

FANZINE+

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

Nº 5 · 2024

Edición gratuita



DREAMCAST CUMPLE 25

DANDO GUERRA, MÁS VIVA QUE NUNCA



LOS MEJORES JUEGOS
ENTREVISTA A TOM CHARNOCK
PELÍCULAS DE VIDEOJUEGOS
MIAMI VICE (1984)
Y MUCHO MÁS...



Nº 5 · 2024 · 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, @Playerman74, Yova (DeVuego), Kromic Bruck, J. Tamarit, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

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

ÍNDICE

EDITORIAL	5
GAME LORE · DREAMCAST CUMPLE 25 AÑOS	6
RETROGAMING · 20 CURIOSIDADES SOBRE DREAMCAST	16
RETROGAMING · EXPERIENCIAS DREAMCAST: LOS MEJORES JUEGOS	22
ENTREVISTA · TOM CHARNOCK DE <i>THE DREAMCAST JUNKYARD</i>	32
EPIC FAILS · <i>HKM (HUMAN KILLING MACHINE)</i>	44
VIDEOGAME ZONE · DEVUEGO	46
COLECCIONES · CROMOTROPÍA	50
ENTREVISTA · LÁZARO TOTEM	54
REMAKE TIME · PERSONAJES RETRO QUE DEBEN VOLVER	62
REMEMBER · ANACRONISMOS Y SIN SENTIDOS	70
RETROCINEMA · PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS	74
VHS FLASHBACK · 10 VIDEOJUEGOS RETRO DE PELÍCULAS CLÁSICAS	84
TV FLASHBACK · MIAMI VICE 1984	90
RELATOS CORTOS · NOSTALGIA PLÁSTICA	94
EL FANCUESTIONARIO · KROMIC BRUCK	98
FIGURAS DE ACCIÓN · ÚLTIMAS NOVEDADES	100
CROSSOVER · <i>TRANSFORMERS X REGRESO AL FUTURO</i>	114
CÓMIC · <i>HE-MAN Y LOS MASTERS DEL MULTIVERSO</i>	116
CÓMIC · <i>JOKER ASYLUM</i>	118

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

¡Hemos vuelto!...tras un largo paréntesis en el que hemos estado más lejos de vosotros de lo habitual, debido a nuestros respectivos compromisos laborales y familiares, estamos de vuelta una vez más para traeros una estupenda selección de contenidos que estamos seguros serán de vuestro agrado.

Creo que el titular de la portada de nuestro número 5, ya lo dice todo: **Dreamcast ha cumplido 25 años**. Parece que fue ayer cuando a finales de 1998 vio la luz en Japón la que a la postre sería la última gran consola de videojuegos producida por SEGA, una máquina maravillosa que nos sigue enamorando como el primer día con su increíble catálogo de juegos y su inconfundible sabor retro que no ha hecho más que crecer y mejorar con el paso de los años, unos años en los que nunca han dejado de salir juegos, emuladores y aplicaciones para una consola inmortal que ocupa nuestra portada de este mes y, por supuesto, un lugar preferente en nuestros corazones.

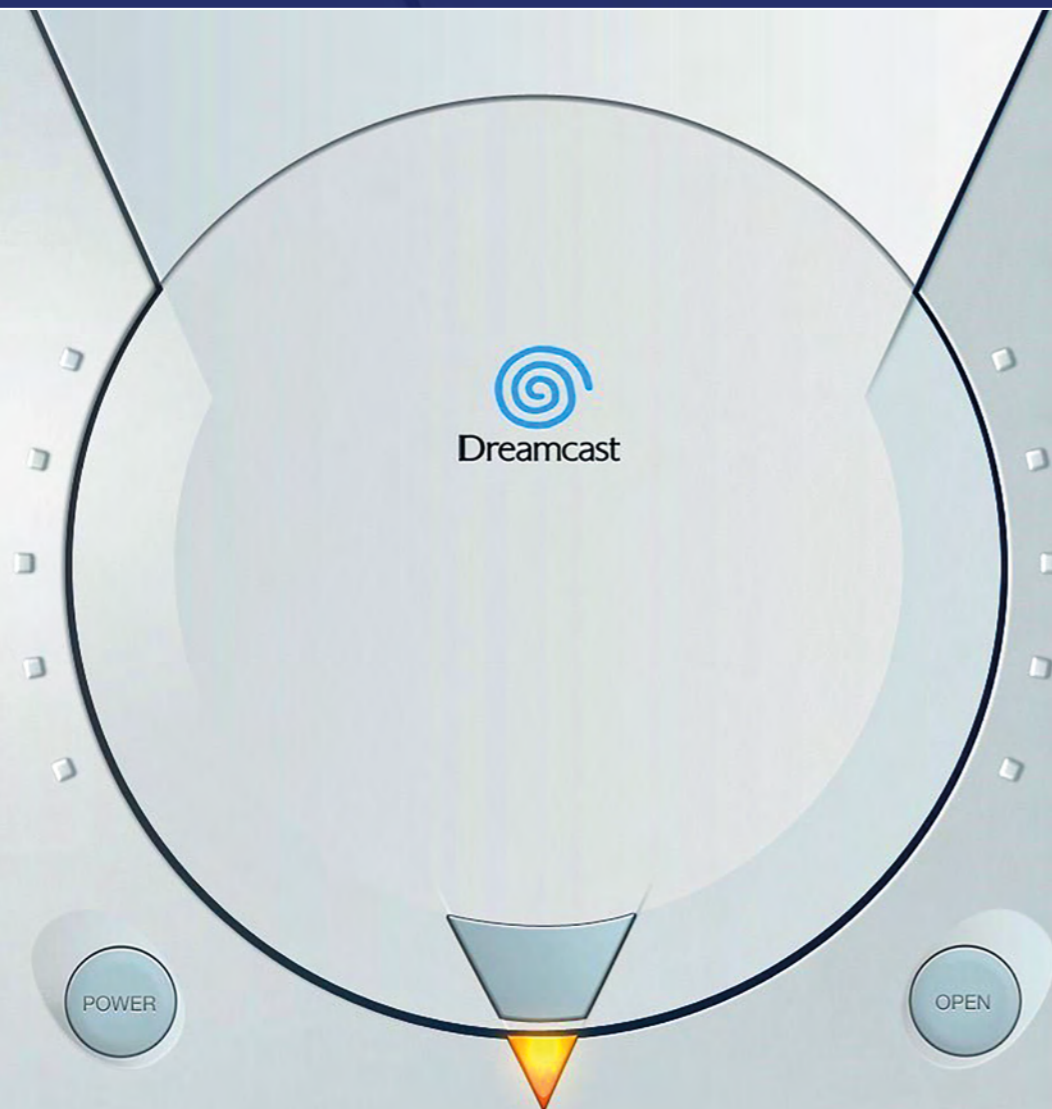
Tanto si eres aficionado a los videojuegos como si no, este mes tienes argumentos de sobra para disfrutar como nunca de **Fanzine Plus**, y es que como comprobarás en cuestión de minutos, lo hemos dado absolutamente todo en este quinto número para que desconectes y te relajes con nosotros, leyendo y recordando viejos tiempos una vez más en nuestro peculiar y entrañable viaje al pasado de todos los meses, con la excepción de que en esta ocasión tienes por delante un gigantesco número que ahora mismo te dispones a devorar.

Comenzamos un nuevo año, y sin lugar a dudas es una ocasión fantástica para dedicarse a la lectura y abandonarse en los brazos de la nostalgia, por eso aquí en la redacción de Fanzine Plus teníamos muy claro que la ocasión era perfecta para cederle el protagonismo a nuestra añorada Dreamcast de SEGA, que tantas y tantas horas de pura diversión nos deparó en el pasado (y seguro que para muchos aún lo sigue haciendo), después de todo, no se cumplen 25 años todos los días, y Dreamcast sin duda alguna se merece este homenaje y todos los que vengan de aquí en adelante. Tanto si eres fan incondicional de la última gran consola retro de la historia como si no, con este número de Fanzine Plus lo vas a saber todo sobre esta máquina y sus alucinantes juegos, y además te proponemos diez experiencias de juego Dreamcast definitivas que pondrán a prueba tu habilidad. También hemos conseguido en exclusiva para España una larga y estupenda

entrevista con Tom Charnock, el creador y administrador de la web inglesa **The Dreamcast Junkyard**, la mayor comunidad de fans y coleccionistas de esta consola del Reino Unido, y por si te lo estabas preguntando, sí, por supuesto que no nos hemos olvidado del resto de secciones y contenidos habituales de la revista, que un mes más acuden a su cita puntual con todos nuestros lectores. Este quinto número de **Fanzine Plus** te va a dar lectura y entretenimiento que esperabas para el primer número de este nuevo año 2024.

Ponte cómodo, relájate y disfruta de todo el contenido que te hemos preparado para este número; va a ser difícil de olvidar. Y vosotros tampoco os olvidéis de seguirnos en redes sociales y de apoyar todas nuestras publicaciones, después de todo sin vuestro apoyo nada de esto sería posible. Recordad que **Fanzine Plus** es una publicación abierta a todo el mundo y que aquí, a diferencia de otras revistas, tú mandas. Eres tan parte de esto como todos los que estamos por aquí al otro lado, tu opinión y tus artículos nos interesan mucho. ¿A qué esperas para ponerte en contacto con nosotros? ¡Un fuerte abrazo y ya sabéis, extended la palabra, fieles creyentes! Nos vemos pronto.





DREAMCAST CUMPLE 25 AÑOS

Y SIGUE VIVA EN NUESTROS CORAZONES

27 de Noviembre de 1998. Esa fecha pasará a la Historia por diversos motivos, pero el primero y más importante de ellos es que ese día se puso a la venta en Japón una de las consolas más queridas, recordadas y emblemáticas de todos los tiempos: Dreamcast. De la mano de SEGA, hasta pocos años antes una de las dos grandes de la industria junto a Nintendo, Dreamcast veía la luz como una última apuesta a doble o nada por parte de sus creadores, una consola en muchos sentidos adelantada a su tiempo y con virtudes suficientes como para estar ya asentada con comodidad y por méritos propios en el Olimpo de las grandes consolas de videojuegos. Dreamcast siempre ha sido diferente (y por extensión

la propia SEGA, la empresa que nos trajo esta y otras grandes consolas de videojuegos), quizá de una forma pretendida o quizá no tanto, pero es innegable que todos los que nos hemos enamorado irremediamente de esta genial máquina en algún momento de nuestras vidas hemos percibido que estábamos de algún modo ante una consola distinta a las demás, una consola audaz y valiente que nunca temió ir por su propio camino, apostando por ideas diferentes y originales, revolucionando una industria que se encontraba un tanto atascada de lo mismo de siempre con distinto nombre y que sobre todo y como ya hemos dicho antes siempre tuvo identidad propia y supo adelantarse a su tiempo no

unos pocos años, sino un buen montón. Desafortunadamente, y como sucede en la vida real con las personas, los negocios y el emprendimiento, no siempre los mejores son los que ganan las competiciones y los que llegan lejos. Desgraciadamente Dreamcast ya estaba condenada incluso antes de salir al mercado por varios motivos. Las disensiones internas en la compañía, su pésima gestión comercial y sus nefastas maniobras de marketing dieron al traste y mataron el sueño demasiado pronto. Con tres años escasos de vida (en 2001 SEGA cesó la producción de esta gran consola de manera oficial) pero con una alargada sombra que proyecta su gloria hasta nuestros días, la Dreamcast de SEGA se ha convertido en una de nuestras consolas favoritas por mérito propio y por tener un catálogo de juegos únicos e insuperables

de esos que tristemente ya no se hacen. Este reportaje pretende ser muchas cosas, pero ante todo y sobre todo pretende ser un homenaje a una gran consola y por encima de todo, un homenaje y un recuerdo escrito desde la nostalgia hacia sus juegos, su extraordinario catálogo de juegos que aún hoy y a pesar de haber transcurrido ya 25 años desde su publicación, siguen manteniendo un espíritu arcade, rebelde y fresco que de alguna forma les sigue haciendo parecer atractivos y duraderos.

Son sin duda los juegos de Dreamcast los grandes protagonistas de este reportaje, por lo que hoy les rendimos homenaje desde las páginas de **Fanzine Plus** y te damos varias razones para que vuelvas a desempolvar tu Dreamcast y te entren ganas de volver a jugar con algunos de los





mejores. Ya iba siendo hora de hacerle justicia y rendirle tributo a esta gran consola que este año 2023 cumple ya 25 años, y por otra parte, nos apetece darte tres excusas para rescatar del baúl de las consolas olvidadas a tu vieja Dreamcast (o correr a comprar una de segunda mano si aún no la tienes) y recordar porqué sus juegos eran tan buenos, y más curioso aún, lo siguen siendo. ¿A qué estás esperando?...Sigue leyendo y descubre tres joyas de esas que no debes dejar de probar antes de abandonar este mundo...

Resident Evil Code Veronica

Podríamos darte tres razones para comprarte una Dreamcast. Qué demonios, podríamos darte treinta o más, pero si solamente pudiéramos darte unas cuantas, **Resident Evil Code Veronica** figuraría entre las primeras.

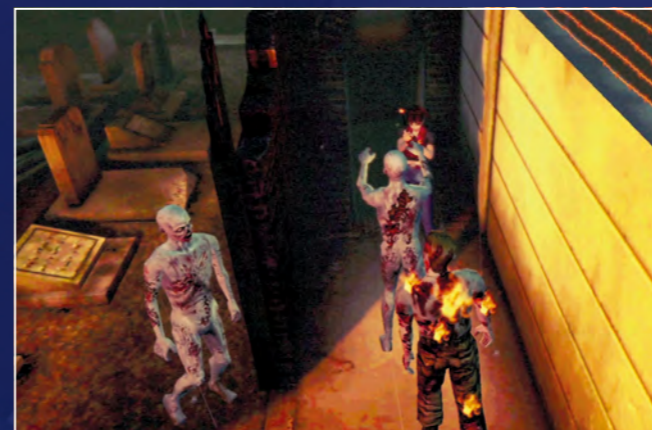
Resuelto desde hace tiempo el debate de si *Code Veronica* era el mejor capítulo de la saga *Resident Evil* hasta su aparición (lo es, y de lejos), lo que nos queda de este título absolutamente magistral es algo más que el recuerdo, es el legado vivo (sigue en forma casi 20 años después de salir por primera vez) y la constatación de que cuando tienes algo genial entre manos y funciona a la perfección, es una estupidez cambiarlo. Desde su aparición en Dreamcast en el año 2000, *Code Veronica* sigue siendo uno de los mejores y más bellos capítulos de la saga, compitiendo incluso (y mejorando, por qué no decirlo) con algunas de las entregas más recientes. Sublimado en su versión ampliada y conocida como *Resident Evil: Code verónica X*, este juego nos mete de lleno (como solamente los *Resident Evil* saben hacerlo) en un mundo de pesadilla en el que la investigación del entorno y la inteligencia aún primaban sobre la puntería y la munición, algo que nunca debió cambiar y de lo que se



ha resentido la saga durante varios años, hasta el punto en el que afortunadamente parece que en Capcom han escuchado a los fans de la saga y a raíz de la publicación de *Resident Evil VII* todo parece estar volviendo a lo que era en los gloriosos días de *Code Veronica*.

La historia del juego es sobradamente conocida: Claire Redfield, una de las protagonistas de la que en mi humilde opinión es la otra joya de la corona en la saga (*Resident Evil 2*, por algo le dedicamos nuestra sección de *Masterpiece* en el primer número de Fanzine Plus) llega hasta una misteriosa isla siguiendo las pistas que le conducen hasta el paradero de su hermano Chris (protagonista del *Resident Evil* que inició la saga), y una vez allí descubrirá que a veces es mejor quedarte en la cama y no salir de casa. Todo se va al infierno nada más empezar la aventura, y poco a poco y sin advertirlo, siguiendo la fórmula clásica de los *Resident Evil*, cuando

quieres darte cuenta ya estás total y absolutamente atrapado por la historia. Todo lo que ha hecho grande a la saga está aquí, ampliado, aumentado y mejor que nunca: zombis que por primera vez y gracias a la capacidad técnica de la potente consola de Sega dan verdadero espanto, enemigos de final de fase grandiosos y memorables, personajes secundarios con carisma y personalidad propia (Steve nos conquistó a todos, mereció mejor suerte), más y mejores armas, más y mucho más ingeniosos puzzles y acertijos, un argumento digno de novela (por cierto, no os perdáis la adaptación a novela escrita por S.D. Perry y publicada en España por Timun Mas), unos villanos que no dejan de ser entrañables y a los que acabas queriendo, y todo un larguísimo etcétera que nos hace decantarnos a favor de *Code Veronica* sin dudarle un instante como uno de nuestros juegos favoritos, no solo de *Resident Evil*, sino de todo el catálogo de la Dreamcast y el panorama retro en general.





Ya no se hacen juegos como los de antes, no es un tópico, es una realidad. *Code Veronica* fue especial por muchos motivos, entre otros, porque fue el último *Resident* 100% fiel a la fórmula original, porque sí, efectivamente, *Resident Evil 4* fue sublime, realmente magistral (para mí el último *Resident Evil* de Sobresaliente), pero el planteamiento, el tono, las cámaras, la dinámica...Ya nada volvería a ser igual.

Code Veronica es uno de esos raros juegos que se disfrutan desde el primer minuto hasta el último, todo está medido y calculado en absoluto crescendo con precisión de cirujano para enredar al jugador y atraparle en sus redes. Es un juego maldito, capaz de engañarte una y otra vez para que sigas intentando descifrar la trama al más puro estilo Hitchcock (las reminiscencias de *Psicosis* son demasiado obvias como para intentar disimularlas). Hay algo que hace especialmente bello, memorablemente épico e inolvidable a *Resident Evil Code Veronica* que uno no alcanza a describir, quizá sea la belleza de sus detallados y barrocos escenarios, lo va-

riado de los mismos, la tremenda personalidad de sus personajes principales y secundarios, absolutamente redondos, que huyen del típico protagonista acartonado y maniqueo que carece de motivación o profundidad psicológica alguna (y que por desgracia tanto abunda en los videojuegos de hoy en día), o quizá sea porque es sencillamente uno de esos juegos más grandes que la vida misma porque recrea un mundo propio que se estructura en base a sus propios principios y sus propias reglas. No deja de ser lineal, siempre tienes que acabar haciendo una serie de cosas para poder progresar en la aventura, pero te deja cierta libertad para que explores y experimentes cosas diferentes. Es uno de esos juegos que ganan conforme vuelves a jugarlo más veces, no necesariamente porque vayas a desbloquear nada del otro mundo, sino porque aprendes a quererlo y a valorarlo como es: una auténtica joya de otros tiempos más refinados, de las que hoy en día ya no se hacen y que merece mucho la pena redescubrir de vez en cuando. Bienvenidos a la pesadilla. Una vez más. Jamás pasar miedo fue algo tan divertido...



MARVEL VS CAPCOM 2

Algunas de las fuentes de inspiración más recurrentes a la hora de hacer un videojuego suelen ser los cómics, y por otro lado el cine. Si tenemos en cuenta que Marvel tiene detrás a una verdadera legión de seguidores enfervorecidos, ya sea a través de los cómics o bien a través de las (cada vez más numerosas y mediocres) adaptaciones al cine que se hacen de sus personajes más emblemáticos, entenderemos que el público que puede interesarse por comprar un juego de estas características es muy amplio. O, por decirlo con otras palabras, un juego como *Marvel Vs. Capcom 2* tiene asegu-

radas unas ventas brutales incluso antes de salir. Es una apuesta asegurada. De todas formas todo se vendría abajo si detrás de esta estrategia comercial no hubiera un producto sólido que justificara la inversión, cosa que afortunadamente *Marvel Vs. Capcom 2* cumple sobradamente.

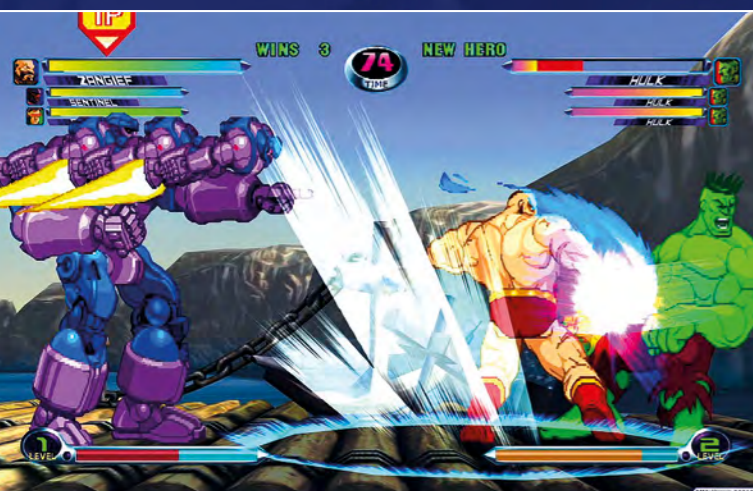
Si eres fan de Marvel este juego no puede faltar en tu colección, pero si tampoco eres muy fan de estos personajes tampoco pasa nada, lo vas a disfrutar igualmente. Le sobran virtudes como para encandilar a cualquiera que se acerque sin demasiadas pretensiones, pero por supuesto si eres muy fan de los cómics tu nivel





de adoración y devoción por este juego se disparará de manera exponencial. Este juego es un sueño hecho realidad para los devotos de *Spiderman*, *Los Vengadores*, *La Patrulla X* y demás personajes salidos de la genial imaginación de *Stan Lee*, y si por casualidad además eres fan de los juegos de *Capcom*, entonces tu felicidad ya estará completa, porque aquí están todos (o casi todos) los grandes iconos y protagonistas de las sagas más emblemáticas de la compañía en todo su esplendor y repartiendo estopa a diestro y siniestro.

Marvel Vs Capcom 2 es un espectáculo apabullante, casi 25 años después de su salida en Dreamcast sigue sorprendiendo por sus enormes gráficos llenos de detalle, luminosidad y color. El ritmo es frenético, luchas de 3 contra 3 (aunque solo puede haber 2 rivales a la vez en el escenario, más la asistencia puntual de uno de los miembros de tu equipo) y ataques especiales de todos los colores, tamaños, formas y tipos. Quizá radique ahí una gran parte de su atractivo, en los ataques especiales, que como es habitual en este tipo de juegos se ejecutan rellenando una barra (o varias barras) que se va recargando poco a poco y a base de recibir daños leves. Una

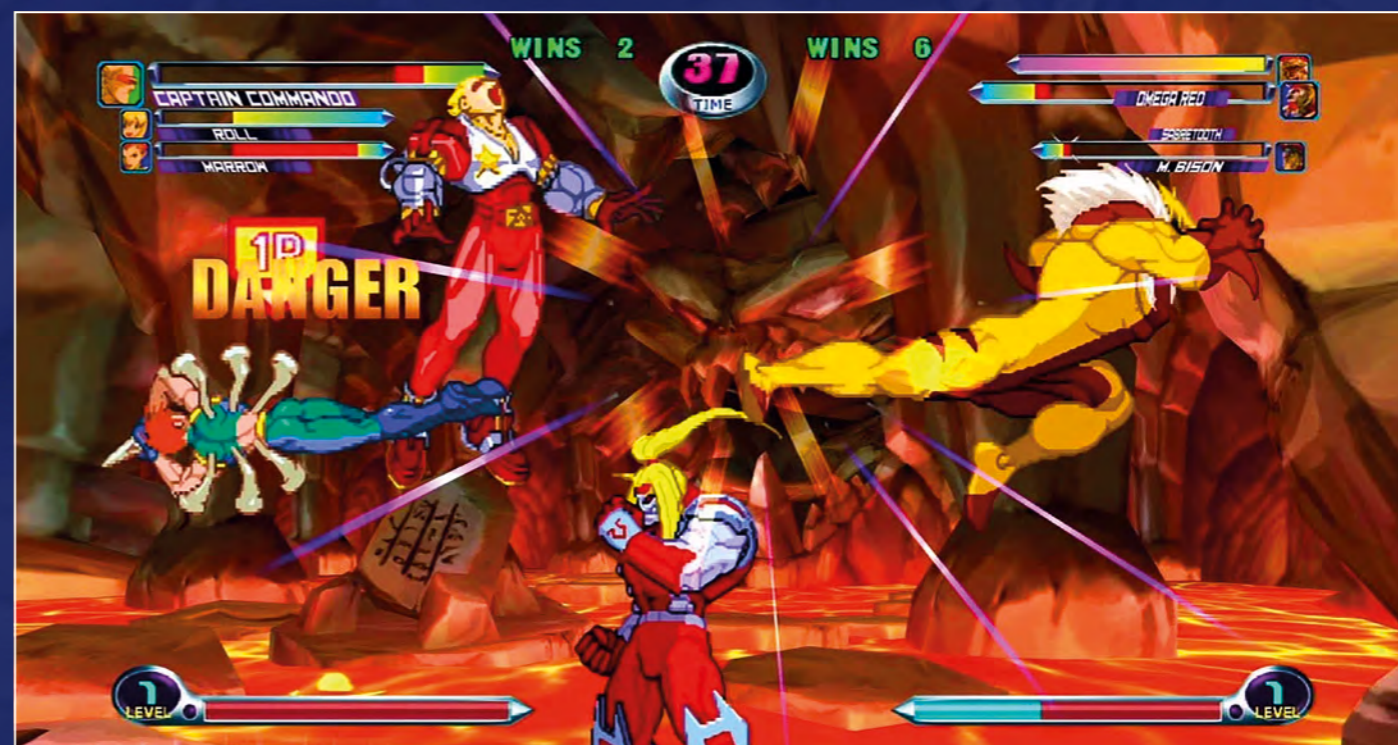


vez liberados, estos ataques llenan literalmente toda la pantalla con luces y efectos espectaculares de todo tipo, y son capaces de liquidar la mitad de la energía vital de tu enemigo si los haces en el momento adecuado. Algunos son realmente geniales, y están llenos de guiños a los fieles seguidores tanto de los personajes de *Marvel* como de los juegos de *Capcom*. *Marvel Vs Capcom 2* es una verdadera ensalada de golpes, ataques, rayos, gags y referencias culturales que a poco que te veas atraído por este mundillo sabrás apreciar como se merecen. Disfruté de una versión remasterizada que estuvo disponible durante un tiempo para su descarga digital en las consolas de última generación, pero lo retiraron al poco tiempo por problemas de derechos (una pista: ¿te has fijado en que ya no aparece ningún personaje de los *X-Men* en la última secuela para PS4 y Xbox ONE?...), pero esta versión de Dreamcast nos sigue pareciendo la mejor, posiblemente porque en su día fue un auténtico bombazo y porque tiene un regusto añejo que ninguna otra versión posterior ha sabido heredar. Prueba del profundo impacto que este juego tuvo (y sigue teniendo), es la proliferación de versiones modificadas que siguen viendo la luz a día de hoy en las que aficio-



nados con bastante maña (y buen gusto, que todo hay que decirlo) se las han arreglado para sustituir la banda sonora original del juego por temas de Michael Jackson o algunas lindezas por el estilo, y son relativamente fáciles de encontrar. Os aseguro que mejoran bastante el resultado global de la experiencia que supone jugar a esta maravilla de juego con una banda sonora que verdaderamente le haga justicia, porque si hay algo negativo en *Marvel Vs Capcom 2* es quizá su banda sonora, algo inapropiada para un juego de lucha y por decirlo de forma suave, manifiestamente mejorable. Otro de sus puntos fuertes es su amplísimo plantel de luchadores (hasta 56), no te cansarás de hacer combinaciones de 3

luchadores para enfrentarte al resto, y realmente tienes mucho donde escoger, nunca llegas a aburrirte. Y todos son un gustazo y tienen ataques interesantes, a veces cuesta decidirse. Otro punto a favor es la tienda en la que podrás comprar personajes (no podrás parar de jugar hasta que lo desbloquee absolutamente todo, casi 25 años después a mí aún se me quedaron cosas por comprar, como ese modo que te permite elegir tres veces al mismo personaje) y todo tipo de extras como colores adicionales, nuevos escenarios y modos de juego. Eso mismo por lo que hoy en día te cobran un dineral aparte y tú (al igual que yo) eres tan tonto que vas y lo pagas, efectivamente. *Marvel vs Capcom 2* no solo es el

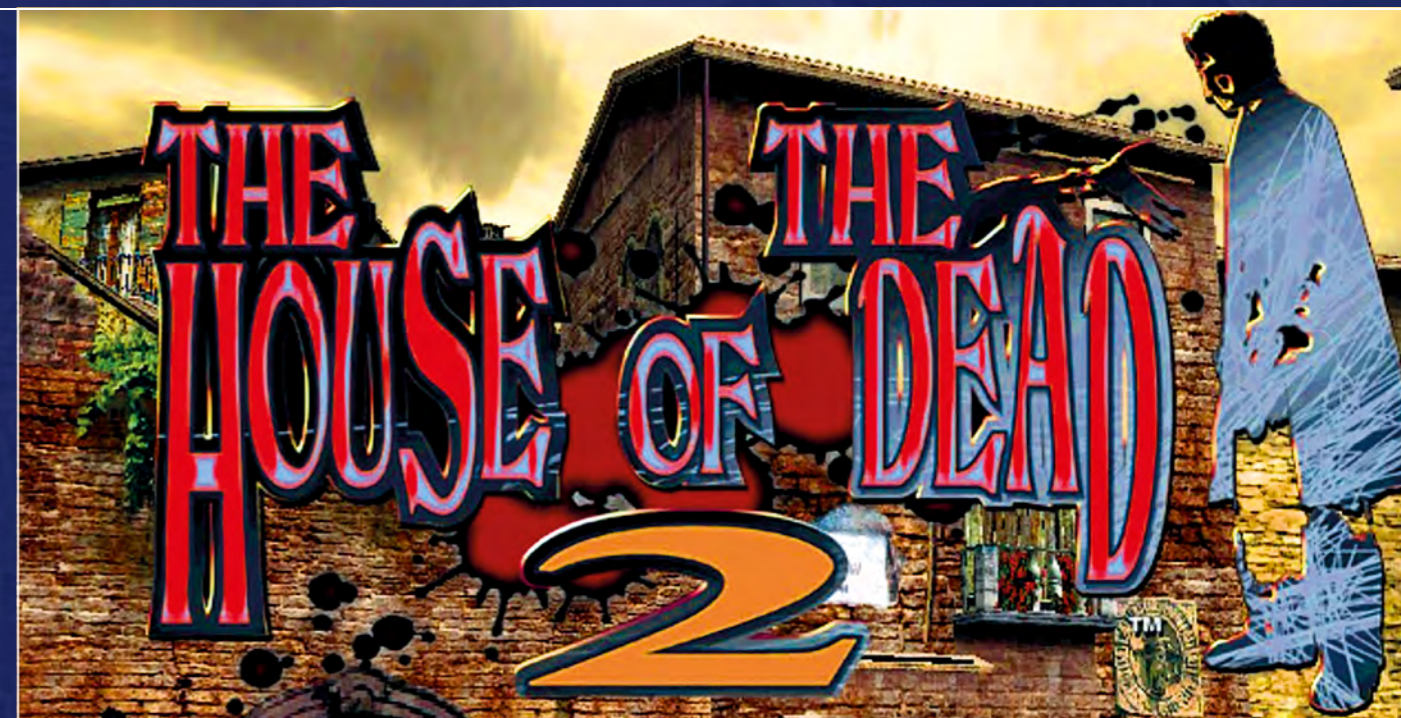


mejor juego de toda la saga (sí, el mejor, con diferencia, incluso mejor que las últimas secuelas) sino que además es muy posiblemente uno de los dos o tres mejores juegos basados en personajes de Marvel y uno de los mejores y más divertidos juegos de lucha uno contra uno de la historia. Juégalo y comprenderás porqué decimos esto. Bueno, bonito, y barato. Ahí es nada.

The House of the Dead 2

Muy pocas veces podemos decir con total rotundidad que una conversión doméstica (se trate de la plataforma que se trate) supera ampliamente a la placa arcade original. Sin lugar a dudas este es el caso de *The House of the Dead 2* para Dreamcast, consola en la que pudimos disfrutar de conversiones "pixel perfect" que no solo igualaban sino que incluso mejoraban significativamente a los arcades en que se basaban. Aún siendo un juego de pistola, con todos los defectos que ello implica (duración muy corta el peor de ellos), tenemos en *The House of the Dead 2* un ejemplo de cómo un buen juego se convierte en magnífico cuando las cosas

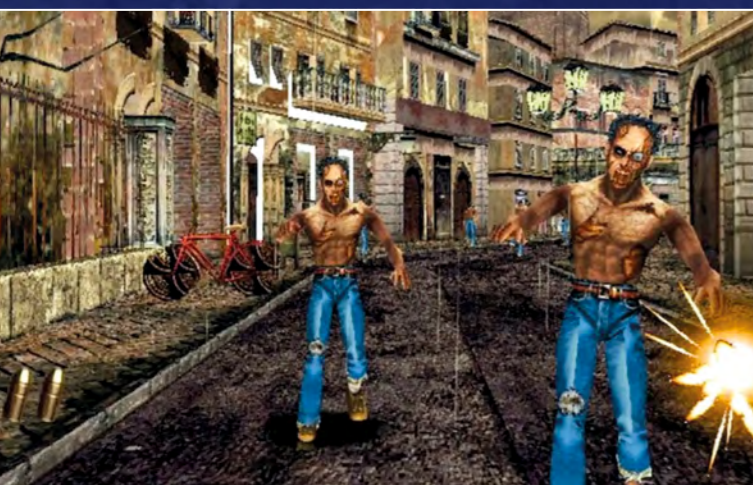
se hacen bien. Esta versión para la inolvidable 128 bits de Sega nos dejó para el recuerdo varios detalles únicos, dándonos la posibilidad de llevarnos el mueble arcade original a casa en un espacio reducido y añadiendo todo tipo de extras que lo hacían todo aún más interesante. El modo Arcade era una traslación exacta de la aventura que ya pudimos disfrutar en los salones recreativos, con la misma calidad gráfica de la placa NAOMI original, solo que el hecho de poder degustarlo en casa en todo su esplendor hacía que la experiencia fuera totalmente nueva, ahora tenías la posibilidad de recrearte en los cientos de detalles de los escenarios y de los terribles zombis enemigos sin miedo a morir mil veces y dejarte toda una fortuna en monedas. Todo se movía a un ritmo idóneo, los enemigos te atacaban sin descanso y todo pasaba a una velocidad de vértigo, desde el inicio del prólogo jugable hasta el último tiro que disparas para derrotar al jefe final. Jugar con pistola era toda una descarga de adrenalina, es todo un placer estético dispararle a esos enormes muertos vivientes que avanzan sin descanso intentando morderte. Hasta daba gusto morir con tal de ver esos primerísimos primeros planos de los zombis al morderte, una auténtica experiencia vital que



tristemente se veía bastante mermada al jugar con el mando de la Dreamcast. Yo fui de los afortunados que se compraron una pistola para poder jugarlo como Dios manda, y no me refiero al modelo que Sega sacó al mercado como accesorio oficial (y que parecía de todo menos una pistola), sino a una *Starfire Lightblaster*, que no era oficial pero al menos sí parecía una buena pistola. El deleite absoluto venía a la hora de descubrir sus modos de juego adicionales, especialmente pensados para los usuarios de Dreamcast, tan geniales y tan en sintonía con el modo de juego original que se hace difícil imaginarse el juego sin ellos. En el **Modo Missions** se ponía a prueba nuestra puntería en montones de misiones de corta duración en las que debemos superar una serie de retos realmente difíciles (casi imposibles los últimos) con objeto de ir refinando nuestra técnica y posteriormente aplicar el resultado del duro entrenamiento en el modo de juego principal. Similar a éste último, el **Boss Mode** nos enfrentaba sucesivamente y uno tras otro a todos los jefes finales del juego, por aquello de pillarle el truco a esos combates en los que normalmente solíamos morir irremisiblemente.

