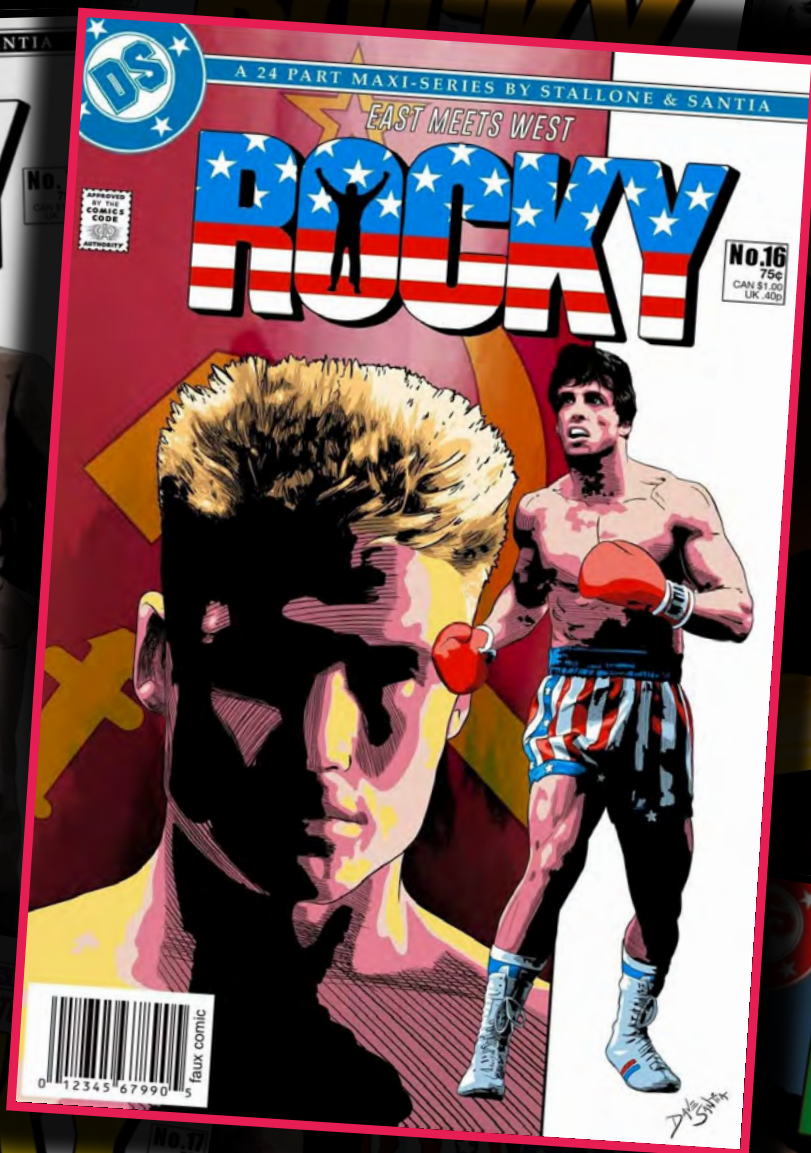


FANZINE+

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

Nº 6 · 2024

Edición gratuita



DAVE SANTIA Y ROCKY

DOS LEYENDAS UNIDAS POR LAS BELLAS ARTES



SLASHERS NAVIDEÑOS

EL CUERVO (1994)

LA TRAMPA (2024)

CYBERPUNK EDGERUNNERS

Y MUCHO MÁS...



Nº 6 • 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: Nieves G. Briones, J. Tamarit, Zom, Manuel Panadero, Marc Albertí, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

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

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

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



ÍNDICE

EDITORIAL	5
RETROGAMING • LA DIFICULTAD DE LOS JUEGOS RETRO	6
RETROGAMING • LOS VIDEOJUEGOS DE ROCKY	12
ENTREVISTA • CARLOS PACHECO	18
RETROKINEMA • THE CROW	22
ANÁLISIS • FROM	28
ENTREVISTA • DAVE SANTIA	32
ARTE PLUS • ROCKY BALBOA	36
CARA A CARA • RAMBO VS. PREDATOR	44
BIBLIOTECA FRIKI • BOLA EXTRA	48
MIS AMIGOS, LOS VEROSÍMILES • LA TRAMPA	54
ESP. NAVIDEÑO • DIEZ SLASHERS PARA AMENIZAR LAS FIESTAS	60
REMEMBER • XBOX 360 CUMPLE 20 AÑOS	66
FIGURAS DE ACCIÓN • ALGUNAS FIGURAS DESTACADAS DE 2024	82
SERIES TOP • CYBERPUNK EDGERUNNERS	94
ANIME • DAN DA DAN (2024)	98
ANIME • MASHLE (2023)	100
ANIME • RANKING OF KINGS (2021)	102

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

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

@fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus

Y EN SU PÁGINA WEB

fanzineplus.reijohan.com

Y NO TE PIERDAS

NUESTROS DIRECTOS EN TWITCH

twitch.tv/fanzine_plus

FANZINE+

EDITORIAL

Este número especial de Navidad de **Fanzine Plus** que te dispones a leer en estos mismos momentos es realmente especial, y por muchos motivos. Aparte de nuestro tradicional tributo a la Navidad en estas fechas tan señaladas, hemos querido editar un número más dentro de nuestra numeración oficial para darle continuidad a nuestro particular proyecto y para que, lejos de ser un simple monográfico navideño más, sirva de hilo conductor con todas nuestras ediciones pasadas y a la vez con todas las que están por venir.

Decíamos que se trataba de un número especial por varios motivos, y es que la mera presencia en estas páginas de un auténtico ídolo norteamericano como **Dave Santia**, que nos ha cedido su arte para nuestra espectacular portada, es ya de por sí una garantía de espectáculo y un verdadero motivo de regocijo para la familia **Fanzine Plus**: hemos conseguido una interesante entrevista en exclusiva para España y América Latina con este pedazo de artista que está llevando a cabo una proeza que hasta la fecha nadie había intentado, y no es otra que la de llevar al cómic las películas de nuestro querido **Rocky Balboa**. No os perdáis todo lo relacionado con este tema en las páginas de este número.

Por supuesto no faltarán las personalísimas revisiones de cine y series de TV de nuestro amigo **Manuel Panadero**, o las siempre interesantes aportaciones de **Nieves Guijarro Briones** o **Enrique Segura**, entre tantos otros. Y luego estáis todos vosotros, nuestros queridos amigos lectores que hacéis que este proyecto siga adelante con vuestro apoyo incondicional y vuestro cariño e interés por leernos, sin quienes nada de esto tendría sentido, por supuesto. ¿Hemos dicho ya que este número está sobradamente justificado como un especial en toda la regla? Pues eso. Y por supuesto, como dicen por ahí, lo mejor está siempre por llegar.

Atentos a **Fanzine Plus** en este 2025 que está ya tocando en la puerta, porque se avecinan grandes noticias y muchas y muy jugosas novedades.

¡Feliz Navidad y feliz lectura de este vuestro fanzine favorito! Un fuerte abrazo desde la redacción de **Fanzine Plus** y hasta muy pronto...

■ El Equipo de **Fanzine Plus**





LA DIFICULTAD DE LOS JUEGOS RETRO

FRUSTRACIÓN + IRA + MANDOS DE CONTROL ROTOS

¿Cuántas veces has escuchado aquello de “ya no se hacen juegos como los de antes”?...Sí, yo también, mil veces. Lo que no está demasiado claro es a qué nos referimos cuando utilizamos esa expresión, porque si nos fijamos en la (a veces imposible) dificultad de los juegos de antaño, casi es mejor que ya no se hagan juegos así, porque a decir verdad el nivel de frustración y ansiedad que te acababan generando la mayoría de los juegos de los años 80 era a veces una experiencia que rayaba peligrosamente en el masoquismo.

Es un hecho comprobado e irrefutable que el nivel de dificultad de los videojuegos se ha ido suavizando progresivamente con el paso de los años y las décadas, y no es porque ahora los jugadores sean más torpes o porque antiguamente fuéramos más testarudos o más hábiles en los 80 (que posiblemente sí lo fuésemos), es más bien porque los conceptos y los tiempos cambian, y de igual manera que hay películas que se han quedado en desconexión con el mundo actual por su lentitud o su desarrollo, sucede exactamente igual con los videojuegos.

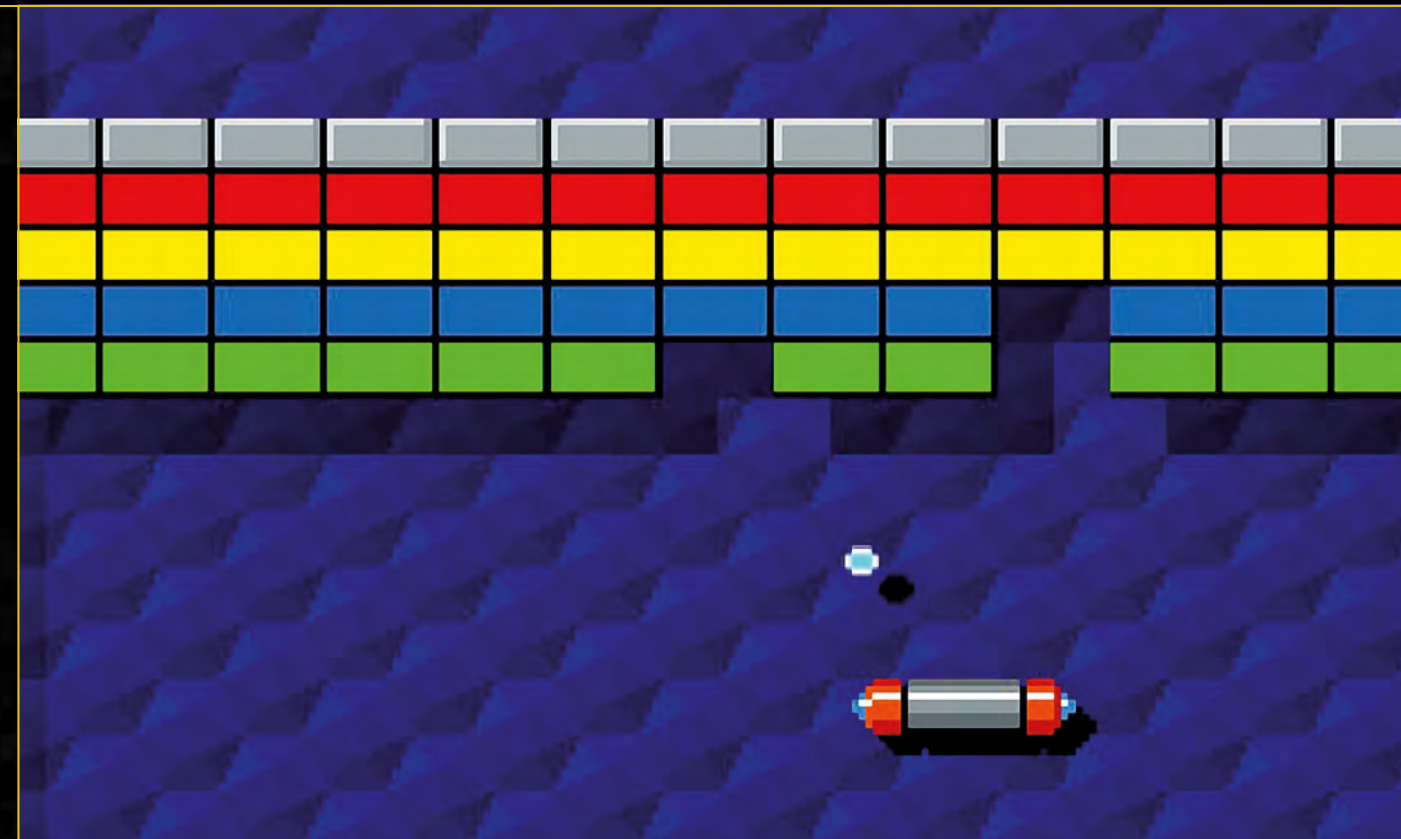
Digámoslo alto y claro: los juegos de los 80 eran a veces una pesadilla que podía llegar a convertirse en algo injugable y solamente reservado para unos pocos dotados de una pa-

ciencia y unas habilidades más propias de un súper héroe de Marvel que de un ser humano convencional. En la mayoría de los casos, tras dedicarle tan solo unos minutos a un juego y después de morir veinte veces, acababas abandonando asqueado y cambiabas de juego. A por otro, que pase el siguiente, como en la consulta del médico. Eran otros tiempos, qué duda cabe. Hoy en día recordamos todo esto con cariño y nostalgia, pero es digno de estudio y creo que se merece un apartado especial en el que revivir ese sufrimiento desde el alivio que proporciona el paso del tiempo.

Aquí te dejamos tan solo 10 ejemplos de porqué decimos que ya no se hacen juegos como los de antes. Sed sinceros y decidnos cuántas de estas diez pesadillas (listadas y revisadas por orden alfabético esta vez) has sido capaz de acabarte...

ARKANOID

El rompe ladrillos por excelencia es también el primero en romper el hielo y nuestros nervios (dicho sea de paso) en nuestra lista. *Arkanoid* era (y sigue siendo) una de las mejores conversiones de máquina recreativa que jamás se hayan programado para sistemas domésticos, pero si algo le



sobrava a *Arkanoid* por los cuatro costados, además de una incuestionable calidad, es su endiablada dificultad. Olvidad las conversiones domésticas en términos de dificultad, si no habéis jugado al arcade original con su peculiar mando de control con forma circular, no tenéis ni idea de qué es la verdadera dificultad. Jamás atrapar una pelota fue tan difícil ni tan placentero, y es que la diversión podía aún más que la sensación de derrota. Por su trascendencia, influencia en títulos posteriores y por su legado, no me ha quedado otra que otorgarle la corona del rey de 1986. Ese año nos regaló grandes juegos, pero *Arkanoid* estaba y siempre estará un punto por encima del resto.

BATMAN

Imposible dejarlo fuera de la lista de los juegos que definieron la década de los 80, pero volvemos a traerlo a la

palestra porque es el vivo ejemplo de una forma de hacer juegos que actualmente está en vías de extinción. Todos los juegos de Jon Ritman eran duros, pero éste se lleva la palma. Por poner un solo ejemplo de zonas realmente difíciles de superar, os comentaré una que aún hoy en día me provoca pesadillas: en un alarde de valentía e insensatez, debías dejarte caer al vacío por una pantalla para aterrizar de pie sobre una plataforma flotante móvil en la pantalla de abajo, a ciegas y sin poder calcular de ninguna manera el salto, porque el movimiento de las plataformas era aleatorio. Si eso no es dificultad, que baje Dios (que aterrice en la plataforma) y lo vea. Con todo, y como ya hemos dicho, sigue siendo uno de los mejores juegos de todos los tiempos y muy posiblemente uno de los tres o cuatro mejores videojuegos que se hayan hecho son el personaje de Batman como protagonista, y eso, viniendo de un personaje que ha protagonizado decenas de títulos brillantes, es mucho decir.





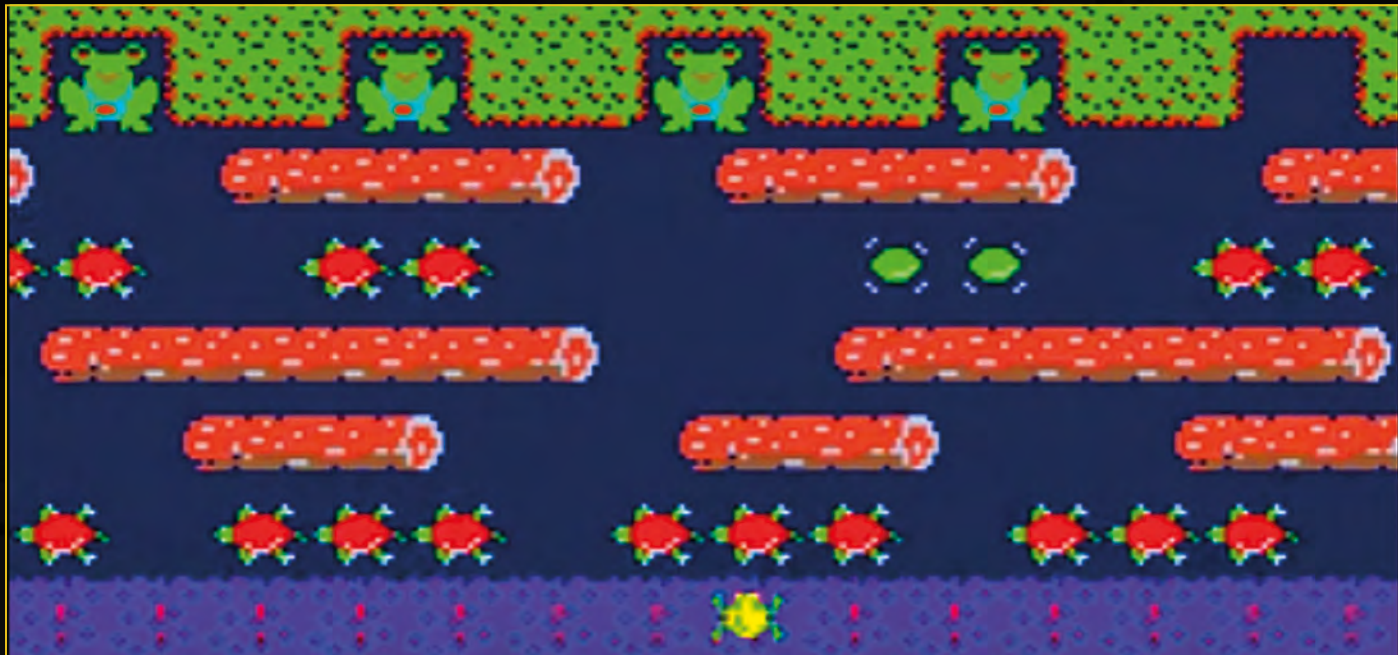
DOOM

Pongámonos en situación y recordemos el momento en que apareció: los años 80 estaban muriendo, una nueva década se abría paso, estamos en 1993 y aparece *Doom* para PC. La agobiante dificultad de los juegos más característicos de los ochenta empezaba a quedarse atrás. ¿O no?...Pues no. La dificultad exasperante de los 80 tuvo sus buenos herederos en títulos como el *Doom* original de PC: no era difícil, era horriblemente difícil, que no es lo mismo. Agobiante sería más bien la palabra que más se ajusta a su definición. Monstruos y demonios por todas partes, que no dejan de reaparecer y regenerarse, y que además tienen pinta de ser bastante más duros y resistentes que tú. No es que lo parecieran, es que

realmente lo eran. Y MUCHO...Tú sigue pegando tiros con tu pistolita mientras intentas encontrar la salida de esos endiablados laberintos tridimensionales, hijo... Una auténtica pesadilla que a pesar de todo y por sus virtudes (que también las tiene, qué duda cabe) merece una mención de honor en la ilustre galería de juegos con espíritu ochentero que además de difíciles eran excelentes.

FROGGER

La dificultad llevada a un nuevo nivel. ¿Recuerdas aquél viejo chiste de la gallina que cruza la carretera para llegar al otro lado?...Pues esto es igual pero cambiando a la gallina por una rana. Solo que no lo vas a tener nada fácil, porque



HEAD OVER HEELS

A Jon Ritman le gustaba castigarnos, además de regalarnos grandes juegos. Eso estaba claro para cualquiera que estuviera familiarizado con sus obras maestras, ya te hemos hablado antes de esa joya que es y siempre será *Batman* (1985) de Jon Ritman. Sus juegos eran buenos pero difíciles, de eso no cabe duda. Otro juego con vista isométrica y dificultad a la altura de unos pocos escogidos. Si eras un torpe y débil mortal nacido de mujer como yo, tenías algo más que problemas para avanzar en el juego. Admitirlo es el primer paso: *Head Over Heels* no se lo terminó ni Jon Ritman, probablemente. Aún así era muy disfrutable y lleno de carisma y simpatía. Es incapaz de resultar odioso ni aunque murieras mil veces. La idea de tener que acoplarte encima de tu inseparable amigo para poder superar ciertas zonas era absolutamente genial, y muy adelantada a su época. Las revistas míticas de la época ya lo describieron como un gran juego muy avanzado y muy logrado, lo que se ha visto de manera más evidente con el paso de los años: sigue siendo un prodigio técnico y un reto muy disfrutable, si eres capaz de perdonarle esa dificultad extrema tan habitual por otra parte en aquellos viejos tiempos. Los jugadores estaban hechos de otra pasta en esos días, y que conste que esto no es una crítica ni una indirecta para nadie, es una realidad objetiva.

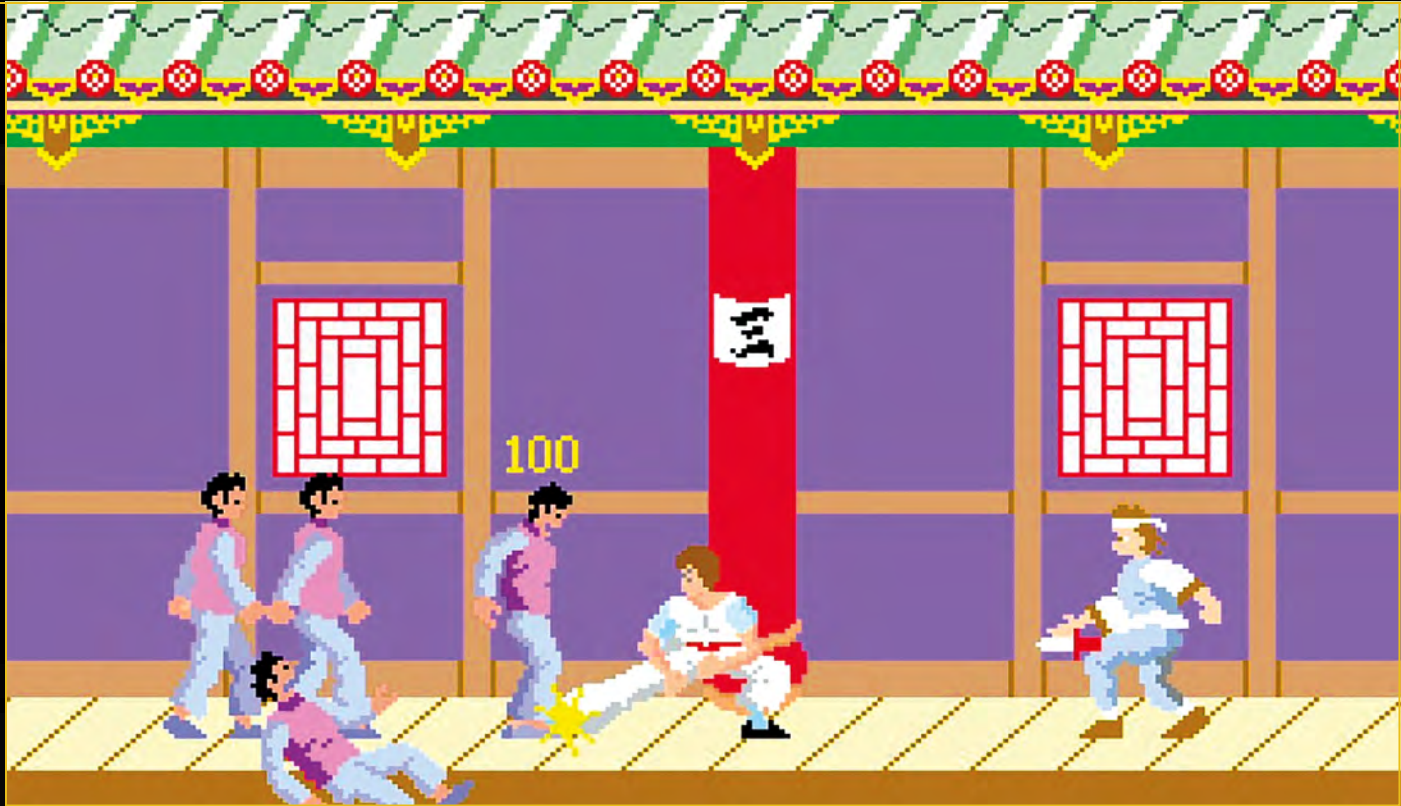
KUNG FU MASTER

Parece simple pero va a ser que no. Han raptado a tu novia y te toca ir a un templo chino lleno de gentuza y pandilleros a partirles el careto y rescatarla. La buena noticia es que eres un maestro de kung fu (de ahí el nombre), la mala noticia es todo lo demás: tu barra de energía dura menos

no dejan de pasar coches, motos, camiones y hasta cocodrilos que harán lo imposible por aplastar o engullir a nuestra sufrida rana. Avanzar o retroceder en el momento preciso era a veces cuestión de décimas de segundo. Literalmente: te va la vida en ello. Konami nos trajo en 1981 una de las recreativas más queridas, recordadas e influyentes de la historia. Su inclusión en este apartado de juegos retro endemoniadamente difíciles está más que justificada si nos fijamos en un detalle: cuando mueres en una partida de *Frogger* hoy en día, te basta con darle a un botón para continuar sin pasar por caja, pero piensa que en aquella época todo era a base de echar más monedas... ¿Has calculado cuánto tendrías que gastarte para terminarte el juego?... Pues ahora entiendes porqué está aquí.

GHOSTS N GOBLINS

Como acabamos de ver con *Frogger*, recordemos que antiguamente los arcades estaban pensados para sacarnos el dinero de forma descarada, no olvidemos que era un negocio además de un arte. *Ghosts n' Goblins* es un buen ejemplo de esto, un auténtico tragaperras que devorará tu paga y tus monedas de forma inmisericorde. Terminarlo era casi imposible, intentando por otra parte no suicidarte cuando descubras que para ver el verdadero final tenías que empezar otra vez desde el principio. De locos. Te obligaba a aprenderte al milímetro cada salto, cada finta, cada disparo, si no querías morir en el intento. Casi todos recordamos la famosa fase del cementerio y es, de manera inevitable, la imagen recurrente que se nos viene a la mente cuando hablamos de este juego, pero es mucho, muchísimo más que todo esto. Con *Ghosts' n Goblins* se inicia un nuevo lustro que en rápida sucesión cambiaría la industria de manera irrevocable.



MANIC MINER

que un caramelo en la puerta de un colegio, los enemigos son más rápidos que tú, salen por todas partes, no se cansan, los jefes son durísimos, no puedes continuar, tienes tres vidas, si te matan vuelves a empezar casi desde el principio y la curva de dificultad es aplastante. La primera fase es muy difícil, y de ahí hasta la quinta y última todo empeora. ¿Te siguen quedando ganas de rescatar a tu novia?...Mejor búscate una nueva. En serio, porque si algo era *Kung Fu Master*, además de una obra de arte por su nivel de adicción y por su legado de cara a años posteriores: inauguró él solito el género por excelencia de los ochenta, el beat'em up. Era también un verdadero dolor de muelas. Vas a encontrar muy pocos juegos con semejante nivel de dificultad. Conocerlo es amarlo (y odiarlo) a partes iguales.

Su nombre aparece como sinónimo de difícil en algunos diccionarios. Toda una leyenda de los videojuegos retro, tiene todo lo que debe tener un juego para ser redondo y mantenerte enganchado hasta superar todas sus fases, llevando hasta el extremo la técnica de ensayo-error y obligándote a memorizar cada salto, calculando cada movimiento a la perfección si no quieres perder una vida. Aquí los fallos se pagan caros, nunca aquella frase de "a vida o muerte" tuvo más sentido en un juego de plataformas. *Manic Miner* pone a prueba tus reflejos y tu paciencia como muy pocos videojuegos han sabido o han podido hacerlo: gritarás, maldecirás, blasfemarás y sentirás ganas de tirar el joystick por



la ventana, pero una cosa es segura: te lo pasarás bomba mientras lo juegas. Todo está en tu contra en *Manic Miner*: todo lo que se mueve quiere comerte o matarte, hasta el suelo que pisas se va cayendo, y en un refinamiento definitivo de crueldad por parte de su programador (algunos dirían que más que crueldad era enfermedad mental), el oxígeno que respiras es limitado, algo que no debería sorprenderte porque encarnas a un minero. Así que, cuando hasta el tiempo está en tu contra ya no solo se trata de calcular bien los saltos y recoger las llaves diseminadas por la pantalla para acceder al siguiente nivel, además deberás hacerlo rápido. Muy rápido. ¿Difícil? Desde luego. ¿Bueno? No, no es bueno. Es buenísimo.

PAC-MAN

Tan difícil que es, literalmente, imposible acabarlo. Un fallo de programación te mata automáticamente en la fase 256, suponiendo que tengas agallas de llegar a ese nivel. Conozco gente que sigue intentando superar esa fase 256, pero ninguno de ellos está en libertad sin mordaza ni camisa de fuerza. El resto de las pantallas van desde lo difícil hasta lo sencillamente enfermizo. No entra en mi mente seguir más allá de las primeras 30 pantallas, imagina seguir hasta la última. Dicen las leyendas urbanas de los salones de máquinas recreativas de los 80 que existe un truco que consiste en aprenderte una serie de rutinas de movimiento de los enemigos, los fantasmas que te persiguen y se mueven por la pantalla para esquivarles siempre de manera infalible, pero

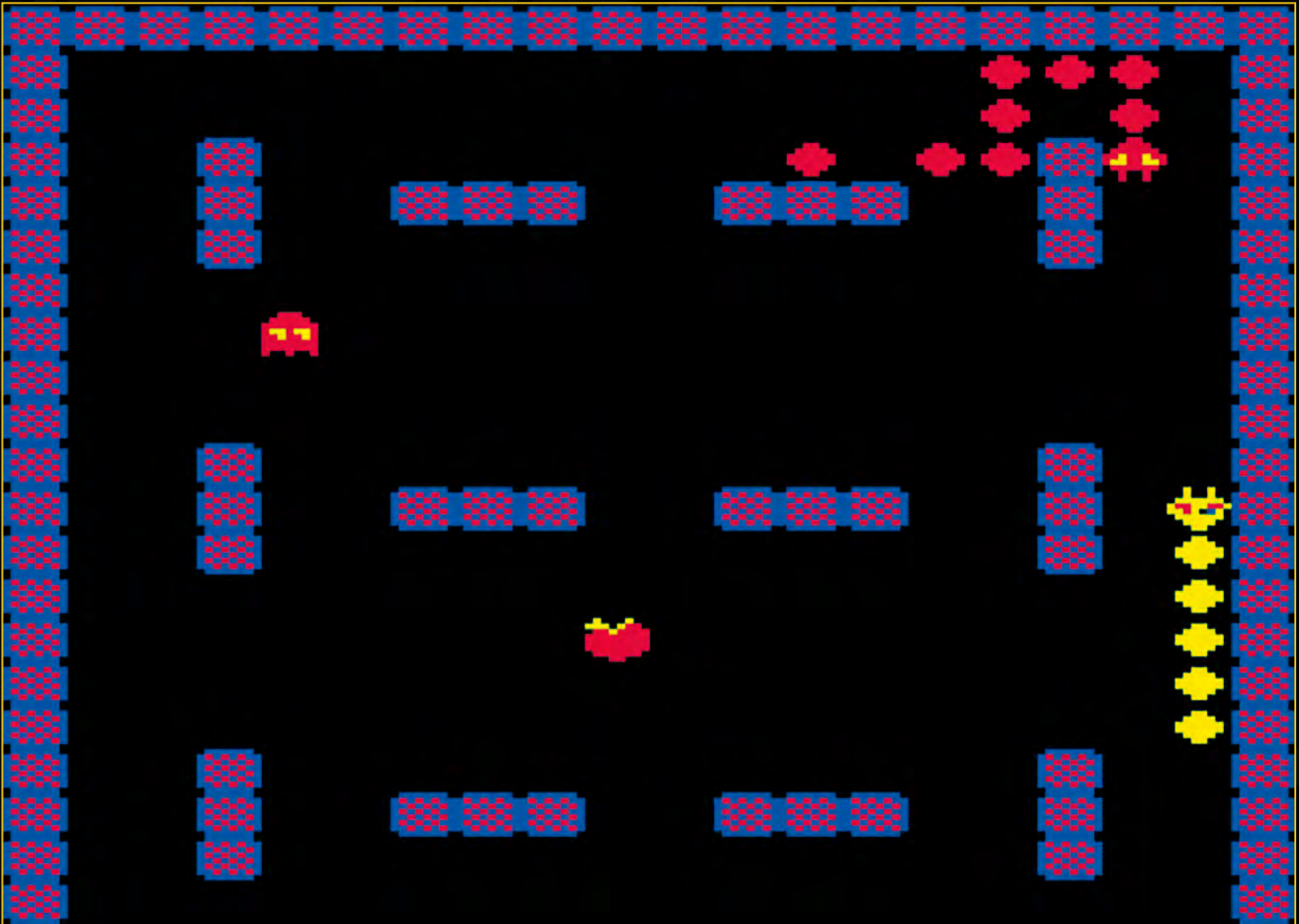
eso, además de pertenecer más al campo de lo puramente memorístico y si me apuran caso de las matemáticas, terminaría por arruinarte la diversión de jugar a *Pac-Man* sin hacer trampas. No nos vamos a engañar, es tan horriblemente difícil que lo más normal es que te hartes y lo acabes quitando al cabo de un rato, sin embargo es un mito absolutamente imperecedero e inolvidable.

