

FANZINE+

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

Nº 2 · 2023

Edición gratuita



LEYENDAS CARA A CARA

THE TERMINATOR VS. ROBOCOP



El pinball en España
STAR WARS Trilogy (SNES)
Mattel Secret Wars (1984)
La Naranja Mecánica (1971)
Y MUCHO MÁS...



Nº 2 · 2023 · EDICIÓN GRATUITA

Esta publicación se realiza **sin ánimo de lucro**. Está dedicada a los fans que comparten alguna de las aficiones que se incluyen en sus páginas. Si quieras 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: Ana María Gutiérrez, Marc Albertí, Manuel Panadero, @Playerman74, Orlando González (STRpinball), Mandril (Àlex), Enrique Segura, 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
MASTERPIECE · TRILOGÍA STAR WARS SNES	6
EPIC FAILS · GODZILLA GENERATIONS	10
EPIC FAILS · STREET FIGHTER 2 THE MOVIE: THE GAME	12
SOUNDTRACK · CHILL OUT Y NEW AGE DE LOS 90	14
REMEMBER · EL PODER DE LA IMAGINACIÓN	18
ZONA DE RECREATIVOS · EL PINBALL EN ESPAÑA	22
RETROGAMING · DRAGON BALL DRAGON DAI/HIKYOU	24
CARA A CARA · ROBOCOP VS. THE TERMINATOR	26
CARA A CARA · TERMINATOR VS. IRONMAN	30
EL FANCUESTIONARIO · MIGUEL JUAN PAYÁN	34
TV FLASHBACK · EL GRAN HÉROE AMERICANO (1981)	36
TV FLASHBACK · EL INCREIBLE HULK (1978)	38
VHS FLASHBACK · SPIDER-MAN, EL HOMBRE ARAÑA (1977)	40
RETROCINEMA · LA NARANJA MECÁNICA (1971)	42
RETROCINEMA · ROBOCOP (1987)	44
CINE PALOMITERO · LLAMAN A LA PUERTA (2022)	46
COLECCIONES INTERESANTES · MATTEL SECRET WARS (1984)	50
FIGURAS DE ACCIÓN · ÚLTIMAS NOVEDADES	54
RETROCOMIC · IRON MAN: EL DEMONIO EN LA BOTELLA (1979)	60
RETROCOMIC · MARVEL TRANSFORMERS (1984)	62

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

YOUTUBE **TWITTER** **INSTAGRAM** **TIK TOK**

@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

Resulta imposible comenzar la editorial de este segundo número sin dar las gracias de todo corazón por la extraordinaria acogida que tuvo el primer número de *Fanzine Plus*. Hoy toca empezar precisamente por ahí, por el turno de los agradecimientos, porque ya se sabe que es de ser bien nacido el ser agradecido. Y el cariño y el apoyo que nos habéis brindado tanto en redes como a través de todas nuestras vías de comunicación ha sido algo realmente maravilloso que desde luego no está pagado con dinero. Como *Fanzine Plus*: no se paga con dinero porque es gratis, y lo que queremos es que cada mes sigáis ahí con nosotros construyendo poco a poco esta gran familia que estamos consiguiendo armar a base de esfuerzo, ilusión y el ingrediente secreto de casi todo lo que se hace en esta vida: amor.

De grandes amores trata también este segundo número, como podréis comprobar en cuanto le echéis un vistazo rápido a nuestra atractiva y variada selección de contenidos para este mes: amor por el cine clásico, amor por el colecciónismo, amor por los buenos cómics y por videojuegos que levantan pasiones y nos hacen soñar despiertos. En definitiva, pasión por todo aquello que nos une, y que desde luego resulta mucho más divertido y enriquecedor que centrarse en todo aquello que nos separa, cosa que por desgracia parece que es lo normal en estos tiempos convulsos en los que vivimos. Para combatir los sinsabores de estos tiempos difíciles hace falta tener la piel de acero, como *Robocop*, *Terminator*, *Iron Man* o *Los Transformers*, héroes de metal que ocupan buena parte de los conte-

nidos de este explosivo segundo número. Habíamos pensado poner en portada algo así como "Heavy Metal Heroes", pero alguno podría confundir a Fanzine Plus con alguna revista de música heavy (lo que tampoco habría estado mal), así que al final hemos optado por algo más épico y que os puede dar una buena idea de por dónde van los tiros este mes.

Sin falsas modestias, la verdad es que este mes tenemos tanto y tan bueno para ofreceros que en realidad podríamos haber diseñado cinco o seis portadas distintas, y todas habrían sido una buena muestra de los contenidos que ya os disponéis a devorar con ansia y esa misma ilusión de antaño. De cualquier forma queremos que disfrutéis de las páginas de este número, que os olvidéis de los problemas y de la absurda vida real durante un buen rato y que os sintáis parte importante de *Fanzine Plus*, porque realmente lo sois: queremos vuestra participación, vuestros artículos, vuestras críticas y vuestras sugerencias y comentarios. Fanzine Plus es vuestra revista, y podéis tener bien claro que ha venido para quedarse. Poneos cómodos y dadle al Play, al botón de Start, pasad la página o abrid con manos temblorosas de emoción el blíster de edición limitada de este segundo número, sea lo que sea lo que os gusta y os retrotrae a la infancia, lo vais a encontrar aquí.

Nos vemos el mes que viene, no os vayáis demasiado lejos que el que se mueva no sale en la foto...

■ El Equipo de *Fanzine Plus*





TRILOGÍA STAR WARS SNES

Uno de los errores más recurrentes a la hora de reflexionar sobre la relación (a veces tormentosa y no exenta de dificultades) entre los videojuegos y el cine, es pensar que un juego lo va a tener fácil y tiene que ser necesariamente un pelotazo por el mero hecho de estar basado en una película de éxito. Nada más lejos de la realidad. Cuando se tiene entre manos una licencia tan jugosa y con un legado cultural tan aplastante como lo es la Trilogía original de *Star Wars* (a los que ya vamos para viejos nos sigue gustando decir eso de “La Guerra de las Galaxias”), la responsabilidad es enorme, y el nivel de expectativas por parte de crítica y jugadores puede llegar a ser algo difícil de asumir y que incluso podría acabar hundiendo un producto por su relación más o menos fidedigna con el producto original. Esto es exactamente lo que ha pasado otras veces con juegos que sencillamente nunca estuvieron a la altura de la franquicia, como ya vimos en el anterior número de Fanzine Plus al hablar de *Star Wars Demolition*.

Afortunadamente, esto no es el caso que nos ocupa. No nos engañemos: juegos malos que han desaprovechado buenas licencias los hay a patadas, se podría llenar una piscina olímpica con verdaderas basuras de videojuegos que sucumbieron ante el peso de la responsabilidad de adaptar una buena licencia cinematográfica. Sin embargo, Nintendo hizo

muy bien los deberes y supo reunir a los mejores profesionales de cada campo para traernos de forma consecutiva a lo largo de tres años tres auténticas joyas de videojuegos que no solo supieron estar a la altura de lo que se esperaba de ellos (que ya era mucho), sino que en la humilde opinión del que estas líneas suscribe, incluso superó las expectativas sabiendo ofrecer un producto absolutamente redondo y lleno de cualidades superlativas que aún hoy, más de 30 años después de la aparición del primer cartucho de la trilogía jugable, *Super Star Wars*, nos sigue pareciendo genial y muy digno de volver a jugarlo.

Si para algo han servido las nuevas películas de *Star Wars* producidas por Disney, aparte de para abultar aún más los multimillonarios ingresos de la casa, es para recordarnos que ciertas cosas son (o deberían ser) sagradas y por lo tanto intocables. No faltarán los que estén en desacuerdo conmigo, pero de lo que no hay la menor duda es de que nada, absolutamente nada de lo que se nos está contando en este nuevo universo expandido de *Star Wars* era necesario.

La trilogía de juegos de Super Nintendo basados en la Trilogía clásica encierra varios secretos que quizás sirvan para explicar porqué aquella magia con la que crecimos se ha perdido hoy día. Jugar a estos tres cartuchos nos recuerda



todo aquello que hizo grande a la saga y que ahora se ha traicionado de manera miserable: diálogos ágiles, originales e ingeniosos, personajes absolutamente redondos e inimitables, escenarios únicos y sorprendentes (que posteriormente se repetirían hasta la saciedad), giros argumentales impactantes y sobre todo y ante todo, una coherencia interna y un ritmo narrativo magistral que hilaba de forma perfecta los acontecimientos y ofrecía un desarrollo psicológico de sus personajes. Nada de esto existe en las secuelas cinematográficas recientes, y es justamente todo lo que se puede encontrar en estos tres juegos sobresalientes que hoy recordamos en estas páginas.

Empezamos nuestro particular recorrido por el primer título de la trilogía, *SUPER STAR WARS* (1992), que ya apuntaba de forma clara lo que posteriormente serían las señas de identidad de la saga: gráficos cuidados con un mimo exquisito, renderización perfecta de la banda sonora del inmortal John

Williams, ambientación 100% fiel a la película homónima y acción constante. Si a la fórmula le añadimos variedad de situaciones, escenarios, enemigos con carisma y toda suerte de incentivos para seguir jugando hasta desentrañar todos sus secretos, tenemos entre manos un juego de los de 10 sobre 10. No le falta absolutamente nada, y es capaz de enganchar tanto a jugadores nóveles como a los más avezados y experimentados en este tipo de aventuras. Tanto si eres fan de *Star Wars* como si no, vas a encontrar incentivos de sobra como para dejarte seducir por su atractivo. Evidentemente a nadie se le escapa que si además de todo esto eres fan de la saga y te sabes de memoria hasta los diálogos de la trilogía clásica (es mi caso, lo confieso), entonces tendrás que multiplicar por tres la diversión y el disfrute que este juego te ofrece. La saga de los Skywalker nunca tuvo mejor aspecto ni fue más divertida. Juegos de *Star Wars* hay muchos y muy buenos, pero nunca se ha alcanzado un grado igual de comunión y simbiosis entre película y videojuego.





Una de las constantes en la historia de los videojuegos es aquella máxima de “segundas partes nunca fueron buenas” y, por otra parte, que los juegos basados en películas no suelen ser demasiado buenos. Bien, también es cierto que las excepciones confirman las reglas y que a veces todo lo anteriormente descrito no se cumple. *The Empire Strikes Back* (*El Imperio Contraataca*), muy convenientemente rebautizado como SUPER para la ocasión, no solo es un juego magistral basado en la que está reconocida de forma unánime como la mejor película de toda la saga **STAR WARS** (de lejos y con diferencia, y no hablamos otra vez de las nuevas películas de Disney porque nos ponemos de muy mala leche), sino que además es a su vez la secuela directa de otro grandísimo juego que dio inicio a una trilogía magistral. Como acabamos de leer, *Super Star Wars* ya sentó las bases de lo que debía ser una buena adaptación de una película, pero la fórmula la perfeccionaron con esta entrega, para mí la mejor de las tres, exactamente igual que ocurre con sus respectivas versiones filmicas homónimas. *Super Empire Strikes Back* (1993) pone en escena a los tres héroes clásicos de la saga atravesando todo tipo de retos y pantallas diseñadas con un gusto y un respeto exquisito por la trilogía original de *Star Wars*, acompañadas por la excelsa banda sonora del maestro John Williams, perfectamente recreada y metida con calzador en este cartucho para la ocasión.

La jugabilidad es de leyenda, no podrás parar hasta llegar al emocionante y (desigual) combate final con Darth Vader, de lejos uno de los más injustos y difíciles de la historia de los videojuegos (¿qué esperabas?, ya sabías que te tocaba perder). La factura técnica es absolutamente impecable, los efectos de sonido te sumergen de lleno en la aventura (nunca estuviste más cerca de manejar un sable láser), y lo mejor de todo, podíamos ver extendidas ciertas situaciones y escenas de la película que aquí, gracias a la imaginación de los artistas que programaron semejante joya, teníamos la ocasión por vez primera de disfrutar en todo su esplendor, como es el caso de las fases que se desarrollan en Cloud City, la ciudad nube atestada de cazadores de recompensas, o las fases en las que manejamos a Luke Skywalker abriéndose paso a través de la nieve en Hoth. Mil y un detalles que ampliaban la experiencia revivida y conocida hasta la saciedad por todos al ver la película del mismo título, lo que hacía de un juego ya de por

Y cerramos la trilogía de videojuegos, como no podía ser de otra forma, con **SUPER RETURN OF THE JEDI** (1994), quizás el más ambicioso de los tres aunque no necesariamente el mejor, como hemos dicho antes. Sí, de acuerdo con que es el más largo de los tres, el que mejores gráficos tiene y el que más personajes jugables ofrece, pero no debemos olvidar un factor importante: *El Retorno del Jedi* era la más floja de las tres películas que inspiran esta trilogía de juegos, y eso ya supone una desventaja de salida. No es lo mismo conseguir la maravillosa e inigualable ambientación que se obtiene cuando tienes entre manos un juego basado en

sí muy bueno algo sencillamente magistral, insuperable. Tan insuperable que su secuela un año más tarde, *Super Return of the Jedi*, nos dejó cierto mal sabor de boca porque se suponía que por algún tipo de razón o de ley no escrita, éste debía ser mejor y más grande que su antecesor, y realmente no era así. *Super Empire Strikes Back* nos sigue pareciendo el mejor de los tres y sigue estando entre los 10 mejores juegos de *Star Wars* jamás publicados.

Especialmente inolvidable nos parece la fase en la que, a bordo de un *Snowspeeder*, atacamos frontalmente a un esquadrón de AT-ATs, las acorazadas máquinas de ataque todo terreno del Imperio, y donde, al igual que ocurría en la película, debíamos entrelazar con un cable de acero las patas de esos mastodones gigantescos para hacerlos caer al suelo. No era tarea fácil, pero una vez dominada la técnica, la sensación al conseguirlo era indescriptible, pocas veces se ha logrado ese nivel de profundidad y de acierto a la hora de recrear una escena de una película en un medio tan diferente como pueda ser un videojuego. Sin duda se trata de uno de esos juegos que tienen algo diferente, un plus de espectacularidad y valor añadido que te harán volver a él una y otra vez con el paso de los años. Creednos, no es la nostalgia lo que nos hace hablar: *Super Empire Strikes Back* es una verdadera joya que no debes dejar de probar, y si como nosotros lo jugaste en su día, ya estás tardando en volver a redescubrirlo. Te aseguramos que, como los buenos vinos, mejora con los años. Y además te hará recordar porqué la trilogía original de *Star Wars* jamás debió tener una continuación. Para nosotros, la saga terminó de manera oficial con *El Retorno del Jedi*. Lo demás son inventos y negocios. Eso sí, negocios que dejan mucho dinero.



asombrosa para tratarse de una Super Nintendo, y la música otra vez raya en lo más alto gracias a un aprovechamiento sin igual de los chips de sonido de la 16 bits de Nintendo.

No es que **SUPER Return of the Jedi** sea malo, ni mucho menos, es un pedazo de juego y aquí quiero ser muy claro: es que cuando te han puesto el listón tan alto con la segunda parte, resulta muy difícil superar la marca. Y aquí no llegó a superarse, es solo eso. Pero si nos paramos a pensar, con las películas ocurre exactamente lo mismo: después de *El Imperio Contraataca* todo lo que vino detrás nos ha parecido inferior. Porque realmente lo es. Digámoslo alto y claro: la magia de *Star Wars* no ha vuelto a deslumbrarnos de igual forma desde que en 1980 se estrenara *El Imperio Contraataca*, y por extensión, ningún videojuego basado en éste, uno de nuestros universos de ficción favoritos, nos ha hecho volver a sentir lo mismo (y dudo que vuelvan a hacerlo en un futuro) como lo que sentimos cuando metimos estos tres cartuchos en nuestra Super Nintendo y apretamos el botón de Power.

Son cosas que inevitablemente están asociadas a etapas de nuestra vida, y que como la gloria y el heroísmo de Luke Skywalker, Han Solo y los demás personajes principales de la saga, permanecerán para siempre en el recuerdo, con independencia de lo que ahora quieran hacer con ese preciado legado. Ecos de glorias pasadas, pero eternamente presentes. Aunque sea en una galaxia muy, muy lejana...





GODZILLA GENERATIONS

EL KAIJU DEL BAZAR CHINO

Para ser justos, hay que reconocer que aquí en Fanzine Plus tenemos debilidad por la Dreamcast y por extensión sentimos algo de favoritismo cuando hablamos de sus juegos. Sin embargo, al mejor policía siempre se le acaba escapando un ladrón, lo que quiere decir que hasta una gran consola como Dreamcast tiene algún que otro excremento infumable oculto entre su excelente catálogo de videojuegos. Uno de ellos te lo traemos aquí hoy para recordar que en esta vida lo importante no es cómo se empieza sino cómo se acaba: *Godzilla Generations*, este bizarro simulador de monstruo gigante, tiene el privilegio de ser uno de los primeros juegos que se lanzaron en Japón para acompañar a la Dreamcast en su lan-

zamiento inaugural, pero al mismo tiempo tiene también el dudoso privilegio de ser uno de los peores (y más aburridos) juegos que han aparecido para esta consola, y de paso, para cualquier consola imaginable. Es difícil imaginar un juego más aburrido, mediocre, desesperantemente lento y penoso que este *Godzilla Generations*. Imagina ser Godzilla. Guay, ¿verdad?...Pues no. Te equivocas. Si ser Godzilla implica moverte así de despacio, no poder hacer nada para evitar los ataques de los aviones y los tanques y limitarte a avanzar pesadamente arrasando con todo lo que pisas hasta que se acaba la fase y pasas a otra exactamente igual a la anterior, ser un lagarto prehistórico gigante no mola nada en absoluto.

