

FANZINE+

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

Nº 4 · 2023

Edición gratuita

¡PUÑOS FUERA!

ESPECIAL MANGA Y ANIME



10 JUEGOS DE 10
DEL ANIME AL VIDEOJUEGO
CÓMO NOS LLEGÓ LA NES
THE MATRIX (1999)
Y MUCHO MÁS...



Nº 4 · 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), Ana María Gutiérrez, Nieves Guijarro Briones, Àlex (mandrileando.com), J. Tamarit, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service.*

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

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

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



ÍNDICE

EDITORIAL	5
MASTER PIECE · 10 JUEGOS DE 10	6
RETROGAMING · VIDEOJUEGOS DE LOS 80: LICENCIA PARA PLAGIAR	14
RETROGAMING · DEL ANIME AL VIDEOJUEGO	20
EPIC FAILS · KISS PSYCHO CIRCUS	32
EPIC FAILS · WWF SUPERSTARS	34
ARCADE ZONE · ARCADES RETROAL	36
MEMETECA · TLOZ TEARS OF THE KINGDOM	42
SOUNDTRACK · HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY	48
REMEMBER · 1985	58
VHS FLASHBACK · MAZINGER Z CONTRA EL GENERAL NEGRO (1974)	62
VHS FLASHBACK · CAPTAIN TSUBASA HOLLAND YOUTH (1994)	64
REMAKE TIME · FINAL FIGHT STREETWISE (2006)	66
EL MUNDO DEL PINBALL · BY STR PINBALL	68
CARA A CARA · SUPERMAN VS. SON GOKU	70
RELATOS CORTOS · 108	74
EL FANCUESTIONARIO · NIEVES GUIJARRO BRIONES	78
DISTOPÍAS DE AYER Y HOY · MATRIX (1999)	80
RETROANIME · AKIRA	86
FIGURAS DE ACCIÓN · ÚLTIMAS NOVEDADES	90
MANGA · HUNGRY HEART: WILD STRIKER	100
MANGA · SHAMO, GALLO DE PELEA	102

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

¿Recordáis cuando el mes pasado hablábamos, en esta misma sección editorial, sobre aquello de superarse a uno mismo y seguir creciendo? Pues lo hemos vuelto a hacer. En realidad, lo hemos hecho entre todos, entre los que estáis ahí al otro lado y entre los que estamos aquí en el equipo de redacción, pero el caso es que hemos vuelto a engordar y eso es siempre un buen síntoma: echad un vistazo al número de páginas de este cuarto número de Fanzine Plus y entenderéis nuestra alegría. 104 páginas, una cantidad de contenidos y de material que no está nada mal, mucho más teniendo en cuenta que no tenemos patrocinadores, que no nos paga nadie y que no te metemos una página de publicidad cada tres o cuatro páginas de texto. Aquí no tenemos dueños, y eso es además otro motivo de celebración. Los que mandáis sois vosotros con vuestras sugerencias, vuestras aportaciones y deseos de hacer de esta revista vuestra publicación de referencia, vuestra revista ideal en la que hablamos de todo aquello que nos apetece y que nos apasiona.

Y como nos apasiona **Mazinger**, el manga y el anime en general, pues ni cortos ni perezosos hemos puesto al inmortal robot de Koji Kabuto en portada, porque estamos ante un especial dedicado en su núcleo duro a repasar algunas de nuestras obras favoritas del país del sol naciente que nos han ido llegando con el paso de las décadas hasta el país del sol caliente, estableciendo una simbiosis cultural que nos sigue maravillando y enganchando hoy como el primer día. Solo así se entiende que más de tres, cuatro y hasta cinco décadas

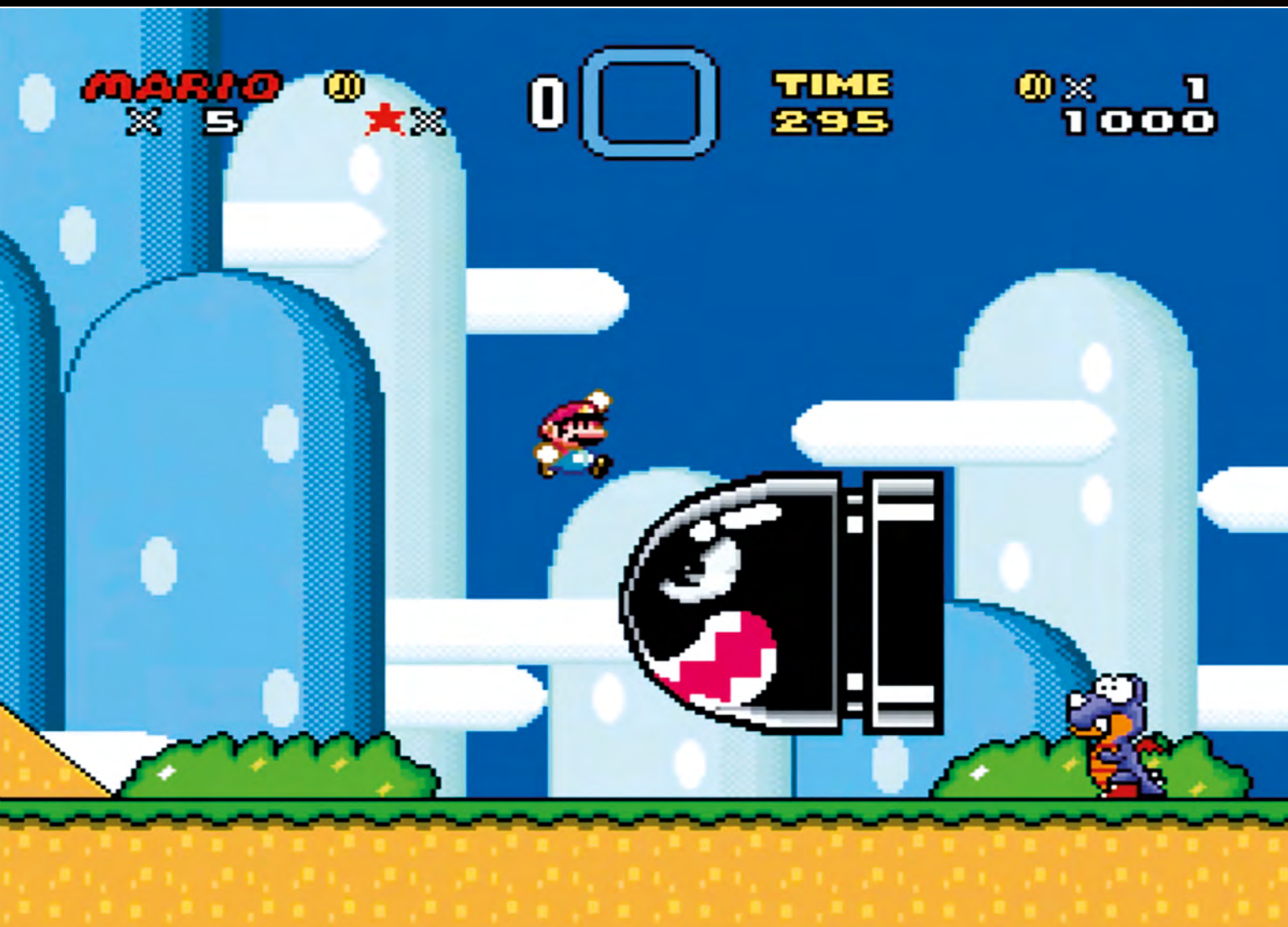
después (os recuerdo que **Mazinger Z** nació en 1972) sigamos recibiendo con los brazos abiertos las nuevas reinterpretaciones, las nuevas series y las nuevas vueltas de tuerca y las idas y venidas de viejos personajes salidos de la imaginación de los más prestigiosos autores japoneses, como el propio **Mazinger** o **Los Caballeros del Zodiaco**, **Capitán Tsubasa (Oliver y Benji)**, **El Puño de la Estrella del Norte** y tantos otros que nos enamoraron para siempre en nuestra infancia y adolescencia, y sin quienes nos resulta difícil imaginarnos nuestra vida.

Si no te gusta el manga ni el anime tampoco te preocupes demasiado, porque Fanzine Plus tiene para todos los gustos, y un mes más te trae todas las secciones habituales que ya se están convirtiendo en clásicas del fandom, de nuestra familia y nuestro grupo creciente de amigos y seguidores que sigue en aumento y creciendo a buen ritmo, en paralelo y en sintonía con el crecimiento que está experimentando la revista un mes tras otro.

Si pensáis que este número es lo mejor y más grande que hemos hecho hasta ahora, esperad a ver lo que os tenemos preparado para el número del mes que viene... Atención que vienen curvas. Especial de Verano con doble número de páginas, disponible a partir de la segunda semana de Julio. No habéis visto (o leído) nada igual. Por cosas como esta ya merece la pena seguir vivo, con eso está todo dicho.

¡Un fuerte abrazo y hasta el mes que viene!





10 JUEGOS DE 10

10 JUEGAZOS QUE ROZAN LA EXCELENCIA

Hoy toca reportaje especial de **Masterpiece** aquí en **Fanzine Plus**. ¿Qué podría ser mejor que adentrarse en los entresijos y el repaso a las anécdotas de un gran juego legendario?...Pues hacerlo con diez juegos. Se trata de juegos de los de 10 sobre 10, prácticamente perfectos, de esos juegos legendarios que pusieron de acuerdo a todo el mundo y a los que casi nadie dudaría en otorgarles una puntuación de 10. Dicen que nunca llueve a gusto de todo el mundo, pero con esta lista de ilustres te demostraremos que eso no es cierto. A veces, todos coincidimos en algo, y ese algo es que hay una serie de videojuegos que podrán gustarte más o menos, pero que siendo sinceros tendremos que admitir que eran prácticamente perfectos. Hoy te hacemos una selección y un repaso a algunos de los mejores videojuegos de todos los tiempos.

GOD OF WAR

Es una obviedad decir a estas alturas que el primer *God of War* era una auténtica barbaridad de juego, eso ya lo sabe todo el mundo, hasta aquellos que aún no lo hayan jugado. Pocas veces la crítica y el público en general se ponen de acuerdo de forma unánime para señalar a un juego como imprescindible o como obra maestra, juegos buenísimos los hay a montones, pero cuando se habla de obras maestras el abanico se reduce considerablemente. *God of War* es una obra maestra, no un gran videojuego. Sus gráficos, su jugabilidad, su variado desarrollo, sus ricos y espectaculares escenarios, los brutales jefes de final de fase y esos enfrentamientos más grandes que la vida misma son algunas de las cualidades que



han encumbrado a este título hasta el Olimpo de los Dioses (nunca mejor traída la metáfora) y lo han establecido como un referente y un espejo en el que mirarse. Puede que hoy en día la saga empiece a dar bocanadas y esté algo falta de aire fresco, pero sus últimas entregas para PlayStation 4 y 5 han demostrado que al bueno de Kratos aún le queda cuerda para rato y que cuando tienes buenos mimbres a tu disposición, siempre hay lugar para la fabricación de excelentes cestos. *God of War* nos ha acostumbrado a la épica y la grandilocuencia, y aunque algunos puede que ya no se dejen impresionar con la misma facilidad que antaño, haced el esfuerzo de trasladaros al año 2005 y ver esta barbaridad de juego en movimiento en una PlayStation 2: sencillamente impagable. Se adelantó a su tiempo más de una década y pese al tiempo transcurrido sigue siendo impresionante. Obra maestra inmortal para enmarcarla y recordarla siempre.



METAL GEAR SOLID

Otro gran clásico inmortal que sigue con nosotros y en nuestra memoria de forma imperecedera es, por supuesto, *Metal Gear Solid* para la primera PlayStation de Sony. Es difícil encontrar a alguien que sea capaz de sacarle algún defecto a esta joya inmortal, más allá de lo que ya se ha señalado en miles de ocasiones: le sobran escenas de vídeo y le falta acción. Esto último es bastante discutible aunque muy respetable, pero no cabe duda de que con *Metal Gear Solid* se rompió un molde y se trascendió en el medio, yendo mucho más allá de lo que se había hecho en años. Si no lo has jugado, en parte me das envidia porque tienes por delante todo un mundo de nuevas sensaciones y sorpresas por descubrir, y si ya eres un habitual de las aventuras de Snake y familia entonces estarás de acuerdo conmigo en que estamos ante un





juego que verdaderamente juega en otra liga distinta al resto. Si solo pudieras llevarte en una maleta diez juegos a un lugar remoto en el que no quisieras que nadie te encontrara, estoy seguro de que *Metal Gear Solid* estaría entre esos diez juegos privilegiados y definitivamente diferentes.

Sigue siendo una de las mejores entregas de la saga, y eso que gracias precisamente al pelotazo que pegó en su día (1998) se ha convertido en toda una prolífica franquicia con decenas de apéndices, secuelas, versiones, remakes y revisiones de todo tipo habido y por haber. Pese a todo, esta primera entrega de la era moderna (que no la primera de todas, recordemos que la saga empezó en MSX a mediados de los 80) nos sigue pareciendo una obra maestra a la que prácticamente nadie dotado de buen gusto dudaría ni por un segundo en otorgarle un 10 redondo. Puede que no sea una bomba de adicción y que tenga ciertos altibajos en su planteamiento, pero tampoco pretende ser de otra forma. Otra obra maestra que jamás pasará de moda.

METROPOLIS STREET RACER

Hacer un gran videojuego es difícil, pero lograr la excelencia lo es aún más. A veces no basta con ser el primero, de vez en cuando surgen juegos que deslumbran por diversos motivos y redefinen el género al que pertenecen llevándolo hasta nuevos horizontes de grandeza. Esta es, justamente, la filosofía que sostiene a *Metropolis Street Racer*, de lejos el mejor juego de coches de su generación y por supuesto de la difunta y muy recordada Dreamcast de SEGA. Es además una filosofía que opera a un doble nivel, pues si aquí no basta con ser el primero como ya hemos dicho, es además necesario ganar con estilo. En función de las virguerías que seas capaz de hacer al volante, el juego te premia con una serie determinada de puntos de estilo (*kudos*) que irán desbloqueando las sucesivas carreras, escenarios y desafíos de este larguísimo juego (tienes carreras para literalmente meses) que solo está al alcance de unos pocos. Esto último no quiere decir que no pueda disfrutarlo cualquier jugador, sino que antes



al contrario solamente los más hábiles lograrán apreciarlo en su totalidad y en su enorme grandeza. Escenarios detallados hasta la obsesión, cambios de clima en tiempo real, vehículos escalados y recreados hasta el más mínimo detalle y una jugabilidad perfecta a medio camino entre el estilo arcade y la simulación. Carreras ilegales por las principales ciudades del mundo que ni pueden dejar a nadie indiferente. Es increíble cómo ha envejecido (de bien), llegando realmente a ser mejor con el paso de los años. Échate unas carreras ahora mismo al *Metropolis Street Racer* y lo descubrirás intacto: el tiempo no solo no ha pasado por él, sino que es casi mejor. Como los buenos vinos.

RESIDENT EVIL 2

No lo elegimos para romper el hielo con la primera entrega de *Masterpiece* aquí en *Fanzine Plus* por casualidad: *Resident Evil 2* es sin duda alguna y muy de lejos una obra maestra incomparable que no solo no entiende de modas ni

de épocas sino que además mejora con el paso de los años. Puede que tecnológicamente ya le estuviera haciendo falta una capa de chapa y pintura que en Capcom supieron darle de manera muy oportuna con su reciente remake para PlayStation 4 y Xbox One, pero el planteamiento del juego, su argumento, sus mecánicas y (muy por encima de todo) su sublime ambientación siguen siendo de otra galaxia y por eso compite en una liga superior. Agotado el debate a estas alturas de si se trató o no de la mejor entrega de la franquicia (lo es, empatado con *Code Veronica* y *Resident Evil 4*), a nadie le cabe duda de que esta larga y terrorífica aventura tiene algo especial que le hace estar un punto por encima del resto de sus perseguidores. Supuso la vuelta por la puerta grande para muchos jugadores que tuvieron en esta magistral aventura su primer contacto con una nueva generación de videojuegos abandonados por la primera PlayStation de Sony. Jugarlo es toda una experiencia vital, y es lo más cercano que vas a estar nunca de jugar a un juego absolutamente perfecto lo mires por donde lo mires. No me extraña que lo hayan remasterizado, es uno





de esos juegos que se adelantaron tanto a su tiempo que hicieron falta bastantes años para hacerle justicia, volviendo a reprogramarlo para una plataforma que esté a la altura de lo que esta inmensidad de juego necesitaba.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Es difícil destacar una sola de las numerosas cualidades de esta leyenda de los videojuegos, y es que uno no sabe realmente con qué quedarse: sus inmensos y espectaculares jefes finales, colosos que ocupan no una sino varias (a veces muchas) pantallas, sus gráficos (ya eran espectaculares en su versión original para PlayStation 2), su argumento digno de una buena película, su ambientación (solamente a la altura de un reducidísimo y selecto grupo de mitos de la industria), su astuta banda sonora que parece cobrar vida a la par que el juego va cambiando de ritmo y evoluciona con él de forma absolutamente envolvente o, por qué no decirlo, su nivel de adicción una vez que le coges el tranquillo. Lo mires por donde lo mires y aún siendo muy estrictos, se hace complicado no otorgarle un merecidísimo 10 a esta joya inmortal que muy bien podría tratarse de un juego hecho en el futuro



dentro de 15 o 20 años, y es que si algo ha demostrado *Shadow of the Colossus* es que es intemporal e inmortal. Seguirá funcionando perfectamente y siendo una perfecta joya dentro de 50 años.

SONIC THE HEDGEHOG (1991)

Admitámoslo: hubo un antes y un después de este juego en la industria. No se trata de un simple juego más, se trata de arte en estado puro que elevó hasta lo más alto a un género (las plataformas) que venía renqueando y necesitando una bocanada de aire fresco desde los gloriosos pero caducos tiempos del Spectrum y los ordenadores de 8 bits y sus grandes protagonistas saltarines. Con *Sonic the Hedgehog* asistimos no solo a la revolución del género de las plataformas sino además (y quizá más importante) al nacimiento de una estrella de los videojuegos que se identificaría con la compañía que lo vio nacer hasta el punto de establecer una relación simbiótica y absolutamente representativa como nunca se había hecho antes, a excepción de Mario con Nintendo. Sonic es SEGA y SEGA es Sonic, y sin uno de los dos el otro no tendría mucho sentido, esa es la verdad. Si bien es cierto que detrás



de SEGA hay un interminable catálogo de sagas y títulos más grandes que la vida misma, es a raíz de la irrupción de este carismático personajillo que asistimos a la fusión total entre videojuego y compañía. La fama de Sonic no para de crecer, asistiendo en tiempos recientes al estreno de su tan ansiada película de imagen real (te hablamos de ella en el reportaje de películas sobre videojuegos en el Especial Retrocinema de este mismo número de *Fanzine Plus*) y seguimos recibiendo juegos del erizo supersónico de vez en cuando, eso sí, con resultados dispares que nos hacen mirar atrás con cierta nostalgia y recordar a esta primera entrega de sus aventuras como la mejor de todas ellas. Sus secuelas inmediatas refinaron la fórmula e introdujeron mejoras fundamentales y a toda una galería de secundarios de lujo. Mítico e inolvidable

SOUL CALIBUR

Lo he dicho en varias ocasiones y lo admito sin pudor ni vergüenza: llevo más de veinte años intentando encontrarle algún defecto a este juego y no lo consigo. Me rindo, lo confieso: es absolutamente perfecto. Literalmente no hay nada que corregir o que suprimir en *Soul Calibur*: de lejos el mejor juego de lucha para Dreamcast y si me apuráis (algunos me darán la razón) sigue siendo el mejor juego de toda la franquicia: y ojo, porque estamos hablando de una saga con 6 entregas hasta la fecha y que lleva dos décadas evolucionando. Y eso es mucho decir, y en este mundillo tan cambiante y que se queda obsoleto al día siguiente, eso es mucho decir.





Jamás unos personajes se movieron mejor en un entorno tridimensional, jamás un juego de lanzamiento o de la primera hornada para una consola dejó tan alto el listón. Nunca un juego te proporcionó tantísimas horas de diversión y nuca antes habíamos asistido a tal despliegue de coleccionables y elementos extra desbloqueables: tienes juego para rato, y además no deja de crecer. Un 10 redondo que no admite discusiones.

STREET FIGHTER II

Y de un juego de lucha perfecto e intachable pasamos a otro que tampoco se queda atrás. *Street Fighter II* sigue siendo muy probablemente el mejor juego de lucha 2D de la historia, y aunque le han salido clones e imitadores hasta en la sopa con el paso de los años y las décadas, sigue estando un punto (o dos) por encima del pelotón. El arrollador carisma de sus personajes seleccionables y su jugabilidad perfecta tienen mucha culpa de que aún hoy se siga hablando constantemente de un juego de 1991. Increíblemente, y como ya hemos dicho antes al hablar de *Soul Calibur*, no deja de crecer. Posiblemente creas que lo sabes todo acerca de este juego, pero por mucho que lo hayas jugado te aseguro (y en esto tendrás que darme la razón lo quieras o no) que nunca dejarás de descu-



brir cosas en cada partida. Y es que Capcom logró con *Street Fighter II*, por encima de todo lo demás, crear un sistema de juego que raya en la perfección y que a veces parece tener una inteligencia artificial que juega con tus emociones y tus sentimientos. Como la vida misma. Es tan bueno que muchos años después y tras un montón de secuelas su sombra sigue tapándolo todo, y es difícil dejarlo atrás...

SUPER MARIO WORLD

Si *Sonic* supuso un salto cuántico dentro de la industria, especialmente para SEGA, lo que hizo *Super Mario World* por Nintendo, sentando los firmes cimientos sobre los que edificó una de sus consolas más queridas y recordadas, la Super Nintendo, solamente puede ser calificado como vital. Sin este gran juego se hace difícil entender el papel de Nintendo en la mítica guerra de la generación de 16 bits que mantuvo de forma encarnizada con su gran rival. Esta primera entrega de Mario en la generación de 16 bits marcó la hoja de ruta a seguir para todos los juegos de plataformas que vendrían después (y fueron muchos), dando además una buena demostración de lo que era capaz el cerebro de la bestia de Nintendo. Si Mega Drive tuvo en *Sonic* a su gran estandarte insignia, Nintendo tuvo a *Super Mario World*.



TETRIS

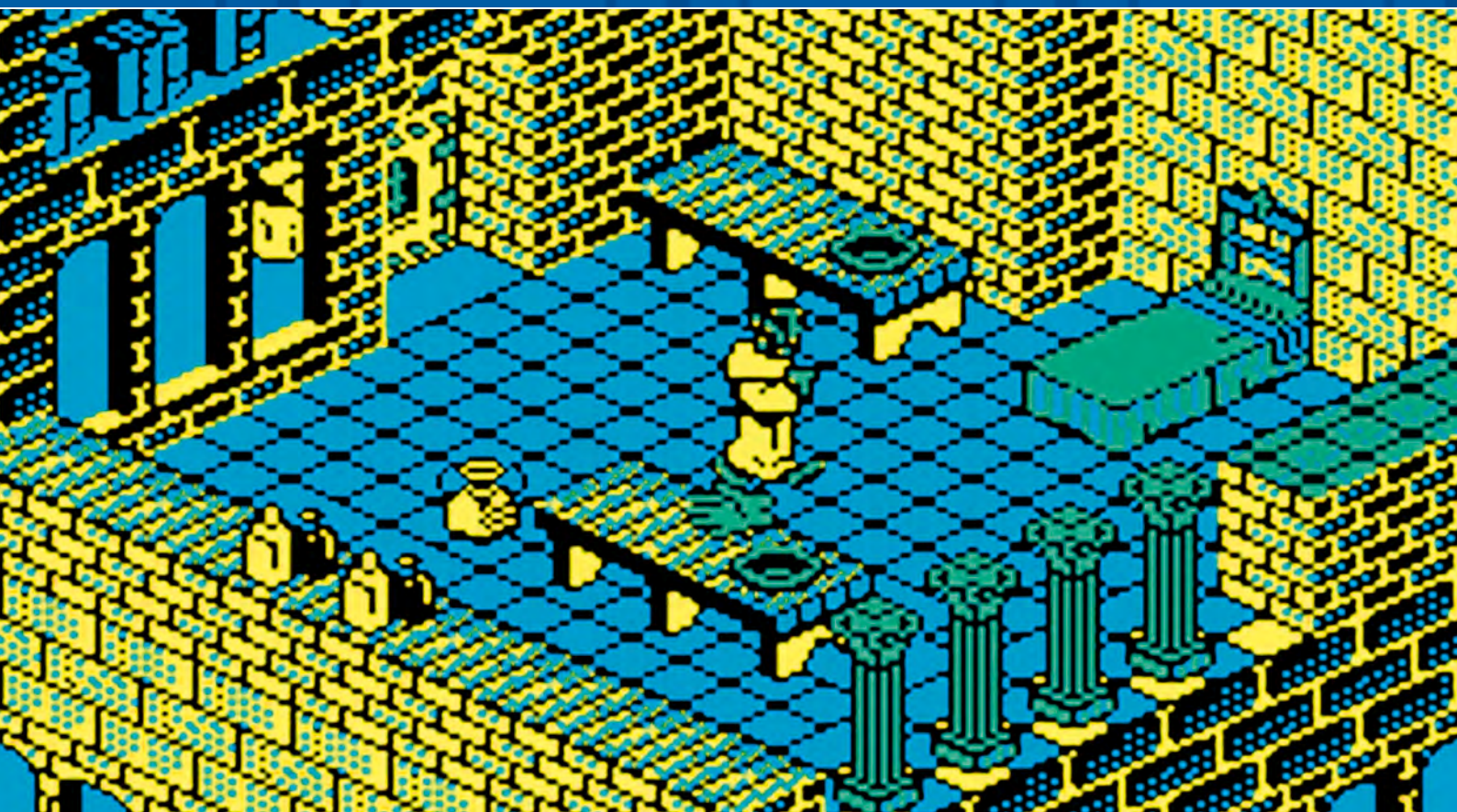
Y por supuesto un mito de la historia de los videojuegos que no podía faltar para rematar nuestro artículo especial Masterpiece es el *Tetris* clásico de las máquinas recreativas. Por supuesto que resulta imposible obviar sus cientos (literalmente) de conversiones y adaptaciones, pero nos centraremos en el arcade clásico que después de todo es el motivo por el que recordamos este gran juego y por el que seguimos hablando de él sin cansarnos. No es bueno, es buenísimo. Realmente juega en otra liga distinta al resto, y es que por primera vez asistimos a la fusión definitiva entre juego clásico y juego casual al que puede acceder literalmente cualquier persona de cualquier edad, condición y habilidad. Jugar al *Tetris*

es más que un hobby toda una experiencia vital, y hasta se estudia en la Facultad de Medicina por sus cualidades terapéuticas. Increíble pero cierto: *Tetris* es capaz de encender las zonas de placer de tu cerebro como si fueran las luces de un árbol de Navidad. Legendario.

Como podéis comprobar, quizá no estén todos los que son, pero desde luego que sí son (obras maestras) todos los que están. Si esta iniciativa tiene éxito y os gusta la idea, no dejéis de escribir o mandar mensajes con vuestras sugerencias para que podamos ampliar la lista. Aquí mandáis vosotros. ¡Larga vida a Masterpiece y a Fanzine Plus!

■ Enrique Segura



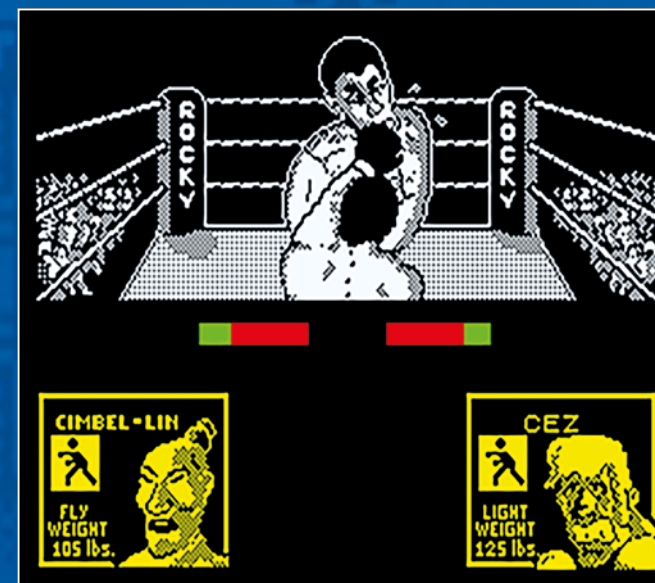


VIDEOJUEGOS DE LOS 80: LICENCIA PARA PLAGIAR

Hubo una época, los años 80, en la que España fue una gran potencia en cuanto a software de entretenimiento. Una época en la que modestas compañías colaban sus videojuegos entre los más vendidos del mundo. Esa época, llamada comúnmente *“La Edad de Oro del Software Español”*, trajo infinidad de logros, aunque algunos de ellos consiguieran serlo casi que de puntillas debido a las fechorías que perpetraban algunos de sus responsables en pos del éxito. Y es que ya durante esos años, la adquisición de una licencia aseguraba buena parte de las ventas. Así pues, no era de extrañar que la mitad de los títulos de las estanterías de los grandes almacenes, para los añorados Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, estuvieran patrocinados por estrellas del deporte, fueran conversiones de máquinas recreativas, o adaptaciones oficiales de películas. Y de esas adaptaciones, o mejor dicho, de las “no adaptaciones”, porque se inspiraron sobremedida en éxitos cinematográficos pero nadie estuvo por la labor de pagar por los derechos, vamos a hablar. Más concretamente, de cinco títulos que se inspiraron de forma indecente en cintas muy taquilleras de la época, pero que debido a su extraordinaria calidad podrían no haberlo hecho, pues fueron juegos que además de ser auténticos superventas, recibieron todos los elogios del mundo.

ROCKY

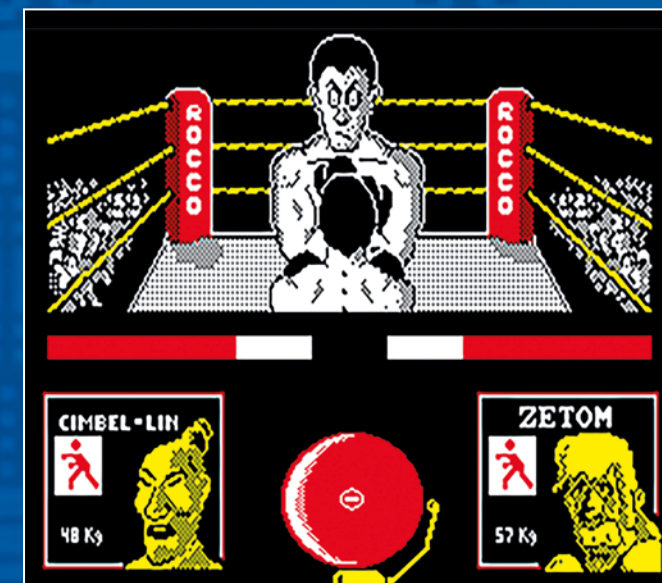
El éxito de *“Rocky”* (John G. Alvidsen, 1976) no solo hizo que la mitad de los jóvenes del planeta quisieran ponerse fuertes, sino que además propició que buena parte de ellos se quisieran pelear entre sí, en un ring o fuera de él. Y las compañías de software no perdieron la oportunidad. Pero no fue hasta 1985 que se publicó un juego de boxeo con el nombre del famoso potro italiano en la portada. Y lo hizo la, a la postre, compañía de videojuegos española más reputada del mundo: **Dynamic**. En ese año la compañía quería hacerse con un nombre en el mercado y ser un referente para los usuarios del popular ZX Spectrum, así que no dudó en casi que solapar los lanzamientos de sus, hasta ese entonces, dos títulos más ambiciosos: *“Abu Simbel Profanation”* (enésima recreación de las aventuras de cierto arqueólogo, también cinematográfico, encarnado por Harrison Ford), y el juego que nos ocupa. El juego en sí no es más que una revisión del éxito arcade de Nintendo *“Punch Out”*, pero con las limitaciones propias de la máquina de Sinclair. La gracia está en que pese a su sencillez resulta terriblemente adictivo, y en que todos los personajes (incluyendo el que maneja el jugador, que es el protagonista de la película) tienen un nivel gráfico sorprendente y están caricaturizados con mucha gracia.