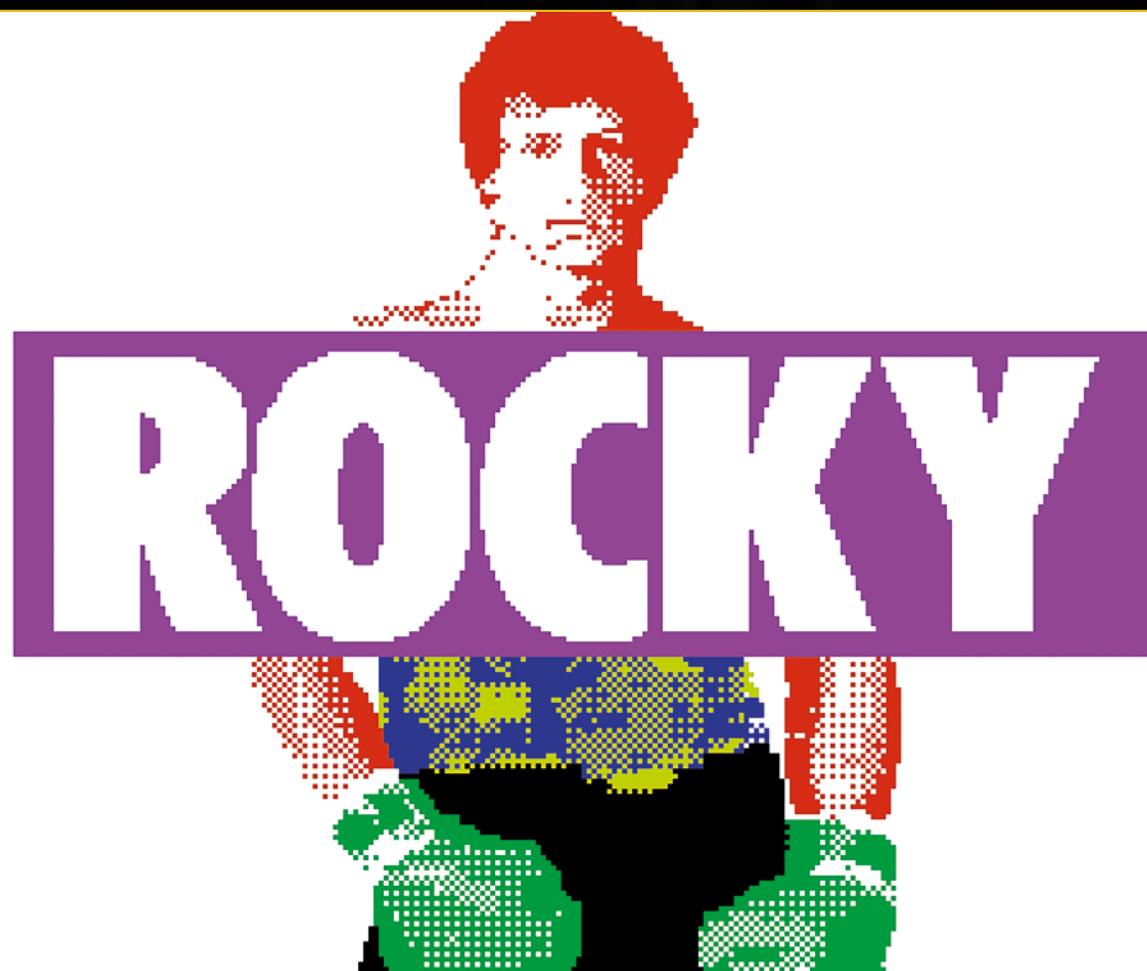
SNAKE MAZE

El clásico juego de la serpiente. Lo has jugado en mil consolas, ordenadores y en aquel móvil Nokia cutre y feo que te regalaron tus padres para poder llamarte y tenerte controlado en todo momento. Ha tenido versiones de todas las formas, colores y nombres, pero el desarrollo siempre es el mismo: controlas a una serpiente encerrada en un laberinto que se va tragando comida y se va haciendo cada vez más larga, hasta que maniobrar se hace imposible porque tu cola ocupa toda la pantalla y te acabas devorando a ti mismo. El reto está en intentar superar tu marca y sobrevivir un poco más la próxima partida, porque no tiene final, simplemente todo sucede cada vez más deprisa hasta que te mueres. La vida real es exactamente igual y no escucho a nadie quejarse, ¿o me equivoco?...

Si es que en el fondo, hasta morirse era más divertido en los ochenta...

■ Enrique Segura Alcalde





LOS VIDEOJUEGOS DE ROCKY

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL “POTRO ITALIANO”

El potro italiano es a estas alturas del siglo 21 un mito consolidado de nuestra cultura pop, de igual forma que puedan serlo los superhéroes de Marvel o personajes tan absolutamente míticos como Mazinger Z, Goku, Superman o Santa Claus, ahora que estamos en Navidad y estamos disfrutando de las páginas de este **especial de Fanzine Plus**. Son personajes que han trascendido sus medios originales en los que fueron concebidos para dar el salto y enquistarse en la cultura pop de forma indisoluble e irremediable, tanto si te gustan como si no. El genial boxeador de Filadelfia creado por Sylvester Stallone a principios de la década de los 70 del siglo pasado sigue pegando fuerte... ¡casi 50 años después de su primera aparición en el cine!... Hoy celebramos su memoria y su trayectoria en el cine y los videojuegos devolviendo a nuestro boxeador favorito a uno de los medios donde ha librado algunos de sus mejores (y más divertidos) combates. Damas y caballeros, en esta esquina, y con un peso de 90 kilos, el indiscutible campeón del pueblo de los videojuegos....ROCKY BALBOA!!

ROCKY Super Action Boxing (1983, Colecovision)

El primer juego con licencia oficial de Rocky lo encontramos en 1983, a tiempo de acompañar al estreno de **ROCKY III**

en las salas de cine, con una entrega para Colecovision bastante rudimentaria pero con algún toque distintivo que lo hacían divertido y muy simpático. Era un juego exclusivamente pensado para jugar a 2 jugadores, uno controlaba a Rocky y el segundo jugador a Clubber Lang, el legendario boxeador afroamericano interpretado por el genial Mr. T. Sobre decir que en las casas los guantazos de la película entre Rocky y Clubber se traducían en ver quién se quedaba con uno u otro personaje, siendo Rocky, evidentemente, el héroe al que todos queríamos controlar. **Rocky Super Action Boxing** es un juego carente de todo alarde tecnológico, como es evidente teniendo en cuenta la plataforma para la que fue programado, pero tiene su gracia. El movimiento de los boxeadores no está muy logrado y es bastante robótico y artificial, ya que, no olvidemos, se trata de gráficos estáticos que se apagan y se encienden simulando movimiento, al estilo de las maquinillas *hand held* de *Donkey Kong* y compañía que hicieron furor a principios de los 80, exactamente la época en la que surge este título. Con todo, y a pesar de las limitaciones, resultaba como ya digo bastante divertido y al menos nos daba la posibilidad de jugar con dos boxeadores absolutamente míticos y emblemáticos de la saga como son Rocky Balboa y Clubber Lang.



ROCKY (1985, ZX Spectrum y ordenadores de 8 bits, Dinamic)

Curiosamente, el siguiente título de nuestro recorrido por la historia de Rocky en los videojuegos surge de nuestra querida España, en plena era dorada de los ordenadores de 8 bits, cuando Dinamic estaba en estado de gracia y hacía una obra maestra tras otra. Rocky para Spectrum, Amstrad y MSX era una curiosa y muy lograda versión del clásico juego de boxeo con vista en primera persona al estilo *Punch Out* o *Frank Bruno's Boxing* que aprovechaba la licencia (no está muy claro si de manera oficial u oficiosa) de Rocky, ofreciendo combates entre un Rocky caricaturizado y una serie de rivales más o menos estrambóticos a los que no resultaba demasiado difícil tumbar tras echar un rato machacando botones. Al poco tiempo de salir fue rebautizado con el nombre de **ROCCO** (nada que ver con Sifredi, espero) por aquello de la licencia...¡ejem!. Para el recuerdo, aquella mítica carátula realizada por el genial Alfonso Azpiri.

ROCKY (1987, Sega Master System)

Una rareza más que por estos lares pasó absolutamente desapercibida. De hecho, muchos lo disfrutamos en su versión “maquillada” de los 90, *“Heavyweight Champ”*, que aprovechaba gran parte del código original del ROCKY original que salió años atrás. A su vez, *Buster Douglas KO Boxing* también aprovechó parte del anterior para ofrecer otra revisión del mismo juego. Curiosidades de la vida. El caso es que ROCKY para Master System es todo un hallazgo para los fans de Rocky: abarca las cuatro primeras películas y jugando a dos jugadores puedes elegir entre Rocky, Apollo, Clubber Lang e Ivan Drago, siendo estos mismos y por orden lógico y cronológico los rivales a batir en el modo historia para un solo jugador. Un juego entretenido, correcto y sin alardes tecnológicos que se ve algo enriquecido por los divertidos minijuegos entre combate y combate y que te permitían mejorar los atributos del potro italiano dependiendo de cómo realizaras el entre-





namiento correspondiente. Normalmente costaba bastante dominar la técnica de estos entrenamientos y si fallabas a la hora de hacer estos minijuegos te veías obligado a pasar al siguiente combate sin haber mejorado tus atributos (fuerza, agilidad, resistencia), lo que hacía muy difícil progresar en el juego. No es el mejor juego de Rocky pero tampoco el peor.

ROCKY (2002, PS2, XBOX, Game Cube, Game Boy Advance)

Ya en la era moderna, nos encontrábamos allá por 2002 en plena celebración del 25 aniversario de la primera entrega cinematográfica de ROCKY y la edición en DVD de sus cinco primeras películas cuando Rage entertainment nos trajo este gran juego para apoyar comercialmente dicho relanzamiento

de la saga, que sirvió entre otras cosas para hacerle conocer a Rocky y compañía a toda una generación de jugadores y aficionados que habían crecido sin ningún juego basado en estos personajes míticos.

ROCKY era un gran juego de boxeo, bastante más arcade que realista, sin apenas toques de simulación y pretendidamente enfocado a la diversión directa y sin complicaciones. Se puede acabar sin apenas cubrirte de los golpes de los rivales, simplemente es un machacabotones con algún que otro combo muy elemental y cómo no, sus fases de entrenamiento (unas mucho más fáciles de superar que otras) que no pueden faltar en todo juego de Rocky que se precie. Un doblaje más que correcto, una dificultad ajustada que te invita a seguir y



un elenco de personajes inolvidables entre los que podemos encontrar hasta a cinco versiones diferentes de Rocky (uno por cada película), tres de Apollo y a los inevitables Clubber Lang, Ivan Drago y Tommy Gunn, además de otros personajes secundarios que aparecen en las películas de Rocky en escenas muy cortas o simplemente se habla de ellos, como Spider Rico o el campeón de Alemania. El mejor juego que se ha hecho sobre Rocky, por lo menos hasta que salió su secuela...

ROCKY LEGENDS (2004, PS2, XBOX)

Con la PlayStation 2 reinando en solitario, recibimos una secuela directa del anterior juego, lo que daba a entender que el experimento había vendido bastante bien y que el personaje de Rocky seguía teniendo mucho tirón entre el público. *Rocky Legends* desplaza ligeramente a Rocky del papel protagonista para centrarse en ofrecer historias en paralelo que nos cuentan el origen, ascenso y caída del resto de personajes emblemáticos de la saga. Entre otras cosas curiosas, descubrimos que Apollo conoció a su entrenador Duke y se hizo amigo suyo tras derrotarle en un espectacular combate en el que le destronó y ocupó su lugar como

nuevo campeón, mucho antes de que Rocky se cruzara en su camino, o que Clubber Lang estuvo en la cárcel antes de ser campeón del mundo y que allí fue donde empezó su modesto ascenso al trono. Como su título sugiere, aquí adquieren protagonismo las leyendas de Rocky, ofreciendo hasta cinco modos historia diferentes dependiendo de a qué personaje legendario escojamos. Añade a la fórmula modos de juego para contentar hasta al fan más exigente y una tienda donde comprar videos, trailers, escenarios y boxeadores adicionales y tienes entre tus manos el mejor y más completo juego de Rocky que se haya hecho, lleno además de curiosidades e historias que desconocías sobre tus personajes favoritos como las que te hemos contado más arriba.

ROCKY BALBOA (2006, PSP)

Cuando muchos pensaban que ya nunca volverían a ver a Rocky subirse a un ring (admito que yo mismo lo veía imposible), Stallone se vuelve a poner en forma y nos regala una de las mejores películas de Rocky nada más y nada menos que 16 años después de *ROCKY V*, esta vez poniendo punto y final a la saga como siempre debió hacerse, y no como se contó en





la floja y bastante triste *Rocky V*. Este es el verdadero final de la saga. La película se vio arropada con el lanzamiento de un gran juego exclusivo para la portátil de Sony, la PSP clásica, que supone no solo una conversión mejorada y ampliada del *Rocky Legends* de PS2 sino que además incorpora toda una amplia gama de jugosas novedades como la aparición de Mason Dixon, el último rival de Rocky y un renovado modo historia adornado con un modo adicional que te propone revivir la historia de Rocky desde el punto de vista de sus rivales y bajo circunstancias alternativas, como por ejemplo derrotar a Ivan Drago controlando a Apollo Creed o ver qué pasaría si Clubber Lang se enfrentara a Ivan Drago...Interesantes preguntas que tienen su respuesta en este gran juego para portátil que resulta más que recomendable tanto si eres fan de Rocky como

si no. Por ponerle algún defecto, incidiría en lo incómodo que resulta jugarlo en una portátil que te dan ganas de estrellar contra la pared cuando no paras de recibir puñetazos y te estás dejando los dedos apretando la cruceta de dirección de la PSP. Con el mando de la PlayStation se hubiera jugado mejor.

REAL BOXING 2 ROCKY (2017,iPhone)

El último de la lista ya no es un juego de consola, pero chicos y chicas, tenemos que entender que hoy en día el invento del siglo es el teléfono móvil y que ahora la tendencia es tenerlo todo en un mismo cacharro, y a que no adivináis qué aparato ha ganado la competición tecnológica del siglo XXI, por encima de las consolas de videojuegos...Premio. El



teléfono móvil. Concretamente el iPhone, que sigue siendo para gente con pasta o con muchas ganas de disfrutar de los mejores juegos para móviles, exclusivos de esta plataforma y con una calidad que rivaliza con los mejores videojuegos disponibles en consolas de nueva generación. *Real Boxing* es uno de estos juegos, pero lo curioso es que existen dos ampliaciones del mismo juego que llevan la coletilla de ROCKY y CREED respectivamente y que cuentan con la licencia oficial de la saga, incorporando a todos sus personajes y sus correspondientes historias, golpes, movimientos y guiños propios. Si no tienes un iPhone mejor que te olvides, aún así puedes disfrutar viendo a los personajes de Rocky perfectamente recreados (incluyendo al joven Adonis Creed) en videos del juego que puedes encontrar por Internet.

Y el ganador, por KO técnico, es...

ROCKY LEGENDS para PS2.

Sí, los hay mejores técnicamente y más modernos, pero no más completos ni más divertidos que éste. Además tiene algo que los demás no tienen, y es esa enciclopedia de datos inéditos y bizarros que es el modo historia de los rivales de Rocky, a los que aprendes a ver de otra manera una vez que te enteras de sus triunfos y miserias que les convirtieron en lo que son cuando aparecen en las películas.

■ Enrique Segura Alcalde





ENTREVISTA A CARLOS PACHECO

LA ÚLTIMA CHARLA QUE TUVE CON EL MAESTRO

Carlos Pacheco (San Roque, Cádiz, 1960) fue sin lugar a dudas el dibujante de cómics español más famoso y de mayor repercusión en la industria que ha dado nuestro país. En 2021 tuve la fortuna de entrevistarle para uno de mis libros (*1990-2000, la década de la revolución en los videojuegos*, Dolmen Editorial), y Carlos respondió amablemente aunque bastante tiempo después de haberle solicitado la entrevista. Poco tiempo después, en septiembre de 2022, se hizo público que le habían diagnosticado una ELA (Esclerosis Lateral Amiotrófica) y que su salud empeoraba con rapidez.

Tras ser ingresado en el Hospital de la Línea de la Concepción falleció el 9 de noviembre de 2022. Han pasado ya tres Navidades sin nuestro querido y recordado Carlos Pacheco, y hoy rescatamos aquella entrevista para las páginas de este especial de Navidad de *Fanzine Plus*. Sirva esta entrevista póstuma que tuve la gran suerte de hacerle poco antes de su fallecimiento como homenaje a su memoria. Damas y caballeros, con todos ustedes el único e irrepetible Carlos Pacheco...

-Mi primera pregunta está directamente relacionada con tu nombre, con la leyenda que has forjado a base de trabajo constante y mucho, mucho esfuerzo: Aquel chaval de Cádiz que soñaba con dedicarse a dibujar cómics a finales de los ochenta... ¿Alguna vez pensó seriamente en llegar hasta donde has llegado, Carlos?

- ¡En absoluto! El mundo era muy diferente entonces. Mucho más grande, y en él todo estaba más lejos. Aún no había llegado ningún fan español a trabajar con superhéroes. Sí que había habido españoles que habían trabajado con Marvel en los magazines en blanco y negro, a través de agencia y con historias auto conclusivas, principalmente de terror. El único ejemplo que servía de acicate era José Luis García López, quien me hacía entrever en sus trabajos para DC, publicados en Nóvaro, que debía ser español por usar sus dos apellidos en los USA, cuando los dibujantes hispanos solo usan uno. Esa reivindicación me hacía ver que no era un mercado limitado a quienes nacían allí o en países angloparlantes.

En cualquier caso, mis sueños llegaban al simple hecho de publicar allí, sin llegar más allá. Todo lo que vino después de ese momento fue un viaje más allá de los sueños.

-Supongo que te lo habrán preguntado muchas veces, pero ¿qué personaje o personajes te encuentras más a gusto dibujando? ¿Sueles estar satisfecho con tus páginas una vez terminadas?

-Todo es un reto, no hay personajes a los que no se les pueda sacar partido, aunque eso depende tanto del guión como del dibujo, pero cualquier colección es un desafío particular, pero, con todo, me gustan los superhéroes de segunda fila, aquellos que pueden hacer sentir al lector que cualquier cosa puede pasar con ellos, ya que no llegan a la categoría de franquicias.

-Hubo muchos videojuegos que se hicieron durante la década de los noventa inspirados en súper héroes, parece ser que la industria encontró un filón muy conveniente y que supo explotar adecuadamente. ¿Tienes alguna experiencia con los videojuegos de súper héroes? ¿Y de otro tipo? ¿A qué videojuegos le ha echado más tiempo Carlos Pacheco?

-Cualquier género ha tenido una evolución espectacular en los últimos años. Mi primer juego de súper héroes fue un *Batman* para el Spectrum que básicamente era un pixel verde que perseguía a un pixel gris en un mínimo escenario en perspectiva isométrica. De aquello al *Spiderman* de Sony ha habido un mundo, pero no, no me tiran demasiado los videojuegos de súper héroes, prefiero desconectarme con otros géneros a continuar con ellos cuando tengo un rato para machacar botones.

En ese sentido, admito que soy muy completista y que siempre voy a por el platino, a intentar desbloquearlo todo. Probablemente al que más horas le he echado habrá sido al *Bloodborne*. No paré hasta conseguir los tres finales y acabar el

DLC. Soy MUY fan de From Software, lo reconozco, tanto de los *Souls* como del *Sekiro*, pero la temática y la estética del *Bloodborne* me llegan de manera muy personal.

Pero con todo, hay juegos con los que me lo he pasado de maravilla, incluso con alguno de manera inesperada: *Detroit-Become Human*, *Mafia*, *AC Black Flag*, *AC Origins*, *Last of Us 1 y 2*, *Witcher*, *Horizon Zero Dawn*, *Days Gone* (¡Decon Saint John es un personajaco!), etc. sin olvidar la de horas reventando seseras con el *Sniper Ghost Warrior* (risas).

-Definitivamente parece que los 90 fueron los años de tu explosión definitiva como artista profesional. ¿Qué recuerdos tienes de aquella década?

-¡Todos! Fueron unos años increíblemente ilusionantes. Todo era nuevo, y conocer y poder hablar con todas aquellas personas que había detrás de los nombres que leías de chaval en los tebeos era sencillamente maravilloso.

Y que te bendijesen como caballero en "los dos Camelots" (Marvel y DC), como dije antes, ir más allá de los sueños.

-¿Qué crees que ocurrió con los cómics en los 90?...se suelen recordar como una época de crisis creativa preocupante y a pesar de ello tenían cifras de ventas millonarias. Los cómics de los 90... ¿Peores, diferentes, en evolución con respecto a décadas anteriores...?

-Hubo de todo, como en todas las décadas. Pocos sobresalientes, más notables, muchos aceptables y muchísimos olvidables, pero, sinceramente, no creo que fuese una década muy distinta a cualquier otra, por más que enfatizamos el recuerdo en lo negativo. De todas formas si hablamos de comics, entiendo que no estamos centrándonos en los súper héroes sino que vamos más allá, pero aún así, fue una década que dio grandes nombres a la industria: Madureira, Charest,





Weeks, Ramos, Bachalo, Frank, Quitely, Wieringo, Ross, entre otros muchos. No fue la década vacía que muchos dan a entender que fue.

-¿Qué cualidades crees que debe reunir un videojuego de súper héroes para que sea una fiel adaptación a un medio tan distinto como es el cómic?

-Es que no creo que ni se pueda ni se deba adaptar de manera fidedigna los eventos e incluso la propia entidad de los personajes. En todo caso se trataría de encajar los conceptos en un medio distinto, con sus propias leyes y reglas, y ofrecer un producto cargado de la misma épica y emociones, por más que sea distinto en forma y fondo. Lo que ha estado haciendo el cine con los superhéroes en los últimos años es un buen ejemplo de esa forma de hacer. Cuando se hace bien, claro,

-¿A qué artistas (dibujantes, guionistas, entintadores...) admiras más dentro de esta profesión? ¿Has tenido ocasión de trabajar con algunos de ellos?... ¿Con quién te gustaría trabajar que aún no hayas tenido la oportunidad de hacerlo?

-He tenido la fortuna de trabajar con nombres tan admirados para mí como lo son Abnett, Waid, Ostrander, Ellis, Loeb, Morrison, Loeb, G. Jones y muy especialmente con mi amigo Kurt Busiek, con quien ya tengo una trayectoria conjunta de muchos años y de amistad personal.

Y no sólo con guionistas, que George Pérez o Bill Sienkiewicz me hayan entintado varias veces es algo que aún me impacta. Y sí, el fan que aún vive en mí sigue soñando con trabajar un día con Chris Claremont y con Alan Moore. ¡Cómo no!



-Analizando tu trayectoria es fácil darse cuenta de que te has sentido a gusto tanto en Marvel como en DC. La eterna pregunta... ¿Marvel o DC? ¿Se puede ser de ambas? Que conste que yo soy de las dos...

-Nunca hice distinciones. Me quedaba con lo que me gustaba de las dos. ¿Por qué debía poner por debajo de una colección de Marvel que no me interesase una colección DC que me apasionara? No tiene el menor sentido. De hecho, las dos editoriales se complementaban muy bien. Una ofrecía, principalmente, un universo cerrado y cohesionado, y la otra un Multiverso con infinitas posibilidades en el espacio y el tiempo. ¿Por qué renunciar cuando podías tenerlo todo?...

-¿Qué le dirías a quienes estén pensando en dedicarse profesionalmente a algo relacionado con su afición más querida? ¿Cómo se hacen realidad los sueños?

-Que midan bien sus posibilidades. Que sean autocríticos, críticos más duros con ellos mismos que cualquier crítico que

les imponga respeto. Que sean profesionales antes de serlo. No basta con ser bueno, hay que serlo en un tiempo limitado. Hay que trabajar con el reloj delante de la vista.

-¿En qué proyectos estás involucrado actualmente, Carlos? ¿Qué te queda por hacer?...

¿Algún sueño por cumplir?...

-Claro que quedan sueños por cumplir, muchos de hecho. Sería infinitamente triste llegar a un momento a partir del cual ya no quede nada que haga que te brote la ilusión por lo que haces.

Ahora mismo estoy preparando un proyecto para Marvel, en el espacio de tiempo que hemos dejado entre las pausas que hemos dejado a mitad de los 12 números de Arrowsmith 2. Lamento no poder dar detalles concretos, pero supongo que sabes cómo son estas cosas...

■ Enrique Segura Alcalde



The Crow

EL PODER DE FASCINACIÓN DE LA «NOCHE DEL DIABLO»

Hay películas a las que el tiempo no trata demasiado bien. En cambio, hay otras que incluso parecen mejorar con los años. El atemporal filme de Alex Proyas pertenece al privilegiado grupo de obras por las que parece que no pase el tiempo, ya que no solo mantiene intacto su poder de atracción, sino que además sigue teniendo total vigencia. Y es que esta historia de justicieros urbanos vestida de fantasía rock, sigue arrastrando consigo y reconstruyendo sin cesar todo lo oscuro, violento, y maravillosamente trágico, del cómic original de James O'Barr.

ORÍGENES

Tras intentar vender su proyecto a varias editoriales, el historietista de Detroit James O'Barr logró por fin, en 1989 y gracias al sello Caliber Press, publicar su extraordinaria miniserie "The Crow", la cual no solo obtuvo un inmediato éxito de ventas, sino además un enorme reconocimiento internacional. Las aventuras del vengador Eric Draven, de sobra conocidas por todos hoy en día, estaban tan bien dibujadas como cargadas de ira. Y es que "The Crow" le sirvió a O'Barr

para exorcizar sus demonios. Inspirándose en una noticia de un periódico en la que se contaba el asesinato de una pareja por un anillo de compromiso de precio irrisorio, y en su propio drama personal, consistente en el atropello mortal de su novia por un conductor ebrio, el artista creó un manifiesto al desagravio y a la oscuridad que habita en todos y cada uno de nosotros.

Era solo cuestión de tiempo que Hollywood llamara a sus puertas, y el enorme éxito del "Batman" de Tim Burton (1989), no solo propició la adaptación al cine de varios personajes surgidos de las viñetas, sino que además algunos de los filmes propuestos contaron con protagonistas siniestros que intentaron rivalizar sin éxito con la célebre creación de Bob Kane. Estaba claro que el cómic underground más popular y oscuro de los últimos años, sería llevado a la gran pantalla, pero sus responsables optaron por gestar bien la que sería una de las películas más redondas de la época, llegando a ser además de culto desde el mismo momento de su estreno, y considerablemente influyente en los años venideros para muchos otros filmes.



RODAJE

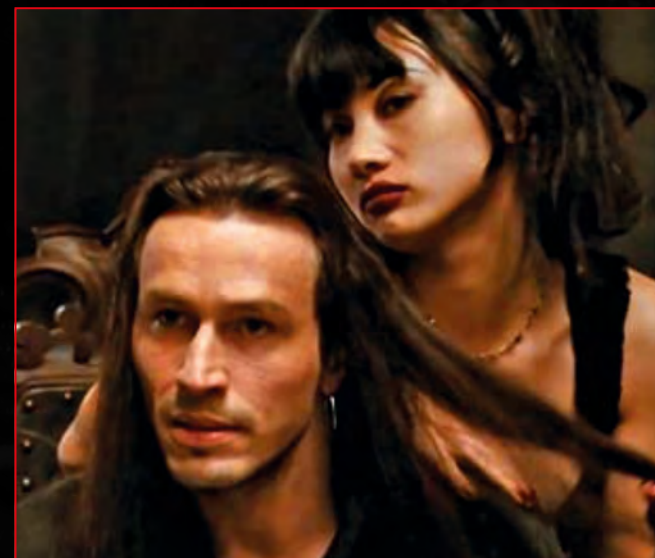
Lo más destacado del rodaje, además del funesto incidente que puso la película en boca de todo el mundo y que convirtió al actor Brandon Lee en leyenda, fue el mimo que pusieron sus responsables en cada detalle y la seriedad con la que se tomaron la historia. Eso hizo que un coqueto filme de "serie B" pudiera rivalizar en taquilla con los poderosos blockbusters de la época, y que la cinta gustara no solo a los aficionados a los cómics, sino a un sector de la población muchísimo más amplio.

Si hemos dicho que "The Crow" fue un filme de "serie B", es porque no contó con un presupuesto holgado ni para la elección del reparto, ni para la realización de los efectos especiales, cosa esto último indispensable para hacer creíble la historia. No obstante, y como ya hemos comentado, el esfuerzo y saber hacer de todo el equipo, con el debutante director

Alex Proyas a la cabeza, obró el milagro de crear un vanguardista largometraje de acción, metido de lleno en terreno sobrenatural, que pese a glorificarse en su forma, resultó ser tan intenso como el cómic en el que se basaba, y que no dejó indiferente a nadie.

Cabe destacar que buena parte del presupuesto para fx fue destinado a implantar, mediante modernas y costosas técnicas digitales, el rostro del fallecido Brando Lee en el cuerpo de algunos dobles, para así poder terminar la película.

Pero es que además del interés del estudio por poder lanzarla, estaba el hecho de que tanto la familia como la novia del intérprete, Eliza (a quien dedican el filme) rogaron a todos los involucrados que se terminase, para así poder ver el canto de cisne del añorado actor. El resto de lo que vemos en la cinta son fx a la vieja usanza, pero realizados con muchísimo esmero: Maquetas, pirotecnia, cromas...





En cuanto al actor sobre el que recayó todo el peso del filme, destaca que éste no fuera la primera opción. Antes de que Brandon Lee se convirtiera para siempre en El Cuervo, se barajaron nombres como los de River Phoenix, Christian Slater, o el músico Jon Bon Jovi. También es interesante saber que el intérprete que ocasionó la muerte accidental de Lee por aquel disparo fatídico, Michael Massee (fallecido en 2016), tardó años en volver al mundo de la interpretación, y jamás quiso ver la película acabada.

MÚSICA

Un filme tan visual como abanderado de la cultura gótica y rock, no podía permitir que la música fuera un mero acompañamiento. Así pues, nos encontramos con que la banda sonora de "The Crow" se compone de dos partes bien diferentes, pero que a la vez se complementan, y de ahí que se publicaran dos discos con la música de la película. Por un lado tenemos la recopilación de canciones de grupos de la época totalmente



en la onda con el filme, con el conjunto británico The Cure a la cabeza (que parece que naciera para crear el tema principal del soundtrack: "Burn"), y por otro con el original, completísimo y emotivo score de Graeme Revell, del que se dice que su trabajo para "The Crow" es su mejor obra (no en vano aún hoy en día es imitada por multitud de compositores).

LEGADO

El triunfo absoluto de la cinta de Proyas, que va mucho más allá del éxito efímero y del morbo de las masas por el fallecimiento de su protagonista, sirvió para que el cómic original se revalorizara aún más, y para que "The Crow" se convirtiera en una franquicia. Obviando la trama original y, por consiguiente, a sus intérpretes, Tim Pope dirigió una interesante secuela en 1996, "The Crow: City of Angels". Más tarde vendrían las descafeinadas "The Crow: Salvation" (Bharat Nalluri, 2000), y "The Crow: Wicked Prayer" (Lance Mungia, 2005). Hasta llegar al reboot del presente año, dirigido por Rupert Sanders, y que pretende ser un reinicio completo de la

historia. Dicho reboot ha resultado ser uno de los proyectos cinematográficos que más animadversión ha despertado entre los aficionados en los últimos tiempos, lo que anticipó un espectacular e inevitable batacazo en taquilla, además de un buen varapalo de la crítica. Y es que la cinta original de 1994 tiene una auténtica legión de fans por todo el mundo, que la veneran no solo por lo que les llegó a impactar en su momento, sino porque además la consideran perfecta tal y como es.

