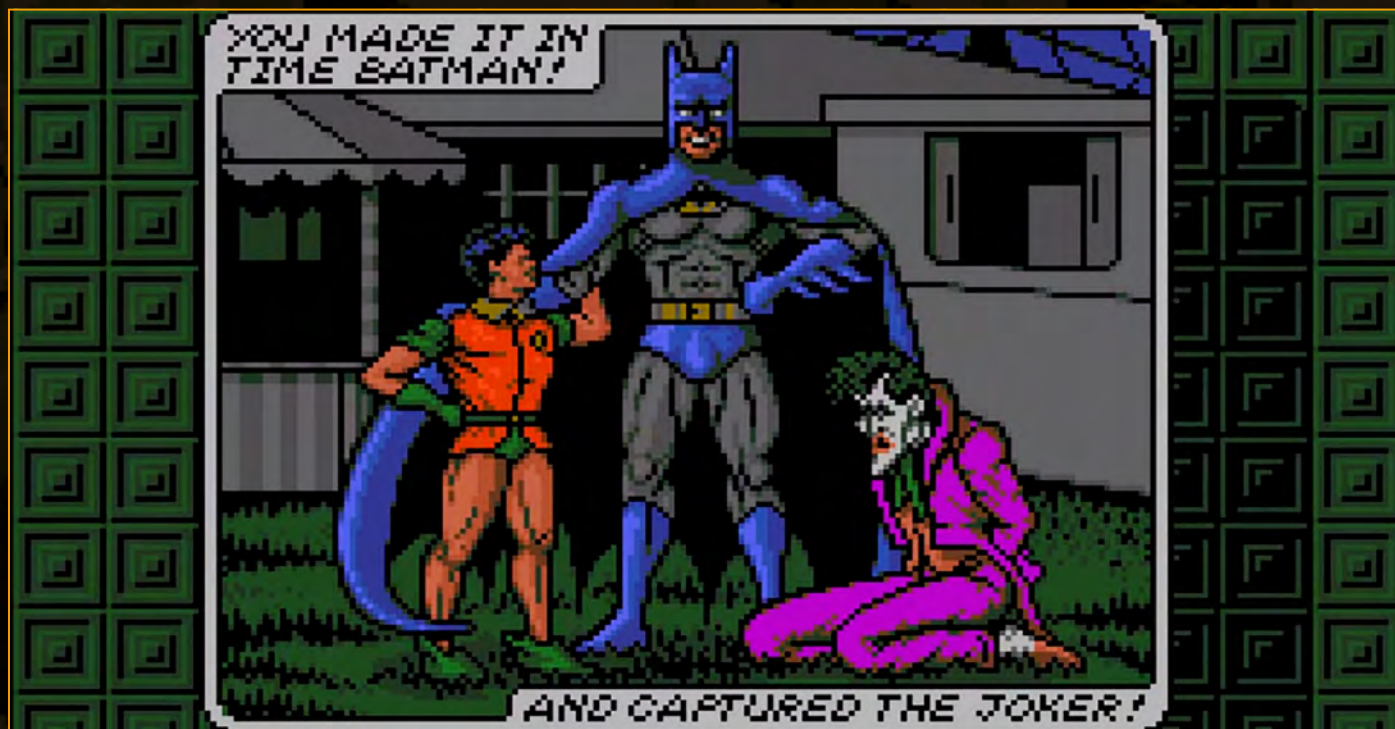
Desde luego, *Batman* no pasó desapercibido. Todas las revistas especializadas del sector se hicieron eco de este gran juego y muchas le dedicaron su portada, incluyendo mapas hechos de forma totalmente artesanal, la única forma (además de tener una memoria de elefante) de terminarse el juego en aquella época. Jon Ritman diseñó una obra de arte imperecedera, ni sus remakes (*Watman* (2000) de *Kakarot* no deja ser un homenaje y una revisión para el PC con buenos

gráficos, pero no aporta nada nuevo) ni sus secuelas más o menos espirituales (como *Head Over Heels*, otra obra maestra de Ritman) pudieron o supieron calar tan hondo en el corazón de los aficionados como lo hizo esta joya inolvidable. Batman volvería en 1988 con *The Caped Crusader*.

De los tres juegos de Batman que salieron para los microordenadores de 8 bits, este es sin duda el más fiel a la estética y el desarrollo de los cómics, quedando como ya sabemos los otros dos más orientados, en el caso del *Batman* de Jon Ritman a la parodia y la versión de la serie de culto de TV de finales de los 60, y por otra parte, siendo el tercero en discordia y el último de todos el juego de la película de *Tim Burton* de 1989, del que te hablaremos después y con el que pondremos punto y final a este reportaje.

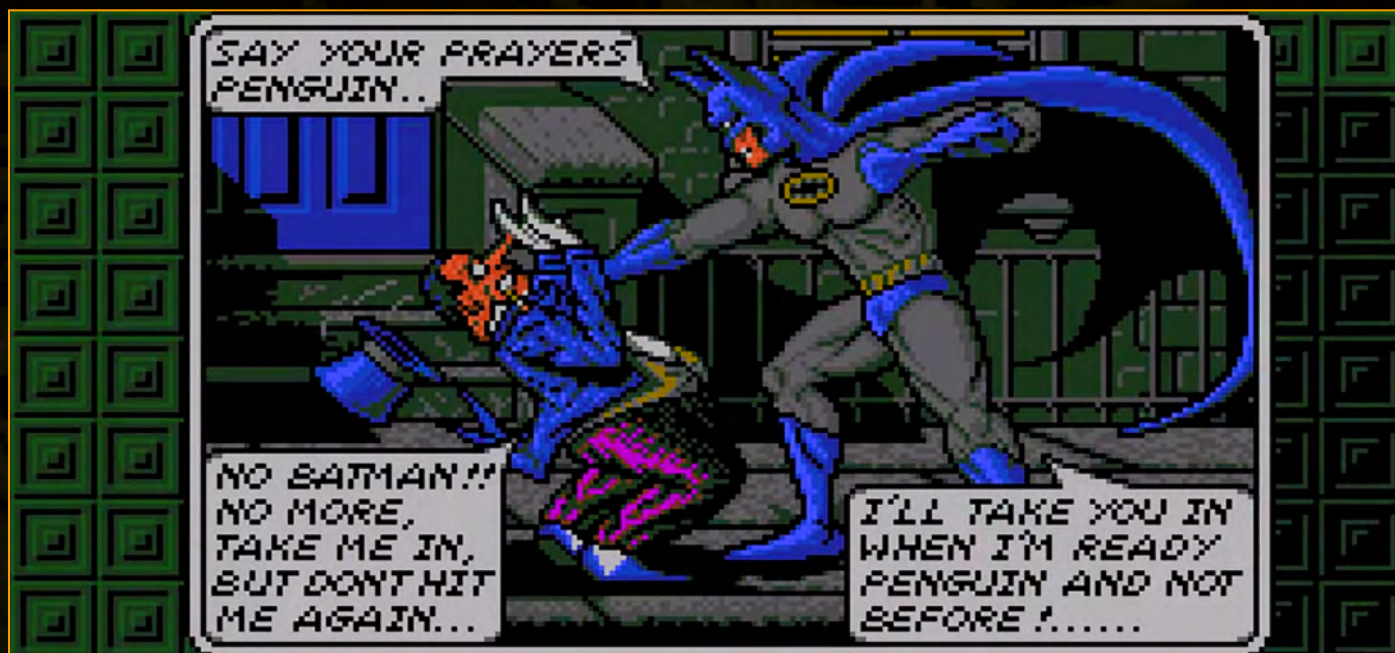
Este *Batman The Caped Crusader* era (y es) un prodigio técnico y una maravillosa aventura con grandes dosis de exploración (esa gigantesca *Batcueva* y esas azoteas y calles de Gotham pocas veces parecieron más grandes que en el mapeado de este juego) y acción, en la que nuestro cruzado de la capa deberá hacer frente no a una, sino a dos amenazas bien diferenciadas e igualmente terribles, dependiendo de qué cara de la cinta de cassette cargáramos: en una cara nos esperaba el *Joker* y en la otra el *Pingüino*, los dos enemigos más letales del hombre murciélago que aquí venían bien acompañados por sus respectivas bandas de secuaces, a los que Batman derrotaba a base de golpes y lanzamientos de *Batarang* mientras iba recogiendo objetos por el camino y resolviendo acertijos y puzzles. En un prodigio de aprovechamiento de la memoria, las pantallas se quedaban sobrepresionadas al pasar de un escenario a otro, produciendo un efecto de transición de escenas similar al que ocurre al pasar de una viñeta





de un cómic a otra. Es algo absolutamente novedoso y estéticamente revolucionario que muy pocas veces se ha vuelto a ver en un videojuego, y que por lo menos a mí recuerdo que me impactó mucho en aquella época de limitaciones técnicas. Volviendo a la mecánica del juego en sí, insistir en la jugabilidad de este título y en su dificultad, bastante más llevadera que en el anterior juego de Batman. En este sentido nos encontramos ante un juego difícil, largo y exigente, pero que desde luego no tenía nada que ver con el endemoniado juego de Jon Ritman. La estética de Batman también experimentó un interesante avance en este segundo juego protagonizado por el hombre murciélago, ofreciendo unos gráficos con un aspecto más serio, sobrio y elegante y más acorde con lo que uno esperaría de un juego basado en un personaje tan siniestro

tro y lúgubre como Batman. También los escenarios, tremendamente detallados y muy coloridos contribuían a meternos de lleno en la aventura, y tanto los esbirros del Joker como los de El Pingüino tenían un aspecto realmente amenazante. En este sentido el juego cumple sobradamente, y los buenos aficionados a las aventuras de Batman no se sentirán decepcionados con este *Caped Crusader*. Es conveniente, eso sí, tirar de papel y lápiz y elaborar un mapa para evitar acabar más perdido que un pulpo encerrado en un garaje. De nuevo, y por segunda vez, nos encontramos ante un videojuego de Batman en el que la exploración y el ensayo-error priman sobre la acción directa y el combate, algo que como ahora veremos, con la tercera entrega de las andanzas del Hombre Murciélago por las tierras de los 8 bits terminó por modificarse.

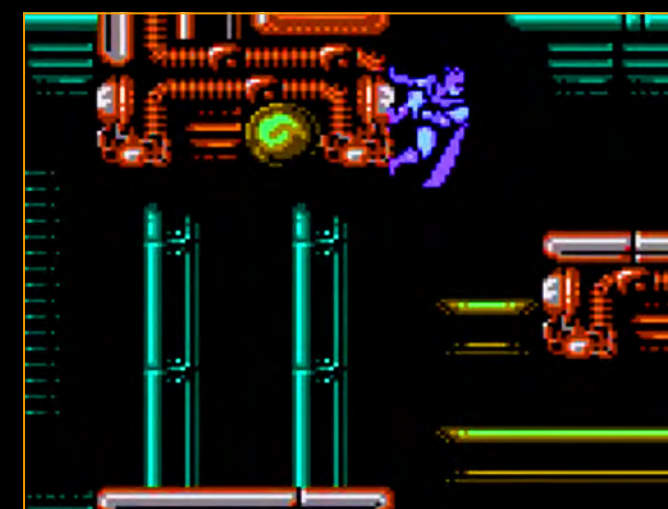


De los tres juegos de Batman que aparecieron para el Spectrum y sus coetáneos, el tercero y último de ellos dejó el listón realmente alto. Estamos hablando del juego de la película de *Batman de Tim Burton (1989)*, uno de los mejores de su generación y de paso, uno de los más potentes de la recta final de la vida más o menos útil y comercial del Spectrum. Estábamos a punto de entrar en la década de los 90, la que indiscutiblemente fue la década de las consolas y un relevo generacional en más de un sentido, y para esas alturas el Spectrum, el Amstrad y demás no tenían secretos para los programadores, acostumbrados ya a exprimir el techo de las posibilidades técnicas de estas máquinas una y mil veces. *Batman The Movie* recuerda poderosamente al *Robocop* que ya disfrutáramos como enanos tan solo un año antes, y no es de extrañar, porque ambos juegos son de Ocean y se nota la mano de los artistas detrás de las bambalinas. Algunas fases son prácticamente un calco de las de *Robocop*, y esto no es algo necesariamente negativo. De todas formas el juego tiene méritos propios para destacar por sí mismo, y es que tiene en su variado desarrollo una de sus principales bazas. Hasta tenía fases en las que pilotábamos el imponente y elegante *Bat-movil* a todo gas por las calles de Gotham. Todo un juegazo. Te hará creer que el Spectrum y los demás microordenadores tenían realmente bastantes más de 8 bits.

Para muchos fue el mejor de la "trilogía" de Batman de los 80, y razones no les faltan. Por jugabilidad y espectacularidad gráfica es el mejor de los tres, y si a esto le añadimos que no era el típico juego con una dificultad asfixiante (a diferencia de tantos y tantos otros que tuvimos que padecer en "la era del Spectrum") y era relativamente asequible y hasta posible terminarlo con un poco de esfuerzo, no es extraño darse cuenta que estamos ante el juego más disfrutable de los tres. Por supuesto, el poder llevarte a casa el juego de la película que en aquellos días rompió absolutamente todos los records de taquilla era, además, un plus añadido que no debemos obviar.

Como vemos, no es estrictamente necesario recurrir a la saga *Arkham* de PlayStation 3, Xbox 360 y otras máquinas modernas para disfrutar de grandes juegos protagonizados por Batman, y aquí tenéis la prueba. Recordad no obstante que los videojuegos son siempre hijos de su tiempo y de sus circunstancias, y como tales hay que saber perdonarles sus limitaciones y sus defectos para poder apreciarlos en su justa medida. Si te olvidas de constricciones tecnológicas y otros prejuicios, disfrutarás enormemente con estos tres grandes clásicos de los que acabamos de hablarte. Yo de ti no me dejaría llevar por las apariencias y les daría otra oportunidad...

■ Enrique Segura





RESIDENT EVIL 2

Cuando la mítica primera entrega de *Resident Evil* vio la luz en 1996, muy pocos se dieron cuenta en ese momento del tremendo potencial y el inmenso margen de mejora que ofrecían aquellas tímidas primeras pinceladas que nos ofrecieron desde Capcom con aquél primer asalto épico a nuestros sentidos, aún faltos de verdaderas experiencias de juego cinemáticas e inmersivas como las que tan solo dos años después nos ofreció, ahora sí, en toda su gloria, el que sigue siendo el mejor capítulo de la saga a día de hoy. 1998: *Resident Evil 2* había llegado para quedarse, y después de él, el mundo de los videojuegos no volvería a ser el mismo. Desde el primer momento en que el primer zombi de la saga *Resident Evil* fijó su fría y perdida mirada en nosotros, supimos que estábamos ante algo verdaderamente diferente.

A la hora de acometer su inevitable secuela, en Capcom ya sabían que tenían algo grande entre manos, y por supuesto no estaban dispuestos a dejarlo ir de forma anticipada ni imprudente, y para ello cuidaron y mimaron todos los detalles durante la fase de producción del juego hasta límites enfermizos. Después de todo si la jugada les salía bien, tenían una gallina de huevos de oro a su disposición que les podía dar el doble o nada. Por el camino se quedaron varios prototipos desechados y varios diseños en el tablero de dibujo que curiosamente, y con el paso de los años, se rescataron del olvido al que en su momento parecieron condenados de por vida. A pesar de que *Resident Evil 2* se encontraba casi terminado, esa obsesión por parte de Capcom por bordar la secuela perfecta les hizo desechar el prototipo y ahí se quedó

metido en un cajón bajo el título provisional de *Resident Evil 1.5*. Bastantes años después, como ya sabemos, la beta fue liberada y perfeccionada por un equipo de desarrollo externo y es relativamente sencillo encontrarla y descargarla de Internet para poder jugarla mediante la emulación. Y desde luego no hubiera sido una mala secuela ni mucho menos, pero a nadie se le escapa que salimos todos ganando (¡y de qué manera!) con el *Resident Evil 2* que acabó saliendo al mercado en 1998: dos discos con dos misiones que se intercambian y entrecruzan los caminos de sus dos personajes protagonistas era toda una proeza técnica para la época.

No solo se trataba de un juego genial y prácticamente perfecto desde el punto de vista técnico y tecnológico, también despunta y está varios puntos por encima de otros capítulos de la saga gracias en gran medida a su soberbia ambientación, única y totalmente inmersiva, que nos hace querer volver a estar encerrados entre las angustiosas paredes de esa inolvidable y enorme comisaría de policía en la que se desarrolla prácticamente la totalidad de la aventura. Todo encaja a la perfección en este gigantesco puzzle que Capcom tejió con pulso firme de experto cirujano y en el que como ya señalamos supo poner toda la carne en el asador. No es que posteriormente *Resident Evil 3* fuera un mal juego, por ejemplo, es simplemente que el 2 era perfecto. No se trata pues de buscar o achacar defectos a entregas posteriores, sino más bien de entender que *Resident Evil 2* siempre jugó en una liga superior en virtud de sus numerosas cualidades que aún a día de hoy siguen siendo insuperables. Lo primero y más

evidente acerca de esta soberbia secuela es que no se trata de un juego para niños, ni tan siquiera para adolescentes. Es directamente el primer gran videojuego para adultos, y es que tanto por su ambientación absolutamente terrorífica (aún me hiela la sangre el recordar los gemidos de los zombis que se arrastran por las infestadas calles de Raccoon City) como por su abundante dosis de gore (decapitaciones, mutaciones espantosas, amputaciones, violencia gratuita, cabezas que explotan) *Resident Evil 2* es difícilmente entendible y aún más aconsejable para un jugador menor de edad.

