

FANZINE+

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

Especial Navidad · 2023

Edición gratuita



FANÁTICOS DE LA NAVIDAD

PROPUESTAS TOP PARA DISFRUTAR DE LAS FIESTAS



GREMLINS (1984)

BIBLIOTECA ENRIQUE SEGURA

BSO DIAMOND DUST ZONE

BATMAN NOEL

Y MUCHO MÁS...



ESPECIAL NAVIDAD · 2023 · EDICIÓN GRATUITA

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

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

Equipo de producción: @Reijohan, Enrique Segura.

Diseño de la publicación: @Reijohan.

Redacción: Ana María Gutiérrez, Iván Guardiola,
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 · <i>SNOW BROS (1990)</i>	6
RETROGAMING · <i>THE GRINCH (2000)</i>	10
SOUNDTRACK · <i>DIAMOND DUST ZONE (ACT 1)</i>	12
BESTSELLER · BIBLIOTECA ENRIQUE SEGURA	16
REMEMBER · <i>LA JUNGLA DE CRISTAL (DIE HARD)</i>	28
REMEMBER · <i>SPLATTERHOUSE (2010)</i>	30
RETROGINEMA · <i>LOS FANTASMAS ATACAN AL JEFE (1988)</i>	34
RETROGINEMA · <i>GREMLINS (1984)</i>	36
RETROGINEMA · <i>ROCKY IV (1986)</i>	38
RETROGINEMA · <i>CUENTO DE NAVIDAD (2009)</i>	42
VHS FLASHBACK · <i>STAR WARS HOLIDAY SPECIAL (1978)</i>	46
CARA A CARA · <i>ROBOCOP VS. IRONMAN</i>	48
COLECCIONES · MARVEL MOVIE COLLECTION	52
CÓMIC · <i>THE AMAZING SPIDER-MAN 48 (1963)</i>	58
CÓMIC · <i>DAREDEVIL 209 (1984)</i>	60
CÓMIC · <i>BATMAN NOEL (2011)</i>	62

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

La Navidad es sin duda una época del año realmente especial y entrañable. Algunos pensarán que se trata del momento ideal para acordarse de los que se fueron hace tiempo, otros suelen acordarse oportunamente de llamar y felicitar a esos que están pero hace tanto tiempo que no los vemos que ya es prácticamente como si se hubieran ido, y no faltarán los que opinen que la Navidad es tiempo de recogimiento y ocasión para santificar las fiestas desde una perspectiva religiosa, y posiblemente todos tengan razón. Lo cierto, amigos de Fanzine Plus, es que la Navidad es todo eso y mucho más, es una época del año en la que todos sin excepción tenemos unas vacaciones (aunque sean muy breves en algunos casos) en las que poder disfrutar del tiempo en familia y sobre todo, y también muy importante, de nuestro tiempo de ocio particular, que como ya sabéis todos los que estáis ahí al otro lado es tan importante como todo lo demás.

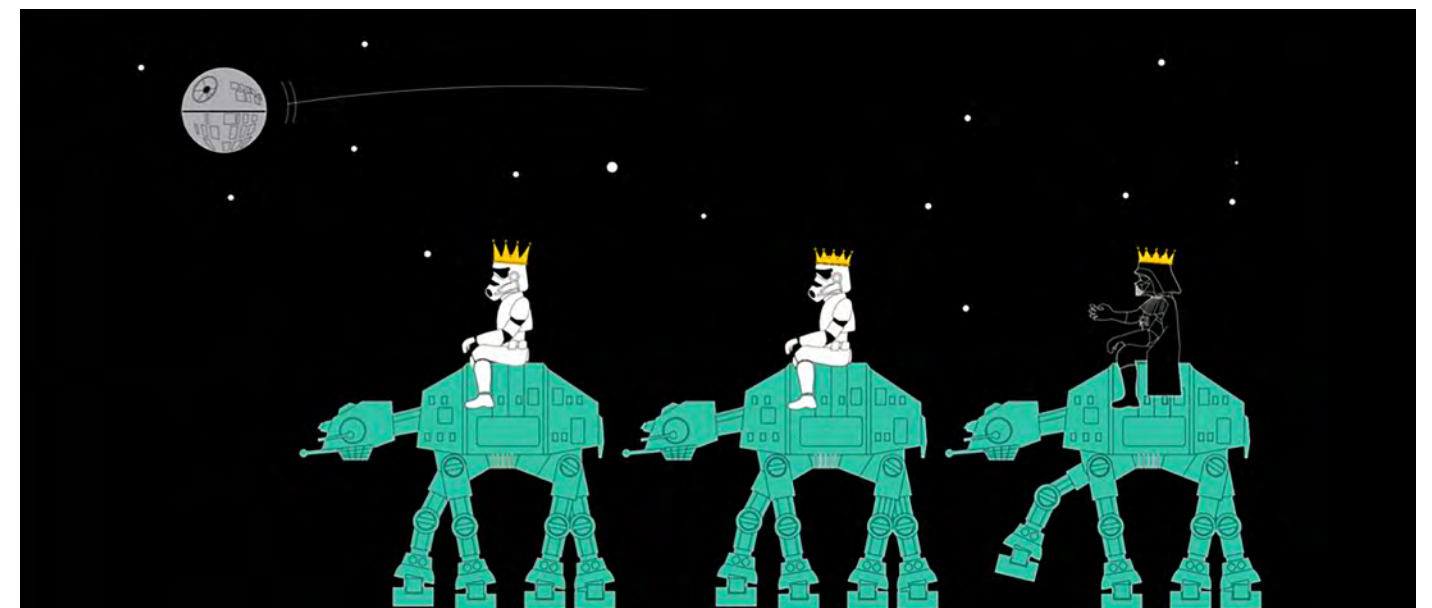
Este mes hemos querido ofrecer en **Fanzine Plus** un número **especial de Navidad** que como ahora veréis trae de todo: está lleno de regalos, memorias, viajes nostálgicos al pasado y sobre todo está lleno de magia. Esa magia indescriptible que se siente al abrir un regalo que alguien que te aprecia de verdad y que te quiere y te conoce bien sabe que te hará feliz, esa sonrisa de alegría inexplicable que se te escapa cada vez que ves otra vez esa vieja película que

tanto te gusta y que tan buenos recuerdos navideños te trae a la mente, o esa partida inexcusable a ese videojuego clásico que de vez en cuando necesitas visitar para sentirte vivo. La Navidad, queridos lectores de Fanzine Plus, es todo eso y mucho más, y por eso este mes hemos querido hacer un esfuerzo enorme a nivel personal y humano para traeros un especial absolutamente redondo cargado de ilusiones, añoranzas, nostalgia y contenidos que seguro que vosotros, los lectores más fieles, sabréis entender como lo que realmente son: el perfecto regalo navideño de parte de vuestros amigos de la redacción de **Fanzine Plus**, vuestra revista.

Que ustedes lo disfruten, queridos niños. Ah, y este año no olvidéis mirar debajo de vuestro árbol de Navidad, seguro que los Reyes Magos os traen algo que os hace ilusión... porque, para qué nos vamos a engañar, la vida sin ilusiones, no sería lo mismo. Nunca dejéis de soñar, queridos niños.

Un fuerte abrazo, feliz Navidad y un próspero año 2024 para todos nuestros lectores y amigos, desde la redacción de Fanzine Plus. Contamos con vosotros, siempre. El próximo año será un gran año para todos nosotros, permaneced atentos a las novedades...

■ El Equipo de *Fanzine Plus*





SNOW BROS. NICK & TOM

DOS MUÑECOS DE NIEVE MEJOR QUE UNO

Es más que probables que *Snow Bros* sea uno de los videojuegos arcade más asociados a la Navidad. Y es aún más probable que muchos de los amigos que estáis leyendo este número especial de Navidad de Fanzine Plus ahora mismo tengáis en mente como referencia de *Snow Bros* el magnífico port para la Mega Drive que muchos tuvieron la suerte de jugar allá por los primeros años de los 90 —por cierto, imperdonable su ausencia en la Mega Drive Mini que salió para el territorio *pal*—, pero lo cierto es que el juego original es una excelente placa arcade desarrollada por Toaplan en 1990, y ya unos años antes de que su versión ampliada para Mega Drive —trae veinte niveles adicionales que no aparecían en la recreativa— nos alegrara la vida. Fuimos otros tantos los que tuvimos la suerte de descubrirlo y disfrutarlo en las máquinas

recreativas de los bares del barrio o en los salones recreativos: da igual donde buscaras, estaba por todas partes, posiblemente era una de las placas arcade más repetidas y distribuidas de toda la geografía. Lo primero que nos chocaba un poco al jugar a *Snow Bros* era su gran parecido —al menos en cuanto a mecánica y desarrollo— con el mítico *Bubble Bobble* de finales de los 80, y es que a nadie se le escapa que *Snow Bros* es una secuela espiritual, por decirlo de alguna manera, de aquel clásico de Taito del que tanto te hemos hablado en el capítulo IV.

Jugando a dobles es donde encontramos su mayor baza para enganchar y divertir, y es que se trata de un arcade hecho y pensado para que se juegue en compañía de un segun-



do jugador. Eso se nota en varias cosas: por la cantidad y disposición de los enemigos, por su gran dificultad y por el factor competitivo, que hace hasta cierto punto indispensable la concurrencia de un segundo jugador para poder apreciar sus cualidades completamente. Es un clásico retro imperecedero.

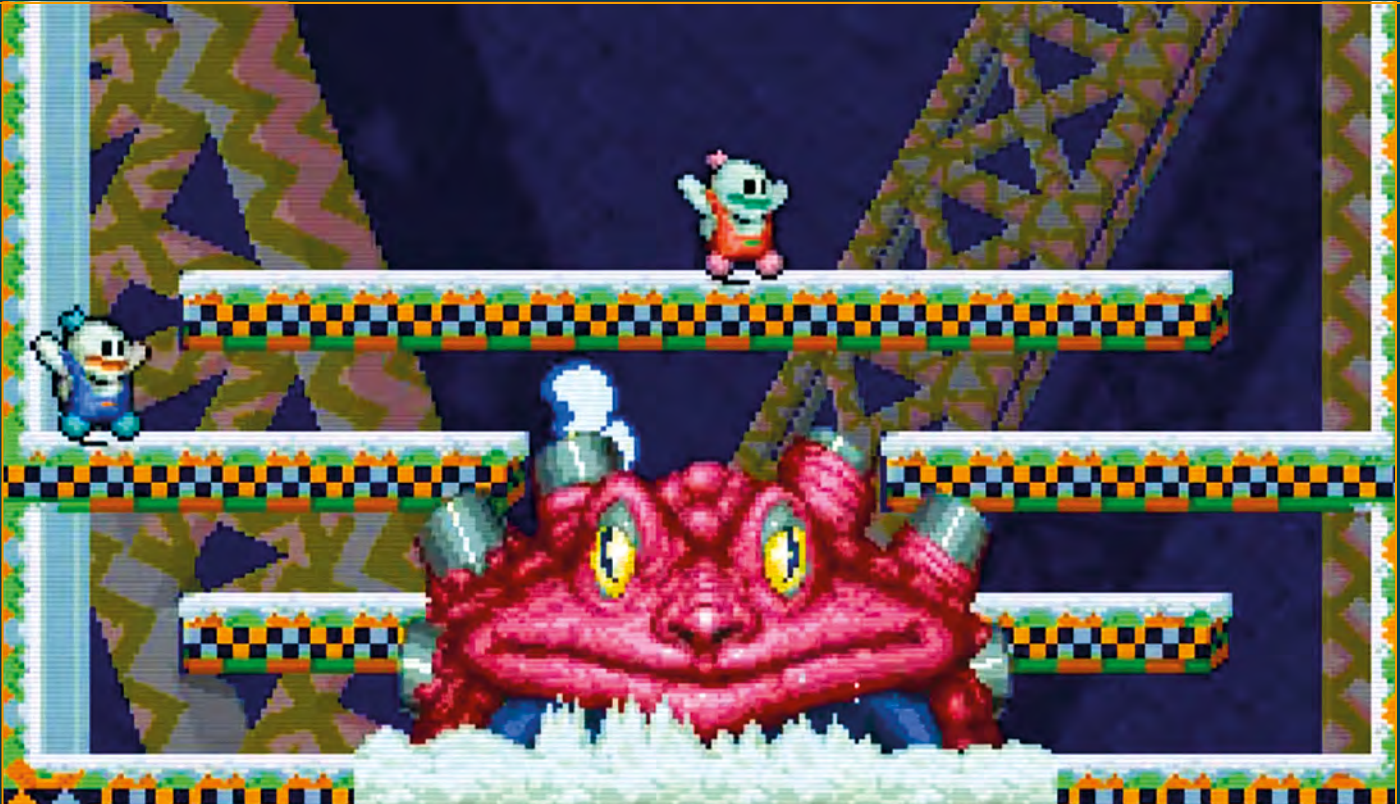
Personajes de culto

Nick y Tom se han convertido con el paso de los años en auténticos personajes de culto, hasta el punto de tener su propia colección de figuras articuladas y aparecer en montones de revistas, cómics y un sinfín de medios. Su carisma sigue siendo irresistible a pesar del tiempo transcurrido desde que protagonizaron su primer gran juego. Muy en la línea de Bub y Bob, los carismáticos dragoncitos protagonistas de *Bubble Bobble*, Nick y Tom son de esos personajes inolvidables por los

que no pasa el tiempo y a los que nos encantaría volver a ver en acción algún día de estos, en esta ocasión protagonizando una nueva aventura. Nunca es demasiado tarde.

Snow Bros nos presenta a dos grandes personajes retro con gran carisma y encanto, Nick y Tom, dos muñequitos de nieve que deberán limpiar de enemigos las pantallas por medio de una curiosa magia que es capaz de congelar a los enemigos y convertirlos en bolas de nieve. Si en *Bubble Bobble* debíamos envolver a los enemigos en pompas de jabón para después saltar encima de ellos, aquí la cosa no resulta menos interesante y difícil, pues deberemos empujar a nuestros enemigos, una vez convertidos en bolas de nieve, por un precipicio para que se despeñen y acaben aplastados en la parte inferior del escenario formando parte del mobiliario de cada fase. Parece fácil pero en realidad se trata de un reto que pondrá a prueba tu





habilidad y tu paciencia. Además, y por aquello de que los enemigos no son precisamente tontos, si tardamos demasiado en empujarlos por el borde de las plataformas para que se despeñen, acabarán liberándose de su encierro de nieve y vendrán a nosotros con más mala leche que nunca. Por supuesto la gracia y la dificultad del juego residen precisamente en esto ultimo, pues será muy frecuente que se dé esta circunstancia, haciendo difícil progresar más allá de las primeras fases del juego. Para colmo, y en un refinamiento de crueldad por parte de sus creadores —y a diferencia de *Bubble Bobble*— tendremos que hacer frente a un temible enemigo final que nos atacará entre las fases normales del juego. Estos jefes finales suponen uno de los grandes atractivos de *Snow Bros*, y no será fácil acabar con ellos, os lo aseguro. La rutina para terminar con ellos casi siem-

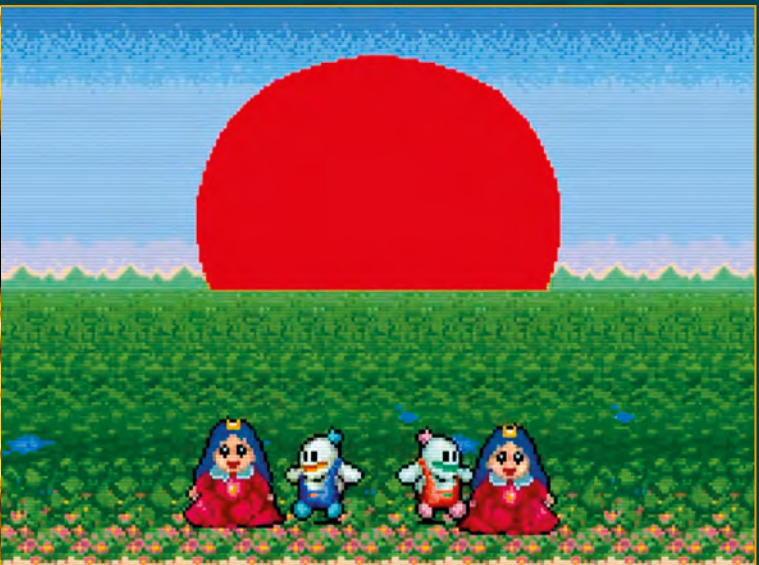
pre consiste en buscar elementos externos del escenario para derrotarles de manera indirecta, ya que nuestros impactos directos no suelen hacerles ningún daño. Desde luego, debido a su gran tamaño, no vale el truco de envolverles en bolas de nieve para precipitarles por el vacío.

Snow Bros es un juego que oculta bajo su aspecto pretendidamente infantil un tremendo potencial para divertir al jugador más experto. Tiene una cualidad única y es la de gustarle a gente de todas las edades por igual. En los salones recreativos de la época el mueble *arcade* solía estar rodeado de niños, niñas, adolescentes y macarras a partes iguales, lo que dice mucho de su atractivo universal y su gran calidad para que sea accesible y disfrutable para prácticamente cualquiera.

Ya hemos señalado la importancia de jugarlo en compañía para sacarle todo el provecho, pero si te armas de valor y lo juegas en solitario tampoco desmerece en absoluto, es igualmente divertido y muy adictivo, aunque en este caso su tremenda dificultad te hará desanimarte si no cuentas con la ayuda de un amigo.

En cualquier caso, *Snow Bros* es uno de esos juegos impecaderos y que nunca pasan de época, es igual de divertido ahora que hace casi 30 años; de hecho, casi nadie diría que se trata de un videojuego de 1990. Sus gráficos, sus músicas, su colorido y atractivo apartado visual y su estilo, que lo hacen más cercano a la animación y a los dibujos animados, entran con facilidad por el ojo, y muchas veces crearás estar viendo

una película en vez de estar a los mandos de un videojuego. Es de esos raros juegos dotados de un carisma extraño que se convierten en clásicos instantáneos, ya era un clásico en los noventa y ahora ni te cuento. Sus personajes están en el Olimpo de los mitos retro y su estilo es el último gran exponente de un género y una forma artesanal de hacer juegos que se inició con *Bubble Bobble* y que después de *Snow Bros* apenas dejó nada demasiado interesante. Más allá de sus similitudes con el anterior, *Snow Bros* es una joya por sí mismo. Tanto si jugaste al clásico de Taito como si no eres muy fan de este tipo de juegos, debes darles una oportunidad a las aventuras de Nick y Tom. Disney no inventó nada con *Frozen*, el reino congelado ya existía muchísimo tiempo atrás y sus campeones indiscutibles eran los Snow Bros.



LO MEJOR

Nick y Tom, dos auténticos mitos retro de categoría.

Es como *Bubble Bobble*, pero aún mejor, revisado y actualizado para la década de los 90.

Sigue siendo divertidísimo, el tiempo no pasa por él.

LO PEOR

Su dificultad típicamente *arcade* puede ser frustrante jugando en solitario.

La versión *arcade* se queda corta en comparación con las conversiones domésticas.