Lo que en principio parecía una buena idea (es decir, asumir el control de Godzilla y destrozarlo todo a tu paso), acaba convirtiéndose en una experiencia tosca, penosa, lenta y sobre todo muy aburrida por culpa de un control nefasto, una dificultad absurda (por inexistente) y una falta de ambición y de medios que acabaron lastrando a este *Godzilla Generations* y terminaron por arruinar lo que prometía ser un juegazo. Ni los gráficos (propios de una Mega Drive, dos generaciones por detrás de lo esperado), ni el sonido, ni la épica (inexistente) ni nada en absoluto pueden justificar que estemos ante un juego programado para la Dreamcast. Todo es un timo monumental que inexplicablemente tuvo una secuela (*Godzilla Generations: Maximum Impact*) que mejoró ligeramente la experiencia, entre otras cosas porque hacerlo peor hubiera sido imposible. Es un juego tonto, fácil (no recuerdo que me mataran ni una sola vez), simplón y ante todo aburrido, que es el peor de los pecados que puede cometer un videojuego.

Todos sabemos que cuando una nueva consola sale al mercado suele pasar un tiempo hasta que los programadores aprenden a exprimir el hardware de la máquina en cuestión,

y suelen pasar unos meses (a veces años) hasta que empezamos a ver juegos que realmente aprovechen el techo técnico de la consola y que merezcan la pena, pero que un bodrio de estas características sea lo primero que saliera en Japón para una bestia parda como la Dreamcast de Sega es directamente imperdonable. No sé exactamente qué es lo que más me molesta de este juego, que sea terriblemente aburrido y lento, o que se haya desaprovechado de esa manera tanto el potencial de una consola como una licencia con tanta pegada como la de Godzilla, un personaje que creo que estaremos todos de acuerdo en que se merecía algo más y que seguramente, en las manos adecuadas, es capaz de inspirar juegos infinitamente más divertidos que esta basura.

El único atractivo, por buscarle algo positivo, es desbloquear a los distintos tipos de Godzilla que aparecen tras completar el juego, eso suponiendo que te queden ganas de volverlo a jugar tras acabarlo por primera vez. Un horror que no salió de Japón, ni falta que hacía. Afortunadamente para la Dreamcast, pronto quedó en el olvido.

■ Redacción Fanzine Plus





THE MOVIE: THE GAME

EL VIDEOJUEGO DE LA PELÍCULA BASADA EN EL VIDEOJUEGO

Un juego que lleva en su portada una frase tan absurda como "el videojuego de la película basada en el videojuego" (intentad repetirlo ahora con un polvorón en la boca) no prefigura nada bueno de antemano. No es un chiste, ojalá lo fuera. Se trata del juego de la película de imagen real basada en *Street Fighter II* y protagonizada por Jean Claude Van Damme cuando todavía estaba en la cresta de la ola, y todo un elenco de secundarios más o menos delirantes que ostentan el dudoso privilegio de ser una de las peores películas de la historia y, muy posiblemente, la peor adaptación de un videojuego que jamás se haya hecho.

Pero no se vayan todavía, damas y caballeros, porque hoy no estamos aquí para hablar de la película (que ya sabemos todos que es un verdadero excremento), sino para rescatar del cubo de la basura uno de los juegos más infames y vomitivos que hayan visto la luz. Para los que no lo recuerden o para los que aún están intentando olvidarlo, os contaremos que *Street Fighter II The Movie* era una versión del clásico juego de Capcom con personajes digitalizados, siendo ésta su principal característica y al mismo tiempo su más destacable error. El verdadero problema de *Street Fighter II The Movie* (una máquina recreativa en su versión original, aunque contó



con respectivas conversiones para PlayStation y Sega Saturn en 1995) reside en que nada encaja, gráficamente resulta hasta curioso, y solamente por manejar a Van Damme habrá legiones de fans que ya lo darán por bueno, pero es que el tema está en que las detecciones de colisiones, los movimientos de los personajes, el scroll de los mismos y de sus correspondientes ataques especiales (que no pegan ni con cola en actores digitalizados, dicho sea de paso) rozan peligrosamente el desastre: como hemos dicho, nada encaja.

No hay fluidez en los movimientos, no existe sensación de dinamismo alguno, todo da la sensación de estar recordado y pegado de manera artificial y brusca sobre unos fondos que tampoco aportan nada al conjunto, y uno tiene la molesta sensación en todo momento de que estás arrastrando de manera penosa unos gráficos de cartón piedra de un lado para otro de la pantalla sin dirección ni sentido alguno, dependiendo más del azar que de tu habilidad en el manejo de los protagonistas. Por otra parte, nada (o casi nada) de lo que hizo grande a *Street Fighter II* está presente aquí, la jugabilidad es un chiste de mal gusto comparado con el clásico

original, y hasta el plantel de luchadores se acaba resintiendo al cabo de unas cuantas partidas. Jugarás un par de veces con Van Damme, que interpreta (muy mal) a Guile en la película como ya sabemos todos, después de ver que es invulnérable a escoger a Ryu, como siempre. Y cuando descubras que sigue siendo invulnérable, tosco, feo y aburrido, acabarás rindiéndote ante la cruel verdad: este juego es una mierda como un transatlántico y fue programado en unos cuantos meses para aprovechar el tirón comercial del estreno de la película. Lo demás son pamplinas.

Es malo con avaricia, está mal ajustado y no vale ni como objeto decorativo. Ni siquiera los fans más incondicionales de la franquicia *Street Fighter* ni los completistas encontrarán en este juego argumentos suficientes como para rascarse el bolsillo, es tan malo que no lo querrás ni gratis. Es cierto que incorpora algún personaje exclusivo como El Capitán Sawada, que solo aparece en la película, pero no aporta absolutamente nada al conjunto. Esta infamia es un compendio de todo lo que un videojuego nunca debería ser. Como chiste tiene un pase, como juego es una absoluta vergüenza.





RECOMENDACIONES CHILL OUT Y NEW AGE DE LOS 90 QUE TE TRANSPORTARÁN A OTRO MUNDO

No nos cabe duda de que la música en un videojuego es determinante a la hora de ponernos en situación cuando estamos jugando. Si bien la década de los 90 supuso una revolución en todos los aspectos relacionados con los videojuegos, la música no quedó de lado, con nuevas posibilidades sonoras e instrumentales que ampliaron los horizontes del chiptune. Fruto de esta evolución, nacieron bandas sonoras inolvidables, como los temas que a continuación os presentamos, compuestos al más puro estilo chillout y que te transportarán a otro mundo.

Donkey Kong Country (1994)

Considerado toda una revolución en su época por su calidad gráfica dentro de una consola de 16 bits como fue Super Nintendo, Donkey Kong ha sabido ganarse con el tiempo un enorme cariño dentro de los seguidores de Nintendo, con juegos excepcionales dentro de la saga que, a día de

hoy, no pasan de moda. Respecto a su música, donde intervinieron los compositores Robin Beanland, Eveline Fischer y David Wise (autor de la melodía que presentamos), se considera una de las mejores de la historia de los videojuegos, y no es para menos teniendo en cuenta el ejemplo que a continuación analizamos.

Nuestro simio favorito llega a Coral Caper, primer nivel submarino del juego, correspondiente a la cuarta zona dentro de Kongo Jungle. Se trata de un laberinto acuático en el que, acompañado de Little Buddy, deberá encontrar la salida en un nivel no exento de peligros. Para ello, contará con la ayuda de Engarde, un pez espada que puede abatir a enemigos a los cuales nuestro protagonista, por sí mismo, jamás podría vencer.

La música que acompaña esta escena bajo el mar destaca por el uso de ecos y sintetizadores que modifican el sonido natural de los instrumentos presentes, con el objetivo de re-

crear la profundidad de las aguas. Para ello, David Wise utiliza un fondo de cuerdas sobre el que se desarrolla una melodía que va y viene y que alterna entre el piano, la armónica y otros sonidos sintetizados. Instrumentos de pequeña percusión mantienen un ritmo constante que recuerda, en cierto modo, al latir del corazón, elemento especialmente relajante que tiende a acompañar las pulsaciones del oyente con el propio "latir" de la música. Además de esto, un sonido de arpa marca en algunos puntos los cambios de tema, evocando con ello las burbujas de agua que ascienden desde lo más profundo hacia la superficie. La repetición de la melodía en bucle y, sobre todo, el ritmo constante que la acompaña, lleva a un estado de "inmersión", no sólo en las aguas del propio nivel, sino en una jugabilidad que, aunque evoca tranquilidad, no nos debe hacer bajar la guardia ni un solo momento.

Sonic 3D Blast (1996)

Este juego de Mega Drive, que contaba con una versión para Sega Saturn, fue la primera versión en 3D de los juegos del erizo más popular de Sega, Sonic. En esta aventura, nuestro amigo pinchudo se adentra en una isla en la que, una vez más, el Doctor Robotnik ha hecho de las suyas utilizando a los Flickies, unas aves llenas de poder, para dar vida a sus robots (Badniks). Sonic deberá devolver la paz a la isla destruyendo a los secuaces de su archienemigo.

Debido a que Sonic se mueve por zonas muy dispares dentro de los diferentes niveles, las músicas que se van suce-

riendo, compuestas por Jun Senoue, son muy variadas, pero destacamos como principal novedad en los juegos de Sonic the Hedgehog el uso de la orquesta sinfónica y de sonidos que abandonan las típicas melodías sintetizadas del chiptune. Y esto lo podemos escuchar especialmente en una de las zonas más bonitas del juego, como son las Ruinas oxidadas 1 y 2.

Rusty Ruins, segundo escenario del juego, son una zona con un marcado carácter antiguo, que recuerda a una fortaleza abandonada donde, debido a la humedad y el paso del tiempo, ha aflorado vegetación y, con ello, nueva vida. Incluso en algunas ocasiones, comienza a llover dentro del juego, lo que incrementa esa sensación de nostalgia por lo que fue y ya no es. La música acompaña esta escena, estableciendo entre el primer y segundo acto una diferencia que se nota, sobre todo, en que el segundo de ellos tiene un carácter más dinámico, con una melodía más aguda que en el primer acto.

En ambos casos, la instrumentación que encontramos es la misma, con el uso de la voz masculina en algunos lugares, de forma que recuerda en gran medida al canto gregoriano. No es de extrañar que la intención del compositor sea asociar estas voces a las abadías y conventos, donde el reconocimiento, la paz y el silencio se convertían en una constante, lo que casa perfectamente con la ambientación ruinosa del lugar. Además, la melodía del piano, que interpreta de forma muy sencilla el tema principal de la banda sonora del videojuego, se adorna con efectos de eco, incrementando esa sensación de soledad. Sobre esto, se incluye un fondo musical hecho con instrumentos de viento (como el oboe) y sintetizadores





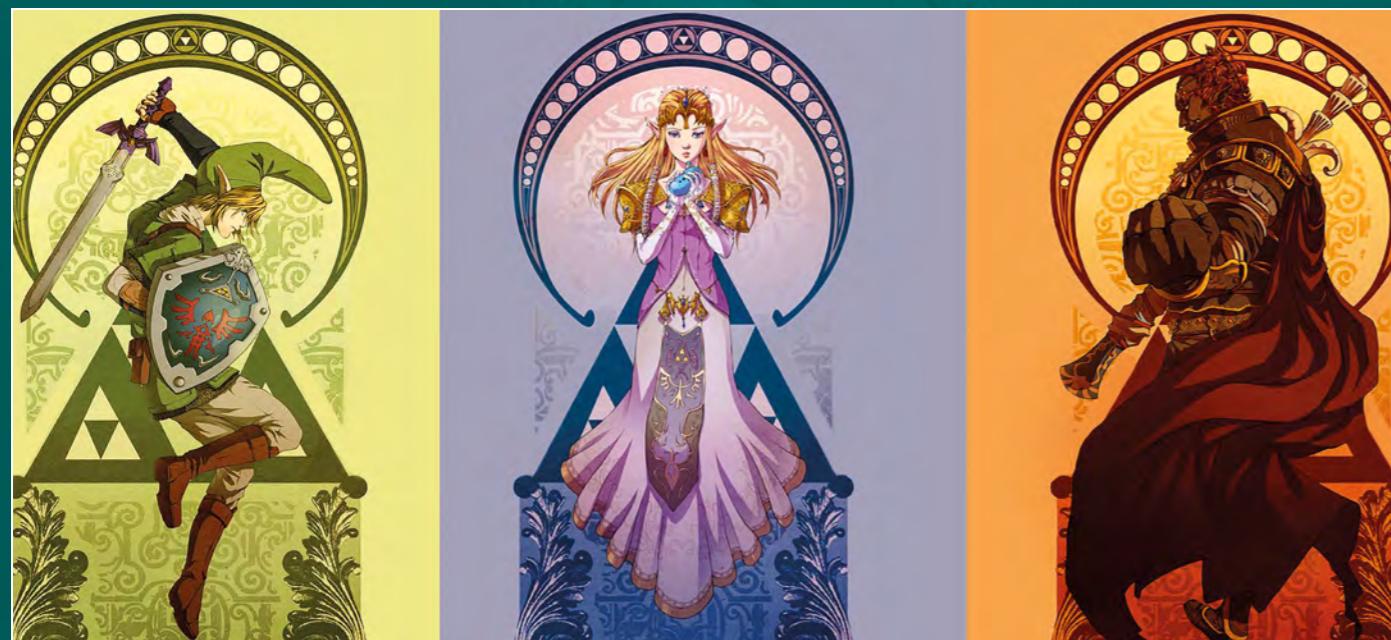
que recuerdan, en gran medida, el sonido de la lluvia cayendo, además de instrumentos de percusión tipo batería, que aportan un componente rítmico hipnótico, muy en la línea de la música New Age.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

Lanzado por primera vez para Nintendo 64, este juego ha supuesto un antes y un después en la historia de los videojuegos y, de hecho, algunos críticos lo consideran el mejor videojuego de todos los tiempos. Posteriormente, ha sido lanzado para otras plataformas y remasterizado, siendo la última de ellas Nintendo 3DS, en 2011. Este título supone el primero

de la saga de Zelda en la que se incorporaron gráficos en 3D y, en su versión Master Quest, además, nuevas mazmorras y acertijos de mayor dificultad que suponían salto cualitativo.

A medida que avanza el argumento, vemos cómo Link viaja en el espacio y en el tiempo con su ocarina, desarrollándose una trama especialmente variada en la que nuestro héroe ha de vencer al malvado Ganondorf, el cual pretende utilizar los poderes de la Trifuerza (sabiduría, encarnada en Zelda, valor, en Link, y poder, pieza que conservó Ganondorf sin pertenecerle a él) para dominar el mundo. Acompañado por el hada Navi, que será la mano derecha de nuestro protagonista, Link ha de rescatar a la princesa Zelda, secuestrada por Ganondorf, y arrebatarle el cristal del poder para devolver así la paz al mundo.



Si bien a lo largo del juego el compositor Koji Kondo nos presenta un sinfín de melodías (algunas, interpretadas por el propio jugador para poder teletransportarse o invocar determinados elementos), hemos escogido una música que, unida a la magnífica ambientación de la región en la cual se inserta, consigue crear una atmósfera al más puro estilo chill out:

Aquí, Link se adentra en gran gruta de aguas profundas y terrenos escarpados en la que habitan unos peculiares seres, los Zora, mitad humanos, mitad peces, liderados por el Rey Zora y su hija, la princesa Ruto. El color azul de las aguas tranquilas y la cascada de la cueva ya crean de por sí una escena tranquila, unida al carácter pacífico de este pueblo. No obstante, la música intensifica aún más esta experiencia “zen”, con una melodía de ritmo tranquilo interpretada por un instrumento de cuerda pulsada que recuerda al ukulele y en la que la percusión está principalmente representada por

las maracas. Además, encontramos un fondo musical hecho con sonidos sintetizados que parecen recrear, por un lado, la voz humana, y, por otro, al fondo marino, a través de ecos y sonidos entrecortados. La repetición en bucle de esta música tan sencilla tiene un potente efecto relajante, y hasta podríamos decir catatónico, en el oyente.

Como hemos visto, los 90 suponen los albores de la revolución musical dentro de los videojuegos. De hecho, es imposible concebir las bandas sonoras actuales sin repasar la historia de esta década de oro, cuna de un estilo que se iría desarrollando hasta llegar a genialidades tan prodigiosas como la banda sonora de los dos juegos de Ori, en los que hablaremos en la siguiente entrega. Es de justicia, pues, recordar con el reconocimiento que merecen melodías tan mágicas como las que acabamos de presentar.