Uno de los elementos más sobresalientes del juego eran, de lejos, los horrendos muertos vivientes que nos atacan de manera incesante durante todo el juego, pero dichos enemigos palidecen en comparación con el gran enemigo del juego: *Mr.X*, el Tyrant incansable que al más puro estilo Terminator no cejará en su empeño de perseguirnos hasta matarnos o morir en el intento.

Así pues, si bien las hordas de putrefactos zombis al más puro estilo George Romero en *La Noche de los Muertos Vivientes* serán nuestro principal obstáculo a la hora de tratar de salir con vida de esta ciudad maldita que se ha ido al infierno, los combates contra los jefes finales y sus horribles y deformes mutaciones pondrán la guinda a un succulento pastel que se nos antoja irresistible, máxime cuando a la receta le añadimos elementos de resolución de puzzles y búsqueda de información para resolverlos por los detallados y coloridos escenarios. *Resident Evil 2* es como decimos un juego prácticamente perfecto que tiene muy en cuenta además a todo tipo de jugadores y las manías de cada uno: si bien es

posible pasarse el juego sin pegar prácticamente un solo tiro y sin detenerse a abatir a los zombis por el camino, es en su elevado factor de rejugabilidad donde *Resident Evil 2* esconde algunas de sus bazas mejor guardadas. Al terminar las dos misiones con unas condiciones determinadas, los aficionados a los disparos y las masacres quedarán complacidos al comprobar que se desbloquean potentes armas de fuego con munición ilimitada para, esta vez sí, darle gusto al gatillo por el camino, sin prisa pero sin pausa.

En base a esta gran rejugabilidad del título, como decíamos, se irán desbloqueando sucesivos personajes y escenarios que prolongan de manera asombrosa la vida del título: es más, en la versión para PC y para Dreamcast, hay un modo oculto que no aparecía en la versión original para PlayStation por falta de espacio en los dos discos que componían el juego y que argumentalmente constituye toda una secuela en sí misma: el modo *Extreme Battle* (Batalla Extrema) nos sitúa a caballo entre *Resident Evil 2* y lo que posteriormente se vería en *Resident Evil 3* y *Resident Evil Code Veronica* y realmente podría muy bien considerarse como una especie de capítulo 2.5 dentro de la saga: la llegada de Chris Redfield, por fin, en busca de su hermana Claire para sacarla de este infierno.

Por supuesto llega tarde, pero por el camino deberá desactivar unas bombas con las que Umbrella ha sembrado la comisaría (deberás moverte, y muy rápido, por todo su enorme mapeado) para hacerla volar por los aires y deshacerse así de las evidencias de su intervención en todo este holocausto zombi. Qué decir de otros personajes igualmente memorables y a los que aprendimos a adorar tras desbloquearlos una vez





superada la aventura principal, como el mismísimo *Hunk*, el *cuarto superviviente* (además de Sherry Birkin, Leon y Claire, aunque años después sabríamos que en realidad sobrevivieron algunos más) o esas bizarradas típicas de Capcom como la inclusión de una barra de Tofu gigante que deberá escapar de la comisaría armada tan solo con un cuchillo. Mil y un detalles que hacen de este juego una experiencia difícil de describir y aún más de superar. Si lo jugaste en su estreno lo recordarás hoy como si fuera ayer, los grandes juegos son así: inmortales e imperecederos. Todo el despliegue tecnológico y de medios del que hace gala *Resident Evil 2* no hubiera tenido tanto alcance, no obstante, de no ser porque además se sustenta en una magnífica premisa argumental digna de cualquier súper producción de Hollywood que te mantiene en tensión y te empuja a seguir adelante intentando descubrir el secreto que se esconde detrás de la aparición del brote zombi en Raccoon City. Aquí es tan importante el sobrevivir a los enfrentamientos con los muertos vivientes como el hecho de descubrir pistas y resolver esos enmarañados puzles que irán desentrañando la historia.

Por decirlo de otra forma más llana: el equilibrio entre acción y exploración / aventura es genial, hasta el punto de que cualquier tipo de aficionado a los videojuegos puede encontrarse a gusto jugando a *Resident Evil 2*. La narrativa había llegado al mundo del videojuego y lo hizo con fuerza. Sobra decir que fue un tremendo éxito en su día, lo que permitió que en poco más de un año Capcom se sacara de la manga su continuación directa, *Resident Evil 3: Némesis*, revisado y actualizado en tiempos recientes para PS4 y Xbox One.

El fenómeno Resident Evil no empezó con su primera parte, como suele creerse: ni en Capcom estaban seguros de que aquél experimento fuera a funcionar. El juego que instaló

a esta saga en lo más alto del podio y llevó a la franquicia hasta nuevos horizontes fue, precisamente, este *Resident Evil 2* al que hoy le rendimos tributo. Como dato anecdótico de la gran repercusión que tuvo el juego tras su lanzamiento, señalar que el mismísimo George Romero (el padre de las películas de zombies modernas) dirigió un anuncio de *Resident Evil 2* para la televisión japonesa, que aunque no pudo ser emitido fuera del país por problemas de derechos se hizo viral y aún puede verse en varios sitios. El impacto del juego en la cultura popular nunca ha sido lo suficientemente reconocido, pero debemos tener claro que si grandes hitos de nuestro folklore pop como la serie de cómics y de televisión *The Walking Dead* nos son familiares hoy en día (entre otros muchos productos relacionados con los zombies) fue debido en gran medida al tremendo éxito de este juego, que preparó al público para el desembarco de toda una "oleada zombi" de cuyas repercusiones aún estamos intentando recuperarnos. La industria sigue viviendo de los zombies: cada dos por tres aparece un nuevo juego de matar zombies, y son celebrados por todo lo alto por los aficionados en general.

Resident Evil 2 ha sido portado a todo tipo de sistemas tras su paso por PlayStation (no es de extrañar, siendo como es uno de los mejores videojuegos de la historia, sin paliativos), hasta que en 2018 se hizo evidente que el juego necesitaba un lavado de cara desde el punto de vista tecnológico (y por qué no decirlo, porque su remake era un éxito de ventas asegurado) y para conmemorar el 20 aniversario de su lanzamiento vio la luz su brillante remake para consolas de nueva generación. El debate de si dicho remake era realmente necesario o no es algo que dejaremos para otra ocasión (aquí cada cual tendrá su opinión), pero no cabe duda de que todo lo que hizo grande a este genial título ya estaba presente (y además de forma magistral) en el juego original de 1998 para

PlayStation. Ya hemos hablado de su altísimo valor rejugable, y es algo que no debe pasarse por alto: con *Resident Evil 2* tienes diversión asegurada durante muchas, muchas horas, más aún si de verdad quieres conocer el verdadero final del juego (otra jugada maestra) que solamente se nos mostrará tras cruzar los dos discos de forma alterna hasta un par de ocasiones. Y luego tendrás los modos de juego extras desbloqueables...

Uno de los elementos más destacados de esta joya de los videojuegos fueron también sus espectaculares escenas cinemáticas, que a pesar de haber envejecido regular, algunas de ellas siguen ofreciendo en su conjunto una experiencia difícil de olvidar. La dirección técnica, artística y conceptual del juego es absolutamente soberbia. Los tiempos del juego están medidos de manera matemática y milimétrica (esos sustos que nos propinó siguen siendo impagables), y la acción no decae en ningún momento pese a contar con numerosos momentos de exploración. *Resident Evil 2* tiene pues en su gran equilibrio y en su altísima factura técnica una de sus bazas principales, si bien como ya hemos visto no le faltan cualidades para estar considerado un título de culto que realmente no resiste la comparación con la gran mayoría de juegos de su género, a los que deja atrás con holgura y elegancia. Un clásico atemporal que no hace más que ganar y ganar con el tiempo.

Resident Evil 2 nos legó una buena colección de momentos absolutamente memorables: al volver de una estancia en la que acabas de estar hace tan solo unos minutos te encuentras con que todo ha cambiado, una horda de zombies te ataca sin

apenas dejarte espacio para moverte, una ventana salta en pedruzcos y un perro zombi quiere morderte, te enfrentas a un temible monstruo final y resulta que andas bastante escaso de munición, y así hasta un larguísimo etcétera que te hace darte cuenta de que *Resident Evil 2* juega contigo como muy pocos juegos supieron o pudieron hacerlo antes: manipula tus emociones, tus sensaciones y destruye todo aquello que das por sentado para sacarte de tu zona de confort de manera constante.

Y quizá sea esa la clave de su éxito: a pesar de volver a jugarlo varias veces y de llegar a aprenderte de memoria cada uno de sus giros, sus sustos (cuidadosamente estudiados), sus guiños y sus artificios magistralmente planificados, aún seguirá siendo capaz de ponerte en aprietos una y otra vez, por muy bien que juegues y por muy listo que te creas.

La sombra de *Resident Evil 2* es tan inmensa que al amparo de su gran éxito llegaron de manera casi automática todo tipo de productos derivados, desde colecciones de cómics hasta tazas, camisetas, posters, figuras de acción, spin-offs de todo tipo y cómo no, la saga de películas de imagen real protagonizadas por Milla Jovovich: seis entregas hasta la fecha, más el reboot de 2021 *Resident Evil: Bienvenidos a Raccoon City* que literalmente copia los escenarios y personajes del juego para componer una película que sencillamente no está a la altura del juego. Series de televisión y películas de animación que amplían, modifican o vuelven a contar la misma historia de siempre pero añadiendo nuevos matices y actualizando el mito a los tiempos que corren. *Resident Evil 2* fue, es y será un juego de 10 sobre 10. Mítico.



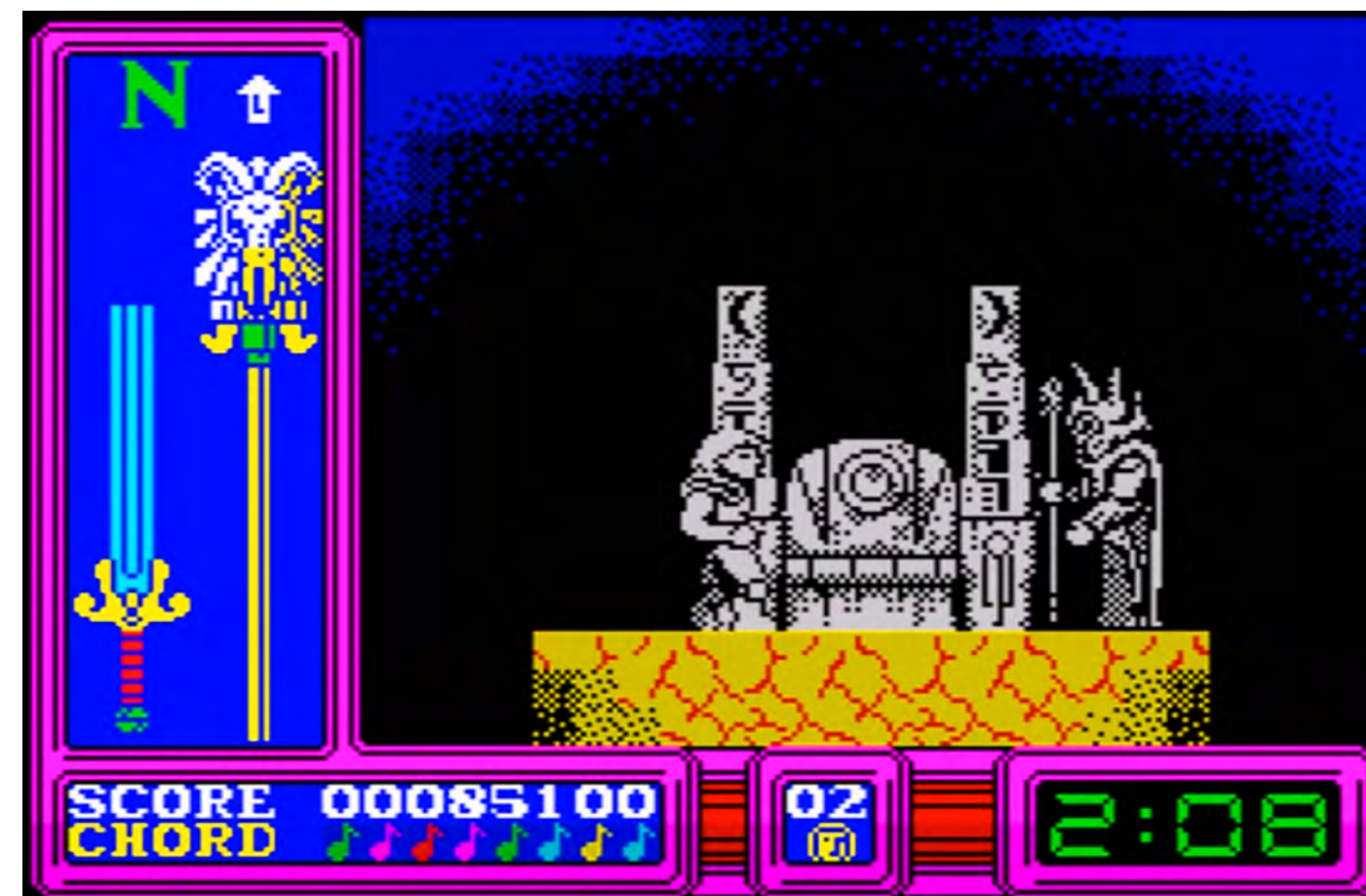


MASTERS DEL UNIVERSO

EL DESASTROSO JUEGO DE LA PELÍCULA

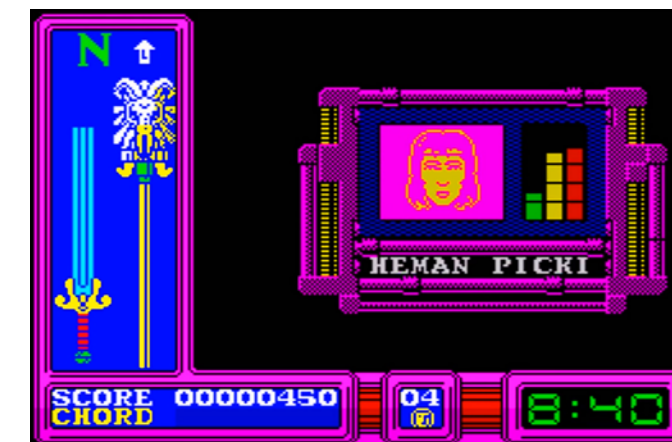
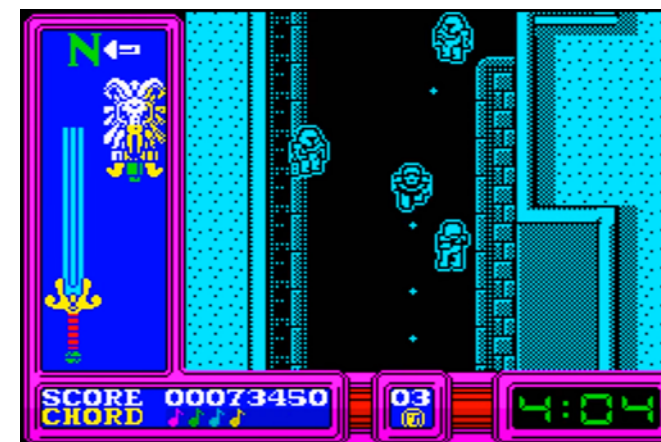
Una de las ponzoñas más vergonzosas y execrables que he tenido la desgracia de jugar (si es que se le puede llamar "jugar" a pasar el tiempo con esta basura, porque era directamente injugable) en mi viejo ZX Spectrum era el juego de la película de *He-man y los Masters del Universo*. Hoy lo rescatamos del basurero para echarnos unas risas, que siempre es algo que es bien recibido, y para poner de relieve algo que no es nuevo pero ya sospechábamos tras una larga serie de decepciones acumuladas con los años: los juegos basados en películas eran a veces (más frecuentemente de lo que nos gusta admitir) un truíño hediondo del tamaño de Australia. Y os aseguro que Australia es MUY grande.

En este juego asumíamos el papel de He-man (que jamás tuvo peor aspecto) desde una perspectiva aérea (por decir algo) mientras recorríamos las calles (vacías) de la Tierra en busca de soldados del malvado Skeletor, y de paso intentábamos encontrar las notas musicales que abrían el portal dimensional que conectaba unas zonas del mapeado con otras. ¿Suena bien?...Pues no. Era un coñazo. Jugabilidad nula, más aburrido que sentarse sobre una piedra en una feria y sin dinero mientras ves cómo los demás se lo pasan bien. El protagonista era un cabezón con patas que disparaba una especie de rifle galáctico (Eeeh...¿He-man no combatía con una espada?) a los soldados de Skeletor entre bostezo y bostezo



de aburrimiento, con la única esperanza de llegar al jefe final de fase, momento en que la perspectiva cambiaba para ofrecer un combate algo más vistoso uno contra uno, en el que nuestro He-man amorfo tenía que combatir con los esbirros de Skeletor (todos muy feos e inútiles) hasta llegar al combate final con el mismísimo Skeletor, que nos ponía las cosas algo más difíciles (tampoco mucho, la verdad). Por el camino y mientras tanto, decenas, cientos de soldados enemigos que nos mataban de aburrimiento antes que de otra cosa. Una lástima, todo un ejemplo vergonzoso y lamentable de cómo timar a unos chiquillos inocentes utilizando una licencia jugosa y popular como reclamo. Los *Masters del Universo* se

merecieron mejor suerte. Y nosotros nos merecimos que nos devolvieran el dinero que pagamos por esta bazofia. Incluso si lo jugaste pirata sin pagar un duro, era tan malo que deberían pagarte a ti por haberlo jugado. Una auténtica mamarrachada de juego totalmente oportunista y descarado que simplemente buscaba sacar tajada de una licencia cinematográfica jugosa. Una verdadera lástima, porque a pesar de lo que hayas oído o a pesar de lo que te hayan podido contar, la película de imagen real en la que se basa (con Dolph Lundgren haciendo una interpretación bastante digna de He-Man) no está nada mal y está considerada como peli de culto hoy día. Pero esa es otra historia de la que ya te hablaremos otro día y en otra sección...