Pese a que el artista que realizó la portada, el genial Alfonso Azpíri, cuidó de que el protagonista no se pareciera en absoluto a Sylvester Stallone, los programadores no dudaron en mostrarlo bien grande en la pantalla de carga. La empresa que distribuyó el programa en el Reino Unido, Gremlin, sí que tuvo ciertos problemas con la ley, y tuvo que retirar toda una partida del mismo hasta sustituir el título de *“Rocky”* por el de *“Rocco”*.

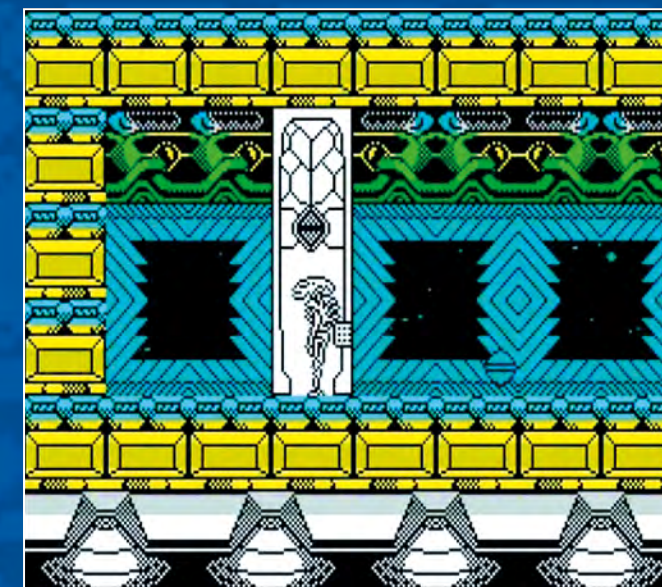
SURVIVOR

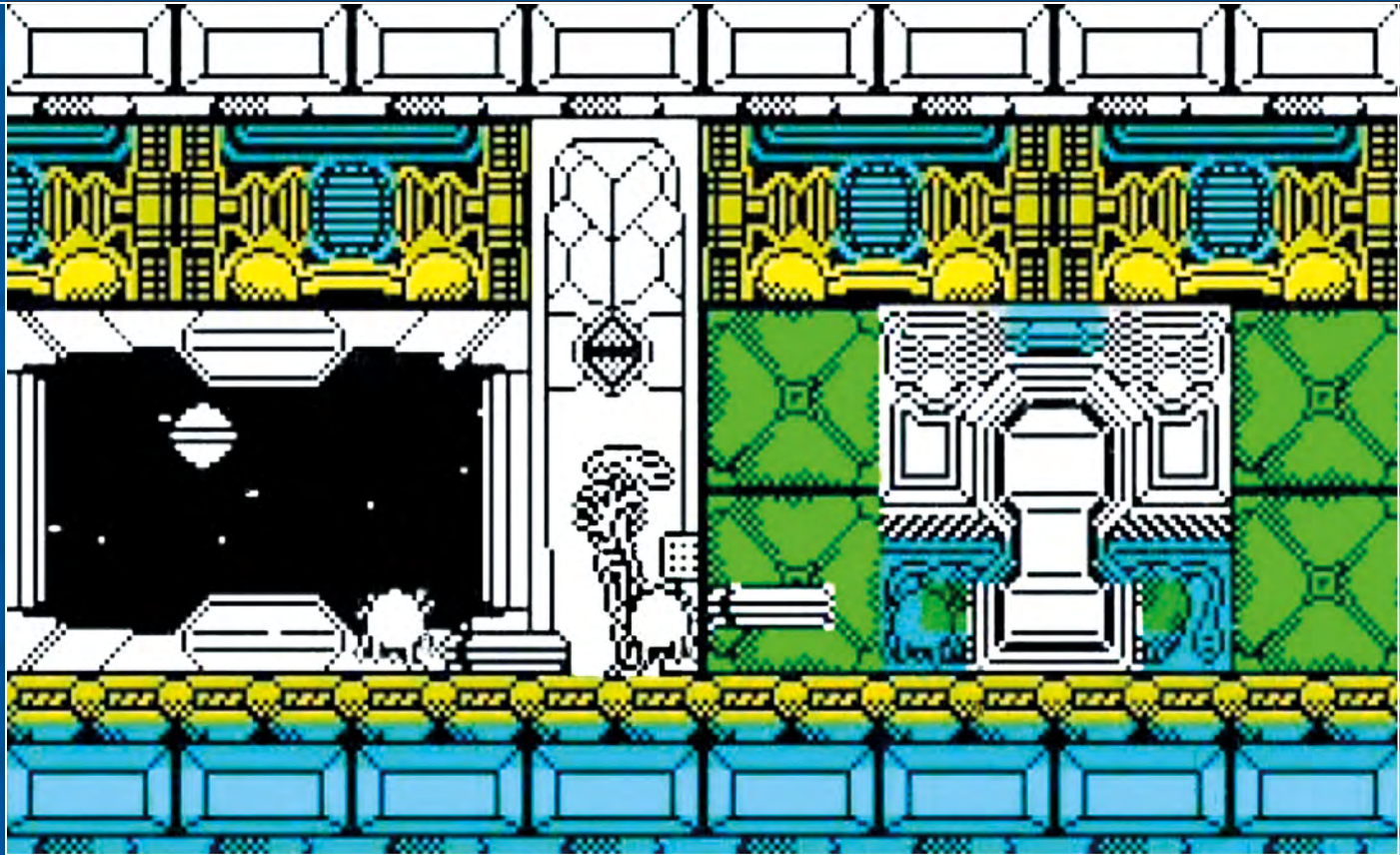
La empresa que siempre fue a la zaga de la todopoderosa Dynamic fue **Topo Soft**, que desde el principio luchó por destacar no solo por la calidad de sus proyectos, sino además por su originalidad. Y muy original es su magnético *“Survivor”*, que nos mete en la piel de “el malo”, es decir, del xenomorfo que liquida a casi toda la tripulación de la Nostromo en la imprescindible película de Ridley Scott *“Alien: El Octavo Pasajero”*, de 1979.



En pleno éxito de la secuela, la versión bélica de James Cameron de 1986, *“Aliens: El Regreso”*, que también tuvo adaptaciones (y muy buenas) al mundo del videojuego, la compañía española creó una original videoaventura en la que tú eras el villano. Aunque tu misión fuera la de intentar seguir con vida en una nave que te era hostil, liquidando a sus insulsos tripulantes e intentando perpetuar tu especie, sin duda lo que más llamaba la atención era que el antagonista eras tú ¡Pero es que tenías razón para serlo! Y es que, al menos en la película así se ve, nadie te pidió subir a esa gigantesca e inhóspita nave.

“Survivor” tuvo una discreta acogida, sin duda debido al tremendo impacto del filme del momento, tan lleno de acción, y es que el programa de Topo se basaba en la primera película, que era de genuino terror. Pero sirvió para cimentar las bases de la compañía y dejar claro a los *gamers* de la época que Topo sabía hacer las cosas muy bien.





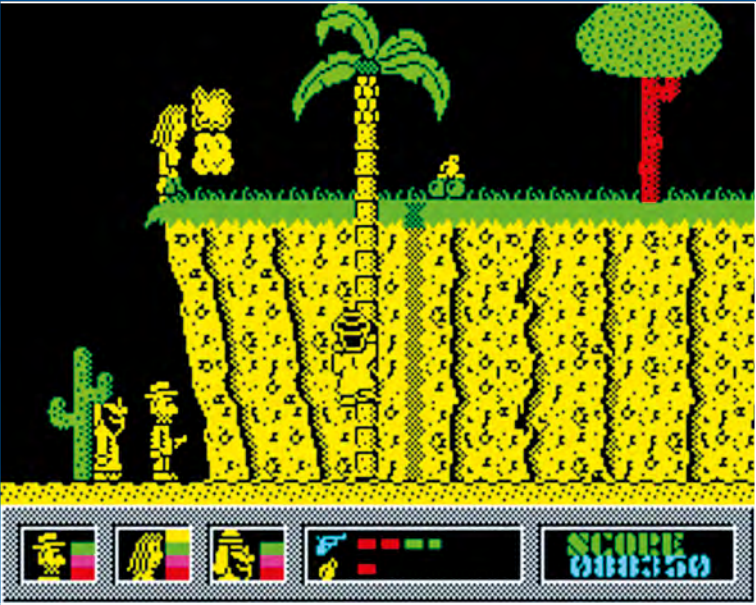
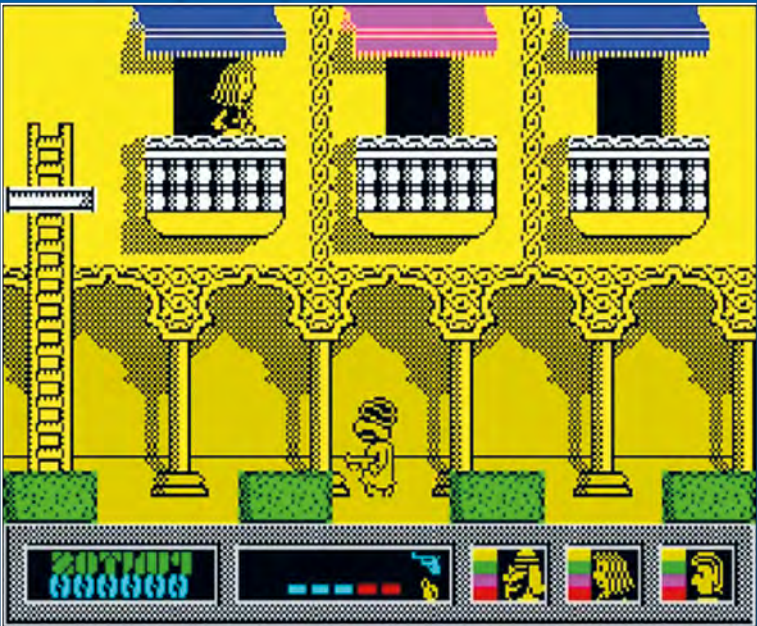
EL MISTERIO DEL NILO

El tremendo éxito de las aventuras de *Indiana Jones* originó un buen número de imitaciones. La gran mayoría, simples entretenimientos muy poco trascendentes, pero algunos títulos sí que se hicieron con el suficiente gusto como para que hayan perdurado en el tiempo. Ese es el caso del filme de 1984, de Robert Zemeckis, *“Tras el Corazón Verde”*, y de su secuela dirigida un año después por Lewis Teague, *“La Joya del Nilo”*.

Pues bien, dos años después, en 1987, la modesta pero talentosa compañía **Made in Spain** cogió prestado todo lo ne-

cesario y más del filme protagonizado por Michael Douglas para lanzar un magnífico juego de plataformas que hizo las delicias de los aficionados de la época.

La empresa que se hizo cargo del juego en el Reino Unido, Firebird, no quiso que le pasara lo que a Gremlin con *“Rocky”*, y no solo cambió el nombre del protagonista, sino que también modificó ligeramente su aspecto. Y todo ello pese a que hubo cierta negociación al respecto entre la compañía de videojuegos y el estudio cinematográfico, que exigió una cifra desmesuradamente alta a los españoles para adaptar la película, además de poner varias y estrafalarias cláusulas para proteger, al parecer, la imagen de la estrella Douglas.



LA ABADÍA DEL CRIMEN

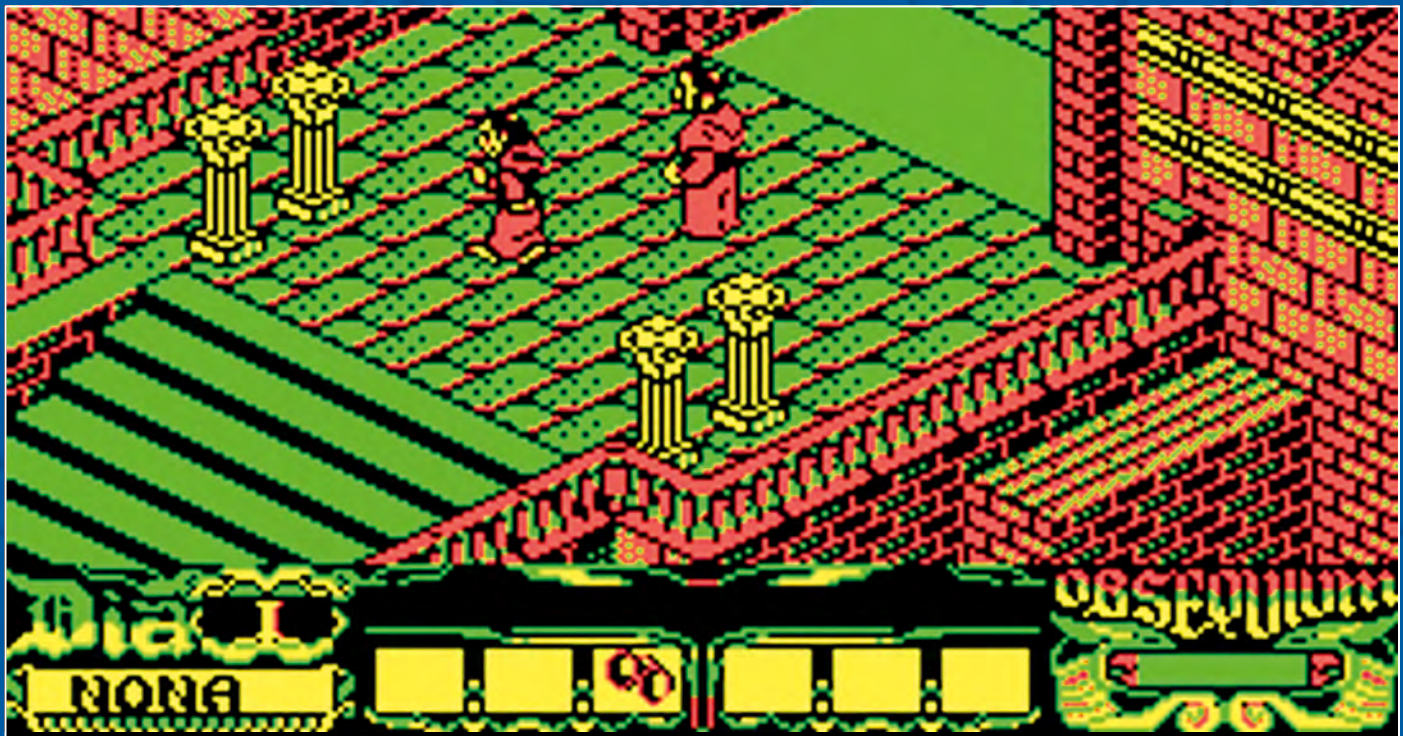
Si los responsables de *“El Misterio del Nilo”* no dudaron en inspirarse sobremedida en un filme de éxito para su magnífico videojuego, sus compañeros (habían colaborado anteriormente en otros proyectos) de **Indescomp**, hicieron lo propio para parir el que está considerado por muchos el mejor videojuego de la historia de España. Tanto es así, que forma parte de la Biblioteca Nacional de España: *“La Abadía del Crimen”*.

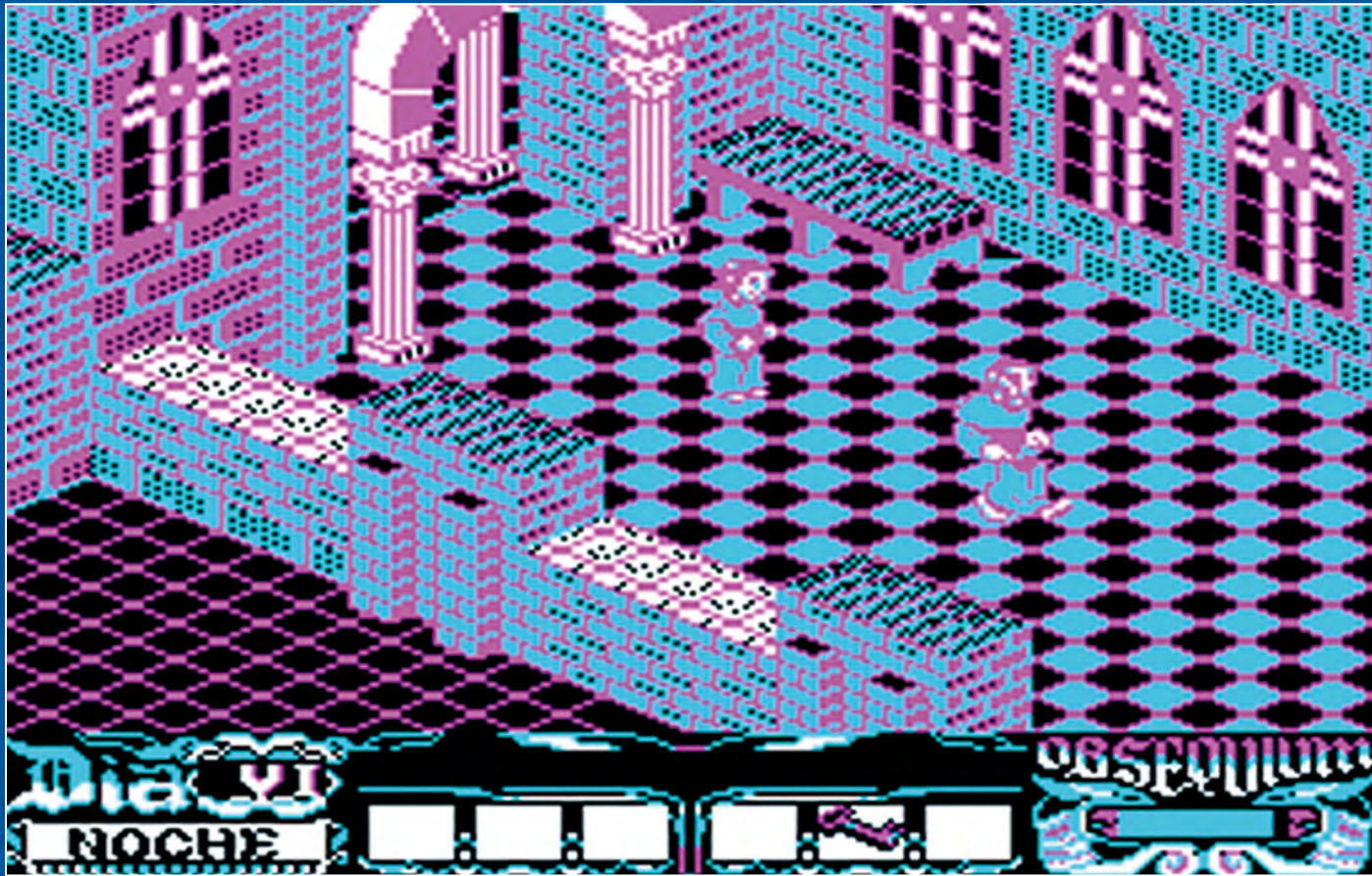
“La Abadía del Crimen” es una sublime recreación de la célebre novela de Umberto Eco *“El Nombre de la Rosa”*, adaptada al cine con mucho acierto por Jean-Jacques Annaud en 1986. El videojuego, en forma de brillante videoaventura que



sigue fielmente la historia del libro, resulta extraordinario a todos los niveles, pues tanto el apartado visual como el gráfico, así como su jugabilidad, son inmejorables. Lo más impactante, y lo que lo convierte en una verdadera obra de arte, es la atmosfera que logró recrear y en la que consiguió sumergir del todo al jugador, en aquel ya lejano 1987. Hoy en día, *“La Abadía del Crimen”* es una auténtica pieza de culto, que estuvo tan adelantada a su tiempo que sigue causando respeto y despertando admiración, considerando a sus autores, Juan Delcán y el tristemente fallecido Paco Menéndez, auténticos genios.

El juego, cuya distribución inicial corrió a cargo de **Opera Soft**, ha tenido un sinnúmero de conversiones y remakes, estando vigente su versión en Java *“La Abadía del Crimen Extensum”*.





SOL NEGRO

Un año después de la publicación del preciosa y ambicioso “La Abadía del Crimen”, Opera Soft quiso repetir el éxito con un juego que se situó a años luz del estilo de éste: “Sol Negro”.

Tomando como punto de partida la fantasía romántica de Richard Donner de 1985, “Lady Halcón”, los programadores de “Sol Negro” crearon un frenético arcade de ciencia-ficción

con doble carga (algo muy habitual en la época), que destacó especialmente por sus gráficos, pues no desmerecían en absoluto con respecto a la poderosa portada que realizó el ilustrador argentino Juan Giménez.

“Sol Negro” supo aprovechar lo mejor del guion de la película en la que se inspiró, y además le añadió una buena dosis de armas futuristas y testosterona, lo cual entusiasmó a los chavales de la época.



ARTISTAS PROGRAMANDO,
LISTILLOS PUBLICANDO

Hubo muchos más videojuegos, tanto patrios como extranjeros, que resultaron ser tan fieles a los guiones de ciertas películas, como ilícitos sus argumentos de cara a no pagar derechos. Pero éstos destacan especialmente no solo por lo descarado de su propuesta, sino también por su irreproachable calidad.

Ojalá, en muchos más ámbitos, se antepusiera el buen hacer al tema de las licencias. Sin duda, los consumidores finales lo disfrutaríamos como disfrutamos en su día de esas maravillas de la programación, que por mucho tiempo que pase, siguen siendo tan inspiradoras como divertidas.

Si quieres ampliar información sobre cine y videojuegos, no dudes en visitar:

El blog VOZ EN OFF CINE:

<https://vozenoffcine.wordpress.com>

La página de Facebook LA EDAD DE ORO DEL
SOFT ESPAÑOL Y RETROINFORMÁTICA:

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100063740900956>

■ J. Tamarit



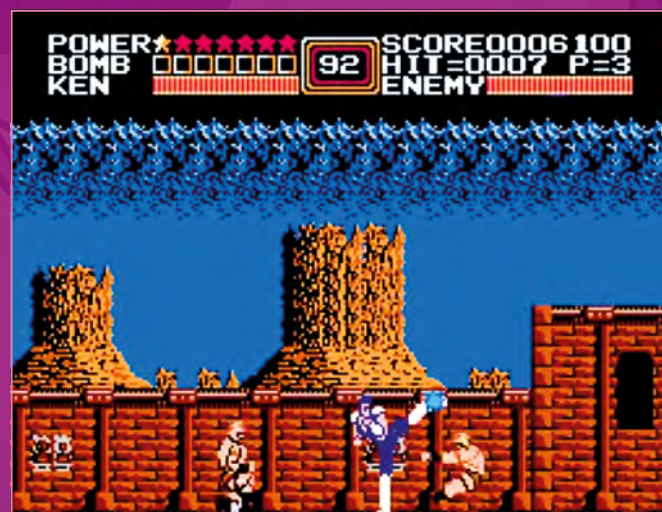


DEL ANIME AL VIDEOJUEGO

CLÁSICOS NIPONES QUE IRRUMPIERON EN LA GAMEZONE

Vinieron directamente desde el país del sol naciente (Japón) hasta el país del sol caliente (España): toda una galería de nuevos héroes, robots gigantes, guerreros y modernos samuráis desembarcaron en España a comienzos de los 90 e irrumpieron con una fuerza descomunal haciéndose un hueco en nuestra cultura popular del que hasta ahora nadie ha logrado desbancarlos. *Goku, Seiya, Oliver Atton (Tsubasa), Kenshiro, Gatsu* y tantos otros personajes míticos llegaron a principios de los 90 abanderando la segunda gran invasión del manga y el anime en nuestro país. No fue la primera vez que España se

rendía ante los grandes personajes llegados del Japón, después de todo *Mazinger Z* y *Heidi* ya se encargaron a finales de la década de los 70 de romper el hielo y abrir camino a todo lo que estaba por venir, pero qué duda cabe de que fue en la década de los 90 cuando el anime y el manga llegaron para quedarse de forma definitiva. Los videojuegos, por supuesto, no han sido ajenos a esta poderosa influencia que lleva décadas invadiendo el mercado. Repasamos hoy diez sagas de anime que nos legaron grandes videojuegos que aquí en **Fanzine Plus** nos encantan, casi tanto como las series y los mangas en que se inspiran...



Empezaremos con el mítico **Mazinger Z**. Hay cosas que nunca pasan de moda, y hay personajes, series, videojuegos y sagas sin las que se nos haría realmente difícil imaginar nuestras vidas, al menos tal y como las concebimos. **Mazinger Z** es, sin duda y de lejos, uno de esos personajes absolutamente inmortales que forman parte de nuestro inconsciente colectivo y de la cultura popular. Tanto es así que toda su mitología e imaginaria están indisolublemente asociadas a nuestra memoria e incluso a nuestra forma de expresarnos (¿quién no ha dicho u oído alguna vez aquello de “¡Puños fuera!”?). Nacido de la desbordante imaginación del autor japonés Go Nagai en 1972, las andanzas de Mazinger se han prolongado durante más de 50 años (ahora que estoy escribiendo esto me doy cuenta de que yo me hago viejo, pero Mazinger no) y de alguna forma u otra nunca ha dejado de estar entre nosotros, ya sea a través de su famosa adaptación a serie de animación de TV, a través del manga y sus múltiples secuelas, las figuras de acción o, como es el caso que hoy nos ocupa, los videojuegos.

Realmente no se puede decir que un personaje con una tradición y un folklore tan rico y abundante como el bueno de **Mazinger** se haya visto refrendado por una gran colección de juegos basados en su licencia, como pueda ser el caso de **Dragonball** o **Naruto**, por citar algunos ejemplos de personajes japoneses célebres de los que también os hablamos en este



mismo artículo. De hecho, dos cosas llaman poderosamente la atención con respecto a los videojuegos inspirados en su mitología: la primera es el escaso número de juegos existentes basados en Mazinger (aún más escasos con el robot de Koji como protagonista), y la segunda la escasa calidad que la gran mayoría de estos títulos atesora. A excepción de dos o tres juegos más o menos notables, la gran mayoría son bastante olvidables, algunos incluso son manifiestamente mediocres, y lo que es peor, a veces ni siquiera salen de Japón y aquí llegan por la puerta de atrás (cuando llegan). Sin embargo, y paradójicamente, el personaje de Mazinger ha sido fuente de inspiración constante y recurrente a lo largo de los años. A veces de forma oficial y otras veces de forma más oficiosa que oficial, como en el caso de un viejo título para ordenadores de 8 bits que apareciera allá por la segunda mitad de los años 80 y que hoy rescatamos del baúl de los recuerdos: **El Poder Oscuro**, del que muchos disfrutamos en nuestro entrañable **ZX Spectrum** con la única excusa de poder jugar con su robot protagonista, que a nadie se le escapaba que estaba algo más que inspirado en Mazinger, pero sin ningún tipo de licencia.

Tenemos que dar un salto hasta principios de los años 90 para volver a ver a nuestro querido Mazinger en un videojuego, concretamente en la saga **Super Robot Wars**, de larga tradición en el país del sol naciente y con incontables secuelas que en muy rara ocasión han visto la luz por estos lares, y es





que sin estar traducidos al inglés (del español ya ni hablamos) se hace muy difícil que nadie pueda disfrutar de sus bondades. A no ser que domines el japonés, lo vas a tener realmente difícil para echarle el guante a los juegos de la saga *Super Robot Wars*. De todas formas en la gran mayoría de los juegos de la saga, Mazinger y los demás robots de Go Nagai tienen un protagonismo compartido y además aparecen con un aspecto *super deformed* (personajes achatados y cabezones, un estilo que goza de gran popularidad entre los jugadores nipones).

Hay que remontarse hasta 1993 para ver un videojuego de Mazinger totalmente protagonizado por nuestro robot favorito y que aprovecha la licencia de forma más o menos efectiva: *Majinga Zetto* (Mazinger Z) para **Super Nintendo** es de lo poquito que se salva de la quema. Un juego sin demasiadas pretensiones, sencillo pero efectivo, directo y divertido. Está todo lo que quieres ver de Mazinger en un videojuego: los puños fuera, el fuego de pecho, el *Jet Scrander* y los brutos mecánicos del Doctor Inferno por aquí y por allá dando guerra



y siendo destrozados por nuestro Mazinger. Es un juego muy recomendable para todo fan de Mazinger Z, y aunque está en japonés no hace falta entenderlo porque es un juego de acción, aunque su factura técnica es bastante pobre: los gráficos son manifiestamente mejorables (algunos son directamente lamentables, para empezar el del mismísimo Mazinger), el desarrollo es extremadamente cansino y repetitivo y la curva de dificultad está mal medida en algunas fases. Con todo resulta enormemente adictivo y divertido, sobre todo para los hambrientos fans del robot de Koji, que estamos muy faltos de material decente y digno.

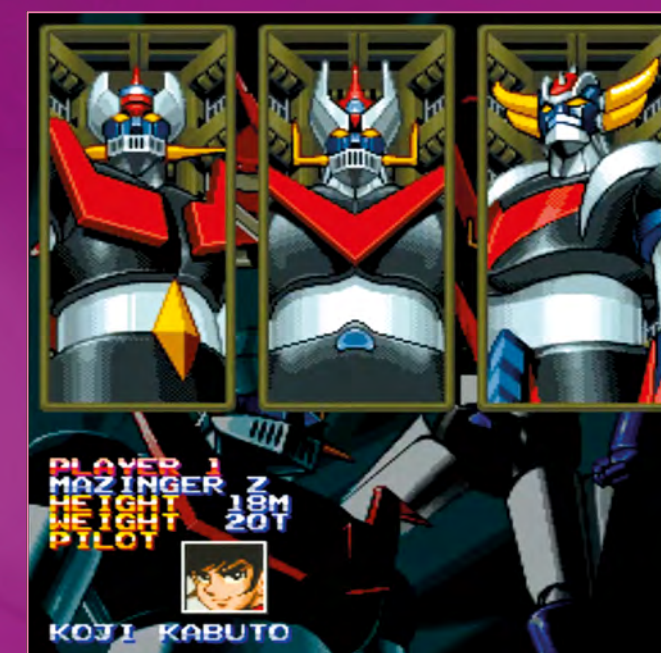
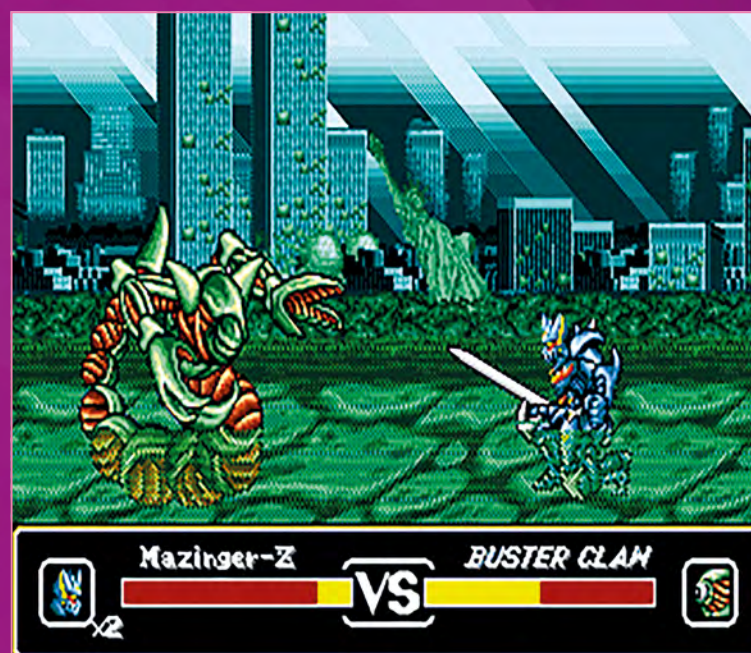
Los que son más de **Mega Drive** tienen una magnífica alternativa exclusiva a su disposición en *Mazinwars*, su particular ración de Mazinger, si bien hay que puntualizar y advertir que en esta ocasión se trata de una adaptación de un manga derivado del personaje original, también del mismo autor, pero no se trata del Mazinger Z al que estamos acostumbrados sino de un Mazinger mucho más espiritual y etéreo que

protagonizó el manga *MazinSaga*, que nunca salió de Japón. De nuevo otra ocasión perdida para disfrutar de un juego protagonizado por Mazinger en toda su gloria: *Mazinwars* era divertido y a ratos incluso brillante, pero su extrema dificultad y el estar basado en un manga menor de Go Nagai perjudicaron bastante el producto final.