Mención especial merece la modesta serie de TV "The Crow: Starway to Heaven", protagonizada por Mark Dacascos en 1998, que partiendo del argumento original, crea atractivas subtramas que la hacen muy amena.

INFLUENCIA

Casi todos los que fuimos teenagers en los 90 y tuvimos la oportunidad de ver "The Crow", tenemos la película en un pedestal. Y es que "The Crow" es para nosotros la cúspide del amor más allá de la muerte, tan propio de los románticos





del siglo XIX, en forma de visceral filme de acción. Sin duda, las hermanas Wachowski la grabaron a fuego en sus retinas, pues su "The Matrix" de 1999, tiene mucho de ese amor imposible. Y de su estilo visual, ya que no hay más que ver la persecución por los tejados del inicio de la famosa cinta de ciencia-ficción, para ver que ésta le debe mucho a la obra de Proyas. Por cierto, que a las Wachowski seguro que también les entusiasmó el siguiente trabajo de Proyas: «Dark City» (1998). Y hablando de forma y estilo ¿Alguien duda de que la ciudad donde transcurre la temida "Noche del Diablo", no es en realidad una versión actual y gótica, pero igual de decadente, de la ciudad de Los Ángeles que nos mostró Ridley Scott en su fundamental "Blade Runner" (1982)?

«La gente creía que cuando alguien muere, un cuervo se lleva su alma a la tierra de los muertos, pero a veces, algo malo ocurre y acarrea una gran tristeza, y el alma no puede descansar en paz. Y a veces, sólo a veces, el cuervo puede traer de vuelta el alma para enmendar el mal. Si nos roban a nuestros seres queridos, la forma de hacer que vivan más tiempo es no dejar de amarlos nunca. Los edificios arden, las personas mueren, pero el amor verdadero es para siempre».

Rochelle Davis – Sarah.

Si quieres saber más y ampliar conocimientos sobre cine, no dudes en visitar el blog VOZ EN OFF CINE:

<https://vozenoffcine.wordpress.com>

■ Joaquín Tamarit

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



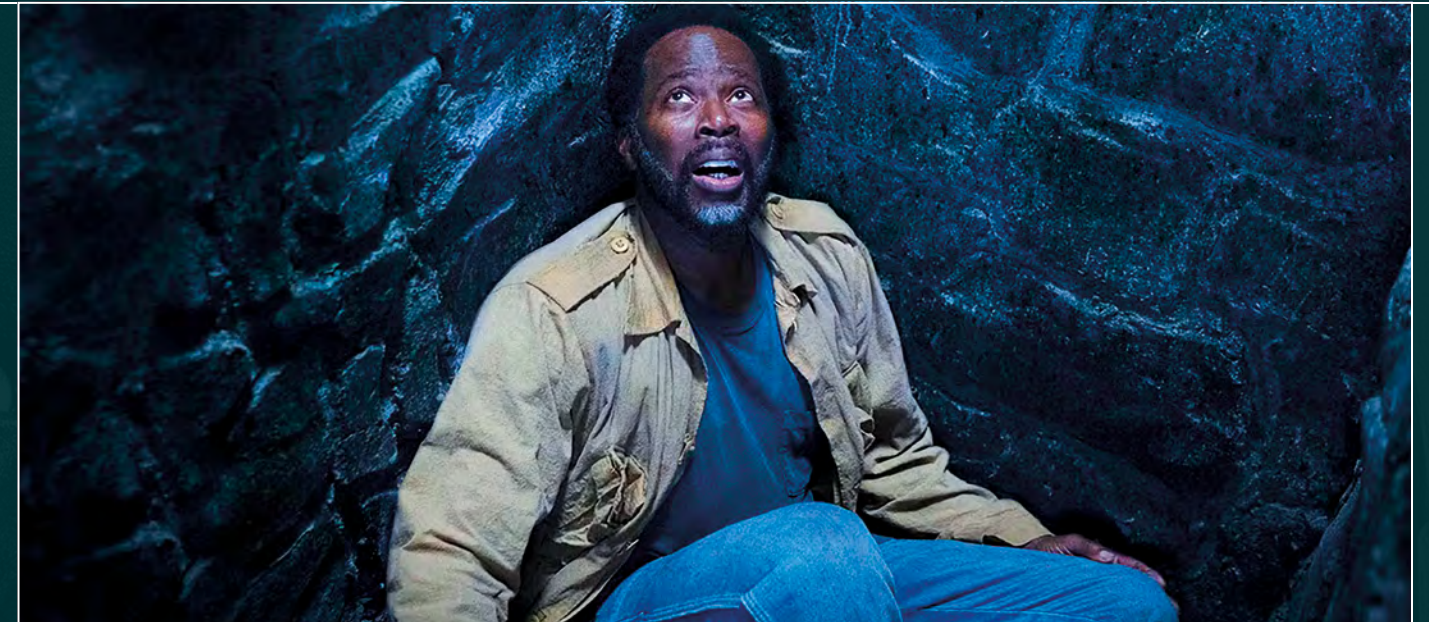
FROM

¿EL FIN DE LA LIBERTAD?

Una carretera cortada por un árbol. Una familia desorientada que llega a un pueblo perdido y abandonado, en el que se encuentran a decenas de desconocidos en la misma situación. Un lugar del que no se puede escapar. Unos seres con forma humana que salen de noche para matar y devorar al que no esté a buen recaudo, y que parecen sacados de un relato de H.P. Lovecraft. *From* se cimenta sobre esas ideas tan sugerentes que la convierten en una propuesta a priori interesante, aunque en absoluto original. Obras como *The Fog* (John Carpenter, 1980), *Dead and Buried* (Gary Sherman, 1981) o *The Village* (M. Night Shyamalan, 2004) proponían fantasías similares. Lugares mágicos, malditos, alejados de grandes urbes, donde lo improbable se torna en real, donde la frontera entre la realidad y el sueño pende de un hilo.

From guarda no pocas similitudes con otra serie ambientada en un pueblo aislado y sobrenatural, como es *Wayward Pines* (M. Night Shyamalan y Chad Hodge, 2015) y, sobre todo, *Lost* (J.J. Abrams, Damon Lindelof, 2004-2010). Las conexiones con *Lost* son muy evidentes, no solo porque el director de casi todos los episodios sea de *From* sea Jack Bender, que dirigió 42 de los 121 episodios de *Lost*, sino, sobre todo, porque usa las mismas técnicas para mantener enganchado al espectador.

From es igual o más tramposa que *Lost*, a nivel de escritura de guion, e igualmente es una serie coral, envuelta en un halo místico e igualmente *new age* que la hacen atractiva para el gran público.



El protagonista de la serie es Boyd (Harold Perrineau), un tipo de mediana edad que ha asumido tomar el mando en el pueblo, haciendo una labor de shérif y cuya obsesión es evitar a toda costa que sigan muriendo mas miembros de la comunidad a manos de los misteriosos seres que habitan el bosque y que llegan al pueblo todas las noches para cazarlos. Nada o poco se sabe de él, ni de su pasado, ni del resto de miembros de la comunidad, que conviven en las casas, compartiendo tareas y protegiéndose del peligro externo. Personalmente, lo que más me llama la atención de *From* y me resulta más interesante es lo que sugiere y propone respecto a las formas de organización social de un grupo numeroso de desconocidos entre los que, a priori, no existen conflictos violentos o de intereses. Eso hace de *From* un relato paradójicamente algo *naïf*, y poco creíble dentro de su lógica interna, ya que sitúa el Mal en el exterior de la comunidad (los seres del bosque), y hace creer al espectador que una comunidad desesperada y plural ha llegado a un consenso en el que reina la paz y el amor (solo hay que ver a dos de los personajes con más peso en la trama, Fatima y Ellis,

jóvenes idealistas con cierto parecido a los *hippies*). En dicha comunidad no hay excesivos conflictos internos, ni luchas por el control de los pocos recursos disponibles. *From* es de alguna forma la antítesis de *The Road* (John Hillcoat, 2009) o *The Last of us* (Craig Nazin y Neil Druckmann, 2023), una visión buenista y resiliente sobre las consecuencias directas que podría suponer la caída de una civilización por causas naturales o de cualquier otra índole. De alguna forma, todos los personajes de *From* parecen estar muy concienciados de que la única forma de sobrevivir es ser racionales, pensar en el grupo y obedecer a la autoridad. Pero, ¿qué autoridad?

A medida que la serie avanza, la situación es más insostenible. Escasean los alimentos, y los seres del bosque siguen causando bajas. A eso se une que, aunque personajes como Víctor, Tabhita, Jim o David hacen avances por entender qué sucede en el pueblo y cuáles son sus secretos, todos ellos van aceptando que viven en un lugar regido por el caos, donde los predadores sobrenaturales campan a sus anchas y no hay margen para cometer ningún error cuando cae la noche.





No puedo evitar ver en *From* una lectura profunda y sociológica que refleja el delicado devenir de las sociedades industrializadas y “libres”. Los personajes del poblado deambulan de aquí para allá, perdidos, ociosos, y a ratos colaborativos en tareas que afectan a todos en una especie de comuna improvisada, asumiendo que todo es de todos, pero, sobre todo, que nada es de nadie. Por eso, Boyd no deja de ser en realidad un patético shérif sin autoridad real, que tan solo tañe una campana para avisar a los demás de que cae la noche, y hay que resguardarse de una muerte violenta y cruel. Nada respalda a Boyd, que anticipa una y otra vez

toques de queda nocturnos, mas allá de los comportamientos aprendidos por la comunidad sobre la obediencia ciega a la autoridad. Despojados de los derechos que tenían antes de perderse en ese pueblo de donde no se puede salir, y donde ya nadie tiene nada, excepto miedo, añoran volver a casa, pero realmente todos los habitantes del pueblo van asumiendo que revertir la situación es casi imposible. No quieren ver que, entre ellos y esos monstruos que les atenazan, no existe ningún tipo de protección, ya que, al no haber ley, no hay libertad tal y como ellos la conocían. Asumen que, entre esos monstruos que quieren matarlos y devorarlos, tan solo

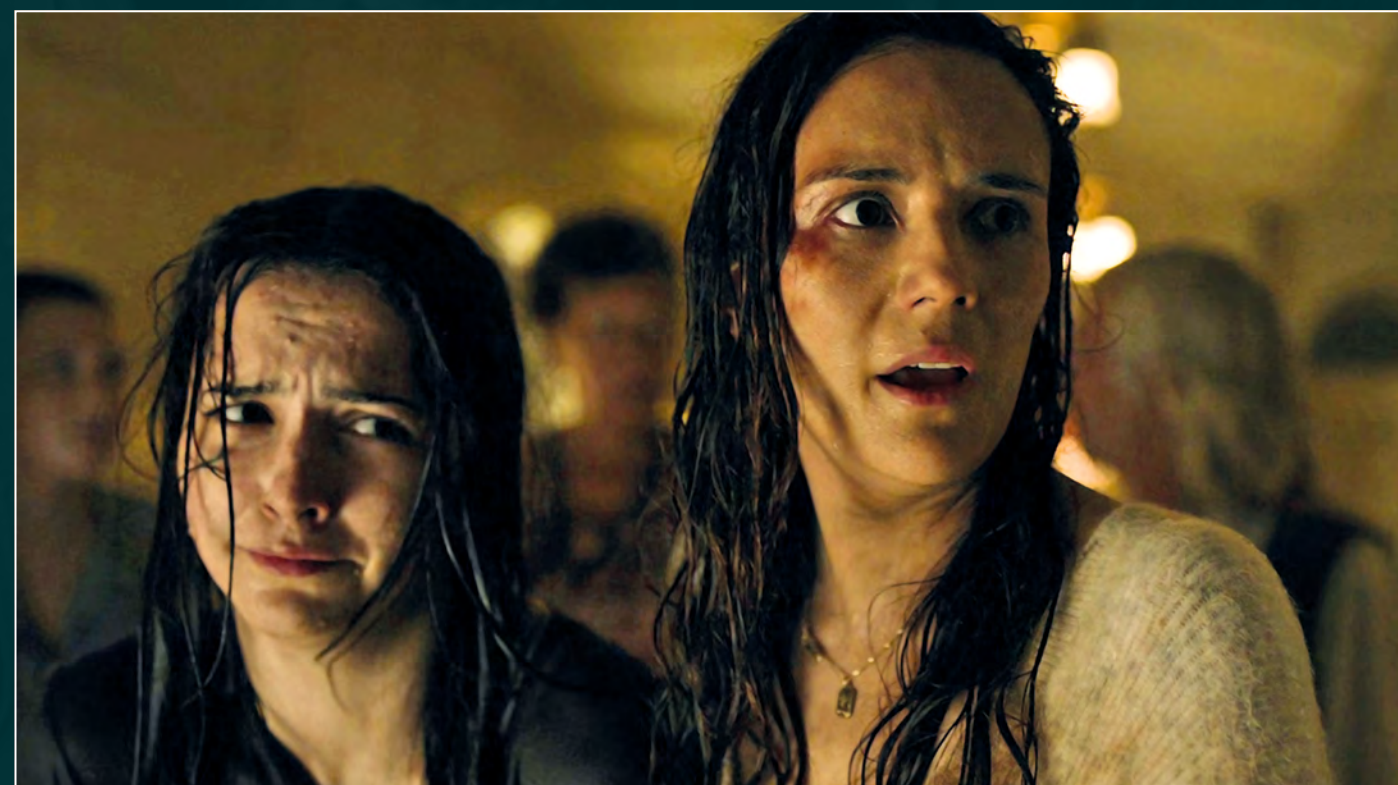


media una puerta o una ventana mal cerrada de una vivienda prestada. Ya no existe ninguna garantía entre del fuerte y el débil, ningún Poder que mantenga un equilibrio, que medie entre ambos. Las viviendas comunales donde conviven decenas de desconocidos, parecidas a los falansterios ideados por el socialista utópico Charles Fourier, resultan curiosamente infranqueables (al menos, de momento) para unos seres que devoran todo a su paso. Lo que en definitiva ha desaparecido en *From* es la figura de un ordenamiento jurídico, de un Estado de Derecho, en otras palabras. O, más interesante aún, quizá el poblado simboliza ya ese nuevo sistema al que se ha transicionado de forma abrupta.

Cabe pues hacerse varias preguntas: ¿es *From* una alegoría sobre el advenimiento de algún tipo de totalitarismo sin definir, del fin de las libertades individuales en las sociedades occidentales? ¿Es un aviso sobre el hipotético asalto al poder por parte de emporios económicos fuera de control, de una regresión histórica hacia un “tecnofeudalismo”, como postula el economista Yanis Varoufakis? ¿Qué tiene en común el poblado de *From* con las “ciudades de 15 minutos”?

Juzguen ustedes mismos.

■ Manuel Panadero





ENTREVISTA A DAVE SANTIA

UN VELOCISTA MUNDIAL ENTRE PINCELES

Primera pregunta, Dave. Empecemos por lo más básico: ¿Cuándo y por qué decides convertirte en artista?

-Siempre me ha encantado el arte, desde que era un niño. Empecé a interesarme en serio por el dibujo y la pintura cuando cumplí los 7 años, y desde entonces siempre tuve claro que de mayor me iba a dedicar a esto de alguna manera. Mi única duda era exactamente qué tipo de artista sería el día de mañana.

Eres famoso, entre otras muchas cosas, por tus asombrosas habilidades con la disciplina del *speed painting* (pintura rápida realizada sobre la marcha en cuestión de escasos

minutos). ¿Cómo lo hace un artista para especializarse en algo tan peculiar y original al mismo tiempo? ¿Cómo lo haces para seguir forzando tus límites y tratar de hacerlo cada vez más rápido?

-A base de tres cosas: practicar, practicar y practicar. Estoy constantemente dibujando o pintando. Hasta cuando estoy viendo la tele suelo hacerlo con mi iPad o con alguna aplicación de dibujo abierta en el portátil y mientras tanto voy dibujando. Cada vez que creo arte lo considero como experiencia ganada para hacerlo mejor la próxima vez. Procuro aprender nuevos trucos y ganar algo más de experiencia con cada pequeña obra que hago.

Aquí en *Fanzine Plus* somos muy fans de tus portadas de cómics dedicadas a las películas de *Rocky*, déjame que aproveche para decirte que esas portadas son más que alucinantes. ¿Tendremos alguna vez la ocasión de disfrutar de esas seis adaptaciones en cómic de cada película de *Rocky* al completo, o el proyecto se quedará solamente en las portadas?

-Para que sea un lanzamiento oficial dependería de tener la aprobación de **MGM Universal**, eso lo primero. Estoy haciendo esta adaptación al cómic de la primera película por puro amor al arte. De hecho sabes que no cobro nada por esto y además estoy pensando en poner a disposición de todo el mundo un enlace de descarga con todo el material con la mayor resolución posible, aunque de momento no he tenido tiempo para dejarlo hecho. Cuando termine con la adaptación

al completo de la primera película también haré lo mismo con las veinticuatro portadas de las seis películas (cuatro por cada entrega de la franquicia) que he hecho hasta ahora.

De entre esas 24 portadas de cómic que has hecho sobre las seis películas de *Rocky*, ¿cuál dirías que es tu favorita y por qué?

-No creo que tenga ninguna en especial que sea mi favorita. En algunas podría haberlo hecho mejor, pero en general estoy contento con todas ellas por diferentes motivos. Creo que preguntarle a un artista cuál es su obra favorita sería más o menos como preguntarle a un padre que a cuál de sus hijos quiere más: siempre hay alguno que se porta algo peor que los demás o es diferente por algún motivo, pero les quieres a todos por cómo son.



¿Estás siempre feliz y satisfecho del trabajo realizado cuando acabas una obra, o no?

-No, no siempre. Pero en ningún caso me siento decepcionado o siento que haya fracasado. Cada obra es algo de experiencia que ganas. Si por algún motivo no estoy contento con el resultado final de alguna de mis obras, aprovecho para aprender de los errores que haya podido cometer para hacer mejor la siguiente.

Volviendo a tus obras de arte relacionadas con Rocky, ¿has tenido ocasión de conocer al mismísimo Sylvester Stallone en persona? Personalmente creo que debería estar al tanto de lo que estás haciendo y debería sentirse orgulloso de que alguien pueda hacer algo así con sus películas y sus personajes...

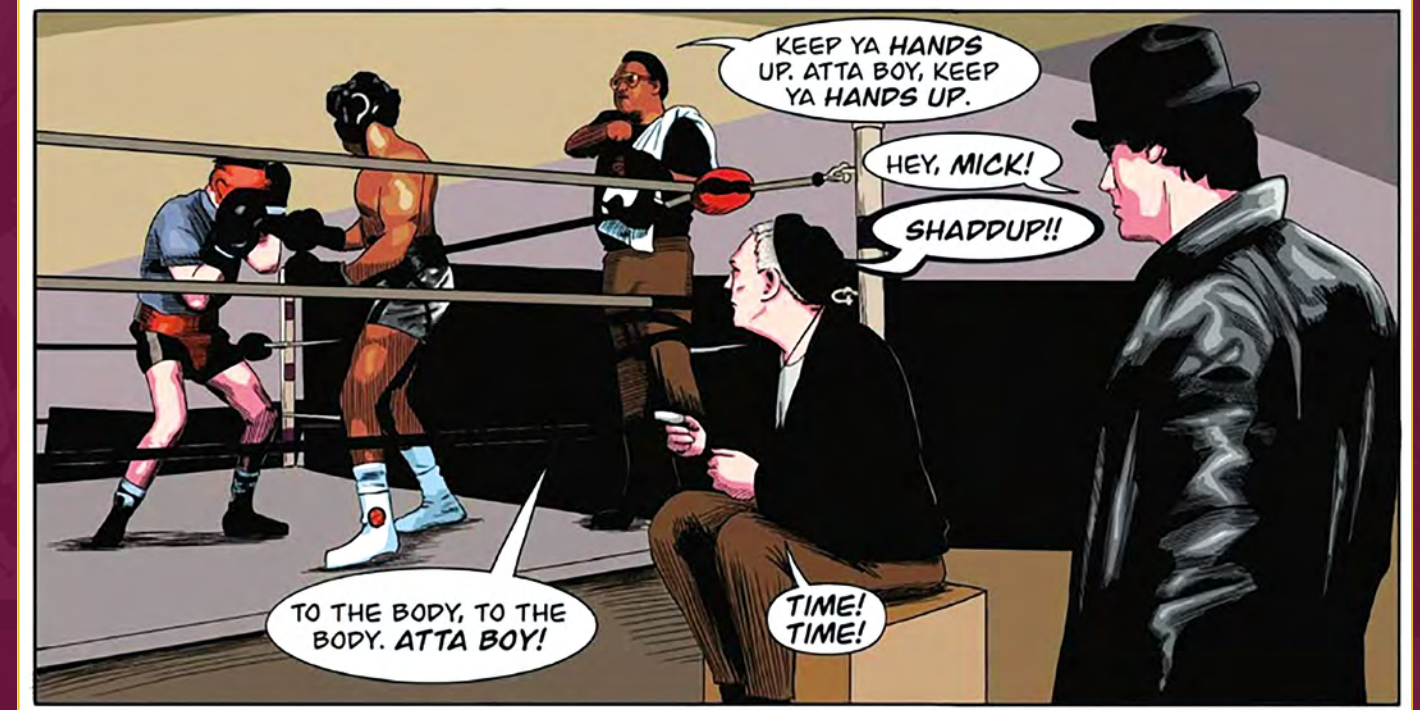
-No he tenido ocasión de conocerle en persona, pero me encantaría poder hacerlo algún día. Me consta sin embargo que él se ha enterado de lo que estoy haciendo y que le encanta todo lo que llevo hecho hasta ahora, especialmente las portadas.

Aparte de Sylvester Stallone, ¿qué otros actores han sido una inspiración para ti con el paso de los años? Además de Rocky Balboa, ¿qué otros personajes están entre tus favoritos?

-En mi Top 3 de personajes de ficción siempre han estado **Luke Skywalker**, **Superman** y por supuesto **Rocky Balboa**. Con respecto a los actores, yo diría que **Robin Williams** por haber hecho reír a tanta gente, **Christopher Reeve** por ser todo un ejemplo y por enseñarnos a no rendirnos jamás y perseverar a base de tener fe, **Keanu Reeves** por enseñarnos que está bien ser humilde, **Brendan Fraser** por ser un tío de la calle de lo más normal y simpático, y por supuesto **Stallone** por enseñarnos que por muy fuerte que sea la paliza que puedan darnos, siempre debemos levantarnos y seguir adelante.

Y aparte del cine, ¿te gustan las series de TV, los videojuegos, los comics y todo lo relacionado con ese mundillo? ¿Alguna otra influencia en tu curriculum que sea digna de mencionar?

-Siempre he sido un ávido lector y coleccionista de cómics, y me encantaba jugar a los videojuegos. Por desgracia me he ido quedando sin tiempo para dedicarle a los videojuegos, aparte



de alguna partida ocasional a algún juego de móvil en mi teléfono o en el iPad, y mi colección de cómics se terminó más o menos cuando cumplí los 20, momento en el que empecé a perder un poco el interés en seguir haciendo colecciones. Sin embargo, sigo conservando mi colección de tebeos y de vez en cuando recurro a echarles un ojo para inspirarme de cara a algunas de mis obras. No veo mucha tele, o al menos no le presto mucha atención, pero sí que me la pongo de fondo con frecuencia para que me acompañe mientras dibujo o pinto un cuadro. Una vez se me acabaron las pilas del mando a distancia de la tele y no me molesté en cambiarlas durante más de seis meses (risas). Simplemente es que no encendía la tele. Sin embargo, entre mis series favoritas de la tele sí que te podría decir algunas como *LOST*, *Smallville*, *Scrubs*, *Chuck* y *Tulsa King*.

Si tuvieras que quedarte tan solo con una forma de expresión artística, ¿definitivamente sería la pintura, o por el contrario hay otras formas de crear arte sin las que no podrías ser tú mismo?

-Me quedo con la pintura sin duda alguna.

La campana final está a punto de sonar, campeón. Última pregunta: ¿qué les dirías a todas las personas de aquí de España y América Latina que te están conociendo ahora a ti y a tu arte? ¿Has tenido alguna experiencia antes con España o con los países de hispano parlantes?

-No os rindáis jamás. No importa lo que os digan los demás, da exactamente igual si alguien os dice que estáis desperdiciando vuestro tiempo o que nunca llegaréis a nada importante, simplemente seguid adelante. Siempre habrá gente que dude de vuestras capacidades, y siempre habrá alguien que os critique. A mí me han dicho montones de veces que nunca llegaría a nada con el arte, pero aquí sigo. Y que conste que no he seguido esforzándome por demostrarles que se equivocaban, simplemente he seguido haciendo todo esto porque me encanta hacerlo y porque me hace feliz. Si haces

algo simplemente porque quieres hacerte rico o famoso, lo estás haciendo por los motivos equivocados. Hazlo porque te haga feliz, solo eso. Y esfuérzate por ser siempre una inspiración para los demás.

Con respecto a mis experiencias previas con España, me temo que no tengo demasiadas. Di clases de Español en el Instituto hace muchos años, pero la única frase que soy capaz de recordar es "*Mi madre está en la casa de Blanca*", y me temo que soy incapaz de decir nada más en vuestro idioma (risas). Me invitaron a participar en un evento de *speed painting* en España en 2020, pero desgraciadamente acabó cancelándose por el tema de la pandemia y el confinamiento.

■ Enrique Segura Alcalde





ROCKY BALBOA

DE LA GRAN PANTALLA A LAS VIÑETAS

Fanzine Plus tiene el gran honor de presentaros en exclusiva, para todo el territorio hispano parlante, una auténtica obra maestra: nada mas y nada menos que el arte conceptual basado en la franquicia filmográfica de **Rocky Balboa** que actualmente está desarrollando el gran artista internacional Dave Santia.

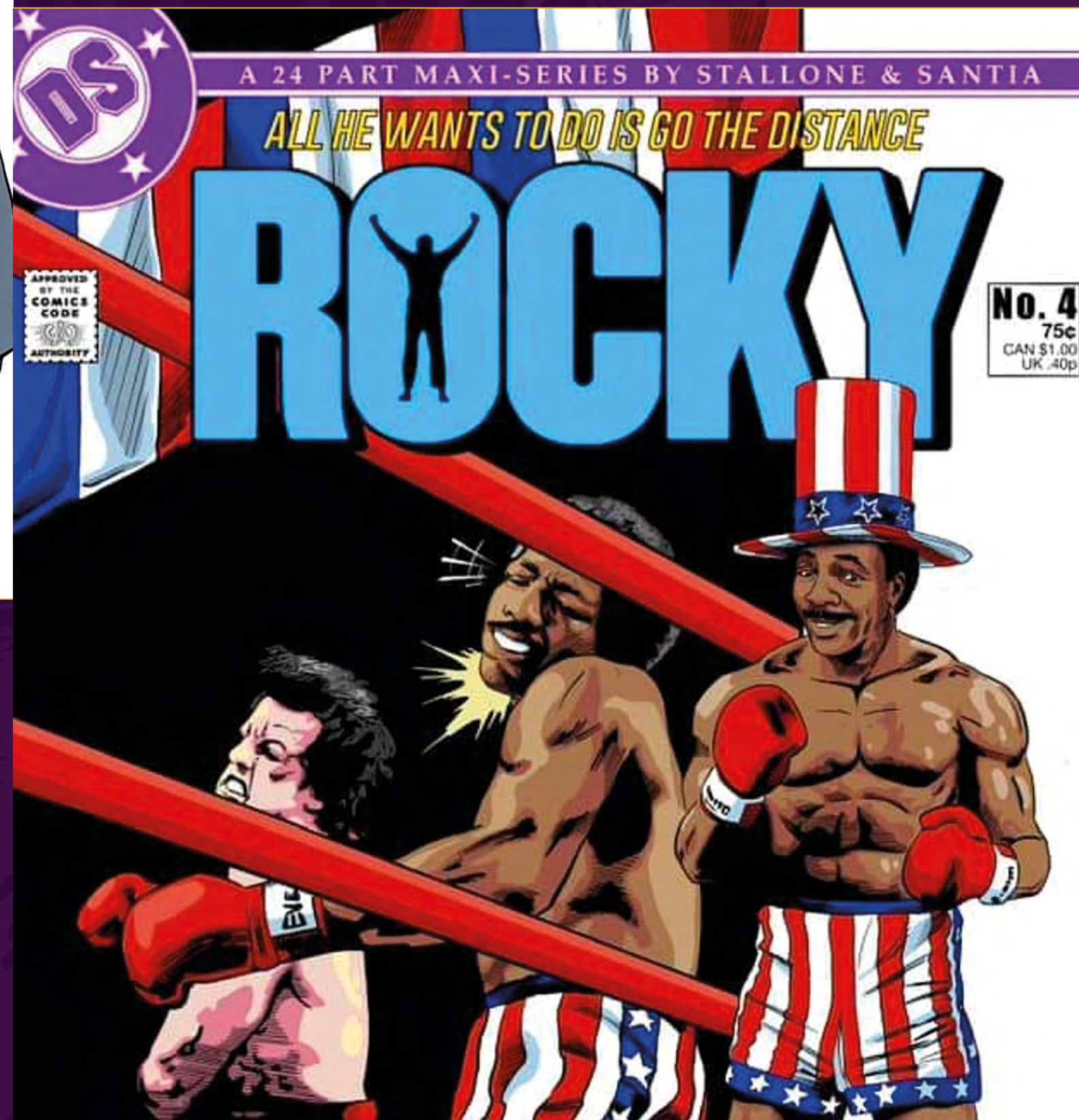
La titánica tarea de trasladar el universo creado por **Sylvester Stallone** al mundo de las viñetas es una empresa que hasta la fecha nadie se había atrevido a acometer. Ni Marvel, ni DC ni ninguna de las grandes editoriales americanas habían mostrado hasta el momento ninguna intención ni interés en plasmar en cómic una saga tan absolutamente repleta