STAR WARS DEMOLITION

DEMOLIENDO LA FRANQUÍCIA

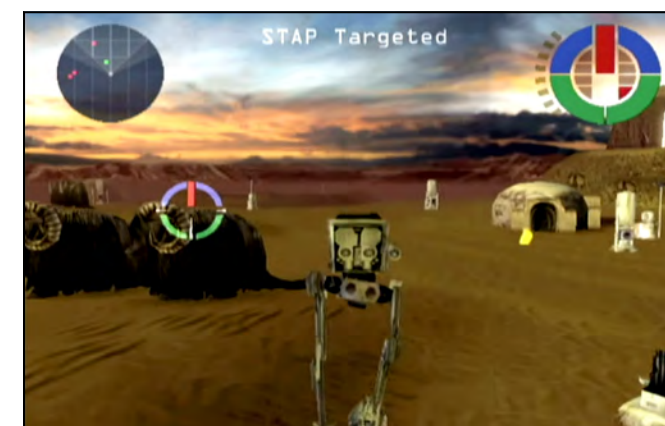
Es un triste compendio de todo aquello que puede salir mal en un videojuego. Poco o muy poco se salva de la quema en este desastre apocalíptico que, no conforme con desaprovechar miserablemente una licencia tan atractiva y llena de posibilidades como la de *Star Wars*, también desaprovecha la enorme potencia de Dreamcast en su versión para 128 bits hasta conformar un juego que hace aguas por todas partes. En 32 bits es directamente injugable, en Dreamcast da muchísima pena pero todavía se salva por los pelos de las orejas. O no, pero por lo menos no es una bazofia absoluta, pero casi.

El mismo concepto del juego es ya de por sí ridículo y descacharrante: Imaginad algo tan loco (y sin sentido alguno) como una competición de camiones monstruo pero con vehículos de todas las películas de *Star Wars* en su lugar. ¿Ridículo, verdad? Efectivamente, porque lo es. Y mucho. Pasando al terreno técnico, resulta realmente complicado destacar alguno de sus fallos de entre todos los demás, pero si tuviéramos que quedarnos con algo verdaderamente lamentable en este juego por encima de todo lo demás sería su nula jugabilidad: no importa a quién escojas o qué vehículo manejes, todos se



mueven fatal y se controlan aún peor, y lo único que podrás hacer es dar bandazos sin rumbo ni sentido ninguno, como si fueras un péndulo mientras recibes sin piedad los impactos del enemigo, que curiosamente tienen una puntería mil veces mejor que la tuya. No es de extrañar: con tanto bamboleo es imposible acertar al rival. Pero la jugabilidad no es lo único nefasto de este juego: los gráficos también dan pena y risa (ahora mismo me está viniendo a la memoria un Jabba que aparecía en unas secuencias CGI que parecía un auténtico mojón de perro, literalmente), la épica que caracteriza a tantos otros juegos basados en *Star Wars* brilla aquí por su ausencia, todo es monótono y aburrido, y la selección de vehículos y personajes de la saga es totalmente desafortunada y cuando menos extraña. Y mira que había donde elegir... ¡Pues nada! Un fiasco total.

Star Wars Demolition parece estar hecho sin ganas, como con prisas por terminarlo cuanto antes para lanzarlo al mercado y cumplir con los plazos de entrega por los pelos. Todo da la impresión de una tremenda dejadez, todo parece estar mal y fuera de lugar, es como un mal chiste o como las propias películas de la saga desde que Disney cogió las riendas de la franquicia: una auto parodia hecha desde el oportunismo y el afán de lucro que no respeta el legado recibido, un triste intento de estirar innecesariamente el chicle para generar más y más dinero, sin lógica ni coherencia interna de ninguna clase. Ojalá nunca hubieran hecho este juego, fue uno de los primeros indicios de que *Star Wars* también podía venderse al mejor postor. Otros tomaron nota de esta debilidad y desde entonces estamos pagando las consecuencias. Juegos de *Star Wars* hay muchos, tan malos como este afortunadamente ninguno.





PORTKEY GAMES HOGWARTS LEGACY

REGRESO AL PASADO DE LA MAGIA

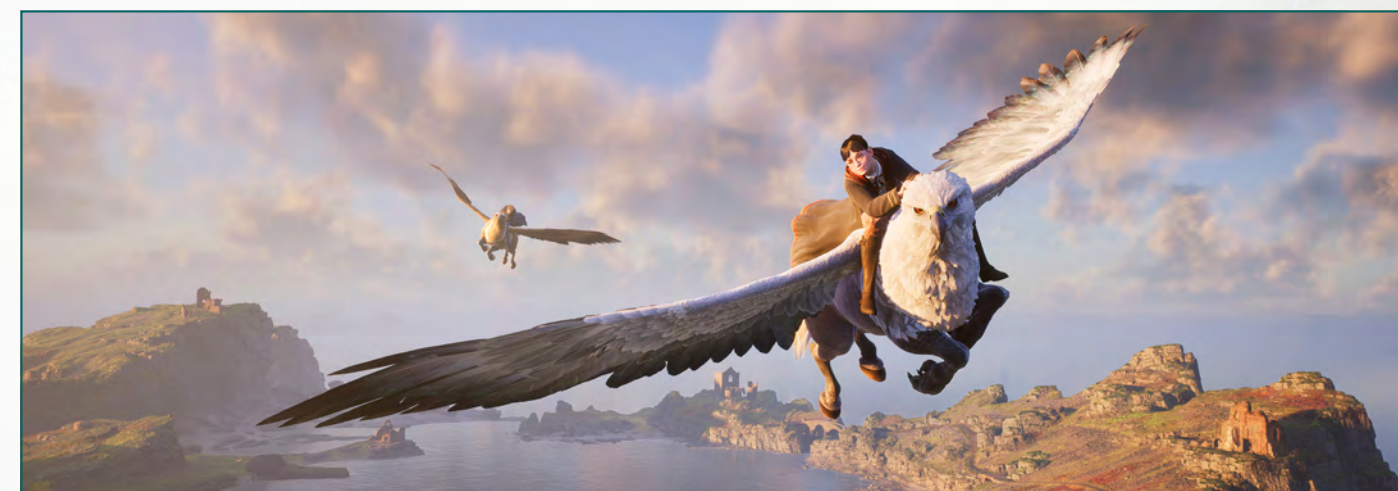
Corría el año 2001, y a mis 19 años me topé con una película que marcaría un antes y un después en mi manera de entender la magia y la fantasía, que hasta ese momento se había nutrido de otros referentes que no se fueron del todo, pero cierto es, sí que se apartaron ligeramente para dejar paso al nuevo mundo que se abría ante mis ojos (como si de un *callejón Diagon* propio se tratase).

Decir que *Harry Potter y la Piedra Filosofal* fue un impacto inesperado para miles de jóvenes de aquella época (y de muchos adultos también), es quedarse corto. Muchos ya conocían las aventuras del popular mago gracias a las exitosas novelas de la autora británica J.K. Rowling, que por aquel entonces ya había publicado cuatro volúmenes, y el quinto estaba en pleno desarrollo. Los chicos de aquella



época crecían con Harry y sus amigos, y los que ya teníamos más edad, nos deleitábamos con sus aventuras, cargadas de magia y fantasía siempre, en un mundo que parecía mucho más idílico de lo que en verdad era, y que poco a poco se fue oscureciendo (cosa lógica teniendo en cuenta que el enfrentamiento final y la conclusión de la saga eran inevitables, y el tono infantil dio paso a la madurez de la trama de manera orgánica).

Después de siete novelas (otras tantas más si contamos *Harry Potter y el Legado maldito*, *Animales Fantásticos...*), el mundo mágico aún tiene mucho por ofrecer, tanto si hablamos de un futuro aún por escribir, o nos remontamos a un pasado anterior inédito en la obra principal. Es aquí precisamente donde se ubica *Hogwarts Legacy*. Nos encontramos en pleno siglo XIX, y teniendo en cuenta esto, ningún



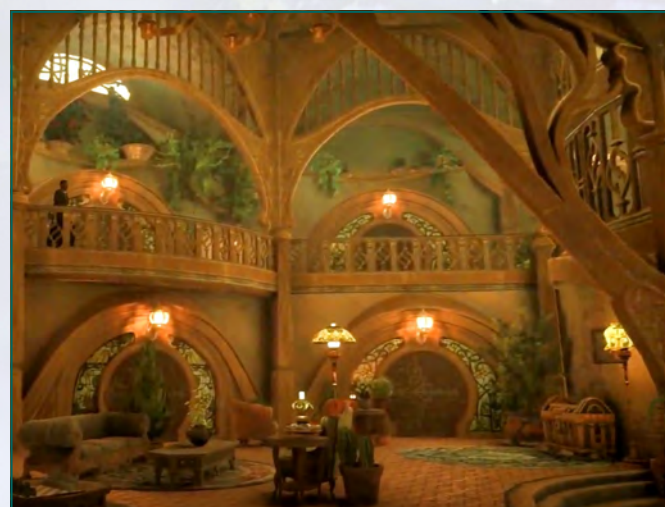


personaje contemporáneo de la “Saga Potter” hará aparición en esta historia (sin contar a los fantasmas de las casas, que probablemente harán algún cameo, y el director Phineas Nigellus Black -interpretado por Simon Pegg-, que aparecía fugazmente en las novelas y en las películas, en forma de retrato). Todos los demás personajes (salvo excepciones secretas aún no reveladas), deberían ser inéditos, o muy poco conocidos.

Manejaremos durante toda nuestra aventura a un avatar que podremos personalizar y modificar a nuestro gusto (respetando un menú de personalización amplio, pero que quizás se queda corto en comparación a otros gestores de personajes incluidos en títulos de otras desarrolladoras). Nuestra primera gran elección (quizás la más importante para algunos), será la de determinar en qué casa nos va a colocar el sombrero seleccionador; aquí que cada uno decida cuál le gusta más: Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff o Slytherin.

Nuestro personaje comenzará su aprendizaje en el colegio a partir del quinto año (por edad, y supongo que para darle más dinamismo a la aventura). Deberá asistir a una serie de clases determinadas (encantamientos, pociones, herbología y defensa contra las artes oscuras -tal vez alguna más-), para ir ganando experiencia y conocimiento, que después podremos utilizar para explorar un mundo que estará lleno de cosas para investigar y descubrir, a medida que nos vayamos haciendo más diestros en el campo de la magia y la hechicería.

Una fórmula sencilla si tenemos en cuenta que seguirá a rajatabla los cánones de vida y comportamiento dentro de las instalaciones del colegio, como se nos mostraba en las novelas, y posteriormente en las películas. En principio Hogwarts será el punto “seguro” donde podremos desarrollarnos como magos, y será fuera de sus muros (con alguna excepción seguramente), donde se nos pondrá a prueba en cada una de las misiones secundarias y principales que llevemos a cabo durante nuestra aventura.



Llegado el momento es probable que también tengamos que decidir qué clase de mago queremos ser: un defensor de la luz o un siervo de las tinieblas; yo espero fervientemente que el sistema de *karma* esté presente, y según nuestras acciones nos decantemos hacia un lado o hacia el otro. Solo el tiempo lo dirá, pero sin lugar a dudas sería un acierto por parte de los desarrolladores que tuvieran este detalle en cuenta (quizás ya lo han confirmado, pero yo no lo he visto ni leído por ningún lado, así que de momento lo dejaré en el saco de los deseos).

Habiendo introducido por encima la historia (es pronto para saber más, en el momento que escribo estas letras aún no he tenido la “privilegiada” oportunidad de disfrutar este título), comentar que en lo referente al aspecto gráfico, el juego cumple con las expectativas que se nos mostraban en las imágenes promocionales. Todo se puede mejorar, y a pesar de que los *gameplays* que he podido visionar (en consola de momento -PS5 y Xbox Series-), son de una calidad muy alta, cumpliendo sobradamente con el estándar de la

nueva generación. Aún así estoy deseando poder probarlo en PC, al máximo rendimiento que permita mi *hardware* actual (que no es de gama baja precisamente), y deleitarme con esos escenarios maravillosos, y esa ambientación que rezuma magia y fantasía por los cuatro costados. Solo espero que la jugabilidad sea la adecuada; una mala gestión en este ámbito podría arruinar toda la experiencia global, aunque parece que no va a ser el caso. Cruzaremos los dedos...

Y por lo demás, solo queda jugar y disfrutar (en mi caso). Si tú eres fan de la obra (dejando de lado a la autora, vamos a aprender a diferenciar, y no condenar una obra por culpa de su beneficiario), este juego es para ti. Si no te gusta Harry Potter, pues tal vez este título sirva para que te sumerjas en el mundo mágico, y descubras una pasión que va más allá del mago de las gafas y la cicatriz. Es tu elección; puedes jugarlo o no, pero sobre todo decide en libertad (que nadie condicione tu decisión). Quién sabe, tal vez sientas lo que sentí yo hace tantos años.





FORSPOKEN

EL JUEGO QUE SOÑÓ CON SER *HOGWARTS LEGACY*

FORSPOKEN es un juego RPG con temática de aventura y fantasía en un mundo abierto (con bastantes momentos pasilleros y lineales -de único camino, vamos-, según vayamos avanzando en la historia). Desarrollado por Luminous Production y producido por la legendaria productora (venida a menos) SQUARE ENIX, el título se puso a la venta oficialmente el día 24 de enero de 2023, después de haber sufrido una serie de retrasos en su desarrollo. Observando la decoración de algunos escenarios del juego, claramente las intenciones de la productora eran que el título estuviera listo para las navidades de 2022, pero al final no fue posible cumplir con esas pretensiones.

Sin hacer demasiados *spoilers* (no es la intención), nos encontramos ante una historia que comienza con un enfoque realista y bastante verosímil; se nos presenta a Frey Holland, una muchacha problemática de Nueva York, que siempre está metida en problemas y asuntos ilegales, y ha tenido más de un problema con la justicia. Haciendo gala de un carácter y una personalidad digna de cualquier protagonista de un GTA (vocabulario soez incluido), se verá inmersa en una serie de acontecimientos que la arrastrarán a un supuesto mundo de fantasía, donde la magia y el ocultismo tienen un papel fundamental en el devenir del mismo. Todo lo que sucederá a continuación es la verdadera trama de *FORSPOKEN*.



Decir que la premisa inicial del videojuego es buena, pero desafortunadamente se queda en eso. La historia podría haber tenido potencial de enganche, sobretodo para los aficionados a los juegos centrados en mundos fantásticos donde la magia y las criaturas mitológicas están a la orden del día. En mi caso diré que la trama me parece aburrida: demasiados diálogos innecesarios, y misiones secundarias inútiles que te sacan de la poca inmersión que produce la historia principal. Las actuaciones tampoco son nada del otro mundo, quizás debido a la mediocridad de un guión repleto de clichés y situaciones absurdas. Una verdadera pena, ya que teniendo en perspectiva al esperadísimo *HOGWARTS LEGACY*, *FORSPOKEN* se queda en un intento desdibujado y diluido de un buen título del género, que intenta aprovechar algo del rebufo que está generando el proyecto de Avalanche Software y Warner Bros, a menos de un mes de su estreno.



La jugabilidad no ofrece nada revolucionario o destacable. Ciertamente que los controles son amigables y fáciles de aprender. Correr todo el rato mientras practicas *parkour* y lanzas ráfagas de poder mágico, puede resultar fresco y estimulante durante los primeros pasajes del juego, pero a la larga se te puede hacer tedioso y repetitivo; sobre todo la ejecución de técnicas mágicas (muy parecidas todas). El sistema de evolución de habilidades es soso y da la sensación de que estás liberando restricciones de uso en vez de mejorar a tu personaje (esto pasa en más títulos, aquí simplemente se replica la mala experiencia). Y para concluir este aspecto, decir que *FORSPOKEN* no pasará a la historia tampoco por su atractivo *gameplay*...



Historia y jugabilidad aparte, quede dicho que son temas que podrían analizarse con cierta subjetividad, decir que el nivel técnico y de producción gráfica también deja mucho que desear. Todos recordamos esos grandes tráilers e imágenes promocionales que inundan la red... si nos ceñimos a ese material, podríamos decir que las intenciones iniciales eran realmente buenas.

Desgraciadamente el *downgrade* se ha cebado con este título (a pesar de que solo está disponible para PS5 y PC, para este último reclama un *hardware* muy potente, señal clara de su optimización pésima). Encontramos una serie de escenarios muy vacíos, oscuros y cubiertos completamente de una espesa niebla, con una paleta cromática plana, con tendencia a los ocres y verdosos; destacar algún que otro momento de estridencias exageradas en azules y otros tonos fluorescentes. Predominan los castillos y las torres (muy parecidos todos); hay mucha piedra y se hace monótono, pero es lo que tienen estas fortificaciones... La vegetación y la fauna están presentes, pero para nada parecido a lo que se nos mostraba en las promociones (con menor calidad y

mucha menos cantidad). Y para terminar mejor no hablar del modelado de algunas expresiones faciales, dignas de la mejor película de terror (sonrisas macabras, ojos desorbitados...).