Pero eso sí, el **modo Original** exclusivo de Dreamcast es donde ya la diversión se dispara y donde acabas echando la práctica totalidad de horas que le dedicas al juego. Y es que en el **Original Mode** SEGA nos obsequia con la que, a mi entender, es la versión definitiva del juego, aquella que debió salir originalmente en los salones recreativos. Aquí se trata de recolectar objetos y *power-ups* más o menos útiles y necesarios como más balas para tu cargador sin necesidad de recargar constantemente, balas de punta hueca que hacen mucho más daño a los enemigos y mil cosas más, algunas realmente ingeniosas (aunque un poco inútiles) como *skins*

de personajes secundarios para los protagonistas en las escenas de video o un curioso ovni que no dejará de perseguirnos en la distancia mientras dure el juego. Este modo de juego hace las delicias de los coleccionistas, pues los diferentes objetos recolectados pasan a quedarse guardados en el maletero del coche de los protagonistas, y podrás volver a él para jugar usando hasta dos mejoras simultáneas cada vez que vuelvas a iniciar la partida dentro de esta modalidad. Un clásico impecadero que ha visto varias secuelas y continuaciones (*The House of the Dead III* estuvo a puntito de salir en Dreamcast, pero la muerte prematura de nuestra querida consola hizo que éste acabara recalando en la Xbox original), amén de una infumable y vergonzosa adaptación al cine de la mano del director de cine alemán Uwe Boll. De todo su legado y de toda la saga en general, nos seguimos quedando con éste. Es casi perfecto. Merece la pena comprarse una Dreamcast y una pistola solamente por poder jugarlo.





20 CURIOSIDADES SOBRE DREAMCAST

Dreamcast fue lanzada a la venta en Japón el 27 de Noviembre de 1998, aquí en Europa aterrizó el 14 de Octubre de 1999, por lo que estamos de celebración y este año se cumplen justamente 25 años del desembarco de nuestra consola favorita en España y el resto del continente. En todo este tiempo han pasado muchas cosas, generando montones de anécdotas y curiosidades que hemos tratado de recopilar en este artículo que seguro que te sorprenderá, aunque seas de esos que ya creen saberlo todo sobre esta consola. Sea cual sea tu caso, tanto si eres un fan acérrimo de Dreamcast como si eres nuevo por aquí por las páginas de **Fanzine Plus**, nunca viene mal repasar el anecdótico y hacer un poco de historia de esta consola legendaria que a día de hoy sigue dando guerra. Allá van 20 anécdotas más que interesantes y curiosas, puede que ya te sepas muchas de ellas, pero seguro que algunas te van a sorprender. Toma nota. Algunas tienen miga...

Se han vendido oficialmente 9,13 millones de Dreamcast

La cifra se refiere a las ventas en todo el mundo y a fecha de Diciembre de 2019.

La marca Dreamcast patrocinó a varios equipos de fútbol

Efectivamente, entre ellos el Arsenal en Inglaterra y el Deportivo de la Coruña aquí en España, lucieron en sus respectivas camisetas el logotipo de Dreamcast durante el año 2000. Pronto serían sustituidos por otras marcas.

Es posible desbloquear 44 bloques de memoria adicionales en tu tarjeta Visual Memory

Gracias a una conocida aplicación llamada **VMU Tool** puedes hacerlo fácilmente. En teoría tu Visual Memory sólo tiene 200 bloques de memoria, pero puedes liberar espacio ocupado con datos internos para 44 bloques más que seguro que te vienen de perlas. Eso sí, las partidas guardadas del juego **Metro-polis Street Racer** dan problemas con estas VMU formateadas.

El chip interno que hace funcionar a la VMU se llama "patata"

No es una broma. Si quieres comprobarlo no tienes más que coger un destornillador y abrir tu Visual Memory. Bajo



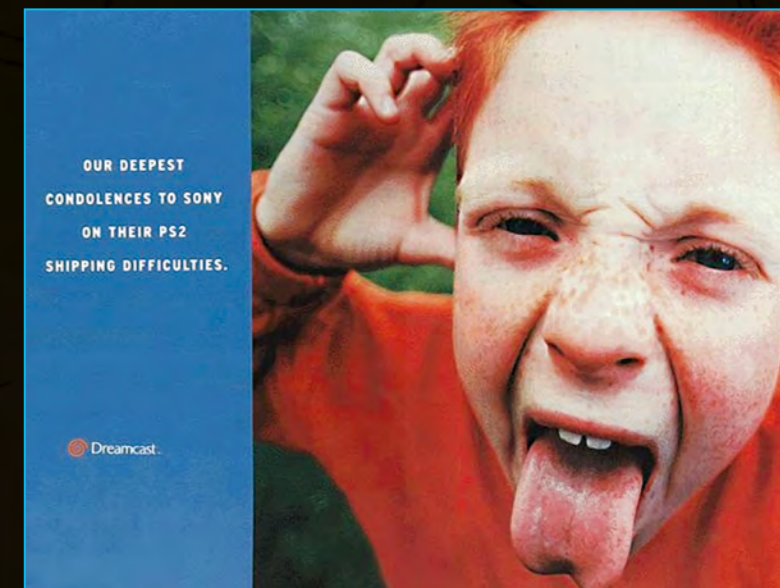
la carcasa de plástico descubrirás al llegar a la placa principal que el chip se llama POTATO y es una patente oficial de Sega.

Existe una Dreamcast portátil llamada "Treamcast"

Fue fabricada por una compañía china desconocida y es una consola clónica de Dreamcast que funciona perfectamente y es portátil. Después de un tiempo pleiteando en los juzgados, Sega ganó la demanda que interpuso contra el misterioso fabricante y las copias de Treamcast existentes se retiraron del mercado.

La propia Sega se mofaba de los estereotipos de los europeos.

Hoy en día sería una estrategia comercial muy poco acertada y desde luego políticamente bastante incorrecta, pero Sega publicó en su día numerosos anuncios en revistas cachondeándose de los típicos estereotipos de Franceses, Es-



pañoles y Alemanes, entre otros. Era una forma de promover los "piques" entre usuarios de unos países contra otros para fomentar el juego online.

También se mofaron abierta y descaradamente de Sony

Cuando Sony empezó a tener problemas de stock ante el arrollador éxito de su flamante PlayStation 2, a Sega no se le ocurrió otra cosa que publicar un anuncio a doble página de un niño sacando la lengua donde podía leerse: "Nuestras más sinceras condolencias para Sony por sus dificultades a la hora de suministrar suficientes PS2"

Dreamcast estuvo a punto de recibir su propio lector DVD

E incluso llegó a publicitarse en revistas especializadas de prestigio, donde era posible hacer una reserva de la unidad DVD para Dreamcast por el precio de 199 libras (unos 230 €), un pastón incluso a día de hoy. Aunque el aparato en cuestión





Dreamcast SEGA SMASH PACK VOL. 1

Dreamcast



T-51146

SEGA SEGA



venía con todo tipo de extras se acabó quedando en la nada. Con ese precio tan exagerado no me extraña que fracasara incluso antes de salir a la venta.

El juego Sega Smash Pack oculta una nota de texto en la que se dan pistas sobre cómo hacer tu propio emulador de Mega Drive

Si metes el CD en un ordenador verás que entre los distintos archivos que aparecen grabados en el disco hay una nota de texto llamada ECHELON.txt firmada por una tal "Gary" en la que te explican cómo meterle los roms que tú quieras al emulador de Mega Drive contenido en el disco. Posiblemente se trate de Gary Lake, el programador del emulador que hace funcionar el juego. El texto entero es más que curioso...

Han aparecido multitud de juegos cancelados para Dreamcast que estaban grabados en GD-Rom y rotulados a mano



Ya sabemos que suena muy cutre, pero es cierto. Con el paso de los años tras la caída en desgracia de Dreamcast, han ido saliendo a la luz gran cantidad de equipos de desarrollo y estaciones de trabajo de Dreamcast, junto a estas torres han ido apareciendo varias tarrinas de discos GD-Rom rotulados a mano, como si de un vulgar disco pirata se tratase, en los que se detalla el nombre del juego que estaba en desarrollo y que está contenido en dicho disco. Deer Avenger 3, de Westlake Interactive es solamente uno de ellos. En estos discos GD-Rom puede leerse "Sega Confidential", pero el paso de los años ha hecho que ya no sean tan "confidenciales".

Si introduces un GD-rom original de Dreamcast en un PC tendrás acceso a materiales extra

Por supuesto esto no sucede con todos los juegos de Dreamcast, pero sí es cierto que con algunos títulos importantes te puedes llevar una sorpresa. Algunos discos GD-Rom contienen en su estructura raíz varias carpetas con extras a

los que se puede acceder desde un ordenador, como fondos de escritorio o imágenes de arte conceptual del juego en cuestión.

Algunos discos de Dreamcast contienen pistas de audio que pueden escucharse en un equipo de música

Y al revés de la anécdota anterior, si introduces ciertos juegos de Dreamcast en un lector de CD o en un equipo de música descubrirás que algunas de sus pistas de audio se pueden escuchar como si de canciones en un disco normal se tratara.

Dreamcast NO tiene ni un solo juego de Electronic Arts

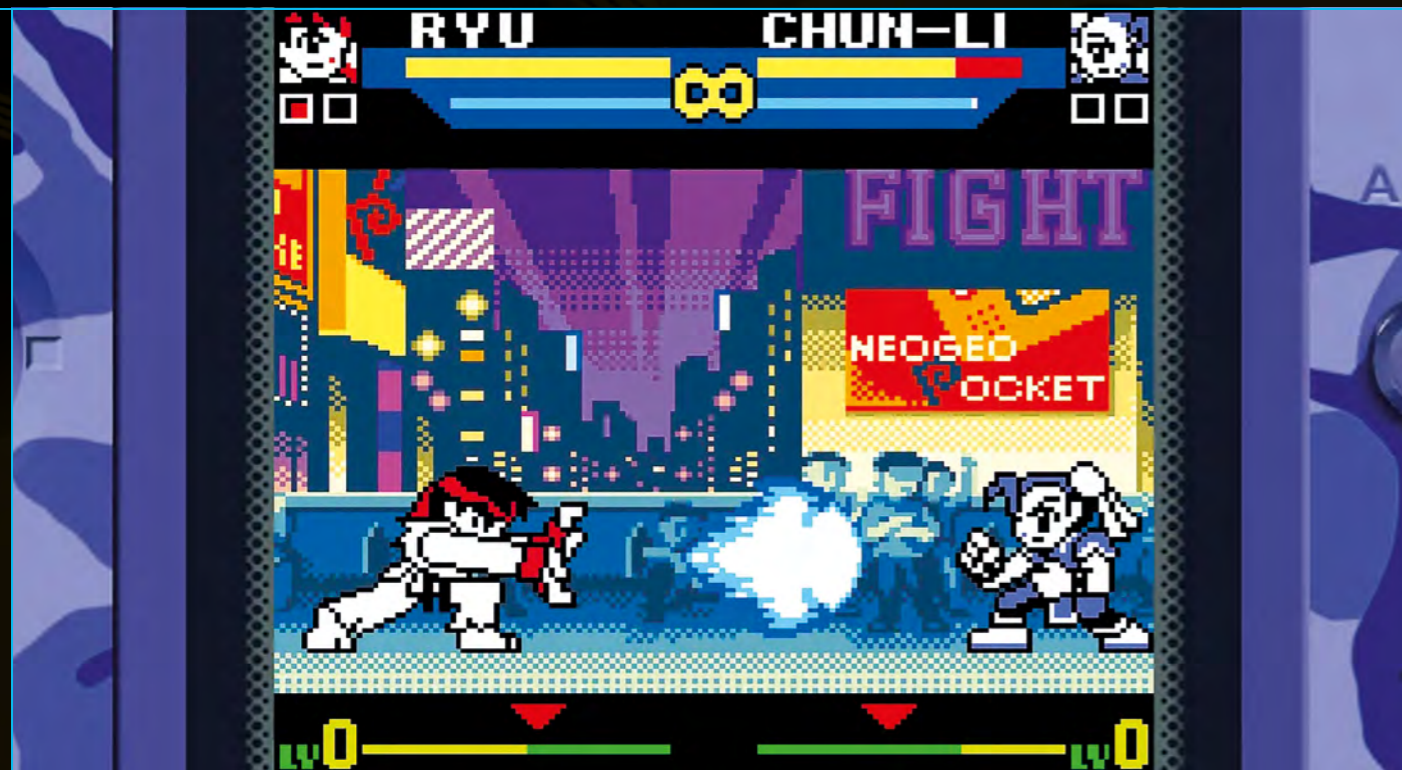
De hecho, es la única consola de videojuegos desde que EA se fundó que no cuenta al menos con un juego de esta ya veterana compañía. ¿Entiendes ahora porqué nunca pudiste encontrar un FIFA en Dreamcast?...

A pesar de su fracaso comercial definitivo, Dreamcast llegó a tener un brutal crecimiento de ventas del 156%

Esto llegó a suceder exactamente en el plazo transcurrido entre el 23 de Julio al 30 de Septiembre del 2000. Los problemas que Sony estaba teniendo en ese momento para suministrar suficientes unidades de PS2 contribuyeron a este aumento puntual de ventas de Dreamcast. Hubo mucha gente que se cansó de esperar para tener una PlayStation 2 y decidieron comprarse una Dreamcast.

Al fin y al cabo la escasez de unidades de PS2 provocó que los especuladores dispararan su valor hasta los 1000 dólares, después de todo las dos consolas eran de 128 bits. Ante la diferencia de precio de una y otra la gente no se lo pensó dos veces y fueron muchos los que apostaron por Dreamcast en vista de que la PS2 no llegaba. Con el tiempo se fueron invirtiendo las tornas, por supuesto.





La consola portátil Neo Geo Pocket es compatible con la Dreamcast.

Por desgracia la poca popularidad y el escaso éxito de esta mini consola, y la escasez de títulos que la hacían compatible con Dreamcast provocaron que esta función haya pasado con mucha más pena que gloria. Los dos **Capcom VS SNK**, por ejemplo, incorporan funciones para conectar la Dreamcast con una Neo Geo Pocket y disfrutar en esta curiosa mini consola de funciones, mini juegos y ventajas exclusivas.

Existen literalmente decenas de versiones diferentes de Dreamcast

Todas son ediciones especiales lanzadas por SEGA de forma oficial y forman parte de varios packs promocionales que acompañan a juegos como **Sonic Adventure**, **Resident Evil**

Code Veronica o el curioso y rarísimo **Seaman**. Todos tenemos el modelo standard con la carcasa blanca (y el logo en azul o en rojo dependiendo del territorio) como referencia cuando pensamos en la Dreamcast, pero hay montones de versiones distintivas y algunas de ellas son auténticas preciosidades y pueden llegar a costar un ojo de la cara.

Dreamcast ostenta un curioso record Guinness: es la consola con más emuladores de otras consolas y ordenadores de la historia

Seguida muy de cerca por la Xbox original y PlayStation 2 (si bien en esta última todos los emuladores que en Dreamcast funcionan bastante bien no acaban de correr al 100%). Se trata de un dato curioso que da fe de la gran versatilidad de nuestra consola favorita y de su poderío técnico. No hay otra consola que emule más y mejor que Dreamcast. Ni siquiera 20 años después de su aparición.



El juego más vendido de Dreamcast en todo el mundo fue **Sonic Adventure**, con un total de **2,5 millones de unidades vendidas**

Si bien es cierto (y aún más curioso) que las cifras varían significativamente de unos países a otros. En Estados Unidos, por ejemplo, el juego de Dreamcast más vendido fue el **NFL 2K1**, un juego de fútbol americano... ¡Por Tutatis, están locos, estos americanos...!

Dreamcast es la consola fuera de fabricación con más juegos de nueva creación

Otro record bastante curioso: no hay ninguna consola que haya recibido tal avalancha de juegos una vez dada por terminado su ciclo de vida comercial. Dreamcast está muerta

oficialmente desde que en 2001 Sega así lo anunció. Sin embargo sigue recibiendo juegos en la actualidad (2023, fecha en que este artículo se terminó de escribir para Fanzine Plus), por lo que este particular record sigue ampliando su ventaja con respecto al resto de consolas...

Los números de la Visual Memory de Dreamcast

Examinando los números de las carismáticas tarjetas de memoria de Dreamcast, las VMU, descubriremos un dato curioso: cada tarjeta de memoria usaba solamente 128k de espacio. Ahora bien, si sumamos los 128k de TODAS las Visual Memory vendidas en el mundo, obtenemos un espacio total de 1 Terabyte de capacidad, suficiente a su vez para almacenar los cerca de 730 juegos lanzados a día de hoy para la consola.





EXPERIENCIAS DREAMCAST

DANDO FORMA A TUS SUEÑOS DESDE 1998

Aquí en Fanzine Plus nos gustan las emociones y las experiencias fuertes, y como ya te hemos dejado claro en este número especial, nos encanta Dreamcast. Hoy te proponemos diez experiencias Dreamcast definitivas que te harán darte cuenta de que no existe la casualidad y sí la causalidad, que aunque se parecen mucho no son la misma cosa: todo obedece a una causa y tiene sentido cuando le prestas la atención necesaria y le dedicas tiempo. Te animamos a que repases con nosotros algunos de los mejores juegos del catálogo de Dreamcast, pero esta vez agrupados por temáticas compartidas y centros de interés. Diez retos, diez experiencias Dreamcast que pondrán a prueba tu habilidad y tu capacidad de atención para no perderte ni un solo detalle de algunas de las mejores franquicias de la última gran consola de SEGA. Toma nota y agarra el control pad...

RESIDENT EVIL: SOBREVIVE A LA PESADILLA...

Qué juegos necesitas: (*Resident Evil 2*, *Resident Evil 3: Nemesis* y *Resident Evil Code Veronica*)

-En qué consiste: Ponle el nombre que quieras, pero para llevar a cabo esta atrevida experiencia vas a necesitar mucho tiempo (muchas horas, te lo advierto) y los tres juegos de *Resident Evil* que salieron para nuestra querida Dreamcast. Se

trata, básicamente, de jugarle las tres entregas (a falta de la primera, que por desgracia no llegó a salir para completar la saga en nuestra consola favorita) en el orden correcto. Sí, he dicho bien: en el orden correcto, porque el orden cronológico no siempre es el correcto (y si no, que se lo pregunten a George Lucas, que empezó su saga por el capítulo IV en 1976), así que aquí nos va a tocar hacer un poco de detectives para recomponer las piezas del rompecabezas de manera correcta. Vamos a ver si consigo explicarlo...

Lo primero que debes hacer es empezar a jugar con el 3, porque *Resident Evil 3* se desarrolla antes, durante y después del 2: la primera mitad del juego sucede antes de lo que se nos cuenta en *Resident Evil 2*, y la recta final del juego es posterior a éste último. ¿Cómo se explica esto? Es sencillo, en realidad: si te fijas, *Resident Evil 3* comienza dando un ligero salto atrás en el tiempo con respecto a lo que se contó en la mítica segunda parte, de hecho nuestra querida Jill Valentine, la protagonista del juego, comienza su aventura recordando cómo comenzó el brote zombie en Raccoon City. Y aquí es donde empezamos nosotros. Debemos progresar con *Resident Evil 3* hasta completar unos dos tercios del juego, huyendo del temible Nemesis y escapando de los zombies, recorriendo por el camino localizaciones familiares como la comisaría de po-

licía de Raccoon City (que aquí aún muestra un aspecto menos desordenado de lo que posteriormente podremos ver en *Resident Evil 2*) o la gasolinera donde más tarde Leon y Claire separarán sus caminos para adentrarse en sus respectivas aventuras. Hasta aquí vamos bien (*so far, so good*, que dirían los ingleses), la confusión viene ahora: al llegar a la torre y luchar con el malvado Nemesis en el campanario, Jill es infectada con el virus T y cae inconsciente al suelo. Por suerte para ella, el bueno de Carlos (uno de los mercenarios de Umbrella) acude en su ayuda y toma el relevo. Es justamente aquí donde deberemos grabar la partida y cambiar de juego, dejando a *Resident Evil 3* aparcado momentáneamente: toca cambiar de disco y empezar desde el principio *Resident Evil 2*. Ahora deberás jugarlo entero, y cuando digo entero quiero decir entero pero de verdad: te toca jugarte los dos discos dos veces, de manera alterna, para poder verlo todo y descubrir el verdadero final del juego: Claire, Leon y Sherry Birkin escapan de Raccoon City por los pelos (no serán los únicos en hacerlo, como descubriremos más tarde), justo a tiempo de evitar que la ciudad vuele por las nubes. ¿Todo bien? Perfecto, porque volvemos con *Resident Evil 3*...

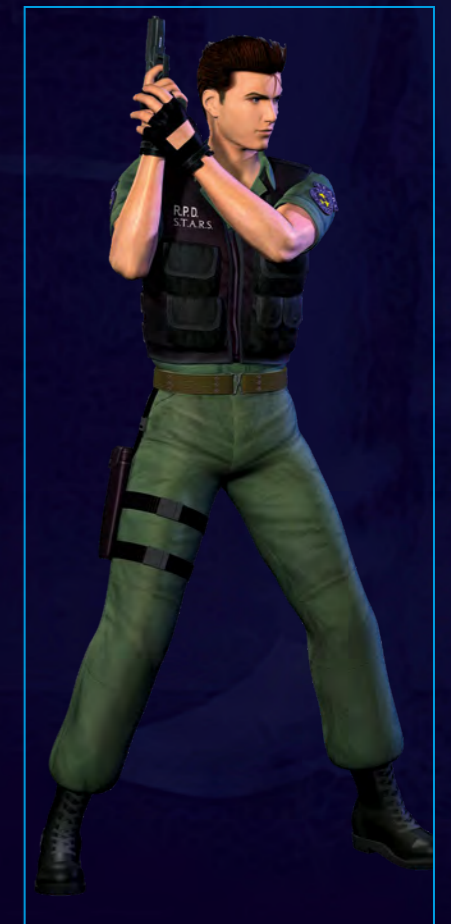
Tras cargar la partida que teníamos guardada en nuestra Visual Memory, retomamos la acción (transcurridos unos días tras el desmayo de Claire) y continuamos el juego con Carlos, y ya seguimos hasta el final: descubriremos posteriormente que Jill se recupera a tiempo de volver a escena para escapar a tiempo y largarse de allí con Carlos en

el helicóptero mientras vemos cómo los misiles nucleares destruyen Raccoon City y lo vuelan todo por los aires, miles de zombies incluidos en el lote.

Ahora es el turno de *Resident Evil Code Veronica*, que a punto estuvo de llamarse *Resident Evil 4* por motivos evidentes: es la continuación directa de todo lo que acabamos de contarte. Y ya está, parece complicado pero en realidad ya has visto que no era tan difícil. Enhorabuena, ahora has completado la Dreamcast Ultimate Experience de *Resident Evil* como Dios manda.

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Si te han quedado ganas de más, prueba también a terminarte los más que interesantes modos de juego desbloqueables que ocultan las dos primeras entregas de la saga en Dreamcast, *El Cuarto Superviviente* y *Extreme Battle* (*Resident Evil 2*) y el *Modo Mercenarios* (*Resident Evil 3*), respectivamente. Todos estos modos de juego te ofrecen horas adicionales de diversión y son epílogos más que interesantes que aportan nueva información y detalles a la historia central de la saga. Si tu sed de masacrar zombies aún no se ha apagado después de todo esto y todavía te quedan ganas de desbaratar los planes de la diabólica corporación Umbrella, puedes seguir con las dos entregas de *Crisis Evil* que están disponibles en discos recopilatorios junto a otros juegos homebrew basados en el motor *Beats of Rage*.





STREET FIGHTER LEGENDS

Qué juegos necesitas: *Street Fighter Alpha 3*, *Super Street Fighter II X The Grandmasters Challenge*, *Street Fighter III 2nd Impact* y *Street Fighter III Third Strike*

-En qué consiste: Básicamente en recorrer la línea cronológica de la saga *Street Fighter*, ahí es nada. Sigue a Ryu y Ken desde sus más modestos y humildes comienzos en el mundillo de los torneos de lucha callejera alrededor del mundo entero, empezando por *Street Fighter Alpha 3*, que se desarrolla cronológicamente antes que la saga central. En este juego podremos apreciar que los personajes tienen un aspecto más juvenil y no es por casualidad: están casi todos los que posteriormente irían reapareciendo en entregas posteriores de la franquicia, pero aquí podemos verles cuando eran más jóvenes. Una vez terminado *Street Fighter Alpha 3* (entretenido además en desbloquear todos sus personajes y modos de

juego ocultos, es una delicia), es hora de seguir con esa bestia parda que es *Super Street Fighter II X Grandmaster Challenge*, al que no le pudieron ese título por casualidad ("El desafío para los grandes maestros"). Es una bo,ba de adicción y jugabilidad, pero ya te lo aviso en caso de que nunca lo hayas jugado (no es de extrañar porque no salió de Japón): es endiabladamente difícil. Tan duro, que hasta en sus niveles de dificultad más bajos te costará progresar más allá del tercer o cuarto combate, incluso jugando con Ryu o con cualquier personaje habitual al que tradicionalmente domines en cualquier otra versión del juego. Esto es un infierno, estás avisado. Si sales de aquí con vida, quizá quieras dar el salto a *Street Fighter III 2nd Impact* y disfrutar de su nunca bien ponderada tercera parte, aunque en esta ocasión tendrás un dos por uno (el disco de Dreamcast incluye el título original más la revisión denominada *Second Impact*) que aunque ofrecen una experiencia de juego sublime, no acaban de redondear la experiencia definitiva. Para ponerle la guinda al pastel de-

berás terminar con *Street Fighter III Third Strike*, esta vez sí, la versión más redonda y definitiva de esta tercera parte de la franquicia.

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

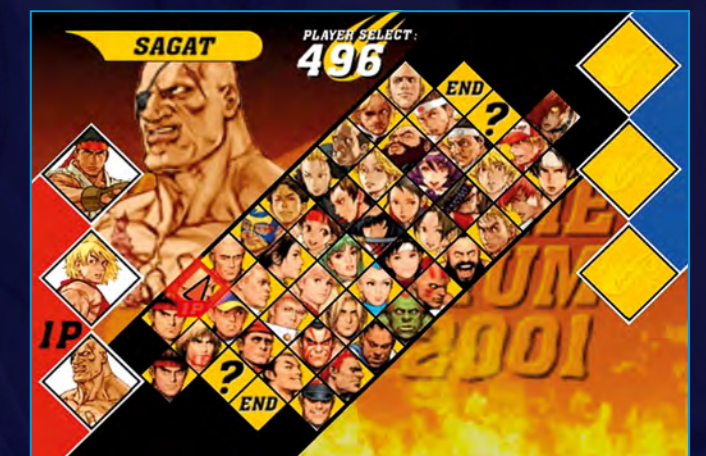
Si tu pasión por Ryu y compañía es tan enorme y desmedida como para seguir pidiendo más combates, pásate a la *Dreamcast Ultimate Experience* de *Capcom VS The World*, te hablamos de ella a continuación, sigue leyendo...

CAPCOM VS THE WORLD

Qué juegos necesitas: *Capcom VS SNK*, *Capcom VS SNK 2*, *Marvel VS Capcom* y *Marvel VS Capcom 2*

-En qué consiste: La locura definitiva. Jugarte todos los crossovers de Capcom con otras franquicias del mundillo friki.

A saber: las dos partes de *Capcom VS SNK* y las dos partes de *Capcom VS Marvel*, ahí es nada. Empecemos por el crossover con MARVEL, no por ningún motivo en concreto, sino más bien porque el aspecto que lucen los protagonistas nos remite a la franquicia *Street Fighter Alpha* más que a las entregas numeradas de la saga *Street Fighter* convencional. No sé muy bien cómo ubicar a los juegos de *Marvel VS Capcom* en la línea cronológica de nuestros personajes favoritos, pero supongo que lo que acabo de decir podría ser una buena pista. Empecemos pues por *Marvel VS Capcom*, ese delicioso port de la recreativa que aquí nos deja además varias perlas exclusivas como la posibilidad de desbloquear a varios personajes ocultos y bizarros de la mitología de ambas compañías, como Lilith, War Machine con armadura dorada, el mismísimo Matanza (Red Venom) o un Hulk Naranja. Una vez desbloqueado todo y muy disfrutado, es la hora de pasar al plato principal: *Marvel VS Capcom 2*, la madre de todos los desmadres, pero en el buen sentido. Un festival audiovisual





de dimensiones épicas, en el que se dan cita y se parten la cara nada más y nada menos que 52 personajes procedentes de ambos mundos (una cifra que hasta ahora no ha vuelto a superarse por ninguna otra entrega de la saga). Brutal. Pero no estamos aquí para hablar de las bondades de los juegos, sino para establecer una hoja de ruta: una vez superadas ambas partes de *Marvel VS Capcom*, es la hora de adentrarnos en el universo cruzado de *Capcom VS SNK*, dos grandes de los videojuegos de lucha mano a mano. Empezaremos con la primera entrega, *Millennium Fight*, para alucinar en colores y disfrutar de uno de los mejores juegos de lucha en 2D jamás creados, y terminamos la experiencia con su segunda parte, una maravilla frecuentemente olvidada (llegó muy tarde, con Dreamcast ya prácticamente enterrada) y que poco después pudimos repescar en la PlayStation 2. Juegalo aquí, es incluso mejor que el de la consola de Sony, hazme caso.

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Es raro de encontrar, pero existe un *Capcom VS SNK 2000 Pro* con dos personajes más que no aparecen en la versión normal del juego y que además vino acompañado de un disco de extras. Por pedir más que no quede...

THE REVENGE OF THE HOUSE OF THE DEAD

Qué juegos necesitas: *The House of the Dead 2* y *Zombie Revenge*

-En qué consiste: Es un hecho que suele ignorarse, pero **los dos franquicias de *The House of the Dead* y *Zombie Revenge* comparten un mismo universo** y hasta los mismos personajes y escenarios. Los mismos zombies que nos atacan en primera persona y en vista subjetiva en el magnífico *The House of the Dead 2* son exactamente los mismos muertos vivientes a los que tenemos que hacer frente en esa obra maestra a menudo infravalorada que es *Zombie Revenge*. De hecho, la agencia para la que trabajan los agentes que protagonizan ambos juegos es la misma, la AMS, y escenarios como la infame **Mansión Curien**, donde se originó el brote zombie narrado en la primera entrega de *The House of the Dead* aparecen también en *Zombie Revenge*. Así pues, y ahora que sabemos que existe una conexión entre ambos juegos, y a falta de poder disfrutar del primer *House of the Dead* en Dreamcast (algo que siempre he lamentado profundamente), es la hora de las tortas y de los disparos en la cabeza. Se abre la veda de los muertos vivientes...

Empieza a jugar *el Zombie Revenge*, para descubrir que los eventos sucedidos en el primer *House of the Dead* se han ido de la mano: si quieres más detalles, puedes ponerte la intro del *House of the Dead 2*, allí te hacen un resumen de lo ocurrido en el interior de la Mansión Curien años atrás. Como decimos, la cosa se ha ido de madre y para limpiar de zombies las partes más infectadas de la ciudad la AMS ha mandado a tres de sus mejores y más contundentes agentes. Escoge al que más te guste y lánzate de cabeza al peligro. Asegúrate de racionar bien tu munición y de afinar la puntería, porque en el improbable caso de que salgas con vida de este infierno en la tierra (es un juego muy arcade y por lo tanto bastante chungo de dificultad), te estará esperando el verdadero culpable de que toda esta pesadilla se haya desatado: el diabólico Doctor Goldman, a quien deberás derrotar al final de *The House of the Dead 2*... Así que cambia de disco una vez terminado *Zombie Revenge* y cambia de tercio, porque ahora te toca pegar tiros. Y al final de todo, el responsable de este terrible brote zombie te estará esperando en la azotea del último edificio para poner punto y final a la historia...hasta que poco después salió *The House of the Dead III* en la Xbox, que "heredó" muchos títulos que estaban en un avanzado estado de desarrollo para Dreamcast, aunque esa es otra historia...

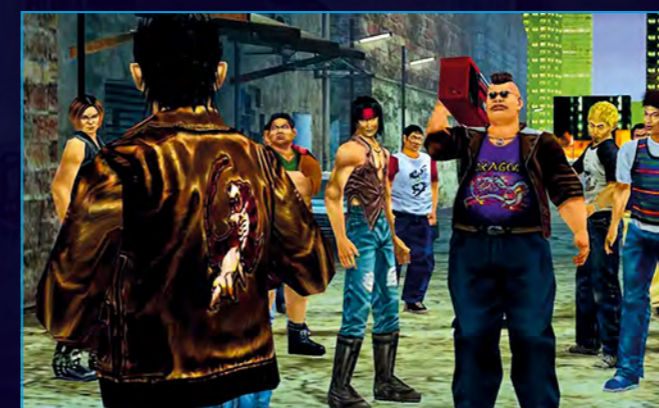
Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Hay un huevo de pascua escondido en *The House of the Dead 2* para Dreamcast que conecta esta franquicia con otra que nos encanta: *Dynamite Cop*. ¿Cómo es posible?...Pues es sencillo: deberás llegar a la última fase habiendo rescatado a casi todos los civiles inocentes por el camino (no es fácil, entre otras cosas porque algunos solo aparecen en algunos caminos alternativos que frecuentemente solemos saltarnos), y al abrirse la puerta de una sala oculta descubriremos nada más y nada menos que a Bruno Delinger, el protagonista de *Dynamite Cop*, cuyo skin podremos desbloquear para activarlo en las escenas de video del juego. Algo es algo, pero no deja de ser una conexión curiosa...

SHENMUE THROUGH THE DECADES

Qué juegos necesitas: *Shenmue I, II y III*

-En qué consiste: Es una locura hasta hace poco imposible e irrealizable, que ha tardado unos 20 años en hacerse realidad. Se trata, por supuesto, de **jugar las tres entregas de *Shenmue* del tirón**, algo para lo que por supuesto y a diferencia





del resto de las *Dreamcast Ultimate Experiences* que aquí os propongo vais a necesitar otra consola adicional que no sea una Dreamcast. *Shenmue III* por fin fue una realidad en 2019, pero para esa fecha nuestra querida consola de Sega ya estaba criando malvas desde hace años (o no, ya sabéis que para nosotros es eterna), así que no nos queda otra que tirar de una PlayStation 4 o de un PC para poder completar la saga. Pero merece la pena: poder revivir la saga desde el principio, esta vez sabiendo que nos aguarda un final más cerrado de lo que *Shenmue II* nos ofreció en su día es todo un alivio.

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Ya puestos a tener que cambiar de consola (y que conste que no nos hace mucha gracia tener que ponerle los cuernos a nuestra Dreamcast), y por seguir con una temática similar, podríamos optar por las consolas de Sony y jugar en PlayStation 2, 3 y 4 todas las entregas de la franquicia *Yakuza*: no nos engañemos, es *Shenmue* con una capa de chapa y pintura, pero su espíritu vive también esa saga. Es Sega en estado de gracia, ¿te lo vas a perder?...



SONIC CHRONICLES

Qué juegos necesitas: *Sonic Adventure I y II* y *Sonic Shuffle*

-En qué consiste: De nuevo ponle el nombre que quieras, pero es toda una experiencia Dreamcast definitiva el poder disfrutar de todos los juegos protagonizados por Sonic que salieron para esta gran consola. Hay quienes creen que el erizo de Sega no ha vuelto a brillar con la misma intensidad con que lo hizo en *Sonic Adventure*, y quizá no les falte razón. La idea que os proponemos es jugar del tirón las dos partes de *Sonic Adventure* en Dreamcast, pero añadirle una ración extra de queso a la pizza: no os olvidéis de meter en la receta al *Sonic Shuffle*, un gran juego injustamente vilipendiado y al que se le achacaron una serie de "males" por otra parte inevitables y propios de un juego de estas características. Es un juego compuesto por minijuegos (algunos realmente divertidos), y no deja de ser un juego de mesa digital para varios jugadores, aunque igualmente disfrutable jugando en solitario. No era desde luego otro *Sonic Adventure*, pero muchos se encabezonaron en



verlo como algo que nunca pretendió ser. Es un gran complemento a la experiencia definitiva de Sonic en nuestra amada Dreamcast.

