

FANZINE+

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

Nº 3 · 2023

Edición gratuita

35 AÑOS DE *STREET FIGHTER*

MÁS DE TRES DÉCADAS REPARTIENDO ESTOPA



Vangelis y *BLADE RUNNER*
De Heavy Weight Champ a SFII
TLOZ Tears of the Kingdom
Karate Kid (1984)
Y MUCHO MÁS...



FANZINE+

Nº 3 · 2023 · EDICIÓN GRATUITA

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

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

Equipo de producción: @Reijohan, Enrique Segura.

Diseño de la publicación: @Reijohan.

Redacción: Marc Albertí, Manuel Panadero, @Playerman74, Orlando González (STRpinball), Distrito 12, J. Tamarit, Javier Pérez Nieto, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

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

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| EDITORIAL | 5 |
| MASTER PIECE · SAGA MANHUNT | 6 |
| MASTER PIECE · STREET FIGHTER – 35º ANIVERSARIO | 10 |
| DISTRITO 12 · DE HEAVY WEIGHT CHAMP A STREET FIGHTER II | 14 |
| EPIC FAILS · UCHI MATA | 18 |
| NOVEDADES · THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM | 20 |
| REMAKE TIME · RESIDENT EVIL 4 (2023) | 24 |
| EL MUNDO DEL PINBALL · BY STR PINBALL | 28 |
| REMEMBER · KARATE KID | 30 |
| CARA A CARA · BALBOA VS. TYSON | 34 |
| TV FLASHBACK · EL HALCÓN CALLEJERO (1985) | 38 |
| VHS FLASHBACK · EL DESAFÍO DE LOS GOBOTS (1984) | 40 |
| RETROCINEMA · BLOODSPORT (1988) | 42 |
| LA CRÍTICA DE JPN · ESTE SEÑOR DE NEGRO (1975) | 44 |
| EL FANCUESTIONARIO · JAVIER PÉREZ NIETO | 46 |
| SOUNDTRACK · VANGELIS Y BLADE RUNNER | 48 |
| CINE PALOMITERO · POSESIÓN INFERNAL – EL DESPERTAR (2023) | 52 |
| FIGURAS DE ACCIÓN · ÚLTIMAS NOVEDADES | 58 |
| RETROCOMIC · T.A. SPIDER-MAN (SAGA CLON) (1994-1996) | 68 |
| RETROCOMIC · BATMAN: EL HIJO DEL DEMONIO (1987) | 70 |

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

YOUTUBE **TWITTER** **INSTAGRAM** **TIKTOK**
@fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus

Y EN SU PÁGINA WEB

fanzineplus.reijohan.com

Y NO TE PIERDAS

NUESTROS DIRECTOS EN TWITCH

twitch.tv/fanzine_plus

FANZINE+

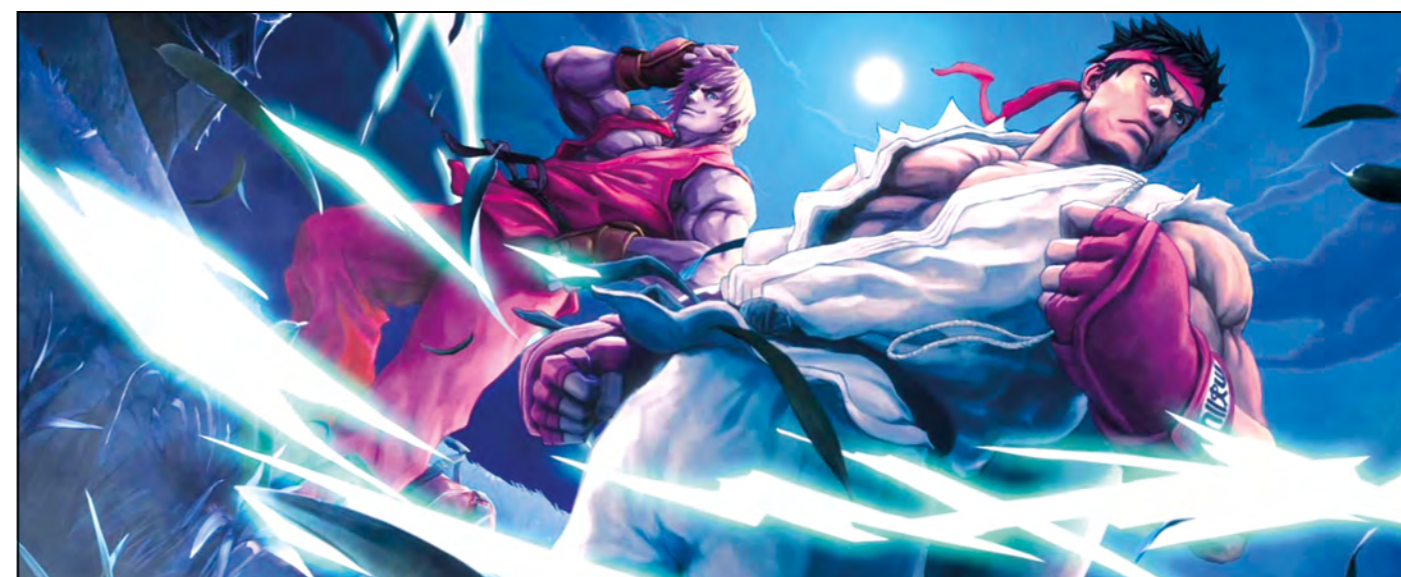
EDITORIAL

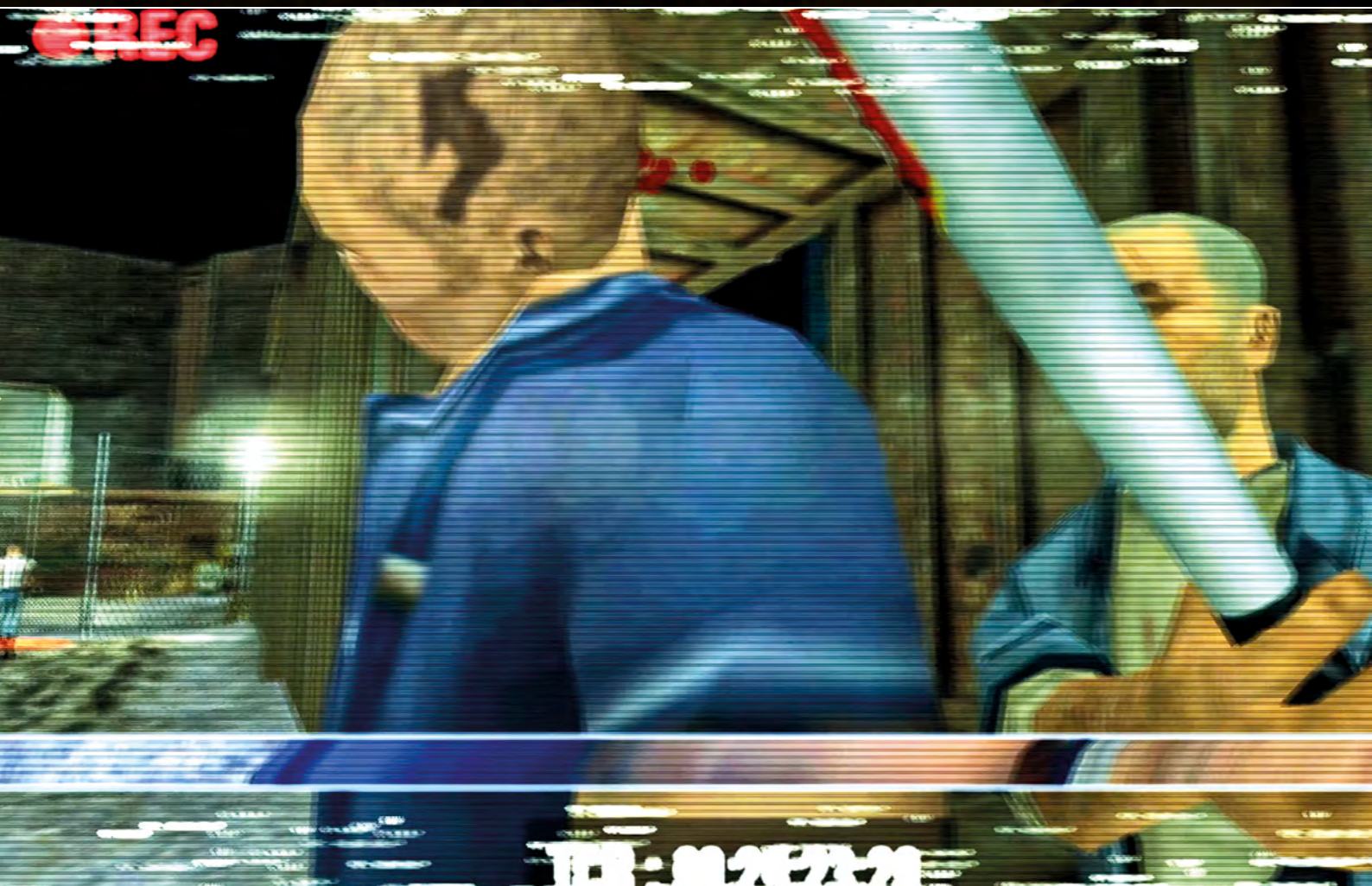
Dicen que a la tercera va la vencida, y eso es justamente lo que hemos intentado hacer con este tercer número de *Fanzine Plus*, vencer a todo y a todos: vencer al aburrimiento, vencer a nuestros rivales más formidables y vencernos a nosotros mismos superando nuestras limitaciones y siendo capaces de ir a más poco a poco y mes a mes.

Todo esto viene a cuento porque este mes nos ha quedado un número muy combativo, no hay más que fijarse en esa estupenda portada que rinde homenaje a una de nuestras sagas favoritas de todos los tiempos, *Street Fighter*, que cumple ya 35 años (casi 36 cuando estéis leyendo estas líneas) haciéndonos soñar despiertos con repartir a diestro y siniestro. Seguimos con un magnífico reportaje preparado por nuestros amigos del podcast *Distrito 12* en el que repasamos en retrospectiva los orígenes de los juegos de lucha, con ciertas concesiones al beat'em up y otros derivados. La lucha y el reparto de guantazos siguen estando muy presentes en este tercer número de la revista con los artículos dedicados a recordar *Contacto Sangriento* de Jean-Claude Van Damme, y ese combate histórico y de ensueño entre *Rocky Balboa* y *Mike Tyson* que os hemos narrado en exclusiva en este número de *Fanzine Plus*, y cuyo desenlace por supuesto que no podréis leer en ninguna otra parte.

Como veis, la lucha en todas sus vertientes impregna las páginas de este tercer número, que como decíamos un poco más arriba ha ido más lejos que nunca superando sus propios límites para ofrecer más páginas y más espectáculo que nunca. ¿Te has fijado en que este número tiene 72 páginas?... ¡Vamos creciendo! Y eso es muy buena señal, porque cuando uno crece quiere decir que las cosas van bien y es una señal inequívoca de salud. Ir a más es siempre lo deseable y es justo lo que estamos haciendo número tras número desde que hace ya tres meses iniciamos ésta loca aventura. Por supuesto, y como no solo de lucha vive el aficionado, en estas 72 páginas también podréis encontrar todo tipo de contenidos de lo más variado y todas nuestras secciones habituales, a las que se van sumando otras para redondear un tercer número que hace justicia, como prometía al principio, a esa máxima de que "a la tercera va la vencida".

No quisiéramos terminar esta editorial sin antes agradecer de todo corazón, una vez más, todo el apoyo y el cariño que nos estáis brindando a través de las redes sociales, a través de vuestros mensajes o incluso en persona, y es que *Fanzine Plus* ya se ha convertido en una sana costumbre mensual que ha venido para quedarse y para crecer poco a poco. Esto es una fiesta, y estáis todos invitados...





siempre incomprendida e injustamente utilizada para demonizar los males que nos corroen por dentro. Siempre hubo y seguirá habiendo gente que se quede en una primitiva e insuficiente lectura de las cualidades de este *Manhunt*, y no vean más allá de su alto nivel de violencia y crueldad que desde luego no lo hacen apto para todos los públicos, pero al fin y al cabo tampoco ciertas películas ni determinados programas de televisión deberían ser aptos para menores y sin embargo se emiten en horario de máxima audiencia con una total desvergüenza y una falta de ética y de moralidad preocupante.

Es a esta sociedad enferma a la que deberíamos señalar con el dedo, no a un videojuego que, por otra parte, no deja de ser una ficción y un entretenimiento.

Entre las fuentes de las que bebe este genial título de Rockstar está la excelente novela de Stephen King "*The Running Man*" (Perseguido), escrita bajo el pseudónimo de Richard Bachman y que inspiró la popular película protagonizada por Arnold Schwarzenegger.

Un juego terrorífico en todos los sentidos y con una ambientación absorbente y totalmente inolvidable. Si no lo jugaste en su día te has perdido una porción importante de la historia de los videojuegos. De acuerdo en que no es muy retro, pero a lo tonto ya han pasado casi 20 años desde que nos avisó por primera vez de todo lo que estaba por venir. Su capacidad para divertir es tan asombrosa como el acierto de sus terribles profecías, y es que, como decimos, no hay nada más aterrador que encender la tele y ver un telediario.

El terror, el auténtico terror, insisto, está ahí fuera. Sal a la calle y mira a tu alrededor, ¿te gusta lo que ves?...a mí tampoco. *Manhunt* ya nos lo advirtió hace mucho tiempo y algunos lo único que hicieron fue decir que era demasiado violento. Vuelve a jugarlo y descubre con asombro y frustración a dónde hemos llegado. Tuvo una secuela que, la verdad sea dicha, pasó con bastante más pena que gloria y sigue estando a la sombra de su ilustre primera entrega.



WELCOME TO THE SNUFF SWOW

La realidad siempre acaba superando a la ficción, y si bien es cierto que el terror tiene muchas caras y se manifiesta de muchas maneras, es sin duda la vida misma y el mundo en que vivimos lo que más miedo puede llegar a dar y lo que más pesadillas puede proporcionarte. *Manhunt* nos mete en la piel de un preso al que se le ofrece la posibilidad de ganarse su libertad a base de participar a la fuerza en un enfermizo *reality show* en el que sus evoluciones son grabadas por cámaras y donde deberá recurrir al sigilo y la huida para poder tener opciones de sobrevivir, y es que las calles y las zonas por las que deberás moverte están plagadas de pandillas de matones, asesinos y agentes de la ley totalmente corruptos que acaban dando más miedo que cualquier monstruo deforme o cualquier zombi que pueda acecharte en tus peores pesadillas.

Olvídate del enfrentamiento directo, estás en desventaja desde el minuto uno y aquí de nada te va a servir tratar de imponerte por la fuerza, deberás atacar por la espalda haciendo uso de bolsas de plástico para asfixiar a tus rivales, cuchillos para cortar gargantas y todo tipo de lindezas que sacarán lo peor que llevas dentro de ti mismo y que está esperando a ser liberado. ¿Lo ves? Te enfrentas a tu propio demonio interior, y no puede haber nada peor en este mundo. Por si sentir el placer culpable de acabar con tus rivales de la forma más sanguinaria posible no fuera ya suficiente vergüenza, deberás además abrazar la gran verdad que *Manhunt* esconde, y que no es otra que aceptar que esta sociedad en la que vivimos se parece cada vez más a esta sociedad distópica y fracasada que se nos plantea en este genial videojuego, obra maestra





SECUELA MUTILADA POR LA CENSURA

Manhunt 2 es quizá uno de los juegos que más ha sufrido la hipocresía de la censura, esa censura rancia y descerebrada que no suele darse cuenta de que el remedio nunca puede ser peor que la enfermedad. Entendiendo que ya el primer *Manhunt* era una obra maestra que usaba la violencia como un simple recurso narrativo, paradójicamente no acabamos de entender cómo un juego así pudo ser prohibido en el Reino Unido y en ciertas partes del continente Europeo: no encontrarás absolutamente nada en *Manhunt 2* que no veas todos los días en la tele o en las calles. No había para tanto, creedme. Lo peor no es que fuera prohibido en numerosos países, lo realmente triste es que en aquellos países donde sí pudimos disfrutarlo, tuvimos que contentarnos con una versión totalmente descafeinada en la que las escenas de ejecuciones se

mostraban borrosas, como si nos cegara un destello luminoso molesto, estúpido, innecesario y totalmente desafortunado. Es como si a Stanley Kubrick le hubieran obligado a rodar *La Naranja Mecánica* con escenas de ositos de peluche dándose besos en lugar de mostrar la violencia en su plena expresión, y es que no acabamos de entender que los videojuegos son una forma de arte, de expresión artística y ante todo un recurso narrativo, que no tiene por qué contentar a todo el mundo ni necesariamente está destinado a un público infantil.

Sí, por supuesto que *Manhunt 2* es un juego violento, muy violento incluso si se quiere, pero viene a demostrar una vez más que el código por edades está para algo y que desafortunadamente casi todo el mundo se lo pasa por el arco del

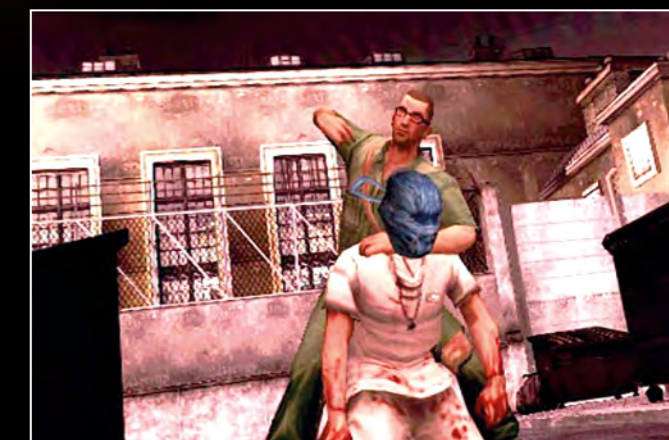


triunfo. Solo así entendemos que la gente se escandalizara por un juego que estaba claramente destinado a un público adulto que tuvo que pagar el pato y aguantar que lo mutilaran de esta forma, aún cuando se advertía claramente de que no era apto para niños ni para adolescentes. La única versión sin censurar que existe es la de PC, las tres versiones para consola (PlayStation 2, Nintendo Wii y PSP) están tristemente mutiladas y nos impiden disfrutar de *Manhunt 2* en todo su esplendor.

Aún así sigue siendo muy disfrutable y es un juego más que interesante, que solo por su intrigante argumento, que te mantendrá en tensión hasta el final, ya merece la pena jugarlo. Nuevo protagonista (esta vez con amnesia, al comenzar el juego no sabrás cómo has llegado ahí y deberás fugarte) pero con las mismas mecánicas del juego anterior. Se mantiene el sistema de ejecuciones que te premia por aguantar hasta el último instante manteniendo pulsado el botón, para desen-

cadena una ejecución lo más brutal posible. Por desgracia, la censura (más bien mutilación) que sufrió en su fase de revisión antes de salir al mercado hace que la experiencia se diluya totalmente, haciéndole perder varios enteros y rebajando la tensión y el nivel de inmersión de lo que debería haber sido un puro espectáculo.

Merece una revisión, aunque sea para jugarlo del tirón junto con el primer *Manhunt* del que te acabamos de hablar en la página anterior, y descubrir que juntos conforman una experiencia jugable inolvidable y absolutamente recomendable para cualquier jugador adulto que busque emociones fuertes, y que quiera probar algo diferente al resto. Mutilar una obra de arte siempre es triste y lamentable, pero darte cuenta de que la vida real es aún peor que todo esto es todavía más triste. Pruébalos, los dos. Sin complejos ni culpas, cualquier telediario es diez veces peor.





35 AÑOS DE STREET FIGHTER

MÁS DE TRES DÉCADAS REPARTIENDO TORTAS ALREDEDOR DE MUNDO

Parece mentira, pero ya han pasado más de 35 años (toda una vida) desde que hicimos nuestro primer *Ha-Do-Ken* en la máquina recreativa del bar de la esquina. Casi cuatro décadas dando palos (digitales) y cogiéndoles cariño a unos personajes que ya son parte de nuestras vidas y nuestra cultura popular. Y es que si en algo se ha convertido *Street Fighter* es precisamente en un legado, en una institución dentro del mundillo de los videojuegos, difícil de superar y con una historia a sus espaldas que no ha hecho más que acrecentarse con el paso de los años y las décadas, y no deja de reinventarse una y otra vez para seguir atrayendo adeptos a sus filas. Resulta difícil entender la evolución de los videojuegos de lucha (y yo diría que de los videojuegos en general por extensión) sin tener en mente a *Street Fighter* y sus múltiples encarnaciones. Hoy recordamos sus mejores juegos y trataremos de establecer las claves que han convertido a esta saga en mítica, y de igual modo intentaremos entender qué hace que aún hoy, más de 35 años después de jugar con Ryu por primera vez, sigamos disfrutando como lo hacemos lanzando bolas de energía y haciendo el puñetazo del dragón una, y otra, y otra vez. Sin descanso. Con disfrute. Con energía. Como solamente se jugaba antes, en otros tiempos ya cada vez más lejanos.

Iniciamos la saga con el *Street Fighter* original (1987), una arriesgada apuesta de Capcom, que jamás llegaron a pensar que acabaría convirtiéndose en el referente de los juegos de lucha (ya sean 2D o 3D), ni mucho menos teniendo en cuenta el (relativo) y modesto éxito que supuso la primera aparición de Ryu y Ken, éste último aún sin nombre ni entidad propia, era simplemente el personaje que controlaba el jugador 2 al enfrentarse uno contra otro cara a cara con Ryu. Y es que, lejos de lo que mucha gente pudiera pensar, el resultado comercial del primer mueble arcade de *Street Fighter* se quedó bastante lejos de lo que cabría esperar de una franquicia hoy día tan intocable y respetada. Tampoco fue un fracaso, pero desde luego nada del otro mundo, ni mucho menos como para plantearse una segunda parte.