Cualquiera diría que los párrafos anteriores los ha escrito el peor de los *haters* (que no es el caso); de verdad os juro que yo tenía muchas ilusiones puestas en este título, pero la decepción ha sido terrible. Con esta calidad de producción podría haberse ejecutado también perfectamente en PS4. A nivel técnico está muy por debajo de *God of War Ragnarok* y de *Horizon Forbidden West*, títulos que aparecieron paralelamente en las dos consolas.

Para concluir remarcar lo que he escrito en el subtítulo: *"El juego que soñó con ser Hogwarts Legacy"*. Creo que es la síntesis perfecta para este desafortunado *FORSPOKEN*. Si solo hubiera sido como nos lo mostraron en las promociones, otro gallo cantaría, pero creo que a día de hoy solo le podemos obsequiar con la siguiente frase: *"colorín colorado, este cuento está acabado"*.

■ El Gran Platinador



¡ATENCIÓN!

FANZINE+

BUSCA TU

COLABORACIÓN

SI TE GUSTA OPINAR CRÍTICAMENTE SOBRE VIDEOJUEGOS, CINE, CÓMIC, FIGURAS Y OTROS CONTENIDOS DE INTERÉS PARECIDOS ESCRÍBENOS A ESTE CORREO:

fanzine.correo@gmail.com



SORPRESÓN MUSICAL CON EL SELLO MIKAMI

De la mano del estudio que tantas alegrías nos ha dado con sagas tan conocidas como *Fallout* o *The Elder Scrolls* (a la espera de la nueva propuesta de *Starfield*), nos llega un título inesperado pero muy interesante: *Hi-Fi Rush*. Bethesda distribuye este proyecto de Tango Gameworks, el sello bajo el que Shinji Mikami (*Resident Evil* y *The Evil Within*), nos ofrece una fresca y electrizante propuesta de *hack & slash* mezclada de manera muy inteligente con música *rock and roll*. Como otros títulos donde la música tiene un papel determinante a la hora de ejecutar nuestros combos (*Crypt of the Necrodancer*, y en menor medida juegos del estilo *Elite Beat Agents*), el ritmo será FUNDAMENTAL. Si sigues el *tempo* no habrá quien te detenga.

Unos personajes con cierto carisma, destacando a Chai, el protagonista y aspirante a estrella de rock, unos gráficos muy bien trabajados e integrados en *cel shading* (con un dinamismo propio de una serie de animación muy decente), y una historia bien escrita y desarrollada, donde una banda sonora brutal es el hilo conductor, son los ingredientes perfectos para este *cocktail* explosivo. Da la nota, pero en el buen sentido.

Sabiendo lo que es y lo que busca (sin pretensiones), este juego te proporcionará horas de diversión y de disfrute musical. Un título inesperado, pero muy divertido; si te va lo de dar piñas a diestro y siniestro al ritmo de una buena guitarra eléctrica, PRUÉBALO y ya verás como no te decepciona.



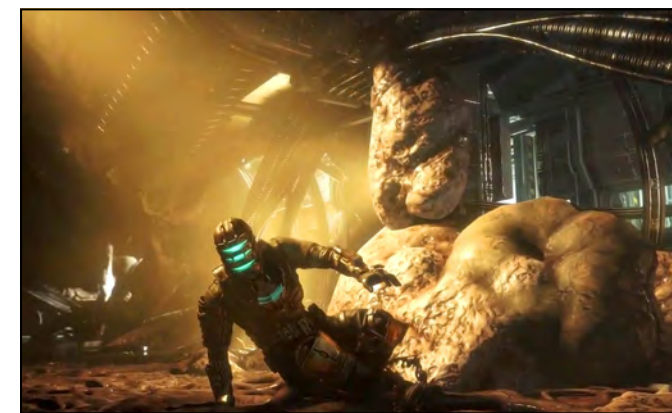
MIEDO ESPACIAL "REMAKEADO" EN ALTA DEFINICIÓN

En 2008 se nos presentó un juego de terror espacial, con un interesante argumento y una atmósfera realmente terrorífica, en parte sazonada por una serie de escenarios oscuros y lúgubres (los habitáculos de la USG Ishimura). *DEAD SPACE* resultó ser un título muy bien desarrollado, y tanta fue su relevancia en el mercado, que se convirtió en el primer juego de una exitosa trilogía terrorífica. Con esas premisas, y ciñéndose a lo que ya teníamos, hacer un *remake* exitoso era una tarea relativamente sencilla, siempre y cuando se respetara en esencia la fórmula original de la franquicia.

Y la conclusión es que se ha respetado con creces, sin lugar a dudas. Un argumento prácticamente idéntico, con una serie de añadidos y mejoras que enriquecen

el hilo narrativo del mismo; novedades como la interacción oral del protagonista (que en el clásico no hablaba en ningún momento), y otros detalles que enriquecen y solidifican la trama. La guinda del pastel es el apartado gráfico: el motor *Frostbite* proporciona una ambientación adecuada, con una definición y un realismo de nueva generación. Lo que nos deja con un juego que conserva la narrativa del clásico, con unos añadidos orgánicos y una calidad técnica muy decente; un bombazo, vamos.

Dependerá del gusto de cada uno, pero es innegable que este *remake* ha dado en el clavo... Todo lo demás es terror que te hará pasar un "mal rato" muy entretenido (si es que te va el género). Si no, simplemente lo tienes crudo.





ONE PIECE ODYSSEY

NOSTALGIA CARGADA DE ÉPICA

Hablar de *One Piece* no es poca cosa. La obra de Eiichiro Oda ya ha cumplido un cuarto de siglo, 25 años de éxitos y de fama, arrastrando a millones de incondicionales que disfrutan de las aventuras de los peculiares piratas del “Sombrero de Paja”. Cualquier producto que lleve incluida la marca *One Piece* tiene muchas papeletas para convertirse en un éxito, y este videojuego no iba a ser la excepción de la norma.

One Piece Odyssey nos presenta una historia bien elaborada, de la mano del mismísimo Maestro Oda; es un ejercicio inteligente y práctico, que utiliza el hilo argumental canónico (del manga y de la serie animada), para tejer una nueva interpretación de algunas de las mejores aventuras de Luffy y sus amigos, desde una perspectiva diferente (no daré más detalles, gran parte de la gracia de este título va relacionada con este tema).

Decir que en el apartado artístico el juego funciona muy bien, el *cel shading* es de una calidad nada reproachable (destacar las texturas en los ropajes y otros detalles de los personajes/escenarios). El *gameplay* es agradable, su mecánica RPG es sencilla de aprender y las animaciones durante el combate son de lo mejor que se haya visto en un título de estas características. Estamos ante un buen título del género, a la altura de su franquicia, sin lugar a dudas.

Si eres fan de la serie te lo recomiendo cien por cien; tal vez se te hará repetitivo en algunos momentos, y seguro que te sabes la historia de memoria, pero ese “extra” que añade la parte inédita de esta aventura, te dejará un sabor de boca muy agradable.

¡El Sunny zarpa hacia una nueva aventura!



MONSTER HUNTER RISE

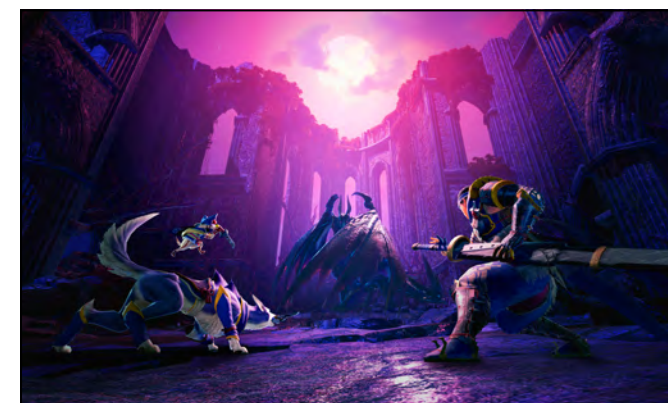
CALENTITO Y RECIÉN CAZADO PARA *GAME PASS*

Un título de la legendaria franquicia *Monster Hunter* que apareció para la híbrida de Nintendo en 2021, después llegó para PC en 2022, y ahora por fin llega para las consolas de Microsoft (Series S y X) a través del *GAME PASS* (los usuarios de la suscripción para PC también tendrán acceso a este interesante juego).

Tomando como base el exitoso concepto de cazar y recolectar para mejorar nuestro equipo, este *Monster Hunter Rise* plantea un desarrollo mucho más profundo e innovador. Proteger tu asentamiento con todo lo que tengas a tu disposición, de ataques perpetrados por criaturas colosales, cargar a lomos de un imponente Wyvern (y de alguna que

otra criatura más), para llevar a cabo nuestras cacerías e incursiones, y pelear codo con codo con tus colegas de clan (el multijugador será una baza indispensable). Estas son solo algunas de las novedades de un videojuego espectacular en todas sus facetas.

Nada que decir del aspecto gráfico y de la jugabilidad, que ya tocaba el techo técnico de la Nintendo Switch, y en PC luce como un AAA sin ningún tipo de complejos. Una apuesta segura para los amantes del género, que encontrarán todo lo que les ha hecho adorar la franquicia, y reiterando lo que he comentado antes, muchísimo más. ¿A que esperas? Sumérgete en el apasionante mundo de *Monster Hunter Rise*.





EL FANCUESTIONARIO

10 PREGUNTAS PARA... ENRIQUE SEGURA ALCALDE

¿Cómo te definirías a ti mismo?

Como un tipo alegre que escribe sobre lo que le encanta y a quien le gusta compartir con los demás aquello que le apasiona. En realidad, el día que me entierren lo único que me gustaría que la gente dijera de mí sería algo así como "¡eh, este tío era buena gente! A mí una vez me hizo reír..."

¿Por qué crees que hay que darle a las aficiones toda la importancia que se merecen?

Porque nos hacen ser mejores personas. Jugar, leer, divertirse, son parte de una actividad de relax y de desconexión que es imprescindible para recargar pilas y coger aire para volver a sumergirte con ganas renovadas en el absurdo mundo real en que vivimos. Todos necesitamos una válvula de escape para no explotar de vez en cuando.

Y entrando ya de lleno en esto de las aficiones... ¿Tu película favorita de todos los tiempos?

Tengo muchísimas, pero como me imagino que solo me puedo quedar con una, te diría que *Rocky Balboa* (2006). Ya sé que no es una gran película en el sentido más técnico, pero llegó a mi vida en un momento crucial en el que necesitaba levantar el ánimo, y con el paso de los años va cobrando un sentido nuevo acorde con mi edad y el momento de madurez por el que atravieso.

¿Un álbum de música y un grupo o artista?

Violator, de *Depeche Mode*. El disco perfecto de la banda casi perfecta. Forma parte de la banda sonora de mi vida, he perdido literalmente la cuenta de las veces que lo habré escuchado. Son solo 9 temas, pero es perfecto desde el primer segundo hasta el último. Contiene auténticos himnos generacionales como *Personal Jesus*, *Enjoy the Silence* o *World in my Eyes*, y te gusten *Depeche Mode* o no, este disco tienes que escucharlo obligatoriamente al menos una vez en tu vida.

Si solo pudieras llevarte un único libro a una isla desierta, ¿Cuál sería y por qué?

Con esto me pasa como con las películas, me cuesta muchísimo tener que elegir uno solo, pero te diría que *La Máquina del Tiempo* (*The Time Machine*) de H.G. Wells, ese libro cambió mi vida y me hizo entender muchas cosas. He debido leerlo unas veinte veces, sin exagerar. Cada vez que vuelvo a él me veo sentado en la máquina del tiempo del inventor revisitando épocas y etapas de mi vida con el poder de la imaginación y la memoria. Es sencillamente magistral.

Y si hablamos de videojuegos... ¿Tu favorito es...?

El que más te haga disfrutar en cada momento. No creo que exista tal cosa, sería muy injusto para los demás decir que un solo juego es el mejor de la historia. Dependiendo

del momento en que me lo pregunten suelo citar algunos títulos recurrentes como *Pac-man*, *Street Fighter II* o *Resident Evil 2*, pero la cosa va cambiando de un día para otro.

Si pudieras elegir tener un único súper poder, ¿Cuál sería y por qué?

Viajar a través del tiempo. Pero ya lo hago de vez en cuando, gracias a mis recuerdos, mi amor por mis seres queridos (los que siguen conmigo y los que ya se fueron) y mi nostalgia. Por supuesto me encantaría poder hacerlo de una manera física, pero me conformo con hacerlo mentalmente. Es más, sin esa habilidad creo que la vida carecería de perspectiva para mí.

¿Tu cómic o personaje de cómics favorito?

Casi cualquiera de Batman. Creo que el personaje es sencillamente magistral y tiene detrás una mitología y una galería de villanos inimitable. Nos cautiva y nos apasiona porque en realidad cualquiera de nosotros podría estar a un mal día de convertirse en Batman, no tiene súper poderes ni proviene del espacio, es un tipo del montón con un buen puñado de dinero e ideas geniales detrás y la determinación inquebrantable de que todo vale para hacer prevalecer tu venganza. He leído montones de obras maestras del cómic, pero es curioso que la gran mayoría siempre tenían a Batman como protagonista.

Una cita o una frase de cabecera a recordar siempre...

"En esta vida solo hay dos clases de personas, las que te hacen la vida más fácil y las que no". No recuerdo exactamente quién me dijo esa frase, pero que Dios le bendiga, ¡cuánta razón tenía! Mientras más viejo me hago más sentido le encuentro a esa frase, creo que es sencillamente genial.

Una pregunta que nunca te hayan hecho y que te gustaría que te hicieran

Desde que empecé en esto de escribir libros y fanzines sobre videojuegos y cultura popular me han hecho cientos de preguntas y muchas veces han repetido las mismas una y otra vez, pero siempre hay algo que me hubiera gustado que me preguntaran, y es esto: "¿Qué te gustaría que recordaran de ti cuando ya no estés?", y la respuesta ya te la he dejado caer en la primera pregunta de esta entrevista...





EL SUPERHÉROE MÁS VELOZ DE LOS 90

Fanzine Plus abre sus puertas una vez más a las maravillas descatalogadas y rescatadas del olvido. Hoy hablaremos de una mítica serie de televisión que acabó convirtiéndose con el paso de los años en serie de culto y que hizo su Agosto al rebufo del arrollador éxito de la película de **Batman** de Tim Burton (1989): la gente demandaba más películas de súper héroes y por aquella época no había mucho que llevarse a la boca. **Flash, el relámpago humano**, uno de nuestros personajes favoritos de los cómics de toda la vida y que actualmente

triumfa con su nueva serie de TV ya protagonizó allá por 1990 una serie de televisión que gozó de cierta fama en su momento aunque no alcanzó el estatus de serie de culto hasta tiempos más o menos recientes. Evidentemente aquí en España, el país de los pícaros y las trampas, los astutos distribuidores del por aquel entonces aún próspero mercado del video VHS no tardaron en ver la posibilidad del negocio y nos trajeron en forma de “película” el episodio piloto de la serie de TV, una práctica que como ya hemos leído en las páginas de

este mismo número de Fanzine Plus era bastante habitual por aquella época de los ochenta y los noventa. En dicho episodio piloto, aquí falsamente maquillado como largometraje, se nos contaba el origen del personaje y cómo el policía forense Barry Allen adquiere sus poderes sobrehumanos para moverse a la velocidad del rayo, convirtiéndose en el vengador callejero Flash para combatir el crimen y vengar el asesinato de su hermano a manos de unos delincuentes que asolan la ciudad. Los efectos especiales, aún muy lejos de lo que ofrece la técnica actual, eran con todo bastante buenos y muy bien traídos, el argumento era más o menos fiel a los cómics de DC y la caracterización de los personajes lucía bastante bien, destacando por encima de todo ese majestuoso traje de Flash que resaltaba la impresionante musculatura del protagonista, John Wesley Shipp, quien confieso que siempre me pareció mucho más idóneo para el papel de Flash que el actual intérprete del personaje en la nueva serie de TV, Grant Gustin, quizá demasiado joven para mi gusto.

Es cierto que los argumentos de los episodios (quizá algo más elaborado en este primer episodio piloto, debido entre otras cosas a su mayor duración) pecan

de cierta ingenuidad, como la serie en sí misma, pero también es cierto que conforme iba avanzando la serie el tono se volvía más adulto y ciertamente más oscuro. En España pudimos disfrutar de la serie al completo gracias a TVE, que la emitió casi al mismo tiempo que este episodio piloto pegaba fuerte en los videoclubes de la época. El invento funcionó bastante bien, y un año después pudimos alquilar otra “película” de Flash, esta vez compuesta por dos episodios de la serie en los que aparecía uno de los más característicos y recurrentes enemigos de Flash, el malvado Trickster, interpretado nada más y nada menos que por Mark Hamill, el legendario Luke Skywalker de Star Wars.

Lejos de debates sobre si esta serie era mejor o peor que su reciente reboot (a cada cual hay que reconocerle sus respectivos logros, méritos y deméritos), lo cierto es que aquellos que en 1990 tuvimos la suerte de alquilarla (varias veces además, doble delito) nos llevamos a casa una porción de ese delicioso pastel que hoy en día degustamos todos los buenos aficionados a los cómics: el poder comprobar cómo los súper héroes llevan ya varios años dándole de comer a la industria del cine y ver que la tendencia está lejos de acabarse.