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Si quieres pasar más horas en compañía de tu erizo favorito en la consola de Dreamcast, prueba a desbloquear todo lo desbloqueable en la habitación de Sonic dentro de *Sonic Shuffle*, hay de todo y para todos los gustos. Las dos partes de *Sonic Adventure*, por supuesto, también pueden proporcionarte un buen chute de Sonic manía y una generosa cantidad de horas de juego extras hasta que desbloques todo lo que te ofrecen. Por no hablar del minijuego de la Visual Memory: es como cuidar a un Tamagotchi pero con la iconografía propia del universo de Sonic...

¡FUERA DEL RING! WRESTLING LEGENDS

Qué juegos necesitas: *Royal Rumble*, *WWE Attitude*, *ECW Anarchy Rulz* y *ECW Hardcore Revolution*

-En qué consiste: Básicamente se trata de meterte en la máquina del tiempo y viajar hasta finales de los 80 y principios de los 90, cuando las grandes estrellas del wrestling lo daban

todo dentro y fuera del ring y tú te quedabas las horas muertas viendo aquellos espectaculares combates (por supuesto amañados, pero entonces lo ignorábamos) en la tele. Sólo hay un problema: todos los juegos de wrestling aparecidos en Dreamcast son un asco (a excepción quizá de *Royal Rumble*, un port perfecto de una recreativa más que notable), y lo que es peor, el roster de luchadores carece de las auténticas estrellas de la World Wrestling Federation de los 80 y los 90. Aquí no vas a encontrar por ninguna parte a *Hulk Hogan*, al *Último Guerrero*, a *Tito Santana* ni a *Texas Tornado*, ni a ningún otro luchador de los que hacían grandes a los viejos juegos de lucha libre como *WWF Wrestlefest* en las recreativas. Pero tenemos la solución: tanto *WWE Attitude*, como *ECW Anarchy Rulz* y *ECW Hardcore Revolution* incorporan un más que curioso editor de personajes con el que a base de paciencia y mucho tiempo podremos ir recreando a nuestros luchadores favoritos, las leyendas del wrestling de la WWF de los noventa. Al coste, eso sí, de un número determinado de bloques de memoria que deberás sacrificar en tu Visual Memory si quieres conservarlos y poder usarlos en todos los modos de juego disponibles en estos títulos. Por experiencia propia os aseguro que merece mucho la pena echarle un tiempo al asunto y tirar de arte e imaginación para "traer de vuelta" a *Hulk Hogan*, el *Ultimo Guerrero* y compañía y meterlos en el ring para barrer el suelo con toda esa caterva

de tíos gordos, feos y sin carisma que vienen por defecto en todos estos juegos. Depende de tu habilidad, pero el resultado es gratificante...

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Está en japonés, pero también tienes por ahí para la Dreamcast el *Fire Pro Wrestling D* (me consta que algún grupo de almas caritativas lo ha parcheado en Inglés) para redondear la experiencia. Y ojo, porque gráficamente no es gran cosa y tiene un montón de luchadores japoneses entre sus filas que aquí son perfectos desconocidos, también trae de forma oficial a leyendas de la WWF como Hulk Hogan... Merece la pena bucear por ahí para encontrarlo. Es de lo poquito decente que salió en Dreamcast sobre este extraño deporte que tanto nos gusta...

¡TODOS CONTRA TODOS!

Qué juegos necesitas: *Power Stone 1 y 2, Ooga Booga y Spawn: in the Demon's hand*

-En qué consiste: En disfrutar de ese placer inconfesable que es echar a tus rivales del escenario y hacer que luchen entre ellos hasta que solo quede uno. Y ese uno incuestionablemente has de ser tú. Si para ello tienes que traicionar a tus aliados y vender tu alma al diablo (*Spawn* lo hizo en uno de los juegos que te proponemos rescatar en este reto), no te sientas culpable: después de todo te recuerdo que en el amor y en la guerra todo vale. Esta experiencia jugable se compone de cuatro juegos que tienen dos cosas en común: la primera



es que son divertidísimos (más aún jugando en compañía), y la segunda es que todos basan su planteamiento en la mecánica de expulsar a todos tus rivales del ring o luchar contra ellos hasta que solo quede un superviviente. Intenta pasarte los cuatro juegos y ya verás lo que es bueno... Puedes empezar por los dos *Power Stone* y luego seguir con *Ooga Booga*, una propuesta algo más desenfadada y más humorística que los dos anteriores y ponerle la guinda al pastel con *Spawn: In the Demon's Hand*, un juegazo que pasó bastante desapercibido en su día y que muchos ignoran que se trata de una conversión de una recreativa. Cuatro joyas de juegos, cuatro rivales en el escenario, un único campeón...más te vale que seas tú...

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

Si después de pasarte estos cuatro juegazos y desbloquear todos sus modos de juego, sus personajes ocultos y sus escenarios te siguen quedando ganas de repartir y de echar fuera del ring a más rivales, prueba con la siguiente experiencia que te proponemos a continuación...

¡A GUANTAZO LIMPIO!

Qué juegos necesitas: *Ready 2 Rumble y Ready 2 Rumble Round 2*

-En qué consiste: En proclamarte el campeón mundial de los pesos pesados de boxeo en Dreamcast. Por desgracia el boxeo no tuvo muchos representantes en nuestra querida consola, pero a veces con dos es suficiente, sobre todo si eran

tan buenos como las dos partes de *Ready 2 Rumble*, una de las franquicias más injustamente olvidadas de la historia de los videojuegos. Sea como fuere, en nuestra consola favorita tenemos disponibles las dos primeras entregas de la franquicia y te aseguro que llegar a lo más alto del ranking en ambos juegos no será tarea fácil. Quizá nunca llegues a ser campeón gitano de boxeo sin guantes como Brad Pitt en *Snatch*, *cerdos y diamantes*, pero siempre podrás centrarte en jugar el modo arcade de ambos títulos y desbloquear a todos los boxeadores ocultos. En cualquier caso tu carrera hacia el podio está llena de sangre, sudor, lágrimas y sobre todo mucha diversión. Si quieres convertirte en el nuevo Rocky Balboa de tu barrio más vale que empieces a darle a los botones...

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

No hay nada más parecido en Dreamcast, pero si te da igual lo del boxeo y lo tuyo es machacar rivales y echarlos del ring siempre puedes probar con cualquiera de los grandes juegos de lucha en 3D que salieron para esta consola: los *Soul Calibur*, *Dead or Alive 2*, *Virtua Fighter 3TB* y compañía...



ARCADE CLASSICS COLLECTION

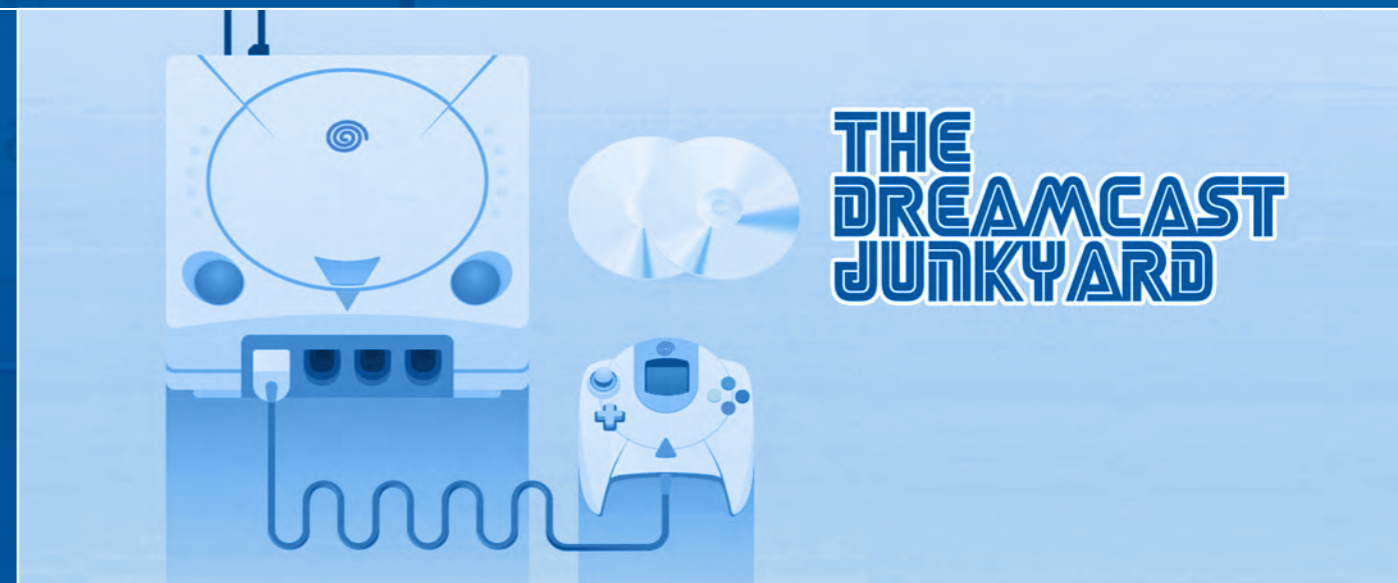
Qué juegos necesitas: *Namco Museum, Midway Greatest Hits I y II, Atari Anniversary Edition y Yu Suzuki Gameworks Vol.1*

-En qué consiste: Esencialmente se trata de montarte tu propio salón de máquinas recreativas en casa. Regresa atrás en el tiempo y siente el aroma a tabaco y vicio en el ambiente, ahora estás de vuelta en los años 80, estás entrando por la puerta del salón de recreativos de tu barrio y tienes a tiro más de 30 clásicos inmortales de los arcades rescatados en su mejor formato para la ocasión. A veces lo olvidamos, pero entre todos los juegos que te ofrecen estos cinco discos recopilatorios para tu Dreamcast tienes aproximadamente unas 30 máquinas recreativas a tu disposición, para que puedas jugar sin arruinarte a base de continuar la partida echando monedas de cinco duros. Me he tomado la libertad de ponerle el nombre a esta experiencia en Dreamcast de uno de mis libros sobre videojuegos retro, es un guiño de complicidad a los viejos amigos y además, qué demonios, suena muy bien y tú entenderás enseguida a qué me refiero...

Si te gusta y quieres más, prueba también esto...

También puedes probar suerte y añadir al lote *Pro Pinball Trilogy*, no son arcades pero son tres mesas de pinball digitalizadas que recrean muy bien la experiencia de jugar a un pinball de la época. No deja de ser otra cosa distinta a una máquina recreativa, pero huele a salón recreativo (y a tabaco) que apesta. Y nos encanta...





ENTREVISTA A TOM CHARNOCK DE THE DREAMCAST JUNKYARD

Dreamcast cumple 25 años, y para celebrarlo nos hemos puesto en contacto con **Tom Charnock**, el administrador y fundador de *The Dreamcast Junkyard* en el Reino Unido, la mayor comunidad de fans de nuestra consola favorita. Estuvimos charlando con él largo y tendido sobre la vida, obra y milagros de Dreamcast, y del amor incondicional que compartimos millones de personas alrededor del mundo entero hacia SEGA y su última gran consola. Hoy te traemos en primicia para **Fanzine Plus** nuestra entrevista con Tom...

-Bueno, para empezar, vamos con la pregunta más evidente... ¿Qué crees que pasó exactamente con Dreamcast, qué salió mal?...Era (y sigue siendo) una máquina asombrosa, SEGA puso toda la carne en el asador para llevarla hasta lo más alto, y sin embargo terminó siendo un fracaso si atendemos a las cifras oficiales... ¿Qué pasó?

-Yo creo que fue la culminación de varias cosas y no una sola, en realidad. Todo apuntaba desde el principio a que Dream-

cast no acabaría bien. Se podría decir que fue, como suele decirse, "una serie de catastróficas desdichas".

La más evidente quizá fuera el inminente lanzamiento de la PlayStation 2, junto con la pérdida generalizada de confianza en SEGA por parte del público tras el fracaso de Saturn a la hora de hacerse un hueco en el mercado, y posiblemente también un poco de desconocimiento.

Desconocimiento sobre el mero hecho de que Dreamcast existiera o de que fuera una marca de SEGA. Las campañas de publicidad no ayudaron. Además de eso, y por encima de todo, SEGA era (y sigue siendo) un rival poco consistente en comparación con la todopoderosa Sony. SEGA sencillamente no disponía del dinero ni de los recursos necesarios para poner en marcha campañas de publicidad que hicieran frente a las de Sony en aquella época, al menos en nuestro país (Reino Unido), y me temo que más o menos igual ocurrió en el resto de Europa.

Con respecto a lo que se refiere al hardware y el software, Dreamcast es, qué duda cabe, una apuesta fantástica e imbatible. Potente, con un atractivo diseño, con muchos periféricos más que interesantes y con un catálogo de juegos absolutamente brillante. Yo creo que los astros se alinearon de alguna extraña forma para hacer que Dreamcast se hundiera (risas).

Y luego, por supuesto, estaba la falta del formato DVD, la piratería campando a sus anchas y la falta de apoyo de compañías claves como Electronic Arts también son argumentos de peso a tener en cuenta. Así que, como ves, fueron muchas cosas realmente.

Con todo eso al mismo tiempo pesando sobre sus espaldas, no creo que hubiera habido ninguna consola que fuera capaz de sobrevivir. Todos los que la compraron en su momento saben por supuesto que es una consola formidable, algo que ahora con perspectiva creo que no demasiada gente supo en su momento.

-Volviendo a la idea de que la Dreamcast era una gran consola, ¿cuáles son sus puntos Fuertes, en tu opinión? ¿Los gráficos, el catálogo, sus muchas y diversas aplicaciones, el homebrew, los emuladores para poder jugar a consolas anteriores?...

-En mi opinión, lo mejor fue sin duda la visión preclara de futuro que presentó esta consola. SEGA quiso apoyar y fomentar desde el principio el juego online como una vía realmente eficaz y realista de unir a jugadores de todo el mundo, y todo esto que hoy día vemos como algo normal realmente empezó con la Dreamcast. Actualmente es impensable que una consola saliera al mercado sin funciones online, y fíjate que hasta





que no pasó un buen tiempo después de la desaparición de Dreamcast no volvimos a ver dichas capacidades como algo normal en ninguna otra consola.

Además de esto, Sega tenía la intención de usar su hardware como algo más que una simple máquina de juegos, con periféricos como el ratón y el teclado, y la cámara DreamEye quiso posicionar su Dreamcast como una especie de sistema híbrido que pudiera ofrecer la posibilidad de jugar a juegos muy potentes pero al mismo tiempo reemplazar al ordenador doméstico como el dispositivo ideal para navegar por Internet e incluso permitir a los usuarios el poder hacer video llamadas. En Japón esto último llegó a ser una realidad, y se ha comprobado que hubo gente que hizo pedidos al supermercado, compró y vendió acciones y muchas cosas más usando la conexión a Internet que les ofrecía su consola Dreamcast. Es más, hay pruebas de que Sega tenía en mente lanzar versiones actualizadas y mejoradas de Dreamcast con el paso del

tiempo, con más memoria, mejoras internas en su arquitectura y muchas cosas más que ahora están saliendo a la luz. Obviamente, todo aquello se quedó en el cajón a la larga, pero como digo, fue toda aquella visión de futuro lo que más me ha intrigado y fascinado siempre de Dreamcast, y cómo supo adelantarse a su tiempo muchos años.

-Hasta cierto punto es indudable que los jugadores más tradicionales y aficionados a los arcades pueden encontrar entre el catálogo de Dreamcast un auténtico paraíso, gracias a sus geniales conversiones de recreativas. ¿Qué opines al respecto? ¿Es Dreamcast la experiencia arcade doméstica ideal?...Eso sin contar las recientes adquisiciones gracias a las conversions de Atomiswave...

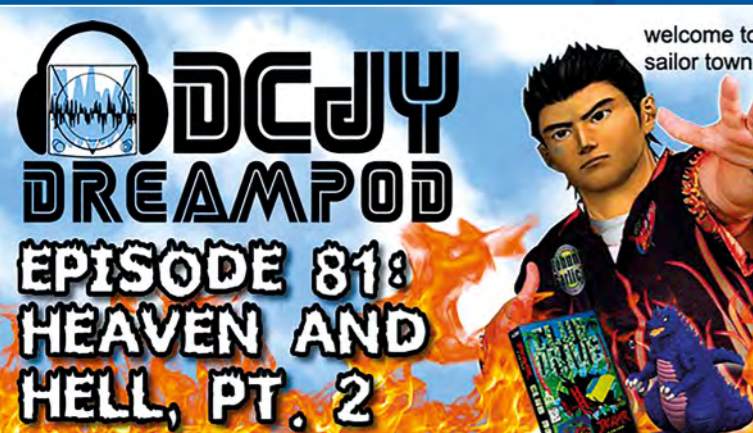
-Sí, la gran similitud de Dreamcast con las placas NAOMI le dieron una enorme ventaja a la hora de reproducir la experiencia arcade en el salón de nuestros hogares, y si bien se trata de algo

realmente atractivo y seductor, quizá en última instancia también pudo provocar rechazo hacia la consola en ciertas personas. Creo que el objetivo y la naturaleza básica de la gran mayoría de los juegos que están basados en máquinas recreativas es la de ofrecer una experiencia intensa pero muy breve y un tanto simple, y eso es algo que no suele ser muy compatible con la experiencia de los videojuegos tradicionales de consumo doméstico.

Suelen ser experiencias asombrosas por derecho propio, y por supuesto grandísimos juegos, fíjate en casos como el *Crazy Taxi*, *18 Wheeler*, *F355 Challenge*, *Virtua Fighter 3TB* y tantos otros: todos son grandes juegos, pero pecan de ser muy cortos. Así que aquí tenemos otro problema. Hubo muchas versiones de arcades para Dreamcast que fueron conscientes de este problema e intentaron compensarlo a base de añadir nuevos modos de juego exclusivos para la consola, como en *Soul Calibur* y *The House of The Dead 2*, y eso es algo admirable. Sin embargo y como vemos, se trata de un arma de doble filo, por así decirlo: por un

lado sabes que tienes en tus manos una excelente conversión de una máquina recreativa...pero por otra parte, te quedas con la impresión de que la mayoría de esos juegos simplemente se basan en disparar muy rápido, pegar fuerte al rival, acabarlo todo muy rápido y terminarte el juego realmente en poco más de 20 minutos. Si te gusta ese tipo de experiencia, Dreamcast es claramente tu consola favorita, pero si no...

Con respecto a los ports de Atomiswave, se trata de un logro increíble y de un valor incalculable por parte de toda esa gente que ha estado involucrada y que tiene un talento asombroso. La gran mayoría de los ports de Atomiswave es fruto de la conservación por parte de coleccionistas totalmente entregados a la causa, y es evidente que el poder disponer de todos esos títulos raros, poco frecuentes y a menudo muy desconocidos por el público en general es una ventaja añadida y un buen empujón al ya de por sí impresionante catálogo arcade que tenía Dreamcast.





-Han pasado más de 20 años desde que desapareciera del mercado (comercialmente, al menos) y sigue en un estado envidiable de forma... ¿Qué más podemos esperar de la Dreamcast? ¿Aún puede ofrecernos algo útil? ¿Sigue habiendo un futuro para esta consola única?

-Creo que Dreamcast aún tiene por delante un futuro muy brillante, no solo porque los nuevos avances en hardware y en reparaciones y modificaciones estén contribuyendo a prolongar su vida, sino también porque nuevas generaciones de jugadores la están descubriendo ahora y, lo que es más importante, están descubriendo su impresionante catálogo de juegos y se están enganchando de manera inmediata. Todo esto hace que Dreamcast esté experimentando una especie de "segunda juventud", por así decirlo.

Conforme pasa el tiempo, las consolas Dreamcast (como cualquier tecnología) empiezan a dar fallos de todo tipo porque sus

componentes llegan al final de su vida útil. Gracias al tremendo esfuerzo y la curiosidad de la comunidad de seguidores de la consola por todo el mundo, reemplazar y modificar componentes está convirtiéndose en una especie de moda que ayuda a que esas consolas puedan seguir funcionando durante mucho más tiempo... ¡y no solo eso! Además de vivir más, pueden vivir mejor: cosas como el GDEmu y otras modificaciones hacen que ya no sea necesario el rozamiento y el desgaste del lector, nuevas placas y pilas de mejor calidad están poco a poco sustituyendo las funciones originales de las viejas consolas Dreamcast, y todo ello contribuye a hacer mucho mejores y más efectivas las máquinas que se fabricaron hace ahora ya más de 20 años. Y luego está la comunidad online de Dreamcast, que a través de Dream-Pi y Dreamcast Now han conseguido resucitar, literalmente, las funciones online de la consola: la gran mayoría de los juegos que ofrecían la posibilidad de jugar a través de Internet vuelven a estar operativos. Súmale a eso la gran cantidad de gente que está programando sus juegos indies para la Dreamcast, cada vez

más a cada día que pasa, a veces incluso con la misma calidad y el mismo grado de profesionalidad de aquellos grandes juegos que hicieron las grandes compañías. Grupos de desarrollo como Retro Sumus, Senile Team, JoshProd (y muchos más), todos ellos haciendo juegos nuevos mientras lees este libro...

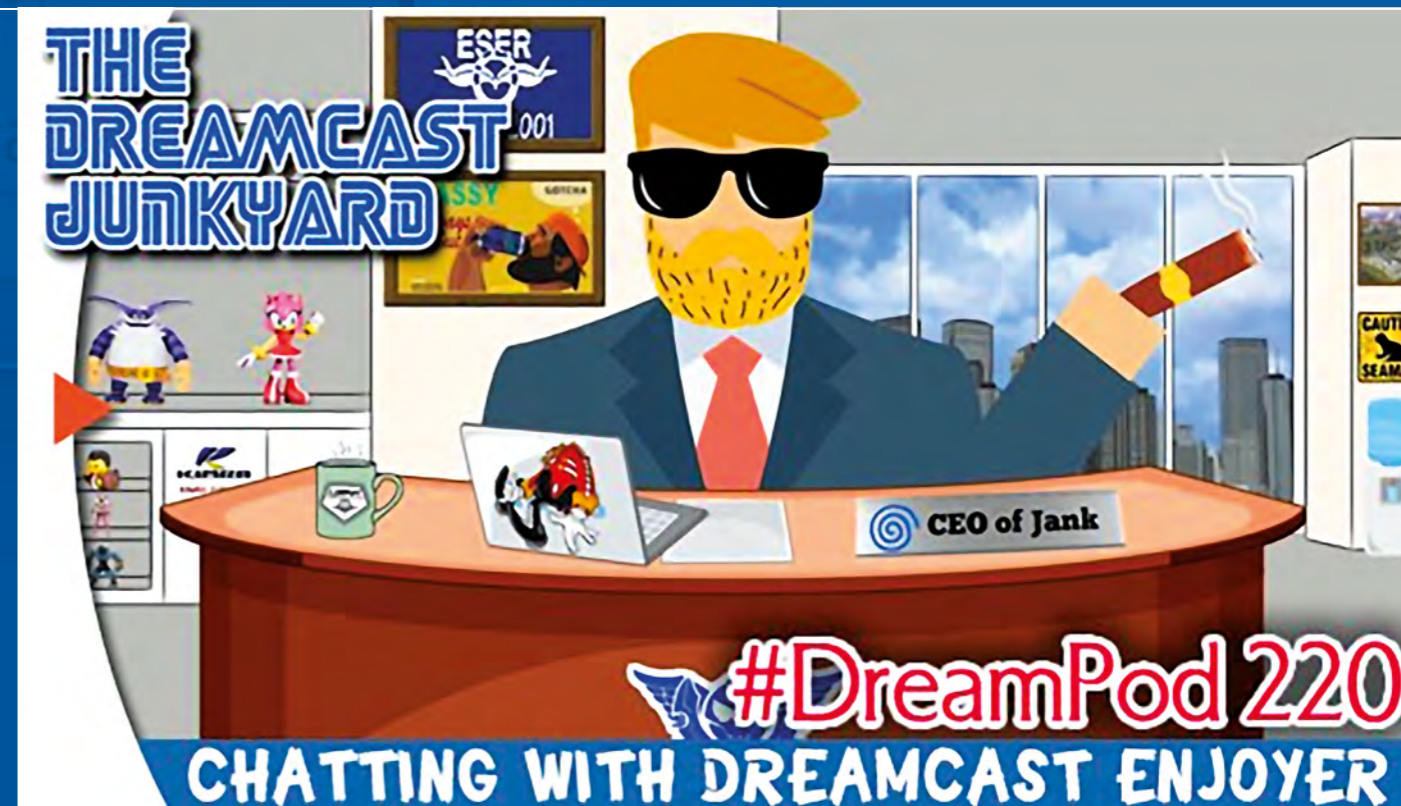
Es un logro formidable y una auténtica suerte tener una comunidad tan rica y tan llena de gente que derrocha talento y entusiasmo.

Por todo esto estoy convencido de que a Dreamcast aún le queda un futuro emocionante, brillante y prometedor por delante.

-Y ahora hablemos un poco de tu apasionante proyecto personal, la página web de *The Dreamcast Junkyard*. ¿Qué podemos encontrar ahí? ¿Qué les dirías a todas las personas de aquí de España que todavía no conocen la página? ¿Por qué deberían echarle un ojo inmediatamente?...

-*The Dreamcast Junkyard* empezó como un simple blog, en el que básicamente me dedicaba a contar cómo iba consiguiendo poco a poco volver a comprar todos aquellos juegos de Dreamcast que tuve en su día, y de los que por desgracia me deshice. Empezó en 2005 como una forma de divertirme yo mismo mientras iba contando y documentando cómo mi colección de juegos de Dreamcast iba creciendo con el tiempo. Debo añadir, siendo sincero, que fui de los afortunados poseedores de una Dreamcast desde el día de lanzamiento aquí en Inglaterra, pero la vendí en 2001 y me compré una PlayStation 2... ¡Sí, lo admito, me dejé llevar por el entusiasmo! Así que en 2005 volví a comprarme una Dreamcast de segunda mano y empecé a conseguir poco a poco todo el catálogo de juegos que había perdido, aprovechando que estaban tirados de precio en ese momento. La Dreamcast ya no le importaba a nadie para aquella época, la PlayStation 2, la GameCube y la primera Xbox eran entonces los sistemas que estaban de moda y los que todo el mundo tenía, así que era relativamente fácil





encontrar juegos de Dreamcast de segunda mano por poco más de un euro (literalmente, a veces incluso menos). Y así es como empezó *The Dreamcast Junkyard*, realmente.

Con el tiempo, fue atrayendo a más público y más gente, y empecé a escribir reviews de juegos y me puse a añadir más secciones, al mismo tiempo que se iban apuntando nuevos miembros que también aportaban sus artículos. Y aquí estamos 15 o 16 años después, con un podcast estupendo, un gran servidor de Discord y una comunidad de gente sencillamente extraordinaria que ha ayudado a poner en pie el blog y convertirlo en lo que es hoy día. Con respecto a lo que se puede encontrar la gente en nuestra web, tenemos artículos y críticas sobre la práctica mayoría de los juegos de Dreamcast, entrevistas, videos, el podcast, secciones fijas y previews de todas las novedades que siguen saliendo para Dreamcast. Y como ya he mencionado anteriormente, tenemos un magnífico servidor en Discord

y un grupo en Facebook donde siempre hay un ambiente muy animado y la gente está siempre hablando de cosas muy interesantes.

Me gusta pensar que *The Dreamcast Junkyard* ha contribuido a crear un sitio agradable donde los fans de Dreamcast pueden reunirse, sin importar su nacionalidad ni sus diferencias. Además, es un complemento ideal para otras webs como *Dreamcast Talk*, *Dreamcast Scene* y los demás canales y foros que hay por ahí relacionados con el tema.

-Y ahora, sin dudas y sin perder el tiempo...Haznos tu Top 5 de Dreamcast de todos los tiempos, amigo Tom. ¿Por qué esos 5 juegos y no otros?

-Me lo has puesto difícil, y más teniendo en cuenta la cantidad de juegazos que tiene Dreamcast escondidos en su catálogo, pero allá vamos...

Headhunter – Un juego realmente bueno, una gran aventura de acción en tercera persona ambientada en Estados Unidos, en un futuro cercano. Tiene una banda sonora genial y una historia que parece sacada de una película de ciencia ficción de Paul Verhoeven. Tiene momentos realmente inolvidables.

Rush 2049 – No es un exclusivo de la Dreamcast, pero esta versión es mi favorita. Es un juego de carreras muy arcade y extraordinariamente divertido, tiene montones de pistas llenas de atajos escondidos, y la inteligencia artificial de los adversarios me sigue sorprendiendo a veces, está muy conseguida.

Soul Calibur – No soy muy fan de los juegos de lucha, pero *Soul Calibur* es tan perfecto que es difícil que no te encante. Los gráficos te dejan con la boca abierta, incluso hoy día, más de 20 años después, y es muy accesible para casi cualquier tipo de jugador. Una absoluta delicia de juego.

Sturmwind – Un shoot'em up indie absolutamente soberbio. Empezó como un proyecto para la Atari Jaguar CD y acabó engrosando las filas del catálogo de la Dreamcast. *Sturmwind* está muy currado, e incluye cosas como logros, mejoras, un interesante sistema de gestión de armas y combates a muerte contra jefes finales gigantescos.

Shenmue – Un título legendario para Dreamcast al que se le empiezan a notar los años, pero en su día sirvió para demostrar de lo que era realmente capaz esta consola, especialmente con respecto a la narrativa y al despliegue visual y gráfico del que hace gala.

No es un juego que le guste a todo el mundo y soy consciente de que hay división de opiniones al respecto, pero su impresionante calidad técnica está fuera de toda duda. Por supuesto que hay muchos, muchos otros que me encantan, pero si tuviera que quedarme con 5, serían esos.





-Aquí en España tenemos la impresión a veces de que SEGA ha sido siempre una compañía que hubiera merecido mucha mejor suerte, más aún si prestamos atención a la calidad incuestionable de la mayoría de sus juegos. ¿Tenéis la misma impresión en Inglaterra y el resto del Reino Unido? Y lo más importante... En el improbable caso de que SEGA volviera como *first party*, por qué y cómo debería hacerlo?... (¿Alguien ha dicho una fusión empresarial con Microsoft?)... ¿Qué me dices de eso?...

-Creo que mucha gente tiene un gran recuerdo de SEGA, pero casi siempre de la época de la Mega Drive. La mayor parte del reconocimiento y la fama que se le atribuye a SEGA viene de la era que abarca desde principios de los 90 hasta mediados de esa década, cuando la Mega Drive estaba en su mejor momento y Sonic estaba en la cima de su popularidad. Las consolas que vinieron después y las ampliaciones de memoria y todos los inventos que sacaron uno tras otro (El Mega-CD, la

32X, Saturn y finalmente la propia Dreamcast) nunca llegaron a estar a esa altura y ese nivel de popularidad, pero a pesar de todo son sistemas que siguen teniendo legiones de fans irreductibles.

Aparte de la Mega Drive y la Master System, SEGA nunca llegó a tener consolas con un gran impacto en el Mercado, y desde entonces siempre tuvo duros rivales en cada una de las batallas generacionales que se libraron: Saturn tuvo que vérselas con la PlayStation y la Nintendo 64, y Dreamcast tuvo que luchar en clara desventaja contra la todopoderosa PlayStation 2.

Sigue habiendo un gran amor y una fuerte reivindicación hacia la marca SEGA entre los jugadores, pero suelen estar basados en la nostalgia por la época de los 16 bits como fuerte oposición con lo que vino después. ¿Qué si SEGA podría volver algún día como *first party*? Lo dudo mucho. Los

tiempos han cambiado mucho y con ellos también la industria, sobre todo desde principios del 2000, y no creo que SEGA tenga el dinero, el prestigio como marca o que aún les queden ganas para volver a meterse de cabeza en la boca del lobo. Quizá la única manera en que podríamos ver algo remotamente parecido fuera que se fusionara o que fuera comprada por otra gran compañía como Microsoft, por ejemplo, quizá en ese caso podríamos ver algo así... Pero honestamente no creo que sea algo que vayamos a ver, por lo menos no a corto plazo. No creo que volvamos a ver otra vez una gran consola con el logotipo de SEGA, aunque me encantaría equivocarme. No te imaginas cómo me gustaría equivocarme con esto...

-La gran pregunta que todos nos hacemos últimamente... ¿Está de camino la Dreamcast Mini? ¿Están en ello? ¿Es posible?... Si nos fijamos en lo bien que les ha ido con las ventas de la Mega Drive Mini, tampoco sería ninguna locura, ¿no?...

-Una Dreamcast Mini sería una gran adquisición para la colección de nuevas consolas que están saliendo en los últimos años, y me encantaría verla. Una Dreamcast en miniatura con varios juegos incluidos en la memoria sería un auténtico puntazo. Una vez dicho esto, toca centrarse en los posibles problemas, y quizá uno de ellos estaría en el mando de la consola: a diferencia de otras consolas Mini, la Dreamcast depende bastante del uso del control analógico y los gatillos, y no tengo muy claro cómo podrían reproducir eso, y a qué precio se podría hacer tal cosa para que les resultara rentable. Estoy totalmente convencido de que existe la posibilidad técnica para crear una Dreamcast Mini, pero dudo de que fuera un producto rentable para SEGA, sobre todo porque es bastante fácil hacerse con una Dreamcast de segunda mano, ponerle un GDEmu y básicamente ya tienes lo mismo pero mejor y más completo. Probablemente veamos la Dreamcast Mini algún día, y desde luego será interesante ver cómo se las apañan en SEGA para sacar adelante el producto.





-¿Y llegaremos a ver algún día algo parecido a una "Dreamcast 2", o ese nombre está maldito para SEGA? ¿Qué crees que piensa SEGA al respecto? Lo que está claro es que cada dos por tres se escuchan rumores en Internet sobre una posible Dreamcast 2...

-No, estoy seguro de que nunca veremos una Dreamcast 2. En el caso de que SEGA volviera a meterse en el mercado de las consolas, dudo mucho que usaran el nombre de Dreamcast. Han existido numerosos proyectos hechos por fans con el paso de los años, pero no creo que la SEGA de hoy día sea la misma de aquella época a finales de los 90. Han centrado su interés en desarrollar para otras compañías y en sacar sus propios productos y ya no están interesados en sacar nuevas consolas, aunque por supuesto podría equivocarme. Es más, yo hasta te diría que la infraestructura necesaria para volver a desarrollar Nuevo

hardware y aventurarse a volver al Mercado sencillamente ya no existe y ni siquiera está presente en los planes de la empresa. También estoy seguro de que habrá mucha gente trabajando en SEGA a los que les encantaría que semejante proyecto viera la luz, pero por ahora es más una fantasía que una realidad.

-Última pregunta, amigo Tom: ¿Por qué sigue mereciendo la pena la Dreamcast? Para todos aquellos que ahora mismo nos estén leyendo y aún no tengan esta máquina inmortal... 5 sencillas y contundentes razones por las que deberían ir corriendo a buscar una Dreamcast ahora mismo...

1.- Sus juegos siguen siendo frescos y atractivos, además de muy jugables, gracias a que la Dreamcast se adelantó muchísimo a su tiempo desde un punto de vista tecnológico, más aún que el resto de sus competidores en aquella época.

2.- Su catálogo es muy variado y está repleto de juegos muy interesantes. Mucho más todavía si nos metemos de cabeza a rebuscar joyas ocultas en el catálogo de juegos de importación, especialmente aquellos que no salieron de Japón.

3.- Dreamcast sigue siendo una consola razonablemente barata para iniciarse en el mundo del coleccionismo. Tiene muchos juegos que se pueden encontrar fácilmente a un precio bastante bajo, y lo mismo pasa con la propia consola.