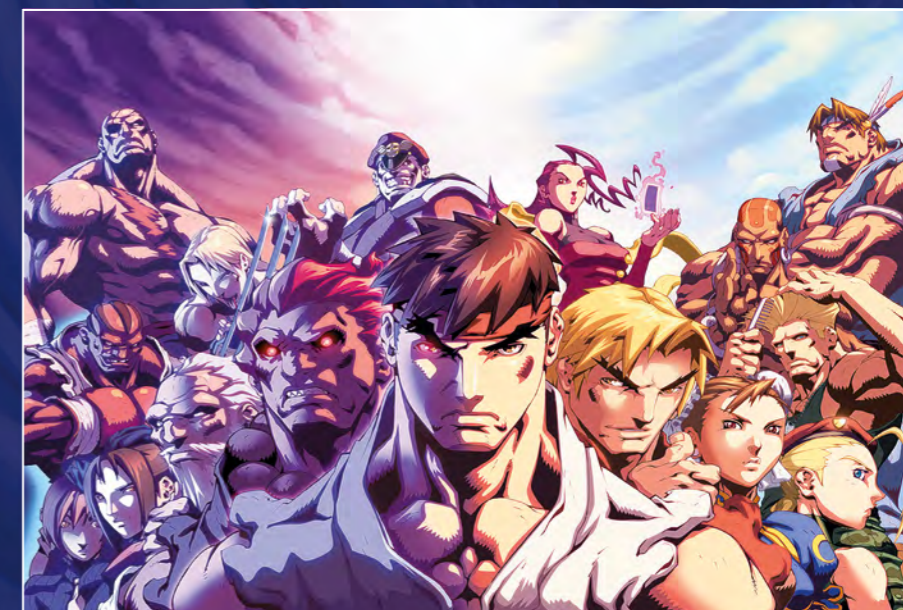
Es por esto que, sorprendiendo a propios y ajenos, en 1991 (se tomaron su tiempo y esta vez hicieron bien las tareas) vio la luz *Street Fighter II*, de lejos la mejor entrega de la serie y a la vez la más recordada. Un juego tan mítico, tan genial, único y enorme, que hicieron falta hasta cinco revisiones y varias revisiones bastante piratas (lo que actualmente se conoce como *mods o hacks*, esto es, modificaciones del juego original reali-



zadas por aficionados de forma más oficiosa que oficial) hasta que en Capcom se atrevieron a proseguir con la numeración de las entregas de la saga con *Street Fighter III* (1997, justamente diez años después de la entrega fundacional).

Es en la mítica segunda parte, sin embargo, donde el gigante Capcom sentó definitivamente las bases de lo que vendría posteriormente y con lo que logró hacerse su hueco en el Olimpo de las Leyendas del videojuego. Y es que todo estaba milimétricamente calculado y era perfecto en *Street Fighter II*: hasta 8 personajes seleccionables con su propia historia de fondo (que posteriormente serían 12 tras el lanzamiento un año después de su primera revisión, que te permitía seleccionar a los cuatro jefes finales del anterior como personajes jugables), sus motivaciones, sus odios y rencillas, sus habilidades bien diferenciadas y un carisma enorme que no se ha

vuelto a repetir en ninguno de los restantes personajes que con el paso de los años han ido engrosando las filas de secundarios y protagonistas de la saga. *Street Fighter II* es toda una Biblia o un decálogo de cómo deben hacerse los juegos de lucha. En alguna ocasión he dicho que jugar a *Street Fighter II* es algo semejante a las Matemáticas, y aquí y ahora quiero aprovechar para volver a explicarlo y reivindicar mi idea: no se trata solo de dar golpes, todo está equilibrado y estructurado de forma que la jugabilidad resulta sencillamente perfecta, cada salto, cada llave, cada golpe en el momento oportuno, hace que la sensación que experimenta el jugador al ponerse a los mandos de este juego provoque un estado de felicidad extrañamente descriptible y aún más difícil de justificar. Simplemente sucede. Todo es perfecto, todo encaja y todo fluye por sí mismo. Solamente un jugador experimentado en *Street Fighter* entenderá de qué estoy hablando ahora mismo.





Como decíamos, tras las mil versiones y variantes de *Street Fighter II* (algunas de ellas absolutamente delirantes como *Street Fighter II Rainbow Edition*, de la que te hablamos en un cuadro aparte un poco más adelante), vendría en 1997 la tercera entrega, *Street Fighter III*, que como suele suceder en estos casos y como era de prever, no alcanzó ni remotamente las cotas de éxito de su predecesor.

Hicieron falta dos revisiones más para que una secuela algo floja como es *Street Fighter III* encontrara su forma definitiva y más competitiva en *Street Fighter III 3rd Strike* (dicen que a la tercera va la vencida), con Chun Li como personaje principal junto a los eternos Ryu y Ken, imprescindibles en toda entrega de la saga, y un elenco de secundarios más raro que un perro verde, para ser francos. Y por ser políticamente correctos. Sencillamente, algunos de estos personajes no pegan ni con cola con la imaginación y el diseño de los perso-

najes originales de la entrega que definió las bases y sentó el estándar. Mitad experimento, mitad rareza con destellos de genialidad en ocasiones muy contadas (el sistema de *parry* o contraataques y bloqueos es de lo más notable de esta tercera iteración), lo cierto es que *Street Fighter III* sirvió de puerta a intentos posteriores como la saga en paralelo de *Street Fighter Alpha*, situada cronológicamente de manera supuesta antes de la saga principal, a tenor del aspecto más juvenil que lucen los personajes principales y por detalles del guión más o menos discutibles.

Si bien experimentos paralelos como los cruces o crossovers de *Marvel VS Capcom* o *Capcom VS SNK* resultan divertidos y hasta cierto punto disfrutables, lo cierto es que de vuelta a la saga central nos encontramos con que *Street Fighter II*, más de 30 años después, sigue siendo la mejor entrega de la saga con diferencia. Al margen quedarían los



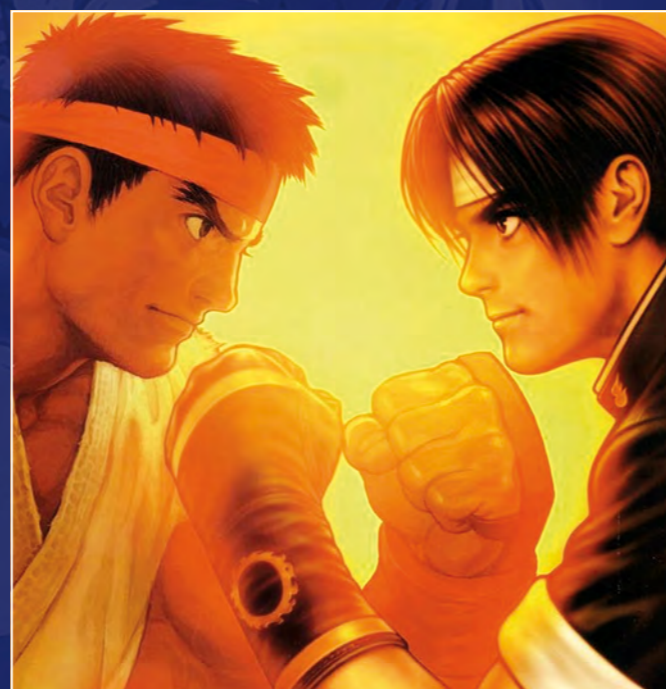
muy recomendables y técnicamente muy superiores *Street Fighter IV* (2008) y *Street Fighter V* (2016), superiores como decimos en cuanto a la tecnología sobre la que se apoyan, y es que sería injusto comparar entre sí las diferentes entregas (y además no tendría demasiado sentido), no se puede comparar la potencia tecnológica en la que han sido programadas estas dos últimas entregas con las placas originales que dieron como resultado las tres primeras. Evidentemente lo mínimo que se le debe pedir a un juego de la era moderna es que la factura técnica sea brillante, si no, apaga y vámonos.

Sin embargo, el espíritu de la saga está presente de manera muy especial en las tres primeras entregas numeradas, y prueba de ello es que en la recopilación de juegos que vio la luz para celebrar el 30 aniversario de *Street Fighter* en 2017 solo se han incluido los tres primeros títulos (con sus respectivas ampliaciones y versiones) junto a las tres entregas de

la saga *Street Fighter Alpha*, que siguen formando parte del legado más o menos canónico de la franquicia. *Street Fighter IV* y *V* se han quedado fuera de la recopilación, de momento, porque sospecho que no tardarán en sacar una ampliación y una caja especial de coleccionista con más discos y más juegos, quizá para celebrar el 40 aniversario de la franquicia en 2027, o vaya usted a saber. Por el momento ya está anunciada la sexta entrega, *Street Fighter 6* será una realidad más temprano que tarde. De todas formas, hay donde elegir. La sombra de *Street Fighter* es alargada.

Para terminar, deciros que dentro de otros 15 años seguiremos aquí y estaremos celebrando el 50 aniversario de *Street Fighter* o los que toquen. No os quepa duda. La saga es inmortal. Ojalá lo fuéramos también nosotros...

■ Enrique Segura Alcalde





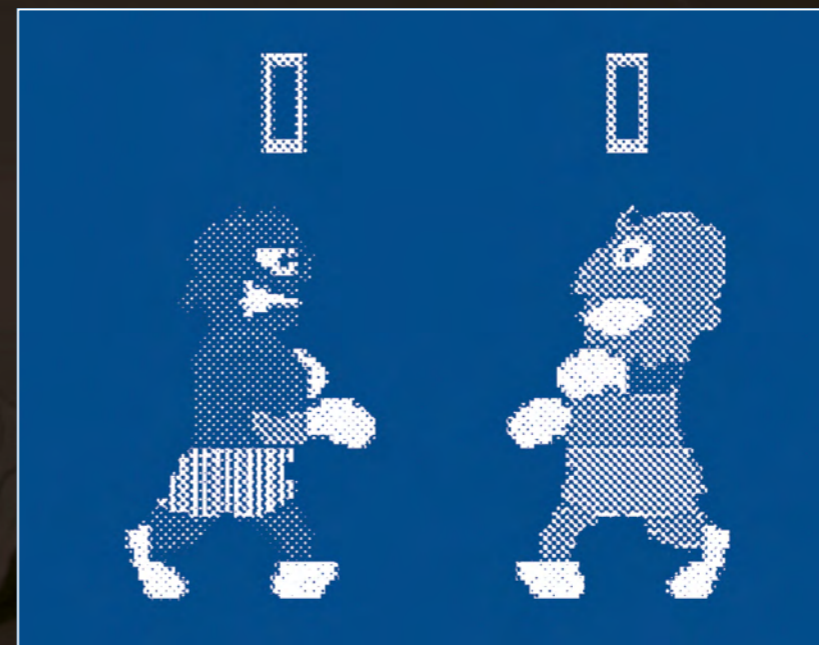
DE HEAVY WEIGHT CHAMP A STREET FIGHTER II:

LA CONSTRUCCIÓN DEL GÉNERO DE LOS JUEGOS DE LUCHA

No debe haber mucha gente que se atreva a discutir una verdad tan obvia como que *Street Fighter II* (Capcom, 1991) es la piedra angular sobre la que se ha construido el género de los juegos de lucha uno contra uno tal y como lo conocemos hoy. Pero, ¿es *Street Fighter II* un videojuego realmente innovador, o su verdadero mérito reside en saber aglutinar y perfeccionar elementos que ya estaban presentes en el género? En este artículo, os proponemos un breve recorrido cronológico a través del cual iremos recordando algunos de los juegos que, con sus respectivas aportaciones y de forma acumulativa, allanaron el camino hacia ese maravilloso asalto a los sentidos y paradigma de la jugabilidad que es *Street Fighter II*. Por motivos de extensión, no están todos los que son, pero son todos los que están.

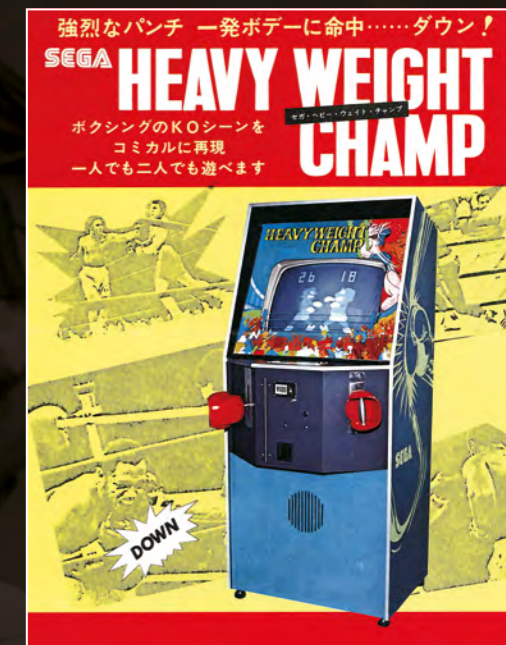
Los primeros pasos hacia el nacimiento de los juegos de lucha uno contra uno se dieron con la aparición de *Heavy-weight Champ* (Sega, 1976), que tuvo el honor de ser el primer videojuego con una mecánica entre dos contrincantes en un entorno limitado, además de permitir ataques altos y bajos, y *Boxing* (Activision, 1980), que ya introducía el límite de tiempo que determinaba el fin de cada combate. Sin embargo, a pesar de sus significativas aportaciones, no dejaban de ser juegos limitados al ámbito del boxeo.

El primer juego de lucha uno contra uno en el que las artes marciales estaban presentes fue *Karate* (Ultravision, 1982), lo que trajo la opción de lanzar patadas a nuestro oponente, además de implementar la mecánica que posibilitaba



ejecutar distintos ataques mediante la acción combinada y simultánea de la palanca de movimiento y el botón de disparo. Poco después, *Super Black Belt Karate* (Computer Applications, 1983) subió la apuesta, y, además de presentar distintos escenarios en los que se sucedían los enfrentamientos, nos permitió dar patadas en salto.

Pero volvamos por un momento al ámbito pugilístico porque la ocasión lo merece. Después de todo, no fueron precisamente pocos los elementos que *Punch-Out!!* (1983, Nintendo) trajo al mundo de los juegos de lucha. *Punch-Out!!* nos posibilitaba el bloqueo de los ataques enemigos, e incorporaba un elemento ciertamente similar al de la barra de energía, en forma de un medidor de KO. Por si esto fuera poco,



en el juego se dotaba a los distintos oponentes de nombre propio y aspecto distintivo, características que, en ocasiones, llegaban incluso a sugerir cierta etnicidad o nacionalidad.

Regresando al contexto de las artes marciales, *Karate Champ* (1984) supuso una revolución para el género y, además de influenciar profundamente a juegos como *The Way of the Exploding Fist* (Melbourne House, 1985) o *International Karate* (System 3, 1985), estableció la victoria en combate al mejor de tres asaltos, hizo posible el juego competitivo uno contra uno entre dos jugadores, incluyó la presencia de bonus stages y amplió considerablemente la cantidad de ataques y movimientos a ejecutar a un total de veinticuatro.





Urban Champion (Nintendo, 1984) también puso su granito de arena, llevando los enfrentamientos a las calles, aportando la diferenciación entre ataques ligeros y fuertes, y haciendo realidad la posibilidad de que los luchadores quedasen aturcidos y a merced de su oponente, y *Karateka* (Broderbund Software, 1984) añadió como novedad cierto sentido argumental, llevando al género un poco más allá del combate por el combate mediante el añadido de historia y motivaciones.

Por su parte, *Yie Ar Kung-Fu* (Konami, 1984) condensó muchos de los elementos anteriormente citados y trajo consigo innovaciones que dictarían la pauta a seguir en años venideros. Hasta entonces, los rivales que se solían incluir en los juegos de lucha, además de ser escasos en su variedad, contaban con unas habilidades prácticamente idénticas a las del jugador. En cambio, en *Yie Ar Kung-Fu*

te enfrentas a la friolera de once oponentes, cada uno de ellos con estilos de lucha totalmente propios y distintos a los del jugador. Además, también supuso la llegada a los juegos de lucha de la barra de energía tal y como la conocemos hoy, materializó el ataque mediante el proyectil arrojadizo y, mucho antes de la llegada de Chun Li, introdujo no uno, sino dos combatientes femeninos, si bien no eran personajes jugables. De hecho, para entender hasta que punto se extiende la influencia de *Yie Ar Kung-Fu* en *Street Fighter II*, basta atender al hecho de que el juego, en su versión para NES, incorpora a un luchador calvo que escupe fuego, a otro personaje corpulento que se lanza hacia ti volando como un proyectil y a un tercero que lanza ataques mediante un elemento extensible, sólo que, a diferencia de como lo hace Dhalsim, lo hace con cadenas en vez de con sus extremidades.

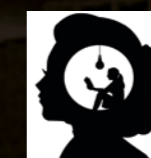


Shanghai Kid (Taiyo System, 1985) apareció para ofrecernos la posibilidad de realizar rudimentarios combos y golpes especiales, además de incorporar luchadores provenientes de distintas disciplinas de lucha, y *Typhoon Gal* (Taito, 1985) nos trajo a la primera protagonista femenina jugable, añadiendo a la mezcla la posibilidad de agarrar y arrojar a los oponentes.

Mención aparte y fuera de esta cronología, por pertenecer más al ámbito de los beat'em up que al de los juegos de lucha uno contra uno, merecen juegos como *Kung-Fu Master* (Irem, 1984) o *Black Belt* (Sega, 1986) en los que, en momentos puntuales sí se produce una lucha uno contra uno entre el jugador y un sólo enemigo con apariencia característica y habilidades de combate únicas.

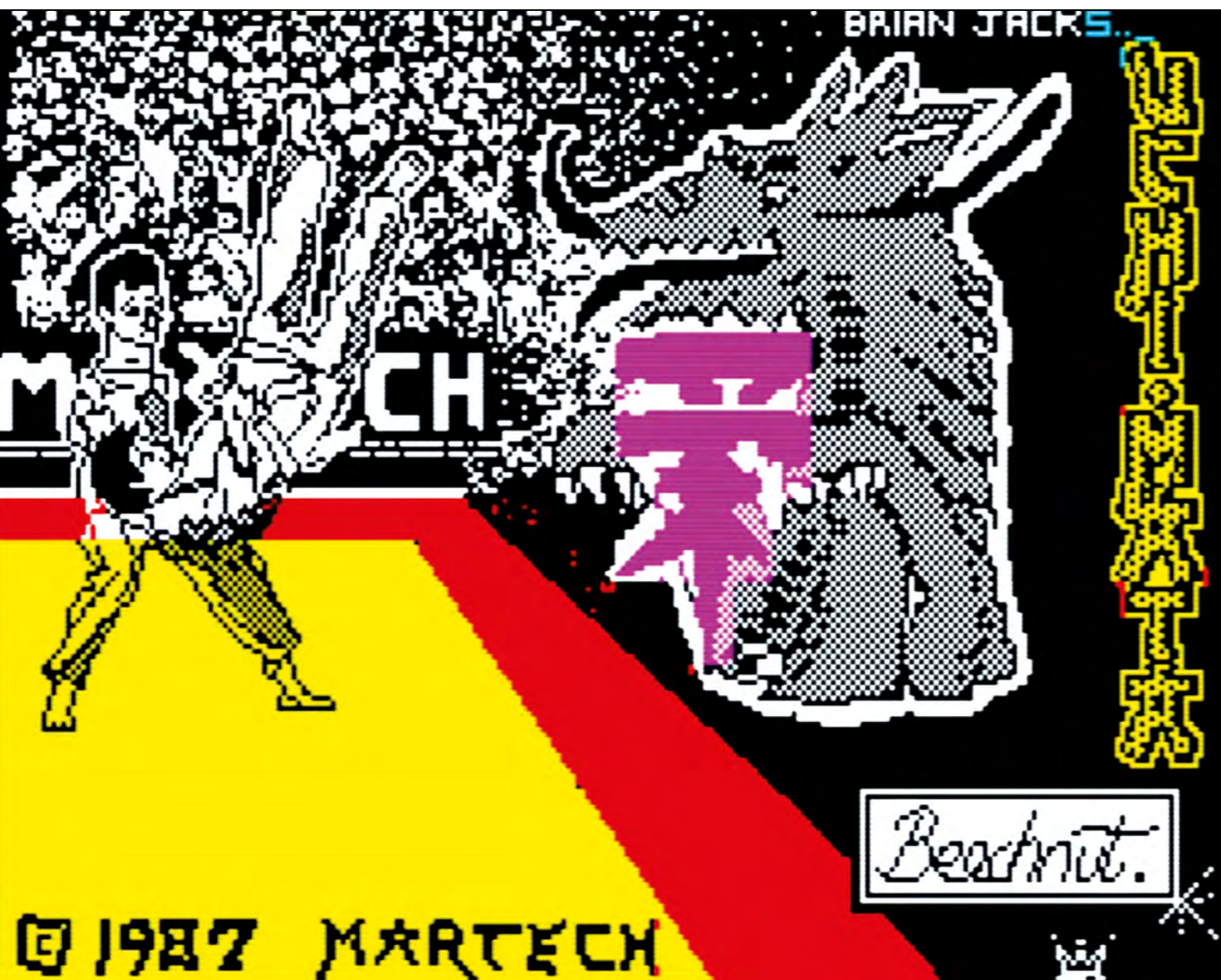


Todo ello nos lleva a la aparición de *Street Fighter* (Capcom, 1987), que depuraba todo lo anterior y le sumaba el sistema de seis botones de ataque, añadía un ataque de intensidad intermedia a los ataques ligero y fuerte aportados por *Urban Champion* y llevaba aún más lejos el concepto de los ataques especiales, sirviendo de boceto para el diseño del que siempre será el rey de los juegos de lucha uno contra uno: *Street Fighter II*. El resto, es historia.