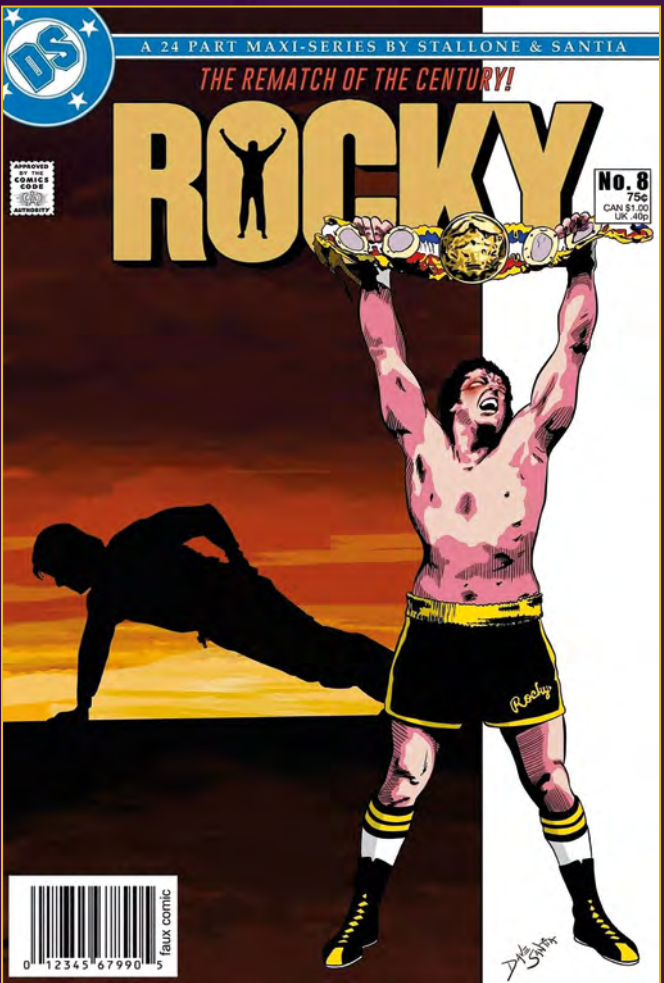
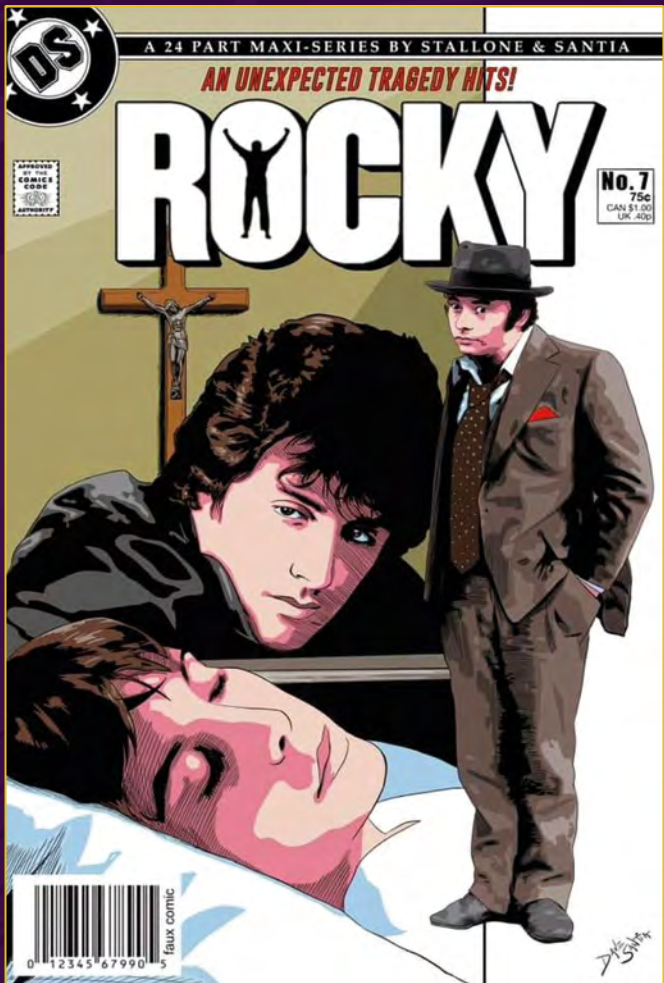
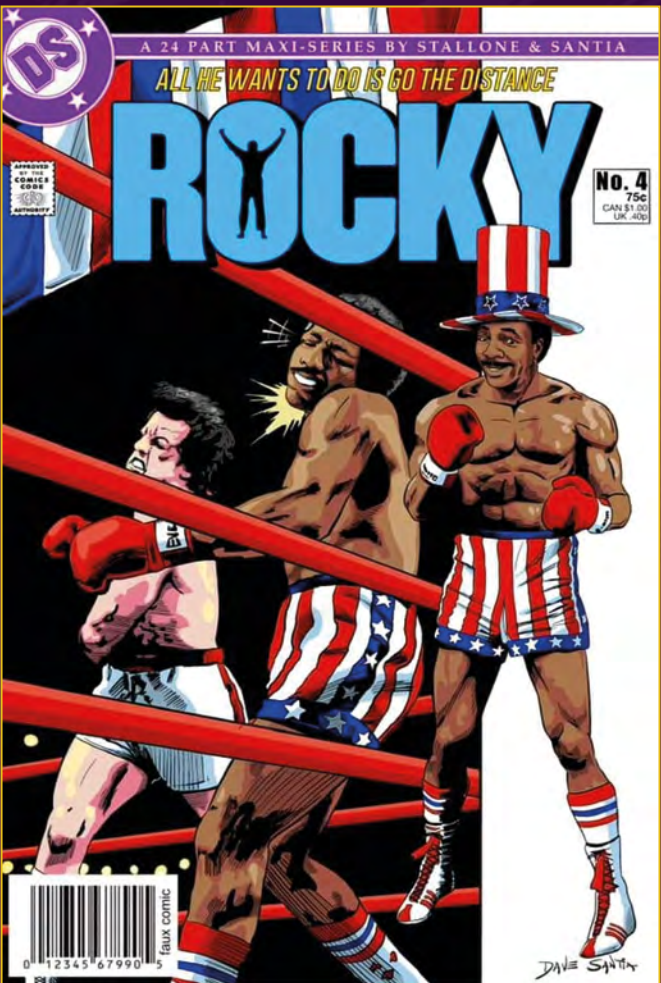
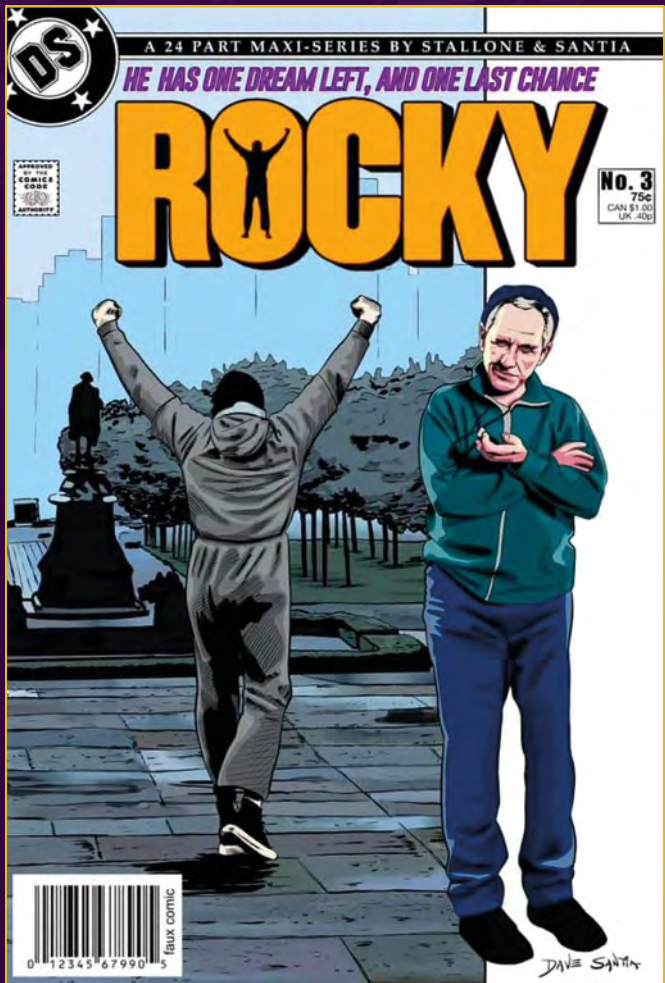
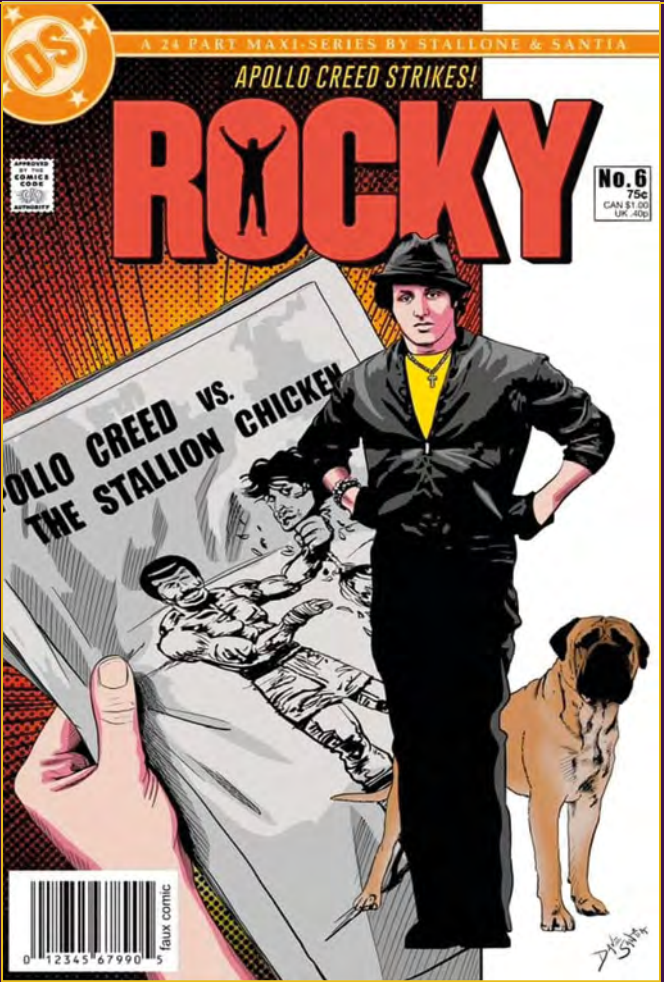
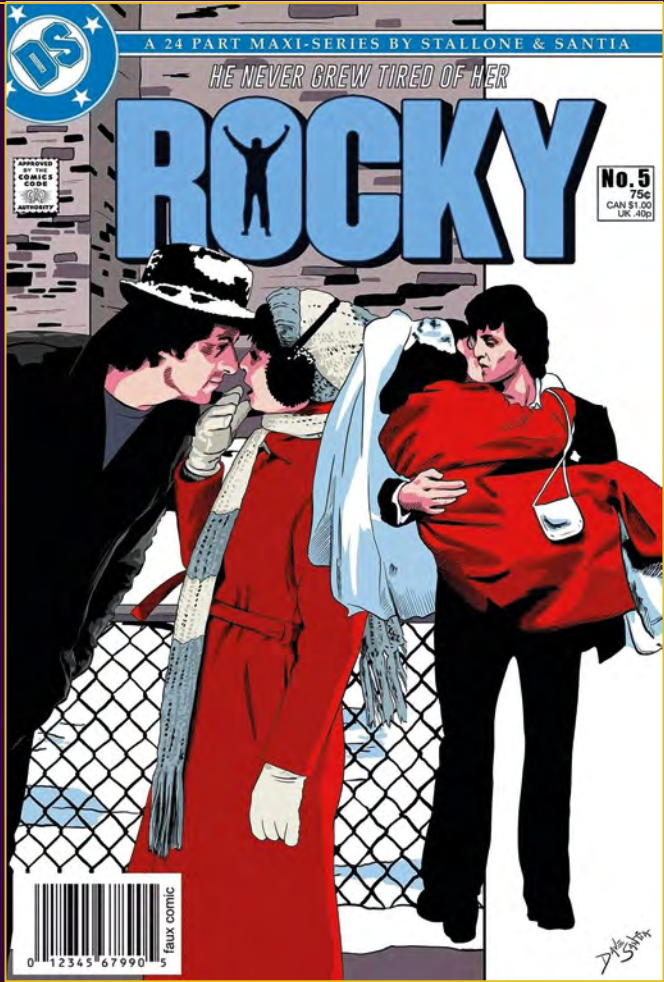
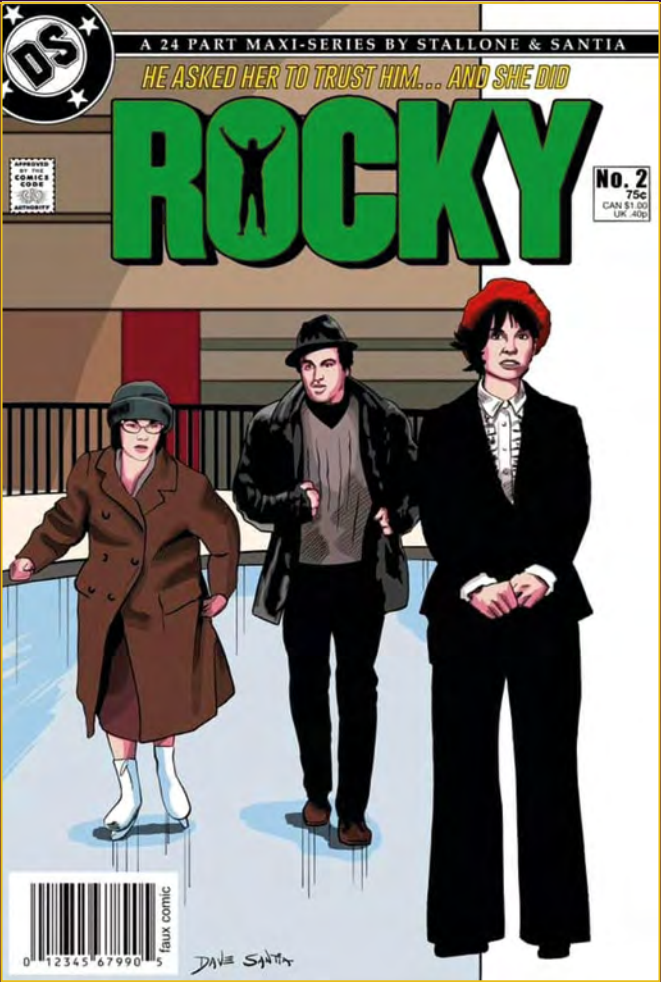
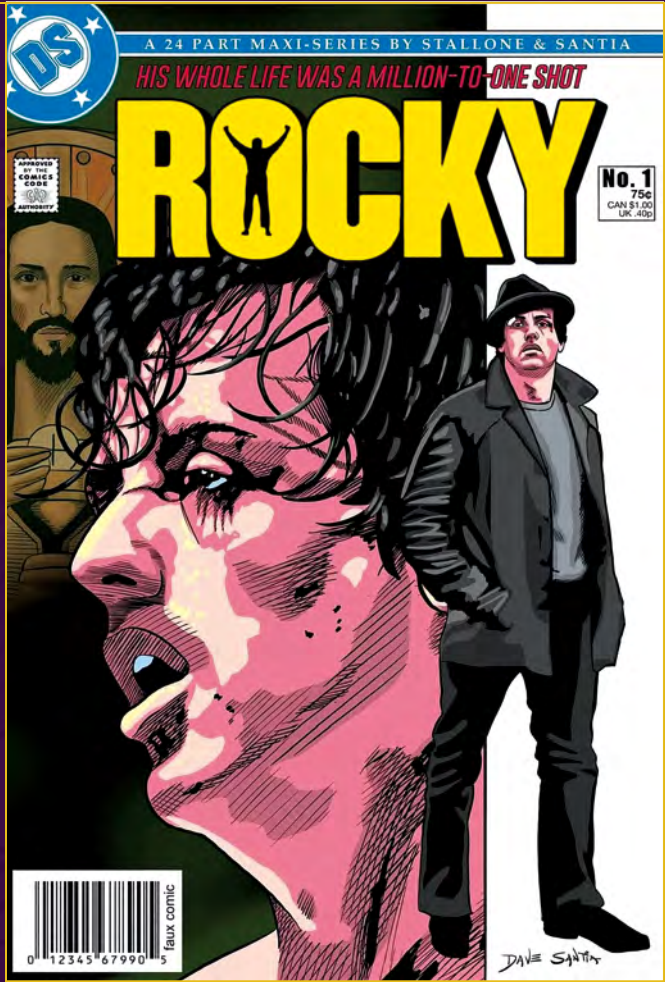
de momentos épicos, diálogos memorables y personajes irrepitibles como la del Potro Italiano hasta que nuestro invitado especial de este número de *Fanzine Plus* se dispuso recientemente a intentar reparar esta injusticia histórica.

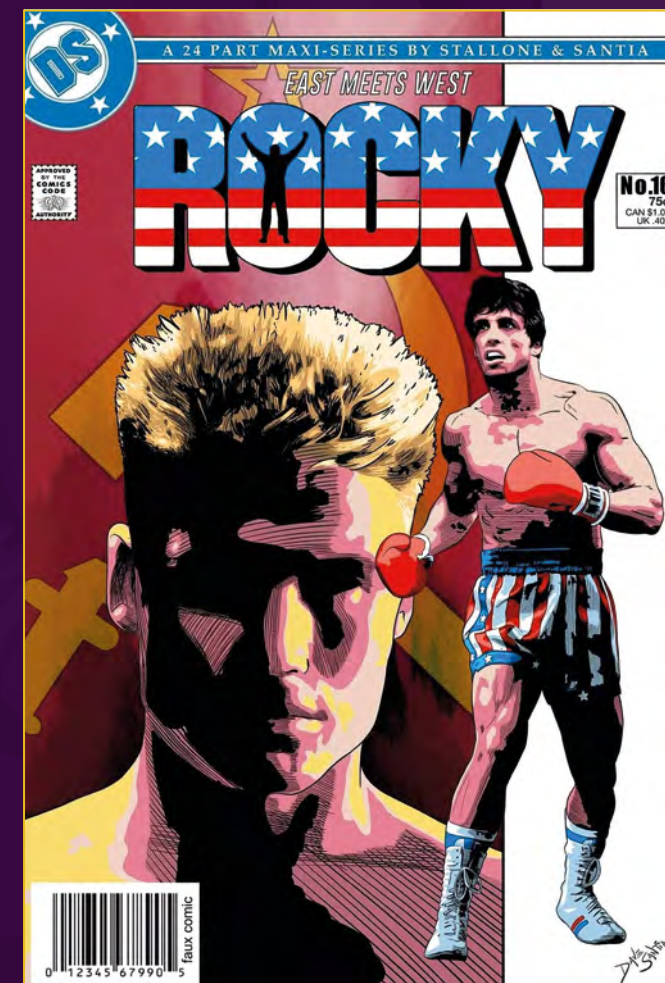
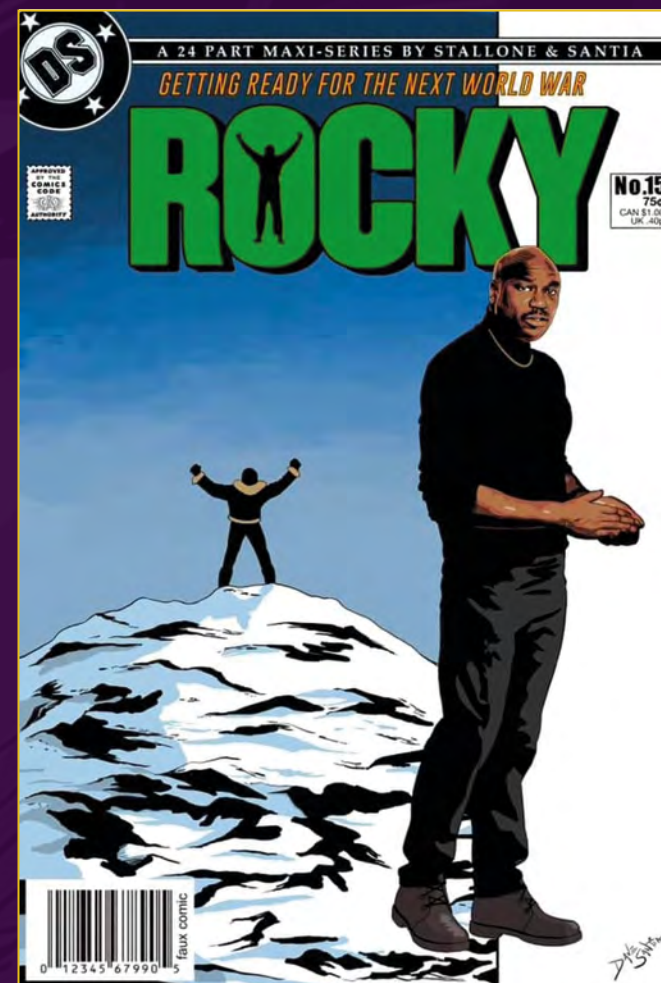
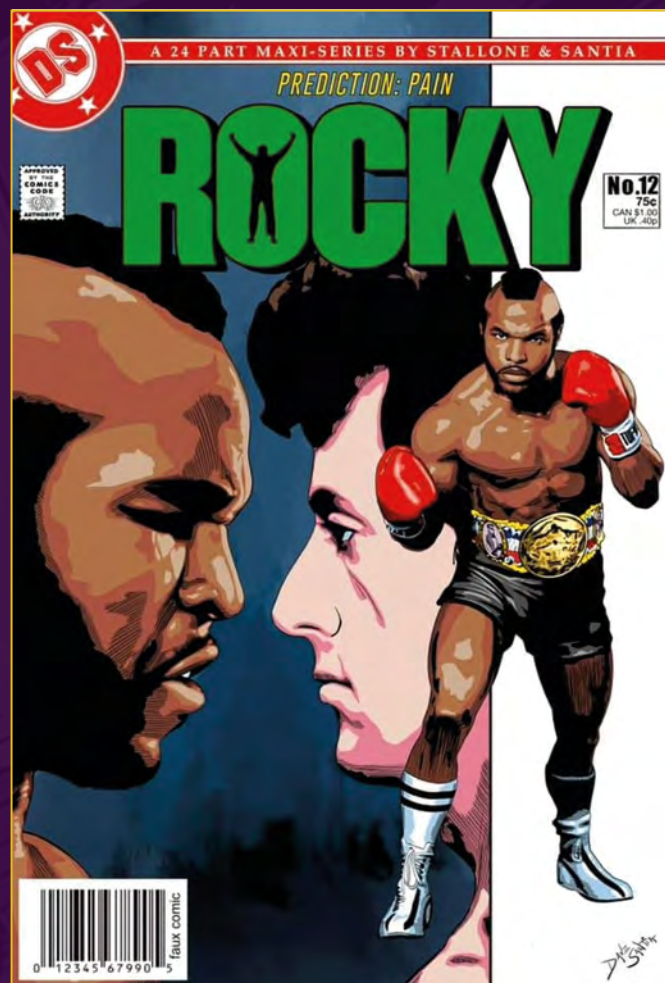
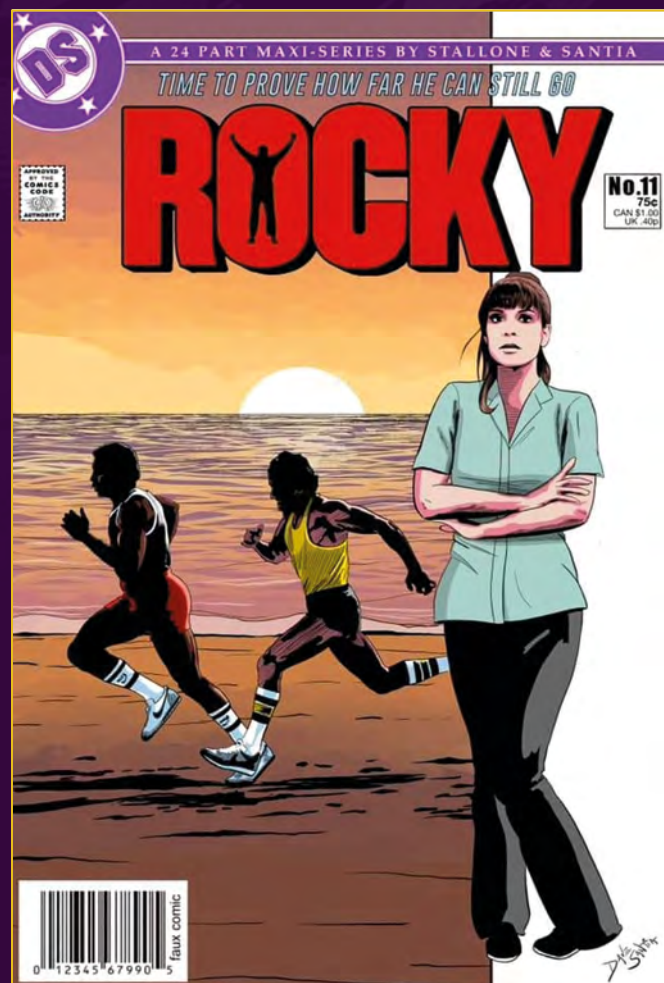
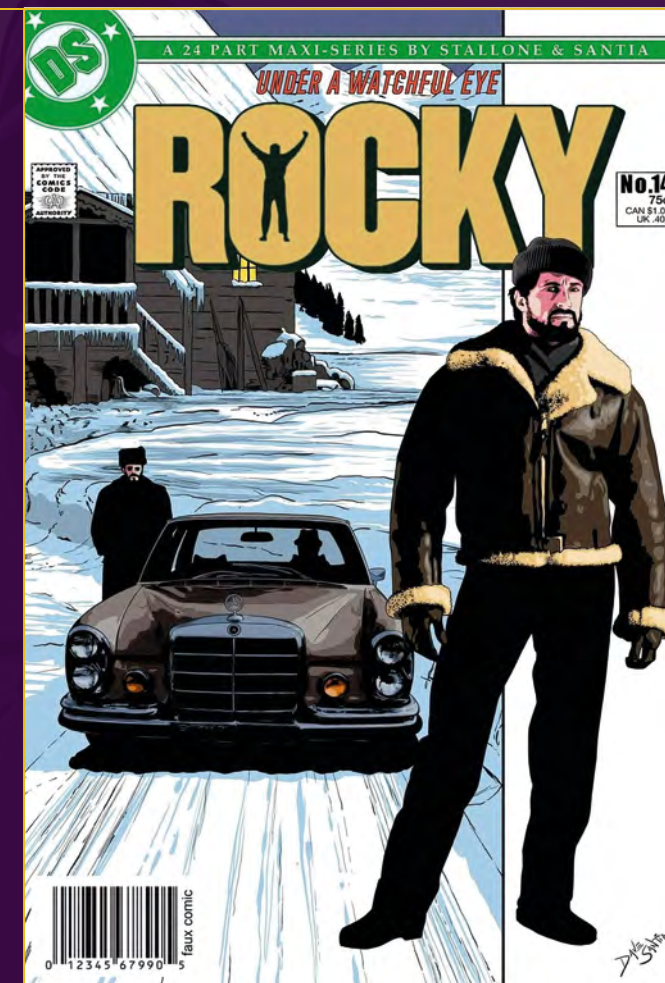
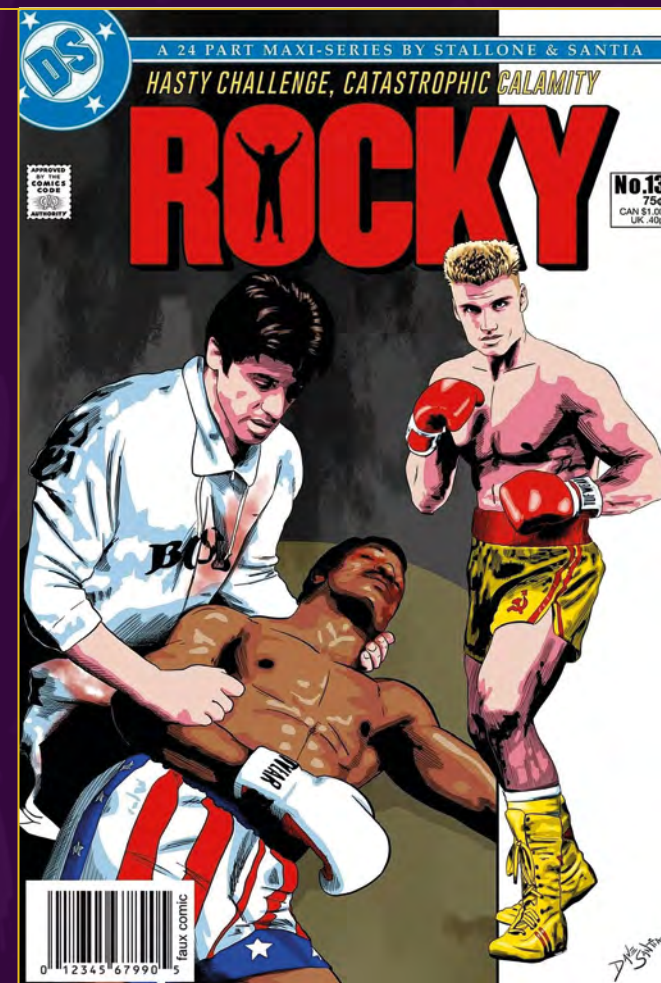
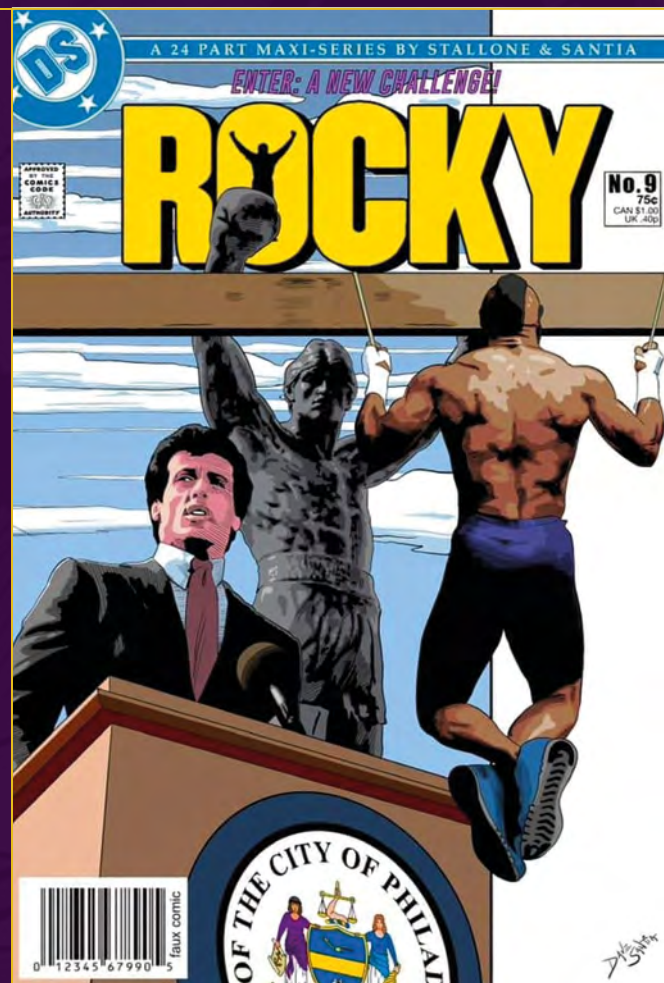
Hoy en este espectacular número de *Fanzine Plus* queremos rendirle homenaje a su autor, **Dave Santia**, el rey del speed painting (entre otras disciplinas pictóricas), ofreciendo a nuestros lectores una fiel reproducción de las portadas de cómic que nuestro amigo ha creado basándose en las seis películas de Rocky. Seguro que los grandes aficionados a la saga del incansable púgil de Filadelfia sabrán apreciar el valor se semejante obra, el nivel de detalle de dichas portadas y el