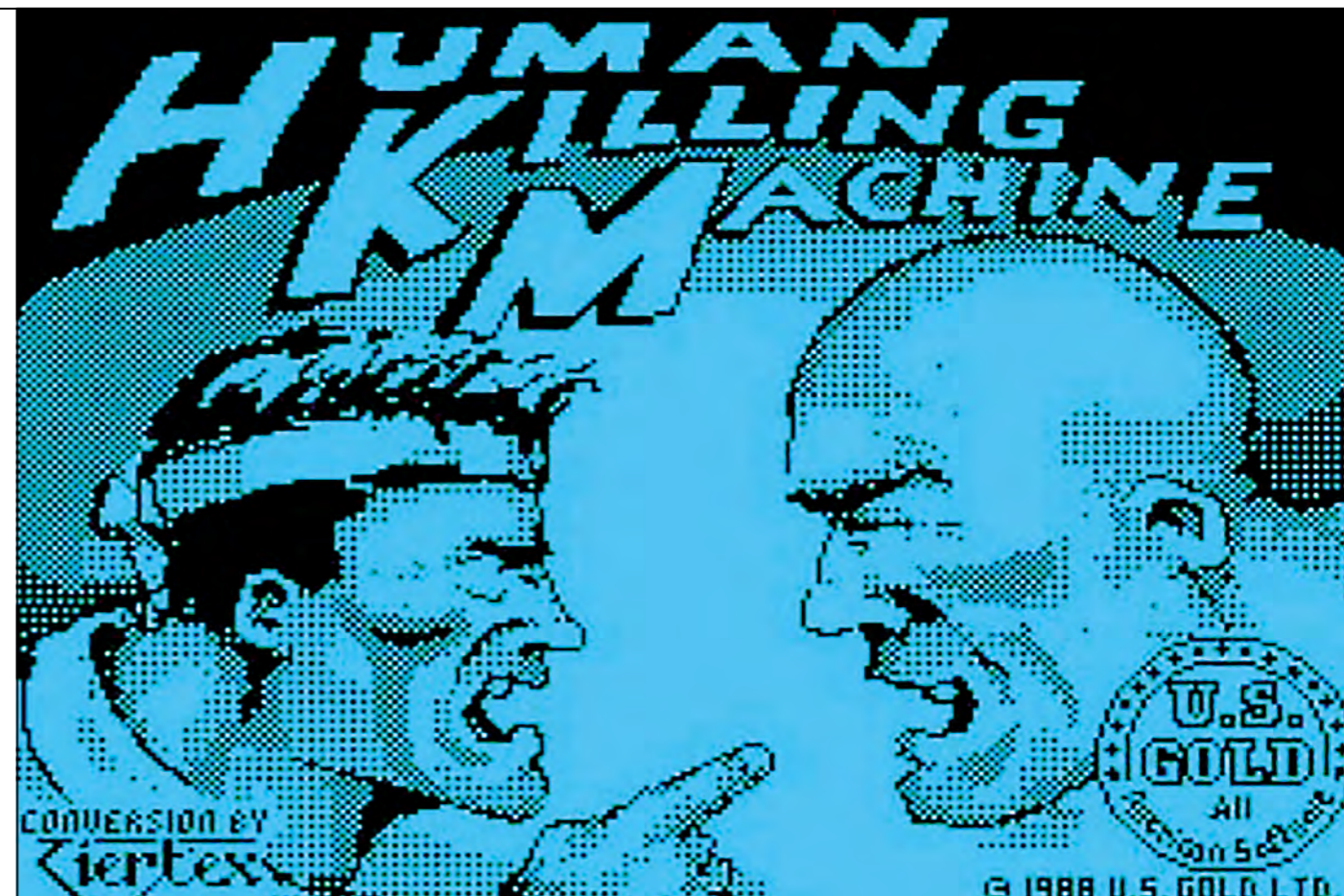
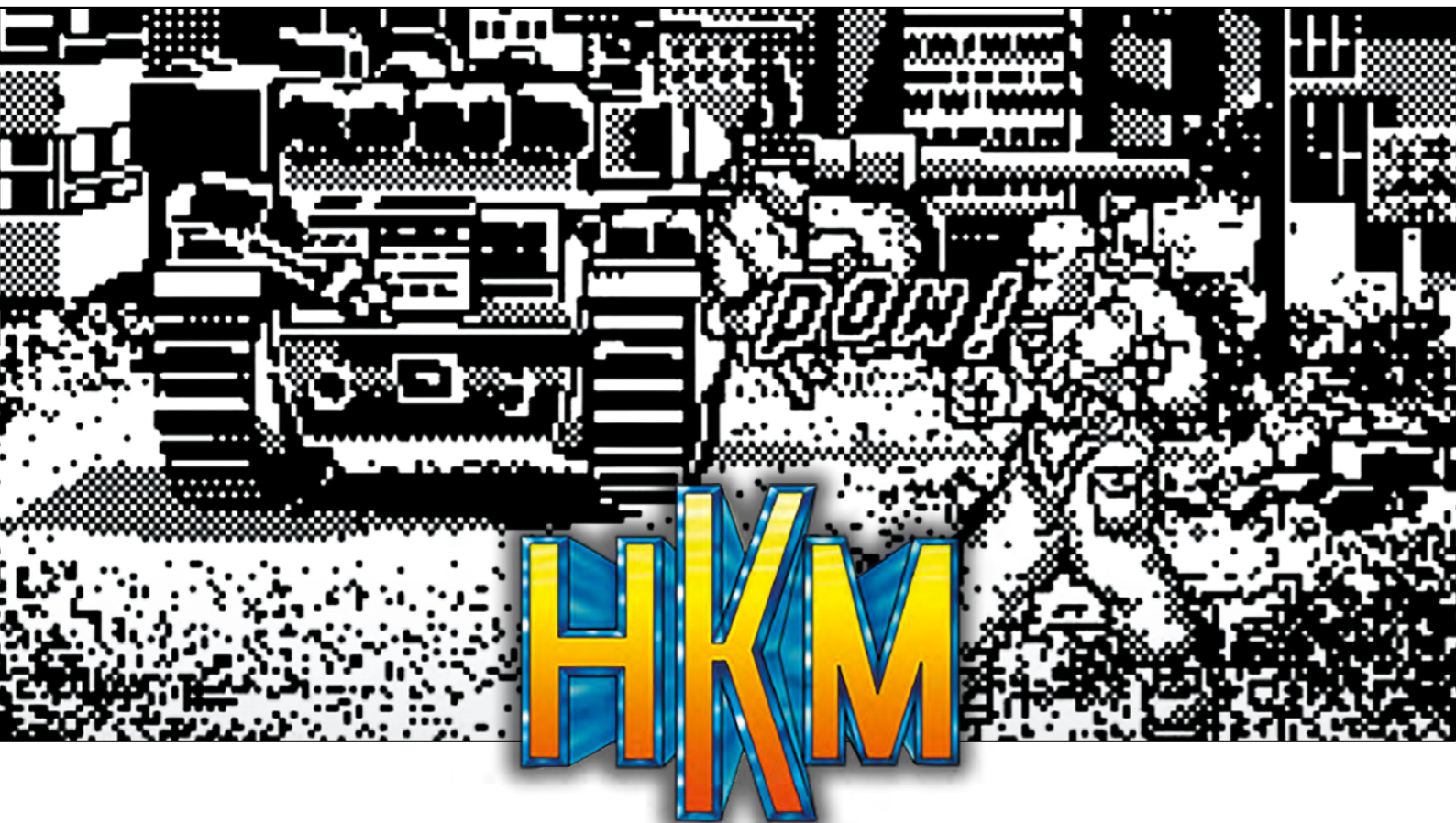
4.- La cantidad y calidad de sus periféricos es increíble, y tiene detrás una escena creciente y en constante evolución

que la mantiene en forma y la actualiza a base de modificaciones y nuevos juegos.

5.- Su comunidad online es una de las más amistosas y animadas que hay por ahí. Hay muchísimos foros y grupos de todo tipo a los que unirse, y muchísima gente muy puesta en el tema y dispuesta siempre a echarle una mano a los recién llegados y también a los veteranos.

Por resumirlo un poco: si de verdad te gustan los videojuegos, no tienes excusas para no meterte de lleno en el mundo de Dreamcast ahora mismo.





UNA "PESADILLA" PARA LOS NIÑOS Y PARA LOS MAYORES

Sí amigos, las vacas sagradas de la industria también tienen esqueletos en el armario. Nuestro querido ZX Spectrum también tenía mucha basura enterrada entre su abultado catálogo, bastante más de la que recordamos o de la que queremos creer. Lo cierto es que la nostalgia tiende a hacernos recordar ciertos juegos bastante mejores de lo que eran realmente, y este es precisamente el caso de este **HKM (Human Killing Machine)** que hoy rescatamos del vertedero retro. Nacido al rebufo del huracán del éxito de **Street Fighter**, en 1989 los británicos Tiertex nos sorprendían con una falsa secuela del genial título de Capcom, incluso en algunos posters publicitarios aparecidos en revistas de la época el invento se anun-

ciaba con total descaro y falta de vergüenza como "**Street Fighter 2**", alentando las esperanzas y la ilusión de muchos aficionados al género que tras una rápida (y decepcionante) toma de contacto con el juego descubrían con cierto asombro, asco y cabreo que este engendro no tenía nada que ver con **Street Fighter**, por mucho que se pretendiera forzar el parentesco.

El control es absolutamente nefasto, la jugabilidad brilla por su ausencia y la dificultad del juego es directamente inexistente, haciendo muy posible acabárselo en menos de quince minutos (hay gameplays en Youtube que lo demues-

tran). Algo que acabó por condenar al juego de manera irreversible fue su total falta de ambición, y es que cuando confías tan solo en la estética (no se puede negar que sus gráficos no están nada mal, algunos escenarios son incluso impresionantes, sobre todo para un Spectrum) pero abandonas todo lo demás, el resultado solo puede ser olvidable. A este juego le faltan muchas horas de testeo, está sin terminar de cocinar y se nota cuando llevas un rato con él. Aprenderte las rutinas necesarias para derrotar a los enemigos es cuestión de minutos, la inteligencia artificial de los rivales es de todo menos inteligente, y el repertorio de golpes y combos de Kwon, nuestro triste karateka protagonista, es más limitado que el fondo de armario de Tarzán.

Los rivales van de lo ridículo a lo bochornoso, y hay de todo y para todos los disgustos, a veces tener que pelear contra un perro o un toro acaba dando más risa que otra cosa. Pelearás en Rusia, España (Miguel, un torero y su toro *Brutus* serán aquí tus rivales), Alemania, Holanda y Beirut (el jefe final del juego es Merkeva, un terrorista con un misil en la espalda), pero todo es muy loco y muy ridículo. No encontrarás absolutamente ningún aliciente para volver a este **HKM** más allá de unas carcajadas y un buen rato de risa y asombro: te preguntarás cómo era posible que semejante excremento te pudiera llegar a gustar cuando eras pequeño. Gracias a Dios Capcom lo arregló dos años después sacando el verdadero **Street Fighter II** que todos amamos.





DEVUEGO

UNA DÉCADA “POR” Y “PARA” LOS VIDEOJUEGOS

Corrían los primeros días del año 2013 y yo me encontraba colaborando con diversas webs de videojuegos, publicando artículos de opinión, reseñas y reportajes. Se me ocurrió entonces elaborar un artículo / reportaje sobre videojuegos creados en España, repasando los últimos lanzamientos, aquellos que habían tenido un mayor éxito o los futuros y prometedores para ese año. En ese momento yo desconocía completamente la situación del desarrollo español, pero daba por hecho que habría alguna que otra web o fuente de información para enterarse de la actualidad de nuestros videojue-

gos. Cuál fue mi sorpresa al ver que no había absolutamente nada. Por supuesto decenas de webs dedicadas a la famosa “Edad de Oro” de 8 bits y alguna que otra recopiladora de los años 90, pero nada dedicado ya no a lo actual, sino a recopilar a partir de los 2000.

Me pareció un hueco enorme que debía llenarse, así que me puse manos a la obra y, aprovechando la estructura de una web que había creado justo un año antes, DoblajeVideojuegos.es, decidí comenzar a documentar todo los videojuegos

españoles creados hasta la fecha, los presentes, y los futuros, en una base de datos. Ahí nació, en febrero de 2013, **DeVuego** (combinación de **DE**velopment y video**JUEGO**).

El primer paso fue comenzar a contactar con los estudios españoles en activo, a través de Twitter y también a través de correo electrónico, para explicarles el proyecto y solicitar su colaboración, facilitando información y material sobre sus juegos, o al menos un listado de los mismos. Algunos se mostraron entusiasmados con la idea y muy colaboradores, enviando incluso claves para probar sus juegos, otros muy amablemente facilitaron información mínima y otros simplemente no respondieron, pero en general la primera acogida fue muy buena.

A lo largo de los primeros meses dediqué el tiempo sobre todo a crear la estructura y diseño de la base de datos, por lo que no fue excepcional la cantidad de juegos añadidos ese año, apenas 80. Sin embargo ya en el mes de octubre nació el blog, primer elemento adicional de la base datos, dado que los estudios y desarrolladores ya nos hacían llegar muchas notas de prensa y comunicados que necesitan un lugar donde encajar.

Aquí ya se unió al proyecto gente como **Diego Rivera** o **Gregorio Espinar**, **Goyo (“Dejota”)**, este último el actual jefe de redacción y uno de los pilares del proyecto, pues ha mantenido con los años un ritmo constante de análisis en el blog que han sido fundamentales para mantener el proyecto activo en este campo. No en vano es la persona que más videojuegos españoles ha analizado en toda la historia, o al menos así lo reflejan nuestros registros hasta el momento.

Con una base ya creada en 2014 la cantidad de juegos documentados creció exponencialmente. Ese año añadimos más de 560 juegos a la web y publicamos más de una veintena de análisis de videojuegos españoles, algo inaudito en cualquier web hasta la fecha. Al llegar el final de año ya comienza uno de las iniciativas más conocidas de nuestro proyecto: los **Premios DeVuego**. Aunque finalizaron en enero de 2015, las votaciones comenzaron en diciembre de 2014 -actualmente se organizan íntegramente a lo largo del mes de enero-. Realmente, ver los candidatos de ese año y ver los de los últimos años deja ya muy claro cómo ha evolucionado y mejorado la cantidad y calidad de nuestros desarrollos.





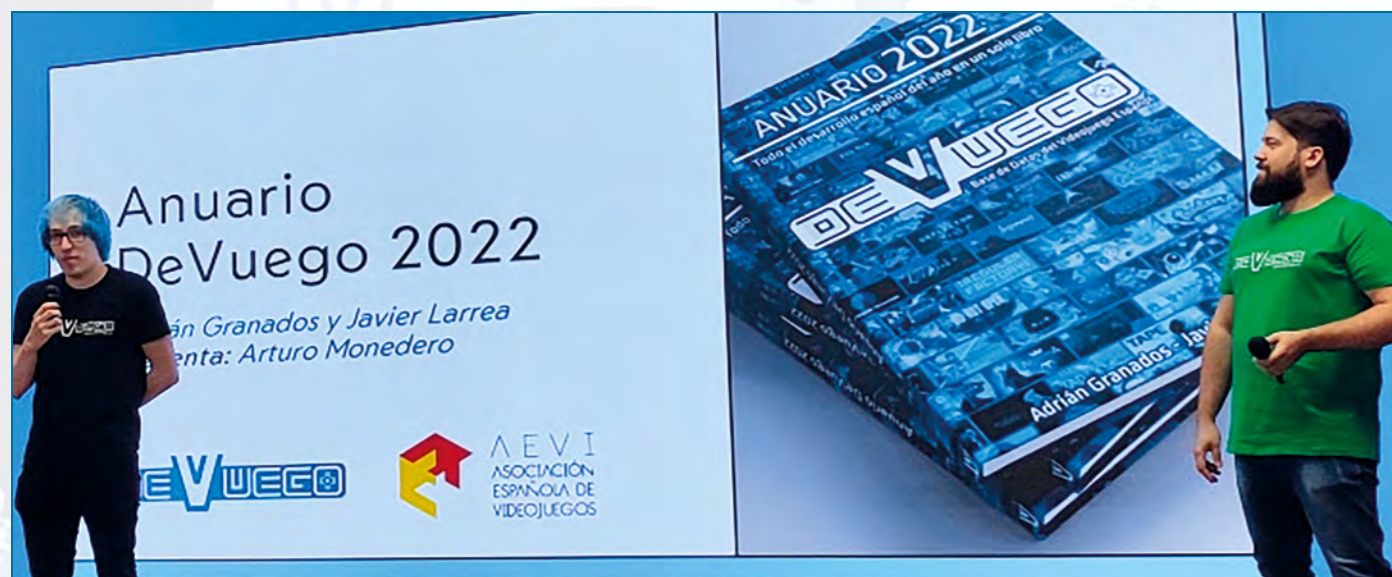
Precisamente son los Premios DeVuego una de nuestras iniciativas más populares, llegando incluso a copar titulares de medios generalistas de tirada nacional.

Durante los siguientes años hemos ido incorporando nuevas secciones, a un ritmo prácticamente matemático de una por año, que han ido ampliando o especializando los diferentes sectores que tratamos de cubrir. Por ejemplo **CÓDICE** se convertía en un lugar donde recopilar los libros sobre videojuegos que se publicaban escritos por autores españoles; **ES_COR** se especializaba en el apartado de críticas a videojuegos, convirtiéndose en una especie de *Metacritic* o *Openritic* español; **PR_ES** tomaba esa base de medios que se había creado a través de las críticas para ampliar exponencialmente la información sobre medios españoles de videojuegos incluyendo a sus miembros o su catálogo de revistas, programas o episodios, según el tipo de medio; por último **DeVENTOS**

se convertía en un calendario de eventos de videojuegos en España, y aunque inicialmente iba dirigido a personas desarrolladoras finalmente ha terminado ser útil para todo tipo de persona, profesional o aficionada a los videojuegos.

Hemos tenido incluso un par de aventuras que no fructificaron. Una con AEVI, llamada **PRO**, en la que se recopilaban eventos, concursos y ayudas, llamada así porque estaba específicamente orientada a profesionales, aunque al final la propuesta sólo duró un par de años. También **ES_PORT**, una base de datos de eSports españoles: equipos, jugadores, competiciones, patrocinadores, etc que finalmente tuvimos que cerrar al no conseguir colaboradores para mantenerla actualizada.

A lo largo de 10 años, sobre todo cuando eres un proyecto sin ánimo de lucro en el que todas las personas participan por amor al arte, son muchas las iniciativas que vienen y van,



la cantidad y calidad de contenidos que puedes crear y la diversidad de acciones que realizas, pero además de las iniciativas anteriores hemos también creado podcasts de diversa índole, vídeos con charlas, entrevistas, gameplays en directo, unboxings, etc

También hemos creído importante acudir a la mayor cantidad de eventos de videojuegos posibles, no sólo para conocer de primera mano los lanzamientos nacionales, charlar con sus creadores y conocerlos, sino también para hacer ver que nuestro apoyo va más allá de lo digital, y por supuesto para darnos a conocer entre todos los miembros del sector, para que sepan de qué maneras podemos ayudarles nosotros, y de qué maneras nos pueden ayudar nosotros a ellos, ya sea de tú a tú o mediante charlas.

Y en el ámbito de las iniciativas "físicas" por supuesto hay que destacarla más reciente y relevante: el **Anuario DeVuego**. Un repaso a los videojuegos españoles que consideramos más

destacados de 2022 con textos exclusivos para la ocasión y que llegó este mismo año a las librerías de toda España de la mano de Dolmen Editorial. No es nuestro primer intento de pasarnos al papel, pero sí el primero que ha fructificado, gracias al inmenso y espectacular trabajo llevado a cabo por Javier Larrea y Adrián Granados, dos de nuestros principales pilares ahora mismo.

En definitiva, DeVuego es un proyecto que con el esfuerzo de sus miembros pretende aportar desinteresadamente su granito de arena a que el sector de los videojuegos, ese que amamos, sea fuerte en nuestro país, llevando a cabo todas las iniciativas a nuestro alcance para conseguirlo, ya sea a través de nuestra base de datos, de nuestras redes sociales, nuestros podcasts, canales de vídeo, etc o apoyando cualquier otra iniciativa que tenga el mismo fin, y esperamos seguir haciéndolo durante muchos años más, mientras nos queden fuerzas.

Yova (DeVuego)





CROMOTROPÍA

CÓDEX IMAGINARIA MONSTRUM

DONDE HABITAN LOS MONSTRUOS

¿Recuerdas cuando te juntabas con los amigos del barrio o del colegio a intercambiar cromos?...Uno de tus amigos sacaba un succulento mazo de cartas repetidas de su bolsillo e inmediatamente daba comienzo aquel extraño ritual del “si lo tengo”, “pasa, pasa”, “¡Ostras, ésta no la tengo!” y cosas así que aún resuenan en nuestra memoria. Ecos de un pasado seguramente mejor o por lo menos diferente, y es que hace ya muchos años desde que hiciste tu última colección de cro-

mos. Después de todo eso de coleccionar cromos y pegarlos en tu álbum son cosas de niños y de un pasado muy remoto. ¿O quizá no...?

Cromotropía es el título del más ambicioso proyecto del genial artista y dibujante Lázaro Totem (al que entrevistamos en este mismo número de Fanzine Plus, no te pierdas su entrevista después de esta reseña), y no es otra cosa que un



magnífico álbum de cromos que además tiene una característica muy bien recibida y bastante notable: junto con el álbum viene la colección completa de cromos, en sus respectivos sobres de papel que imitan a la perfección el estilo de aquellos míticos sobres sorpresa de principios de los 80 que contenían aquellos preciosos y preciados cromos que coleccionábamos e intercambiábamos en el patio del colegio con tanto entusiasmo. Por el precio del pack completo te estás llevando a casa un álbum magnífico (impreso en papel de alto gramaje y de gran calidad), los 101 cromos que completan la colección y los sobres contenedores que disfrutarás abriendo como un auténtico enano. Y lo mejor de todo, que por supuesto hemos dejado para el final a cosa hecha te estarás llevando la impagable experiencia de regresar literalmente al pasado por unas horas, durante las cuales volverás a sentir cosas que ya creías olvidadas y que te harán esbozar una sonrisa de felicidad difícilmente explicable.

Cromotropía recuerda poderosamente a aquel mítico y legendario álbum de cromos que se llamaba simplemente **Monstruos**, y que hoy día está considerado como obra cumbre del arte pop y es una joya de culto que acumula miles de fieles admiradores y seguidores por toda la geografía nacional. No es ninguna casualidad: Lázaro Totem es un rendido admirador de aquel legendario álbum de cromos, y como

buen hijo de su tiempo (también creció durante los 80) no dudó en rendir tributo a toda aquella iconografía en su obra magna, un álbum de cromos que no solo retoma las temáticas y la estética de aquél, sino que además va más allá al reintroducir el fenómeno en los tiempos modernos añadiéndole su toque personal e intransferible a la nueva mezcla.

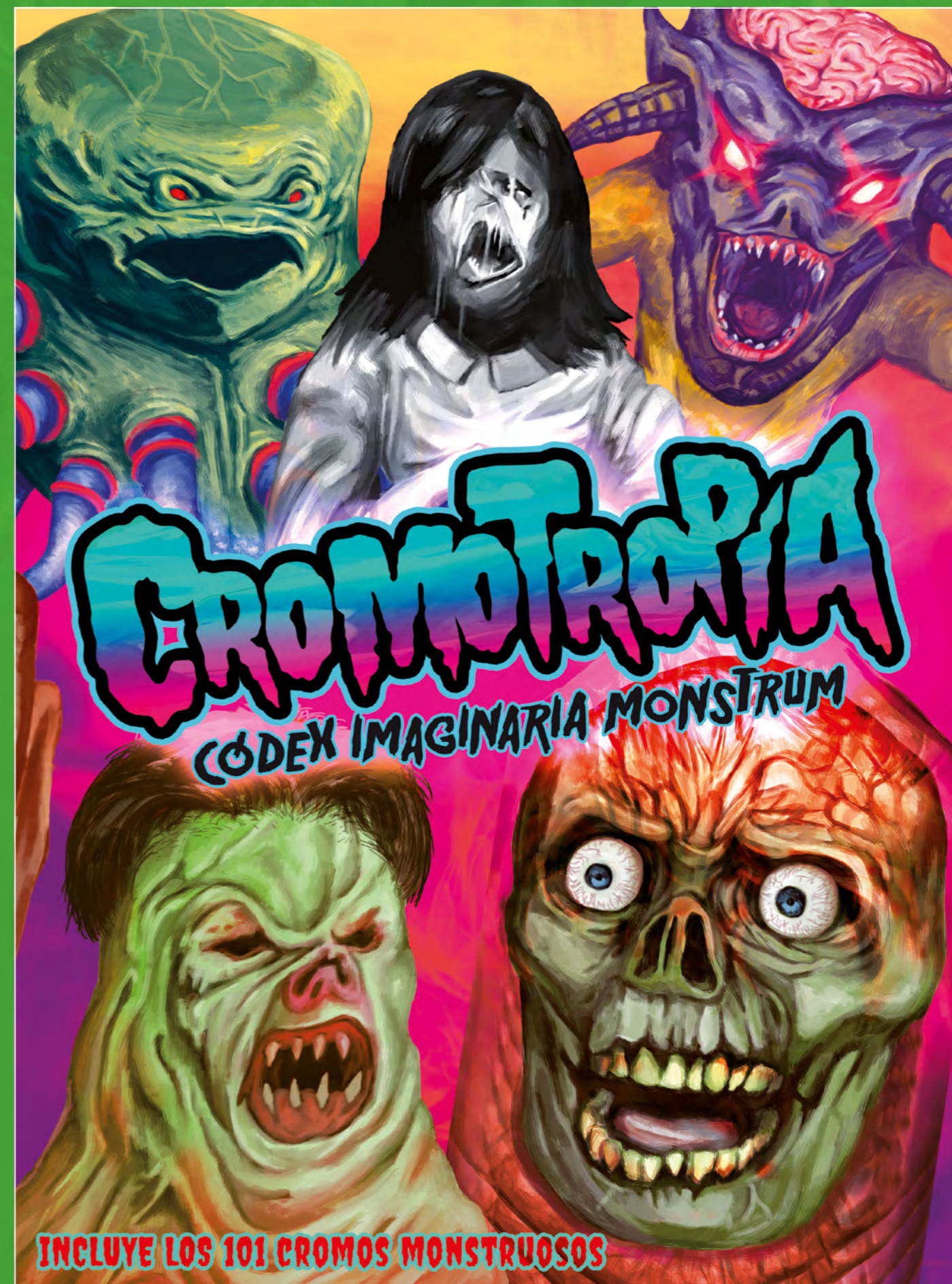
Es **Cromotropía** un excelente pasatiempo, por supuesto, ya hemos hablado de la maravillosa y difícilmente describable sensación que produce el pegar sus preciosos cromos en las páginas del álbum y tener que tirar del bote de pegamento como en los viejos tiempos, y luego está además esa extraña y entrañable sensación de ver cómo tu álbum va “engordando” y pesando cada vez más a medida que vas rellenando sus páginas con esa ingente galería de cromos de cartón con espeluznantes engendros de todo tipo. Sin embargo, hay algo por encima de todo esto que no debemos pasar por alto y que destaca sobre todo lo demás, y es su **impresionante calidad como obra pictórica**, como mera obra de arte que nos deja boquiabiertos y a veces estremecidos ante la **fuerza y la magia que transmiten sus cromos**. Lázaro Totem ha conseguido redondear una impresionante galería de monstruos excelentemente ilustrados dando forma a un moderno museo del horror que nos retrotrae a la infancia y nos sobrecoge con la extraordinaria fuerza de la nostalgia. Sus monstruos van desde lo más ingenuo e



inocuo hasta lo más terrorífico y desgarrador, pasando por lo inexplicable y lo onírico, muy propio de la atormentada y absolutamente genial mente del artista (insisto en que no os perdáis su entrevista a corazón abierto en las próximas páginas). Fantasmas, esqueletos, seres descarnados, aparecidos, posesiones demoníacas, extraterrestres, mutaciones aberrantes, personajes directamente sacados de videojuegos retro y otras deformidades constituyen el núcleo de esta obra sin parangón en la que tú eres el protagonista principal, porque sin tu acción directa pegando esos cromos magistrales el álbum no tendría sentido. Ahora tienes en tu mano la posibilidad de hacer un curioso y muy íntimo viaje de regreso al pasado disfrutando de una sensación única por un precio más que asequible. Tan solo echamos en falta alguna breve descripción que nos explique el trasfondo y la historia de estos monstruos espeluznantes, aun-

que la verdad es que si recordamos las risas que nos echamos en su día con el álbum primigenio de *Monstruos* (y sus grotescos textos que a veces rozaban peligrosamente el ridículo más absoluto), casi mejor que en *Cromotropía* se haya prescindido del componente literario para centrarse de lleno en lo que ofrece con total honestidad: una galería de atrocidades y pesadillas que se quedarán contigo para siempre. No hay palabras para expresar ni describir la experiencia que *Cromotropía* te hará vivir, es una de esas cosas que van más allá de lo trascendente y lo razonable.

Puedes adquirir *Cromotropía* de la forma más cómoda posible y echar un vistazo previo a esta obra colosal en la web del genial artista creador del proyecto, que ya lleva un tiempo en funcionamiento: www.lazarototem.com



LA MANSION DEL TERROR

PUNTO DE VENTA EN MADRID
CALLE ALONDRA, 44 - LOCAL 4
633 28 64 14

25€

CROMOTROPÍA
 CÓDEX IMAGINARIA MONSTRUM

PUNTO DE VENTA EN ZARAGOZA

Librería El Armadillo Ilustrado

CROMOTROPÍA
 CÓDEX IMAGINARIA MONSTRUM

el armadillo ilustrado
 librería gráfica

C/ Mariano Royo Urieta 9-11
 97 643 56 96

25€

CROMOTROPÍA
 CÓDEX IMAGINARIA MONSTRUM

EL ÁLBUM CONTIENE TODOS LOS CROMOS SIN REPES!!!



ENTREVISTA A LÁZARO TOTEM

EL GENIO DETRÁS DE LOS MONSTRUOS

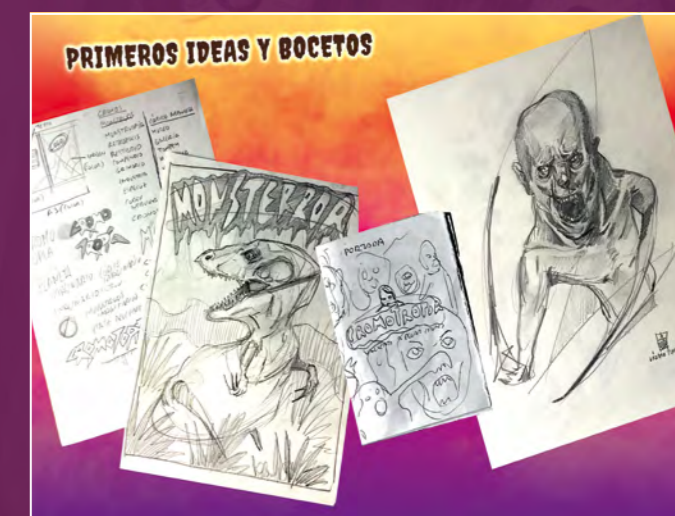
Fanzine Plus se congratula y se viste de gala para la ocasión, y es que no podía ser de otra forma: cuando cuentas con un artista y un genio creador como **Lázaro Totem** entre tus filas, todo es motivo de fiesta y celebración. No abundan talentos independientes y mucho menos tan completos como nuestro amigo Lázaro, pero eso es algo que estáis a punto de descubrir por vosotros mismos. Os dejamos con su entrevista

exclusiva, en la que nos lo cuenta todo sobre su obra **Cromotropía**, de la que os hablamos en este mismo número, y sus muchos proyectos, que seguro que serán de vuestro interés...

- ¿Cuándo y cómo nace en ti el artista Lázaro Totem?... ¿En qué momento tomas conciencia de que tu verdadera vocación está en el arte y en la veneración de la cultura pop?

-Mi historia es bastante inusual, yo nací con TDAH (trastorno del déficit de atención e hiperactividad), lo cual me fastidió la vida hasta la edad adulta, porque no se me diagnosticó, no se sabía lo que tenía, pero no me podía concentrar, no paraba quieto y tenía que estar buscando estímulos constantemente, y me atraían mucho los estímulos creativos que veía en mi casa. Yo soy hijo único, imaginad la influencia que puede tener para un hijo único lo que veía en la casa de un dibujante publicista profesional, que era mi padre (digo era, en pasado, porque no sé nada de él). Yo absorbí absolutamente todo lo relacionado con la cultura pop de los 80 y los 90, y con 4 o 5 años me acostumbré a ver a mi padre haciendo cosas poco habituales de un entorno "normal", yo vivía en un mundo de plena y de máxima creatividad, que era el de mi padre. Paradójicamente, nunca me enseñó a dibujar porque él nunca quiso, esa es la realidad. Hay una lucha emocional dentro de mí muy fuerte con respecto a mi relación con mi padre que a mí me gusta romantizar pensando en la relación entre Darth Vader y Luke Skywalker, él nunca quiso que yo fuera dibujante, y veía que yo fracasaba en los estudios y eso me frustraba, y encontré un refugio en el mundo de la ilustración y el

dibujo. No por el cómic, porque mi TDAH es tan agudo que me impide concentrarme en varias cosas a la vez, yo necesito concentrarme en una sola cosa o pierdo el foco de todas, y el cómic me distrae con su mezcla de imágenes y texto. Mi mundo es absolutamente visual, y necesito concentrarme en las imágenes. Ni siquiera escucho música, no me interesa la música porque no me puedo concentrar. De alguna manera me obsesionaba dibujar, necesitaba hacerlo. A los 16 años, cuando llego a 1º de BUP, me doy cuenta de que por mucho que me esforzara no lograba concentrarme y que fracasaba en los estudios, pero tenía unas habilidades mucho más desarrolladas que otras y opté por volcarme de lleno en el dibujo. A los 19 años hice mi primera exposición artística, actualmente habré hecho más de 100, en aquella época vivía en Alcalá de Henares y tenía muy claro que aquello era mi vida. Nunca he perdido el foco a pesar de los obstáculos de la vida, y mi conciencia profesional surgió de manera clara antes de los 20 años. Tenía claro que quería vivir del dibujo, y aunque nunca entenderé porqué mi padre no quería que yo fuera dibujante, a partir de la adolescencia tuve claro que mi futuro estaba ahí.





-¿Cuáles son algunas de tus mayores influencias artísticas? ¿Eres más de cómics, videojuegos, cine, coleccionismo en general...?

-Mis inspiraciones vienen sobre todo de lo oscuro y del terror. Siendo muy pequeño, mis mayores hicieron una auténtica barbaridad: mis tíos y mis padres alquilaron *El Exorcista* y me dijeron que me metiera en la cama, pero yo oí la película desde mi cuarto y me levanté a mirar ciertas imágenes, mis padres ni se enteraron de que yo vi aquello, fue algo aterrador que me dejó obsesionado y pasé miedos nocturnos muy intensos que duraron años. El tema de lo macabro hizo huella en mí, como los pintores Caravaggio, Goya, los tenebristas... me voló mucho la cabeza H.R. Giger (el diseñador de *Alien*), y aunque la lectura de cómics me aburría, las imágenes me encantaban y volvía a ellas una y otra vez. Los videojuegos siempre me han encantado, a mi padre le iba muy bien eco-

nómicamente y al ser hijo único tuve la suerte de que hubiera un Amstrad en casa. Todo aquello fueron mis inspiraciones junto a las imágenes que mi padre dibujaba, los cómics de *Creepy*, de *Totem* y un largo etcétera.

-¿Qué recuerdos tienes de aquellos gloriosos tiempos en los que intercambiábamos cromos en el recreo con los colegas del colegio?... ¿Cómo viviste todo aquello?