Su aspecto infantiloides puede echar para atrás.



ROBANDO LA NAVIDAD EN DREAMCAST Y PLAYSTATION

Uno de los videojuegos más navideños que han pasado por nuestras manos aquí en la redacción de **Fanzone Plus** es, sin duda, *The Grinch* (2000), adaptación al mundo pixelado de las aventuras de un curioso personaje que debutó nada más y nada menos que en 1957, en las páginas de una novela titulada “Cómo El Grinch robó la Navidad”, y que posiblemente os suene más por la película homónima de imagen real que interpretó Jim Carrey por aquellas fechas.

Konami se encargó de hacer una más que meritoria y digna versión para la Game Boy Color, mientras que las respectivas versiones para PlayStation y Dreamcast corrieron a cargo de Universal y Artificial Mind & Move-

ment. De ésta última versión (o versiones, aunque son prácticamente idénticas) es de la que os vamos a hablar a continuación en este artículo.

Lo primero que habría que decir es que se trata de un juego mediocre en el mejor de los casos, absolutamente intrascendente y hecho solo para un público muy infantil, y por supuesto no podemos pedirle demasiado a un juego que apenas aporta diferencias ni mejoras significativas en su versión para una bestia parda como era Dreamcast con respecto a lo que ya ofreció en su versión para la primera PlayStation. Dicho esto, y sabiendo que estamos ante un juego tontorrón y bastante fácil, nos queda centrarnos en su atractivo principal y el



verdadero motivo por el que lo hemos traído hoy hasta las páginas de nuestro especial navideño: efectivamente, amigos. Es el juego perfecto para disfrutar de la Navidad, sentarse en un cómodo sillón arropados por una cálida manta y meternos de cabeza en un mundo invernal en el que nuestro siniestro y villanesco personaje deberá hacer todo lo posible por recuperar los planos de sus maquiavélicos inventos con el único y malvado plan de amargarles la Navidad a todos los niños y habitantes del pueblo donde se desarrolla la acción.

Se trata de un juego de plataformas en 3D al más puro estilo, en el que nos movemos controlando al Grinch al tiempo que destrozamos y pisoteamos regalos de Navidad esparcidos por el escenario, usamos nuestro fétido aliento como arma y saltamos de un lado para otro superando obstáculos y abriéndonos camino a través de la nieve. En este sentido, como decimos, si te gusta la nieve, los escenarios navideños y la Navidad en general, estás ante tu juego ideal: la ambientación del juego en este sentido es soberbia y te hará sentirte dentro de una Navidad eterna. Si lo que te gusta es un buen videojuego estilo triple A y no estás como para perder el tiempo, entonces será mejor que no te entretengas de-



masiado con *The Grinch*, porque aquí no vas a encontrar mucho más allá de algunas fases facilonas y un simple rato de diversión, todo ello animado, eso sí, por escenas de vídeo muy bien traídas y animadas (mucho más nítidas y trabajadas en la versión de Dreamcast) en las que se nos irá contando cómo el perverso Grinch va progresando en su misión de robar una vez más la Navidad. En síntesis, no deja de ser un juego más del montón, bastante olvidable y que vino acompañando una vez más a una película famosa del mismo título y de la que se intentaba sacar algo de rendimiento económico. Sin ser ninguna maravilla, sí que puede ofreceros algunas horas de sana diversión muy navideña y hogareña, siempre que no nos pongamos muy exigentes, eso sí.

Más de 20 años después de su salida al mercado, este juego protagonizado por este personaje gamberro y amargado por la Navidad sigue despertando nuestra simpatía y sirve para recordarnos que a veces, lo único que se le debe pedir a un videojuego, es que te entretenga durante un rato y poco más. Si últimamente ves que tu espíritu navideño ya no es lo que era, ten cuidado, no vaya a ser que te estés haciendo viejo o, aún peor, que te estés convirtiendo en *El Grinch*...





anterior (visita <https://invisiblem.net/recomendaciones-chill-out-y-new-age-de-los-90-que-te-transportaran-a-otro-mundo/>), es probable que ya estés tiritando de frío al recordar la ambientación tan gélida de esta zona, emulando toda una estampa de cuento invernal, con sus pinos nevados, sus cárambanos, sus pinchos helados y sus muñequitos de nieve, todo ello en un suelo de tonos azules y verdes, consiguiendo con este uso de colores fríos intensificar la sensación de térmica. Y la música, como no podía ser menos, no va a quedar atrás en esta intención.

de Navidad, por ejemplo. Y es que nada mejor que evocar esta época del año con este instrumento, sumado también al uso de las campanitas que crean la melodía del primer tema. La cuerda, además, realiza un bajo melódico que apoya esta melodía, de carácter inocente, juguetón y festivo, emulando los destellos del brillo del hielo. Para repetir el primer loop (cosa muy común del *chiptune* que dejó atrás), el arpa (otro de los instrumentos asociados a la magia de cuento navideño) realiza una pequeña llamada a modo de enlace.

Analizando el tema que nos toca, pues, lo primero que tenemos que destacar es el ritmo base de cascabeles que acompañan de principio a fin a toda la melodía y que sería más propio de esas películas con las que nos bombardean a partir de diciembre, como *Solo en casa*, el *Grinch* o *Cuento*

Ya en esta nueva repetición del tema, que no deja de ser el tema principal de la primera zona del juego y sobre el que va a ir girando la banda sonora de cada una de las zonas que recorreremos durante toda la trama, se añade el viento. A partir del minuto 1:45, iniciado por una de las campanas de las que hablábamos, el viento cobra más protagonismo y establece

¡CONTÁGIATE DEL ESPÍRITU DE LA NAVIDAD!

DIAMOND DUST ZONE (ACT 1), QUE TE DEJARÁ “HELADO”

Ahora que Mariah Carey ha sido destronada por Brenda Lee como la reina de la Navidad, quizá sea momento de ampliar nuestra fonoteca navideña. Y nada mejor que hacerlo de la mano de nuestro erizo azul favorito, con un tema que yo diría que resume el espíritu navideño en forma de banda sonora de videojuego de una manera absolutamente perfecta. Cierra los ojos, pincha este enlace:

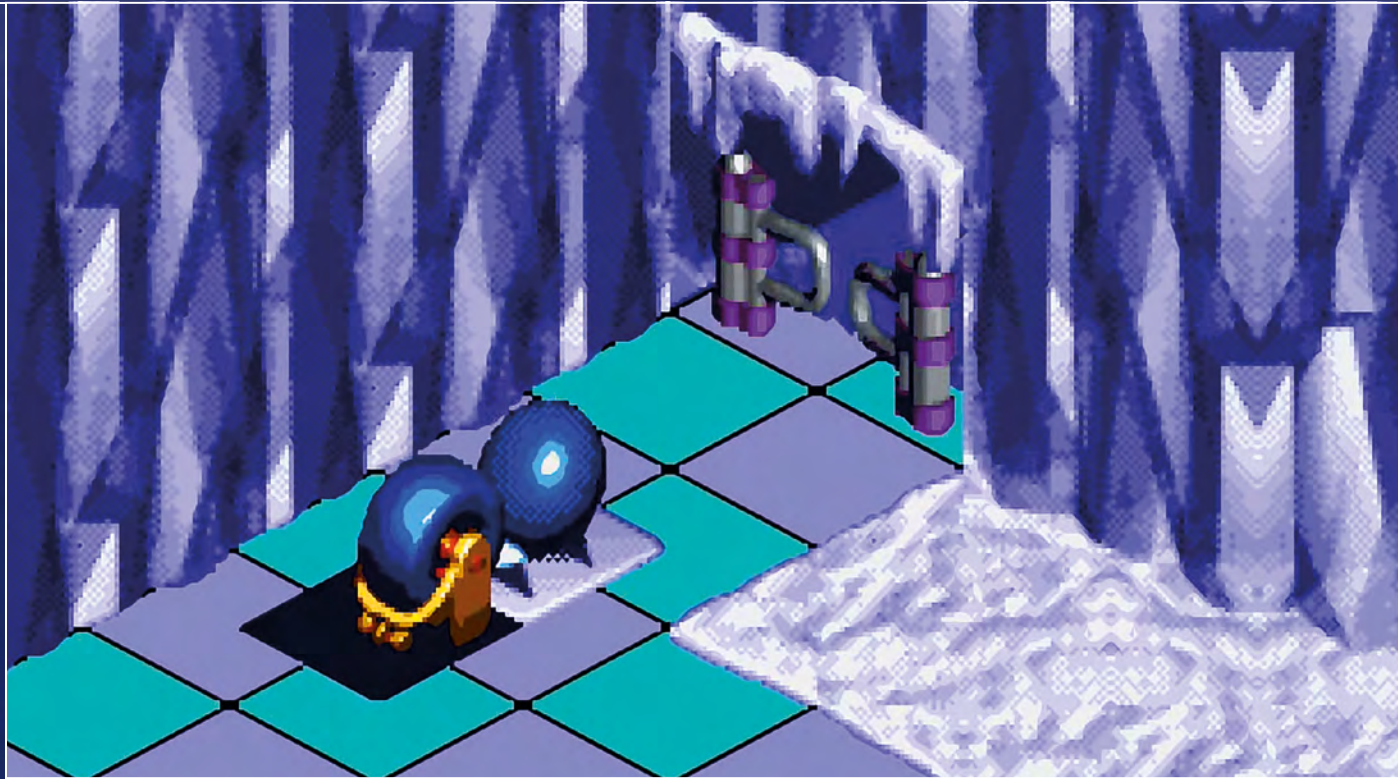
<https://youtu.be/b3YQdGDQYHc?si=Mcd5baCD2Z3D6gwZ>

y transpórtate en un trineo tirado por el mismísimo Rudolph a lo más profundo de la nostalgia retro con la música de *Diamond Dust Zone*, de *Sonic 3D Blast Flikies' Island*, para Megadrive y Saturn. Esta banda sonora, compuesta por Richard

Jacques, supone una gran novedad allá por 1997, que es cuando salió el juego, y es que sus melodías se alejan del estilo *chiptune* propio de los Sonics anteriores, debido a los avances tecnológicos de la época, que, en la parte musical, permitieron ampliar a un gran número de canales que, además, permitían emular los sonidos orquestales de un modo muy realista, con un resultado brillante.

Si bien la música del acto primero y segundo de *Diamond Dust Zone* son parcialmente parecidas en cuanto a material compositivo, nos centraremos exclusivamente en la música del primer acto. Ni que decir tiene que, si has jugado a este Sonic, que a mí me parece una auténtica maravilla y cuyos temas musicales ya he desglosado en algún que otro artículo





un pequeño enlace hacia la nueva repetición del loop inicial. Así, el tema se va sucediendo una y otra vez, introduciendo a lo largo de sus apariciones pequeñas variaciones que afectan a la instrumentación o a los motivos melódicos.

Como vemos, la instrumentación está muy bien escogida para cumplir con este cliché tan cinematográfico, y no solo a la hora de evocar la estampa invernal, sino, también, en el momento de escoger la técnica de interpretación con la que cada instrumento se presenta, pues a las campanitas que llevan la melodía le acompaña un efecto de *pizzicato* en la cuerda, lo que realza el carácter juguetón e inocente del tema. Recordemos que esta técnica consiste en tocar los instrumentos de cuerda frotada (violín, viola, violonchelo y contrabajo) sin el arco, únicamente pellizcando la cuerda (de ahí su nombre).

Por otra parte, si nos vamos al carácter, la música realza su efecto psicológico a través del constante efecto *rever* de eco, de manera que se crea una atmósfera donde los sonidos se mezclan de forma sutil, pero con un gran poder evocador. A esto se suma un tratamiento del material y de la melodía muy astuto por parte del compositor, ya que numerosos villancicos de todo el mundo utilizan la fórmula de la escala descendente tocada por campanitas como recurso, y esto también se produce aquí, al final del tema, en el minuto 5:05, donde se emplea precisamente para cerrar el tema e ir apianándolo hasta desaparecer y, con ello, concluir.

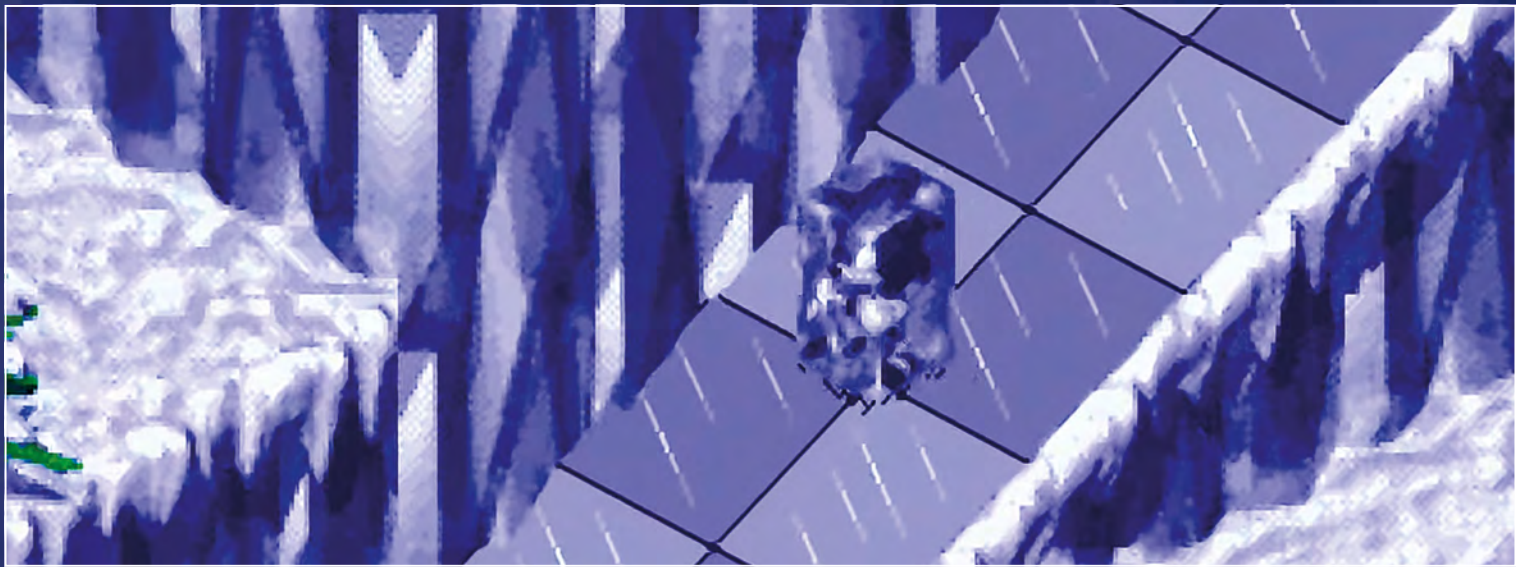
¿Acaso el compositor, Richard Jacques, quería recordarnos subliminalmente algún villancico de los que hemos escuchado hasta la saciedad? Muy probablemente, sí.



Finalmente, otro elemento que ya hemos mencionado y que sigue con creces esta línea de potenciar emociones es el ritmo porque, a pesar de mantenerse constantemente estable, también tiene un efecto muy poderoso. Precisamente por eso, por la repetición continuada de esos cascabeles que no dejan de sonar desde el principio hasta el final y que actúan como una especie de mantra, de catarsis incluso, para meternos aún más de lleno en esta atmósfera navideña y favorecer, en cierta medida, un estado de relajación y comodidad con esta música. Porque está demostrado que lo conocido para el cerebro le transmite paz e incluso placer, y que, si

además gusta al oído, más tiempo estaremos consumiéndolo. ¿Podríamos considerar entonces esta música como una especie de droga para engancharnos a este Sonic? Bueno, quizá a tanto no llegue, pero no hay duda de que, si escuchas este tema, sí que es muy probable que el espíritu navideño se apodere de ti para siempre y que te entren unas ganas tremendas de desempolvar tu vieja consola y comprobar por ti mismo todo esto que te he contado mientras no paras de buscar anillos en este paraje helado. Si aún no lo has hecho, ¡ya estás tardando!

■ Ana María Gutiérrez





¿SIN PLANES PARA ESTAS NAVIDADES? ¡ENTRA EN CALOR A TRAVÉS DE LA LECTURA!

TE PRESENTAMOS LA BIBLIOTECA ENRIQUE SEGURA

¡Por fin llegan las vacaciones de Navidad! Y, con ellas, la gran época de disfrutar a tope de la temporada de “manta y peli”, o, mejor dicho, “libro y consola”. Por eso, no te preocupes porque te voy a sugerir las lecturas más invernales

a través de los siete libros del gran autor cordobés experto en videojuegos retro Enrique Segura Alcalde, publicados por la Editorial Dolmen. ¿Aún no los conoces? Te los presento rápidamente.



Dreamcast. El sueño eterno (2019)

Si hay una consola que marcó de forma definitiva la vida del autor, como ha comentado en algunas de sus entrevistas, fue nuestra querida *Blanquita*, la Dreamcast. Este libro, el primero de su colección, te presenta los aspectos más relevantes de la última consola de Sega, abordando su historia, curiosidades y, ¡cómo no!, su extenso catálogo de juegos, sin dejar atrás el mundo del *homebrew*.

Tanto si has pasado una gran cantidad de horas de tu vida jugando a ella como si eres neófito en el tema (como la que aquí os habla, que teniendo una en casa nunca pudo jugar a ella por no ser de su propiedad) este es tu gran libro para meterte de lleno en el maravilloso mundo de los 128 bits, los polígonos, los periféricos y otras tantas maravillas que rodeaban este prodigio de Sega.



1980-1990. La década dorada de los videojuegos retro (2020)

Que quede entre nosotros, pero debo confesar que este fue el primer libro que leí de Enrique y que, a raíz de ese momento, quedé enganchada a sus libros de la misma forma que lo hice en su momento a los juegos que aquí se presentan.

Ya en su segunda edición debido al éxito rotundo de la primera, este magnífico libro hace un recorrido por la historia de los videojuegos, repasando el nacimiento de aquellos míticos ordenadores de 8 bits (ZX Spectrum, MSX o CPC Amstrad, entre otros) y su evolución hasta llegar a las primeras consolas de 8 y 16 bits. Se trata del primer libro de la trilogía de *Las décadas...* y cuenta con un gran número de entrevistas a las personas que protagonizaron en primera persona la materialización de ese gran sueño que fueron videojuegos y todo lo que ello conlleva. ¡Un respeto a nuestros mayores!





Arcade Classics Collection (2021)

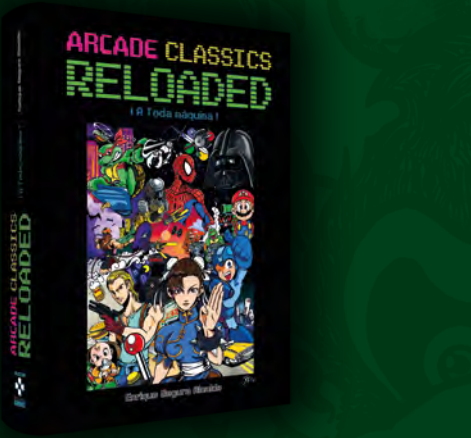
He aquí el primer libro de una nueva serie, *Arcade Classics...*, cargado de nostalgia y fruto de un gran proceso de investigación y documentación sobre los arcades de los salones recreativos, transportándonos a aquellos maravillosos lugares que, en gran medida, formaron parte de nuestra identidad.