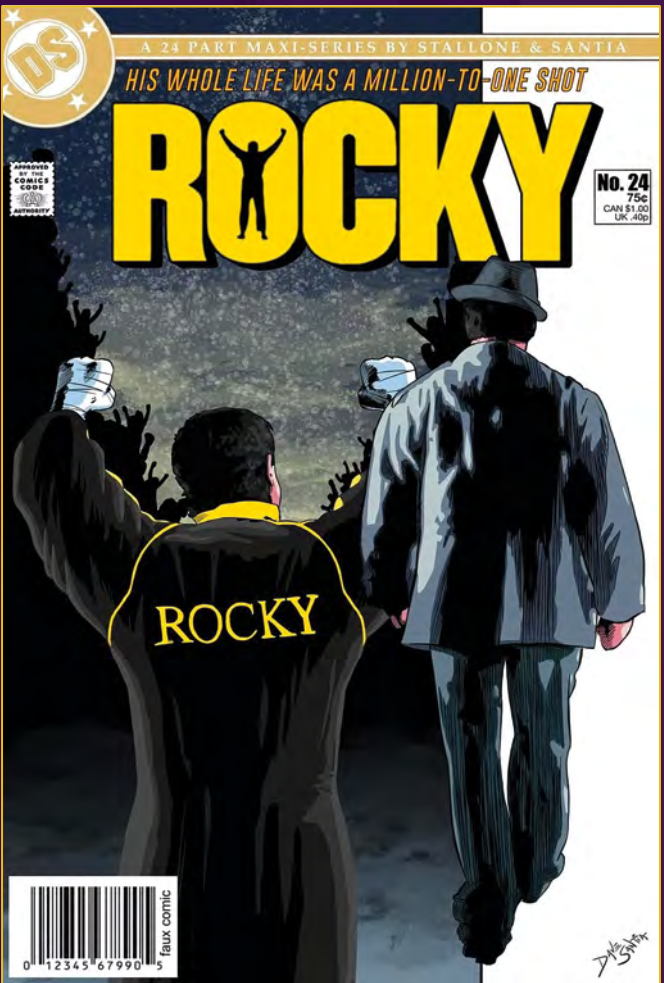
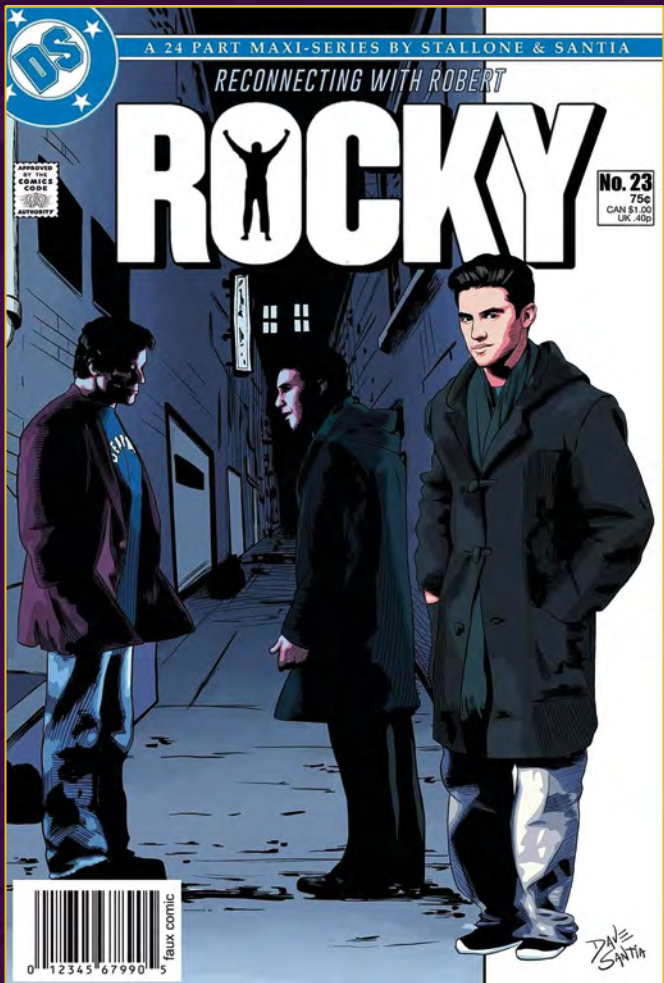
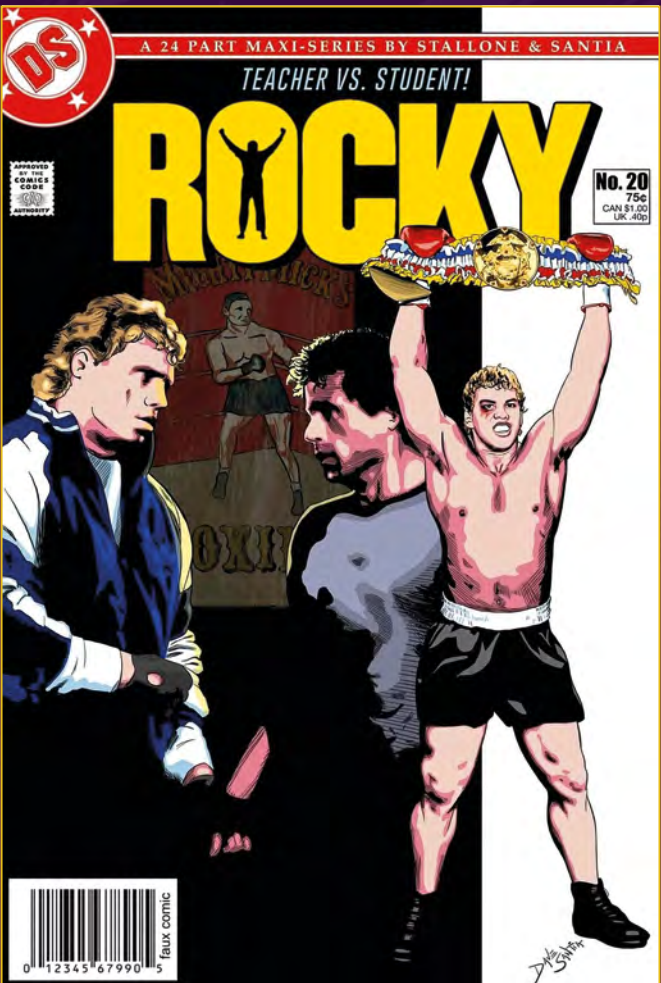
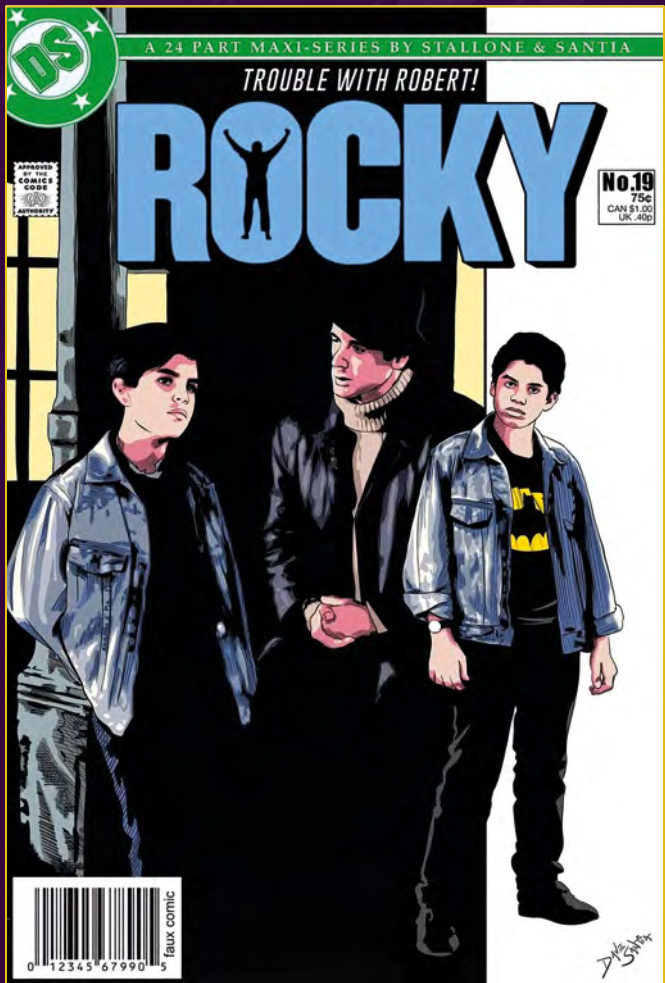
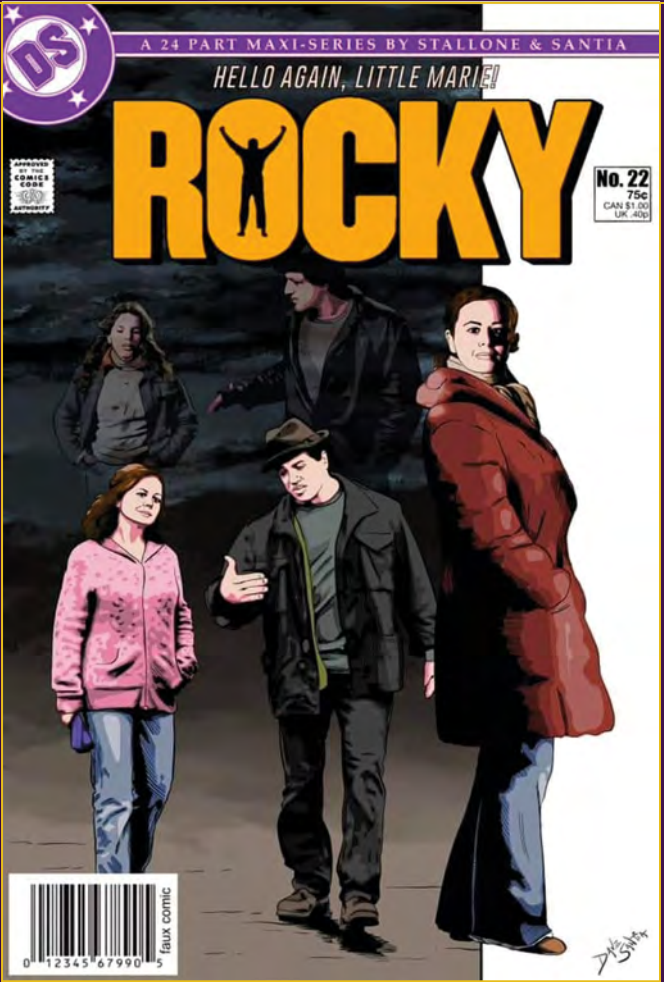
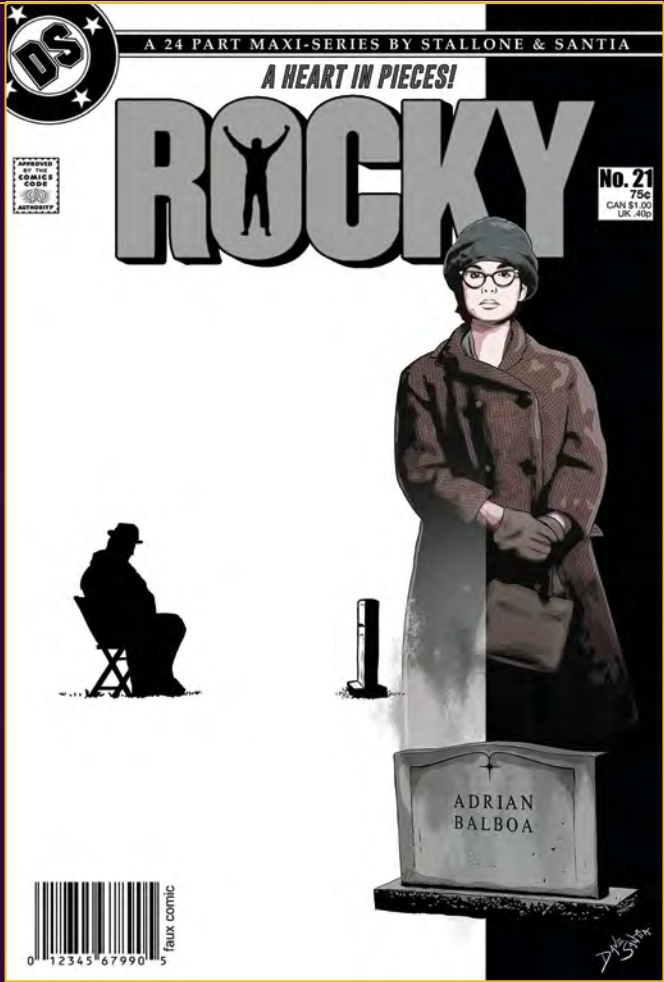
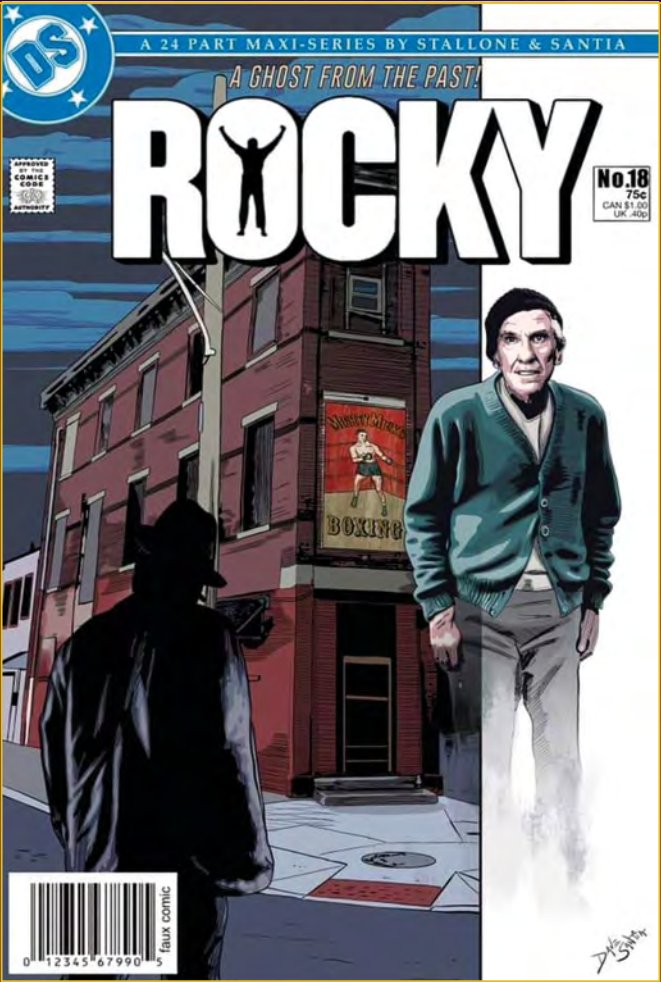
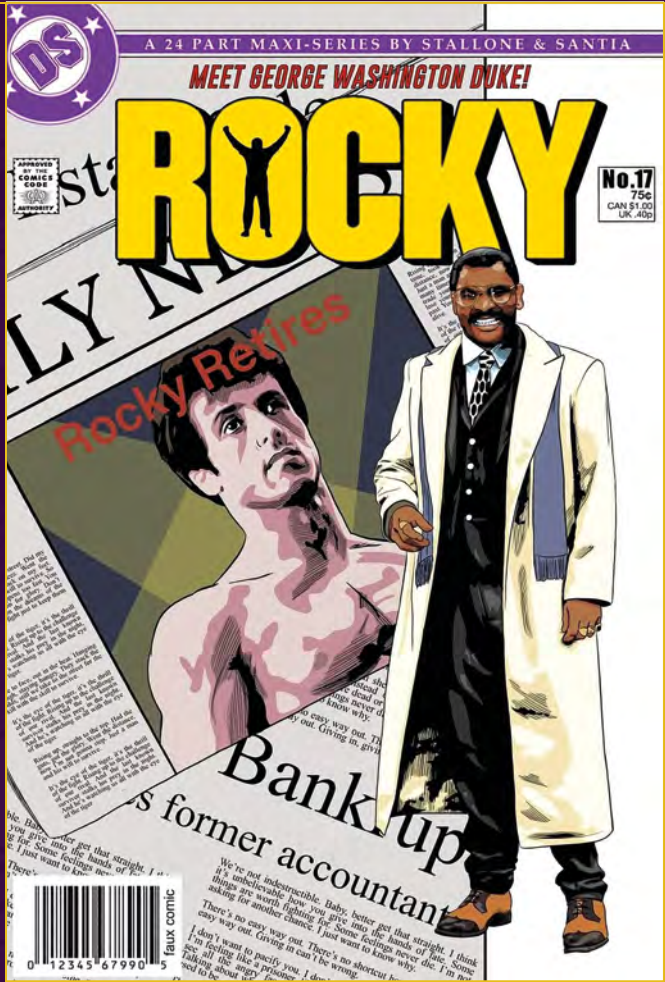
esfuerzo y dedicación que su autor les ha dedicado. No solo de portadas consta su proyecto, y es que el gran **Dave Santia**, todo un personaje como descubriréis leyendo la entrevista que le hemos hecho, también se ha embarcado en la apasionante tarea de adaptar al cómic las películas de Rocky Balboa de manera más oficiosa que oficial, y aunque de momento la cosa va despacio pero con pulso firme, una vez finalizada la adaptación de la primera entrega (**Rocky**, 1976), Dave no descarta continuar con

las otras cinco películas restantes. De momento y mientras eso sucede, os dejamos con sus espectaculares portadas y algunas viñetas de la adaptación de la primera película. Y no os perdáis su entrevista exclusiva para España y América Latina, es una ocasión de oro para dar a conocer a un genio y figura (además de una persona excepcional) que quizá a partir de ahora os suene más y sea ya parte de vuestro selecto grupo de ilustradores y artistas favoritos.











RAMBO VS. PREDATOR

EL “ACORRALADO” CONTRA “EL CAZADOR EXTRATERRESTRE”

John Rambo sabía perfectamente que nunca debía haber aceptado aquella misión. Su instinto de guerrero curtido en mil batallas le decía a gritos que no se metiera en aquella campaña, y de alguna manera todo lo que podría haber salido mal acabó saliendo mal desde que aceptó acompañar a su viejo amigo, el **Coronel Trautman**, a esta misión suicida que ahora estaba desembocando en un verdadero infierno blanco. Mientras saltaba entre la nieve de un lado para otro con la esperanza de que los disparos de su misterioso atacante no le volaran la cabeza, Rambo corría sin parar notando cómo el latido de su corazón parecía indicarle que el pecho le iba a

reventar de un momento a otro. El recuerdo del momento en que Trautman vino a proponerle esta misión de audaces aún resonaba en su cabeza: *“Johnny, te necesito a mi lado una vez más, y esta vez más que nunca. Es una misión confidencial y no podemos decirle que no al Tío Sam. Es alto secreto... sospechan que algo desconocido está masacrando gente en una zona aislada por la nieve en Montreal. Ya se ha cobrado varias víctimas entre los militares americanos enviados a la zona, y esto no tiene pinta de acabar bien, hijo. No te voy a engañar, estamos de mierda hasta el cuello. En Inteligencia sospechan que lo que sea que está cargándose a esa gente*



ni siquiera es humano... Acompáñame y te daré el resto de la información en el avión. La campana ha sonado, John, y no podemos ignorar la llamada del deber...”

Nunca antes se había arrepentido más de abandonar su retiro, ahora las cosas estaban realmente mal para el ex boina verde y lo que era aún peor, su amigo y antiguo jefe, el Coronel Trautman, hacía ya un buen rato que no daba señales de vida. Una especie de ráfaga láser procedente de la nada le había dado de lleno en una pierna, y yacía tumbado en el suelo retorciéndose de dolor...pero eso fue hasta hacía un rato, porque Trautman no aparecía por ninguna parte, al menos no hasta donde alcanzaba la vista de Rambo, que no paraba de correr por su vida en aquel infierno blanco totalmente cubierto por la nieve.

El atacante invisible continuaba disparando desde su posición elevada, y por más que se esforzaba por ubicar la posición de su atacante, Rambo no lograba verlo por ninguna parte. La copiosa nevada no ayudaba a ver nada, pero aquella cosa, el misterioso **Depredador** invisible que parecía verse extrañamente atraído por el fragor del combate y los conflictos bélicos, continuaba acosando a su presa, que lejos de acobardarse contraatacó lanzando una granada contra el árbol del que parecían proceder los disparos láser. El impacto de la granada hizo tambalearse al atacante invisible, que cayó desde su posición elevada como un plomo a la gruesa capa de nieve que cubría el terreno. Por unos breves segundos pareció tener problemas con su sistema de camuflaje para mantenerse oculto. Rambo pudo vislumbrar entonces con bastante claridad una silueta humanoide, que parecía

afanarse por restaurar su sistema de ocultamiento al tiempo que manipulaba desesperadamente unas teclas de aspecto extraterrestre en una especie de guantelete incorporado en su extraño atuendo. El imponente depredador alienígena se alzó entonces, desafiante, aceptando con resignación que el impacto de la granada lanzada por su presa parecía haber estropeado de manera irremisible su sistema de camuflaje. John Rambo pudo ver por primera vez a su atacante: una especie de guerrero con aspecto tribal, de más de dos metros de altura, complexión fornida y atlética y un arsenal incorporado en lo que parecía un traje ceremonial de guerra. No había visto nada semejante en todos los días de su vida, y en ese mismo instante tuvo claro que esa cosa no era de este mundo.

El Depredador sacó entonces unas enormes cuchillas retráctiles de lo que parecía ser un guantelete, y se aprestó a meterse en el cuerpo a cuerpo contra su presa. Rambo tuvo muy claro que se trataba de matar o morir, y que su extraño perseguidor no pensaba darle tregua. Había estado buscando entre la nieve de Montreal a este misterioso ser durante la última semana, y ahora que por fin lo tenía frente a frente y bien visible, no pensaba dejarlo escapar. Trautman seguía sin aparecer, y el siniestro atacante pareció recorrer los más de diez metros que le separaban de John Rambo en un par de zancadas. Con un golpe mortal, el depredador intentó impactar en la cabeza de Rambo, pero este esquivó el mandoble como guiado por un mecanismo instintivo puesto a prueba en mil batallas. Con un rápido contraataque, y sacando de su cinturón un cuchillo de combate que le había salvado la vida en innumerables ocasiones, Rambo hincó con fuerza la



hoja de su acero en el costado del enorme depredador, que expulsando una extraña sangre verdosa se retorció de dolor y retrocedió, quizá por primera vez, atemorizado ante la inesperada capacidad de reacción de su presa.

“Si sangra, puede morir” pensó Rambo de manera fugaz e instintiva, y en décimas de segundo su mente perfectamente entrenada en el arte de la guerra se apresuró a guiarle para asestar el siguiente golpe mortal: mirando a su alrededor descubrió que un cuerpo desmembrado de uno de los soldados enviados allí por el gobierno americano se encontraba

relativamente cerca de su posición, y el cadáver aún tenía una ametralladora sujeta por una mano cercenada que quizá pudiera tomar prestada...el problema era que el depredador se recomponía con presteza y una rapidez asombrosa, y se disponía ahora a contraatacar al agotado ex boina verde.

Haciendo acopio de energía y con todas sus últimas fuerzas, Rambo propinó una tremenda patada a su rival justamente en la herida que acababa de producirle asestándole aquella mortal cuchillada, lo que hizo que el depredador rugiera de dolor y de nuevo se retorciera, dándole a John Rambo los

segundos necesarios para rodar por la nieve hasta el cadáver del guerrillero caído y hacerse con aquella ametralladora AK-47 que podría salvarle la vida. Disparando a bocajarro, Rambo acribilló al poderoso monstruo, que cayó al suelo abatido por los impactos de la munición que tan solo tres segundos después de empezar a disparar tocó a su fin. Cargador vacío. Problemas, y de los gordos. El extraño guerrero alienígena parecía no rendirse fácilmente, y a pesar de sangrar abundantemente por varios impactos de bala en el pecho y el torso, volvía a alzarse con intención de atrapar a su presa.

Fue entonces cuando un potente impacto de bazooka reventó en pedazos la cabeza del depredador, que se desplomó, al fin, decapitado e inerte sobre un montículo de nieve. Rambo se levantó jadeante y completamente exhausto justo a tiempo

de girar la cabeza para ver a su benefactor y salvador, que no era otro que su amigo el Coronel Trautman. Con una pierna terriblemente malherida y en unas pésimas condiciones, el viejo militar había logrado escabullirse torpemente entre la nieve y sacar el *bazooka* del jeep en el que habían venido hasta esta ubicación remota y perdida, en lo más profundo de aquel durísimo invierno en Montreal. Su llegada y su reaparición en escena fueron providenciales para Rambo, que ayudando a su viejo mentor a reincorporarse emprendió el camino de vuelta a casa. John no supo en ese momento qué le resultaba más doloroso e incómodo, si las terribles heridas que había sufrido durante el combate o el hecho de tener que mantener toda aquella operación en secreto por el resto de su vida...

■ Enrique Segura



¡BOLA! EXTRA!

La historia del pinball en España

Txus Algorta

BOLA EXTRA

LA BIBLIA DEL PINBALL PATRIO

El libro que hoy queremos recomendaros, desde este vuestro rincón literario de *Fanzine Plus* es nada más y nada menos que *Bola Extra*, el primer y único libro escrito sobre pinball (y publicado por la editorial Dolmen) en nuestro idioma, y que es, ante todo y por encima de todo, una obra de arte y la reparación de una auténtica injusticia histórica. Por extraño que parezca, hasta ahora no había en el mercado ningún libro en español sobre pinballs, ni bueno ni malo, sencillamente no había nada sobre el pinball en el mercado que estuviera escrito en español. Mucho más extraño aún si tenemos en cuenta que las

mesas de pinball y toda la gran masa de aficionados (cada vez más, por cierto) que arrastran y promueven estas entrañables máquinas de diversión y veneración forman parte de nuestra cultura y nuestra historia patria.

Sí, lo has leído bien, es cultura y es historia, una parte importante de la historia de nuestro país, de hecho. Pero de contarte todo eso en detalle y muchas cosas más ya se encarga Txus Algorta (autor del libro) a lo largo y ancho de las páginas de esta obra de arte. De momento baste con decir (aunque si

Respecto al tema de los pinballs, se han localizado seis modelos diferentes, a cada cual más bonito (contando aparte Le Mans, que no es un pinball al uso). Los dos primeros se llamaban *Horoscope* y *Fair City*. Estos mantenían muchos elementos comunes al último de JAICAR, *Strike*: marcador de cuatro rodillos, elevador manual de bolas, las mismas alas, los muebles con forma y medidas iguales, el apron con la cara del payaso... Pero tenían algo especial: eran originales, no copias de pinballs americanos.



118 TALLERES CAR (BIF FAIR)

Horoscope, con una llamativa chica en el cristal, y *Fair City*, con la curiosa temática del turismo en los pueblos.

Academia, con un espectacular cristal y con la mejora de elevador automático de bolas, fue el siguiente pinball.

Otro de los que ha llegado hasta nuestros días es el modelo *Dracula Girl*. En este modelo se había sustituido la cara del payaso por la de un vampiro. Estos dos modelos aparecían registrados con la marca BIG-FAIR, fabricados por Antonio Poch Solé en la calle Pujadas, 16, de Barcelona.

El quinto pinball estaba basado en la película *Calamity Jane* de Doris Day y se llamaba, por supuesto, *Calamity*.

Como podemos observar, el fuerte de Talleres CAR no era la publicidad, apenas hacían y cedían la promoción a las comercializadoras como Mky, S. A. Tenemos que agradecer a Lucas Repiso Ortigosa, extrabajador de JAICAR y Talleres CAR, y yerno de Carmelo Giménez, que nos ha proporcionado la mayoría de las fotos que se hacían de los pinballs para las comercializadoras.



te interesa el pinball y ya has oído hablar de este libro es porque esto ya lo sabes tú) que España cuenta con el privilegio de haber sido el segundo país del mundo en fabricar mesas de pinball (tan solo por detrás de Estados Unidos) en cuanto a cantidad (y calidad), y que contamos con una tradición extraordinariamente potente en este sector de la industria del ocio electrónico, con compañías como *PlayMatic*, *Maresa*, *Petaco* y otras más que situaron a nuestro país en el mapa dentro de este mundillo. Es más, durante los años 60 y 70 esta industria experimentó un auge extraordinario en España, y en los 80 aumentó aún más el número de fabricantes de mesas de pinball, y aunque ya es posible rastrear en el tiempo algunas mesas de los años 50, en líneas generales podemos decir orgullosos y con toda la tranquilidad del mundo que nuestro país tiene y siempre ha tenido una gran historia asociada a los

pinball, lo que explica muy bien porqué Dolmen editorial hizo la partida perfecta al publicar esta obra magna, que debería ocupar un lugar de privilegio en tu biblioteca personal y que deberías pedirle a los Reyes Magos cuanto antes, ahora que estamos disfrutando de este número **especial de Navidad** de *Fanzine Plus*.

Siempre he sido de los que piensan que los videojuegos y las mesas de pinball son mundos hermanos y que comparten afición, sentimiento y emociones. Para mí es difícil separar los arcades de los pinball y de los videojuegos para consolas, todo eso forma parte de una cultura maravillosa que algunos no nos cansaremos nunca de reivindicar como lo que es: justamente eso, cultura, mucho más que un simple negocio. Y a pesar de ello, uno no puede evitar tener la sensación



En el reducido mundo del entretenimiento de los años 50 y 60 no había mucha elección. Para romper con esa tónica, irrumpe en España un nuevo juego: El Pinball.

Un gran cajón inclinado con bolas de acero que hay que hacer rodar y rebotar con los petacos con la finalidad de que la esfera no se cuele por el sumidero. Y todo eso con un solo duro y con el posible logro de una partida extra que alargaba la diversión. Con estas sencillas reglas y su endiablada dificultad, enganchó a la juventud y se convirtió en sinónimo de destreza en las cafeterías y recreativos. Aquel que era bueno en pinball se le señalaba en el barrio como el rey del petaco, y esa popularidad y competición provocó la evolución mecanismos, niveles de dificultad y temáticas.

Todos los secretos sobre estos adictivos artículos están reunidos en **¡BOLA EXTRA!**: una completa enciclopedia que repasa los más de 70 fabricantes españoles de más de 600 modelos de máquinas del millón, las variaciones que existían, el contexto histórico y las restricciones legales que cayeron al principio sobre estas exitosas máquinas. Pero no solo eso, también folletos, planos, temas, trucos... ¡todo! Y, además, en una lujosa edición repleta de fotografías, gráficos y textos, fruto de una gran labor de investigación por parte del autor.



a veces de que los pinball siguen teniendo cierto complejo de inferioridad con respecto a sus "hermanos mayores" los videojuegos, que quizá gozan de mayor popularidad entre los aficionados. Dejarme que os diga que ya es hora de quitarse de encima ese complejo.

Dejarme que os diga también que estáis ante una obra única, excelentemente bien maquettata e igualmente bien escrita y documentada y que es el fruto de muchos años de duro trabajo, dedicación y esfuerzo personal por parte del

propio Txus y sobre todo y ante todo es toda una declaración de amor (y bien visto es casi un regalo) para tantas y tantas personas que llevaban tanto tiempo esperando la publicación de un libro en condiciones sobre la historia del pinball español. Bien, pues ahora puedo deciros que ese momento por fin ha llegado, y que no solo se trata de un simple libro que trate el tema de pasada, sino que es toda una enciclopedia y un manual de consulta y referencia lleno de datos exhaustivos, fechas, anécdotas y vivencias y que además recopila un material gráfico sin precedentes que incluye reproducciones de ar-



Es el último pinball con cuatro tambores, pero introduce por primera vez una animación en el cristal.

También se cambia el lanzador, abandonando los clásicos embudos rojos, por unos con protector metálico.

Algunos modelos de esa época los hacían basándose en películas, como Barbarella (1970), basada en la película homónima francoitaliana de 1968 que elevó a Jane Fonda a la categoría de mito erótico para toda una generación española. Talleres del Llobregat no dejó pasar la ocasión y sacó un pinball con una estética preciosa, copiada (posiblemente sin permiso) del cartel de la película. Se introducen por primera vez los marcadores de 5 tambores reales y las aletas largas y



Empresa madrileña fundada el 17 de mayo de 1961 con un capital de 100000 pesetas y con domicilio social en la calle Embajadores, 55, Madrid-5. Se funda con dos socios, Florentino Martínez Pons y José Martín Martínez. Posteriormente, en 1964, entra como socio y director comercial Miguel Ortega Avilés.

Aunque en algunas publicaciones aparece fábrica de Aparatos Electrónicos Recreativos (FAER), en la publicidad de la marca siempre aparece con el término Electromecánico.

FAER se dedicó, casi en exclusiva, a la fabricación de pinballs desde su inicio. De los tres socios, Florentino Martínez Pons se encargaba de la dirección y gestión,

Fábrica de Aparatos
Electromecánicos
Recreativos, S. L.

FAER.

Madrid (1966-1975)



Miguel Ortega Avilés de la parte comercial y José Martín Martínez del diseño y fabricación.

Su primer pinball fue Sideral Senior (1961), y fue un producto de ensayo o prueba. Le siguió Sideral Junior (1961), que era de mejor calidad, pero al que le fallaban los materiales. Finalmente se sacó una edición Sideral Junior Lujo (1961), mucho más estable y con, en mi opinión, el cristal del cabezal más bonito de la historia del pinball español.

tes conceptuales, diseños, flyers y hasta material inédito que conforman una obra literaria y estética que, como ya habrás podido apreciar si has tenido ocasión de ojearlo por encima, es mucho más que un simple libro.