Y ahora vamos a rescatar del desván un juego de **Mazinger** que, si bien no es ninguna maravilla ni destaca especialmente por nada, sí que por lo menos nos devuelve al carismático robot de Koji Kabuto en toda su gloria y esplendor. Allá por 1994, Banpresto sacó una máquina recreativa protagonizada por los tres Mazinger creados por su autor original, Go Nagai. Esto es, los tres grandes protagonistas de la trilogía de series de animación de Mazinger (muchos aún desconocen que se trata de una trilogía): **Mazinger Z**, pilotado por Koji Kabuto, **El Gran Mazinger** pilotado por Tetsuya Surugi y **Grendizer** (más conocido por estos lares como **Goldorak**) pilotado por Duke Fleed. El planteamiento del juego es bien sencillo, en realidad



se trata de un *shoot'em up*, un "mata-marcianos" de toda la vida que saca provecho de la jugosa licencia de Mazinger, si bien es cierto que en realidad podría haberse tratado de un *shoot'em up* con los tres cerditos como protagonistas y nadie se daría demasiada cuenta del cambio. Pero por lo menos controlamos a Mazinger, que ya es algo. El ritmo es todo lo frenético que se espera de un *shoot'em up*, con cientos de balas y misiles, explosiones y rayos láser cruzando la pantalla de un lado a otro mientras esquivamos proyectiles y lanzamos nuestros ataques, perfectamente recreados, eso sí, de acuerdo con la mitología de la serie. Si eres fan de Mazinger aquí lo vas a encontrar todo: los brutos mecánicos del **Doctor Inferno** más míticos (no faltan **Garada K-7** y **Doblas M-2**), los puños fuera de Mazinger, el rayo foto atómico y hasta el fuego de pecho. Está todo. Entonces, ¿dónde está el problema?... Bien, realmente no se trata de un problema, es más bien que cuando llevas a Mazinger por bandera y te apoyas en una licencia como esta, las expectativas pueden ser demasiado altas y corres el riesgo de decepcionar. A ver, sí, es un juego muy





divertido y realmente te mete en la piel de Koji Kabuto, sienta de muerte estar a los mandos de un Mazinger que vuela y tira los puños y todo eso, pero el problema es que al ser un *shoot'em up* la diversión dura más bien poco. Es cierto que se trata de un mal endémico de todo mata-marcianos que se precie, dificultad endiablada y duración muy corta, algunos dirían que cortísima, de hecho. Y es que lo bueno dura poco, muy pocas fases, enemigos de final de pantalla más o menos persistentes y poco más.

Igual es porque uno es muy fan de Mazinger, o igual es porque sigo pensando que con esta licencia (que no debe ser barata precisamente) se podría haber hecho un juego más ambicioso, pero lo cierto es que te acaba dejando cierto regusto agri dulce. No faltarán los que argumenten aquello de que "lo bueno, si breve, dos veces bueno", pero confieso que padezco una desmedida e incurable devoción por el robot de Koji Kabuto, y todo esto no llega a saciar mi hambre de Mazinger. Si no has tenido ocasión de jugarlo no deberías dejarlo



pasar, pero si quieres algo más, píllate la última película de Mazinger que se estrenó hace ya algunos años: *Mazinger Infinity*, o bien rescata la serie original del trastero, descubrirás que sigue siendo igual de buena o más. Ahí sí que tienes energía foto atómica para rato.

Me temo que en vista de lo visto y hasta que la cosa no cambie (y no tiene pinta de cambiar), todavía pasará mucho tiempo hasta que veamos un juego en condiciones que explote todo lo que un grandísimo personaje como Mazinger Z puede dar de sí. Por el momento, habrá que conformarse con lo que hay (que no es mucho) y reconfortarse pensando que pese a que nos encanta lo retro y vivimos de la nostalgia, lo mejor (como en la vida misma), está siempre por llegar.

Berserk es con diferencia uno de los mejores y más contundentes mangas para adultos de todos los que han aterrizado por estos lares en tiempos más o menos recientes. En Japón lleva ya varias décadas y es todo un clasicazo de los



noventa. Resume a la perfección el espíritu oscuro y decadente de aquella época, y tiene ciertos toques post apocalípticos (que también la asemejan a *El Puño De la Estrella del Norte*) mezclados con un imponente dibujo de estilo barroco y preciosista (algunas páginas parecen auténticas pinturas medievales) que hacen de su lectura todo un placer estético. El guerrero vagabundo Gatsu se abre camino por un mundo hostil sembrado de personajes viles y tiranos de todo tipo, a los que no dudará en cortar en dos (literalmente) con su espada gigante y sus excelentes habilidades en el combate. Mucho gore, sangre, tripas y casquería a mogollón que harán las delicias de los aficionados a las emociones fuertes. En los videojuegos, extrañamente *Berserk* no se ha prodigado demasiado, más bien en muy contadas ocasiones, pero sí que



nos dejó para el recuerdo una joya oculta de las muchas que esconde Dreamcast: *Sword of the Berserk: Guts' Rage*, un auténtico juego totalmente fiel al manga y lleno de acción, gore y combates con jefes finales monstruosos y aberrantes. En PS2 y PS3 hubo algunos más, pero éste nos encanta, es corto, intenso y muy adictivo.

Todas las alabanzas que se me ocurren para describir la épica del fútbol que nos trajo *Captain Tsubasa (Oliver y Benji, Campeones)* en su primera emisión en España a través de Tele 5 allá por los primeros años de los noventa) se quedan cortas para hacerle justicia. Un manga que continúa publicándose más de cuatro décadas después de su inicio en Japón (aunque recientemente han anunciado que muy pronto concluirá por fin)





nos da qué pensar bastante acerca de su impacto en la sociedad. Si a esto le añadimos que varios jugadores de fútbol profesionales de la vida real decidieron hacerse futbolistas animados por la serie de anime original, nos daremos cuenta de que estamos ante todo un legado cultural cuya sombra es muy, muy alargada. Todos conocen las aventuras del joven portento del balón Tsubasa Ohzora (Oliver Atton) y cómo fue creciendo hasta hacerse profesional, ganando todos los campeonatos escolares y juveniles por el camino, y todos sabemos perfectamente que la mejor etapa tanto del manga como del anime es la parte que cubre sus andanzas con la selección nacional de Japón, junto a sus míticos compañeros entre los que destaca de forma muy clara uno de los mejores personajes secundarios que nos ha regalado el mundo del manga: Kojiro Hyuga (Mark Lenders). Tenemos literalmente decenas de juegos de *Captain Tsubasa* para todas las consolas. Muy posiblemente el mejor de todos ellos, el reciente *Rise of New Champions* para Switch y PS4. Entre los clásicos, debes probar el *Captain Tsubasa* para PlayStation 2 de 2006. Todo el

universo de *Oliver y Benji* está aquí perfectamente recreado, con todos sus personajes y sus tiros y técnicas más emblemáticos. El juego es una rara mezcla de RPG por turnos y juego de fútbol, en el que para progresar en el modo historia es clave el gestionar tus jugadas en el momento oportuno y pensar bien cómo y dónde soltar tus ataques especiales. No es apto para los que no sean fans de Tsubasa, eso sí. Y por supuesto, al estar en japonés te costará un poco hacerte con su control y su sistema de juego. Pero si te gusta el fútbol, te gustará esto... ¿Quién no ha intentado alguna vez hacer la *Catapulta Infernal* en el recreo...? Pues eso. Y retrocediendo en el tiempo unos años más aún, habría que recordar que la primera PlayStation tenía literalmente cientos de joyas en su catálogo, muchas de ellas tristemente nunca abandonaron tierras japonesas. Los fans de *Oliver y Benji* hubieran dado un riñón y parte del otro por poder hacerse en aquellos días con *Captain Tsubasa J Get in the Tomorrow*, una adaptación del anime del mismo título que se centraba en revisar desde una perspectiva actual las viejas aventuras de estos queri-



dos personajes y en la que está considerada como la parte más conseguida y emocionante de la serie: los emocionantes partidos de Oliver, Mark Lenders y el resto de personajes con la selección nacional juvenil de Japón frente a los grandes combinados nacionales del mundo entero. Gráficamente parecía más propio de una Super Nintendo, pero lo cierto es que una vez que le pillabas el tranquilo a su peculiar sistema de juego era un verdadero pique y una gozada. Las animaciones de video ayudaban a dar espectáculo.

Dragonball (en todas sus encarnaciones, secuelas y manifestaciones) es con toda probabilidad el manga más famoso de la historia en Occidente, y aunque su última y más reciente secuela (*Dragonball Super*) es manifestamente mejorable, no cabe duda de que la galería de personajes absolutamente geniales que nos ha legado con el paso de las décadas es casi inagotable. Con el carismático Goku siempre a la cabeza, la historia de *Dragonball* podría muy bien ser la de *Superman* si nos fijamos con detalle en las analogías existentes y algo

más que sutiles: un extraterrestre superviviente de su raza de guerreros llega a la Tierra y es adoptado por los locales, entre los que se acomoda y crece desarrollando sus increíbles poderes que se van manifestando conforme va llegando a la edad adulta. Nada nuevo bajo el horizonte, como vemos. Por cierto, no os perdáis el enfrentamiento épico entre estos dos personajes que os hemos preparado para este mismo número de Fanzine Plus...

Sin embargo la grandeza (o una de ellas) de *Dragonball* reside desde siempre en la caracterización de sus geniales personajes, más que en su originalidad o sus situaciones. En este gran primer arco argumental de la serie *Dragonball* con Goku siendo aún un niño inocente como protagonista absoluto, tenemos varios juegos interesantes que llevamos a la boca, uno para NES (el primero de todos), otro para la Nintendo DS (*Origins*) y su secuela para la Wii (*Revenge of King Piccolo*), tres pequeñas maravillas que nos devuelven a nuestra infancia y adolescencia allá por los comienzos de los 90.





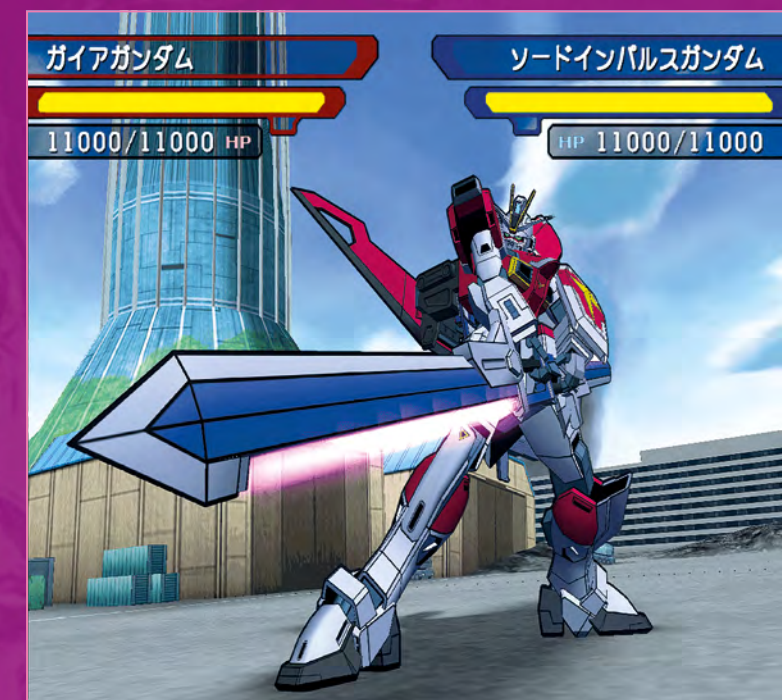
Akira Toriyama, su autor original, consciente de que tras muchos años su público iba creciendo a la par que sus personajes en el manga, da un salto hacia el futuro y desarrolla el arco central de la saga, el más largo y recordado y muy posiblemente la parte de un manga o una serie de animación que más adaptaciones ha tenido al videojuego: **Dragonball Z**, su particular homenaje al género de los súper héroes. Si en **Dragonball** el protagonista absoluto era el pequeño Goku, en **Dragonball Z** vemos cómo el protagonismo va recayendo de manera sucesiva en sus geniales personajes secundarios (Piccolo, Vegeta, Trunks y de manera muy especial, Son Gohan, el hijo de Goku), desarrollando una trama y un estilo que no para de evolucionar de forma constante, tornando las curvas en líneas cada vez más rectas en cuanto al apartado estético y gráfico y dándole cada vez un tono mucho más adulto y más serio a la franquicia. Hay, literalmente, casi 100 juegos (quizá más, en serio) inspirados en **Dragonball Z** para todas las consolas habidas y por haber, pero por citar tan solo unos pocos y por evidentes cuestiones de espacio nos quedaremos con los

de la saga **Budokai Tenkaichi** para PlayStation 2 y volviendo atrás en el tiempo y rescatando varios cartuchos clásicos del trastero, a nivel personal y por lo que supusieron para mí en su momento, me quedaría con los dos primeros **Dragonball Z Super Butoden** para la Super Nintendo. Lejos de decaer o de ver cómo se apaga su luz, **Dragonball Z** sigue siendo fuente de inspiración constante para toda suerte de juegos para las consolas de nueva generación, el más impactante y atractivo desde el punto de vista jugable y visual pueda ser quizá el **Dragonball Z Fighters** para Switch y PS4, aunque como vemos, para gustos los colores. Lo raro realmente es dar con un juego inspirado en este manga legendario que no esté a la altura, todos tienen sus alicientes. Hay donde elegir...

Uno de mis mangas favoritos, no solo por su espectacular dibujo y nivel de violencia gratuita y descerebrada (de vez en cuando es terapéutica y hasta necesaria), sino también por su ambientación en un futuro post-apocalíptico al más puro estilo **Mad Max** (no son pocas las similitudes de esta serie con



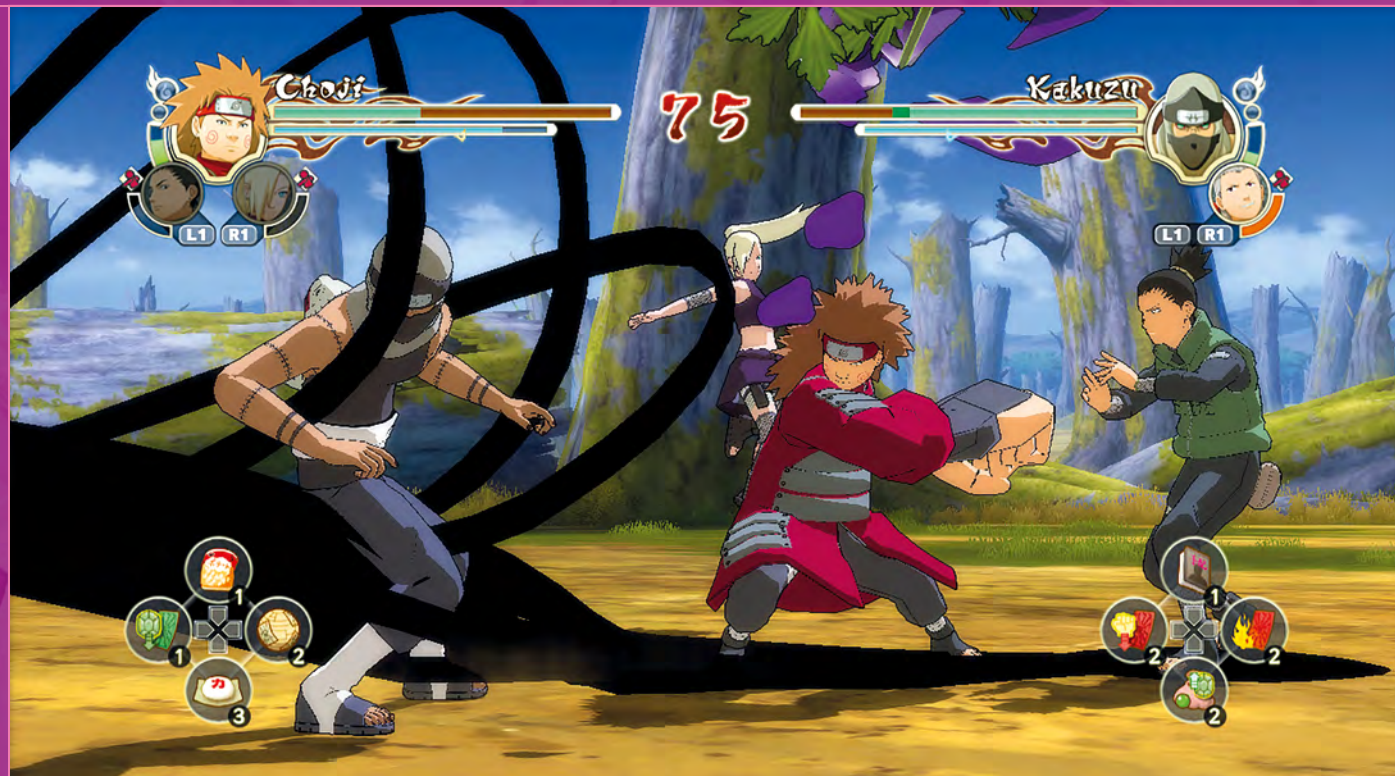
la franquicia fílmica) en el que nuestro protagonista, **Kenshiro**, lucha a diario por sobrevivir en un mundo desolado y por redimirse recuperando a su amada Julia. Para derrotar a sus numerosos enemigos nuestro amigo Ken deberá hacer uso de un peculiar estilo de artes marciales conocido como **El Puño de La Estrella del Norte** y que ha llegado a dominar con el paso de los años, consistente en presionar una serie de puntos débiles en el cuerpo del enemigo que le hacen saltar en pedazos, literalmente. El manga es una auténtica delicia, como ya he señalado, pero lo curioso es que no fue hasta bien entrada la década de los 90 y a raíz del estreno de su espectacular película de animación (de la de imagen real mejor no hablamos) cuando nos dimos cuenta de que nos habían dado gato por liebre tan solo unos años antes y de que ya nos colaron dos juegos de **Hokuto No Ken** (título del manga en Japón), primero para la Master System (**Black Belt**) y luego para Mega Drive (**Last Battle**), dos pequeñas joyas que desde aquí reivindicamos en caso de que nunca los hayas jugado: la esencia del manga (aunque escondida bajo una capa de chapa y pintura) ya estaba ahí.



Contrariamente a lo que mucha gente cree, el verdadero rey de los robots en Japón no es Mazinger, sino (de lejos) el popular **Gundam** y su armada de robots soldados. Aunque la trama difiere notablemente de una serie a otra (tiene incontables secuelas, spin-offs, remakes y precuelas) el hilo conductor siempre es el mismo: para combatir a las legiones invasoras alienígenas, los ejércitos de la Tierra en el futuro recurren a sus "trajes de combate", gigantescas armaduras robóticas que mantienen a raya al enemigo. Fuera de Japón, sin embargo, **Gundam** no ha tenido demasiada suerte, ni con sus mangas ni con sus series de animación, algo que curiosamente sí que ha sucedido con sus numerosas incursiones dentro del terreno de los videojuegos. PlayStation 2 se lleva la palma, aunque muchos de ellos no llegaron a salir de Japón. Una lástima.

Naruto llegó justo a tiempo para despedir la década de los 90 y sirve además como puente entre décadas, porque abanderó una nueva generación de series de mangas con un nuevo estilo y nuevas tramas quizá más acordes con los tiempos





que corren. Su primera aparición se remonta a 1999, y su publicación a lo largo de 78 tomos recopilatorios se extendió hasta 2014. Por el camino ha ido dejando un verdadero reguero de juegos inspirados en la serie y en sus distintos arcos argumentales. La premisa argumental (tampoco es que se necesite de una compleja trama, teniendo en cuenta de qué va la serie) es siempre similar: Naruto es un aprendiz en una escuela de ninjas y su deseo más ferviente es el de llegar a ser el guerrero más poderoso de su poblado (¿os suena de algo?...Efectivamente, no es nada original). En su travesía y largo proceso de aprendizaje se las verá con amigos y enemigos de lo más variopinto, constituyendo una vez más el punto fuerte de la serie la construcción de los personajes y cómo se relacionan entre ellos. Desde el 2000 en adelante no hay prácticamente ninguna consola que no cuente con uno (o más) juegos basados en Naruto, llegando a encontrar una auténtica saturación de títulos en el tramo que va desde la PlayStation 2 hasta la PlayStation 4: juegos de lucha con complicados combos que contentarán a los fans de Naruto.

Otra serie de anime basada en un manga que pegó muy fuerte en los noventa fue *Ranma 1/2*, seguro que recordáis su historia: Ranma Saotome, un joven estudiante de artes marciales cae por accidente en un arroyo de aguas místicas que le transforman en una chica cada vez que se moja con agua fría. El agua caliente le devuelve a su estado normal, pero por el camino le esperan mil y una situaciones grotescas y disparatadas, acompañado por personajes como Ryoga (que va de serio pero es un patán) y tantos otros secundarios de lujo, en lo que podría muy bien ser una *sit-com* nipona que se adelantó a su tiempo al plantar las bases de lo que tantas veces después hemos visto en teleseries norteamericanas de imagen real.

Una comedia como *Ranma 1/2* se antoja difícil de adaptar al videojuego, pero sin embargo son muchas las veces que se ha dejado caer por el terreno del entretenimiento electrónico: tienes juegos de *Ranma 1/2* para la Super Nintendo, la PlayStation y otras más, y aunque tuvo su época de máximo



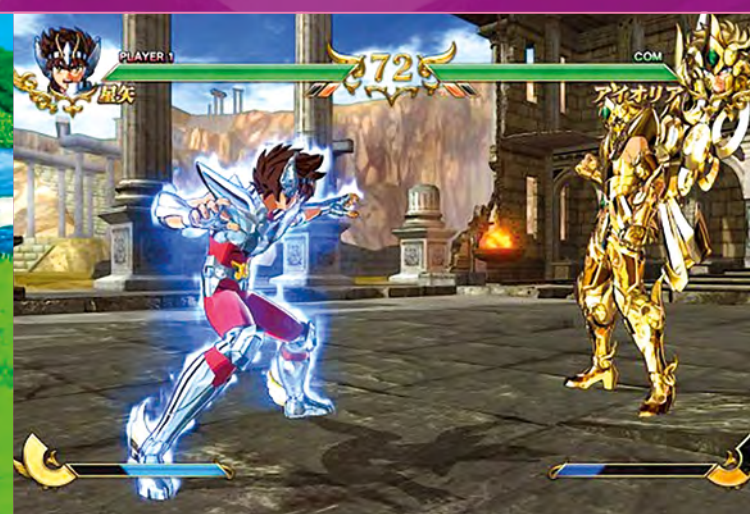
esplendor durante la primera mitad de los 90, seguimos recordándola con nostalgia y con cariño porque nos hizo reír durante nuestra adolescencia, y eso no está pagado con dinero. Todos sus juegos son de lucha, como parece que está mandado en todo buen juego basado en un manga de acción que se precie, incluida la comedia.

Y otro gran clásico sin cuya presencia en estas páginas este capítulo no podría estar completo es *Saint Seiya, Los Caballeros del Zodiaco*. Espectacular serie que nos abrió las puertas a un nuevo mundo de violencia y espectacularidad a principios de los noventa. TVE comenzó a emitirla y tras su cancelación (algunos la consideraron demasiado violenta para ser una serie destinada a un público mayoritariamente infantil) pasó a ser rescatada años después por Tele 5, que por fin la emitió (casi) entera. Guerreros dotados de las peculiaridades y características del signo zodiacal que les inspira y les ampara, espectaculares ataques especiales y una lucha constante por ser mejores y "subir de nivel", algo constante

en casi todas las series de anime de las que hablamos en este mismo reportaje. Si quieres echarle el guante a algunos de los muchos juegos que se han hecho sobre *Los Caballeros Del Zodiaco* no tienes más que empezar por los dos que salieron para PlayStation 2 y seguir con los de PS3 y PS4: lo único que van cambiando son los gráficos, cada vez más parecidos a un episodio de la serie de TV, el desarrollo es siempre igual. Combates a muerte y combos espectaculares.

En cualquier caso, habría que decir que la lista completa de series de anime y de mangas que cuentan con excelentes adaptaciones al videojuego en su haber daría para una revista entera, o quizá incluso para un libro completo (quizá algún día lo hagamos), pero no cabe duda de que lo que os hemos ofrecido en este completo reportaje constituye al menos un succulento menú que seguro que os dará buenas ideas para saciar vuestro apetito durante un buen tiempo...

■ Redacción Fanzine Plus





UNA “PESADILLA” PARA LOS NIÑOS Y PARA LOS MAYORES

KISS PSYCHO CIRCUS para Dreamcast debió ser una broma. Quiero pensar que se trataba de una broma, o de una beta inacabada, o del resultado de una intoxicación por ingesta severa de estupefacientes y otras drogas alucinógenas por parte del equipo de programadores que parieron esta absoluta aberración, porque de lo contrario no me explico cómo algo tan malo pudo salir al mercado y, lo que es peor, cómo pudo un grupo musical con cierta reputación y trayectoria profesional como los **Kiss** ceder su nombre y su imagen para un juego así de vomitivo.

Desde el diseño de los enemigos, pasando por la desastrosa (falta de) inteligencia artificial de los mismos, los es-

cenarios absolutamente vacíos y planos, el nulo argumento (todo se reduce a matar, matar y matar sin ton ni son, ni video explicativo ni guión alguno), la caótica jugabilidad, o la desacertada e imposible dificultad del juego, todo conduce a hundir un producto que se llevó palos de todo tipo en su día y que con el paso de los años no ha hecho más que empeorar. No es nada raro, es complicado encontrar un juego peor para Dreamcast. Incluso otras basuras infumables que también serían dignas de figurar en el museo de los horrores de Dreamcast o de cualquier otra consola podrían salvarse del hundimiento si estuvieras en una isla desierta y lo único que tuvieras para entretenerte fueran esos juegos. Con **Kiss Psycho Circus** no ocurre esto. Aguantarás un par de horas como



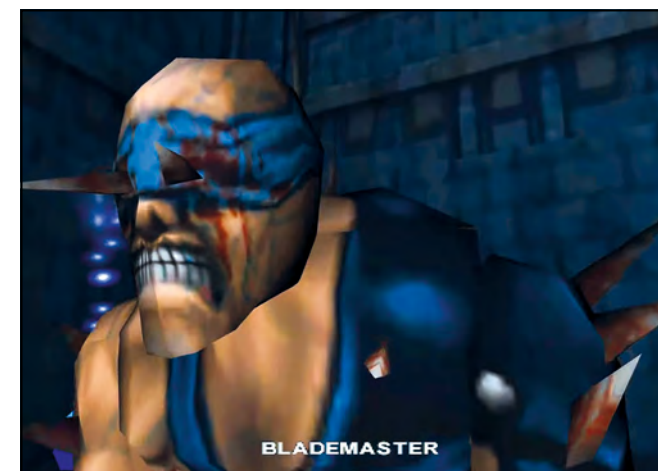
mucho antes de abrir la tapa de tu Dreamcast, sacar el disco y depositarlo en una papelera lleno de rabia, frustración y aburrimiento.

Como anécdota curiosa sobre esta basura inmundicia os contaré que si metáis el GD-Rom original de Dreamcast en un equipo de música o un reproductor de CDs de audio, podíais escuchar varios temas de **Kiss** que pueden oírse de fondo durante el juego. Esto ya te da a entender que los responsables de semejante tortura de juego nos estaban pidiendo perdón de manera indirecta, ya que en el fondo reconocían de esta forma que el juego era tan penoso que por lo menos, ya que habíamos pagado por semejante estafa, nos ofrecían una pequeña selección de “*greatest hits*” del grupo para escucharlo en la radio del coche, por poner algo. Por cierto, desconozco si este “truco” también funciona con la versión pirata del juego, porque seamos sinceros, Dreamcast tenía cientos de juegos mejores y más interesantes para piratear. El comic en el que está basado este juego demente y totalmente olvidable era más o menos entretenido, tampoco es que tuviera mucho

sentido pero por lo menos se dejaba leer. En el caso del juego no le puedes perdonar absolutamente nada, y menos aún que desaproveche las capacidades de una grandísima consola de 128 bits como lo es Dreamcast.

Siendo muy generoso y permisivo, e intentando perdonar lo imperdonable, quizá se podría salvar el diseño de un par de niveles, pero es que ahora viene lo peor de todo: en un alarde de imbecilidad, incoherencia y fallos garrafales de planificación, el juego tiene un mapeado demencial en el que es facilísimo perderse, por lo que muy a menudo acabarás por ahí pegando tiros como un loco sin norte alguno y sin saber qué hacer o a dónde ir. Lamentable.

Los fans de **Kiss**, los aficionados a los *shooters* de vista subjetiva (tan maltratados en Dreamcast) y los jugadores en general se merecían algo infinitamente mejor. Una demostración del ridículo que hasta una gran consola puede hacer cuando no se sabe sacarle provecho y se programa mal desaprovechando sus cualidades técnicas.





PSEUDO LUCHADORES DE WRESTLING EN TU BOLSILLO

El primer paso es admitirlo. La nostalgia a veces nos hace ver las cosas de manera distorsionada. Antiguamente también había mucha basura, pero lo malo no era eso, lo malo es que tú también lo sabes y además te da igual. Hoy vamos a centrarnos en recordar un cartucho de nuestra querida Game Boy que en su día llegó a estar considerado como un auténtico “vende consolas” (es decir, uno de esos juegos que por sí solo ya justificaría la compra de una consola), y que sin embargo, bajo la perspectiva que nos da el paso del tiempo, hoy vemos claramente que nunca fue tan bueno y que tenía muchos aspectos manifiestamente mejorables. Eso por ser amables.

Señores y señoras, pasen y vean, bienvenidos todos al sensacional espectáculo (¿deporte? según algunos) de la Lucha Libre Americana, el Wrestling aquí conocido y apreciado como el “*Pressing Catch*”.

WWF SUPERSTARS era en su origen una máquina recreativa (bastante entrañable pero igualmente mediocre, no nos engañemos) que sacó tajada en su día de la tremenda popularidad de la que gozaba por aquellos tiempos el *Pressing Catch* en España, pero su adaptación a la portátil de Nintendo es lo que nos ha hecho bucear en el océano de

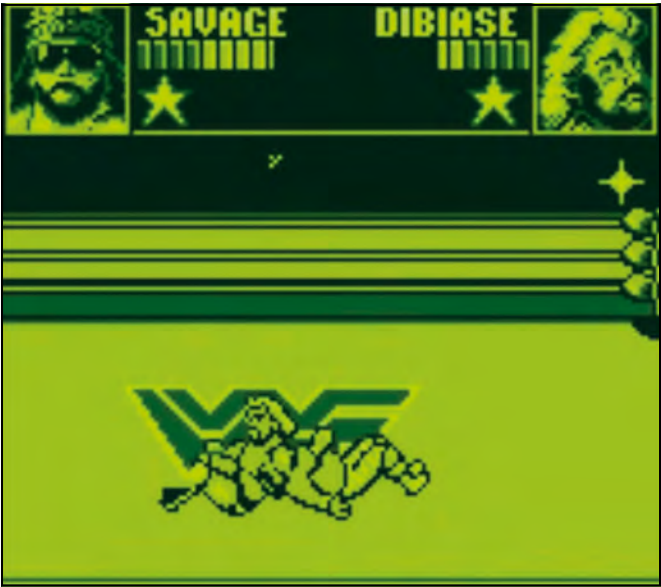


la mediocridad en busca de otra víctima más para esta sección. Quizá lo primero que flojeaba en este cartucho era su reducido plantel de estrellas, y es que con cinco (sí, habéis leído bien, solamente cinco) luchadores para elegir, la cosa no tenía mucha complicación: me pillo a uno y le parto la cara a los cuatro restantes, uno por uno y así hasta el final. Y ya. No hay más. Stop. Game Over. No sigas. Una auténtica decepción acrecentada por un sistema de combate más simple que el mecanismo de un botijo: dos botones, patada y puñetazo respectivamente. Y ya. No hay más. Stop. Bueno, sí, también podías correr por el cuadrilátero y encadenar la carrera con un golpe especial que restaba más energía al adversario que los repetitivos y aburridos puñetazos-patadas de siempre. Cuando veías que la barra de energía del rival ya estaba lo suficientemente machacada, era el turno de echarle encima y hacer la cuenta de tres, que sin demasiado esfuerzo solías cumplir al segundo o tercer intento. También podías echar fuera del ring a tu adversario, pero esto no añadía nada nuevo al juego, ni siquiera era divertido. Entonces, os estaréis preguntando, ¿por qué vendió tanto y por qué lo



recordamos con cariño?...Bueno, posiblemente porque los motivos de la nostalgia no obedecen a la lógica, y porque, qué demonios, a ti cuando eras un chaval te daba igual que el juego fuera un bodrio, simplemente tenías a **Hulk Hogan** y al **Ultimo Guerrero** (curiosa traducción paleta-hibérica de “*Ultimate Warrior*”, dicho sea de paso) ahí dentro dándose palos, y además podías pegarle una paliza al odioso **Mr. Perfect** (descanse en paz, Curt Henning) y hacerle tragar su cinturón al **Hombre del Millón de Dólares**, otro villano de tres al cuarto al que a todos nos encantaba odiar. Historias del ayer, anécdotas y vivencias de la Zona Crepuscular que de ninguna forma pueden explicar de manera racional por qué algo tan malo nos gustaba tanto. Y lo que es aún peor, por qué aún a sabiendas de que era y sigue siendo una basura daríamos lo que fuera por volver a sentir la emoción de aquellas primeras partidas con este **WWF SUPERSTARS**.