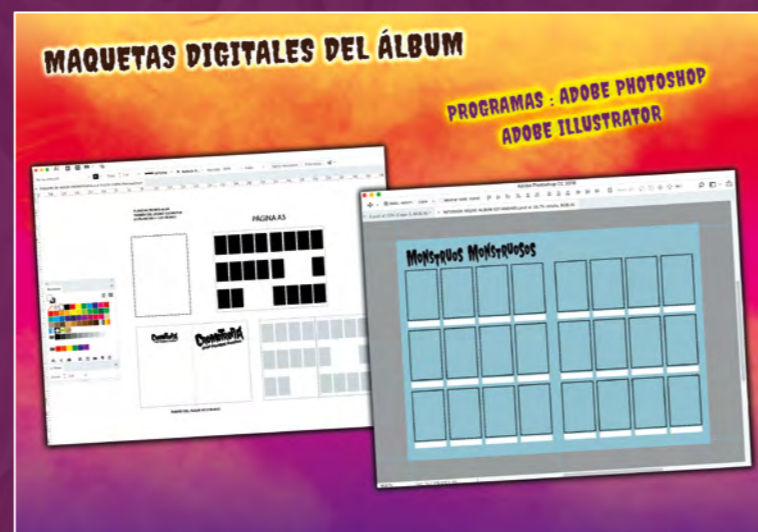
-Es una pregunta muy bonita porque precisamente con *Cromotropía* he intentado precisamente eso, hacer recordar a la gente todo lo que significaba aquello. De pequeño era el típico niño siniestro al que le gustaba hacer cosas raras como hacer cabezas de muñecos en plastilina y meterlas en frascos con Mercromina como si fueran engendros de laboratorio. Siempre me fascinaron los monstruos y os personajes malos, los álbumes de cromos que yo coleccionaba eran muy



raros, no soporto el fútbol ni los deportes y esas cosas así más populares, a mí me obsesionaban las criaturas malvadas que inspiraban mis proyectos y me hacían soñar despierto. El álbum de *Monstruos* y sobre todo el de *Otros Mundos* fueron una influencia decisiva en mi vida, y las visitas a los recreativos también, había algo perverso y fascinante en todo aquello y a la vez muy social que me encantaba. Mi amigo Miguel Ángel Reiz me acompañaba en todas aquellas locas aventuras, nos encantaba Freddy Krugger, los efectos especiales, los monstruos en general... como te digo, son sentimientos y recuerdos muy fuertes que aún hoy me emocionan al recordarlos.

-Háblanos ahora de la obra magna por la que quizá más se te conoce, el majestuoso álbum de cromos *Cromotropía* que reseñamos extensamente en este número de Fanzine Plus. ¿Cómo surge el proyecto? ¿Cuánto tiempo te ha llevado poner en pie una obra de semejantes proporciones?... ¿y cómo se finanza una edición totalmente independiente como ésta?

-Este proyecto surge hace 4 años. Yo estaba en el paro y decidí hacer una especie de fanzine ilustrado que recopilara algunas de las más de 3800 ilustraciones originales mías que tengo por casa, pero me di cuenta de que aquello no vendería lo suficiente. No soy lo suficientemente conocido y además ya existen muchos libros similares, y dándole vueltas al tema me di cuenta de que a nadie se le había ocurrido hacer un álbum de cromos de monstruos desde hacía décadas. Y mucho menos teniendo que pegar literal y físicamente los cromos como en los viejos tiempos. Todo ha sido en realidad gracias al apoyo de mi mujer, Raquel, sin ella este proyecto nunca habría sido posible. Ella es mi parte racional. Me complementa a la perfección. Me ayuda a vender en las ferias y se encarga de la publicidad y la promoción del álbum, sin ella *Cromotropía* jamás habría sido posible. En mi mente caótica soy incapaz de centrarme en hacer algo tan complicado como el lanzamiento y la gestión de un proyecto de esta envergadura. ¿Cómo se finanza? Pues ahorrando dinero y tirándome a la piscina, porque una cosa que tenía muy clara es que el compromiso podría





conmigo (es otra de las lacras del TDAH, y la depresión también), ese grado de compromiso estuvo a cargo de mi chica. Más de 5000 horas de trabajo, dos años de dedicación constante, todos los días dedicándole entre 5 y 15 horas a cada cromo... Os podéis hacer una idea. Quería hacerlo por mí mismo, pero ya te digo que sin Raquel nada de esto habría sido posible.

-¿Crees que hay alguna relación entre completar un álbum de cromos y conseguir metas en la vida? ¿No anhelamos en el fondo rellenar los vacíos y los huecos existenciales de nuestras vidas al coleccionar algo?... yo siempre lo he pensado...

-Esta pregunta es profunda y emocional, y me da pie para explicar algo importante para mí: yo he dado varias charlas en las que relaciono mi trastorno, el TDAH, con la creatividad y

con la expresión gráfica. Para mí la felicidad consiste en hacer lo que te gusta. Todos deberíamos tener el derecho a hacer lo que de verdad nos hace felices. Completar un álbum de cromos es exactamente recorrer metafóricamente un camino. Dicen por ahí que hacer el Camino de Santiago no es recorrer ese trayecto, sino el cúmulo de experiencias que te ocurren mientras haces ese camino. Ser artista gráfico es una proyección de tu persona que nace, respira, habla, ríe, crece y muere. Te diré algo: el cromo número 101, que es el último del álbum, el único que aparece en rojo, es una calavera. ¿Sabes por qué? Porque simboliza el final, el cambio. Mi madre murió de cáncer hace unos 4 años y me quedé completamente solo y desorientado, fue algo que me marcó profundamente y me hizo reflexionar sobre el cambio en la vida y sobre la misma creatividad. La creatividad es como un músculo, todos la tenemos y se puede desarrollar.



-Después de *Cromotropía*, ¿en qué proyectos andas ahora? ¿Con qué nos vas a sorprender en un futuro cercano?...

-*Cromotropía* se sigue vendiendo y funcionando bien, pero ya estoy pensando en mi próximo proyecto, otro álbum de cromos que se llamará *Monstruos Alucinantes*, tendrá otro formato y una calidad superior a la de *Cromotropía*, los cromos van a ser más grandes, voy a meter descripciones de los nuevos monstruos, y te puedo asegurar que estoy completamente obsesionado, dibujo todos los días para hacerlo realidad cuanto antes.

-¿Alguna vez has pensado en escribir una novela, relatos cortos o algún tipo de ficción literaria, o definitivamente lo tuyo es más el arte gráfico? Te confieso que me he quedado con unas ganas terribles de saber algo sobre la biografía y la historia de esos seres fantásticos y monstruosos que tan magistralmente has ilustrado para tu álbum de cromos...

-La escritura no es mi medio. Soy un ávido lector. Al contrario de lo que pueda parecer sí que puedo leer aunque me cueste mucho concentrarme, los libros que más me gustan me lo leo hasta 5 o 7 veces. Sin embargo nunca voy a escribir nada, lo mío es el arte gráfico y lo será hasta que me muera. Alguna vez he escrito algo en Instagram acompañando los lanzamientos de mis ilustraciones, y dicen que escribir se me da bastante bien, pero honestamente, no es lo mío.

-¿Estamos locos por querer reivindicar y seguir manteniendo con vida las aficiones de nuestra infancia, o estaríamos locos si no quisiéramos hacerlo?

-Definitivamente estaríamos locos si no quisiéramos hacerlo. Se perderían cosas esenciales por el camino: cultura, felicidad, creatividad, distracción, diversión... estaríamos locos si nos quedáramos estancados. Mi mundo es plenamente visual, me considero un friki de corazón, con todas las letras.





Soy un amante de todo lo que me hace vibrar, y hay pocas cosas que me hagan vibrar. Lo tengo clarísimo: estar loco es negarte a ti mismo y dejar de hacer lo que te gusta.

-¿Habrá algún día un álbum de Cromotropía 2, o una edición ampliada del primero, o definitivamente se acabaron los monstruos para Lázaro Totem?

-Esta pregunta ya la he contestado antes de alguna manera, como te dije y si me sale bien este segundo álbum de cromos, habrá un tercero. Me hace mucha ilusión que se me recuerde como el autor de los álbumes de cromos de monstruos. No será exactamente una secuela de *Cromotropía*, pero tendrá su mismo espíritu. Me encantaría que vuestros hijos el día de mañana me recordaran como el tipo que creó aquellos monstruos que aparecían en los álbumes de cromos que conservaron sus papás. Lo voy a intentar...

-¿Quién le debe más a quién, la literatura al cine, el cine a los cómics, los cómics a los videojuegos, o todo forma parte de un círculo vicioso que se retroalimenta?

-¿Quién le debe más a quién?...

El ser humano a sí mismo. Porque al fin y al cabo lo que importa detrás de la pintura, la música, los cómics, el cine, es la emoción humana. Nadie crea nada para sí mismo, sino para compartirlo con los demás. Todos nos necesitamos, necesitamos hacernos disfrutar e inspirarnos unos a otros compar-

tiendo todo aquello que nos gusta y nos hace felices. He insistido muchas veces a lo largo de esta entrevista en esta idea, pero no me cando de repetirla: la verdadera felicidad consiste en hacer lo que nos gusta.

Diseño gráfico / Ilustración analógica y digital
626 46 74 14 - contacto@lazarototem.com



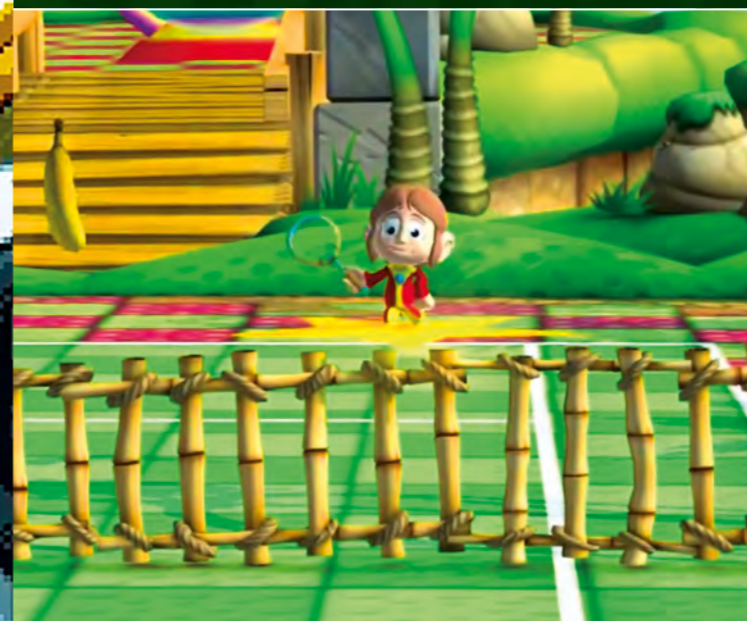
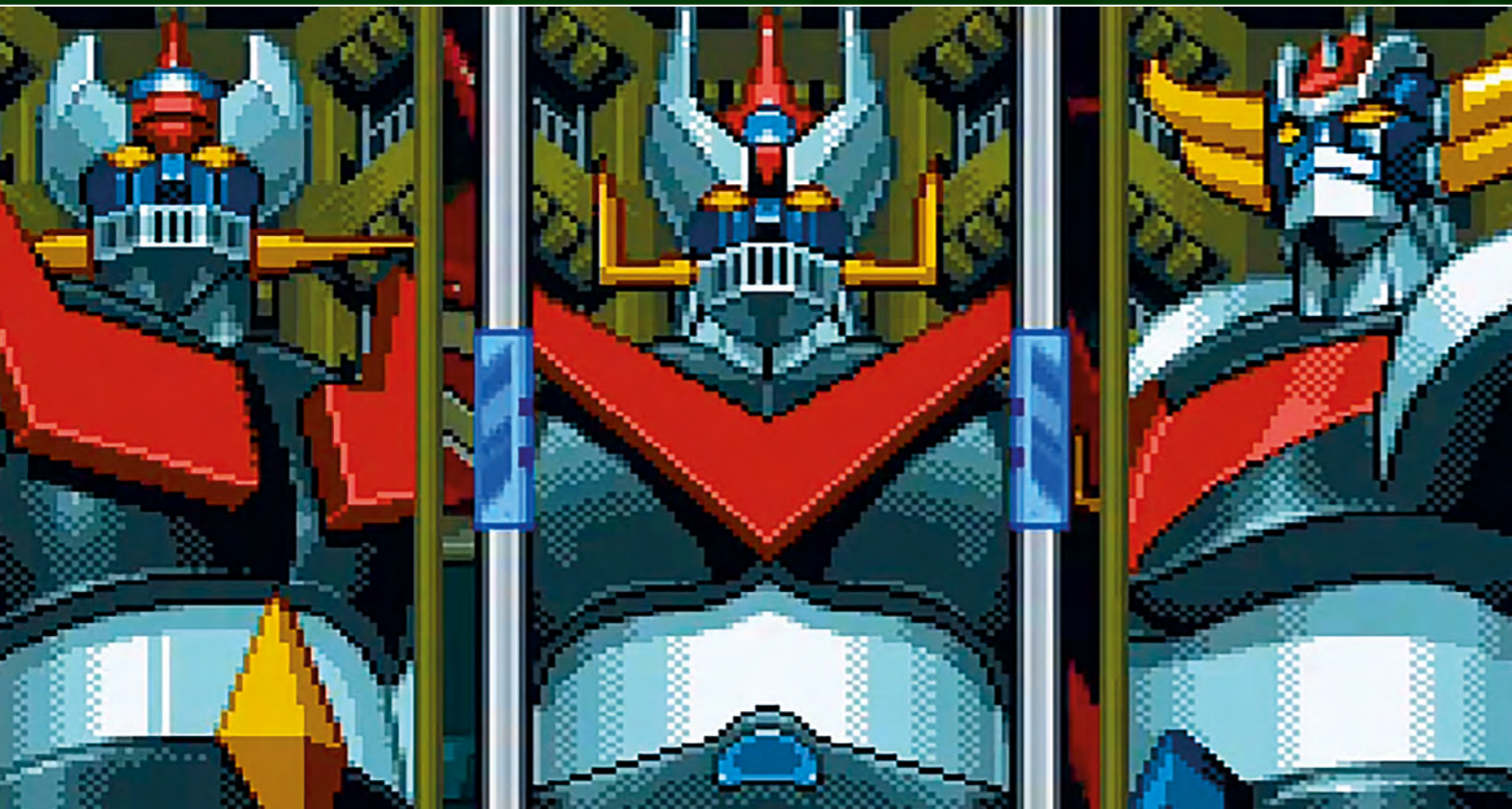
AMPLIAMOS FANZINE+ CON VUESTRAS PREGUNTAS CORTAS

**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



PERSONAJES RETRO QUE MERECEAN VOLVER NUEVAS OPORTUNIDADES PARA LEYENDAS CLÁSICAS

ALEX KIDD

Ya nadie se acuerda del pobre Alex Kidd, pero hasta 1990 era la mascota de SEGA y su personaje más emblemático con diferencia. Hasta que llegó Sonic. Y ahí se acabó lo que se daba. Los que tuvimos una Master System pudimos disfrutar de la mejor de sus aventuras, *Alex Kidd in Miracle World*, y de paso, uno de los mejores juegos para esa maravillosa y

recordada consola. Cuando estaba de moda sus juegos crecían como setas en el bosque, por haber, incluso había un *Alex Kidd in Shinobi World*, una rareza ambientada en el mundo de Shinobi y su parafernalia más distintiva.

La última vez que pudimos verle no fue en ningún juego en solitario, sino en el mediocre *SEGA All Stars Tennis*, una suerte de *Virtua Tennis* venido a menos y protagonizado por

un elenco de personajes famosos de las franquicias de Sega más conocidas y rentables. Y allí estaba el bueno de Alex Kidd con su raqueta, aguantando el tipo.

¿Por qué debería volver?...

Es evidente. El género de las plataformas y las aventuras tipo Alex Kidd lleva muriendo lenta y agónicamente desde hace ya muchos años. Sonic necesita un descanso, sus juegos ya no sorprenden como antes, Alex Kidd debe saltar del banquillo y volver por la puerta grande. Parece imposible a estas alturas, pero cosas más raras se han visto...

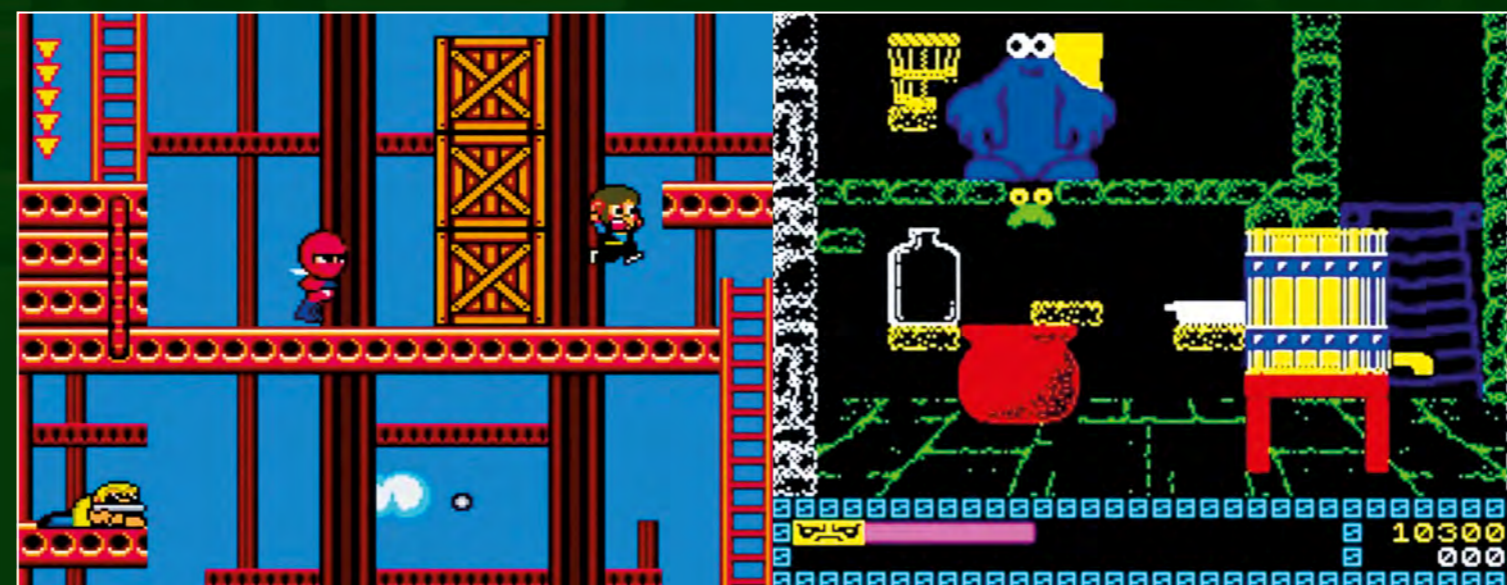
BERK (The TRAP DOOR)

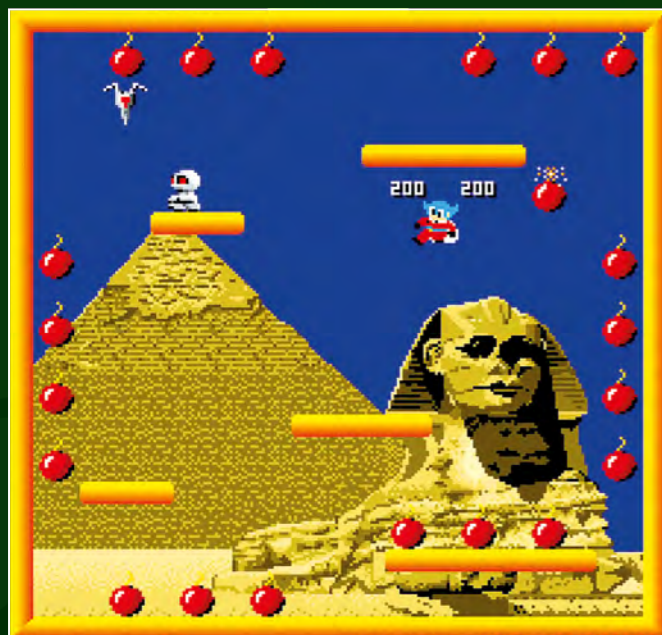
Los más viejunos del lugar seguro que aún recuerdan un juego entrañable para el ZX Spectrum que se llamaba *The Trap Door* (La Trampilla), que adaptaba una curiosa serie de animación muy popular en Inglaterra por aquellos tiempos. En

aquel juego, controlábamos a Berk, una especie de monstruo de las galletas regordete que se movía lenta y torpemente intentando tener preparadas a tiempo las "suculentas" recetas (sopas de alas de murciélago, huevos de dragón, rabos de lagartija fritos y otras lindezas) que su impaciente y monstruoso jefe (al que nunca le veíamos la cara) le ordenaba tener listas y servidas a tiempo y antes de que se enfríen. Unos gráficos enormes y preciosistas, llenos de color y simpatía redondeaban un título genial que aprovechaba como ninguno la limitadísima capacidad del Spectrum.

¿Por qué debe volver?...

Ahora que los concursos culinarios tipo *Master Chef* pegan fuerte, es el momento ideal para que nuestro cocinero retro favorito regrese de su mazmorra y nos deleite con un nuevo juego que nos recuerde porqué el ingrediente secreto para degustar un plato es siempre el mismo: el cariño que le pones a las cosas.





BOMB JACK

Este curioso personaje con cierto aire a Super Ratón tuvo su momento de gloria de la mano de Taito y una genial recreativa que recibió sus correspondientes conversiones domésticas y hasta una secuela allá por mediados de los 80, cuando todo era imaginativo, fresco y original. Así era el mismísimo *Bomb Jack*, un superhéroe simpático y algo infantil que debía salvar el mundo de una invasión de alienígenas que habían sembrado las ciudades más representativas del mundo con bombas que al explotar dejaban un escenario arrasado. Por suerte, el bueno de Bomb Jack podía dar enormes saltos y planear con su capa para alcanzar los rincones más recónditos e inaccesibles de cada pantalla, para desactivar las bombas y esquivar en el intento a los malvados alienígenas que pululaban erráticamente por cada fase. Un auténtico juegazo y un personaje como todos los grandes personajes retro: con toneladas de carisma e ingenio.

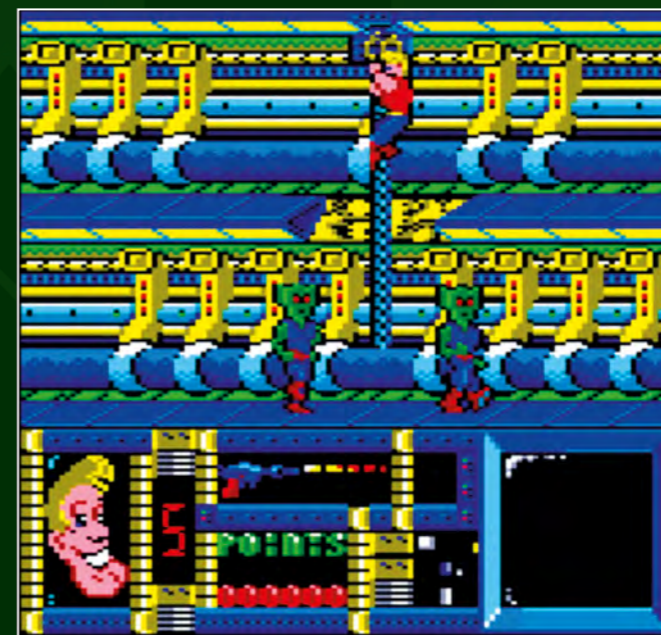


¿Por qué debe volver?...

Porque ya no se hacen juegos así de adictivos y divertidos. Literalmente. No vas a encontrar nada igual en el panorama actual de videojuegos ni lo vas a hacer en muchos años. La industria necesita urgentemente un reseteo y volver a rebuscar entre sus cimientos para encontrar inspiración en su glorioso pasado.

FREDDY HARDEST

Un personaje absolutamente irrepetible. Hoy en día todo el mundo adora al Tony Stark del universo cinematográfico de Marvel porque es un playboy millonario, borrachín, sinvergüenza y juerguista. Pues resulta que ese personaje ya existía hace muchos años y además inspiró la creación de decenas de clones memorables. *Freddy Hardest* es uno de ellos, posiblemente el mejor. Y además, para orgullo patrio, era una



creación made in Spain. El Tony Stark español del espacio protagonizó dos juegos geniales a mediados de los 80, el primero infinitamente mejor que el segundo, pero nos proporcionaron horas y horas de diversión en compañía de este granuja entrañable. Su chulería e ingenio le sacaron de mil y un apuros, y aún hoy se hace raro entender porqué no ha vuelto a disfrutar de otra oportunidad.

¿Por qué debería volver?...

Porque ya no hay personajes de videojuegos que sonrían y se lancen de cabeza al peligro con optimismo y alegría. Freddy Hardest siempre sonreía y te hacía sonreír, hoy en día todos los personajes de videojuegos tienen cara de estreñidos y parecen acartonados. Freddy rebosaba vitalidad y te contagiaba ese entusiasmo y esa alegría que hoy en día se ha perdido. ¿O soy el único que se ha dado cuenta?...



HAGGAR

El ex-alcalde de Metro City, la ciudad retro con más chori-zos y delincuentes por pixel de la historia de los videojuegos, fue todo un titán y un personaje explotado hasta la saciedad durante la primera mitad de los 90, disfrutando de sus años de gloria al protagonizar la trilogía de *Final Fight* y alguna que otra aparición como secundario en varios juegos de Capcom. El rey de los beat'em up o "yo contra el barrio" ya lleva mucho tiempo desaparecido y sus fans ya empezamos a echarle de menos...

¿Por qué debería volver?...

Los beat'em up murieron hace años, y paradójicamente siguen siendo un género que tiene legiones de seguidores, hambrientos de nuevas aventuras que repitan las viejas mecánicas con aire fresco. La misión de resucitar el género se





antoja imposible, quizá solo al alcance de un gigante como Hagar y sus puñetazos de la vieja escuela, al estilo inconfundible de Bud Spencer y Terence Hill.

MAZINGER

Lo dijimos en el número anterior: Mazinger necesita (todos necesitamos) tener un GRAN juego en mayúsculas que le haga justicia. Un icono de la cultura pop como este inolvidable robot no puede caer en el olvido y tener tras de sí una historia tan pobre en el terreno de los videojuegos. Es de justicia y es necesario que Mazinger vuelva por la puerta grande con un juego espectacular que nos devuelva la fe en el sentido común y comercial de las grandes empresas del sector. No se comprende cómo es posible que un personaje y una licencia tan apetitosa y con millones de seguidores empedernidos por todo el mundo no tengan lo que llevan reclamando desde hace décadas.



¿Por qué debería volver?...

Muy fácil. Primero porque vendería juegos a espuertas, segundo porque un peso pesado como Mazinger siempre es bienvenido para darle apoyo y soporte a la industria del videojuego, y tercero y aún más importante: hay por lo menos dos generaciones de chavales que han crecido sin tener nada decente de Mazinger que llevarse a la boca. Repito: es un pecado desaprovechar esta licencia.

ROBOCOP

No nos engañemos, Robocop es hijo de su tiempo y pertenece a su época, no tiene mucho sentido fuera de los años 80 y 90. De hecho, el remake cinematográfico de 2014 fue un fracaso por diversas razones, la principal y más grave fue su falta de humor negro y cinismo, para convertir al personaje



en un justiciero bobalicón y plano, cuando el Robocop original era un personaje completamente redondo y lleno de matices. El Robocop que aquí reivindicamos es el de la película original de Paul Verhoeven (1987), y el Robocop del genial arcade y sus respectivas conversiones a ordenadores de 8 bits, todas ellas magníficas.

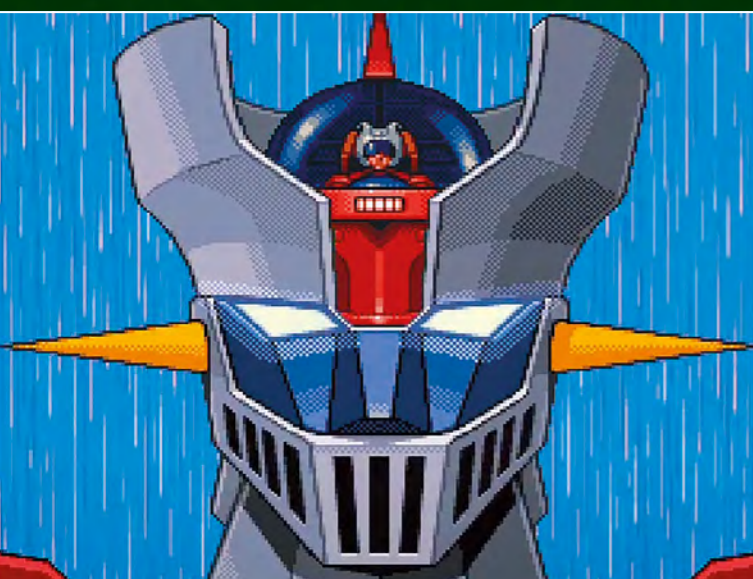
¿Por qué debería volver...?

Porque como acabamos de explicar, lo de 2014 no fue un regreso, y para colmo no vino acompañado de un videojuego que le hiciera justicia. Craso error. Necesitamos que Robocop vuelva a los videojuegos, y no cualquier Robocop. Queremos otro juego como el de Data East pero con la tecnología de hoy en día. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?...

SIR ARTHUR

El recordado y carismático protagonista de *Ghosts n' Goblins* forma parte del Olimpo de los dioses de los videojuegos por méritos propios. Recorrer un cementerio en calzoncillos y descender hasta el mismísimo Infierno a rescatar a tu amada no es tarea fácil ni agradable, pero Sir Arthur lo hizo en varias ocasiones.

Todas las entregas de la saga tienen algo en común que hoy en día nos sigue enganchando y que pedimos que vuelva: diversión, sentido del humor, adicción y dificultad ajustada. Cuando todo esto va de la mano es fácil entender porqué ya no se hacen héroes como Sir Arthur...Es sencillo: porque ya no hay juegos a su altura.





¿Por qué debería volver?

Por el mismo motivo que el de todos los personajes de esta lista: porque el panorama actual de los videojuegos está muy necesitado de protagonistas con carisma y con personalidad. Ya no queda de eso. Personajes como Sir Arthur son un bicho raro hoy en día. Algunos dirían que ya se han quedado anticuados. Yo digo que lo bueno es intemporal, y por lo tanto imperecedero. Si funcionó en su día funcionaría hoy también. Solo necesita otro juego a su altura...¿Nos escuchará Capcom algún día?

FROGGER

Nunca una simple rana (con permiso de la Rana Gustavo) tuvo tanto carisma ni dio tanto juego como la rana protagonista del *Frogger* original, uno de los grandes clásicos arcade de

todos los tiempos. Con el paso de los años y la evolución de la saga, supimos que seguía en una forma envidiable, gracias a su reaparición puntual en *Frogger 2: Swampy's Revenge*, secuela del remake que ya protagonizara en 1997. Es la demostración clara y evidente de que con mucha imaginación y buenas ideas, hasta una simple rana pixelada puede dar mucho juego.

¿Por qué debería volver?...

Porque la mecánica de los juegos protagonizados por Frogger son más sencillos que el mecanismo de un chupete, pero al mismo tiempo enormemente adictivos y divertidos. El paradigma de que muchas veces, menos es más. Sobre todo en los videojuegos. Muchos deberían tomar nota y aprender. *Frogger* seguirá enganando a varias generaciones de jugadores en el futuro, pero una nueva aventura que le devolviera a la actualidad podría hacerle salir del olvido.



TOKI

Nos dejamos a un grande para el final. El otro gran simio del mundo de los videojuegos además de *Donkey Kong* protagonizó un arcade genial en 1989 y gozó de una gran fama entre los aficionados durante buena parte de la década de los 90, para caer en el más absoluto olvido poco después. Allí sigue, a la espera de que alguien se le ocurra rescatarle y le ofrezca una segunda oportunidad. Cualidades no le faltan, tiene carisma, tiene gracia, es habilidoso y su juego es una bomba de adicción. Si hicieran algún cesto con estos mimbres el resultado final podría ser genial.



¿Por qué debe volver...?

Porque *Donkey Kong* lleva muerto y enterrado muchos años, se limita a aparecer como secundario en los juegos del fontanero bigotudo, y King Kong hace ya mucho tiempo que se despeñó. No tenemos grandes simios que reclamen su papel protagonista en un videojuego. Ni siquiera los monos de El Planeta de los Simios han tenido la decencia de dejarse caer por aquí...

Toki debe volver sí o sí. Añoramos sus aventuras, y aún más añoramos los juegos aparentemente sencillos pero adictivos.





ANACRONISMOS Y SIN SENTIDOS EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

Aún recuerdo cómo me impactó por vez primera la imagen de un destructor imperial sobrevolando mi cabeza. Era la secuencia inicial con la que abría *La Guerra de las Galaxias* (la trilogía original, lo demás es "Star Wars"). Un enorme destructor, comandado por Vader, perseguía la nave de la princesa Leia. Lo siguiente que me viene a la cabeza, es un cabreado Vader sujetando del cuello a uno de sus tripulantes.

Impregnada la memoria de emoción, recuerdo cómo disfruté con Han Solo, Chewbacca, el Halcón Milenario, Luke, los disparos láser, Obi-Wan, los cazas.....Pero la infancia recubre de algodón, endulza, todos esos momentos mágicos que vivimos en el cine. Así que, pasados unos años...la cosa cambia radicalmente. Hoy en día te preguntas: pero ¿qué diablos hace una princesa defendiendo una República?. Debe ser un



caso único en la historia de las monarquías. Una princesa jugándose la vida por un sistema de gobierno Republicano, con sus senadores y todo...increíble.

En esa misma película, tampoco podemos pasar por alto, otro hecho "espeluznante", como lo definiría Iker Jiménez. Un jedi (léase "yedi", no "yedai". Eso es "Star Wars"), llamado Obi-Wan Kenobi, se retira del mundanal ruido galáctico y se va a vivir a un desértico planeta llamado Tatooine. Para no ser reconocido por el Imperio, se hace ermitaño, se va a vivir a una montaña y guarda un sable de luz en un baúl (sí, un "sable de luz", no una "espada láser". Eso es "Star Wars"). Y he aquí lo curioso del caso, un jedi que no quiere ser reconocido, ni que nadie lo relacione con ellos, se cambia el nombre de "Obi-

Wan Kenobi" a "Ben Kenobi" y se deja la túnica marrón con capucha, típica de la Orden...¡¡tremenda transformación!! ¡Ni siquiera se afeita la barba!. Tócate los huevos, Kenobi. Y luego Luke, en un alarde de astucia, dice lo de: "¿será el viejo Ben Kenobi, el famoso Obi-Wan Kenobi?"... joder, qué daño hizo la leche de Bantha. Si es que eso es lo que pasa por beber leche sin pasteurizar, ni envasar (bueno, ya lo vimos en el capítulo VIII, pero eso ya es "Star Wars").