Si eres de los que llevas grabado a fuego lento en tu código genético la mítica **Canasta 86**, la **Faetón** o la **Pole Position**, por citar tan solo algunas de las mesas de pinball que más nos emocionan y que forman parte de nuestra historia patria, vas a disfrutar como un niño con este libro. Quizá descubras que aún no lo sabías todo sobre esas mesas de pinball que tantas horas de sangre, sudor y lágrimas te han

costado y con las que has soñado despierto en numerosas ocasiones, a lo mejor hasta descubres una afición que hasta ahora estaba ahí en estado latente y que no había terminado por explotar, pero de una cosa puedes estar seguro: ¡Bola Extra! **La historia del pinball en España** es la mejor inversión que puedas hacer este año a la hora de aumentar tu colección de libros. Por el precio de un simple libro te estás llevando a casa un pedacito de nuestra historia, una parte importante de tu infancia y juventud que ahora regresa para acompañarte ya a donde vayas de manera indeleble e imperecedera, una obra de arte desde el punto de vista de la estética (solo por tener aquí recopilados los flyers de



■ Pim Pam Pum (1966-02) copia de World Fair de Gottlieb de 1964-04.



■ Ye-Ye Club (1966-09) es copia de Sky Line de Gottlieb de 1965-01.



tantas y tantas mesas de pinball que son verdaderas obras de arte pop ya merece la pena tener este libro) y por último, pero no menos importante, el libro que pasará a la historia como el primer (y muy posiblemente el mejor) libro sobre el pinball que se escribió en la lengua de Cervantes, y eso es un mérito que ya nadie puede arrebatarse ni a **Txus Algora** ni a **Dolmen editorial**. Evidentemente estoy convencido de que con el tiempo y dentro de unos años, detrás de este libro vendrán algunos más, escritos y publicados por otras personas que también aman y sienten como suyos los triunfos y la grandeza del pinball, pero como dicen por ahí en el refranero popular, *"el que pega primero siempre pega dos veces"*. Y Dolmen y mi

amigo Txus Algora pegaron primero. Y con dos bolas. Y hasta les ha sobrado otra bola para la siguiente partida...

Queridos amigos y amigas, no sabéis lo bien que os lo vais a pasar buceando y rebuscando entre las páginas de esta auténtica enciclopedia que tanto trabajo ha costado y tanta ilusión ha generado. Todo cobrará sentido cuando lleguéis a la última página y podáis comprobar, satisfechos y felices, que todo el esfuerzo ha merecido la pena y que además habéis conseguido una puntuación muy alta y difícil de superar.

■ Enrique Segura Alcalde

Las fuertes personalidades y el empuje de Cipriano Martínez Cembrano de CMC primero y de José Luis Alonso Berbegal de Kromson a continuación, convirtieron a Zaragoza en uno de los centros neurálgicos del pinball en España en los años 50 y los 60. A la sombra de estas dos grandes empresas estaba Antonio Martínez Esteban, que fue el fundador y propietario de Recreativos MASAY.

Antonio Martínez comenzó de operador de pinballs y otras máquinas que, precisamente, les vendían sus vecinos de CMC, hasta que empezaron a fabricar sus propias máquinas sobre 1958. Tenía un socio llamado Alejandro Sauras Rivera, un operador de Huesca.

Su fábrica estaba situada en la calle Pellicer, 13, de Zaragoza, y sus primeras máquinas eran futbolines electrónicos, una mezcla entre un futbolín y un pinball que vendían a explotadores locales e incluso llegaban a venderlos en Cataluña.

Se han encontrado tres pinballs suyos. El primero fue Futbolín (1963), que se vendía por unas 17 000 pesetas de segunda mano. Un pinball de temática futbolera y aletas invertidas, con un campo de juego de melanina. Asalto era ya un pinball más elaborado, con un mue-

ble muy parecido a los que hacía Kromson, pequeñito y robusto, pero con elementos más modernos y con el campo de juego decorado. El tercer pinball de esta marca que se conoce se llama Arcoiris, que es un modelo más elaborado que Futbolín y más grande que Asalto. El diseño y los dibujos recuerdan mucho a los pinballs de CMC, con lo que es posible que compartieran el mismo dibujante.



■ Antonio Martínez acompañado de su socio y de su hijo.

Recreativos MASAY

Zaragoza (1958-1970)

masay



¡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

MIS AMIGOS, LOS VEROSÍMILES – VOLUMEN 1



genio inglés al devenir de la historia del cine, ni a sus técnicas de dirección y montaje, usadas, robadas y copiadas hasta la saciedad, ya que mi intención es otra, como ya anticipo en el encabezado de esta sección: comentar y analizar cualquier película o serie que personalmente me resulte sugerente desde la perspectiva de la inverosimilitud argumental. Y, de esta forma, homenajear al genial Hitchcock.

La Trampa (Trap, 2024) de M. Night Shyamalan reúne todos los requisitos para estrenar nuestra sección. Shyamalan es un director que desde hace no pocos años resulta un incordio para no pocos críticos de cine y aficionados. Es un director y guionista que levanta pasiones e incompreensión por partes iguales. Fue quizá con el estreno de *El bosque*

(*The Village*, 2004) cuando se produjo un cataclismo en su carrera como director. La película obtuvo menos aprobación que sus anteriores éxitos de taquilla, destacando entre ellos, obviamente, *El sexto sentido* (*The sixth sense*, 1999). Desde entonces, la carrera de Shyamalan ha ido siempre acompañada de polémica, y casi siempre por el mismo motivo: los guiones, y mas concretamente, según sus detractores, las incoherencias internas y lo insatisfactorio de sus finales. Shyamalan es un director presa de su éxito inicial, con *El sexto sentido*, y el resto de sus películas siempre son comparadas con la que está considerada por muchos como la mejor de su carrera. ¿Es cierto que *El sexto sentido* es una película con un guion que raya lo perfecto, donde no hay trampas ni incoherencias? En mi opinión no es del todo cierto, aunque

UNA PELÍCULA DE M. NIGHT SHYAMALAN

LA TRAMPA

SHYAMALAN EN ESTADO PURO

Iniciamos en este número de *Fanzine* + una sección en la que analizaremos cualquier obra cinematográfica o televisiva que pueda ser catalogada de inverosímil, sea exitosa o no. Estrenamos esta sección analizando *La Trampa*, del director M. Night Shyamalan.

El gran Alfred Hitchcock, tan fiel a su humor e ingenio, aclaró a François Truffaut en su imprescindible obra *El cine según Hitchcock*, libro de entrevistas publicado en 1966, que su película *La sombra de la duda* era la película que mas le gustaba a sus amigos los verosímiles, sus amigos los lógicos. Se trataba sin duda de una frase cargada de ironía y cierta mala leche, ya que el director inglés estaba ya bastante cansado de escuchar a aquellos que valoraban mas la lógica interna de sus películas por encima de la forma en la que estaban narradas, del ingenio con el que se creaba el suspense, por encima de lo verosímil que pudiera llegar a ser cualquiera de los guiones con los que el director afrontaba sus proyectos. No voy a entrar a valorar la titánica labor y aportación del



algunos trucos de guion están muy bien resueltos, muy bien escondidos, lo que hace que la película resulte sólida y fascinante. Un segundo visionado saca a la luz todos los trucos del mago: Shyamalan demostró ser un gran guionista, no solo en dicha película, sino en muchas otras, destacando quizá sobre todas ellas *El protegido* (*Unbreakable*, 2000). Si eres de los que va al cine buscando siempre historias sólidas, sin fisuras, con un lógica interna del todo coherente, por encima de la originalidad, o la forma en la que se desarrolla y se narra, en definitiva, si prefieres la zona de confort de los tres actos perfectamente estructurados, los puntos de giro bien definidos y demás reglas que ya sabemos todos los que hemos analizado y escrito algún guion, esta no es tu sección, y no lo es por varios motivos: en el Arte, como en la vida, el riesgo y la innovación siempre son rupturistas. Y en esos intentos, unas veces se acierta, y en otras se falla.

Digámoslo ya, para terminar de espantar a los detractores de Shyamalan, de esta o cualquier etapa de su carrera: *La Trampa* es una obra maestra, es cine total, es una de las obras cumbres de su director, y he de reconocer que, pese a todo, debo daros la razón: es posiblemente una de las obras más torpes y desdibujadas de su carrera como guionista. Pero vayamos por partes. ¿Cómo es posible que una película con ciertas partes del guion tan mal resueltas pueda ser una obra maestra para alguien? Partiendo de la base de que hay ciertos aspectos de la valoración de una obra cinematográfica en los que solo cuenta la subjetividad y la intuición, independientemente de los conocimientos artísticos y técnicos que cada cual pueda atesorar, *La trampa* es una película pensada

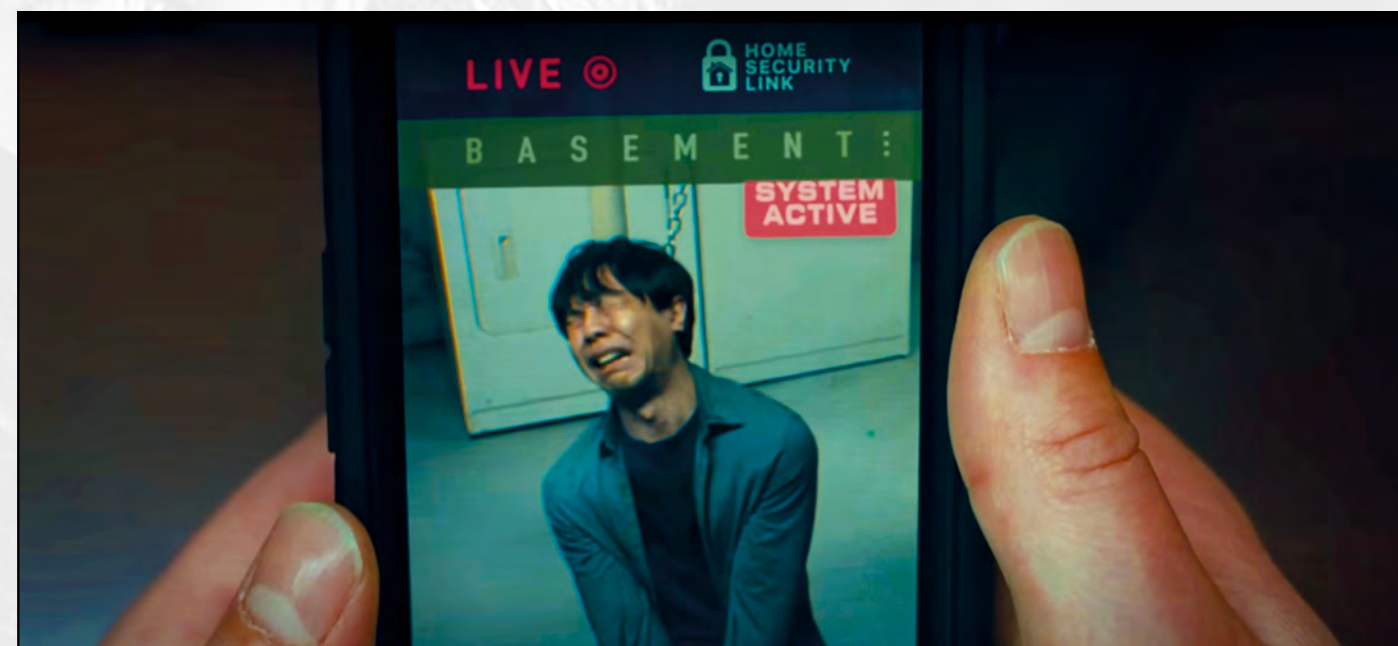
especialmente para ser disfrutada desde la inocencia de ese tipo de espectador que da por hecho y ha aceptado de antemano que encerrar a un asesino en serie en un concierto, en un estadio donde hay miles de personas, para ser cazado por el FBI, es una idea tan sumamente loca como para ser tomada en serio. Es decir, se trata de una propuesta que obliga al espectador, ya sea su nivel de tolerancia o inteligencia, a aceptar que lo verdaderamente importante del invento es asistir a una especie de juego del gato y el ratón, y cómo se desarrolla, por encima de la lógica que la idea pueda tener en sí misma. Shyamalan despliega su talento habitual desvelándonos en el trailer que Cooper (interpretado de forma sublime por Josh Harnett) es realmente el asesino, que el padre simpático y protector promedio que lleva a su hija a un concierto, ese amable vecino en el que confiaríamos entregarle las llaves cuando nos vamos de vacaciones para que nos riegue las macetas, es realmente un asesino en serie capaz de trocear a decenas de víctimas y disfrutar con ello. Es ese el juego propuesto por Shyamalan y no otro, porque ni el propio director parece darle importancia a lo poco verosímil que puede resultar su propuesta. Lo que Shyamalan sí se toma en serio son otros aspectos a la hora de hacer cine. Si aún no estás espantado y ofendido por mis argumentos, si aún sigues leyendo este artículo, te lo intento explicar.

Retomando el argumentario del maestro Hitchcock, la verdadera obra de ingeniería de una buena cinta de suspense se basa en técnicas muy depuradas de planificación, puesta en escena y montaje. Es memorable cómo Hitchcock, en otra entrevista concedida a Fletcher Markle (que podemos



ver en Youtube) afirmaba que los mejores creadores de suspense son los ingenieros que diseñan las montañas rusas. Ni Hitchcock ni Shyamalan entienden el cine ante todo como una obra literaria perfectamente estructurada en tres actos, que también, sino sobre todo como un lenguaje audiovisual con una reglas propias, a través del cual se puede narrar esa historia, con las particularidades que hacen del cine un lenguaje único, por mucho que se base en un guion literario. Solo los directores que dominan y expanden dicho lenguaje saben perfectamente del poder de la imagen y el sonido, de dónde hay que colocar la cámara para conseguir determinado efecto, determinada emoción en el público. Saben también de la importancia capital de la sala de montaje para perfilar el tono y el tempo narrativo, de la reordenación y reinterpretación de las ideas previamente escritas y rodadas. Son esas técnicas y no otras las que determinan si el cine es *buen cine* o es *mal cine*. Si el guion acompaña, si la historia es interesante, los actores están inspirados, y la música subraya

y realiza todo ello, estamos ante una obra cinematográfica de alto nivel. Pero si el director no tiene talento, si no domina la narrativa visual, y tampoco nos sorprende con ideas de montaje, la película no puede seducirnos ya que la principal característica del Séptimo Arte es la comunicación audiovisual, independientemente de la valía de su guion. Es por ello que *La trampa* me parece una obra maestra. Es una de las películas mas inspiradas de su director tras la cámara, la obra de un director de enorme talento narrativo que no deja de sorprendernos con ideas frescas y originales. *La trampa* atesora un ritmo de montaje vertiginoso: me costaría eliminar uno solo de los planos de la película, sobre todo de la primera hora de metraje (todo lo que sucede dentro del estadio), ya que da la sensación de estar rodado en tiempo real, cuando realmente hay muchas elipsis narrativas. Absolutamente mágico, cine en estado puro. Por ejemplo, los travellings que siguen a Cooper en sus escapadas en busca de su particular investigación para no ser cazado dan un





enorme dinamismo a la narración. El espectador, víctima de la verdadera *trampa*, desea que “El carnicero” no sea capturado, y eso se debe a la acertada sucesión de situaciones fortuitas y tensas que se van sucediendo, y a la precisión milimétrica de Shyamalan eligiendo cada plano, cada diálogo, cada pequeño giro argumental. Absolutamente todo el engranaje está pensado para que el espectador se una a Cooper en su huida. En ese sentido hay que destacar también la excelente labor del experimentado director de fotografía Sayombhu Mukdeeprom, se nota su implicación en cada encuadre, en cada composición, se percibe una buena sintonía creativa con Shyamalan, llevando el proyecto en la dirección correcta.

Si bien Shyamalan es ahora un artista mucho más funcional y comercial que hace veinte años, sigue atesorando ese increíble instinto para estructurar secuencias al completo que resultan en sí mismas piezas de alto valor narrativo. Es innovador, se centra en detalles minúsculos que construyen el conjunto, y es un gran dominador de las transiciones de planos abiertos a planos cerrados, o viceversa. Una de las mejores secuencias de la película es bajo mi punto de vista una de las supuestamente más irrelevantes de la misma. Cuando Cooper y su hija se sientan en sus butacas, antes de empezar el concierto, Cooper queda en mitad del encuadre, en un plano general. Observa el graderío, con mucha atención, mientras el resto del público está en otras cosas, mirando al escenario, en el que están efectuando ensayos. A continuación un plano subjetivo de Cooper filmado en una elegante panorámica con rebote nos muestra a decenas de policías entre el público en los graderíos superiores. Lo que Shyamalan demuestra es un absoluto dominio de la narrativa,

depurada, entendible por cualquier tipo de espectador, y un control descomunal del espacio fílmico. Shyamalan tiene todo bajo control, y se divierte con su juguete desde el primer hasta el último plano que componen su nueva obra maestra.

Sí, pero, ¿y el guión? ¡La película es absurda! ¡Cooper se va encontrando todo hecho a cada paso que da! Para nada de acuerdo, amigos verosímiles. *La trampa* es igual de poco creíble que cualquier otra película de Shyamalan o cualquier otro thriller de suspense. Si la lógica no es puesta en cuestión, no pueden suceder situaciones increíbles, emocionantes. El tono jocoso y autoperódico de la cinta deja a las claras que la mayoría de personajes secundarios parecen idiotas, aunque resulten simpáticos. Desde Jonathan, el vendedor de camisetas, hasta cualquier agente federal, todos parecen no ser muy inteligentes. Nada nuevo que no hayamos experimentado en decenas de películas. Todo está diseñado para el lucimiento del protagonista, por forzado e inverosímil que nos parezca. El verdadero problema de *La trampa* a nivel de guión no radica precisamente en eso sino en que en su segunda parte, cuando salen del estadio y se dirigen a casa de Cooper en la limusina de Lady Raven. Lo que a priori es un excelente giro de guión, que hacen de la propuesta algo más loco aún, experimentar ahora la trama a la inversa, con Cooper como protagonista y Lady Raven como espectadora, termina desinflándose cuando la película alcanza mayores cotas de interés.

Todo por decisiones precipitadas como la secuencia en la que Lady Raven le quita el móvil a Cooper. Me resulta muy forzado y retorcido que la cantante consiga liberar en cuestión de minutos a una de las víctimas de Cooper, solo



usando las redes sociales, cayendo en una lista de clichés y vaguedades sonrojantes. Asimismo, la secuencia en la que Cooper consigue hacerse pasar por un SWAT, capturando a Lady Raven en la limusina y después mostrando habilidades de escapismo propias del ilusionista David Copperfield, dan verdadera vergüenza ajena. Todo ese tercio es de lo más vulgar y random jamás escrito por Shyamalan, y sorprendentemente funciona a nivel narrativo, y sucede, de nuevo, por la destreza y talento de su director tras la cámara.

De la misma forma que hay decisiones desastrosas, también hay ideas muy interesantes en el guión de *La trampa*, ideas muy difíciles de obviar, sobre todo lo referente al dibujo

y trazado psicológico de Cooper, su relación materno filial inspirada en el Norman Bates de *Psicosis* y el personaje de la Doctora Grant, una suerte del Doctor Loomis de *Halloween* que da mucho juego para futuras películas e incluso alguna serie de género. Y no menos sugerente es el juego planteado en el climax de la cinta, en el feudo de Cooper, donde se nos muestra un retrato del hogar normotípico estadounidense, usado como otro escenario más, en el que los miembros de la familia interpretan una obra de teatro, donde unos esconden secretos, otros omiten ver la realidad, en el que las traiciones, las dobles vidas y la desconfianza definen las relaciones intrafamiliares.

■ Manuel Panadero





NAVIDAD, SANGRIENTA NAVIDAD

DIEZ SLASHERS PARA AMENIZAR LAS FIESTAS

Época de adviento. Atrás quedaron las castañas, los huesos de santo, los buñuelos de viento, dando paso al turrón, los polvorones, el Mazapán y otra suerte de delicias, eso sí, más calóricas de la cuenta, que no pueden faltar en nuestra mesa. Cambio de tiempo, cambio de festividad, pero lo que nunca cambia es la presencia del buen cine en nuestra casa. El séptimo arte nos divierte, nos embelesa, necesitamos ora dosis de calidad, ora dosis de gamberrismo, y de lo segundo vais a encontrar en este especial navideño teñido de sangre y violencia. La lista de slasher navideños que no puede faltar para vuestra feliz Saturnalia está en camino. ¿Os apuntáis?

1. SILENT NIGHT, DEADLY NIGHT (NOCHE DE PAZ, NOCHE DE MUERTE - 1984)

La fórmula de esta cinta es bien sencilla, tenemos un asesino trastornado por el terrible recuerdo del asesinato de sus padres a manos de un tipo vestido de Santa Claus. Se trata, ni más ni menos, que de un slasher de lo más convencional con unas aceptables dosis de sangre, sexo y gritos. Vamos, lo que viene siendo un entretenimiento más que potable si no se busca un guion lleno de complejidades. Aunque, eso sí, cabe resaltar una historia bien desarrollada



que se transforma en un buen retrato del villano respecto a otras producciones de género. Dirige el ya fallecido Charles E. Sellier Jr., además de productor, director y guionista conocido por ser el creador de la serie de televisión estadounidense *The Life and Times of Grizzly Addams*. A nivel actuarial, el elenco está justito, lo suficiente para que disfrutemos a raudales de esta gamberrada palomitera.

2. DON'T OPEN TILL CHRISTMAS (NO ABRIR HASTA NAVIDAD - 1984)

Una fórmula parecida a la anterior, solo que con una variante: el villano de esta cinta está decidido a asesinar a imitadores de Papá Noel por toda la ciudad de Londres. Una trama sencilla y lineal, sin pretensiones, con unos personajes en los que abundan comportamientos irracionales y ciertas

escenas que pretenden resultar gamberras pero que, todo hay que decirlo, con el paso de los años han perdido la gracia de antaño. Aún con todo, resulta disfrutable pese a contar con unas menores dosis de gore y violencia respecto al caso anterior. Edmund Purdom, a quien conocemos mucho más por su papel protagonista en *El egipcio*, del año 1954, dirige este sindió solo apto para amantes de la explotación y las risas.

3. THE CHILDREN (LOS NIÑOS - 2008)

En este caso, estamos ante una cinta que es pura calidad tanto narrativa como interpretativa. Una perfecta mezcla de slasher, terror y ciencia ficción. Dos familias se reúnen para pasar las navidades en un lugar retirado, pero de forma inesperada los más pequeños son infectados por un extraño virus que les incita a matar a los adultos. Terrorífica cinta





independiente que nos llega dirigida por Tom Shankland, nominado al premio Primetime Emmy en el año 2015 a la mejor dirección por la miserie británica *The Missing* (2014). Me atrevería a decir que estamos ante el mejor plato de este sangriento especial navideño.

4. JACK FROST (1997)

Casposísima película, que todo hay que decirlo, en la que un peligroso asesino en serie se reencarna en un muñeco de nieve. Una idea que, en principio, resulta curiosa, cuya historia alocada y sangrienta dará para muchas risas. Serie B que nos llega dirigida por Michael Cooney, curiosamente también escritor de literatura infantil y ficción para jóvenes. Como no podía ser menos, se trata de una producción lanzada directamente a vídeo y considerada de culto por

todo seguidor o seguidora, que se precie, de lo bizarro. Cinta especial para noches de borracheras, nachos y palomitas.

5. TO ALL A GOODNIGHT (FELIZ NOCHEBUENA - 1980)

Llegamos al ecuador de esta lista con otro slasher ochentero de fórmula sencilla. Otro serial killer vestido de Papá Noel debido a un hecho traumático. Una cinta rodada en 10 días con un ínfimo presupuesto y unas actuaciones que dejan bastante que desear. También es verdad que no se le puede pedir otra cosa. Eso sí, disfrutaremos de muertes la mar de divertidas y un número elevado de víctimas, lo cual no está nada mal. Dirige el desaparecido David Hess, a quien conocemos mucho más por su papel protagónico en *La última casa a la izquierda* (1972), de Wes Craven.



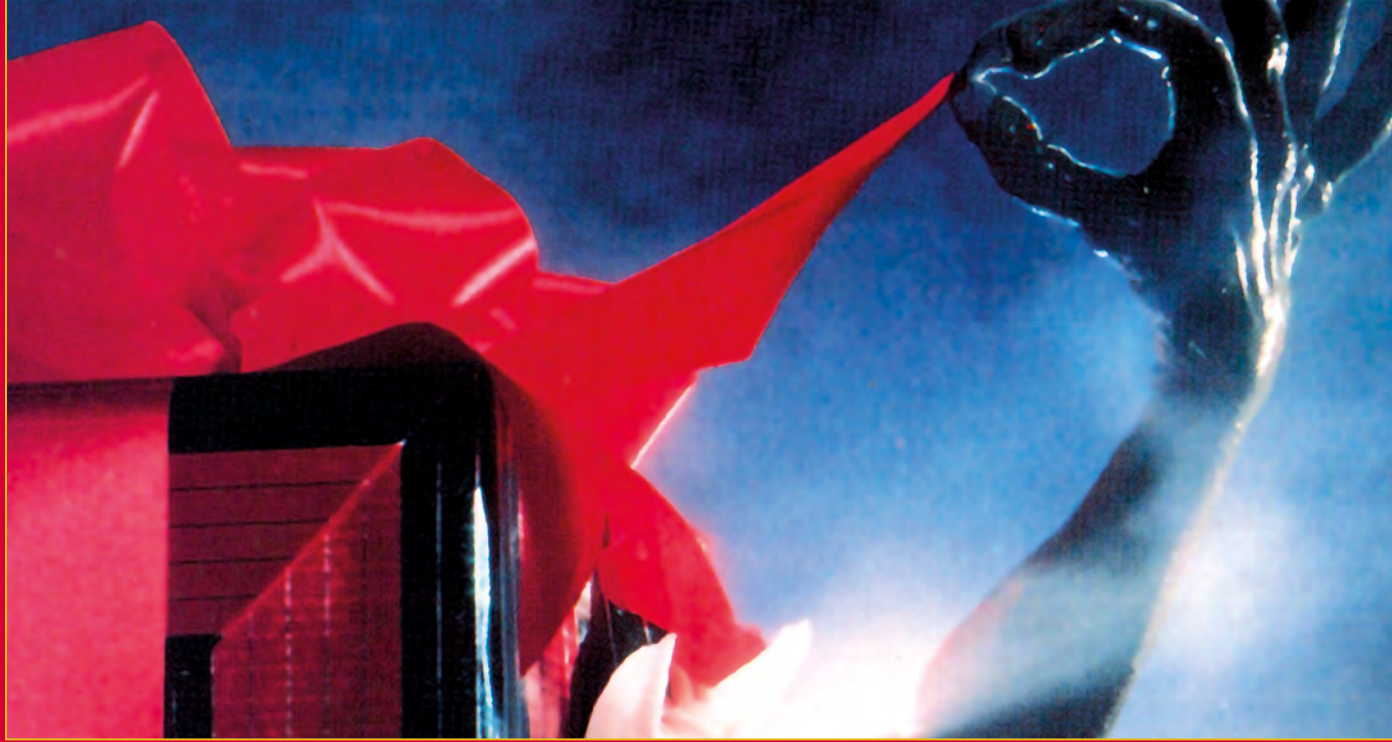
6. BLACK CHRISTMAS (NAVIDADES NEGRAS - 1974)

De origen canadiense, la cinta se rige por el protagonismo femenino. Un grupo de chicas pertenecientes a una hermandad son acosadas vía telefónica y, una a una, asesinadas durante las navidades. Cinta considerada antecedente del género slasher, que además ostenta la etiqueta de cine de culto. Para más inri, contiene uno de los tercios finales más sorprendentes y desesperanzadores para la final girl protagonista. El productor y director estadounidense Bob Clark lleva la batuta, haciendo las cosas de manera muy rentable como sucedería, a posteriori, con la celebradísima *Porky's* (1981).

7. BETTER WATCH OUT (CUIDADO CON LOS EXTRAÑOS - 2016)

La protagonista de esta cinta, mucho más reciente en el tiempo, es una jovencísima niñera que deberá enfrentarse a unos delincuentes que han irrumpido en la casa donde ha sido contratada para cuidar de un niño. Una cinta bastante interesante ya que, valga la comparativa, estamos ante un *Solo en casa* de carácter perverso. Cinta muy aplaudida en Sitges, con algunas escenas bastante resultonas y unas actuaciones verdaderamente convincentes. Una mezcla de home invasion, suspense y comedia la mar de ideal para recibir las navidades.





Dirige, y muy bien, Chris Peckover, cuyo talento ya conocíamos gracias al thriller independiente *Undocumented* (2010).

8. ELVES (1989)

Entramos en la recta final de este ranking con caspa de la buena. Un médico nazi crea una raza híbrida de Elfos que siembran el terror en un pequeño pueblo durante las navidades. Una bizarrada que pretende quedar a medio camino entre el slasher, el drama familiar y el cine de conspiraciones. Bueno, a decir verdad no se sabe ni lo que pretende, dado lo errático de su guion en esta serie no ya B, sino ultra Z. No os voy a mentir, se me ha hecho larga como un día sin pan, y vengo aquí a contarlo con honores. Jeffrey Mandel, su director, es más conocido por

sus contribuciones en la serie *Super Force* (1990) y *Ojos de fuego* (1991).

9. CHRISTMAS EVIL (NAVIDADES INFERNALES - 1980)

Según dicen, la película favorita de John Waters. Tenemos otro protagonista traumatizado, en este caso al descubrir que Santa Claus no existe. De ahí que se convierta en una suerte de artesano que fabrica juguetes a fin de alegrar las navidades, pero el comportamiento de la sociedad hará que su espíritu se ensombrezca y decida embarcarse en una ola de asesinatos. Estamos ante toda una rareza que intenta mezclar el drama y la crítica al consumismo, no es brillante pero sí curiosa. Su director, Lewis Jackson, se hizo famoso precisamente a raíz de esta singular producción.



10. THE GINGERDEAD MAN (LA GALLETA ASESINA - 2005)

Y para terminar este ranking, cómo no, hacerlo por todo lo alto, con caspa de la buena. Un criminal ejecutado en la silla eléctrica vuelve reencarnado en una galleta de jengibre, con la única misión de acabar con la chica que le acusó. Con semejante argumento, no es difícil dilucidar ante qué nos vamos a encontrar. Obviamente, las pretensiones y calidad quedan fuera de esta serie B con un presupuesto ínfimo, momentos muy gamberros, algunas muertes muy vistosas y unas actuaciones que son lo que son. Eso sí, solo dura 1 hora de reloj, lo que da para un ratito corto y ameno. Su director,

Charles Band, es ya un veterano dentro del cine de género, respetado y muy conocido por la saga *Puppet Master*.

Y hasta aquí llega esta completa lista navideña en la que encontraréis sangre, calidad, casposismo, serie B, serie ultra Z y, en general, el merecido cocktail que necesitábais para amenizar vuestras tranquilas vacaciones. La entrada del nuevo año está a a vuelta de la esquina, y os deseo la mejor de las veladas con un terrorífico HO HO HO...

■ Nieves G. Briones





XBOX 360 CUMPLE 20 AÑOS

LA VIDEOCONSOLA QUE LE QUITÓ EL SUEÑO A SONY

Parece mentira, pero en 2025 se cumplen 20 años desde que la XBOX 360 salió al mercado. Hoy queremos rendirle un merecido tributo en este especial de Navidad de **Fanzine Plus** a esta querida y recordada consola absolutamente puntera, pionera y muy adelantada a su tiempo, que de alguna forma combina lo revolucionario y lo novedoso con cierto sabor retro que los buenos aficionados a los videojuegos sabrán apreciar y confirmar en su justa medida. Microsoft tan solo rasgó la superficie con su primera consola: Xbox se hizo mayor y dio un giro de 360 grados poniéndolo todo patas arriba para volver a la casilla de salida, pero esta vez con las tareas (muy bien) hechas. La Xbox 360 llegó pisando fuerte. Todos los que estaban viendo la MTV un 12 de Mayo de 2005 tuvieron la suerte de conocer en primicia el inminente lanzamiento de la flamante segunda consola de Microsoft, que posteriormente sería revelada al mundo con más detalle durante el Tokyo Game Show de Septiembre de ese mismo año. Microsoft había tomado buena nota de todo lo que hizo mal con su primera consola (para evitar repetirlo), de todo lo que hizo bien (para repetirlo todo exactamente igual o mejor aún) y de todo lo mejorable (para mejorarlo en la medida de lo posible) para asegurarse el éxito incontestable esta vez con su nueva máquina.