■ Ana María Gutiérrez para invisiblem.net





EL PODER DE LA IMAGINACIÓN

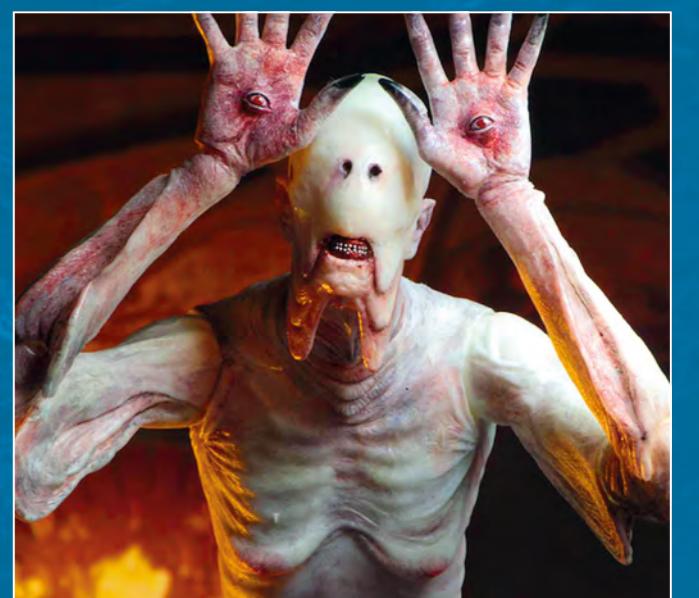
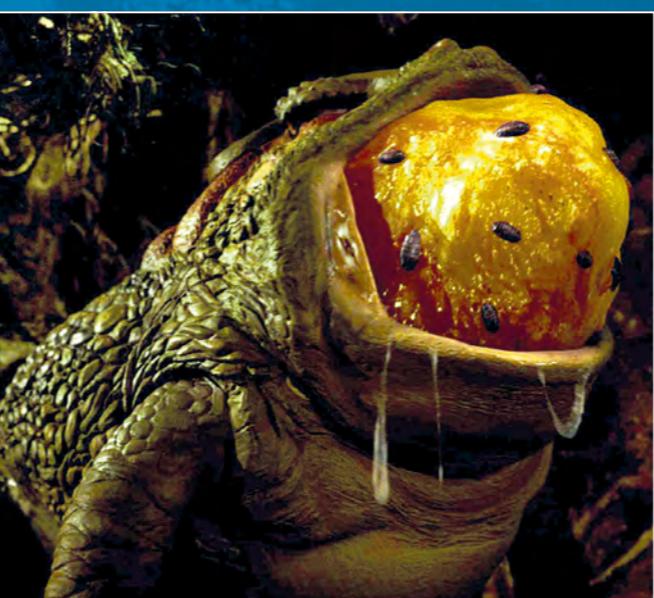
Desde que somos pequeños, usamos la **imaginación** como herramienta de evasión. Recuerdo como la cama de mi dormitorio era una gran llanura y los cojines se transformaban en colinas, desde las cuales los playmobil vaqueros se parapetaban y disparaban contra el poblado indio. Con el poder de la imaginación podíamos conseguir cualquier cosa, un trozo alargado de plástico era una nave espacial de imponentes alas, así como una baraja de cartas, perfectamente repartidas por el suelo, se transformaban en un ejército de guerreros a caballo. Cuando alguno moría, le daba la vuelta a la carta y significaba su muerte. La mezcla de Playmobil y Airgam Boy, daba como resultado una curiosa lucha entre "David" y "Goliat". Todas las sesiones de cine que veíamos los sábados y domingos a las tres de la tarde, fundamentalmente western y aventuras, podían ser luego perfectamente reproducidas en el cuarto de juegos, con las figuras disponibles y una buena dosis de imaginación. Todo estaba

en nuestra cabeza, no nos faltaba falta dioramas, ni costosas máquinas virtuales. El niño que no imagina, no es niño pero el hombre que ya no sueña, dejó encerrado a aquel niño dentro de su mazmorra interior. Esta mazmorra tiene paredes hechas de "responsabilidad", "estrés" y "cargas". El día a día nos hace reducir al máximo la imaginación, para poder afrontar los retos diarios basados en horarios y rigidez laboral. Pero es en ese punto de ahogo personal, cuando se debe utilizar el poder de la mente como sinónimo de herramienta de protección. La protección que da la evasión. Cuando somos adultos, añoramos esa época en la que vivíamos felices sin impedimentos, ni responsabilidades. No teníamos que enfrentarnos al mundo, sino que ya teníamos "nuestro mundo". Esta forma de sueño/defensa se ha reflejado en diferentes ocasiones en el mundo del celuloide. Analizaremos varias películas en donde la coraza de la mente reduce el impacto de la cruda realidad.



Una de mis películas preferidas, en cuanto al tema que estamos abordando, es "*El laberinto del Fauno*" (2006), la obra maestra del director Guillermo del Toro. Desarrollada en la época de la posguerra española, cuenta la historia de Ofelia, una inocente niña que conoce a su padrastro, un capitán del ejército franquista en busca de unos maquis (resistencia republicana). La niña, gran lectora de cuentos de hadas, para escapar de una realidad violenta y sanguinaria, enmascara su día a día como si fuera uno de sus cuentos. Es la hija del rey de un país subterráneo, la cual debe pasar una serie de pruebas encargadas por un imponente fauno, para poder regresar a su reino. Se produce en ella una dicotomía realidad/ficción, en la cual todo lo que le pasa en su vida diaria, tiene su reflejo en ese mundo paralelo imaginario. Es su vía de escape para el

dolor. Así vemos, como su padrastro que representa para ella la maldad absoluta, es reflejado en su "cuento" como los dos monstruos que aparecen en las pruebas: el Sapo gigante y el Hombre pálido. Al igual que el capitán guarda la llave de los víveres para salvaguardarlos de los maquis, ella debe conseguir la llave que tiene en su estómago un Sapo grotesco y si esta llave abre la despensa de los víveres, el Hombre pálido representa un devorador de niños que custodia una mesa llena de manjares, sin dejar que nadie los toque. Esta dualidad realidad/ficción, es para ella una herramienta de protección que permite que su cruda existencia, no le arrebate su inocencia. El Fauno es como su alter ego en esta realidad paralela, su lado mágico. Película altamente recomendable como perfecta expresión de esta "coraza imaginaria".





Otra película que ahonda en el tema de la evasión a través de los sueños, es "*La Historia Interminable*" (1984). En esta cinta vemos como Bastian, un niño que sufre mobbing en su escuela y tiene problemas de autoestima, a través de la lectura de un Libro mágico, consigue hacer frente a su "Nada" interior y reconstruir su mundo real a través de la "Fantasía". Su avatar imaginario es Atreyu, un niño guerrero que es la antítesis de él, valiente y arrojado, consigue todo con el poder de su fe y la ayuda de sus amigos (Come Piedras, Vetusta Morla o el Dragón Blanco). La mimetización con el héroe imaginario, hace que Bastian se realice en la vida y supere sus traumas. En este caso, vemos claramente como la imaginación cumple una función de herramienta sanadora, a la vez de evasiva. Siguiendo con esta línea argumental, tenemos recientemente una historia muy parecida en "*Un monstruo viene a verme*" (2016), del director español Juan Antonio Bayona.

Connor, un

joven de perfil parecido a Bastian y con una madre enferma, intenta superar su angustia vital a través de la aparición de un mentor en forma de árbol humanoide, un viejo Tejo (en realidad, la parte de su subsconsciente asociada a su madre). A través de las enseñanzas de este Tejo, el niño supera sus miedos y es capaz de hacer frente a la realidad que le golpea y angustia, en forma de pesadilla recurrente. Otra obra indispensable para poder valorar el poder de la mente.

Y por último, mi película favorita en cuanto a la máxima expresión del significado de la palabra "imaginación" es "*Dentro del Laberinto*" (1986), protagonizada por el cantante David Bowie y la actriz Jennifer Connelly. En ella vemos como Sarah, una preadolescente obsesionada con los cuentos de princesas, debe cuidar de su hermano pequeño una noche, ya que su padre y su madrastra, deben ir a un evento. Abrumada por la responsabilidad de velar por el bebé, formula en alto un conjuro mágico mediante el cual Jareth, el rey de los Goblins (duendes), se lo lleva a su palacio, situado en lo alto de un tortuoso laberinto. Arrepentida por haber dejado que Jareth raptara a su hermano, debe iniciar una especie de viaje iniciático a través del Laberinto y recuperarlo. A través de ir superando pruebas, Sarah va comprendiendo que el paso de niña a adolescente implica una serie de nuevas perspectivas en su vida: responsabilidad, nobleza, valentíavalores todos ellos, inspirados en los personajes que va conociendo y los cuales van forjando su nueva personalidad (Hoople, Ludo o Didimus). Jareth representa su parte fantasiosa, la niña que todavía queda en ella y que no quiere crecer. El quiere que ella se deje dominar por su imaginación y renuncie al mundo real. El transcurso de la historia muestra una lucha entre Realidad y Fantasía. La moraleja que deja la historia, es que



llega un momento en nuestras vidas es que debemos aceptar que la realidad es nuestro destino, la madurez invade nuestra mente pero que siempre es necesario, dejar un hueco, un resquicio a nuestro niño interior, esa parte fantástica e irreal que puede ser usada como herramienta de evasión, de protección y de superación de uno mismo, ante el sufrimiento y el dolor que rodea a veces nuestra existencia.

Como bien decía el poeta Neruda: "*El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta*". Y no lo olviden, vuelen, vuelen tan lejos como puedan... tal vez lleguen a un país donde los Tejos hablan, los Faunos nos proponen juegos, los dragones son blancos y los Goblins nos gasten travesuras...

■ @Playerman74





EL PINBALL EN ESPAÑA

Amigos pinboleros y amantes de estas máquinas de bolas, no podíamos empezar esta sección sin hacer una breve introducción para entender lo que es este mundillo de las bolas de plata, como alguno les llama.

La máquina de pinball (o como se conocía aquí en nuestro país, *Petacos* o *Máquina del Millón*) es una máquina que en sus inicios ni siquiera se llamaba pinball, si nos remontamos al principio de todo, esta máquina nació en Francia, conocida como *Bagatelle*, y era un juego para entretener a la clase alta de la época.

Era una derivación del juego de billar: una mesa grande rectangular con (varios) agujeros centrales con puntuaciones y una especie de carril de salida o lanzamiento, para hacer salir la bola con el mismo palo de billar, y de una forma hábil conseguir que entrara en el agujero de mayor puntuación.

En algún momento de la historia (para no entrar en aburridos datos y fechas), este juego llegó a EEUU y allí fue modificado y reducido a un juego de mesa (literalmente), ya que se ponía encima de una mesa, sustituyeron la bola de billar por un rodamiento de acero, y con respecto a los agujeros algunos se conservaron y otros se sustituían por pines (puntas, clavos, púas) y de ahí nació su nuevo nombre, que ya llegó hasta nuestros tiempos: PIN – BALL, resumido en *pinball*.

Varias generaciones y varios inventos después (algunos tan importantes como la introducción de los bateadores o *flippers*) llegamos por fin a lo que hoy tenemos...

No podemos empezar a hablar del pinball en España sin hacer mención al reciente libro de nuestro amigo Txus Algorta *iBola Extra!*, un libro de cabecera imprescindible para noso-



tos los amantes de estas máquinas. Un libro que cuenta toda la historia de estas máquinas centrándose en lo que fue la historia del pinball en nuestro país, realmente os lo recomiendo.

Pues aunque muchos aún no lo saben, España (nuestra querida España) fue la segunda potencia mundial en fabricación de máquinas de pinball, sí amigos, ni más ni menos, después de la grandiosa EEUU estábamos nosotros, y al principio se registraban como *billar automático* o *billar romano*.

Pasados los años ya tenía varias denominaciones como *Pin-Ball* o *Flipper de pistola*, *Pin-Ball normal* o *Flipper normal*.

Aquí nacieron grandes empresas que hoy aún se conocen y algunas se admirán por el gran trabajo de desarrollo que tuvieron para nuestras amadas máquinas.

Empresas como *Playmatic*, *Maresa*, *Recel*, *Centro matic*, *Talleres de Llobregat*... sin olvidar a uno de los grandes padres de los pinball en nuestro país como fue *Automáticos C.M.C*

Pero bueno, son tantos que necesitaríamos escribir un libro aquí, por eso os comenté que si queréis saber toda esa historia vayáis al libro de Txus, que ahí lo tenéis todo bien explicado.

El mundo del pinball en España obviamente ya no es lo que era. Al terminar los 90 y caer grandes empresas como *Gottlieb*, *Williams-Bally* entre otras, aquí también se cayó el mundillo del pinball como parte imprescindible de las máquinas recreativas, pero empezó un nuevo mundo, el mundo del coleccionista, tanto privado como público, se empezó a gestar una afición que no ha hecho más que crecer, no solo en España si no a nivel mundial.



Si me es posible os iré contando un poco más en profundidad en los próximos números de esta gran revista.

Todo un nuevo mundo con torneos de pinball, asociaciones, museos, y sobre todo el consumidor particular, que han hecho crecer de nuevo la demanda por estas máquinas, situándolas en un nivel muy alto en cuanto al ocio particular se refiere.

Allá por el 2012 también nació mi empresa *STRPINBALL*, un servicio técnico exclusivo para estas máquinas, los pinball, y que nació para dar al particular y a los profesionales un lugar al que recurrir para reparar o restaurar estas máquinas, que en algunos modelos ya se las puede denominar como auténticas joyas, por su complejo diseño y excelencia artística.

Hoy ya llevamos 11 años dando servicio y rescatando innumerables máquinas de pinball para que vuelvan a cumplir la función única para la que fueron fabricadas, para disfrutar y sobre todo hacernos recordar una maravillosa época, o épocas mejor dicho, ya que es una máquina que lleva entre nosotros muchísimas décadas.

En *STRPINBALL* podrás encontrar, aparte de un servicio técnico profesional, un lugar para resolver tus dudas técnicas y atreverte a llevar el mantenimiento de estas máquinas, así como un gran número de tutoriales en nuestro canal de YouTube "*Canal Strpinball*". Y sobre todo un sitio donde poder asesorarte a la hora de adquirir una de estas máquinas maravillosas o comprar una en nuestro catálogo de máquinas de segunda mano, siempre con esa garantía de tener detrás un servicio técnico profesional.

■ Orlando González - Gerente de STRpinball



EL PRIMER VIDEOJUEGO DE SON GOKU

Desde que Dragon Ball vio la luz con su primer capítulo publicado a finales de 1984, se convirtió en una fiebre nipona que se extendió rápidamente por todo el planeta afectándonos hasta nuestros días, ya que después de casi 40 años, las aventuras de Goku y sus amigos siguen estando más vivas que nunca gracias a *Dragon Ball Super* (y qué cojones, ¡sin Super también seguiría viva!).

Desde muy temprana edad, esta extraordinaria obra ha estado muy presente (con más o menos fortuna) en el mundo de los videojuegos, incluso hoy en día, seguimos esperando una nueva entrega para este año 2023 con *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 4*.

Volviendo a los inicios de Dragon Ball y poniéndonos en la piel de aquellos chic@s que aún estaban asimilando el "Big Bang" que provocó el sector de los videojuegos, encarnar uno de tus personajes favoritos (como Goku) en un juego y vivir sus aventuras, era un deseo indiscutible de cualquiera. Y en este escenario, nos preguntamos ¿Cuál fue el inicio? ¿Cuál fue el primer videojuego de Dragon Ball?

Rápidamente, nos viene a la memoria Nintendo, Bandai, TOSE... y nos acordamos de ese primer juego de NES que llegó a nuestro país en una caja azul celeste con textos impresos en inglés y francés. Se trataba de *Dragon Ball: Shenron no nazo* (El misterio de Shenron) y fue el primer juego



de Dragon Ball que salió para Famicom (la NES japonesa) en noviembre de 1986. Pero, aunque mucho más popular, este no fue el primer videojuego de Dragon Ball, ya que dos meses antes, la compañía Epoch se hizo con los derechos de Dragon Ball para desarrollar un juego en su consola Super Cassette Vision. Y en septiembre de 1986 salió *Dragon Ball: Dragon Daihikyou* (La gran e inexplorada región Dragón), un juego tan desconocido como singular que se convirtió en el primer videojuego oficial de Dragon Ball.

Sorprendentemente, este videojuego se desarrolló como un "matamarcianitos" de scroll vertical, donde Son Goku surcaba los cielos en su nube Kinton mientras destruía a sus enemigos a golpe de bastón. También podía utilizar su Kamehame, bastante útil para destruir objetos del escenario y enemigos terrestres.

El juego se organizaba en siete niveles con el objetivo de encontrar las siete Bolas de Dragón escondidas al final de cada fase. Una vez conseguidas, el juego finalizaba con la invocación del dragón Shenron y viendo como Oolong manifestaba su pervertido deseo...

Para nada era un juego sencillo y algunas decisiones de diseño incrementaron su dificultad, como moverse únicamente en la mitad inferior de la pantalla (si no se cogía un específico power-up). Una maniobra de golpeo de bastón que podía dejarte fácilmente en evidencia si los enemigos se acercaban lateralmente. O la disminución del ataque de Goku causada por su hambre y que restaurabas con la ingesta de comida, aunque no había ningún indicador de nivel de hambre, ni nada, todo sensaciones...

Además de Goku, caras de personajes conocidos como Yamcha, Bulma, Oolong, Puar y la de algún enemigo reconocible, aparecían en el juego como power-ups. Además, si cogías el ítem de Muten Roshi entrabas en un combate en visión lateral con muchas limitaciones, que si lo superabas, hacías que el siguiente combate fuera más complicado, pero no tenía ninguna relevancia en la historia del juego, más que un simple entrenamiento. Pero aquí tenemos un buen punto a destacar, y es que estamos hablando del primer combate uno contra uno lateral e interactivo de Dragon Ball.