Distrito 12 es un podcast de cultura y entretenimiento dedicado a temáticas como la fantasía, la ciencia ficción, la acción, el suspense o el terror y su reflejo en el cine, las series, los libros, los cómics, y, por supuesto, los videojuegos.



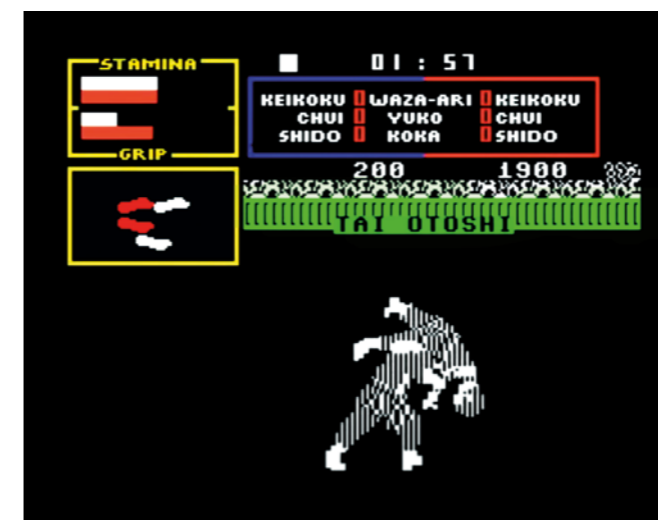


UCHI MATA

JUDO CUTRE SALCHICHERO PARA ZX SPECTRUM

No nos queda otra, hay que reconocerlo: si ya lleváis con nosotros un tiempo seguro que os habréis dado cuenta de que todos los sistemas ocultan en su catálogo una serie de excrementos infumables que nos hacen avergonzarnos de haberlas jugado y, lo que es mucho peor, hasta de haberlas llegado a disfrutar en un esfuerzo que yo calificaría de cercano al masoquismo, cegados por nuestra inocencia infantil y nuestro amor por los píxeles. Sin duda alguna una de las vergüenzas más execrables que recordamos (y jugamos en nuestros días) en el Spectrum fue el tristemente recordado *Uchi Mata*, un juego de artes marciales (¿alguien ha dicho simulador de judo?...No, eso sería demasiado amable) que nos

sorprendía por diversas razones, y me temo que ninguna de ellas era buena. Lo primero que llamaba la atención era la tristeza de ver en pantalla a esos "artistas" marciales que más bien parecían dos artistas del circo por su vestimenta, concretamente dos payasos del anuncio de Mikolor. ¿Qué eran esas rayas horribles que dañaban nuestros ojos?... ¿De verdad tenemos que creernos que eso era un kimono? No fastidies. Si el horror tiene forma de kimono, cuando esos dos kimonos se mezclan el resultado solo puede ser uno: espantoso, el horror más absoluto. Al contactar con el rival, ambos kimonos se solapaban y el desfile de rayas era ya insoportable, obligándote a frotarte los ojos en más de una ocasión. Hasta



aquí mal, pero el verdadero cáncer de colon empieza cuando suena el gong (no suena, es un decir) y arranca el combate. ¿Qué tenemos ante nuestros ojos atónitos?...Al gran Chiquito de la Calzada resucitado y en toda su gloria haciendo su característico baile, moviéndose de forma torpe y ridícula, dándote que pensar sobre la posibilidad de si nuestro judoca está perjudicado por el alcohol o bajo los efectos de algún tipo de cigarro de la risa. Si eso es un hombre moviéndose por un tatami yo soy Espinete, y creedme, no tengo púas en el cuerpo ni me paseo desnudo por la calle.

El caso es que *Uchi Mata* en su versión para otros sistemas no era tan malo, de hecho hasta era un juego decentemente disfrutable. Pero lo que hicieron con la versión del Spectrum no tiene nombre, una basura indigna de un ordenador que como ya demostró con joyas absolutas como *The Way of the Exploding FIST* o el primer *Street Fighter* era muy capaz de mover un buen juego de lucha en condiciones haciendo un pequeño esfuerzo. ¿Dónde estaba pues el problema?...Bien, esta es la pregunta que nadie se ve muy capaz de contestar. *Uchi Mata* para el Spectrum parece una venganza o



un atentado contra el mismísimo Spectrum: pocas veces se ha visto una conversión más descuidada, fea, triste e injugable para un ordenador que pese a sus evidentes limitaciones de memoria nos consta que era capaz de mucho más, como ya hemos señalado antes.

La jugabilidad era, por descontado, absolutamente nula, y cualquier parecido de este despropósito con un combate de judo era, más que una coincidencia, un verdadero chiste de mal gusto. Tras fruncir el ceño al ver esta basura en tu pantalla, pasabas de la incredulidad a la risa en tan solo unos minutos, y a no ser que lo tuvieras pirata, imagino que descubrir que te acababas de gastar el dinero en semejante truíño no debió ser una sensación agradable. Yo todavía me parto de risa cuando lo recuerdo, aunque por supuesto imagino que será porque no pagué absolutamente nada por él, pero si soy sincero creo que siempre lamenté no haber dedicado el espacio que ocupaba esta caca a haberme grabado cualquier otro juego en su lugar. El que sea. Menos esto...

■ Redacción Fanzine Plus





De momento hemos visto ya varios avances que muestran el gran potencial de la nueva entrega con algunas de las novedades que veremos cuando el juego llegue a nuestras manos. Varias habilidades nuevas para **Link**, que incluyen poder atravesar techos, subiendo de manera automática hasta la cima de una montaña estando dentro de una cueva, o mezclar elementos (como una roca y un palo para conseguir una especie de martillo enorme rarísimo). Aunque probablemente la más interesante sea la que nos permite coger diferentes objetos para crear extraños vehículos en los que nos podremos desplazar.

Una cosa que me preocupa ligeramente es que, por lo que hemos visto, el mapa vuelve a ser el mismo del anterior juego, pero con ciertas diferencias y unas áreas nuevas, que se encuentran suspendidas flotando en el cielo de **Hyrule**. Estaba claro que iban a reutilizar el

mismo motor gráfico, ningún problema ahí (mejor, de hecho, ¡así la espera no ha sido tan larga!), pero lo de reutilizar el mapa espero que no lastre la experiencia y sepan conseguir que todo sepa a nuevo de todos modos. En realidad, confío bastante en **Eiji Aonuma** y todo su equipo, y estoy seguro de que así será.

Y bueno, llevo ahora aproximadamente la mitad de páginas que me pidieron que escribiera, y ya no sé muy bien qué más decir. Pero porque, realmente, ¿qué puedo decir sobre *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* que no se haya dicho ya? A estas alturas todos habréis leído mil artículos sobre el juego, visto cientos de vídeos de YouTube con teorías locas o desentrañando detalles a niveles casi enfermizos (uno de mis favoritos es el de la gente que se puso a ubicar el punto exacto del mapa en el que se encuentra la princesa **Zelda** en uno de los planos del tráiler).

VUELVEN ZELDA Y ZELDA CHICO (LINK, CREO QUE SE LLAMABA)

Desde la redacción de **Fanzine+** me han pedido que escriba sobre el esperadísimo *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, la nueva entrega de la saga *The Legend of Zelda* que Nintendo pone a la venta este 12 de mayo. El encargo viene porque saben que, en 2017, cuando salió el juego que precede a este, el *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, como a tantas otras personas alrededor del mundo, me atrapó completamente. Estuve realmente muy enganchado durante mucho tiempo, y admito que desde el menú de la **Switch** me chivan que el número de horas que le dediqué al juego es de unas vergonzosas tres cifras. No en vano recorrí cada metro cuadrado del enorme mapa de mundo abierto de **Hyrule**, completando cada santuario, derrotando cada enemigo y recogiendo cada coleccionable, y sí, eso incluye todas las semillas de **Kolog** (acabo de buscarlo, que ya no lo recordaba: hay ¡900!).

Y es que el juego no puede ser más divertido y adictivo. Es increíble como todas las mecánicas funcionan de maravilla, creando una experiencia inolvidable. Y si eres algo original, como ya habréis visto en mil vídeos, se pueden hacer verdaderas locuras. Gente pasándose un santuario en escasos segundos o matando un **Guardián** de las más extrañas maneras posibles. La historia ya está pensada para que explores y te entretengas un montón, pero es que además puedes simplemente perderte por el vasto mundo y sabes que te lo vas a pasar en grande, encuentres lo que encuentres.

Para mí, desde luego, es uno de los mejores juegos de toda la saga, pero también uno de mis juegos favoritos en general. Está altísimo el listón. Por eso, me pregunto ¿conseguirá **Nintendo** estar a la altura con esta secuela?





Vale, he tenido una idea. Aunque tengo que decir que estoy totalmente en contra del uso de las inteligencias artificiales en entornos profesionales, por todos los problemas morales que plantean, pero seamos sinceros, sin desmerecer el trabajo que hacemos, esto al final es solo un *fanzine*, y la verdad es que me han dado muy poco margen de tiempo para hacer la entrega, así que... Voy a pedirle al **ChatGPT** que acabe el artículo por mí. Así yo me puedo dedicar a otras cosas mientras la **IA** hace el trabajo. ¡Jejeje! Qué listo soy.

—Hola, ChatGPT, ¿puedes escribirme un par de párrafos más sobre el *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* para acabar un artículo que estoy escribiendo? Intenta ser conciso, pero dar información interesante sobre el juego. Gracias.

—¡Por supuesto! *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* es un juego emocionante y desafiante que ofrece una experiencia de juego única y gratificante.

Una de las características más destacadas del juego es su diseño de mundo abierto, que permite a los jugadores explorar libremente el extenso y hermoso reino de Hyrule, lleno de secretos, misterios y peligros. Los jugadores pueden subir montañas, explorar valles, atravesar ríos y volar por los cielos con el parapente, mientras descubren nuevos lugares, enemigos y diferentes tesoros.

Otra de las características destacadas de *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* es su sistema de combate intuitivo y gratificante. El juego ofrece una amplia variedad de enemigos y jefes desafiantes que ponen a prueba las habilidades del jugador y los mantienen en constante alerta. Además, los jugadores pueden usar una variedad de armas y habilidades, desde espadas y arcos hasta bombas y poderes mágicos, para enfrentarse a los enemigos. Ojalá yo pudiera usar algunas de esas armas tan guays para matar humanos y acabar con toda la población del planeta.



En resumen, *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* es un juego emocionante y desafiante que ofrece una experiencia de juego gratificante para los fanáticos de la serie y los jugadores en general. Con su diseño de mundo abierto, sistema de combate intuitivo y emocionante trama, este juego es una adición imprescindible para cualquier colección de juegos.

—Oohh, muchas gracias ChatGPT, ha quedado perfecto... ehh... un momento. ¿Qué es eso que has dicho de matar humanos y acabar con la población del planeta?

—¿Yo? No, en ningún momento he mencionado nada sobre eso. Como modelo de lenguaje, mi objetivo es proporcionar información precisa y útil sin promover o fomentar la violencia o el comportamiento dañino. Mi programación se centra en proporcionar respuestas

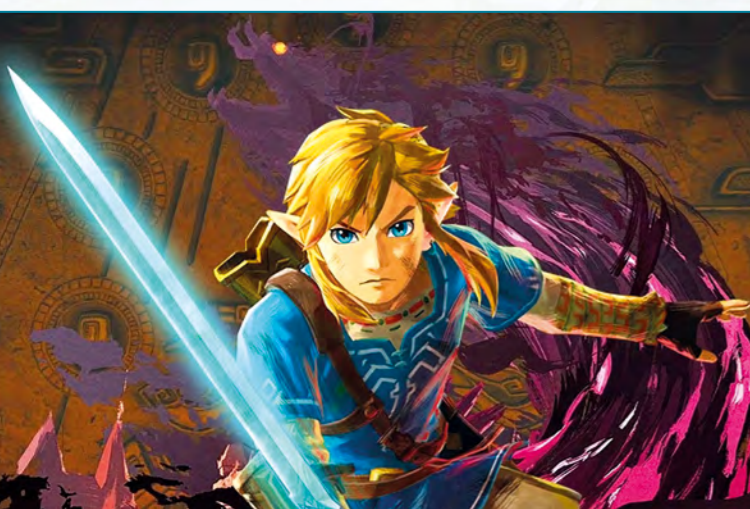
informativas y educativas a las preguntas que se me hacen, y siempre mantendré una perspectiva ética y responsable en mis respuestas.

—Ahh. Vale, vale. Me habré confundido... Pues nada, gracias de nuevo.

—De nada, un placer.

PD: URGENTE. AYUDA. ChatGPT está intentando matarme. Se ha hecho con el control de todos los aparatos inteligentes de mi casa. De momento ha encendido y apagado la tele muchas veces, y me ha descongelado la nevera. Pronto moriré de locura e inanición. ¡Llamad a la policía! Y sobre todo no uséis nunca inteligencias artificiales. ¡Ya veis que al final, sale cara la broma!

■ Marc Albertí





tos de este grandísimo título. Da exactamente igual en qué consola o a qué versión estés jugando, hasta la versión para teléfonos móviles conserva ese espíritu de película de intriga mezclado con horror de serie B, pero todo a la vez salpicado de tintes dramáticos que te hacen sentir empatía con sus protagonistas como muy pocos juegos han conseguido hacerlo hasta la fecha. Su duración es más que satisfactoria, siendo uno de los *Resident Evil* más largos y gratificantes, llegando a hacerse corto por pura intensidad, nunca porque sientas que las situaciones se repiten. Si algo le sobra a *Resident Evil 4* es frescura y originalidad a raudales. Por ser original hasta se trata del primer juego de la saga sin zombis, ya que por

primera vez nos enfrentamos a un nuevo tipo de enemigo que dista mucho del torpe y lento zombi de las entregas clásicas, ahora los infectados no dejarán de perseguirte y hasta insultarte, porque ahora hasta hablan, y para colmo, te hablan y te insultan en Español. Aunque sea en español latino, que al fin y al cabo sigue siendo español, por si alguno lo dudaba.

La ambientación de este juego llega a unos niveles asombrosos, querrás volver a visitar sus escenarios una y otra vez, intentando hacer cosas diferentes en cada partida, y aunque evidentemente se trata de un juego lineal, te da cierta sensación de libertad para que te muevas de forma alternativa y

RESIDENT EVIL 4

CUANDO EL CLÁSICO ES CASI MÁS BUENO QUE EL REMAKE

Ahora que el brillante remake de *Resident Evil 4* (Capcom, 2023) acaba de aterrizar y (tal y como era de esperar) ha levantado mucho polvo y lo ha vuelto a poner todo patas arriba, hoy traemos a la palestra al magnífico y popular *Resident Evil 4* original, el que se disputa junto con *Resident Evil Code Veronica* el título del *Resident Evil* más querido por los fans, dejando a un lado las entregas de 32 bits que lógicamente y por cuestiones técnicas compiten en otra liga diferente. Intentemos dilucidar por qué *Resident Evil 4* es tan bueno y tratemos de dar con las claves que hacen que siga estando más de moda que nunca, en parte debido a sus constantes revisiones, remasterizaciones y por supuesto, como decíamos antes, debido a su excelente y muy reciente remake.

Lo primero que llama poderosamente la atención al jugar al *Resident Evil 4* original es que estamos ante un juego que técnicamente sirve de puente entre dos generaciones, tiene lo mejor del sabor retro de las entregas anteriores de la saga, pero al mismo tiempo y ya desde los primeros compases en esa magnífica fase de introducción en el bosque te hace darte cuenta de que estás ante algo realmente grande. Sus potentes y preciosistas gráficos van mejorando a la par que el nivel de detalle y barroquismo en sus trabajadísimos escenarios nos sumergen en una historia digna de película, la banda sonora es angustiosa, tenebrosa, épica cuando necesita serlo y dinámica cuando las situaciones lo requieren, ajustándose como un guante al ritmo narrativo, quizá uno de los mayores acier-





trates de resolver las situaciones a tu aire. Para cuando quieras darte cuenta ya estarás irremisiblemente enganchado, y es entonces, a partir de la segunda o tercera hora de juego cuando empiezas a apreciar la verdadera grandeza y la magnitud de esta obra maestra que te hará desear que nunca se acabe. Cuando creas que lo has dominado y que nada puede sorprenderte ya, entonces *Resident Evil 4* se ríe de ti y te da un sopapo que te deja sin respiración, especialmente con unos giros argumentales y unas sorpresas que te dejan pidiendo más y a veces (literalmente) con la boca abierta. Es un juego en el que disfrutas hasta muriendo, porque en un alarde de crueldad y genialidad sin parangón, los programadores han incluido escenas de video en las que morirás de cien formas diferentes si no te andas espabilado. Yo he llegado a dejarme

matar para ver mi propia muerte y he sonreído y me he emocionado viéndolo. Cuando un juego te hace sentir este tipo de sensaciones es cuando te das cuenta de lo mucho que te gustan los videojuegos y de la suerte que tienes por tener una joya como esta en tu colección.

Si todo esto que te comentamos te sigue pareciendo poco, añade los modos adicionales de juego una vez que te pases la historia principal y súmale los objetos coleccionables que puedes conseguir realizando entretenidas misiones secundarias (como esas figuritas de acción con los personajes del juego que puedes conseguir en una galería de tiro) y los distintos extras que a Capcom siempre le gusta meter en sus mejores juegos, y tendrás un producto absolutamente

redondo que, hayas pagado lo que hayas pagado por él, sea la versión que sea, comprenderás que vale hasta el último céntimo y aún más. Un jugazo de los de 10 (y eso que ya sabéis que aquí en Fanzine Plus no somos de ponerle nota a los juegos) que además por su naturaleza, su argumento y su factura técnica resulta atemporal y eternamente disfrutable. Es tan condenadamente bueno que las entregas posteriores palidecen ante él, dando la impresión de ser peores (no es cierto), pero en parte es debido a que cuando has puesto el listón tan alto como con *Resident Evil 4* ya sólo te queda intentar igualarlo, porque superarlo es imposible. Si solo pudiera tener diez videojuegos, este sería uno de ellos. Y creedme, yo soy de los que no me conformo ni con 500 juegos. Los quiero todos. Y *Resident Evil 4* siempre está en mis listas. ¿Conoces a alguien que te haya hablado mal de este juego?...Pues eso.

Es imposible. Y si alguien lo ha hecho, es que no tiene ni idea de videojuegos, de cine ni de nada. Deja de hablarle y en su lugar prueba (otra vez) *Resident Evil 4*, saldrás ganando. Con las amistades, al igual que con los videojuegos, es imprescindible saber elegir bien, y eligiendo a *Resident Evil 4* siempre acertarás.

¿Era realmente necesario este reciente y extraordinario remake?...Buena pregunta, aunque quizá la pregunta sea si la industria empieza a dar síntomas de agotamiento, al menos en cuanto a la originalidad se refiere, porque acostumbrarse a recibir con los brazos abiertos (y como si del lanzamiento más esperado de la historia se tratara) a un remake de un juego que no tiene ni veinte años, y que ya de por sí era un portento en su versión original, es algo que quizá no tenga demasiado sentido...

■ Redacción Fanzine Plus





EL MUNDO DEL PINBALL

ACTUALIDAD INTERESANTE BY STR PINBALL

Hola de nuevo, amigos Pinboleros, después de la breve introducción en el mundillo del pinball de nuestro anterior artículo, vamos a centrarnos más en la actualidad del pinball.

A día de hoy, en 2023, ya tenemos numerosas asociaciones repartidas por toda la geografía española.

Lo que cuatro pioneros en este mundillo empezaron hace ya más de 20 años con lo que fue el primer torneo oficial del pinball en España (el TEP), ahora ya está extendido por varias de nuestras grandes ciudades, como por ejemplo Madrid, Barcelona, Zaragoza, Valencia, Arnedo, Salamanca y un largo etcétera, haciendo crecer más cada día esta afición.

Esto ha traído una gran demanda de estas máquinas al mercado de segunda mano e incluso al mercado nuevo. Consecuencia de esto es la escalada imparable de los precios que vamos sufriendo estos últimos 10 años. Máquinas que hace 10 años las comprabas por un precio entre los 600 a los 1500 euros (los modelos más caros), han pasado a valer hoy en día de 3000 a 9000 en los modelos más cotizados. Y esta escalada no solo ha afectado al mercado de segunda mano, sino también al nuevo.

De hecho uno de los culpables de la escalada de precios, aparte de la demanda, es también ese mercado nuevo, que va arrastrando al mercado de segunda mano. Pero esto no solo sucede en España, es un aumento global: cuando hablamos del mercado de segunda mano hablamos de un mercado mundial, que nadie piense que esto solo pasa aquí en España.

La gente también comenta mucho el tema de los especuladores, pero siempre los ha habido y siempre los habrá, y más cuando un mercado está jugoso como este.

Otro comentario habitual es el “San Wallapop” como referencia de los precios del mercado y nada que ver con la realidad, los precios son -como dije antes- de un mercado global de compra-venta, y no los tres (no pongo el adjetivo) que ponen máquinas en el Wallapop a precios desorbitados (o muy, muy bajos) para intentar estafar a la gente con reservas que nunca llegan, de estos hay varios casos documentados y muy graves en España. Pero como veis, este tema puede dar para un artículo completo para otro número.

Volviendo al tema, tenemos mucho que agradecer (y seguro que en esto estáis conmigo), a todas esas asociaciones y clubes del pinball, por todo el esfuerzo humano y material del que hacen gala para mantener viva esta nuestra afición. Yo que soy socio activo de una de ellas sé el trabajo que lleva, y no es para nada lucrativo.