Yo, por lo pronto, empiezo a sentir hambre....Va a ser que me voy a bajar al trastero a desempolvar mi Game Boy y echarme una partidita a este pedazo de basura maravillosa...





RECREATIVAS RETROAL

DANDO FORMA A TUS SUEÑOS DESDE 2015

Amantes de las máquinas recreativas, enhorabuena porque este es vuestro artículo favorito de este número. **Fanzine Plus** se enorgullece de prestar sus páginas este mes para presentar un publlirreportaje sobre **Arcades RetroAl**, la empresa alicantina que lleva esforzándose desde 2015 por hacer realidad los sueños más locos de los fans del arcade. A continuación os contamos, fase tras fase, la historia de la fundación y la evolución de un negocio al que todos queremos ya un poco más. Su dueño y fundador, **Pedro Casas Barreda**, nos lo cuenta todo en persona... Os dejo con su historia...

LA SEMILLA (OCTUBRE 2015)

Todo empezó allá por octubre de 2015, estando en la terraza de la casa a la que nos acabábamos de mudar. Escucho una musiquita que conocía muy bien, era la melodía de **STREET FIGHTER 2**. Resulta que mi vecino de al lado tenía una máquina en su terraza, y estaba probándola. Ni corto ni perezoso, empiezo a hablar con él y me intereso por cómo estaba hecha. Rápidamente me doy cuenta de que no era tan "difícil", total sólo era un PC y cuatro maderas (risas)...

Habiéndome dedicado a la informática durante unos años, la parte de los juegos la vi fácil. Las maderas... bueno, hay muchos manuales en internet.

Así que empiezo a buscar info por internet, en foros, grupos, etc, etc, y consigo el permiso pertinente de la parienta para utilizar la terraza como taller. Así fue como construí mi primer arcade, con un diseño inspirado en las VEWLIX (pero a lo barato) conseguí tener mi propia arcade personalizada de **STAR WARS**.

FASE 01 (2016)

Con todos los trámites realizados ante la parienta, continuo con el permiso de construir en la terraza, donde realizo 3 arcades más. Una de **King of Dragons**, otra de **Ghouls 'n Ghosts** y por último una prueba de Lowboy (fue la predecesora de nuestra RetroLow) de **Super Mario**. Todas ellas para uso propio o para amigos. Y aquí vino el punto de inflexión. Un amigo se enamoró de la máquina de **King of Dragons**, y me ofreció todo su dinero por ella. ¿Qué podía hacer yo? Como era obvio, su felicidad era muy importante para mí... (risas).

Después de esa venta, empecé a publicar anuncios en plataformas de compra-venta y creo mi web (www.retroal.com). Gracias a esa publicidad y promoción, recibí varios encargos, incluso de fuera de Alicante. Ante la imposibilidad de realizar las máquinas en la terraza de casa (el permiso de la parienta expiró) me mudo a una casita vieja de un familiar.



No está de más recordar que el proceso era totalmente artesanal para todas las máquinas que se fabricaron en 2016, corte de silueta con caladora, mecanizado con brocas de corona, montaje con tornillos pasantes...

FASE 02 (2017)

Ahora dispongo de más espacio para poder realizar las máquinas, así como para almacenar y preparar equipos informáticos. En esta fase se produce **otro gran cambio**, la fabricación de las máquinas pasa a ser **mixta**, consigo un proveedor que realiza las siluetas de las arcades con una máquina CNC, así como el mecanizado de los CPO. Con ello consigo unos acabados superiores a los del inicio.

Poquito a poquito, voy desarrollando el catálogo de vinilos, sin idea de usar **Photoshop**, así como estudiando diferentes cambios en las medidas de las máquinas. De cada máquina que fabrico, voy aprendiendo de los errores y puliendo defectos, incluso creo un nuevo diseño de máquina, la **RetroSlim**, siendo la versión flaquita de la **RetroOne**.

En este año me entero que en mi ciudad (Alicante) se va a realizar la segunda edición de una feria local retro llamada **RETROALACANT**. Después de invitar al organizador al "taller", le gusta mi trabajo y allí voy con 2 máquinas y un prototipo de **bartop**, y además cuento con la inestimable ayuda de mi amigo Nacho y mi chica (Ro).



Y llegamos al final de 2017 con el traslado a un local algo más grande del lugar donde estaba, (actualmente es el lugar en el que sigo desarrollando las máquinas), y... dejo de ser un particular para dar el pasito y legalizar el negocio haciéndome autónomo.

FASE 3 (2018 - 2021 - PANDEMIA)

En esta fase se producen varios cambios importantes que se mantienen hasta el día de hoy.

- Pasamos a un modelo de fabricación CAD/CAM
- Integración de un estudio de diseño para el desarrollo de los nuevos vinilos
- Plataforma de envíos paletizados a toda la península en 24 horas/ 48 horas, Baleares, Ceuta, Melilla, y Europa.
- Asociación con un comercio local creando una exposición permanente de máquinas (hasta noviembre de 2018)
- Lanzamiento de tienda online

Gracias al gran trabajo de un diseñador de CAD, le pido que desarrolle en 3D los modelos de las tres máquinas que tengo, **RetroOne**, **RetroSlim** y **RetroLow**, lo que me permite pasar toda la producción de los armazones de las máquinas a una fábrica muy potente de la provincia de Alicante con una maquinaria puntera en su sector. Con esto he conseguido un



armazón a la altura de la competencia, con unos niveles de acabado rozando la perfección (hay que recordar que la perfección no existe), además de mejorar los tiempos de entrega de manera muy satisfactoria, antes perfectamente la fabricación de una máquina eran 30-35 días y en cambio ahora he llegado a entregar máquinas en 10 días.

Me asocio con un tienda local de videojuegos especializada en el mundo retro de juegos y merchandising friki (**GOODGAME SPAIN**) para tener una exposición permanente de máquinas donde el cliente puede ver y probar las máquinas e incluso llevársela en el acto.

Durante estos años, vamos vendiendo cada vez más en toda la península, tanto a particulares como empresas, consigo una plataforma de envíos que en 24/48 horas entrega la máquina en cualquier punto de la península, y además y muy importante, sin ningún desperfecto.

Además, ahora **dispongo de un estudio de diseño** que realiza los nuevos diseños de vinilo que los clientes nos piden con una calidad enorme, tanto a nivel técnico como creativo, haciendo auténticas obras de arte.

También hay un cambio en nuestra web, pasamos del antiguo dominio **www.retroal.com** a **www.arcades-retroal.com** pero ahora ya como tienda online, por ello se implementa el certificado SSL para la seguridad de los clientes a la hora del pago, adecuamos la web según la ley RGPD y ofrecemos distintas formas de pago (Transferencia, Tarjetas, PayPal, Financiación...). Ah, y no sólo vendemos máquinas arcade, también todos los componentes relacionados con ellas y merchandising friki.

No puedo olvidar el inicio de la pandemia, al principio mucho miedo, teníamos apalabrados para varios eventos tanto de ámbito local como nacional y de la noche a la mañana

toda España se paralizó. Nos vimos encerrados en casa, sin poder trabajar (con lo cual, sin poder cobrar) y con dudas de qué pasaría. Por suerte, todo fue fenomenal, los clientes que ya teníamos no paraban de enviarnos mensajes agradeciéndonos lo bien que lo estaban pasando gracias a la máquinas que les habíamos vendido hacía tiempo y que no habían podido disfrutar hasta entonces por falta de tiempo 😊

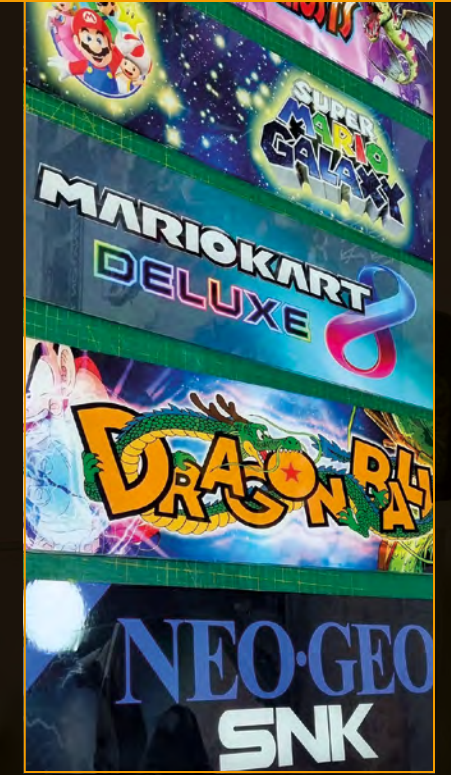
Una vez pasados los 2 meses más duros, volvimos a la rutina de pre-pandemia pero además, con un aumento de ventas considerable, motivo por el cual mi chica (Ro) se incorpora al taller de manera temporal para echarme una mano, cosa que al final nos llevó a que se uniera de manera permanente al equipo de **ARCADES RETROAL**.

Gracias a todo esto, durante este periodo seguimos creciendo como marca a nivel nacional, donde todo el duro trabajo de casi 6 años se ve recompensando.

FASE 4 (2021 - ACTUALIDAD)

A principios de 2021 volvemos a mudarnos a otro local mucho más amplio que el anterior, esta vez tenemos a nuestra disposición casi 300 m2, vamos mejorando todos los procesos de montaje, preparación... así como también logramos acuerdos comerciales con distribuidores potentes de la península, lo que nos ayuda a ofrecer unas arcades con una relación calidad-precio sin igual. A nivel técnico, hasta agosto de 2022 seguíamos ofreciendo **HyperSpin** para todas nuestras arcades, sistema que fuimos puliendo, modificando y mejorando de manera muy satisfactoria. Pero teníamos un problemita, Windows es muy tragón con los recursos y debíamos encarecer el hardware de nuestras arcades para ofrecer un sistema que fuera rápido y fiable... Hasta que empezamos a probar **Recalbox**, y nos dimos cuenta que con el mismo hardware que utilizamos para la **HyperSpin** con **Recalbox** podíamos dar más a nuestros clientes.





Tuvimos un mes de transición hasta que finalmente adoptamos **BATOCERA** como sistema principal para nuestras máquinas arcade.

Por si no los sabes, **Batocera** es un sistema operativo basado en **Linux** (en concreto en **Debian**) que incorpora una interfaz muy personalizable llamada **EmulatioStation**. Todo este software es de código libre y una de sus ventajas es el gran rendimiento que ofrece con equipos de gama media, no consumiendo recursos innecesarios como pasaba con **Windows + HyperSpin**.

Hoy en día somos los únicos (y los primeros) en España en ofrecer máquinas arcade con Batocera montado en un ordenador (nada de **Raspberry**), con una serie de claras ventajas para nuestros clientes:

- Interfaz con actualizaciones constantes ya que al ser un sistema de código abierto, está siempre en constante mejora y crecimiento.
- Alta capacidad de personalización, a través de temas, sombreados y biseles.

- Gran comunidad donde compartir y consultar fallos

Diseño moderno y amigable con gran variedad de temas visuales

- Compatible con plataformas arcade, clásicas y modernas (más de 70 plataformas)

- Hasta 4 jugadores de manera simultánea

- Gran estabilidad para emular las consolas más exigentes.

- Buscador de juegos integrado

- Posibilidad de ampliar el número de juegos de manera fácil
Integración con **RETROACHIEVEMENTS.ORG** (para picarte con los amigos a ver quién saca más logros en un juego).

Cada año (desde 2017) seguimos siendo fieles a la feria retro por excelencia en Alicante, **RETROALACANT**, siendo todo un orgullo para nosotros el poder participar y vivir una jornada rodeada de familiar y amigos (clientes queda muy frío) que disfrutan del mundo retro como nosotros.

Respecto al equipo humano de trabajo, después de dos años de tener a Ro a nuestro lado, se ha convertido en una

parte esencial, aunque al principio su tarea era administrativa (malditos tópicos), nos dimos cuenta de su destreza a la hora de trabajar la madera, lo cual ha llevado a que día de hoy sea la encargada de la adaptación, montaje y supervisión de todos los armazones que utilizamos para nuestras arcades.

Desde hace un par de meses, tenemos a un nuevo integrante en el equipo de **Arcades Retroal**. Se llama David y no podemos estar más contentos... Obviando que es un trabajador comprometido, ha demostrado ser muy metódico con sus tareas, cosa que ha llevado a generar envidia por mi parte (risas). David se encarga de todo el montaje interno de

nuestras arcades, desde componentes hasta la configuración y conexión de los circuitos eléctricos y electrónicos.

Y aunque ya no trabajamos con el estudio de diseño con el que empezamos, sí que tenemos entre nuestras filas a su diseñador principal, Hermes, gracias al cual tenemos ya un catálogo de más de 150 diseños de vinilos para nuestras arcades.

Y para terminar, me gustaría nombrar a todos aquellos amigos que hemos conocido a lo largo de estos casi 7 años y que nos han ayudado de manera altruista: David, Nico, Antón, Juan, Nacho y Ezequiel.





LAS CREACIONES MÁS EXTRAÑAS DEL JUEGO

¡LA NÚMERO 5 TE SORPRENDERÁ! (ES BROMA, NI SIQUIERA ESTÁN NUMERADAS)

Mi idea inicial era titular este artículo algo así como “¿Está jugando la gente al mismo juego que yo?”... Y es que la nueva entrega de la saga **The Legend of Zelda** lleva aproximadamente ya un mes a la venta, y, por poco que hayáis visto sobre el juego en redes sociales, estoy convencido de que os habréis encontrado ya cosas extrañas o que os hayan llamado la atención.

Tanques, camiones, robots gigantes... Una de las novedades que trae la secuela del **Breath of the Wild** es la funcionalidad que nos permite coger objetos y unirlos entre sí, para crear todo tipo de cosas. Como además el juego está increíblemente surtido de materiales, piezas y herramientas, nuestra imaginación marcará el límite de lo que vamos a poder crear.

▶ Monstruo con polla de fuego



Pero vamos a empezar por lo primero de todo. Y es que, tal como acabo de decir, si podemos crear prácticamente cualquier cosa que imaginemos... Sabéis lo que significa eso, ¿verdad?

Efectivamente: Que podemos crear **pollas gigantes**. XD

¡Ah! La humanidad. Tantos años de avances tecnológicos y sociales... Pero al final, si nos dan herramientas ilimitadas, y un lienzo en blanco... Casi seguro, alguien, lo primero que hará, será dibujar un falo. Somos así de simples, desgraciadamente. Pero no nos pongamos filosóficos (¿eing?) y vamos a comentar la primera creación curiosa del artículo (ah, ¿al final sí los estoy numerando? Buah, me invento todo

conforme avanza): **El monstruo gigante con miembro viril flameante** que, cuando el juego llevaba solamente un día a la venta de forma oficial, nos regaló el usuario o la usuaria de Twitter **@ZAKUYA_BOTW**.

Creo que estamos ante una obra maestra. Muchos han intentado imitarlo, pero, bajo mi humilde opinión, nadie lo ha conseguido. Los **pequeños detalles** son lo que hacen que se lleve el premio: El “latido” de los testículos (una frase que igual no os esperabais leer en este artículo), y el hecho de que acabe explotando y la cabeza caiga al suelo... Maravilla.

De hecho, os recomiendo bastante seguir la cuenta de **ZAKUYA**, ya que no para de colgar cosas muy graciosas.



Monstruo con polla con chorro de agua ▶



Tanque: ▶

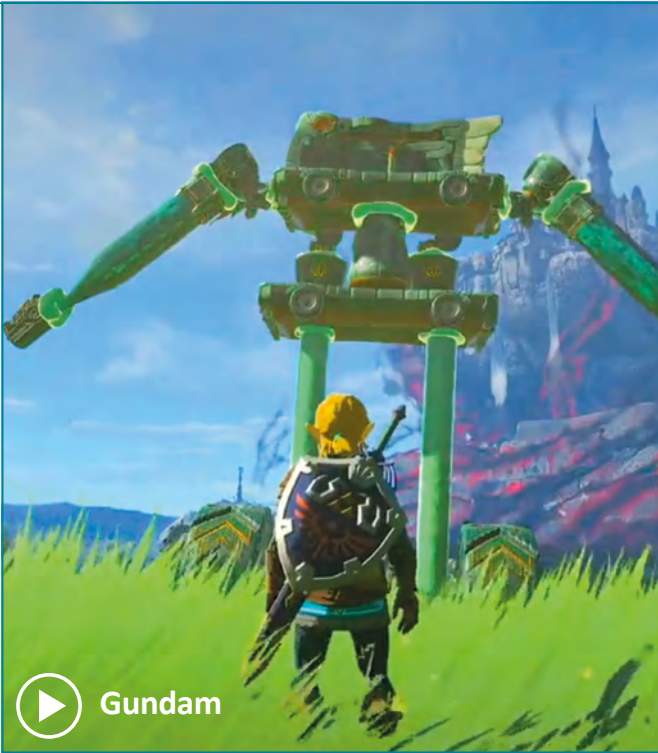


Por cierto, hablando de penes gigantes (ah, sí, aparentemente el artículo ahora va de esto), os dejo por aquí también otra imagen del que, para mí, se lleva el segundo lugar si hubiera un ránking de este tipo de cosas. Este optó por una manguera chorreante con dos testículos gigantes. No está nada mal tampoco, pero creo que voy a cambiar rápidamente de tema antes de que nuestros lectores piensen que tengo una edad mental de 5 años (evidentemente que no. Al menos tengo 13 o 14).

Vamos a tocar el tema **vehículos**. Resulta que uno de los objetos que tenemos disponibles para añadir a nuestras creaciones son las ruedas. Y también una especie de volante, para controlar la dirección. Lo que significa que también estamos viendo muchísima gente construir vehículos loquísimos.

Desde un **tanque** (con torretas que van disparando automáticamente a los enemigos), hasta un **camión que transporta troncos**, como si viniera de Canadá después un largo día de trabajo. Pero es que también hemos llegado a ver gente haciendo algo similar a un **Batmóvil**, con ejes con increíble suspensión... Y la que para mí es una de las más cañeras: un maldito **Caza TIE de Star Wars**.

Pero es que también he llegado a ver gente construyendo **roboces gigantes** (¡Jeje! ¡Esta es la segunda vez que uso la palabra "roboces" en el Fanzine+ de este mes!), al estilo de **Gundam** o de **Macross**. Y me refiero a que te puedes montar en ellos, y controlarlos, para ir a buscar y exterminar enemigos. Me pregunto muy seriamente si los desarrolladores del



Gundam

juego se pensaron que la gente acabaría haciendo este tipo de cosas (bueno, lo de las pollas gigantes seguramente sí se lo debieron ver venir).

La verdad es que hay gente muy creativa. Un video que me impactó bastante es el de una chica ([@Liz_Caingcoy](#) en Twitter) que creó una máquina, funcional, para hacer avanzar y retroceder una tabla unida a una estructura de madera, basándose en el diseño de un motor antiguo. Me pensaba que le daría un uso más espectacular (a mitad de video acopla lanzas al extremo de la máquina, para intentar ir golpeando a enemigos de manera automática sin tener que hacer nada), pero al final lo acaba usando para asar un pescado. Bueno, ¡algo es algo, supongo!



Macross: ▶

Otro vídeo que también me pareció muy llamativo es el de [@yukino_san_14](#), que consiguió acoplar una casa (bueno, una estructura que simula una casa) al morro de uno de los **dragones** que habitan **Hyrule**. Y ahí está **Link**, tan tranquilo, cocinando comida en su casa flotante. Fascinante. He visto más vídeos de gente que construye estructuras para, de alguna manera, atrapar o incluso atacar enemigos (también para mover **NPCs** de sitio, ¡uno llevó a varios a un onsen!), pero lo de acoplar una casa entera a un dragón no creo que se me hubiera ocurrido a mí jamás.

Voy a ir concluyendo el artículo hablando de un último tema, probablemente es del que más imágenes podríamos poner (vamos a intentar moderarnos y elegir solo las

Tie-Fighter ▶



Máquina para asar pescados



Casa acoplada al morro de un dragón: ▶





▶ Barbacoa de kologs (horizontal)

mejores): **las torturas de Kologs**. Oh, Dios mío, sí. Estos pobres bichitos adorables repiten su papel del **Breath of the Wild**: están escondidos por el extenso mundo abierto, y, si los encuentras, te dan una semilla, que puedes usar para ampliar el espacio para almacenar armas, escudos y arcos en tu inventario. Pero en el **Tears of the Kingdom** hay una novedad: ahora hay también algunos Kologs a plena vista, llevando a la espalda una mochila tan grande que no les deja ni poner los pies en el suelo. Cuando hablas con ellos, te dicen que están muy cansados y que quieren ir con su amigo, y te enseñan que, no muy lejos de ahí, hay un destino al que

quieren llegar. La mochila es un objeto con el que puedes interactuar, así que puedes usar tu habilidad para cogerlo y ponerlo, básicamente, donde tú quieras. La idea principal, sería, por ejemplo, cargarlo en un carro, o vehículo similar, y llevarle hasta donde se encuentra su amigo. Una vez ahí, te dan dos semillas (una por cada Kolog). Todo normal, ¿no? Claro, pero ¿no os habéis fijado en que he dicho que puedes cogerlo y ponerlo donde quieras? Pues bueno... de nuevo, la imaginación entra en juego. La gente está cogiendo Kologs y los está colocando en posiciones cuanto más desalmadas posibles: el clásico (probablemente el que más gente ha



▶ Barbacoa de kologs (vertical)



hecho) es usar troncos o tablas de madera para crucificar al Kolog. También os adjunto por aquí una imagen de alguien que cogió un buen puñado de ellos y los colocó en una suerte de ciempiés humano.

En estas escasas semanas de vida del nuevo juego de **Nintendo**, parafraseando al replicante Roy Batty, he visto cosas que vosotros no creeríais: Kologs atados a todo tipo de sitios, siendo arrastrados, catapultados, o defenestrados. Muy habitual también, el de atarlo a un cohete y hacer que salga volando, hacia el infinito. Pero si queréis saber mi

favorito, creo que serían las barbacoas de Kolog: la clásica, con el palo dando vueltas sobre el fuego. Pero hay más. Muchas más. Os pongo también una captura de una barbacoa vertical, con muchas llamas, muy creativa. También, claro, muy cruel, y algo perturbador... Pero... ¿el juego de qué iba exactamente? La verdad es que yo llevo ya unas 70 horas y honestamente, después de ver todo lo que hace la gente, mi sensación es la que comentaba al inicio del artículo: ¿¿¿estoy jugando al mismo juego que el resto de gente???

■ Marc Albertí





HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY

LA INTEGRACIÓN DEL DESARROLLO DE LA TRAMA A TRAVÉS DE LA MÚSICA DEL MENÚ PRINCIPAL

Si bien no estamos muy acostumbrados a hablar de musou cuando nos referimos a The Legend of Zelda, ya en 2016 pudimos empezar a asociar los dos términos, gracias Hyrule Warriors Legends para Nintendo DS y WiiU (en Japón, 2014 fue el año de partida de los musou de esta mítica saga dentro de su amplio catálogo de juegos).

Siguiendo la misma estela que el anterior, y gracias al éxito cosechado en 2017 por Breath of the Wild (BOTW), el musou ha vuelto a brillar dentro del universo Zelda a través de Hyrule Warriors. Age of Calamity, lanzado para Nintendo Switch el 20 de noviembre de 2020. Si bien en un primer momento pudiera parecer una precuela del que ha sido uno de los mayores hitos en la revolución del género RPG de mundo abierto de Nintendo, a medida que avanzamos en la historia nos damos cuenta de que no es así del todo. Se trata, más bien, de un “What if?” en el que nos transportamos 100 años atrás con respecto a los acontecimientos acaecidos en BOTW,

viviendo en primera persona el verdadero cataclismo que culminaría con el encuentro de Zelda y Ganon en el Castillo de Hyrule. A partir de aquí, si bien encarnamos a los personajes presentes en tales eventos, también se producirá una conjunción temporal en la que los personajes de BOTW (100 años posterior a los de la era del cataclismo), se teletransportarán en el espacio-tiempo gracias al droide Terrak, el miniguardán que acompañará a Link en todo momento durante las batallas y que tendrá un papel decisivo a lo largo de la historia (preferimos no desvelarlo, no vaya a ser que caigamos en el mal hábito del spoiler).

Respecto a su jugabilidad, el hecho de manejar a un total de 18 personajes, que se van desbloqueando a medida que se superan batallas y se avanza en la trama argumental, enriquece mucho el gameplay, ya que no sólo podemos mejorar las habilidades de dichos personajes, sino también sus armas, resistencia, vitalidad y fortaleza, y todo ello en la misma línea de BOTW. Así, podemos obtener rupias para comprar en las

postas todo lo necesario para mejorar nuestras habilidades y completar las misiones secundarias que nos permiten optimizar las posibilidades de cada uno de los personajes. Para ello, podemos hacernos con diferentes materiales (en forma de recompensa tras la victoria o bien obtenidos durante el propio combate), que podemos intercambiar o vender según nuestras necesidades.

Sin duda, se trata de un juego muy completo en el que la historia principal, si bien es muy importante, pasa en ocasiones a un segundo plano, ya que las misiones secundarias, a pesar de ser “secundarias”, pueden ser decisivas para alcanzar el nivel requerido para vencer a Ganon (como no podía ser de otra manera) de forma desahogada.

Moblins, Bokoblins, Invocatis, Petraroks, Hinox, Centaleones y un sinfín de monstruos de todas las categorías posibles (hielo, fuego y eléctrico) se encargarán de ponernos contra las cuerdas a lo largo de más de 35 horas de historia principal. No obstante, no nos cabe duda de que, una vez metidos en faena, vencer a Ganon no nos resultará suficiente y caeremos inexorablemente en la tentación de intentar completar el resto de misiones, hasta desbloquear al último de estos 18 personajes jugables.

De hecho, si en algo son especialistas en la saga The Legend of Zelda, es en engancharnos hasta tal punto que podremos extender nuestra partida más allá de las 60 horas para completar el juego al 100% (en ello se encuentra esta humilde servidora).

Con un cartel como el que presentamos, no es de extrañar que aún no hayamos entrado en la verdadera temática de este artículo que, cuanto menos, resulta escueto si tuviéramos que detenernos en todo aquello que nos gustaría comentar, y que daría para un libro, sin duda. Vayamos, pues, a lo que nos concierne, que es el elemento musical.

La perfecta conjunción del desarrollo del argumento a través de la música del menú principal

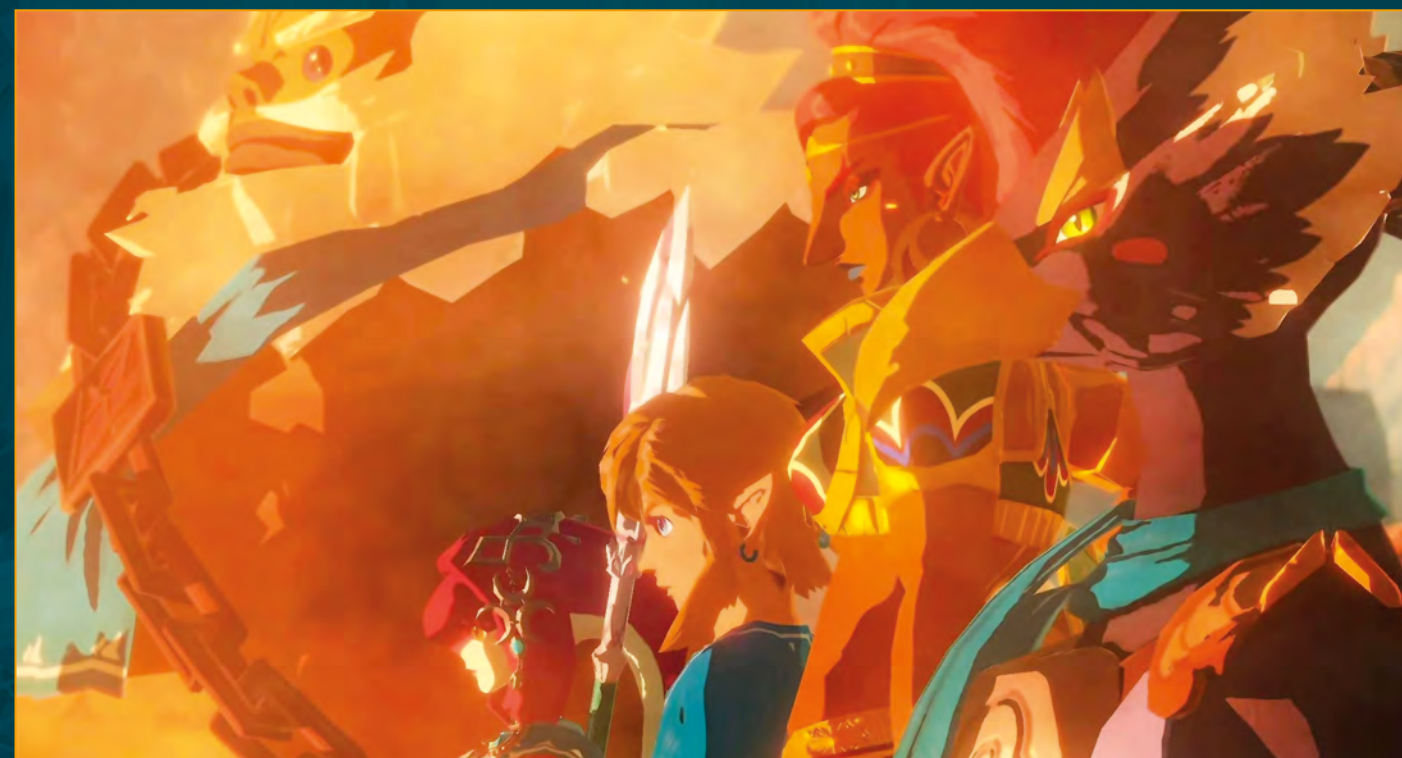
Si bien el elenco de compositores que se dan cita en Hyrule Warriors: Age of Calamity—Kumi Tanioka, Reo Uratani, Ryotaro Yagi y Haruki Yamada— no coincide con el de BOTW—Hajime Wakai, Manaka Kataoka y Yasuaki Iwata—, a lo largo del juego, podemos encontrar temas que respetan las sonoridades y leitmotivos utilizados en la banda sonora de BOTW, haciendo uso de materiales compositivos que ya se escuchaban en este juego e incluso de otros mucho más clásicos, como la Nana de Zelda, con tratamientos compositivos mucho más actualizados, eso sí. Con este procedimiento, se consigue cohesionar los dos juegos como una entidad única, pero con un sello de identidad propio en cada uno de los juegos.

Respecto al uso de leitmotivos procedentes de BOTW y por mencionar un ejemplo, destacamos el tema que escuchamos cuando desarrollamos la batalla en el poblado Orni, donde desbloqueamos a Revali como personaje jugable. Aquí, y en consonancia con las tonadas interpretadas al acordeón por Nyel en BOTW con motivo de varias pruebas heroicas, volvemos a encontrar este instrumento como uno de los protagonistas. No obstante, la melodía principal se repartirá entre otros instrumentos, como los de cuerda y las flautas. Y todo ello, bajo un ritmo percusivo y un carácter heroico y trepidante que cargan de acción la propia batalla, separando la repetición en bucle del tema principal mediante la cortina como instrumento de referencia.

Descripción de Revali al ser desbloqueado como personaje jugable.

Tema de Revali

<https://www.youtube.com/watch?v=uoLsN0v6NsU>





Pasando a contemplar el segundo elemento de cohesión al que nos hemos referido en esta banda sonora, nos adentramos de lleno en la trama del juego, estableciendo los tres grandes temas musicales del menú principal como hilos conductores de la trama.

