

FANZINE+

MAGAZINE PARA FANS > VIDEOJUEGOS · C

Especial Verano · 2025

ISMO... Y MUCHO MÁS

Edición gratuita



MARIO SUNSHINE UN VERANO REFRESCANTE



FIGURAS SDCC 2025
LAS MELODÍAS MÁS RELAJANTES
DREW STRUZAN
CINE Y NUDA VIDA
Y MUCHO MÁS...



ESPECIAL VERANO · 2025 · EDICIÓN GRATUITA

Esta publicación se realiza **sin ánimo de lucro**. Está dedicada a los fans que comparten alguna de las aficiones que se incluyen en sus páginas. Si quieras 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, Marc Albertí.

Redacción: Ana María Gutiérrez Martínez, Vanessa Vecino, J. Tamarit, Zom, Manuel Panadero, Juan Medina Jondo, Marc Albertí, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

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

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

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



ÍNDICE

EDITORIAL	5
BSO GAMING · LAS MELODÍAS MÁS RELAJANTES DE LAS BS	6
GRANDES PERSONAJES · RENÉ LAVAND	12
ICONOS CULTURALES · AO VS. RAY-BAN	14
RETROCRÍTICA · APOCALYPSE NOW	16
QUEREMOS LA SECUELA · DAYS GONE	18
ESTRELLAS DEL CELULOIDE · KIRK ALYN	20
ESTRELLAS DEL CELULOIDE · DREW STRUZAN	28
RETROGAMING · RECREATIVAS A ZX SPECTRUM	34
RETROGAMING · MEJORES JUEGOS RETRO PARA JUGAR A DOBLES	54
RETROGAMING · BATALLA DE SUPERHÉROES EN LOS VIDEOJUEGOS	62
CINE-VISIÓN · CINE Y NUDA VIDA	76
TV FLASHBACK · IT (ESO) (1990)	88
RETROCINEMA · VIERNES 13-PARTE 3 (1982)	92
RETROCINEMA · TIBURÓN (1975)	96
RETROCINEMA · LITTLE MISS SUNSHINE (2006)	100
ANIMACIÓN · LUCCA (2021)	104
TV FLASHBACK · VIGILANTES DE LA PLAYA (1989-2001)	108
ANIMACIÓN · GRAVITY FALLS (2012-2016)	112
RETROCONSOLAS · SUPER MARIO SUNSHINE	116
NEW GAMES · TES IV OBLIVION REMASTERED (2025)	120
NEW GAMES · CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 (2025)	124
FIGURAS DE ACCIÓN · NOVEDADES Y iSDCC 2025!	128
FIGURAS DE ACCIÓN · NOVEDADES SAN DIEGO COMIC-CON 2025	136
MANGA A FONDO · DRAGON BALL (1984-1989)	144
CÓMIC · X-MEN: THE HELLFIRE GALA (2021)	152
MANGA · DETECTIVE CONAN-VOL. 5 Y VOL. 27 (1995-2000)	156

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

YOUTUBE **TWITTER** **INSTAGRAM** **TIK TOK**

@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

Un año más estamos disfrutando del verano, y así como el que no quiere la cosa, como por arte de magia, nos cae otro magnífico número especial de Fanzine Plus, en el que nos hemos dado una paliza importante y a contra reloj para dar forma a este voluminoso número que aspira a convertirse en uno de los mejores del año y muy posiblemente en vuestro favorito de la colección (hasta el momento).

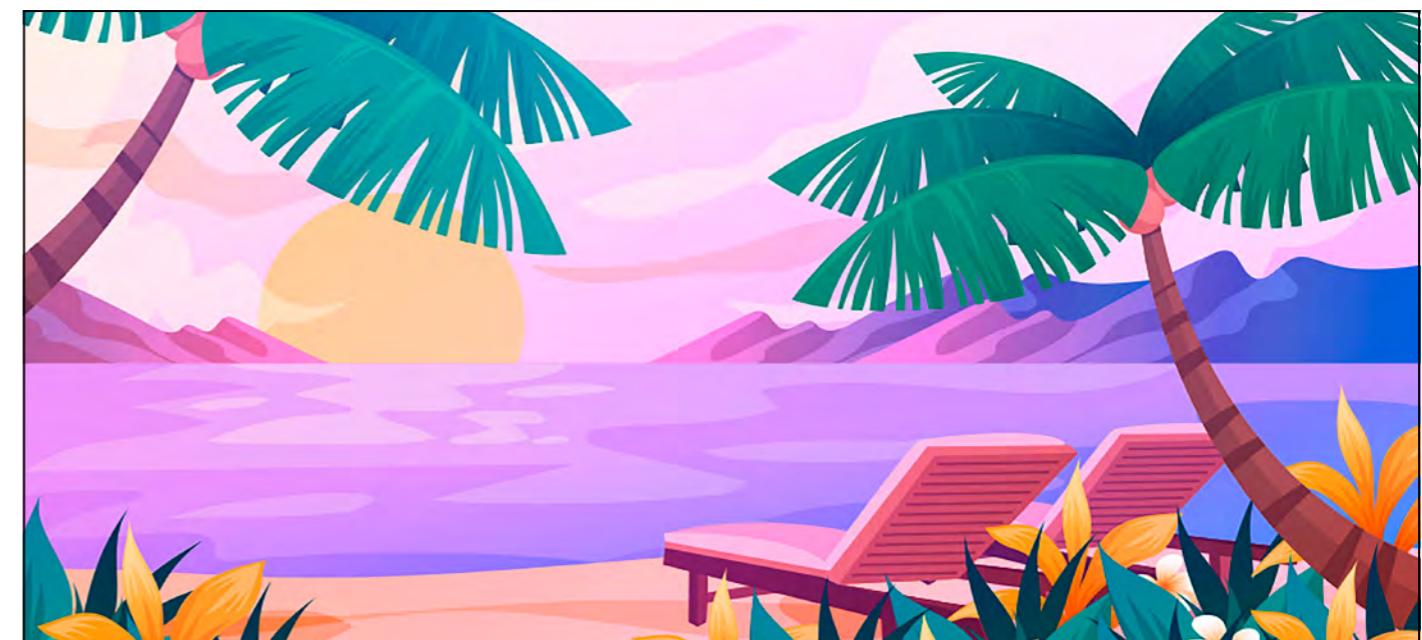
Solo con echar un vistazo al índice ya os podéis hacer una idea de la gran cantidad de locuras maravillosas que hemos metido en este número: Jason haciendo de las suyas en campamentos de verano (el sitio ideal para cualquier asesino en serie que vaya en busca de adolescentes descarriados con los que afilar su cuchillo), *Los Vigilantes de la playa*, una serie mítica que muchos años después seguimos echando de menos cada vez que llega el verano. El Tiburón de Steven Spielberg en toda su refrescante enormidad y deseando darse un atracón a base de bañistas y domingueros desprevenidos. El mismísimo *Bob Esponja*, el precursor de las series de animación para niños (y niños grandes como nosotros) que en realidad oculta mucho más de lo que pueda parecer a simple vista. Y No se vayan, que aún hay más: *IT*, el payaso asesino, que se viene arriba en verano cada cierto tiempo, la época ideal para redescubrir su mítica miniserie donde empezó todo.

Pero esto es solo un aperitivo: en este succulento especial de verano aún hay sitio para mucho más, cual playa abarrotada de sombrillas y toallas: no os perdáis esos estupendos reportajes sobre videojuegos basados en personajes de cómic, ese gran homenaje a los mejores juegos para disfrutar de un verano acompañados por un segundo jugador, o mirando atrás en el tiempo, y viajando aún más al glorioso pasado de la industria, podremos revisitar algunas de las mejores conversiones domésticas de máquinas recreativas clásicas que se hicieron para el viejo y querido ordenador de Sir Clive Sinclair, el ZX Spectrum. Es imposible dar más por menos, pero eso es algo que ya sabéis quienes formáis parte de la gran familia de Fanzine Plus.

Os dejamos, ahora sí, con este espectacular número que esperamos que os acompañe en vuestros ratos de lectura veraniega o cuando vosotros queráis. El caso es que lo disfrutéis, porque está hecho con el ingrediente secreto de toda receta: el amor.

¡Fuerte abrazo, amigos! Nos vemos cuando bajen un poco las temperaturas. Que disfrutéis del verano y de unas merecidas vacaciones.

■ El Equipo de *Fanzine Plus*





LAS MELODÍAS MÁS RELAJANTES DE LAS BANDAS SONORAS

DE ORI AND THE BLIND FOREST (2015) Y ORI AND THE WILL OF THE WISPS (2020)

Durante cualquier *gameplay*, el papel que la música ocupa en función del escenario donde nos encontramos, las opciones de jugabilidad y la trama del argumento que se desarrolle en ese momento, es fundamental, permitiendo pasar por diferentes gamas de sonidos que provocarán determinadas emociones. Gareth Coker, compositor de los dos juegos de Ori, *Ori and the Blind Forest* (2015) y *Ori and the Will of the Wisps* (2020), es un maestro en ello, siendo capaz de llevarnos con su música del dramatismo más desolador a la paz y la calma absolutas. Y todo ello, en cuestión de segundos. Así, en este artículo, y en consonancia con la temática que presentábamos en nuestro artículo anterior, haremos un repaso con los temas más relajantes y evocadores que podemos encontrar en estos dos juegos del pequeño espíritu del bosque Níbel, y que, con toda seguridad, no os dejarán indiferentes. Solamente hemos analizado estos temas por cuestiones de extensión, destacando que cada una de las bandas sonoras de los dos juegos de la saga son verdaderas obras de arte y merecen la pena ser escuchadas una y otra vez.

-*Ori and the Blind Forest* (2015). La banda sonora de este juego, del británico Gareth Coker, viene dando de qué hablar desde su lanzamiento, y es que se trata de un conjunto de melodías repletas de efectos, colores e instrumentaciones que, sencillamente, suponen la perfección de la música para videojuegos llevada, además, a un juego de una enorme calidad técnica y artística. Premiada en los X Premios Jerry Goldsmith en la categoría de Mejor Banda Sonora para Videojuego, *Ori and the Blind Forest* representa uno de los trabajos más cuidados del compositor, ya que consigue transportar al oyente al mágico mundo de Ori desde el inicio del juego, siendo fiel en todo momento a lo que el propio guion exige y con melodías cargadas de contrastes y de un fuerte componente emocional, dentro de una trama de gran poder dramático.

Si bien todas las pistas que podemos encontrar en esta banda sonora son dignas de reconocimiento, hemos seleccionado algunas que, por su tratamiento musical y su carácter, se ajustan perfectamente al tipo de música que pretendemos abordar:

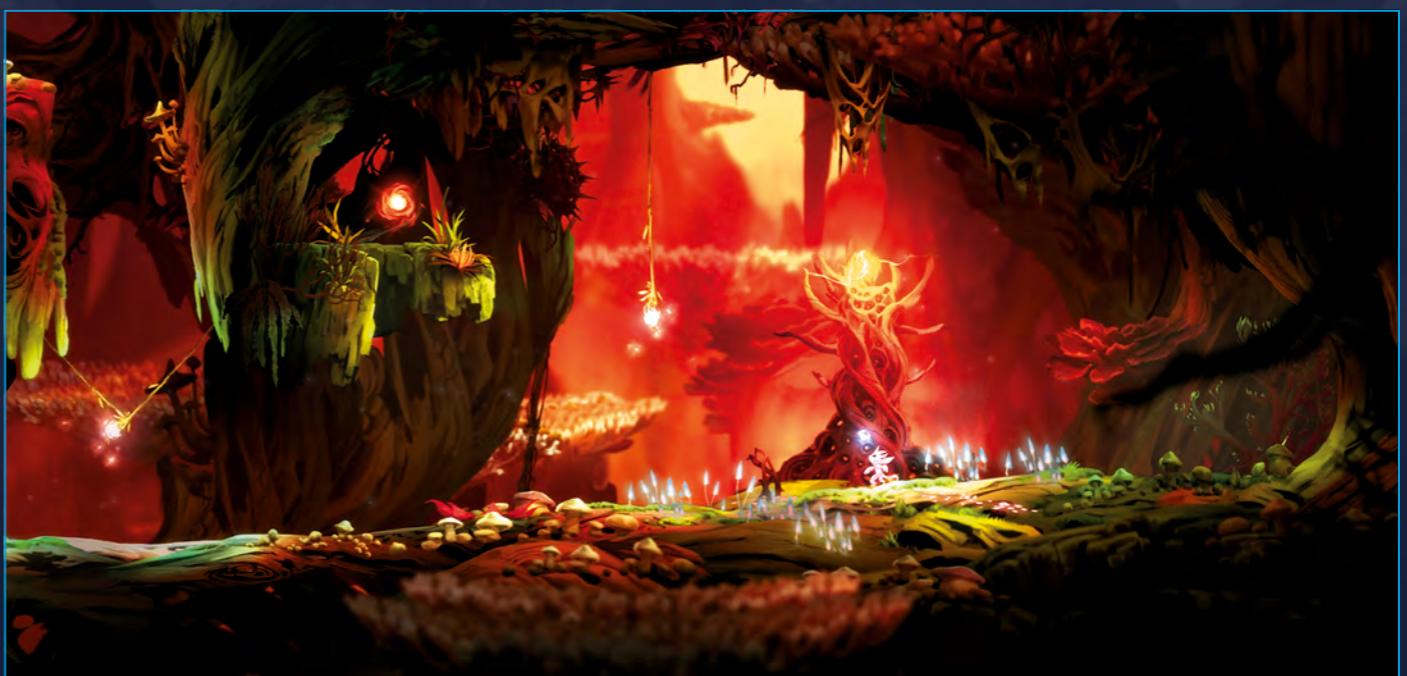


“The Waters cleansed: <https://youtu.be/ntLyJa7fnz0>

Para llegar a este punto del juego, nuestro pequeño espíritu del bosque había tenido que completar una durísima huida por la crecida de las aguas dentro del Árbol Ginkgo, restaurando con ello el primero de los tres elementos necesarios para superar el juego: el agua. Cumplido este objetivo, Ori es atacado por la búho Kuro y salvado por la araña Gumo, iniciando con ello la Ciénaga del Sentispino. La estética de este lugar se caracteriza por un paisaje de naturaleza virgen y frondosa, regado por cascadas y un lago de aguas cristalinas, calmadas y aparentemente inofensivas (y decimos aparentemente porque no estará exenta de peligros).

Ciénaga del Sentispino. Inicio de la zona.

La amplitud y luminosidad de esta zona del mapa rompe por completo con lo encontrado en el juego hasta ahora, mucho más tétrico y oscuro, y esto también se va a ver reflejado en la música, que recrea el carácter inocente y puro de este paraje. Instrumentos como la marimba, el oboe, el pizzicato de las cuerdas, el piano y el vibráfono dotan a la pieza de un carácter juguetón y sencillo, que se asemeja en cierto modo a una melodía infantil. Con ello, se pretende crear una atmósfera fresca, reposada, y desenfada, que nos recuerda que después de la “tormenta” vivida en el Árbol de Ginkgo, siempre llega la calma y la paz, como muestra esta zona rebosante de vida. Y precisamente todo ello se consigue a través de un tiempo musical tranquilo que presenta el tema principal de la banda sonora de forma claramente reconocible





en el oboe y sobre duraciones más largas que la de temas anteriores. No cabe duda de que el encanto de esta melodía, sumado a la belleza de las imágenes, no dejarán indiferente al jugador, que podrá deleitarse, además, con los múltiples recovecos acuáticos y aéreos que este espacio ofrece.

“Riding the Wind”: <https://youtu.be/RmV2lhkfH9k>

“Completing the Circle”: <https://youtu.be/tX1y9OYe9Xw>

En esta ocasión, Ori llega al Paso del pesar, una zona de constante ascensión, con escarpadas rocas repletas de pinchos, que deberá completarse haciendo uso en gran parte de la pluma de Kuro. A modo de paracaídas, ésta aprovecha las corrientes de aire para subir por lugares imposibles en los que el salto no supone una opción. El final de su empresa en estos lares termina con la obtención de la piedra solar, tras llegar a una

cima donde el paisaje desprende hermosura y esplendor. Un cielo azul intenso, un sol brillante que se remonta por encima de las nubes y, de fondo, el volcán del Monte Horu, hacen sin duda las delicias del jugador que, tras las vicisitudes vividas en tan complicada ascensión, siente que, por fin, ha alcanzado la libertad y seguridad de la cima de la montaña y, con ello, su meta: la piedra solar (incluso podríamos ponernos filosóficos estableciendo un símil con la propia vida y sus dificultades a la hora de conseguir nuestros objetivos).

No es casual, pues, que tanto en esta escena como en las que la preceden, la música recree la propia ascensión y el sentimiento de libertad y plenitud que supone haber alcanzado la cima. Este efecto se produce a través del uso y contraste de los instrumentos, de modo que las melodías más graves de las cuerdas recrean la profundidad de la montaña ascendida

y la más aguda de la flauta, interpretada por la solista Rachel Mellis, se asocia a las corrientes de aire que impulsan a nuestro protagonista hacia su objetivo. El sonido amaderado de la flauta y su melodía, repleta de adornos y con un carácter improvisado, fluctúan con el resto de temas, en un constante ir y venir de efectos que se asemejan al fluir de las ráfagas de viento. La melodía va ganando intensidad a medida que se desarrolla, lo que se consigue incluyendo nuevos instrumentos, como las cuerdas más agudas (violines), el piano realizando el tema principal de la banda sonora, o una gran variedad de instrumentos de percusión. Esta mecánica se va sucediendo en forma de bucle una y otra vez, lo que contribuye a llenar de continuidad y dinamismo la acción del juego, igual que el fluir constante del viento, con una atmósfera prácticamente hipnótica, muy ligada a la propia magia que acompaña al pequeño Ori, potenciado además con efectos de sonido como ecos.

-Ori and the Will of the Wisps (2020). En esta nueva aventura de Ori, que vuelve a encumbrarse como una magistral obra de arte debido a su excelente calidad técnica en cuanto a gráficos y música, el pequeño espíritu del bosque tendrá que encontrar al búho Ku, hijo de Kuro, que se separa de Ori al sufrir un accidente en una tormenta durante uno de sus primeros vuelos.

Nuestro protagonista se adentra, así, en una nueva aventura en la que, a diferencia del primer juego, podrá interactuar con personajes que aparecen en las diferentes zonas del mapa, sumando con ello, cierto componente RPG a al propio género metroidvania. Otras novedades son la mejora de armas a través de compras e intercambios con dichos personajes, nuevas habilidades de juego y la posibilidad de completar misiones secundarias, entre ellas, la de los cristales Gorlek para repoblar la aldea de los Moki.





Si bien toda la música del juego vuelve a convertirse en un auténtico deleite en el que se amplían las sonoridades a través de nuevos instrumentos, queremos destacar especialmente un tema que, por sus características y efectos en el oyente, merece especial mención:

-“Luma Pools”: <https://youtu.be/lTctb2o12lo>

Por establecer una analogía con *Ori and the Blind Forest*, podríamos decir que hemos llegado de nuevo a un estanque (como sucedía en la Ciénaga del Sentispino), pero con un carácter completamente diferente. Si bien en el primer juego lo verde de la vegetación virgen creaba, junto a la música, la sensación de pureza y paz, ahora la intención es llevar la imaginación hacia un mundo lleno de fantasía, con un paisaje “imposible”

que recuerda a la magia de las sirenas. La vegetación rosada, las burbujas de agua que salen de las profundas aguas y que nos impulsan a ascender a las plataformas más elevadas y los arrecifes de coral que encontramos aquí dotan a esta parte del juego de un sinfín de posibilidades en cuanto a jugabilidad, con una prueba de velocidad especialmente difícil de completar. Ni que decir tiene que la música, como no podía ser de otra manera, va a ser tratada con el rigor que merece para reflejar todo lo que la escena inspira.

Así, quizás lo más destacable es el efecto que va produciendo el orden de los timbres musicales que se suceden, ya que, desde primera hora, las voces femeninas y el piano, con un carácter ondulante y a través de ecos, nos meten de lleno en ese mundo de sirenas y cantos acuáticos que recuerdan más

a una ensueño que a una escena real dentro del juego. La cuerda va intensificando esta emoción inicial hasta dar paso a un tema interpretado por un instrumento de timbre muy peculiar, como es el sitar (instrumento indio que seguro que os sonará de algunas canciones de John Lennon), que llena la escena de un mayor exotismo, si es que cabe.

Esto da paso a la percusión (marimba y vibráfono), que añade nuevamente cierto toque infantil, pero, sobre todo, continuidad hacia el motivo que después toman las flautas y que, igual que ocurría en los anteriores temas de Ori, marcan el contacto con la naturaleza y la sensación de libertad (la misma que nuestro protagonista ha de sentir cuando vuela libre en el firmamento al impulsarse con las burbujas que afloran de las aguas cristalinas). Como viene siendo habitual en esta banda sonora desde el primer juego, el oboe hace irrupción introduciendo el tema y siendo secundado por la unión de voces, flauta, piano, percusión y cuerda. El tratamiento musical, pues, se basa en la adición de todos los instrumentos que aparecían anteriormente de forma solista

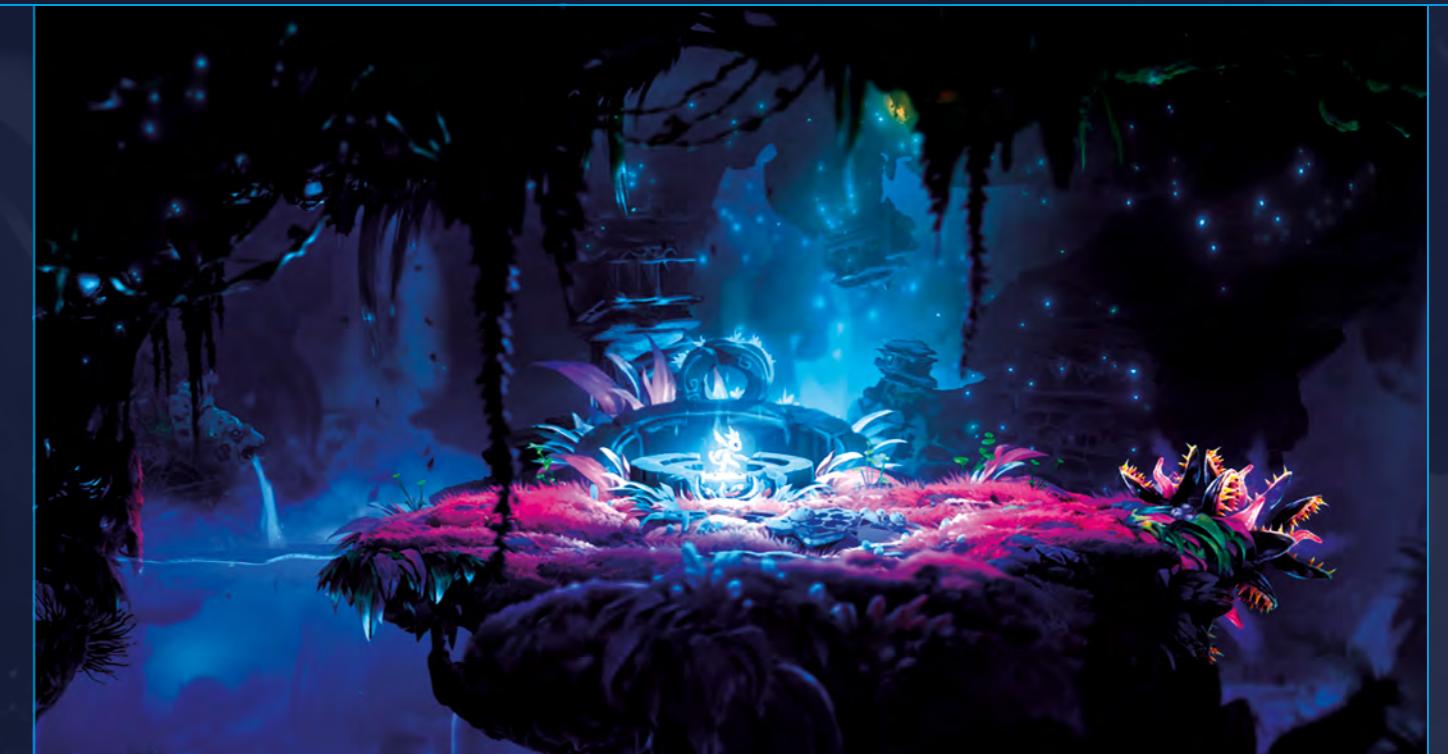
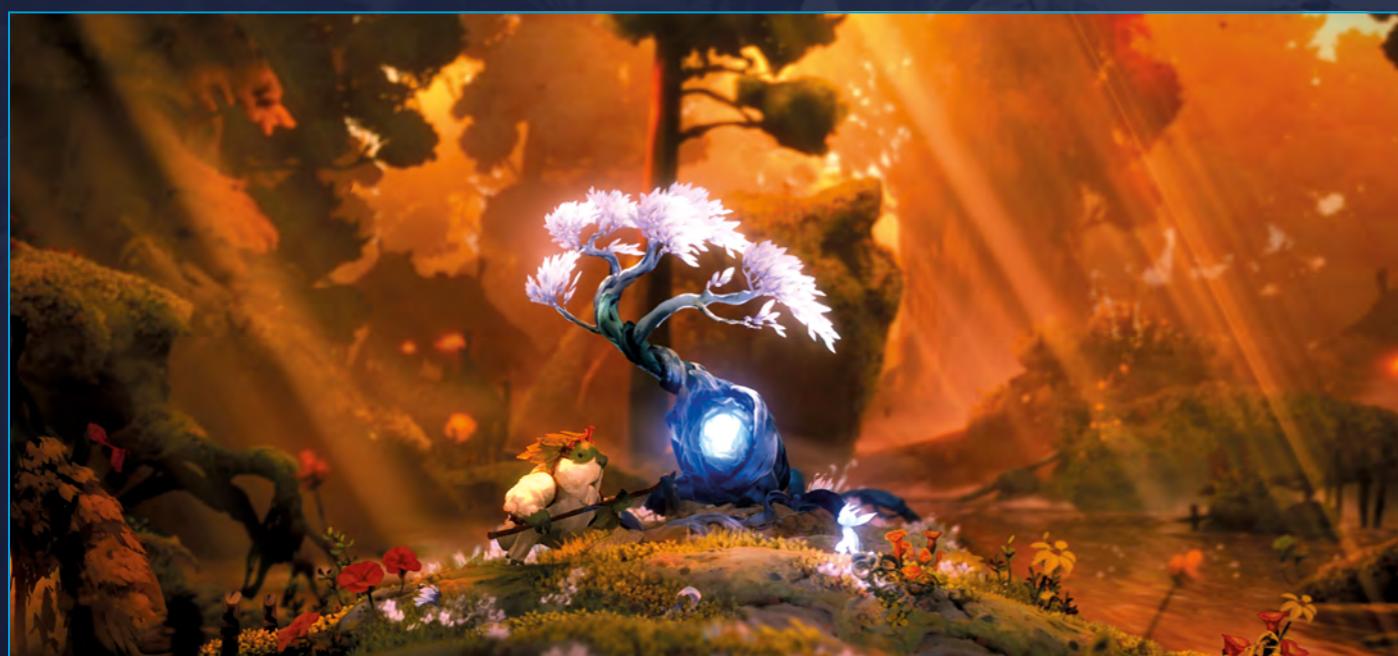
para crear como resultado un conjunto sonoro cargado de intensidad, cerrando con la marimba y el sitar, que se pierden en la nada, finalizando con ello esta “ensoñación”.