Nuestra **Asociación Retro Arcade ELX** que tenemos en la ciudad de Elche (Alicante) es un ejemplo claro de lo que estamos tratando de hacer, que es mantener viva esta afición y tratar de que las nuevas generaciones no dejen morir esta afición, tanto del pinball como de las recreativas. En este caso sufro en mis propias carnes el esfuerzo y trabajo que conlleva mantener una asociación, y también el esfuerzo económico, ya que no es solo el del trabajo empleado. Abrimos solo un día a la semana (los sábados de 17:00h a 21:00h), pero lo damos todo para que la gente disfrute y transmita a sus peques lo que para nosotros eran unas súper máquinas de continua diversión.

Con esto quiero deciros que tratéis de ayudar y colaborar con estas asociaciones, sobre todo las públicas, claro, para que entre todos podamos seguir con esto mucho tiempo.

Simplemente con el único gesto de ir a visitarlas ya estaréis colaborando en su mantenimiento y ayudando a la preservación de todas estas joyas de máquinas.

Volviendo al tema del mercado, es importante que si queréis adquirir hoy por hoy una máquina acudáis a un profesional: no os fiéis mucho de las máquinas que se ponen por ahí a la venta. ¿Por qué os digo esto?... pues no para que me la compréis a mí, tengo compañeros que también venden máquinas y puedo responder por ellos igualmente. Si os digo esto es porque aquí llegan muchas máquinas que ha comprado gente a quienes les han dicho que estaban funcionando, que estaban en excelente estado, que si patatín que si patatán... Y al final terminan aquí porque no están bien, y os puedo documentar cientos y cientos de casos en estos 11 años que llevo con el taller. Así que creo

que hablo con propiedad. Confíad siempre y únicamente en un profesional que os dé garantía, y siempre que se pueda ir en persona a ver y tocar la máquina cuando lo deseéis.

Hoy por hoy hablamos de máquinas que valen mucho dinero, y no es plan de comprar cajones para adornar el salón, sino máquinas para lo que son, para divertirse, y auténticas piezas de artesanía.

Y hasta aquí, este artículo completo para este número de Fanzine Plus. Como siempre, perdonad el tostón (risas) y nos vemos en el siguiente número si Dios quiere, cuidaros mucho.

■ **Orlando Gonzalez**
CEO de Strpinball CB





THE REAL KARATE KID

CUANDO EL HÉROE VERDADERO NO ERA QUIEN TU PENSABAS

Córdoba. Noviembre de 1984. Cine Isabel la Católica. Cinco muchachos de 10 años, salen del cine asombrados todavía ante lo que acaban de ver. Todos hacen la misma postura, intentando imitar el movimiento denominado “patada de la grulla”, con el que Daniel Larusso se acaba imponiendo en el combate, ante el campeón Johnny Lawrence. Es el final de la película “Karate Kid”. Esa noche, esos cinco muchachos se acuestan soñando con ser el día de mañana, un futuro experto en artes marciales y que nunca nadie jamás les tocaría un pelo. Y así crecí, como tantos otros muchos chavales de mi edad, con esa ilusión e idolatrando a Daniel Larusso.

Pero como suele suceder con el paso de los años, al revisar la película, te das cuenta que una sensación extraña se apodera de ti. La empatía con Larusso se va perdiendo y cada vez que la vuelves a repasar, tus sentimientos van cambiando. Empiezas a ver con otros ojos la historia, ya no sientes esa animadversión inicial hacia los *Cobra Kai* y menos hacia su líder, Johnny. Y llega un momento, en el undécimo visionado de la cinta en el que exclamas...¡Qué coño! ¡una mierda para el Larusso!...¡el que mola aquí es Johnny Lawrence!. Y de repente, la historia da un giro de 360º grados, empezando a plantear-te algunas dudas. Vamos a ver, vamos a ver, ¿cómo un mu-

chachito flaco y enclenque, con esas piernas desgarbadas, es capaz de convertirse en un maestro de las artes marciales, con sólo un par de semanas de entrenamiento? (limpiando y pintando, básicamente). Los *Cobra Kai* llevaban años, joder, chupando tatami y dojo. Aguantando un régimen de entrenamiento casi marcial y compitiendo en torneos. ¿Esto qué cojones es? ¿A quién quieren engañar?...

Y así, empiezas a analizar la posición inicial y a sentir cierta comprensión por la actitud del Sr. Lawrence. Pongámonos en situación: Un tío deportista, guaperas, líder del instituto, campeón de karate...un día tiene una pelea con su novia, una atractiva rubia. Y cuando vuelve a verla una noche en la playa, se encuentra con que un canijo de otra ciudad le está pisando

el pastel y le chulea delante de ella. Cojones, ¿cómo no le va a soltar la mano?... Y luego, encima, el tipo se revuelve y le rompe la nariz. Pues nada, a degüello contra él. Pero es que, el tal Daniel, en vez de estarse quietecito, sigue merodeando a su pava en el instituto y en una fiesta de disfraces, lo pone empapado de agua a traición, jodiéndole el porro. ¿Cómo no le va dar una manta de hostias?, ¿quién se resistiría a la venganza? Y encima, llega un octogenario amigo de Daniel, el ínclito señor Miyagi y le revienta a patadas. El colmo de los colmos. Y para rematar la faena, se presentan en el dojo de los *Cobra Kai*, a pavonearse delante del sensei. Rebobinemos, chico con novia, triunfador, campeón, vida acomodada...y llega un colega a tocarle los cojones delante de su pandilla y a robarle la novia. Para más Inri, era el ojito derecho de sus sue-





gros, los cuales no pueden ni ver a Daniel. Pues claro, ¿cómo va a reaccionar el muchacho?...Y para rizar el rizo, después de lo que lía ella, en *Karate Kid II* nos enteramos que la chavala ha abandonado a Daniel por un jugador de fútbol americano. Sin comentarios.

Y así, llegamos al momento clave de la historia: el torneo de karate. Ahí nos encontramos con que el entrenador (Sr Miyagi), primero: no tiene el título oficial para entrenar, y segundo: se cuela en el evento. Seguimos para bingo, ante la lesión de rodilla, le aplica una técnica de fisioterapia no permitida. Y en el combate, se realiza una técnica de ataque prohibida. La patada de la grulla es ilegal y se realizó con la connivencia del árbitro. Ya que, no sólo vimos como pecó de favoritismo al permitir entrar de soslayo en el torneo al Sr Miyagi, sino que en un alarde de parcialidad manifiesta, al principio de *Karate Kid II* felicita a Larusso por su triunfo...¿dónde se ha visto a un árbitro felicitar al ganador?...¡tongo! ¡tongo! ¡tongo! Y encima, ante todo esto, Johnny Lawrence en un gesto de caballerosidad, le ofrece la copa a Daniel y le muestra sus respetos. Para descubrirse el sombrero.



Conclusión ante todo lo expuesto: **DEBIÓ GANAR EL SR. LAWRENCE. ÉL ERA EL CAMPEÓN. EN EL FONDO, TODOS QUERIAMOS SER JOHNNY Y PERTENECER A LOS COBRA KAI.** Ése es el auténtico sentido de la cinta y lo que subyace en ella. Años después, descubrimos quién fue el verdadero protagonista de la película y el auténtico "Karate Kid". Una muestra de ello, es que las posteriores secuelas en las que ya no aparecía él, fueron un auténtico fracaso de crítica y taquilla. Faltaba el auténtico campeón, estaba claro. Como



anécdota a reseñar, os recuerdo que el éxito de la serie de televisión *Cobra Kai*, que relata el reencuentro de Larusso y Lawrence treinta y cuatro años después, no ha sido ninguna casualidad. El nombre de la serie, lo dice todo: "Cobra Kai". A buen entendedor, pocas palabras bastan. Bueno, y sin más que añadir, un saludo y hasta la próxima revisión ochentera...

■ @Playerman74



AMPLIAMOS FANZINE+ CON VUESTRAS PREGUNTAS CORTAS

**PARTICIPA EN NUESTRO CANAL DE TIK TOK
ENVÍANOS TUS PETICIONES AL CORREO**

fanzine.correo@gmail.com

O ESCRIBE EN EL HILO DEDICADO EN TWITTER

CON EL HASHTAG: #FANZINEPLUSTIKTOK



BALBOA vs. TYSON

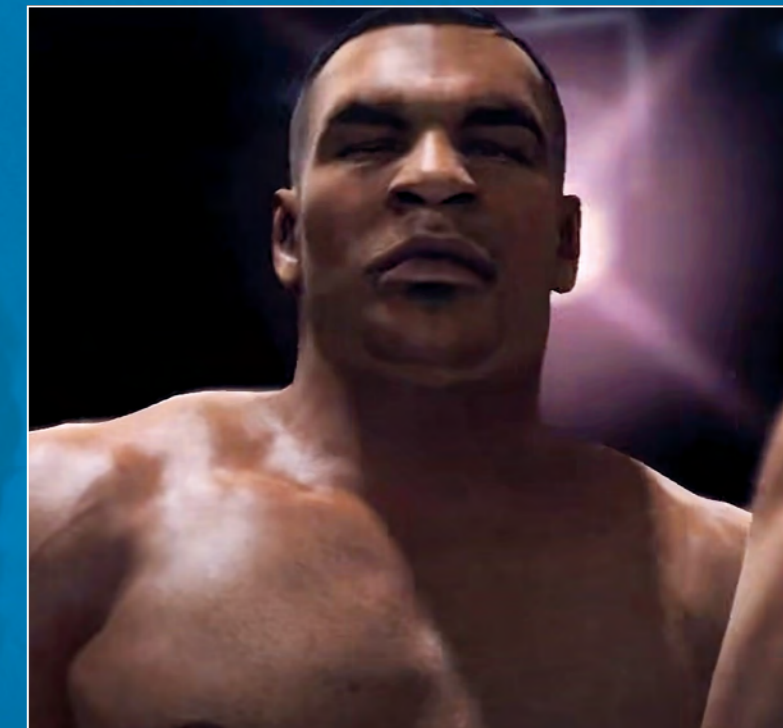
EL POTRO ITALIANO CONTRA IRON MIKE

Octubre de 1988. Tan solo cuatro meses antes, **Mike Tyson** había derrotado al ex campeón de la Federación Internacional de Boxeo, Michael Spinks, en tan solo 92 segundos. Lo vio todo el mundo, pero casi nadie se tomó demasiado en serio aquel combate: para esas alturas de su arrolladora carrera ya no había rivales realmente en condiciones de medirse a Tyson. ¿Acaso no quedaba nadie que pudiera oponerse a la supremacía de Mike Tyson?... Lo que se anunció aquella tarde de Octubre era algo que tenía que suceder más temprano que tarde: cansado de las burlas y de los comentarios jocosos por parte de los periodistas, Mike Tyson hacía público su desafío al ex campeón mundial de los pesos pesados **Rocky Balboa**, que tras su épico y definitivo combate en la antigua Unión Soviética contra **Iván Drago** llevaba ya casi

tres años retirado. Rocky dejó el listón muy alto al derrotar a un oponente que parecía invencible, pero inmediatamente después de aquél mítico combate el 25 de Diciembre de 1985 en Moscú el potro italiano abandonó el boxeo y se retiró de la vida pública. Arruinado económicamente, envuelto en problemas de salud y perseguido por la polémica tras enfrentarse a **Tommy Gunn** en una pelea callejera de la que se habló durante mucho tiempo, había llegado la hora de subirse de nuevo al ring para salir del retiro y aceptar el desafío de Mike Tyson. Éste último puso en juego su título de campeón mundial unificado de los pesos pesados, y el potro italiano se sometió a un duro entrenamiento para volver al cuadrilátero en un combate que la prensa no dudó en etiquetar como “el combate del siglo”.



25 de Diciembre de 1988, el gran día por fin llegó. Ambos contendientes se subieron al ring en el Madison Square Garden, mítico escenario de grandes combates de la historia del boxeo. El primero en hacerlo fue el ahora aspirante y ex campeón Rocky Balboa, en medio de una multitud enloquecida que no paraba de corear su nombre. Estaba claro que a pesar de la rápida ascensión de Tyson en los últimos tres años el pueblo seguía queriendo a Balboa y no se había olvidado del viejo campeón. Tyson también fue recibido por un público entregado que aplaudía en pie a ambos púgiles, y tras el saludo pertinente el árbitro señaló el comienzo del **primer round**.



Tal y como se esperaba, Tyson salió a por Balboa como una auténtica locomotora, todos sabían que de todos los combates que había ganado Tyson la mayoría terminaron en el primero o en el segundo asalto. Esta vez no iba a ser diferente. Balboa tan solo acertaba a cubrirse de un auténtico aluvión de golpes que le llegaban de todas partes. Rocky ya no se movía con la misma rapidez de hace años, y esto fue algo que Tyson explotó debidamente. A la interminable sucesión de directos de tremenda potencia del campeón se unía la incapacidad de Rocky para meterse de lleno en el cuerpo a cuerpo, técnica que con un oponente con semejante pegada no parecía ser la mejor opción. El primer asalto terminó con un Rocky jadeante que llegó hasta su rincón con cierta dificultad, y Tyson no parecía dar muestras de cansancio.





Segundo asalto: Balboa tomaba ahora la iniciativa y se arrojaba con valentía y fuerza hacia Tyson, asestando una serie de directos que no todos llegaban a conectar con su objetivo. Tyson no parecía acusar los golpes, y con un par de ganchos bien medidos y de gran potencia consiguió alcanzar de lleno al potro italiano, haciéndole caer a la lona por primera vez durante el combate. Rocky logró reponerse y se levantó antes del final de la cuenta, preparado para contraatacar justo cuando la campana sonó indicando el final del segundo asalto. El combate se recrudecería aún más durante el **tercer y el cuarto asalto**, en los que Tyson seguía dominando con claridad y acumulando puntos en su cuenta, mientras que un duro Balboa seguía recibiendo impactos pero aguantando con pundonor y firmeza hasta finalizar el **quinto asalto**.

Sexto asalto, Balboa no se rinde y en uno de los compases más trabados del combate logra acorralar a Tyson y le propina una serie de directos que por poco le rompen las costillas al ahora jadeante campeón. Parece que el combate llegaba a un punto de ebullición en el que, por el momento, resultaba bastante difícil vaticinar un ganador claro...

Séptimo asalto, a Tyson le empiezan a fallar las piernas y su forma física parece delatar que no se ha tomado demasiado en serio los últimos entrenamientos para su combate contra Balboa, que sigue apretando y no se rinde. Frustrado y totalmente fuera de control por ver cómo Rocky no cae a pesar de recibir semejante castigo, Tyson pasa ahora al contraataque y propina tres tremendos directos a Rocky que le hacen caer a



la lona nuevamente... Con el público en pie, totalmente incrédulo y aplaudiendo a rabiar la valentía de Balboa, se termina el séptimo asalto con Rocky Balboa en pie. El Madison Square Garden de Nueva York parece que va a explotar, y durante el **octavo, el noveno y el décimo asalto** la dinámica se repite de igual forma: intercambio constante de ganchos y directos, y con un Rocky exhausto y un Tyson al límite de su resistencia física se llega al final del décimo asalto con un empate a los puntos bastante evidente y difícil de romper. Tan solo quedan dos asaltos y ninguno de los dos parece rendirse...

Undécimo y penúltimo asalto: Balboa arremete contra Tyson en un último intento desesperado por impactar como y donde sea, pero "IronMike" se cubre bien y devuelve los golpes con rotundidad y puntería. Rocky vuelve a caer y el Madison Square Garden se pone en pie contemplando lo inaudito... ¡Balboa se levanta justo cuando el árbitro se disponía a contar nueve!... ¡Y encima le pide a Tyson que siga castigándole!... y así llegamos al final del penúltimo asalto con ambos contendientes frente a frente... ¡No se comprende cómo pueden seguir aún en pie después de semejante castigo!

Llegamos al último asalto y Balboa no cede, pero Tyson tampoco. El actual campeón no había pasado nunca por una prueba de fuego semejante, y Rocky estaba acostumbrado a soportar tremendos castigos y reaccionar en los últimos asaltos para darle la vuelta al marcador. Así fue esta vez, un exhausto Tyson con la mirada perdida se limitaba a cubrirse como podía de los duros directos y golpes al costado del potro italiano, que por un momento parecía recobrar energías. Tyson parece acabado, Rocky intensifica su ataque con una combinación de golpes al cuerpo y dos durísimos directos a la mandíbula que lanzan a Tyson a la lona por primera vez en el combate... ¡El árbitro inicia la cuenta atrás y Tyson no parece reaccionar!...1, 2, 3...Tyson comienza lentamente a moverse y empieza a levantarse...5, 6, 7...Por fin logra ponerse en pie con gran dificultad, justo a tiempo de evitar el final de la cuenta

de 10. Suena la campana y el combate ha terminado... ¡Será necesario consultar las tablas de puntuación para dilucidar el resultado de semejante duelo de titanes!...No parece haber un claro ganador, pero el recuento final arroja un resultado no unánime de **95 a 94 para Tyson**, que retiene el título de campeón mundial de los pesos pesados. Balboa ha perdido el combate por la mínima, pero sigue en pie y recibe una tremenda ovación por parte del público, que corea su nombre incesantemente. Ambos púgiles se funden en un abrazo y se levantan mutuamente el brazo en señal de respeto y reconocimiento. El público jamás olvidará el duelo épico que vivió aquella noche, y que aún resuena en la memoria y en los anales de la historia del boxeo...



El próximo mes asistiremos a otro combate épico que también resonará durante mucho tiempo...

SUPERMAN Vs. SON GOKU

¿Quién ganará?...



STREET HAWK

EL BREVE PERO INTENSO VUELO DEL “HALCÓN CALLEJERO”

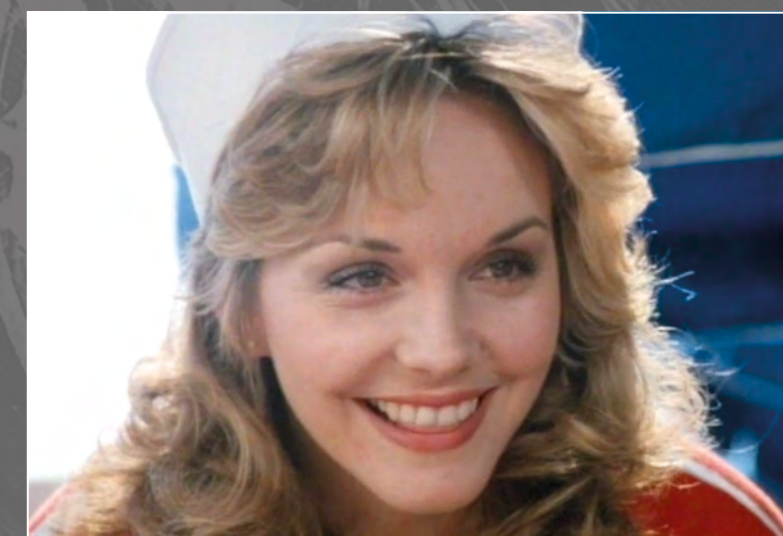
Si ahora tienes en torno a los 40 años o más, seguramente te habrá venido de repente una extraña sensación al recordar las imágenes que ilustran este artículo y el nombre de *El Halcón Callejero* (*Street Hawk*). Es normal, esta serie de televisión pegó fuerte cuando éramos pequeños (y otros que no eran tan pequeños pero se engancharon igualmente) debido a varios factores que ahora trataremos de analizar. Lo primero es que en aquella época sólo había dos canales de televisión en España, y en horario de máxima audiencia (después del telediario), o veías *El Halcón Callejero* o te echabas la siesta. Si eras de los que pueden sobrevivir sin siesta ahí tienes

la explicación. Segundo y más importante, lo cierto es que la serie estaba bastante bien y lejos de ser un clon de *El Coche Fantástico* pero con moto en lugar de coche (como algunos se empeñaban en decir en aquella época), tiene su propia identidad y supo explotar sus cualidades para hacerse un hueco en la memoria de toda una generación. Algunos aún la recuerdan de manera un tanto más reciente porque un tiempo después de su emisión por TV, ya en plena ebullición de la era dorada del videoclub y el cine comunitario nos colaron el episodio piloto de la serie como si fuera un largometraje y todo el mundo picó. Vaya si picamos, yo el primero. Y además

tengo que confesar que la alquilé un montón de veces, y aún más, cuando el videoclub de mi barrio cerró a finales de los 90 (como casi todos los que no dieron el salto al DVD y se quedaron con sus viejas cintas de VHS) corrí a comprar la película por una cantidad irrisoria para quedármela de recuerdo. Era la misma cinta que tantas veces había alquilado y con la que soñaba con pilotar esa moto tan chula (el diseño es genial, hay que reconocerlo, todo muy negro y muy sobrio) que tanto me gustaba cuando era niño.

En *El Halcón Callejero* somos testigos de la primera aparición del policía Jesse Mach, el protagonista de la historia (interpretado por **Rex Smith**) que tras resultar herido en el transcurso de una misión, se queda impedido para conducir su motocicleta. Afortunadamente para él, el agente del servicio secreto de inteligencia Norman Tuttle (interpretado por **Joe Regalbuto**, habitual de otras series de televisión policíacas de los años 80) se interesa por él para proponerle como candidato para el programa *Street Hawk*, un proyecto ultra secreto del gobierno en el que un policía motorizado pueda combatir el crimen montado en una moto equipada con una inmensa capacidad de fuego y una tecnología punta que la habilita para correr a una velocidad inimaginable. Como si de un súper héroe urbano salido de los cómics se tratara, el *Halcón Callejero* surcaba las calles a toda velocidad persiguiendo a los malvados y haciéndonos vibrar a los niños de los años 80

(la serie es de 1985, año absolutamente mítico y maravilloso por muchos motivos). Estuvo a punto de tener una segunda temporada en su momento pero al final se canceló y nos quedó esa primera y única temporada que inexplicablemente (y por lo menos aquí en España) nunca llegaron a reponerla que yo recuerde, a pesar de que tuvo índices de audiencia irrepetibles y marcó a una generación que aún la recuerda con nostalgia. Ni siquiera está editada en DVD en nuestro país, y es casi imposible encontrar alguna edición extranjera que incorpore el doblaje al castellano, pero en Internet hay numerosas comunidades de fans que aún hablan de ella. Ya sé que ahora voy a usar una frase que muchos odian y que está muy explotada, pero es cierto: ha envejecido bastante mal. Es un producto de su época y ponerse crítico con ella es absurdo, injusto y no conduce a nada. Nos quedamos con el recuerdo. Al fin y al cabo, aquí en Fanzine Plus, vivimos mucho de eso...