Tomemos nota de todo lo que hizo bien en primer lugar (casi todo, en realidad): Xbox 360 fue la primera consola en la historia que se lanzó de manera prácticamente simultánea (con escasas semanas de diferencia entre unas zonas y otras) en las tres regiones principales del mundo en cuanto a cifras de ventas: Japón, Estados Unidos y Europa. Era en realidad un PC sobrado de potencia con infinitas posibilidades para divertir al jugador y ofrecer una experiencia multimedia que convertía a la Xbox 360 en un potente centro de reproducción de todo tipo de formatos con la mejor calidad posible para aquellas fechas: era una consola de 2005 con la potencia y las prestaciones de una consola de la siguiente década. De hecho, Xbox 360 gozó de un ciclo de vida útil y comercial bastante más largo de lo que venía siendo lo habitual, y en este sentido tan solo PlayStation 2 se le puede comparar: estuvo en danza desde el 2005 hasta el 2016, año en que Microsoft anuncia que dejaba de fabricar la Xbox 360. Posiblemente no porque ya no les resultara rentable, sino porque ya iba siendo hora después de 11 años cederle el testigo a un nuevo corredor. Pero en cualquier caso y sea como fuere, lo que queda muy claro es que la 360 fue un éxito rotundo y sobre todo una consola muy apreciada por los aficionados de todo el mundo, incluidos aquellos que jamás pensaron que en algún momen-



to de sus vidas iban a acabar pasándose al bando de Microsoft. Fueron muchos los que cambiaron de acera y abandonaron "el bando PlayStation" para hacerse con una Xbox 360, y es que PlayStation 3 parecía no arrancar en una competición en la que Xbox 360 se posicionó desde el principio y de manera muy clara en una posición muy adelantada, lo que continuó siendo así hasta prácticamente el final de aquella batalla generacional.

Más cosas a favor de 360 para justificar la tremenda paliza que le pegó a su rival durante los primeros años de aquella batalla: su catálogo de juegos exclusivos. Nada más salir al mercado Xbox 360 ya contaba con 14 juegos entre los que se encontraban auténticas bombas como *Gears of War*, *Dead or Alive 4*, *Saints Row* o *The Elder Scrolls IV*, auténticas brutalidades técnicas que estaban muy por delante de lo que las anteriores consolas de la sexta generación aún eran capaces de ofrecer. Se podría decir que en esta ocasión el salto cualitativo

sí que fue muy notable, tanto que la necesidad de cambiar de una consola a otra se hizo mucho más difícil de contener que en ninguna otra generación de consolas. En otras palabras lo que Xbox 360 era capaz de ofrecerte no había absolutamente nadie que fuera capaz de igualarlo, no digamos ya de superarlo. Microsoft se había adelantado a todos sus rivales, esta vez tenía una máquina imbatible y la victoria no se les podía escapar de entre las manos en esta ocasión. ¿O sí?... Bueno, como ya sabéis todos, no siempre acaba ganando el mejor. Ni siquiera el que tiene los mejores juegos o la mejor consola, pero son cosas de la industria y del destino. Luego hablaremos de ello. Sigamos celebrando las virtudes de Xbox 360: su servicio de descargas online Xbox Live llegó para quedarse, refinando y ampliando por todo lo alto la idea que ya se apuntó de forma tímida y bastante experimental con la Xbox original. Mediante un servicio de suscripción de pago (gratis al principio, o con un mes "de prueba" para que te dieras cuenta de que después de eso ya no serías capaz de vivir sin suscribir-





te de por vida) Microsoft te daba acceso a un mundo virtual en expansión lleno de posibilidades y descargas digitales de prácticamente todo lo que se te ocurra: demos, juegos enteros, trailers de películas, películas enteras, capítulos de series de TV y todo lo que se te pase por la cabeza y más todavía. Una auténtica locura. Además, el puerto especial de tu Xbox 360 te permitía ampliar el disco duro de la consola con cualquier cosa que fuera capaz de albergar datos, lo que le daba un plus de utilidad y espacio de almacenamiento a tu consola. ¿Quieres más motivos para entender porqué la Xbox 360 lo hizo tan bien durante esta generación? Pues apúntate este otro: era retro compatible con la Xbox original mediante emulación por software (¿qué más da de qué forma lo fuera?), lo que ampliaba automáticamente su catálogo propio de juegos

en más de 500 títulos de la anterior Xbox que seguían siendo una maravilla (y aún a día de hoy lo siguen siendo) y que merecían mucho la pena ser rescatados del prematuro olvido al que a veces, y de manera injusta, fueron condenados.

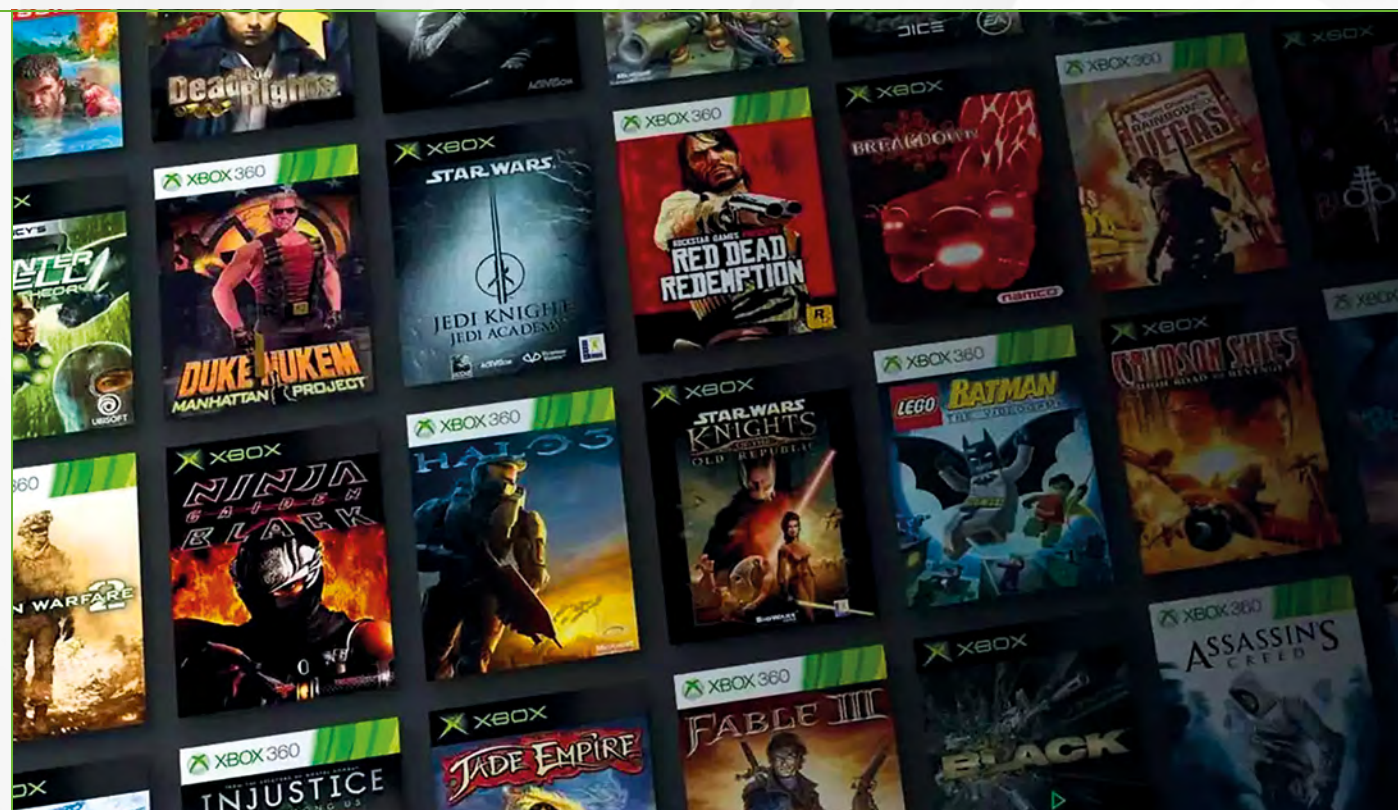
Microsoft tuvo claro desde el principio que su nueva consola no llevaría el número 2 por ninguna parte, y es que quiso evidenciar que de esta manera se desmarcaba de la tendencia de Sony a numerar sus consolas siempre de la misma manera. Una vez descartado el nombre de "Xbox 2" para la 360, Microsoft realizó una encuesta entre la gente y al final se decidió que Xbox 360 era un nombre ideal para la consola que estaba destinada a plantarle cara a la PlayStation 3 de la que se llevaba un tiempo escuchando hablar pero nadie veía por



ninguna parte. ¿Cómo acabó la pelea? Os estaréis preguntando algunos, amantes de las anécdotas. Pues justamente eso: acabó en una mera anécdota, y es que una vez terminada la séptima generación de consolas, Xbox 360 colocó 83 millones de unidades frente a los 87 millones de PlayStation 3 que, efectivamente, volvió a ganar la pelea a su rival, aunque fuera de manera anecdótica como decimos y por los pelos. De hecho, se trató de la victoria más famélica y apurada de Sony en ninguna de las generaciones que hayamos vivido hasta la fecha. Y no fue por casualidad: enfrente tuvo a un rival que no paró de darle golpes y que puso a Sony contra las cuerdas en más de una ocasión, haciéndole terminar el combate rendido y pidiéndole la hora al árbitro, como suele decirse.

El triunfo de Xbox 360 se percibió como si fuera el verdadero ganador de esta generación, y eso se debió a que la 360 fue una grandísima máquina muy adelantada a su tiempo y a que Microsoft lo hizo todo muy bien. O casi todo, porque siempre recordaremos las terribles "luces rojas de la muerte" que condenaron y lastraron los primeros modelos de Xbox 360, un defecto de fabricación que hacía que te vieras obligado a tirar a la basura tu consola si se sobrecalentaba demasiado (y a

veces ni siquiera por eso) y las temidas luces aparecían en el frontal de la consola. O también podríamos hablar como algo negativo del error por parte de Microsoft a la hora de apostar por el formato para reproducir películas en alta definición en su consola, el tristemente recordado HD DVD (Toshiba abandonó su fabricación al ver que el Blu-Ray de Sony se imponía de forma definitiva), o el hecho demostrado de que algunas unidades de Xbox 360 de las primeras remesas rayaban los discos al mover la consola de manera repentina o posicionarla en vertical. Como vemos, todo campeón comete siempre errores, y Microsoft no fue una excepción a esta triste regla. Quizá la suma de sus errores justificó esa "derrota" si atendemos a las frías y crueles cifras de ventas, pero una cosa quedó demostrada con Xbox 360: con total independencia de sus múltiples revisiones, correcciones, ediciones limitadas y modelos (Slim, Arcade, Elite y un largo etcétera), siempre será recordada con un gran cariño por los afortunados que vivimos aquella generación desde el bando de Microsoft y (cosa bastante curiosa) hasta por los de la competencia, que nunca vieron en la 360 a un competidor despiadado sino a una gran máquina llena de posibilidades y que nos abrió las puertas (bastante antes que nadie) a un nuevo mundo y una nueva era de diversión.



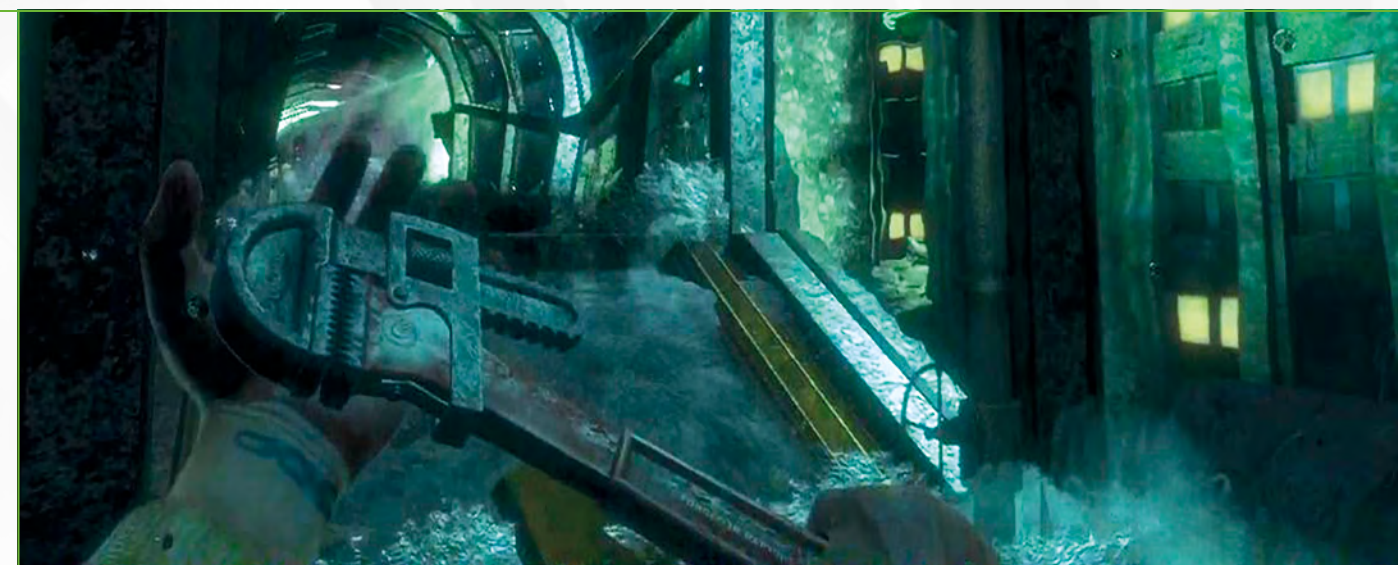
Y para dar fe de esa enorme capacidad para ofrecer la mejor diversión, tanto en esta década como en la siguiente (ya os hemos dicho que Xbox 360 duró muchísimo tiempo, hay quienes opinan que aún sigue viva hoy día), aquí os dejamos con una selección de lo mejor que podréis encontrar entre su inmenso catálogo de más de 1200 joyas. Lo difícil es encontrar un juego de Xbox 360 que sea realmente malo. Estos 20 juegazos que os hemos seleccionado son imprescindibles...

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

XBOX 360 tuvo en *The Elder Scrolls V: Skyrim* el que probablemente sea el mejor y más inmenso juego de rol que se haya visto en una consola, amén de "Fantasías Finales" y otras

lindezas similares. Si decimos que el mundo que nos ofrecía *Skyrim* era enorme nos quedamos muy cortos. Si te gustan los juegos de rol abiertos y que llevan mucho más allá de sus posibilidades el concepto de sandbox, éste es tu juego. Es casi imposible jugar dos partidas iguales a este juego (en el caso de que te queden ganas de volver a empezar de cero tras acabarte sus más de cien horas de juego incluyendo misiones secundarias y logros de todo tipo), porque creo que se trata de lo más cercano que pueda existir a un juego infinito.

¿Te imaginas un juego de rol tan inmenso, rico y variado que cada vez que lo juegues sea diferente? Me parece estar escuchando a algunos que dirían que *Fable* ya hizo esto mismo en la primera Xbox, pero la obra maestra de Peter Moly-



neux se queda corta en comparación con esta obra magna que bajo ningún pretexto debes perderte, te guste el rol o no. Es mucho más que eso y más aún. Incommensurable.

BIOSHOCK

Quedarse con una única entrega de esta ahora prolífica franquicia parece realmente difícil además de injusto (¡qué poco me gusta quedarme con uno solo de una trilogía o una saga!), pero para ser sincero debo decir que nunca seré capaz de olvidar lo que me hizo sentir el primer *Bioshock* que durante un año fue exclusivo de mi querida Xbox 360. Estamos ante un juego de esos que marcan un antes y un después dentro de un género y lo cambian para siempre, trascendiendo además el medio y alcanzando unos límites de excelencia y preciosismo que acercan la experiencia jugable mucho más a la obra de arte que a la de simple entretenimiento electrónico. Es un shooter subjetivo, pero es muchísimo más que un simple juego de disparos. Deberemos recorrer la ciudad submarina de Rapture disfrutando de sus trabajadísimos escenarios (querrás quedarte allí para siempre) al tiempo que combatimos contra una serie de extrañas criaturas que se han

apoderado de esta utópica ciudad y tratamos de esclarecer lo que ha ocurrido allí para que las cosas se salgan de madre hasta ese punto... Lo mejor del shooter con lo mejor del survival horror, con auténtico arte Art Deco de por medio. Inenarrable, debes jugarlo sí o sí, sin excusas.

TRILOGÍA MASS EFFECT

Ya he dicho antes que odio dejarme fuera ciertas entregas de algunas sagas o trilogías memorables, y desde luego Xbox 360 tuvo varias sagas y trilogías que merecen la pena ser disfrutadas de forma completa y sin perderse ni un solo capítulo. La *trilogía Mass Effect* fue una de ellas. A ver cómo te dejas fuera alguna de sus entregas... Imagina una galaxia entera a tu disposición para navegar por ella, interactuando con decenas, cientos de personajes dotados de una personalidad compleja (nada de personajes planos que siempre se comportan exactamente igual) y que van evolucionando y demostrando sentimientos muy humanos a medida que la aventura avanza... Imagina que tienes en un solo videojuego lo mejor de los juegos de rol con lo mejor de los shooters subjetivos, lo mejor de las epopeyas galácticas y lo mejor de las más grandes aventuras épicas...





Pues todo esto y muchísimo más es *Mass Effect*, y lo mismo digo para su secuela y su tercera parte, que conforman entre las tres una aventura gigantesca, indescriptible, que te hará dar las gracias por tener una consola capaz de mover todo esto y haber coincidido en el tiempo para poder vivirlo en casa. Un tres por uno que no solo no baja el listón en ningún momento de la trilogía sino que además lo sube progresivamente al tiempo que aumenta y refina sus mecánicas y sus posibilidades. Una trilogía galáctica a la altura de la de George Lucas.

HALO 3

Realmente cualquier entrega de Halo es siempre digna de aparecer en cualquier lista de grandes éxitos para cualquier consola, pero en el caso de *Halo 3* se hace doblemente ne-

cesario porque además de ser uno de los mejores juegos de la saga supuso un salto impresionante en su momento, tras dos entregas espectaculares en la primera Xbox (de las que ya te hablamos en el capítulo 3) lo que ya era grande se hizo descomunal.

Su modo multijugador fue una auténtica revolución en su momento, y tanto el juego como su nivel técnico marcaron claramente la línea a seguir. La prueba es que tanto *Halo 3: ODST*, como *Halo Reach* y *Halo 4* (también exclusivos para Xbox 360), capítulos posteriores de la saga, no aportaron nada realmente transgresor ni revolucionario a lo que ya se pudo ver y disfrutar en esta tercera parte. La lucha contra los Covenant y los Flood se recrudeció como nunca en este Halo 3 en el que el Jefe Maestro lo dio absolutamente todo para llevar la saga hasta la excelencia.



FALLOUT 3

Tras varios años deambulando por un incómodo limbo, la saga *Fallout* se reinventa en Xbox 360 trasladando la acción hasta un futuro post-apocalíptico en el que la humanidad y la civilización se han perdido prácticamente por completo gracias a una guerra nuclear. Bethesda Softworks, autores del también grandísimo *The Elder Scrolls Skyrim* (del que ya te hemos hablado un poco más atrás) nos traen una tercera entrega que poco o nada tiene que ver con las anteriores, y que reinicia la saga llevándola hasta nuevos niveles de épica y en la que la mezcla de shooter con juego de rol y exploración alcanza niveles de excelencia pocas veces vistos. Nuevamente no encontramos ante uno de esos juegos cuya ambientación absolutamente fascinante (crearás estar viviendo de verdad en ese mundo devastado con sus propias leyes y reglas) es una de sus bazas principales. Francamente, espero y deseo que *Fallout 3* sea siempre la experiencia más cercana a la supervivencia tras un holocausto nuclear que puedas vivir. Sus expansiones (que hubo muchas y muy buenas) también salieron en formato físico. Imprescindible.

TRILOGÍA GEARS OF WAR

De nuevo una trilogía sin fisuras que no merece que olvidemos ninguna de sus partes, y es que la trilogía numerada (*Gears of War Judgment* sería el cuarto, pero es más bien un spin off) de Gears of War compone un mosaico brutal que no debes perderte bajo ningún concepto si tienes una Xbox 360. Introduce un modo de acción en tercera persona muy novedoso por aquella época que no ha dejado de reinventarse y ser imitado una y mil veces, en el que es vital ponerse a cubierto usando el escenario y sus elementos periféricos para sobrevivir. No se trata solo de meterse a pegar tiros al estilo Rambo, aquí hay que perfeccionar la técnica de combate si pretendes sobrevivir a las hordas alienígenas de los Locust, una raza invasora que desearía no haberse metido con nuestro robusto héroe Marcus Fénix, consagrado ya como uno de los iconos de los videojuegos por excelencia de la era moderna. *Gears of War 2*, además de profundizar en la historia, introduce en el modo cooperativo la modalidad de combate Horda. Muy recordada por colocarte ante sucesivas oleadas de enemigos cada vez más numerosos y poderosos a los que





acabaremos machacando en una auténtica orgía de sangre, casquería y destrucción. **Gears of War 3** redondea la oferta ampliándola y mejorándola con nuevos modos de juego (*Hor-da 2.0* es la locura definitiva), nuevas armas y nuevos escenarios. Una trilogía que por sí sola justifica pasarse a Xbox 360, vengas de donde vengas.

HALF LIFE 2 ORANGE BOX

Half Life 2 recibió, entre otros, el premio de mejor juego de la década. Puede que parezca exagerado, pero lo cierto es que cuando Xbox 360 recibió de manera exclusiva este **Half Life 2 Orange Box** unos años después de que la primera

Xbox pasara a mejor vida, pudimos comprobar que es perfectamente posible volver a enamorarse de un juego al que ya amaste tiempo atrás, y esta vez con más intensidad. Esta vez estamos ante una versión ampliada y extendida del mismo juego que ya nos dejara alucinados en Xbox, al que se le añaden varias expansiones y el **Portal** original que inició su propia saga spin-off derivada de la franquicia central, amén de algunas mejoras en las texturas y pequeños añadidos que hacen de esta versión definitiva de *Half Life 2* uno de los mejores juegos jamás programados que te puedas llevar a tu casa para engrosar una colección de auténtico lujo. No es *Half Life 3*, pero a estas alturas la película me temo que es lo más cercano que tendremos jamás...



FORZA MOTORSPORT 4

El *Gran Turismo* de Xbox vio aumentar la numeración de su gran franquicia exclusiva en varias ocasiones con el paso de los años, pero esta cuarta entrega para Xbox 360 dejó el listón tan alto que no se me ocurre qué más se le podría pedir a un juego de carreras de coches: un garaje inmenso lleno de auténticos cochazos, circuitos perfectamente recreados y la incorporación del Kinect (uno de los periféricos más olvidados de la consola) para mejorar la experiencia y llevar la simulación de la conducción hasta límites insospechados, hasta era posible conducir los coches con la detección de movimiento del sensor. Un detalle del grado de preciosismo gráfico y del mimo con el que todo está recreado en el juego es la posibilidad de deambular por el garaje virtual que te ofrece el juego para pasearte entre tus coches desbloqueados simplemente admirándolos desde todas las perspectivas posibles y abrir las puertas y el capó para recrearte viendo el interior de los mismos.

TRILOGÍA DEAD SPACE

Seguimos a vueltas con las trilogías, esta vez con *Dead Space*, otra saga que tristemente lleva perdida en el limbo desde hace ya demasiado tiempo. La primera entrega fue tan rompedora que en rápida sucesión llegaron *Dead Space 2* y *Dead Space 3* sin apenas darnos cuenta. Es cierto que esta trilogía, a diferencia de otras de las que ya hemos hablado

en las páginas previas, decae un poco con el paso de los capítulos (el tercero fue definitivamente el más flojo, lo que explica en parte por qué no hemos vuelto a saber nada de la franquicia), pero es que el nivel de intensidad de la primera entrega dejó el listón tan alto que resultó difícil mantenerlo y sorprender en entregas sucesivas. Imagina que estás solo en una estación espacial abandonada y que eres un ingeniero sin armas (todo lo que usas como arma, sobre todo en la primera entrega, son cosas que en teoría no estaban diseñadas para combatir) rodeado de criaturas alienígenas deformes y siniestras (necromorfos) que cuentan contigo como plato principal en el menú...

Pues eso es más o menos *Dead Space*, lo mejor del survival horror aderezado con toques de acción, combate y aventura. En **Dead Space 2** cambiamos la estación espacial y su opresiva ambientación por toda una colonia de humanos en el espacio, pero esta vez el arsenal de armas con el que contamos para destrozarnos a los temidos necromorfos sí que estará a la altura del enemigo y su creciente número. Antes de cerrar (hasta el momento) la saga con **Dead Space 3**, la saga nos dejó un modo multijugador en el que también era posible controlar a los necromorfos y enfrentarnos a los humanos. Es innegable que la inspiración en la saga cinematográfica de *Alien* es una constante en la trilogía *Dead Space*, pero cuentas con un material tan magnífico como ese para darle soporte y forma a un juego, ¿a quién le importa?



ASSASSIN'S CREED II

ASSASSIN'S CREED II

Aquí sí que me voy a mojar y me voy a atrever a destacar una entrega en solitario de toda una saga (kilométrica ya) como *Assassin's Creed*. Si bien el primer juego de la franquicia resultó impresionante por su espectacularidad, originalidad y ambientación, no es menos cierto que adolecía de un gran defecto que en este *Assassin's Creed II* se vio compensado en gran parte, y no era otro que su escasa duración: era perfectamente posible acabarse el primer *Assassin's Creed* en un par de tardes bien aprovechadas. Esta secuela marca un punto de evolución muy claro en la saga, y que prácticamente escribe y delimita las directrices a seguir por el resto de las entregas de la saga. A saber: nuevos protagonistas (ahora resulta que el primer asesino no era el único, siempre hubo más, muchos más), otras épocas y lugares y una gran variedad de misiones, enemigos y armas. La saga no ha dejado de crecer desde entonces, pero siempre intentando mantenerse fiel a los principios que aquí en *Assassin's Creed II* ya se quedaron perfectamente establecidos: cada vez más sensación de libertad para moverte por los escenarios y más y mejores técnicas de combate para eliminar a tus objetivos. En Xbox 360 lucía especialmente bien, no me preguntéis por qué.

DARK SOULS y DARK SOULS II

A continuación tenemos un dos por uno realmente especial: ¿Quién dijo que la dificultad imposible era cosa exclusiva de los juegos del pasado?...FromSoftware tomó buena nota de las quejas generalizadas por parte de la comunidad de aficionados más veteranos, que argumentaban que eso de las barras de salud que se regeneran automáticamente y los puntos de guardado automático eran algo que estropeaba la diversión, y nos trajo una suerte de secuela espiritual del magnífico (y difícilísimo) *Demon's Soul*, que ya dejara muy buen sabor de boca en esta generación.

Xbox 360 se vistió de gala para recibir a *Dark Souls* y poco después su brutal secuela *Dark Souls II*, que arañan (y a veces sobrepasan) el techo técnico de la consola de Microsoft de manera notable, ofreciendo una enorme aventura en un mundo abierto en el que morirás mil veces (literalmente) hasta dar con la clave de cómo y por dónde progresar en tu travesía. Dificultad de la vieja escuela con la tecnología punta de aquella época a su servicio para ofrecer dos juegos impresionantes (y no solo por su desbordante dificultad) que a día de hoy siguen dando mucho de qué hablar.



L.A NOIRE

Si te gusta el cine negro y las novelas policíacas este es tu juego, definitivamente. Y si no, tampoco es mala opción.

Hicieron falta 3 discos para desplegar en nuestra consola una espectacular y muy realista aventura de investigación y suspense ambientada en los años 40, donde deberemos meternos en la gabardina del detective Cole Phelps para arrojar luz sobre una serie de casos bastante oscuros en los que la droga, los personajes del submundo y la delincuencia y la corrupción policial van desarrollando la compleja y adictiva trama hasta su sorprendente final.

Una mezcla explosiva de acción, investigación y resolución de puzles de la mano de los creadores de *GTA* y *Red Dead Redemption*, si eso no son credenciales suficientes para hacerte salir corriendo a por él, quizá sus gráficos foto realistas sí que lo hagan: vas a ver pocas cosas más impactantes y crudas en tu Xbox 360.

BORDERLANDS 2

En realidad todos los juegos que salieron para la Xbox 360 pertenecientes a la franquicia *Borderlands* son una auténtica maravilla, pero definitivamente me voy a quedar con el *Borderlands 2* por varios motivos: el apartado gráfico de la entrega anterior, que ya era apabullante, se vuelve inmenso en esta secuela. Gráficamente es de lo más colorido y vistoso que vas a ver en esta consola. Por otra parte, el mundo abierto que ya nos planteaba el primer *Borderlands* se vuelve aquí gigantesco hasta el punto de que el efecto sandbox está tan bien conseguido que a veces creerás que los escenarios no tienen límite. Tendrás a tu disposición tantas armas (y tan diferentes) que perderás la cuenta de las miles de posibilidades que todo esto te ofrece, y si todo esto te parece poco, piensa que estás ante una aventura espectacular con un modo cooperativo para hasta 4 jugadores en el que *Borderlands 2* enseña sus mejores cartas. Amantes de futuros distópicos y utopías retro futuristas atestadas de personajes excéntricos a los que disparar, éste es vuestro juego.





BAYONETTA

Es curioso como la década del 2000 rinde homenaje a sus propias estrellas dentro de un espacio tan relativamente reducido como son diez años: si *Devil May Cry* sorprendió (muy gratamente) al mundo durante la generación de los 128 bits con sus tres épicas entregas para PlayStation 2, en 2009 llega *Bayonetta*, del mismo creador de Dante y compañía, un juego de SEGA que vino a recordarnos a todos que la compañía del erizo azul no estaba muerta en esta década, tan solo estaba de parranda. *Bayonetta* es en realidad un homenaje (o una auto parodia, según se mire) a la franquicia *Devil May Cry*,

hasta el punto de que podría considerarse como un *Devil May Cry* femenino con una carismática protagonista a la cabeza que lo hace aún más grande. ¡Las mujeres al poder! La bruja más sexy de la historia se enfrenta a legiones de demonios y seres aberrantes vomitados por el averno, échale una mano en su misión y dale gusto al gatillo al tiempo que perfeccionas sus habilidades en largos y espectaculares combos para culminar su misión, en una impactante aventura que nos devuelve a la mejor SEGA y nos hace recordar de paso por qué son tan épicos y emocionantes los videojuegos cuando están realmente bien hechos. *Bayonetta* es espectáculo en estado puro, no te lo pierdas en Xbox 360, sencillamente alucinante.



MAX PAYNE 3

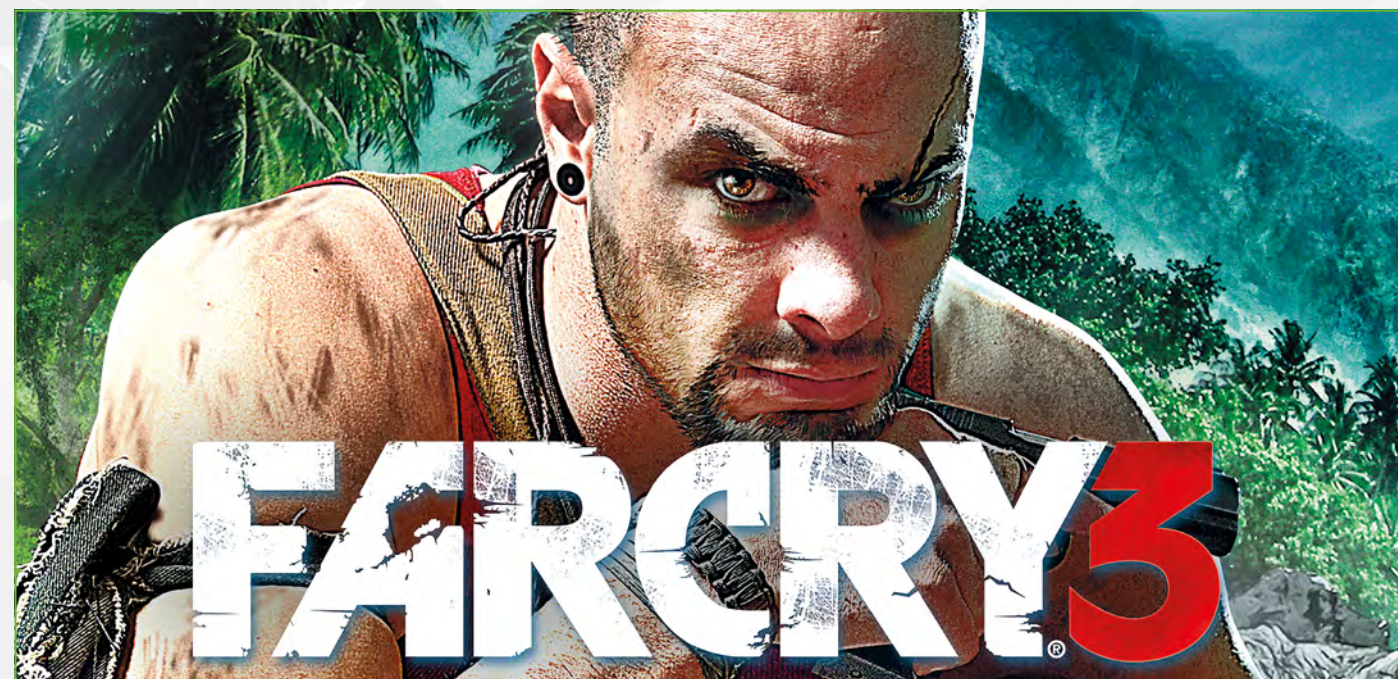
¿Recuerdas lo alucinante que te pareció cuando viste por primera vez *Matrix* en el cine y descubriste lo que era el “tiempo bala”?