Así, el primer tema del menú principal, que encontramos desde el capítulo 1 hasta el 5, coincide con un período de relativa calma, en el que vamos a ir librando batallas con el objetivo primordial de ir desbloqueando personajes y mejorando sus habilidades, pero aún sin haberse desatado el cataclismo, que marcará un antes y un después en el desarrollo del juego y en su jugabilidad. Podríamos entender esta primera parte del juego como una fase de entrenamiento, cuyo objetivo principal es familiarizarnos con la jugabilidad, pues deberemos ser bien diestros en lo sucesivo para conseguir superar las batallas de capítulos posteriores.

Overlooking Hyrule, (Prelude to Calamity)

<https://www.youtube.com/watch?v=CmQ7ohoOp4M>

En esta pieza, la melodía del primer tema es ejecutada por la cuerda, sobre un fondo de caja que marca el carácter marcial propio de la batalla. El piano (muy presente en la banda sonora de BOTW) adorna la melodía con algunas pinceladas en forma de arpeggio. El carácter heroico dota de majestuosidad y valentía la pieza. El segundo tema que forma parte de la pieza constituye más bien una transición que prepara la repetición en bucle de la melodía anterior. Aquí, respecto al timbre, se pasa el testigo al piano y al viento, más concretamente a los metales (muy típicos de las fanfarrias propias de los terrenos de batalla), sobre notas más largas y un carácter más fantasioso. La caja toma un mayor protagonismo y marca de forma más solística el ritmo motor que lleva en todo



momento, como haciendo una llamada para que los soldados se preparen al combate. Casi que podemos imaginar la expedición militar en el campamento, recargando las pilas antes de desatarse la contienda.

Menú principal con el mapa inicial de las primeras misiones a completar:

Overlooking Hyrule (Amid the Calamity)

<https://www.youtube.com/watch?v=xzCqV17Lhuo>

Este tema va a estar presente desde el capítulo 6 hasta que derrotemos a Ganon en la batalla final y completemos el juego. El cataclismo ya se ha iniciado y la batalla se va a recrudecer con creces, encontrando enemigos cada vez más poderosos, que avanzan sin control para destruirlo todo, y empresas con

una duración considerable. Se podría decir que, en esta etapa del juego, “no está el horno para bollos”, con lo que la música también adopta tintes mucho más serios y oscuros, hasta lúgubres. El uso del chelo como instrumento conductor de la melodía es un recurso muy empleado para simular ese ambiente hostil y tenso propio de un escenario de guerra. De hecho, lo podemos encontrar en otras bandas sonoras de sobra conocidas, como la de Juego de Tronos, más concretamente en “The Knight King”, en el que los instrumentos más graves de la cuerda (no solo celos, sino también contrabajos) se alternan con el piano (que también encontramos en el tema que estamos analizando) para evocar la desolación de la guerra.

En nuestro caso, además de los instrumentos ya mencionados, destacamos las cuerdas más agudas (violines) y el uso, nuevamente, de la caja, con un papel más predominante, similar al del tema anterior, pero con redobles y ritmos más





marcados, que inspiran de valor y, a la vez, advierten del gran peligro que corren nuestros protagonistas. Finalmente, destacamos que el material que se utiliza en la melodía es el mismo que el del primer tema analizado, pero aumentando las duraciones de las notas con figuras más largas (procedimiento conocido como aumentación en el lenguaje compositivo).

Menú principal con gran parte de las misiones completadas:

Overlooking Hyrule (After the Calamity)

<https://www.youtube.com/watch?v=wsE5jxcmb80>

Precioso tema dotado de un fuerte componente emocional que recrea la calma después de la tormenta. Una vez derrotado Ganon, el Reino de Hyrule vuelve a la paz y, aunque aún nos queda otra misión opcional que no desvelaremos aquí

para no hacer spoiler, y que hace que el juego, de hecho, acabe de comenzar, marca el final de la trama principal. Aquí la música es tremendamente contrastante con la del tema anterior. Todo se vuelve mucho más reposado, con figuraciones largas, un tempo lento y el uso de una instrumentación muy delicada y cuidada que marca reposos y silencios entre frase y frase y que hacen respirar de nuevo al jugador. Así, las cuerdas más agudas (violines) y el piano vuelven a ser los protagonistas de la melodía, sumando a ellas el oboe, voces de fondo en eco e instrumentos de pequeña percusión, como triángulos y cortinas entre tema y tema, marcando las transiciones. La caja ya no aparece presente, ya no suenan “tambores de guerra” (literalmente) y cada instrumento que interviene lo hace de un modo más solístico, disminuyendo la carga instrumental y, con ello, la tensión creada en el jugador. Hay un momento en el que escuchamos el tema principal de la Nana de Zelda, tan presente en todos los juegos de la saga, interpretado en esta ocasión



por el oboe en su registro agudo. De hecho, si conseguimos completar la última misión una vez finalizada la historia principal, volveremos a escuchar el tema, no desvelamos en qué circunstancias ni interpretado por quién, pero se trata de un vídeo final de lágrima fácil, que deja muy bien atado el argumento del vídeo inicial de introducción al juego y que supone la culminación de una banda sonora excelente, al mismo nivel del juego. Después de ver ese vídeo, si no lo habíamos hecho ya, nos enamoraremos para siempre del gran personaje que es el verdadero protagonista de esta aventura y que conquistará nuestros corazones de forma irremisible.

Volviendo a nuestro tema analizado y, a modo de cierre, diremos que, a pesar de que la música está cargada de cierta nostalgia por marcar el final del periplo, de alguna manera, no deja de ser una melancolía placentera, aquella que recuerda con agrado que, tras largas y arduas batallas, materializadas en numerosas horas de juego, el bien se sobrepuso al mal y se logró la victoria. Y de nuevo reinó la paz en el Reino de Hyrule.

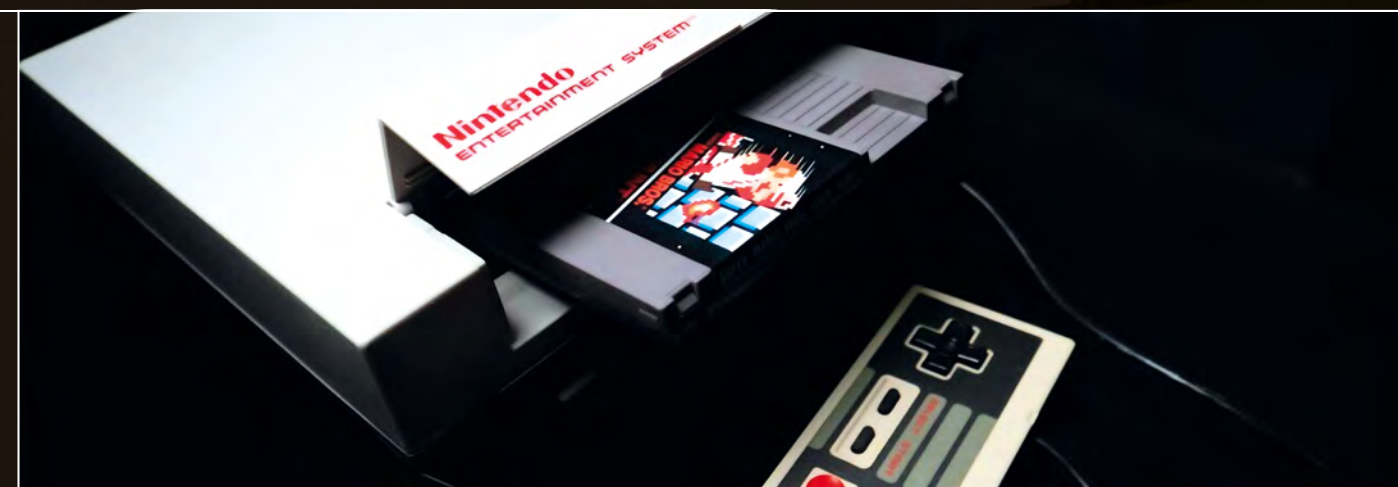
Conclusiones

Que la banda sonora de Hyrule Warriors: Age of Calamity es una auténtica maravilla no lo duda nadie, pero, a lo largo de este artículo, además, hemos podido demostrar uno de los motivos por los que los temas suenan tan bien integrados entre sí y en relación con BOTW.

El tratamiento compositivo de los materiales, las melodías, los timbres y el carácter respeta con creces las características de su predecesora, añadiendo, además la identidad propia de un juego que, si bien aparentemente puede alejarse del estilo clásico de la saga de The Legend of Zelda por tratarse de un musou, establece un puente musical que une perfectamente este género con el RPG de BOTW, a través de una perfecta conjunción entre los dos títulos, unificando el conjunto de ambos como unos imprescindibles en nuestra biblioteca de juegos.

■ Ana María Gutiérrez para invisiblem.net





CÓMO NOS LLEGÓ

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM

Fanziners... ¡Necesitamos vuestra ayuda! Como es habitual con los compañeros de Fanzine+, el otro día estábamos resolviendo los conflictos mundiales cuando nos surgió una duda... ¿cuál es la fecha de lanzamiento de NES en nuestro país?. — ¡Finales de 1987! — Se oyó de fondo, — ¡Noviembre del 87!— dijo el “Wikipedia”. — ¡Yo la tuve en el 90! — comentó el milenial. Antes de poder decir nada más, ya saltó el típico con su — ¡Qué apostamos!—. Total, que no nos quedaba más remedio que buscar la evidencia real del lanzamiento de NES en España. Como buen bocachanca que soy y pensando que esto sería algo pim, pam, dije — ¡Ya lo miro yo!—, y me encontré con la sorpresa de que no iba a ser tan fácil como pensaba.

Antes de seguir, aprovecho para realizar una petición. Si puedes ayudarnos con alguna evidencia (foto, recorte, noticia, catálogo de stock, ticket de compra...) sobre el lanzamiento de NES (y/o Master System), nos encantaría que la compartieras con nosotros y poder resolver mejor este puzzle.

Los inicios de distribución de NES, incluso de Master System en España (aunque parece bastante claro que fue en junio de 1987), son un poco difusos. Despertaron poco interés en los primeros años, tanto en los aficionados a los videojuegos como en la prensa especializada. A diferencia de lo que ocurrió en EEUU que afrontaba su crash del videojuego que Nintendo fulminó con su NES, España (y Europa en general) vive una época gloriosa de los videojuegos gracias a sus microordenadores que lo estaban petando con Spectrum, Amstrad y en menor proporción MSX y Commodore. Gran parte del software venía principalmente de Inglaterra, pero también contribuyeron otros países como Francia y por supuesto España con su Edad de Oro en el desarrollo de muchos juegos. Con esto, quiero decir que ya existía una generación madura de jugadores que dudaban que Master System o NES fueran una alternativa a sus microordenadores, además, tener el sistema que tenían tus amigos era fundamental para la buena supervivencia de un gamer de la época.

Otro factor importante que dificultaba la investigación, es la capacidad de distribución que teníamos en esos años. Hoy en día, estamos muy acostumbrados a las fechas de lanzamiento de juegos y nuevos sistemas, distribuciones simultáneas en todo el mundo, incluso informaciones oficiales de cualquier retraso, pero estamos hablando de finales de los 80. En esa época, no existía ni de lejos, el nivel de distribución que disfrutamos hoy, y menos, para lo que la gran mayoría catalogaba como otros “juguetes” más. Las distribuciones en nuestro país, se hacían de manera escalonada, y las consolas y videojuegos podían llegar en diferentes fechas a las tiendas dependiendo de las regiones y ciudades. Así que mi intención en este momento, será echar un ojo a las tiendas que vendían videojuegos, haciendo un buen repaso a las revistas especializadas de la época, para encontrar posibles evidencias y poder desvelar la fecha más concreta del lanzamiento de NES en nuestro país.

1987 es el año que se empiezan a anunciar ambas consolas en revistas como Micromanía y Microhobby. Master System fue la primera en anunciarse en el número 24 (junio) de Micromanía de la mano de su distribuidora Proein. El anuncio con el eslogan “Los juegos se han escapado del ordenador” ocupaba 3 páginas (páginas 59-61) daba infor-

mación técnica de la consola y se indicaba una lista de precios, donde el pack Master System + 2 mandos + Hang On constaría 29.000 pesetas (~175€). En el siguiente número, Micromanía empieza una nueva y pequeña sección llamada "Salón de Juegos" dedicada a comentar juegos de Master System (número 25, páginas 38-39). Ya en el número 26 (agosto) el anuncio más habitual de una página (página 76). Sobre el precio inicial del pack, también es modificado ese mismo año. Para la campaña navideña de 87, se puede ver en noviembre este pack por 24.900 pesetas (~150€), pero podría ser un error ya que en diciembre se establece su precio más habitual de 26.900 pesetas (~160€).

En el caso de la NES, se puede ver su primer anuncio en la Microhobby en su número 152 (noviembre) realizado por El Corte Inglés (página 27) con el eslogan “Nintendo. Más que un videojuego.”, anuncio que también saldría en Micromanía en su número 30 (diciembre, página 4). Un anuncio que carece de seriedad al presentarse sin precios, con una NES “ASIAN VERSION” y ninguna evidencia de que la NES estuviera en las tiendas para la navidad del 87, es más, si buscáis por Internet el catálogo de juguetes de El Corte Inglés 87/88 (yo lo he hecho), no hay ni rastro de la NES.

¡LOS JUEGOS SE HAN ESCAPADO DEL ORDENADOR!



¿SON MEGAVILLOSOS!

Los juegos son tan poderosos que se han escapado del ordenador. Los dos tipos de software:

- Cartuchos de 1600 Kbits (Sega)
- Tarjetas de 256 K.
- La consola Master System tiene estos dispositivos:
- ROM 128 K.
- RAM 128 K.
- Cables de 4.
- Resolución gráfica: 256 colores por 192 líneas.
- Movimiento en pantalla: 16 niveles, apariencia, sonido, stops, digitar y por ahí.
- Audio: 3 generadores de ondas con 3 octavas, 1 white noise.
- Caracteres: 9 "X" (Pulsar, máquina 48).
- Spines: 9 "X" (Pulsar, máquina 26).
- Número de juegos: 300.

Los juegos se pueden encontrar en cualquier tienda de videojuegos. La consola Master System por 299.000 Ptas. Los cartuchos de 256 K. por 2.990 Ptas. Los cartuchos de 1 K. por 4.990 Ptas. La pantalla Light Phaser, con un cartucho grande de 1 K. por 2.990 Ptas. y la pantalla de 192 líneas de 1.990 Ptas. Además, si adquieres la consola Master System obtendrás gratis la Tarjeta del sistema "Hot 08" y además 2 Monitores, el Adaptador y el Transmisor.



Master System, de
SEGA VIDEOJUEGO INTERACTIVO
 Distribuido por PROTON, S. A.
 Vellazquez, 10
 Tel. 270 22 08 09 MADRID

¡LOS JUEGOS SE HAN ESCAPADO DEL ORDENADOR!

- ¡Cuidado! Van a entrar en tu casa!
- ¡Comprendo lo que has pasado! ¡El ordenador era poco para ellos!
- ¡Los videojuegos Sega crecen monstruosamente!
- ¡Alarma! ¡Sus potentes memorias de hasta DOS MEGABITS se enfrentan a nuestros imperfectos cerebros humanos!
- ¡Los he identificado! ¡Son iguales a los juegos Sega de los Salones Recreativos!
- ¡Su misma perfección de dibujo y colores!
- ¡Sus impresionantes sonidos! ¡Su inimitable fantasía!
- ¡Si adquiero la consola "Sega Master System" mi televisor será invadido!
- ¡Estárá amenazado por las nuevas generaciones de juegos electrónicos! ¡Dispara!
- ¡Saca la pistola Sega!
- ¡Dispara!
- ¡La pantalla responde con precisión a mis descargas!
- ¡Veniste!
- ¡Horror aparece en el televisor nuevos seres fantásticos! ¡No puedo parar de jugar!
- ¡Dispara! ¡Dispara! ¡Dispara!




RAW! RAW! RAW!

Después de estas apariciones, el anuncio deja de publicarse y no se volvería a ver un anuncio de NES hasta julio del 1988 en Micromanía (Segunda Época, número 2, página 77), donde la distribuidora SPACO mostraría su primer anuncio oficial con gran atención al videojuego Super Mario Bros., con la intención de dar a conocer el pack de venta NES + Super Mario Bros. a un precio de 25.000 pesetas (~150€). Lo mejor de este anuncio es que admitían pedidos por correo y por mi parte, la evidencia es clara, NES ya está en España.

Esta evidencia, se refuerza en el número anterior de Micromanía, donde encontramos que la tienda Coco Nut, ya tiene el pack a la venta al precio oficial, pudiendo establecer incluso junio del 1988, como la fecha que NES ya está disponible en nuestro país.

Pero... ¿por qué se retrasó tanto el lanzamiento de NES desde su primer anuncio? ¿es posible que NES estuviera antes en nuestro país? Aunque podría ser, creo que físicamente es difícil que NES estuviera mucho antes de junio del 88 en España. Lo que es más probable, es que las distribuidoras ya conocieran la fecha de lanzamiento y precio de la NES. Para respaldar esta hipótesis me baso en la política de ventas de Proein, distribuidora de Master System, que siempre intentó venderla a un precio inferior al de la NES. Volviendo al primer anuncio de NES que publicó El Corte Inglés, encontramos que deja de publicar-

se en febrero de 1988 y el mes siguiente, se puede comprobar en el número 33 de Micromanía (página 57), el anuncio de la tienda One Way Software donde aparece la Master System con una bajada a 24.000 pesetas (desde las 26.900 pesetas), aunque es cierto que luego se ajustaría a un precio más habitual de 24.900 pesetas, Proein rebaja su Master System a un precio por debajo del que tendría la NES. ¿Casualidad? Realmente, desconozco qué sucedió entre Nintendo y El Corte Inglés, pero la realidad no es solo que NES no estuvo disponible en España para la campaña de navideña del 87 (a diferencia de otros países europeos como Francia), sino que no estaría en las tiendas hasta el verano del año siguiente.

Pues hasta aquí hemos llegado, así que como te he comentado antes, ¿podrías ayudarnos a entender mejor qué sucedió y confirmar la fecha exacta del lanzamiento de NES en España? Te estaríamos eternamente agradecidos.

■ Mandril (Àlex) - mandrileando.com/links



Nintendo. Más que un videojuego.

ENTRA EN ACCION

Lánzate a disfrutar del mayor avance en videojuegos: el Sistema de Entretenimiento Nintendo.



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



1985

Son las diez de la mañana, hoy me he levantado más tarde de lo habitual porque ayer viernes me quedé hasta el final del **Un, dos, tres**. Suelo acostarme antes, pero ayer lo alargué hasta casi las once de la noche. La parejita de concursantes me cayó bien y esperé para ver si les tocaba algo gordo. Perdieron el Seat Ibiza pero ganaron 400.000 pesetas. Bueno, algo es algo...

Voy directo a por mi Cola-Cao y mis galletas María. El año pasado eran más divertidos los botes de Cola-Cao, ya que tenían una promoción en la que regalaban un mini-Airgam, con motivo de las Olimpiadas de **Los Angeles 84**. Conseguí tres atletas.

Me encanta desayunar los sábados por la mañana viendo **La Bola de Cristal**. La parte de los Electroduendes me carga un poco pero hoy ha habido un teatrillo delirante entre Alas-ka, Pedro Reyes y Pablo Carbonell con el tema de Moby Dick

y el capitán Ajab. Luego, han puesto un vídeo de Jermanie Jackson y Pia Zadora, con una canción bastante rompedora. Después de ver el capítulo de **La Pandilla**, ha terminado el programa con la actuación de Los Rebeldes. Los sábados para mí no empiezan hasta las doce y media, cuando acaba La Bola de Cristal.

Justo a esa hora, me han tocado en el porterillo mis amigos Marcos y Quique. Hoy tenemos un partido contra los de la calle de atrás en la explanada de tierra. La rivalidad futbolera en mi barrio es tremenda. Llevábamos varios partidos perdiendo pero hoy hemos ganado por fin. Yo juego de defensa y ha costado pero sólo hemos encajado un gol, siendo el resultado final de 3-1. Desde la **Eurocopa del 84**, siempre me pido ser Maceda, el jugador que nos metió en la final. Nada más terminar, hemos salido embalsados a beber agua en la fuente recién estrenada que han puesto al principio de la avenida.



Entre empujones, codazos y alguien que nos ha regado con una goma llena de agua, he conseguido beber algo. Después de los partidos, la rivalidad sigue en la fila de la fuente, algunas veces ha terminado en más que palabras.

Después del partido nos hemos sentado en un banco y hemos estado repasando la película que vimos en el cine la semana pasada, la impresionante **Terminator**. Todavía estamos alucinando con algunas escenas, como cuando él mismo se repara su brazo cibernético y se le ven sus "tendones" de acero. Cada vez hacen mejores efectos especiales en las películas, estos americanos son la leche. El mes que viene estrenan una que tiene muy buena pinta, **Superdetective en Hollywood**, de un tal Eddie Murphy.

Después de comer, han echado en la tele una película de piratas bastante entretenida y eso me ha llevado a sacar mis **Famobil** con su flamante barco. Me he tirado toda la tarde enfrentando a mis temidos corsarios contra los casacas rojas ingleses. Aunque han fusilado a algunos al final, el capitán Pata Palo y sus secuaces, han logrado escapar en un bote hacia alta mar, llegando a una abandonada isla paradisíaca. Me encanta siempre acabar la aventura de mis muñecos de esta manera, los malos siempre molan más que los buenos.

Todo esto me ha servido para que pasase más rápido el tiempo, en espera del segundo capítulo de una serie que tiene a toda mi clase en vilo. La serie la estrenaron la semana pasada, después de casi un mes de suspense, a través de





intrigantes cuñas publicitarias en TVE. La serie se titula **V** y trata sobre la llegada de seres extraterrestres a la Tierra, para cooperar con nosotros. El primer capítulo fue espectacular, con naves nodrizas por todo el cielo terráqueo y esos visitantes con sus relucientes trajes rojos y sus avanzadas armas láser. Parece que hay algo raro en ellos, ha desaparecido un científico y el periodista Mike Donovan está investigando. Son las siete menos veinte, ya empieza la serie. Me pongo mi buen vaso de **Mirinda** de naranja, abro mi **Tigretón** y a disfrutar...

Ya ha acabado el segundo capítulo y aún estoy en shock. Donovan se ha infiltrado en la nave nodriza de la comandante Diana y ha descubierto que... ¡No, no puede ser! Aún

estoy asimilando las imágenes, no sé si podré dormir hoy. Estoy deseando que saquen el siguiente número de la revista **Tele Indiscreta** para poder conseguir las pegatinas. Tengo que forrar toda mi carpeta con ellas, no puede ser que sean... Madre mía, cuando llegue el lunes al colegio y comentemos el capítulo en el recreo. Estoy nervioso ya porque llegue el sábado siguiente, no sé si podré contenerme. En la serie han salido unas naves y figuras de juguete, tengo que llegarme a **Galerías Preciados** o **Simago** para ver si las venden allí. Acaba de superar en mis preferencias a la colección de Kenner de **Star Wars**. He variado mi deseo de compra del Halcón Milenario a una nave nodriza de V. ¿Cuánto costará? ¿Traerá luces? ¿Y sonido?.....



Esos uniformes, esas armas....todo era fascinante en "V". Aparecieron en la propia serie figuras y naves de juguete que nunca se comercializaron. Uno de los mayores misterios de la historia de la humanidad.....

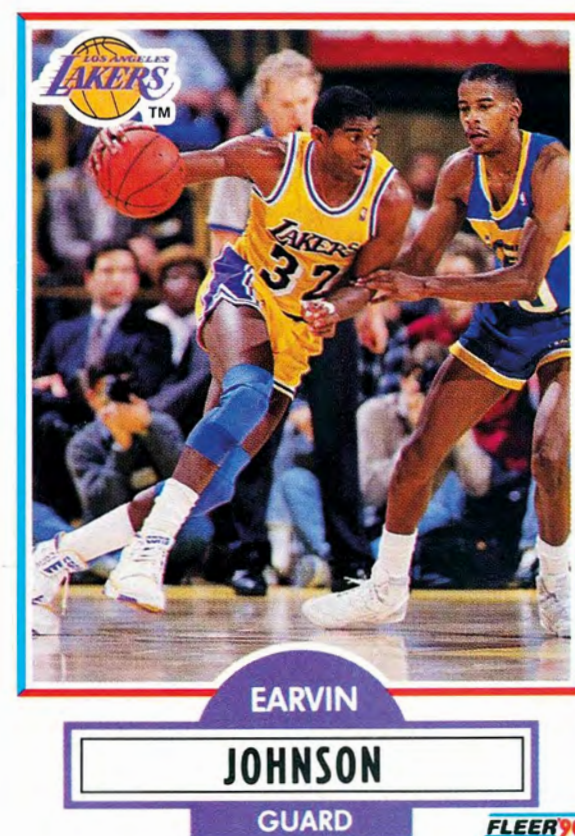
Ya estoy en la cama. Guardo la tapa del **Yoplait** de la cena porque me ha tocado por fin, un juego de mesa magnético. Me pongo en el walkman la cassette de **Thriller** de **Michael Jackson**, el sonido es alucinante. Me encanta dormirme con la canción **Billie Jean** de fondo...es tan especial como los pases de **Magic** en los **Lakers**.



Bueno, mañana es domingo y aunque la ración televisiva decae con respecto a los sábados, ya que ni **El Inspector Gadget**, ni **Ruy el pequeño Cid** son de mis favoritos, a las cuatro sí echan **Fama** y sólo con ver a Leroy Johnson haciendo una pirueta, vale la pena encender la tele.

Por cierto, por la tarde vendrá a casa mi amigo "Mano" porque me ha contado que tiene un nuevo juego para el MSX llamado **Camelot Warrior** de Dinamic. Suena bien el título, a ver qué tal....

■ @Playerman74





MAZINGER Z

CONTRA EL GENERAL NEGRO

Una de las injusticias históricas más memorables y uno de los hechos más imperdonables por los fans de Mazinger de toda la vida tuvo lugar justamente en el último episodio de la serie original de la Toei. Sin ánimo de hacer spoilers (no creo que sea posible a estas alturas) os recordaré que en el fatídico y tristísimo capítulo 92 de Mazinger Z nuestro adorado robot resulta completamente destruido y defenestrado por las nuevos y poderosos brutos mecánicos del Duque Gorgon, enviado a la Tierra por el misterioso General Negro, el emperador de las tinieblas. Tras una épica victoria sobre el Doctor Inferno, su eterno rival, nuestro Mazinger descansa

sin tiempo para reparar sus graves heridas y confirma las peores sospechas de un inquieto Koji Kabuto: algo mucho peor que el Doctor Inferno acecha en las sombras y se dispone a atacar sin dilación. Si en la serie original asistimos perplejos a la destrucción final de nuestro hasta ahora imbatible héroe de aleación Z (¿pero cómo era posible semejante blasfemia?) de una forma algo humillante y sin piedad alguna por parte de los temibles y formidables nuevos enemigos de nuestros héroes, esta película de animación de la que os hablamos hoy, **Mazinger Z Contra El General Negro** (Toei, 1974) se apresuró a llegar con el tiempo un poco justo para reparar esta gran

injusticia histórica y contar otra vez la misma historia pero con más detalles y dándole esa vez, ahora sí, un papel mucho más protagonista y digno a nuestro viejo Mazinger Z en el devenir de los acontecimientos. En líneas generales podría decirse que este largometraje de animación (el segundo protagonizado por Mazinger antes de saltar al arco argumental protagonizado por su sucesor, El Gran Mazinger) es una especie de final alternativo de la serie clásica del robot de Koji Kabuto, aquí Mazinger Z no “muere” ni resulta tan lamentablemente derrotado y destrozado como en aquel fatídico episodio final, sino que aguanta en pie hasta el final y contribuye de manera decisiva a la derrota de los nuevos brutos mecánicos del recién llegado nuevo enemigo de la franquicia. Si en realidad el capítulo 92 de la serie original no fue otra cosa que un puente que servía de forzada unión entre **Mazinger Z** y **El Gran Mazinger**, aquí somos testigos de un interesante puñado de novedades que vinieron a cambiar (para mejor) el destino de nuestro mítico héroe. Como decimos, además de lo evidente, que es que Mazinger Z resiste el combate final y ayuda al nuevo robot protagonista a derrotar a los villanos, también tenemos la ocasión de disfrutar de nuevos diseños y reinterpretaciones de personajes clásicos que ahora se ven en su máximo esplendor gracias a una técnica de animación muy superior a lo que se mostraba habitualmente en los episodios de la serie clásica, y que aquí resultan de una muy notable calidad. Además, y al tratarse de una producción mucho más cuidada y con un presupuesto mayor, vemos a Mazinger



salir de su contexto habitual (las laderas del Monte Fuji y poco más) para combatir en algunas de las más importantes ciudades del planeta en busca y captura de los nuevos brutos mecánicos semi orgánicos y mucho más potentes que los viejos robots del Doctor Inferno. No solo a nivel visual resulta espectacular esta película, también los combates resultan mucho más fluidos, épicos y dinámicos, y el guión raya en el sobresaliente al contarnos lo que ya habíamos visto pero desde una nueva óptica y que, esta vez sí, nos hacía ver con otros ojos al nuevo elenco de protagonistas que vendrían a darle el relevo a los Koji Kabuto, Sayaka y compañía que durante tanto tiempo y tantos episodios nos habían hecho soñar con los ojos abiertos. Puede que lo que vino después (*Great Mazinger*) no estuviera a la altura de lo anterior, pero al menos, gracias a esta película, por fin nos sacamos la espina clavada y supimos por fin que Mazinger Z seguiría vivo ya para siempre, al menos en nuestros corazones...



CAPTAIN TSUBASA

HOLLAND YOUTH (1994)

Captain Tsubasa World Youth Hen-Saikyo no Teki! Holland Youth es el nombre completo de la quinta y última (hasta el momento) película de animación basada en el manga *Captain Tsubasa*, centrado en narrar las andanzas de nuestros queridos campeones **Benji y Oliver** y compañía durante su participación en el mundial juvenil de selecciones nacionales. En esta ocasión el rival a batir (el rival más fuerte, “Saikyo no teki”, como reza el título del film) es la selección de Holanda, que ha destrozado en la fase clasificatoria a todos los equipos contra los que se ha enfrentado. Para situarnos un poco en la cronología de la franquicia, en 1994 el autor original de la

serie, **Yoichi Takahashi**, estaba centrado en contarnos la trayectoria de la selección nacional juvenil de Japón, equipo en el que ahora militan todos los mejores jugadores de los equipos del torneo regional de institutos con los que abría la serie. Nuestros personajes favoritos han crecido y ahora juegan en equipos profesionales de fútbol por toda Europa y todo el mundo, y a todos les une el mismo sueño: ganar el mundial de fútbol con Japón, primero con la selección nacional juvenil y después con la absoluta. Comandando a la escuadra japonesa tenemos al eterno capitán **Tsubasa Ozora** (Oliver Atton), que ahora juega en Brasil como profesional, tras la épica vic-

toria de Japón en el mundial de equipos nacionales juveniles celebrado poco tiempo atrás. El problema es que actualmente Oliver no está en el equipo, ni tampoco **Genzo Wakabayashi** (Benji Price), el portero titular de Japón, sus dos mejores jugadores, ya que ambos juegan en ligas extranjeras y no han llegado a tiempo para la convocatoria. Con Tsubasa en Brasil y Wakabayashi en Alemania, la selección nacional juvenil japonesa se encuentra en horas bajas: el actual capitán, **Kojiro Hyuga** (Mark Lenders) está lesionado de gravedad y no puede jugar al 100% de sus posibilidades, lo que hace que el desánimo y el pesimismo cundan entre las filas del equipo y acaben sufriendo una doble y aplastante derrota por parte del equipo juvenil de Holanda, que en un par de encuentros amistosos previos les propinan un humillante 6 a 0 y un muy doloroso 7 a 0 del que no encuentran la forma de recuperarse.

La honra del combinado nacional japonés está en juego, y durante el tercer y decisivo encuentro entre ambos países aparece **Tsubasa** por sorpresa y justo a tiempo de saltar al terreno de juego tras el descanso, al que se llega con un meritorio empate que rápidamente se rompe a favor de Japón de forma escandalosa: con su eterno y carismático capitán en el césped, el combinado japonés se viene arriba y todos juegan mejor que nunca con la motivación por las nubes, y gracias a la incomparable destreza de Tsubasa, sus espectaculares goles y sus pases perfectos sus compañeros se lucen derrotando a Holanda por un humillante 11 a 1 que pasará a los anales de la historia del fútbol juvenil.