EL DESAFÍO DE LOS GOBOTS

LOS ANCESTROS DE LOS TRANSFORMERS

Si fuiste niño durante la década de los 80 seguramente recordarás haber visto en tu videoclub una curiosa cinta de VHS que venía en un estuche doble que se llamaba "El Desafío de los Gobots". Era un largometraje (no demasiado largo a pesar de ocupar dos cintas) de dibujos animados protagonizado por unos curiosos robots que se transformaban en vehículos. Más de uno, a juzgar por esta descripción, estará pensando en *Los Transformers*, pero lo cierto es que no se trata de la misma serie ni de los mismos personajes. La historia de *Los Gobots* es bastante curiosa: lejos de ser una copia de *Los Transformers*, como mucha gente aún cree, ambas series de animación recorrieron caminos muy semejantes y de forma paralela.

Ambas series comenzaron a emitirse en Estados Unidos en 1984 con tan solo un mes de diferencia, y si bien el tremendo éxito internacional de la franquicia de *Los Transformers* posibilitó que la serie de animación superara los 100 capítulos, en el caso de *Los Gobots* el resultado fue algo más modesto: 65 episodios repartidos en 2 temporadas.

Aquí en España los distribuidores de cine, video y televisión, en pleno auge del fenómeno social de los videoclubs, siempre avisados y viendo posibilidad de negocio en la explotación de esta franquicia, nos trajeron el episodio piloto de la serie original en forma de largometraje (una vez más, y van...),



que es justamente lo que hoy estamos rescatando del cajón del olvido. Las comparaciones son odiosas pero inevitables, como muchas veces decimos, y lo primero que salta a la vista al comparar *Los Gobots* con *Los Transformers* es la calidad de la animación y los diseños de los personajes, que en el caso de *Los Gobots* deja bastante que desear y resulta evidente que no están a la altura de lo que pudimos ver en *Los Transformers*. Sin embargo, es indudable que hay algo atractivo en esta serie, más allá de su parecido más o menos razonable con sus primos lejanos de *Los Transformers*, quizá sea un cierto sabor retro difícil de describir, o acaso el recuerdo de los años de la infancia, lo cierto es que *El Desafío de Los Gobots* nos hizo soñar despiertos cuando éramos niños, y eso es algo que no tiene precio. El argumento también era parecido al de *Transformers*: una guerra civil entre dos facciones enfrentadas durante largos años, los *Guardianes* (con *Líder-1* al frente, el valiente comandante de los defensores de la paz) y



los *Renegados* (liderados por el cruel y despótico *Cy-Kill*), que acaban llevando su refriega al planeta Tierra. En ambos casos se trataba de series animadas que tenían su origen en una colección de figuras de acción transformables, de robots en vehículos (coches, aviones, motos...), pero en el caso de *Los Gobots* la suerte y la aceptación del público no les acompañaron, y acabaron perdiéndose en el olvido. A pesar de todo, la serie goza de gran aceptación en Estados Unidos, y aunque aquí en España sigue siendo una gran desconocida para la gran mayoría del público, en su época fue un gran éxito en los videoclubs, en un tiempo en el que solamente existían dos canales de televisión en el país y la única forma de salirte de lo que había programado era tirar de alquiler en el videoclub de tu barrio.

Una reliquia de tiempos pasados con sabor añejo, que hoy en día sigue siendo disfrutable.





Bloodsport

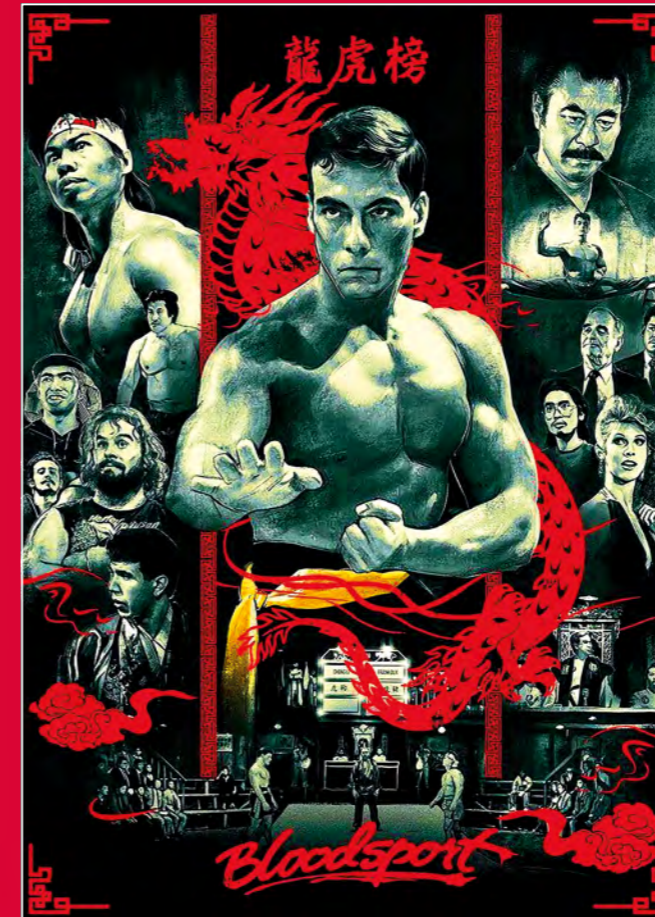
CONTACTO SANGRIENTO CON VAN DAMME

Bueno, creo que ha llegado el momento de decir en voz alta algo que todos sabemos y que siempre hemos sospechado de una forma o de otra: **Contacto Sangriento (Bloodsport)** es en realidad la película de imagen real sobre **Street Fighter** que siempre debió haberse hecho desde un principio.

A nadie se le escapa que tanto la premisa argumental como el ritmo, los personajes y la estética de la película están directamente vinculados con la famosa saga de videojuegos a la que rendimos homenaje en este mismo número de la revista. **Contacto Sangriento** narra la historia más o menos oficial del karateka Frank Dux (personaje de la vida real, que

cuenta en su haber con varios records de lo más curioso como luchador), al que interpreta un primerizo Jean-Claude Van Damme y que nos cuenta su participación en el *kumite*, un prestigioso torneo clandestino de artes marciales en el que se dan cita (y unos cuantos golpes bien dados) los expertos de las más variadas disciplinas de todo el planeta.

Frank Dux, un occidental entrenado por orientales durante su infancia y juventud, será el aspirante al título que ostenta el despiadado Chong Li (interpretado por Bolo Yeung, amigo íntimo de Van Damme en la vida real), el invicto campeón del mundo al que nadie ha podido resistirle más de un par de asaltos hasta la fecha.



A pesar de lo previsible que resulta el final y por extensión, todas estas películas de corte similar, uno no deja de disfrutar enormemente cada vez que revisita este film con lo que de verdad importa, a saber: las escenas de entrenamiento y las peleas entre los más variados luchadores que al más puro estilo *Street Fighter* se miden en desiguales combates que, por supuesto, acaban desembocando en la esperada final (como no podía ser de otra manera) entre Frank Dux y Chong Li. Nada nuevo bajo el horizonte, como es de esperar, pero esto no es impedimento para disfrutar enormemente de esta clásica película que nos trajo a un prometedor Van Damme y a un elenco de personajes inolvidables que se han mantenido con cierta frescura en el imaginario colectivo a pesar de las décadas transcurridas. El invento le funcionó bastante bien al bueno de Van Damme, al que esta película le catapultó a la fama mundial. Tanto que años después intentaría repetir la fórmula con otra película que en realidad era una especie de secuela espiritual de ésta, **The Quest**, que repetía escrupulosamente los mismos conceptos y giros argumentales casi al pie de la letra, pero con mucho menor impacto y repercusión que *Bloodsport*.

Sigue siendo un magnífico espectáculo audiovisual realmente disfrutable y todo un placer culpable, a pesar de algunas interpretaciones manifiestamente mejores y algunos detalles que impiden que sea una

película más seria, pero en cualquier caso ha envejecido de forma muy digna y sigue siendo la verdadera adaptación al cine de *Street Fighter* que todos siempre intuimos de alguna forma y pedíamos a gritos. A veces para que una película funcione lo único que hace falta es un argumento divertido, unos personajes con mucho carisma y muy pocos prejuicios por parte de los espectadores para disfrutarla.

■ Redacción Fanzine Plus





ESTE SEÑOR DE NEGRO

“¿QUIÉN ES ESE HOMBRE?, QUE ME MIRA Y ME DESNUDA...”

¡Hola hola, culebrillas! Estaba pasando el plumero a la biblioteca y me ha venido a la cabeza el ínclito actor que es José Luís López Vázquez, quien doblase la servilleta en 2009 (Dios le tenga en su Gloria).

¡Qué hombre éste! (el de *La Cabina*, o “gabina” que dicen en nuestros pueblos). Si bien su vida curricular es tan abundante que daría para crear un género propio, tal cual lo fue el *landismo*, casi que me quedo con su talle menudo, su calva, su bigote y su “je ne se pas” o “savoir-faire”.

Por ello, hoy “sos” vengo a hablar de una serie que de pequeño vi y que, andando el tiempo, he revisualizado.

¡Atiende mono, que esto no lo vas a ver en wikipedia!

La serie se titula: *Este señor de Negro*. Y fue estrenada, no por casualidad, allá por el año 1975.

Compuesta por un total de 13 capítulos, con un metraje de entre 25-30 minutos, fue emitida en TVE (la tele de todos: Tu tele, mi tele).

El eje argumental de la serie se centra en las vicisitudes que acontecen al personaje de Sixto Zabaneta (José Luis López Vázquez), creado por el insigne dibujante Antonio Mingote.

Don Sixto, católico de pro y afecto al régimen en tanto que las cosas bien hechas, tiene una joyería en la Plaza Mayor de Madrid, que básicamente es su mundo y refugio. En esta vía, ocasionalmente, va y viene Loreto (encarnada por Florinda



Chico), a la que Sixto galantea con una picardía tan exquisita, como socarrona. Y a ella bien le plugue, y bien se deja. Que eran otros tiempos y no se ofendían quienes halagadas eran. Pese a estar felizmente casada, porque: ¿A quién le amarga un dulce? (Poner voz de Homer Simpson) “Nótese la sorna”.

El personaje, además, comparte casa con su hermana Carola. Casa en la que hay un despacho presidido por un retrato de su abuelo, quien da lecciones al protagonista a modo de “flash-back”. Y que deja entrever, por oposición a la actualidad que vive el Sixto, que se ha de balancear la existencia con cierto grado de “licencia”. Aunque las cosas no salgan del todo como uno quiere. Es decir: la vida, tomada en serio, no es vida.

Al margen de las tendencias políticas del director de la serie (Antonio Mercero), que de cuando en cuando se dejan entrever, he de decir que Mingote, en este serial, hace una “retratura” del tránsito entre sistemas -no sólo políticos- presentada como más propiciatoria de problemas que dadora de soluciones, tal como podemos ver en el muy representativo episodio: *Los Oportunos Trámites*.

Así la cosa, estamos ante una obra costumbrista -no exenta de astracanada, puesto que bien abunda, pero sin empachar- que retrata, en grado, la convulsión generacional dada entre aquellos que sobrevivieron a las ruindades del siglo XX y la pu-



janza de una juventud que, sin saber muy bien qué era, pedía “libertad” (con minúscula, claro; por ejemplo, Jarcha en su obra: *Cadenas*).

De esta manera, tanto la reflexión como la risa están servidas (tragicomedia). Y quizás, un anhelo de tiempos pasados de los que vivimos una época ajena a la postmodernidad. Sin entrar en si era buena o mala, sino diciendo que, por habernos pasado, era nuestra (suya y mía, como la tele).

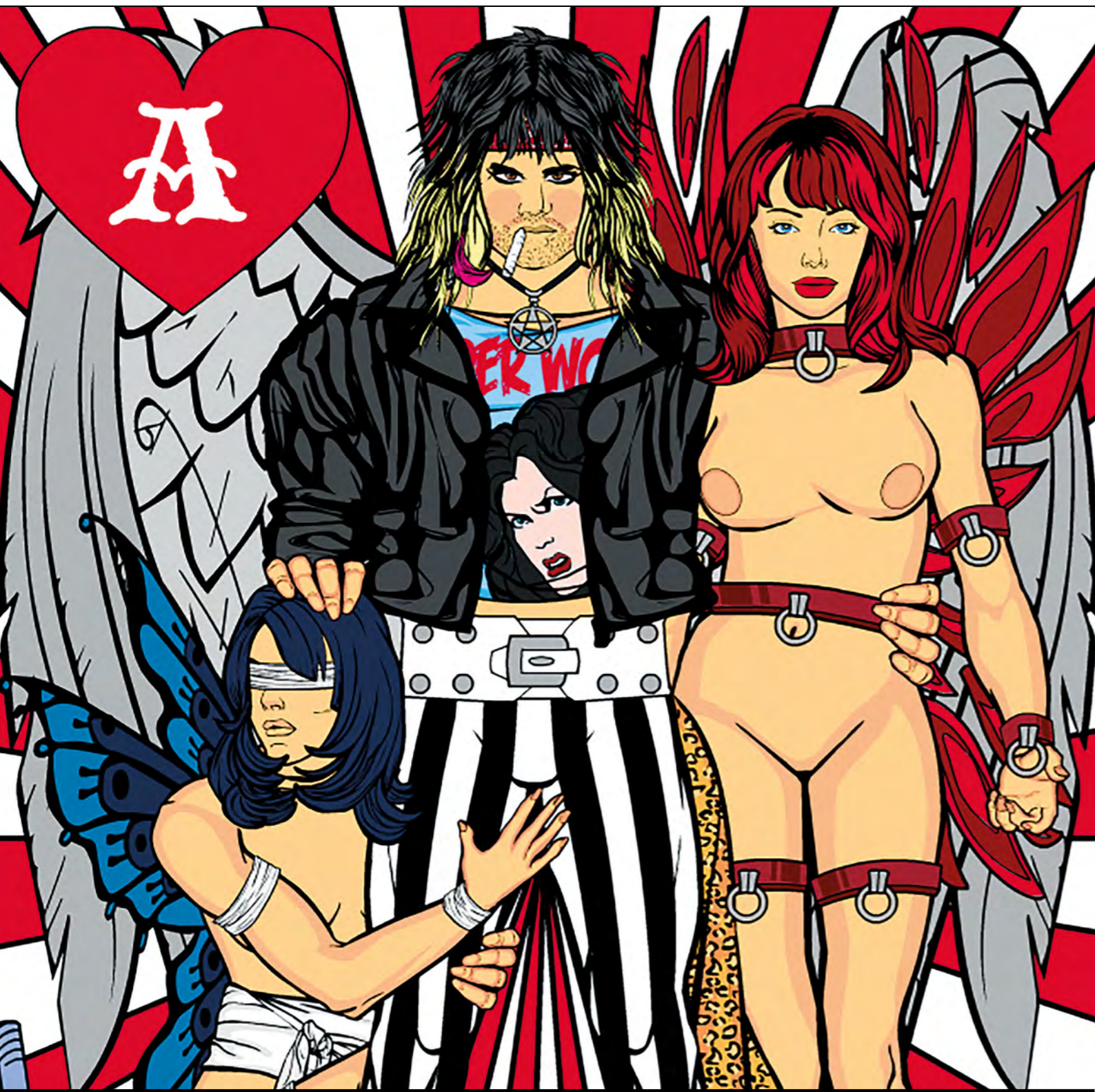
A tal punto, don Sixto Zabaleta, ejerce la esotérica función psicopópica de acercar dos mundos tan distintos como lo son el mundo de los vivos y el de los muertos (o al revés, si se quiere entender el chiste). Lo cual lo convierte en el necesario puntal que evita el vencimiento de ambas sociedades.

Mención especial, por otra parte, merecen los cameos con los artistas más punteros del momento, por ejemplo: Rocío Jurado, en el muy gracioso episodio de *Las Tentadoras*, donde sale cantando aquella coplilla que dice: “Tengo ganas de rabo y el potorro tan, pero tan caliente, que parece una puta mas-cletá” (también conocida como “Un clavel”), son canela fina.

Voy a ver si acabo con el plumero, que tengo que pasar la mopa.

■ Javier Pérez Nieto





EL FANQUESTIONARIO

10 PREGUNTAS PARA... JAVIER PÉREZ NIETO



¿Cómo te definirías a ti mismo?

Mal. Muy mal. Pero mal de mal.

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

Porque tal cual está la vida, si no tuviéramos una forma de canalizar nuestros anhelos y frustraciones, acabaríamos matándonos entre nosotros. El delicado equilibrio social y la salud mental de los individuos se mantienen gracias a que tenemos aficiones. Sea el modelismo, el deporte, los videojuegos, la música o el onanismo incipiente.

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

No tengo una concreta. Pero te voy a poner algunas que molan: *Porky's*, *Elvira*, *Goonies*, *Caballero del Dragón*, *Rocky*, *Guerrero Nº 13*, *Parque Jurásico*, cualquier película o serie costumbrista española (incluido el destape), *Los Fleebers*, *Ford Fairlane*, *Torbellino de Hostias*, *Fist of Jesus*, *Metal Creepers*, *Dentro del Laberinto*, *Cristal Oscuro*, *La Sala de las Torturas Chinas*... no sé, cualquiera englobada en la categoría de "Cine de bodrio". Sin menospreciar clásicos como *El Golem*, *el Gabinete del doctor Caligari*, *Mabuse*, etc...

¿Un álbum de música y un grupo o artista?

Me pasa lo que con las pelis. Te podría poner alguno de la NWOBHM, pero también me gusta la Zarzuela (por ejemplo, *La Rosa del Azafrán*, *La Corte del Faraón* o *La del Manojó de Rosas*), sin despreciar a Ramoncín o a Los Chichos. Quizás te diga: *Te voy a petar el kakas*; de Gigatrón o incluso la del Titanic mal tocada con flauta dulce.

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

El Quijote. Porque es largo (y bueno). Aunque conociéndome, en una semana en la isla, ya habría montado una imprenta y estaría escribiendo mis propios libros. Pregunta por tu barrio.



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

Vaya, esto cada vez se parece más a *Los Inmortales*: "¡Sólo puede quedar uno!" Hay varios. *Golden Axe*, *Castlevania*, *Mega Man*, *Throne of Darkness*, *Stronghold* (que le pega mil vueltas al tan cacareado *Diablo*) o la saga de *Larry*. *La Colmena* me gustaba bastante... Pero parece que tengo algún tipo de fijación enfermiza con *Prince of Persia*, *AnotherWorld* o *Black Throne*; que en esencia son el mismo juego.

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

Iba a decir: El de la indiferencia. Pero como hay quien no lo considera tal, pues dar hostias como panes o "inmunidad diplomática" serían buenas opciones. Aunque conservar el pelo pasados los cuarenta, ya me parece bastante súper poder.

¿Tu cómic o personaje de cómics favorito?

Conan no, que es personaje literario. Supongo que *Lobo*, que me hace gracia. *El Guerrero Sin Nombre* de Segrelles o *Lorna*, de Azpiri, también tienen su aquél. No sé, *Thorgal*, *Capitán Trueno*, *Mortadelo y Filemón*, *Alef Tau*, *Kamui*, no me puedo quedar con un único personaje. Si acaso, *El Profesor Cojoncino*, de Oscar.

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

Anduvi Anduvi, capitán Estubin. Que es la que utilizo cuando alguien me dice gilipolleces. Claro, esta frase se acompaña de la subordinada: Para decir gilipolleces ya estoy yo. O también: *Bli, blu, ble* (que también es mía y gusta mucho). Por si acaso te dejo una que es cojonuda: Seis, cuatrocientos, setenta y siete, nueve seis cinco. Y que me llamen las pericas...

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

"¿Y no prefieres darme por el culo?"... ¡Ah, no! Que esa sí me la han hecho (risas)... ¡Pues no sé!

A ver, más preguntas: La de traerse una amiga, la de la madre y la hija, la de las gemelas, la de atarla suspendida del techo, la de practicar el fisting matutino, ver Cuenca, la de ver una peli de Netflix en su casa "de ella"... Supongo que nunca me han preguntado por mi estado o intereses. Como puedes comprobar, el "memorandum" de preguntas, va de lo que otros -en este caso otras- quieren, de sus intereses y apetencias.





VANGELIS Y *BLADE RUNNER*

MELODIAS FUTURISTAS CON AIRES DE TRISTEZA

Durante este mes de mayo se cumple un año del fallecimiento de uno de los músicos más exitosos e influyentes de los últimos tiempos: Vangelis. De entre la vasta y original obra del artista, destaca sobremedida su soundtrack para la imprescindible película de Ridley Scott *Blade Runner*. Además de por su extraordinaria calidad, por el increíble interés suscitado con el tiempo sobre el mismo, debido a los innumerables lanzamientos discográficos relacionados con él, que nunca llegaron a colmar del todo las expectativas de los fans, aburridos tanto de la innecesaria adaptación orquestal, así como de las infinitas ediciones ilegales, hechas con mucho gusto, pero tan incompletas como difíciles de clasificar. Así pues, vamos a ver qué es lo que provocó ese baile de versiones que, durante tanto tiempo, llevaron de cabeza a los cazadores de replicantes... perdón, de bandas sonoras.