Aquí se hace un recorrido por 50 grandes títulos de arcades, organizados por temáticas, que, estoy segura, te traerán grandes recuerdos y harán que te mires los bolsillos, como hacías antaño para ver si te quedaban aún monedas para seguir jugando.



1990-2000. La década de la revolución en los videojuegos (2021)

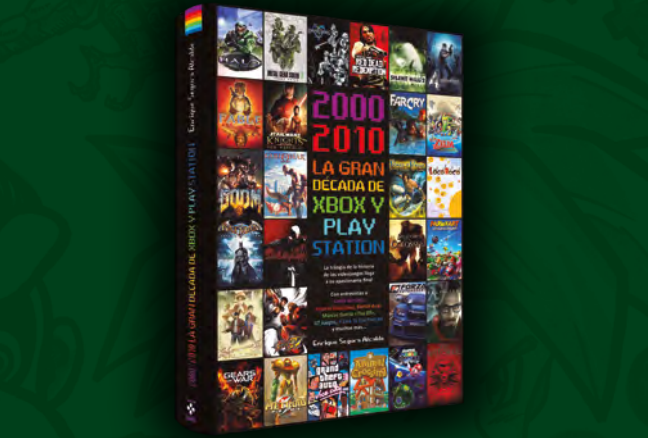
Segundo volumen de la serie *Las décadas...* en el que, siguiendo la estela del anterior, continuamos nuestra evolución histórica por el mundo de los videojuegos, presentando los grandes hits que marcaron esta década y acompañando la exposición de entrevistas con los protagonistas de la misma, en una línea similar al volumen anterior. Por cierto, ¿he dicho que el prólogo de este libro es del gran Santiago Segura? No sé si será porque son primos o así me lo pareció (léelo y descubre por ti mismo si esto es así o no), pero lo que no me cabe duda es que el libro bien merece una *promo* por parte de alguien de tan alta categoría. Como dicen, “Dios los cría y ellos se juntan”.



Arcade Classics Reloaded (2022)

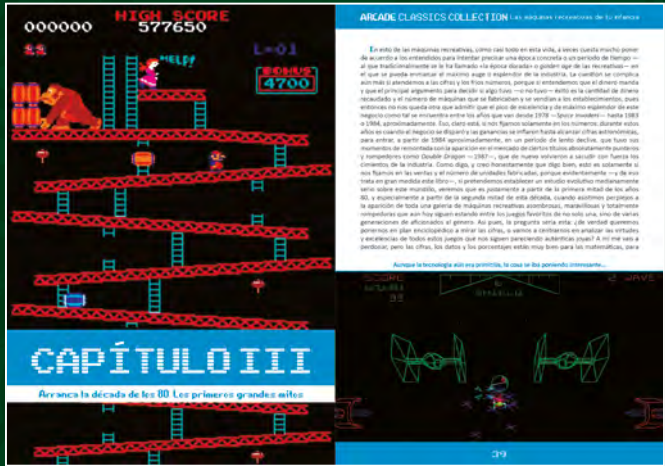
El segundo de la trilogía (¿o tetralogía? ¿o pentalogía? ¿o...?) de *Arcade Classics*, en el que Enrique nos presenta otros 50 títulos de máquinas recreativas, algunas de las cuales seguro que ni sabíais que, en su origen, nacieron para un salón recreativo.

Como bonus, tendrás al final del libro una serie de entrevistas sobre la necesidad de conservación de este patrimonio artístico y cultural que son las propias recreativas y el decálogo, siempre bajo la humilde opinión del autor, de los requisitos que debe cumplir una buena conversión arcade.



2000-2010. La gran década de X Box y Play Station (2022)

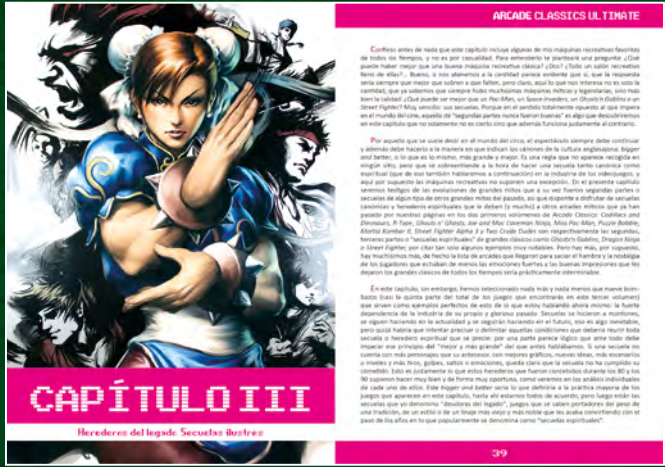
Si quieres adentrarte en el cambio de era de las grandes consolas, este libro te encantará, pues nos presenta, de una forma magistral y contando con personalidades expertas en estas dos consolas, el relevo que SEGA y Nintendo darían a dos grandes gigantes, como son X Box y Play Station, máquinas que vinieron para quedarse, llevando los videojuegos a un público ya experimentado en la materia, que se había criado con el erizo azul y el fontanero del bigote, y a otra generación nueva para la cual el *retro* quedaba ya muy atrás en el tiempo.





Arcade Classics Ultimate (2023)

Con este pedazo de portada, realizada por Juan de Dios Carretero, Enrique Segura nos presenta un libro en el que vuelve a sumergirnos en el mundo de las recreativas, repasando algunas de las secuelas más ilustres: *Ms. Pac-Man*, *Ghouls'n Ghosts* o *R-Type*, clásicos que, a día de hoy, todavía se mantienen en la cumbre de las obras maestras del mundo de los videojuegos. Si os gusta, además, ese estilo tan cercano que usa el autor para hacernos viajar en el tiempo, no hay duda de que vais a disfrutar como los enanos que fuisteis y que se pasaban las tardes muertas entre pitidos de recreativas y jugadores con cara de pocos amigos viendo cómo menguaba su capital muerte tras muerte. Y aún no lo habéis hecho, ¡insertad moneda y a disfrutar de la lectura y de los recuerdos tan bonitos que os va a traer!



EL DECÁLOGO DE RAZONES POR LAS QUE NO TE PUEDES PERDER LOS LIBROS DE ENRIQUE SEGURA ALCALDE

Para ser sincera, la primera vez que vi un libro de Enrique Segura fue de forma casual (aunque las casualidades no existen) en Facebook, pues una amiga mía es librera y lo anunciaba en su muro. Fue el de 1980-1990. *La década dorada de los videojuegos retro*. Lo que más me llamó su atención fue la portada, llena de aquellos juegos a los que tanto había jugado en mi infancia, así que la llamé corriendo para que me reservara un ejemplar.

Lo demás, ya es otra historia, pero me ha llevado entre unas cosas y otras a que, en este momento, esté escribiendo para vosotros sobre videojuegos (una cosa ha ido llevando a la otra).

Y es que siempre me ha gustado escribir sobre aquellos temas que me motivan y los videojuegos no quedan atrás. Por eso, sumándome a la idea de los decálogos que Enrique nos presenta en algunos de sus libros –uno acerca de los requisitos para considerar un juego como *retro* y otro sobre lo que tiene que tener una buena conversión arcade– os presento mi decálogo de las 10 razones (si es que todo lo que ya os he contado no os ha convencido aún) por las que tenéis que leer estas vacaciones toda su colección. ¡Allá vamos!

1. Te harán viajar en el tiempo hasta transportarte a tu más tierna infancia

Nada más comenzar a leer, ¡notarás cómo tu niño o niña interior se despierta, te toma de la mano y te hace revivir aquellos maravillosos años en los que la auténtica felicidad se

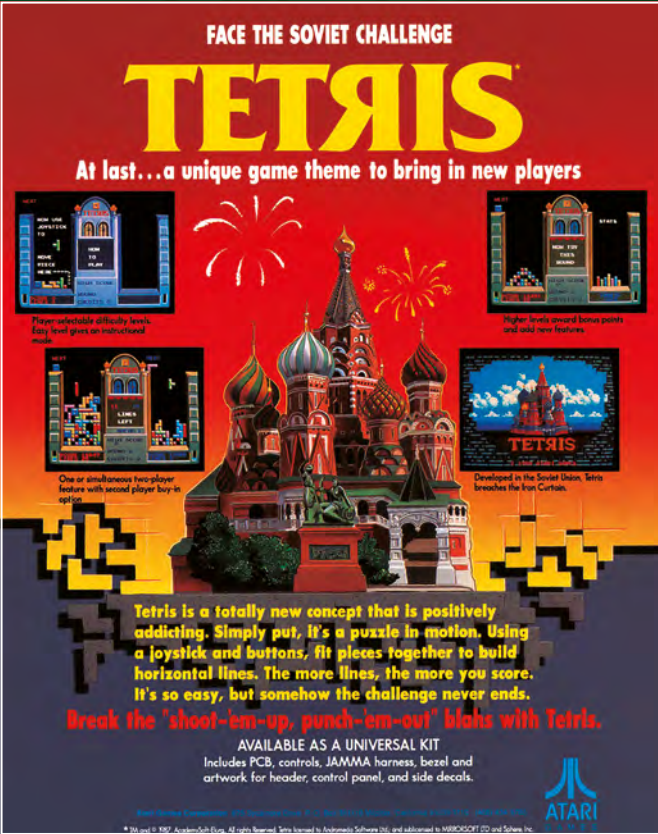


limitaba a pasar unas horas jugando o mirando jugar a otros en familia, con los amigos o en las recreativas! Como bien apunta Enrique en sus entrevistas, no se trata de una colección de libros cargados de datos técnicos (ojo, que también los hay), sino de vivencias, emociones y experiencias con las que todos y todas nos sentiremos muy identificados.

Repasar tu infancia a través de los videojuegos que te marcaron te hará conectar con el niño que fuiste o, como en mi caso, con la niña (ya grande) que aún sigo siendo. Te digo a ciencia cierta que no podrás evitar sonreír mientras lees, e incluso puede que se te escape alguna que otra lagrimilla de nostalgia (a mí me ha pasado).

2. La forma de escribir de “Quique” te hará sentir como en casa.

Antes de tener la suerte de conocer al autor en persona, su estilo familiar y cercano a la hora de escribir me hizo sentir como si estuviera charlando con un amigo de toda la vida. Y es que su forma de conectar con el lector o lectora es única, con un tono fresco, alegre y vital, fruto de su tremenda pasión por lo que hace y de su envidiable optimismo y buen humor, que no te dejará indiferente. Sus expresiones y chistes desenfadados han hecho que en no pocas ocasiones terminara partiéndome de risa yo sola delante del libro. Menos mal que no había nadie grabándome en ese momento.



Capítulo 9

El fin de una década. PlayStation 2 asoma por el horizonte.



192

1990/2000 LA DÉCADA DE LA REVOLUCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

Con la década agonizando y a punto de expirar para entrar de cabeza en el nuevo milenio, la generación de 128 bits abanderada por Dreamcast estaba a punto de recibir a un nuevo contendiente que ya asomaba la cabeza desde la lejanía. Eso sí, se trataba de una nueva máquina que acabaría por convertirse nada más y nada menos que en la consola más vendida de la historia: PlayStation 2 arrancaba motores y llegaría para llevarnos de la mano hasta nuevos horizontes de grandeza abanderados por el nuevo formato que lo cambiaría (por enésima vez) todo: el DVD. Lo más curioso del asunto es que la anterior máquina de Sony, la primera PlayStation, aún seguía gozando de una salud envidiable pese a tratarse de una máquina de 32 bits, que (en teoría) ya no era capaz de competir ni con Dreamcast ni con ninguna otra máquina de las que estarían por llegar; es más, en un giro inexplicable de acontecimientos y que pocas veces ha vuelto a repetirse en la historia, podría decirse que Sony sacó la PlayStation 2 sin apenas necesidad de tener en el mercado un producto que aspirara a competir ni arrebatarle el trono a nadie, porque entre otras cosas para esas alturas de la película ya competía prácticamente consigo misma: la PlayStation 2 vino para competir contra la PlayStation original. El resto de sus rivales, por diversos motivos que ya hemos ido viendo en los capítulos anteriores, no representaban ninguna amenaza para Sony. Lo cierto es que tenían la vía libre para seguir apostando aún más fuerte por un producto que ya les había dado la fama y la gloria.

Nada podía salir mal: PlayStation 2 sería, en definitiva, mucho más grande y mucho mejor de lo que su anterior consola ya era de por sí. Y vaya si lo fue... Dejédmelo decirlos que en el próximo y último volumen de las décadas, la PlayStation 2 y la PlayStation 3 serán dos de los grandes e indiscutibles protagonistas. Si nos atenemos al criterio cronológico nos daremos cuenta de que la siguiente década que va desde el 2000 hasta el 2010 fue, sin duda, la gran década de la marca PlayStation, en la que reinó casi en solitario de no ser porque otro nuevo y gran rival entró en escena: Microsoft con su magnífica Xbox. Pero esto es una historia que dejaremos para el año que viene. De momento es de justicia que le dediquemos un capítulo a una nueva bestia que asomaba por el horizonte ya en el año 2000 y que vino justo a tiempo para despedir una década imposible como fue la de los 90. Y para representar a la PlayStation 2, de la que como ya hemos dicho hablaremos largo y tendido en el próximo volumen, tenemos aquí hoy a **David Martínez**, redactor de la prestigiosa revista *Hobby Consolas* desde hace ya más años de los que soy capaz de recordar, autor de varios libros sobre videojuegos interesantísimos y toda una autoridad cuando se trata de hablar de la industria y del entretenimiento electrónico en general. Ha venido para darnos unas pinceladas y un adelanto de todo lo que supondría en años venideros esa grandísima consola que llegó para romper todos los récords habidos y por haber. PlayStation 2 es una de sus especialidades. Os dejo con mi amigo David para que nos regale un aperitivo de lo que nos espera en el próximo libro...

Entrevista a David Martínez (redactor de Hobby Consolas).

—David, tu participación en este capítulo que se centra en la inminente llegada de la PlayStation 2 al escenario que se vivió en la recta final de los noventa me obliga a empezar tu entrevista con la pregunta más evidente: ¿qué hizo de la PS2, a la larga, la consola más vendida de todos los tiempos?

—Hay muchos factores. En primer lugar, la base de usuarios que provenían de la primera consola de Sony, PlayStation, y las franquicias que arrastraba (como *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy*). Particularmente en España, PlayStation se había convertido en sinónimo de consola de



CAPÍTULO VI

Buscando nuevas fuentes de inspiración: el cine, la TV y el cómic

ALIENS


193

ARCADE CLASSICS COLLECTION Las máquinas recreativas de tu infancia

Antes de despedirnos de forma definitiva de la década de los 80, dedicaremos un capítulo monográfico a analizar toda una serie de máquinas recreativas que comparten una característica muy notable, y que definió muy bien el espíritu de la época y el estado de salud de la industria. La idea en torno a la que orbitan todos estos juegos no es otra que la de alimentarse y basarse en jugosas licencias cinematográficas, unas veces bebiendo directamente de Hollywood y produciendo juegos absolutamente míticos e irrepetibles como *Robocop* (1988) o *Aliens* (1990) y otras veces mirando hacia el cómic buscando inspiración en los grandes héroes de las viñetas como en el caso de *Superman* (1988), *La Patrulla X (X-Men)* (1992) o los superhéroes de Marvel desplegando todos sus encantos en *Marvel Super Heroes* (1995). También tenemos un claro ejemplo de máquinas recreativas que buscaron su inspiración no solo en el cómic, sino también en series animadas de televisión míticas como *Las Tortugas Ninja* (1989), *Los Simpson* (1991) o *Mazinger Z* (1994).

Asistimos pues a una nueva era, una época en la que el sector, una vez alcanzada su mayoría de edad, busca afanzarse y alcanzar su plena madurez adaptándose a los tiempos y a los gustos del jugador medio. Atrás quedó la inocencia de juegos absolutamente inocuos —e incluso, si se quiere, un tanto ingenuos— como *Pong*, *Space Invaders* o *Kung Fu Master*. Corren nuevos tiempos para la industria y son tiempos complicados, plagados de tipos duros armados hasta los dientes y dispuestos a conseguir su venganza a cualquier precio. También los héroes del cómic tienen mucho que decir en esta etapa, así como los grandes protagonistas del otro gran entretenimiento de la época, que no era otro que la televisión. Así pues, no resulta de extrañar que las grandes compañías miraran hacia Hollywood, los cómics y las series de televisión durante estos años y a

Las recreativas buscaron a menudo inspiración en el mundo del cómic: X-Men (1992) es prueba de ello.



161

3. Descubrirás un catálogo inmenso de juegos que conforman un patrimonio cultural único

Si de verdad te gustan los videojuegos, conocerás gran parte de los títulos que se presentan, pero no creo que me equivoque si te digo que alguno que otro no te sonará de nada o, como poco, no lo habrás jugado. La riqueza de juegos de los que se nos habla engrandecerá con creces tu ya extensa ludoteca mental. ¡Y lo mejor de todo! ¡Ahora que ya sabes que existen es hora de hacerte con ellos y ponerte a jugar!

CAPÍTULO 9 • FINALES Y REFLEXIONES AL CIERRE DE UNA DÉCADA

1990/2000 LA GRAN DÉCADA DE LOS 90 Y PLAYSTATION

PRO BIZ 2

Una franquicia exclusiva y fuertemente asociada a Nintendo en la era N64. En esta serie de juegos que sonar a los más expertos del lugar nos recuerda en parte a los *Legend of Zelda* y a una serie de aventuras en las que el jugador se enfrenta a una serie de desafíos que van desde la resolución de puzzles hasta la resolución de puzzles. La serie comenzó con *Pro BIZ 2* en 1995, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

RESIDENT EVIL (REMAKE)

Una serie de juegos que se centran en la historia de la serie. La serie comenzó con *Resident Evil* en 1996, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

SOUL CALIBUR II

Una serie de juegos que se centran en la historia de la serie. La serie comenzó con *Soul Calibur* en 1998, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

FINAL FANTASY XII THE REBIRTH

Una serie de juegos que se centran en la historia de la serie. La serie comenzó con *Final Fantasy XII* en 2006, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

22

4. Repasarás la propia historia de la sociedad a través de la historia del videojuego

Todo fenómeno artístico y cultural no puede dejar de lado el contexto que lo rodea pues, a fin de cuentas, es lo que determina su proceso creativo y su producto final. Enrique plantea la evolución del videojuego en función del progreso tecnológico que rodeaba a cada una de las épocas por las que se pasea, y esto lo refleja especialmente bien en sus libros de *Las décadas...* Conocer las posibilidades que cada periodo ofrecía y su evolución posterior te ayudará a entender el tremendo salto cualitativo que nos ha llevado desde los primeros ordenadores y consolas de 8 bits hasta las máquinas ultrapotentes de última generación de las que podemos disfrutar en la actualidad.