Una vez presentadas estas melodías, creemos que lo mejor, más que describirlas, es escucharlas y dejarse llevar por los sentidos. Seguro que, por lo menos, viviréis una experiencia sonora muy placentera que os transportará a otros mundos mágicos. Como músico profesional y estudiante de psicología, a modo de curiosidad, resulta significativo que la musicoterapia utilice como instrumentos potencialmente terapéuticos la flauta, el piano y la voz humana, entre otros. ¿Coincidencia que los hayamos encontrado en estas piezas? Sinceramente, no lo creemos.

Para saber más:

Requena, N. (2021). Revista Manual nº 7.
Entrevista a Gareth Coker, pp. 34-45.

■ Ana María Gutiérrez Martínez





RENÉ LAVAND

EL HECHICERO DE LA LENTITUD Y LA PALABRA

Un retrato lírico de su arte inmortal

En un rincón del mundo, donde el tiempo parece dormitar entre cartas y suspiros, vivió un hombre que no hacía magia... la creaba. Héctor René Lavandera, el que con una sola mano pintaba imposibles en el aire y firmaba con sus dedos versos invisibles, nos enseñó que lo lento no es débil, sino profundo.

René Lavand no era un ilusionista. Era un poeta con baraja, un narrador que no contaba cuentos, sino asombros. Cuando hablaba, su voz era un río que serpenteara lento por las piedras de la atención, hasta

convertir la espera en oro, el silencio en sonido, la pausa en clímax.

Con su elegante traje, sus ojos como faroles de nostalgia y esa media sonrisa de quien ya conoce el final del truco, se sentaba frente al mundo y ofrecía su arte como un ritual antiguo. Nada en él era inmediato. Todo era ceremonia. No se trataba de ocultar, sino de revelar lo invisible.

El accidente que le arrebató la mano no le quitó el destino, sino que le dio una misión más noble: demostrar que la belleza no necesita simetría. Desde la carencia



construyó un estilo, desde la limitación fundó una estética. Era el pintor del milagro sin pincel.

"No se puede hacer más lento", repetía, como quien sabe que la lentitud es el arte de los sabios. Mientras otros magos corrían hacia el aplauso, él caminaba hacia el asombro eterno. Porque Lavand no buscaba entretener: buscaba conmover.

Cada carta que movía era una nota de música muda. Cada palabra, un pétalo lanzado al aire. Decía que no hacía trucos. Y tenía razón. Lo suyo era más bien una danza entre el ver y el no ver, una plegaria que se decía con las manos y se entendía con el alma.

En los escenarios del mundo dejó su estela de misterio. Desde Buenos Aires hasta Las Vegas, su arte era un susurro frente al grito, una elegancia frente al artificio, una meditación en medio del ruido. Todos lo miraban, todos lo escuchaban... pero pocos comprendían que estaban ante un poeta disfrazado de mago.

En Tandil, el viento aún repite sus frases. Las cartas, aunque inmóviles, parecen recordarlo. Su museo



es un santuario donde la magia no es una trampa, sino una verdad dicha con metáforas. Allí, su bastón descansa como un cetro, y su voz aún vibra entre las paredes.

René Lavand no se fue. Solo cambió de acto. Ahora hace magia en los recuerdos, baraja memorias y transforma las lágrimas en sonrisas lentas. Porque su arte no fue de este mundo veloz. Fue, y será siempre, arte de los que se detienen a mirar.

Y es que, quizás, la verdadera magia no está en lo que no se ve, sino en lo que se siente sin entender. Y Lavand lo sabía. Por eso, cuando terminaba su número, no había ovaciones estridentes... había silencio. Un silencio que no era vacío, sino plenitud.

Así se despide este artista eterno: con un gesto mínimo, una palabra suave, y la certeza de que, aún sin mano derecha, nos señaló el camino hacia la maravilla. René Lavand: no ilusionista, no técnico, no performer. René Lavand: poeta de la lentitud. Artista de lo imposible.

■ Juan Medina Jondo





American Optical vs. Ray-Ban

LA HISTORIA DE LAS GAFAS MÁS COOL DEL PLANETA (Y DE LA LUNA)

Mira, si te paras a pensarlo, hay rivalidades que lo son todo. Como Coca-Cola y Pepsi. Marvel y DC. O los eternos Batman y Superman. Pero hay una que, aunque no lo parezca, tiene mucha historia y un estilo brutal: la de American Optical contra Ray-Ban, y el modelo mítico: las Aviator. Sí, esas gafas que te pones y te sientes piloto, agente secreto o estrella de cine.

Y todo empezó no por moda, sino porque en los años 30 los pilotos de EEUU se quemaban los ojos con el sol. Literal. American Optical, que data de 1833, sacó las gafas militares AN6531, ya muy usadas en la Segunda Guerra Mundial. No era posturero, era pura funcionalidad.



Ray-Ban, por su parte, lanzada en 1937 por Bausch & Lomb, sacó también sus Aviator, más refinadas para el civil pero usadas también por el ejército. Ahí empezó la carrera por ver quién dominaba los cielos... y las calles. Al acabar la guerra, los veteranos volvieron a casa con esas gafas, y Hollywood no tardó en captarlo. De golpe eran más que gafas de combate: se convirtieron en leyenda.

American Optical triunfó en cine de culto: Peter Fonda en Easy Rider, Robert De Niro en Taxi Driver (sí, con American Optical Original Pilot, no Ray-Ban), o Don Draper en Mad Men, todos luciendo AO con ese aire sofisticado de tipo duro.



Ray-Ban se lo jugó al blockbuster: Tom Cruise en Top Gun puso las Ray-Ban Aviator por todo lo alto y las ventas estallaron. Val Kilmer y Sylvester Stallone también las lucieron en pantalla.

Y en Desayuno con diamantes (1961), aunque Audrey Hepburn llevaba las clásicas cat-eye de Oliver Goldsmith, en algunas escenas se la ve también con Ray-Ban Wayfarer y se ha consolidado la asociación cultural de Ray-Ban con aquella imagen inolvidable.

Por su parte, George Peppard, el galán de la película, sí luce también Ray-Ban Aviator, cerrando así el círculo de leyenda cinematográfica para la marca. Podría poner cien ejemplos más.

Pero AO tenía su as guardado: cuando Neil Armstrong pisó la Luna en 1969, llevaba unas AO FG-58. Sí, American Optical fue a la Luna. No eran las típicas de espejo que ves en las pelis, pero sí un modelo derivado de su línea militar, adaptado para las misiones Apollo. Mientras unos dominaban las taquillas, otros conquistaban el espacio.



Hoy el duelo sigue. AO presume de su vínculo con la NASA y su autenticidad militar. Ray-Ban vive del glamour hollywoodiense y la cultura pop.

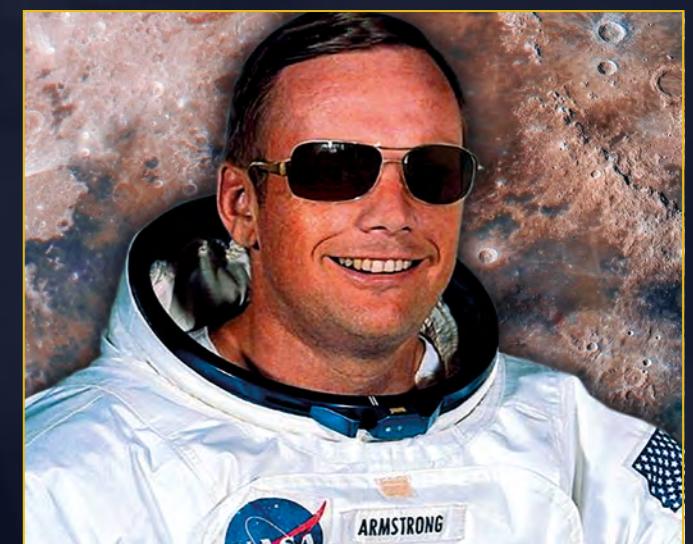
¿Quién gana? Depende: si quieres parecerse a Tom Cruise en Top Gun, vas por Ray-Ban. Pero ojo, Cruise también viste AO Original Pilot en eventos y en su estilo personal, demostrando que él sabe de autenticidad.

Y es que AO tampoco se ha quedado en gafas de sol. Ha innovado en lentes médicas y productos ópticos para cirugía; su legado va mucho más allá del posturero.

Así que ya sabes: la próxima vez que te pongas unas Aviator, piensa que no solo bloqueas el sol. Llevas más de 80 años de historia en la cara: guerras, cine, alfombras rojas, quirófanos... y hasta la Luna.

Y eso, amigo mío, no está al alcance de muchos.

■ Vanessa Vecino





EL HORROR QUE SIGUE HABLANDO HOY

Apocalypse Now es mucho más que una película de guerra. Estrenada en 1979 y dirigida por Francis Ford Coppola, se convirtió en un clásico instantáneo. Ganó la Palma de Oro en el Festival de Cannes y obtuvo dos premios Óscar (Mejor fotografía y Mejor sonido), además de estar nominada a otros seis, incluyendo Mejor película y Mejor director.

Pero lo que la hace inolvidable no son solo los premios, sino su capacidad para mostrar la locura humana cuando desaparecen las reglas. La historia sigue al capitán Willard, un soldado con la mente fracturada, que recibe la orden de internarse en la selva vietnamita para eliminar al coronel

Kurtz, un oficial que ha perdido la razón y se ha aislado del ejército, creando su propio mundo de poder y violencia.

El viaje por el río que hace Willard es como un descenso a los infiernos. Cada parada muestra una guerra sin sentido, donde reina la confusión, la brutalidad y el absurdo. La escena del ataque en helicóptero con música de Wagner es famosa porque mezcla belleza y destrucción en un mismo momento.

Más adelante, un espectáculo de Playboy en medio de la jungla muestra cómo hasta el entretenimiento se convierte en algo extraño y fuera de lugar.



Cuando finalmente aparece Kurtz, interpretado por Marlon Brando (para mí el mejor actor de la historia de Hollywood) la película se vuelve aún más oscura y simbólica.

Ya no se trata de una misión militar, sino de enfrentarse a lo más salvaje del ser humano. Kurtz habla del "horror" con una mezcla de sabiduría y locura. No es un villano común, sino un reflejo de lo que la guerra puede provocar en cualquier persona.

¿Por qué verla hoy, décadas después? Porque *Apocalypse Now* no ha perdido fuerza. Sigue siendo una película intensa, visualmente impactante, y con un mensaje que va más allá de Vietnam: habla de la naturaleza humana, del poder, del miedo y de la delgada línea entre la razón y la locura. Es cine grande, valiente y atemporal. Francis Ford Coppola, nada más que decir.

■ Juan Medina Jondo





DAYS GONE

EL MOTERO OLVIDADO QUE MERECE VOLVER (Y SONY AÚN NO SE ENTERA)

Hay juegos que te atrapan por los gráficos, otros por la acción, y luego está *Days Gone*, que te atrapa porque sin darte cuenta estás huyendo por tu vida con media lata de gasolina, una moto hecha polvo y cien engendros detrás gritando como si vendieran entradas para un concierto. Y aun así, lo amas. Por eso lo digo claro: está en mi top 5 de juegos de PS4. Y si saliera una secuela en PS5, entraría en el nuevo top sin esfuerzo, como quien cuela una moto en el carril bici.

La crítica fue más dura que una horda, quillo, eso fue así pisha.

Cuando salió, *Days Gone* no tuvo precisamente la mejor bienvenida. Le dieron más palos que abrazos. Que si era repetitivo, que si Deacon era “soso”, que si el mapa estaba muy vacío... En fin, parece que esperaban que el apocalipsis

tuviera centros comerciales y actuaciones en vivo. Lo que ofrecía el juego era algo más terrenal: la sensación de estar solo, atrapado en un mundo roto, sin saber si hoy es tu último día. Y eso, a muchos jugadores, nos encantó.

Deacon no es el típico héroe carismático que suelta chistes todo el tiempo. Es un tipo que sufre, que guarda dolor, que sigue adelante aunque no sepa para qué. Con su moto, su cazadora gastada y su voz cascada, consigue algo difícil: conectar. Porque todos, en algún momento, nos hemos sentido como él. Y eso hace que jugar no sea solo divertido, sino también emocional.

Y en medio de esa aventura, suena *Soldier's Eyes* de Jack Savoretti. Y no exagero: se te mete en el alma. Porque ahí entiendes que esto no va solo de zombis. Va de pérdida, de



amor, de seguir adelante aunque duela. Y esa canción... uff, te remata. Hasta la llevo siempre en el pen de mi coche.

Cuando llegó la actualización para PS5, todo mejoró: gráficos más nítidos, más fluidez, menos errores. Fue como si por fin el juego pudiera mostrar lo que siempre fue: una joya algo sucia, pero joya al fin y al cabo. Y ahí empezó a pasar algo curioso: gente que nunca le dio una oportunidad empezó a descubrirlo... y a flipar. “¿Pero esto estaba en PS4 y yo no lo jugué?”. Pues sí, amigo. Te lo perdiste en su día, pero nunca es tarde para subirse a la moto.

¿Y la secuela? Ya toca, no te parece Sony?

Porque razones sobran. Primero, porque la historia de Deacon se quedó a medio camino. Nos dieron respuestas, sí, pero también nos dejaron muchas preguntas. Segundo, porque el mundo de *Days Gone* tiene muchísimo más para explorar. Otros territorios, nuevas amenazas, incluso facciones aún más locas que las que ya conocimos. Y ter-

cero, porque la jugabilidad, con un poco más de pulido, puede ser brutal.

Además, la gente lo quiere. Las ventas lo respaldaron, los fans lo redescubrieron en PS5, y hasta los que lo ignoraron al principio han terminado diciendo: “vale, era buenísimo”. Si eso no es motivo para volver, que alguien me explique cómo va esto.

En resumen

Days Gone fue un juego incomprendido, sí. Pero el tiempo lo ha puesto en su sitio. Deacon St. John se ganó nuestro respeto con gasolina, heridas, silencios largos y miradas al cielo. Es hora de que Sony lo entienda también.

Queremos más moto, más carretera, más emociones reales. Porque en un mundo lleno de remakes, lo que necesitamos... es una historia nueva con un viejo amigo.

■ Juan Medina Jondo



EL PRIMER HOMBRE DE ACERO

¿Es una película? ¿Es una serie de televisión?
No... ¡Es un maravilloso serial cinematográfico!

Mucho antes de que los héroes de cómic invadieran los hogares de medio mundo gracias a las series en 625 lineas, y de que reventaran de forma sistemática las taquillas de los cines gracias a sus fastuosas producciones cinematográficas, éstos campaban a sus anchas en un medio ya casi olvidado que fue verdadero caldo de cultivo para todos ellos y que sirvió, además de para incrementar aún más su popularidad, para que se consolidaran algunos de los clichés más entrañables y duraderos del género: El serial cinematográfico.

Los serials, que fueron realmente famosos entre los jóvenes estadounidenses entre los años 30 y 50, se componían de capítulos de no más de 15 o 20 minutos, que se proyectaban en las sesiones matinales de los sábados antes de la película principal.

Dichos capítulos eran pequeñas cápsulas de acción y aventura sin límites que, en muchas ocasiones, eran el verdadero motivo por el que la juventud de la época iba a las salas.

El célebre George Lucas ha reconocido en más de una ocasión su admiración por dichos serials, y que los de *Flash Gordon* que protagonizó Buster Crabbe le sirvieron de inspiración para su famosa *Star Wars*.

Maniquí antes que superhéroe

El icónico superhéroe creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938, Superman, no fue precisamente de los primeros en protagonizar un serial, pues antes tuvieron el suyo propio el ya citado *Flash Gordon*, el Capitán Marvel, el Capitán América, e incluso Batman, tal era el grado de dificultad que suponía hacer creíble que un hombre pudiese volar. Finalmente, cuando Columbia dio luz verde al proyecto en 1948, fue un desconocido cantante y bailarín de vodevil de origen austrohúngaro el encargado de ponerle rostro, músculos y carisma, al Último Hijo de Krypton: Kirk Alyn.

Alyn participó como corista en algunas obras notables de Broadway, como *Girl Crazy* o *Hellzapoppin*, pero viendo que no conseguía acceder a papeles protagónicos, se trasladó a Hollywood pensando que allí valorarían su versatilidad y



experiencia. Por desgracia, en la llamada "fábrica de sueños" no pudo obtener más que papeles secundarios en películas de bajo presupuesto.

Tras servir en La Marina de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, probó suerte de nuevo y fue cuando consiguió el papel del El Hombre de Acero. Al parecer, Alyn se presentó al casting porque pensaba que el productor del serial, Sam Katzman, con el que había trabajado con anterioridad, le estaba haciendo un favor. Asumía que querían a alguien que hiciera de maniquí para probarle los trajes, y que lo único que tenía que hacer era quedarse muy quieto y parecerse al personaje. Todo cambió cuando los responsables de la prueba se enfadaron con él por presentarse con barba, y fue en ese momento cuando se dio cuenta de que el asunto iba en serio.

Tras quedarse en ropa interior y demostrar que estaba en un enviable estado de forma (el intérprete entrenaba con pesas diariamente en su propia casa), le hicieron firmar el contrato. Alyn se presentó sin saber que habían probado con

anterioridad a más de 100 candidatos, porque el productor no sabía que tras la guerra Alyn volvía a querer encauzar su carrera como actor. Y es que dicho productor había pensado desde el principio en el bueno de Alyn, porque aparte de tener un físico muy acorde con el personaje, el actor lograba transmitir honradez de una forma natural.

El serial *Superman*, que constó de 15 episodios dirigidos por Spencer Gordon Bennet y Thomas Carr, fue un éxito, y el mismo sirvió para lanzar definitivamente la carrera del esforzado actor de Nueva Jersey. Dos años después, en 1950, Columbia repitió de nuevo la fórmula con *Atom Man vs. Superman*, otro serial de 15 episodios, esta vez dirigidos en solitario por Bennet, en el que una vez más el bueno de Alyn se ponía la capa roja.

Tras sus dos aventuras como El Hombre de Acero, Alyn quedó tan encasillado que casi todos los papeles que le ofrecieron después tenían que ver, de uno u otro modo, con el mundo del cómic y de los superhéroes, destacando su rol protagónico en el serial de 1952, también de Columbia y

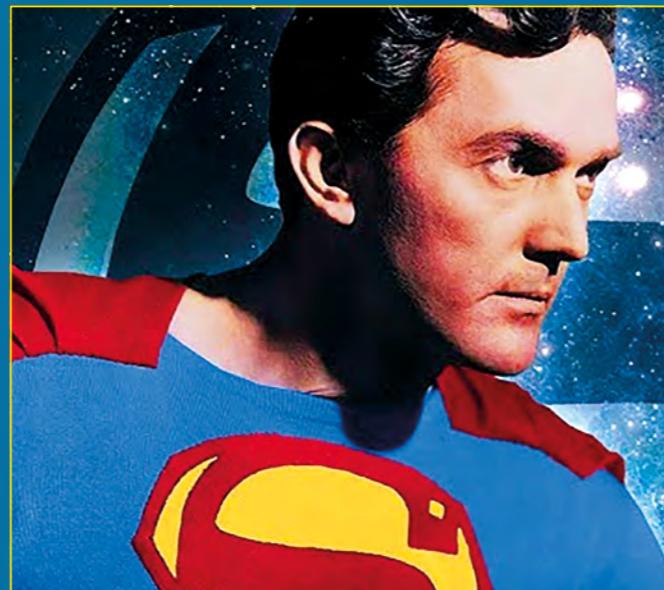




también dirigido por Bennet, *Blackhawk*. Pese a ello, fue un trabajador incansable hasta que se retiró, a principios de los 80, a Texas, donde falleció en 1999.

El legado de Alyn

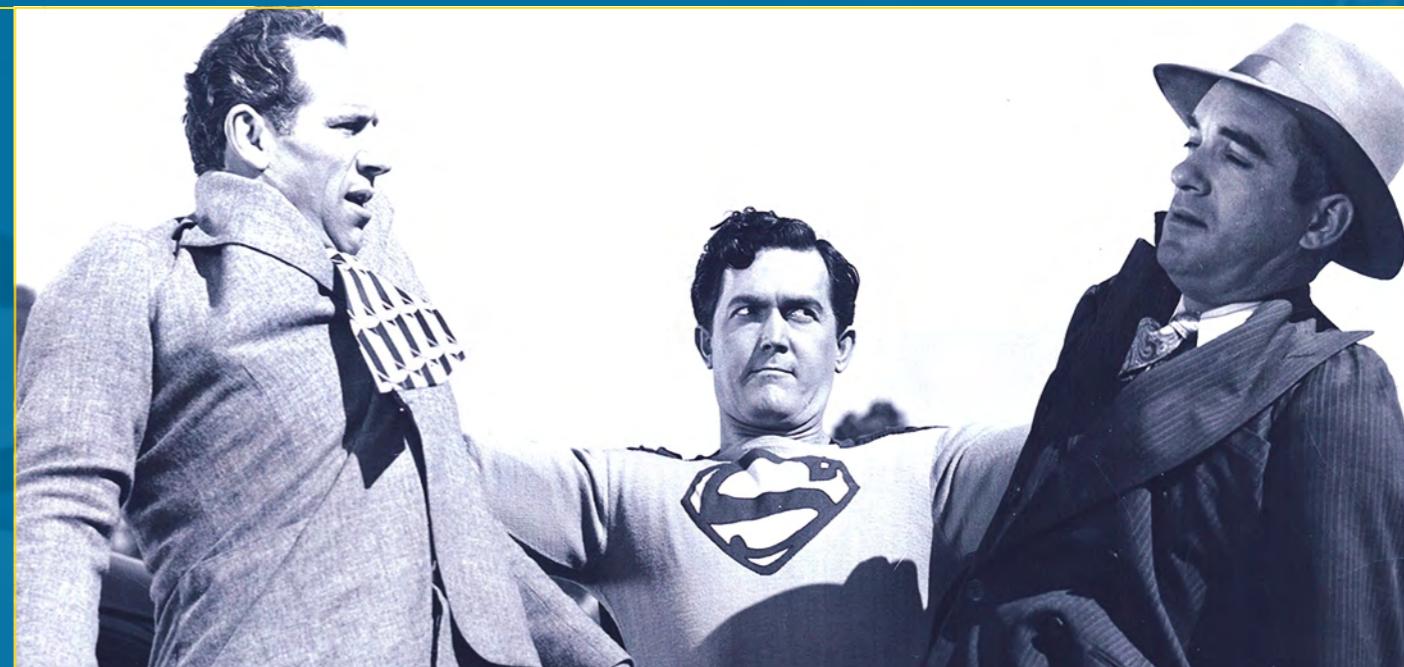
Antes de la notoria serie televisiva protagonizada por George Reeves en la década de los 50, *Adventures of Superman*, y del extraordinario filme *Superman: The Movie*, dirigido en 1978 por Richard Donner a mayor gloria de Christopher Reeve (del resto de versiones de El Hombre del Mañana hablaremos en otra ocasión), Alyn fue el referente, el actor a imitar, el hombre que logró que toda una legión de jóvenes soñaran con que un hombre podía volar. Alyn compuso sin apenas esfuerzo un Superman valeroso que se diferenciaba totalmente de su alter ego terrestre, el retróido pero honesto Clark Kent, inspirándose en el héroe del serial



radiofónico que interpretó Bud Collyer entre 1940 y 1951, y en el de animación del estupendo serial de los Fleischer Studios de 1941/42. El héroe de Alyn era bravo, pero también amable y cordial, y eso es algo que se convirtió en ley para quienes tuvieron que encarnar al kryptoniano en los años venideros.

Super-curiosidades

Los responsables del serial original de Superman de 1948, intentaron simular el vuelo del héroe mediante cables que suspendían en el aire al actor. El resultado fue nefasto y Alyn quedó traumatizado, pues incluso vio peligrar su vida en una de las tomas. Finalmente, se optó por la técnica de rotoscopia, consistente en copiar fotograma a fotograma los movimientos reales de los intérpretes, para que éstos sean sustituidos por dibujos animados. Así pues, cuando Superman se disponía a volar, Alyn daba un salto y automáticamente en



la pantalla se le sustituía por una caricatura. Dicha técnica se usó de nuevo en *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006), pero en vez de sustituir al actor por un dibujo animado, se le sustituyó por un modelo realizado por ordenador.

A Alyn le ofrecieron la serie de televisión *Adventures of Superman*, que finalmente protagonizó George Reeves. Rechazó porque quería optar a papeles más dramáticos.

En 1974, el actor publicó su autobiografía, que llevó el curioso título *A Job for Superman*.