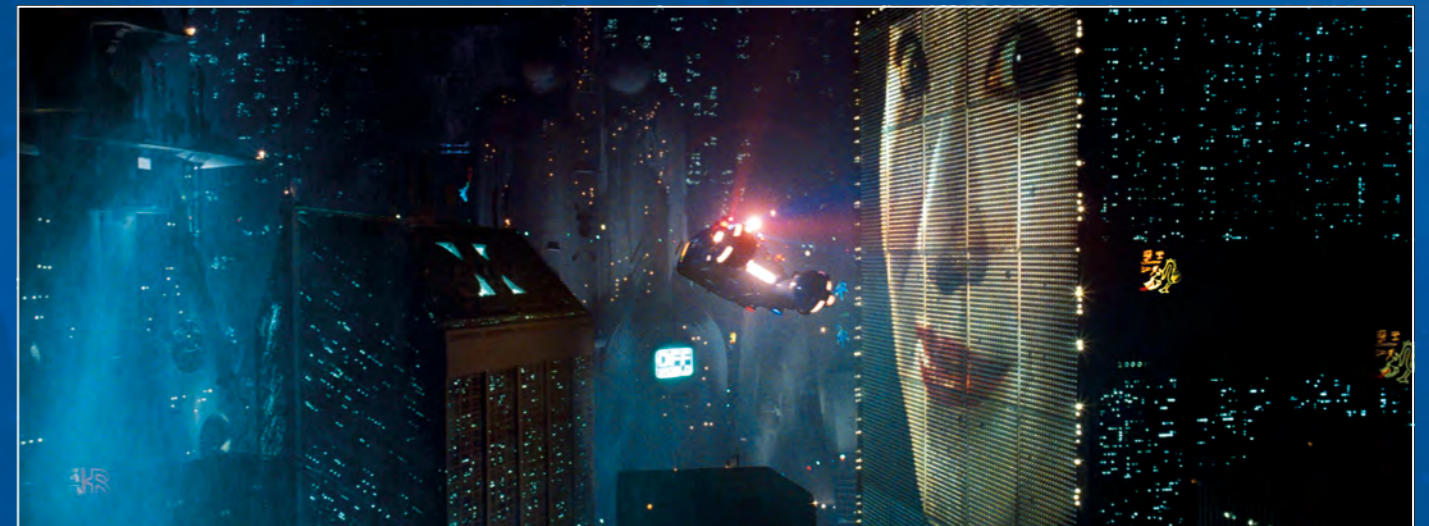
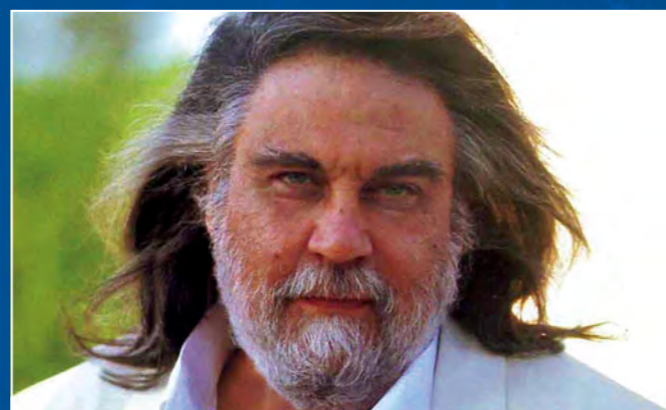
Aún hoy en día a muchos les sorprende el hecho de que en aquel ya lejano 1982, el célebre músico griego no viera publicada su obra como tal para la película *Blade Runner*. El artista, pese a gozar de gran prestigio internacional, tanto por sus álbumes de música new age como por musicalizar spots televisivos y documentales (como la famosa serie *Cosmos*, de Carl Sagan), y pese a haber ganado un merecidísimo Oscar por su trabajo para la película *Carros de Fuego*, se encontró con que el titánico esfuerzo por sacar adelante el soundtrack del fundamental filme de su amigo Ridley Scott, no se vería recompensado por los poco visionarios ejecutivos de los estudios Warner. Dichos mandamases tomaron la insólita decisión de lanzar un álbum de la banda sonora, con un número muy escueto de temas (que pidieron al propio músico que escogiera, a lo que naturalmente se negó), adaptando la perso-

nalísima obra del griego a orquesta. Una adaptación de lujo, desde luego, pero que no dejaba de ser un ridículo resumen de la extensa y sublime banda sonora que tanto trabajo le había costado al artista. Y a raíz de dicha publicación, la de la banda sonora oficial, que no original, se sucedieron un sinnúmero de ediciones "pirata", que entre todas lograban, a su manera, un compendio de lo era el soundtrack legítimo de la película. Hasta que el propio autor lanzó su álbum *Blade Runner*, ya en 1994, no solo para contentar a los fans, sino para además quitarse la espinita clavada que tenía desde hacía una década. Lo curioso es que el álbum de Vangelis no consta como soundtrack del largometraje, sino como álbum personal, pues los derechos de la música de la película y, por lo tanto, para su edición en forma de disco, son exclusivos de Warner. Así pues, la vetusta versión orquestal que se lanzó en su día, aún hoy consta como banda sonora original.

Pero ¿Cuáles fueron las razones que llevaron a ese cúmulo de desatinos que hicieron que, al margen del disco oficial, existan tantísimas ediciones de la música de la película? Para empezar, Vangelis era un artista en nómina de Polydor, lo que hacía que, en cierto modo, blindara de alguna forma su obra. Por otra parte, los jefazos de Warner veían con buenos ojos que el griego diera forma musical a la película de Scott con sintetizadores, pero no que se publicara en LP, pues para ellos una banda sonora debía tener un sonido más tradicional. Además, el hecho de que Vangelis

se entusiasmara tanto con la historia (realmente le llegó a fascinar) y que empleara mucho más tiempo del esperado en la creación del soundtrack, no ayudó. Dicho retraso ocasionó no pocas disputas con Scott, pero éste le defendió a capa y espada cuando los de la Warner estuvieron a punto de cesarle porque su música no había sido grabada en sistema Dolby, lo cual exigían, teniendo además éstos en la línea de salida al compositor Jerry Goldsmith, que podría hacer rápidamente un score tradicional y efectivo en el caso de que se produjera una abrupta salida del griego. Vangelis y el propio Scott abandonaron, terriblemente indignados pero dispuestos a terminar lo que habían empezado, los estudios donde se había grabado el soundtrack, los Nemo (diseñados por el propio Vangelis), pero que carecían de sistema Dolby, para trasladarse a los Twickenham, mucho menos sofisticados pero preparados para añadir dicho estándar. Finalmente, tras interminables sesiones, rehicieron todas las mezclas hasta quedar el soundtrack completo, y además del gusto del estudio. Al menos, para el lanzamiento del filme, porque como ya hemos visto, a la hora de publicar la música en forma de disco, tomaron una decisión digna de Tom Selleck cuando recibió cierta llamada de Steven Spielberg.

El descontento de los fans, tanto del músico como de la magnífica película de Scott, hizo que se produjera un goteo constante de ediciones clandestinas, a la vez que se incluían en algunos álbumes recopilatorios algunos cortes originales.





Hasta que en 1994, y empujado sin duda por la creciente ola de nuevos apasionados de *Blade Runner* que surgió tras el estreno del pseudo-montaje del director que se llevó a las salas dos años antes (del que el propio Scott siempre ha renegado, y de ahí su auténtico y celebrado remontaje, el *Final Cut* de 2007), Vangelis reunió y publicó su material original para la película, añadiendo además temas nuevos, con el simple nombre de la misma en la carátula del álbum, es decir, *Blade Runner*, sin la consabida frase de *original soundtrack*, o *music from the motion picture*, ni nada que se le pareciera. Formando parte después ese compilado de un espléndido pack de tres discos para delirio de los fans. Es decir, aún a día de hoy, y pese a que el tardío disco particular de Vangelis (al margen de los temas extra) es lo que de verdad suena en la película, el disco oficial es el orquestal que lanzó Warner en su momento.

Los años han hecho que *Blade Runner* se convierta no solo en una auténtica película de culto, sino además es una muy interesante franquicia. Y su música sigue gustando, mutando, e influenciando a cientos de nuevos músicos, a la vez que se siguen sucediendo reediciones y nuevas versiones. Tal es la magnificencia de una banda sonora que ha roto las barreras tanto de lo cinematográfico como del tiempo. Porque si Ridley Scott logró que nos creyéramos a pies juntillas ese más que cercano y terrible futuro, fue sin duda porque Vangelis hizo que lo escucháramos. El futuro es un murmullo electrónico que se va aproximando y que tiene las notas que escribió Vangelis.

Si quieres ampliar información al respecto, no dudes en visitar el blog VOZ EN OFF CINE: <https://vozenoffcine.wordpress.com/2022/06/07/el-griego-que-le-puso-banda-sonora-al-futuro-vangelis-y-blade-runner>

■ J. Tamarit



¡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



POSESIÓN INFERNAL

EL DESPERTAR

NUEVA NORMALIDAD

Negar que el mundo ha cambiado notablemente desde 2020 es difícil. **El mundo, como lo conocimos, con sus luces y sombras, con sus verdades y mentiras, ha cambiado indefectiblemente y de forma acelerada en pocos años.** El devenir del tiempo y los incesantes cambios siempre han sido un motivo de debate crucial para los grandes pensadores de la Historia humana. Heráclito ya dedujo que lo único que no cambia es que todo cambia. También Bretch, en su bello poema *Loa a dialéctica* dejó clara la idea de que lo firme no es firme. La naturaleza y sus procesos son siempre el espejo en el que las sociedades se miran (y se diseñan). Vida y muerte, principio y final, abren y cierran ciclos infinitos porque las

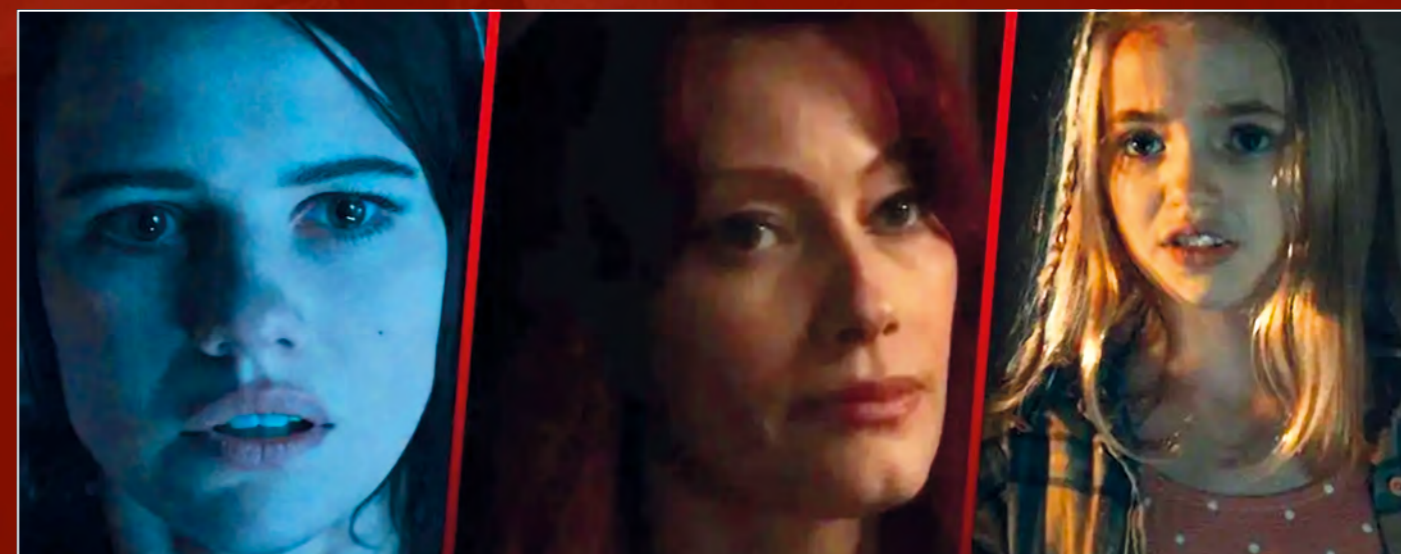
leyes naturales así lo dictan. De ahí que arquetipos judeo-cristianos como el Bien y el Mal sirvan para explicar que esas dos fuerzas contrapuestas se necesiten la una a la otra para equilibrar los procesos históricos y sociales, para implantar todos esos cambios.

Posesión infernal: El despertar expone en estas cuestiones desde su concepción misma, ocultas de forma sutil en un producto de cine de consumo. Replantea exactamente la misma trama de la película original de Sam Raimi estrenada en 1981, lo que le acerca mucho más a un ser un *remake*, mucho más que la película de 2013 realizada por Fede Álvarez.



Tiene alguna capa temática del llamado terror elevado, ya que ahonda en relaciones intrafamiliares y expone problemáticas sociales y psicológicas complejas, sin olvidar su naturaleza de cine de entretenimiento. Retoma la amenaza que representan los demonios kandarianos como fuerzas de la naturaleza, fuerzas desatadas que bajo ningún concepto pueden ser controlada por los humanos. Una vez son liberadas, es inevitable el estallido del caos y la destrucción total o parcial de un orden tan débil como artificial. Sam Raimi supo dar forma a estas fuerzas oscuras y salvajes de la naturaleza y del mundo espiritual plasmándolas a nivel visual/narrativo con unos desatados e histriónicos *travellings* subjetivos de los demonios, que son invocados erróneamente una y otra vez a lo largo de los tiempos.

En este caso, Lee Cronin, que está al mando de la película de forma absoluta, ya que está escrita y dirigida por él mismo, nos narra la historia una familia desestructurada, que ha sufrido la fuga o abandono de la figura paterna, y de la que se hace cargo con no poco desgaste psicológico el personaje interpretado por una magnífica Alyssa Sutherland en el papel de Ellie. El resto de la familia está compuesta por un chico y una chica adolescentes, Danny y Bridget, y una niña, Kassie. Todos ellos sufren la ausencia de la figura del padre, algo en absoluto casual en el contexto histórico en el que estamos sumidos. **Da la sensación de que Lee Cronin parece poner el foco de los cambios más que visibles a nivel social sobre todo quizá en la última década, y más en concreto en el último lustro, el cuestionamiento y la descomposición de**





la familia tradicional y la figura paterna en particular. Mas allá de cuestiones ideológicas, es un hecho que está afectando directamente a la natalidad y a unas altas tasas de divorcios. Estas circunstancias son subrayadas aún más por la llegada inesperada al apartamento donde vive la familia de la hermana de Ellie, la joven Beth, que trae consigo enormes dudas y cargas emocionales, ya que ha descubierto que está embarazada, y siente también el abandono de un hombre decidido a hacerse cargo de un niño en caso de tenerlo. En un edificio en ruinas, que será demolido en un mes, todos ellos vivirán una experiencia brutal donde fuerzas del más

allá tomarán sus vidas y las sacudirán con extrema crueldad y violencia (estamos hablando, sin temor a equivocarnos, de la película más gore de la saga). Un terremoto dejará al descubierto un increíble hallazgo en el subterráneo del edificio. Un recurrente *deus ex machina* justifica varios agujeros de guión (nunca mejor dicho): la acción se desarrolla en Los Ángeles (California) por donde pasa la falla de San Andrés. Una cámara llena de oscuros secretos queda al descubierto en el garaje del edificio tras el seísmo, y el joven Danny rescata varias grabaciones y diverso material, así como un ejemplar del Libro de los muertos (del que se citan tres volúmenes). El resto

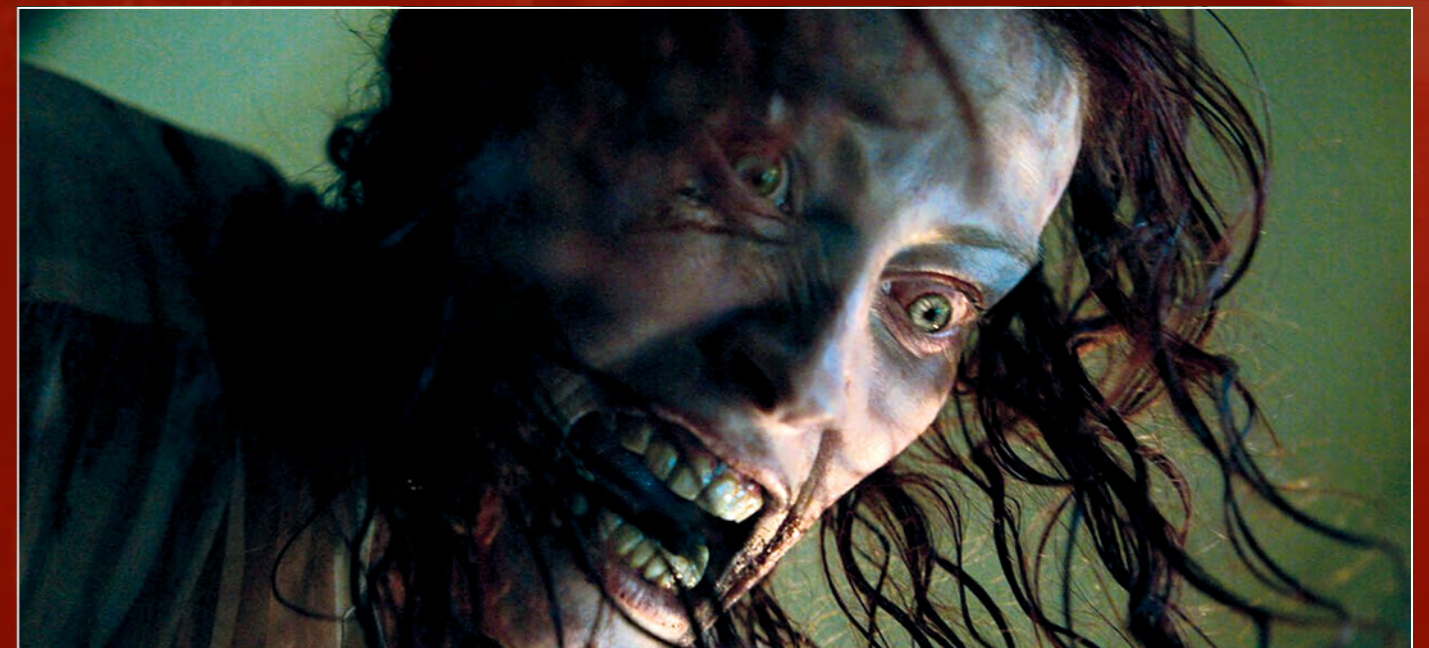


pueden imaginarlo: Danny reproduce las grabaciones de los sacerdotes que descubrieron los libros en los años 20 del pasado siglo y se desata la violencia extrema en el edificio, que recuerda y mucho al de *REC* de Jaume Balagueró e incluso al de *Demons 2* de Lamberto Bava.

La primera en caer poseída es Ellie, la madre. El padre, ausente, los ha dejado a su suerte, y la madre protectora se convierte ahora en una madre asesina. En el centro quedan pues los menores indefensos antes fuerzas inexplicables y salvajes en una lucha a vida o muerte para la que a priori no

están preparados, mucho menos formando parte de una sociedad tan poco preparada para la supervivencia y la tolerancia al dolor y la frustración.

El libro de los muertos va anticipando en cada una de sus páginas que hay trazado un plan, una agenda de los demonios para tomar el Poder en la Tierra, para transgredir el supuesto orden desde el caos subterráneo del que proceden. Ese arriba y abajo, Bien y Mal, como argumentaba al principio, es expuesto por Cronin como un caos que busca un fin muy concreto y es la inversión de todo cuanto existe, una





subversión del orden establecido. La negación absoluta de todo lo instaurado y que, necesariamente, al enfrentarse a su opuesto, generará un conflicto y un cambio inevitable.