Repasando otros aspectos inquietantes de nuestra galaxia favorita, encontramos un anacronismo de unas dimensiones tan enormes como la Estrella de la Muerte, en el hecho de que en un futuro muy lejano y en una galaxia muy lejana, tenemos a un wookiee llamado Chewbacca, llevando un "zu-

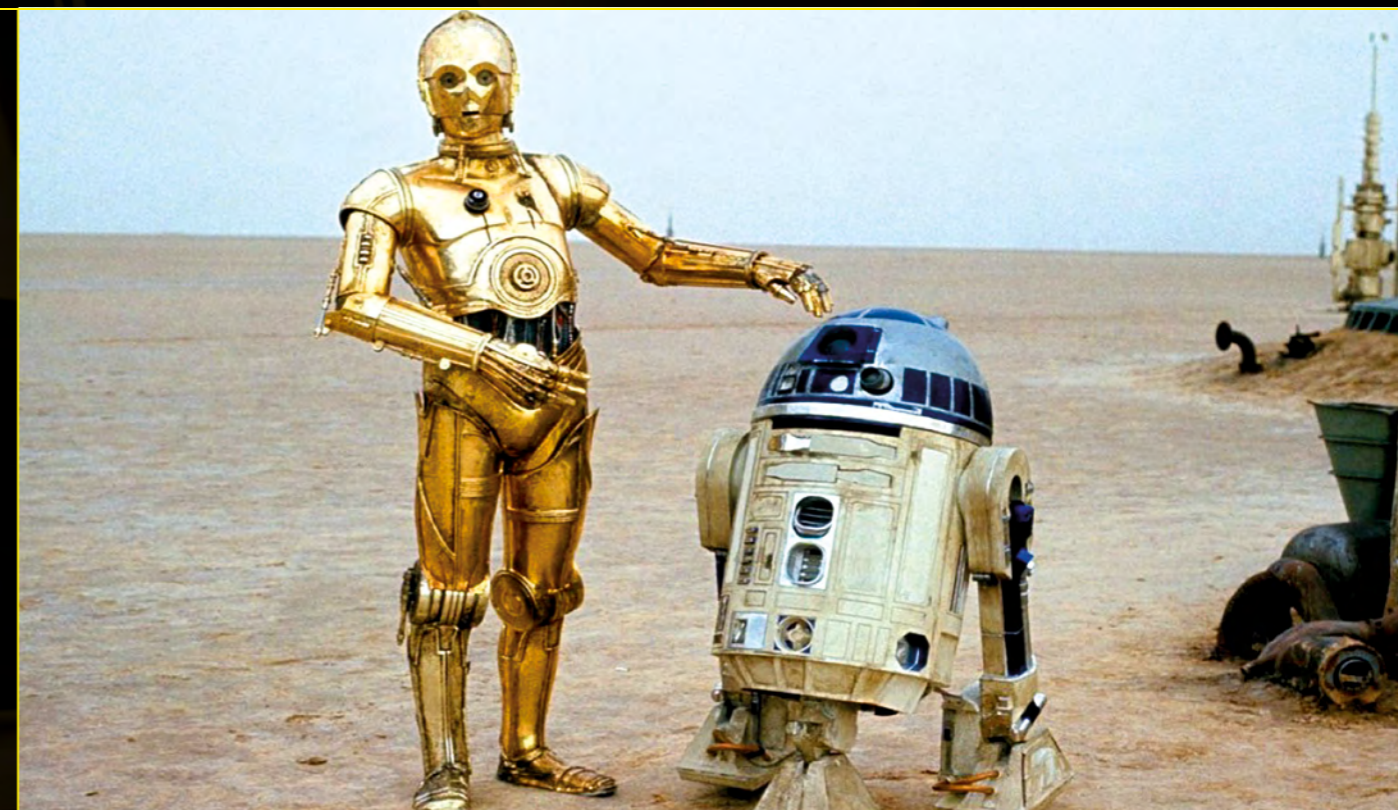




rrón” de campesino del siglo XVI (¡). Y lo más importante de todo es...¿qué demonios lleva ahí?...siendo lo más grotesco, que viendo la película sólo podemos llegar a la aterradora conclusión de que ahí guarda el soplete y el juego de llaves Allen con las que arregla el Halcón Milenario a cada momento.....¡¡Un soplete y unas llaves Allen!! ¡¡en pleno borde exterior galáctico!!...Joder, si hasta puede que sean del Leroy Merlin, para rematar el surrealismo.

Otros anacronismos destacables, son los botones tanto del traje de Darth Vader, con sus lucecitas y todo (serían de bajo consumo porque no paran de parpadear) y la tableta de caramelos Strepsils que llevaba pegada al uniforme Moff Tarkin.....

En cuanto a robots y maquinaria, tenemos como especial singularidad la increíble torpeza en la movilidad que muestra en *La Guerra de las Galaxias* R2-D2 (del cual nos enteramos



después que puede hasta volar, pero eso es ya “*Star Wars*”) y cómo era capaz de desenvolverse en la arena deslizándose sobre el suelo (???)

También es de destacar el sofisticado método que se utiliza en el interrogatorio a Leia (jeringa de toda la vida, cual aguja de practicante de la Seguridad Social); la *kale borroka* organizada por un grupo de ositos Ewoks contra todo un Imperio (¡¡y ganan!!); cómo van envejeciendo los personajes pero Chewbacca no tiene ni una cana (vimos después como se plateaba junto a Han Solo, pero eso es ya “*Star Wars*”) ...y así podríamos seguir hasta un futuro muy, muy lejano.

Y una vez expuestos en clave de humor todos estos hechos, que una vez alcanzada la mayoría de edad mental me llamaron la atención, sólo cabe destacar que aún con eso, la trilogía de *La Guerra de las Galaxias* (que no “*Star Wars*”), es una auténtica maravilla artesanal y una experiencia audiovisual que nadie debería perderse antes de morir.

Sin más que añadir, un saludo y hasta la próxima.

■ @Playerman74





PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

DEL BIT AL FOTOGRAMA PARA TU DISFRUTE

Ya estáis comprobando que aquí en Fanzine Plus nunca se acaban las sorpresas. Si unas cuantas páginas más atrás os propusimos un viaje por el tiempo y por los polvorientos recovecos de las más añejas estanterías del videoclub en la sección *VHS Flashback* en busca de diez grandes videojuegos que se inspiraron en clásicos del cine, ahora en *Retrocinema* os proponemos justo lo contrario: un reportaje sobre películas (infumables la gran mayoría de ellas) inspiradas en video-

juegos míticos y de gran éxito. Seguimos sin entender muy bien qué es exactamente lo que sale (casi siempre) mal en todo esto, pero parece evidente que esta autopista de dos direcciones funciona mucho peor y se atasca con frecuencia cuando se trata de hacer el recorrido que va del videojuego a la gran pantalla. Hoy intentaremos dar respuesta a la gran pregunta que nos lleva décadas atormentando: ¿Por qué la gran mayoría de películas basadas en videojuegos acaban



siendo una basura? Hemos traído también ejemplos como *Sonic, la película* o la más reciente película de animación de *Super Mario Bros* hasta este reportaje para poner un ejemplo de cosas bien hechas y de que, cuando Hollywood quiere y hay buena voluntad, las cosas funcionan bien. Pero como contrapartida tenemos aquí una selección de pesadillas que me temo que no estuvieron a la altura de las circunstancias. Luces, cámara... ¡Mojón! Que diga... ¡Acción!

Alone in the Dark

Sigo sin entender muy bien por qué nadie le prohíbe al director alemán Uwe Boll mediante una orden judicial que siga haciendo películas basadas en videojuegos. Tampoco entiendo cómo es posible que nadie le haya partido las piernas, pero esa es una pregunta para otro día. La cuestión es que cuando tienes entre manos un material de primera calidad como es el argumento y los personajes de toda una obra maestra del videojuego como lo es *Alone in the Dark* resulta bastante cho-

cante (y ante todo muy decepcionante) darte cuenta de que la película resultante basada en dicho material es una tristeza y un aburrimiento como esta "joya" con el pobre **Christian Slater** a la cabeza, cuya carrera, a decir verdad, lleva décadas sin levantar el vuelo. Tuvo su momento de gloria (muy breve) en un par de películas o tres de principios de los noventa para sumirse en un punto muerto del que no termina de recuperarse, y lo peor es que a estas alturas ya no tiene pinta de que la cosa vaya a cambiar. Volviendo a la película en sí, tan solo decir que no consigue trasladar de ninguna manera la tensión y el horror al estilo Lovecraft que impregna al juego e hizo grande a la saga. Una verdadera lástima y toda una ocasión desperdiciada.

Doom

Lo de *Doom* es otro fenómeno inexplicable. Mira que era fácil hacer una película de tipos duros armados hasta los dientes y bichos feos a los que disparar. Qué demonios, si ya





hasta una película de escaso presupuesto como *Terroríficamente Muertos (Evil Dead II)* nos sorprendió con esos planos en primera persona de unas manos apuntando un arma (muchos afirman que fue la idea que prendió la mecha del shooter subjetivo), no es difícil darse cuenta de que tampoco estaba tan complicado para trasladar en esta ocasión esa misma vista y esa experiencia a una película. Pues agua otra vez, tocado y (casi) hundido. *Doom*, la película, es un divertimento tontorrón, simple y absolutamente vacío que no vale ni para pasar una tarde entretenido frente a la tele. Es tan floja, tan vacía, tan...tonta, si se me permite usar un término tan simple y tan manido, que lo más probable es que acabes quitándola antes de que acabe y pase a engrosar esa vergonzosa lista de películas que jamás fuiste capaz de ver hasta el final. Ni a pedazos. Es que sencillamente no hay nada que te haga querer seguir viéndola, le falta pulso, sangre e intriga por los cuatro costados. Un aburrimiento y un desastre del que apenas sale

con vida nuestro querido **Dwayne Johnson "The Rock"**, que ha estado mucho mejor en casi cualquier otra película que haya hecho. Prescindible y muy olvidable.

Super Mario Bros (1993)

Siempre suele salir en todas las quinielas como una de las peores películas basadas en videojuegos, y casi siempre suele acabar por llevarse el premio. No es por casualidad: *Super Mario Bros* (1993) es con clara diferencia una de las basuras más ridículas, infumables y delirantes que jamás se hayan perpetrado amparándose en un videojuego. Aquí lo de **Mario Bros** era lo de menos, de hecho, si la película se hubiera llamado "*Las asombrosas aventuras de Dennis Hopper y sus colegas puestos de coca hasta las cejas*" en vez de *Super Mario Bros* nadie hubiera notado la diferencia y ahora mismo estaríamos hablando quizá de una comedia de culto entre los



espectadores. Pero sin embargo acabó siendo "la película de Mario" con actores, y eso es algo que no le podemos perdonar con facilidad. Hacer una pseudo comedia con este material era algo hasta cierto punto previsible, pero hacer de esto un vomitivo montón de mamarrachos empapados en crack y otras sustancias alucinógenas haciendo el ridículo sin pies ni cabeza es algo imperdonable. Nada que ver, sin embargo, con la muy reciente traslación de la franquicia al cine animado, donde quizá estos personajes se encuentren mucho más a gusto y encajen con total propiedad.

Sin llegar a ser una maravilla ni siquiera una gran película de dibujos animados, al menos sí que *Super Mario Bros* (2023), la película de animación, ofrece un divertimento acorde con lo esperado y para todos los públicos, si bien sigue siendo un producto evidentemente dirigido a un público infantil. De todas formas serán solamente "los niños grandes"

de cuarenta años en adelante quienes sabrán apreciar los guiños y las constantes referencias del film a la historia de la franquicia Super Mario Bros y de la industria del videojuego en general.

Mortal Kombat (1995)

Mortal Kombat (1995) es una rara alegría para los fans de los videojuegos, y es que pese a verse lastrada por una secuela desastrosa y caótica sin rumbo alguno como lo fue ese pedazo de basura que se llama *Mortal Kombat Aniquilación* (1997), la primera es una dignísima película de artes marciales con unas coreografías más que espectaculares (con diferencia lo mejor de la película) y que vino a demostrar que hacer una película basada en un videojuego de éxito no estaba necesariamente reñido con la calidad. Es cierto que no deja de ser una producción con un fuerte tufo a serie B, pero al menos tiene encanto





y carisma. La banda sonora está repleta de joyas, empezando por el tema principal, muyailable y discotequero y que se ha quedado como emblema musical de la saga. Los actores están todos para matarlos, es difícil dilucidar cuál actúa peor en esta película y quién hace más el ridículo (hasta **Christopher Lambert** está fatal), lo que queda patente especialmente al ver que hasta el personaje de **Goro**, un muñeco de goma que da más pena y risa que otra cosa (ya podían haberse currado un personaje animado por CG, pero evidentemente no había pasta, se la debieron gastar toda en pagarle a los extras) está incluso mejor que algunos de los actores principales. Con todo, se salva de la quema y es muy entretenida.

El Príncipe de Persia

A pesar de ser una producción de Disney, lo que garantiza montones de dinero a espaldas y (en teoría) una calidad

más que asegurada, la película de *El Príncipe de Persia* sigue dejando un regusto a decepción tras llegar a los títulos de crédito finales que no acabamos de saber explicar, quizá es que las expectativas estaban demasiado altas, a lo mejor era que el juego en el que se basa es tan bueno que no resulta fácil igualar la experiencia, o igual es que **Jake Gyllenhaal** no pega ni con cola como guerrero persa, con su pelazo perfectamente planchado y alisado y sus músculos de gimnasio y su depilación laser...El caso es que, vaya usted a saber porqué, *El Príncipe de Persia* es una de esas raras películas que no acabas de ubicar ni en un género ni en otro, es un producto de usar y tirar, cine de consumo rápido que al igual que la comida china, después de llenarte la barriga te vuelve a dejar con hambre un rato después. No hay nada en esta película que la haga ser merecedora de ser recordada especialmente, si acaso los efectos especiales que, evidentemente y por otra parte, es lo mínimo que se le puede pedir



a una película hecha por Disney y por lo tanto con dinero suficiente como para parar un tren. Otra demostración más de que lo que funciona en un videojuego no tiene porqué hacerlo en la gran pantalla.

Resident Evil (2002)

Creedme cuando os digo que no es mi amor incondicional por la saga *Resident Evil* lo que me hace hablar ahora: la saga de películas de imagen real basadas en el videojuego de Capcom es buena, bastante buena, incluso siendo muy generoso, os diré que es de lo mejor que se ha hecho en cine basándose en videojuegos. Y sin embargo y a pesar de ello, seguro que nunca habréis visto ninguna de sus 6 entregas (algo debieron hacer bien cuando el experimento ha dado para tanto) nominadas al Oscar ni entre las mejores películas de nada que pueda considerarse digno de mención: y no es ninguna ca-

sualidad ni ningún ensañamiento especial, es que realmente ninguna de las entregas de la franquicia cinematográfica de *Resident Evil* protagonizada (con bastante buen empeño) por Milla Jovovich destaca especialmente por nada.

Todo es mediocre, desde el argumento (que se desvía a veces más de la cuenta de lo que se nos cuenta en los juegos) hasta las caracterizaciones de los personajes, que van desde lo aberrante (Némesis) hasta lo sublime (esa Jill Valentine, madre del amor hermoso, qué gozada) pasando por unas incoherencias y unos giros argumentales llenos de agujeros y que revelan el peor de los pecados de esta saga de películas: todo estaba hecho sobre la marcha, a excepción de la primera entrega, todo fue haciéndose en base a la improvisación y las necesidades del momento y de los años, dando la sensación inequívoca de que se trata en realidad de una saga incoherente y llena de altibajos.





Silent Hill

Quizá no lo parezca, pero contrariamente a lo que mucha gente piensa, uno de los géneros que más trabajo cuesta llevar a cabo con éxito en el cine es el de las películas de terror. *Silent Hill* es todo un hallazgo en este sentido, y es que dentro del abultado catálogo de producciones cinematográficas de terror (de cualquier tipo) abundan las cintas que logran sorprender al espectador ofreciendo nuevas (y viejas) formas de terror escalofriante, por lo que cada vez resulta más difícil destacar y hacerse un hueco en este mundillo terrorífico y apasionante. Teniendo además en cuenta que se trata de una producción basada en un videojuego de éxito, la papeleta no era fácil, pero soy sincero cuando digo que *Silent Hill* es una gran película, por momentos incluso magistral, llena de escenas estremecedoras y acojonantes pobladas por seres retorcidos (a veces de manera literal) que no dejan a nadie indiferente. Es una de esas

películas que no se cortan un pelo a la hora de conmover al espectador, y tiene una escena final de esas que te dejan con la boca abierta, pensando que lo que acabas de ver es imposible y que tiene que pasar algo para solucionar eso que acaba de ocurrir...Pero no llega a pasar. Realmente acaba así. Y te aguantas. Tú pierdes. Ese es el mensaje de la película: a veces, el mal se sale con la suya. Gran película.

Sonic, la película. (2020)

Todo el mundo (o casi todo el mundo, que en estas cosas siempre cuesta mucho poner a todos de acuerdo) sigue celebrando por todo lo alto las excelencias de la tan esperada y ansiada película de imagen real de nuestro querido puercoespín, y es que parece que (esta vez sí) estamos definitivamente ante una película basada en un videojuego que no solo podemos decir que es buena sino que además no fal-



tarán los que digan que es incluso muy buena. Yo hoy voy a ser sincero (siempre lo soy, pero unas veces duele más que otras) y os diré que a mí personalmente me dejó un tanto frío, quizá porque me esperaba más o quizá porque la vi en el cine con mi hijo cuando aún tenía 4 años, sentado (es un decir) a mi lado y no pude disfrutarla como es debido, pero el caso es que una vez acabada la película, me di perfecta cuenta de que *Sonic La Película* es un raro experimento que aburre por momentos al público adulto y al mismo tiempo deja a los niños más pequeños con cara de póker, porque sencillamente no la entienden demasiado bien. No acaba de contentar del todo ni a unos ni a otros, y aunque SEGA puso toda la carne en el asador y ha escuchado a los fans para tratar de hacer un producto lo mejor y más digno posible (menos mal, porque la primera versión que hicieron del personaje de Sonic era espantosa), uno que ya acumula muchas, muchas horas de cine a sus espaldas, no puede evitar darse cuenta de que

pese a todo, no es más que una operación de marketing más. Muy bien hecha, eso sí. Pero poco más. Por supuesto, harán mil secuelas y estirarán el chicle hasta que se rompa. Siempre ocurre. Algunas cosas es mejor dejarlas a tiempo. De momento habrá que esperar hasta 2024 para ver el desenlace de esta (en principio) trilogía. Lo mejor para un humilde servidor: la recuperación de Jim Carrey, un grande.

Street Fighter

Empezaremos señalando lo más obvio: no es tan mala como parece o como te han contado. Es mucho peor. Todo lo que rodeó a la producción, rodaje y posterior lanzamiento de *Street Fighter, la película* está sumido en el caos más absoluto, desde la famosa anécdota (y posteriormente confirmada por el director de la película sin vergüenza ni sentido del ridículo ninguno) de que Jean Claude Van Damme se tiraba





todo el día colocado de cocaína hasta las tetas y de fiesta por las noches hasta el hecho de que nadie (o casi nadie) parecía tomarse aquello en serio, lo cierto es que *Street Fighter* es un despropósito monumental que el pobre y tristemente recordado Raúl Julia no mereció como último recuerdo. Enfermo de cáncer terminal se vio obligado a rodar sus escenas en unas condiciones lamentables, aunque por supuesto ninguno de los demás actores lo hizo mucho mejor. Una leyenda absoluta de Ipos videojuegos como *Street Fighter* no se merecía una tontería semejante, y lo peor es que ni esta ni ninguna de las adaptaciones cinematográficas posteriores que se han hecho sobre la saga pasan del aprobado raspado. Esta locura de tipos drogados cobrando una pasta obscena por poner posturitas y cara de imbécil no es digna de ser recordada de ninguna de las maneras, ni siquiera es recomendable para echarse unas risas porque da tanta pena que ni siquiera te ríes. Eso sí, más de uno sí que se rió en nuestra cara, y es que,

por supuesto, todos pasamos por caja para ir al cine a ver esta basura. Tú también picaste y lo sabes, para qué vamos a disimular. Olvídala, yo todavía lo estoy intentando...

The House of the Dead

...Y el premio al peor director del mundo, y una gran paliza propinada por tres matones albano-kosovares va destinada a nuestro amigo Uwe Boll, una vez más, culpable de las adaptaciones al cine de grandes "joyas" hediondas como *Alone in The Dark*, *Bloodraïne* y ésta muy lamentable (y quizá la peor de todas) *The House of The Dead*. Un pedazo de basura del tamaño de Australia que, en caso de que te lo estés preguntando, no tiene nada (o casi nada) que ver con la famosa saga de juegos de pistola de SEGA, que de verdad no acabamos de entender en qué pensaban cuando dejaron el proyecto en manos de este imprentable. Los zombis, los personajes protagonistas del



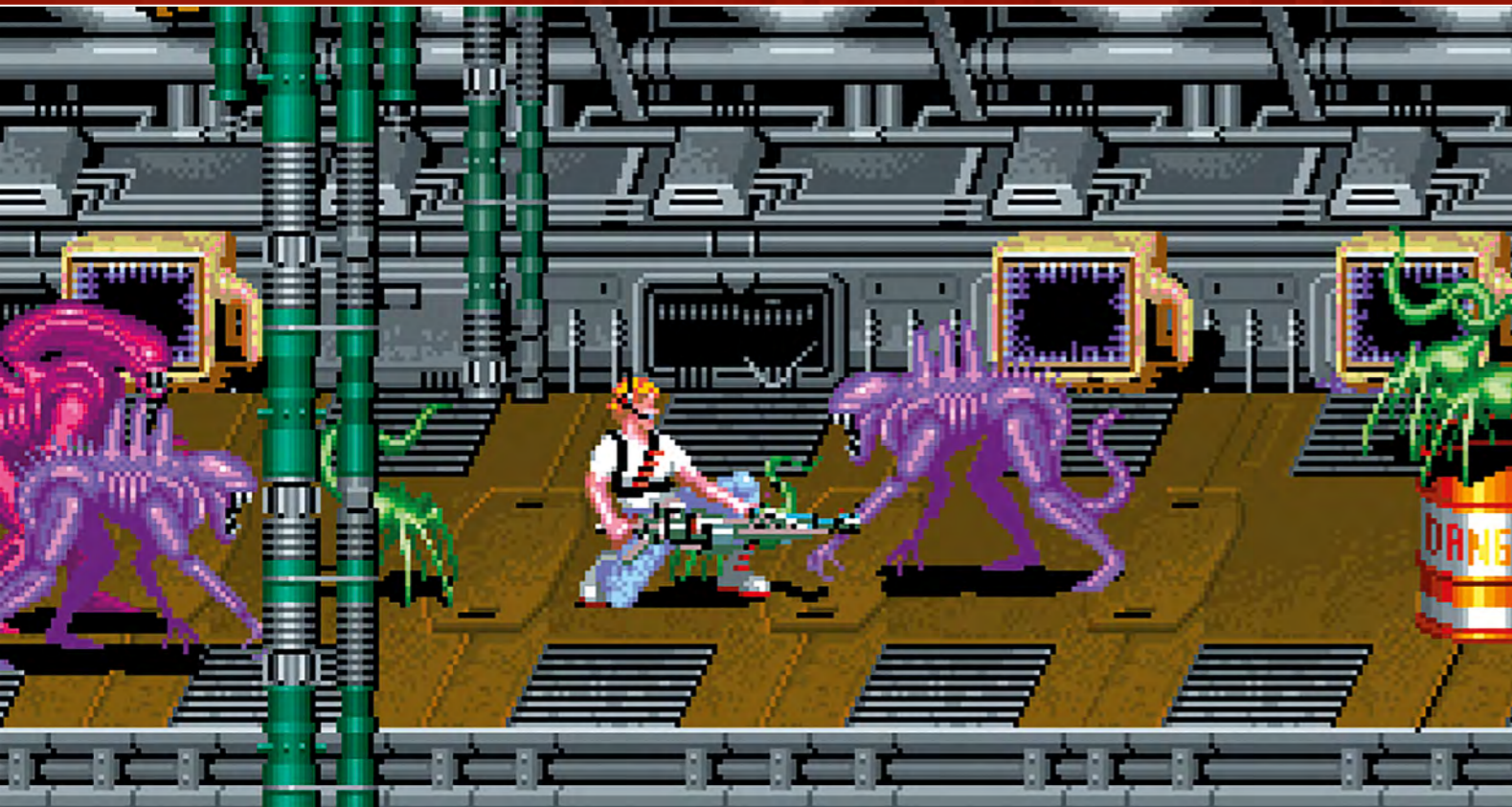
juego, la Mansión Curien y los demás elementos distintivos de la saga no aparecen prácticamente por ningún lado, cualquier episodio de *The Walking Dead* es mucho mejor que esta película en su totalidad y podría ser una adaptación infinitamente más digna del juego que esta cosa, porque me niego a llamarla película. Lo más increíble es que tuvo una secuela que no estuvo a la altura de la franquicia, y para colmo era casi peor que esta primera entrega. No entretiene, no da risa, no es divertida y no se parece al juego. Uwe Boll, por favor, vete ya.

Tomb Raider

Y terminamos ya con *Tomb Raider*, comentando tanto las dos primeras entregas de la saga protagonizadas por Angelina Jolie (pésima actriz en mi opinión, fíjense en que solo sabe poner morritos y cara de enfadada), como el *reboot* de la franquicia protagonizado por Alicia Vikander en 2018, que

sube un poco el listón tras el descalabro de la secuela protagonizada por la ex de Brad Pitt. Realmente no se puede decir que sean malas películas, de hecho tienen por momentos cierto tono aventurero que nos recuerdan (salvando las distancias) con el mejor cine de *Indiana Jones*, pero claro, todo acaba quedando en un quiero y no puedo que da la sensación de no llegar a arrancar en ningún momento. La sombra de Lara Croft es muy alargada, y un personaje tan mítico y tan cargado de matices no es tan fácil llevarlo al cine con acierto: no basta con poner a una tía buena haciendo de Lara, eso ya se ha demostrado que no funciona y que no es suficiente garantía para hacer una película de éxito. A las tres películas de *Tomb Raider* estrenadas hasta la fecha les falta lo mismo: un guión sólido que le de coherencia al conjunto, y buenas interpretaciones. Ninguna de estas dos condiciones se ha dado (por el momento) ni en estas ni en la mayoría de las películas que, hasta la fecha, se han hecho inspiradas en videojuegos.





10 GRANDES VIDEOJUEGOS RETRO DE PELÍCULAS CLÁSICAS DEL VIDEOCLUB

Lo hemos dicho en multitud de ocasiones: el cine y los videojuegos comparten muchas cosas entre sí y se retroalimentan de manera constante, unos beben de otros y no dejan de solaparse y robarse influencias. Son dos artes muy cercanos y a veces llegan incluso a fusionarse de manera curiosa dando lugar a ese fenómeno hoy en día en vías de extinción (afortunadamente dirían algunos) que es "el videojuego de la película", algo que no siempre da buenos resultados y que suele acabar

en tragedia. Juegos que se lanzan deprisa y corriendo para cumplir fechas de entrega aceleradas y hacerlos coincidir con el estreno de una película de éxito, lo que casi siempre acaba produciendo un producto sin terminar, mediocre y oportunista. Afortunadamente no siempre fue así, y hubo una época en la que hacer juegos de películas era un arte, no una simple operación de marketing para sacar dinero. Hay ejemplos (muy contados, es verdad) de videojuegos muy dignos que están ba-



sados en una franquicia determinada o en una película famosa, y fíjate tú, a veces hasta son mejores que la película. Hoy rendimos homenaje en **Fanzine Plus** a una serie de juegos que no querían sacarnos la pasta, o al menos no era lo único que consiguieron, además de eso también nos encantaron y nos dejaron un buen sabor de boca. No están todos los que son pero sí son todos los que están. Con ustedes, grandes videojuegos inspirados en películas clásicas de los videoclubs más selectos de nuestro barrio. Luces, cámara... ¡Acción!

locuras que amenizó nuestra adolescencia y juventud en los salones recreativos. Se permitieron todo tipo de licencias e inventos totalmente locos, como aliens jefes de final fase con un cuello de jirafa retráctil y que escupían una especie de fuegos artificiales multicolores, o cosas así de paranoicas. De todas formas era una verdadera gozada y además estaba lleno de guiños a los seguidores de la saga y de elementos y situaciones típicas de las películas.

ALIENS

Abrimos la lista con un gran juego que adapta (bastante libremente, eso sí) una gran película homónima. No es difícil darse cuenta de que **Aliens: El Regreso** es con diferencia la mejor película de la saga de Alien, incluso por encima de **Alien el Octavo Pasajero**, la primera de todas, pero lo que muchos no recuerdan o incluso no saben es que en 1990 Konami nos trajo esta maravilla bizarra y bastarda llena de

BATMAN

La película responsable de azotar al mundo entero con la **Batmanía** más viral que se recuerda fue también la película que gozó de una mayor variedad de conversiones y versiones jugables que jamás haya disfrutado franquicia alguna. Los que lleváis ahí con nosotros desde el primer número de Fanzine Plus recordaréis que ya le dedicamos un artículo especial a los juegos de Batman en 8 bits en aquella primera revista. Recordemos que ya en la recta final de los ochenta y a raíz del bom-





bazo taquillero del *Batman* de **Tim Burton** salió un arcade y montones de versiones domésticas, desde una muy brillante conversión para el ZX Spectrum hasta incipientes y gráficamente notables adaptaciones para el insurgente mercado de los 16 bit, incluyendo consolas de todo tipo. El hombre murciélago protagonizaba una completa aventura que nos recordaba poderosamente al *Robocop* de Data East de un par de años atrás, y en la que había fases en las que controlábamos a Batman a pie y otras en las que nos poníamos al volante de un flamante y espectacular Batmóvil que se abría paso por unas calles de Gotham City atestadas de criminales, e incluso fases de deducción y combinatoria en las que debíamos identificar los productos químicos que hacían efectivo el mortal gas de los productos Joker. Genial, variado, divertido, muy vistoso y muy jugable en todas sus versiones. La película de Tim Burton era absolutamente genial, y el juego no bajaba el listón.

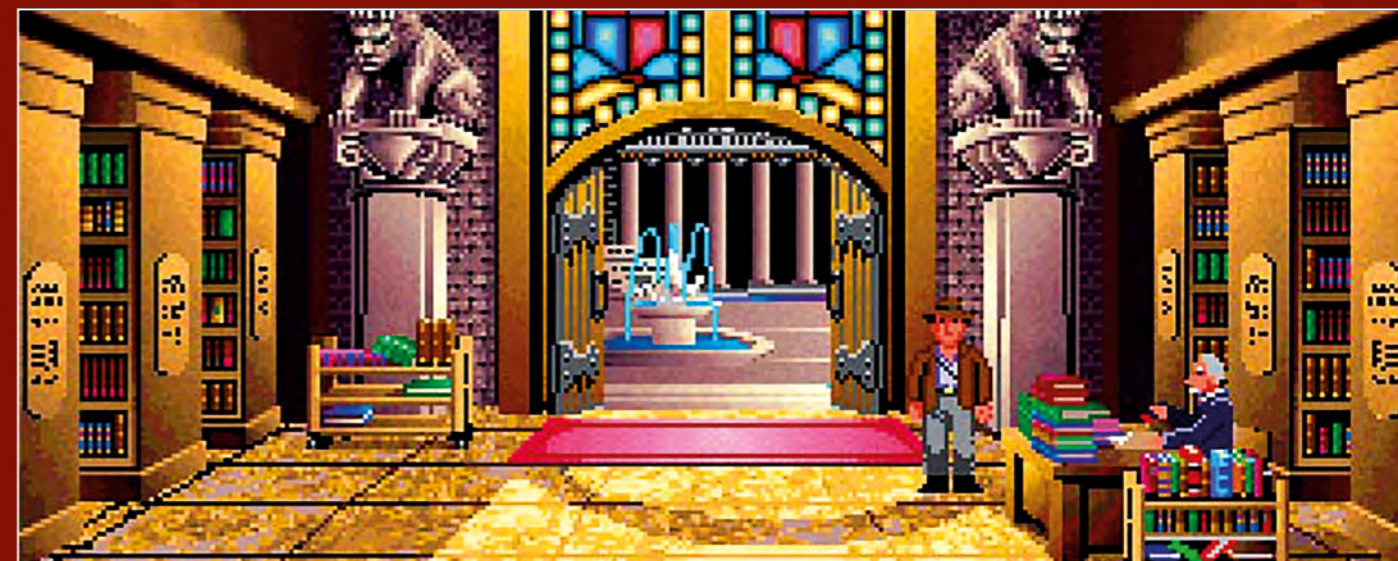
BATMAN RETURNS

Solo un personaje tan absolutamente mítico como Batman merecía ser el único en repetir en la lista. Si la película era buena, aunque algo inferior a la primera (es difícil igualar una película tan redonda y tan esperada como lo fue en su día

Batman), el regreso de Batman vino acompañado de grandes juegos, como era de esperar. El juego por el que hemos incluido a *Batman Returns* en esta lista es el de Super Nintendo, un magnífico *beat'em up* al estilo *Final Fight* pero poniendo en juego toda la mitología de Batman y sus artilugios, sus enemigos y su parafernalia más emblemática. Extrañamente aquí en España solamente llegó a través de la importación, por lo que mucha gente se lo perdió e incluso a día de hoy siguen ignorando su existencia. Es realmente bueno, no deberías dejarlo pasar, tanto si te gusta Batman como si simplemente te gustan los buenos *beat'em ups*.

LOS GOONIES

La película es absolutamente mítica, y resume por sí misma gran parte del espíritu y el encanto de lo que significaba ser un niño en los años 80, pero el juego basado en la película y que acompañó al estreno de la misma en la gran pantalla era una pequeña joya que solo unos pocos dotados de una paciencia superlativa supieron disfrutar, el resto se perdió en su endiablada dificultad y sus intrincadas pantallas llenas de trampas y amenazas. Aventura en estado puro, como en la película. No te daba tregua, tenías que pensar rápido y mo-



verte aún más rápido si querías sobrevivir. Superar una simple pantalla te obligaba a hacerlo todo perfecto y repetirlo todo desde el principio si cometías el más leve error. Dificultad de la vieja escuela y diversión ligeramente masoquista. Los buenos juegos eran así antiguamente...

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

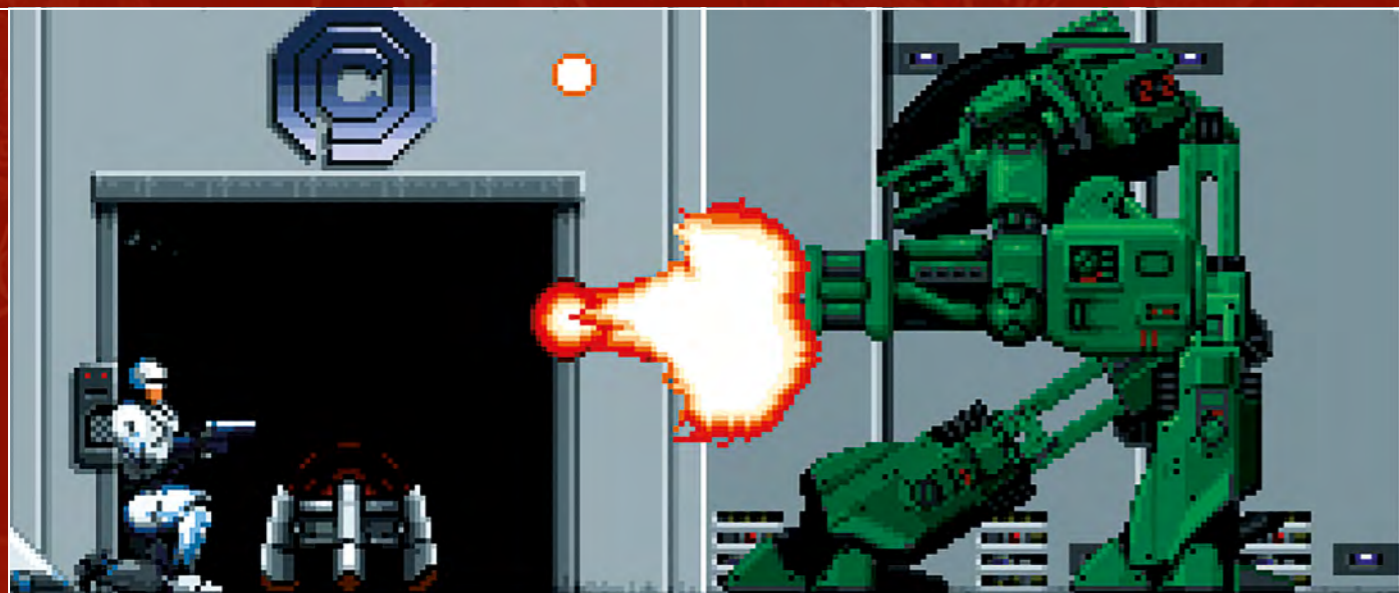
El título ya lo decía todo y era una auténtica declaración de intenciones, realmente iba a ser la última película de nuestro arqueólogo favorito, concebida originalmente como una trilogía, y para cerrar la saga se decidió hacer por todo lo alto. Es indiscutiblemente la mejor de la saga, y como no podía ser menos, estuvo arropada por un videojuego a su altura, tanto en ordenadores de 8 bits como en sus conversiones para consolas (la de Game Boy era mi favorita). Aventura en estado puro, una aventura de las de antes, llena de situaciones variadas, plataformas, acción y dificultad en su punto justo. Sí, era difícil, pero justo. La sensación de recompensa cuando superabas una fase era tremenda. La jugabilidad se ha resentido un poco con el paso de los años, pero los gráficos aguantan admirablemente, eran soberbios en su día y aún hoy en día resultan vistosos. Un gran reto solamente a la altura de un

gran personaje como el Doctor Jones. Pero desde aquí pedimos un favor a quien corresponda: que no hagan más películas de Indiana Jones, en serio. A veces es mejor dejar ciertas cosas como estaban en el recuerdo para que permanezcan inalterables. A buen entendedor sobran las palabras...