CAPÍTULO 9 • FINALES Y REFLEXIONES AL CIERRE DE UNA DÉCADA

1990/2000 LA GRAN DÉCADA DE LOS 90 Y PLAYSTATION

FALLOUT 3

Una serie de juegos que se centran en la historia de la serie. La serie comenzó con *Fallout* en 2003, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

HALO 3

Una serie de juegos que se centran en la historia de la serie. La serie comenzó con *Halo* en 2001, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

DEAR MARY

Una serie de juegos que se centran en la historia de la serie. La serie comenzó con *Dear Mary* en 2003, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

176

5. Conocerás un amplio elenco de personalidades relacionadas con el mundo de los videojuegos

Nada mejor que comprender los videojuegos a través de las más egregias personalidades que lo hicieron posible. Los libros de Enrique reúnen a un equipo humano de dimensiones extraordinarias y que abarca todos los campos que podamos imaginar dentro de este gremio: programadores, desarrolladores, ilustradores, *gamers*, *youtubers*, creadores, restauradores, divulgadores, compositores, etc. Y como hoy en día las tecnologías nos permiten conectar con prácticamente todo el mundo que se deje caer por redes, si eres una persona curiosa como yo, podrás seguirlos, contactar con ellos y hasta conocerlos en persona. De hecho, es así como yo conocí a Enrique... Shhhh.

ARCADE CLASSICS COLLECTION Las máquinas recreativas de tu infancia

CAPÍTULO XI

Videojuegos de la década de los 80 y los 90

En la década de los 80 y los 90, la industria del videojuego experimentó un crecimiento sin precedentes. La serie comenzó con *Pac-Man* en 1980, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

En la década de los 80 y los 90, la industria del videojuego experimentó un crecimiento sin precedentes. La serie comenzó con *Pac-Man* en 1980, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

177

6. Contarás con un gran despliegue de datos fruto de un profundo trabajo de investigación

Si bien el autor cordobés recalca en sus entrevistas y en sus propios libros que no se tratan de una mera exposición de conocimientos y datos técnicos, sí hay que decir que, indudablemente, aunque existe información objetiva fruto de un profundo trabajo de investigación y estudio en la materia, se priorizan las vivencias y el componente emocional por encima de lo técnico. Creo que es sobre esta idea sobre la que Enrique quiere llamar la atención antes de afrontar la lectura.

ARCADE CLASSICS COLLECTION Las máquinas recreativas de tu infancia

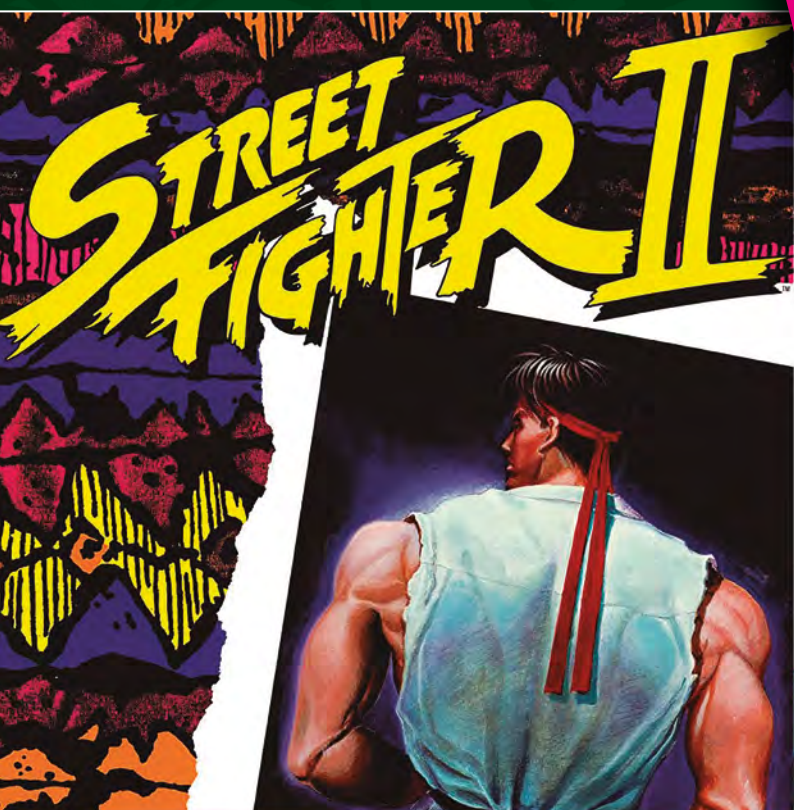
CAPÍTULO IX

Videojuegos de la década de los 80 y los 90

En la década de los 80 y los 90, la industria del videojuego experimentó un crecimiento sin precedentes. La serie comenzó con *Pac-Man* en 1980, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

En la década de los 80 y los 90, la industria del videojuego experimentó un crecimiento sin precedentes. La serie comenzó con *Pac-Man* en 1980, y desde entonces ha seguido creciendo. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura. La serie ha sido muy exitosa, especialmente en el mercado de los videojuegos de acción y aventura.

204



CAPÍTULO VIII

El reinado de Street Fighter II y el ataque de los clones

CAPCOM
USA

7. La calidad de sus imágenes, maquetación y encuadernación

Aunque lo importante es el contenido, el continente debe de entrar por el ojo a primera vista y aquí Dolmen siempre acierta. La encuadernación en tapa dura y la calidad del papel, unido a una maquetación impecable, fruto del trabajo de Juan Francisco Martín (Juanfran para la familia), hacen de cada libro una obra de arte en sí misma. ¡Y a todo color! Las portadas y guardas (de las que hablaré en la siguiente razón del decálogo) bien merecen todo el reconocimiento porque, al fin y al cabo, son la carta de presentación.

Además, el rol que el color cumple no se limita a embellecer el texto, sino a organizar cada capítulo, de manera que cada uno tiene un color propio en sus recuadros, títulos, encabezados o pies de página. A nivel de diseño, incluso se utilizan imágenes del propio juego como marcas de agua sobre las que se edita el texto, como ocurre en los volúmenes de *Arcade Classics*, cuando se repasan los mejores y peores aspectos de cada juego.



que dando coletazos y produciendo subproductos más... que nos quede—. De la noche a la mañana comenzaron a salir clones de Street Fighter II, hasta de debajo de las piedras, unas veces con gran acierto al aportar cosas nuevas, como en el caso de *Mortal Kombat* o *World Heroes*, de los que también hablamos en este capítulo, y otras veces presentando auténticos engendros que no aportaban nada a lo ya visto y que se quedaron en la M del montón haciendo bulto, pasando después de todo con más pena que gloria. Sea como fuere, de lo que no cabe duda es de la grandeza de *Street Fighter II* y de la huella indeleble que dejó en la industria: se convirtió en un referente inmortal e imperecedero que redefinió un género y revolucionó la industria. Un simple dato hará que nos demos cuenta de la importancia de este juego, no solo en la industria en general, sino más concretamente y de manera muy particular en la propia producción y el desarrollo posterior de Capcom, la compañía que lo creó: tuvieron que pasar nada más y nada menos que seis años hasta que se atrevieron a producir *Street Fighter III*, un gran *arcade* al que le costó arrancar y fue víctima de las odiosas pero inevitables comparaciones con su precursor. Esto nos da a entender, entre otras cosas, dos hechos incuestionables y bastante trascendentes: en primer lugar, que *Street Fighter II* era —y es— tan absolutamente impecable y perfecto que no se atrevieron a darle una continuación que estuviera a su altura hasta pasados seis años; en segundo lugar, que la calidad del juego ha sido siempre tan brutal y tan adelantada a su tiempo que le hizo aguantar estoicamente en el mercado —gracias a constantes revisiones y ampliaciones, eso sí— durante un periodo de seis años, en los que literalmente medio mundo

No hay duda de que *Mortal Kombat* es un gran juego, pero le debe mucho a *Street Fighter II*.



251

8. Las ilustraciones de grandes genios como Juandi Carretero y Pedro Vera elevan aún más la calidad artística de los libros

Si ya he alabado las virtudes de la maquetación y de la encuadernación, no puedo dejar atrás a quienes ofrecen su arte en forma de dibujos para la ocasión. Destaco aquí a dos maestros ilustradores. El primero de ellos, un joven talento cordobés, Juandi Carretero, que, si bien ha comenzado decorando las guardas de los últimos libros de la colección, se ha lucido con creces con la portada de *Arcade Classics Reloaded* y *Arcade Classics Ultimate*, donde presenta a algunos de los personajes de los que se hablarán en el libro, con un estilo tan personal como bello. El segundo, Pedro Vera, viñetista de la archiconocida revista *El Jueves* (aunque salga los miércoles). Seguro que sus dibujos los habéis visto en repetidas ocasiones, pero su intervención en el prólogo de *Arcade Classics Collection* y su posterior capítulo de bonus al final del libro se llevan la palma. Sólo os diré que os va a traer muchos recuerdos respecto a la clase de individuos que se daban cita en los salones recreativos. Leedlo y ya me contaréis. Yo no pude parar de reír porque era como revivir todo de nuevo.

9. ¡Las 12 tarjetas de coleccionista que acompañan a los libros!

Si realizas la preventa en la Web de la Editorial Dolmen (normalmente con un mes de antelación a la publicación de cada libro), recibirás con tu pedido no sólo el libro, sino una colección de 12 tarjetas que lo acompañan de los juegos más emblemáticos que se abordan en cada ejemplar, y en cuyo reverso podrás leer curiosidades que ni el más listillo de la clase sabría.

Me consta que somos muchas personas las que estamos pidiendo de rodillas la publicación de un álbum para archivar nuestra colección, ya que no son pocas las tarjetas que tenemos ya a buen recaudo así que, como quien no quiere la cosa, vuelvo a lanzar la petición. Y en cuanto a ti... ¡Ya lo sabes para el próximo libro que salga! ¡Resérvalo en la reventa y empieza una nueva colección de *trading cards*!

10. ¡Son libros solidarios!

Creo que a Enrique le duele ya la boca de decir en cada una de sus entrevistas que el gran fin de los libros es colaborar con la Asociación Española Contra el Cáncer, pero, por si acaso, vuelvo a recordarlo. El porcentaje asociado a los derechos de autor es donado íntegramente a esta asociación que tanto bien hace en su lucha incansable por vencer la dura batalla del cáncer. Por lo tanto, si algo debemos valorar, es la enorme generosidad del escritor y, por supuesto, de quienes compran sus libros. Cada uno de los ejemplares vendidos es en sí una donación particular y un acto de bondad hacia las personas que, por desgracia, tienen que convivir con esta enfermedad. Bien merece, por lo tanto, adquirir por lo menos uno de estos libros. No obstante, te advierto que cuando compres uno desearás hacerte con la colección entera. No sé qué clase de efecto adictivo produce su lectura, pero es así. Y si no me crees, pruébalo y ya me dices.

Capítulo 18

Desarrolladores Retro Independientes. Recuperando el pasado.



366

1980/1990 LA DÉCADA DORADA DE LOS VIDEOJUEGOS RETRO

Si algo ha quedado bastante claro (o por lo menos llevo intentando demostrarlo desde la primera página de este libro) es que el espíritu de los ochenta no es algo exclusivamente limitado a un periodo de diez años, se trata de algo imperecedero que trasciende ampliamente a sus fronteras espacio temporales: se habló mucho de ello en la década de los ochenta, se sigue haciendo hoy en día y muy probablemente se seguirá haciendo cuando la mayoría de nosotros, incluidos los que estáis ahí al otro lado del papel, ya ni siquiera estemos aquí. Una buena prueba de ello es que hoy en día, transcurridas casi cuatro décadas desde que los ochenta alcanzaron su pico de excelencia y su apogeo de explosión creativa, aún sigue habiendo una larga lista de programadores y profesionales del medio que dedican sus tremendos esfuerzos a seguir exprimiendo hasta las últimas gotas la potencia de esas viejas máquinas (ordenadores y consolas de 8 bits) que nos hicieron soñar en aquella época inolvidable. Unas gotas de genialidad que se han materializado en juegos que difícilmente hubiéramos creído posibles de haberlos visto en aquellos años de inocencia y despertar a la vida adulta. En otras palabras: si tu yo del presente pudiera viajar hasta los años ochenta y enseñarle a tu yo del pasado lo que se podría llegar a hacer con un Spectrum o un Commodore (por poner solamente un par de ejemplos) casi cuarenta años después, no le habrías creído. Es casi como si un astronauta se plantara en la época de las cavernas y le enseñara a un grupo de cromañones y trogloditas el funcionamiento de su nave espacial o sus artilugios tecnológicos del siglo XXI: en el mundo de la informática y la computación cuarenta años pueden ser muchos, muchos años. Casi comparable a siglos de evolución en otros términos, así que por lo menos a un humilde servidor, el avance y los logros que se han conseguido en la actualidad dentro del mundillo de la programación de juegos usando máquinas de hace cuarenta años solamente pueden describirse como increíbles.

Es por ello que no podíamos dejar pasar la oportunidad de dedicarles un merecido capítulo de homenaje dentro de esta obra a una serie de amigos que tuvieron a bien aceptar mi invitación para figurar en las páginas de este libro conmemorativo, con los que vamos a charlar a continuación para ir conociendo los engranajes de este curioso mecanismo que sigue manteniendo con vida, hoy más que nunca, ese loco y maravilloso espíritu de los ochenta. Por las páginas de este capítulo irán desfilando algunos de mis más ilustres invitados, os dejo con ellos...

Abriendo el fuego en esta ocasión, tenemos a unos verdaderos valientes y todo un ejemplo de maestría y artesanía en esto de hacer grandes juegos con máquinas antiguas. Cuando de los *Mojon Twins* accedió a participar en este libro, me sentí tan honrado por conocerlos porque ya conocía algunas de sus obras más destacadas. Pero, además, me encantó porque me dio alguna forma tenerlos en mi colección, ya que son más que un privilegio tenerlos en mi colección de los mejores juegos de los ochenta nos van...



Si con este decálogo no es suficiente, subo mi apuesta y te doy un 2x1 porque te ofrezco no solo la lectura, sino el rejugar a los títulos que en ella encuentres. ¡Ya tienes otro planazo para estas vacaciones! Revive cada página viciándote de nuevo a aquellos títulos que marcaron los mejores años de tu vida o descubriendo aquellos que ni sabías que existían. Yo cuando leí el de *Dreamcast* no pude resistirme a hacerme con una propia, siguiendo el catálogo recomendado en el libro correspondiente como guía de iniciación. ¡Vaya descubrimiento! ¿Se puede pedir más? ¡Pues sí! ¡Todavía hay más!

Está previsto que la colección de Enrique Segura siga creciendo, ya que dos nuevos lanzamientos marcarán el año venidero:

Sega Legends Forever (2024)

Quien conoce a Enrique sabe que Sega lo marcó de un modo especial a lo largo de su vida (sin desprestigiar por ello las múltiples virtudes de Nintendo). Este libro, íntegramente dedicado a Sega, os va a ofrecer grandes sorpresas en forma de un merecidísimo tributo a esta compañía japonesa que supo conquistarnos para siempre. Lo mismo hasta me encontráis a mí por aquí, en el capítulo dedicado a su música. ¡Y ya está abierta la preventa! ¡Resérvalo ya!



Arcade Classics Round 4 (2024)

De momento, tenemos un cuarto asalto de arcades para recreativas, aunque, visto lo visto, quizá tengamos asaltos hasta que el cuerpo aguante (como buen Balboa). Sé que Enrique nos tiene preparadas otras tantas maravillas en forma de nuevas colecciones que ya están tomando forma. Y hasta aquí puedo leer.

PERO ESTO NO ES TODO... UN ÚLTIMO BONUS

Si te ha sabido a poco, aún puedes disfrutar del canal de YouTube del propio Enrique Segura y su compañero Alexis Cañas, *Play Again Retro*. Aquí encontrarás 12 programas (junto a 2 bonus) de una primera temporada cargada de humor en la que el propio escritor, junto a su compañero de andanzas Alexis, y una servidora (en los programas 11 y 12 como Reina AnaQueen) habla no sólo de videojuegos, sino de todos aquellos aspectos que marcaron el ocio la cultura de los 80 y 90 (películas, cómics, etc.). Del mismo modo, puedes seguir sus podcasts de *Play Again* a través de *Invisible Movement*. Aquí, Enrique repasa aquellos juegos de los que habla en sus libros, en programas de unos 12 minutos de duración. A ellos, se añaden a los podcasts musicales de *Play the Music Again*, conducidos por esta humilde servidora. Si te aburres, ¡es porque quieres!

La verdad es que no sé qué haces que todavía estás leyendo este artículo en lugar de ir corriendo a escribir la carta a Papa Noel o a los Reyes Magos para que te traigan la "Biblioteca Segura", si aún no la tienes. ¡Feliz Navidad! ¡Y feliz lectura!

■ Ana María Gutiérrez



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



Con la mala suerte que unos ladrones/terroristas irrumpen en el edificio secuestrando a todo el personal y amenazando con matarlos si no se cumplen sus exigencias económicas. Con la mala suerte que todo esto coge a nuestro héroe de improviso cambiándose en el cuarto de baño y es por esto que en toda la película va descalzo y en camiseta interior.

Como decía antes, a partir de este film se originó toda una serie de imitaciones manteniendo la idea, pero cambiando la localización. Por ejemplo, su propia secuela *La Jungla 2* en un aeropuerto, *Speed* en un autobús, Alerta Máxima en

barco, *Pasajero 57* en avión, *Muerte Súbita* en un estadio de hockey o *Máximo Riesgo* con Stallone de protagonista en montañas nevadas.

Así que, si el tiempo lo permite y las obligaciones familiares son propicias, este día 26 (y si es el 27 o 28 tampoco pasa nada) volveré a ver Jungla de Cristal. Porque como dice un famoso meme "Las navidades no son completas hasta que ves caer a Hans Gruber por la azotea del edificio Nakatomi".

■ Iván Guardiola

MI RECUERDO NAVIDEÑO

LA JUNGLA DE CRISTAL (DIE HARD)

Son Las navidades son época de tradiciones. Ya sea que vengan de serie con nuestra religión (como poner el pesebre), por motivos comerciales (ese Papa Noel de Coca Cola), o las propias de cada familia. Y luego están las tradiciones que puede crear uno mismo que, dicho sea de paso, pueden ser las más originales.

En Barcelona, donde yo vivo, el 26 de diciembre es día festivo. La tradición aquí es que, ese día es típico comer canelones junto a la familia. Pero a mí ese día me gusta cogérmelo de "resaca" y entiéndase resaca como descansar un poco de tanta reunión familiar y tanta comilona.

Para mí es día de sofá, peli y mantita. Y desde hace unos años tomé la costumbre de ver dos de mis películas de acción

favoritas: *La Jungla de Cristal (Die Hard, 1988)* y *La Jungla 2, Alerta Roja (Die Harder, 1990)*, ambos ejemplos de películas de acción de la era 80's-90's.

Centrémonos en la original. Porque el director John McTiernan (y lo he escrito bien sin mirar Google XD), que ya venía de firmar el año anterior otro éxito absoluto e icono del cine de acción como fue *Depredador (Predator, 1987)*, de alguna manera redefinió el cine de acción y creó un subgénero con identidad propia.