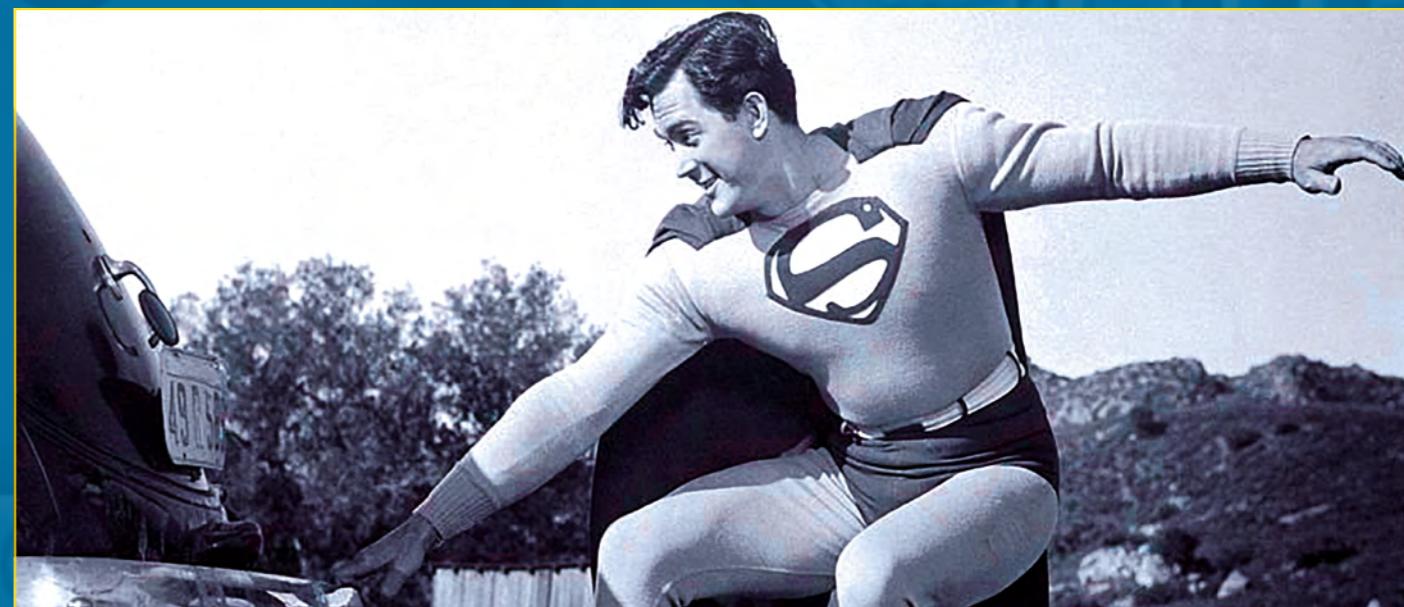
Alyn fue el Gran Mariscal de Metropolis, Illinois, y del Desfile Anual de Superman, por muchos años.

En el Ayuntamiento de Wharton, Nueva Jersey, donde Alyn vivió de joven, hay una placa conmemorativa dedicada a él.

Ricard Donner, como gran fan de Superman que era, hizo que tanto Alyn como la que fue su compañera encarnando a Lois Lane en los seriados, Noel Neill, hicieran un cameo en su sensacional película sobre el Hombre de Acero. Cuando el joven Clark Kent (Jeff East) compite contra un tren en Kansas, una aún niña Lois Lane, que se encuentra justo en ese tren, se queda estupefacta al verle a través de la ventanilla correr igual de rápido que la locomotora. Pues bien, los adultos que están junto a ella y que representan a sus padres, son aquellos entrañables Superman y Lois de los viejos seriados de Columbia.

Si quieres saber más sobre cine, no dudes en visitar el blog "VOZ EN OFF CINE": <https://vozenoffcine.wordpress.com>

■ Joaquín Tamarit





EL VERANO PERPETUO BAJO EL MAR QUE CONQUISTÓ LA ANIMACIÓN

Desde su debut en 1999 en Nickelodeon, *Bob Esponja* se ha consolidado como una de las series animadas más icónicas de la televisión. Creada por Stephen Hillenburg, biólogo marino y animador, la serie mezcla humor absurdo con una estética colorida y personajes memorables, convirtiéndose en un fenómeno cultural intergeneracional. Ambientada en Fondo de Bikini, una ciudad submarina repleta de peculiaridades, la serie narra las aventuras cotidianas (y no tan cotidianas) de una esponja marina con un entusiasmo contagioso por la vida.

Con un estilo visual definido, diálogos cargados de humor surrealista y una construcción narrativa simple pero efectiva, *Bob Esponja* se desmarca de otras series contemporáneas apostando por lo absurdo como lenguaje universal. Sin recurrir a referencias temporales o modas pasajeras, ha mantenido

su frescura y atractivo durante más de dos décadas, algo que muy pocas series animadas han logrado.

Personajes principales

Bob Esponja Pantalones Cuadrados: protagonista absoluto, es una esponja de mar que trabaja como cocinero en el Crustáceo Cascarudo. Su personalidad combina ingenuidad extrema con una ética laboral admirable, y su entusiasmo casi inagotable lo convierte en el motor de muchas tramas.

Patrício Estrella: vecino y mejor amigo de Bob Esponja. Es una estrella de mar con una lógica propia y limitada, pero con una lealtad entrañable. Su torpeza habitual es una fuente constante de situaciones cómicas.



Calamardo Tentáculos: compañero de trabajo de Bob en el restaurante y su vecino, representa el polo opuesto. Es un pulpo cínico y aspirante a artista, que valora la soledad y desprecia el entusiasmo de Bob, aunque convive inevitablemente con él.

Don Cangrejo: dueño del Crustáceo Cascarudo, es un cangrejo obsesionado con el dinero y la rentabilidad. Su codicia suele guiar sus decisiones, aunque en el fondo guarda cierto afecto por Bob.

Arenita Mejillas: una ardilla científica originaria de Texas que vive bajo el mar gracias a un traje y una cúpula llena de aire. Su carácter decidido y habilidades marciales contrastan con la ingenuidad del entorno.

Plankton: el eterno rival de Don Cangrejo. Es un copepodo diminuto con grandes planes para robar la receta secreta de la Cangreburger. Su maldad está siempre contenida por su constante fracaso.

¿Qué nos ofrece la serie?

La serie gira en torno a las aventuras de Bob Esponja en Fondo de Bikini: desde su trabajo como cocinero hasta sus momentos con Patrício, pasando por sus intentos por mejorar la vida de los que lo rodean, aunque a menudo los resultados son imprevisibles. Cada episodio es autoconclusivo, lo que permite al espectador sumergirse en cualquier momento sin necesidad de seguir un orden específico. La narrativa se apoya en situaciones cotidianas transformadas en eventos extravagantes, donde la lógica se dobla a favor del humor y la creatividad visual.

Fondo de Bikini: un verano eterno

Una de las características más distintivas de la serie es su atmósfera: Fondo de Bikini parece vivir en un verano perpetuo. La luz submarina siempre es cálida, el mar parece inmutable y las rutinas de los personajes giran en torno a



actividades veraniegas: trabajar en una hamburguesería, hacer burbujas, practicar karate o ir a la playa. Esa sensación de continuidad soleada refuerza la idea de que *Bob Esponja* existe fuera del tiempo, en un espacio donde no hay estaciones, ni obligaciones adultas reales, ni paso evidente del tiempo.

Este “verano eterno” actúa como un refugio emocional, especialmente para el espectador más joven, pero también para el adulto que busca una desconexión del ritmo acelerado del mundo real. Fondo de Bikini, con su lógica torcida y sus personajes exagerados pero constantes, es un escenario de confort, donde el cambio solo sucede si es gracioso, no porque la vida lo demande.

El impacto cultural y mediático

A nivel mediático, *Bob Esponja* no solo ha resistido el paso del tiempo: lo ha transformado. Es una de las pocas series infantiles que ha logrado trascender su categoría y convertirse en un referente en la cultura pop. Su influencia se percibe en memes, referencias intergeneracionales, objetos de merchandising, e incluso en el lenguaje coloquial. La serie ha sabido adaptarse sin traicionar su esencia, manteniéndose relevante para nuevas generaciones.

Además de su éxito en televisión, la serie ha tenido tres incursiones en el cine:

Bob Esponja: La película (2004): aventura fuera de Fondo de Bikini que mezcla animación y acción real.

Bob Esponja: Un héroe fuera del agua (2015): los personajes viajan al mundo de los humanos en busca de una receta perdida.

Bob Esponja: Al rescate (2020): con animación 3D, relata una misión de rescate y presenta una versión más emocional del personaje.

Estas películas, aunque orientadas a un público familiar, han permitido ampliar el universo de la serie y explorar nuevos formatos, demostrando su versatilidad.

En definitiva, *Bob Esponja* ha sabido mantenerse fiel a su identidad sin dejar de evolucionar. Su mezcla de humor absurdo, personajes entrañables y un entorno eternamente veraniego ha creado un espacio único dentro de la animación televisiva. No es solo una serie para niños, es una cápsula de alegría que resiste el paso del tiempo, reafirmando que, bajo el mar, la felicidad sigue siendo cuadrada.

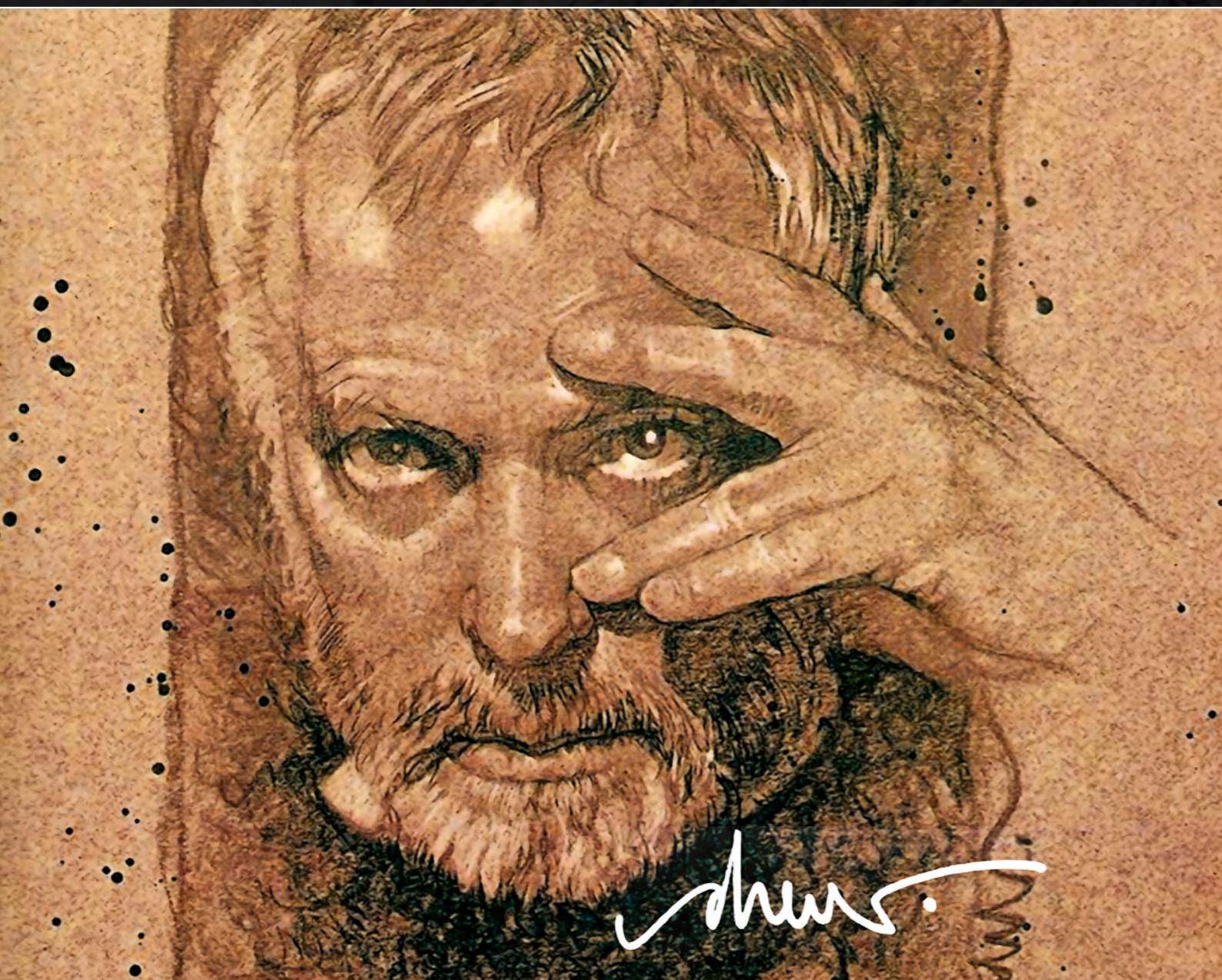


AMPLIAMOS FANZINE+ CON VUESTRAS PREGUNTAS CORTAS

**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**



DREW STRUZAN

UNA VIDA DEDICADA A LLENAR DE LUZ Y DE MAGIA LIENZOS Y PELÍCULAS

De entre todos los artistas que han dedicado el grueso de su obra a la cartelería cinematográfica, destacan unos pocos genios no solo por haber calado muy hondo en el corazón de los aficionados, sino por haber sido también extraordinariamente representativos de su época. El artista del que vamos a hablar en esta ocasión es de los más valorados de su generación, además de una de las principales razones por las que muchos se enamoraron cuando eran jóvenes del 7º arte. Y es que el trabajo de Drew Struzan para el mundo del celuloide es tan personal y característico, como espectacular y atemporal. Además, sus obras son del todo

imposibles de separar de las películas a las que representan, tal es la simbiosis entre su trabajo y el de los cineastas con los que ha colaborado. No en vano, es el cartelista favorito de Steven Spielberg.

Primeros años

Nacido en Oregón en 1947, su familia era muy pobre y, cuando empezó a interesarse por la ilustración, ante la falta de recursos desarrolló técnicas tan laboriosas que incluso le permitieron pintar sobre papel higiénico.



Tras graduarse en Art Center College of Design de Pasadena, realizó un posgrado y se dedicó a vender sus trabajos como freelance. Durante ese tiempo conoció a la que sería su mujer, Dylan, y tras casarse en 1967 tuvieron un hijo. Las ventas de sus obras no sirvieron para sostener la economía familiar, por lo que entró a formar parte de la Pacific Eye and Ear, de Los Ángeles, en la que rápidamente se especializó en la realización de portadas de discos de rock.

Primer contacto con el cine y *Star Wars*

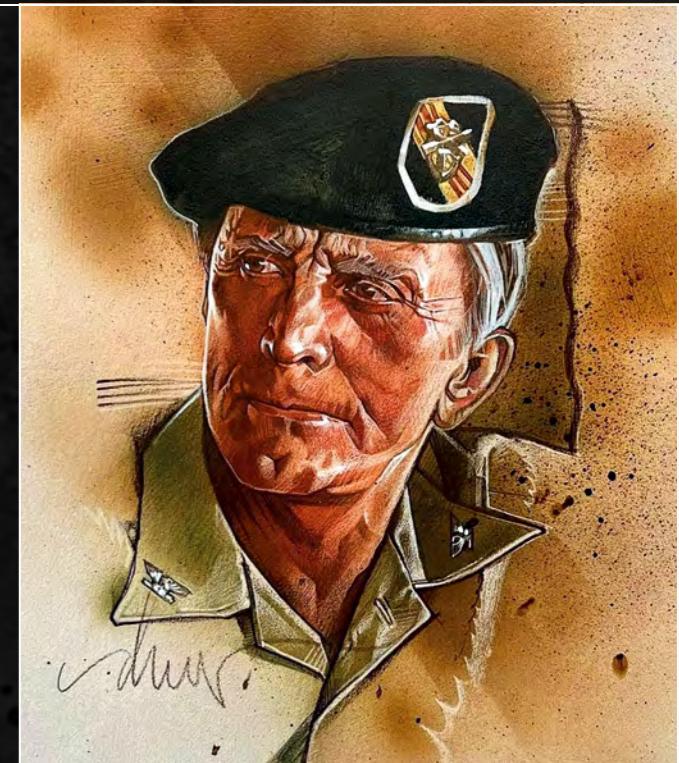
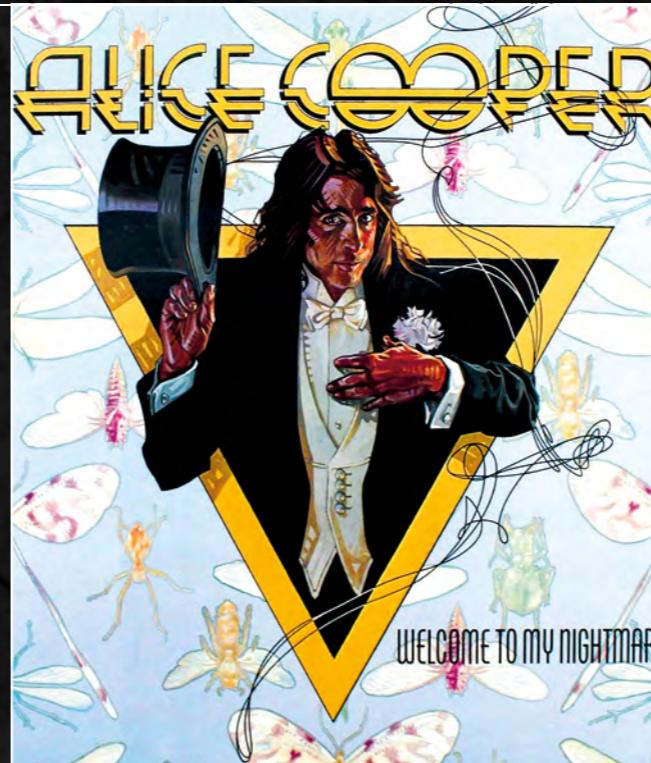
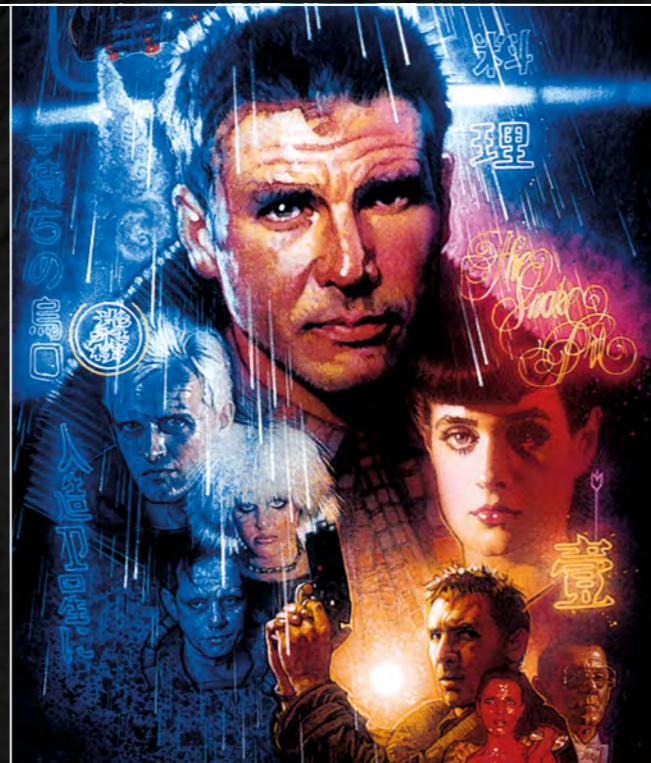
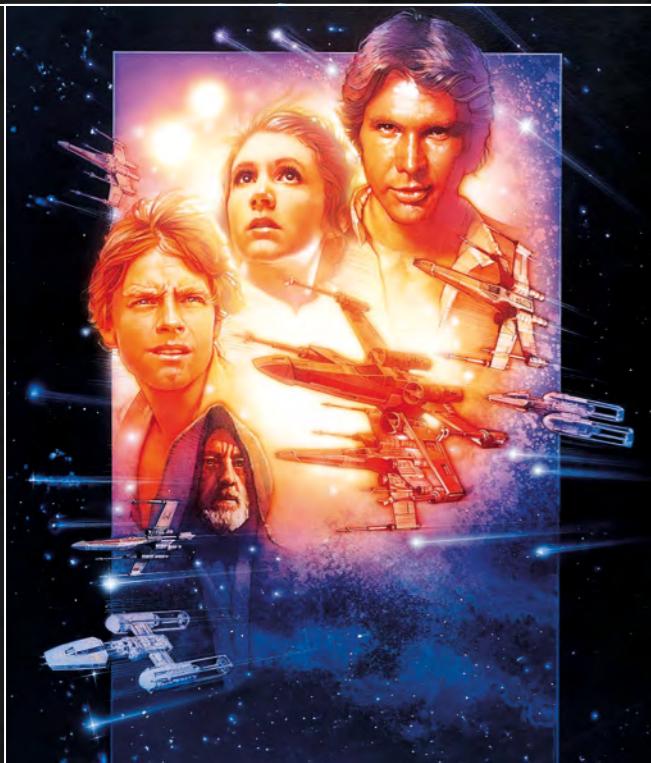
Gracias a un amigo, en 1976 fichó por la compañía Pencil Pushers y comenzó a trabajar en la realización de carteles de películas, aunque todas ellas de "serie b". Hasta que en 1978, 20th Century Fox se puso en contacto con él para colaborar en el póster del primer reestreno de la triunfal *Star Wars: A New Hope*, dirigida un año antes por George Lucas. El encargado

de dicho cartel fue Charles White III, antiguo profesor de Struzan, que fue quien sugirió su nombre para colaborar en la obra. Finalmente, el mentor se encargó de Darth Vader, los androides y el aerodeslizador, y el alumno de Luke, Leia, Ben Kenobi, y de la composición general, a la que dotó de un aspecto de pintura envejecida sobre una chapa de madera. Al artífice de la famosa space opera le encantó el resultado, por lo que reclutó a Struzan para trabajar con Lucasfilm hasta el final de su carrera profesional.

Los dorados años 80 y la irrupción de las técnicas digitales en los 90.

Junto con Renato Casaro y John Alvin, Drew Struzan fue el cartelista más prolífico y exitoso de los años 80, llegando a ilustrar algunos de los filmes más taquilleros de la época, entre ellos, muchos del apodado por aquel entonces "Rey Midas de





Hollywood": Steven Spielberg. Struzan compaginó sus trabajos para el 7º arte junto con el de la realización de portadas de libros, carteles para eventos, e incluso el diseño de sellos.

Su trabajo, al igual que el de muchos de sus colegas, se vio notablemente afectado en la década de los 90, al optar los estudios por la inmediatez y el bajo coste de la cartelería realizada mediante montajes fotográficos o diseños de ordenador. No obstante, cuando se buscó crear algo realmente llamativo y de calidad, o que evocara el mejor cine de evasión, del que Struzan era un magnífico representante, se recurrió a los servicios del talentoso artista de Oregón.

De esa última, pero valiosísima etapa, destacan sus carteles para el reestreno de 1997 de la trilogía original de *Star Wars*, y de sus precuelas de inicios de los 2000 filmadas por el propio George Lucas. Además, también le hizo sumar muchos puntos a la promoción de *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Chris Columbus, 2001), *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004) y *Blade Runner: Final Cut* (Ridley Scott, 2007).

Finalmente, el artista se despidió en el año 2008 del mundo profesional, con el póster de *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, para su buen amigo Spielberg, pintando a partir de ese momento solo para sus amigos o su propio disfrute.

Curiosidades.

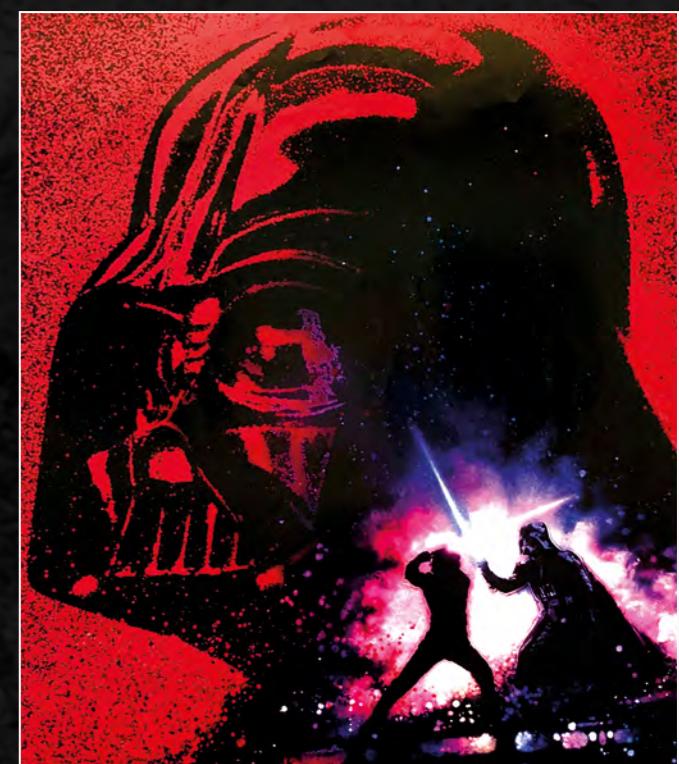
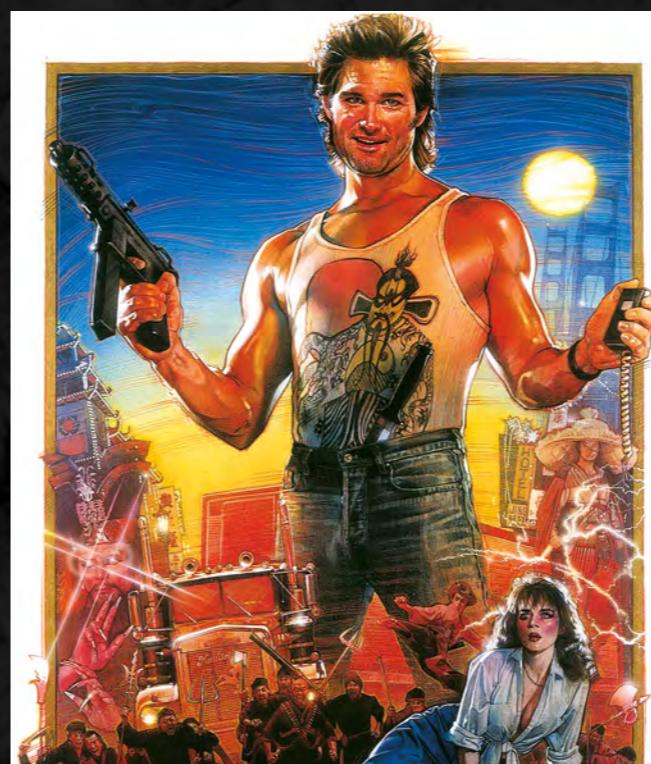
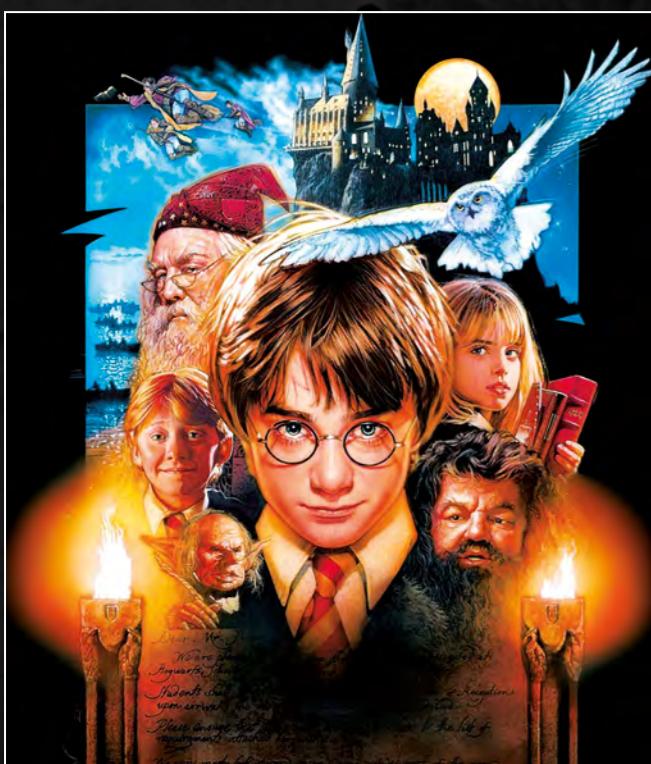
La revista Rolling Stone distinguió su portada para el álbum de Alice Cooper *Welcome to my Nightmare*, como "una 100 mejores portadas de rock de todos los tiempos".