RAMBO III

Bueno, *Rambo III* no era exactamente una gran película, y desde luego no figuró en ninguna lista de candidatas al Oscar, pero por lo menos era entretenida y estaba llena de acción exagerada, absurda y violencia gratuita, muy en consonancia con el espíritu de los 80. La mejor de *Rambo* fue la primera, que para algo estaba basada en la magnífica novela de David Morrell "*First Blood*", pero *Rambo III* fue la película que tuvo los mejores juegos con diferencia. Un arcade para 2 jugadores que era una bomba (nunca mejor dicho), y versiones para consola que trasladaban mejor o peor la ensaladilla de tiros y bombazos del arcade. Los Spectrum, Amstrad y compañía recibieron su peculiar adaptación en 8 bits, en un juego muy potable que combinaba fases de tiros y acción con fases de sigilo e infiltración. ¿Os suena?... ¿Alguien ha dicho *Metal Gear*?...Premio. Está todo inventado.





ROBOCOP

Como ya os comentamos en detalle en el número 2 de Fanzine Plus, la película original dirigida por Paul Verhoeven es simplemente una obra maestra, y una buena guía para entender la América de los años 80 en plena era Reagan. Una historia de venganza y violencia desbordante y a veces demencial que sin embargo resumía a la perfección lo que estaba pasando en el mundo. Las secuelas no supieron estar a la altura de la original, entre otras cosas porque no dejaron hacer a Frank Miller lo que realmente había escrito en sus guiones originales para *Robocop 2* y posteriormente en *Robocop 3*. El resultado final fue mediocre por decir algo amable. Eso sí, para la historia, Data East nos legó un arcade inmortal y excelente que aún hoy sigue siendo una auténtica pasada. Tuvo conversiones absolutamente para todo tipo de sistemas y consolas, siendo realmente difícil encontrar alguna que fuera mala. Todas eran una maravilla, hasta las más pobres como la de Game Boy o la de Spectrum.

ROCKY

Al igual que Robocop, *Rocky* es un personaje mítico que representa el espíritu de superación, el esfuerzo y la filosofía de no rendirse jamás. Es algo universal y eterno, que ha trascendido al cine y los medios para instalarse de manera permanente en nuestro inconsciente colectivo. Personajes como Rocky son más grandes que la vida, aunque no siempre hayan recibido el respeto y el reconocimiento que se merecen. En el caso de los videojuegos, Rocky tiene varios aspirantes al título pero ningún campeón claro. Los juegos basados en la licencia de Rocky, salvo honrosas excepciones, están lejos de ser ninguna maravilla. De todas formas nos quedamos con las películas y sobre todo con su mensaje... "Todavía no he oído la campana...No se acaba hasta el final". No te pierdas nuestro reportaje especial sobre videojuegos basados en las películas de Rocky que te estamos preparando para el número 6 de Fanzine Plus, nos vemos allí dentro de un par de meses y así podrás conocerlos todos...

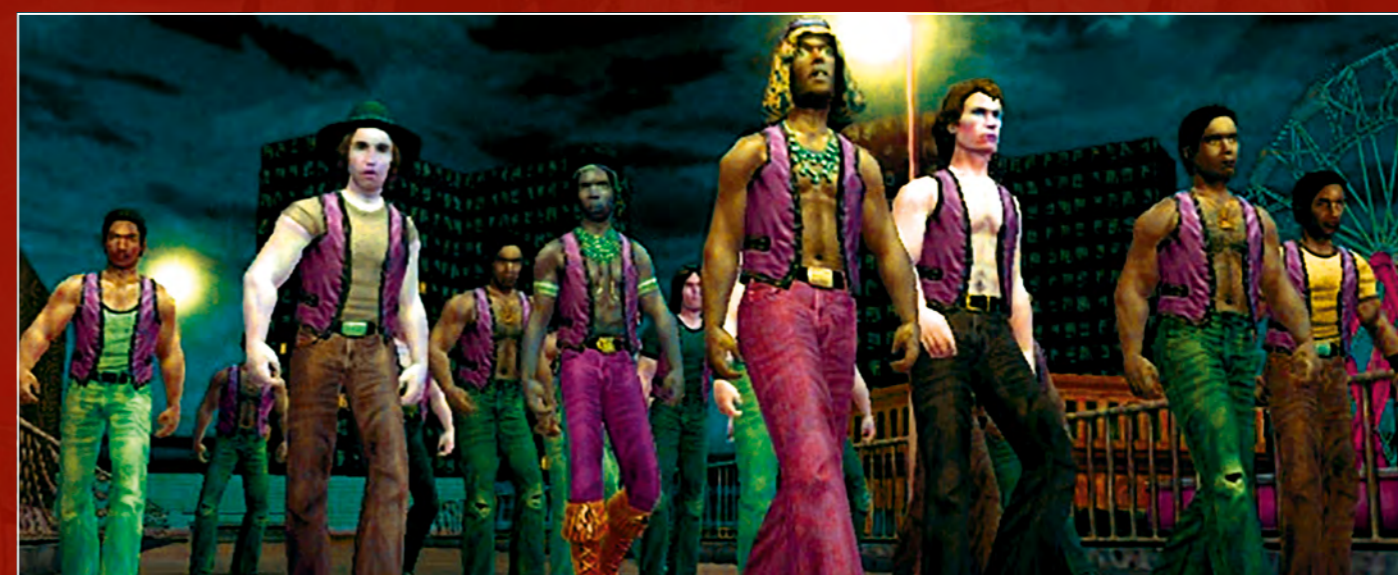


TERMINATOR 2

Creo que todos estaremos de acuerdo en señalar que *Terminator 2* supuso el máximo auge y esplendor de la franquicia, siendo la película del mismo título la mejor de la saga con diferencia. Desde entonces la saga ha ido renqueando y sobreviviendo con algunos altibajos de calidad más o menos preocupantes. El aterrizaje de *Terminator 2* hizo tanto ruido y su éxito fue tan aplastante que inevitablemente se vio acompañado por todo tipo de videojuegos que terminaron de redondear una experiencia fascinante como lo era el ver la película en las salas de cine. *Terminator 2: Judgment Day* era un juego de acción bastante correcto para ordenadores y consolas de 8 bits, que contó con sus correspondientes versiones para el incipiente mercado de 16 bits, pero donde Terminator brilló con luz propia y donde rindió su mejor videojuego fue en los salones recreativos: *Terminator 2 The Arcade Game* era un *shooter* en primera persona que nos ponía al mando de unas metralletas con las que masacrar a los Terminators que se ponían a tiro dotado de un ritmo y una acción frenética. La cabina arcade original era todo un espectáculo, la pena fue que no pudimos disfrutarla en todas partes, era un lujo limitado y solo al alcance de unos pocos privilegiados.

THE WARRIORS

Cerramos la lista con una verdadera sorpresa "after credits", artimaña tan de moda en las películas y series actuales. Una vez acabada la función, ponemos la guinda al pastel con una auténtica película de culto entre los fans del cine macarra ochentero (y setentero), un homenaje a la gloriosa era de los videoclubs: *The Warriors*, los guerreros urbanos de la noche. Si te perdiste nuestro artículo sobre esta gran película en el primer número de Fanzine Plus aún estás a tiempo de repescarlo. Una cinta que la mayoría desconocía hasta que en 2005 Rockstar tuvo la genial e inesperada idea de sacar un videojuego basado en esta joya olvidada, que fue oportunamente rescatada para la ocasión. El juego, para PlayStation 2 y Xbox, era una curiosa y correcta mezcla de la fórmula tipo "sandbox" que tan buenos resultados le había dado a Rockstar en su famosa saga *GTA* con ciertos tintes de juego de lucha, *action rpg* y *beat'em up*, todo en uno. El resultado, una recreación genial y muy recomendable del inolvidable mundillo macarra de tribus urbanas enfrentadas a muerte que tan fielmente se contaba en la película. No os perdáis la sorpresa oculta en el juego una vez terminado el modo historia: un homenaje al mítico *Double Dragon* en toda la regla.





MIAMI VICE

LA SERIE QUE DIBUJÓ EN FORMA DE 625 LÍNEAS LOS AÑOS 80

Si hiciéramos una lista con las series televisivas más exitosas de los años 80, sin duda Miami Vice se encontraría entre ellas. Pero si la lista además tuviera que reflejar su influencia, no solo en su campo sino también en los gustos y tendencias de la sociedad, Miami Vice se erigiría como la campeona absoluta. Y es que el show de los policías anti-vicio fue un reflejo tan fiel de su época, que a día de hoy no se sabe bien quien imitaba a quien: Si la serie a la cultura popular, o dicha cultura a la serie. Sea como sea, lo que está claro es que no se puede separar Miami Vice de la añorada década de los 80, pues serie y época se retroalimentan en un auténtico festín de gafas de sol RayBan, mocasines sin calcetines, coches deportivos y música rock con sintetizadores.

GÉNESIS

Uno de los responsables de los nuevos proyectos de la NBC, Brandon Tartikoff, sugirió una serie de policías juvenil, a la que bautizó con el premonitorio nombre de «MTV Cops». La MTV en aquellos primeros años 80 era lo más moderno del mundo, y la idea de Tartikoff era la subirse al carro de dicha modernidad. El proyecto le fue encargado a Anthony Yerkovich, que llevaba tiempo trabajando en ideas similares. Yerkovich viajó al sur de Florida para empaparse del ambiente que necesitaba para escribir su guion preliminar, y bajo la fundamental producción de Michael Mann y con el título provisional de «Gold Coast», se puso en marcha el episodio piloto de la magnífica serie que todos conocemos.

REPARTO

Don Johnson:

Fue el productor Michael Mann quien insistió en que Johnson encarnara al elegante pero algo canalla detective James «Sonny» Crockett, pues nadie más involucrado en el proyecto lo quería en él. Y es que Johnson arrastraba cierta mala fama, pues varios de los episodios piloto en los que había participado se habían quedado solo en eso, pues no habían llegado a fraguar como series de TV. Tras descartar a Larry Wilcox, Nick Nolte y Jeff Bridges, finalmente Johnson no solo se quedó con el papel, sino que lo hizo suyo completamente. Aprovechando la popularidad de su rol en Miami Vice, intentó lanzar su carrera como cantante y lanzarse a protagonizar proyectos para la pantalla grande, pero sin demasiado éxito. Hoy en día sigue en activo, siendo muchas veces la «estrella invitada» de algunos shows televisivos.

Philip Michael Thomas:

El compañero de fatigas de Sonny, el simpático pero impulsivo Ricardo «Rico» Tubbs, fue encarnado por un actor con muy poca experiencia que nunca negó que para él, Miami Vice, no era más que un trampolín para optar a cosas más importantes. Al igual que su colega Johnson, también lo intentó en el mundo de la música, y también obtuvo los mismos resultados. Su carrera como actor, tras finalizar la famosa serie, paró casi en seco, dejándose ver muy poco y en productos nada significativos. Hoy es un reconocido gurú de la comida sana y la meditación.

Edward James Olmos:

Tras la muerte del Teniente Louis «Lou» Rodriguez, encarnado por Gregory Sierra, se unió al reparto del show el que muchos consideran el mejor actor que ha tenido el mismo: Edward James Olmos. Olmos encarnó, de la forma más introspectiva que jamás se haya visto en la historia de TV, al recio

Teniente Martin Castillo. El prestigioso intérprete, que tiene en su haber una buena colección de premios, compaginó su trabajo en la serie con otros proyectos, tanto en cine como en TV. Hoy en día sigue en activo y es un actor muy solicitado.

Los papeles secundarios más recurrentes recayeron en Sandra Santiago y Olivia Brown, que encarnaron a las valientes policías Gina Calabrese y Trudy Joplin, respectivamente, y en Michael Talbott y John Diehl, que hicieron lo propio con los simpáticos agentes Stan Switek y Larry Zito. De todos ellos, el único que ha tenido una carrera más dilatada es Diehl, que incluso llegó a participar en la adaptación cinematográfica de la serie.

Durante la misma se produjeron un sinnúmero de cameos, muchos de ellos de artistas musicales. Algunos de los más destacados, en ese sentido, fueron los de James Brown, Miles Davis, Leonard Cohen o Frank Zappa. En cuanto a intérpretes, aparecieron rostros muy conocidos y otros que no lo eran tanto, pero que con el tiempo acabarían siendo auténticas celebridades, como Bruce Willis, Steve Buscemi, Liam Neeson o Julia Roberts.

MÚSICA

La ardua tarea de musicalizar una serie con las ideas tan claras y que alardeaba de forma constante de ser la más innovadora de la TV, recayó en un inquieto músico checoslovaco-estadounidense que venía del rock y del jazz y que había adquirido cierta popularidad como teclista de la original Mahavishnu Orchestra: Jan Hammer. Las ideas de Hammer cuadraban perfectamente con las de los responsables de la serie, pues el artista estaba cada día más interesado en la electrónica, además de en la creación de álbumes de música experimental y soundtracks. Así pues, y pudiendo dar rienda suelta a toda su creatividad, Hammer no solo compuso e interpretó el espectacular tema principal (que llegó al puesto número 1 de la lista de éxitos Billboard) sino que además hizo la música de 90 episodios y colaboró, de forma activa, en la elección de los temas comerciales del resto de la banda sonora.





Como la intención era la de que sonara música de forma casi constante durante los capítulos, no se escatimó en gastos a la hora de hacerse con los derechos de los temas musicales adecuados, formando parte del soundtrack artistas y grupos de la talla de Phil Collins, ZZ Top, The Police o Tina Turner, entre muchos otros.

COCHES

Aunque cueste creer, parte de la atracción de la serie recaía en el lujo y la ostentación de la que hacían gala sus protagonistas, llegando a ser muy esperadas las secuencias de persecuciones en sus caros vehículos. En el caso de los policías anti-vicio, siempre fueron fieles a Ferrari, llevando al principio un Daytona negro y más tarde un Testarrosa blanco. El cambio de coche se produjo porque Enzo Ferrari demandó a la serie por utilizar una versión falsa de su coche Daytona Spyder 365 GTS/4, lo cual se consiguió montando partes que imitaban la carrocería del modelo italiano sobre el chasis de un Chevrolet Corvette C3. Una vez se resolvió el conflicto, Ferrari hizo mandar dos modelos exclusivos de su modelo Testarrosa.



MODA

Estaba claro que unos policías encubiertos no irían de uniforme, pero es que la pareja formada por Crockett y Tubbs eran la punta de lanza del escaparate que en realidad resultaba Miami Vice, pues su vestuario lo formaban trajes de Boss, Versace o Armani. Además, el estilo casual de Crockett, con chaqueta sport con camiseta, pantalones claros sin cinturón y mocasines sin calcetines, además de gafas de sol RayBan, fue imitado hasta la saciedad. Y es que el show nunca ocultó su intención comercial, pues aspiró desde el principio no solo a promocionar productos de mercadotecnia y música, sino también a firmar jugosos contratos con marcas de ropa, coches, armas, perfumes...

RODAJE

El índice de pobreza y criminalidad de South Beach, la zona de Miami Beach donde se filmó buena parte de la serie, rozaba lo inadmisibles cuando empezó la misma. Fue en parte debido al esfuerzo del equipo, que cuidó de restaurar los exteriores



que fueron necesarios, que la zona se revitalizó lo necesario como para que recobrar el ímpetu de antaño. Finalmente, los políticos de la época, debido al éxito de la serie y al renovado interés por el lugar, comenzaron a invertir para convertir South Beach en el lugar turístico y de lujo que es hoy en día.

PELÍCULA

En 2006, el productor y máximo responsable del show original, Michael Mann, se hizo cargo de llevar a la gran pantalla las aventuras de Crockett y Tubs. Colin Farrell y Jamie Foxx encarnaron a Sonny y Ricardo, respectivamente, en un filme de acción duro y seco. Los artificios tan propios de Mann fueron dejados a un lado en pos de mostrar el lado más sucio del mundo del hampa, algo que quizá quedó un tanto soterrado en la serie original.

La película, sin llegar a ser ningún taquillazo, tuvo buena acogida y agradó tanto a los incondicionales del género de acción, como a los fans de la serie, que pese a no estar del todo preparados para un largometraje así, lo acabaron entendiendo perfectamente. Y es que Mann no quiso hacer una versión cinematográfica al uso, sino que quiso hacer una puesta a punto, una actualización, y de ahí que resulte algo sórdida en comparación con la serie de original.

ÉXITO E INFLUENCIA

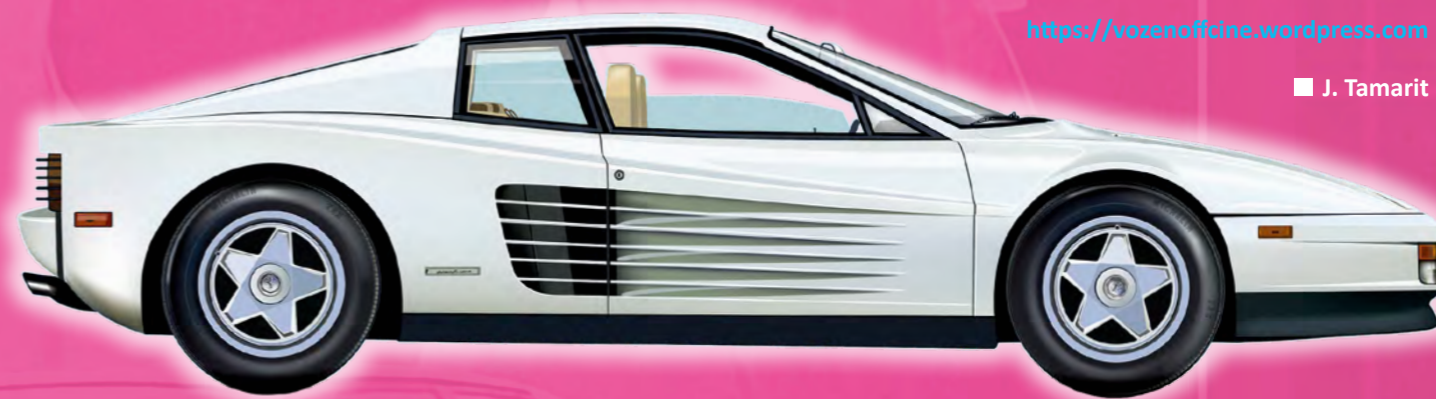
La serie tuvo un éxito inmediato que se prolongó durante 5 temporadas, hasta que en la última quedó en evidencia que la fórmula estaba agotada y que, por nuevas ideas que se pudieran aportar, su época ya había pasado. Los 90 estaban ya ahí, y los días de las persecuciones en Ferrari, vistiendo de Armani y con el acompañamiento musical de Phil Collins, habían pasado. Pero antes de languidecer, Miami Vice fue la serie televisiva más fresca, emocionante, exitosa e influyente de la época. Ganó numerosos premios y fue sinónimo de modernidad en los años 80. Además, la serie fue una excelente escuela de directores que, bajo la tutela de Michael Mann, hicieron que la TV diera un paso de gigante. Nunca antes un show televisivo se había hecho con tanto gusto y preciosismo.

Una serie que algunos opinan que no ha envejecido demasiado bien, debido principalmente a su estética (recorremos que ella ayudó a crearla), pero que causó un impacto tan grande y dejó una huella tan profunda, que aún hoy resultan igual de hipnóticas sus imágenes como lo fueron en su día. Asimismo, se puede apreciar su sofisticado estilo en algunos productos actuales de excelente factura.

Si quieres ampliar información sobre cine y TV, no dudes en visitar el blog "VOZ EN OFF CINE":

<https://vozenoffcine.wordpress.com>

■ J. Tamarit





NOSTALGIA PLÁSTICA

Es un sábado cualquiera de un mes primaveral cualquiera de un año cualquiera de la mágica década de los ochenta. Has desayunado unas galletas *TostaRica* de Cuétara mojadas en un enorme vaso de *ColaCao* mientras veías en el primer canal de Televisión Española el programa 'La bola de cristal' y, después de que tu madre haya peinado a toda prisa tu rebelde remolino y limpiado el interior de tus orejas con un pañuelo de papel impregnado en su propia saliva, te encuentras en el *Renault 11* familiar sentando en la parte posterior del vehículo y acompañando a tus progenitores a realizar la compra semanal a la gran superficie comercial más cercana a tu domicilio, quizás un supermercado *Simago* o un *Continente*.

Realizas el corto trayecto desde tu casa feliz y contento, pese a que de no haberte visto obligado a abandonar esa mañana tu habitación infantil estarías ahora leyendo el último número de *La Masa de Cómicos Fórum* o jugando con tus muñecos encima de la alfombra del suelo de tu cuarto. ¿Por qué esa sonrisa en tu cara? ¿No preferirías pasar el primer día del fin de semana disfrutando de una de esas cosas que tanto te gustan en lugar de verte obligado a acudir a uno de esos establecimientos dónde venden de todo, desde productos de limpieza a carnes y pescados pasando por prendas de vestir de telas y confecciones baratas?

La respuesta al porqué de tu entusiasmo dentro de ese coche en el que ninguno de sus ocupantes lleva puesto el cinturón de seguridad y del que desde los altavoces de su antediluviano sistema de autorradio suena algún tema musical de 'Los Chunguitos' es, para ti, muy clara: piensas pedir permiso a tus padres para que te autoricen a quedarte solo en el largo y bien iluminado pasillo de la sección de juguetes mientras ellos se pierden entre los estantes de legumbres y conservas en lata o esperan su turno en el mostrador de la charcutería. Así lo haces cada sábado desde que tienes la edad suficiente para comportarte de una forma responsable, aceptando la condición que tus padres te imponen de no traspasar la frontera imaginaria que separa el pasillo de los juguetes del resto de zonas del supermercado hasta que acudan en tu búsqueda al finalizar sus compras y prometiéndoles de forma convincente que no te marcharás con ningún desconocido y que no aceptarás caramelos de extraños.

Ya en el supermercado, atestado de gente a esa hora de la mañana del sábado, recorres la exposición de producto del pasillo de los juguetes maravillándote con los embalajes de todos esos artículos pertenecientes a las líneas de figuras de acción de moda que has visto mil y una veces anunciadas en televisión: los vehículos militares de la fuerza de elite *G.I. Joe*, las asombrosas naves espaciales de los *Masters del*

Universo y sus coloridos personajes como el guerrero heroico *He-Man* y el malvado *Skeletor*, los dinosaurios armados hasta los dientes de *Dino-Riders*, los coloridos blísteres de las *Tortugas Ninja*, las imitaciones de los superhéroes de Marvel y DC de los *Airgam Comics Super Stars* de Airgam Boys, el barco pirata de los *Playmobil*, el marshall galáctico *Bravestarr* o los sets de construcción de *Tente* esperan en esos estantes el momento en el que se conviertan en la llave de la imaginación y el entretenimiento de algunos niños afortunados. A mitad de la sección de juguetes, la exposición de producto cambia y las colecciones de muñecos ceden espacio a los juegos de mesa de marcas jugueteras que tu mente asocia con horas de diversión aseguradas como *MB Juegos* o *Cefa: La isla de fuego*, *Operación*, *Alerta Roja*, *Misterio*, *¿Quién es quién?*, el *Tragabolas*, *Tozudo*, *El Imperio Cobra* y muchos más son títulos que ya conoces y que incluso alguno de ellos has llegado a probar y disfrutar en la casa de unos primos tuyos cuando junto con tus padres has ido de visita algún domingo por la tarde para ver a tus tíos. Al final del pasillo, colocados en la zona de menos visibilidad de toda la sección y casi como si el reponedor encargado de colocar el producto se avergonzara de ellos, hay unos cuantos juegos de la empresa *Falomir*, con sus ilustraciones de mala calidad artística que tratan de imitar las de las cajas de los mayores éxitos de sus rivales de sector.

Aún eres solo un niño, pero intuyes que el precio tan bajo de los juegos de mesa de esa marca ya debe ser una señal clara de la poca calidad de los mismos.

Llevas ya algo más de media hora disfrutando de la visión de esos juguetes que tanto anhelas y tomando nota mental de los seleccionados para ser solicitados por ti como próximo regalo de cumpleaños o Navidad cuando aparece tu madre empujando un carro del supermercado repleto de comida, productos de limpieza para el hogar y algún capricho extra para ti como una tableta de chocolate *Elgorriaga* destinada a formar parte de tu merienda de esa tarde que tomarás mientras ves la serie 'V' en la tele. Tu progenitora toma tu mano y juntos camináis hasta una de las cajas de cobro, después de pasar por el pasillo de bricolaje donde tu padre curioseaba una completa caja de herramientas.

Ya de vuelta al vehículo familiar y después de dejar la compra en el maletero del coche, tu padre te pregunta algo extraño:

"¿Hoy no has querido que te compráramos nada? ¿No has visto nada que te guste donde los juguetes? Eso es muy raro en ti, normalmente siempre te encaprichas de algo..."



Dudas unos segundos sobre si responder, pero, mientras el sonido del motor del coche retumba en tus oídos y tu madre enciende el autoradio, lanzas tu respuesta:

“No es necesario, Papá. Sé que mamá y tú hacéis un esfuerzo enorme para que no me falte ningún regalo en mi cumpleaños o en Reyes y no quería haceros gastar más dinero hoy. Además, de mayor yo seguiré coleccionando los juguetes que me gustan tanto y compraré todos los muñecos que me faltan a vendedores de todo el mundo a través de un ordenador. Incluso completaré mi colección de *Masters del Universo* con figuras que no han salido a la venta aquí. Y recordaré siempre con cariño estas mañanas de sábado con vosotros cuando no estéis”.

Tus padres se miran extrañados, no logran comprender lo que quieres decir. Tu madre se gira y te observa, en tu posición en el asiento trasero, con mirada algo asustada. Antes de que pueda decir algo sobre tu rara actitud vuelves a hablar. Tu forma de expresarte no es para nada la de un niño de tu edad: “Mamá, Papá... En este momento soy mayor de lo que lo sois vosotros ahora mismo. Tengo cuarenta y cinco años y hace mucho que no puedo abrazaros. Os fuisteis demasiado pronto. Cada noche tengo este mismo sueño. Vuelvo aquí, a esta época sin preocupaciones, y de nuevo soy un niño feliz por

un instante. Ese pasillo de los juguetes en el que me dejáis cada sábado ha sido durante toda mi vida mi recuerdo más feliz. Un recuerdo agradable con vosotros que me obligo a no olvidar para no tener siempre presente otro posterior mucho más amargo.”

Tu padre, mientras conduce, no puede evitar voltear la cabeza para mirarte al escuchar sorprendido lo que acabas de decir.

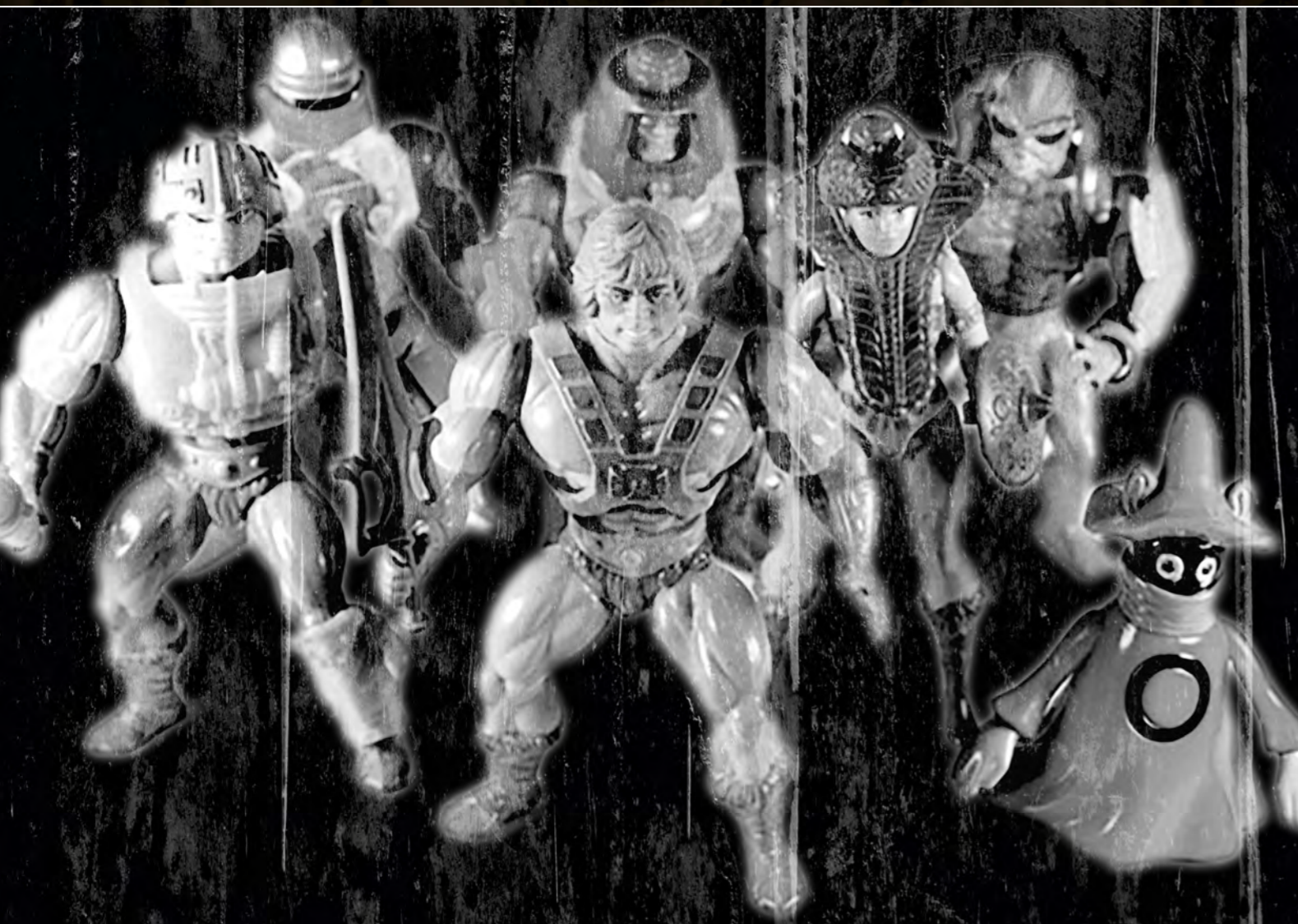
“¿De qué hablas, hijo? ¿Qué es lo que te ocurre?”

“No deberías apartar la mirada de la carretera, papá” contestas con inquietante tranquilidad.

El fuerte sonido del claxon de un camión hace que tu madre grite asustada. Después de eso, todo es oscuridad y silencio hasta que, pasados unos minutos que se te hacen eternos, escuchas gritar una voz masculina desconocida:

“¡El niño vive! ¡El niño vive!”

■ *Kromic Bruck (@KromicB)*



¡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

10 PREGUNTAS PARA... KROMIC BRUCK

¿Cómo te definirías a ti mismo?

Te diría que soy un personajillo alegre, nostálgico (de las cosas buenas), algo loco y bastante optimista. También un neuras de cuidado con cierto punto perfeccionista, que además se preocupa demasiado de ciertas cosas y que padece un temor quizás desmedido a fallar a quienes confían en él. Vamos, que a veces pienso que estoy para que me encierren.

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

Los hobbies y las aficiones son, para muchos entre los que me incluyo, una potente y efectiva válvula de escape de los problemas habituales de la rutina del día a día. También, si son aficiones que tienen su base en la infancia como en mi caso son las películas de los ochenta, los cómics de esa época y las figuras de acción, nos sirven para conectar de nuevo con momentos felices del pasado y con personas que puede que ya no tengamos al lado y que sentimos de nuevo cerca gracias a revivir sentimientos y sensaciones reconfortantes al volver a ver aquella peli que disfrutamos con ellas o aquel tebeo que nos compraron un soleado domingo en un viejo kiosco de barrio. Para mí, las aficiones son algo catártico. Parafraseando a un personaje de Dickens (y cambiando la palabra "Navidad" por "aficiones") te diré que "las aficiones me han hecho mucho bien, me hacen mucho bien y seguirán haciéndomelo, así que... ¡FELICES AFICIONES A TODOS!"

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

¡Difícil decir una porque tengo dos! Tengo cientos de películas predilectas, pero las que más me marcaron en su día, las que más he disfrutado y más veces he visto son 'Regreso al futuro' y 'Los Cazafantasmas'. Esas pelis me enamoraron del cine y, además, ayudaron en parte a convertirme en la persona que soy. Tengo mucho del doctor Peter Venkman y algo de Marty McFly... ¡Las habré visto más de cien veces cada una!

¿Un álbum de música y un grupo o artista?

Álbum, por lo que significó en mi niñez y adolescencia y lo mucho que lo disfruté (y sigo haciéndolo), sería 'Thriller' de Michael Jackson. Es un disco redondo. Recuerdo esa Nochevieja en la que programaron en la televisión española por primera vez el famoso videoclip de la canción dirigido por John Landis y, pese al miedo que sentía, me volé la cabeza y me fascinó. Mi grupo favorito es 'Journey'. Su 'Separate ways' me parece un temazo... ¡Y 'Don't stop believin' es mi canción favorita!

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

Pues quizás parezca ególatra y hace unos años seguro te habría hablado de algo de Dickens, pero ahora mismo me llevaría mi novela 'Proyecto: Retorno 80'. Me costó tanto trabajo y estoy tan orgulloso de ella que no podría ir a una isla desierta para siempre sabiendo que nunca volveré a tener un ejemplar en mis manos. Además, es la historia de viajes en el tiempo que yo siempre quise leer... ¡Así que disfrutaría mucho releýndola una y otra vez! Leñe, es que lo tiene todo... Un prota carismático, ambientación ochentera, acción desenfundada, suspense,

momentos emotivos, humor, ciencia-ficción, referencias frikis... ¡Comprad mi libro, copón! ¡Que es cosa buena!

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

Vuelvo a quedar como un viejuno nostálgico... Tengo que decir 'La abadía del crimen', el que para mí es el mejor videojuego de la historia del software español. Lo disfrute mucho de niño junto a mi amigo Alberto y siempre lo he recordado con mucho cariño... ¡Y hace poco jugué al remake y el argumento y la mecánica siguen siendo tremendamente buenos!

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

Diría que me gustaría poder teletransportarme a distancias lejanas, pero sería por motivos egoístas... ¡Así que elijo superfuerza para convertirme en un defensor de la justicia y azote de los malvados! ¡Kromicman! ¡El vengador pollaviejer!

¿Tu cómic o personaje de cómics favorito?

Todos los tebeos clásicos de 'The Amazing Spiderman'. Tengo más de cuarenta años completos del personaje editados en castellano (no solo de Amazing, también del resto de colecciones arácnidas)...

¡Y los tengo de cuando no era tan fácil como comprarse tomacos de 600 páginas y tener de golpe etapas completas! Mi colección está formada por grapas de las editoriales Forum, Vértice, Panini y cómics USA. Spidey es mi personaje favorito y disfruto mucho releýendo sus aventuras de los 60, 70, 80 y 90... ¡De nuevo queda claro que soy un friki viejuno!