BATTLESTAR GALACTICA

NAVEGANDO POR EL ESPACIO MÁS ALLÁ DE STAR TREK

A continuación volvemos una vez más a sumergirnos en las polvorientas estanterías de nuestro videoclub retro favorito en busca de una deliciosa serie de televisión clásica que, si bien ha envejecido regular por motivos que ahora veremos, por lo menos ha sabido mantenerse fiel a su espíritu original y a su estilo pretendidamente retro futurista y un tanto kitsch. Nos referimos a esa maravilla que fue, es y será siempre la serie original de *Galáctica*, *Estrella de Combate*.

Siguiendo con la entrañable (y lucrativa) costumbre castiza de vender la moto y dar gato por liebre, empezaremos por recordar que, efectivamente, hubo una película en tu vi-

deoclub favorito (aquella cinta de VHS que tantas veces nos llevamos a casa) que contenía el episodio piloto de la serie que oportunamente nos vendieron como película. Por aquella época nosotros éramos muy pequeños y no teníamos ni idea de que aquello era un refrito de tres capítulos de la serie, pero la verdad es que nos daba exactamente igual, lo importante era que aquello tenía pinta de ser una especie de sucedáneo de *La Guerra de las Galaxias* y con eso ya nos valía. Como decimos, lo que aprendimos a amar como película un tanto borrosa y casposa, no era otra cosa que un montaje con el episodio piloto de la miniserie original y un par de capítulos más que cerraban un arco (más o menos) auto conclusivo



redondeando un puro entretenimiento espacial de un poco más de dos horas absolutamente memorables. Lo primero que llamaba la atención y que automáticamente te conquistaba era ese fabuloso *opening* con la música de Stu Phillips que se repetiría en cada capítulo (y que seguro que ahora mismo y mientras estás leyendo estas líneas estás canturreando en tu cabeza) hasta convertirse en parte importante de la banda sonora de nuestra infancia y adolescencia. Lo segundo que entraba por el ojo y posiblemente su principal atractivo era el diseño y la producción, a cargo de John Dykstra (sí, efectivamente, también trabajó con George Lucas en la película original de *La Guerra de las Galaxias*), lo cual era una garantía de que el parecido entre las naves, los efectos de sonido y algunas cosas más que aquí aparecían con aquellas del universo galáctico de Darth Vader y compañía eran algo más que una coincidencia. Incluso hubo follón con demandas por plagio de por medio y bastante lío en los tribunales. Es igual, todo eso eran minucias sin importancia para el verdadero aficionado. Si seguimos recordando la serie original de 1978 es, entre otras cosas, porque es conde-nadamente buena, mucho mejor de lo que recuerdas o de lo que te han contado. Tuvo un celebrado remake en 2003 que seguramente también habrás visto o por lo menos seguro que te suena, pero en honor a la verdad tenemos que decir que nos quedamos con la serie original, aunque sea por la nostalgia.

La historia es sencillamente genial: la humanidad está al borde de la extinción después de la traición del malvado Conde Baltar, que se vende al enemigo de la raza humana en un conflicto

galáctico ambientado en un futuro indeterminado. El enemigo de los humanos es una traicionera y misteriosa raza robótica conocida como los cylonos, que por fin deciden atacar abiertamente a los humanos mediante una ofensiva nuclear que destruye casi por completo a las doce colonias de Kobol, todo lo que queda de la civilización humana. Por fortuna, la nave espacial de combate Galáctica escapa al traicionero ataque de los cylonos cargando con un reducido grupo de supervivientes a bordo, y se ve ahora obligada a vagar por el espacio sin rumbo definido y escapando constantemente de los cylonos y sus intentos de acoso y derribo por extinguir de una vez por todas a la raza humana. Un puñado de personajes absolutamente geniales, inolvidables y carismáticos como El Comandante Adama (Lorne Greene) y los dos pilotos protagonistas, Starbuck (el mítico Dirk Benedict del Equipo A) y Apollo (Richard Hatch) consiguieron mantenernos enganchados con sus intrigas, sus tramas y su dura resistencia contra los ataques de los cylonos durante los 22 episodios que duró la serie original, que entre otras cosas ostenta el récord de ser la serie de televisión más cara de la historia hasta ese momento (1978). Es puro entretenimiento y evasión que aún hoy en día, transcurridos más de 40 años (se dice pronto) se deja ver y es capaz de entretener, divertir y conmovir. Mucho más de lo que pueden decir otros que sin embargo disponen de todos los medios del mundo y siguen sin conseguir replicar ni hacer algo remotamente parecido a ésta reliquia. Galáctica se merece una revisión y un lugar de privilegio en tu videoteca retro particular. Hazte con la serie original en DVD, aún es relativamente fácil de conseguir. Arte y espectáculo en estado puro.



THE LAST OF US

EL HYPE MOMENTÁNEO HECHO SERIE

Corría mediados del año 2013, el verano comenzaba y la PS3, perdedora emocional de su generación, veía aparecer sus últimos desarrollos importantes, a destacar entre ellos un interesante título denominado *The Last of Us*. Desarrollado por Naughty Dog, y dirigido por Neil Druckman, se ganó la aprobación de cientos de miles de aficionados a los videojuegos, convirtiéndolo en uno de los buques insignia de la familia de consolas fabricadas por el gigante japonés SONY.

El título consiguió un éxito considerable, y como era de esperar, tarde o temprano tendría su remasterización para la siguiente generación de videoconsolas. El 2014 vería la luz para la PS4, y fué en esta plataforma donde se consolidó de manera definitiva.

En 2020, y cumpliendo otra vez con la premisa de producir grandes títulos AAA al final de la generación vigente, *The Last of Us II* apareció para cerrar un capítulo que había quedado abierto en la anterior entrega. Decir que este título creó más de una polémica entre los aficionados... Pero al final cada uno que lo interprete y lo analice como prefiera.

Cerramos el círculo (de momento) con un *remake* de la primera parte para la consola PS5 en 2022. El mismo título, con algunas modificaciones estéticas (mayor definición y algún que otro modelo cambiado); se agradece, aunque ya de por sí era un título bastante decente.

Si hemos hecho una introducción tan detallada de esta franquicia, para llegar al comentario final de la producción estrenada este año 2023 por la emisora de pago HBO, es sencillamente porque tampoco hay que decir mucho más... Después de haber visionado 3 capítulos de la serie, creo que la definición más apropiada para la misma es la que puntualizo en el subtítulo. El público medio en general está *hypeado*, y en parte es debido a una representación decente en lo que a fotografía y caracterización se refiere (a pesar de que el *casting* también ha sido bastante polémico). Buenas sensaciones, pero aún es muy pronto como para calificarla de buena adaptación. Es cuestión de tiempo, y lo iremos analizando en futuros números de la revista.

■ El Gran Platinador



ALICE IN BORDERLAND

SEGUNDA TEMPORADA QUE MEJORA A LA PRIMERA

Inspirada en un manga creado por Haro Asō, publicado en la *Shōnen Sunday S*, y en tomos por la editorial *Shōgakukan* entre los años 2010 y 2015. De clara temática *Isekai* (aventuras en otros mundos), con un toque muy oscuro al más puro estilo *Battle Royale* (matar o morir).

Se nos presenta a Arisu (juego de palabras con el nombre Alice, de *Alicia en el país de las Maravillas*), un muchacho tímido y retraído (el típico *hikikomori* que se pasa la vida encerrado en su habitación jugando a los videojuegos, y no tiene pasión ni ambición por hacer nada con su triste vida; únicamente tiene contacto con el exterior gracias a sus dos amigos, con los que de vez en cuando queda para emborracharse y dar tumbos por algún lado).

Todo cambiará cuando Arisu, Daikichi y Chōta (los tres amigos), son transportados de manera inexplicable a una ciudad idéntica a la suya, pero con una peculiaridad diferente: en este nuevo escenario todos los habitantes tienen que competir entre ellos, siendo partícipes de una serie de juegos relacionados con las cartas de la baraja francesa (otra clara referencia al País de las Maravillas). Sin otra opción, deben

jugar para continuar viviendo o resignarse y morir. Esta es la principal premisa de *Alice in Borderland*.

La primera temporada está repleta de situaciones retorcidas donde el protagonista tendrá que competir para ir sobreviviendo. No diré nada más, merece la pena que veáis los capítulos (o en su defecto leáis el manga, fuente de inspiración de la misma). Sólo destacar al otro personaje protagonista, indispensable para el desarrollo de la trama: Usagi (conejo, seguimos con las referencias a Alicia), una muchacha atlética y bastante eficiente, que hará equipo con Arisu (al principio para sobrevivir, pero poco a poco su relación se irá haciendo mucho más cercana).

La segunda temporada concluye con el arco de la baraja francesa (en teoría), pero ni mucho menos es el final de la serie. Se descubre el porqué de todo, y se abre un nuevo camino hacia una posible continuación. Yo lo espero, porque en definitiva es una muy buena adaptación del manga, y como serie independiente, un producto muy decente para disfrutar en pequeñas o grandes dosis (probablemente la veas en unos pocos días). Desde FANZINE+ te la recomendamos al 100%.





SPY x FAMILY

スパイファミリー

MISIÓN: FAMILIA ¿FELÍZ?

Nos encontramos ante otra serie (esta vez de animación), inspirada en una obra del *mangaka* Tatsuya Endō, que fue publicada por primera vez en *Shōnen Jump +* a principios de 2019. Inspirado por alguna de sus anteriores obras, el Maestro Endō crea una amalgama de conceptos muy interesantes, que juntos dan como resultado una historia entretenida, que ha logrado un éxito muy reconocible, y la admiración de sus miles de fans.

Era cuestión de tiempo que las aventuras de la familia Forger (aquí es importante no dar muchos detalles, parte de la gracia va en este desarrollo de la trama), llegaran al formato animado desde las páginas del manga. Esta serie producida en

2020 conserva la frescura y el *punch* de la obra original, y sin lugar a dudas llegará a un público variado, teniendo en cuenta los diferentes perfiles y personalidades de sus principales protagonistas.

Anya te robará el corazón desde los primeros capítulos, y sin lugar a dudas será la protagonista de las situaciones más delirantes y divertidas de la serie (o al menos de la mayoría).

Una muy buena opción para adentrarse en una historia que es mucho más de lo que parece, pero eso ya son detalles que es mejor descubrir por uno mismo. Dale una oportunidad, seguro que te engancha.



CHAINSAW MAN

EL MATADEMONIOS MÁS BIZARRO

2020 fue un año muy prolífico para la publicación de mangas y otras obras gráficas relevantes. Tatsuki Fujimoto publicó por primera vez *Chainsaw Man* en las páginas de la *Shōnen Jump +*, y en muy poco tiempo esta interesante obra se ganó el cariño y la devoción de miles de fans, que reclamaban una serie de animación a la altura de este gran manga. En 2020 el deseo se hizo realidad, de la mano del estudio MAPPA.

La serie presenta a un adolescente llamado Denji, que lucha para sobrevivir miserablemente cazando demonios, con la ayuda de su pequeño amigo, un demonio motosierra llamado Pochita. Las deudas (heredadas de su difunto padre), asfixian a Denji, hasta el punto en que tiene que empezar a desprenderse de sus propios órganos vitales para poder hacer frente a los pagos de la

oscura mafia de cazademonios que lo controla. A pesar de estos sacrificios, y de trabajar sin descanso para ir cumpliendo con su responsabilidad, al final ocurre un suceso que lo cambiará todo (es un *spoiler* demasiado importante, mejor descubrirlo a su debido momento).

Lo que viene a continuación es el hilo conductor de esta delirante historia, cargada de humor negro y situaciones que pueden llegar a rozar lo desagradable. A pesar de todo lo anterior el resultado es una producción electrizante y muy dinámica, que engancha desde el minuto 1, en parte debido al carácter de su protagonista. Una opción muy recomendable si quieres ver un *shōnen* cargado de acción y adrenalina, y con una serie de secundarios con profundidad y alma propia. Un 10 asegurado.





MAZINGER-Z
EL ROBOT DE LAS ESTRELLAS

LA COPIA TAIWANESA DEL MITO

Nuestra sesión doble de basura maravillosa con fuerte tufo a nostalgia abre en esta ocasión con **MAZINGER Z, EL ROBOT DE LAS ESTRELLAS**, más conocida popularmente como «la película del Mazinger rojo». En una época en que las cintas que recopilaban episodios de la serie clásica de Mazinger triunfaban en todos los videoclubs de España, un grupo de astutos distribuidores tuvieron a bien darnos gato por liebre y meternos un golazo por toda la escuadra haciéndonos creer que esta película era un largometraje de imagen real de Mazinger Z. Lo curioso es que se trató de una

de las películas más taquilleras de la época en España, así que después de todo el engaño funcionó bastante bien. Más curioso aún: ¿A nadie le extrañaba que el robot protagonista no tuviera ningún parecido con el mítico robot de los dibujos animados?...En fin, éramos niños y todo eso nos daba igual, nos tragábamos lo que sea y además estábamos dispuestos a perdonar cualquier cosa, después de todo en aquella época lo único que nos importaba era disfrutar y ser felices, y con esta película lo conseguimos. ¡Y vaya si lo hicimos!...Con el tiempo supimos que aquella «película» de Mazinger no era



otra cosa que un montaje hecho a base de escenas recortadas de varios episodios de la serie **MACH BARON** (de ahí la MB del cinturón del robot protagonista), que por supuesto nada tenía que ver con Mazinger, más allá del parecido del villano con el Dr. Infierno y muy pocas cosas más. Los efectos especiales se reducían a inclinar el plano de la cámara para que pareciera que los robots protagonistas (empezando por nuestro extraño “Mazinger rojo”) fueran gigantescos, cuando en realidad se trataba de tipos en pijama que se movían de forma un tanto acartonada y ridícula. Las explosiones consistían en petardos y chispazos mal colocados por el escenario, y alguna que otra extravagancia en forma de vistosas ilustraciones hechas a mano para simular los ataques de los robots, y el argumento era un tanto delirante, casi tanto como las interpretaciones de los actores japoneses y coreanos de la película. Sin em-



bargo el éxito de este loco experimento fue superlativo y aquí en España llegó a inspirar incluso su propia colección de tebeos, obra del mítico Sanchís, autor de **Pumby** y otras revistas infantiles de la época.

Un éxito de taquilla sin precedentes que aún hoy seguimos recordando con cariño y a la que pudimos echarle el guante en DVD hace ya unos años cuando el sello **Asian Trash Cinema** la reeditó de forma más oficiosa que oficial. Algo es algo. Hay versiones que circulan por Internet que tienen una calidad de imagen mucho mejor y que aún pueden conseguirse por redes P2P. ¡A por ella, auténtico fan de Mazinger! Tu vida no tendrá sentido ni estarás completo hasta que la consigas. Es una basura asquerosamente maravillosa. Si no entiendes esta frase es que no has tenido infancia ni sabes lo que es el placer culpable.





...Y SI NO, NOS ENFADAMOS

TORTAS Y MAMPORROS DE LA MANO DE DOS GENIOS

Y como decía el filósofo, “la comedia es siempre la tragedia de otro”, lo que en otras palabras viene a significar que es imposible hacer humor sin ridiculizar a un tercero o sin que alguien salga perjudicado como resultado de nuestro cachondeo y satisfacción. Quizá sea cierto, pero de lo que no nos cabe absolutamente ninguna duda es de que todos los que estáis leyendo esta sección ahora mismo habéis visto esta película y aún más, os habéis partido de risa viendo cómo Bud Spencer y Terence Hill repartían guantazos y palizas a diestro y siniestro en esta gran obra cumbre del humor del pasado siglo

XX. Impagable. Si estabas vivo y eras un niño o un adolescente allá por los ochenta, con toda seguridad disfrutaste y viviste en toda su gloria la época dorada del videoclub y las cintas VHS, y me juego lo que sea a que te llevaste esta cinta a casa no una sino unas pocas veces. Yo confieso sin vergüenza alguna que la alquilé unas veinte veces, y hasta llegué a ponerla en un cumpleaños para que todos mis amigos se partieran de risa viéndola, lo que por supuesto sucedía cada vez que invitaba a alguien a verla a mi casa. *Y si no, nos enfadamos* es mucho más que una simple y tonta película de un par de tíos que le



pegan a los malos, es arte puro en estado de gracia, supone la cima de la carrera artística (nunca bien ponderada, de paso) de estos dos grandísimos cómicos que solo por alegrar los días de nuestra infancia ya se merecen ser recordados con todo el cariño del mundo, y es, de paso, todo un manual de instrucciones y de directrices acerca de qué ingredientes debe reunir una comedia perfecta. Humoristas como el gran *Groucho Marx*, *Charlie Chaplin*, *Pedro Reyes*, *Andy Kaufman* o *Jim Carrey* han abordado el humor desde las más versátiles facetas y se han atrevido a transgredir las formas tradicionales de la comedia, pero Bud Spencer y Terence Hill refinaron un género que ya existía previamente pero estaba por perfeccionarse. *Y si no, nos enfadamos* narra la estúpida historia de dos tipos que ganan el mismo coche descapotable en una competición y ante la imposibilidad de decidir quién



se queda el coche se ven obligados a vivir juntos y a compartir el premio. De por medio se mete un mafioso absolutamente ridículo y tontorrón que no dejará de arrepentirse de haberse metido con los dos forzudos: Bud Spencer era especialista en golpes contundentes (a recordar, el martillazo en la cabeza y la colleja que hacía saltar al rival por el aire dando una ridícula voltereta) mientras que Terence Hill solía suplir su falta de fuerza golpeando con gran agilidad y rapidez y ayudándose de todo tipo de adminículos absurdos que convertía en improvisadas armas. Si a esta mezcla explosiva le unimos una de las canciones más pegadizas que se recuerden en una banda sonora (*Dune Buggy* de Oliver Onions, seguro que ya la estás canturreando mientras lees esto), el resultado es imbatible: carcajadas y diversión en estado puro. Así de divertida era la vida antes, pero ya no nos acordamos...