No voy a hacer una sinopsis extensa aquí, porque la película ya es de sobras conocida. Así que, en resumen, el policía John McClane acude a recoger a su esposa a la cena de empresa de Navidad en un impresionante rascacielos (de cristal).





SANGRIENTO REGALO DE NAVIDAD

Ya sabéis lo mucho que nos gusta la Navidad aquí en Fanzine Plus, y si es así es porque, entre otras cosas, es una excusa como cualquier otra para conseguir ese nuevo videojuego que tanto te gusta, esos cómics a los que llevabas tanto tiempo deseando hincarles el diente o esa colección de Blu-rays que nadie te regala y que tanto deseas tener. La Navidad es la oportunidad ideal para escribir tu carta a los Reyes Magos o Papá Noel y desear de todo corazón que tu lista de deseos sea escuchada por Sus Majestades de Oriente o por el benefactor de turno, y que tengan a bien regalarte aquello que tanto te gusta. Esto fue exactamente lo que me sucedió

en las Navidades del año 2011, que por varias cuestiones que ahora no vienen al caso fueron muy especiales para mí. Ese año le pedí a los Reyes que me trajeran un videojuego al que le tenía muchas ganas, y mi deseo se cumplió: el remake de *Splatterhouse* para la Xbox 360 se vino para casa, y no sabéis cómo lo disfruté...

Vivimos tiempos difíciles, y la originalidad es un valor al alza. En un panorama en el que ya todo o casi todo parece estar inventado, se hace cada vez más difícil ser original y no digamos ya crear franquicias nuevas o conceptos realmente revolucionarios que no hayamos visto



ya otras veces. En medio de la enorme ola de mediocridad que nos asola, es reconfortante echar la vista atrás y recordar los viejos tiempos en que un simple *slasher* como *Splatterhouse* era capaz de tenernos enganchados durante horas a base de ir avanzando y eliminando a todo zombi o bicho viviente que se nos cruzara en el camino. Hoy, con motivo del recuerdo de aquél maravilloso regalo que recibí en 2011, rescatamos del baúl de los recuerdos un juego que pese a tener poco más de 10 años es, por su propuesta descaradamente retro y su homenaje al clásico homónimo, pura carne de cañón para convertirse en un juego retro por sí mismo y con todo merecimiento.

Splatterhouse (2010) es la demostración palpable de que un juego puede pertenecer a la generación que sea, que cuando su mecánica y su planteamiento está directamente enfocado a la diversión pura y dura y sin complicaciones, el resultado siempre es el mismo: puro regusto retro del bueno, del de toda la vida. Por eso este *reboot* o *remake*, o como queráis llamarlo del *Splatterhouse* original rezuma nostalgia, diversión y espíritu arcade por los cuatro costados.

Aquí no vas a encontrar complicados puzles ni te vas a liar con el mando teniendo que hacer rebuscadas combinaciones de botones, todo resulta extrema-





damente sencillo y sobre todo muy divertido. A veces confundimos sofisticación con diversión, y no es así: un juego sofisticado no siempre resulta divertido, y este *Splatterhouse* es todo lo contrario, afortunadamente. Técnicamente es una maravilla, los gráficos son una pasada y todo tiene un estilo muy peculiar que entra por el ojo con facilidad, y es que sabe aprovechar bastante bien la potencia de la generación de PlayStation 3 y Xbox 360, aderezando el pastel con succulentas y ge-

nerosas raciones de sangre y vísceras que lo salpican todo, inundando (literalmente) la pantalla de casquería al tiempo que destrozamos y golpeamos con violencia sin par en un frenesí de destrucción que te hará sentirte culpable por lo bien que te lo estás pasando. Es de esos juegos tan violentos y divertidos que te hacen llegar a preguntarte si eres buena persona o estás equilibrado mentalmente, redefiniendo el término de **placer culpable** como pocos juegos han llegado a hacerlo. Si

quieres sentir lo que sentías cuando jugabas a tus arcades favoritos cuando eras más joven, pero con un juego más o menos moderno, tienes que probar este *Splatterhouse* (2010), y como siempre, olvídate de los listos y sesudos analistas “profesionales” de la prensa “especializada” que no supieron ver nada más en esta joya: se llevó palos hasta en el cielo de la boca porque, según los filósofos de la crítica experta, era un juego “plano, muy lineal y con un argumento muy básico”.

Vamos a ver, es *Splatterhouse*, ¿qué esperaban?... tripas, cuchilladas, desmembramientos, gore a espuertas y mansiones llenas de zombies, espectros y aberraciones mutantes. No necesitamos más para pasarlo de escándalo. Una pura bomba de diversión, adrenalina y desenfreno. Y tú, ¿qué le vas a pedir a los Reyes este año?...

■ Enrique Segura Alcalde





LOS FANTASMAS ATACAN AL JEFE

BILL MURRAY EN PURO ESTADO NAVIDEÑO

De entre las decenas de adaptaciones y versiones (más o menos oficiales y oficinas) que se han hecho sobre la novela original de *Cuento de Navidad* de Charles Dickens, hay una película que aquí en Fanzine Plus siempre nos ha gustado especialmente por su originalidad y su capacidad para innovar aportando una más que interesante vuelta de tuerca a las ideas de siempre, y no es otra que ¡Los Fantasmas atacan al jefe! (*Scrooged*, de 1988), la genial comedia de Richard Donner protagonizada por un Bill Murray en la cresta de la ola y en su mejor momento cómico.

Ante la pregunta de si era realmente posible visitar y actualizar un material que se publicó originalmente en Inglaterra en 1843 y hacer que funcione en la actualidad, Donner

nos sorprende con una historia fresca, divertida y de tono universal y atemporal a la vez que sorprendente, a pesar de saber de antemano qué va a pasar desde el principio. Bill Murray interpreta cómica y magistralmente a Frank Cross, una versión del Scrooge tradicional renovado para el siglo XX, siendo esta vez un adinerado productor de TV que ha visto cómo su vida personal se iba al garete en sacrificio del éxito y el dinero, hasta convertirse en un tipo despreciable, antipático y sin escrúpulos capaz de todo por conseguir más audiencia y un poco más de dinero.

A la historia y los personajes clásicos de la novela de Dickens les dan el relevo en esta ocasión otros personajes que no dejan de ser versiones remozadas de los originales, cambiando



los nombres pero no las situaciones y las ideas primigenias. De esta forma, no dejarán de visitarnos los tres fantasmas de las Navidades del pasado, del presente y del futuro como siempre sucede de forma indefectible en toda adaptación que se precie del clásico de Charles Dickens, pero en esta ocasión se trata de tres fantasmas totalmente atípicos, chalados y muy cómicos que nos harán partirnos de risa cuando ataquen al pobre Frank, que poco a poco va cambiando hasta volver a ser el que era antes de permitir que el dinero se apoderara de su raciocinio.

La interpretación de Bill Murray es con diferencia lo mejor de este clásico navideño, y es que quizá estemos ante la cinta donde mejor explota esa cualidad cómica tan suya de hacer reír sin pretender ser gracioso, sin histrionismos ni chistes fáciles: es un tipo soso y lo sabe, no pretende ir de listo ni sobreactuar, y he aquí donde Murray nos atrapa contra la pared, nos lleva a situaciones extremas y cambios inesperados que nos arrancan la carcajada cuando menos lo esperamos. Sabe sacar provecho además de su vena más cruel y despiadada al bordar al "Scrooge" (aunque aquí se llame

Frank Cross) más inhumano, déspota e hijo de perra que se pueda concebir, y eso que el original ya lo era de por sí. Uno no sabe muy bien de parte de quién situarse a lo largo de la película, a veces estamos con los fantasmas y le deseamos lo peor al malvado Frank, pero otras veces el mejor Bill Murray y su faceta más dramática nos mete en la piel del hombre que desea redimirse y cambiar para volver a ser su mejor versión. Y ahí es donde nos gana, ahí es donde nos caemos rendidos a sus pies y donde, juntos y cantando y bailando al coro de ese temazo inmortal que suena en la escena final de la película, nos reencontramos con lo mejor de nosotros mismos y que siempre ha de prevalecer ante las desgracias y las dificultades de la vida.

Una comedia que sin embargo se toma muy en serio el tema del que trata, y que sabe sorprendernos en más de una ocasión. Si eres capaz de sobrevivir al ataque de tus propios fantasmas y demonios interiores, quizá aún puedas reconciliarte con el espíritu navideño y aún estés a tiempo de volver a ser niño al menos una vez al año... ¡vuelve a casa por Navidad, aunque sea para disfrutar de clásicos como éste!





GREMLINS

UNA NAVIDAD REPLETA DE BICHOS FEOS

Gremlins es con diferencia una de esas películas que difícilmente serían lo mismo sin el trasfondo de la Navidad. ¿Os imagináis esta historia si estuviera ambientada en, por decir algo, una playa o un centro comercial lleno de gente en pleno Agosto? Bueno, lo cierto es que *Gremlins 2* ya nos trajo una historia parecida ambientada en un centro comercial (la idea, además de caótica, era genial, por cierto), pero no nos engañemos, al margen de un puñado de escenas y situaciones geniales, aquella secuela de 1990 estuvo muy lejos del tremendo impacto que supuso en nuestras vidas la primera entrega de la saga, que por cierto lleva ya muchos años pidiendo a gritos una continuación.

La Navidad es pues el motor principal de *Gremlins*, y es que uno no puede evitar acordarse de las más memorables escenas del film si no es acompañadas de un marco navideño ideal: desde las calles siempre nevadas del pueblo donde se desarrolla la historia, al regalo navideño que recibe Billy (Zach Galligan), el protagonista de la película: ese pequeño, peludo y adorable mogwai (Gizmo) que tenía la molesta costumbre de multiplicarse y transformarse en desagradables monstruos agresivos y malvados que por poco arrasan el pueblo donde

se desarrolla la aventura. No olvidemos las escenas de hogares con chimeneas, árboles de Navidad, disfraces de Papá Noel y regalos navideños por todas partes, y ojo al dato, **uno de los más terribles, lamentables y desafortunados spoilers** (en toda regla) **que incluye la película**, y que hizo que se ganara la etiqueta de **+13**, algo que no se debió a la violencia o el lenguaje del film como algunos aún creen: los guionistas cometieron la terrible torpeza de introducir un diálogo en el que la novia del protagonista le cuenta a éste un trauma infantil que arrastra desde su más tierna infancia y que está relacionado con Papá Noel, la muerte de su padre y el motivo por el que odia la Navidad.

Seguro que lo recordáis, pero en cualquier caso me niego a reproducirlo aquí, porque sería como si en España a alguien se le ocurre decir abiertamente en una película navideña algo relacionado con los Reyes Magos: ¿os imagináis semejante metedura de pata?... ¡chitón, que puede haber niños leyendo esto! Es más, la metedura de pata fue tan grande que los propios responsables de la primera película introdujeron una escena en *Gremlins 2* en la que parodian lo sucedido y se cachondean abiertamente de aquel diálogo.



Pues el caso es que, como decíamos, resulta imposible desligar la experiencia que supone ver *Gremlins* de la experiencia de la Navidad en sí misma y el mensaje, el trasfondo y toda la iconografía tan típica de esta época. Ese Gremlin malo borracho, fumando y con un disfraz de Papá Noel resulta tan propio de la Navidad que fuera de ese contexto no tendría sentido o peor aún, perdería toda su gracia. O ese pueblecito americano con su decoración navideña, la nieve omnipresente y el frío invernal (ese *Volkswagen Escarabajo* del protagonista que no arranca por la nieve) que hacen de ver *Gremlins* una

experiencia inolvidable, y que con el paso de los años se ha terminado convirtiendo en algo tan típico de la Navidad y tan inexcusable como escribirle la carta a los Reyes Magos o comerse las uvas el día de Nochevieja.

Ya sabes, si tu coche deja de funcionar como es debido, o si las luces de casa se funden de buenas a primeras, quizá se deba a que tengas Gremlins por ahí escondidos...y lo peor es que les encanta la Navidad, así que ten cuidado en estas fechas.





COMBATE ÉPICO EL DÍA DE NAVIDAD

Aunque a primera vista no lo parezca, **Rocky IV** es en realidad una película navideña absolutamente perfecta, y es que el combate final no solo tiene lugar en Navidad, sino que además todos los entrenamientos de Rocky en Rusia, en la antigua Unión Soviética, tiene lugar en un escenario totalmente navideño como es una cabaña en mitad de la nieve y el más crudo y frío invierno.

Todos conocemos de sobra este clásico de los 80, pero aprovechando que estamos con este fabuloso especial de Navidad de Fanzine Plus, hoy queremos revisitar la película desde una perspectiva navideña, descubriendo detalles que quizá nos hayan pasado inadvertidos hasta hoy. Tras la trágica y desafortunada muerte de Apollo Creed en Las Vegas a

manos del despiadado campeón ruso Ivan Drago, a Rocky no le queda otra que embarcarse en la misión más dura de toda su vida: la de vengar la muerte de su amigo y pelear por el honor y el estilo de vida de occidente, y aún más importante, demostrarse a sí mismo que está a la altura de un rival que parece indestructible.

Rocky IV, más allá de la historia de venganza, de superación y de lealtad que ya conocemos todos, **es un auténtico manual de supervivencia y de cómo enfrentarse a nuestros demonios**, sacando lo mejor que tenemos dentro para salir, al final del calvario, victoriosos. Una lección de filosofía vital que muchas veces vendrá al rescate de todos los que estáis leyendo estas líneas y que tenéis a Rocky IV entre vuestras



películas favoritas. Volviendo al tema de la Navidad, recordar que estamos quizá ante una de las películas que más partido sacan de esta estación tan particular del año, y es que las durísimas sesiones de entrenamiento a las que se somete Rocky en la nieve siberiana están totalmente grabadas a fuego lento en nuestra retina y son difícilmente comprensibles sin el invierno, la nieve y la Navidad como fondo. Uno podría preguntarse qué necesidad tenía el bueno de Rocky Balboa de irse a entrenar a un sitio tan remoto, inhóspito, frío y aislado como Rusia. ¿No podría haberse entrenado en la comodidad de casa para luego viajar a Rusia, a tiempo para disputar el com-

bate en Moscú? Aquí, precisamente, está el quid de la cuestión: muy sabiamente, Balboa decide meterse de cabeza en la boca del lobo porque como dice el refrán, de perdidos, al río. Si vas a pelear con el demonio será mejor que te prepares para combatir en el infierno. Y esto es justamente lo que hace Balboa, regalándonos para la posteridad esas espectaculares sesiones de entrenamiento invernal que constituyen, por una parte, el límite de la resistencia física de un ser humano, y por otra parte, una colección de fotogramas y secuencias absolutamente inolvidables y que constituyen parte de la memoria audiovisual del cine del siglo XX. Mención especial para la





espectacular banda sonora, con temas como *Hearts on fire* o *Burning Heart*, pasando por *No Easy Way Out* o ese *Training Montage* que suena mientras vemos a Rocky destrozándose físicamente, mientras se entrena por métodos naturales en contraposición con los entrenamientos del frío campeón soviético, más propios de una máquina que de un hombre. El combate final en Moscú tiene lugar **el día de Navidad**, lo que añade una importante carga simbólica a la pelea: el 25 de Diciembre nace el salvador, y esto es justamente en lo que se convierte Rocky al lograr lo que aparentemente era imposible: derrotar a un enemigo indestructible y hacerlo, ade-

más, en su propio terreno. Para el recuerdo, y redondeando como brillante colofón una de las mejores películas navideñas que se recuerden, las palabras de Rocky dedicadas a su hijo cuando derrota a Drago: “¡Feliz Navidad, hijo!”...¿puede haber algo más navideño que esto? Posiblemente el haber conseguido hacerse un *selfie* con Ivan Drago disfrazado de Papá Noel, pero el odio del ruso hacia el capitalismo nunca lo hubiera permitido. Volved a ver estas navidades *Rocky IV* bajo esta nueva óptica y acordaos de nosotros cuando lo hagáis.

¡Feliz Navidad para todos vosotros también!



¡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



A CHRISTMAS CAROL (2009)

Parece mentira que al revisar grandes películas como este *Cuento de Navidad* (*A Christmas Carol*) de Disney, del año 2009, estemos hablando de la misma compañía que ha perpetrado algunos de los mayores despropósitos y fracasos comerciales de los últimos años, lo cual nos llevaría a plantearnos un debate sobre qué le está pasando a la compañía, aunque seguro que nuestros lectores y amigos de Fanzine Plus sabréis perdonarnos y entender que se trata de algo para otro momento y otro día.

Sirvan estas líneas y este artículo para incidir en el hecho nunca bien destacado y ponderado de que estamos ante **una de las mejores adaptaciones al cine que jamás se hayan hecho del clásico literario de Charles Dickens**, y se han

hecho literalmente decenas de adaptaciones y todo tipo de versiones. Escrita y dirigida por el gran Robert Zemeckis (fans de *Regreso al Futuro*, tomad nota), y con la extraordinaria interpretación de un enorme Jim Carrey que da vida al tacaño Ebenezer Scrooge (aquí más vivo que nunca), *Cuento de Navidad* de Disney es una soberbia adaptación del material clásico al cine de animación, aunque por supuesto habría que decir (y he aquí uno de sus puntos fuertes y diferenciadores) que su atractivo principal reside en el hecho de que se trata de una película de animación realizada con la técnica de captura de movimientos, por la cual todos los actores reales que se “escondan” detrás de sus trasuntos de animación se sometieron a un complejo y costoso proceso de registro, escaneo y renderización de movimientos, gestos y actitudes que die-



ron vida al elenco de personajes clásicos de la historia que ya todos conocíamos, pero dotando al conjunto en esta ocasión de toda una serie de añadidos que hacen de esta película una obra maestra digna de conservar en tu videoteca particular en el mejor formato físico disponible para guardarla como lo que es, un auténtico tesoro.

Como decimos, a la trama ya consabida gracias a la tradición y la cultura popular, se añaden situaciones trágico-cómicas propias de Zemeckis y de la misma Disney que era capaz, décadas atrás, de tocarnos la fibra sensible e introducir pinceladas de genialidad. Gracias a estos detalles añadidos y que no forman parte del material original de Dickens podemos recrearnos en la tacañería extrema de Scrooge, entender mejor que nunca su amargura en la ancianidad debido a sus

traumas infantiles o contemplar unas vistas aéreas de la ciudad de Londres en la época victoriana que de ninguna otra forma podríamos ver, todo ello rodeado por una sempiterna y persistente nieve que muy pocas veces se ha vuelto a recrear mejor. Uno podría decir que llega a sentir frío viendo la película, un frío que te cala hasta los huesos y que te acerca aún más y te hace cómplice de un Scrooge que en su extrema tacañería prefiere calentarse con una simple vela por no gastar leña en la chimenea. Mil y una escenas geniales con una calidad de animación digital más que soberbia y que no decae en ningún momento y que no te da tregua: sentirás ganas de volver a verla una y otra vez con tal de fijarte en los cientos de detalles simultáneos que están sucediéndose en pantalla mientras sigues con atención a los personajes y la trama principal. Es precisamente en esta multitud de efectos,





detalles y personajes secundarios donde reside la grandeza de este *Cuento de Navidad* de 2009, y es que todo parece estar asombrosamente vivo a tu alrededor.