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

"Nadie es enteramente bueno o enteramente malo". A la que añadiría que lo importante para mí es que lo bueno logre superar a lo malo. Si lo malo es tan horrible que tus buenas acciones no logran compensarlas... Lo siento, no podremos ser amigos.

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

"¿Quieres una noche de arrebatada pasión desenfundada conmigo?" y que sea formulada por Scarlett Johansson, por favor.





FIGURAS DE ACCIÓN

NOVEDADES SDCC + PULSE CON + TOY FAIR + NYCC... ¡Y MÁS!

¿Qué tal, amigos de los monigotes? ¿Fans muñequiles plástiqueros? ¿Amantes de la articulación figuril? Bueno, lo que sea. Como la revista se ha tomado un pequeño descanso, ahora hace ya un tiempo del anterior artículo, ¿eh? Yo, que soy un tipo muy aplicado, durante este tiempo me he ido apuntando en una nota del móvil las cosillas que he ido viendo interesantes para comentar en el artículo. Pero... resulta que... ¡ha habido MILLONES de novedades durante estos últimos meses! Voy a reconocer que estoy incluso un poco saturado y todo. El tema es que a finales de julio fue la **San Diego Comic Con**. Y seguramente sabréis que durante esos mágicos días las principales empresas jugueteras aprovechan para anunciar muchas novedades jugosas. Mi idea inicial era hacer un artículo solamente recopilando todas las cosas anunciadas ahí,

porque, honestamente, hubiera dado para muchas páginas. Pero es que atención: este año, la **New York Toy Fair** se celebró a finales de septiembre. Si no estáis familiarizados con este evento, os comento: junto con la SDCC, es probablemente el lugar en que más novedades se suelen presentar en todo el año. Antiguamente se celebraba por enero, así que estaba bastante separado de la SDCC, pero este año no sé qué ha pasado, pero se nos han juntado, duplicando la cantidad de *reveals* en tan poco tiempo. ¡Ah! ¿Pero que os parece ya mucho? Pues agarraos: En agosto fue la **Power-Con** (otra de las convenciones más importantes de los EEUU, centrada -al menos antiguamente- bastante especialmente en los Masters del Universo). Hay más: a finales de septiembre fue la **Pulse Con**, el evento fan de Hasbro, donde, cada año se dan cita para

hablar de las novedades de la empresa. ¡Pero es que no he acabado! A mediados de octubre fue la **NYCC**, la convención de cómics más importante de la otra costa americana, la este. Y todo esto, claro, es sin contar los distintos anuncios sueltos que las distintas marcas han ido haciendo de vez en cuando...

Total: que ya os debéis de imaginar por qué decía que estoy algo saturado. No es para menos. Mejor no os enseñe lo exageradamente larga que era la lista que os he dicho que iba apuntando en el móvil... En fin, lo que al final he decidido que voy a hacer, es lo siguiente: para no alargarme varios cientos de páginas, voy a intentar resumir muy rápidamente las cosas más importantes y destacables. Las más importantes y destacables

para mí, claro. Porque os recuerdo que el principal baremo para decidir qué entra y qué no en el artículo es, en la gran mayoría de casos... mi gusto personal. ¡Jaja! Pero tranquilos, que seguro que coincidimos en muchas cosas, ya veréis.

Así pues, este número será más un resumen de novedades, casi en plan listado, con muchas fotos, lo que significa que le voy a dar mucho curro a nuestro atractivo maquetador, gran profesional, mejor persona. Por favor, id mandándole ya de antemano mucho amor por todo el gran trabajo que está a punto de realizar en las próximas páginas.

Y dicho todo esto... ¿Empezamos?

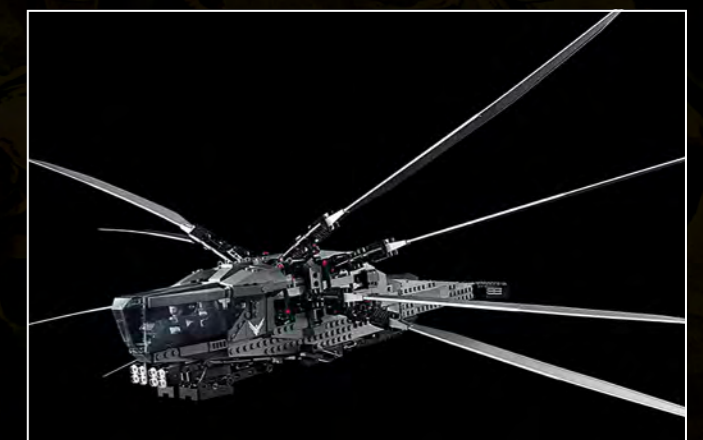
LEGO DUNE: ATREIDES ROYAL ORNITHOPTER

La primera cosa que voy a comentar es la novedad de **LEGO** que más me ha llamado la atención de estos últimos meses: una de las naves en forma de libélula que aparecen en **Dune**, la película de Denis Villeneuve.

Que no os engañen estas imágenes, esto es un bicharraco de cuidado: 1.369 piezas, y con unas dimensiones de 23 cm de

altura, 57 cm de longitud y 79 cm de anchura. Una pedazo de pieza que seguro que queda de lujo en vuestras estanterías.

Y ojo a la cantidad de **minifiguras** que trae el set. Ocho en total. La del **Baron Vladimir Harkonnen** (Stellan Skarsgård) es especialmente graciosa, con esa túnica alargada. ¡Muy bien jugado ahí, LEGO!



NECA: UNIVERSAL MONSTERS

Ahora tengo que hacer un pequeño parón en el listado de novedades para hablar de esta línea de figuras, porque, a lo mejor ya no os acordáis, pero en la anterior sección dije que, como me había quedado en el tintero hablar de ello, lo haría en el siguiente número de la revista. Lo único es que no contaba con que iba a haber tanto curro atrasado, pero bueno...

El caso: en la pasada San Diego Comic Con NECA puso a la venta una figura exclusiva del monstruo de "Creature from the Black Lagoon" (¡en España la peli se llama "La mujer y el monstruo"!), pero no una cualquiera: una glow-in-the-dark (que brilla en la oscuridad, vamos).

Bueno, pues resulta que la empresa americana está sacando muchos más monstruos clásicos de estos en formato de blister retro con glow-in-the-dark. Así que algunos de

ellos ya han salido en color, en blanco y negro, y ahora así. ¡Buena manera de reutilizar moldes, NECA!

Por cierto, además de los personajes clásicos como Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo, etc, también están fabricando sets de accesorios, como el sarcófago de la Momia, el ataúd de Drácula... y uno de los más recientemente anunciados: la camilla "Monsterizer" (también glow-in-the-dark, ya que forma parte de la subsección esta retro que comentaba).

Y bueno, otro día ya si eso comentamos con calma la línea crossover de Monstruos clásicos de terror de Universal con... ¡las Tortugas Ninja! (De hecho, más adelante, en la sección de novedades de NECA, os enseñaré las dos figuras que han anunciado más recientemente.



De la empresa del viejo Todd me apetece destacar las figuras centradas en las películas de DC, como Blue Beetle (de él han sacado dos modelos, prácticamente iguales, uno con alas, el otro con un cañón en la mano).

De Aquaman y el Reino Perdido han sacado también bastantes figuras, siendo mi favorita, con diferencia, la de Storm, el ehh... ¿caballito de mar? Maravilla.

MCFARLANE TOYS:

Pero la sorpresa es el anuncio de toda una wave de figuras basadas en, atención: Batman y Robin. Así es, la peli de Joel Schumacher tendrá cuatro figuras: Batman, Robin, Batgirl y Poison Ivy, y, si las compras todas, podrás juntar las partes para montar a Mr. Freeze.

Y para los amantes de los cómics, este os gustará: el Superman basado en el cómic Action Comics #1. ¡Incluye unas cadenas y todo!



SH FIGUARTS:

Empiezo con la cosa más brutalmente RANDOM que os podáis imaginar: una figura de **Jamiroquai**, basado concretamente en el look de su famoso videoclip "Virtual Insanity". ¿Era necesario esto? No sé, pero qué gracioso, ¿no? Una figura que puedes escuchar, prácticamente.

Y si os gustó la adaptación del *live action* de Netflix de **One Piece**, las figuras de **Monkey D. Luffy** (Iñaki Godoy) y **Roronoa Zoro** (Mackenyu) me parecen especialmente logradas: los parecidos son realmente bueno, ¿no creéis?



HASBRO:

De **Marvel Legends** (por aquello de centrarme principalmente en figuras basadas en películas) mi anuncio favorito es la *wave* de **Spider-Man: No Way Home**. Aparte de darnos a **los tres Peters** con (¡esta vez ya sí!) sus caras desenmascaradas, mucho ojito a los dos *deluxes* de la *wave*: **Doc Ock** y el **Green Goblin**. Chef kiss.

También destacar el loquísimo *crowdfunding* de **HasLab** de **Marvel Legends**: una figura de 24 pulgadas (unos 60 centímetros) de **Giant-Man**. El proyecto consiguió recaudar la cifra necesitada (10.000 personas) e incluso casi 4.000 más, asegurando así también la primera recompensa: una cara intercambiable de zombie.



De *Star Wars* me parecen bastante chulas las figuras basadas en la serie de **Disney+ Ahsoka. Sabine y Hera**, me gustan especialmente, bueno, todos los personajes de **Rebels** lucen bastante en sus versiones en *live action*.

Y hablando de *Rebels*, otro mega proyecto de HasLab que hubo recientemente fue precisamente la nave de los protagonistas de la serie, la **Ghost** (si recordáis mi último artículo, ya mencioné que había rumores de que esa fuera a ser la nueva campaña de crowdfunding de *Star Wars*, y mira, así fue).

Esta pedazo de nave gigante mide 71 por 87,5 cm, y consiguió la financiación completa y todas las recompensas desbloqueables.

Y acabo con otro HasLab (lo sé, lo siento, este tipo de productos no los podréis comprar si no participasteis en el *crowdfunding* en su momento... pero bueno). Es que no puedo no mencionar mi favorito: el **"two in the box"** de los **Cazafantasmas**: una réplica de un **medidor PKE** y de una **trampa para fantasmas**, increíblemente detallados, con luz y sonidos, ¡el complemento perfecto al *Proton Pack* del año pasado!

DIAMOND SELECT:

En su día coleccionaba bastantes figuras de **Diamond Select**, pero últimamente ya casi no anunciaban gran cosa que me interesara, aunque también principalmente porque la marca se empezó a centrar más en estatuas, bustos, etc...

Pero parece que ahora vuelven a apostar otra vez algo más por alguna que otra línea de figuras articuladas: además de seguir

con *El Señor de los Anillos*, han enseñado también, entre otras, figuras de *House of the Dragon*, **Contacto Sangriento (Bloodsport)**, **Cobra Kai**, **The Walking Dead** (el cómic) y **Rebel Moon**, la nueva peli de Zack Snyder para Netflix. La primera wave la forman **Nemesis** (Doona Bae) y el androide **Jimmy** (al que pone voz Anthony Hopkins), y la segunda, revelada recientemente, son el malvado almirante **Atticus Noble** (Ed Skrein) y el general **Titus** (Djimon Hounsou).



SUPER7

Creo que no había hablado nunca aún tampoco de Super7 en esta sección, pero esta empresa está haciendo un trabajo excelente en los últimos años con su línea de figuras "ultimates". Sus **Tortugas Ninja**, por ejemplo, son especialmente buenas. (Para mi gusto, les falla el precio, claro, ya que son un poco elevados para mi bolsillo, pero bueno). En estas últimas convenciones, además de más TMNT, han enseñado cosas interesantes como varias figuras de **Godzilla** (la más reciente que han enseñado, la basada en **Godzilla: Minus One**, la última película japonesa de nuestro monstruo favorito).

Pero otra cosa de la que quería hablar era de la brutalidad de *playset* que han hecho (recordemos que estamos hablando de la empresa que hizo la **Snake Mountain** de los **MOTU Classics**, una salvajada de pieza): la **Cats' Lair** de los **ThunderCats**. Fue un crowdfunding que se completó correctamente (y desbloqueó dos de las tres recompensas) y mide 93 cm de alto (!!!) y 74 de ancho (¡¡¡pero abierto llega a los 135 cm de ancho!!!). Conozco algunos fans de la mítica serie de animación ochentera que han estado seriamente recalculando el espacio de sus estanterías para ver dónde meten semejante mamotreto (en el buen sentido lo digo, ¿eh?)



NECA

Los stands de **NECA** de las convenciones que mencionaba en la intro estaban a tope. Muchísimas novedades, tantas que no me caben en este artículo. Pero, por des-

tacar algunas: figuras de la mítica película **Flash Gordon**, de la serie **Dinosaurios** (**Earl Sinclair** y **Baby Sinclair**, chulísimos), del conde Orlock (¡Nosferatu!), y muchas más





tortugas ninja: más *Secret of the Ooze* (un 2 pack del *Professor Perry*, entre otros), dos nuevos *crossovers* con los *Monstruos clásicos de Universal* (*Raphael/Hombre Lobo* y *Leonardo/Criatura del Pantano*), muchísimos más personajes de *The Last Ronin* (me flipa especialmente el "First to Fall" *Raphael* con las flechas clavadas), un *Krang* de la

serie de dibujos de los 80 de unas 18 pulgadas, y una de mis favoritas de todos estos nuevos anuncios: una figura de *Alex Murphy* antes de transformarse en *Robocop*, con su uniforme de la OCP y accesorios para simular todas las heridas y mutilaciones que sufre en esa escena. ¡No apto para estómagos débiles!



MATTEL MASTERS OF THE UNIVERSE

En cuanto a **MOTU**, ha habido muchas novedades, como las primeras figuras de la secuela de *Revelation: Revolution* (*Skeletor* -o "Skeletek" como llaman en algunos sitios- y *Tela*), un 2 pack con *Orko* y (¡ojo!) *Gwildor*. También, directa desde la película *live action* de 1987, una *Evil-Lyn* basada en la actriz *Meg Foster*.

olvidarnos de algunas exclusivas nuevas de **Mattel Creations** como *Fang-Or* o *Lady Slither*, bastante chulas...

Pues si todo esto os parece mucho (y eso que me he dejado cosas), ahora es cuando os digo que aquí tengo que hacer un punto y aparte, porque en octubre **Mattel** reveló una de estas cosas que hacen que nos explote la cabeza a los coleccionistas: una nueva línea, *crossover* entre los **Masters** y... ¡las *Tortugas Ninja*! Sí: habéis leído bien. Vaya sueño húmedo para los fans de ambas licencias.



Este invento se llama "Turtles of Grayskul" y ya está empezando a llegar a las tiendas especializadas. De momento, han anunciado ya dos waves enteras, más dos figuras "deluxe" para cada wave (eso es un total de ¡doce! figuras) pero es que ya han dejado caer que tienen más preparadas en camino. Por ahora, podemos ver, entre otras, a He-Man, Ram-Man y Mossman afectados por el mutágeno, a Shredder y las tortugas con armaduras inspiradas en la estética de Eternia, a Trap-Jaw con un Mouser de Baxter Stockman... Vaya fantasía todo.

Y precisamente en la caja de "Mouse-Jaw" (que es como se llama este personaje) también nos introducen una

novedad en el mundo MOTU: la primera pieza de una "build-a-figure", lo que sumará otro personaje más a la colección una vez tengamos todas las partes (concretamente "Metal-Boto" una especie de fusión entre Metalhead y Roboto, ¡los dos robots de ambas franquicias!). Vamos, que todo apunta a que esto tiene cuerda para rato.

Os dejo con un buen puñado de succulentas imágenes de la línea para vuestro deleite, pero tened bien claro que os voy a dar (bastante) más el coñazo con esta colección en las futuras entradas de esta sección, ¡sin duda!

■ Marc Albertí





THE TRANSFORMERS MORE THAN MEETS THE EYE! BACK TO THE FUTURE

¡QUÉ CROSSOVER MÁS FUERTE, DOC!

De entre todas las locuras pergeñadas por los guionistas de cómics que hemos leído últimamente, hay una que ya estábamos tardando en reseñar aquí en **Fanzine Plus**, y no es otra que esta magnífica miniserie de cuatro números recopilada en un tomo único e imprescindible editado aquí en España por Norma, y cuyo título ya nos puede hacer una idea de por dónde van los tiros (y los viajes en el tiempo): **Transformers / Regreso al Futuro**.

A priori no puede haber dos franquicias más diferentes y aparentemente incompatibles o difíciles de fusionar en una misma historia, pero lo cierto (y aún más sorprendente) es que las piezas del engranaje funcionan a la perfección, y ambas franquicias se ajustan mutuamente a la perfección para contar una historia que (dentro de los límites de la imaginación, por supuesto) resulta coherente y sobre todo enormemente divertida.

Para los que se pregunten cómo es posible que **Los Transformers** y **Regreso al Futuro** encajen en el contexto de una misma historia, os contaremos (sin caer en spoilers) que todo gira en torno a la idea de que en 1985 Marty Mc Fly realiza su

ya conocido viaje a un futuro alternativo en el que (sin saberlo) se va acompañado de Rumble, un decepticon transformado en cinta de cassette que se camufla dentro de su walkman y aprovechará la circunstancia para instaurar en ese futuro alternativo una dictadura en la que los Decepticons esclavizan a la humanidad.

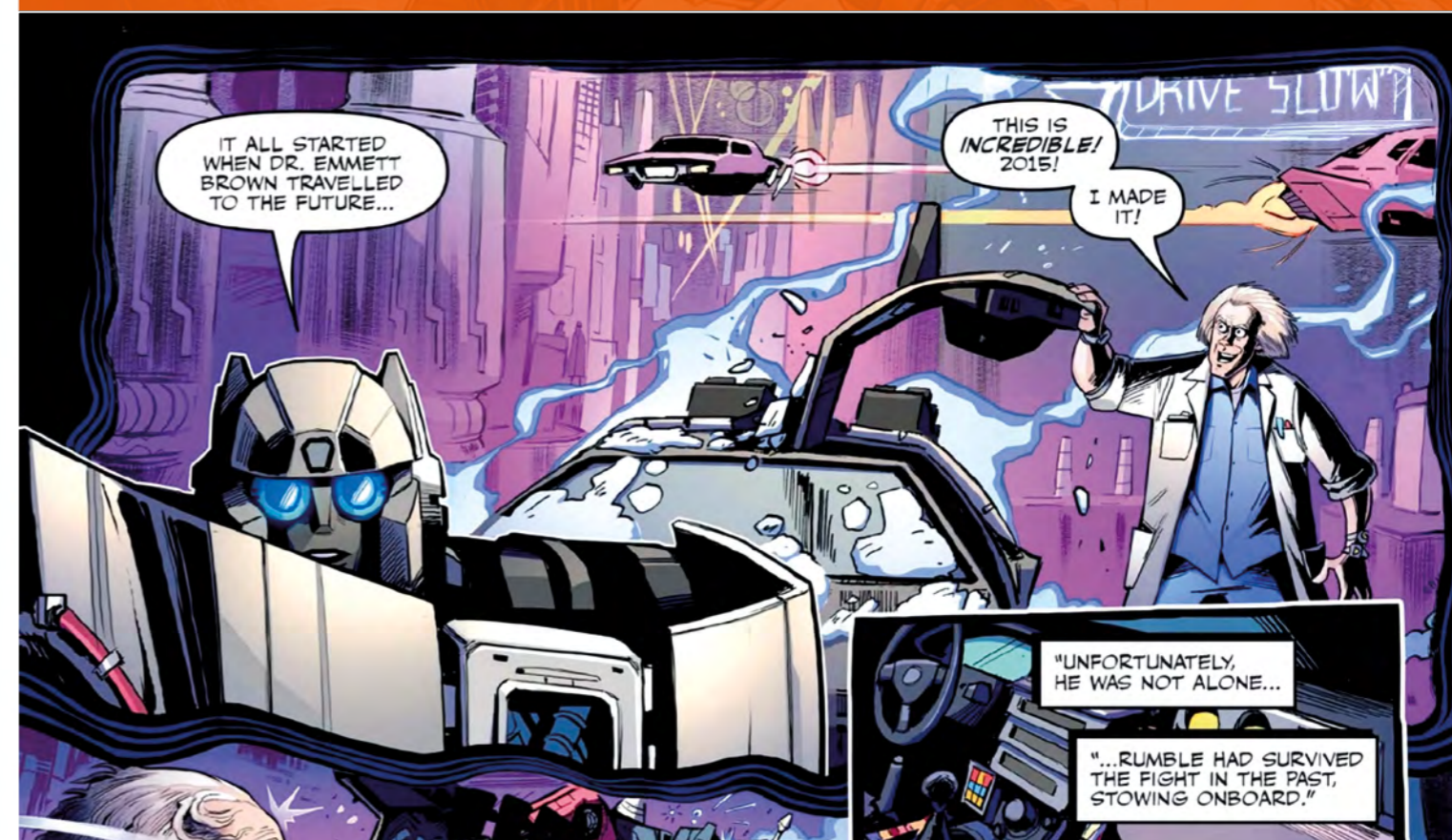
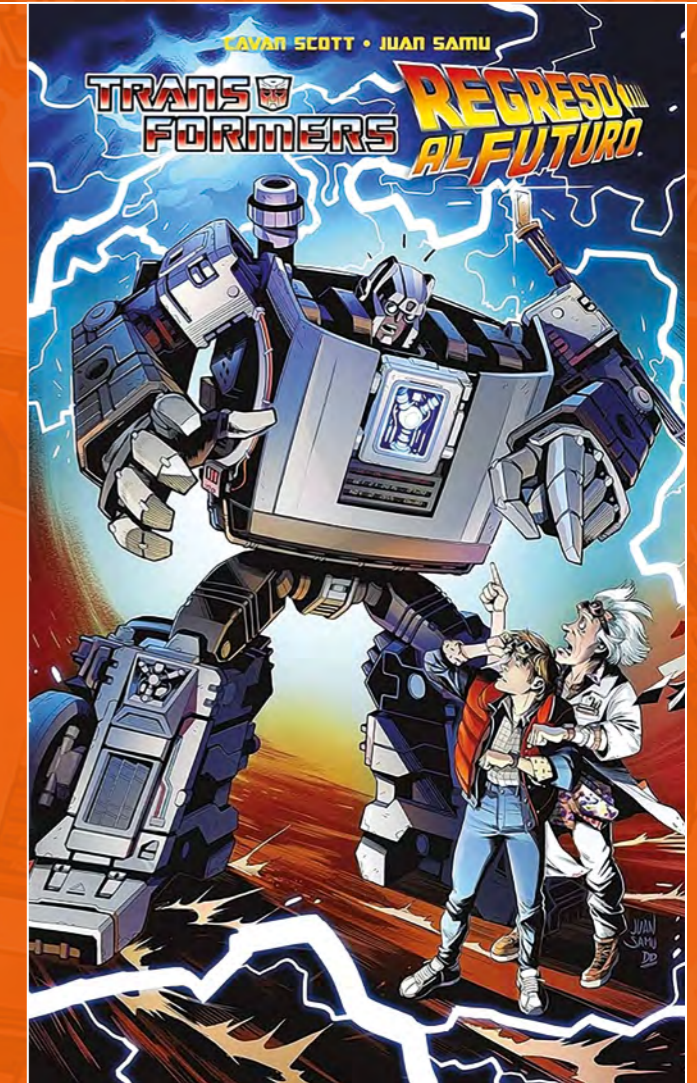
En ese futuro alternativo y distópico no faltarán viejos conocidos de ambas franquicias en sus más locas reinterpretaciones, acordes con los tiempos (aunque echamos de menos a ciertos personajes imprescindibles, especialmente en el caso de Los Transformers) y por supuesto un buen puñado de sorpresas y de guiños para los fans y los eruditos de las dos sagas, que sin duda sabrán apreciar y reconocer al momento las sutiles referencias a escenas y personajes legendarios de esas historias clásicas de robots alienígenas transformables y de viajeros en el tiempo que tanto nos han hecho disfrutar con el paso de las décadas.

Un buen puñado de ideas (algunas geniales, otras un poco metidas con calzador) son la base sobre la que se erige este titánico homenaje a la nostalgia que es **Transformers / Regreso**

al Futuro, al que quizá le pasa factura un estilo de dibujo que depende demasiado de la parodia y la caricatura, y que a veces no termina de encajar demasiado con el tono a veces fatalista y sobrio del argumento. Sentirás ganas de aplaudir al descubrir sorpresas muy bien traídas, como ese aeropatín de Marty Mc Fly que en realidad resulta ser un autobot, o que nuestro querido De Lorean sea en realidad un decepticon llamado Gigavatio que se transforma en coche. Por poner ideas completamente locas encima de la mesa, hasta el mismísimo reloj de la torre sobre el que cayó el rayo en *Regreso al Futuro* juega aquí un papel trascendental dentro del desarrollo de la historia.

Como decimos, un buen cómic en general, que a veces roza la excelencia gracias a sus ideas loquísimas y sus giros argumentales imposibles (no intentéis encajar nada de esto dentro del canon oficial de ninguna de las dos franquicias) pero que se ve algo lastrado por la excesiva dependencia del estilo humorístico del dibujo.

Quizá un estilo más realista (como el que ilustra, de forma soberbia, alguna de las portadas alternativas incluidas en el apéndice final del tomo) habría acabado de redondear un producto ya de por sí magnífico, que muy bien podría haber sido excelente. En cualquier caso, una lectura más que recomendable y un verdadero homenaje no solo a dos franquicias muy queridas por el fandom en general, sino también (y de rebote) a una época mítica e inigualable (los años 80) que asombrosamente sigue generando todo tipo de productos e ideas diferentes y geniales hoy día con la misma intensidad (o más) que hace décadas. Por muy locas que sean esas ideas o por absurdas que puedan parecernos...





¡YO TENGO EL PODER!

Los guionistas de todo tipo de medios (cine, cómic, televisión, videojuegos y un largo etcétera) parecen haber encontrado últimamente un particular filón en la idea de explotar el concepto de los mundos alternativos y las realidades paralelas que convergen en una especie de, digámoslo así, “Multiverso” o universo múltiple, en el que conviven e interactúan personajes de distintas líneas temporales y mundos que nunca existieron o que, como en el caso que nos ocupa, pertenecen a distintos medios. He-Man y los Masters del Multiverso es una curiosa serie limitada de seis números que fue editada hace unos meses en nuestro país de la mano de ECC, actual propietaria de los derechos de publicación de todas las franquicias de DC Comics.

No podemos dejar de recomendar su lectura a todos nuestros fieles amigos y habituales lectores de Fanzine Plus, entre otras cosas porque contiene todo lo que debe tener una buena historia de “multiversos” o tierras paralelas. Si eres fan incondicional de He-Man y los Masters, vas a disfrutar como un auténtico enano, y es que lo primero que llama la atención nada más sumergirte en la lectura de sus páginas es que los guionistas son también fans incondicionales de la franquicia,

lo saben todo sobre la historia y la evolución de estos míticos personajes a través de las décadas, y así lo plasman una y otra vez tirando de guiños constantes y referencias a épocas pretéritas (y no tan antiguas) de las que todos hemos formado parte en mayor o menor medida. Así pues, el factor nostalgia y la facilidad para identificarse con unos personajes legendarios ya son de por sí elementos más que suficientes como para conquistarnos y llevarnos al huerto, el resto es cosa fácil: no podrás dejar de leer hasta llegar a la sorprendente conclusión de la historia. Sin necesidad de entrar en más detalles ni en odiosos spoilers, decir simplemente que el arco argumental trata sobre el intento del maligno Anti-He-man de hacerse con todas las espadas del poder pertenecientes a todas las Eternias que existen en el Multiverso, para lo cual no dudará en viajar de un mundo a otro atravesando las puertas espacio-temporales que conectan los diversos Castillos de Grayskull de todas las Eternias imaginables.

En su loca carrera por hacerse con el poder absoluto se enfrentará a un reducido grupo de héroes extraídos de otros tantos mundos divergentes que le harán frente e intentarán detenerle. La gracia de la historia está en identificar la

procedencia y la naturaleza de cada uno de los múltiples He-mans y Skeletors que van apareciendo a lo largo de la historia, entre los que no faltarán el He-Man interpretado por Dolph Lundgren en la mítica película de imagen real de la Cannon de 1987, los mismísimos Masters de la serie antigua de dibujos animados (perfectamente recreados en el cómic) o aquellos nefastos Masters del Universo “del espacio” que acabaron por arruinar la franquicia a principios de los 90. Particularmente no pude evitar aplaudir una escena en la que el maligno Anti-He-Man ensarta con su espada al He-Man del espacio y con coleta de aquel horrible rediseño y reinicio de la saga de principios de los 90, mientras se carcajea y le dice: “He-Man del espacio...¡eres ridículo!”.

Efectivamente lo era. Sea cual sea tu etapa favorita de los Masters la vas a encontrar aquí, perfectamente enmarcada en el contexto de la historia, y (atención a este guiño) lo mejor de todo es que si pensabas que el protagonista iba a ser uno de los cientos de He-Mans que pueblan el Multiverso, siento decirte que estás completamente equivocado: el verdadero protagonista (y el “bueno de la película” esta vez) no es otro que un jovencísimo Skeletor procedente del mismo mundo que el malvado Anti-He-Man, por lo que la inversión de papeles y la diversión (¡y las sorpresas!) están más que aseguradas.

Sumad a un guión inteligente y sorprendente un dibujo impactante que se recrea especialmente en plasmar todas las épocas y versiones de tus muñecos de acción favoritos de la mejor manera posible, y el resultado final es una bomba de diversión y locura en la que se nota el amor que le profesan sus autores a una franquicia que formará ya parte de nuestras vidas para siempre, y posiblemente no solo en nuestra línea temporal, sino también en otras líneas alternativas de la existencia, que resonarán eternamente en ese Multiverso de ficción del que cada vez se nos habla más y por el que cada vez sentimos más curiosidad.





BIENVENIDOS AL MANICOMIO DEL PRÍNCIPE PAYASO DEL CRIMEN

Seguramente los buenos viejos aficionados a las historias de terror recordarán aquellos míticos cómics de la editorial EC, que fueron la inspiración directa de clásicos contemporáneos como *Creepshow*, *Tales from the Crypt* y tantos otros. La premisa argumental, tantas veces llevada al cine y la televisión, era siempre la misma: un siniestro personaje servía de anfitrión presentándonos todo tipo de historias macabras, al tiempo que nos hacía de narrador omnisciente contando todo tipo de chistes malos, juegos de palabras y chascarrillos impregnados de humor negro que servían para introducir y despedir las historias.

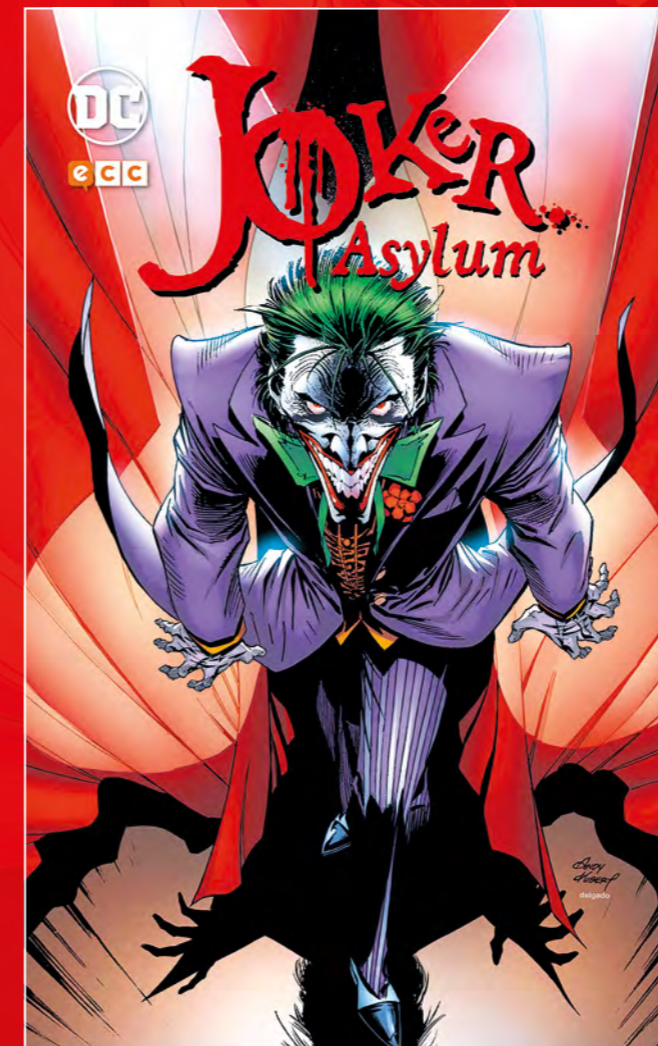
Esto es exactamente lo que nos propone este magnífico tomo publicado por ECC, en el que la plana mayor de villanos de Batman se pasean por sus **480 páginas** protagonizando un

buen puñado de excelentes historias de terror, obsesiones, paranoias e impulsos homicidas, siempre bajo la batuta de (como no podía ser de otro modo) el siniestro príncipe payaso del crimen.

El Joker nos descubre en esta obra una faceta inédita de su enloquecida personalidad múltiple, al presentarnos las historias exactamente al mismo estilo que otros ilustres predecesores en el cargo como **El Guardián de la Cripta** y otros tantos: desde los más pintorescos escenarios (habitualmente desde su celda en Arkham), nos presenta historias inéditas que profundizan en la psique enfermiza de los villanos del señor de la noche, donde no faltarán habituales de la franquicia como El Espantapájaros, Mr. Frío, Dos Caras, El Pingüino o Killer Croc, a los que se unen nuevos fichajes

(aún más siniestros y enfermos) como La hija del Joker, La Ventrílocua o El Muñequero. Estamos ante una auténtica maravilla del cómic que no decepcionará a nadie, un verdadero museo de los horrores que hará las delicias de los fans más incondicionales de los villanos de Batman, en el que paradójicamente la presencia del héroe de la capa es a veces prácticamente tangencial y anecdótica. Aquí los protagonistas absolutos son los villanos de la serie y sus traumas, auténticos psicópatas a los que El Joker a veces ensalza con la misma facilidad y sangre fría con la que los ridiculiza, al ritmo de una serie de chistes y comentarios jocosos que nos harán esbozar una sonrisa de complicidad. Mención aparte merecen los relatos protagonizados por Dos Caras (en el que conoce a un bombero desfigurado en un accidente, con el que establece una enfermiza relación), La Hija del Joker (una adolescente psicópata que ansía ser aceptada y reconocida por su "padre" adoptivo) y muy especialmente y bajo nuestra humilde opinión, la joya de la corona de este tomo: una historia protagonizada a tres bandas por El Pingüino, El Espantapájaros y El Sombrero Loco, ambientada en la noche de Halloween, donde los tres delincuentes se ven atrapados en una siniestra mansión abandonada donde les visitarán sus más horribles y recurrentes pesadillas, con un final tan épico y brillante como inesperado.

La edición española recopila tanto las dos miniserias originales de *Joker Asylum I y II* (de 2008 y 2010, respectivamente) como toda una interesante colección de extras conformada por números especiales y monográficos protagonizados por villanos psicópatas de toda clase. La única queja que podríamos apuntar con respecto a este tomo está precisamente relacionada con esos apéndices finales que redondean este voluminoso cómic, y es que tras los números iniciales de las miniserias originales presentados por El Joker, la presencia de nuestro villano favorito se va diluyendo hasta desaparecer casi por completo. En cualquier caso el protagonismo y el hilo conductor de todas las historias que se nos narran en esta antología no recae tanto en la figura del Joker como en la locura en sí misma, los trastornos de la infancia y los impulsos homicidas que empujan a los villanos de las respectivas historias a cometer todo tipo de locuras y barbaridades que, seamos sinceros, nos encantan y nos hacen dar gracias por haber tenido una vida más o menos normal, a diferencia de los pobres diablos que pueblan las viñetas de esta magnífica y macabra recopilación de relatos siniestros. Un verdadero imprescindible en la biblioteca de todo buen aficionado a las aventuras del señor de la noche y (muy especialmente) de su incomparable y espeluznante galería de villanos.



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