Sin embargo, y como no todo iba a ser tan fácil de cara a la fase de clasificación posterior para el Mundial, al final de la película descubrimos que el mejor jugador de Holanda, su capitán **Brian Cruifford**, ha estado contemplando el encuentro desde las gradas y no ha jugado este último partido porque tras las dos derrotas previas de Japón no lo consideraba un rival digno. Tras su desafío a Tsubasa, quedan en encontrarse en el Mundial juvenil, para lo que ambos equipos deberán superar sus respectivas fases de clasificación si quieren volver a verse las caras, y esta vez, ambos capitanes estarán frente a frente...

Hay que destacar que la técnica de animación empleada en este quinto y último film de *Captain Tsubasa* es muy superior a lo visto en el anime clásico, dotando de un dinamismo y una agilidad mucho mayor a esta película que, por otra parte y en otro orden de cosas, inexplicablemente sigue inédita en el mercado español. No te molestes en buscarla porque sencillamente no existe en DVD ni en ningún formato físico, y tampoco está doblada al castellano, así que tu única opción es bucear por el fango de Internet hasta que encuentres una versión con una calidad aceptable y unos subtítulos en español que no den vergüenza, lo que no resulta nada sencillo. Inexplicablemente (más aún teniendo en cuenta el tremendo éxito de la serie original de *Captain Tsubasa* en nuestro país) tan solo las cuatro primeras películas de la franquicia fueron editadas por Selecta Visión en formato físico, imagino que por un tema de derechos y de doblaje.

Si te gusta la etapa de *Captain Tsubasa* en la que todos los personajes, ya en plena adolescencia, juegan en la selección juvenil de Japón unidos bajo la misma bandera, esta película te tocará la fibra sensible, y es que los niveles de épica y grandeza que se alcanzan (sobre todo en la parte de la remontada, ya con Tsubasa en el terreno de juego y recién llegado del aeropuerto) son enormes, gracias entre otras cosas a una banda sonora casi perfecta y digna de figurar en el repertorio de bandas consagradas de talla mundial que fue editada en CD y que es toda una maravilla.

Captain Tsubasa en toda su gloria. Una gran película que sirve de puente generacional entre la serie antigua de *Campeones* y esa otra joya de la que algún día te hablaremos aquí en *Fanzine Plus* que fue y siempre será *Captain Tsubasa J (Supercampeones)* en España, la secuela-remake del original que introdujo la franquicia en el tercer milenio. Y aquí seguimos: nunca nos cansaremos de esta serie absolutamente genial y atemporal.





FINAL FIGHT "STREETWISE"

Bienvenidos de vuelta a la sección de Fanzine Plus en la que repasamos juegos que homenajean de forma directa o indirecta a los grandes clásicos retro de toda la vida, de una manera más oficiosa o más oficial, pero siempre palpable de una forma u otra. Si el mes pasado os hablamos del reciente *Resident Evil 4* y su magnífico homónimo original de 2005, hoy traemos a la palestra otro juego de 2005 (feliz curiosidad) que intentó traer de vuelta a los personajes y la saga que encumbró a todo un género, el de los beat'em up. Nos referimos a *Final Fight Streetwise*, secuela algo más que espiritual del clásico inmortal de Capcom *Final Fight*, que allá por la primera mitad de los 90 lanzara a la fama a Haggar, Cody y Guy y el resto de personajes de Metro City, la ciudad más corrupta de Norteamérica. No vamos a hablar ahora de lo que ya sabemos, porque el *Final Fight* original es historia pura del videojuego, pero sí de esta curiosa secuela que intentó (sin demasiado éxito como ahora veremos) devolver a la gloria a su plantilla de personajes originales.

Han transcurrido varios años desde el final de los hechos acontecidos en los juegos de *Final Fight* original, y el protagonista es en esta ocasión Kyle Travers, hermano de Cody Tra-

vers, protagonista de la saga principal. De vuelta a las calles, Kyle deberá reunir pruebas para poner en evidencia los hechos delictivos del villano de turno, el siniestro Padre Bella, que lleva desde hace tiempo inundando las calles con su nueva droga de diseño "glow", que transforma a la gente corriente en monstruos agresivos sedientos de sangre, dejándoles totalmente enganchados por el camino, claro está. Liderando un ejército de brutos sin mente y fácilmente controlables, el malvado Padre Bella pretende apoderarse de la ciudad si Kyle no se lo impide. Afortunadamente no estaremos solos en nuestra misión, y por ahí se dejan ver viejos conocidos como el mismísimo Haggar, Guy o el propio Cody, a quienes podremos incluso controlar como personajes jugables en determinadas secciones del juego.

A decir verdad el juego es toda una carta de amor a los fans del *Final Fight* original, está lleno de guiños a la mítica primera entrega de la saga y no le faltan cualidades para entretener. Lo variado de su desarrollo, alternando fases de investigación con otras (la gran mayoría) de pelea callejera a puñetazo limpio con ciertos elementos de aventura te aseguran una buena diversión durante un tiempo. El problema es que



carece de la magia y el carisma del *Final Fight* original, no hay nada realmente malo en este juego, de hecho es muy bueno, yo incluso diría que excelente según en qué partes y en qué aspectos, pero hay algo que falla. No sabría decir qué fue lo que falló, pero lo cierto es que cayó en el más absoluto olvido de manera inmediata.

Quizá el problema es que la sombra del *Final Fight* original es demasiado alargada, y lejos de la gracia o la anécdota del homenaje que realmente supone este *Streetwise*, poco o nada más ha permanecido para el recuerdo. Si tienes oca-

sión de hacerte con él, ya sea para su versión de Playstation 2 como para la Xbox original, no la dejes escapar, seguro que sabes apreciar sus virtudes. Lamentablemente *Final Fight Streetwise* salió en una época en la que era habitual juntarse al mismo tiempo con diez lanzamientos potentes al mes, hoy en día esto es impensable. Dedícale tu atención y sabrá recompensarte. Se merece una revisión. No es un remake, pero casi. Es bastante mejor que eso y, más importante, bastante mejor de lo que te contaron ...

■ Redacción Fanzine Plus





EL MUNDO DEL PINBALL

CURIOSIDADES INTERESANTES BY STR PINBALL

Hola de nuevo, amigos Pinboleros. Otro mes más con vosotros, agradeciendo la gran acogida que está teniendo esta sección, que creo ya se está consolidando en nuestra revista *FanZine Plus*.

En este número quiero hablaros del otro mercado de máquinas, el mercado de “nuevas a estrenar”, lo que se conoce en el mundillo como **NIB (New In Box)**

Sí amigos, para el que no lo sepa, hoy se podría estrenar un pinball. En este artículo vamos a comentar los diferentes fabricantes que tenemos actualmente, y así también os pongo un poco en la actualidad más reciente de nuestro hobby.

Empezamos con la más veterana...
Stern Pinball Inc
<https://www.sternpinball.com/>

Stern es una empresa que lleva muchos, pero muchos años en el mercado del pinball. Hablamos desde los 70 como nombre de fabricante, pero en la época de los 80 compró la licencia de **Data East** para fabricar pinballs en USA, y durante casi una década (concretamente del 86 al 94) sacó 41 modelos, de los cuales solo se comercializaron unos 26. El resto son prototipos con poca o ninguna tirada o que ni siquiera llegaron a fabricarse. Hasta aquí llegó la licencia de Data East.

A partir del 94 y hasta el 99 se compró la licencia de **Sega Pinball Inc**, igualmente para comercializar pinballs bajo esa marca. En ese periodo salieron unos 22 modelos, de los cuales solo 17 se comercializaron y unos 5 nunca llegaron a producción.

Ya a partir del 99 y hasta la actualidad, 2023, una vez terminada la licencia de Sega, pasaron de nuevo a ser Stern Pinball Inc. En ese año hubo un antes y un después en el mundo del pinball, ya que fue el año en el que **Williams Bally** cerró su división de pinball dejando en ese momento a Stern Pinball como único fabricante activo de máquinas. Fue una mala época para nuestra afición, ya que el pinball cayó en ventas y ya estaban empezando su declive como fabricante de máquinas recreativas a nivel mundial. Pero tenemos mucho que agradecer a Stern, por aguantar ese tirón y seguir con su línea de producción y sacando maravillas de su fábrica, como por ejemplo el pinball de **El Señor de los Anillos**, **Piratas del Caribe**, **Los Soprano** y un largo etcétera de grandes modelos que hoy por hoy aun están en el mercado y son altamente valorados.

Pero hablaba de un cambio, y el cambio era que ya las máquinas no se vendían para operar. Es decir, la caída de ventas de operadores fue alta, tanto que **Stern Pinball** cambió el chip y empezó a enfocar su vista más en los coleccionistas y particulares en general, y eso abrió un gran abanico de posibilidades y una nueva generación de máquinas, ya que se empezaron a fabricar modelos más complejos en diseño y mejores calidades para ese otro público.

Es decir, nació el concepto de **modelo Pro** como el más económico y más enfocado al operador. Luego estaría el **modelo Premium**, con más juguetes interactivos y un diseño más elaborado, más enfocado al particular en general, y por último el modelo **Edición limitada**, con series muy limitadas y con acabados más caros y más enfocados al coleccionista. Se-



ría en el 2004 cuando nació el primer modelo **Limited Edition**, que sería del Pinball **Elvis**, que se denominó como **Elvis Gold**, con una tirada limitada de 500 unidades.

La siguiente, si mal no recuerdo, fue la de **The Lord Of The Rings LE**, también denominada como **Gold** y también de unas 500 unidades, pero esta ya fue a finales de 2009. A partir del 2010 ya cambió totalmente el concepto del que estábamos hablando, con el pinball **Avatar**, del que ya se empezaron a fabricar modelos **Pro** y **LE** de cada modelo, hasta que en el 2012 con el pinball **AC/DC** se introdujo la versión **Premium**, que era básicamente una LE pero sin numerar y sin límite de fabricación. Y así hasta la actualidad.

He de resaltar que hubo otro cambio generacional del cual hay que hacer mención también, que fue el salto del **display** rectangular denominado **DMD (Dot Matrix Display)** a la pantalla de LCD de 15,6" que tenemos en la actualidad.



Reseñamos que la última máquina que se fabricó con DMD fue la **Ghostbusters (Cazafantasmas)** en el año 2016. La primera máquina con LCD fue en ese mismo año 2016, y fue el modelo **Batman 66**.

Bueno, y hasta aquí os dejo este breve y resumido repaso de lo que fue (y aún es) esta fábrica de pinballs que actualmente está cambiando su sede, porque ya la línea de producción se les ha quedado pequeña, y eso que actualmente tenían un súper fábrica con cuatro líneas independientes de producción.

¡Os espero en el siguiente número de nuestro **FanZine +**, con más información actual de fabricantes de pinball!

■ **Orlando González - Gerente de STRpinball**





al cuerpo. **Superman** y **Son Goku**, dos extraterrestres procedentes de civilizaciones alienígenas ancestrales y que sin embargo eran hijos adoptivos del planeta Tierra, se encontraban ahora enzarzados en un terrible combate que hacía temblar el suelo y las montañas a su alrededor.

“¡Destruye al kryptoniano si quieres volver a ver a tu mujer con vida!”...Luthor le repetía al enfurecido saiyán su amenaza en un perfecto y estudiado japonés, que Son Goku no podía sacarse de la cabeza. La sola idea de ver morir a su querida esposa **Chichi** le sacaba de sus casillas y le nublaba la mente. El despiadado Lex Luthor, en un intento más por

destruir a su eterno rival, había buscado por todo el mundo un oponente digno de medirse a Superman, y la manera de conseguirlo había sido secuestrar a su mujer y obligarle a enfrentarse al último hijo de Krypton.

Goku alcanzó en ese momento su transformación en super saiyán. Una extraña e hipnótica aura dorada cubría su cuerpo, confiriéndole un aspecto aún más agresivo y erizando su cabello haciéndolo parecer de otro color. Su energía en estos momentos se había desatado, y sus golpes eran más poderosos que nunca. Superman no acertaba a cubrirse ante el aluvión de impactos que Goku le dirigía al cuerpo. En un

SUPERMAN vs. SON GOKU

LOS ALIENÍGENAS MÁS PODEROSOS DEL UNIVERSO

“¡Destruye al kryptoniano si quieres volver a ver a tu mujer con vida!”...la frase resonaba de forma recurrente en la cabeza del enfurecido **Son Goku** mientras concentraba toda su energía en un mortífero ataque energético...

Superman se arrastraba con esfuerzo y pesadez, luchando por incorporarse para levantarse de nuevo y volver al combate. Pocas veces se había enfrentado a un oponente tan poderoso y temible como este extraño rival al que **Lex Luthor** acompañaba, enfundado en su armadura de combate. Estaba claro que fuera lo que fuera que le había sucedido al tal “Son Goku” al que Luthor no dejaba de arengar en su contra, a Superman le iba a costar bastante salir con vida de esta. Algo no iba bien con Son Goku, era evidente: no atendía a razones, la

expresión de su rostro era sombría y su actitud era inusualmente agresiva. Ataque tras ataque, oleada de energía tras otra, al extraño grito de “*Kame Hame Ha*” sus mortíferas proyecciones impactaban en el cuerpo del aturrido kryptoniano, que no acababa de entender el porqué de este ataque por parte de este extraño guerrero ataviado con un kimono de karateka y un curioso look capilar. Su aspecto le recordaba poderosamente a la raza de los *saiyans*, de los que Superman lo había aprendido todo gracias a los cristales de su fortaleza de la soledad ubicada en el Ártico. **Kal-El** deseaba estar allí descansando y reconvirtiéndose en su acogedor silencio, pero en vez de eso ahora debía luchar por su vida, literalmente: ahora mismo lo que tenía enfrente era un rival incansable que no paraba de atacarle y golpearle con terribles combinaciones





intento desesperado por zafarse de semejante acoso, Kal-El disparó uno de sus rayos caloríficos por los ojos, abrasando al super saiyan y lanzándolo hacia atrás. En un abrir y cerrar de ojos Superman logró rearmarse y encadenar un mortífero combo de golpes al cuerpo que consiguieron derribar al super saiyan e incrustarlo contra una de las montañas que les rodeaban. Antes de comenzar su mortal enfrentamiento, ambos luchadores estuvieron de acuerdo en trasladarse hacia una zona despoblada para no dañar a nadie, pero aún así la escena era desoladora: el suelo estaba lleno de socavones, las montañas colindantes destrozadas y el ensordecedor impacto de los ataques de ambos contendientes resonaba en varios

kilómetros a la redonda. El nivel de poder de ambos rivales era literalmente de fuera de este planeta, la destrucción que estaban causando en su incesante intercambio de golpes era un espectáculo verdaderamente dantesco.

Superman tuvo claro que debía finalizar este combate por la vía rápida, o en caso contrario todo el planeta Tierra correría el riesgo de desaparecer bajo el aplastante nivel de poder de ambos guerreros. Aunque Son Goku parecía estar a punto de derrotar al kryptoniano, Superman siempre encontraba la fuerza y la energía necesaria para levantarse una vez más y contraatacar con ímpetu renovado, y es que, a diferencia de



su adversario el super saiyan, la energía del kryptoniano era prácticamente ilimitada: al igual que una batería alimentada por el sol de la Tierra, Superman se recargaba una y otra vez.

Haciendo acopio de fuerzas y concentrando toda su potente energía solar en un ataque final, Superman se lanzó volando hacia su adversario como una auténtica bala de cañón, impactando en el estómago y asestando un doble puñetazo a Son Goku que le hizo salir disparado en dirección a una de las últimas montañas que quedaban en pie a su alrededor. El aura de super saiyan que cubría su figura se apagó y Son Goku volvió una vez más a su forma base. Derrotado, caído y sin sentido, se desplomó inmediatamente después de intentar volver a levantarse tras el terrible ataque final de Superman.

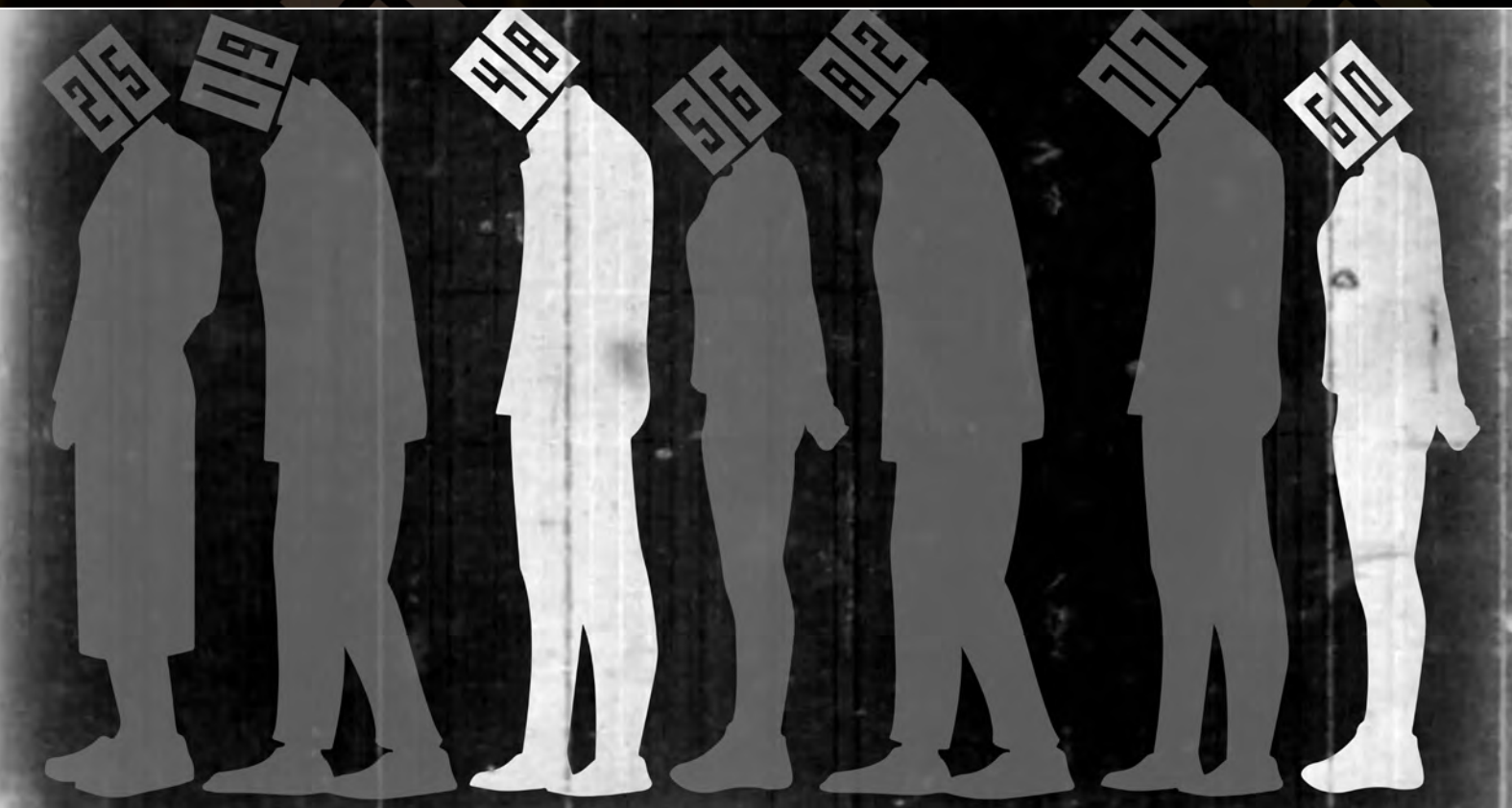
“Lo...lo siento, Chichí...perdóname...”, fueron sus últimas palabras antes de caer al suelo de manera definitiva, inconsciente. Superman había ganado el que posiblemente fuera uno de los combates más duros de su vida, pero aún faltaba algo muy importante: detener a Luthor y hacerle pagar por sus fechorías. Lex Luthor activó los propulsores de su armadura de combate para huir a toda velocidad del lugar, pero Superman se le había adelantado: por mucho que intentara salir de allí volando, le resultaba imposible zafarse de la presa de acero de Superman. Luthor estaba literalmente pillado por su enemigo kryptoniano, que lo agarraba sin intención de dejarle escapar esta vez.

“Llévame hasta donde tienes secuestrada a la mujer del saiyan, y tal vez solo estés diez años en prisión”...no era precisamente el mejor de los tratos que Luthor había escuchado a lo largo de su vida, pero cualquier cosa que implicara salir de

allí con vida ya le valía por el momento. Sus carísimos y prestigiosos abogados ya se encargarían de sacarle de la cárcel cuanto antes, pero eso ya vendría después...

Días después, ambos guerreros volvían a reencontrarse para hacer las paces. Goku estrechó con fuerza la mano de su ahora camarada Superman, y agradeciéndole el rescate de su amada esposa le pidió disculpas por lo sucedido. Superman le contestó, con una sonrisa, que todo aquello ya estaba olvidado. Después de todo, uno no encontraba un rival con semejante poder todos los días, el combate había sido tremendo e inolvidable para los dos. Quién sabe, quizá en otra ocasión ambos guerreros volverán a medir sus fuerzas, y la próxima vez el desenlace puede ser completamente distinto. Hasta entonces, los dos amigos se despidieron y regresaron volando hacia sus respectivos hogares, donde volverían a estar en compañía de sus seres queridos, bajo una cálida puesta de sol en su hogar adoptivo, el preciado planeta Tierra...





108

Era el 48 de la fila, ella lo sabía. Ni siquiera hizo falta que los ojos de ambos tuvieran contacto en un primer momento; esas pupilas oscuras e iridiscentes hablaban a gritos. Aquel hombre llevaba un profundo dolor en la mirada. Ella, la elegida, la número 60, había encontrado por fin la mitad de su alma: el número 48, en aquella fila de fracasados.

Había buscado y encontrado tantos y tantos 48 desde el día X que incluso hubo un momento en que perdió la esperanza. Porque todos los 48 no eran iguales, porque a veces la situación había sido forzada para convertirlos en falsos 48 (como aquel día en que un tipo enfermó y otro tipo fue “recompensado” con su marca), pero 48, lo que se dice 48 de verdad, había casos contados, contadísimos.

—No es lo mismo ser un 48 que llevar un 48 —se dijo a sí misma—, igual que no es lo mismo ser un enfermo que llevar un enfermo, o ser un cerdo que llevar un cerdo, o...o...o

Era común que fluyeran en su mente los pensamientos sin sentido. Desde que entrase en vigor aquella terrible dictadura numérica, las mentes humanas habían entrado en una especie de bucle que no se permitía desafiar la lógica. Los pensamientos se habían convertido en continuos razonamientos, unas veces básicos, como le sucedía a menudo, y otras más complejos. Era imposible que una frase no se clavase en el cerebro y trazase una serie de comparativas que apenas tenían que ver con la sentencia original. Los deseos también habían pasado a convertirse en cifras, los números estratosféricos se oponían a los pequeños, y los seres vivos

habían adquirido un nuevo estatus en función de la cantidad de letras que componía su nombre o la cantidad de ceros que adornaban sus números de ciudadano y sus cuentas bancarias. A decir verdad, esto último no podía considerarse un cambio significativo.

—48, 12, 3... 48, 12, 3... 48, 12, 3...

Repitió la consecución numérica de una forma mecánica, deshumanizada. Una suave brisa meció sus cabellos al tiempo que sus pupilas permanecían abstraídas en aquel conjunto de individuos grises y anodinos que esperaban su turno pacientemente, tal y como mandaban las leyes de su excelentísima Madre Patria. Hacía tiempo que un ser humano no tenía derecho a existir sin su verificación numérica. Para lograr la máxima exactitud, se usaba un escáner de tomografía por emisión de positrones, capaz de crear representaciones tridimensionales. Se trataba de un modelo infinitamente más avanzado que aquel primer prototipo surgido en el año 2019 por obra y gracia de investigadores de la Universidad de California. Cuando los cuerpos pasaban a través de aquel sofisticado escáner quedaban privados de su intimidad para siempre. Aquella asombrosa maravilla técnica era capaz de dar cuenta exacta de todas y cada una de las células que componen el cuerpo humano. Todos estos minuciosos datos corporales eran traducidos a cifras y registrados en un banco donde constaban también otros datos de igual interés. El control de las masas había llegado infinitamente más allá de lo que se especulaba en los llamados años perezosos.

La cola avanzaba lentamente, y mientras pensaba en la forma de interactuar con su verdadero 48, decidió entrar en una cafetería. En cuanto plantó el pie en el escalón le llegó el tedioso sonido de aquella voz robótica y lineal, presente en todos y cada uno de los establecimientos.

—Ha pedido usted un delicioso café expreso, ha pedido usted un delicioso café expreso. 158 granos de café han sido molidos para ofrecerle su café expreso. 158 granos de café han sido molidos para ofrecerle su café expreso. El olor de su café es distinguible, con nivel de intensidad 3. El olor de su café es distinguible, con nivel de intensidad 3. Disfrute de su café, disfrute de su café...

Al principio, el sonido de esta tecnología infame le resultaba molesto, pero poco a poco se había acostumbrado. Avanzó unos pasos y se sentó en una mesa gris, situada a la izquierda de la entrada.

—Se ha sentado usted en la mesa número 1 de este establecimiento, es la mesa número 1 de este establecimiento. Por favor, pase su carnet de verificación numérica por el lector. Por favor, pase su carnet de verificación numérica por el lector.

Sacó el carnet como era costumbre y lo acercó al lector. Se escuchó un pitido y, a continuación, se activó una luz verde.

—Factores 1, 2, 2, 2, 5...

Escuchó la lista sin inmutarse y, cuando se acercó la camarera con un gesto agrio e inmutable, pagó por adelantado y pidió su consumición. Apenas prestó atención a la televisión, donde unos periodistas de dudosa reputación canturreaban una serie de cifras antes de presentar a sus grises y aburridos contertulios.

—Usted es 1, el número 1, el primero en brindarnos su opinión, bienvenido número 1, un placer conocer su opinión número 1...

—El placer número 1 es mío, y mi opinión número 1 es...

Apenas acercó la taza a sus labios, observó a través del impecable cristal la figura del número 48 transitando la

acera de enfrente con paso lento y sofisticado. La taza cayó de sus manos, nadie se inmutó. El café se derramó sobre la mesa y empapó sus pantalones, pero no le importó lo más mínimo. Pletórica, se levantó de su asiento y corrió en busca de su protegido.

—Ha sido usted el cliente número 18 de este establecimiento, y ha ocupado usted el asiento número 1 de este establecimiento. ¡Buena suerte en su día! Factores 1, 2, 2, 2, 5...

Mientras se alejaba con agilidad escuchó, de nuevo, el sonido de aquella robótica voz. Estaba bastante nerviosa. Avanzó unos pasos y, con sigilo, se situó a escasos centímetros del hombre. Cuando estaba a punto de apoyar la mano en su hombro, este se paró bruscamente, volteó su cuerpo con extrema lentitud y le dirigió una mirada penetrante.

—¿60?

—60

Se miraron y enmudecieron durante un instante, la muchacha no perdió su cara de asombro en ningún momento.

—¿48?

—48, lo sabes.

Sonrieron, pocas veces se veía una sonrisa en los últimos tiempos. Era un milagro.

—Encontré demasiados 48...

—No encontré ningún 60...

La falsedad imperante no impidió que desnudaran sus identidades. No deseaban pertenecer al rebaño de los exactos, para ellos representaba lo absurdo, el dolor, la tristeza. Entre millones y millones de ciudadanos solo había una centésima parte de afortunados que, con orgullo, se alejaban del hastío. Ellos eran los heterodoxos, la sociedad pitagórica que resurgía de las tinieblas como una nueva ola de esperanza. 48 y 60 habían disfrutado de la luz, pero todavía quedaban secretos enterrados entre las brumas de su pasado.



—Te esperé tanto, 60...

—Y yo a ti, 48...

—Lo sé.

—Lo siento.

—¿Por qué?

—Por haber herido a tantos 48.

Volvieron a sonreír. El hombre de mirada mecánica tomó la palabra.

—Tienes que saber...

—¿Qué?

—Encontré a 10...

La mujer no pudo evitar mostrar asombro de nuevo, jamás en la vida había encontrado un 10, un 10 verdadero quería decir, el 10 era lo imposible: El Tetrakto divino, jamás se había visto uno, jamás...

—¿Estás seguro?

—Creí estarlo.

—¿Por qué?

—Porque me indujo a pensarlo a través de los sueños.

—¿Cómo?

—Vi a Tetraktys y la Serpiente.

Tetraktys, el juramento pitagórico inviolable. Conforme escuchaba a su interlocutor, no pudo evitar derramar una lágrima.

—El falso 10 violó el juramento sagrado, solo era una vulgar espía de los exactos.

—¿Por qué lo supiste?

—Le hablé en sueños de órbitas, equilibrios, el elemento anti Tierra, y aquella espía no estaba preparada...

—¿Así, tan fácil?

—No, no es tan fácil. Estamos en peligro.

—Lo sabía.

—Nuestro tiempo se acaba.

—Pero te he encontrado, 48.

—Y yo a ti, 60.

La mujer sonrió y musitó:

—¿Y ahora qué?

—No tengas miedo, ahora viene lo importante.

—¡Lo importante!

—Sé fuerte, 60, nos hemos convertido en mártires...

—Lo soy, 48, estamos prohibidos.

—¿Acaso un gobierno puede ser tan torpe y obtuso?

—Seguro que tiene sus motivos...

El sol comenzaba a caer, y las figuras se recortaban contra el horizonte anaranjado, como si se tratase de una postal perfecta.

—Dame la mano, 60.

Se abrazaron con fuerza.

—Tengo miedo, 48.

—Lo sé.

—¿Dónde está 10?

—Silenciada...

—¡Un crimen!

—No, justicia...

—¡Desprecio para la traición política!

—Desprecio para la traición universal...

Se besaron apasionadamente.

—10 descansa apaciblemente. Nunca la amé, 60.

—Lo sé, 48.

—Lo que hice lo hice por ti.

—¿Por mí?

Volvieron a besarse con pasión.

—Sí, por ti.

—¿Y qué hiciste?

—¿De verdad quieres saberlo?

Obviamente, la pregunta no podía ir en serio, pero le divertía descubrir el morbo de la mujer.

—Por supuesto, 48.

—¿Estás segura, 60?

—Nunca he estado más segura de nada...

—Un cuchillo le cercenó el corazón 60 veces,

—Debieron haber sido 108.

Sentenció la mujer. 60 y 48 se fundieron en un último y ardiente beso.

■ Nieves Guijarro Briones



¡ATENCIÓN!

FANZINE+

BUSCA TU

COLABORACIÓN

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

fanzine.correo@gmail.com



EL FANCUESTIONARIO
PREGUNTAS PARA... NIEVES GUIJARRO BRIONES

¿Cómo te definirías a ti mismo?
Profundamente humana, profundamente imperfecta. Pero yo me quiero mucho..

¿Por qué crees que hay que darle a las aficiones toda la importancia que se merecen?
Porque son lo que somos y toda nuestra vida. Trabajamos para vivir, no vivimos para trabajar.

Y entrando ya de lleno en esto de las aficiones... ¿Tu película favorita de todos los tiempos?
Me lo pones muy difícil, porque hay tantas obras maestras que es imposible escoger una como favorita. Pero sí te voy a decir la que más me ha marcado: *ET*. La sufrí mucho, es una película que habla sobre el valor de la amistad y la empatía, más allá del género en el que esté encasillada, y su valor empático es muy alto, tan alto que el drama de la enfermedad me tocó profundamente. No pude verla durante años, y aún la sufro a pesar de lo preciosa que es.

¿Un álbum de música y un grupo o artista?
Álbum: *Space Oddity*, de David Bowie.
Grupo: Radiohead.
Pero te digo lo mismo que con el cine, hay tantos y tantas artistazas que es difícil tener un favorito.

Si solo pudieras llevarte un único libro a una isla desierta, ¿Cuál sería y por qué?
Voy a sacar mi lado más “romántico”, para variar un poco. La *cartuja de Parma*, de Sthendal, me hizo soñar y desde aquel entonces soy muy asidua del romanticismo de época. Hay que tener siempre un rinconcito en el que soñar...

Y si hablamos de videojuegos... ¿Tu favorito es...?
Jamás he sido jugadora, solo alguna que otra temporada. Yo para esto de los videojuegos soy muy básica, *Los sims* me engancharon, soy muy fan de lo básico (aunque la vida real no es que sea muy básica), qué le vamos a hacer.



Si pudieras elegir tener un único súper poder, ¿Cuál sería y por qué?
Ayudar a los seres vivos que realmente lo necesitan. No me complico más la vida.