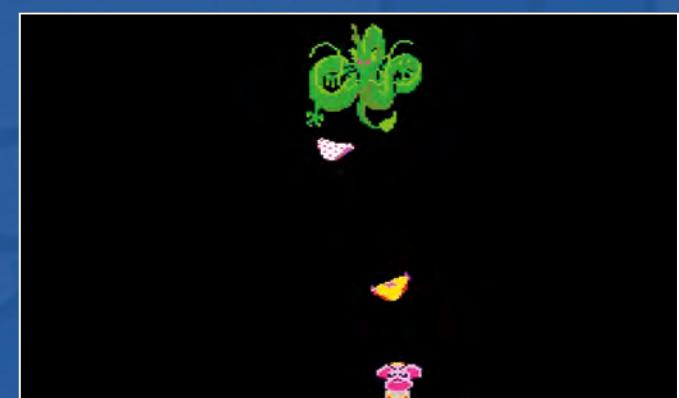
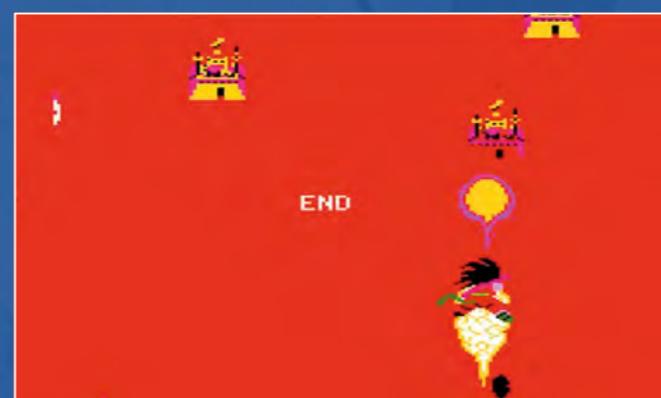
A este punto, podemos confirmar que *Dragon Ball: Dragon Daihikyou* fue un juego bastante curioso y totalmente distinto a los videojuegos de Dragon Ball que posteriormente se nos presentarán, pero indiscutiblemente, para bien o para mal, tendrá el honor de ser el primer videojuego de Dragon Ball.

■ **Mandril (Àlex)** - mandrileando.com/links



Screenshots sacados del canal de Youtube: [@TopRetroGames](https://www.youtube.com/@TopRetroGames)

Referencia: *Dragon Ball: Los videojuegos de una generación (1)*. David Jaumandreu de Prado.





ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

UN DUELO DE METAL “AL ROJO VIVO”

La idea de mezclar personajes de distintas franquicias no es algo nuevo, y desde luego no se trata de un fenómeno aislado o restringido exclusivamente al mundo de los videojuegos: el cine, la televisión y de forma muy especial los cómics, llevan décadas explotando esta gallina de los huevos de oro a la que los videojuegos se rindieron hace tiempo. No podía ser de otra manera, y es que los crossovers también son una

forma de arte narrativo en el que la posibilidad de fusionar personajes, circunstancias y elementos culturales de dos o más universos da muchísimo juego y abre todo un nuevo horizonte de posibilidades. Los ejemplos que podemos encontrar mirando atrás en la industria audiovisual van desde la lucha encarnizada que llevan manteniendo años los *Aliens contra los Depredadores*, hasta el cruce del universo **Marvel** con el

de **Capcom**, sin olvidar otras visitas de personajes como los de **Tekken** al universo **Street Fighter** o sin ir más lejos aquel cómic de *Amazing Spider-Man VS. Superman* del que ya os hablamos en el número anterior, y muchas, muchísimas más. El campo de abono es particularmente tentador y las posibilidades son casi infinitas. Todo es posible si los acuerdos entre compañías lo facilitan y si en el proyecto está involucrada una idea lo suficientemente loca o genial como para darle algo de sentido a la mezcla resultante.

El crossover que os traemos tiene su origen en el cómic, siendo el genial Frank Miller el autor de semejante maravilla. ¿Cómo es que no se le había ocurrido antes a nadie? Desde el primer minuto en que **Robocop** pisó las calles, era cuestión de tiempo que a alguien se le encendiera la bombilla y sumara dos más dos: el policía cyborg por excelencia contra las





máquinas asesinas de Skynet, o en otras palabras, un hombre que es más una máquina que un hombre, contra máquinas que simulan ser hombres. Sea como fuere y en el orden que fuere, *Robocop Vs Terminator* es una idea sólida y muy disfrutable que además de triunfar en el cómic (curiosamente aquí en España permaneció inédito hasta hace tan solo unos pocos años) se llevó el gato al agua especialmente en el terreno de los videojuegos creando una fructífera y muy potable franquicia que a punto estuvo de ser llevada también al cine. Seguramente lo recordarás porque en su día tuviste el cartucho de Master System o Game Gear o incluso el de Mega Drive (también salió en Super Nintendo y hasta en Game Boy) y aún lo echas de menos.

No eres el único, ya no se hacen juegos como los de antes y tampoco crossovers inteligentes e interesantes como los de antes, ahora todo es negocio y sucio dinero, y la coherencia es lo de menos: ¿Pikachu contra Snake de *Metal Gear*? Si Nintendo se empeña habrá que tragar, pero no me negaréis que *Robocop contra Terminator* le daba veinte vueltas a todo eso y además resultaba bastante más convincente. Volviendo al cómic, que fue lo que lo originó todo, en esta miniserie de 4 números de 1992 asistimos al brutal choque entre el policía cibernetico y un ejército de letales Terminators venidos del futuro en el que los dibujos de Walt Simonson y el guión

(magnífico) de Frank Miller nos ponen la piel de gallina desde las primeras viñetas. Un cómic absolutamente imprescindible para los fans de una y otra franquicia y que no defraudará a nadie, a pesar de tener ciertos giros argumentales un tanto forzados (suele pasar en todo crossover) y resolver ciertas situaciones de forma algo precipitada.

Me quedo con una escena genial, y es la de ver a un desmemoriado RoboCop (tras un encarnizado combate con varios T-800) conectando su interfaz a Internet para transferir su alma y su esencia a un nuevo cuerpo acorazado y mucho más potente, y todo en una época en la que se sugiere que aquello era Internet pese a que aún no existía tal y como lo usamos y lo conocemos hoy día. Si eso no es adelantarse a su época y vislumbrar el futuro antes de que ocurra, que alguien me lo explique. Realmente brillante y sorprendente, lo que además abrió las puertas para el brutal desenlace en el cuarto y último número de la miniserie: el nuevo y reforzado RoboCop, con su flamante e impoluta nueva coraza recién construida, se lanza contra el ejército de Terminators para (esta vez sí) luchar en igualdad de condiciones dotado de un potencial destructivo suficiente como para empezar (y posiblemente ganar) la Tercera Guerra Mundial por sí solo. Me pregunto qué habría pasado si hubieran llevado todo esto al cine, y es que a veces hay cómics o videojuegos que habrían garantizado una

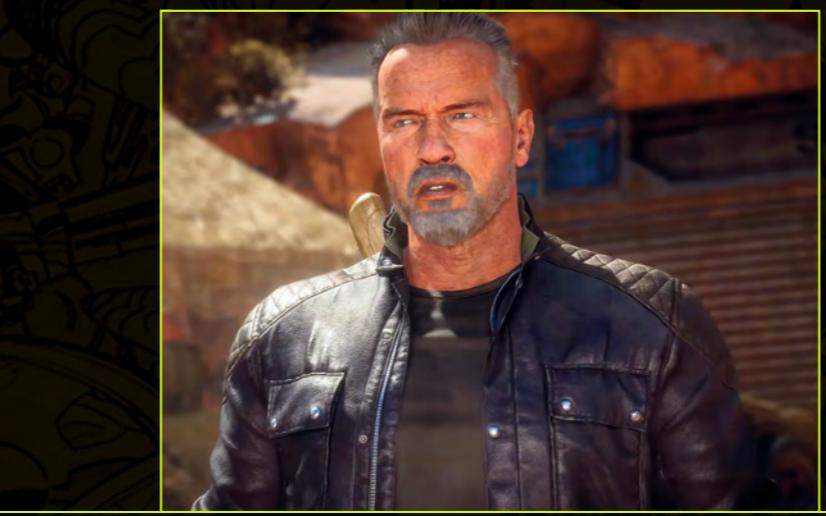
magnífica película de haberse llevado a cabo con un presupuesto y unos medios dignos. Desafortunadamente nunca lo sabremos (al menos de momento, quién sabe) porque el proyecto transmedia de *Robocop contra Terminator* finalizó con el cómic y el videojuego.

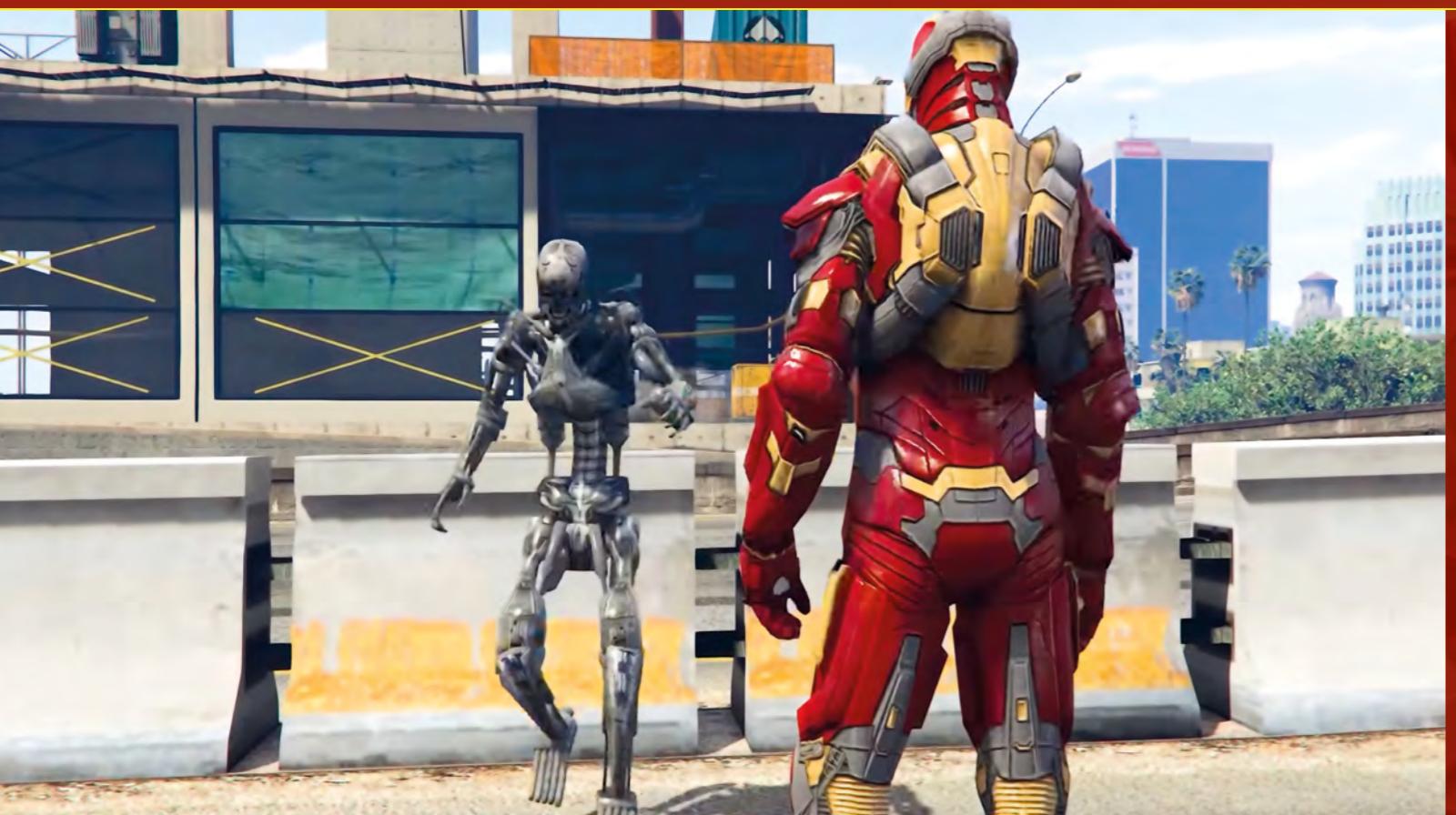
La miniserie original se publicó en Estados Unidos por Dark Horse, en una época (principios de los 90) en la que esta editorial puso toda la carne en el asador y todos sus recursos económicos para hacerse con atractivas y jugosas licencias cinematográficas que fueron extremadamente populares en los 80, como *Depredador*, *Aliens*, *Star Wars* o estos mismos *Robocop* y *Terminator*, a veces produciendo crossovers espectaculares como éste del que os hablamos hoy, o esa maravillosa locura a tres bandas que fue *Aliens VS Terminator VS Predator* del que algún día os hablaremos. Aquí en España, inexplicablemente y como ya os hemos dicho anteriormente, no se publicó hasta 2014 de la mano de Aleta, una modesta editorial que nos dio más de una alegría que otros no supieron (o no pudieron) ofrecernos en su momento. Sea como fuere, la experiencia que nos ofrece *Robocop VS Terminator* es algo que no debes pasar por alto y que sirve al mismo tiempo como un buen ejemplo de todo lo que debe contener un buen crossover, con sus picos y sus valles pero siempre manteniendo una coherencia interna que aún dentro de la ciencia

ficción y la fantasía parece estar en perfecta sintonía con los dos universos que se esfuerza por fusionar en un mismo plano narrativo.

Y a continuación, dejaremos volar la imaginación y entramos en el mundo de lo hipotético. Te proponemos un experimento insertado en una nueva sección de crossovers inventados que quizás algún día se hagan realidad. Hasta entonces, aquí se quedan. No hay nada imposible. Solo el tiempo lo dirá... *Mazinger* contra *Los Transformers*, *Galactica VS Star Wars*, *Goku* contra *Superman*... ¿Quién da más? Hagan sus apuestas y abran su mente, damas y caballeros. Aquí el único límite lo marca la imaginación de cada uno, y quién sabe si lo que hoy es tan solo una locura no acaba convirtiéndose en realidad dentro de unos años. Al fin y al cabo, si a Sega le hubieran dicho hace 30 años que *Sonic* acabaría apareciendo en un juego de *Mario* las risotadas de sus creadores se habrían escuchado hasta en el Polo Norte. Por eso, y porque la imaginación es libre, a continuación os ofrecemos los más locos crossovers que nuestra calenturienta mente de fans del colecciónismo y la cultura popular puedan concebir. Abrimos fuego con un choque épico de personajes heavy metal...

El Invencible Iron Man VS. Terminator. Si vosotros podéis imaginarlo, nosotros podemos escribirlo.





IRON MAN VS. THE TERMINATOR

EL HOMBRE DE HIERRO CONTRA EL ANDROIDE DE TITANIO

Los sensores de la armadura de Tony Stark llevaban toda la mañana avisándole de la aparición de una extraña tormenta eléctrica que iba a peor conforme pasaban las horas de aquella calurosa mañana. Estar de vigilancia en la Torre de Los Vengadores es algo que al Invencible Iron Man jamás le había hecho ninguna gracia, un tipo inquieto como Tony Stark prefiere lanzarse a la acción o estar ocupado diseñando cosas en lugar

de quedarse en la retaguardia vigilando pacientemente a que algo sucediera, definitivamente la paciencia no era lo suyo. El resto de Los Vengadores estaban ocupados en distintas misiones, y el único que quedaba para vigilar la base de los héroes más poderosos de la Tierra era el viejo cabeza de lata. Todo indicaba que al final Tony iba a tener suerte, su armadura por fin le avisó de una alarma de emergencia: un poderoso pulso



electromagnético había abierto un extraño portal dimensional en pleno Central Park, así que la ocasión era perfecta para poner a prueba las mejoras que había estado haciendo a su potente armadura... ¡por fin algo de acción!

Iron Man puso a tope sus propulsores y salió literalmente disparado hacia Central Park, no hacía falta tener un sistema informático de última generación para darse cuenta de que algo iba terriblemente mal: que un portal dimensional se abra en mitad de un parque nunca suele ser una señal de nada bueno, y Iron Man lo sabía por experiencia. No pasó ni un minuto y Tony ya estaba aterrizando en la escena de los sucesos, y lo que vio no podía ser más aterrador: a través del portal dimen-

sional y rodeado de una extraña lluvia de chispazos y rayos eléctricos se abría camino una especie de esqueleto metálico armado con una enorme y pesada ametralladora de aspecto futurista, como si se tratara de un robot salido de una película de ciencia ficción. Un temible y acorazado Terminator de la serie T-800 acababa de entrar en nuestra dimensión, procedente de un remoto y distópico futuro y con unas intenciones nada amistosas.