No es solamente un prodigio a nivel técnico e informático (cuesta creer que esté hecha por la misma gente que ha hecho los efectos especiales de la serie de *She-Hulk*, por citar tan solo un ejemplo de desequilibrio e incoherencia) de una Disney en estado de gracia hace décadas, es además un catálogo casi perfecto de interpretaciones magistrales. Atención especial a las interpretaciones (dignas de un Oscar de la Academia) por parte de Jim Carrey en el papel del Scrooge definitivo, o ese Gary Oldman que borda a un Bob Cratchit del que resulta

absolutamente imposible no compadecerse y acompañarle en su terrible y trágica pérdida con unas lágrimas que, a mí al menos, me resultan imposibles de reprimir cada vez que veo esta película magistral. Efectivamente, *Cuento de Navidad* de Disney trata sobre todo lo divino y lo humano, y más allá de eso y del material en que se basa abunda en la idea de si es posible redimirse y cambiar, o por el contrario estamos condenados a morirnos siendo como somos, imperfectos y egoístas. Permítanme confesarles que yo soy de esta última opinión, soy por desgracia -y por convencimiento absoluto- de los que piensan que aquél que nace cabrito se muere siendo un cabrón (con perdón por lo malsonante de la palabra, pero hablo de animales), aunque debo confesar también que cada



vez que veo esta gran película, cosa que hago religiosamente todos los años, acabo creyendo de verdad en que es posible el cambio. **Todos podemos cambiar**, como decía aquél exhausto Rocky Balboa tras su combate con el campeón ruso en *Rocky IV*, otra gran película navideña ahora que lo pienso. No sé qué opinarán ustedes, pero en cualquier caso, amigos de Fanzine Plus, les sugeriría que estas Navidades se pongan esta película en caso de que aún no lo hayan hecho, y en el caso de que ya la hayan visto les animo entonces a que vuelvan a hacerlo fijándose esta vez en los infinitos detalles que se suceden en segundo plano y que aparentemente no revisten de importancia, porque es precisamente ahí donde reside el encanto de esta joya.

Disney echó la casa por la ventana en esta joya atemporal que forma parte ya de sus clásicos históricos por derecho propio, muy por encima (y de lejos) de sus abyectas aberraciones de la última década, y es una muestra perfecta de lo que era capaz de hacer cuando aún no se habían vendido a los caprichos de las modas y las tendencias de la sociedad actual, donde la inclusión forzada (y el intentar satisfacer a unas minorías ofendidas y acomplejadas que nunca se cansarán de exigir) marcan lamentablemente el rumbo de todas las formas de expresión artística de hoy día. ¿Estará Disney a tiempo de redimirse de sus pecados capitales y cambiar de rumbo como hizo el viejo Scrooge en *Cuento de Navidad*? Lo ignoramos, pero la esperanza, como dicen por ahí, es lo último que se pierde...





Una de las mayores aberraciones perpetradas al amparo de la franquicia **STAR WARS** data del año 1978, y no, para sorpresa de muchos de vosotros queridos lectores de Fanzine Plus, no se trata de nada hecho por Disney. Lo de esta gente es mucho peor, lo que os rescatamos hoy del baúl de los recuerdos es nada más y nada menos que el **Especial de Navidad de Star Wars** para la TV (*Star Wars Holiday Special*), lo que con el paso de los años y las décadas se ha terminado por convertir en una especie de leyenda urbana o en un mito que, le pese a quien le pese (el propio George Lucas se sonroja cuando le hablan de esto), es algo muy real, a pesar de que nunca ha sido editado en ningún formato físico ni digital de manera oficial, y jamás se ha vuelto a reponer en ninguna cadena de televisión después de su estreno, hace ya 45 años.

Tras el descomunal éxito de *Star Wars* en 1977 en todo el mundo, y mientras el equipo de la primera película se preparaba para el rodaje de su brillante y descomunal secuela (*El Imperio Contraataca*, 1980) que aún habría de sacudir al planeta, los miles de fans de la saga estaban expectantes y pedían a gritos más aventuras de sus personajes favoritos, y en respuesta a estas súplicas se perpetró un año después del estreno de la primera cinta de la saga este especial de Navidad para la CBS y la CTV, ambos canales de televisión, norteamericano el primero

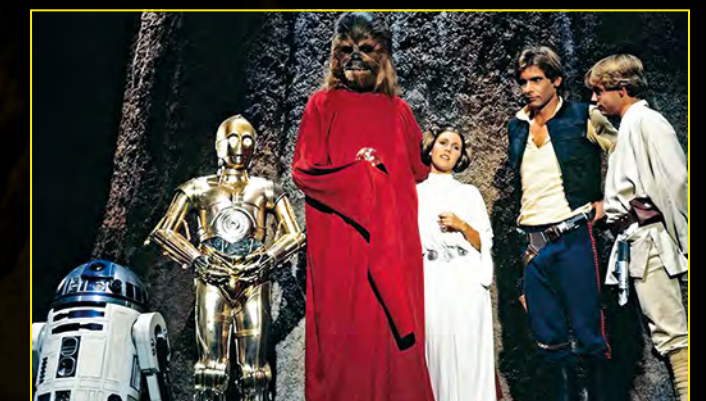
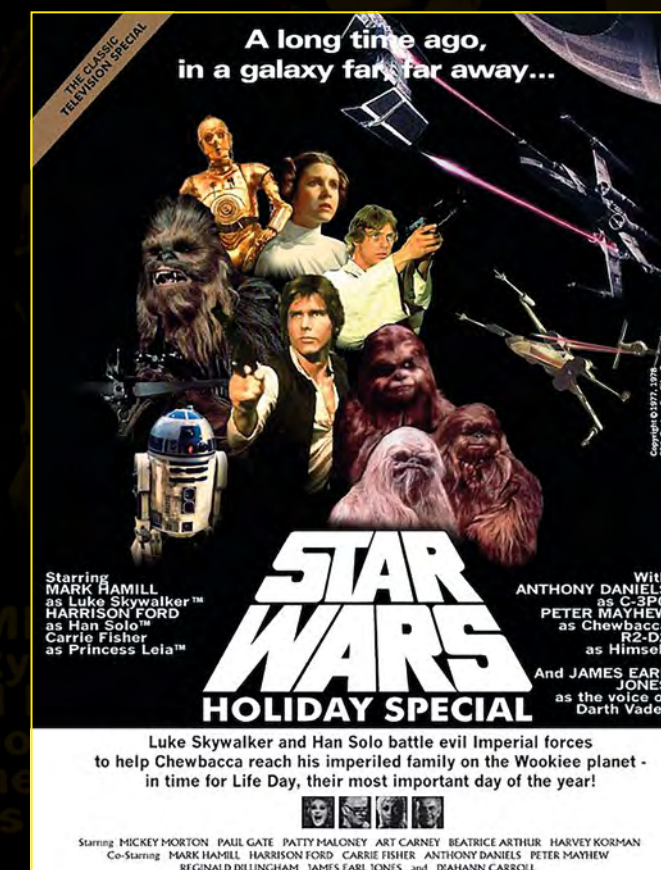
y canadiense el segundo. George Lucas no estuvo al frente del proyecto, lo que resulta más que evidente desde el primer minuto, y es algo de lo que se arrepintió toda su vida. Tanto, que dicen las malas lenguas que desde ese momento se propuso responsabilizarse y supervisar absolutamente todos los productos que llevaran el nombre de Star Wars para evitar que la franquicia cayera en malas manos: lástima que todo esto se le olvidara en cuanto que apareció Disney con sus maletines rebosantes de billetes y sus cheques en blanco.

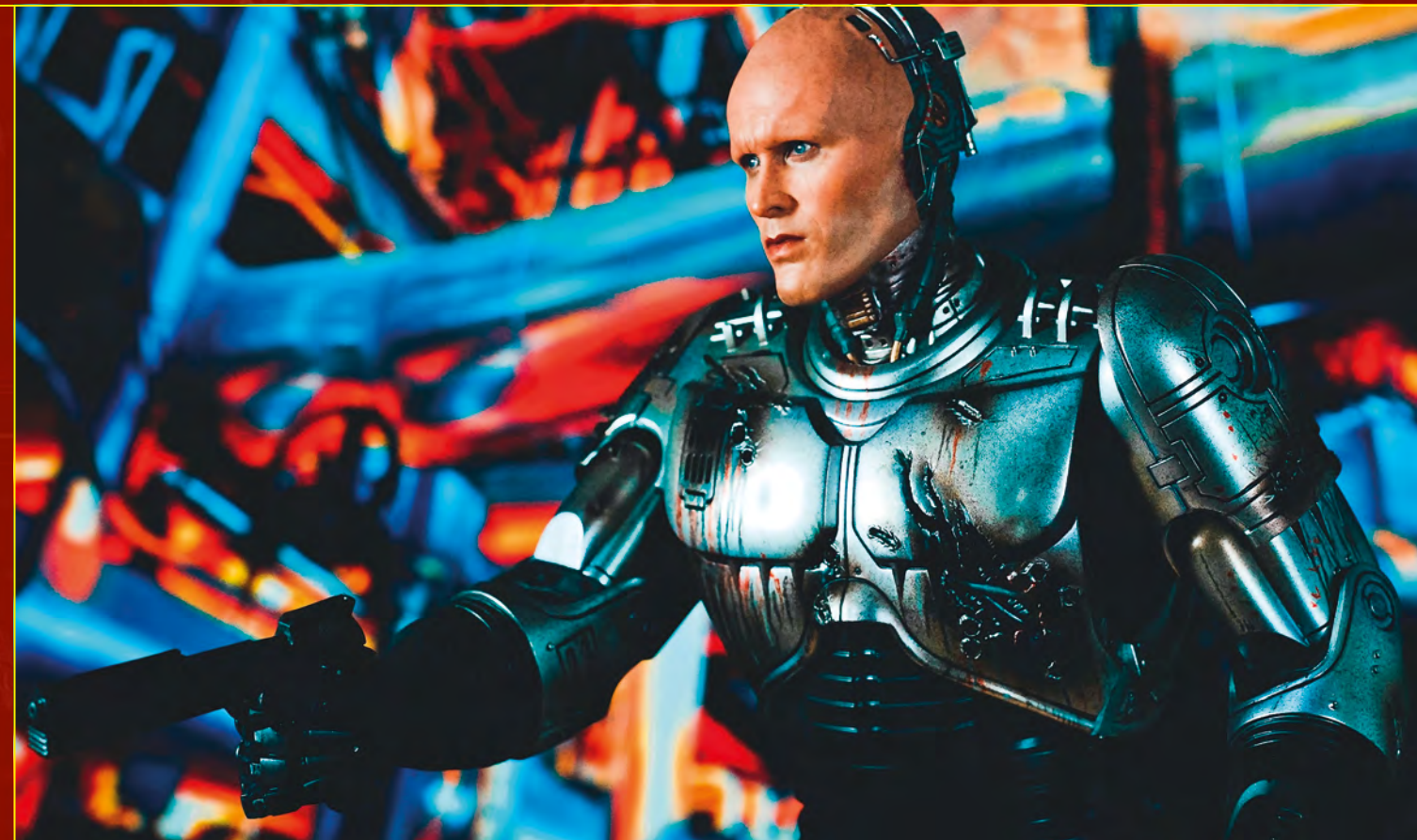
El caso es que el *Holiday Special* de Star Wars es un bodrio, un delirio más propio de una intoxicación por estupefacientes mezclados con mucho alcohol y un desastre a todos los niveles analizables posibles, pero eso sí, por supuesto, tiene personalidad y toneladas de encanto. Y además, está inspirado en la Navidad, y eso ya es un punto a favor. Por supuesto no aparece la palabra Navidad por ninguna parte, faltaría más, y es que las connotaciones cristianas de la festividad no tendrían sentido en la saga galáctica, pero sí se habla del *Día de la Vida* (*Life Day*), una celebración “curiosamente” calcada a la Navidad. La historia (por llamarla de alguna forma) gira en torno al esfuerzo desesperado por parte de Han Solo y Chewbacca por llegar a tiempo a Kashyyyk, el planeta natal de nuestro peludo amigo, para celebrar en familia tan señalada festividad. Por el camino se encontrarán

con todo tipo de problemas y escollos, pero con suerte nuestro entrañable Chewie podrá reunirse a tiempo con su mujer, su padre y su hijo para pasar juntos la Navidad (perdón, queríamos decir *El Día de la Vida*) y olvidarse de todo lo que les ha pasado por el camino. Nosotros, después de ver este especial para TV, también estamos intentando olvidarlo, pero por desgracia después de 45 años todavía sufrimos algún que otro trauma mental y no acabamos de superarlo. Si eres masoquista, o eres fan incondicional (MUY incondicional) de la saga, o si te has tragado la trilogía apócrifa de Disney sin sentirte ofendido ni jurar en arameo, quizá te guste este programa.

Es más, quizá, hasta en un refinamiento de *frikismo* y cierta enfermedad mental (como nosotros aquí en Fanzine Plus) hasta llegues a sentir algo de aprecio por esta infamia. Y es que, después de todo, no nos engañemos, resulta impagable ver las pintas y las caras de circunstancias (seguro que estaban preguntándose “¿qué demonios hago yo aquí?”) de actores como Mark Hamill, Carrie Fisher, Harrison Ford o Anthony Daniels y hasta el mismísimo David Prowse retomando (aunque fuera momentáneamente) sus respectivos papeles que les encumbraron a la fama y hasta lo más alto en este infumable subproducto de baratillo. Y ojo, porque a pesar de todas las infamias, a pesar del peinado de peluquería de Luke Skywalker y Han Solo (a quienes no se molestaron en darles el mismo aspecto que lucían en la primera

película), a pesar de los infumables números musicales de la cinta (más propios de una película de *black exploitation* de los setenta que de un producto vinculado a Star Wars), a pesar de los cutrísimos efectos especiales impropios de la franquicia y hasta para un especial de televisión, a pesar de eso y de muchas más tonterías, bobadas e inconsistencias, aquí aparece por primera vez Boba Fett (incluso antes que en *El Imperio Contraataca*, ahí es nada) aunque sea en versión animada (sí, para más inri, la “película” mezcla escenas de imagen real con escenas de dibujos animados), aquí tenemos a la plana mayor de los actores originales de Star Wars reunidos antes de que Disney los masacrara, aquí tenemos el regreso de los personajes principales de la saga galáctica en una historia ambientada unos dos años después de la destrucción de la Estrella de la Muerte, la constatación oficial de que el Imperio seguía con vida y dando la lata, y muchas otras cosas que constituyen de por sí alicientes más que de sobra como para reivindicar este Especial de TV como lo que realmente es, una rareza única y una pieza de coleccionista que además cuenta con doblaje español, ya que se emitió en países de América Latina como México, Argentina, Chile o Venezuela. Y luego está el tema de la Navidad, por supuesto, que como ya sabéis gracias a este **número especial de Fanzine Plus** a nosotros nos encanta. No te quedes sin verlo aunque sea una vez en tu vida, es una experiencia difícil de superar. En más de un sentido...





ROBOCOP VS. IRON MAN

EL HOMBRE DE HIERRO CONTRA EL ANDROIDE DE TITANIO

Tony Stark recordará las Navidades de aquel año durante mucho tiempo, y por varios motivos. Tras los sucesos ocurridos en Central Park tan solo cuatro meses atrás (ver **Fanzine Plus número 2** para conocer la historia de *Iron Man VS. Terminator*), su mente inquieta no había tenido descanso. Cada vez que examinaba en su laboratorio el inerte exoesqueleto venido del futuro a través de aquel portal dimensional, su cuerpo parecía

agitarse sacudido por una incómoda sensación mezcla de alerta y extrañeza, era como si todo su ser le estuviera avisando a gritos de que algo siniestro y mucho más macabro que todo aquello estaba a punto de suceder.

El primer regalo de Navidad que Iron Man recibió aquel año no se hizo esperar: de nuevo los sensores de la armadura

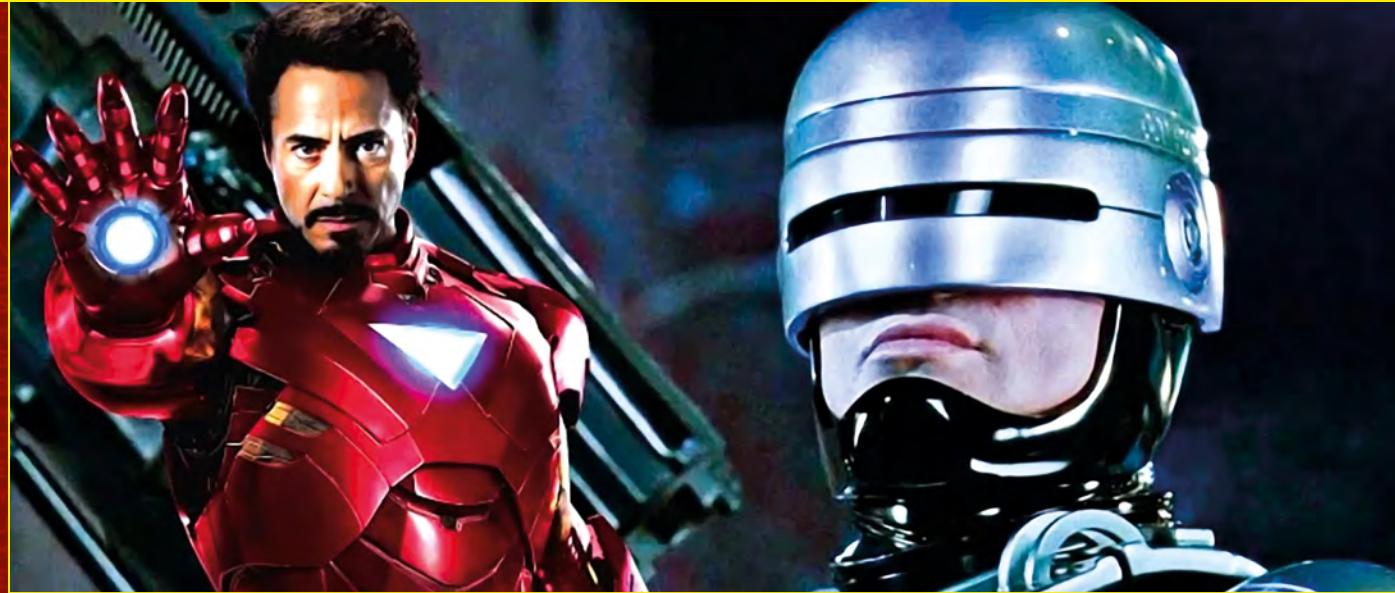
de Tony comenzaron a avisarle de una extraña anomalía en mitad de Central Park, lo que parecía ser una especie de punto de convergencia entre mundos alternativos o escenarios de distintas épocas. Otra vez, y como salida de la nada, una brecha en el continuo espacio-tiempo volvía a abrirse en forma de portal dimensional, dejando entrar en esta ocasión a otra figura blindada y robótica que se enzarzaba en un duro combate con dos de aquellas extrañas criaturas esqueléticas y de siniestro aspecto.