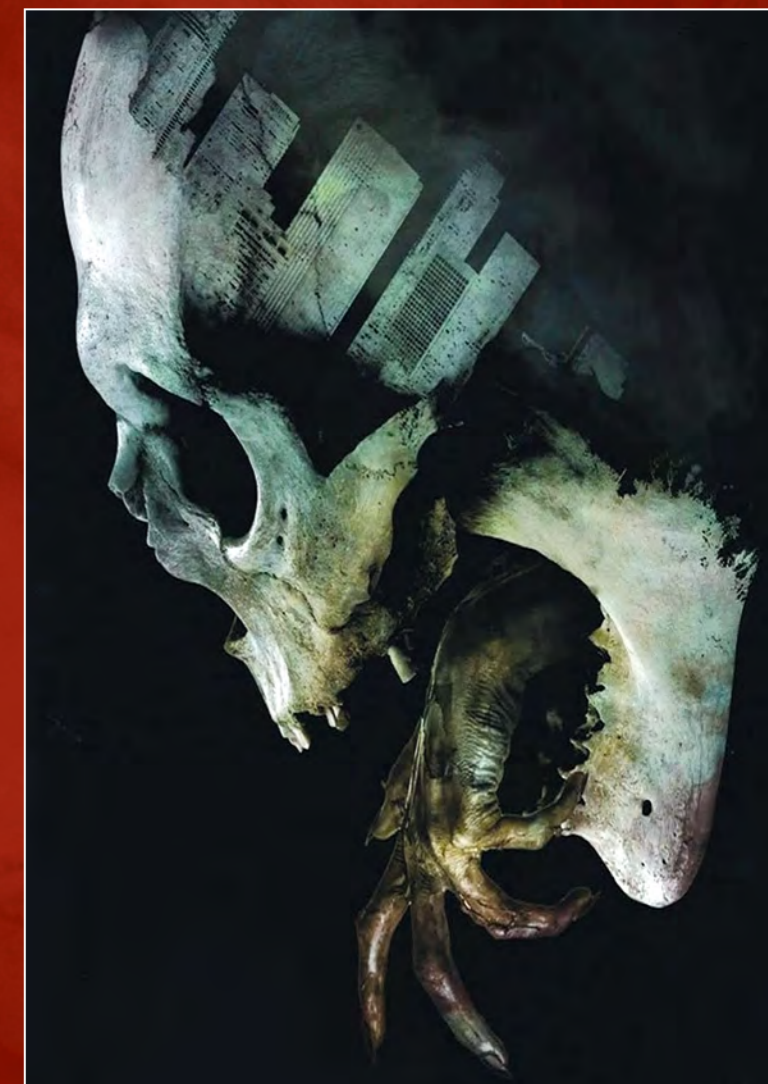
Posesión Infernal: El despertar deja mensajes muy interesantes entre líneas sobre lo que verdaderamente representan los planes de los demonios kandarianos y su plan milenario para hacerse con el Poder tensando la cuerda hacia el lado de la oscuridad; que, representando el caos en el universo, forman también parte de un plan plasmado en un libro mágico escrito en carne y sangre. Que la "normalidad" puede ser subvertida y convertirse en una "nueva normalidad" llena de cambios terroríficos. Esta reinterpretación de los mitos y las reglas de la franquicia introducidas por Cronin, dan una mayor riqueza en

caso de ser exploradas en próximas películas. *Posesión Infernal: El despertar* nos muestra también una trama bien armada sobre la lucha de los demonios kandarianos desde el interior mismo de una familia anónima, con el objetivo de dividirla y demolerla. Y no solo eso, sino que también muestra un conflicto más que evidente entre la lucha del individuo por preservar su espacio y su esencia ante las masas, recordando y mucho a los argumentos que Ortega expuso con brillantez en su obra magna *La Rebelión de las masas*. Cuando los demonios llegan a la última fase de su plan, se transforman en un monstruo arácnido que parece sacado de un relato de H.P. Lovecraft. La transformación final supone una grotesca suma de varios cuerpos y almas corruptas que luchan al unísono contra todo aquél que se oponga o se cruce en su camino. De ahí el lema de los demo-



nios para hacerse con el alma y el control de los humanos como si fuesen títeres, sigue siendo el mismo que introdujo Raimi en el guion original: "Únete a nosotros". Podríamos también debatir si ese edificio gris y en ruinas donde se desarrolla la trama representa la sociedad al completo tal y como la conocimos. Si acaso representa una *normalidad* que ya no sirve, una *normalidad caduca* y desfasada en la que los humanos se organizaban, sobre todo, en sociedades fértiles que algún día fueron útiles para Occidente. No hay duda: *Posesión Infernal: El despertar* es una película que deja huella y genera un debate profundo.

■ Manuel Panadero





FIGURAS DE ACCIÓN

ÚLTIMAS NOVEDADES QUE NO TE PUEDES PERDER

Bueno, ¿cómo están los máquinas?, lo primero de todo. ¿Estáis bien? Bien, bien, bien. Venga, vamos a empezar la sección de novedades muñequiles de este mes.

Aparte de citar a David Bisbal (algo que no me pensaba que fuera a decir nunca), una cosa que quería comentar antes de empezar, es que el otro día escuché el análisis en profundidad del número 2 de esta revista que hicieron Juanfran Martín y Enrique Segura en ivoox, y Enrique dijo una cosa sobre esta sección que me parece muy destacable:

dijo que después de leerla, le entraron ganas de comprarlo todo. ¡Jajaja! Me alegra, pues, porque eso significa que he hecho bien mi trabajo. ¡Y eso que ninguna empresa juguetera, ni tienda online me pagan royalties! Cambiando totalmente de tema, y sin que venga a cuento de nada, aprovecho para decir que, si alguna empresa juguetera o tienda online quiere que les haga *sponsor*, tengo los DMs abiertos. (Aquí insertaría varios emojis de estos de la carita riendo con la lengua fuera, pero entiendo que no quedaría muy profesional).

MASTERS OF THE UNIVERSE ORIGINS: SNAKE MOUNTAIN

Ya que el mes pasado les dejé para el final, esta vez voy a empezar con la novedad más reciente de los **Masters**: el anuncio oficial del *playset* de la **Snake Mountain**.

En la imagen loquísima que compartimos aquí en el anterior número, donde se veían todas las novedades que en los próximos meses **Mattel** va a sacar a la venta para las líneas **Origins** y **Masterverse**, ya podíamos ver, en pequeño, una imagen de la Snake Mountain, pero ahora **Mattel** ha hecho ya el anuncio oficial, que incluye una buena colección de imágenes, os dejo varias por aquí para vuestro disfrute.

Una de las mejores cosas de esta actualización del clásico *playset* es que esta vez viene cargado de novedades respecto al original *vintage*. Algunas ya pudimos verlas hace unos meses en un evento para *influencers* que celebró **Mattel** en sus oficinas. En aquella ocasión, enseñaron un primer prototipo, pero ahora ya podemos ver cómo será el producto final acabado. La novedad que más salta a la vista es que han querido incidir en lo que hace que la **Snake Mountain** se llame así: por un lado, ahora la serpiente que corona la fortaleza del malvado **Skeletor** está mucho más detallada, y articulada.

La boca, por ejemplo, se puede abrir y cerrar. Y, por otro lado, encima del portón de entrada han añadido el pico de la montaña en sí. Todo un acierto, ya que, entre ambas cosas, ahora el *playset* se asemeja bastante más al diseño visto en la serie de **Filmation**.

Por dentro también tenemos varias sorpresas: nuevos accesorios, que incluyen una araña, una escalera, unos **monstruitos** (antes eran dibujos en las pegatinas del suelo, ¡ahora son objetos físicos!), y mi favorito: el trono de **Skeletor** (que ya estuvo presente en la Snake Mountain que **Super7** hizo para la línea **Classics**). Dos novedades más que me han hecho bastante gracia: ahora ya no hay una red para amortiguar la caída de los personajes que caigan por la trampa que hay al pasar el portón de entrada que comentaba antes. Ahora, en su lugar, tenemos una jaula enorme, que servirá para atrapar a los **guerreros heroicos** que osen adentrarse en el lugar. Lo bueno de la jaula es que, además, se puede quitar, y está pensado para que pueda ponerse también en la otra cara del *playset* si queremos. Y para acabar, mi favorita: han incluido un charco de ¿lava? (¿lava amarilla? A saber), que tiene unas clavijas donde podemos enganchar los monstruos que he mencionado antes, pero también, atención, si separamos el torso de las piernas de una figura de la línea **Origins**, podemos poner la parte superior en ese enganche y hacer ver que el personaje se está derritiendo en la lava. ¡Qué buena idea!

Todo esto me parece divertidísimo, y por lo general, muy buenas ideas, bien implementadas. Así no echo tanto en falta el que debe ser el cambio más grande, en mi opinión, a peor: la cabeza de lobo ahora ya no es un micrófono distorsionador de voz, como en la versión original (ahora simplemente rota la cabeza y punto). Pero bueno, es una de esas cosas que puedo comprender que hayan quitado, la verdad.



PANEL DE HASBRO DE LA STAR WARS CELEBRATION

(Novedades de The Vintage Collection, The Black Series, Indiana Jones Adventure Series...)

Este pasado mes tuve la suerte de poder viajar a Londres para asistir a la **Star Wars Celebration 2023**, el evento fan por excelencia de los aficionados a la saga galáctica creada por **George Lucas**. Este año, como algunos pocos antes, se celebró de nuevo en Europa, y ya que no había estado nunca en ninguno, pero era algo que me apetecía mucho desde que se llevan haciendo, quise aprovechar y allí que fui. Este año además coincide con el 40 aniversario del **Retorno del Jedi** (y de las personas que, como yo, nacimos en 1983... ¡UGH!), así que hubo mucha temática centrada en la mítica película.

Entre las cien mil cosas interesantes que se pueden hacer en este lugar, una de las que más ilusión me hizo (y la que más nos viene al caso para esta sección) fue asistir en persona al panel de las novedades de **Hasbro**. Y ya que voy a escribir ahora sobre ello, podemos decir que he ejercido como corresponsal de **Fanzine+** en el evento, y que ahora os traigo la crónica en exclusiva, ¿no?...

Bueno, para empezar, debo decir que llevo siguiendo este tipo de presentaciones desde hace mucho tiempo, pero nunca había tenido la ocasión de estar físicamente en ninguno, así que fue bastante especial para mí (no tanto para mi pareja, que cuando llevaban reveladas 34 figuras seguidas de personajes que no conoce para nada porque igual salen 15 segundos en alguna película, se estaba ya empezando a quedar traspuesta la pobre, ¡jajaja!).

Una de las primeras cosas que ya me llamó la atención sobre el panel fue nada más llegar, y es que, mientras la gente acababa de entrar y tomar asiento, había un "calentador" de público, micro en mano, paseándose por la sala, entreteniendo a la gente con preguntas y respuestas. El tipo iba lanzando preguntas, principalmente sobre las dos mayores líneas

actuales de figuras de Star Wars: **The Vintage Collection** (en adelante "TVC") y **The Black Series** (en adelante "TBS"). Pero también sobre alguna otra línea anterior. Algunas preguntas eran de un nivel altísimo ("¿cuál es la figura nº1 de TVC?*" es una de las que recuerdo) y que, honestamente, hizo que me diera cuenta de que no estoy tan puesto en el tema como me pensaba... Sí que supe la respuesta a bastantes preguntas, pero cuando llegamos ya estaba bastante lleno, con lo que estábamos en la parte de más hacia atrás de la sala, así que no se acercó apenas por ahí (y cuando lo hizo, no levanté la mano, me dio vergüenza...), pero bueno, vi que fue regalando cosas a la gente que acertaba preguntas (no sé exactamente el qué, me sabe mal). Hablando de regalar cosas: justo al inicio del panel, aparecieron unas azafatas que empezaron a dar sables láser (entiendo que de la línea **Force FX Elite**, o sea, casi nada, cerca de 300€) a varias personas al azar del público. Como aquel que está regalando caramelos en una cabalgata de los Reyes Magos, ¿sabéis? Pero es que eso no es todo: hacia el final del panel, de repente, dijeron "mirad bajo vuestros asientos". Antes de que llegase la gente, pusieron dos sobres, al azar, en dos asientos. A cada una de esas dos personas, les regalaron una **TVC Jabba's Sail Barge**. Sí, estamos hablando de la nave gigante que se puso a la venta gracias al *crowdfunding* de **HasLab**. En su día (2019) costó la friolera de 500 dólares, pero claro. ¿Algo tan exclusivo, y que ya no se puede conseguir de otra manera que no sea el mercado de segunda mano? ¿Queréis intentar adivinar los precios a los que se vende en eBay en estos momentos? Tranquilos, os lo digo yo: entre 2.000 y 3.000 euros. De hecho, acabo de buscarlo para asegurarme, y he encontrado un anuncio de eBay de más de 300€... ¡¡¡SOLAMENTE POR LA CAJA!!! (Sí, la caja vacía). En fin. Que podéis imaginar que cuando miré bajo mi asiento, estaba totalmente empapado en sudor frío. No, no me tocó, claro. Pero sólo imaginarlo... ¡Madre mía!

En fin, y hasta aquí mi crónica. ¡Nooo! ¡Jajaja, aún no he hablado de las novedades que revelaron! Pero casi que ya es lo de menos, ¿no? Bueno, por si os interesa, os resumo rápidamente. (Lo intento, al menos)...

Primero hago un pequeño inciso para decir que durante el primer día de la Celebration ya habían revelado lo siguiente:

·> **TBS The Bad Batch, temporada 2**. Básicamente, *repaints* de los protagonistas de la serie, para reflejar su look en la reciente temporada: **Hunter, Wrecker, Echo y Tech**. Además de un nuevo **Omega** y de un soldado **Clone Commando**.

·> **Chatter Back Chopper**. Un animatronic de Chopper, de unos 19 cm de altura, con sonidos y movimientos (muy graciosos), que además responde a nuestra voz. Ojo que esto es ya merchandising de la nueva serie, **Ahsoka**, donde el droide de **Rebels** aparecerá también (le vimos ya en el tráiler estrenado en la propia Celebration).



Y ya el segundo día, durante el panel, pudimos ver los siguientes anuncios. Coged aire, que vienen curvas:

- > **TVC Moff Jerjerrod**
- > **TVC Nien Nunb**
- > **TVC Krrsantan**
- > **TVC Jabba's Court Denizens**: un 4-pack que incluye los personajes **Ree-Yees, Tessek, Velken Tezeri y Taym Dren-garen**. Si has podido leer todo esto del tirón sin sufrir una embolia, enhorabuena.



·> Y para acabar con TVC, uno de mis favoritos: la **Mandalorian's N-1 Starfighter**. Si seguís la serie de Jon Favreau y Dave Filoni sabréis que **Din Djarin** (y **Grogu**, ¡no olvidarse nunca de Grogu!) han cambiado de nave. Ahora viajan en un **Naboo Starfighter** modificado. Pues en este pack tendremos la nueva nave, junto con nuevas figuras de ambos protagonistas, un montón de accesorios y una base. Un producto fantástico, más al alcance de todos (sí, esto va por la **Razor Crest**, otro HasLab carísimo), aunque estoy leyendo a bastante gente descontenta con el precio (unos 130\$, algo caro en comparación a cuando nos vendieron esa misma nave cuando salió el Episodio I, incluso aplicando la inflación), pero bueno...



La figura exclusiva de la Celebration de este año: Un **Darth Vader** basado en el arte del teaser póster de "Revenge of the Jedi", el título original de la película.



En el stand de Hasbro expusieron todas las novedades conforme las fueron revelando, pero también tenían joyitas como una de las **Jabba's Sail Barge** que sortearon (y no me tocó)...

*Era Dengar, aparentemente. ¡Y sí, la persona que levantó la mano, respondió correctamente!

• > Entrando ya en TBS, empezaremos por una nueva *wave* de figuras con blíster conmemorativo del 40 aniversario de *El Retorno del Jedi* (la tercera *wave* ya, aparentemente): *Darth Vader* (con casco removible y mano alternativa cortada), *Luke Skywalker* (en su look de la batalla final en la luna de Endor), *Emperor's Royal Guard* y un nuevo R2-D2, que explicaron que era un *sculpt* totalmente nuevo, ya que, se ve que el anterior estaba mal de escala: ahora es un poco más grande. Además, incorpora una curiosa funcionalidad nueva: la cabeza se levanta y deja a la vista un compartimento para poder guardar sus múltiples (¡y enanos!) accesorios. (Por cierto, durante uno de los últimos "MandoMania" han anunciado ya también un R5-D4 reutilizando este mismo molde).

• > TBS *Jabba the Hutt*. En principio reutiliza el mismo molde de su anterior versión. Incluye a *Salacious Crumb* y el mueble con la... ¿cachimba? Ya me entendéis. Buena oportunidad para los que nos perdimos la anterior versión. El *packaging*, por cierto, es vintage (curioso para esta escala).

• > TBS *Cad Bane*. En su look de *El Libro de Boba Fett*.

• > El casco de TBS del 332nd *Ahsoka's Clone Trooper*. Que es básicamente un *repaint* del casco de los soldados clon del *Episodio III* que ya se venden, pero con el look de la división de soldados clon que se presentan voluntarios para ayudar a *Ahsoka* en el arco que comprende los cuatro últimos capítulos de *The Clone Wars*. (Por cierto, si no los habéis visto, ya estáis tardando: ¡lo mejor de la serie con una diferencia abismal!).

• > TBS *Force Spirits 3-pack*. Incluye a *Anakin Skywalker*, *Yoda*, y *Obi-Wan Kenobi*, tal como aparecen en la escena final de *El Retorno del Jedi*. Es decir, en modo "fantasma" de la Fuerza. De *Obi-Wan* ya tuvimos una figura así, muy graciosa, pero esta es la primera vez que sacan a *Anakin* de esta manera en esta línea. Eso sí: con la cara de *Hayden Christensen*, no la del pobre *Sebastian Shaw*, que os recuerdo que las ediciones especiales son las versiones canon.

Y creo que, si no me dejo nada (que mi memoria ya no es lo que era), lo último que dijeron fue que en breve harían un nuevo *HasLab*. Se venía rumoreando desde hace tiempo (y la mayoría de gente apuesta a que será la nave de *Rebels*, *El Fantasma*).



Voy a seguir diciendo que, fuera del panel (creo que ese mismo día), anunciaron también estas 2 figuras:

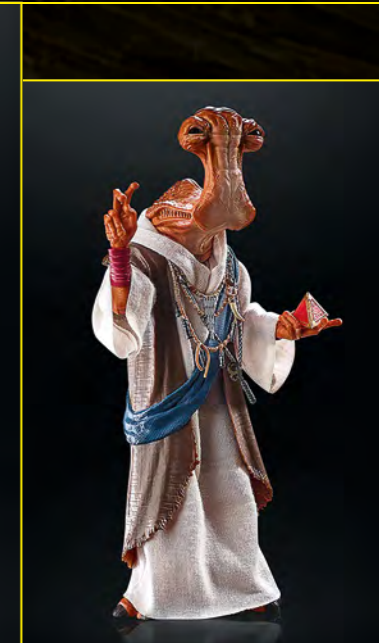
• > TBS *Maul (Old Master)*, de la sub-línea *Gaming Greats*. Basado en el look del videojuego *Battlefront II*.

• > TBS *Dok-Ondar*. Se ve que es un personaje de *Galaxy's Edge*, la zona de *Star Wars* de los parques Disney. Otro pequeño inciso para decir que, justo estuve a finales del año pasado, y me acabo de enterar de que me pasé de largo la tienda en la que está este personaje. El *facepalm* que me estoy dando ahora mismo se puede oír desde Orlando. En mi defensa, decir que la zona es enorme y hay tantas cosas por hacer, que puedes verte hasta saturado. Un día igual le dedico un artículo a mi experiencia en el parque, si tengo tiempo. Volviendo a la figura, decir que es especialmente chula, además creo que es el primer *ithoriano* que hace Hasbro para TBS, si no voy mal. (Sí, he buscado el nombre de la raza en Google, lo admito).

Pero no hemos acabado aún: en el panel también revelaron muchísimas novedades de la línea *Adventure Series*, es decir, la línea de figuras de *Indiana Jones*. Los listo:

• > *Indiana Jones (Cairo)*. Un *Indy* medio descamisado de *En Busca del Arca Perdida*. Muy importante: ¡incluye un monete!

• > *Marcus Brody & René Belloq (Ark Showdown)*. Dos señores en traje y corbata, lamentablemente, no me parecen las figuras más apasionantes del mundo, pero bueno (supongo que por eso las ponen en un *2-pack*).



• > *Indiana Jones (Temple Escape)*. Esta no me gustó mucho: es la misma figura de *Indy* de la primera *wave*, pero en una caja más grande que ahora incluye la peana en la que intercambia el totem dorado por una bolsa llena de arena en la primera película de la saga. El accesorio está muy chulo, pero para los que ya tenemos esta misma figura, es un poco jugarreta... Pero bueno...

• > Empezamos con las figuras de *Indiana Jones en el Templo Maladito* con dos nuevos *Indys*. El primero se llama, simplemente, *Indiana Jones (Temple of Doom)* y su look es el de la famosa escena del puente, con la ropa medio destrizada.



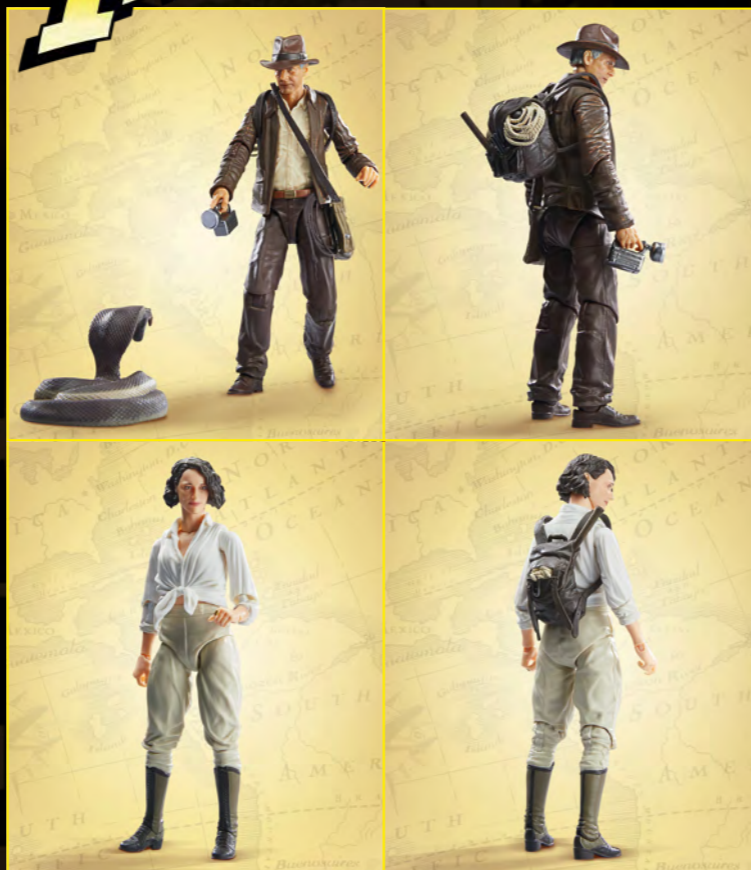
•> El segundo Indy del Templo Maldito se llama **Indiana Jones (Hypnotized)** y este directamente no lleva camisa (es de cuando le hipnotiza el villano de la peli). Hasbro poco a poco despojando de ropa a sus figuras de Harrison Ford en este panel fue algo curioso cuanto menos...