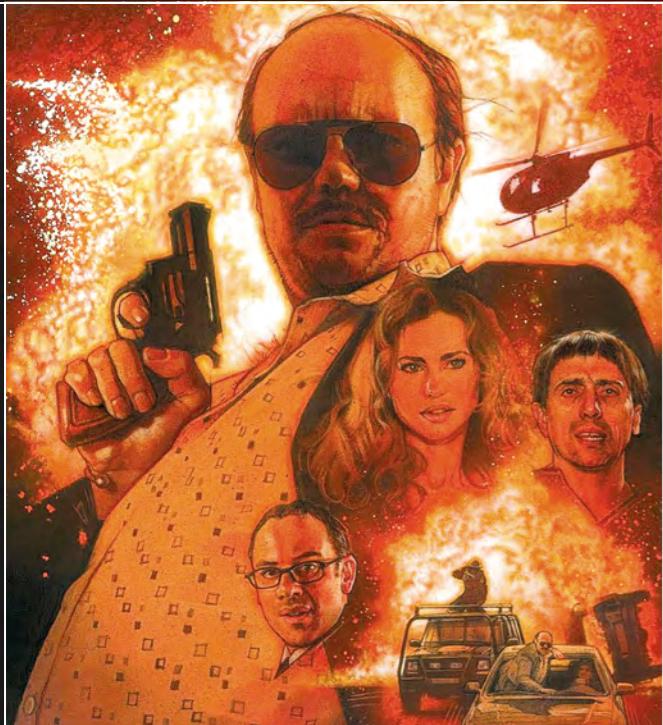
Fue el autor, en 1980, del primer logo de la compañía Industrial Light and Magic.

Colaboró con el cineasta John Carpenter en dos ocasiones. La primera en 1982 para *The Thing*, y la segunda en 1986 para *Big Trouble in Little China*. Para hacer el póster de *The Thing* solo le dieron 24 horas y lo hizo en una sola noche.

Struzan trabajaba muy bien, pero también muy deprisa, tanto que en ocasiones incluso se adelantó a los propósitos de los estudios. Llegó a hacer el cartel de *First Blood* (Ted Kotcheff, 1982), con el actor inicialmente propuesto para el papel del Coronel Trautman, Kirk Douglas, cuando finalmente dicho rol recayó en Richard Crenna.

Algo parecido le ocurrió con respecto a *Return of the Jedi* (Richard Marquand, 1983), pues siendo aún el título de *Revenge of the Jedi* provisional, el artista hizo rápidamente un llamativo póster que finalmente tuvo que ser retirado porque George Lucas decidió que "para un jedi la venganza no existe".



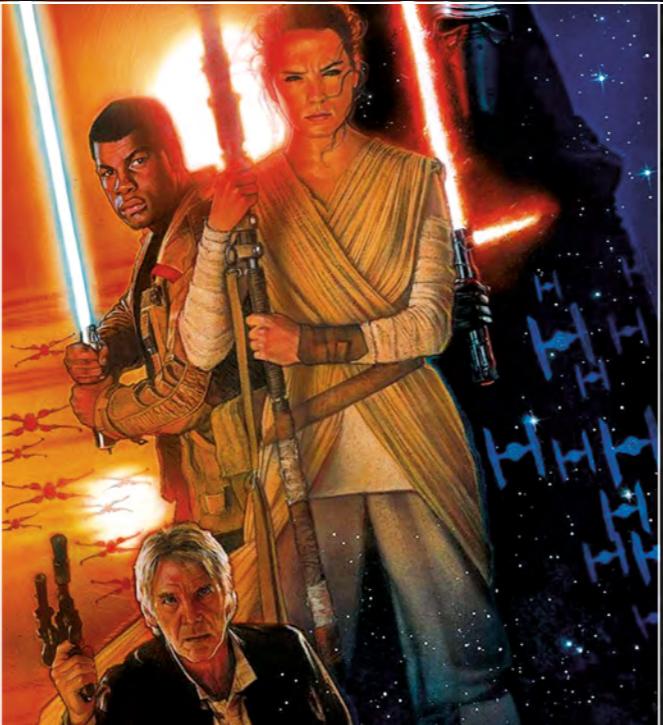


En el año 2005 el cineasta español Santiago Segura le encargó el cartel de su comedia *Torrente 3: El Protector*. Y es que Segura es un gran admirador de la obra del artista.

Otros cineastas admiradores de Struzan, además de los ya citados Santiago Segura, George Lucas (que llegó a decir que Struzan era el único artista digno de colecciónar tras la Segunda Guerra Mundial) y Steven Spielberg, son Guillermo del Toro y Robert Rodriguez.

Uno de los creadores de Superman, Jerry Siegel, opinaba que Struzan era uno de los mejores dibujantes del mundo.

En el 2015 se le propuso realizar el póster de la primera parte de la última trilogía de la saga *Star Wars: Star Wars*:



Episode VII - The Force Awakens, de J. J. Abrams, pero su trabajo fue descartado en pos de un cartel convencional basado en fotografías y retoques hechos por ordenador.

En el año 2017, con motivo del 70 cumpleaños del artista, el productor musical Robert Townson, la firma Varèse Sarabande y la Golden State Pops Orchestra, realizaron un concierto homenaje a la carrera de Struzan titulado *The Magnificent Movie Poster World of Drew Struzan*.

Entre la lista de premios que ha ganado Struzan, se encuentran el Premio Saturn a la Vida Profesional (2002), el Saul Bass Award (2014), y su inclusión en el Salón de la Fama de la Sociedad de Ilustradores (2020).



Legado

Struzan es, para muchos, el mejor cartelista cinematográfico de los últimos tiempos y uno de los mejores, si no el mejor, de la historia. Su legado es tan enorme, como perdurable e influyente, pues sus más de 200 carteles para el mundo del cine han servido no solo para inspirar a incontables ilustradores, sino también para ganarse el aplauso y el cariño de toda la industria.

Lo último que se sabe del genial artista, es que de un tiempo a esta parte era su familia la que publicaba en su nombre en las redes sociales, pues el Alzheimer que padece ha llegado a tal nivel, que ya le incapacita no solo para coger los pinceles, sino

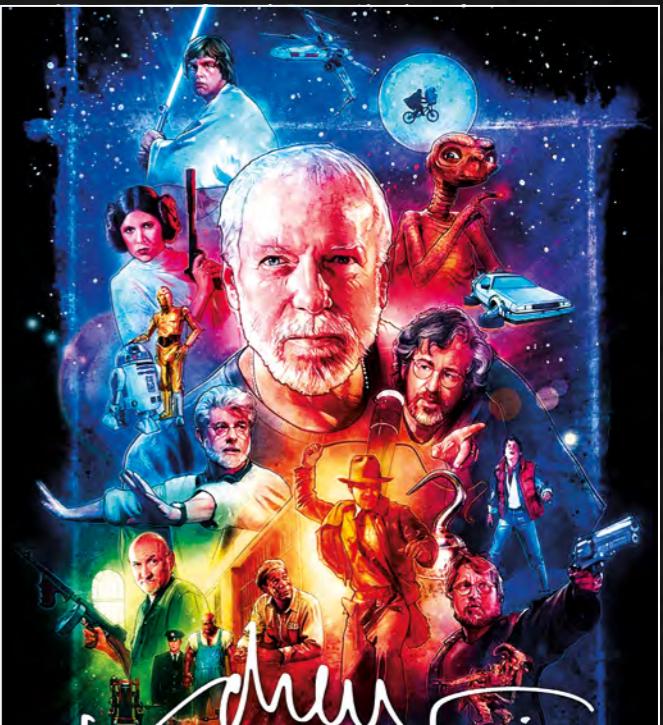
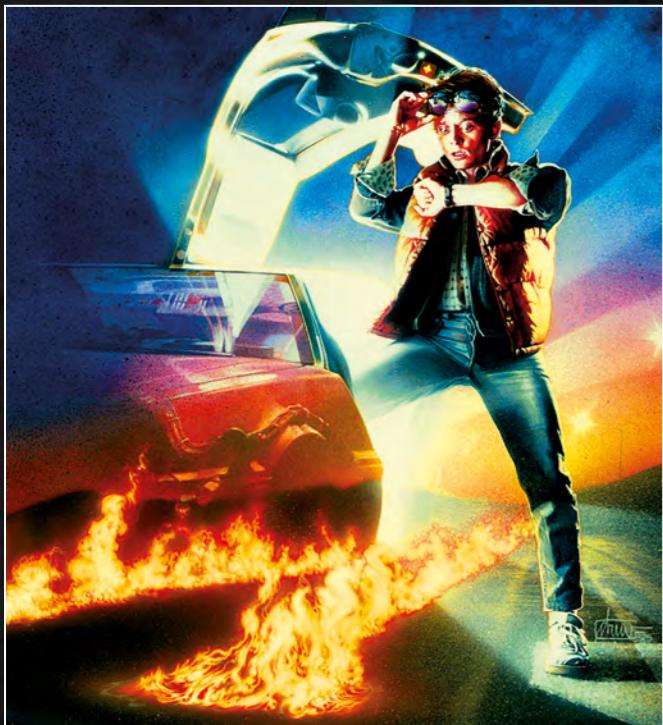


también para tareas tan comunes para el resto de los mortales como hablar o escribir. En marzo, su mujer dijo en Facebook que comparte con él todas las muestras de afecto que recoge de sus admiradores, y que éste a su manera, le transmite la alegría que le produce el sentirse tan querido.

Seguro que una parte de él, está ya creando maravillosas obras en un precioso e infinito universo lleno de fotogramas, pinceles y lienzos.

Si quieres saber más sobre cine, no dudes en visitar el blog “VOZ EN OFF CINE”: <https://vozenoffcine.wordpress.com>

■ Joaquín Tamarit





CONVERSIONES DE MÁQUINAS RECREATIVAS EN **Sinclair** ZX Spectrum

DEL SALÓN RECREATIVO AL SALÓN DE TU CASA... MÁS O MENOS

Hoy os proponemos un viaje nostálgico al pasado desde las páginas de este fantástico **especial de verano** de *Fanzine Plus*, con destino a la década de los 80, cuando los salones de recreativas estaban en su apogeo y nuestros pobres microordenadores de 8 bits de aquella época lo daban todo en un vano esfuerzo por imitar la experiencia arcade que vivíamos en aquellos inolvidables antros de vicio y perversión.

Es muy frecuente hablar de conversiones de máquinas recreativas cuando se trata de consolas potentes como la Dreamcast de Sega, por ejemplo, que no solo igualaba las

placas arcade en las que se basaban sus conversiones sino que además las mejoraba. Pero no debemos olvidar que el fenómeno de los ports o las conversiones domésticas no es nada nuevo, y ya en los tiempos del ZX Spectrum se trataba de un verdadero fenómeno que era capaz de disparar y multiplicar exponencialmente las ventas de un juego cuando se trataba de una conversión de máquina recreativa. Este fenómeno es digno de estudio, por eso le hemos dedicado este reportaje exclusivo para repasar algunos juegos que tuvieron en el ordenador por excelencia de los años 80 sus mejores y más recordadas versiones domésticas. Si bien es cierto

THE ERA AND TIME OF THIS STORY IS UNKNOWN. AFTER THE MOTHERSHIP ARKANOID WAS DESTROYED, A CRAFT VAUS SCRAMBLED AWAY FROM IT.



que en algunos casos el resultado final era manifiestamente mejorable, no es menos cierto que resulta realmente digno de elogio que un ordenador con unas capacidades técnicas tan modestas como las del Spectrum fuera capaz de trasladar hasta el salón de tu casa la emoción de los salones recreativos.

Aquí tenemos una ilustre selección de juegos basados en máquinas recreativas que exprimieron tu ZX Spectrum hasta límites insospechados...

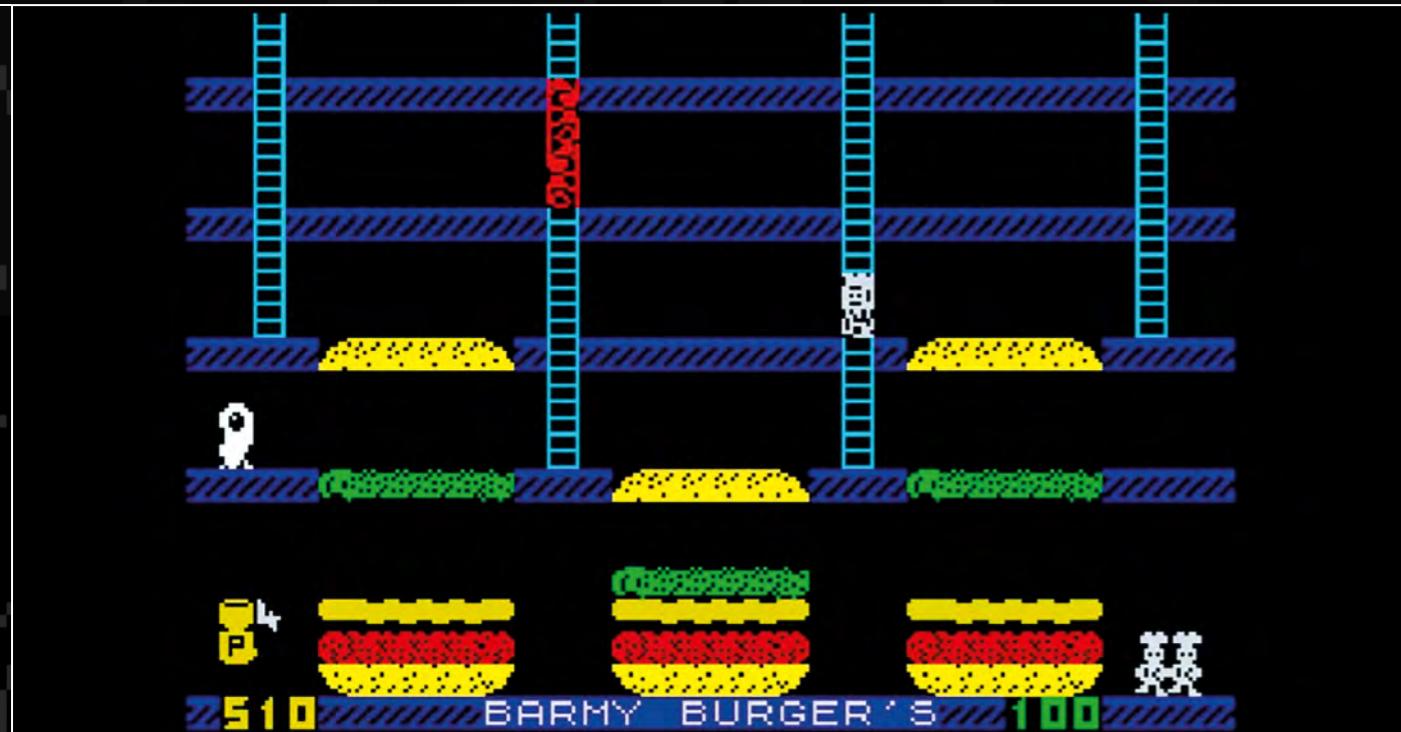
ARKANOID

Arkanoid en Spectrum no es que fuera una buena conversión de la genial máquina recreativa (lo era, ya lo creo que lo era), sino que incluso me atrevería a decir que llegaba a superar al arcade de Taito en algunos aspectos, y es que tenía una

jugabilidad casi perfecta, una dificultad ligeramente inferior a la recreativa y una suavidad en el manejo de la nave que ofrecían un producto final absolutamente apetecible. Si a esto le añadimos que era uno de los juegos que más colorido ofrecía en pantalla al mismo tiempo, ahí tenemos la explicación de su incuestionable éxito.

No es que a ti te pareciera bueno, es que realmente lo era. Gracias a la emulación seguimos disfrutándolo y preservamos el legado que supone esta gloriosa conversión. Si crees que la nostalgia nubla tu juicio vuelve a echarte unas partidas al *Arkanoid* de Spectrum y te darás cuenta de dos cosas: una) sigue siendo genial a pesar del tiempo transcurrido, y dos) tiene un mérito increíble meter toda esa información en un juego así de pequeño pero tan grande y mítico al mismo tiempo.





Efectivamente, era bastante difícil, tremadamente duro, de hecho, pero gracias al *Arkanoid* de ZX Spectrum también descubrí otras dos cosas más: una) los pokes o trucos de la época para jugar con ventaja (había uno que te proporcionaba vidas infinitas), y dos) que aquello no me gustaba absolutamente nada y que me sentía mal haciendo trampas. Creedme, era (y sigue siendo) mucho mejor jugar sin trucos. La sensación de recompensa es insuperable.

BURGER TIME

Si ya hemos dicho en más de una ocasión que la capacidad del Spectrum para trasladar la emoción de los juegos de máquinas recreativas hasta el salón de tu casa es hasta cierto

punto asombrosa, aún lo es más en el caso de máquinas recreativas muy antiguas y cuyo aspecto gráfico era por consiguiente mucho más básico y fácil de reproducir. Tal es el caso de este genial y divertido *Barmy Burgers*, una versión "inspirada" en el clásico arcade de 1982 *Burger Time*, con el que no es que guarde muchas similitudes, es que se trata de un port no oficial y sin licencia de la recreativa original. Un ejemplo más de la versatilidad de nuestro querido ordenador de 48K y de la picardía humana a la hora de esquivar derechos de autor. El caso es que *Barmy Burgers* es una bomba de adicción y de diversión a partes iguales, encarnamos a un cocinero que está atrapado en la cocina de una hamburguesería de los 80 en la que todo se ha desmadrado y los ingredientes de las hamburguesas están por ahí desperdigados como Pedro

por su casa. Nuestra labor será la de ir pisando por encima de la carne, las rodajas de pepinillo, el queso y el pan para alinear todos estos ingredientes y formar una hamburguesa completa. Esta idea genial y absurda al mismo tiempo (como casi todas las ideas que surgieron en los 80) nos hace darnos cuenta de dos cosas: esta forma de hacer hamburguesas dice más bien poco de la higiene del local, y en segundo lugar y más importante, no todo iba a ser tan fácil, ya que por el escenario pululan alegre e impunemente una serie de enemigos absolutamente tóxicos que intentarán acabar con nuestra vida, y a los que deberemos esquivar moviéndonos con agilidad y presteza por las distintas plantas del escenario o bien, en un alarde de crueldad y refinamiento, aplastar arrojándoles desde arriba las rodajas de ingredientes que

usamos para apilar las hamburguesas. Suena estúpido y casi de chiste, pero la verdad es que una vez que empiezas tu partida a *Barmy Burgers* no podrás parar hasta terminar todas tus hamburguesas y repetir la operación en la siguiente fase una y otra vez. Ver caer los ingredientes desde arriba y apilarlos es una experiencia estética y gozosa similar a la de jugar una partida al *Tetris*. No estoy de broma.

BOMB JACK

Sigo sin terminar de entender muy bien cómo un Spectrum podía sacarse de la manga conversiones de arcades tan geniales como este *Bomb Jack*, de verdad, es algo que desafía a toda lógica. Ya no es que se respetara el apartado gráfico en su mayor





parte, lo que ya de por sí es un logro, es que además en una proeza técnica más que notable: dependiendo de la suavidad con la que manejáramos el joystick, nuestro peculiar super héroe era capaz de saltar más o menos alto para alcanzar los recovecos de la pantalla estirándose en un intento desesperado por desactivar las bombas que están diseminadas por todo el escenario y que están a punto de estallar, provocando el caos más absoluto por las principales ciudades del mundo. Trasladar esa sensibilidad en el control del personaje al joystick de un ordenador no debe ser tarea fácil, y de lo que no cabe duda desde luego es que *Bomb Jack* era y sigue siendo muchísimos años después, uno de los títulos más jugables y disfrutables del Spectrum, a pesar del tiempo transcurrido. No importa cuántos años pasen, volverás a él una y otra vez porque es endiabladamente rápido, divertido y adictivo. Los super héroes de antaño miraban al peligro siempre con una sonrisa

y sin miedo al fracaso, también nosotros éramos así cuando jugábamos a *Bomb Jack*. Recuérdalo y vuelve a recordar esa sensación, es algo gratificante y muy recomendable...

BUBBLE BOBBLE

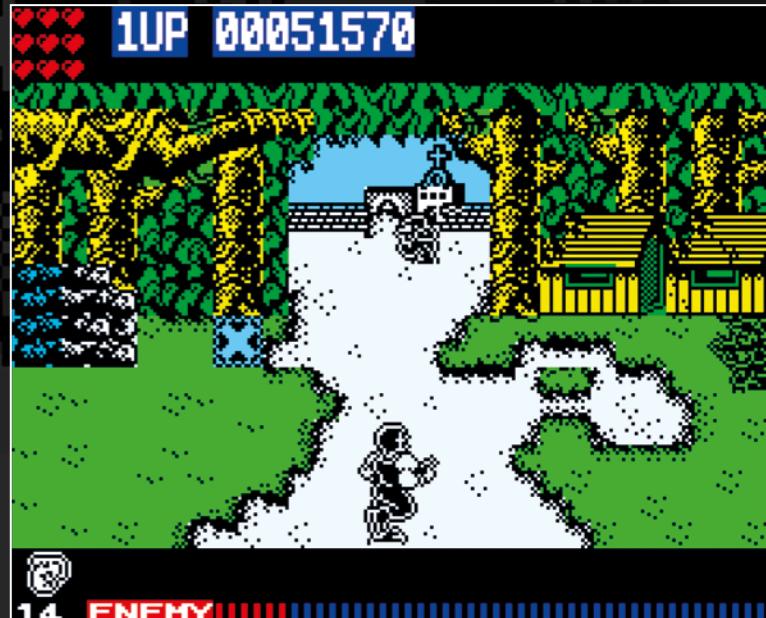
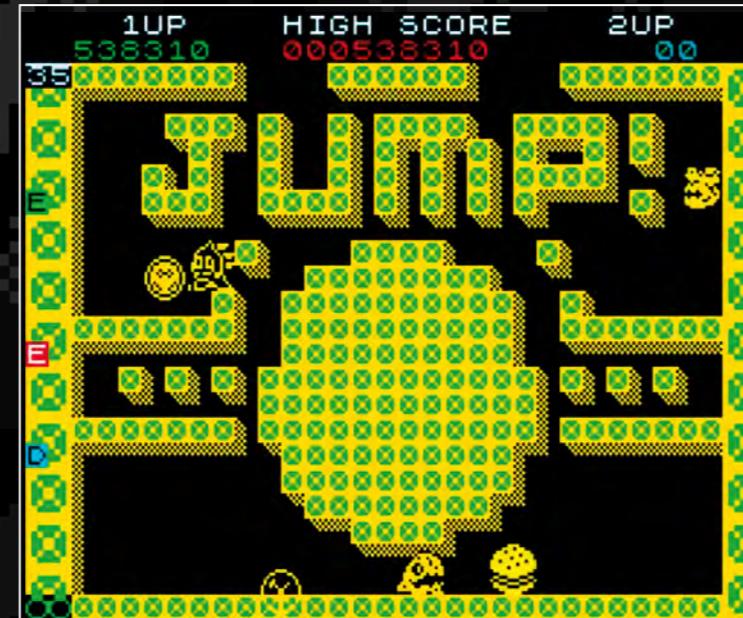
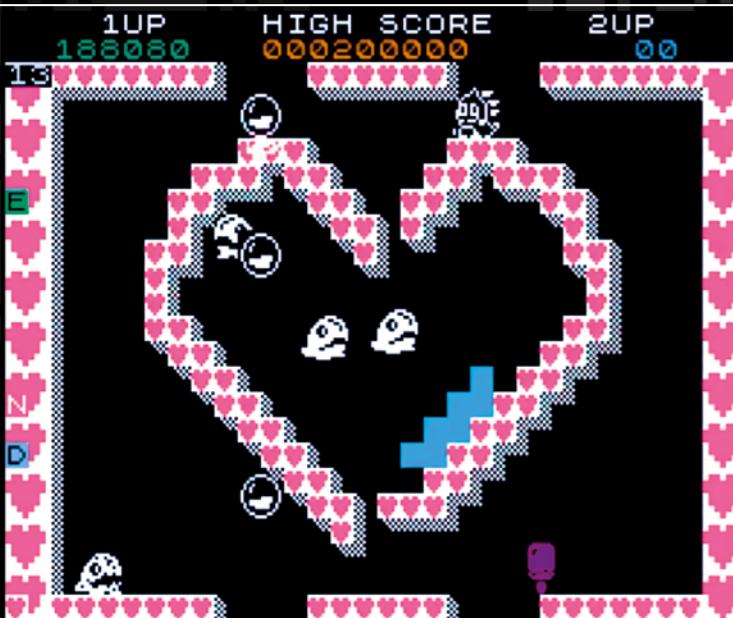
Otra conversión de un arcade mítico que dio lugar a un port absolutamente memorable. Mike Follin programó una de las mejores y más divertidas conversiones arcade que jamás se hayan hecho para el ordenador de Clive Sinclair, haciendo alarde de un ingenio y una capacidad técnica más que memorable. Bub y Bob tienen en esta versión de Spectrum una de sus mejores y más fieles versiones, si bien es cierto que se echan de menos los llamativos colorines de los escenarios del arcade original por evidentes cuestiones de limitaciones técnicas y de memoria, todo lo

que hizo grande a *Bubble Bobble* en los salones de máquinas recreativas está aquí en todo su esplendor. Scroll suave y sprites que se mueven con rapidez, sensación de velocidad y agilidad en su desarrollo, y una adicción increíble son solamente algunas de sus cualidades más notorias, por no mencionar la posibilidad de jugar a dobles con un amigo en una de las experiencias más locas, divertidas y frenéticas que se recuerdan en la historia de los videojuegos, llevada hasta tu casa con acierto y precisión.