Tony Stark no tardó ni treinta segundos en salir propulsado a toda velocidad y aterrizar en mitad de Central Park, vistiendo esta vez una versión mejorada de su brillante

armadura de vengador dorado. Esta vez estaba realmente preparado para el combate, y esta vez estaba dispuesto a encontrar las respuestas que andaba buscando desde hacía ya cuatro meses...

El recién llegado era una especie de robot con rasgos humanos, armado con una potente pistola no dejaba de disparar a los dos Terminators (Tony Stark aún tardaría en saber que ese era el nombre de los siniestros atacantes), que retrocedían bajo los impactos de aquellas mortíferas ráfagas. Robocop se aproximó ahora al cuerpo a cuerpo, y agarrando por el cuello a uno de los Terminators, sacó una especie de pincho afilado de su otra mano, y acto seguido se





lo clavó en la cabeza al siniestro androide. Con una suerte de extraño quejido y en mitad de unos espasmos lastimeros que indicaban el cese instantáneo de su actividad, el Terminator cayó muerto al suelo. Aún quedaba otro, que se acercaba a Robocop arrastrándose desde el suelo, herido de muerte por los certeros disparos del policía cibernético venido del futuro, pero su agresividad seguía intacta. Un potente pisotón de Robocop FUE suficiente para que la cabeza del Terminator quedara aplastada contra el suelo, lo que irremisiblemente significaba que el duelo había concluido. Fue justo entonces cuando Iron Man se aproximó al cibernético agente de la ley y se dirigió a él: “¡eh, lata de Pepsi, dime ahora mismo quién eres, de dónde vienes y qué quieres, o te echaré a patadas de mi ciudad!”

“Soy el agente de policía Alex Murphy, y he sido enviado desde el futuro para prevenirle de algo importante, Tony Stark. Vivo o muerto, usted vendrá conmigo”

Tony no daba crédito a lo que estaba viendo y escuchando. Aquel mastodonte cibernético parecía conocerle bastante bien, y aquella revelación de que procedía de una época futura acabó de descolocar al egocéntrico inventor y multimillonario definitivamente. Tras sopesar la situación y pensarlo detenidamente, Tony decidió acceder a hablar

tran-quilamente con aquel extraño visitante. Después de todo se trataba de un agente de la ley, y para colmo, parecía estar en situación de proporcionarle información sobre qué estaba sucediendo allí...

Dicho y hecho. Iron Man y Robocop se adentraron en el portal dimensional que tan solo unos minutos antes se había abierto de forma súbita, arrojando a nuestra época al agente robótico de la ley y a aquellos dos Terminators, que ahora yacían inertes en pleno Central Park. Nada más entrar en el portal dimensional éste se cerró y ambos viajeros del tiempo desaparecieron en mitad de un chasquido de estática y un fogonazo que deslumbró a los atónitos espectadores de tan singular evento.

Al otro lado del portal aguardaba un panorama desolador a los ojos de Tony Stark. Un escenario apocalíptico y una atmósfera casi irrespirable servían de fondo a una noche eterna en la que no había rastro de lo que se entiende por civilización: edificios reducidos a escombros, coches destrozados y esparcidos por todas partes, socavones en el suelo y llantos de niños y gritos de supervivientes en busca de ayuda. Tony Stark apenas podía procesar lo que estaba viendo y oyendo cuando de repente Robocop le sacó de su estado de shock espetándole las siguientes palabras, con un tono frío,



mecánico y aleccionador: “Stark, lo que está contemplando es su mismo mundo pero dentro de 24 años. Este es el futuro que aguarda a la humanidad si no cesa inmediatamente en su actividad relacionada con el **proyecto Guardián Blindado**”. Robocop prosiguió: “en el año 2030 el viaje a través del tiempo será una realidad. Poco después, la inteligencia artificial cobrará conciencia de sí misma y dará comienzo el exterminio de la humanidad. Yo he sido enviado hasta su época con el fin de advertirle. Sus atacantes son unidades T-800 de lo que la IA central ha denominado como *Terminators*. Yo fui creado en parte gracias a su tecnología, señor Stark. Pero debe abandonar inmediatamente el desarrollo del proyecto *Guardián Blindado* o será el fin de la humanidad tal y como la conoce en su época”

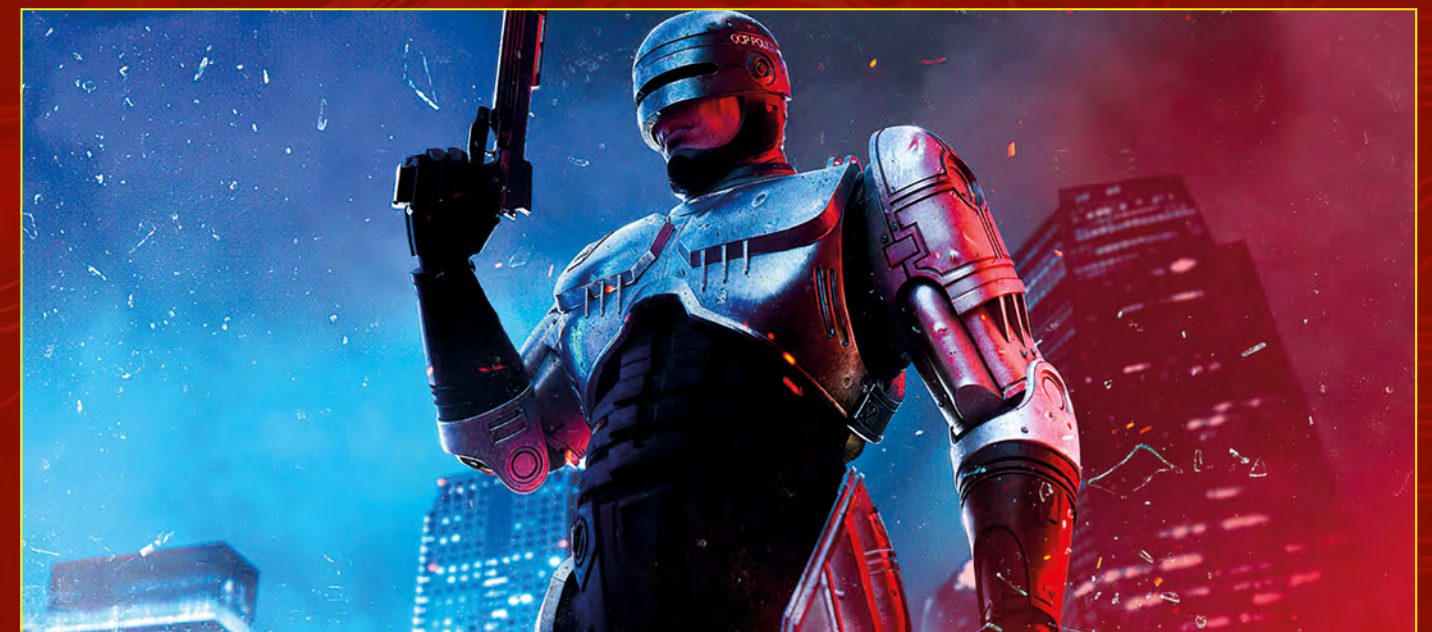
“El proyecto *Guardián Blindado*”...la sola mención de aquel nombre fue suficiente para que Tony recordara de repente una de sus ideas revolucionarias que se quedaron en un cajón. Se trataba de un proyecto secreto en el que estuvo trabajando durante un tiempo, pero no llegó a terminarlo: la integración de la inteligencia artificial en exoesqueletos robóticos para

reemplazar a seres humanos en la construcción, la vigilancia y todo tipo de tareas. El peligro potencial de aquella idea era demasiado grande como para correr riesgos innecesarios, y todo aquello aún distaba mucho de ser algo factible.

“Está advertido, Stark. Esta línea temporal aún puede ser alterada. Depende de usted. Elimine el proyecto Guardián Blindado inmediatamente. Es su última advertencia. Gracias por su cooperación”- con estas palabras el agente de la ley que había viajado atrás en el tiempo para advertir a Stark se desvaneció junto con aquel escenario dantesco que se había desplegado ante los ojos del vengador dorado.

En cuestión de segundos, Iron Man estaba de nuevo de vuelta en Central Park, en la época actual, y aún tardaría muchos años en olvidar aquella Navidad. Una fuerte nevada empezaba a cubrirlo todo con su blanco manto, pero a Tony Stark nunca le había parecido tan bella la nieve ni la perspectiva de pasar una Navidad más en compañía de sus seres queridos.

■ Enrique Segura Alcalde





Iron Man (Mark VII)
The Avengers
5th May 2016

Black Widow
The Winter Soldier
19th May 2016

Captain America
The Avengers
2nd June 2016

Thor
Thor: The Dark World
16th June 2016

Loki
The Avengers
30th June 2016



Nick Fury
The Avengers
14th July 2016

Star-Lord
Guardians of the Galaxy
28th July 2016

Red Skull
The First Avenger
11th August 2016

Drax
Guardians of the Galaxy
25th August 2016

Winter Soldier
The Winter Soldier
8th September 2016

MARVEL MOVIE COLLECTION

SÚPER HÉROES POR FASCÍCULO

No suele ser habitual encontrarse figuras de colección en los kioscos (cada vez menos, por desgracia corren malos tiempos para la prensa física), y menos habitual aún es poder echarle el guante a figuras de gran calidad, pero sorprendentemente y para regocijo de todos los que formamos parte de la gran familia Fanzine Plus, esto es exactamente lo que podéis encontrar en el coleccionable que la editorial Planeta De Agostini ha lanzado en kioscos hasta en un par de ocasiones y del que hoy os hablamos. La idea de dicho coleccionable es la de plasmar los principales personajes del universo cinematográfico de MARVEL en unas figuras de colección que vienen con todo tipo de detalles, modeladas en resina, pintadas a

mano y con una peana identificativa, con una escala 1/16 y extras más que interesantes. Así pues, tanto los fans de Marvel en general, como especialmente los fans de las películas producidas por Disney, tienen aquí un producto más que interesante y que como ahora veremos hará las delicias de los buenos coleccionistas.

Cada figura viene con un fascículo explicativo en el que se cuenta la historia y la trayectoria del personaje en cuestión, tanto en los cómics como dentro del universo cinematográfico Marvel en particular, con textos sobre los actores en cuestión que les dieron vida en la pantalla, entre otras curio-



Gladiator Hulk 17.2cm
Thor: Ragnarok
4th October 2018

Korg 16.5cm
Thor: Ragnarok
24th January 2019

Thanos 16 cm
Avengers: Infinity War
16th May 2019

Hulkbuster 2.0 19 cm
Avengers: Infinity War
11th July 2019



Cull Obsidian 17.3cm
Avengers: Infinity War
3rd October 2019

Surtur Size 19.8 cm
Thor: Ragnarok
26th December 2019

Hulk 16.6 cm
Avengers: Endgame
19th March 2020

Thanos 18.5cm
Avengers: Endgame
6th August 2020

sidades. Dichos fascículos vienen realmente bien para los recién llegados a este peculiar universo, pero también serán del agrado del fan letal, que seguramente encontrará una excusa ideal para encuadrar todos los fascículos y hacerse un buen libro con ellos.

Centrándonos en las figuras en sí, que después de todo son lo más importante, decir que el nivel de detalle que se ha alcanzado raya en lo obsesivo, hasta el punto de descubrir rasgos y características físicas en los personajes que sus respectivos intérpretes en la vida real poseen de forma muy notable: efectivamente, no se ha descuidado ni un solo detalle en este sentido, y en general se puede decir que se ha hecho

un gran trabajo de reconstrucción y modelado para que el resultado final sea sobresaliente. Eso sí, como es lógico y hasta cierto punto inevitable, algunos personajes están mucho mejor conseguidos que otros, sin que haya ninguno que destaque especialmente por nada negativo, pero sí resulta evidente que el Iron Man de la primera entrega rinde un homenaje mucho más logrado a Robert Downey Jr. que otros personajes que no han logrado captar de igual forma los rasgos de sus correspondientes versiones en la gran pantalla.

Por cierto, destacar también que la elección del personaje de Tony Stark con su armadura de la primera película de Los Vengadores como estandarte de la colección y primera en-



The Destroyer 18cm
Thor
2nd November 2017

Whiplash Mark II 15cm
Iron Man 2
25th January 2018

Giant-man 18.5cm
Captain America: Civil War
19th April 2018

Iron Monger 17.3cm
Iron Man
12th July 2018



Captain America
Avengers: Endgame
23rd July 2020



Captain Marvel (Kree)
Captain Marvel
6th August 2020



W'Kabi
Black Panther
20th August 2020



Iron Spider
Avengers: Infinity War
5th September 2019



Scarlet Witch
Avengers: Infinity War
19th September 2019



Ebony Maw
Avengers: Infinity War
3rd October 2019

trega promocional no obedece a la casualidad: es la elección perfecta para captar al coleccionista potencial y atraparle desde la primera entrega con un personaje potente, carismático y muy bien moldeado. Es posiblemente una de las mejores figuras de toda la colección, y no es por casualidad, como ya te contamos.

Sin embargo, y para alegría y regocijo del coleccionista, pronto descubrimos que el espectáculo no ha hecho más que comenzar: tras Iron Man y en rápida sucesión, a un ritmo aproximadamente quincenal, vemos desfilar por el kiosco a personajes imprescindibles como el Capitán América (sin el casco, al igual que hicieron con Iron Man), un Hulk enorme e

impresionante que mide casi el triple que una figura estándar, Thor, La Viuda Negra, Ojo de Halcón, y atención al detalle: muy pronto empiezan a meter personajes de películas más recientes como un inmenso Thanos (que al igual que sucede con Hulk es mucho más grande que los demás), Pantera Negra, el Spiderman interpretado por Tom Holland o algunos de los integrantes de Los Guardianes de la Galaxia, por citar tan solo algunos ejemplos de personajes más actuales dentro de la línea cronológica del universo cinematográfico de Marvel.

Hay para todos los gustos, aunque no para todos los bolsillos, y de esto hablaremos ahora: tras la grata sorpresa inicial (como suele suceder con este tipo de coleccionables)

de la primera entrega por el ridículo precio de 2'99€, pronto llegan los sustos: hay figuras que oscilan de precio desde los 15'99€ de las figuras estándar (la gran mayoría) hasta los 16'99€ que cuestan las más recientes (se nota que han subido los precios de todo, este coleccionable no iba a ser una excepción), lo que supone un incremento quizá demasiado elevado con respecto a la primera entrega, en la que estoy seguro que muchos se plantaron sin solución de continuidad.

Para los que se animaron a seguir con la colección, decir que tras la primera oleada de figuras principales estamos viendo cómo últimamente nos meten de nuevo a los mismos personajes pero con mínimos cambios que quizá no acaben

de justificar del todo su adquisición: así, vemos cómo el Capitán América vuelve a salir otra vez pero esta vez con barba y con leves modificaciones en su indumentaria, al igual que sucedía en la gran pantalla, o nos ofrecen a un Thor con casco y pelo corto, con una cicatriz en la cara a imagen y semejanza del aspecto que tenía el personaje en la película *Thor: Ragnarok*. Como vemos, se alternan personajes imprescindibles con versiones alternativas de los mismos más la inclusión puntual de personajes que no acabarán de encandilar a la mayoría, y que a veces dan la sensación de estar ahí más de relleno que otra cosa, pero amigos, ya sabéis a qué habéis venido... ¡esto es el universo cinematográfico de Marvel producido por Disney!



Nebula (Team Suit)
Avengers: Endgame
27th November 2021



Tony Stark
Avengers: Infinity War
27th November 2021



Loki
Thor
17th December 2021



90s Agent Coulson
Captain Marvel
22nd December 2021



Black Widow
Avengers: Endgame
20th July 2021



Bro Thor
Avengers: Endgame
20th July 2021



Prison Drax
Guardians of the Galaxy
10th June 2021



Hawkeye
Avengers: Age of Ultron
15th June 2021



Black Panther
Civil War
18th May 2017



Odin
Thor: The Dark World
1st June 2017



Ronan the Accuser
Guardians of the Galaxy
15th June 2017

Para terminar, incidir nuevamente en el hecho quizá algo incómodo de tener que rascarse el bolsillo por igual para conseguir todas las figuras, y es que no es lo mismo pagar 15€ por un Hulk o un Thanos que por un Rocket Raccoon o una Capitana Marvel, estamos hablando de cosas muy distintas y de productos muy descompensados, aunque también es cierto que esto es algo que siempre sucede en todas las colecciones de figuras de acción que se precien.

Con todo, y en vista del espectacular resultado estético de las figuras una vez expuestas en su conjunto (parecen cobrar vida una vez que las pones unas junto a las otras), no

podemos dejar de recomendaros su compra, eso sí, siendo selectivos y teniendo a mano el listado de las entregas de las que se compone la colección para que no te metan gato por liebre. Quizá no compense (no sea sano para tu economía) hacerte con la colección completa, pero en honor a la verdad y al buen gusto, desde Fanzine Plus no podemos dejar de recomendaros que os hagáis con figuras como la de Iron man, el primer Capitán América, Hulk o ese atlético Ojo de Halcón en posición de apuntar a matar. Sencillamente espectaculares. ¡A por ellas!...