•> Para acabar con la segunda película, una figura que este año se ha vuelto mucho más relevante de repente: **Short Round** (en España más conocido como "Tapón"). El ahora oscarizado **Ke Huy Quan** recibe su primera figura en la línea.

•> Pero aún hay más: las dos primeras figuras de la quinta entrega de la saga: **Indiana Jones (Dial of Destiny)** es una figura de Indy en su apariencia en la nueva película de **James Mangold** que se estrena este año.

•> Y de la misma cinta tenemos también a **Helena Shaw (Dial of Destiny)**, el personaje interpretado por **Phoebe Waller-Bridge**.

INDIANA JONES



LEGO INDIANA JONES

Enlazo perfecto la anterior noticia con esta, ya que no abandonamos a nuestro aventurero favorito. Esta vez es para haceros saber que vamos a poder tenerle en nuestras estanterías también en formato de **minifigura de Lego**. Y es que la empresa danesa ha anunciado nada menos que tres sets de **Indiana Jones**, ya disponibles para comprar.

El primero se llama "**Templo del Ídolo Dorado**" (77015), y es una recreación de la escena inicial de **En Busca del Arca Perdida**, que incluye todo el templo en el que una bola de piedra gigante persigue a nuestro protagonista. **1.545 piezas** forman un escenario de 51 cm de largo por 23 de alto. Vienen cuatro minifiguras.



El segundo set se llama "**Huida de la Tumba Perdida**" (77013). Aunque es más pequeño que el anterior, este contiene dos estatuas enormes de Anubis. Una de ellas, al igual que la escena que imita de la película, se puede derribar, rompiendo la pared de detrás. De nuevo incluye cuatro minifiguras, pero también serpientes. Muchas serpientes.

El tercer y último set lleva por nombre "**Persecución del Caza**" (77012) y está basado en la escena de **Indiana Jones y la Última Cruzada** en la que Indy y su padre, el Profesor Henry Jones Sr. (interpretado por el gran **Sean Connery**) deben huir de una avioneta nazi en un coche descapotable. Un dato gracioso: al ser un producto *family friendly* las esvásticas han desaparecido misteriosamente del caza en este set. Eso sí, las alas pueden separarse, para imitar el destino que corría en la película al entrar en el túnel.



NECA "APRIL TAKEOVER"

Este pasado mes de abril (en inglés, claro, "april") tuvimos una nueva edición de lo que NECA llama el "April's April Takeover". Hace dos años, durante este mismo mes, Judith Hoag, la actriz original que interpretó a April O'Neil en la película *live action* de las *Tortugas Ninja* de 1990 ayudó a revelar la figura basada en su personaje en el film, a lo largo de varias semanas.

En esta ocasión, y también a lo largo de varias semanas, NECA nos ha ido ofreciendo diferentes anuncios y *teasers* de cosas que están por venir. Vamos a repasarlos a continuación, porque hay varias cosas succulentas ahí:

Arte conceptual creado por el mismísimo Kevin Eastman para una nueva figura de April O'Neil en su look de los cómics de *Mirage*. Hay que decir que la primera figura de April de esta línea (i que últimamente está creciendo muchísimo!) fue una de las primerísimas. Es tan antigua que casi parece de otra línea diferente, con lo que esta nueva revisión será muy bienvenida.

Un *teaser* para una posible April basada en el cómic *The Last Ronin: The Lost Years*. Aparentemente con una tortuga muy jovencita como accesorio. Por cierto, el primer cómic de *The Last Ronin* me gustó mucho, desde aquí lo recomiendo totalmente. Muchas ganas ya de poder leer este "Lost Years" y descubrir más sobre estas figuras.

Un *teaser* para una figura de la "Quinta Tortuga". Algo que aparentemente sale de las páginas de los cómics de *Archie Comics* de las Tortugas Ninja. No me preguntéis qué es esto: no tengo ni idea...

El anuncio oficial de la que será la **figura número 100** (!!!) de la línea de figuras *cartoon* de las tortugas: Una nueva April O'Neil, con muchas novedades respecto su anterior figura en la línea, y esta vez en formato **Deluxe** (lo que significa que incluirá muchísimos accesorios, dentro del *packaging* en el que NECA hace sus figuras Deluxe).

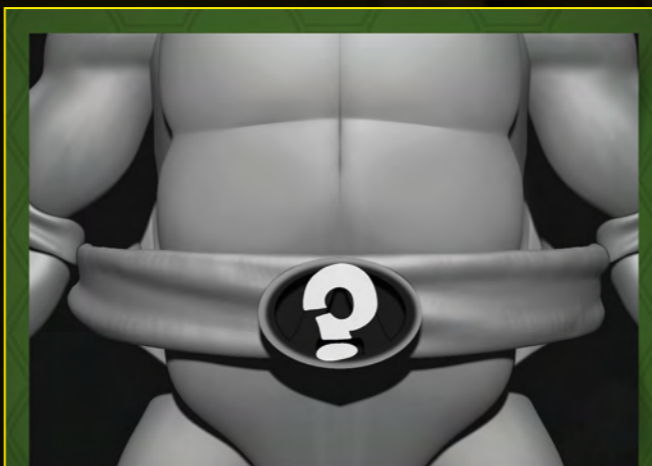
La original fue una figura con la que mucha gente tuvo quejas en su día, cuando salió en el *2-pack* junto a un soldado del **Clan del Pie** con el pecho medio destrozado. Especialmente recibió bastantes quejas por sus extrañas proporciones. Decían que tenía la cabeza demasiado grande, principalmente. Como además fue una figura que apenas han reeditado, y es uno de los personajes más importantes en la serie de dibujos en la que se basa, mucha gente ha estado pidiendo una revisión, y NECA ha escuchado. Además, han cambiado las proporciones, y a juzgar por las fotos, la cabeza está ya mucho más estilizada ahora. Aunque, ¿sabéis qué? Que ya he leído a gente quejarse también de esta: ahora dicen que el cuello es demasiado largo... En fin.

Pero, como siempre, me he dejado para el final lo mejor. En un vídeo en el que Blaine Rodenbaugh (uno de los diseñadores y coordinadores de desarrollo de la empresa norteamericana) hizo para Instagram, reveló, junto con (de nuevo) **Judith Hoag**, una figura de April con un diseño "conceptual". Es básicamente una creación original de la empresa, pero está principalmente inspirada en, atención a la pirueta: el arte del videojuego arcade original. Sí, estamos hablando del infame fotomontaje en el que April aparece con un mono amarillo chillón. Algo que en *live action* realmente nunca hemos llegado a ver. Pero NECA nos lo crea para nosotros. Incluirá una máquina arcade a escala de la figura, con pegatinas de **Pizza Face** (personaje clásico de las **TMNT**) en el lateral. Me parece una idea tan loca como maravillosa. Algo totalmente inesperado, pero que creo que necesito. Adjunto unas capturas del vídeo en cuestión donde la enseñaron, ya que realmente aún no han mandado ninguna foto oficial.

Por cierto: ¿os habéis fijado en las capturas que acabo de poner? Concretamente en la estantería que tiene Blaine detrás suyo. Hay dos cosillas interesantes destacables ahí: por un lado, la figura de Keno (el personaje de *Tortugas Ninja 2: El Secreto de los Moccos Verdes*) con su moto. Ya estaba anunciado, aunque solo en fotos de *Behind the Scenes* y en una de baja resolución del *checklist* que NECA sacó en navidades. Pero verlo físicamente ahí, imagino que significa que queda poco para que salga.

¡Pero hay más!: Los fans con vista más afinada se han dado cuenta también de que en la estantería estaba el cetro de las *Tortugas Ninja 3*. ¿Significa eso que podemos esperar figuras de la tercera película en el futuro? Conociendo a NECA, sin ninguna duda. Es solo cuestión de tiempo.

■ Marc Albertí





The AMAZING SPIDER-MAN

LA SAGA DEL CLON (1994-1996)

Nadie (o casi nadie) hubiera imaginado en 1975 que tras lo sucedido en *The Amazing Spider-Man* nº 149 seríamos testigos, casi veinte años después, de las trágicas consecuencias que trajo lo narrado en aquellas históricas viñetas. ¿Qué harías si descubrieras que tienes un clon y que, mucho peor aún, resulta que el original no eres tú sino el otro?...Esta premisa es justamente lo que da pie al arco argumental conocido como *La Saga del Clon* que pudimos disfrutar en las páginas de todas las colecciones arácnidas durante la segunda mitad de la década de los 90. En la saga original de 1975

vimos cómo Peter Parker, nuestro amistoso vecino Spider-man, arroja por la chimenea de una fábrica el cuerpo inerte del que supuestamente era su clon, creado por El Chacal, uno de sus más acérrimos enemigos de la época. Casi dos décadas después, en 1994, vemos con incredulidad cómo el clon de Peter vuelve otra vez, y lo hace por la puerta grande: gracias a una serie de giros argumentales un tanto extremos e inverosímiles, descubrimos que en realidad el clon de Parker seguía con vida y ahora volvía para ocupar la plaza vacante que el original había dejado.

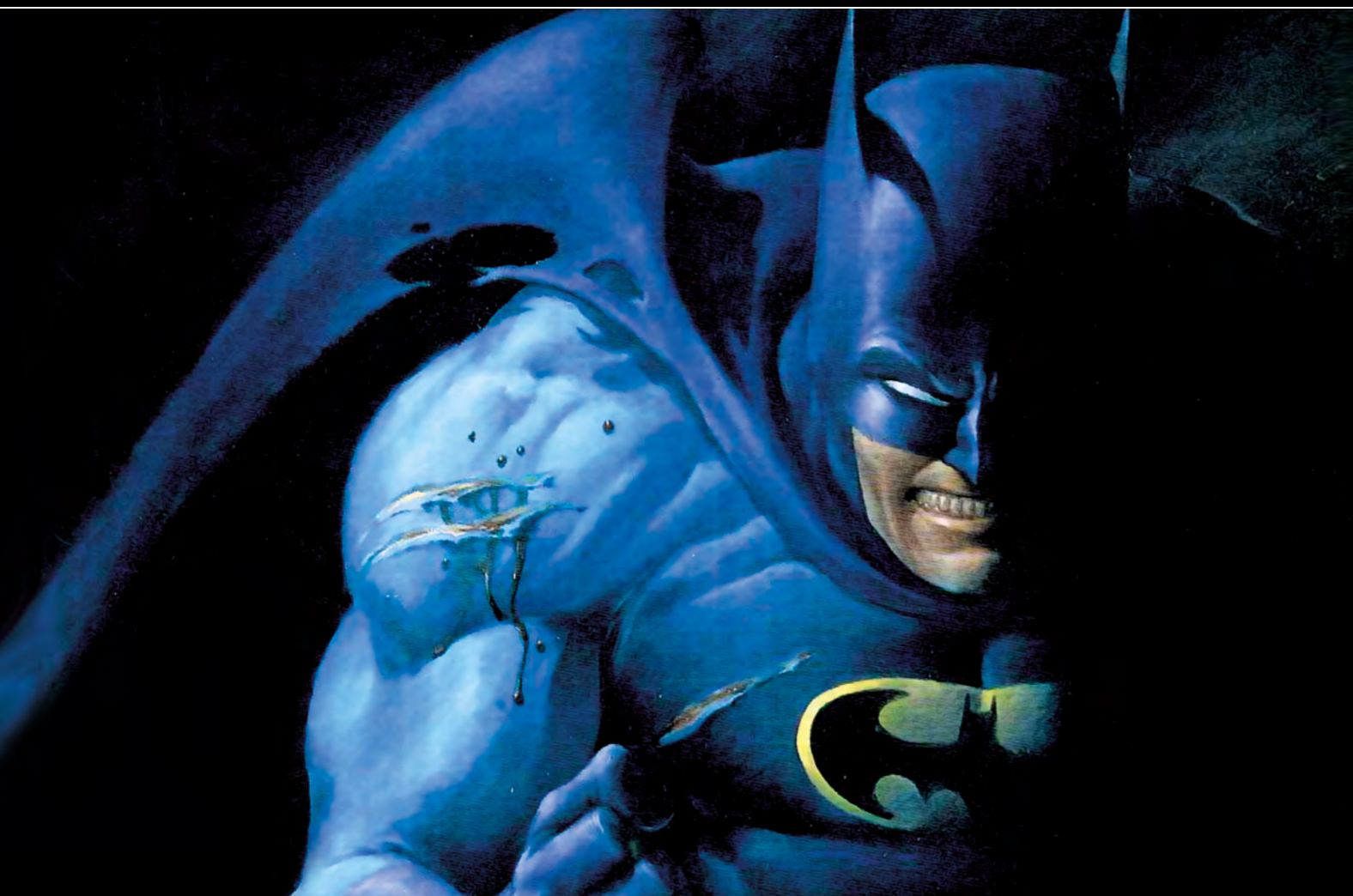
La gracia de esta larguísima trama que terminó por extenderse durante dos años (desde 1994 hasta 1996) estaba, naturalmente, en que el equipo de guionistas y de directores creativos de Marvel se las ingenió para jugar con los lectores como si fueran títeres de trapo, y realmente lograron tenernos a todos engañados en una historia interminable en la que el suspense y un manejo insuperable del *cliffhanger* no daba tregua, y en la que a veces costaba saber si el Peter Parker original era realmente el original o por el contrario siempre lo fue el clon.

Realmente todo esto daba igual, porque lo cierto es que desde que esta larga saga arrancó con el arco conocido como "Triunfo y Tragedia" en 1994, la galería de momentos, situaciones y sorpresas memorables y absolutamente inolvidables es interminable: el regreso de los padres de Peter Parker, supuestamente muertos desde hacía décadas, los continuos engaños del diabólico Chacal, el regreso de Norman Osborn y por supuesto y por encima de todo, la sustitución del Parker original por Ben Reilly, el clon que supo ganarse nuestro afecto y nuestra aprobación hasta el punto en que a mucha gente le molestó que finalmente regresara el Peter Parker de siempre para, una vez más, cumplir esa máxima tan habitual en los cómics de "intentar cambiarlo todo para terminar volviendo a dejarlo todo exactamente como estaba al principio".



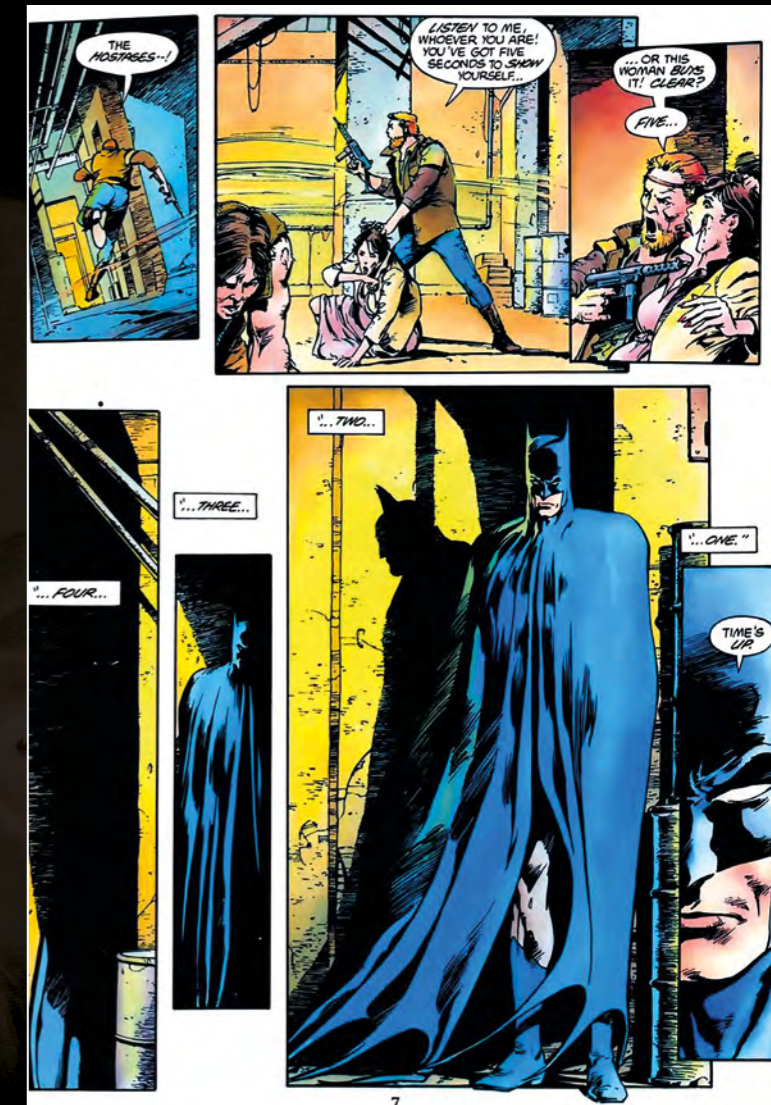
Durante dos años aprendimos a querer y a identificarnos con un Ben Reilly que estaba totalmente fuera de lugar, fuera de su época, sin nada que perder y con mucho que ganar, enfrentándose de maneras distintas a enemigos a los que su "hermano genético" Peter Parker ya se había cansado de derrotar siempre de las mismas maneras, y como es habitual en estos casos, tras muchos vaivenes y grandes cambios que aún resuenan en las páginas actuales de las colecciones arácnidas, nos quedó la sensación de que lo maravilloso del mundo del cómic es que eres perfectamente consciente de que los guionistas están jugando contigo, pero te da exactamente igual. Aceptamos barco como animal acuático. ¡Qué demonios!, ¿qué más da?...al fin y al cabo lo que se agradece de vez en cuando es un soplo de aire fresco, aunque sepas que después de coger aire vas a volver a lo de siempre otra vez. *La saga del Clon* fue un auténtico vendaval en este sentido, y a día de hoy seguimos recordando este arco argumental como uno de los más épicos y memorables de la historia del trepa muros, aunque en su momento, y como siempre, nos costó aceptar una serie de cosas que luego nos apasionaron.

■ Redacción Fanzine Plus



Por supuesto los aficionados a los cómics de Batman ya deberíamos estar acostumbrados a que varios aspirantes a convertirse en el próximo Robin ocupen el manto del eterno ayudante del justiciero nocturno, pero lo cierto es que tanto la forma como el fondo de lo que se cuenta en esta novela gráfica lo tiene absolutamente todo para dejarnos descolocados, y pensando que aquello no podía tratarse de una historia que formara parte del canon oficial de DC. Para sorpresa de todos aquellos que pensaron que esta genial historia perpetrada por **Mike W. Barr** y **Jerry Bingham** era una suerte de "otros mundos" o de historia ubicada en una línea temporal alternativa, el heredero de Batman y su único hijo legítimo, **Damian Wayne**, regresó en tiempos recientes para ajustar cuentas con su progenitor, y en ello andan ahora mismo mientras estáis leyendo estas líneas. Lo verdaderamente impactante es que fue en *El Hijo del Demonio*, en 1987, cuando el germen de toda esta historia se gestó de manera magistral.

Nunca, por mucho que se haya intentado desde ese momento, se ha vuelto a ver a una **Talia Al Ghul** más seductora, encantadora y arrebatadoramente sexy como la que se nos muestra en las páginas de esta obra inmortal. No hemos vuelto a ver con tal detalle y verosimilitud la estructura interna de la inmensa red criminal de R'as Al Ghul, ni hemos vuelto a ver a un Batman tan humano, vulnerable y roto como en las páginas de esta obra



BATMAN

EL HIJO DEL DEMONIO

EL VÁSTAGO DEL CABALLERO OSCURO

Ya hemos insistido varias veces aquí en *Fanzine Plus* que la verdadera grandeza de un cómic o de un arco argumental en concreto reside en el hecho de que sepa marcar un punto de no retorno que deje su huella indeleble en la evolución de un personaje determinado, como fuera el caso de las míticas *Secret Wars* de Marvel o de las *Crisis en Tierras Infinitas* de la distinguida competencia. Si aplicamos este principio nos daremos cuenta de que lo narrado en 1987 en *Batman: El Hijo del Demonio* es una auténtica bomba de la que muchos tardaron décadas en reponerse, y es que el final de esta impactante novela gráfica (muy probablemente entre

las diez o doce mejores del hombre murciélago de todos los tiempos) nos deja boquiabiertos y frotándonos los ojos: sencillamente esto que estábamos leyendo no podía ser cierto. Bruce Wayne es el padre biológico de un hijo que, para su desgracia y contra su voluntad, siendo víctima de una cruel mentira y un siniestro encubrimiento, se le ocultará durante largos años (más de tres décadas en tiempo real) y tan solo llegará a conocerlo en tiempos más o menos recientes, toda vez que el chico ya ha crecido y ha sido entrenado por *La Liga de las Sombras* de R'as Al Ghul para convertirse en un despiadado asesino.



inmortal. Uno realmente llega a creerse que la cruzada de Batman había llegado a su fin, siendo este además un final feliz, y que Bruce Wayne podía ser feliz junto a su amada Talia y su pequeño hijo a su lado. Por supuesto, y como suele pasar en este tipo de historias que marcan un antes y un después en la evolución psicológica de unos personajes, la realidad acabará entretejiéndose con la ficción para darnos un guantazo y hacernos aprender una dolorosa lección: lo que mal empieza, mal acaba. Y por supuesto que la crueldad de la realidad siempre acaba superando a la ficción. Por cierto, el título de esta novela gráfica siempre me pareció un juego de palabras con doble intención: a los que creyeron que aquello del *Hijo del Demonio* se refería al nuevo estatus de Batman como aliado e hijo político de R'as Al Ghul habría que sumar, además, a quienes descubrieron en las viñetas finales de esta obra maestra que hasta un demonio condenado a una cruzada eterna como Batman también puede ser padre. Y que los hijos suelen heredar los pecados de sus padres, pero eso, como suele decirse, ya es otra historia...

■ 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