Es igual de difícil o incluso más que la máquina recreativa original de Taito, lo cual es un extra cuando hablamos de conservar y preservar la integridad del juego arcade del que se hizo la conversión, pero es, ante todo y sobre todo, uno de los juegos más válidos y lúdicos que a día de hoy puedes seguir disfrutando en tu ZX Spectrum. El tiempo no pasa por él.

CABAL

Otra gran conversión y otro gran juego para Spectrum. Hay juegos sin los que la función de dos jugadores simultáneos les hace perder gran parte de su atractivo. Por decirlo de otra manera: jugar sin la ayuda de un segundo jugador en títulos como *Altered Beast* o *Golden Axe* por poner solo un par de ejemplos, no es lo mismo que hacerlo en compañía. Sin embargo, puestos a sacrificar algo en pos de mantener lo más intacta posible la esencia del juego original a la hora de realizar una conversión de una recreativa, en juegos como *Cabal* donde la interacción con el segundo jugador puede llegar a ser hasta un incordio más que una ayuda, el tener que suprimir la posibilidad del juego cooperativo simultáneo es el menor de los males. *Cabal* sigue siendo enormemente recomendable y muy disfrutable jugando uno solo, aunque para qué vamos





a negarlo, a dobles ya hubiera sido la bomba (nunca mejor dicho, porque de estas se tiran unas pocas en el juego). Cabal nos mete de cabeza en un conflicto bélico al más puro estilo Rambo, donde deberemos disparar sin parar al enemigo y eso sí, movernos sin parar si no queremos durar con vida menos de un minuto. La novedad en *Cabal*, a diferencia de muchos otros shooters trepidantes para Spectrum radica en el hecho de su originalísimo sistema de juego, basado en desplazar el punto de mira de manera independiente al control de nuestro protagonista, de forma que es posible dejar fija la mirilla sobre un objetivo para descargar toda nuestra potencia de fuego, pero ojo, mientras tanto estaremos indefensos ante los impactos de los proyectiles enemigos. Dispara sin parar de moverse: parece fácil pero no lo es tanto. Un gran juego de la última hornada de juegos comerciales potentes de la década de los 80 para nuestro querido Spectrum, y una de las conversiones más potables pese a la supresión del segundo jugador.

COMMANDO

Como ya hemos dicho anteriormente, a menudo solemos hablar de lo bien hechas que estaban las conversiones de recreativas en Dreamcast, y con menor frecuencia en consolas de menor potencia en generaciones anteriores a la bestia de

128 bits de Sega, pero lo que muchas veces se nos olvida es que hubo una época en la que un modesto y limitadísimo hardware de 8 bits era capaz de emular las experiencias y las sensaciones que nos transmitían los arcades en que estaban basados muchos de sus juegos.

Commando para ZX Spectrum es un ejemplo perfecto de esto que estamos hablando: absolutamente todo lo que hacía de la placa original de *Commando* algo especial está presente en la conversión para nuestro querido ordenador de teclas de goma y sus sucesores, clones y sucedáneos: es literalmente imposible pedirle más a un software de 8 bits. Hasta los gráficos cumplen con solvencia esta vez, por no hablar de un scroll suave y muy logrado que no tiene nada que envidiarle a la máquina recreativa, y ante todo y por encima de todo, una jugabilidad perfecta que es un calco exacto del *Commando* al que jugabas en tu salón de recreativas favorito o en el bar de la esquina. Sentirás la adrenalina correr por tus venas cuando al final de cada nivel veas venir hacia ti a todo un escuadrón de enemigos armados hasta los dientes y te veas obligado a correr más que sus balas. Moverte entre lluvias de proyectiles y devolver el fuego sin morir en el intento es una experiencia difícil de olvidar, mucho más si lo jugaste siendo un niño. Volver al *Commando* de ZX Spectrum pasados unos años lo

convierte en algo realmente único, en primer lugar porque te das cuenta de que asombrosamente sigue siendo muy divertido, y en segundo lugar pero no menos importante, aprendes a apreciar aún más el tremendo esfuerzo que se hizo en su día para encapsular la grandeza de un clásico como *Commando* en una conversión doméstica tan pequeña pero, al mismo tiempo y paradójicamente tan grande. Una obra maestra que debería figurar en el Top 20 de cualquier buen aficionado al ordenador de Sinclair, tanto si lo jugaste en su día como si lo haces ahora por primera vez.

DOUBLE DRAGON

Y hablando de buenas conversiones de recreativas, cómo no traer a la palestra este otro gran clásico al que muy posiblemente le dedicaras unas cuantas horas de tu juventud.

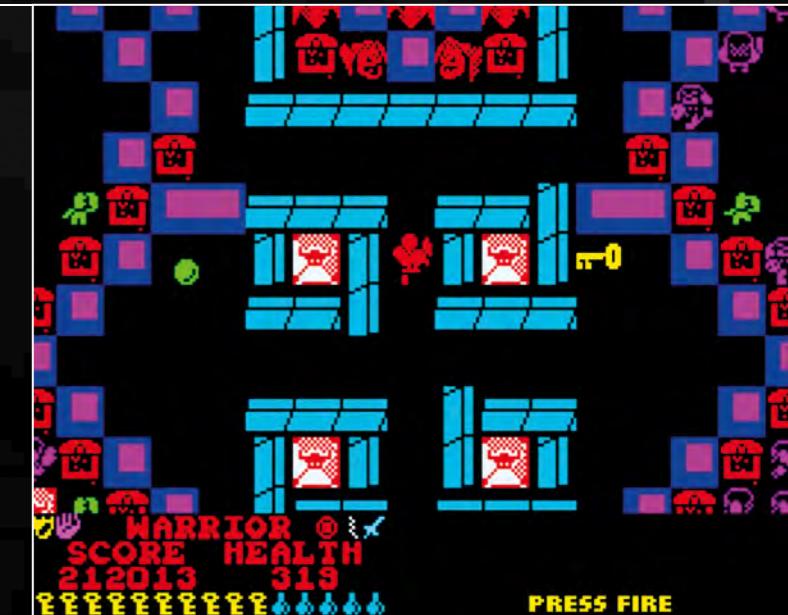
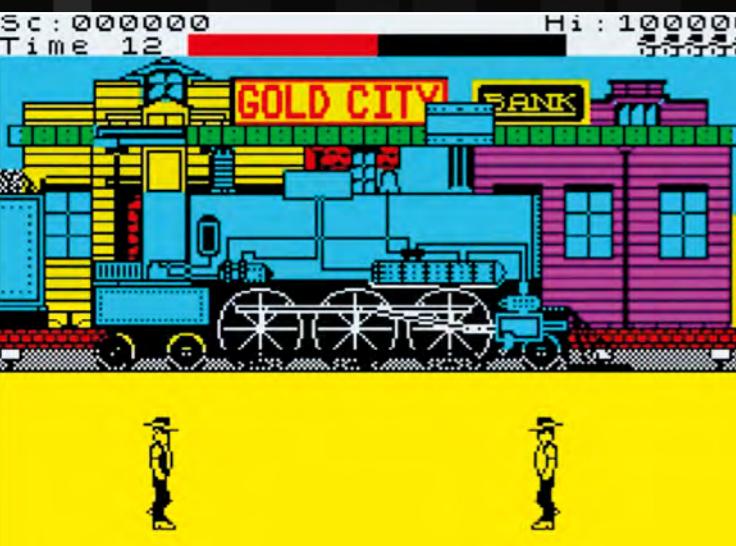
Los hermanos Billy y Jimmy Lee son los culpables de haber destrozado miles de joysticks de toda una generación de jugadores, por no hablar de la pobre y sufrida barra espaciadora de tu Spectrum, que nunca volvió a ser la misma después de jugar a dobles con el teclado. *Double Dragon* es un ejemplo perfecto de todo lo que una buena conversión de arcade debe tener: buenos gráficos (al menos efectivos

y contundentes en el caso de un hardware limitado como lo es del Speccy), scroll decente que no moleste y sobre todo una jugabilidad que te haga disfrutar como un enano y te haga olvidarte de que estás jugando a una versión menor. Jugando a dobles es donde *Double Dragon* demostraba todo su esplendor y su grandeza: juegos posteriores suprimieron al segundo jugador y sin embargo esta pequeña joya demostró que cuando se quiere, se puede. Hacer las cosas bien es cuestión de talento, horas de trabajo y ganas de hacerlo bien. Todo ello se conjuga de manera magistral en este gran juego de lucha callejera para tu Spectrum. Es incluso mejor que el original en algunos aspectos, pero solo sabrás apreciarlo si lo jugaste mucho en su día.

ENDURO RACER

Nunca dejaré de asombrarme ante la capacidad del Spectrum para emular con gran acierto las características y las experiencias que ofrecían las recreativas de su época, muy a pesar de las limitaciones técnicas y de la falta de recursos. Lo que hicieron con la conversión de *Enduro Racer* de Sega para Spectrum solo puede ser calificado como obra de arte. Se trata de una de las mejores conversiones de recreativas del propio Spectrum y ya puestos, incluso es mejor que otras





versiones del mismo juego para máquinas manifiestamente más potentes que el modesto ordenador de Sinclair. La sensación de velocidad y la épica de la lucha contra el crono, posiblemente las dos constantes más notables y recordadas de la placa original de Sega están perfectamente recreadas en este port para Spectrum. Si eres capaz de perdonarle la falta de músicas de fondo (por cuestiones evidentes) y la ausencia de efectos de sonido que hubieran reforzado la sensación de dinamismo y de épica, disfrutarás a lo grande con un verdadero juegazo que exprimía la memoria de tu ordenador de una forma alucinante. Inolvidable.

EXPRESS RAIDER

Algunas conversiones de recreativas para Spectrum eran incluso tan buenas, que no te enterabas de que eran conversiones de un arcade hasta pasados bastantes años. En aquella época poco te importaba si la conversión era mejor o peor, tú solo entendías de juegos divertidos y otros que no lo eran tanto, y si se trataba de un juego original para tu

ordenador o de una conversión procedente de una máquina recreativa era algo que en la mayoría de los casos se quedaba en una anécdota. El caso de *Express Raider* es uno de estos, lo disfruté muchísimo de pequeño, le dediqué horas y horas y hasta mucho tiempo después no lo vi en un bar, para mi sorpresa y asombro. Y es que la versión para Spectrum era tan condenadamente buena que nada te hacía sospechar que aquello tuviera su origen fuera de tu ámbito doméstico. Simplemente acepté que ese curioso juego con un ladrón como protagonista (¡toda una novedad: aquí eres el malo de la película!) era un juego de Spectrum, y años después al verlo en su versión original arcade mi mente de niño (ajeno a todas esas trickeyuelas) pensó que la máquina era una versión del clásico de Spectrum pero con mejores gráficos y sonidos. Si os paráis a pensarla tiene su lógica, y es que al fin y al cabo el *Express Raider* de Spectrum era tan bueno que realmente podría haber inspirado una recreativa o hasta una película, ya puestos a imaginar. Tiene calidad más que de sobra para convencer a cualquier escéptico que pueda dudar de la capacidad de un ordenador de 8 bits para divertir y ofrecer

partidas emocionantes y vibrantes. ¿Cómo describir si no esas épicas peleas en la parte de arriba de los vagones del tren? ¿Cómo describir si no esas galopadas a lomos de nuestro veloz caballo, en las que además de correr debíamos apuntar con cuidado a los objetivos escondidos entre los vagones?... Espectáculo y épica en estado puro.

Ya no se hacen juegos como *Express Raider*, y una conversión así de buena en un ordenador como el Spectrum es una demostración de que cada juego era un pequeño milagro. Si nunca lo has jugado todavía no sabes realmente de qué es capaz tu Spectrum. Si por el contrario ya lo jugaste en su día quizás vaya siendo hora de que vuelvas a revisitarlo otra vez, se merece una revisión y un homenaje. ¡Viajeros al tren...!

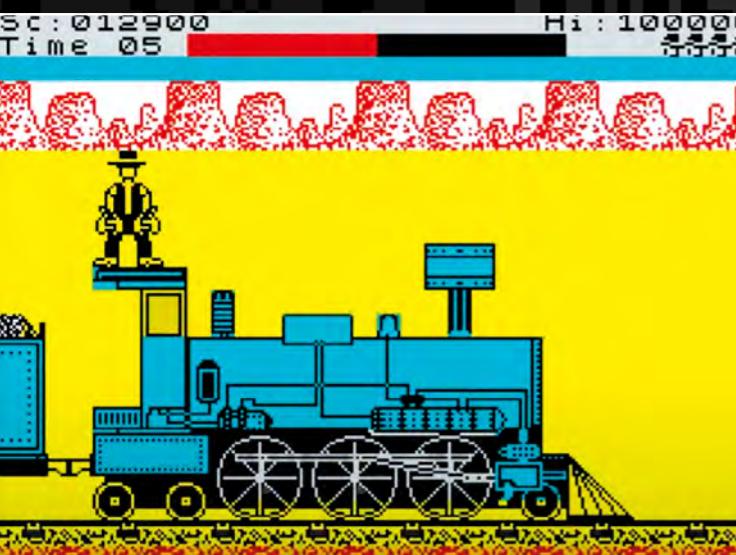
GAUNTLET

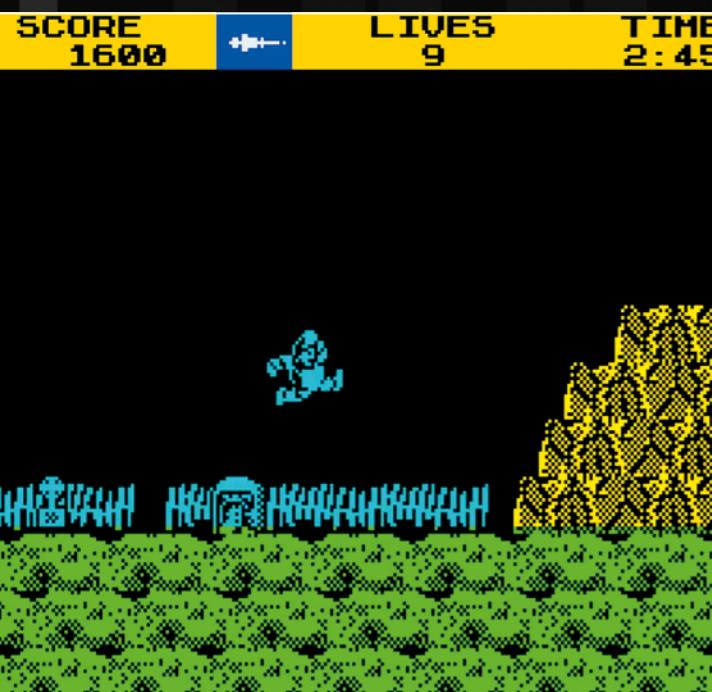
Otra gran conversión de una gran recreativa, en este caso nos referimos al *Gauntlet*, una auténtica institución dentro del mundo de los videojuegos retro. Jugar a dobles en tu modesto

ordenador personal junto a un amigo, recorriendo intrincados laberintos en busca de la salida y combatiendo a insaciables hordas de fantasmas, orcos y todo tipo de monstruos que no paran de generarse incesantemente era una experiencia difícil de olvidar, y aunque era fácil morir en el intento más veces de las que hubieras deseado, la jugabilidad de esta gran conversión para Spectrum hacía posible que la partida mereciera mucho la pena y se compensaran sus carencias con sus más que notables virtudes. Mover a tantos personajes en pantalla a la vez sin ralentizaciones es un mérito digno de elogio en una máquina como el Spectrum, y que este juego fuera tan endiabladamente adictivo jugando en compañía de un segundo jugador es algo que hace que valga la pena recordarlo y reivindicarlo como lo que es: uno de los mejores juegos arcade para el ZX Spectrum, incluso jugando tú solo.

GOHOSTS'N GOBLINS

De acuerdo, posiblemente no es la mejor versión del clásico arcade de Capcom que puedas echarte en la cara, pero si nos





damos cuenta de las limitaciones de memoria que padecía el pobre Spectrum, entonces entenderemos que estamos ante un verdadero prodigo de conversión, más aún teniendo en cuenta que la placa arcade original de Capcom es toda una maravilla de juego. Sus matices y sus guiños más emblemáticos están todos perfectamente recogidos en este port al que casi todos jugamos en su día y que nadie, o casi nadie, logró acabarse ni avanzar más allá de sus tres o cuatro primeros escenarios. Esto último ya era también un indicativo de que la conversión estaba realmente bien hecha, porque la altísima dificultad del juego original también estaba intacta en su paso al ordenador de Sinclair. En conjunto se trata de una muy buena conversión

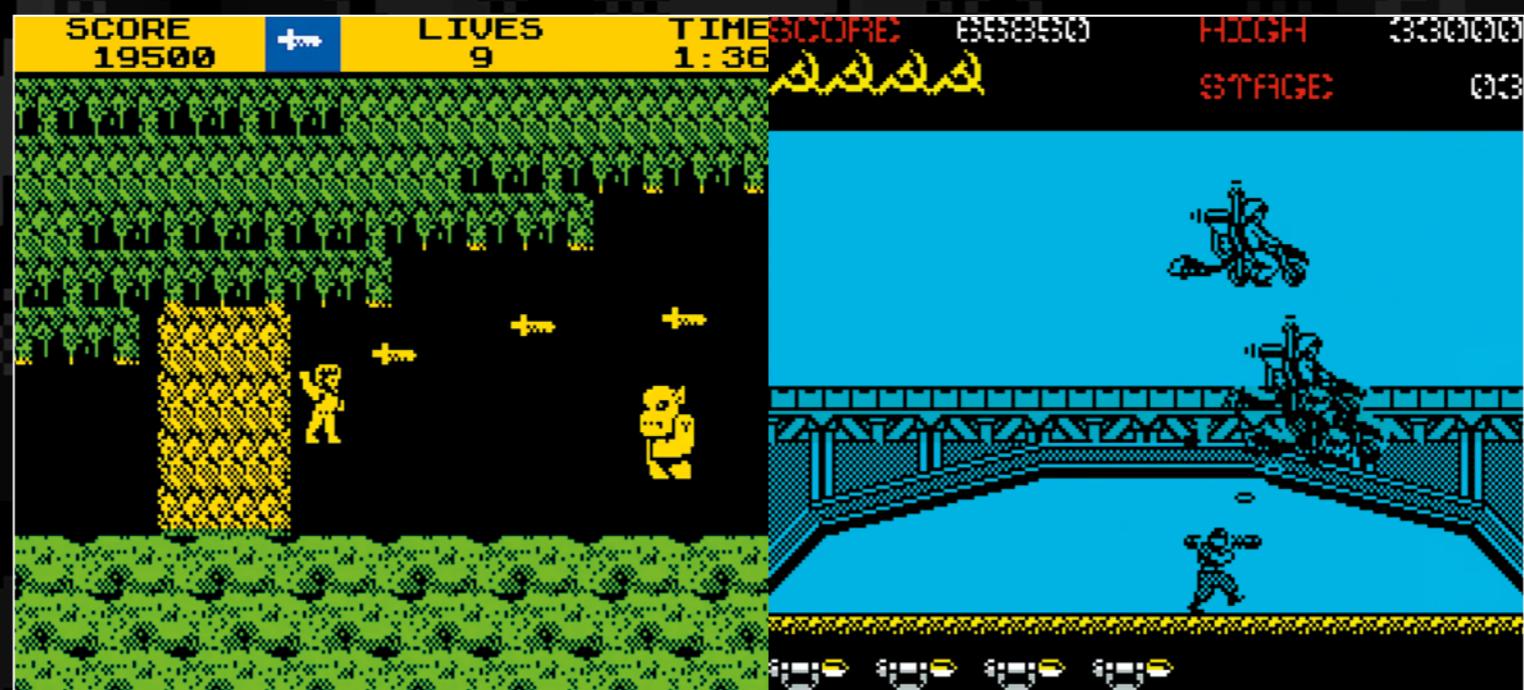
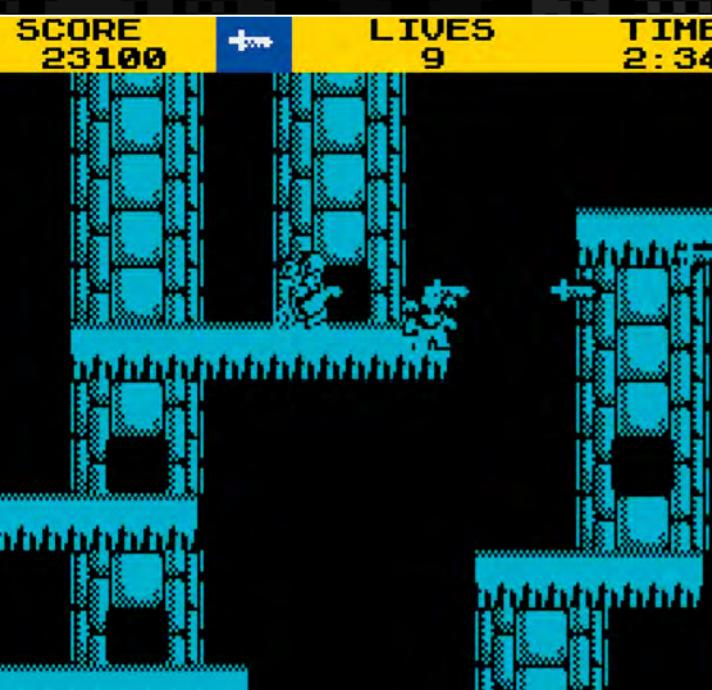
y de uno de los títulos más emblemáticos y recordados de la era del Spectrum, con el que jugamos horas y horas intentando llegar un poquito más lejos en la siguiente partida, cosa que solo ocurría tras ir perfeccionando la técnica a base de insistir y de memorizar y calcular al milímetro cada salto, cada pequeño movimiento y cada disparo, intentando hacerlo todo perfecto y aún así pereciendo en el intento una y mil veces.

Ghosts'n Goblins era y sigue siendo un auténtico dolor de muelas de dificultad tanto en el arcade como en esta gran versión para nuestro querido Spectrum. Si lo revisitas ahora te darás cuenta de lo bueno que era, aún mejor de lo que recuerdas.

GREEN BERET

En aquellos tiempos no teníamos ni idea de qué era aquello de un “boina verde” (sonaba bastante ridículo), pero de lo que no nos quedaba la menor duda era de que *Green Beret* para Spectrum era todo un señor juegazo. Uno de los más clásicos run and gun de la historia tenía su origen en una brillante máquina recreativa de Konami (*Rush'n Attack* en Estados Unidos) y aquí pudimos disfrutar de una de sus mejores conversiones para sistemas de entretenimiento doméstico, gracias a un port que supo mantener prácticamente intactas las mismas características que hicieron grande al arcade

homónimo. Avanzar sin parar a base de pegar cuchilladas a los enemigos (eso sí, echábamos mucho en falta ir armados con un fusil o con algo más contundente, pero claro, entonces el juego no tendría la misma gracia) era toda una experiencia vital, que tenía su momento más álgido y más mítico cuando (¡por fin!) recogíamos el potente bazooka que nos permitía barrer a todos los enemigos de la pantalla disparando hasta en tres ocasiones. ¿Recuerdas con qué mala leche le dabas a la barra espaciadora de tu teclado para disparar los cohetes?... Aquello era épica en vena y lo demás son tonterías. Todo esto y mucho más son solo algunas de las cosas que *Green Beret* despertaba en ti, en una época de inocencia en la que





los juegos eran aún infantiles y mayoritariamente dirigidos a un público juvenil y en su inmensa mayoría aún menor de edad. Si recordamos a *Green Beret* es precisamente porque se pasaba todo esto por el arco del triunfo, y porque su planteamiento adulto nos abrió los ojos de golpe y porrazo a un nuevo mundo lleno de posibilidades. Es un homenaje a la brutalidad de las mejores (y peores) películas de acción de los años 80, un universo de bolsillo en el que los marines, los boinas verdes y los mercenarios eran los buenos y la policía del mundo, donde volar en pedazos a cuatro o cinco enemigos a la vez con un lanza cohetes era algo normal y (lo peor de todo) muy divertido. Sigue siendo muy válido y jugable a pesar de las décadas transcurridas.