■ Enrique Segura Alcalde



Iron Man Mark 1
Iron Man
1st November 2018



Mantis
GOTG: Vol.2
15th November 2018



Frigga
Thor: The Dark World
29th November 2018



Hela
Thor: Ragnarok
13th December 2018



Iron Spider 30cm
Avengers: Infinity War
September 2020



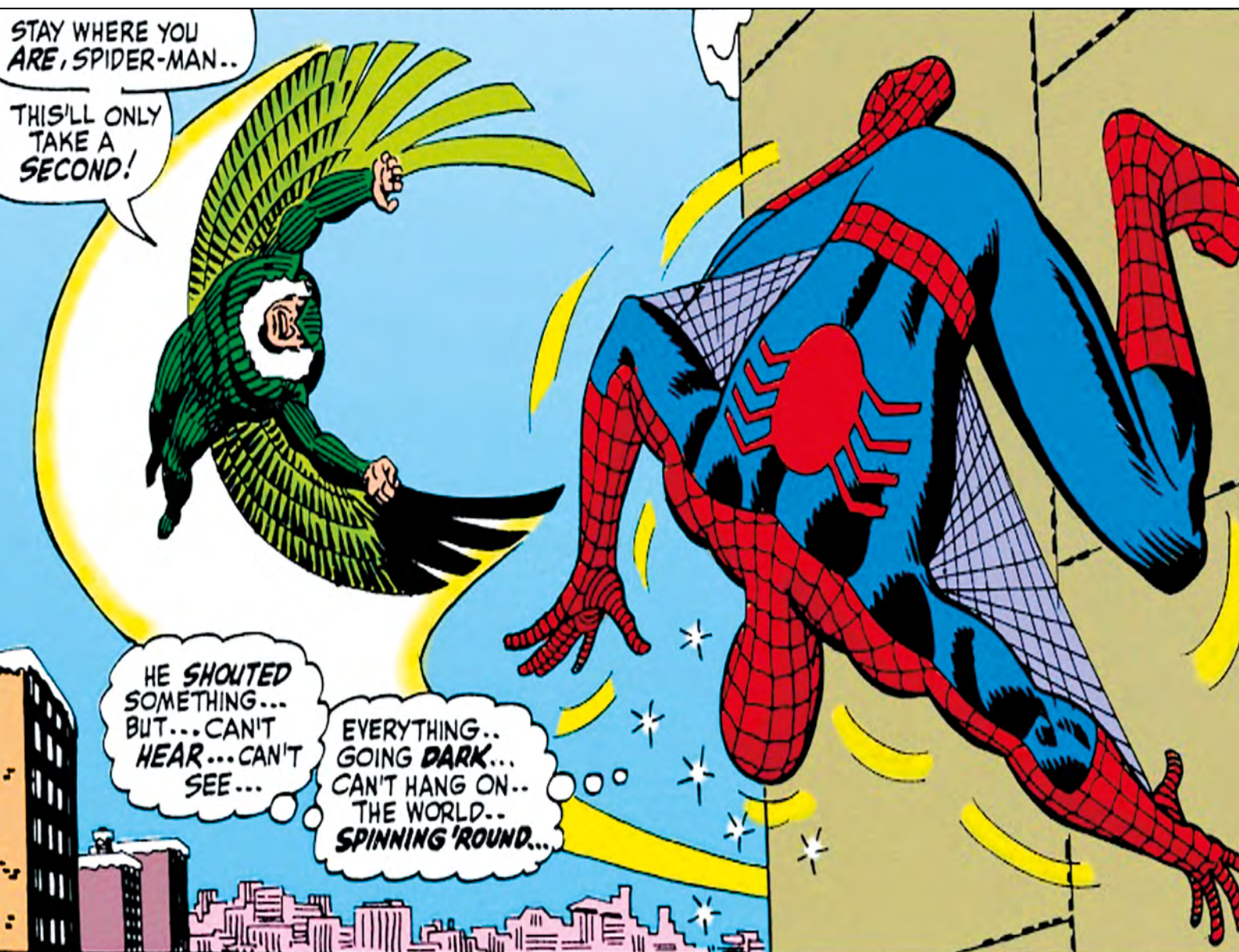
Captain America 32cm
Avengers: Endgame
December 2020



The Incredible Hulk 36cm
The Avengers
July 2016



Hulkbuster Armour 37cm
Avengers: Age of Ultron
November 2016



THE AMAZING SPIDER-MAN 48

ENFRENTAMIENTO CON EL BUITRE EN LA NIEVE

Este especial de Navidad de **Fanzine Plus** no podría estar completo sin la inclusión en sus páginas de un par de recomendaciones navideñas centradas en el noveno arte, y es que el cómic también nos ha brindado con el paso del tiempo excelentes muestras de cómo la belleza y el encanto de la Navidad tienen su correspondencia y su espacio entre las viñetas de un buen cómic.

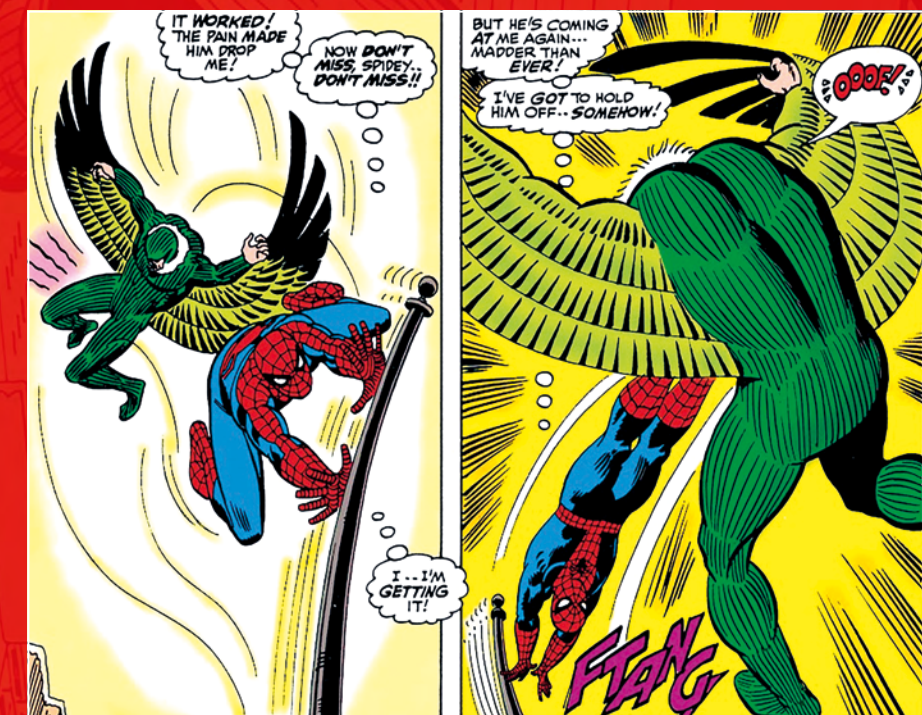
Uno de los mejores cómics sobre la Navidad (y su crudeza en este caso) es todo un clásico: **The Amazing Spider-Man número 48**, una obra maestra de un John Romita Sr. (recientemente fallecido este 2023) en estado de gracia y en un momento artístico en el que cada viñeta suya era un cuadro de arte pop.

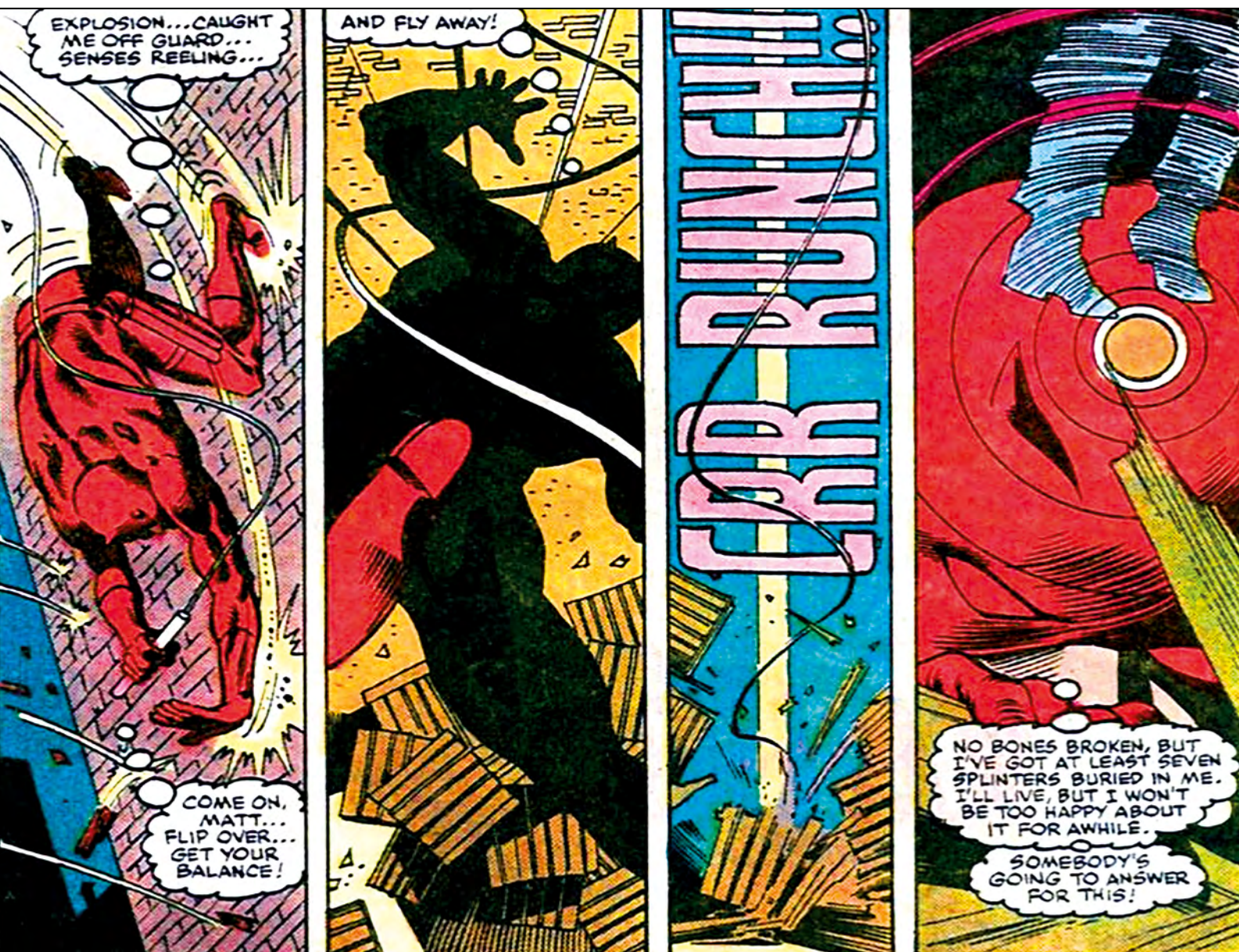
El cómic en cuestión (editado en España por la editorial Bruguera en su momento) es una joya atemporal, en la que vemos cómo un Peter Parker aquejado de un gripazo descomunal se esfuerza por salir fuera, a un crudísimo invierno y en medio de una espesa nevada, a cumplir su deber como justiciero enmascarado, al tiempo que asistimos a la presentación de un nuevo villano en la ciudad: hay un nuevo Buitre sobrevolando los cielos de la ciudad de Nueva York, y este nuevo villano, a diferencia del viejo Adrian Toomes (a quien conoce en prisión y al que le roba su tecnología y su traje de súper villano) está en su plenitud física y resulta bastante más letal de lo que nuestro trepamuros favorito se cree en un primer momento. El espectáculo está servido: un debilitado Spider-Man (cansado por sus constantes y recientes

enfrentamientos en números anteriores contra diversos súper villanos) que para colmo tiene la cabeza embotada por la gripe, se enfrenta a un nuevo y fortalecido Buitre que no tiene escrúpulos ni reparos en reventar a golpes a su adversario con tal de hacerse un nombre en la ciudad y librarse del azote de los villanos por excelencia.

A pesar de darlo todo en el combate, Peter acaba derrotado y tumbado en la nieve mientras el nuevo Buitre alza el vuelo y se aleja victorioso, dejando al pobre Peter retorciéndose semi inconsciente, en brazos de la fiebre y sepultado en una copiosa manta de nieve que jamás ha vuelto a parecer tan amenazadora y letal en las páginas de un cómic. Una Navidad que Spider-man tardaría en olvidar, y tampoco los lectores, y es que a algunos todavía nos sigue pareciendo difícil de digerir que el héroe acabara derrotado en la última página del cómic, algo tan duro y al mismo tiempo poético y perfecto como descubrir que los buenos también pierden, como sucede en películas como *Rocky*, *El Imperio Contraataca* u otras joyas imperecederas de la historia del arte narrativo y el entretenimiento.

Una obra maestra del arte narrativo secuencial en viñetas que nos legó, por el camino, algunas de las mejores escenas jamás dibujadas por ese genio que siempre fue y será John Romita Sr., el que para nosotros, aquí en Fanzine Plus, es el dibujante definitivo de Spider-Man. Todos los que vinieron detrás de él hicieron versiones muy dignas del trepa muros, pero obras maestras como este **Amazing Spider-Man 48** son la prueba evidente de lo que decimos. Un cómic en el que Spider-Man nunca nos pareció más humano y vulnerable, la constatación de que siempre fue una *rara avis* dentro de la comunidad súper heroica (hasta un resfriado fuerte puede tumbarle, eso sí, con la inestimable ayuda del Buitre) y que una historia ambientada en la nieve, y aparentemente intrascendente, puede llegar a convertirse en una obra maestra del arte popular del pasado siglo XX.





DAREDEVIL 209

UNA INFERNAL NOCHE DE INVIERNO

Casi sin darnos cuenta, hay una verdad innegable dentro de la trayectoria de Daredevil, y es que se trata de uno de los personajes que acumulan más y mejores cómics y que se podrían considerar como obras maestras dentro del género. Quizá incluso rivalice en este apartado con gigantes de la talla de Batman o Spider-Man, pero por alguna extraña razón, Daredevil es uno de esos personajes que siempre parecen competir en una categoría inferior a los demás. Lo cierto es que para sorpresa de propios y extraños, allá por 1984 en Marvel Comics se sacaron de la chistera una auténtica obra maestra ambientada en la Navidad, una de las aventuras auto conclusivas de Daredevil más brillantes y llenas de acción que se recuerden. Nos referimos al clásico **Daredevil** número 209 USA, publicado aquí por Cómics Fórum dentro de su primera

serie regular y posteriormente recuperado y recopilado en el coleccionable que Fórum tuvo a bien en traernos con motivo del estreno en 2003 de la película de imagen real protagonizada por Ben Affleck (y que, dicho sea de paso, nunca fue tan mala como se dijo en su momento).

Daredevil 209 es una auténtica bomba ya desde la primera página, una obra magna pictórica realizada por un David Mazzucchelli en estado de gracia y aún alejado de ese estilo gótico y casi monstruoso que posteriormente le haría más famoso. Aquí se nos cuenta una de las peores y más largas noches del guardián de la Cocina del Infierno, en la que todo parece salir mal y en la que se mete al lector de cabeza en un carrusel sin fin de emociones, peligros, trampas

mortales y enemigos que acechan a nuestro héroe en cada esquina. Y de fondo, sirviendo como perfecta antesala de la muerte más inminente, una blanca y crudísima Navidad en la que la nieve, siempre omnipresente a lo largo de todo el cómic, amenaza con cubrir y sepultar a nuestro exhausto héroe definitivamente. Durante esta noche eterna en la que sus enemigos le han tendido una serie de trampas siniestras, Matt Murdock deberá sobrevivir a un ejército de androides explosivos con forma de inocente niña que se acerca pidiendo ayuda para volar segundos después por los aires (hay que ser muy retorcido para hacer algo así), una visita forzada a una mansión plagada de trampas con fosos llenos de pinchos, pozos en los que ahogarse y verjas que se inclinan y disparan lanzas con púas envenenadas, por no hablar del insoportable frío invernal que acecha en el exterior. A todo ello hay que sumarle que el pobre “cuernecitos” (como le llama su amistoso vecino Spider-Man) no atraviesa por su mejor momento de forma debido a diversas circunstancias que se narran en el arco argumental en el que se engloba este cómic, aunque eso sí, como ya hemos señalado antes, se puede leer de manera independiente y tiene todo el sentido del mundo.

Un cómic brutal que eleva a la categoría de arte el medio que emplea para narrar historias, uno de esos cómics que son tan buenos que te hacen dudar de si se trata de una novela gráfica o del guión para una gran película, más que de un simple tebeo. Si nunca has tenido la oportunidad de disfrutar de este cómic, deberías buscarlo como sea. Apenas se ha reeditado y constituye una ocasión única para descubrir al mejor Daredevil haciendo un uso exhaustivo de sus habilidades y al mismo tiempo descubrir también uno de los mejores cómics ambientados en la Navidad que se hayan creado jamás.





BATMAN NOEL

CRUELES Y VIOLENTAS NAVIDADES

Este número **especial de Navidad de Fanzine Plus** no tendría sentido, o no sería lo mismo, sin la alargada sombra de esa obra inmortal de la Literatura que es **A Christmas Carol** ("Cuento de Navidad") de Charles Dickens, cuyo título original inglés revela un detalle importante para entender su naturaleza, y es que efectivamente, más que un cuento, es un coro, una composición musical coral (Carol), en la que la superposición de varias voces y la aparición de varios coros hacen que la obra cobre su verdadero sentido. Se han hecho tantas adaptaciones del texto original que resulta difícil enumerarlas todas, pero sin duda una de las más brillantes y meritorias es la traslación de la novela original al mundo del cómic que en 2011 ilustró el genial Lee Bermejo (quizá el dibujante de Batman que mejor plasma el cuero, la capa y el bat-traje del personaje en las viñetas) bajo el título de **Batman: Noel**, una brillante novela gráfica ambientada en un futuro alternativo y de la que hoy os hablamos en detalle.

La historia de **Batman: Noel** está ambientada en una Navidad cruel, dura y persistente que nos cala hasta los huesos ya desde la primera página, en una línea de tiempo divergente en la que Robin lleva muerto varios años, Bruce Wayne se ha convertido en un vengador psicópata amargado y que ha perdido el norte, y los villanos parecen aún más inhumanos que de costumbre. Batman (al que curiosamente el narrador siempre se refiere directamente como Scrooge) ha traspasado la línea de la justicia y ha caído en las garras de la venganza sin límites hasta el punto de poner en peligro la vida de Tim Cratchit, el hijo de un pobre diablo llamado Bob Cratchit (¿Os suena de algo? ¡sí, era el empleado de Scrooge en la novela original!) durante el transcurso de una de sus misiones. Obsesionado con su cruzada, Batman se ha olvidado por completo de cuidarse y descansar hasta el punto en que, gravemente enfermo, manifiesta síntomas inequívocos de padecer una severa neumonía. En su delirio en brazos de la fiebre, recibe la

visita de tres personajes que encarnan a los tres espíritus tradicionales de la obra de Dickens, solo que en esta ocasión no se trata de ningún fantasma: **Catwoman** será la encargada de encarnar las Navidades del Pasado, a **Superman** le tocará el turno de personificar las Navidades del Presente y por último **El Joker** será quien le abra los ojos a Batman para aprender a temer a las Navidades del Futuro.

Como es de esperar en un cómic inspirado en el material clásico del *Cuento de Navidad* de Dickens, la experiencia vivida por el protagonista tras la visita de los tres "espíritus" de turno acaba resultando en una resurrección espiritual y física del personaje principal, con la esperanza de que el cambio es aún posible y de que nunca es tarde si la dicha es buena, aunque en esta ocasión (y para no abundar en innecesarios spoilers) nos quedaremos con dos detalles que confieren un carácter especial al cómic, como son el hecho de que los protagonistas esta vez son personajes del universo de Batman, con todo lo que eso conlleva, y por otra parte, el impresionante trabajo de Bermejo en el apartado gráfico de la obra. Hay que decir que el grado de excelencia alcanzado por Bermejo en algunas viñetas de *Batman: Noel* convierten las páginas de esta impactante novela gráfica en una obra maestra difícilmente igualable, y que sobrepasa con mucho lo que suele ser habitual en un simple cómic o en una obra de este tipo. La historia es tan buena que más allá del interesante ejercicio de traslación que supone el ver los consabidos y ya manidos elementos de la novela de Dickens implementados en un cómic de Batman, uno no puede evitar sentir la necesidad de averiguar qué pasa después de esto, te deja con ganas de saber más acerca de este peculiar universo, en el que Batman y la Navidad forman una dupla ideal en perfecta simbiosis. Una compra obligada en toda regla, tanto para fans del hombre murciélago como para los aficionados al buen cómic en general y, por supuesto, para amantes de la Navidad.



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