THE WARRIORS

LOS AMOS DE LA NOCHE

Nuestra sala de cine se engalana a continuación con una auténtica película de culto entre los fans del cine macarra ochentero (y setentero), un homenaje a la gloriosa era de los videoclubs: **The Warriors**, los guerreros urbanos de la noche. Una cinta de 1979 que la mayoría desconocía hasta que en 2005 Rockstar tuvo la genial e inesperada idea de sacar un videojuego basado en esta joya olvidada que fue oportunamente rescatada para la ocasión. El juego, para PS2 y Xbox, era una curiosa y correcta mezcla de la fórmula tipo “sandbox” que tan buenos resultados le había dado a Rockstar en su famosa saga GTA con ciertos tintes de juego de lucha, action rpg y beat’em up, todo en uno. El resultado, una recreación genial y muy recomendable del inolvidable mundillo macarra de tribus urbanas enfrentadas a muer-

te que tan fielmente se contaba en la película. Por cierto (¡atención, spoiler!), no os perdáis la sorpresa oculta en el juego una vez terminado el modo historia: un homenaje al mítico **Double Dragon** en toda la regla.

Dejando a un lado el videojuego y centrándonos en la película, os contaremos que The Warriors es una gran película de acción con grandes dosis de violencia que está basada en una novela del escritor Sol Yurick que a su vez está inspirada libremente en **La Anábasis** de Jenofonte: si en la antigua Grecia un grupo de espartanos se vio obligado a resistir contra viento y marea estando totalmente aislados y sin poder recibir ayuda ni refuerzos en pleno ardor del combate, en The warriors se nos cuenta la historia (ambientada



en un retro futuro extraño e indeterminado pero con un fuerte tufo a los años setenta) de una banda urbana que asiste a una gran convención de bandas que asisten en son de paz al discurso de Cyrus, un respetado líder que aspira a reunificar a todas las pandillas urbanas bajo su mandato. Ni la policía podría hacer frente ante el poder, la fuerza y el número aplastante de tantas pandillas reunificadas. Sin embargo, Cyrus es asesinado en pleno discurso por uno de los enloquecidos miembros de una de las bandas rivales de los Warriors, a quienes culpan injustamente de la muerte de Cyrus. Después de cargarles con el muerto, ahora a nuestros amigos los Warriors no les quedará otra que sobrevivir a una noche interminable en la que no pararán de correr, huir y pelear con miembros de otras bandas como los baseball furies (“las furias del béisbol”, unos psicópatas armados con bates de béisbol y muy malas pulgas), los orphans (“los huérfanos”) y otras peligrosas bandas rivales que quieren pillar a los Warriors a toda costa para ajustar cuentas y llevarles ante los líderes de las bandas más prestigiosas que mantienen la ley con mano de hierro dentro del caos ocasionado por las habituales y frecuentes guerras de bandas. Nunca una simple noche se hizo más interminable, larga y dura como la noche en la que se centra la acción que se nos cuenta en esta película, que cuenta con unas excelentes escenas de lucha entre los miembros de las bandas rivales y contra la propia policía, que no dejará de pisarles los talones a nuestros agobiados protagonistas. Todo está en contra de los Warriors, pero demostrarán a base de sangre y fuego que son dignos de demostrar su inocencia y sobrevivir a esta eterna noche de



violencia saliendo airosos de la peor de sus pesadillas: allí donde cualquier otra banda se hubiera rendido ante lo inaguantable, los Warriors triunfarán a base de fuerza, resistencia y coraje. Puede que las escenas de peleas se hayan quedado un poco anticuadas y un poco teatrales, pero siguen salpicando sangre al otro lado de la pantalla y siguen impactando tanto o más como hace ya más de cuarenta años (que se dice pronto) cuando se estrenó la película en todo el mundo, y por supuesto no estuvo exenta de polémicas de todo tipo, censuras y prohibiciones. De entre todo un reparto de actores que han pasado con más pena que gloria a la historia del cine (y ojo, que esto lejos de ser algo negativo podría muy bien ser una de sus virtudes, porque entre los rostros de los protagonistas no verás ninguna cara conocida) destaca la belleza salvaje de la irresistible Deborah Van Valkenburg, interpretando a Mercy, el único papel femenino destacable de toda la película. Atención a las transiciones entre escenas imitando el estilo de un cómic, o esa banda sonora legendaria plagada de temas como “In the City” de Joe Walsh, que dotan al film de una personalidad arrolladora y una estética única e irrepetible que la han aupado al estatus de película de culto y a ser reconocida como la película número 27 en el top 100 de las mejores películas de acción de todos los tiempos. No te la pierdas, si nunca la has visto ya estás tardando. Descubre a qué pandilla urbana te gustaría pertenecer y lázate a la calle para enfrentarte a las demás, eso sí, desde la comodidad del salón de tu casa y desde la seguridad que te ofrece tu equipo de cine casero. Ya sabes lo que dicen: no intenten hacer esto en casa, queridos niños...



ROCKY BALBOA

BROCHE DE ORO PARA UNA GRAN SAGA

He perdido la cuenta de las veces que he visto **Rocky Balboa** (2006), y de las veces que el inmortal personaje interpretado por Sylvester Stallone ha acudido a mi rescate a lo largo de toda mi vida. Literalmente. Y que nadie se engañe: cuando digo que le debo muchísimo al personaje de Rocky Balboa lo digo en el sentido más literal de la expresión, las películas de Rocky, su banda sonora y los personajes y situaciones que han ido conformando su particular universo (ahora continuado gracias a la saga de **Creed**) forman parte de mi vida tanto como pueda serlo el momento en que hice la primera comunión o cuando terminé la carrera, por citar tan solo algunos de los momentos clave de mi vida. Cuando Rocky V (1990) puso punto y final a la historia del boxeador más famoso de la historia del cine, todos nos dimos cuenta de alguna forma de que aquello era un triste final para una epopeya llena de

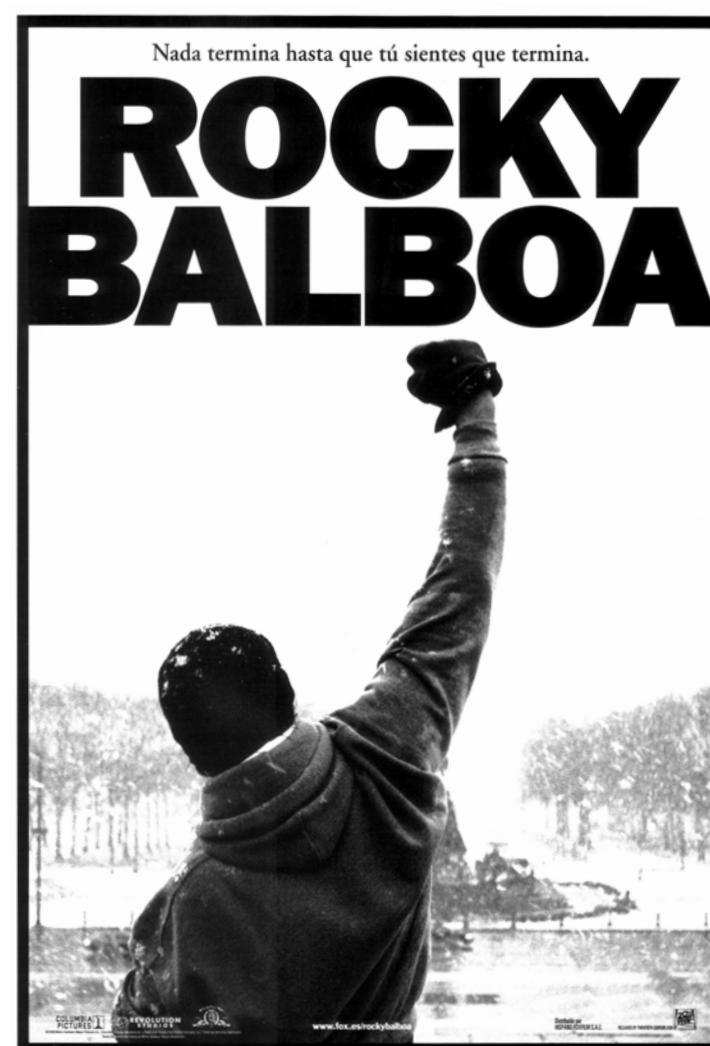
momentos de gloria (narrados durante las cuatro películas anteriores) que merecía algo mucho mejor como colofón a la conmovedora e inspiradora historia del campeón del pueblo. Nadie (o casi nadie) parecía adivinar en 1990 que nada más y nada menos que dieciséis años después Rocky volvería para un último y trascendental combate que nos pondría la carne de gallina y nos haría soñar despiertos como hacía mucho, quizá demasiado tiempo, que nadie era capaz de inspirarnos y motivarnos. El viejo Stallone volvió a hacerlo una vez más: **Rocky Balboa** es el capítulo final de la saga, en el que el potro italiano volvió para despedir (esta vez sí) la franquicia por todo lo alto y como el personaje siempre se mereció: por la puerta grande, y con un público en pie, entregado, ovacionándole y coreando su nombre mientras el viejo campeón se retira y se aleja de la muchedumbre enfervorecida.

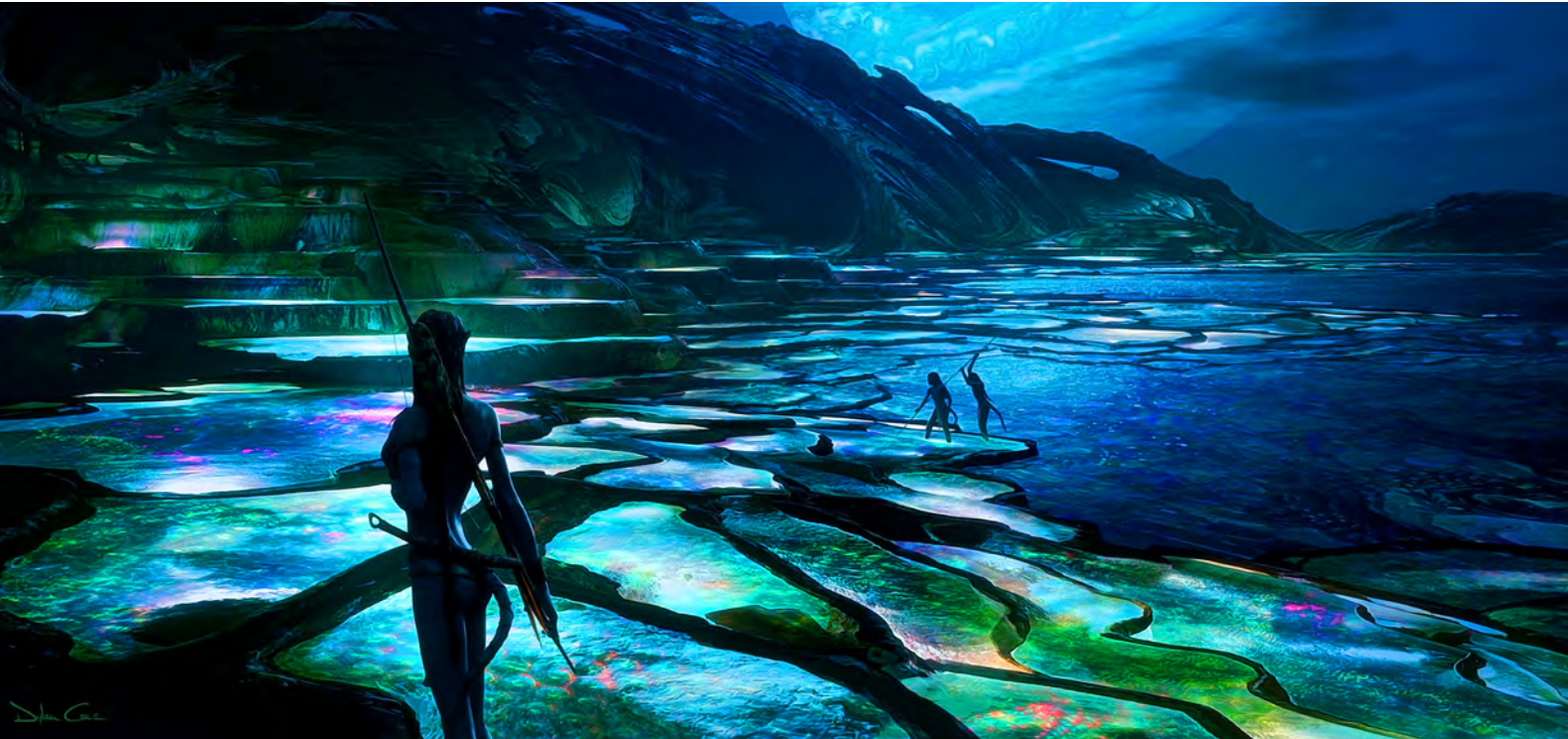


La historia es (otra vez) la misma de la primera película, con leves variaciones: el boxeador modesto pero sacrificado y entregado al que se le ofrece la oportunidad de su vida, medirse en un combate de exhibición con el actual campeón del mundo de los pesos pesados. Un abismo de distancia entre un púgil y otro, mucho que perder y pocas posibilidades (prácticamente nulas) de ganar. Entre un lado y otro de la balanza, la fuerza inquebrantable de voluntad, el amor propio y el sacrificio y la fe ciega en tus propias posibilidades para salir al menos con dignidad de la refriega. Espíritu Rocky al 100%, en este sentido ya te advertimos que no hay nada nuevo bajo el horizonte y que la originalidad en esta sexta película del potro italiano brilla por su ausencia. Sin embargo hay algo en Rocky Balboa que la convierte en una gran película que va ganando enteros con el paso de los años: la apreciarás en su justa medida y la entenderás mejor conforme más viejo te hagas. Es un canto al amor propio, al respeto por uno mismo, a la cultura del esfuerzo que por desgracia se perdió hace ya tanto tiempo, y un homenaje a los valores tradicionales y la auto superación que a nadie le pasará desapercibido.

Rocky Balboa es ahora un hombre mayor, solitario, del que su hijo se avergüenza (entre otras cosas por tener que vivir bajo una sombra tan alargada) y que echa de menos tiempos mejores. Literalmente vive en el pasado, pero aún siente una bestia

interior que le obliga a querer seguir haciendo lo que le gusta y lo que le motiva en la vida: pelear. Es la maldición que os espera más temprano que tarde a todos los que estáis leyendo estas líneas ahí al otro lado: llegará un momento en vuestra vida en el que todo el mundo os dirá que ya no tenéis edad para hacer lo que de verdad os hace felices, pero sin embargo y a pesar de la edad, lo peor es que vosotros aún sentís ganas de hacerlo. Pues esto es justamente lo que nos cuenta **Rocky Balboa**: el regreso al ring para un último combate de exhibición entre un viejo campeón del pasado (Rocky) contra el joven e invicto campeón del mundo actual (Mason Dixon). Dos épocas y dos estilos incompatibles y excluyentes enfrentados en una pelea a muerte en la que está en juego no solo el prestigio sino también (y mucho más importante) la autoestima y el amor propio de los contendientes. Épica en estado puro y una dignísima película que además nos muestra a un Rocky más experto y sabio que nunca y que nos deja para el recuerdo frases imborrables como “nada se acaba hasta que tú sientes que se ha acabado”, o “no se trata de lo fuerte que golpeas, sino de cuánto eres capaz de soportar sin dejar de avanzar” que recordarás toda tu vida y se quedarán contigo para siempre. Posiblemente una de las mejores (si no la mejor y más madura) película del inmortal potro italiano, no te la pierdas. Y si ya la viste en su momento, vuelve a revisitarla: descubrirás que ha cobrado nueva vida y ha evolucionado, como tú mismo...





AVATAR

EL SENTIDO DEL AGUA

LA FANTASÍA MÁS LÍQUIDA

He de reconocer que James Cameron es uno de los autores de cine comercial a los que más admiro desde hace décadas. Gracias a esa aterradora historia de terror llamada *Terminator*, pude intuir, siendo niño, un futuro distópico y despiadado que amenazaría a la humanidad en caso de no ponerle freno a un desarrollo tecnológico que, sobre todo a partir de los años noventa, evolucionó de forma

exponencial. La secuencia final de la película, en la que el T800 perseguía a la heroína Sarah Connor en una fábrica para darle muerte, es una muestra más que evidente de las temáticas que obsesionarían a Cameron en prácticamente toda su filmografía: el ser humano huyendo de sus propias creaciones que, de forma disruptiva, se vuelven en su contra. A Sarah no solo le persigue un robot del futuro



que quiere matarla para que no nazca su hijo John, sino que, además, debe sortear distintas trampas mortales en una factoría donde se decidirá el futuro de la humanidad. Cameron muestra ya en su primer proyecto personal otra de las constantes de su cine: el protagonismo recae en la fortaleza femenina en todo tipo de contextos hostiles. *Aliens: El regreso* es otro claro ejemplo de lo expuesto, así como *Terminator 2*, son dos obras en las que Cameron afianza todas sus obsesiones formales y temáticas, y en las que, paradójicamente, se erige como uno de los cineastas que hace un uso más abusivo y faraónico de la tecnología para plasmar las fantasías que rondan por su cabeza. No solo trabaja con presupuestos millonarios, sino con la tecnología más avanzada en efectos especiales. No hay duda de que *Terminator 2* supuso un antes y un después en la industria de Hollywood no solo en el uso de los efectos digitales, sino

en la realización y montaje de cualquier escena de acción que se precie de serlo. Con *Terminator 2*, Cameron puso el listón demasiado alto, tanto, que pulverizó casi todo lo visto anteriormente. De forma contundente, Cameron impuso un estándar de cómo se hacen blockbusters. *Titanic* fue, por si alguien lo dudaba, su consagración definitiva como el auténtico rey Midas de Hollywood.