Iron Man se apresuró a intentar identificar al siniestro atacante, pero los sistemas informáticos de su armadura no eran capaces de darle ninguna información sobre la identidad del temible enemigo. Sus intenciones quedaron muy claras al





levantar su ametralladora y disparar una ráfaga láser contra el vengador, que salió despedido hacia atrás de manera súbita y descontrolada. "Armadura al 82%", pudo escucharse dentro del casco de Iron Man, que se levantó lo más rápido que pudo y pasó al contraataque, una vez seguro de las intenciones del Terminator. "De acuerdo, amiguito, vamos a comprobar de qué estás hecho"-dijo Tony, y alzando sus mano derecha se dispuso a lanzar su rayo repulsor contra el enemigo. Un potente disparo alcanzó de lleno al temible androide, que no se detuvo en su avance pese a recibir de lleno el impacto del rayo. "Vale, tú lo has querido"-añadió Iron Man, al tiempo que dijo: "Jarvis, desví la 25% de la energía a los repulsores". Esta vez atacó con todo lo que tenía, y levantando los brazos dirigió su ataque contra el esquelético androide y logró derribarlo al suelo arrancándole además una de sus brillantes piernas metálicas. "Se acabó, pedazo de chatarra"-se jactó Tony de manera algo precipitada. El caído Terminator comenzó a arrastrarse con los brazos en dirección al sorprendido vengador de la armadura dorada, mientras Tony Stark retrocedía asombrado ante la tenacidad de su enemigo. Antes de poder reaccionar siquiera, el Terminator ya se había agarrado a la pierna derecha de Iron Man y se aferró con sus garras de tal manera que logró hundirlas penetrando en la armadura. Tony Stark lanzó un grito desgarrador que pudo escucharse en todo Central Park. Sin poder reaccionar aún y totalmente pillado



por sorpresa ante la inesperada rapidez y la agresividad de su atacante, Iron Man intentó zafarse de la mortal presa, pero el Terminator continuaba hundiendo sus temibles garras en la armadura del vengador, esta vez dirigiendo sus ataques contra la placa pectoral de Stark. "Armadura gravemente dañada. Energía al 40%", anunciaba Jarvis, el sistema informático de Iron Man. La cosa se ponía realmente seria, haría falta algo más que un rayo repulsor para salir de esta y derrotar a este terrible enemigo.

Fue entonces cuando Iron Man tuvo una idea que salvó su vida y que surgió de la desesperación y la improvisación en el fragor del combate: desconectar la cabeza del cuerpo. Ningún ser vivo o muerto puede seguir atacando sin un centro neurológico de control, y parecía estar bastante claro que la cabeza del Terminator, diseñada a imagen y semejanza de un esqueleto humano, era su punto débil más aparente. "¡Jarvis, nos la jugamos a doble o nada!... ¡Dale con todo lo que tenemos, al cuello!"-dicho y hecho, la potente armadura de Iron Man reaccionó realizando un rapidísimo y potente golpe de sierra con las dos manos que decapitó al feroz Terminator, que escalaba peligrosamente hasta la cabeza de Tony con mortíferas intenciones. La cabeza del misterioso atacante venido del futuro cayó rodando por el suelo, al tiempo que su esquelético cuerpo se desplomaba como un muñeco roto. El plan había funcionado, Iron Man se alzaba con la victoria pero a un grave coste: su armadura estaba completamente destrozada e inutilizada. Una garra metálica y que aún parecía moverse como si tuviera vida propia se había quedado incrustada en la placa pectoral de la armadura del vengador dorado y dejaba al exhausto Tony Stark con muchas más dudas que certezas: ¿qué había sido aquello? ¿De dónde procedía el letal Terminator?...y lo peor de todo es que no podía quitarse de la cabeza la terrible sensación de que seguramente habría muchos más como éste en el lugar de donde había venido, y que posiblemente no sería la última vez que se vieran las caras...

■ Enrique Segura

Y EL PRÓXIMO MES:
ROCKY BALBOA Vs. MIKE TYSON

¡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

EL FANCUESTIONARIO

PREGUNTAS PARA... **MIGUEL JUAN PAYÁN**

¿Cómo te definirías a ti mismo?

Tipo adicto a la lectura, curioso, devorador de información, pero con la empatía justa para pasar el día y la confianza en mis semejantes en busca y captura.

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

Porque el tiempo de vida que se nos da es insultantemente breve y no podemos desperdiciarlo solo en trabajar como si no hubiera un mañana. El peor insulto que alguien puede hacerte a modo de epitafio es que eras un currante. Equivale a decir que tiraste tu vida por el retrete.

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

Grupo salvaje. Una historia de ocaso que me atrapó desde la adolescencia y ahora que tengo 60 años me recuerda que siempre he tenido las cosas esenciales muy claras. Cada vez que la veo, y van unas cuantas, descubro algo nuevo en ella.

¿Un álbum de música y un grupo o artista?

Made In Japan, de Deep Purple. 1972. Afortunadamente la primera vez que lo escuché algo explotó en mi cabeza y todavía no me ha recuperado. Una colección musical que me quitó todas las tontadas de la adolescencia. La buena noticia es que sirve para cualquier generación.

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

El Quijote, de Don Miguel, pero quitaría de la mochila cualquier otra cosa imprescindible para llevarme también *La máquina de follar*, de Charles Bukowski.

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

Ni idea. Mi relación con los videojuegos se limita a perder partidas cuando juego con mi hija y con mi hermano, y eso solo si me dejan ser Hulk y destruir edificios o llevar un stormtrooper francotirador del Imperio en cualquier videojuego de *Star Wars*.

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

Lectura rápida. Lo necesito.

¿Tu cómic o personaje de cómics favorito?

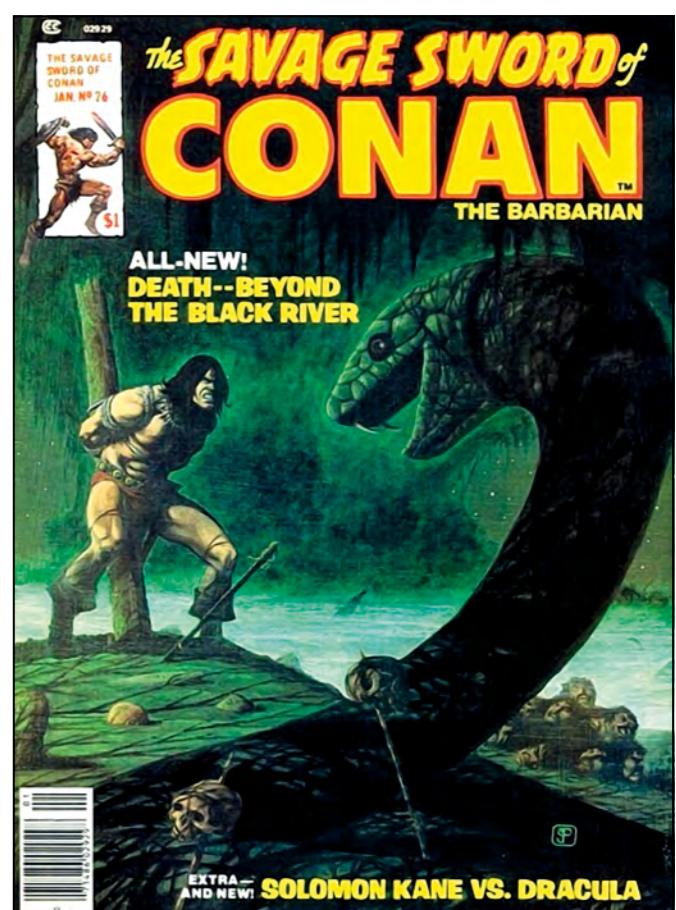
Conan el bárbaro, a poder ser dibujado por John Buscema. Y más concretamente *Más allá del Río Negro*.

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

"Vas a necesitar un barco más grande"
(Roy Scheider en Tiburón, de Spielberg)

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

¿Quieres cobrar mil euros por palabra?
Siempre la estoy esperando.





THE GREATEST AMERICAN HERO

UN GRAN HÉROE DE LA COMEDIA

Pocas series se han tomado el tópico de los superhéroes y a sí mismas tan poco en serio como *El Gran Héroe Americano* (*The Greatest American Hero*), una mítica teleserie de los ochenta que rescatamos hoy en una de nuestras secciones más cinéfilas. Una vez más nos colaron el episodio piloto de una serie de TV como si de una película se tratara, y una vez más volvimos a picar y no solo nos dio igual sino que además nos la llevamos a casa varias veces. Pudimos disfrutarla en TVE, aunque no llegaron a emitirla al completo (práctica bastante habitual por aquella época, por cierto), por aquello de que si la cosa no funcionaba, para qué gastarse más dinero

en comprar temporadas de más. Sin embargo y pese a todo, eran días de precariedad en lo referente a las producciones relacionadas con cómics, superhéroes y todo lo fantástico en general, así que cuando el bueno del profesor Ralph Hinkley (interpretado por el televisivo William Katt, al que seguro que también recordaréis por su papel como protagonista de *House, una casa alucinante*) aterrizó (mal, como siempre) en nuestras pantallas, y nunca mejor dicho porque solía venir volando de aquella manera, fuimos muchos los que alucinamos con el invento y recibimos con los brazos abiertos aquella extraña serie a caballo entre la comedia y la acción.

Sigue siendo un híbrido algo bizarro y muy ligado a su época, está algo descontextualizada y ha envejecido regular, pero sigue teniendo un encanto inocente y *naïve* que nos retrotrae a los años de nuestra infancia y adolescencia. La historia que articula la serie gira en torno a unos extraterrestres que le dieron un traje a nuestro protagonista, que le dotaba de poderes extraordinarios, pero por desgracia se fueron sin dejarle un libro de instrucciones ni poder instruirle en el uso de sus nuevas habilidades sobrehumanas, así que el pobre Ralph se ve obligado a luchar contra el mal sin saber muy bien cómo controlar sus nuevos poderes. Sin llegar a ser una comedia de carcajada constante (tampoco lo pretende), *El Gran Héroe Americano* tiene un punto idóneo de parodia mezclado con un tono serio que a veces no casa demasiado bien, o por lo menos no termina uno de saber si reírse o emocionarse con lo que está viendo, aunque supongo que esta habilidad para descolocarte es parte de su atractivo.

Era una tontería de idea, pero lo curioso es que funcionó durante varias temporadas. En Estados Unidos triunfó de forma especialmente notable (el mismo título de la serie ya nos dará una pista de que hay mucho de americano en el producto), e incluso inspiró una especie de spin-off o de secuela protagonizada esta vez por una chica (*The Greatest American Heroine*) que no llegó por tierras españolas. Como decímos,

hoy día está algo fuera de contexto, pero precisamente por eso es una locura absoluta (de las que funcionaban perfectamente en la década por excelencia de la diversión y la psicodelia televisiva, la de los ochenta) que todavía adoramos y que de vez en cuando aún es capaz de ofrecernos unas buenas risas y la siempre agradable oportunidad de recrearnos con la belleza inmortal de la atractiva Connie Selleca, que interpreta al interés romántico de nuestro héroe novato, otro aliciente más para revisitar esta serie clásica que desde las páginas de Fanzine Plus no podemos dejar de recomendarlos. Tanto si eres aficionado al cómic de super héroes (en cuyo caso sabrás apreciar y te reirás el doble con las poco sutiles referencias y los guiños al medio) como si simplemente buscas viajar atrás en el tiempo y regresar al loco y divertido espíritu de los años ochenta, esta es tu serie ideal para desconectar durante un rato y olvidarte de la absurda vida real, que con el tiempo ha terminado por convertirse en algo aún más ridículo y delirante que esta propia serie.

El Gran Héroe Americano es un producto de clase B que rompe la cuarta pared de vez en cuando, es consciente de sus limitaciones y tampoco aspira a mucho más, pero consigue algo que hoy día no está pagado con dinero y que muchos (con mucho más presupuesto pero ideas mucho peores y trilladas) no consiguen, y es hacerte sonreír y recordar lo inocente y divertida que era antes la vida.





EL INCREIBLE HULK

EL GRAN LOU FERRIGNO VERDE Y RABIOSO

Los años 80 nos dejaron muchas maravillas televisivas que solo ahora empiezan a valorarse en la justa medida de sus posibilidades. La década de los 80 fue además, indiscutiblemente, la gran década de dos personajes de Marvel en concreto: uno era Spiderman y el otro era Hulk, aunque hoy en día hayan sido desplazados por personajes más agresivos y actuales como Lobezno, Punisher o Deadpool, quizás más acordes con la filosofía de los tiempos modernos en los que vivimos.

El Increible Hulk protagonizó una excelente teleserie desde 1978 hasta 1982, amén de varios episodios de larga duración que sirvieron como apéndices finales en los que



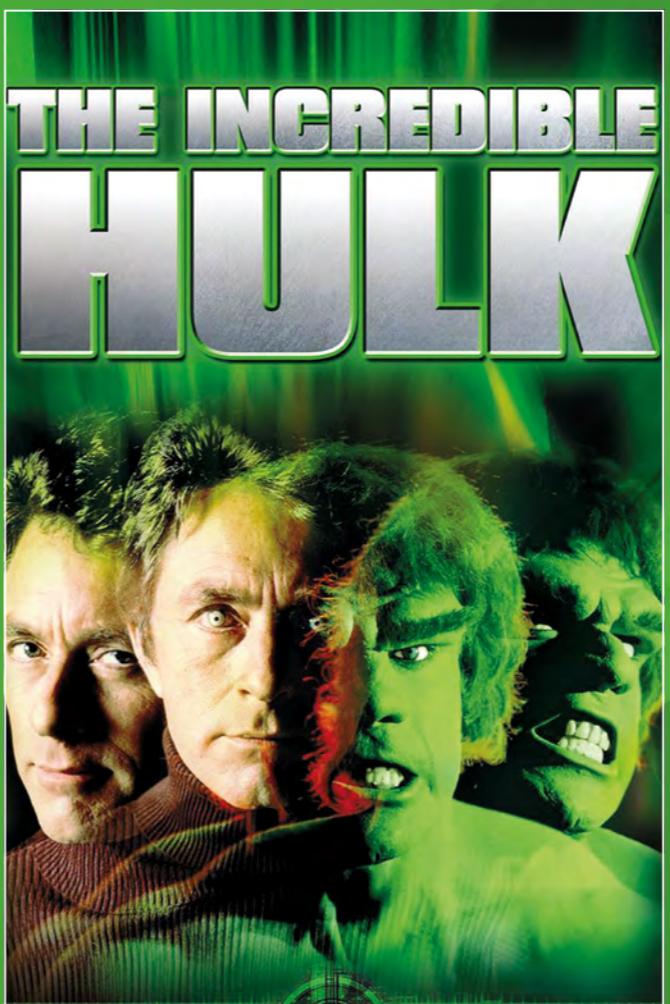
conocemos el desenlace de las aventuras de Hulk. Aquí en España durante los últimos años de los 80, y quizás al rebuflo del tremendo huracán que originó el exitazo comercial del *Batman* de Tim Burton, los distribuidores avisados y oportunistas pensaron que quizás fuera buena idea comercializar el episodio piloto de la antigua serie de Hulk en formato de cinta de video.

Lo cierto es que el invento funcionó (una vez más) y a los que fuimos niños durante los 80 y gran parte de los 90 nos sirvió para poder rescatar la serie del olvido y conocer de primera mano las aventuras de Hulk en la gran pantalla, algo de lo

que habíamos oido hablar pero nunca pudimos ver porque, entre otras cosas, la mayoría de nosotros ni siquiera habíamos nacido cuando el Doctor Banner ya se transformaba en *El increible Hulk* en la tele. Los que se esperaban a un Hulk generado por ordenador destruyendo edificios a puñetazos se llevaron una gran decepción al comprobar que la cosa era bien distinta: ante la carencia de medios y de efectos especiales de aquella época, se optó por darle un tono más de suspense e incluso de thriller a la serie, contando historias (casi siempre auto conclusivas) más propias de otras series ya consagradas como *El Fugitivo*, en las que el protagonista se veía obligado constantemente a huir para sobrevivir otro día.

Aquejado de una pesada maldición, este moderno Doctor Jekyll se veía transformado en el imponente y agresivo Hulk (su Mr. Hyde particular) cuando le invadía la rabia, el odio o el miedo. Tras ser irradiado con rayos gamma en un accidente en el laboratorio, la vida del pobre Doctor Banner nunca volvería a ser la misma.

Sin duda son muchas las cosas que se podrían haber hecho mejor en esta ya añeja teleserie, pero sin embargo siguen siendo muchos más sus aciertos que sus deméritos. Lejos de recurrir a la técnica informática (en pañales en aquella época, como es obvio) y presentar a un monstruo irreal, los responsables del casting optaron por contar con la impresionante e imponente presencia física de Lou Ferrigno, culturista de enorme musculatura que muy bien podría haber competido



con el mismísimo Arnold Schwarzenegger en sus mejores días. Una manita de pintura verde y un par de retoques capilares harían el resto. No hacía ni puñetera falta nada más: aquel Hulk era y sigue siendo terriblemente amenazador y terrorífico. La química existente entre el dúo Banner (el tristemente fallecido Bill Bixby) y Hulk (Lou Ferrigno, que aún sigue en activo, increíble pero cierto...Y no se conserva nada mal) era garantía suficiente para mantener al público enganchado durante cuatro temporadas intensas y llenas de emoción, además de varios telefilmes que se rodaron con posterioridad, ya a finales de la década de los 80, como *El juicio de Hulk* y *La muerte de La Masa*, que servían de apéndices finales para cerrar el arco argumental que quedó inconcluso al término de la cuarta temporada.