PHEENIX (Clon del PHOENIX original)

La picaresca de algunos programadores a la hora de esquivar las licencias y los derechos de autor era algo que

en tiempos del Spectrum no conocía límite. Un fenómeno bastante frecuente por aquella época era encontrarse con juegos que se "inspiraban" de forma más o menos descarada en populares juegos *coin-op* de recreativas, pero que no contaban con licencia ni derechos de explotación, por lo que se veían obligados a maquillar el producto final para intentar que el invento colara. En el caso que nos ocupa la cosa coló, y coló a base de bien: los que se gastaron la paga en su día en los salones recreativos con el mítico *Phoenix*, uno de los padres del género de los mata marcianos, seguramente vieron su sueño de llevarse la recreativa a casa hecho realidad gracias al *Pheenix*. No, no lo he escrito mal, lo has leído bien: *Pheenix* era una conversión magnífica del mítico *Phoenix*, pero evidentemente no se podía llamar igual porque no contaba con ningún tipo de licencia. A nosotros nos daba exactamente igual, la verdad sea dicha: aquí tenías todo lo que hizo grande al título original en los salones recreativos: la nave defensora de la tierra combatiendo con las hordas invasoras, el campo de fuerza que se puede activar en casos

extremos de necesidad, el pulpo marciano que hacía las veces de jefe final de fase y todo, absolutamente todo en un juego mítico e irrepetible.

Es divertidísimo, y claramente uno de los mejores shoot'em ups jamás programados para el Spectrum. Los hay mejores, más vistosos y más completos, pero para mí siempre tendrá un encanto especial. Creo que es algo en lo que se basa la filosofía del Spectrum: juegos básicos y minimalistas pero tremadamente adictivos y entretenidos. Y si nadie lo hace, entonces tendré que hacerlo yo. Programar tu propio juego para Spectrum es posible. Con esto está todo dicho.

RAMPAGE

Otro de esos grandes clásicos que disfrutamos enormemente en casa para descubrir posteriormente que se trataba de una conversión de recreativa no es otro que el mítico *Rampage*,

un juego bestial, si me permitís el chiste. Un experimento científico ultra secreto se ha ido de las manos, convirtiendo en enormes bestias gigantescas a tres inocentes criaturas, un mono (George), un lagarto (Lizzie) y un lobo (Ralph), nuestro destructivo trío protagonista, a quienes deberemos controlar para arrasar literalmente la ciudad y abrirnos paso hasta el siguiente nivel. Destrozar a puñetazo limpio los enormes rascacielos de la ciudad, aplastar a los tanques del ejército que intentan detenernos o zamparnos de un solo bocado a los inocentes transeúntes son solo algunas de las tareas que tendremos que llevar a cabo en este gran juego, políticamente incorrecto y muy adelantado a su tiempo. Precisamente esa incorrección política es algo que se echa mucho de menos hoy en día, esas pequeñas gamberradas que daban pie a los más inverosímiles juegos y los conceptos y las ideas más locas, como este *Rampage*, que inauguraría un género que ha contado con muchas revisiones con el paso de los años. Visto con la perspectiva que proporciona el paso

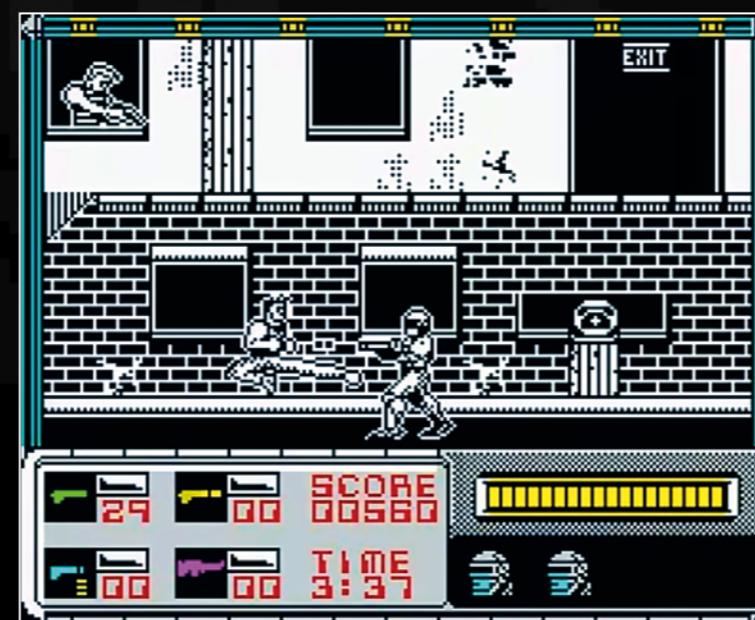




de los años, este *Rampage* para Spectrum es todo un logro. Ver cómo se mueven esos tres monstruos gigantescos por la pantalla, haciendo gala de todos sus guiños y movimientos característicos es algo increíble ahora que sabemos lo poco que ocupa un juego de Spectrum. Comprobarlo lo divertido que era (y sigue siendo) es aún más increíble. No tiene final, simplemente se repite una ciudad tras otra con leves variaciones en los escenarios, pero mientras dure tu partida disfrutarás del inconfesable placer de destruirlo todo a tu paso sin piedad. Un gran juego para tu Spectrum. Si tuviste la mala suerte de perdértelo en su día, pruébalo.

ROBOCOP

Si tenías un Spectrum allá por la segunda mitad de los años 80, y viste *Robocop* en el cine o en tu vídeo VHS, seguramente



hiciste lo posible por hacerte con una copia del juego de Ocean. Esta maravilla de la que nunca me cansaré de ensalzar sus bondades y logros es, con diferencia, uno de los mejores y más jugables juegos que se han hecho para Spectrum. No solo mantiene casi intacta la jugabilidad del arcade original de Data East, sino que además incorpora varias fases exclusivas de esta versión para ordenadores de 8 bits, como aquella mítica escena de la película en la que eliminamos a un violador apuntando por debajo de la falda de la chica que tiene como rehén, o esa otra en la que debíamos reconstruir un retrato robot de uno de los asesinos de Murphy antes de que se agotara el tiempo. Si a esto le unimos la variedad de situaciones y ese épico enfrentamiento a puñetazo limpio con el robot ED-209 tenemos entre manos un ganador. *Robocop* es un verdadero juegazo que la mayoría de aficionados al ZX Spectrum aún recuerda con cariño, y fuimos muchos los que,



años después, corrímos a comprar el cartucho para la Game Boy, magnífico port de esta versión de Spectrum.

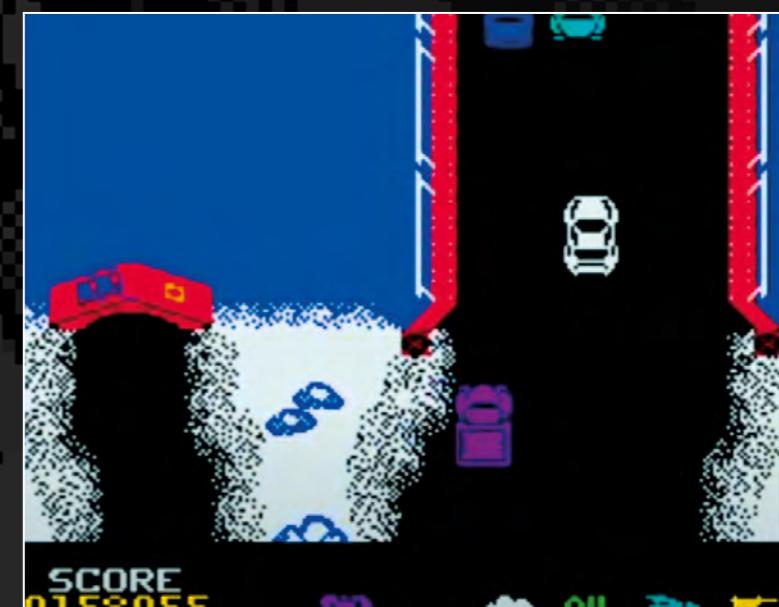
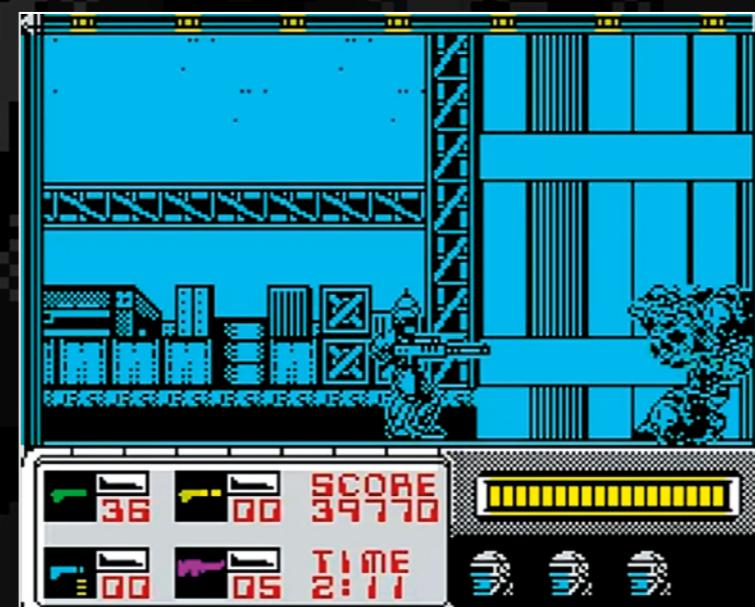
Robocop es la enésima demostración de que la maestría y habilidad de los programadores de aquella época no tiene parangón posible entre el panorama actual. Conseguir esos resultados con una máquina de 8 bits como un Spectrum es algo que nunca comprenderé, un desafío a toda lógica y que sigue fascinándome.

SPY HUNTER

Me vais a perdonar, pero tengo que empezar escribiendo este texto contando una anécdota personal: *Spy Hunter* fue uno de los tres primeros juegos que tuve en Spectrum. Entenderéis que no pueda ser imparcial si os digo que siempre



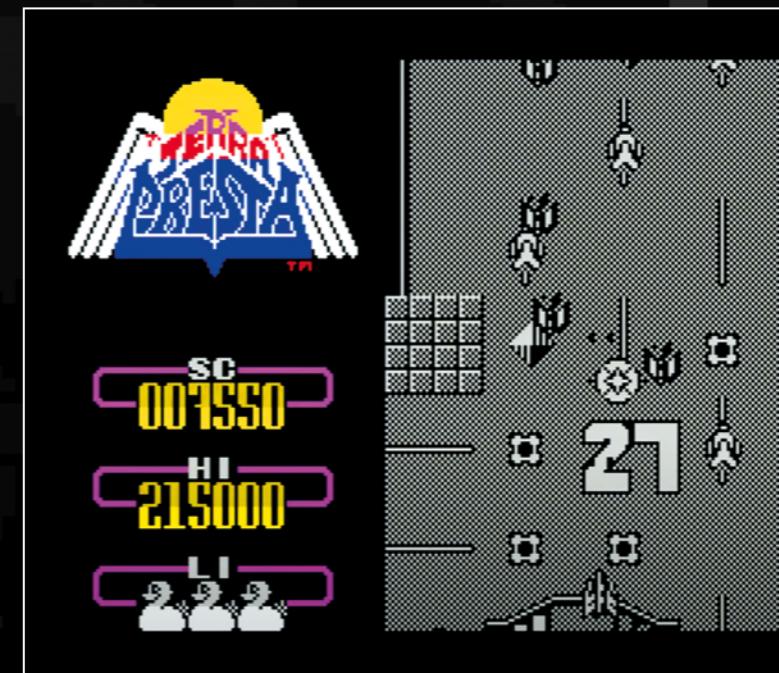
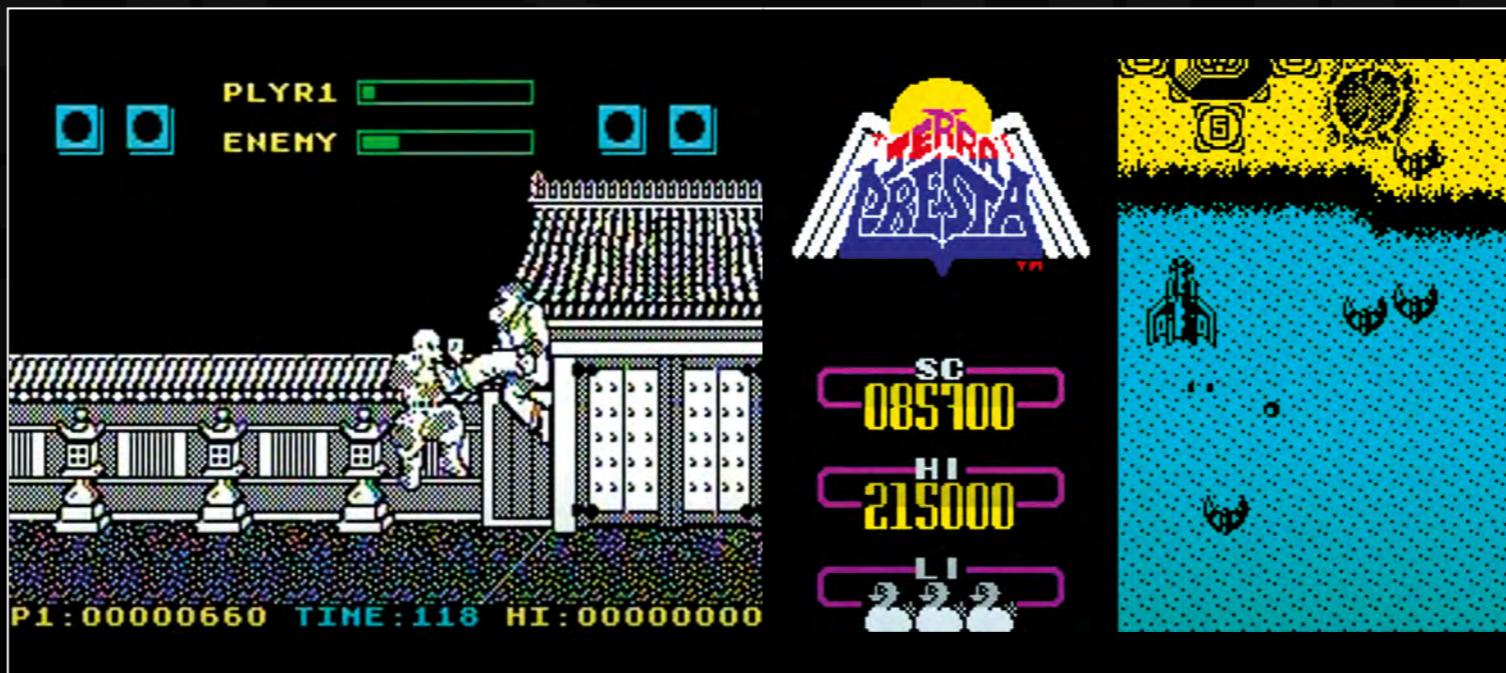
me ha fascinado y sigue siendo a día de hoy uno de mis juegos favoritos del ZX. Años después de sudar el joystick jugando en casa al *Spy Hunter* descubrí que se trataba de una conversión de una máquina recreativa, pero la verdad es que todo eso a mí me daba igual, *Spy Hunter* era y será uno de los mejores juegos que le puedes dar de comer a tu Spectrum. Conducir un coche anfibio y transformable por carreteras llenas de espías y agentes enemigos era algo difícil de superar en aquellos tiempos, un niño fácilmente impresionable era víctima fácil del encanto de este juego, bastante asequible para cualquier tipo de público por su razonable dificultad y su buena jugabilidad, toda una apuesta para unas buenas y entretenidas partidas a un juego absolutamente redondo. Otra anécdota: la primera versión a la que jugué se llamaba "*El Coche Fantástico*", aunque era exactamente el mismo juego. La piratería y la picardía española siempre han estado ahí de un modo u otro...





STREET FIGHTER

Cuando a *Street Fighter II* aún le quedaba mucho para asombrar al mundo, su modesta precuela ya supo ganarse toda una legión de adeptos y fieles que siguen proclamando a los cuatro vientos su amor por este juego, *Street Fighter* pegó fuerte primero en los salones recreativos y poco después gracias a sus conversiones domésticas para ordenadores de 8 bits. Adivinad porqué la versión de Spectrum fue tan especial para nosotros. Para empezar porque aquellos graficazos no eran lo habitual en el catálogo de Spectrum: acostumbrados a juegos protagonizados por palos, rectángulos y en el mejor de



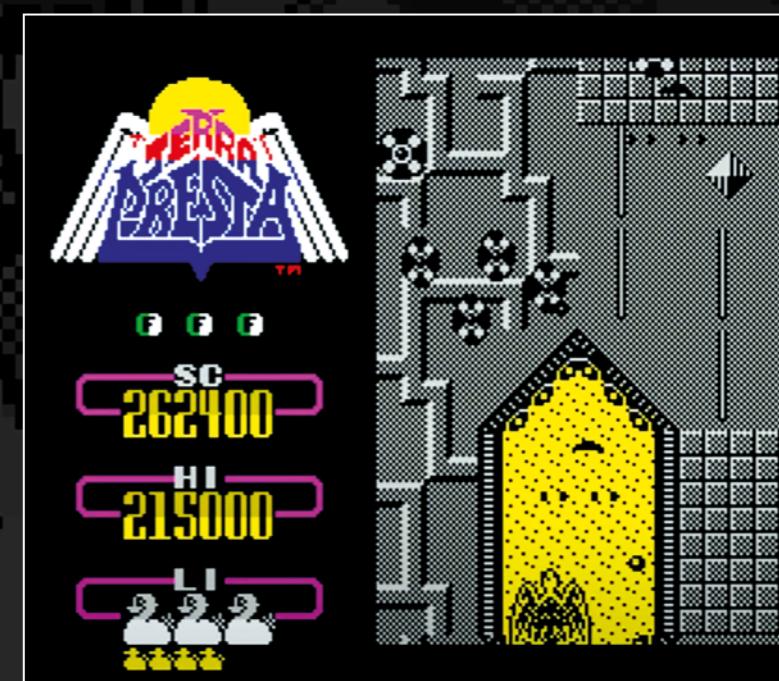
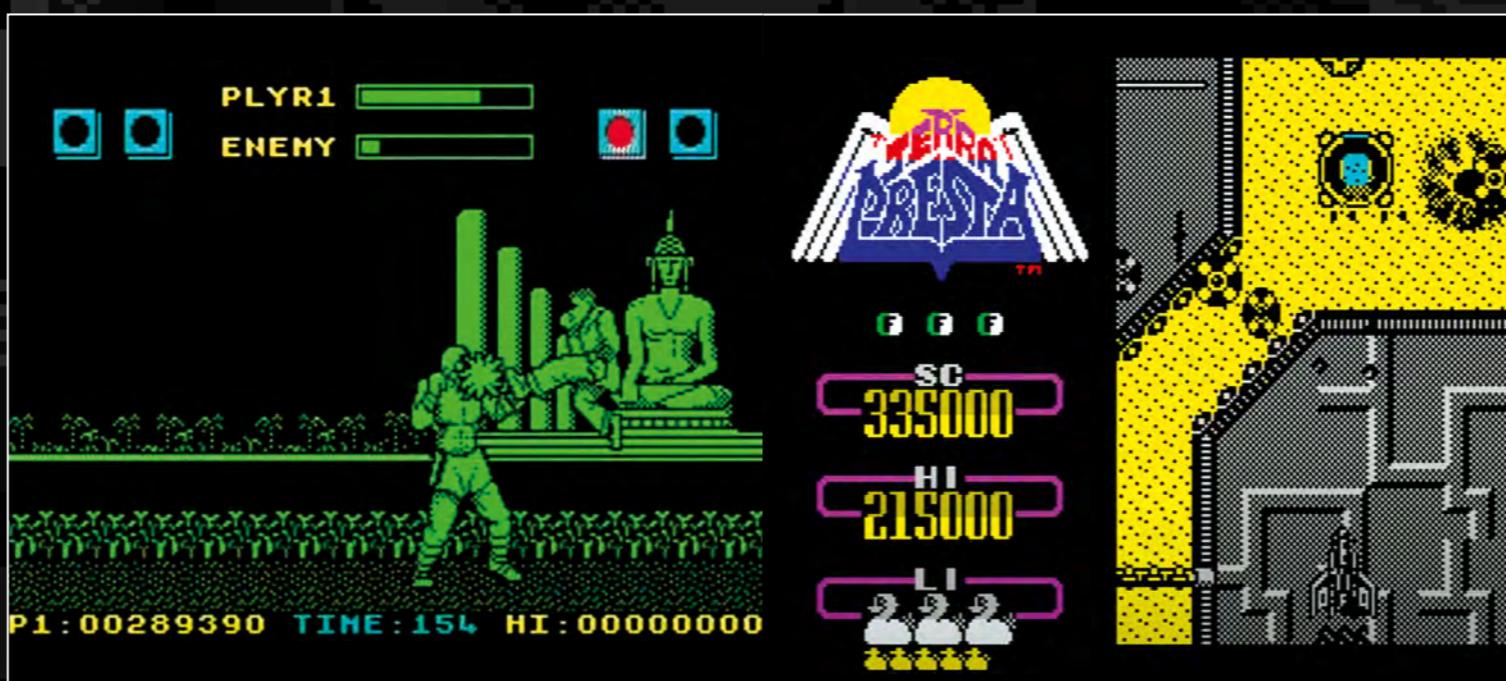
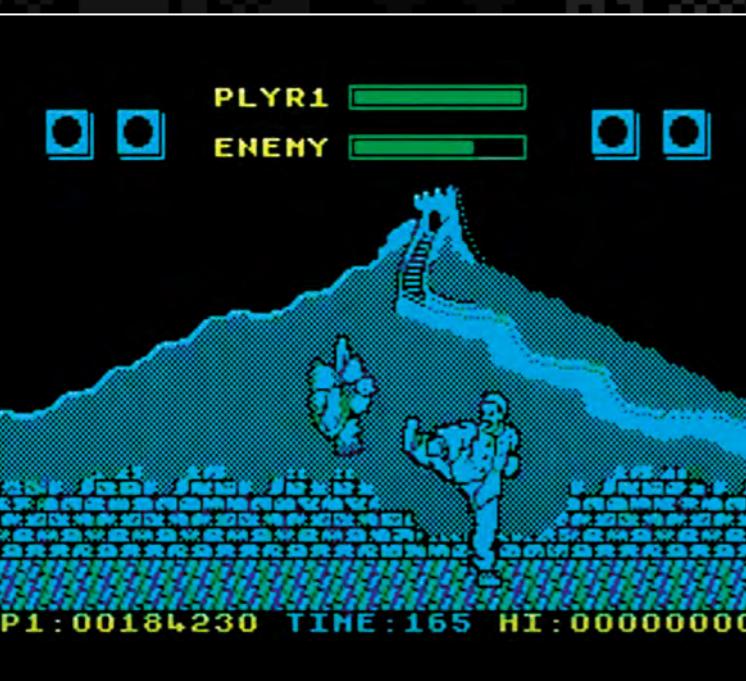
los casos muñequitos cabezones, *Street Fighter* se llevaba la palma. Puro arte en movimiento. La jugabilidad era bastante buena para tratarse de un juego que movía unos gráficos de ese tamaño, y sin ser un prodigo ni destacar especialmente por nada, a nosotros aquel primer *Street Fighter* nos dejó totalmente KO. Para mí se trató de la primera vez que fui plenamente consciente de que tenía una experiencia muy cercana a la del salón arcade en mi propia casa: *Street Fighter* era la primera conversión de máquina recreativa que no era un timo manifiesto. Era además una prueba de fuego para la pobre memoria del Spectrum y su sufrido techo tecnológico, parece realmente difícil estirar más el chicle de lo que se

hizo con esta versión. Los fans más incondicionales de su famosísima segunda parte echarán en falta aquí la posibilidad de ejecutar complejos y espectaculares combos o el poder jugar con otro personaje que no sea Ryu, pero sigue siendo un juego fascinante.

TERRA CRESTA

Otra recreativa genial, en este caso un shoot'em up, era la excusa perfecta para poner a prueba una vez más las capacidades de nuestro querido ZX Spectrum a la hora de trasladar hasta tu casa la emoción de las partidas en el salón

arcade: *Terra Cresta* es un shoot'em up vibrante, rápido y preciosista en su apartado gráfico que te enganchará desde el primer disparo. Era uno de los mejores shoot'em ups de Spectrum y no es por casualidad. Su suave scroll, su curva de dificultad muy bien ajustada y ante todo su gran jugabilidad lo hacían muy accesible para todo tipo de jugador. Mención de honor merecería el inteligente y muy hábil uso del color en los escenarios por parte de sus programadores, que consiguieron exprimir las capacidades del Spectrum hasta hacerlo parecer una máquina mucho más potente de lo que en realidad era. Pocas veces una conversión de recreativa consiguió parecerse tanto en un Spectrum a la placa original en la que se basaba





como en el caso de *Terra Cresta*, todo un prodigo del arte de la conversión y un verdadero juegazo que desde aquí reivindicamos y te recomendamos vivamente.

El *Terra Cresta* original de Nichibutsu (1985) es el episodio central de una trilogía (temática o espiritual, más que oficial) iniciada en 1980 con *Terra Nigma* y que alcanza su desenlace con el genial *UFO Robo Dangar*, pero es en este *Terra Cresta* donde ya se apuntan las líneas maestras que definieron un género y que posteriormente se volverían a repetir con escasas variaciones sobre la fórmula original: los fans de otra serie de animación típicamente ochentera, *Comando G* (*La Batalla de los Planetas*, *Gatchaman* en Japón) tienen en este

juego su adaptación no oficial más oficiosa y talentosa. La nave protagonista, una suerte de Ave Fénix que representa la última línea defensiva de la Tierra, es capaz de transformarse a base de ir acoplando partes adicionales que aumentan su capacidad ofensiva, hasta transformarse en un pájaro de fuego que derrite todo lo que toca a su paso, exactamente igual que ocurría en *Comando G*. Para conseguir esta poderosa transformación, deberemos antes destruir ciertas partes del escenario que esconden dichos complementos, haciendo frente por el camino a varios tipos de jefes finales. Una auténtica pasada.