“El rey del mundo”

Pero, claro, Cameron quería ir más allá. Y así nació *Avatar*, donde ya no bastaba con aportar nuevos efectos especiales a sus historias, sino que aquí todo en sí giraba en torno a un mundo completamente generado por ordenador, y en tres dimensiones, un mundo de fantasía llamado Pandora, habitado por unos aliens llamados Na'vi que se defienden





de una humanidad despiadada e invasora que, al contrario que en *Terminator*, es victimaria y no víctima. El despliegue tecnológico de *Avatar* fue tan apabullante como polémico, y es que ya aparecieron voces críticas sobre lo desdibujado que era el guión o la cantidad de clichés que sostenían la historia.

Quizá *Avatar* no aportó absolutamente nada a nivel argumental, con una historia que recuerda a *Pocahontas* o *Bailando con lobos*, pero sin embargo fue (y es) una experiencia cinematográfica al servicio de una tecnología 3D que es difícil de ignorar. ***Avatar 2: El sentido del agua***

es la rúbrica de lo que ya ofreció Cameron en su primera película de la saga hace trece años. Nos confirma una vez más que es un excelente *storyteller*, un artesano del gran presupuesto y un mago del montaje, donde una historia sencilla y directa nos sumerge, nunca mejor dicho, en un mar de emociones y aventuras. Puede que lo conservador de su trama, volver a enfrentar a Jack Sully con el Coronel Miles Quaritch, no aporte demasiadas novedades, pero la decisión de abandonar el hábitat de los Na'vi para ir a la zona marítima que habitan los Metkayina es todo un acierto. Porque es allí donde Cameron despliega su nuevo juguete



tecnológico: el protagonismo absoluto del efecto del agua, tan impresionante, tan acorde a lo que se pretende contar, que transmite a la perfección la intención de Cameron: una denuncia feroz a la ambición humana, su capacidad de destrucción y autodestrucción, y la valentía de grupos de individuos basados en valores a preservar como lo son la familia, la paz y la conexión con la naturaleza. ***Avatar 2: El sentido del agua* es pese a todo la película que más rápido he olvidado del director canadiense, la que menos huella me ha dejado.**

Da la extraña sensación de que todo en ella es líquido, irrelevante. La fantasía más líquida de Cameron es paradójicamente la más enorme, la más ambiciosa. Me entretuvo, me fascinó su montaje, su apabullante ejecución técnica, con un 3D y unos 48 fotogramas por segundo que quitan el hipo, y aún así me parece un obra inconclusa. Habrá que estar atentos a *Avatar 3* y futuras secuelas, porque si de algo estoy seguro es de que James Cameron siempre nos sorprenderá.

■ Manuel Panadero





LOS 5 DE BRONCE V1

UN TESORO PARA LOS NIÑOS DE LOS 90

En 1991 **Tele 5** (cadena de televisión privada que había nacido apenas un año antes), apostó por emitir completa una serie de animación denominada en nuestras tierras como *Los Caballeros del Zodiaco* (*Les Chevaliers du Zodiaque* en Francia, la serie se emitió primero por allí). A pesar de ese pegadizo título, en realidad se denominaba **Saint Seiya**, (la animación se basaba en un popular manga originario de la tierra del sol naciente), creado por el Maestro Masami Kurumada.

El argumento resumido era sencillo pero muy potente: “Un grupo de muchachos de apenas 14 años tienen que competir en un torneo brutal y descarnado, teniendo como única arma a su disposición su poder interior (denominado en la serie como **cosmos**), protegiéndose únicamente con una armadura fabricada de oricalco y otros metales como el

bronce, que representa a su constelación protectora. Después de una serie de sucesos los jóvenes descubrirán que son caballeros defensores de la diosa Atenea (hija del dios Zeus), cuya misión es proteger la tierra de cualquier amenaza”

La serie fue un éxito rotundo, y elevó a la franquicia a niveles de “favorita e indispensable” para todos los críos de la época (yo incluido, por supuesto). Era el momento perfecto para que unas figuras de acción que aparecieron algunos meses antes (en 1990), llegaran a nuestras ansiosas manos. Los 12 caballeros de Oro de *la saga del Santuario* se pusieron a la venta al mismo tiempo que los caballeros de Bronce protagonistas (V2). Aunque en tierras niponas su distribución comenzó en 1987, hoy veremos la primera versión (V1) de los cinco protagonistas, que se comercializó ese mismo año.



SEIYA DE PEGASO (V1)

El protagonista de la serie. Su constelación protectora es el Pegasus. Es un muchacho tenaz y valiente, que no se rinde nunca. Posee un sentido de la justicia y de la amistad muy fuertes. De los cinco caballeros protagonistas es el más cercano a la diosa Athena (Saori Kido). Por lo que se refiere a esta versión de figura (V1), es idéntica a la del anime, que se diseñó específicamente para el mismo (posteriormente aparecería la V2, que fue la que se comercializó en Europa, y es fiel a los diseños iniciales del *manga* del Maestro Kurumada). Lo más característico de esta figura es su cuerpo color rojo carmesí, y su armadura en color plata, rojo y detalles amarillos, con ese casco en forma de cabeza de Pegaso (el set de la figura incluía un chasis para ensamblar la armadura (*object*), y poder formar así la figura estilizada del Pegaso. Estas versiones poseían un rostro con un acabado bastante genérico; solo variaba el color del cabello y de los ojos. Seiya los tiene oscuros, en esta V1.



SHIRYŪ DE DRAGÓN (V1)

Shiryū representa los valores del caballero por antonomasia: un guerrero formidable, con un corazón noble y con una capacidad de sacrificio infinita. Su constelación protectora es el Dragón. Muy respetado por sus compañeros, es uno de los cinco protectores más cercanos a la diosa Athena. Al igual que en el caso de la figura de Seiya, su armadura es idéntica a la del anime en su primera temporada (V1). Destaca su cuerpo de color malva (morado), y su armadura verde intenso, con detalles amarillos y rojos; el casco en forma de cabeza de dragón y el gran escudo, son los detalles más característicos de esta armadura. Incluye al igual que el resto un chasis para ensamblar la armadura (*object*) en su forma de poderoso Dragón. El rostro es muy genérico, al igual que el de Seiya, pero presenta un molde de cabello oscuro algo más largo, ya que este personaje posee una larga melena en el *manga* y el *anime*.





HYŌGA DE CISNE (V1)

Hyōga es un caballero muy peligroso, como el hielo que predomina en sus ataques. Su constelación protectora es el Cisne. Es un compañero fiel y leal, valiente, muy protector con sus seres queridos (en especial con su difunta madre, que descansa bajo el hielo de Siberia, sus compañeros de bronce y la diosa Athena). Como todas las figuras V1 de esta colección, su armadura es idéntica a la de la primera temporada del *anime*. Destaca su cuerpo azul marino, y su armadura plateada con detalles amarillos y rojos; el casco (o en este caso la tiara), tiene dos pequeñas alas y una cabeza de cisne, y junto a un pequeño escudo son los detalles más característicos de la armadura (varias de estas figuras incluían alas adicionales: Pegaso, Cisne y Fénix, pero no se solían usar en el *anime* ni en el *manga*). El chasis incluido, sobre el que se puede ensamblar la armadura (*object*), representa la figura del grácil Cisne. Con cabeza genérica, similar a la de Shiryū, pero con la melena pintada de amarillo y los ojos azules.



SHUN DE ANDROMEDA (V1)

Seguramente es el caballero menos querido de los cinco, por su supuesto carácter pacífico y delicado. Pero no te engañes: Shun es un digno defensor de Athena. Su constelación es Andrómeda (la princesa encadenada de la mitología). Es un compañero fiel, sacrificado y con el corazón puro; cierto es que en ocasiones necesita ayuda (en especial la de su hermano Ikki), pero en los momentos importantes siempre está a la altura. La armadura de esta figura es idéntica a la de la primera temporada del *anime* (V1). Destaca su cuerpo verde intenso, y su armadura es rosa vivo, con detalles en plateado; el casco tiene unos cuernos finos en color plata, y lo más característico de esta figura son sus cadenas de eslabones metálicos (cadena nebular). El chasis incluido con esta figura permite montar la armadura (*object*), con la forma de la princesa Andrómeda cargada de cadenas. La cabeza genérica muestra el cabello de color verde (un molde más parecido a la de Seiya), y los ojos oscuros.



IKKI DE FÉNIX (V1)

Ikki tal vez sea uno de los caballeros más queridos, incluso para algunos más que Seiya. Su constelación protectora es el Fénix. Ikki comienza la serie siendo el enemigo principal, pero a lo largo de la misma se convierte en un aliado extraordinario. Probablemente el caballero de Bronce más fuerte, con un carácter duro y curtido, es el hermano de Shun. La armadura de esta figura es exactamente igual a la del *anime* (respetando los medios técnicos de fabricación y de diseño de la época, para todas las V1). Destaca su cuerpo azul oscuro, y su armadura es plateada, con tonos color bronce y naranja intenso. Su casco tiene unos cuernos estilizados naranjas, que combinan con las largas tiras de plumas naranjas que tiene en la espalda, muy características de la legendaria Ave Fénix. El chasis incluido permite ensamblar sobre su superficie la armadura (*object*), logrando así la forma de un Fénix bastante reconocible. La cabeza vuelve a ser bastante genérica, con el pelo oscuro algo más ensortijado; los ojos también son oscuros. Si podemos destacar algo que lo diferencie de sus hermanos, es que el rostro de Ikki quizás sea el que posea una expresión más dura e implacable, quizá lo tuvieran en cuenta por su época de villano y su carácter muy definido.

HERMANOS SIMILARES

Como he comentado durante el artículo, los fabricantes de figuras en los años 80 usaban (y aún muchos siguen usando), una serie de moldes predeterminados a la hora de fabricar sus figuras de acción. BAN DAI diseñó un cuerpo estándar sobre el que se colocaría cada una de las diferentes armaduras (aquí es donde residía la magia de estas figuras). Ciertamente es que las cabezas solían tener coloreados diversos, tanto en el cabello como en los ojos, y las expresiones faciales podían variar ligeramente, según la importancia del personaje.



Y con Ikki finalizamos el análisis a los cinco caballeros de Bronce V1 protagonistas de 1987. En futuras ediciones de la revista nos adentraremos más en esta enorme colección.



Disney INFINITY

LOS PRIMOS DE LOS AMIIBO DE NINTENDO

Lo tienen absolutamente todo, pero quieren más. Su hambre es insaciable. Disney se ha convertido en una especie de agujero negro espacial que se lo traga todo a su paso, son una máquina de hacer dinero y de absorber empresas. Primero fue **Pixar**, luego **Marvel** y **Star Wars**, recientemente la **20th Century Fox**, y posiblemente no sea lo último que compren. Si se puede pagar con dinero, Disney puede comprarlo. Fruto de esta agresiva práctica empresarial (que ya empieza a rozar peligrosamente el monopolio) nació uno de los experimentos jugables más raros y chocantes que se recuerdan en el mundillo de los videojuegos: **Disney Infinity** y sus secuelas, un sistema de juego crossover basado en muñequitos de acción (doble negocio, los muñequitos se ven-

dían por separado, claro está) que una vez colocados en su base correspondiente se "proyectaban" al interior del juego. Como idea es innegable que resultaba interesante, pero es que el pisto resultante de mezclar a personajes de Star Wars con superhéroes Marvel y personajes de películas de Disney era un tanto extraño, por no hablar de la calidad del juego en sí, que no era nada del otro mundo. Eso sí, se hincharon de vender muñequitos. Y de esos muñecos os vamos a hablar hoy, en este reportaje especial para el que hemos sacado del armario a toda nuestra colección y les hemos quitado el polvo para mostraros su mejor aspecto y tratar de explicar porqué merece la pena (y mucho) hacerse con estas figuras de acción y por qué nos gustan tanto...



Lo primero que llama poderosamente la atención de estas figuras de **Disney Infinity** es su aspecto descarado y pretendidamente inspirado en un estilo próximo o muy similar al *amerimanga*, es decir, el estilo de animación americano con clara influencia del manga japonés, lo que viene a decir que están diseñados teniendo en cuenta un público en principio más joven de lo que unas figuras tradicionales tendrían marcado como objetivo. Esto no debe ser obstáculo ni impedimento alguno para saber apreciar y disfrutar de estas pequeñas maravillas que lucen fantásticamente bien en cualquier lugar donde las pongas. Ya que sabemos (y aceptamos) que su aspecto es más cercano a una serie de dibujos animados que a otra cosa, es hora de disfrutar de estas figuras sin complejos. Fijaos en los detalles que lucen personajes de **Marvel** como Hulk o Spiderman: unas pocas líneas maestras definen perfectamente las expresiones y la musculatura de los personajes de los cómics, a quienes dan una fiel y muy adecuada réplica sacando un gran provecho de unos mimbres muy minimalistas, y aquí es donde reside el principal atractivo de estas figuras. No esperes grandes detalles ni un nivel enfermizo de personalización como pueda ser el caso de los muñecos de McFarlane Toys, por ejemplo. Ni falta que hace, ni tampoco lo pretenden: Disney Infinity apuesta por un diseño minimalista pero fidedigno y a la vez elegante.



Otros personajes como El Capitán América o Iron Man sí que han sido recreados quizá con algo más de detalle, pero también se debe a que no es lo mismo plasmar la simpleza en toda su crudeza de personajes como El Increíble Hulk que la complejidad de la armadura de Tony Stark o los detalles del traje de combate de El Capitán América o la fuerza y la épica que transmite la figura de Thor con su martillo y su pose característica. Con respecto a las figuras de Marvel, y como se puede apreciar en las fotos que ilustran este artículo, conseguí reunir a la plana mayor de Los Vengadores (me falta Ojo de Halcón, que el bueno de Clint Barton me perdone, pero no lo encuentro por ninguna parte) más dos versiones de Spiderman, con el traje clásico azul y rojo y el "Black Spiderman" con ese mítico traje simbiote blanco y negro que se trajo a la Tierra desde el planeta de las Secret Wars. Por supuesto hay más, como Puño de Hierro y algunos de los componentes de Los Guardianes de la Galaxia, pero no descarto ampliar la colección en un futuro. Mis favoritos con diferencia por su contundencia, tamaño y nivel de expresividad son los muñecos de Hulk, Iron Man y El Capitán América, aunque debo confesar que también me encanta ese Thor al que han sabido dotar de un nivel de agresividad y soberbia muy típico del personaje, al igual que ese Spiderman al que han sabido dotar de una agilidad y una constitución atlética y muy dinámica que le sienta estupendamente.





Pasando al catálogo de Disney Infinity centrado en la franquicia de **Star Wars**, decir que aquí el resultado alcanzado en la tercera fase de implantación de la saga (tras la primera tanda de figuras, centradas en personajes de Disney y posteriormente la fase 2.0 centrada en súper héroes de Marvel) no desmerece en absoluto al resto, aunque en honor a la verdad y siendo muy sinceros deberemos decir que el aspecto *amerimanga* del que hablábamos anteriormente no acaba de sentarle demasiado bien a personajes como Han Solo o el propio Darth Vader, que parecen demasiado rejuvenecidos o directamente demasiado musculados (Vader parece un armario empotrado y el tamaño del casco es excesivamente grande). Admitámoslo: no todos los personajes están igualmente conseguidos, y es que por ejemplo el joven Luke Skywalker y La Princesa Leia lucen espléndidamente bien, esbeltos, ágiles y muy bien recreados, y otros como Chewbacca o Darth Maul aparecen ligeramente desdibujados y siguen dando la sensación de que había cosas manifiestamente mejorables en el diseño de dichas figuras. Otros como Boba Fett tienen en cambio un aspecto sencillamente ideal y están justamente en un término medio entre el aspecto realista y la parodia o la estilización propia de los dibujos animados.



Hay que decir, además, que en esta tercera oleada de figuras centradas en el universo de Star Wars hay tres grupos de figuras que representan a personajes de tres trilogías diferentes: la trilogía clásica (Vader, Luke, Han Solo, Leia, Chewbacca), la trilogía de precuelas (Anakin Skywalker, que es uno de mis favoritos, Darth Maul, un joven Obi Wan Kenobi, etc.) y por último una tercera tanda de figuras basadas en personajes de la nueva trilogía de Disney que francamente, y con toda la sinceridad del mundo, os confesaré que no me interesan lo más mínimo, como las propias películas, vaya.