Como vemos una vez más, la década de los ochenta era un terreno de cultivo ideal para este tipo de proyectos en los que la carencia de medios tecnológicos se suplía sobradamente con ingenio y buen hacer. Inolvidable



SPIDER-MAN

EL SUPERHÉROE DEL SPIDER-PIJAMA

Volvemos un mes más a nuestra sección multimedia más ochentera y dicharachera, en esta ocasión repasando una "película" (no lo es, ahora te lo explico) que hizo furor en España allá por la primera mitad de los años 80, en pleno despegue y auge de los videoclubes, aquellos míticos templos de arte y cine que por desgracia ya están en vías de extinción (si es que aún queda alguno). Se trata de "*Spider-Man, El Hombre Araña*", la primera adaptación en imagen real del famoso superhéroe de Marvel a la gran pantalla. Lo curioso es que aquí nos vendieron el invento como si fuera una película (entre otras cosas, de ahí su aspecto cutre y de bajo presupuesto, porque efectivamente era así: cutre y con poco presupuesto), cuando en realidad se trataba del episodio piloto de 90 minutos de duración de la serie de televisión que en 1977 Marvel produciría para la CBS Network.

La serie original tenía 13 episodios (14 si contamos como doble el episodio piloto) y aquí en España pudimos ver hasta tres películas de nuestro amigo arácnido recopiladas en sus respectivas cintas de VHS camufladas como largometrajes, cuando en realidad, y como ya hemos dicho, se trataba de episodios que se continuaban entre sí y estaban directamente sacados de la serie original. Seamos sinceros: a nosotros todo aquello nos daba igual, éramos felices viendo a Spiderman en la gran pantalla y nuestra imaginación desbordante de niños nos hacía suplir las carencias técnicas del film, para nosotros aquél Spiderman era perfecto, espectacular y maravilloso, y a nadie le importaba un pimiento que los efectos especiales fueran de auténtica risa, que el traje del hombre araña pareciera más un pijama del mercadillo que un verdadero disfraz de super héroe, que los actores fueran un poco

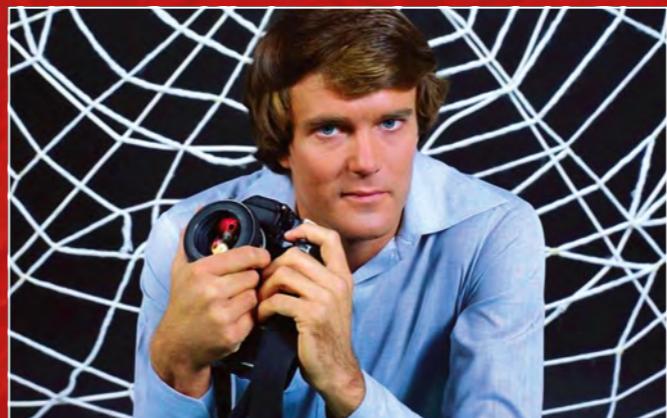


mediocres (hay quienes piensan que los actores de televisión se esfuerzan menos que los de la gran pantalla, y quizás tengan razón) y que la telaraña de nuestro Spiderman fuera aquí una extraña cuerda blanca que salía disparada de un lanza redes que parecía más un reloj hortero que otra cosa. Eran otros tiempos, no existía la animación por ordenador y los efectos especiales se limitaban al ingenio del ayudante de cámara (Spiderman parecía estar trepando por las paredes, cuando en realidad era un escenario con ventanas y aderezos rodado directamente a ras del suelo) y a un par de bombas de humo para las explosiones.

No había medios, pero sí toneladas de ilusión y ganas de hacer las cosas bien. Para los que fuimos niños durante los años 80 siempre hubo y habrá una película de Spiderman antes que ninguna otra saga moderna, y no fue otra que este montaje hecho a base de retales de la serie para televisión del hombre araña. Por cierto, una verdadera lástima que nadie se atreva a rescatarla y traerla en DVD, porque al menos en Estados Unidos sí que la han restaurado digitalmente y la han

puesto a la venta en un pack con varios discos. En España solo tenemos disponible el doblaje en castellano de los capítulos que usaron para darle forma de largometrajes, por lo que habría que hacer un doblaje nuevo si se quisiera hacer las cosas en condiciones, lo que lamentablemente no parece que vaya a suceder, al menos de manera inmediata.

El guion era un poco cutre, y una vez contado el origen del protagonista nos contaban historias un tanto mediocres que por supuesto no estaban a la altura de lo que leímos en aquellos míticos tebeos ilustrados magistralmente por John Romita. No señor, aquí no esperéis ver a ningún poderoso villano salido del cómic, nada de ver los tentáculos del Doctor Octopus en pantalla ni recrearnos con el planeador del Duende Verde revoloteando por ahí, eso cuesta mucha pasta recrearlo en imagen real. Tampoco esperéis un despliegue de asombrosos efectos especiales. Han pasado muchos años y la película (serie de TV) ha envejecido realmente mal, pero en nuestro recuerdo sigue tan espectacular como el primer día que la vimos en el videoclub y nos la llevamos a casa... Una y otra vez.





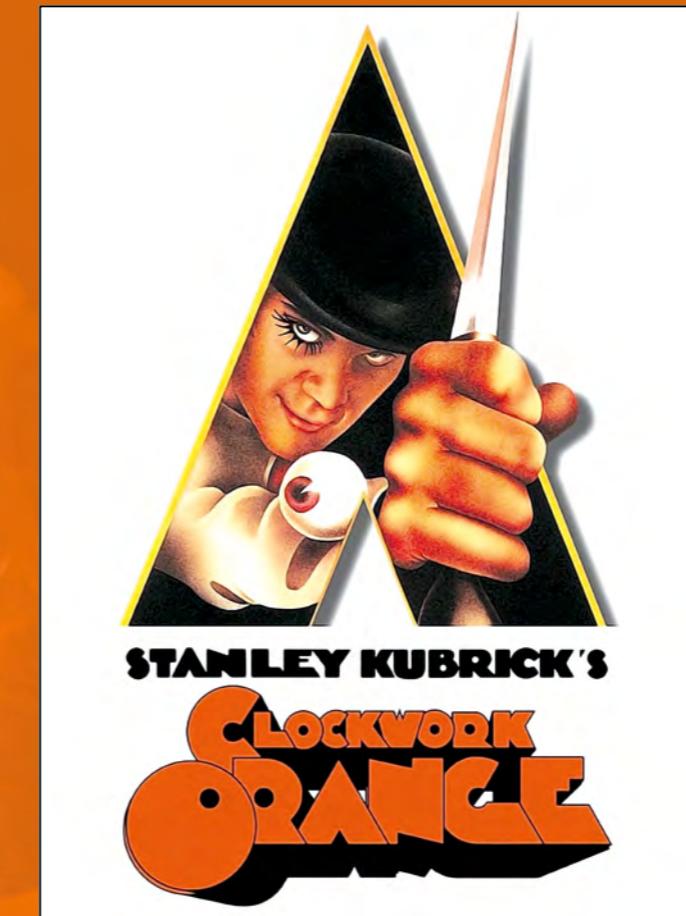
LA NARANJA MECÁNICA

TRANSGRESIÓN ADEREZADA DE LOCURA

Una de las cosas que nunca pasan de moda (lamentablemente en este caso) es la violencia. No hay nada más ancestral, antiguo e inherente a la raza humana que la violencia, que nos lleva acompañando desde que al primer homínido salido de su cueva se le ocurrió pensar que golpeando a un semejante podía someterlo y doblegar su voluntad para imponerse. *La Naranja Mecánica* (1971) es una película inmortal, atemporal e imperecedera que podría encontrar su hueco y su público en cualquier época, década o siglo que se quiera y que seguiría funcionando perfectamente con total independencia del contexto histórico donde se ubique. Llevamos más de cincuenta años acompañando al joven Alex en sus desventuras y sus juergas nocturnas en compañía de sus *drugs* (colegas) y en busca del estimulante y embriagador

subidón de adrenalina que proporciona el apalear a mendigos, violar a desprotegidas muchachas y robar viviendas por el mero placer de ejercer la violencia, el libre albedrío y hacer el mal. **Malcolm McDowell** bordó el papel de su vida al interpretar aquí a Alex, y seguirá siendo joven para nosotros aunque pasen cien años más, su interpretación del personaje protagonista le ha hecho inmortal para la cultura y el imaginario popular.

Efectivamente hay algo en *La Naranja Mecánica* que te atrapa y te seduce desde el minuto uno, y es posiblemente el hecho de que es la experiencia más cercana que vas a vivir a estar en la piel de un psicópata y acompañarle en sus tropelías. Venerada y repudiada a partes casi iguales (no



es apta para estómagos sensibles ni gente que se ofende con facilidad), sigue siendo una de las mejores películas de la historia del cine y una de las mejores novelas que jamás se hayan escrito (el manuscrito original de **Anthony Burgess** sigue siendo una obra maestra de la literatura universal) con total independencia de las sensibilidades y las opiniones de unos y de otros. Tiene tantos niveles de lectura e interpretación como veces quieras revisitar la película o la novela, en mi humilde opinión una pareja indisoluble y no excluyente que desde aquí recomiendo a todo el mundo. Habrá quienes se entretengan y se queden simplemente con la historia de ultra violencia que se narra en la cinta, pero ya te advertimos que se trata de una simple excusa narrativa para airear todo tipo de carencias de la decadente sociedad occidental en que vivimos.

Hay más, mucho más detrás de *La Naranja Mecánica* de lo que parece a simple vista. Es la plataforma ideal para lanzarnos varias bofetadas en la cara y hacernos preguntas tan interesantes y necesarias como la naturaleza del bien y el mal, si el mal es inherente al hombre o si por el contrario es una conducta aprendida, si el libre albedrío debe ser controlado y reprimido por el bien comunitario o si por el contrario debe ejercerse en toda su violenta y desmadrada magnitud, y lo más importante de todo... ¿estaba enfermo Alex por seguir los impulsos de sus instintos más primarios, o es la sociedad la que está enferma por engendrar individuos como él? ¿Se puede (y se debe) reprimir la conducta de un individuo a base de tratamientos ex-

perimentales que rozan peligrosamente la ilegalidad? ¿Dónde empieza la libertad de un individuo y en qué punto se transforma en libertinaje?... Muchas preguntas sin respuesta que cada uno deberá intentar resolver viendo la película (varias veces) o leyendo la novela original de Burgess (que añade un capítulo más que no aparece en la película, donde un Alex ya adulto y más maduro reflexiona sobre todo lo que aconteció en su salvaje vida), en cualquier caso sigue siendo una obra maestra que aporta más interrogantes de los que resuelve (tampoco lo pretende), pero al menos logra algo que muy pocas películas han conseguido hacer: agitar conciencias y sembrar la semilla de la duda. Te hace pensar, y eso es algo que hoy día no se lleva demasiado...

■ Redacción Fanzine Plus



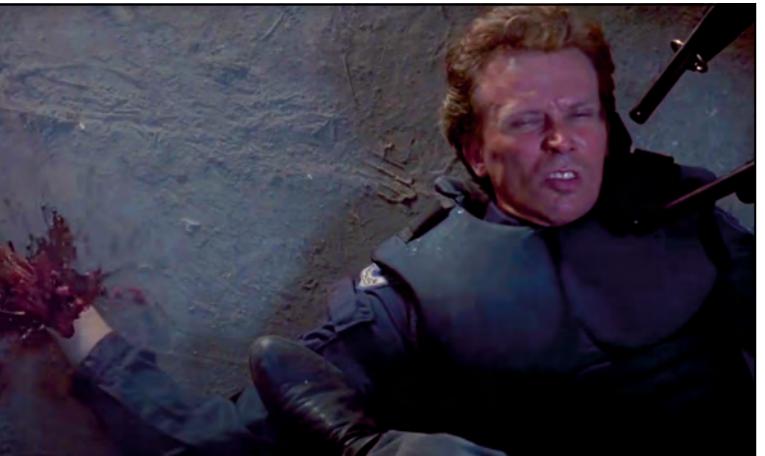


ROBOCOP

VERHOEVEN EN ESTADO PURO

Robocop, la película original de Paul Verhoeven (1987) representa y retrata como ningún otro largometraje las vicisitudes e inquietudes de su época. Para entender su simbología y el porqué del éxito de su carismático protagonista robótico hay que entender primero que el mismo personaje de Robocop representa el espíritu imperante en la época de la Guerra Fría en Estados Unidos: la era de los tipos duros que te funden con la mirada y te mandan un aviso contundente: "Alégrame el día, dame el placer de dispararte". Hay algo en esa agresiva premisa que apela directamente a lo más profundo de nuestra alma, a la parte más insociable y reaccionaria de nuestra persona y que nos hace sentirnos identificados con el protagonista en su incansable cruzada por la búsqueda de la venganza y la justicia. Sentimientos que, al fin y al cabo (y por desgracia) no han perdido ni un ápice de actualidad en estos

tiempos conflictivos y algo convulsos en los que vivimos. *Harry el Sucio*, *Terminator*, *El Castigador*, *Robocop*...todos estos héroes (o antihéroes, según se mire) de gatillo fácil son el símbolo de una época, como decimos. El vestigio de una filosofía y una mentalidad producto de una realidad sociopolítica muy concreta. Data East, veterana compañía curtida previamente en mil batallas, supo estar atenta al filón que se les ofrecía al adquirir la licencia de la película de Robocop, y siguiendo en paralelo el desarrollo y las situaciones de la película nos trajo uno de los mejores y más vibrantes arcades de todos los tiempos: todos recordamos con emoción aquella recreativa inolvidable donde asumimos el papel de un Robocop implacable que a base de puñetazos y disparos se va abriendo paso entre las sucias calles del viejo Detroit, auténticos nidos de delincuentes. Pero eso es otra historia que dejaremos para



otra sección y para otro número de *Fanzine Plus*. De momento, centrémonos en la película: la Guerra Fría tocaba a su fin, pero el espíritu del "Jesucristo resucitado en América" seguía bien vivo, produciendo grandes películas, videojuegos, novelas y cómics de todo tipo. Robocop no fue una excepción. El propio director de la película, Paul Verhoeven, definía así al protagonista en la pista de audio de los comentarios del director incorporada en el DVD, y desde luego no andaba muy desencamado: ¿Qué es Robocop al fin y al cabo, sino una especie de Cristo resucitado que vuelve de la tumba para vengarse de sus ejecutores? Y es que a la épica del film y al atractivo diseño de la armadura y la parafernalia asociada a Robocop, habría que añadir además ese componente casi místico o espiritual que nos plantea la cinta. Murphy se niega a morir, la parte humana que subyace bajo el frío metal del armazón acorazado de Robocop sigue ahí omnipresente y dictando las órdenes y los impulsos que a veces se niegan a obedecer las directrices que otros programaron en su parte cibernetica.

Es precisamente en ese conflicto entre la parte humana (o espiritual) y la parte robótica e inerte de Robocop donde reside el verdadero acierto y el embrujo del personaje y su magnetismo atemporal y eterno. La fórmula sigue perfectamente vigente más de treinta años después, y mucho me temo (o así lo deseo, mejor dicho) que seguirá haciéndolo du-

rante mucho tiempo más. Dicha fórmula inspiró además un par de secuelas poco afortunadas en las que a Frank Miller no le dejaron hacer lo que a él le hubiera gustado. Por todos es sabido su desencanto con las dos películas resultantes y lo poco que ambas acabaron por tener en común con el guión que escribió, primero para *Robocop 2* (algo más pasable aunque claramente inferior a la primera) y posteriormente para *Robocop 3*, un producto descafeinado y sin rumbo que acabó por sepultar la franquicia durante largo tiempo.

Robocop, tal y como aparecía en la primera y mítica cinta del personaje, se ha instalado ya en el Olimpo de los iconos de la cultura popular del siglo XX y sigue siendo un constante referente y una cita obligada para los amantes del cine clásico y de las emociones fuertes. En el improbable caso de que aún no la hayas visto te diría que no sé en qué planeta has estado viviendo durante los últimos treinta y pico años, pero desde luego te has estado perdiendo algo realmente grande. Y en el más que probable caso de que ya la hayas visto, te recomendaría que vuelvas a revisitarla con los ojos de la sociedad actual y sin prejuicios, descubrirás asombrado que la magia sigue ahí y que la película sigue siendo perfecta, intocable y absolutamente válida para los estándares y las circunstancias de hoy día. Y recuerda, "vivo o muerto, usted vendrá conmigo"...Únete a la legión de seguidores del mejor policía de la historia.





LLAMAN A LA PUERTA

PREDICADORES Y TELEPREDICADORES

La familia compuesta por Eric, Andrew y la niña Wen, y cuatro extraños que irrumpen en la cabaña donde pasan unos días de vacaciones, debaten si el fin del mundo acaba de empezar. Los extraños entran en la cabaña con armas blancas y amordazan a los dos adultos, mientras Wen, hija adoptiva de ambos, asiste como espectadora de una espléndida experiencia en la que vida y muerte, el miedo y el amor, se entremezclan en un manto de incertidumbre y angustia. Los cuatro extraños, sin embargo, son gente amable, y contra todo pronóstico, no pretenden dañar a la familia, sino hacerles partícipes de una narrativa en apariencia delirante y absurda: la cabaña es el lugar donde se desatará

el fin del mundo ya que todos ellos han tenido visiones de los acontecimientos que sucederán en ese lugar, y todos los pasos les han conducido hasta ahí. La familia deberá sacrificar a uno de sus miembros para salvar el mundo, de lo contrario, la humanidad al completo se extinguirá. Lo fácil habría sido desarrollar la naturaleza fanática del grupo de asaltantes, poner el foco solo en la familia y no explicar la motivación de los mismos. M. Night Shyamalan hace justo lo contrario: mostrar a unos villanos que lo son por accidente, no por elección, y mostrar a unos individuos rotos, sensibles y que, cada uno a su manera, está pagando en vida muchos de los errores cometidos.