■ Enrique Segura Alcalde

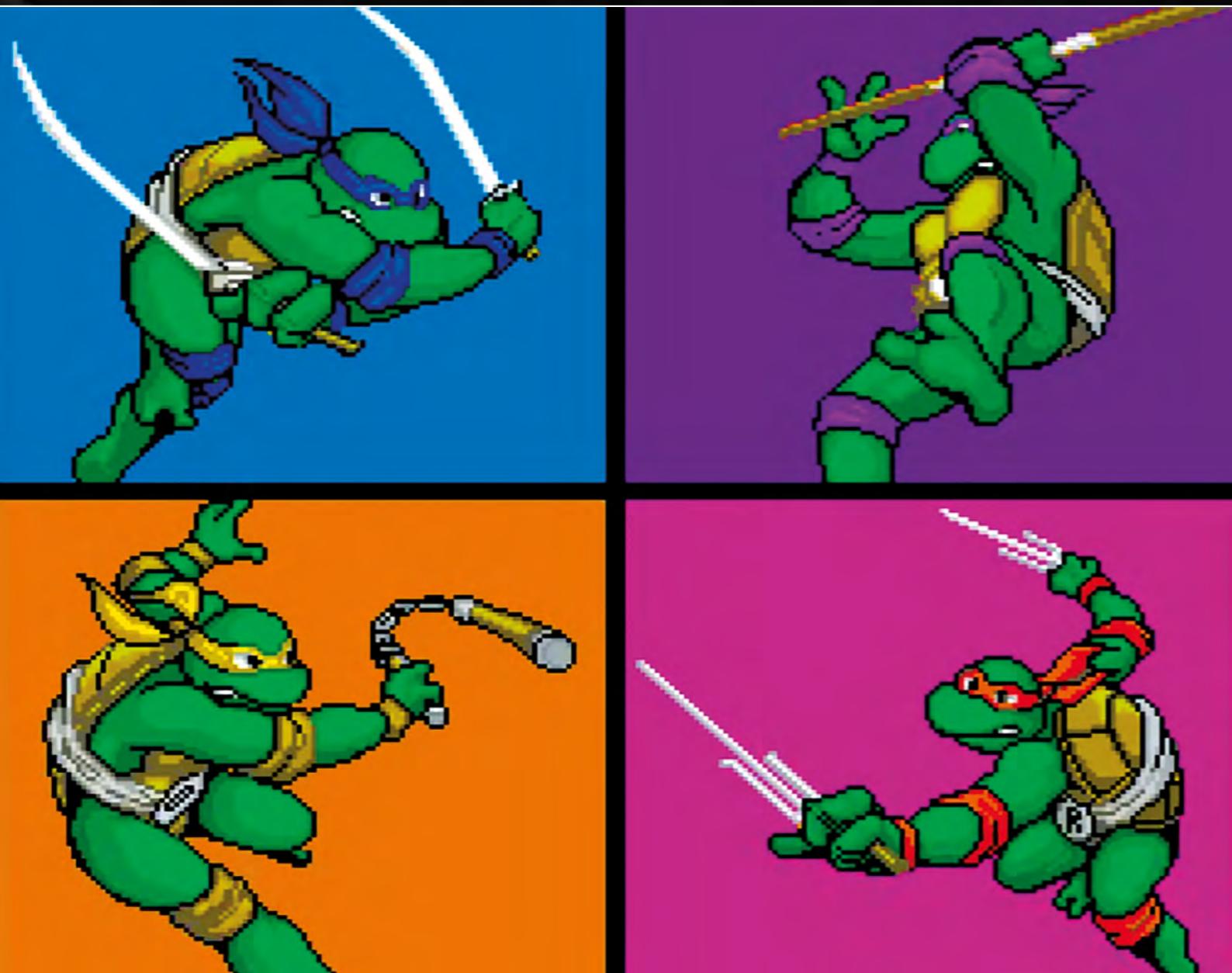
¡ATENCIÓN!

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



LOS MEJORES JUEGOS RETRO PARA JUGAR A DOBLES

Esta gran fiesta de los videojuegos retro que os hemos preparado en este número especial de verano de *Fanzine Plus* continúa con este reportaje que se centra en un tema candente y más de actualidad hoy que nunca: el modo multijugador, la posibilidad de jugar competitiva o cooperativamente entre dos o más jugadores, multiplicando así exponencialmente la diversión y ofreciendo una experiencia de juego completamente distinta. No es nada nuevo y siempre ha estado ahí, desde los albores de la industria, pero va cambiando y evolucionando con el tiempo. Antiguamente lo llamábamos “jugar a dobles” y no teníamos ni idea de lo que se nos ven-

dría encima años después con la aparición de Internet y la posibilidad de jugar online. Ni falta que hacía, la verdad. Con dos mandos y un amigo que venía a casa a jugar teníamos la llave de la felicidad en la mano. El eterno debate de si hoy en día se está perdiendo el modo historia, que si ahora se lanzan los juegos sin modo offline, que si el multijugador y que si las expansiones y los paquetes de mapas descargables y que si tal y tal, no tendría sentido de no ser porque se nos escapa un detalle: los juegos los hemos disfrutado en solitario y en modo cooperativo de toda la vida, no es un invento moderno, y el concepto en sí siempre ha sido el mismo, es solo que los



tiempos cambian y las etiquetas también. El tan laureado y celebrado modo multijugador de hoy en día tiene su antepasado directo en el modo de dos jugadores, y justamente de juegos que se disfrutaban mucho, muchísimo más “a dobles” (como a mí me gusta seguir llamándolos) es de lo que vamos a hablar aquí hoy.

Hemos elegido 20 títulos de entre una selección amplísima, por supuesto entenderíamos las críticas y las disquisiciones en torno a la adecuación y el acierto a la hora de elegir, y por supuesto reconocemos que no están todos los que son, aunque sí son todos los que están. Se podrían elaborar cien listas diferentes dependiendo de a quién se le pregunte, pero una cosa es segura: hay por lo menos 5 o más juegos de los que hemos seleccionado que nunca faltarán en esas hipotéticas listas de juegos míticos para dos jugadores. No se trata de hacer una lista erudita ni enclopédica (esto no es Wikipedia ni se pretende), sino antes al contrario de sugerir, de ofrecer, de proponer unas experiencias jugables absolutamente personales e intransferibles. Ni siquiera nos hemos atrevido a

puntuarlos ni a colocarlos por orden preferente del 1 al 20 ni de peor a mejor, aquí todos son excelentes.

Lo único que os podemos decir al respecto de nuestra lista, es que si no habéis jugado a algunos de estos juegos a dobles, ya estáis tardando. He aquí nuestra humilde pero venerada selección, que os presentamos por riguroso orden alfabético.

Altered Beast

Una de esas rarezas convertidas en juegos de culto con el paso del tiempo. Una joya de los tiempos en que SEGA estaba en estado de gracia y le salía absolutamente todo. Encarnamos a un par de guerreros resucitados por el mismísimo Zeus que deberán enfrentarse a una legión de demonios, brujos, zombis y demás criaturas infernales con el objetivo de rescatar a la típica dama en apuros. La misión era particularmente divertida jugando con un amigo, simplificando un poco la tarea (tampoco demasiado, era difícil de todas formas, eran otros tiempos)

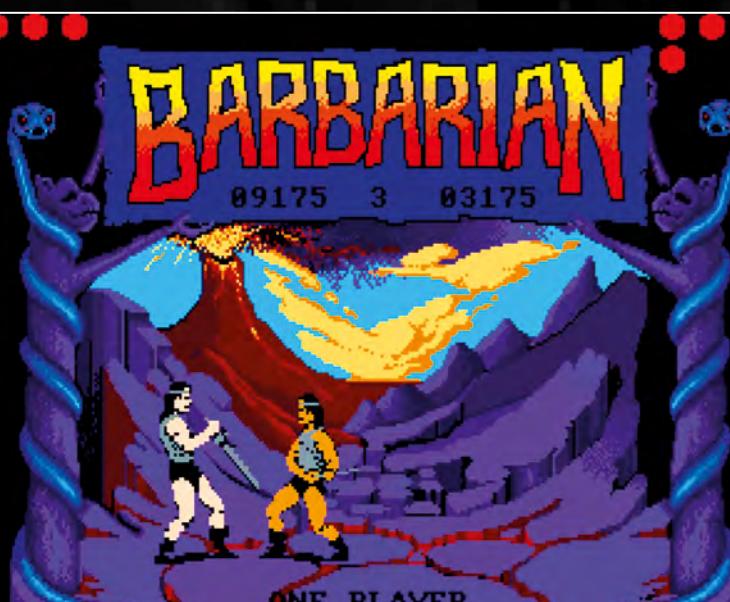




y convirtiendo la partida cooperativa en competitiva cuando acababas picado con tu amigo por ver quién cogía antes los orbes que te transformaban en bestia (una diferente en cada fase), multiplicando así tu capacidad de ataque.

Barbarian

Pocos juegos han sabido captar el pique de “uno contra otro a muerte” como *Barbarian*, haciendo hincapié en lo de la muerte. Aquí no se trataba de pegarle una paliza al rival hasta que se cayera al suelo como en *Street Fighter*, por ejemplo, aquí la cosa iba en serio: dos guerreros bárbaros armados con afiladas espadas que no se detenían hasta que uno de los dos caía muerto al suelo, y en el mejor (o peor, según te tocara morir a ti o al otro) de los casos, acabar decapitado por ese inolvidable movimiento giratorio que ponía punto y final al duelo cortando por lo sano. Literalmente.



Bubble Bobble

Bajo un engañoso aspecto infantiloide se esconde uno de los juegos para dos jugadores más disfrutables y entretenidos de la historia. Los míticos y entrañables dragoncitos Bub y Bob, convertidos en verdaderos iconos de la cultura pop con el paso de las décadas, se veían aquí enfrentados al reto de atravesar las cavernas infestadas de bichejos malvados con la única ayuda de sus pompas de jabón y su astucia. Jugarlo en solitario era divertido, jugarlo a dobles una droga.

Cabal

Dos mercenarios, dos metralletas (en algunas versiones del mueble arcade original había dos metralletas, literalmente) y munición suficiente como para empezar la tercera guerra mundial. Muévete, esquiva las balas del enemigo y apunta



bien. Mata, mata, mata, esquiva, tira bombas, dispara, mata, mata y que no te maten ni a ti ni a tu colega. ¿Qué más quieres?... Es tan simple y tan adictivo como suena. Las versiones domésticas sacrificaron parte de la espectacularidad gráfica en favor de mantener un modo cooperativo que se ha imitado hasta la saciedad pero nunca se ha superado.

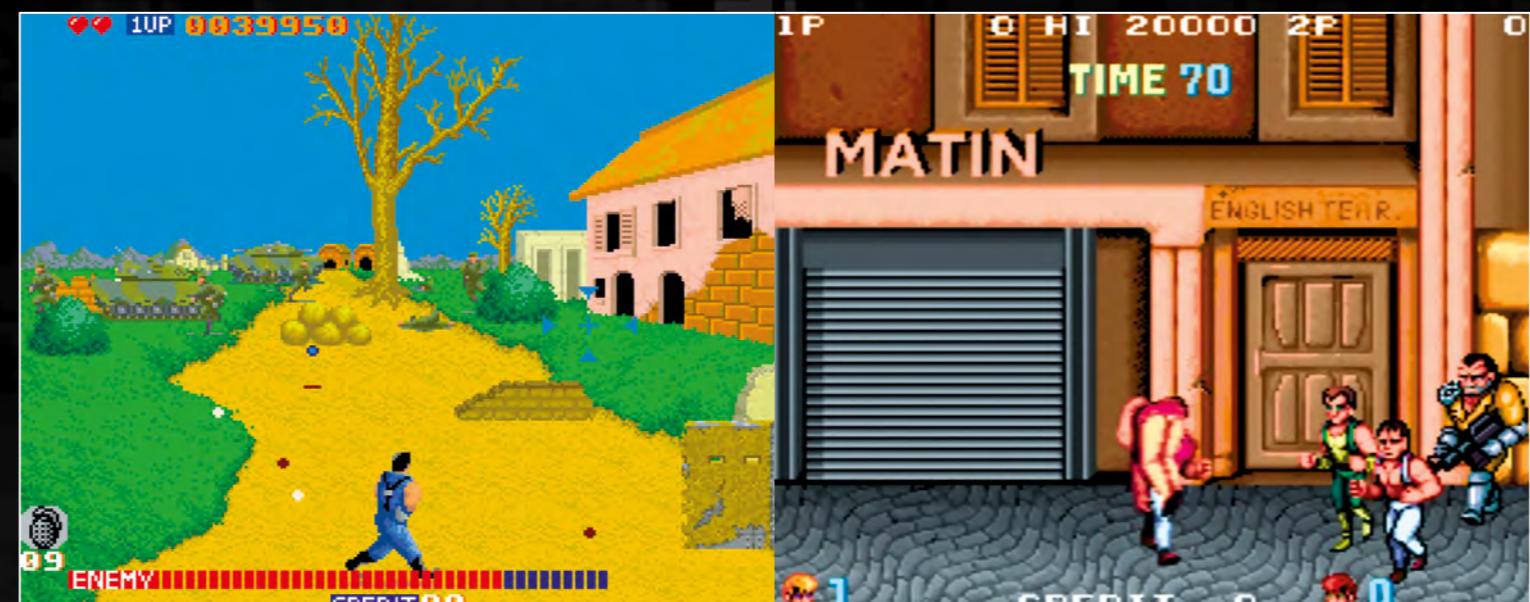
Double Dragon

El título ya lo decía todo. Doble dragón. Dos por el precio de uno. Si no has jugado nunca a esto es que no has tenido infancia. Ya sabes de qué va, pero recordemos un detalle genial que quizás no se ha valorado como se merece y que diferencia a *Double Dragon* de todos los demás juegos cooperativos “dos contra el barrio”: una vez derrotado el jefe final, los dos protagonistas se enfrentaban entre ellos para disputarse el



Dragon Ninja

amor de la chica a la que acababan de rescatar. Muy pocas veces se ha vuelto a ver ese detalle de competitividad en un juego de lucha cooperativo.





Emilio Butragueño Futbol

Con decir que ni siquiera tenía un modo historia ni un modo campaña, ni ligas ni competiciones ni campeonatos de ninguna clase, está todo dicho. No nos engañemos, estaba pensado exclusivamente para jugar contra un amiguate. Lo demás era anecdótico, aún quedaban muy lejos los modos eternos de juego tipo "Liga Master" o "Conviértete en una leyenda", pero a ti te daba igual. Qué demonios, hasta lo de Butragueño era lo de menos, se trataba de llevarte el *Tekken World Cup* a tu casa.

Final Fight

Possiblemente el *beat'em up* más jugado y más recordado de esta lista. Quizá habría que preguntarse por qué. Las razones son varias: por primera vez el segundo jugador no era simplemente una versión con colores horteras del jugador 1 y que hacía exactamente lo mismo. Aquí los tres protagonistas tienen por primera vez características muy bien diferenciadas, y la experiencia de juego variaba significativamente dependiendo de con quién jugaras. Por otra parte, los gráficos siguen entrando por los ojos aún hoy, todo era exuberante y enorme (Haggar ocupaba casi toda la pantalla), y por último, por qué no decirlo, Capcom no ha dejado de metérnoslo con cuchara desde hace años, bien mediante remakes, secuelas más o menos acertadas y remasterizaciones para consolas de última generación.



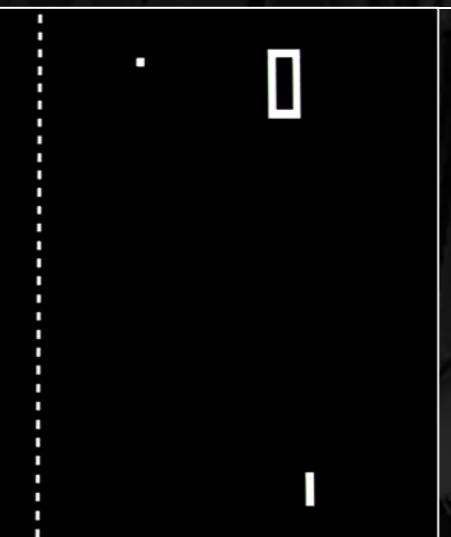
Gauntlet

Si por algún motivo figura en esta lista, no es precisamente por su espectacularidad gráfica ni por sus efectos de sonido o su argumento. Todo era mediocre en *Gauntlet* excepto su diversión. No has jugado a nada más adictivo en toda tu vida en compañía de alguien que respira. Jugar solo era insufrible e incluso aburrido. Jugar dos era la caña. Pero jugar tres o incluso cuatro ya era una fiesta. Ahí está la clave: hasta cuatro jugadores a la vez era algo que se adelantó muchos años a su época.

Marvel Ultimate Alliance

El sueño erótico de todo aficionado a los cómics de Marvel. Un verdadero festín de mamporros, guiños a los fans, un roster amplísimo en el que están todos los que deben estar en un juego que aspire a representar fielmente el universo Marvel, donde no faltan hasta los concursos tipo Trivial para sumar puntos de experiencia, y la inconfesable sensación de que vuelves a tener quince años. Jugarlo tú solo es divertido, pero con un amigo esto es un desmadre.

No hay palabras. ¡Es la hora de las tortas!...por cierto, si no has entendido esta última frase, no mereces llamarte fan de Marvel.



Pong

Año 1972. Un respeto a los ancianos. Dejen paso y hagan la reverencia, damas y caballeros. Ante ustedes, el primer videojuego realmente divertido para dos jugadores. Por eso está en esta lista. Si piensas que dos palos y una pelota pixelada (qué demonios, era un cuadrado que rebotaba) no pueden ser divertidos, piénsalo otra vez. Dale una oportunidad y entenderás de qué hablamos. Adelantado a su tiempo varias décadas, no había tecnología como para ofrecer algo mejor visualmente, pero eso sí, sobraba talento e imaginación. Imitado y pirateado hasta el aburrimiento. Olvida todo lo demás, este es el que lo empezó todo.

Power Stone

El apocalipsis y la locura total hecho modo multijugador competitivo. Tres contra uno, uno contra tres, todos contra todos. Elige un personaje y enfrente en escenarios geniales y llenos de belleza a otros tres rivales, consigue los items que te transforman en un personaje súper poderoso y machaca a los que aún quedan en pie. Como decían en *Los Inmortales*, "solo puede quedar uno". Una joya de las muchas que nos regaló Dreamcast, coronada por una secuela aún más grande y mejor y un recopilatorio para PSP absolutamente imprescindible. Capcom en estado de gracia.

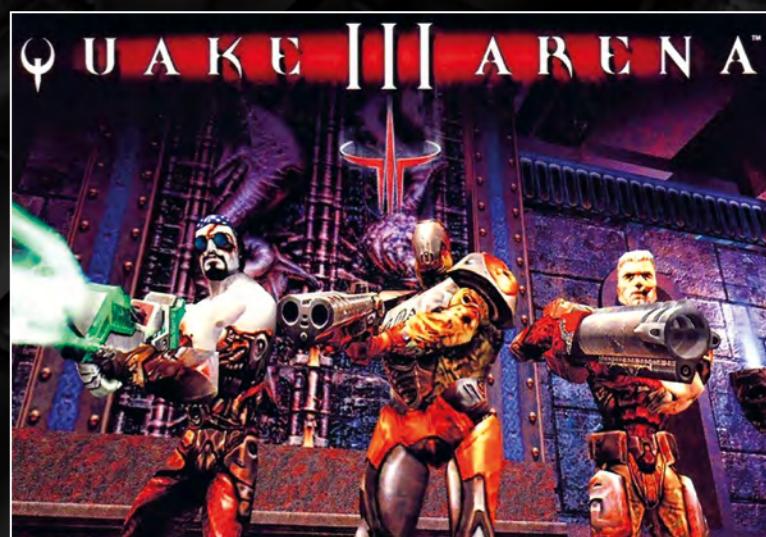


Pro Evolution Soccer

En los tiempos de gloria de la PlayStation 2, no existía debate entre si era mejor el *FIFA* o el *PRO*, la duda hasta ofendía. Por supuesto que el *Pro Evolution* era infinitamente mejor que el *FIFA*, y además jugando contra otro la cosa ya adquiría tintes dramáticos. Si por algo recuerdo mi etapa con la PS2 con especial cariño y nostalgia, es por aquellas impagables pachangas a dobles contra el cuñado o el amigo ingenuo que pensaba que tenía algo que hacer con ese otro mando. Si quieras jugar a un juego de fútbol para dos que enganche como el pegamento, busca cualquier entrega de *Pro Evolution Soccer* de las que salieron para PS2.

Quake 3 Arena

Quizá la apuesta más moderna de toda esta lista. Aquí ya no se trataba de jugar uno contra otro, ni siquiera uno contra otros, es que ya directamente la cosa se nos iba de las manos: vía online, se nos ofrecía la posibilidad de saltar a un campo de batalla virtual habitado por, literalmente, jugadores de todo el mundo entero. *Shoot'em up* subjetivo, sí, pero no es para ti solo, egoísta. Disfrutado hasta el éxtasis en Dreamcast y sublimado en la versión de PC, *Quake 3* puso la guinda al pastel con esta entrega, que sentó las bases de lo que sería años después la explotación del multi jugador.





hasta convertirlo en un negocio (asqueroso e indecente). Aquí todavía era algo inocente, original y divertido.

Showdown Legends of Wrestling

El gran desconocido de la lista. Más de uno se preguntará qué hace este juego aquí, compartiendo cartel con leyendas de primera línea. Bien, dejadme que os diga algo: si alguna vez habéis querido imaginar qué se siente al meterte en un ring de lucha libre enfrentándote con 30 mastodontes a mamporro limpio hasta quedar eliminado o ser tú el superviviente, entonces tienes que jugar a esta joya que pasó con bastante más pena que gloria allá por 2004 en PlayStation 2. Es lo más parecido a participar de verdad en un *Royal Rumble* ("Todos contra todos") que vas a hacer en tu vida, un verdadero pique en modo multijugador que raras veces se ha recreado de una forma tan divertida. Además, están todos los luchadores de nuestra época, no esos tíos feos sin carisma de hoy en día.

SingStar

Si no has estado en alguna fiesta en la que había una PlayStation con un *SingStar* y toda la gente arremolinada en torno



a un par de micros y un grupo de gente perjudicada dándolo todo, es que no has estado en ninguna fiesta que merezca la pena recordar. Dos micros, dos equipos, canciones horteras, años 80, unos cubatas. Bueno, muchos cubatas. ¿Qué más quierés?... ¿*SingAStars* de vuestros grupos o artistas favoritos?... Pues también. Hay una comunidad *mod* de *SingStar* enorme y muy activa que ha sacado versiones más oficiales que oficiales de todo tipo de grupos, géneros y estilos. Yo tengo hasta un "SingStar Michael Jackson" y un "Singstar Dibujos Animados" que son la leche.

Street Fighter II Turbo

Qué pena que no saliera un par de años antes, acompañando al lanzamiento de la Super Nintendo, porque era justo con lo que soñábamos todos en esa época: la versión definitiva de *Street Fighter II* para poder jugar un torneo de uno contra uno utilizando a los 12 personajes, pasando de uno a otro en combates de un jugador contra otro. Las combinaciones eran enormes, y si te aburrías de los combates normales, podías elegir al mismo personaje: Ryu contra Ryu, Ken contra Ken, y así hasta pasar por los 12 personajes. Seguro que pasasteis más tiempo jugando contra un amigo o un primo que jugando solos.

Superman (Arcade)

Igual voy a decir una barbaridad, pero nunca entenderé cómo un personaje tan genial como Superman ha tenido una galería de villanos tan pobre y unos cómics tan aburridos. Compardo con otros como Spiderman o Batman, Superman nunca ha resultado tan emocionante ni divertido en ese aspecto, quizás porque nunca encontró un rival a su altura.

Sin embargo, en este arcade bizarro y extraño pero tremendamente adictivo (sobre todo jugando a dobles) todo era distinto: enemigos atractivos, uso inteligente y espectacular de los super poderes, desarrollo frenético y variado, y ante todo y sobre todo, ese Superman hortera y de colores imposibles que manejaba el jugador 2.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Arcade)

Una de nuestras máquinas arcade favoritas de todos los tiempos. No solo porque supo llegar a tiempo en el momento exacto (llegó en plena fiebre de *Las Tortugas Ninja* y poco antes del estreno de la primera película de imagen real), sino también porque fue la culpable de que estuvieras



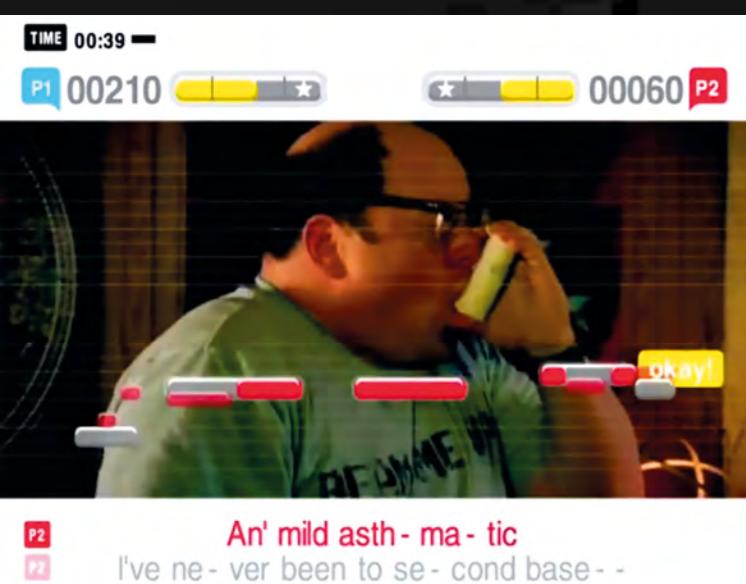
contando los minutos que faltaban para salir corriendo del colegio a jugar en compañía de tus amigos a esa colorido y maravilloso mueble arcade de cuatro mandos. Imitado pero nunca superado.

Virtua Tennis

Su nombre debería aparecer junto a la definición de "droga" en el diccionario. Las (aparentemente) inocentes partidas de dos jugadores solían acabar transformándose en verdaderas batallas campales en las que ganar o perder dependía de un simple descuido, un simple fallo tuyo o de tu rival que podía hacer que la victoria se decantara de cualquier lado en un solo segundo.