Ya sabes, el tiempo y la acción se ralentizan y la cámara gira en torno a las balas para dotar de espectacularidad y épica a la narrativa... Pero claro, si esto lo llevamos al terreno de los videojuegos, entonces de lo que estamos hablando es de la saga *Max Payne*, puro espectáculo y épica hechos videojuegos y de paso un auténtico hito de la década del 2000.

Tras las dos primeras y míticas entregas de Max Payne a principios de la década, en 2012 llegó la tercera y brutal entrega que destacamos aquí no solo por ser la mejor de las tres con diferencia (el poderío de Xbox 360 ayudó bastante a hacerlo realidad), sino por ser uno de los juegos más adultos, violentos e impactantes que te puedas encontrar para tu Xbox 360.

FAR CRY 3

No deberías perderte el *Far Cry* original para tu Xbox, pero como ya han pasado unos años y ahora toca repasar el catálogo de su sucesora, te diré que este *Far Cry 3* es posiblemente el mejor de toda la saga. Y sí, ya sé que todavía salió otro más después de este para la 360 (*Far Cry 4* es un juegazo, para qué lo vamos a negar, pero repite demasiados esquemas y situaciones antes vistas, es demasiado continuista), pero me quedo con el 3 por varios motivos. El primero es que tiene cierto aire nostálgico que recuerda por momentos a la primera entrega, y eso es algo que me encanta. Lo segundo es que su argumento es quizá el mejor de las entregas que salieron en esta generación (eres un simple turista que se ve atrapado en una isla llena de gentuza y mercenarios, te toca tirar de improvisación para sobrevivir), y lo tercero (y quizá lo mejor de todo) es que la sensación de libertad que te da este juego es sencillamente incomparable, mayor aún que lo visto en entregas posteriores. Si sacaron una *special edition* para Xbox One (la sucesora de 360) será por algo: estamos ante un juegazo que viene a confirmar aquello de que “a la tercera va la vencida”.





MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION COLLECTION

Ron Gilber, Tim Schafer y Dave Grossman crearon a principios de los 90 una saga que como ya sabemos todos pasó a la historia por muchos motivos, trascendiendo el concepto tradicional de lo que entendíamos por un videojuego y alcanzando cotas cercanas al puro arte: *The Secret of Monkey Island*. Lo que mucha gente no recuerda (o directamente ignora) es que llegó a salir para la Xbox 360 un juego exclusivo (también en formato físico) llamado *Monkey Island Special Edition Collection*, que recopila las dos entregas remasterizadas que previamente se pudieron comprar en for-

mato digital a través de Xbox LIVE: *The Secret of Monkey Island: Special Edition* y *Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge*, dos bombas de relojería por el precio de una. Aventuras gráficas con solera (incluso es posible cambiar de la versión remasterizada a la versión clásica en cualquier momento) apoyadas en la fuerza bruta y el poderío de la 360. Además el disco viene con todo tipo de extras como ilustraciones inéditas, making off y comentarios de sus programadores al estilo "Director's cut" tan típicos de las películas en DVD. Y encima de forma exclusiva para tu Xbox 360, no lo podrás jugar en ninguna otra consola. Corre a buscar esta joya donde sea...



LEFT 4 DEAD y LEFT 4 DEAD 2

Cerramos la lista de los grandes juegos para 360 con otro "dos por uno" de auténtico lujo. Aunque nos quedamos (y me temo que nos seguiremos quedando) con las ganas de un tercer *Left 4 Dead* (ya sabemos que Valve odia el número 3), estas dos entregas nos hicieron disfrutar de lo lindo en nuestra 360 de una frenética aventura de disparos y supervivencia en un mundo apocalíptico e infestado de zombis, en el que la cooperación entre los cuatro personajes que controlamos en el juego será el elemento clave para sobrevivir. Quédate quieto cinco segundos para tomarte un respiro, y verás lo que es bueno: aquí no existe el descanso, *Left 4 Dead* es un juego duro, exigente y cruel que te tendrá en tensión desde que aprietas el botón de Start hasta que mueras aplastado y devorado por los zombis (que por

cierto corren que se las pelan), algo que por desgracia no tardará en suceder. Difícil jugando en compañía y directamente demencial intentándolo en solitario (a pesar de que la lograda inteligencia artificial de los otros tres personajes controlados por la Xbox 360 te hará creer que juegas realmente acompañado), *Left 4 Dead* no es un juego para todos los públicos ni gustará a los que prefieran juegos con más profundidad y con un argumento más trabajado. Aquí todo se reduce a disparar, recargar y salir corriendo. La segunda parte introdujo nuevas situaciones y tareas secundarias para dotar de variedad al conjunto, pero de lo que no cabe duda en cualquiera de los dos casos es que te enfrentas a un verdadero reto y que disfrutarás de la simpleza de sus mecánicas como si de un juego retro se tratara.

■ Enrique Segura





FIGURAS DE ACCIÓN

ALGUNAS FIGURAS DESTACADAS DEL 2024

¡Buenas a todos! Resulta que mi editor (qué tío tan pesado, ¿eh?) me dijo que este número saldría sobre final de año, y que a ver si podía hacer algo más especial aposta. Tras pensarlo largo y tendido... He hecho lo mismo de siempre. Me sabe mal, pero es que al final del día, es lo que se me da mejor.

A ver, en el fondo, sí que he hecho algo "especial": este artículo es un poco un "lo mejor del año". Pero no tanto en cuanto a calidad de productos (no es mi ranking de lo que me parece lo mejor) si no en cuanto a que hablo de cosas que han ido saliendo a lo largo de este año y que, por un motivo u otro, no había podido hablar de ellas.

HASBRO MARVEL LEGENDS: GREEN GOBLIN REPLICAS

Empiezo con algo que justo acaba de salir a la venta hace nada, así que si todavía tenéis que hacer algún regalo de Reyes de última hora, estas dos cosas son grandes ideas: por un lado, la réplica, a tamaño real (y sí, se puede usar) del casco del Duende Verde (Green Goblin en su versión original), tal y como

aparece en *Spider-Man: No Way Home* (claro que el diseño viene "heredado" de la peli original de Spider-Man de Sam Raimi). Y, por otro lado, para complementar el look, la réplica de la bomba con forma de calabaza que usa en las películas. Con luces, sonidos, y de todo (¡menos explotar, claro!).



McFARLANE: BATMÓVILES

Para este próximo apartado, he decidido centrarme en una cosa muy específica: los diferentes Batmóviles que McFarlane ha sacado a lo largo de este año (muy de golpe, en realidad, diría yo) para su línea de figuras DC Multiverse. Y que conste que los que voy a destacar no son los únicos que ha hecho: ha sacado alguno basado en los cómics, también hizo el de la serie clásica de Adam West, pero en escala para figuras de 6 pulgadas... Vamos a empezar haciendo un poco de historia: Cuando se estrenó la película de **The Flash**, a mediados del año pasado, McFarlane ya sacó el Batmóvil de **Michael Keaton**

(por cierto, ¡hablé de ello en mi primer artículo para este Fanzine!). Luego, unos meses más tarde (y tras quejas de la gente que decía que la cabina era de un color más tirando a gris, en vez del negro del resto de vehículo), lo volvieron a sacar a la venta, esta vez con el color arreglado y con una figura exclusiva del Batman de Keaton (con el traje de la peli original del 89, no la de The Flash). Os pongo también la foto, ya que estoy.

Pero es que luego, a lo largo de este año, han ido anunciando, e incluso sacando a la venta (y no me preguntéis cuáles han salido ya y cuáles no, porque la verdad es que me pierdo...) todos los que os voy a decir a continuación:

- No una, si no DOS versiones del "Tumbler" de la trilogía de **El Caballero Oscuro**, de Nolan: una versión en negro, que incluye una figura exclusiva de Lucius Fox, y otra en modo camuflaje, como la que roba Bane en la tercera película de la saga.

- Dos versiones también para el Batmóvil de **Batman Forever**: una con la figura exclusiva de Alfred (¡interpretado por Michael Gough!) y otra con pintura *glow-in-the-dark* para el motor.

- El de **Batman & Robin** (gran película).

- El de **Batman: La serie animada**. Este es, técnicamente, el que ya sacó **DC Direct** (o **DC Collectibles**, como se llamasen en ese momento, ya me entendéis), simplemente en un nuevo *packaging* (desconozco si le habrán hecho algún tipo de mejoras, pero lo dudo, la verdad). Por cierto, también han hecho lo mismo con el **Batwing** de la serie animada.

- El de **Batman Beyond**. (Me pregunto si esto entra más en la categoría de Batwing o de Batmóvil, pero bueno).



LEGO: THE LEGEND OF ZELDA: GRAN ÁRBOL DEKU "2 EN 1"

De LEGO voy a hablar de cuatro sets que me parecen impresionantes. Tenía ganas de hablar de ellos, así que este especial me viene perfecto.

El primero es el Gran Árbol Deku de la saga de videojuegos The Legend of Zelda. El nombre del producto ya indica que es un "2 en 1": vienen piezas (y sus correspondientes ins-

trucciones de montaje) para decorar el Gran Árbol tal y como aparece en el juego Ocarina of Time, o bien, si lo preferís, como le vimos en el más reciente Breath of the Wild.

2.500 piezas, 33 cm de altura... Y cuatro minifiguras: Link y Zelda del Breath of the Wild y Link niño y Link adulto del Ocarina of Time. ¡Vaya barbaridad!



LEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: BARAD-DÛR

Bueno, esto es una bestialidad: 5.471 piezas y ¡¡¡83 cm de altura!!! Una reproducción de la Torre Oscura, coronada por el Ojo de Sauron (que leo que se ilumina, y puede rotar para "mirar" a quien queráis). Enorme y repleta de detalles de la película, además trae nada menos que 10 minifiguras.

Y por si os parece poco, desde la propia LEGO han dicho que, si compráis un segundo set (no sé, si tenéis por ahí unos

460€ que os sobren, ya sabéis), podéis construir las secciones centrales de la torre del segundo set y añadirlo al primero, consiguiendo una torre ¡casi el doble de alta! Claro que sí. ¿Por qué no? También adjunto una foto promocional de LEGO donde la ponen junto a su otro set del Señor de los Anillos: Rivendell. ¡Por si, además de mucho dinero, os sobra muchísimo espacio en vuestras casas!



LEGO: TIBURÓN

De la peli de Spielberg nos llega directa esta recreación de la escena en que el escualo ("Bruce") ataca al barco de los protagonistas (el Orca).

El tiburón trae también una peana aparte, por si lo queréis exponer encima, o en la escena en cuestión. Los tres

protagonistas de la película, por cierto, vienen los tres, en formato minifigura.

En comparación con el anterior set, este es mucho más pequeño (algo menos de 1.500 piezas), pero aún y así, no está nada mal.



LEGO: SUPER MARIO WORLD: MARIO Y YOSHI

Lo que está haciendo LEGO con la licencia de Nintendo es algo curioso. Por ejemplo, de Super Mario aún no tenemos minifiguras. Sin embargo, tenemos varias cosas más, a cada cual más curiosa. Todo menos minifiguras... En fin, esta en concreto es muy graciosa: es una construcción física de un *sprite* del Super Mario World de Mario montado sobre Yoshi, que además, mediante una manivela, podemos hacer que se mueva, como si caminaran. ¡Y con otra, podemos hacer que Yoshi saque la lengua!

(Por cierto, hablando de LEGO y Nintendo... Otro día recordadme que os hable de la línea de Animal Crossing, una delicia eso también, ¿eh?)



MASTERS DEL UNIVERSO

Y acabo con la que ya sabéis que es una de mis líneas favoritas, los Masters del Universo. Este año ha habido muchas novedades chulas. La verdad es que en el anterior número regular del Fanzine+ (el 5) ya os comenté muchas, pero desde luego, ha habido muchas otras que se han quedado en el tintero.

De entrada, en abril me llegó el *playset* de Eternia. Que yo pensaba que os había hablado de ello, pero... revisando

los anteriores artículos, ¡creo que no! Pues amigos... Eso da para un número especial entero... Aunque quién sabe, igual nunca encuentro el tiempo... En cualquier caso, estamos hablando del *playset* más grande que ha salido para esta línea, una recreación del original (que en España no salió, por cierto), que Mattel pudo sacar a la venta mediante un *crowdfunding*.



La línea New Eternia de Masterverse sigue a tope, con algunas de las mejores figuras que han salido, para mi gusto. Algunas fueron exclusivas de Mattel Creations, como Snout Spout (¡"Trompo" en España!) o el Horde Trooper.



Y hablando de exclusivas, de **Origins** también ha habido varias (y es que ya dijeron que las figuras restantes de Origins saldrían así... en los canales normales de venta ya solo se centran en la Cartoon Collection). Dos que me han

gustado mucho: **Extendar** y **Rokkon**. A ver si se animan a ir sacando más de las figuras originales (y menos “rarezas” como Demo-Man o Geldor)...



Y ya que menciono la **Cartoon Collection**, una cosa muy interesante fue el “Collector”, la nave de **Skeletor** de la serie de **Filmation**.



Os dejo también con los pósters promocionales que Mattel ha enseñado para las tres principales líneas de los Masters, desde ya, hasta primavera de 2025. ¡Muchas cosas, la verdad!

■ Marc Albertí





MASTERS OF THE UNIVERSE™

CARTOON COLLECTION



SHE-RA
JDM76



RAM MAN
JDM77



MANTENNA
JDM78



HORDAK
JDM79



MAN-E-FACES
JDM80



TRI-KLOPS
JDM81



FAKER
JDM82



LEECH
JDM83



CATRA
JDM84



INVISIBLE SKELETOR
JDM86



FROSTA
JDM87



BUZZ-OFF
JDM88



MODULOK
JDP87



EVIL HORDE 2-PACK
JDW90





© 2025 Mattel



TURTLES OF GRAYSKULL™





MEKANECK
JBN00



RATTLOR
JBN01



DONATELLO
JBM98



RAPHAEL
JBM99



LEONARDO
JBN03



MICHELANGELO
JBN02



CLAMP CHAMP
JBN05



MUTATED NINJOR
JBN04



SUPER SHREDDER
JBN06



KING HISS
JBN07



SUPER SHREDDER
JBN06



KING HISS
JBN07



© 2025 Mattel



CYBERPUNK

EDGERUNNERS

UNA GRAN SERIE NACIDA DE UN GRAN VIDEOJUEGO

El término **Cyberpunk** se considera acuñado por el escritor Bruce Bethke, aunque existe cierta controversia, ya que también destacan otros autores como Bruce Sterling, William Gibson y John Shirley. Sea como fuere, este grupo de escritores, todos ellos de los años 80, fueron responsables del nacimiento de este subgénero que se compone de las palabras “cybernética” y “punk”, y que bebe directamente de la ciencia ficción.

Existe una inabarcable cultura alrededor del **Cyberpunk**. Es verdad que surgió de las primeras novelas de los escritores anteriormente citados, como **Neuromante**, de William Gibson; **Mirrorshades**, de Bruce Sterling; *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick; o la ya mencionada **Cyberpunk**, de Bruce Bethke. Pero el movimiento fue mucho más allá y se extendió al mundo del arte en general. En el cine, encontramos verdaderos clásicos como **Blade Runner**,



de Ridley Scott; **Ghost in the Shell** y **Akira**, que terminaron de definir la estética visual del subgénero. Este breve repaso pretende ser un punto de partida para los menos familiarizados con el tema. Hoy en día, si os interesa, existe una oferta casi infinita en cómics, cine, series, videojuegos, música, moda, etc. Y si os comento todo esto, dirigido evidentemente al profano, es porque considero que **Cyberpunk: Edgerunners** es una obra perfecta para adentrarse y entender el género en la actualidad. Y no estoy diciendo con esto que sea lo mejor que se ha creado, aunque eso ya es algo que deberá reflexionar cada uno.

¿Por qué considero muy recomendable empezar con **Cyberpunk: Edgerunners**? Porque, desde el punto de vista narrativo, es una obra profundamente humana que explora

aspectos como la ambición y la lucha interna del protagonista, David Martínez. Un joven que siente que no encaja y que es criado por una madre soltera que sacrifica su vida para ofrecerle la mejor educación posible y asegurarle un futuro en una sociedad podrida en todos los aspectos. En este mundo, dominado completamente por corporaciones corruptas que intentan vender el sueño de ser quienes deseamos ser mediante modificaciones e implantes tecnológicos, **Cyberpunk: Edgerunners** desarrolla unas relaciones muy humanas entre sus personajes. Destaca especialmente la relación entre David Martínez y la misteriosa y atormentada Lucy, aunque también construye vínculos significativos con otros personajes importantes para la trama y llenos de carisma. No os preocupéis, el artículo está libre de spoilers.





Narrativamente, el viaje de David encaja en muchos aspectos del Viaje del héroe de Joseph Campbell, aunque con licencias creativas. El protagonista parte de un estilo de vida que percibe como insulso, en el que no encaja ("mundo ordinario"), busca encontrar su lugar en Night City ("la llamada a la aventura") y conoce a Maine, su mentor, quien le explica cómo funcionan realmente las cosas en Night City e inicia su introducción a los Edgerunners ("cruce del umbral"). A partir de ahí, se desarrolla una serie de eventos llenos de acción y giros argumentales magistralmente escritos en tan solo diez capítulos. El resto, deberéis verlo vosotros.

Desde una perspectiva artística, la serie es una explosión para los sentidos. La animación está a cargo del estudio Trigger bajo la supervisión de CD Projekt, el estudio

de videojuegos creador de *Cyberpunk 2077* y la saga *The Witcher*. El estilo de animación es frenético, vibrante y característico del anime japonés, con predominio de tonos amarillos, rojos y violetas, todo bañado en toques de neón. La serie no escatima en escenas violentas ni en crudeza, un detalle importante para transmitir la brutalidad de Night City, la icónica ciudad en la que se desarrolla la historia. En esta urbe despiadada caben tanto escenas de acción agresivas como momentos cálidos y románticos. Night City, creada por Mike Pondsmith como parte del juego de rol *Cyberpunk 2020*, es un personaje más de la serie. Una ciudad despiadada que puede satisfacer los deseos más oscuros, pero también hundirte en la más absoluta miseria, reflejando lo peor del ser humano cuando está dominado por el poder corporativo.



Desde la perspectiva social, esta distopía plantea preguntas inquietantes. Me pregunto constantemente: ¿hasta qué punto nuestro futuro podría parecerse a Night City? Quizá, tristemente, la pregunta sea ¿cuándo llegaremos a ese punto? Night City está completamente controlada por corporaciones tecnológicas. Los implantes cibernéticos son comunes, hasta el punto de que no tener uno equivale a ser considerado de clase baja. Estos implantes, llamados cyberwares, permiten mejorar casi cualquier característica del cuerpo o del sistema nervioso: visión nocturna, reflejos mejorados, supervelocidad, puntería precisa. Paralelamente, existe un lucrativo mercado de las llamadas neurodanzas, simulaciones que recrean cualquier experiencia, desde encuentros sexuales hasta cometer asesinatos o viajar por la Luna. Sin embargo, estas modificaciones tienen un precio: deterioran el sistema nervioso y el cerebro, recordándonos a una adicción a las drogas.

El mundo de *Cyberpunk* es, en esencia, una exploración profunda de la dicotomía humanidad-tecnología. ¿Cuándo la tecnología dejará de ser una herramienta y se convertirá en una necesidad que corrompa nuestra humanidad? Esta paradoja, que recuerda al barco de Teseo, es una de las ideas más fascinantes del subgénero. ¿Cuándo deja de ser humano alguien que reemplaza su cuerpo con prótesis mecánicas y cyberwares? La serie ofrece un marco excelente para explorar cuestiones filosóficas y éticas como la identidad en la era de la IA, el transhumanismo y las consecuencias de la

relación entre tecnología y capitalismo. Temas tan actuales como inquietantes.

Por último, quiero mencionar el videojuego *Cyberpunk 2077*, ya que la serie no existiría sin él. Producida por CD Projekt, esta serie coexiste en el universo creado por Mike Pondsmith, respetando fielmente su legado. Después de los problemas del lanzamiento del videojuego, CD Projekt buscó redimirse, ampliando el universo y proporcionando a los fans una nueva manera de explorarlo. La serie comparte muchos elementos con el videojuego: la interfaz de llamadas, algunas localizaciones y objetos, y temas de su banda sonora. Esta, por cierto, es impecable, con electrónicos y synthwave oscuros compuestos por Marcin Przybyłowicz y P.T. Adamczyk, compositores de CD Projekt. Si queréis ganaros un nombre en la legendaria Night City, jugad a *Cyberpunk 2077*. Si preferís empezar por algo más accesible, *Cyberpunk: Edgerunners* es vuestra serie. No es necesario disfrutar de uno para comprender el otro, pero, si me preguntáis a mí... el videojuego es una obra maestra.

Espero que este artículo haya despertado vuestra curiosidad por la serie y el videojuego. Me despido hasta el próximo número, pero no sin antes recordaros que, si os gusta Lovecraft, podéis encontrarme en mi podcast *El Sótano de Lovecraft*, disponible en iVoox y Spotify. Nos vemos en el siguiente número de Fanzine Plus.

■ Zom



ALIENÍGENAS, DEMONIOS Y... PERSONAJES GENIALES

Dan Da Dan es una serie que ha capturado rápidamente la atención de los fanáticos del anime y el manga, gracias a su combinación única de acción, humor y elementos sobrenaturales. Creada por Yukinobu Tatsu, la obra se desarrolla en un mundo en el que los límites entre lo mundano y lo fantástico se desdibujan, ofreciendo una trama repleta de giros inesperados y criaturas extrañas.

La historia sigue a Momo Ayase, una joven con una fuerte creencia en los extraterrestres, y a Okarun, un chico obsesionado con lo paranormal, pero escéptico respecto a los seres de otros mundos. Ambos se ven arrastrados a una serie de sucesos inexplicables que los lleva a enfrentarse

tanto a extraterrestres como a criaturas sobrenaturales. Lo que comienza como una búsqueda aparentemente trivial se convierte rápidamente en una lucha por sobrevivir, donde las amenazas de otros mundos desafían la comprensión humana.

Uno de los puntos más interesantes de *Dan Da Dan* es su habilidad para mezclar temas de ciencia ficción con elementos sobrenaturales de forma fluida. Los extraterrestres y las criaturas paranormales no son meros accesorios, sino que desempeñan un papel fundamental en la trama. En este sentido, la serie logra una atmósfera única, donde lo cósmico y lo místico se fusionan en una narrativa llena de sorpresas. Los alienígenas, con sus misteriosas intenciones y diseños



impresionantes, contrastan con las entidades sobrenaturales que habitan las sombras de este mundo, creando una tensión constante entre lo conocido y lo desconocido.

En cuanto a los personajes, Momo y Okarun son los pilares de la historia, y su desarrollo está marcado por la evolución de su relación mientras enfrentan juntas las amenazas que surgen. La dinámica entre ellos, inicialmente cómica, se va volviendo más compleja a medida que la historia avanza. Momo es decidida y valiente, mientras que Okarun aporta un toque de escepticismo y humor, lo que crea una interesante combinación de personalidades que genera momentos tanto divertidos como dramáticos.

La adaptación al anime de *Dan Da Dan*, que se encuentra actualmente en emisión, ha logrado mantener la esencia del manga (2021), destacando en la animación las criaturas y los efectos sobrenaturales con gran detalle. El ritmo de la serie

es vertiginoso, con episodios llenos de acción y momentos de tensión, algo que también se refleja en el manga, aunque con un estilo de narración ligeramente más pausado.

A pesar de que ambos formatos están inconclusos, la historia ha logrado mantener una gran consistencia y sigue capturando el interés de los seguidores. Si bien el manga tiene la ventaja de permitir un ritmo más lento para profundizar en los detalles y el desarrollo de los personajes, el anime aporta una experiencia visual impresionante, especialmente con sus escenas de batallas y efectos especiales.

En resumen, *Dan Da Dan* es una obra que destaca por su originalidad y su capacidad para mezclar géneros, con una narrativa que se nutre tanto de la ciencia ficción como de lo sobrenatural. La serie tiene el potencial de seguir sorprendiendo a medida que avance, tanto en su versión animada como en su formato de manga.





MASHLE

MAGIC AND MUSCLES

MASHLE: Magic and Muscles es una serie que mezcla la magia y el humor de una manera refrescante, con una clara inspiración en sagas como *Harry Potter*, pero con un giro único. Creada por Hajime Komoto, la historia sigue a Mash Burnedead, un joven sin ningún poder mágico en un mundo donde la magia es esencial para todo. Para sobrevivir en este entorno, Mash decide entrenar su cuerpo hasta alcanzar niveles sobrehumanos de fuerza física, enfrentándose a desafíos en la Academia Easton, un lugar lleno de magia, intriga y personajes que no tardan en hacer guiños a conocidos tropes del género fantástico.

Desde el principio, *Mashle* es una parodia constante de obras como *Harry Potter* y otras franquicias de magia. La Academia Easton, donde se centra gran parte de la trama, recuerda inmediatamente a Hogwarts, con sus casas, clases

de magia y un sistema que premia a los estudiantes más poderosos. Sin embargo, Mash, el protagonista, se diferencia completamente de sus compañeros al no tener ningún tipo de habilidad mágica. Esta premisa es el punto de partida de la parodia, ya que Mash se enfrenta a la magia mediante su increíble fuerza física, desafiando las convenciones del género y creando situaciones cómicas y absurdas.

Uno de los grandes atractivos de la serie es el carisma de los personajes. Mash, a pesar de no ser un mago tradicional, es un héroe entrañable con una personalidad simple pero decidida, cuya fuerza bruta contrasta cómicamente con la magia que lo rodea. A su lado están otros personajes como Lance, un joven con un gran poder mágico y sentido del honor, y Lemon, una chica que se une a Mash en sus peripecias, aportando la cuota de apoyo cómico y emotivo.



Estos personajes, aunque siguen algunos arquetipos clásicos, tienen sus propias peculiaridades que les dan vida dentro de la parodia, haciendo que la serie funcione tanto como comedia como aventura.

La parodia de **Mashle** no se limita solo a los elementos visuales o a los tropes de los personajes. La obra también juega con las reglas de su propio mundo mágico, exagerando situaciones y escenas típicas de la fantasía para crear momentos de humor que pueden resultar tanto absurdos como ingeniosos. Esto le da un ritmo ligero y entretenido, sin perder el toque de aventura y acción que mantiene al público enganchado.

La adaptación al anime de **Mashle**, que se encuentra actualmente en emisión, ha logrado capturar el espíritu cómico y dinámico del manga, destacando la exageración visual y las escenas de acción que refuerzan las parodias. Si bien el manga tiene una mayor libertad para profundizar en

algunos momentos cómicos y en el desarrollo de la trama, el anime aporta una gran energía visual que complementa la experiencia.

Tanto el manga como el anime están actualmente publicándose y emitiéndose respectivamente, lo que permite que la historia siga desarrollándose y evolucionando. Aunque el manga tiene el beneficio de mostrar la evolución gradual de los personajes y el mundo, el anime se destaca por su ritmo vertiginoso y la forma en que presenta las situaciones cómicas y de acción de manera espectacular.

En resumen, **Mashle** es una divertida y dinámica parodia que juega con las convenciones de las historias de magia y aventuras, manteniendo un tono cómico y ligero. La serie, tanto en su versión de manga como en la animada, es una obra que continúa en desarrollo y promete seguir ofreciendo más momentos de humor y acción mientras se burla de los grandes clásicos del género.





RANKING OF KINGS

LA GRANDEZA NO SE MIDE EN CENTÍMETROS

Ranking of Kings (*Ousama Ranking*) es una serie conmovedora y profundamente emotiva que se ha ganado rápidamente un lugar en el corazón de los fanáticos del anime. Creada por Sōsuke Tōka, esta obra nos presenta la historia de Bojji, un joven príncipe sordo y tímido que lucha por ganarse el respeto de su reino y demostrar que es digno de ser el rey, a pesar de las grandes dificultades que enfrenta debido a su discapacidad y la desaprobación de los demás. En su viaje, Bojji cuenta con el apoyo de Kage, una sombra viviente con una trágica historia, quien se convierte en su leal amigo y aliado.

La serie destaca por su enfoque en temas de superación personal, la amistad y la aceptación, pero también por su estilo único, que mezcla el drama humano con la fantasía medieval.

Uno de los aspectos más sobresalientes de *Ranking of Kings* es su sistema de clasificación de reyes, donde los monarcas son evaluados en función de su poder y habilidades. A medida que Bojji se adentra en este mundo de poderosos guerreros y traiciones, se enfrenta a desafíos que van mucho más allá de la lucha por el trono: se trata de encontrar su propio valor y lugar en el mundo.

Los personajes son, sin duda, uno de los puntos fuertes de la serie. Bojji, el protagonista, es un joven que desafía las expectativas y demuestra una resiliencia admirable a pesar de las dificultades que enfrenta. Su relación con Kage es profundamente conmovedora, ya que ambos personajes, aunque aparentemente opuestos, encuentran en el otro el



apoyo y la comprensión que les faltaba. Kage, a su vez, es un personaje fascinante, cuya compleja historia y su lucha por encontrar redención y pertenencia aportan una capa adicional de profundidad emocional a la trama.

Lo que realmente distingue a *Ranking of Kings* es su enfoque en el desarrollo emocional de sus personajes, especialmente Bojji. La serie aborda cuestiones como el abandono, la incompreensión y el deseo de ser aceptado, pero lo hace de una manera que no resulta melodramática, sino auténtica y profundamente humana. Además, las escenas de acción están muy bien equilibradas con momentos de introspección, lo que permite que la trama avance de manera fluida, sin perder su enfoque emocional.

En cuanto a la comparación entre el manga y anime, ambos formatos tienen una gran química, pero el anime, realmente da vida a los personajes y las emociones de la historia gracias a su impresionante animación y dirección artística. Los expresivos gestos de los personajes y los hermosos fondos resaltan la atmósfera única del mundo de *Ranking of Kings*. El manga, por

su parte, tiene un ritmo algo más pausado, lo que permite una mayor exploración de la psicología de los personajes y de los eventos que van configurando el destino de Bojji.

Tanto el manga como el anime siguen abiertos en la actualidad, lo que significa que los fans aún están esperando descubrir más de este emotivo y complejo viaje. La historia tiene un gran potencial para continuar desarrollándose, y tanto la adaptación animada como la versión en papel prometen mantener a los seguidores enganchados mientras exploran los desafíos personales y políticos de Bojji en su camino hacia el trono.

En resumen, *Ranking of Kings* es una obra que, a través de una historia llena de corazón, aborda temas universales como la aceptación y la superación personal, mientras ofrece una fantasía rica en emociones y giros narrativos. Tanto el manga como el anime siguen en desarrollo, lo que deja abierta la posibilidad de que esta obra continúe sorprendiendo y tocando las fibras emocionales de sus seguidores.



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