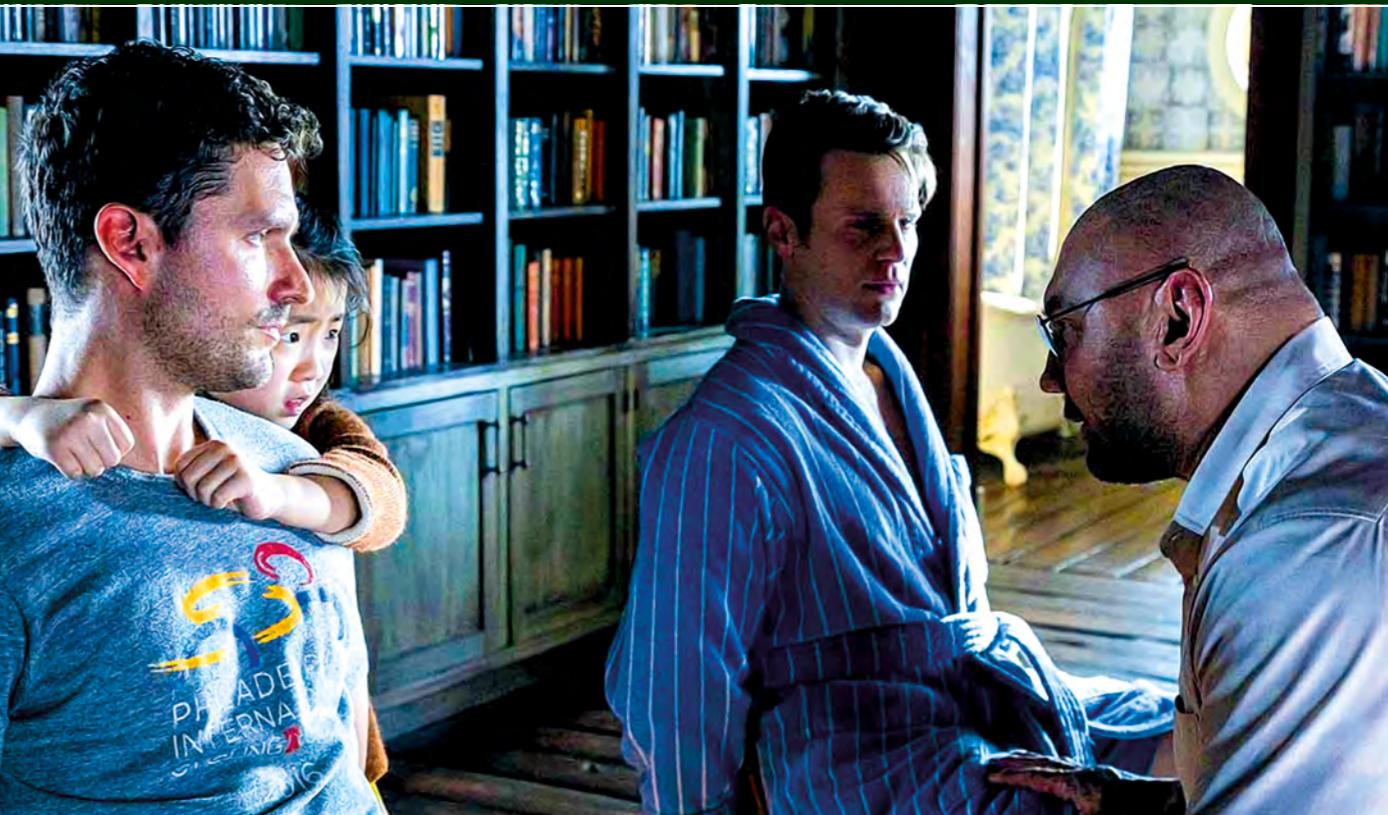
La familia compuesta por el matrimonio Eric y Alex, y la niña Wen, son realmente una falso antagonismo del grupo de asaltantes. A todos les une el hecho de que, a su forma, creen en algo que les mantiene unidos. A los primeros, la misión que según ellos les ha sido encomendada para salvar al mundo de la desaparición; los segundos son una familia muy unida que no cede, lógicamente, a las exigencias de los secuestradores.

Habrá que resaltar el papel que juega Alex como portavoz de la familia, en oposición a Leonard, el líder de los asaltantes. Mientras que el primero busca una explicación lógica a los acontecimientos que van sucediendo, el segundo le da una explicación divina. **Resulta extremadamente llamativo que ambos grupos acepten las noticias que van dando en televisión como una verdad absoluta.** Unos, afirman haber visto

todo ello en visiones, y los otros afirman que las catástrofes se producen por motivos que nada tienen que ver con lo que está sucediendo en la cabaña. **La televisión se convierte pues en una ventana que conecta todo con la civilización de la que han escapado unos días, y para los asaltantes, en una auténtica revelación de la verdad que defienden y representan:** las catástrofes que van sucediendo a lo largo de las horas, cada vez que uno de ellos es sacrificado encarnando a un jinete del apocalipsis, son posteriormente verificadas en la televisión, a modo de arbitraje deportivo monitorizado.

Maremotos, plagas víricas o accidentes masivos de aviones de pasajeros que caen de los cielos simbolizan, con un subrayado dogmático, **la naturaleza religiosa de una sociedad que cede el poder de construir la verdad y verificarla a unos poderes fácticos que nadie ha elegido y que, además,**





controlan todos los medios de comunicación. En no pocas líneas de diálogo, Alex ridiculiza a los asaltantes, a los que cataloga de conspiranoicos y víctimas de la histeria colectiva que reina en internet y en los foros, donde dicen haberse conocido. Pero lo cierto es que ambos grupos siguen creyendo en el poder establecido y en la veracidad de la información que es emitida por TV. Mientras que el grupo de asaltantes son predicadores, los presentadores de televisión son y fueron siempre telepredicadores de la verdad oficial. Una verdad tan asumida como real en todos los casos, que no es cuestionada en absoluto por la mayoría de humanidad a la

que se pretenden salvar en un suicida y altruista ritual sacrificial. Leonard se coloca delante del televisor demostrando que todo cuanto está pasando, él ya lo ha visto antes en sus visiones, adelantándose unos segundos a todo lo que la presentadora del noticiero va diciendo en la televisión.

Esa ventana que diseña la realidad llamada televisión se erige como catalizador de ambas narrativas grupales que se oponen. Alex no es menos predicador de la razón de lo que Leonard lo es de su visión apocalíptica de los acontecimientos. **Es indiferente cuál sea la verdadera explicación a los**

hechos, porque la televisión es el árbitro, el mediador que tiene la última palabra, el verdadero juez del poder antide-mocrático en la sombra que tanto ridiculiza Alex, pero que cada vez se muestra con mayor descaro, sin tapujos, desde la infamia pandémica de 2020.

Que el Poder juegue al despiste, y nos haga mirar a la ventana de la verdad oficial, y nos convierta en predicadores o telepredicadores, en lugar de mirar por cualquiera de las ventanas de la cabaña, desde la que se puede observar la auténtica verdad, la de las leyes naturales, ajenas a

debates humanos, y a manipulaciones sociales, da mucho que pensar. Que nos retiremos a la naturaleza, en busca de desconexión, buscando paz interior, y no sepamos desconectarnos de las mentiras que nos secuestran (tampoco en ese entorno natural), demuestran que no hay creencia ni dogma que pueda salvar a la humanidad, salvo la toma de conciencia individual: hemos sido engañados y estamos encerrados no ya en una cabaña, maniatados a unas sillas, como Alex y Eric, sino como los saltamontes que Wen mete en un bote de cristal.

■ Manuel Panadero





MARVEL SUPER HEROES SECRET WARS

NACIDAS DE LAS PÁGINAS DE UNA GRAN SAGA

Una colección de figuras articuladas que sigue teniendo un gran atractivo hoy día es precisamente una de las más antiguas de nuestro país, nada más y nada menos que la colección de *Secret Wars de Marvel* inspirada en el cómic del que ya te hablamos el mes pasado en el primer número de Fanzine Plus... ¿O no fue exactamente así?...ahora te lo contamos con detalle. Vámonos a la fabulosa década que lo supuso todo para el ocio y el coleccionismo para muchos de nosotros, la década de los 80. La situación comercial era la siguiente: Kenner, la gran competidora de Mattel en la industria de las figuras de acción, acababa de marcarse un buen tanto al adquirir los derechos de DC y sacar al mercado su colección *Super Powers* inspirada en súper héroes y

villanos de dicha compañía, lo que inmediatamente se tradujo en un bombazo y un súper ventas de muñequitos de Batman, Superman, Flash, El Joker y compañía. Mattel no podía permanecer de brazos cruzados ante semejante bofetada por parte de su rival, y así fue como fruto de las negociaciones con Marvel surgió la idea de lanzar al mercado la colección *Secret Wars*, que muy poco después daría lugar a la maxiserie de doce números de la que ya os hablamos con detalle en el número anterior. Es curioso, se podría decir que fueron los muñecos los que inspiraron a los cómics y no al revés, al menos así lo demuestran las fechas de salida de unos y otros, aunque por supuesto se tratará de un mismo proyecto unificado y muy bien pergeñado.

Centrándonos en lo que nos interesa ahora mismo que son los muñecos, recordar que la colección completa se compone de dieciséis figuras (ocho héroes y ocho villanos) que llegaron en dos tandas sucesivas o dos "temporadas" que nos fueron trayendo, por este orden, al Capitán América, Spiderman, Iron Man y Lobezno por el bando de los buenos, y al Doctor Muerte, Magneto, Kang y el Doctor Octopus por el bando de los malos. Poco después, y en vista del gran éxito alcanzado por la primera tanda de muñecos de la colección recibimos con gran ilusión y los brazos abiertos a Spiderman con el traje negro, Ice Man, Daredevil y El Halcón por el bando de los héroes, y sus contrapartidas representadas por El Duende, Electro, Constrictor y El Barón Zemo por el bando de los villanos.

Evidentemente, hay varias cosas importantes que debemos comentar con respecto a esta colección, que como casi todo en esta vida tiene sus picos y sus valles. Lo primero es centrarse en el análisis detallado del diseño de las figuras en sí, que para ser un producto de la primera mitad de los ochenta presentan un diseño muy aceptable y un tamaño bastante manejable y muy adecuado, alejado de los mastodónticos *Masters del Universo* (también de Mattel) que apuestan descaradamente por una línea más musculada, grande y exagerada. Los muñecos de *Secret Wars* están bastante bien

moldeados y tienen un aspecto musculoso pero mucho más estilizado, ágil y realista. Por supuesto, y como suele ser habitual en este tipo de figuras de acción, se abusa mucho de la reutilización de ciertas partes de los moldes para distintos personajes, así, es muy fácil comprobar cómo las piernas y los brazos de Iron Man y el Doctor Muerte son exactamente iguales, o darse cuenta con cierto asombro y una sonrisa de complicidad de que el cuerpo de la gran mayoría de personajes es exactamente el mismo pero cambiando de color. Ninguna sorpresa en este apartado, como era de prever. Aún así el acabado y el resultado final es muy óptimo.

El segundo detalle en el que me gustaría incidir es en el hecho de que todos los muñecos venían acompañados de un curioso accesorio, en forma de un escudo (redondo en el caso de los héroes y cuadrado en el caso de los villanos) lenticular que permitía visualizar unas pequeñas diapositivas en movimiento que acompañaban a cada figura dentro del blíster. En el caso del Capitán América el escudo era no solo de agradecer sino que además yo añadiría que era algo imprescindible, pero lo de que cada personaje tuviera un escudo era algo que no se entendía demasiado bien, lo que provocaba que la mayoría de las veces acabaras metiendo los escudos en un cajón junto a la creciente colección de diapositivas que ibas armando conforme comprabas más muñecos.

LA BATALLA DEL AIRE
MARVEL SUPER HEROS™
SECRET WARS™

TORRE DE LA LIBERTAD
Esta es la estación móvil de operaciones de los Marvel Superheros. Es además fortaleza y vehículo de ataque. Desde la torre el Doom Copter y el Turbo Copter realizan los ataques de los Superheros con su Doom Copter.

MONTATELO DE COMIC

MATTEL

© 1984 MARVEL COMICS GROUP.
All rights reserved MATTEL INC. • Made in Spain





Tampoco se entendió muy bien la (más que dudosa) elección de los personajes que conforman la colección, de manera especialmente notable en la segunda tanda, y es que personajes tan urbanos y un tanto secundarios como Daredevil, El Barón Zemo, El Duende o Constrictor no pegaban mucho en una colección que supuestamente estaba inspirada en la maxiserie de ambientación descaradamente galáctica que les daba nombre. ¿Qué pintaban allí personajes de segunda fila como los anteriormente mencionados y que además, para colmo de males, ni siquiera aparecían en los cómics de *Secret Wars*? En el caso del traje simbiótico de Spiderman la incorporación (pese a que en el fondo significara tener repetido al mismo personaje con distinto disfraz) era más comprensible y fue muy bien recibida, pero lo de Daredevil, Iceman (el hombre de hielo de la Patrulla X) o el Halcón parecía de chiste.

Quizá fueran estas malas decisiones lo que hizo que a la postre la colección muriera antes de tiempo, quizá más por ciertas torpezas propias que por agotamiento de ideas o por el entusiasmo de los aficionados, que a pesar de todo hubiéramos recibido con mucho más entusiasmo a personajes imprescindibles en Secret wars y que inexplicablemente se quedaron fuera de la colección, como hubieran sido Thor, La Cosa, Hulk (aquí desaprovecharon la oportunidad de hacer un "dos por uno" reutilizando un mismo molde muscular y más grande que los demás) o Ultrón, por citar tan solo algunos ejemplos de personajes que resultaron capitales en el transcurso de la historia.

Por último, no me gustaría terminar este artículo sin destacar las bases de operaciones o cuarteles generales de nuestros héroes y villanos y sus respectivos vehículos, que también los hubo: después de todo, si el negocio funcionaba, ¿por qué desaprovechar la oportunidad de colarnos también naves, torres, cuarteles y todo tipo de adminículos más o me-

nos prescindibles y (eso sí) bastante más caros que un muñeco normal?...y así fue como por parte del bando del Capitán América recibimos con gran alborozo al *Turbo Cycle*, una especie de sidecar futurista y un tanto galáctico (y hortera, para qué lo vamos a negar) en el que cabían dos figuras, y por parte del bando del Doctor Muerte nos hicimos con el *Doom Cycle* (exactamente igual que el anterior pero con los colores cambiados y leves variaciones en el diseño) y en una segunda tanda, otros dos vehículos bastante olvidables como fueron el *Doom Copter* (un helicóptero para meter dentro a los súper villanos) y el *Turbo Copter*, ídem de lo anterior pero para el bando de los héroes.

Y cómo olvidarnos, por supuesto, de la torre de operaciones donde además de colocar a varios de nuestros muñecos podíamos hacer caer en varias "trampas" a los enemigos, ya fueran de un bando u otro, metiendo en una especie de celda al incauto atacante de nuestra acorazada y bien custodiada base de operaciones.

Como suele suceder con este tipo de colecciones, la nostalgia y el paso de las décadas han revalorizado su precio hasta cotas difícilmente imaginables hace tan solo unos años, y su valor sentimental continúa siendo un valor al alza. Si aún eres de los afortunados poseedores de estos muñecos, no te deshagas de ellos, y si los tuviste pero se te perdieron o (aún peor) los regalaste o los vendiste, siempre puedes intentar recurrir al mercado de segunda mano para hacerte con algunos de ellos, a precios prohibitivos, eso sí. Lo que desde luego no tiene precio es poder sacar del cajón estos muñecos de vez en cuando y revivir todas esas fuertes sensaciones y emociones de tiempos pasados que ya nunca volverán...Nostalgia en estado puro que hoy, en Fanzine Plus, te ayudamos a rescatar del armario de las emociones largamente perdidas.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANT MAYHEM



FIGURAS DE ACCIÓN

ÚLTIMAS NOVEDADES QUE NO TE PUEDES PERDER

¿Os gustan las **figuras de acción articuladas**? Pues estáis en el sitio correcto. Desde esta sección, que espero sea regular, vamos a hablar de algunas de las novedades que se van anunciando sobre este mundillo. Nos vamos a centrar principalmente en figuras, vehículos y *playsets* modernos, pero claro, siempre con el ojo puesto en lo retro, que al final es la

principal línea editorial del Fanzine. Eso significa que el criterio para destacar algo se basará en dos cosas: una, la prioridad siempre en líneas de IP famosas que tengan base clásica (como MOTU, TMNT, GIJoe, etc) y dos, lo que a mí me apetezca más. ¡Que para algo es mi sección, voy a poner las cosas que más me gustan, solo faltaría! (*Equisdé, lol, como dicen los jóvenes*).