¿Tu cómic o personaje de cómics favorito?
Fíjate que tampoco he sido nunca de cómics, salvo excepciones. Me gusta mucho la estética de *Vampirella* y se trata de un icono. De hecho, me hice una sesión de fotos con esa temática hace ya algún tiempo.

Una cita o una frase de cabecera a recordar siempre...
Sé tú mismo, el resto de los papeles ya están cogidos. Oscar Wilde.

Una pregunta que nunca te hayan hecho y que te gustaría que te hicieran
No lo sé, la verdad. Me han preguntado muchas cosas. Por probar a decir algo: ¿has encontrado tu sitio en este mundo?





THE MATRIX

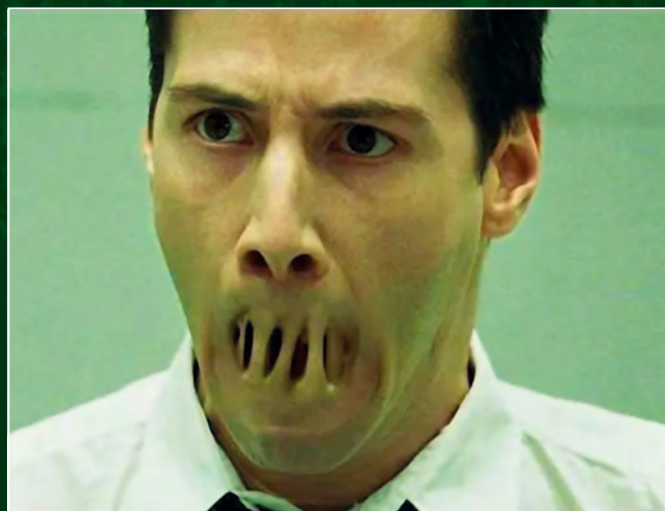
Escribir sobre *The Matrix*, la película que cambió para siempre el cine de acción y ciencia ficción (al menos a nivel estético y conceptual), casi 25 años después de su creación, resulta una absoluta odisea. Y lo es porque se han escrito ya ríos de tinta, seguramente gigabytes de datos si nos atenemos al grueso de artículos, libros y video análisis en la red de redes, solo en digital. Entonces, ¿qué puedo aportar yo sobre *The Matrix*, sabiéndose ya todo o casi todo sobre esta obra? Es la pregunta que llevo haciéndome durante días, antes de ponerme frente a la página en blanco. Después de darle mil

vueltas, he decidido abordar el análisis desde la única perspectiva, creo, verdaderamente honesta: cómo experimento yo el día a día siendo consciente de vivir atrapado, porque sí, la rutina, las obligaciones, la alienación al que somos sometidos a diario simbolizan sin duda esa Matrix que la obra de las hermanas Wachowski intentaron explicar, o revelarnos, de forma mas o menos encriptada. Añadir que también comentaré momentos del resto de películas de la saga, para enriquecer y expandir la idea, incluyendo la última entrega estrenada en 2021.

Sin intentar profundizar mucho en distintas acepciones o visiones sobre el tema, la Matrix es en esencia un estado de ensoñación, una falsa realidad que está preparada para mantenernos presos con toda probabilidad durante toda una vida, siendo dirigidos por entidades superiores personificadas de distintas formas (en nuestro contexto, serían quizá las famosas *élites* o *élite*). En las películas de la franquicia, las máquinas tienen sometida a la humanidad, a la que usan como simple energía. Para ello, nos tienen conectados a una realidad virtual en la que no podemos vislumbrar su naturaleza falsa y artificial. Soñamos mientras las máquinas consumen nuestra energía vital, sembrados en una granja conformada por cientos de miles de cámaras selladas y conectadas en serie que representan un útero artificial.

La Matrix ha ido cambiando de nombre en distintas culturas. Voy a centrarme en dos ejemplos para desarrollar el texto: Maya, en la cultura hinduista, es una deidad que representa y envuelve precisamente esa ensoñación de falsa reali-

dad, y separa espíritu y materia, cuerpo y mente, para evitar hacernos ver la verdad: que todo son uno. Ese despertar, que pocos llegarán a experimentar, centrados en el ego y las religiones materialistas, es llamado *iluminación*. Maya o Matrix evita por todos los medios que el ser humano recurra por tanto a ese tesoro y herramienta divina llamada intuición, que nos llevará hasta dicho estadio meramente espiritual. Solo a través de la intuición podemos seguir la pista de la verdad oculta, idea expuesta de forma sutil y brillante en la película como *el conejo blanco*. **Podríamos debatir si Neo, como representante de los espíritus conscientes o despiertos, ha sido elegido para ello o si por el contrario, posee unas cualidades innatas que le llevan a hacerse preguntas y a hacer uso de la intuición. Eso no le convierte en nadie especial, sino en uno de los pocos que en cada ciclo histórico o generacional puede ver la verdad y experimentarla. El verdadero misterio es porqué la Maya deja despertar o no puede evitar que muchos despierten. Porqué funciona de esa forma un mecanismo perfecto de ocultación y revelación de una**

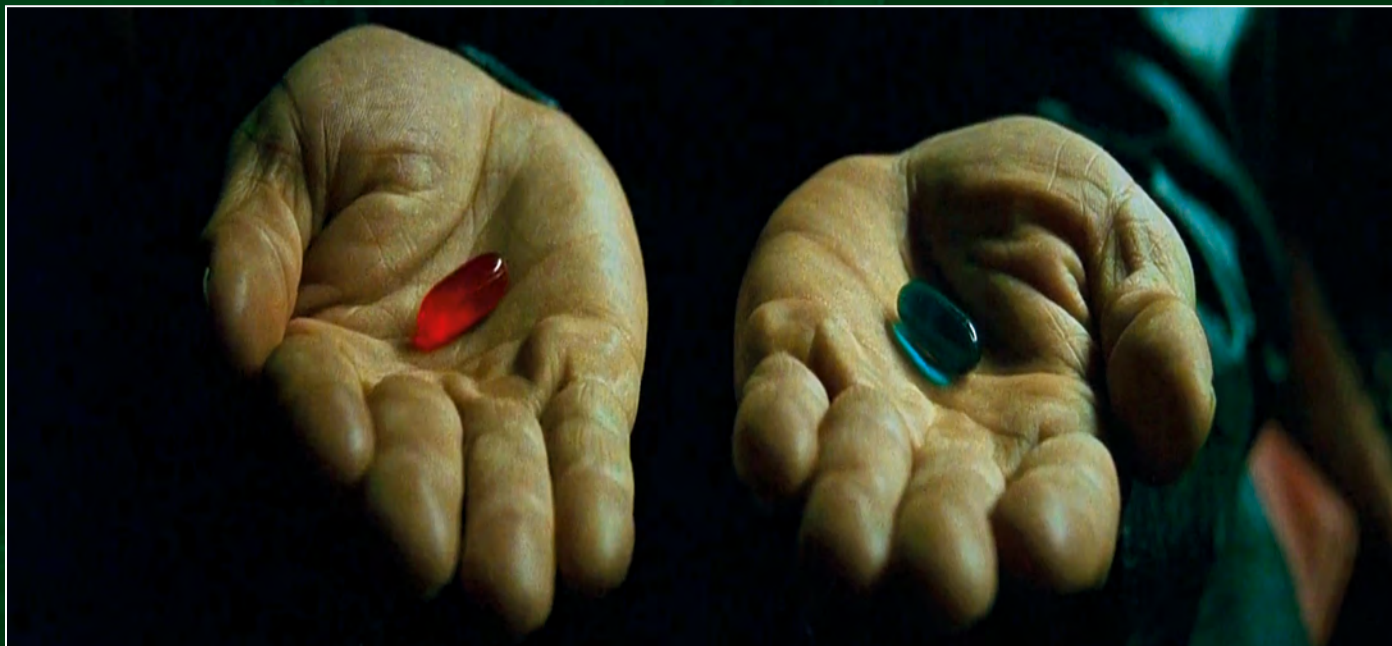




verdad trascendente, donde la Maya/Matrix domina y controla, pero se inmola a sí misma, y es finalmente vencida, repitiéndose ese ciclo o proceso hasta la infinitud.

El otro punto de partida para mi exposición es el mito de la caverna de Platón. De la misma forma, el individuo curioso que se pregunta dentro de la caverna por el origen de las sombras proyectadas en las paredes (lo único que realmente conoce) es empujado por la intuición, en primer término, para después elaborar un juicio racional: si hay sombras, algo debe formarlas. Efectivamente es la luz la que provoca esas som-

bras, porque la luz lo es todo, y paradójicamente la luz es la que genera esa falsa realidad donde las sombras son la única verdad para quienes viven en la caverna. El individuo decide salir de la caverna y comprobar por sí mismo qué hay ahí fuera, qué es lo que origina esas sombras proyectadas allí donde se crió, vivió y educó. Lo que descubre fuera, un mundo de formas, colores y luz es diametralmente opuesto a lo que él creía como única verdad. **Neo descubre por tanto que vive en una absoluta mentira, una perversa simulación donde es controlado y esclavizado como uno mas. Morfeo intenta engañarlo de nuevo dándole a elegir una pastilla roja y azul.**



La roja le otorgará ver la verdad, con todas las consecuencias, y la azul le volverá a su vida gris y de sombras y recordará el encuentro con el misterioso personaje tan solo como un sueño. El hecho de que yo piense que Morfeo forma parte de la Matrix (explicaré más adelante un argumento de peso que se da en la tercera entrega de la trilogía, y que se vuelve a repetir en la cuarta y reciente película) y que forma parte de una de las capas del engaño, se basa en detalles cargados de simbolismo, como los colores de las pastillas roja y azul, que representan conocidas opciones políticas en diversos países; como argumento meramente filosófico, represen-

ta la obligación de elegir entre dos opciones, pero nunca se da a elegir ninguna de las dos. Por tanto, no existe en absoluto el libre albedrío. Eso habla y mucho de la dualidad artificial e impostada de la Maya. Además, la verdad en mayúsculas no puede ser revelada de forma tan sencilla, ya que la búsqueda por lo verdadero y trascendente forma siempre parte de un largo y arduo camino, de una experiencia subjetiva y espiritual que forjará nuestra percepción y nos llevará a una conclusión que nunca puede ser entregada sin más. Sin sufrimiento, sin decepción, sin dolor, no podemos descubrir la verdad. Se trata por tanto de una trampa muy sutil de la





Matrix para evitar que un despierto, o mal llamado *elegido*, culmine su proceso de iluminación. La Matrix debe mentir desde dentro para defender su propia naturaleza, evitar su extinción. Para ello, tiene su propio concepto de Bien y Mal, propios arquetipos e instituciones, una superestructura compleja y muy definida, representada como máximos exponentes por el Oráculo y el Arquitecto, dos fuerzas aparentemente contrapuestas pero que son los dos pilares en los que se basa el aparato ideológico de la Matrix. No es de extrañar que en el epílogo de la tercera película, ambos pacten un nuevo reinicio buscando perfeccionar el margen de error que genera un fallo sistémico que termina con la aniquilación del sistema.

Otro argumento de peso sobre la totalidad de la mentira que supone la Matrix, de que todo cuanto vemos en las películas es Maya/Matrix, y no hay otra verdad fuera de la misma, me centraré en el supuesto *mundo real* donde los rebeldes se refugian: Sión. En el tercer acto de la tercera película (Matrix Revolutions), Neo detiene a las máquinas en Sión con un Poder que es imposible que tenga fuera de esa supuesta simulación llamada Matrix. No estamos ante un agujero de guion ni ante una contradicción entre las reglas expuestas en las dos anteriores películas: es justo en el tercer acto de la tercera película, y en el epílogo de la misma, y que vuelve repetirse en la película de 2021, donde



se nos revela que no hay nada fuera de Maya/Matrix, salvo ciclos y ciclos donde ese mecanismo se perfecciona y donde la mayoría de almas duermen y solo algunas despiertan. De nuevo, Maya intenta que veamos el llamado *mundo real* y Matrix como dos mundos opuestos, cuando realmente forman parte de un todo que se retroalimenta.

Entonces, ¿hay salida? Quizá la pregunta esté mal formulada, y como Neo deberíamos buscar la verdad, si sentimos e intuimos una verdadera llamada. En ese caso, deberíamos experimentar esa búsqueda sin miedo, porque en el fondo hemos venido a vivir, a experimentar, y para ello es necesario centrarse en el aquí y ahora, exclusivamente en el exacto momento que estamos viviendo. Todo lo demás, pensar en el futuro, en cosas que están fuera de nuestro alcance y control, forma parte de esas trampas de que la Maya nos pone en nuestras vidas. La guerra que las máquinas declaran a la humanidad en la saga Matrix es una guerra que también nos afecta y nos afectará mucho más y más rápido de lo que pensamos. Esa guerra ya está aquí, y no solo se basa en que una inteligencia artificial nos pueda llegar a esclavizar o pueda eliminar nuestros trabajos y por tanto nuestro sustento. El verdadero problema es que puede destruir nuestra esencia. Porque, lo que nos transmiten las películas de la saga Matrix, en el fondo, es que la gran guerra contra la humanidad es ante todo espiritual. Y aunque parezca una distopía imposible y terrorífica, el hecho de que algún día podamos ser tan solo accesorio biológico/batería humana usada por una máquina, y vivamos en un útero artificial, sin ser conscientes de la verdad, ya está pasando en nuestro día a día con la adicción y dependencia de internet, los dispositivos móviles y las pantallas. No cabe ninguna duda de

que sin nuestra colaboración, este orden de cosas sería imposible. El proceso transhumanista tan explorado en la literatura, cine y videojuegos a lo largo de la historia se sustenta en sustituir al humano por la máquina, y para ello hay un proceso en el que al principio el humano necesita usar la máquina, y en una fase intermedia el humano y la máquina van fusionándose, para conseguir un “humano mejorado”. Ese paso intermedio, en el que quizá estemos ya inmersos, puede destruir a la humanidad y como consecuencia despojarla de valores, de creencias, de sentimientos, sobre todo del amor que necesita recibir y ofrecer a los demás.

■ Manuel Panadero





leyendo este número de *Fanzine Plus* especial sobre anime y manga, y muy posiblemente también es la responsable de que las estanterías de las tiendas de cómics estén repletas de cientos de mangas japoneses que la gente devora con pasión y devoción todos los meses.

Para los que aún no la hayan visto, o para los que desconozcan que se trata de una adaptación del manga homónimo que se publicó en Japón desde 1982 hasta el 1990, os contaremos que se trata de una historia que sentó definitivamente las bases del cyberpunk y la ciencia ficción apocalíptica, al contarnos una historia sobre un futuro distópico en el que un desastre nuclear lo ha cambiado todo y ha empujado a la raza

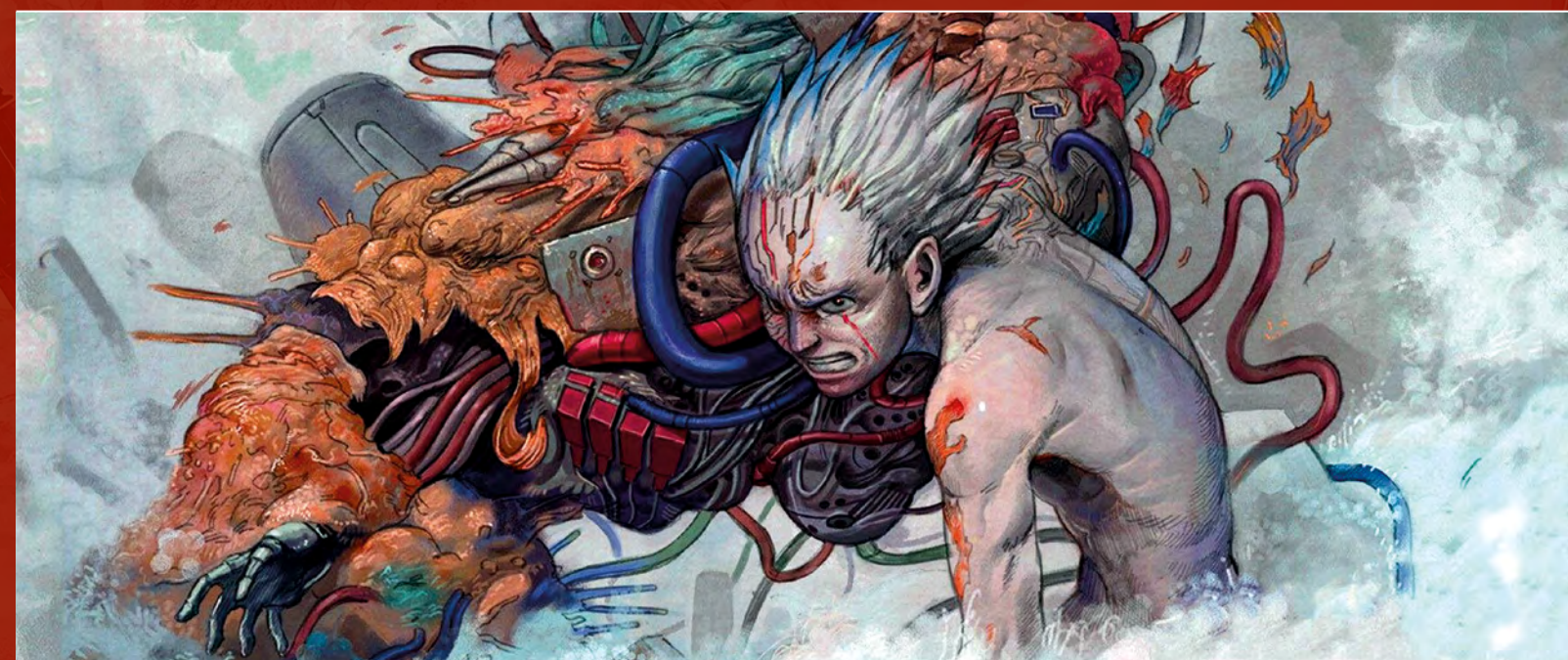
humana y a la civilización al borde de la extinción tal y como las conocíamos. Ojo al dato, que vienen curvas: ya a finales de los 80 se nos cuenta esta historia... La sociedad se ha vuelto paranoica, los gobernantes ejercen un control férreo y represivo sobre la población, la gente vive con miedo constante y la amenaza de un final apocalíptico está siempre a la vuelta de la esquina. Los recursos escasean, los políticos de posiciones extremas se aprovechan para sembrar la división y el odio entre la población y aquellos que se atreven a negar y desafiar las leyes establecidas son considerados como radicales, rebeldes y criminales... No, no es el mundo en el que vivimos ni el Telediario que viste ayer mismo, pero por desgracia cada vez se le parece más, ¿no te parece?...



EL FENÓMENO QUE POPULARIZÓ TODA UNA CULTURA

Recuerdo perfectamente la primera vez que vi *Akira*: era el verano de 1993 y mi viejo aparato de vídeo VHS echaba chispas, al igual que mi cabeza. Sencillamente aún no estaba preparado para semejante asalto a mis sentidos y mi todavía inocente lógica de adolescente. Debo confesar que en aquel primer visionado de esta obra maestra no entendí absolutamente nada. Eso sí, me pareció ya por aquel entonces una cinta muy adelantada a su época y un espectáculo audiovisual auténticamente sobresaliente. Mucho después volvería a redescubirla, ya de adulto, y fue entonces cuando entendí la grandeza y las líneas ocultas de interpretación y lectura de esta obra magna.

Basada en el manga homónimo de **Katsuhiro Otomo** de 1982, *Akira* es mucho más que una simple adaptación animada de un manga: si tenemos en cuenta que se emplearon casi 8 millones de dólares en las técnicas de animación que hicieron posible esta película ya entenderemos que se trataba de algo realmente grande. Se trata de una de las piedras angulares de la cultura y el fandom del manga y el anime que asolaron con tremendo impacto el mundo entero a comienzos de los 90. Aquí en España, y de la mano de Manga Video, *Akira* fue (junto a *El Puño de la Estrella del Norte*, *Porco Rosso* y *Dragon Ball*, entre otras obras) muy posiblemente la responsable de que ahora mismo, más de 30 años después, estés

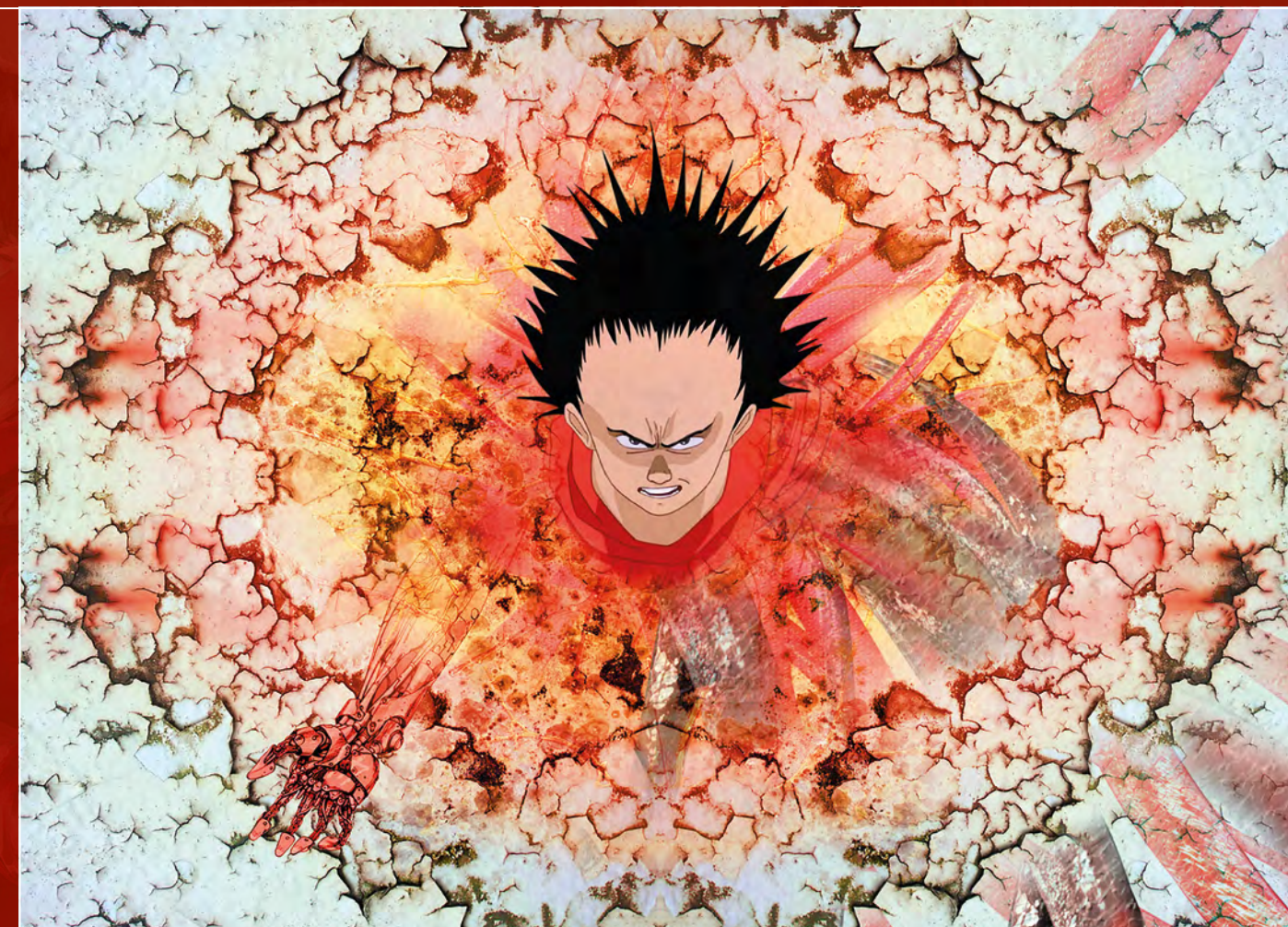




Pues en medio de toda esta locura surge un héroe, como suele suceder en este tipo de historias de ovejas negras que se enfrentan a las enormes masas de borregos, y no es otro que el bueno de **Kaneda**, el líder de una banda de moteros renegados y rebeldes que se resisten a obedecer la ley y las normas impuestas a golpe de corneta por un gobierno cada vez más desquiciado. Kaneda y su inseparable amigo **Tetsuo** llevan ya juntos desde la más tierna infancia sobreviviendo como pueden a la dura realidad que les ha tocado vivir desde que en 1988 la sociedad tocó a su fin gracias al incidente **Akira**: los demenciales experimentos del gobierno para explotar los poderes psíquicos de unos niños especialmente entrenados desde la cuna acabaron por ser una bomba de relojería que finalmente explotó y se les fue de las manos. Akira, el

niño depositario de la energía definitiva, libera todo su poder y arrasa la antigua ciudad de Tokyo, causando la Tercera Guerra Mundial y el desplome definitivo de la sociedad tal y como todo el mundo la concebía hasta poco antes. El problema viene cuando Kaneda y su amigo Tetsuo se ven obligados a separarse tras un incidente con los agentes de la ley, Tetsuo es apresado y obligado a participar en una serie de horribles experimentos genéticos con la finalidad de explotar sus inmensas habilidades psíquicas latentes, y su amigo Kaneda deberá huir dejándole a su suerte y en manos del gobierno.

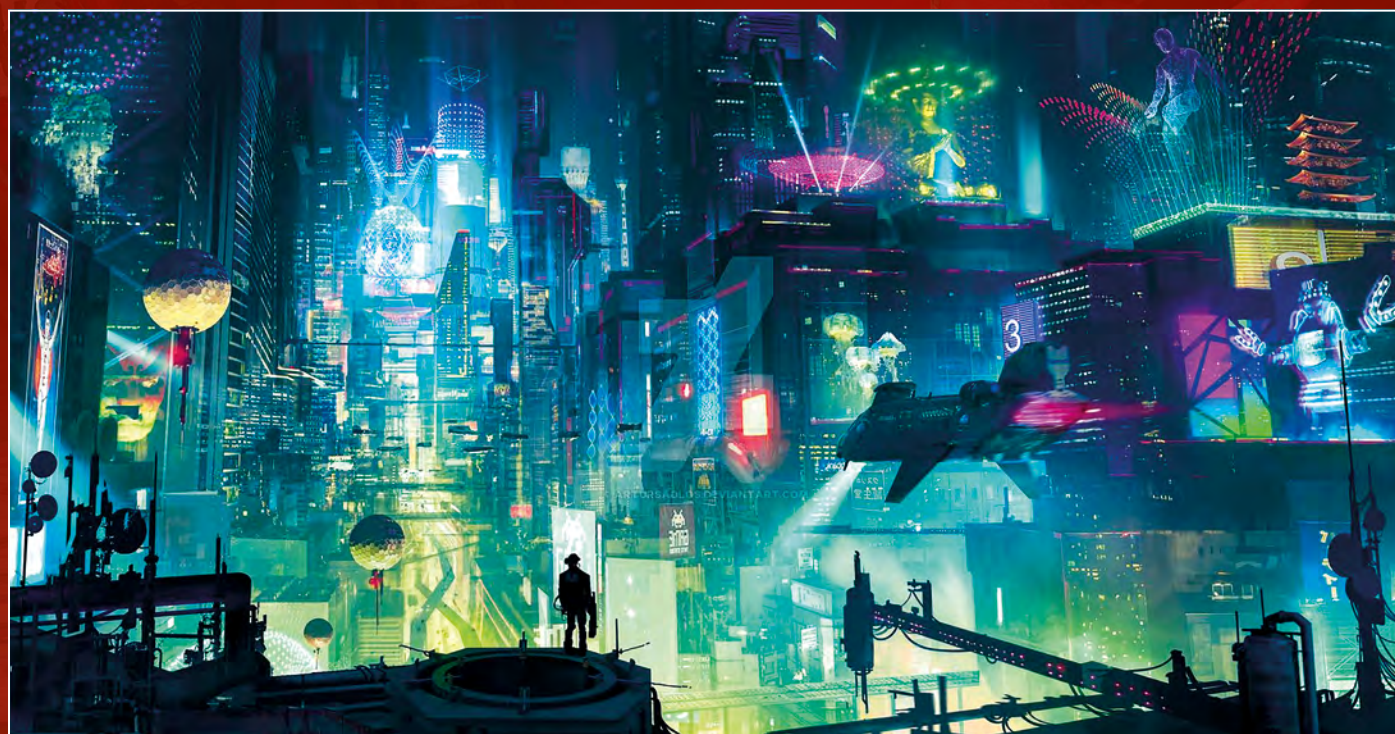
Más tarde intentará ir a rescatarle, pero para entonces descubrimos que ya es demasiado tarde: los experimentos que ha llevado a cabo el gobierno con el pobre Tetsuo le han



convertido en una aberración mutante con un poder mental incontenible, que le hace ser prácticamente un semidios con una capacidad destructiva casi ilimitada. Se autoproclama como "el nuevo Akira", a quien se cree muy superior, y se vuelve completamente loco, totalmente devorado por su ansia de poder y su tremenda agresividad descontrolada. Y aquí, amigos, es donde reside parte de la grandeza de la historia de *Akira*: somos testigos del gran drama humano del amigo que se ve obligado a detener a su amigo (casi hermano) que ha perdido por completo la cabeza y se ha vuelto una amenaza para todos, incluido él mismo.

Ni corto ni perezoso, Kaneda se embarca en la durísima tarea de intentar detener a su antaño amigo y ponerle fin a esta terrible historia de hermanos enfrentados por el ansia de poder. Como vemos, *Akira* no es solo un prodigio moderno de las técnicas de animación, sino que a nivel argumental se muestra casi profética al revelar una serie de costuras de nuestra sociedad actual, que a estas alturas resultan algo más que indisimulables e incómodas. Todo aquello que antes veíamos en las películas y en las novelas de ciencia ficción (incluida la propia obra de *Akira*, sin ir más lejos) se está cumpliendo de forma milimétrica y bastante preocupante, y no sé si serán cosas más o es que tengo una imaginación desbordante, pero desde luego todo (o casi todo) lo que el maestro Katsuhiro Otomo ya delineó con pulso firme y mucho acierto en esta obra magna lleva camino de acabar convirtiéndose en realidad.

Hay quienes creen que la ciencia ficción se acaba convirtiendo, con el paso del tiempo, en simple ciencia, quedando atrás la ficción para aquellos que siguen lamentándose y preguntándose cómo es posible que pudiéramos consentir que cosas así acabaran sucediendo. Únete a la resistencia, únete a la rebelión encabezada por Kaneda y otros como tú que siguen atreviéndose a decir que NO de vez en cuando, a la lucha por la humanidad y el rechazo de esta triste y repugnante deshumanización y progresiva invasión de inteligencias artificiales, experimentos genéticos con la población y la propagación del miedo. ¿Lo entiendes ahora?...Efectivamente, **Akira** ya te avisó a finales de los 80 de que todo esto iba a pasar, pero tú no hiciste caso o no supiste entenderlo. Afortunadamente, nunca es tarde para abandonar el rebaño de los borregos y unirse a la resistencia... ¿De qué lado estás tú?...





2.651 piezas de Lego, para construir una recreación especialmente fiel de una máquina recreativa de los años 80 que mide 32 cm de alto por 25 de ancho (y 17 de profundidad). Doy todas las medidas porque seguro que algunos de nuestros lectores ya están con la cinta métrica en la mano buscando a ver si les entra en algún hueco de su estantería.

Siguiendo la línea que la empresa danesa ya empezó con la recreación de las consolas de sobremesa **NES** y **Atari 2.600**, esta nueva entrada en la colección es sin duda un gran regalo para cualquier aficionado a las consolas retro.

¿Qué más sorpresas nos encontramos en el set? Pues, para empezar, una de las más interesantes, y que veo que se puede colocar encima del todo, para adornar, o aparte, es un stand en el que tenemos a **PAC-MAN**, a **BLINKY** y a **CLYDE** (el fantasma rojo y el naranja, vamos), que podemos hacer girar, para que pasen de su look "normal" a su look azulado, como cuando PAC-MAN come una súper bola (igual esto tiene un nombre más "técnico" que "súper bola", pero ahora me da pereza buscarlo en Google. Espero que Enrique Segura me perdona XD). Más cosillas: pulsando uno de los botones, se ilumina la pieza que representa la parte donde meteríamos las monedas.

Y para acabar, la guinda del pastel: viene también una minifigura de una chica jugando a una máquina recreativa (la misma, claro, pero en escala de una minifigura). ¡Fantástico!