Con esta tanda de figuras 3.0 Disney Infinity cerró las puertas de su colección y puso punto y final al invento, dejando por el camino montones de cacharros que hoy día son prácticamente inservibles o directamente han perdido gran parte de su atractivo (ya os hemos dicho al comienzo del artículo que el juego no era gran cosa), pero lo mejor de todo y con diferencia los objetos de coleccionista más épicos y estéticamente atractivos que merecen mucho la pena atesorar y coleccionar son precisamente estas figuras de las que os hablamos hoy en este reportaje. Hay algo más que podéis hacer con estas fantásticas figuras además de exponerlas en vuestra colección y en vuestra estantería favorita, y es representar



combates o cruces imposibles entre universos aparentemente irreconciliables y absolutamente desconectados como los de Marvel y Star Wars: ¿alguien dijo un combate de armaduras entre Iron Man y Darth Vader?...Está en tus manos. ¿Caballeros Jedi contra Vengadores?...póngame diez. ¿Combate a muerte entre féminas empoderadas?... ¿He oído Princesa Leia contra Viuda Negra por ahí al fondo?... Ahora es posible. Y lo mejor es que todas las figuras están diseñadas por un mismo patrón estilístico que dota de cierta coherencia al conjunto. Salvando las enormes distancias entre franquicias y universos, uno diría que hasta es posible y natural enfrentar a personajes de ambos mundos, con total independencia del hipotético resultado de los combates y los lógicos e inevitables desequilibrios de poder entre unos y otros. Sea como fuere, ahora tienes la oportunidad de llevarte a casa por un precio bastante asequible unos personajes míticos de franquicias aún más míticas que puedes encontrar de segunda mano por precios que oscilan entre los 3 y los 10 euros, dependiendo lógicamente del estado de conservación y de lo que te quieran sacar por ellos. Yo he llegado a comprar personajes míticos como Han Solo o Luke Skywalker por 3€, completamente nuevos y en su caja original, hace pocos años y en tiendas de videojuegos que liquidaban existencias.



Las cajas originales incluyen la figura, una tarjeta de coleccionista con datos y habilidades de cada personaje y a veces discos especiales que recrean escenarios de cada franquicia al colocarlos en la base que se compra por separado.

Te gusten o no los videojuegos (a mí nunca me gustó Disney Infinity, me pareció un juego mediocre, ya lo he comentado antes), no debes darle la espalda a algunas de estas magníficas figuras que formarán parte para siempre de tu colección, siempre y cuando (y esto es importante) tengas cuidado y las trates con delicadeza, porque elementos como los sables de luz de los jedis de Star Wars o la minúscula cintura de avispa de La Princesa Leia se parten con una facilidad pasmosa, así que será mejor que no se los dejes a tus hermanitos pequeños o a tus hijos (yo cometí este último error y la Princesa Leia se partió en dos, y Darth Maul vio su sable de luz de doble hoja reducido de por vida a un simple sable normal y corriente).

La magia de Disney Infinity estará ya contigo siempre, como la Fuerza: la de los Jedis o la del Increíble Hulk, la elección esta vez está en tus manos...

■ **Enrique Segura**





MARVEL SUPER HEROES SECRET WARS

CROSSOVER PARA LA HISTORIA

Me gustaría empezar este texto diciendo algo grandilocuente como que **MARVEL Secret Wars** fue el primer *cross-over* de la historia de la editorial, el primer gran evento que reunió a sus principales personajes en una epopeya épica, pero estaría mintiendo: **Contest of Champions** lo hizo un año antes, una miniserie injustamente olvidada en la que se daban la mano algunos de los mejores y más reconocidos personajes de Marvel en una especie de torneo en el que se enfrentaron a cara de perro dejando un grato recuerdo entre los aficionados, sembrando de paso las semillas de lo que poco después vendría (esta vez a lo grande) para cambiar la historia

de los cómics para siempre. Ahora sí, en 1984 Marvel sacó a la luz esta maxi serie de 12 números que todos recordamos por habernos brindado algunos de los momentos más inolvidables de nuestra vida como aficionados al medio.

El argumento es por todos conocido (y además habría que señalar que se le podría haber ocurrido hasta a un niño de 5 años, tampoco es nada del otro jueves), un ser todopoderoso procedente del más allá recluta a dos equipos de héroes y villanos, y los abduce del planeta Tierra y se los lleva hasta un planeta distante y desconocido creado por él mismo para la

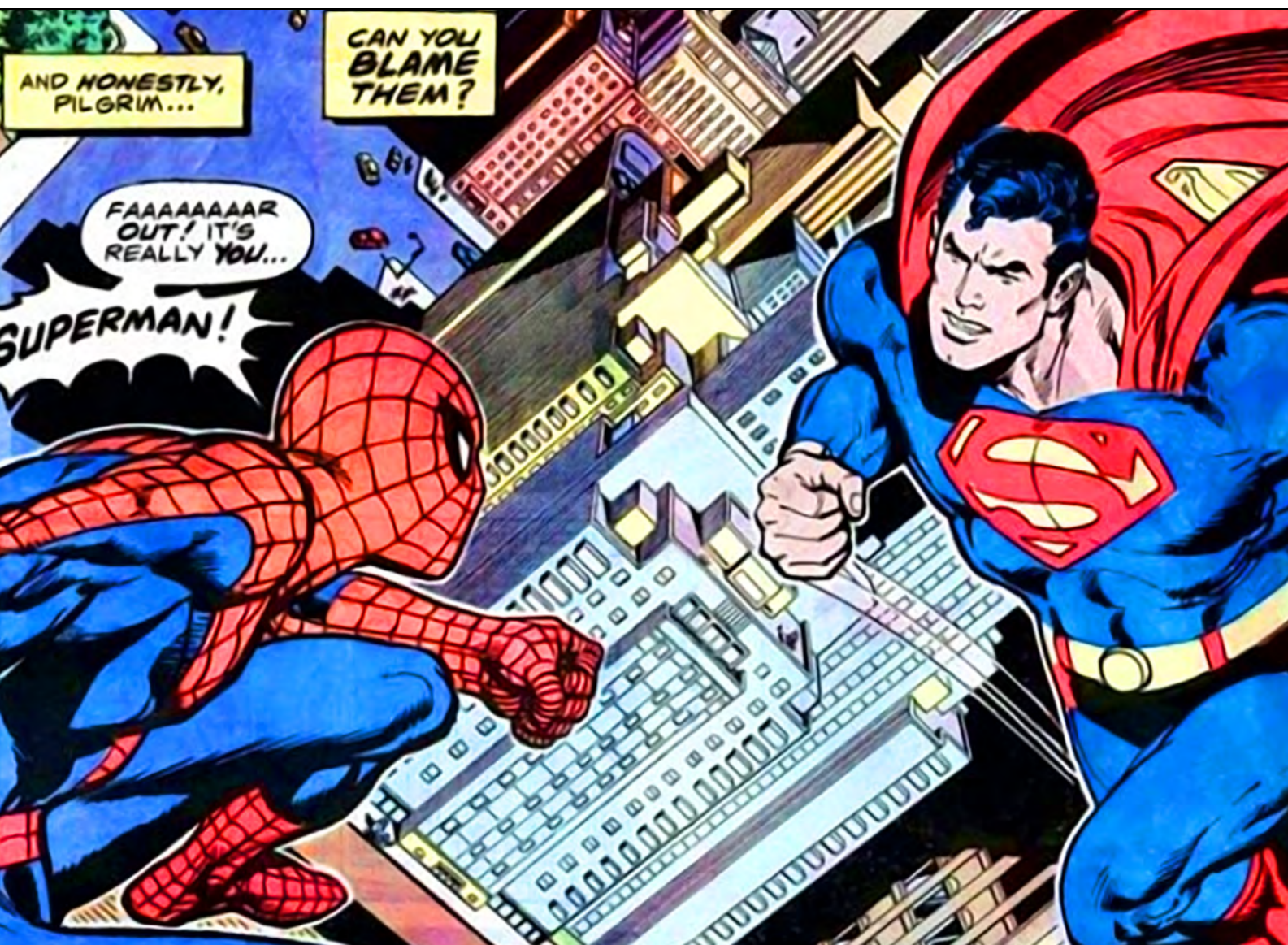
COLECCIÓN MARVEL SUPER HEROES SECRET WARS • 12 NÚMEROS (GRAPAS)



sión: ambos equipos reciben la promesa del “Todopoderoso” (*Beyonder* en el original americano) de recibir todo aquello que anhelan a cambio de derrotar al equipo rival en combate a muerte. Pronto asistiremos a un curioso y constante juego de tronos en el que las traiciones, las alianzas nacidas de la desesperación y los giros de guión sorprendentes se suceden número tras número y a velocidad de vértigo. Por una parte veremos cómo el equipo de los súper villanos, comandado por el malvado Doctor Muerte, aspira a destrozarse a sus rivales por el puro interés personal y por el egoísmo (el propio Doctor Doom quiere hacerse inmortal y rescatar el alma de su madre difunta del mismo infierno), mientras que el equipo de los héroes, liderado por el Capitán América, tan solo se posiciona en modo defensivo y se esfuerza por averiguar cómo salir de allí y regresar a la Tierra. Como vemos, el argumento no daba para demasiado, pero sin embargo sirvió para desplegar ante nuestros ojos todo un escaparate de momentos y situaciones absolutamente inolvidables: el nuevo traje de Spiderman (un simbiote alienígena que después demostró tener vida propia), la desertión de la Patrulla X entre las filas de los héroes, la evolución de Magneto y su incómoda posición intermedia entre el bien y el mal (así como aquí a una evolución clave en el personaje que marcó un punto de no retorno), el momento en que Hulk sostiene él solo sobre su espalda billones de toneladas de roca, la pelea en la que Spiderman derrota y humilla al solito a toda la Patrulla X, el romance entre Coloso y Zsaji, una alienígena autóctona del planeta, la misteriosa transformación de La Cosa de los 4 Fantásticos en humano en los momentos más inoportunos, y

que posteriormente le llevarán a tomar la decisión de quedarse él solo en el planeta para tratar de averiguar por qué allí sí es capaz de controlar su transformación mientras que en la Tierra es irreversible, o la involución de Hulk, que va volviéndose cada vez más irracional e incontrolable.

Como vemos, una colección inolvidable e irrepetible que en tan solo 12 números nos legó algunos de los mejores momentos que hemos leído en la vida. El dibujo épico de Mike Zeck realza (y mucho) el guión y la historia tramada por Jim Shooter, y el entintado de Bob Layton contribuye a dotar aún más de espectacularidad a unas páginas que pese a tener ya casi 40 años (se dice pronto, nadie lo diría) nos siguen pareciendo tan geniales e impactantes como el primer día. No se ha vuelto a hacer nada ni remotamente parecido ni trascendente, ni siquiera en tiempos recientes, y es que a diferencia de lo que hemos podido leer en series parecidas como *Civil War*, *La Casa de M* o *Invasión Secreta* (por citar tan solo unos pocos ejemplos), las consecuencias de lo que se narra en dichas historias han durado más bien poco o han terminado por ser directamente intrascendentes, probablemente como consecuencia de que se ha convertido en costumbre montar uno de estos macro eventos de forma anual. En *Secret Wars*, sin embargo, se sembraron las semillas de cambios, hechos y evoluciones en personajes que décadas después siguen poniéndose en valor y continúan siendo válidos y dando juego. Nunca 12 simples cómics contribuyeron tanto a cambiar la historia del medio. Absolutamente inolvidable.



SUPERMAN the AMAZING SPIDER-MAN

DUELO DE TITANES

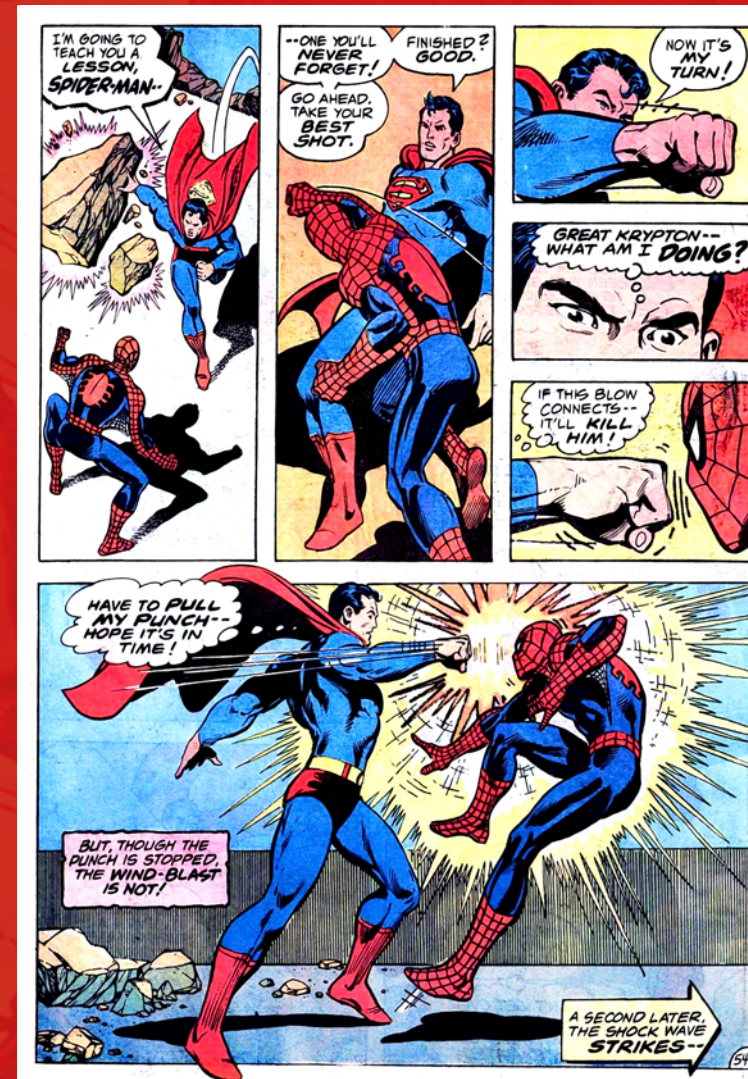
1978 fue un gran año por muchos motivos, uno de ellos fue el estreno en los cines de todo el mundo de la primera gran película de **Superman** protagonizada por Christopher Reeve, otro motivo de celebración de aquel año es que **Spiderman** triunfaba con su serie de imagen real en la televisión y gozaba de un gran momento de popularidad tanto dentro como fuera de las viñetas, por lo que era fácil darse cuenta de que el encuentro entre estos dos grandes iconos de las dos principales editoriales de cómics no podía hacerse esperar mucho tiempo más. Efectivamente, aún habría un tercer motivo en ese glorioso año 1978 para la celebración: el pri-

mer crossover de la historia entre Marvel y DC vio la luz con este **Superman VS The Amazing Spider-Man** del que hoy te hablamos, y que por fin hacía realidad los más locos sueños de los aficionados al cómic de ambas editoriales.

Gerry Conway en el guión, y Ross Andru en los lápices, que ya habían trabajado con anterioridad en las respectivas series mensuales de ambos personajes, dieron forma a este mítico cómic de proporciones colosales (en más de un sentido, porque su tamaño es enorme, se imprimió en unas páginas mucho mayores de lo habitual en un cómic normal) al que también

contribuyó el genial Neal Adams retocando algunas de las ilustraciones de Superman para pulir su aspecto, aunque nada de esto apareció acreditado en el cómic en su momento.

La historia es de lo más ingeniosa: los dos principales enemigos de nuestros dos héroes acaban compartiendo celda por aquello de las casualidades de la vida, así que Lex Luthor (por la parte de Superman) y el Doctor Octopus (por la parte de Spiderman) trazan un diabólico plan para aunar esfuerzos y acabar de una vez por todas con los dos héroes que siempre acaban frustrando sus maquiavélicos planes. Y hablando de nuestros héroes, estos dos coinciden en una convención en Nueva York donde periodistas de diversos medios informativos acuden para cubrir un evento, y he aquí que Peter Parker y Clark Kent se conocen y estrechan sus manos por fin. Será el primero de muchos momentos históricos que se cuentan en esta historia: Octopus y Luthor no tardan en fugarse de prisión y atacan a sus respectivos oponentes de manera cruzada esta vez: Octopus se enfrenta a Superman y Luthor se las verá con Spiderman. Llegados a este punto hay que decir que una cosa que hace muy bien este cómic es igualar los niveles de poder de todos los personajes, ya que como muchos estaréis pensando está claro que a priori un tipo como



el Doctor Octopus no tiene absolutamente nada que hacer ante el impresionante y casi ilimitado poder de Superman, o que Spiderman podría acabar con Lex Luthor en un abrir y cerrar de ojos, por no hablar del plato principal que sustenta al mismo cómic: el enfrentamiento (imposible) entre el hombre de acero y el asombroso hombre araña. Pues como decía, a pesar de los pesares y en contra de lo que aparentemente podrías pensar más de uno, todos los combates (y os aseguro que hay muchos y muy buenos) están bastante equilibrados y deparan más de una sorpresa. Es un cómic colosal en todos los sentidos, el dibujo raya en el sobresaliente y aunque el guión parte de unas ideas bastante simples va ganando en riqueza y matices conforme avanza la historia. Ver cómo Lois Lane conoce a Mary Jane Watson o asistir al comienzo de la amistad (posteriormente ignorada en la continuidad oficial de ambos universos editoriales, por desgracia) entre los dos principales iconos del cómic de súper héroes son cosas que no se pagan con dinero. Para colmo y por problemas de derechos y de reproducción de materiales se trata de un tebeo que apenas se ha podido reeditar más allá de su edición original de finales de los años 70, por lo que no resulta nada sencillo encontrar un ejemplar, y menos aún en condiciones decentes de conservación. Un clásico inmortal e imprescindible...¡a por él!

MEJORAMOS FANZINE+ CON VUESTRA PARTICIPACIÓN

**PARA SUGERENCIAS O IDEAS INTERESANTES
SOBRE EL CONTENIDO Y LAS SECCIONES
Y OTRAS PROPUESTAS DE INTERÉS PARECIDAS
ESCRÍBENOS A ESTE CORREO:**

fanzine.correo@gmail.com