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANT MAYHEM

La película de animación producida por **Seth Rogen** que se estrena este verano en cines llega, como no puede ser de otra manera, con figuras nuevas bajo el brazo, de la mano de **Playmates**, que, aunque parezca que no (ya que en los últimos años muchísimas empresas han hecho figuras de las *Tortugas Ninja*), siguen teniendo la licencia principal. De momento han revelado oficialmente unas cuantas imágenes, enseñando las cuatro tortugas, y la nueva furgoneta. Hace poco se hizo un evento en el que enseñaron también un *playset* de la base de la alcantarilla, así como otras figuras de otros tamaños y merchandising vario. Pero es que, además, hace ya unas semanas que se filtraron por internet imágenes de otras figuras de la línea básica, con lo que ya sabemos que más personajes (algunos bastante queridos por los fans) están de camino.



¡Vuelve **Michael Keaton** como Batman! Ah, no, perdón. Que la película es sobre The Flash. Bueno, al menos desde Warner Bros nos lo están intentando vender de otra manera (y la verdad es que, teniendo en cuenta los problemas con Ezra Miller, mejor centrarse en lo que creo que más está tirando del carro de esta película: Batman). Aunque la empresa **Spin Master** tiene la licencia para figuras de menor escala, destinadas principalmente a un público más joven (pero algunos de los vehículos que está haciendo pueden ser una buena opción más económica para el que le interese), la veterana **McFarlane**, como supongo que ya sabréis, lleva unos años haciendo figuras de DC en su línea **DC Multiverse**. Yo personalmente, me centro más en figuras basadas en películas que no en cómics, y hay que admitir que en ese aspecto el bueno de Todd nos está dejando un poco de lado (de algunas películas directamente ha hecho CERO figuras). Sin embargo, para la película de **Andy Muschietti** no podemos quejarnos: además de un par de figuras estáticas de

12 pulgadas, tendremos un total de **siete figuras articuladas**: dos Flash (uno de ellos con un traje de Batman "repintado" de rojo!), tres Batman (dos de Michael Keaton: uno con la cara destapada y el otro normal, más el Batman de Ben Affleck, que estrena traje nuevo para esta película), Supergirl, y el villano Dark Flash; además de tres vehículos: la Batmoto de Affleck, el Batwing de Keaton y, el que para muchos será la joya de esta colección, y el objeto que seguro hará las delicias de la mayoría de fans más viejos: el **Batmóvil** de Michael Keaton. Está a escala para las figuras (de 7 pulgadas) y en Estados Unidos están saliendo ya a precios muy competitivos. Habrá que ver por cuánto nos llega a estos lares.

PD: *Si el dinero y el espacio no es un problema para vosotros, lo primero de todo: qué envidia. Lo segundo, deciros que Hot Toys ha anunciado una revisión de su Batman y Batmóvil basados en la cinta de Burton de 1989. Sin duda unas piezas increíbles para los que se las puedan permitir.*

THE FLASH



NOVEDADES VARIADAS DE HASBRO

Quería comentar sobre algunas de las figuras que **Hasbro** está sacando en estos momentos a la venta y no me decidía por cuáles, así que aquí viene un poupourri rápido de varias cosas interesantes de algunas de sus IPs más famosas:

The Black Series: Black Krrsantan

Recién anunciada, esta figura de la línea de 6 pulgadas se basa en la aparición del personaje en la serie de Disney+ "El libro de Boba Fett". Y la verdad es que, además de estar bastante lograda, es una agradable noticia, ya que la anterior versión del personaje que tuvimos en esta línea, basada en su aparición original en los cómics, fue un *repaint* en negro del cuerpo de Chewbacca. Cosa que cabréo a bastante gente, y con razón, ya que **Krrsantan** es mucho más corpulento, con lo que el resultado dejó mucho que desear. Menos mal que gracias a esta nueva versión, se han resarcido (el *sculpt* de la figura es 100% nuevo en este caso. ¡Menos mal!).



Marvel Legends: Across The Spider-Verse

En Estados Unidos hay gente que ya tiene algunas de estas figuras en mano. Aparentemente, no vienen en la típica caja de **Marvel Legends**, si no en blíster, más clásico. Tampoco tienen piezas de *Build-A-Figure*, con lo que es un poco curioso todo. Aún y así, algunas figuras interesantes en esta *wave*, como el Spider-Punk, o The Spot.



La nueva colección de 6 pulgadas de Hasbro de nuestro aventurero favorito ha arrancado con una primera *wave* basada en la primera película, pero también hemos visto ya fotos de una segunda *wave* con personajes de "*El Templo Maldito*", como una versión de Indy con su atuendo en el "Club Obi Wan".



Indiana Jones Adventure Series

Por cierto, comentar que justo este pasado fin de semana pude hacerme con una copia ya del Indiana Jones de esta primera *wave* y estoy bastante contento. Tiene algunos problemas que ya sabía de las primeras *reviews* (como el enganche para el látigo que no cierra bien) pero en general muy contento con la figura.



Dragones y Mazmorras

Además de lanzar una línea de figuras para la película de D&D "*Honor entre ladrones*" que se acaba de estrenar (la "*Golden Archive*"), Hasbro ha sacado también figuras basadas en la mítica serie de dibujos animados de los 80. La primera *wave*, con **Diana**, **Hank**, **Bobby (con Uni)** y el 2-pack de **Venger con el Dungeon Master** (*El Amo del Calabozo* por estos lares) ya están a la venta, y pronto nos llegará la segunda *wave* con **Eric**, **Sheila** y **Presto**, completando así el



reparto de la serie. Tengo que decir que lucen muy bien, y son figuras muy esperadas por mucha gente. Por desgracia tienen varios "peros" y no sé si yo personalmente las acabaré comprando (la mayoría de *reviewers* que he visto se quejan bastante de la mala articulación y acabado del producto), con lo que, junto a los precios, tiran algo para atrás, la verdad. Aún y así, para los fans de la serie, creo que son compras obligadas.

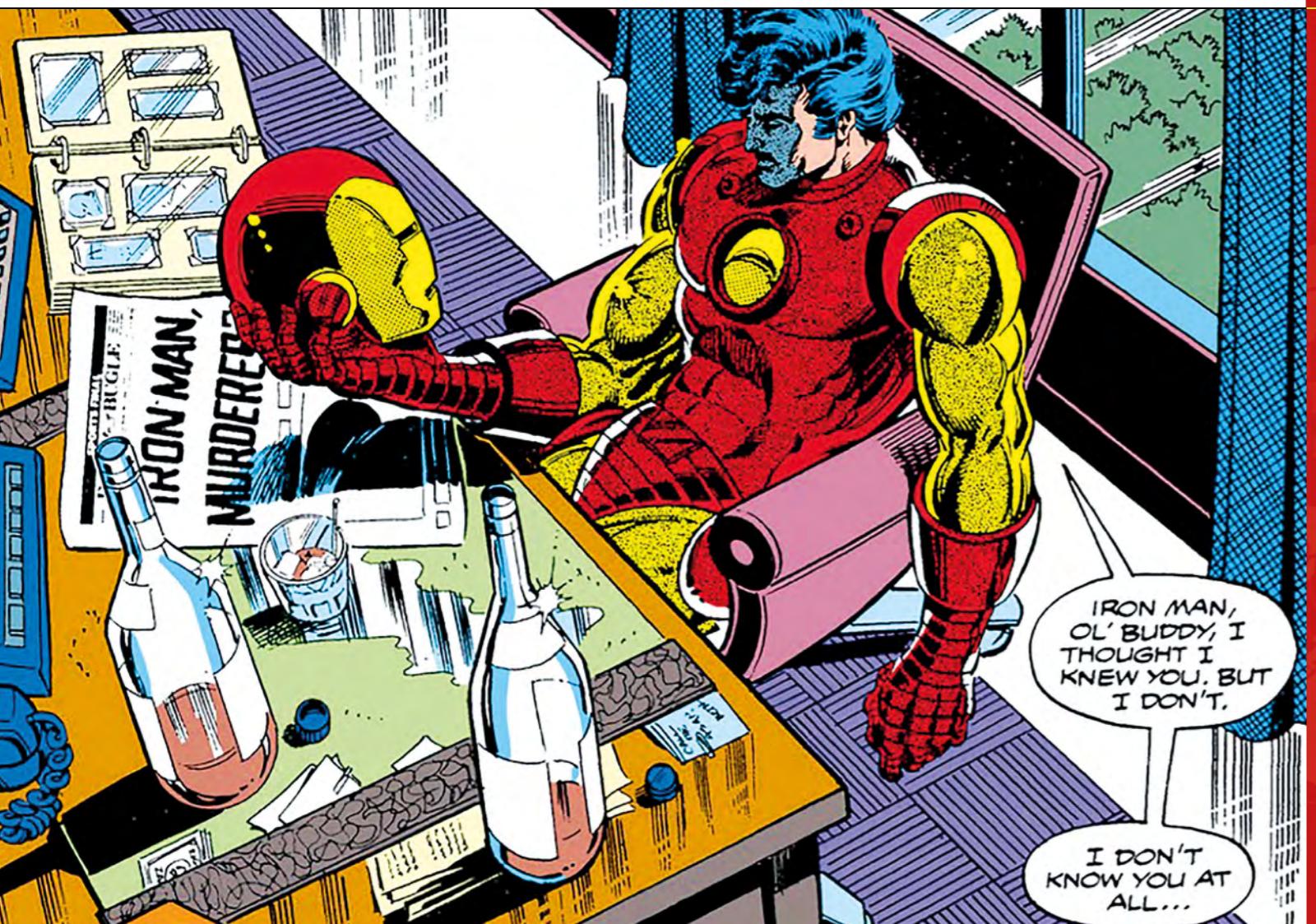


NOVEDADES DE MASTERS DEL UNIVERSO

Acabo con los **Masters**, una de las líneas que más cerca del corazón tengo, y, en vez de destacar nada concreto, como podría ser habitual otro mes, en esta ocasión os traigo algo mejor (pero tal vez también más abrumador, sobre todo para vuestras carteras): la imagen promocional que **Mattel** difundió hace poco mostrando la **exageradísima** cantidad de figuras nuevas que tiene previsto lanzar a la venta en los próximos meses. Hace poco hubo gente que decía que la línea **Origins** tal vez estaba ya muerta, y esto desde luego ha callado todas las bocas. Nada menos que **veintidós figuras y dos playsets** para Origins, además de **trece** nuevas figuras también para la línea **Masterverse** demuestran que **MOTU** está más vivo que nunca. Por supuesto no voy a dejar pasar

■ Marc Albertí





IRON MAN

INFIERNO SIN HIELO EN VASO CORTO

Si algo ha demostrado varias veces con el paso de las décadas nuestro querido e idolatrado Tony Stark es que el verdadero hombre de hierro es él y no su armadura, a juzgar por las innumerables dificultades y los graves problemas a los que ha tenido que hacer frente una y mil veces: hemos visto a Tony Stark arruinarse económicamente y tener que empezar a recuperar su fortuna desde cero, hemos visto cómo la metralla alojada cerca de su corazón le lastraba y le obligaba a usar una placa pectoral que al principio de su trayectoria como superhéroe formaba parte de su armadura, hemos sido testigos de

cómo sus mejores amigos le traicionaban, las mujeres entraban y salían de su vida y de cómo se quedaba paralítico en silla de ruedas. Sin embargo, de una forma u otra, nuestro hombre de hierro lograba superar todas las barreras habidas y por haber una y otra vez hasta remontar todo tipo de situaciones adversas y alzarse finalmente con la victoria.

Sin embargo, siempre hubo un arco argumental que marcó profundamente la trayectoria de Iron Man y le dejó huella de manera definitiva y sin ninguna posibilidad de retorno:

COLECCIÓN EL DEMONIO EN LA BOTELLA IRON MAN · 9 NÚMEROS (GRAPAS)



nos referimos, claro está, a esta saga de nueve números que popularmente se denominan como la saga de "el demonio en la botella", un pretendido y muy astuto juego de palabras que coquetea con la leyenda oriental del demonio encerrado en una botella y al mismo tiempo nos advierte de los peligros del alcoholismo. Precisamente esto último es el peor villano al que tendrá que enfrentarse Iron Man esta vez, y como ya advertímos antes, las secuelas que le dejarán su apurada victoria se quedarán para siempre.

Lo primero que un alcohólico debe aprender para superar su adicción es que nunca dejará de ser un alcohólico, pase lo que pase: cada día es una batalla de una larga guerra en la que a veces se sufren retrocesos y recaídas, y es un enemigo al que nunca se puede derrotar del todo. Agotado, acosado por todo tipo de presiones y problemas, Tony Stark atraviesa un auténtico infierno que comenzó en *The Invincible Iron Man* número 120 USA y que se prolongó hasta el número 128, cerrando un arco magistral en el que no faltaron los secundarios más ilustres de la serie y algunos de los mejores combates que hayamos leído en las páginas de este cómic, uno de los estandartes más duraderos y emblemáticos de Marvel.

El Demonio en la botella es un arco argumental que cambiaría al personaje para siempre, marca un punto de no retorno que raras veces se ha vuelto a cruzar y que tiene su eco en todo tipo de medios y otras apariciones del personaje como en *Iron Man 2*, la película de imagen real en la que se intuye que Tony Stark tiene algo más que un pequeño problema con la bebida.

Ya sabemos que a Marvel siempre le ha gustado poner a sus personajes al límite, hacerles atravesar auténticos calvarios para luego resucitarles y traerles de vuelta a la gloria una y mil veces, pero lo que hicieron John Romita Jr. Y Bob Layton en estos nueve números legendarios fue mucho más que eso, supuso una vuelta de tuerca y un atrevimiento extremo que dejó tocado al personaje para siempre y le dejó expuesto a unas heridas que la propia bebida y sus enemigos más acerriados se han esforzado por reabrir en un vano intento por desangrarle y quebrar definitivamente su voluntad, cosa que, por supuesto, no han logrado hasta la fecha, porque si algo tenemos claro a estas alturas es que la armadura es un simple adorno y un juguete tecnológico, el verdadero hombre de hierro siempre fue y será Tony Stark...



TRANS FORMERS

¡AUTOBOTS, TRANFORMENSE Y AVANCEN!

Con el paso de las décadas nos hemos acostumbrado a vivir, ver y leer las más diversas y extravagantes aventuras de *los Transformers* en todo tipo de medios de entretenimiento (películas, series de TV, figuras de acción, videojuegos y cómics), pero a veces olvidamos que el origen de la eterna guerra civil entre autobots y decepticons se fragó en las páginas de una mítica miniserie de Marvel inicialmente planeada para durar solamente cuatro números, que arrancó en 1984 y dio paso a una serie regular que llegó hasta el número 80, con fecha de portada de 1991.

El éxito de las aventuras de Optimus Prime y sus colegas autobots en su eterna lucha contra los malvados decepticons fue tal que para sorpresa de propios y extraños, Marvel se vio obligada a continuar la serie estirando el chicle y

tirando del típico truco argumental de "había muchos personajes más en su planeta de origen", ya os podéis hacer una idea. Tras contarnos el origen de la raza cibertroniana y el comienzo de su eterna rivalidad (que se plasmaría de forma definitiva con el estallido de una guerra civil en su planeta de origen), ambos bandos enfrentados se ven obligados a embarcarse en una enorme nave espacial ("El Arca") y viajar en busca de un nuevo planeta donde continuar su refriega. Este peculiar viaje intergaláctico les llevará hasta la Tierra, donde El Arca acabará estrellándose durante la era de los dinosaurios y permanecerá inactiva con los cuerpos destrozados de autobots y decepticons a bordo durante 65 millones de años, momento en el que coincidiendo con la década de los 80 del pasado siglo XX el ordenador de a bordo se reactiva y comienza a reconstruir y reanimar a los robots de



ambos bandos. La inteligencia artificial del Arca explora este nuevo mundo y escanea las formas de vida y los vehículos de la época para camuflar a sus resucitados tripulantes, que nuevamente operativos reciben ahora la capacidad de transformarse en coches, aviones, animales y objetos cotidianos para ocultarse e infiltrarse entre los humanos.

La vieja rivalidad entre autobots y decepticons vuelve a revivir en toda su crudeza, y nuevamente bajo las órdenes de Optimus Prime el bando autobot luchará contra los despiadados y tiránicos decepticons encabezados por Megatron, que planean esclavizar a la raza humana y esquilmar los recursos energéticos de la Tierra para construir un vehículo que les permita regresar a Cybertron, su planeta natal, y desde allí reclutar a todo el ejército decepticon y dominar todo el universo conocido. La historia es más o menos como todos la recordamos de la serie de animación que se estrenó casi al mismo tiempo, y tal y como las películas de imagen real han intentado reinterpretar en tiempos recientes, pero tiene sus

máticas y sus diferencias que en definitiva son lo que hacen grande a este cómic, que no ha dejado de ganar enteros con el paso del tiempo. Cómics Fórum publicó la colección completa aquí en España durante la segunda mitad de los años 80, y recientemente se animó a reeditarl en gruesos tomos que por desgracia parecen haber abandonado, ya que ya han pasado varios años desde el último tomo que apareció en el mercado, que llegaba hasta el espectacular número 50 de la serie americana.

Aunque la lista completa de series de cómics basadas en los *Transformers* sería demasiado larga como para incluirla en este artículo, de momento nos quedamos con la reivindicación de estos cuatro números iniciales que lo empezaron todo. ¿Puede ser bueno un cómic basado en figuras de acción?... Bueno, a juzgar por el resultado y la continuidad a través de las décadas y las editoriales, yo diría que sí... ¡Autobots, tranfórmense y avancen!

■ Redacción Fanzine Plus



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