Como única nota negativa (que en realidad no es verdad, a mí no me parece algo negativo, pero yo informo para que no haya ninguna desilusión), tengo que decir que evidentemente, la máquina no es "jugable". Es decir, no os emocionéis: no podemos jugar una partida real de PAC-MAN aquí. Sin embargo, hay una manivela, que permite hacer mover al "come-cocos" y a un par de fantasmas (en una ruta prefijada, claro). También se puede aumentar la puntuación del marcador. En fin, en general, muy similar al mecanismo que ya teníamos en el set de la NES (bueno, concretamente, en el televisor, en el que podíamos "jugar" al **Super Mario Bros**).

Y bueno, este ya es el tercer mes que hago esta sección, así que a lo mejor os habréis fijado ya que no suelo hablar nunca de precios (que al final yo aquí no estoy intentando vender nada a nadie, ¿eh?), pero si os interesa esto, solo diré que tocará rascar un poco la cartera: el set tiene un PVPR de **269,99€**. Que puede parecer caro, sí, pero no debería sorprender mucho si estáis acostumbrados a este tipo de sets.



FIGURAS DE ACCIÓN

ÚLTIMAS NOVEDADES QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Buenas! ¿Cómo os va? Este mes viene bastante cargado de novedades jugosas, así que vamos al lío. Por un lado, un par de objetos de coleccionista que seguro llaman la atención a más de uno de nuestros seguidores, y luego hablaremos de algunas figuras que se salen un poco de mi "zona de confort" (pero ¿por qué no?), y acabaremos con algunas cosas más exclusivas... ¿Os interesa el plan?

LEGO ICONS: MÁQUINA DE PAC-MAN

Pues arrancamos la sección hablando de algo que estoy totalmente convencido de que causará bastante furor entre la familia Fanzine+: un set de **Lego** que recrea una **máquina arcade retro de PAC-MAN**. Vamos por partes (o por piezas, en este caso): en este pedazo de caja tenemos nada más que



Preciosas fotos de la web oficial de Lego. Menos la última, que es del Twitter de Hideo Kojima. ¡Él ya tiene la suya! ¿Vais a ser menos que él?

MARVEL LEGENDS: CASCO PREMIUM ROLE PLAY DE MAGNETO

Seguimos sin hablar de **figuras de acción** en la sección de **figuras de acción** de este mes... Pero es que mirad esto. ¿Algún fan de los **X-Men** en la sala? Pues amigos, esto os va a activar el **sentido arácnido** (ay, dejadme en paz, ya sé que **Spider-Man** no es técnicamente un miembro del equipo de **Charles Xavier**, pero es que no se me ocurría ningún otro juego mejor).

Hasbro sigue despuntando con nuevos y variados productos. Y así como ya tenemos cascos en varias de sus líneas más famosas (los cascos de las **Black Series** de **Star Wars** o de la **Lightning Collection** para los **Power Rangers**), si no estoy equivocado (que a veces lo estoy, ¿eh? ¡Soy humano!) esta es la primera vez que aparece un casco de *role play* en la línea de **Marvel Legends**. Y se estrenan nada menos que con **Magneto**, y su diseño tan icónico del casco.



Curiosamente, el producto está concretamente basado en lo que veremos en la serie "**X-Men '97**", que aún no se ha estrenado, pero promete ser la sucesora espiritual de la serie de animación clásica de los **X-Men** que tanto gustaron durante los años 90. Aún y así, imagino que el diseño es bastante "estándar" como para agradar a todos los fans (a lo mejor los más puristas encontrarán alguna diferencia respecto al diseño de su versión favorita del casco en los cómics, pero honestamente)...

Al igual que los otros cascos similares de **Hasbro**, este es también perfectamente funcional, y además, al igual que los de la **Lightning Collection**, incluye un stand para apoyarlo (de hecho diría que el stand es **IDÉNTICO** a los de la **Lightning Collection**... ¿Los habrán reaprovechado?)...



TRANSFORMERS: RISE OF THE BEASTS - COMMAND & CONVERT OPTIMUS PRIMAL

Seguimos con **Hasbro** (al menos este mes no hablaré de **Star Wars** ni de **Indiana Jones**, el mes pasado ya os saturé demasiado con todas las novedades de eso, jeje). Y vamos a entrar ahora de lleno en un universo en el que me da cierto vértigo tan solo mojar un poco los pies: los **Transformers**. ¿Por qué lo digo? Pues porque, aunque me encantan, el coleccionismo de esta marca creo que es un mundo totalmente propio, en el que, los que son fans, tienen muchísimo donde elegir. Y además, ya de normal, suelen haber infinidad de novedades constantes, muchas líneas y sublíneas... A mí me da cierto respeto, porque honestamente, no estoy nada puesto en este frente.

Pero es que, además, ahora vamos a sumar un punto bastante importante a la ecuación: justo se acaba de estrenar en cines una nueva película de la saga este pasado 9 de junio. En cualquier caso, "**Transformers: Rise of the Beasts**" ("**El Despertar de las Bestias**", en España) promete lo que todas las anteriores películas ya nos ofrecían: *roboces* gigantes ("robots" me parece un plural muy soso, lo siento) luchando y transformándose.

Dosis de adrenalina en una producción palomitera cargada de explosiones. Sabemos lo que nos encontraremos, desde luego, si vamos al cine a verla. Y, como decía, el hecho de que salga una nueva película, para **Hasbro** también significa otra cosa: una nueva oportunidad para sacar nuevas figuras a la venta.

Evidentemente, una persona más experta en este tema, podría decirnos las muchísimas figuras (en sus respectivas líneas) que han salido o tienen que salir a la venta basadas en la película. Yo, sin embargo, no lo voy a hacer, me voy a quedar solo con una: **Command & Convert Optimus Primal**. Más que nada porque me pareció especialmente guay cuando la vi anunciada. La idea de la figura, es que es un **robot autoconvertible**. Eso es que, se transforma solo. Os recordará bastante (aunque, honestamente, salvando las distancias, ya que esa era especialmente guay) a la figura de **Optimus Prime de Robosen**, que también se transformaba sola.

En este caso, esta versión del líder de los **Maximals** es un animatrónico sencillo, pero con varios modos y distintas configuraciones de movimiento, luz y sonido. Si tenéis oportunidad, buscad un vídeo en YouTube, porque es bastante gracioso verlo en acción. También responde a la voz, lo cual es un buen añadido.



G.I. JOE CLASSIFIED: HELICÓPTERO DE ASALTO DRAGONFLY (XH-1)

Yo, *Joe!* Triplete de **Hasbro** este mes. Pero es que no podía dejar pasar esta ocasión para hablar de la que, para muchos, sea la línea más interesante de la empresa norteamericana. Y mira que tienen muchas líneas en su cartera de IPs... ¡Pero es que aún no habíamos hablado de los **G.I. Joe Classified** en esta sección!

Debo admitir, que, al igual que con los **Transformers**, no estoy apenas metido en este mundo. Lo sé, muchos me miraréis con otros ojos ahora, pero que no sea comprador habitual no significa que no me informe mínimamente, y que esté más o menos al tanto de lo que se cuece ahí. Y, ahora mismo, la novedad más importante de esta línea es que el pasado 5 de junio se anunció un nuevo proyecto **HasLab**. Como ya debéis saber, hablamos de los *crowfundings* de **Hasbro**, que, como siempre, solo se producen si consiguen llegar a un número concreto de personas que apoyen el proyecto en un plazo de tiempo concreto. Evidentemente, este sistema se hace para productos principalmente grandes (y claro, caros), que en tiendas serían más difíciles de vender, y que, de esta manera, pueden asegurarse que lleguen a su público. Pero claro, también es arriesgado, porque no siempre se consigue llegar al objetivo (mejor no vamos a hablar del fracaso del **Rancor** de **Star Wars**, o el **sable láser** de la **Tercera Hermana**... O el último **HasLab** de **Marvel Legends**: el **Ghost Rider** de **Robbie Reyes**, que, a pesar de incluir un coche repleto de llamas muy cañero, tampoco llegó a buen puerto)...

Sin embargo, una cosa está clara: los fans de **G.I. Joe** no tienen rival. Ya el primer **HasLab** de la línea, el caza de combate **Skystriker** se completó satisfactoriamente. Pero es que



el anterior HasLab, el **tanque Cobra H.I.S.S.**, fue un auténtico pelotazo. Para que os hagáis una idea del éxito tan rotundo que fue, os doy unos números: el *crowdfunding* necesitaba **8.000 personas** para que se llevara a cabo. Y además añadieron varios *"Stretch Goals"*: objetivos desbloqueables, que, si se llegan a una cifra más alta de personas, el producto final incluirá algún añadido más (accesorios o figuras extra). Pues bien, esos desbloqueables estaban a las 10.000, 12.000, 14.000 y 16.000 personas, respectivamente. Vale. ¿Estáis preparados? Pues os cuento: el tanque Cobra H.I.S.S. consiguió nada menos que **26.772 personas**.

Y ahora os doy otro dato más. Este nuevo **HasLab** requería 10.000 personas para poder completarse. Y sí: os habréis fijado que he dicho **"requería"**. En pasado. Efectivamente, en poco más de 24 horas, el helicóptero **Dragonfly** consiguió ya el número necesario de compradores. Nuevo éxito para la línea. Ahora la duda es saber si se conseguirán desbloquear también todos los extras, para los que se necesitan 13.000, 16.000 y 19.000 personas, respectivamente. De momento ya se ha conseguido desbloquear la primera recompensa: una figura del paracaidista Rip Cord. La siguiente será una figura de la piloto **Jane "Glenda" Mullighan** (para la que ya queda

poquísimo). Y, si nos basamos en la imagen de la web del HasLab, parece que la última será también otra figura más.

Y bueno. Fijaos que llevo ya todo esto escrito, ¡y ni siquiera he empezado a hablar de lo que es el propio producto en sí! Vamos, es que está clarísimo: esto se vende solo. Aún y así, os cuento rápidamente que estamos hablando de un helicóptero enorme, ya que está a escala de las figuras **Classified** (de 15 cm de altura), y, si queréis, os doy cifras exactas (a lo mejor alguno de vosotros todavía tiene la cinta métrica en la mano de cuando os he dicho las dimensiones del arcade de **Lego** de **PAC-MAN**. Pues aprovechad y buscad otro nuevo hueco más en vuestras estanterías): 86,6 cm de largo (sí, estamos hablando de una buena **BESTIA**), 28,8 de alto y 35 de ancho. Además, incluye un montón de accesorios (misiles y torretas varias) para customizar el look, efectos de fuego y disparos, la figura del piloto **William "Wild Bill" Hardy**, y una base para apoyar el **Dragonfly** como si estuviera en pleno vuelo. Si este es vuestro rollo, estáis de enhorabuena, ya que es un ítem desde luego muy atractivo... Eso sí, importante: recordad que hay fecha límite para poder comprarlo. El plazo para participar en el *crowdfunding* termina **el 18 de julio**. ¡No os despistéis!



El Tanque H.I.S.S. y el Skystriker, los dos anteriores HasLabs de G.I. Joe.



S.H. FIGUARTS: SPY X FAMILY - VERSIONES "THE FORGER FAMILY" DE LOID, YOR, ANYA, Y BOND

Este mes es de estrenos, y es que voy a iniciarme también en otra área con mucha miga del mundo del coleccionismo de figuras: el **anime**. Como sabréis, las series animadas que nos llegan desde **Japón** suelen ir acompañadas de bastante *merchandising*, pero que suele llegar por otros canales o tiendas especializadas. Si no estáis muy acostumbrados a ellas, una línea que me gusta mucho a mí, y que encaja bastante bien con muchas de las figuras de 6 pulgadas es la línea **S.H. Figuarts**, de **Tamashii Nations (Bandai)**. Estas figuras están siempre increíblemente bien articuladas, el rango de poses que se pueden conseguir con ellas es espectacular. También el control de calidad es siempre muy alto. Comprensiblemente, los precios son algo más altos a los de las empresas americanas, así que yo personalmente solo compro puntualmente.

En esta ocasión, me voy a hacer eco del anuncio que hicieron recientemente, que es el de las nuevas versiones "caseras" de los protagonistas de la serie **Spy x Family**. Una serie que ya se reseñó en el primer número de **Fanzine+**, y que recomiendo bastante. Ligera, divertida y entrañable, se hace de muy buen ver, muy disfrutable. La segunda temporada ya acabó de emitirse, y por supuesto, al ser una serie de gran éxito, ya tenemos varias figuras disponibles (y de diferentes líneas, claro, pero nos centraremos en las **S.H. Figuarts**, que son las que más me gustan a mí personalmente). Concretamente, tenemos ya tres a la venta desde hace un tiempo: **Loid**, **Yor** y **Anya**, en sus atuendos más reconocibles. En el caso de Loid es el traje verde que suele

llevar para el día a día, el de Yor el vestido de asesina, y el de Anya el vestido de diario. También tiene que salir en breve una nueva versión de Anya, con el uniforme de la escuela. (Desde luego espero que llegue en breve, que lo tengo en *preorder* desde hace tiempo para regalárselo a mi pareja y no llega aún, la pobre está de los nervios, jaja).

Como decía, estas nuevas versiones se diferencian de las anteriores al ser la versión más "casera" de los personajes. Básicamente, el outfit que llevan para estar por casa. Loid viene con varios accesorios, entre los que destacan una cara intercambiable con máscara y unos guantes, para poder recrear su look como **"Loidman"**. Yor viene con su reconocible jersey rojo, e incluye también distintas expresiones faciales y sets de manos intercambiables, además de una copa y una botella de vino. Me hace especial gracia que entre las diferentes fotos promocionales que han sacado vienen una para cada uno sentado en un sofá que **NO** se incluye con ninguna de las dos figuras (han tenido que incluir la típica frase en pequeñito de **"sofá no incluido"**, jaja)...

En cuanto a Anya y Bond, de momento no se han dado más detalles, solo una foto de ambos juntos, con lo que tiene pinta que vendrán en pack. Anya parece que lleva el mismo traje que su primera versión, ya disponible, aunque probablemente no sea un simple *repack*, seguramente tenga suficientes cambios, o como mínimo, nuevas caras y accesorios. Habrá que estar atentos.



MATTEL CREATIONS: MASTERVERSE VYKRON

Al fin vuelvo a meterme en temas más cercanos a mi área de confort, y es que, aunque normalmente no me gusta destacar figuras más difíciles de encontrar (por lo general me centro siempre en las novedades más “normales”), la verdad es que no quería dejar pasar la oportunidad de hablar de este “Vykrón”, de la línea **Masterverse** de los **Masters del Universo**. Y es que Vykrón salió a la venta este pasado 6 de junio en exclusiva en la web de **Mattel Creations**. Lo que significa que, si lo queréis, esta es la única manera de conseguirlo, y, además, aunque en el momento de escribir estas líneas la figura sigue estando disponible, no creo que tarde mucho en agotarse, como han hecho prácticamente todas las demás exclusivas de esta web (al menos ahora ya no tardan escasos **MINUTOS** en agotarse, como ocurrió alguna vez antes). Una vez que se agote aquí, la única opción serán los precios brutalmente inflados de las webs de venta de segunda mano como **eBay**. De ahí que no sea muy fan de hablar de este tipo de figuras.

¿Por qué he decidido saltarme esta norma? Pues porque, amigos... Me flipa esta figura. ¡Jajaja! No sé muy bien por qué, pero es probablemente la que más ganas tengo de que me llegue ahora mismo. Para empezar, si no os suena el personaje, es normal: nace a partir de unos primeros **prototipos preliminares** hechos durante los inicios de la línea, en los años 80, cuando la línea todavía se estaba gestando. Sin embargo, no es la primera vez que esta figura existe, ya que en la colección

Classics ya decidieron rescatar estos diseños y plasmarlos en forma de figura oficial, como una exclusiva de la **SDCC de 2012**.

De hecho, esta nueva figura está planteada igual que su predecesora de **Classics**: en la caja nos viene una figura, pero incluye suficientes accesorios para poder exponer a **Vykrón** en nada menos que hasta tres looks característicos distintos (los tres prototipos iniciales de los que hablaba): un look más “**bárbaro**” (recordemos que una de las primeras referencias de los Masters fueron “**Conan el bárbaro**”), uno más “**robótico**” (una armadura un poco rollo **Man-at-Arms**, pero con una especie de tanque en la cabeza) y uno más “**espacial**” (el original en el que se basa era un calco exagerado de **Boba Fett**. Aquí no se han atrevido a tener problemas legales con **LucasFilms**, claramente, porque han apostado por un casco más normalito).

Y por si acaso a vosotros no se os ha ocurrido, dejo esta idea encima de la mesa, para el que le pueda interesar: comprar tres Vykróns distintos para poder tener expuestos sus tres looks diferentes en la estantería a la vez puede ser algo caro, pero comprar uno, y luego pillar cualquier otro **Masterverse** de rebajas (la primera *wave* la he llegado a ver por poco más de 10€ la figura), puede ser una opción mucho más asequible (por ejemplo, comprar un **He-Man de Revelation** para el cuerpo espacial y un **Man-at-Arms** para el cuerpo de tanque, que de paso así es todo verde y combina mejor)... Lo dejo ahí.



A la izquierda, los prototipos originales que inspiraron esta figura. Y a la derecha, la versión de 2012 del personaje, para la línea **Classics**.

EXCLUSIVAS DE NECA DE LA SDCC'23: KENO, BLACK LAGOON, TMNT 3, GRETA Y ALF

Acabamos la sección con más exclusivas (sí, lo sé, he dicho que no me gusta reseñar cosas muy exclusivas, pero es que esta vuelve a ser una excepción): la empresa **NECA** ha desvelado ya las figuras que tendrán a la venta en exclusiva en su stand de la Comic Con de San Diego de este año, y, bueno... Hay aquí cosas muy tentadoras.

Eso sí, lo siento mucho, pero si os interesaban, ya habéis llegado tarde: hubo una oportunidad de compra online para la gente que no podremos ir físicamente a San Diego este año y ya volaron... Ahora mismo os quedan ya solo dos opciones para conseguir alguna de ellas: ir en persona a la SDCC, o webs de segunda mano...

Pero bueno, empezamos rápidamente con **Keno**, el personaje de “**Las Tortugas Ninja 2: El Secreto de los Mocos Verdes**”, que viene en un pack con su moto, y, no me preguntéis por qué (¿encarecer el precio del producto?) también incluye un montón de tonterías más, como una camiseta, una foto o un llavero...

Seguimos con el monstruo de “**Creature from the Black Lagoon**”, en su versión “**Glow in the Dark**”. Pero para no hacer esta entrada más larga, me lo guardo para comentarlo en profundidad en el próximo número de la revista, y así de paso hablo de esta línea con calma, porque merece la pena dedicarle su espacio.





Para continuar, como ya avancé en el artículo del mes pasado, con el teaser del cetro mágico, efectivamente nos dejaron caer que tendríamos un set de las **Tortugas Ninja** basado en la tercera película, la del año 1993, en la que nuestros protagonistas viajaron al Japón feudal. (Sé que la película no es especialmente amada por muchos seguidores, pero ojo, que las tortugas con sus looks “samuráis” pueden quedar bastante bien en nuestras estanterías)...

La caja será en forma de cinta de VHS, siguiendo la misma línea que los packs exclusivos que hicieron para la SDCC de

las dos primeras películas de la saga, y dentro tendremos a **Leonardo, Donatello, Raphael y Michelangelo** con los trajes que llevaban en la película, multitud de manos intercambiables, todas sus armas y tres (¿tres?) cetros mágicos diferentes. Además, también incluirán más cabezas, que ya anuncian como “compatibles con todas las figuras de TMNT de NECA”. Diría que estas no son tan específicamente de esta tercera película, si no más “generales” (o incluso diría que más casi de la primera película, tal vez) y las incluyen aquí como gancho para la gente que quiera cambiar las expresiones faciales a las figuras que ya tiene.



Vamos ahora con **Gremlins 2**, y es que la siguiente exclusiva es otra versión de **Greta**. ¡Nada menos que la tercera ya, del personaje! En tiendas sacaron su look más “estándar”, pero el año pasado en la SDCC tuvimos una versión exclusiva con su look de traje de boda. Parece ser que funcionó bien, ya



que este año repiten jugada y nos ofrecen una nueva versión, ahora con el vestido rojo que luce durante la secuencia del final de la película en la que los Gremlins cantan el “**New York, New York**” de **Frank Sinatra**.



Los dos anteriores looks de Greta, el original y vestida de novia.

Y termino con la que me parece más divertida: una versión de **Alf** como si estuviera atendiendo a la “**Melmac Cosmic Con**” (una versión intergaláctica de la Comic Con de San Diego, inventada para la ocasión por las mentes creativas de **NECA**). Esta fantástica idea (que recuerda a lo que ya hicieron hace unos cuantos años con una figura exclusiva de **Gizmo**) ofrece a la empresa norteamericana la opción de volver a vendernos a nuestro querido icono ochentero, esta vez con distintos accesorios que los que traía la versión estándar que ya está empezando a venderse en tiendas. Que, por cierto, me viene muy bien esta excusa, porque la verdad es que me apetecía mucho comentar esa versión en esta sección, pero claro, se anunció ya hace tiempo y no lo consideraba suficiente “novedad”. Pero quería hacerlo porque sé que encaja muy fuerte dentro de nuestra línea editorial, jajaja.



Pues con esta exclusiva a mí personalmente, me tienen muy dividido, ya que aún no tengo la versión normal, y esa incluye cosas muy guays (un bocadillo con un gato dentro, una grabadora, un bol de palomitas...) pero es que esta también trae cosas divertidas (una cámara de fotos, una de vídeo, un teléfono móvil retro, la bolsa de la “Cosmic Con”...), así que estoy muy indeciso. Ambas versiones traen una camisa (con diseños y colores distintos, eso sí). Y, bueno... ¿A quién pretendo engañar? Existe un porcentaje muy alto de que las acabe pillando las dos... Jeje...

■ **Marc Albertí**



La versión de Alf que ya se encuentra a la venta en tiendas.



HUNGRY HEART: WILD STRIKER

EL CORAZÓN DE UN GOLEADOR NATO

El nombre de Yoichi Takahashi está íntima e indisolublemente asociado al de *Captain Tsubasa* (Campeones, Oliver y Benji), su obra cumbre y por la que se le conoce en todo el mundo, pero no hemos de olvidar que además de las singulares proezas de los “magos del balón”, Takahashi también nos ha ido dejando varias joyas por el camino de entre las que hoy rescatamos esta miniserie auto conclusiva de 6 tomos (y 52 episodios en su versión anime, inédita en España) que brilla con luz propia. *Hungry Heart: Wild Striker* es una obra paralela a *Captain Tsubasa* que nos cuenta la historia de **Kyosuke Kano**, el hermano pequeño del famoso jugador de fútbol Seisuke Kano, que milita en las filas del A.C. Milan de la Liga Italiana. Para su desgracia, y por aquello de que las comparaciones son odiosas pero inevitables, mientras su hermano ha llegado a la cima y ha logrado hacer realidad su sueño de convertirse en jugador profesional de fútbol, a Kyosuke le toca quedarse en casa viendo cómo se le escapa el tren de la fama y quizá su última oportunidad para dejar atrás su aburrida vida y dar el salto. Se tiene que conformar con entrenar a un equipo femenino de fútbol, tras abandonar la práctica de su amado deporte, deprimido y acomplexado por vivir a la sombra de su famoso hermano. Sin embargo, tras enamorarse de **Miki Tsujiwaki**,

la capitana del equipo femenino de fútbol al que entrena, la pasión por el fútbol que aún arde en su corazón despierta de nuevo y con ilusiones renovadas: ahora, con el apoyo de su chica, el joven Kyosuke se decide a entrenarse a tope y volver a intentarlo para, esta vez, llegar hasta donde nunca llegó a base de muchísimo esfuerzo y dedicación. En líneas generales la obra nos recuerda bastante a *Captain Tsubasa*, entre otras cosas porque algunos personajes están literalmente clavados de los que aparecen en la obra cumbre de Takahashi, y además el estilo de dibujo del prestigioso autor es exactamente el mismo con el que realizó las páginas más recientes de las aventuras de Tsubasa y compañía, pero también es cierto que *Hungry Heart* tiene elementos propios y señas de identidad más que suficientes para justificar su existencia como obra independiente. Es importante destacar la relevancia del color naranja dentro de esta serie, algo que resulta un poco chocante y extraño pero que entenderemos al ver que nuestro protagonista tiene el pelo de ese color (sus compañeros y amigos le llaman cariñosamente “cabeza de zanahoria” por este motivo), que la equipación de la escuadra en la que juega también es de color naranja, y que (y esto es lo más alucinante) el tiro especial de Kyosuke, con el que es capaz de marcar

golazos increíbles casi desde cualquier distancia, le confiere un toque anaranjado al balón recubriéndolo de una especie de aura que afecta a la trayectoria del esférico haciéndolo imparable. Como vemos, y como ya sucedía en *Captain Tsubasa*, todo está al servicio de la épica y la hipérbole más absoluta con el único sentido y propósito de ofrecer una experiencia estética difícil de olvidar. Como también es típico en otras obras de Takahashi, incluyendo la ya citada *Captain Tsubasa*, la construcción de personajes secundarios memorables sigue siendo una pieza clave para disfrutar de la serie, y aquí brillan con luz propia personajes secundarios que le roban el protagonismo al propio Kyosuke, en la misma medida en la que a veces Kojiro Hyuga (Mark Lenders) le robaba el protagonismo al mismísimo Tsubasa Ozora (Oliver Atton). Entre los secundarios más destacables de *Hungry Heart* destacan **Rodrigo**, el inseparable amigo de Kyosuke, un estudiante brasileño de intercambio que acabará por convertirse en el organizador del juego dentro de la cancha y un personaje memorable, o **Sakai Jefferson**, el imbatible portero medio sueco medio japonés que se convertirá de igual modo en escudero de nuestro protagonista y en su inseparable amigo.

Una característica muy curiosa y que diferencia enormemente a *Hungry Heart* de la ya citada *Captain Tsubasa* es la rapidez con que sucede todo: aquí el ritmo es mucho más ágil, todo pasa más deprisa y no se pierde el tiempo con rodeos innecesarios y hasta se podría decir que los tiempos están mucho mejor medidos y adaptados. En otras palabras: en *Hungry Heart* un partido dura lo que tiene que durar, se acabó aquello de tres tomos para narrar un partido, que resulta excesivamente redundante, lento y desesperante. También ese mayor ritmo se traslada al interior de las propias viñetas, donde Takahashi da rienda suelta a toda su originalidad y creatividad de formas que en *Captain Tsubasa* no quiso o no se atrevió a explorar: a veces en dos simples páginas se viene arriba e ilustra toda una jugada completa, desde que arranca en el centro del campo hasta que culmina con el consabido y consagrado golazo que perfora las redes de la portería contraria, y lo hace haciendo uso de una técnica narrativa pictórica muy dinámica y muy épica que da sensación de auténtico movimiento, a veces parece que el balón se va a salir del papel y te va a pegar en la cara.

Por supuesto, y como es típico de estas historias deportivas de superación y espíritu espartano, seremos testigos de cómo los esfuerzos de nuestros protagonistas irán viéndose recompensados por el ascenso y la consecución de las ansiadas metas de cada uno de ellos, lo que en otras palabras viene a traducirse en que irán subiendo de categoría y jugando cada vez mejor hasta terminar en equipos profesionales de ligas de primera fila.

Como vemos, *Hungry Heart* es una serie que no debes perderte bajo ningún concepto si eres fan de las andanzas de Tsubasa y compañía, y aún en el caso de que no acabe de convencerte el tema futbolístico, sigue contando con dramas y líneas argumentales más que suficientes como para mantenerte enganchado. Como anécdota, citar que el nombre del manga está sacado de una famosa canción de Bruce Springs-



teen que le encanta a Yoichi Takahashi, el autor de la serie, y que a veces suena (al menos en el manga, y aparece con la letra en inglés) mientras los protagonistas se entrenan y durante otras escenas de motivación y de triunfo personal. Aunque la serie de animación va un poco por su lado (especialmente a partir de la segunda mitad) y cuenta con un final distinto al del manga, sigue siendo muy recomendable aunque aquí en España no se haya emitido en abierto de manera oficial, algo que sin embargo sí ha sucedido en toda Latinoamérica y en muchos otros países de habla inglesa. Nos quedamos de todas formas con el manga, con esos 6 brillantes tomos auto conclusivos que aquí en España publicó la editorial Ivrea allá por 2006 y que lamentablemente están descatalogados y cada vez cuesta más encontrar. En cualquier caso, si puedes conseguirlos como sea, prepara tu hambriento corazón para nuevos horizontes de grandeza...

¡A veces solo es necesario escuchar a tu corazón y dejarte llevar por tus impulsos! Define bien tus metas y objetivos, empléate a fondo y... ¡demuestra lo que vales!





SHAMO, GALLO DE PELEA

SOBREVIVIR PARA VENCER

A veces la clave para causar un impacto significativo y duradero en el imaginario popular y el inconsciente colectivo es darle la vuelta a la tortilla y darle un auténtico guantazo al espectador. Esto es sin duda lo que hace *Shamo, Gallo de Pelea*, una obra maestra del manga injustamente infravalorada y a veces incluso ignorada por el público mayoritario. Aquí en España fue editada por Otakuland ediciones en 13 tomos envueltos en una gran polémica, y no es para menos: pocas veces se nos ha contado una historia tan desagradable, inquietante y profundamente epatante como la protagonizada por Ryo Narushima, muy probablemente uno de los personajes más abominables y odiosos de la historia del manga japonés y al mismo tiempo un pobre diablo digno de compasión y lástima que tan solo se esfuerza por ser recordado al precio que sea y por todos los medios posibles.

La historia de este magnífico e impactante manga cuenta la terrible historia de Ryo, un enfermo mental (que en realidad es víctima de su entorno y sus circunstancias) que asesina a sus padres con un cuchillo en un ataque agresivo de esquizofrenia descontrolada, sin ser plenamente consciente de lo que está haciendo en ningún momento. Tras su terrible crimen es enviado a una institución penitenciaria en la que sufre todo tipo de abusos por parte de sus compañeros del correccional, desde abusos sexuales hasta abusos de tipo psicológico, burlas y palizas indiscriminadas. Es allí, inmerso en esa triste y dura realidad, donde Ryo Narushima toma plena conciencia de su situación y de lo que ha hecho, y donde decide transformar su cuerpo y su mente para convertirse en luchador y plantarle cara a la vida. Para estas alturas de la historia el lector medio ya ha desarrollado una profunda

antipatía hacia el personaje, y aquí es precisamente donde reside el gran mérito de la obra: tanto su guionista (Izo Hashimoto) como su dibujante (Akio Tanaka, casi siempre espectacular y a veces sencillamente sublime) se esfuerzan sobremedura por revertir la situación a lo largo de toda la obra y por tratar de convencer al lector de que nuestro protagonista se merece una oportunidad, de que todos nos la merecemos y de que el ser humano no es malo ni bueno, simplemente actúa guiado por impulsos que a veces no entiende y que en el fondo todos vivimos inmersos en un mundo de violencia del que solo se puede salir victorioso con más violencia.

Y precisamente de violencia anda bastante sobrada esta obra: *Shamo, Gallo de Pelea* abunda y se recrea en escenas de violencia de todo tipo, desde violaciones hasta peleas sangrientas y que muestran con todo lujo de detalles fracturas de huesos, derrames, hematomas y hemorragias abundantes y lo que sea necesario con tal de conmover y provocar al lector. Por citar un ejemplo que me viene a la memoria así a bote pronto y para que os hagáis una idea, en uno de sus combates contra un prestigioso oponente nuestro "héroe" Ryo no duda en recurrir a una terrible argucia para alzarse con la victoria, al darse cuenta de que no tiene nada que hacer contra su rival: tras recibir una auténtica paliza en los primeros asaltos, su mente enferma idea una estrategia deleznable, consistente en propinarle una patada en la cara a su oponente introduciendo el dedo gordo del pie en el ojo del rival. Aún me estremezco y tengo pesadillas recordando las viñetas en las que se muestra de manera muy clara y explícita la escena, con la consiguiente pérdida del ojo por parte del derrotado oponente, que se queda tuerto para el resto de su vida, y la otra pérdida: la de la poca humanidad que aún quedaba dentro de Narushima. Todo vale para este osado gallo de pelea con tal de ganar, con tal de sobrevivir y de ponerse al límite, lo importante, por encima de toda moralidad y códigos de conducta, es alzarse con la victoria. Dentro o fuera del ring, por las buenas o por las malas, el caso es ganar. Si te gustan las experiencias fuertes debes darle una oportunidad a esta obra...



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**