Literalmente. No has jugado ni jugarás a nada igual de adictivo contra otro ser humano en tu vida, ni volverás a soltar blasfemias e impropios semejantes al perder una partida como lo hacías con esta joya absoluta. Si te gusta el tenis es tu juego, y si no, pues también. Es lo que tiene, le gusta a todo el mundo, como el dinero.

■ Enrique Segura Alcalde





LA BATALLA DE LOS SUPERHÉROES EN LOS VIDEOJUEGOS

Los superhéroes están de moda, hay que admitirlo. Hollywood lleva comiendo del cine de superhéroes desde hace ya varios años, hoy en día el cómic experimenta un auge que no se veía desde hacía muchísimos años, con la proliferación de cientos de títulos mensuales, y por supuesto el mundo de los videojuegos no ha permanecido nunca ajeno a esta poderosa fuente de inspiración y ganancias que parece inagotable.

En *Fanzine Plus* hemos querido rendir tributo a nuestros personajes de papel favoritos, y de paso hacer un reportaje en retrospectiva (pero sin perder de vista la actualidad) para tratar de determinar qué superhéroes tienen los mejores videojuegos

SPIDERMAN

En los cómics: el eterno adolescente Peter Parker es mordido por una araña irradiada con radioactividad durante un experimento en una exhibición de Ciencias en la Universidad.

A consecuencia de dicho accidente, el sobrino favorito de la Tía May adquiere los poderes proporcionales de una araña en el cuerpo de un hombre: agilidad, fuerza y velocidad sobrehumanas y un sentido arácnido que le avisa del peligro. Armado con sus ingeniosos lanza redes, Peter decide combatir el crimen y usar sus increíbles poderes en defensa del bien, convirtiéndose en el asombroso Spiderman.



En el cine: Un clásico en constante evolución. Muchos aún recuerdan la serie de TV de finales de los 70 que aquí descubrimos en el videoclub en forma de cintas de VHS que recopilaban episodios de la serie, y hasta la entrada del siglo XXI no volvimos a verla en la tele en imagen real. Ha tenido un montón de series de animación y ya va por la tercera saga de películas. Está llamado a ser un personaje central de los eventos narrados en el presente y el futuro del Universo Cinematográfico de Marvel.

En los videojuegos: muchos y buenos. La cantidad sigue primando sobre la calidad en los videojuegos de Spidey, pero hay para todos los gustos y en un formato u otro lleva con nosotros lanzando telarañas desde principios de los 80. La década de los 90 y la década del 2000 han sido especialmente prolíficas con respecto a los juegos del hombre araña, con

estupendas entregas para Megadrive, Master System, Super Nintendo, y para todas las consolas de PlayStation, donde nuestro arácnido favorito parece haber encontrado un lugar de privilegio, habida cuenta además de la exclusividad de la licencia con la marca Sony.

HULK

En los cómics: el científico Bruce Banner se ve atrapado en el corazón de una explosión de una bomba gamma. La increíble energía liberada por la bomba lo convierte en un gigante esmeralda invulnerable e indestructible cuando Banner se enfada o se ve amenazado. Mientras más se enfada más fuerte se vuelve, por lo que su poder y fuerza son ilimitados. Nadie es más fuerte que Hulk, como a él mismo le gusta recordar a menudo. Con eso está todo dicho.





En el cine: una serie de TV mítica y excelente y una suerte irregular en sus aventuras en solitario en el cine. Dos películas algo mediocres pero con asombrosos efectos especiales y sus geniales intervenciones en las películas de Los Vengadores. Cuando juega en equipo da lo mejor de sí mismo, paradójica y contrariamente a lo que ocurre en los cómics.

En los videojuegos: no hay muchos pero los que hay están bastante bien. Los mejores nos llegaron en la primera década del 2000, para PlayStation 2, Playstation 3 y Xbox360. El mejor fue *The Incredible Hulk Ultimate Destruction*.

CAPITÁN AMÉRICA Y LOS VENGADORES

En los cómics: juntos o por separado, El Capi y sus compañeros super heroicos son desde hace tiempo la columna vertebral del universo Marvel. Sus decenas de títulos men-

suales entre colecciones oficiales y derivadas narran las mil y una aventuras de los diferentes equipos de Vengadores que lo dan todo para combatir amenazas que ningún héroe en solitario podría enfrentar. Los Vengadores, con el super soldado Capitán América al frente como líder indiscutible, son el estandarte por excelencia del Universo Marvel. La proliferación de colecciones derivadas de Los Vengadores empieza a ser un poco abusiva y agobiante en los últimos tiempos, pero es una consecuencia directa del tremendo éxito de sus aventuras en el cine.

En el cine: lo dicho. El invento del siglo. Si por separado venden mucho, juntos venden el triple. O diez veces más. Disney lo tenía todo planeado y sabía muy bien lo que hacía cuando puso a sus juguetes más rentables a jugar en equipo. Que no te quepa duda de que van a explotar el fenómeno hasta que tus nietos te lleven a ti al cine.



En los Videojuegos: curiosamente no hay gran cosa. Un arcade bastante potable (*Captain America and The Avengers*) y desde entonces, salvo un juego exclusivo para Kinect (Xbox 360) y otro para XBOX ONE, poca cosa. Que no se entere Disney, que si no te inunda el mercado...

PUNISHER

En los cómics: el ex-marine Frank Castle queda gravemente herido al verse atrapado en un tiroteo entre bandas rivales de mafiosos. Su esposa y dos hijos mueren en dicho tiroteo y cuando Frank se recupera de sus graves heridas decide dedicar su vida a la venganza. Con una calavera en el pecho y haciendo uso de un arsenal ilimitado, Frank renace como *El Castigador* (*Punisher*), el agente vengador de la mismísima muerte. Gracias a los excelentes guiones para adultos de Garth Ennis pudimos leer sus mejores cómics, y descubrir que antes de la muerte de su familia el bueno de Frank ya estaba medio chalado.

En el cine: tres películas hasta la fecha, ninguna de ellas gran cosa. Nuestra favorita sigue siendo la de Dolph Lundgren teñido de negro pero sin calavera en el pecho. La última (*War Journal*) salió directamente en DVD por su alto contenido de violencia.

En los videojuegos: un magnífico arcade de Capcom con su correspondiente conversión a Megadrive y un juego magistral para PlayStation 2 y Xbox, a imagen y semejanza de los cómics de Ennis. Imprescindible. La verdad es que para ser más un antihéroe que un superhéroe el bueno de Frank tiene dos juegazos como la copa de un pino.

X-MEN

En los cómics: el cómic original era una rareza y un éxito menor, hasta que llegó Lobezno y la historia cambió. Con el *Giant Size X-Men* y su segunda génesis, los X-men fueron





catapultados a la gloria de forma meteórica, y Lobezno adquirió rápida y progresivamente el estatus de mito e ícono imperecedero de Marvel. Durante muchos años los mutantes le dieron de comer a Marvel. Hoy en día siguen siendo un pelotazo, aunque a Lobezno le dieron un descanso temporal. No es de extrañar, estaba sobreexplotado.

En el cine: eran propiedad de la Fox hasta que llegó Disney y los compraron, como hacen con todo. Ten cuidado, también te pueden comprar a ti. El universo cinematográfico mutante ha ido creciendo poco a poco y generando interesantes spin-offs, los de Lobezno los mejores de todos con diferencia, y su última incursión en compañía de Deadpool es ya una locura de dimensiones titánicas difícil de olvidar.

En los videojuegos: muchos y muy buenos. Un peso pesado de la industria: un magnífico y adictivo arcade para 4 o 6 jugadores, multitud de juegos bastante potables para

Super Nintendo y Mega drive, dos *Mutant Academy* para PlayStation y las dos joyas de la corona con diferencia: *X-men Legends I y II* para Playstation 2 y Xbox. Desde entonces, solo alguna aventura de Lobezno en solitario y poco más.

UNIVERSO MARVEL

En los cómics: nos referimos a los grandes macro eventos y las grandes sagas de la editorial. Esas maravillas estilo *Secret Wars* o *Civil War* en las que se ven involucrados todos los personajes en mayor o menor grado. Durante gloriosas décadas hemos disfrutado de auténticas joyas en sucesión que han convertido a la editorial en un referente mundial y en un ejemplo de respeto y coherencia con su propio legado cultural absolutamente imperecedero.

En el cine: sobreexplotación total con hasta cuatro películas anuales de superhéroes. Qué bien, qué guay, podrás



pensar...Pues no. Es un arma de doble filo: si esto sigue así, acabaremos por vomitar por empacho de superhéroes. Ya empieza a haber gente que critica este abuso de la industria. No me extraña.

En los videojuegos: *Marvel Vs Capcom 2* tocó el techo y desde entonces ha dejado la marca muy alta. Hay otras joyas: *Marvel Ultimate Alliance*, *LEGO Marvel*, etc. Nos quedamos con el cruce contra Capcom y sus varias secuelas. Insuperable.

OTROS HÉROES DE MARVEL...

El banquillo de Marvel es extenso y muy rico, aunque inexplicablemente hay pocos videojuegos de peso y renombre que merezcan la pena más allá de lo que ya hemos señalado. Algunos de ellos se merecen una mención de honor:

LOS 4 FANTÁSTICOS

Especialmente maltratados por Disney desde que llegaron y lo destruyeron todo. Hasta en el cine, las últimas películas producidas por Marvel difícilmente merecen el título de película. Aberrantes. En videojuegos tenemos uno para PlayStation bastante resultón y dos mediocres adaptaciones para PlayStation 2 de las dos películas del mismo título. Por lo menos sirvieron para ver y manejar a Silver Surfer.

BLADE

Jamás un personaje tan secundario produjo tanto beneficio. Si no fuera por la primera película de *Blade* (1998), muy probablemente no estaríamos haciendo ahora este artículo ni el negocio de Marvel en el cine sería ahora el que es. En los cómics era solo un secundario (muy secundario) de *Drácula*, en el cine era un crack mata vampiros. Dos juegos, uno malo





de solemnidad e injugable para la PlayStation y otro algo más portable para PlayStation 2 basado en la segunda película.

IRON MAN

Convertido en el líder indiscutible del universo cinematográfico Marvel gracias al carisma y la genialidad del Tony Stark interpretado por Robert Downey Jr., Iron Man no ha tenido suerte en el mundillo de los videojuegos: un cruce con *X-O Manowar* bastante curioso y dos juegos realmente mediocres para Xbox 360 y PS3 adaptando las dos primeras películas. Seguimos esperando a que hagan algo grande con el viejo cabeza de lata. El personaje se lo merece.

DEADPOOL

Personalmente sigo sin verle la gracia a este personaje, pero hay gente que lo adora.

Nació como un secundario bastante olvidable de la colección de *Los Nuevos Mutantes/ X-Force* de Rob Liefeld y acabó evolucionando de forma totalmente casual y fortuita hasta ser un ícono y protagonizar su propia franquicia de películas en solitario.

Se ríe de todo y sobre todo de sí mismo, y eso le hace interesante. Su videojuego, eso sí, me parece genial. Por eso está en esta lista. Salió en Xbox 360 y PS3. Hazte con él.



BATMAN

En los cómics: el mayor ícono de la industria a nivel mundial, superando incluso al mismísimo Superman. El joven millonario Bruce Wayne, tras ver cómo sus pares son asesinados a sangre fría por un vulgar ladrón, decide consagrarse a combatir el crimen entrenando su cuerpo y su mente hasta límites inimaginables. Tras adoptar la personalidad de Batman, el hombre murciélagos, recorre las calles atrapando criminales y poniendo para ello en juego su ilimitada fortuna personal y su absoluta entrega y devoción a la causa.

En el cine: Un clásico en constante revisión. Muchas teleries, la de 1966 la más mítica y recordada, e incontables adaptaciones al cine, entre ellas, dos de Tim Burton que eran obras maestras, algunas bastante olvidables (las dos de Joel Schumacher siguen provocando carcajadas) y una trilogía

en la mente de todo el mundo, la de Christopher Nolan. El Batman interpretado por Ben Affleck dejó muy buenas sensaciones, y el nuevo *The Batman* de Robert Pattinson no estuvo tampoco nada mal. Para nosotros, Batman sigue siendo Michael Keaton, pero esto son daños colaterales de ser cuarentones que peinan muchas canas, no nos hagáis demasiado caso.

En los videojuegos: Muchos, antiguos, no tan antiguos, modernos, y todos muy buenos. Tenemos a un campeón por aquí y no quiero señalar a nadie. Desde aquel mítico *Batman* de Jon Ritman para ordenadores de 8bits, pasando por el genial *The Caped Crusader* y la adaptación de la película de Tim Burton hasta las entregas de nuestra época, Batman ha disfrutado siempre de auténticos juegazos en mayúsculas, por no hablar de *la saga de Arkham*. El mejor superhéroe con los mejores videojuegos. Aquí no hay ninguna duda.





SUPERMAN

En los cómics: el hombre de acero sigue conquistándonos muchas décadas después de aparecer por vez primera en *Action Comics* en 1938 (se dice pronto). Sus cómics no son ni de lejos los mejores ni los más entretenidos del género súper heroico, pero el personaje es absolutamente incomparable. Juega en otra liga superior, solamente al alcance de mitos como Batman o Spiderman. Reinventado y renacido mil veces, Superman sigue y seguirá encarnando los más nobles ideales del género humano, a pesar de ser un extraterrestre del planeta Krypton que goza de súper poderes ilimitados en el planeta Tierra.

En el cine: dos palabras, un solo nombre: Christopher Reeve. Él es y seguirá siendo siempre el verdadero Superman. Las cuatro películas protagonizadas por él siguen siendo las mejores, a pesar de la cuarta, que sigue provocando cierto sonrojo. Las últimas películas de Superman interpretadas por

Henry Cavill han enamorado a gran parte de la población del planeta Tierra y de Krypton, muchos siguen echándole de menos y muchos más se temen lo peor cuando se estrene el Superman de James Gunn al que, cuando menos, habría que darle una oportunidad antes de opinar...

En los videojuegos: un auténtico desperdicio. A excepción del arcade de Taito de Superman, el resto de juegos basados en Superman tienen el dudoso privilegio de estar entre algunos de los peores videojuegos de la historia. El Superman de Nintendo 64 queremos pensar que era un chiste...

FLASH

En los cómics: Barry Allen ha ido y venido durante las décadas y no ha dejado de ser el mejor Flash de todos (aunque a muchos les gustaba más Wally West porque se criaron leyendo sus cómics durante años mientras Barry Allen estaba supues-



tamente muerto). El hombre más rápido del mundo ha protagonizado mil y una aventuras desde que un rayo cayera sobre el forense de la policía Barry Allen y le cubriera de productos químicos confiriéndole la velocidad inigualable de un relámpago. Como sucede con Superman, Flash suele dar lo mejor de sí mismo en otras sagas que en su propia colección.

En el cine: con una película en solitario que ha dejado división de opiniones, la mejor versión de Flash sigue siendo su reciente y exitosa serie de televisión, que le ha catapultado a la fama y ha vuelto a colocar a Flash en el punto de mira. La serie clásica de 1990 también es una delicia y se ha convertido en serie de culto.

En los videojuegos: incomprendiblemente Flash solo tiene un videojuego para Master System y Game Gear basado en la serie de TV de los 90. Posiblemente se deba a la naturaleza

del personaje: no debe ser fácil adaptar su velocidad a un juego. Había un juego de Flash en desarrollo para Xbox 360 que tenía muy buena pinta (hay vídeos en YouTube), pero finalmente fue cancelado.

LA LIGA DE LA JUSTICIA

En los cómics: el concepto de reunión de superhéroes que ahora nos parece tan novedoso y atractivo no se inventó con Los Vengadores de Marvel: DC se adelantó bastantes años al juntar a sus principales estrellas en una misma cabecera, así nació *La Liga de la Justicia*, que continúa constituyendo la columna vertebral del universo DC, al igual que ocurre con su contrapartida en Marvel.

En el cine: hace pocos años refrendó su éxito con una película de imagen real que funcionó bastante bien a pesar





de no tener continuidad. El nuevo universo cinematográfico de DC aspira a plantarle cara a la todopoderosa Disney y su interminable catálogo de licencias, pero está por ver que esto suceda si ellos mismos se empeñan en ser su peor enemigo, debido a las más que cuestionables decisiones empresariales que están tomando en los últimos años. Por el momento aguantan el tirón.

En los videojuegos: *Justice League Heroes* es de lo mejorcito que tuvimos la suerte de probar, para PlayStation 2 y Xbox. Tienes a tu disposición al plantel completo de los grandes personajes de DC para enfrentarte en equipos de hasta 4 héroes a las interminables hordas de súper villanos y enemigos a los que disfrutarás enormemente aplastando hasta llegar al inevitable combate final contra Darkseid.

UNIVERSO DC

En los cómics: El Universo DC como conjunto siempre ha sido una digna alternativa al de Marvel, y hasta cierto punto resulta aún más fiel a sus principios y a su concepto de tierras y universos paralelos. Protagonistas de grandes sagas como *Legends*, *Millennium*, *Invasión*, *Crisis de Identidad* o *Crisis en Tierras Infinitas*, el Universo DC no deja de asombrarnos con su capacidad para generar grandes sagas y reinventarse una y otra vez para ponerse al día y empezar de cero (o casi).

En el cine: como decíamos antes, el universo DC está viviendo actualmente una segunda juventud gracias a sus magníficas series de TV (*Arrow*, *Flash*, *Gotham*, *Supergirl*, etc.) y a su universo cinematográfico. La pena es que han



desperdiciado una gran ocasión para darle unidad y coherencia a todo el conjunto: ¿Por qué a los mismos personajes los interpretan diferentes actores en el cine y en la tele?... ¿Por qué no hay una continuidad entre ambos medios?...

En los videojuegos: un título destaca en solitario de entre todas las apariciones del universo DC en los videojuegos: *Mortal Kombat VS DC Universe*, una locura genial que fusiona en un crossover imposible a personajes de las dos franquicias. Bueno sí, y también están los juegos de LEGO, pero son para tu hermanita pequeña...

OTROS HÉROES DE DC...

DC también tiene banquillo, si bien aquí pierden a los puntos al compararse con sus colegas de Marvel, y es que hay muy pocos juegos y nada brillantes sobre personajes algo secundarios de DC...

CONSTANTINE

John Constantine, el protagonista de *HELLBLAZER* tuvo su adaptación al videojuego tras el estreno de la película de





imagen real protagonizada por Keanu Reeves, que estaba bastante bien. Actualmente le hemos podido ver de nuevo en la tele con un aspecto diferente pero tan socarrón y arrogante como siempre.

AQUAMAN

Tuvo un juego bastante olvidable para la Xbox original, muy flojo pero curioso, más teniendo en cuenta que hicieran un juego inspirado en un eterno secundario de DC como es Aquaman. Está llamado a mejores horizontes de gloria tras su reinterpretación por el actor Jason Momoa, que ya se metió en la piel de Conan hace tiempo.

GREEN LANTERN

Un gran personaje que poco a poco va ampliando su familia de títulos asociados, y que ha ido recobrando protagonismo tras los eventos narrados en la saga *La Noche más Oscura* y su secuela directa, *El Día Más Brillante*. Ahora resulta que los Green Lanterns son solo un color más en el amplio espectro de colores y cuerpos de Lanterns que pueblan la galaxia...Y nosotros que creímos que no había vida inteligente ahí fuera.

Tuvo un juego bastante curioso que adaptaba libremente la película protagonizada por Ryan Reynolds, ahora centrado en interpretar a Deadpool para la competencia.



EL PODIUM DE LOS GANADORES...

1. BATMAN

Por cantidad y calidad. Con diferencia Batman es el superhéroe con los mejores videojuegos producidos hasta la fecha. No está mal para un tipo sin súper poderes...

2. SPIDERMAN

El amistoso vecino Spiderman tiene detrás un nutrido catálogo de videojuegos que le hacen alzarse con el segundo

puesto. Para haber ganado le haría falta un pelotazo tipo Arkham como los de Batman. Pero dadle tiempo...

3. X-MEN

Los mutantes de Marvel, muy en parte gracias a Lobezno y su omnipresencia durante largos años en todo juego de la casa de las ideas, nos han dejado algunas joyas que merecen que les otorguemos el tercer puesto de la competición.

■ Enrique Segura Alcalde





CINE Y NUDA VIDA

¿Qué es la *nuda vida*? Es un término complejo que intentaré explicar con la mayor sencillez y concreción posible, ya que mi intención principal es, ante todo, plasmarlo con numerosos ejemplos repartidos por distintos géneros cinematográficos. Para ello es imprescindible explicar que la *nuda vida* es una idea desarrollada por el filósofo italiano Giorgio Agamben (Roma, 1942) en su obra iniciada con *Homo Sacer: El poder soberano y la nuda vida* (1995). Agamben distingue entre la vida que cualquier ser posee, humano o no, llamada *zoé*, y la vida bajo un régimen político o jurídico, llamada *bios*. Cualquiera de nosotros es un *zoé* y a su vez un *bios*, en tanto que somos seres vivos, y que obviamente también somos seres humanos que vivimos bajo el paraguas

de una legalidad, de ordenamientos jurídicos creados por otros humanos. La *nuda vida* se da cuando un ser humano es despojado precisamente de ese derecho o protección legal. Es entonces cuando un ser humano queda atrapado en ese espacio llamado *nuda vida*, como consecuencia de la expulsión de lo legal, o la suspensión los derechos fundamentales. ¿En qué se convierte entonces dicho ser humano, o comunidad humana, despojada de derechos? En el *homo sacer*. Es fundamental saber y entender que esta es una figuraprocedente del Derecho romano arcaico, y que se basa en una terrible paradoja: el *homo sacer* era un individuo catalogado como *sagrado (sacer)* de forma negativa, y por tanto podía ser asesinado impunemente excepto en un ritual.



Es decir, los perpetradores del asesinato del *homo sacer* no estarían cometiendo ningún crimen, y a su vez el Poder no podría sacrificarlo. El *homo sacer*, según Agamben, está ligado a la *nuda vida*, o es consecuencia directa de la primera.

En tierra de nadie

Hay un par de películas que me parecen muy interesantes para abordar el concepto de *nuda vida* y por extensión el de *homo sacer* para iniciar el análisis desde un tono más laxo. Para ello veo necesario mencionar una película como *Upon Entry* (2022). Dirigida por Alejandro Rojas y Juan Sebastián Vásquez, se trata de una producción española en la que una pareja de turistas (unos magníficos Alberto Ammann y Bruna Cusí) son retenidos en el aeropuerto de Newark Liberty. Allí son sometidos a interrogatorios de dudosa legalidad, en tono intimidatorio, invasivo y cruel. El espectador no sabe hasta bien entrado el metraje cuál es el fundamento de tal interrogatorio. La dirección y el montaje son tan acertados, tan milimétricos, que el espectador sufre la angustia y el miedo con una intensidad inaudita, y en muchos momentos estamos contemplando y viviendo una película de terror. Y es que el terror y la paranoia se puede palpar en cada plano, cada gesto, cada línea de diálogo. Entrar en EEUU después de los atentados

de 2001 se ha convertido en un deporte de riesgo, como así queda demostrado en este magnífico film. ¿Dónde quedan los derechos de la pareja de turistas? A quién pueden recurrir en caso de ver vulnerados sus derechos fundamentales? En el momento de la detención están a merced de la arbitrariedad de las autoridades americanas, sin el respaldo de una legalidad nacional, sujetos quizás al salvavidas diplomático y burocrático que quizás nunca llegue. O llegue muy tarde.

Otro ejemplo más intenso, escandaloso y cruel, es que que vivió Viktor Navorski (Tom Hanks) en *The Terminal* (2004) dirigida por Steven Spielberg. En la película, Navorski se ve obligado a vivir y sobrevivir en un aeropuerto JFK de Nueva York. En su país (un ficticio Krakozhia), han dado un Golpe de Estado y su pasaporte queda invalidado, con lo cual no puede entrar en EEUU ni tampoco salir de aeropuerto. Lo verdaderamente aterrador es que la película se basa en el caso real de Mehran Karimi Nasseri, un refugiado iraní que vivió en el Aeropuerto de París-Charles de Gaulle durante 18 años. Como Agamben desarrolló en su obra, la categoría de *nuda vida* pende de un hilo, del arbitrio burocrático o circunstancias históricas o decisiones políticas, nadie está exento ni es inmune a tal condición en una coyuntura determinada.





Estado de excepción

Para Agamben, los gobiernos contemporáneos tienen a su disposición la posibilidad de suspender la Ley para paradójicamente proteger los ordenamientos jurídicos. Dicho de otra forma, esto significa que cada vez más los Estados podrían operar bajo una lógica de emergencia permanente, para suspender derechos y las garantías constitucionales en nombre de la seguridad, el terrorismo, o crisis de diversa índole. El ejemplo quizás más sonado desde EEUU fue la Ley Patriótica, una ley federal promulgada de urgencia tras los atentados de 2001. Dicha ley fue intensamente criticada por diversas organizaciones de derechos humanos, libertades civiles y expertos legales.

Una de las películas que nos muestran la aplicación del Estado de excepción bajo un manto de distopía es *Escape from New York* (1981), de John Carpenter. El director y guionista pronosticó no solo el ataque al World Trade Center de Nueva York sino la construcción de Guantánamo.

Año 1997. El Presidente de los Estados Unidos es secuestrado en el Air Force One y los terroristas se inmolan contra un rascacielos. El presidente, resguardado en una cápsula,

sobrevive al impacto. El gobierno manda al fugitivo Snake Plissken a Manhattan para rescatar al Presidente. La isla es una cárcel de alta seguridad de la que nadie puede entrar ni salir vivo, donde un gobierno totalitario deporta a todo tipo de delincuentes ante el aumento de la criminalidad hasta el cuatrocientos por ciento. Fuera de la isla de Manhattan impera la Ley, y dentro de la isla impera la *nuda vida*. La vida no tiene ningún valor, despojada de todo derecho, en manos de asesinos, ladrones y delincuentes que dominan a su antojo todo el territorio. El Duque de Nueva York, el líder de una de las bandas que rigen en la isla, ha tomado como rehén al Presidente y pide la liberación de todos los presos de Manhattan. Puede que la propuesta de Carpenter recuerde a obras contemporáneas y algunas posteriores como es el caso de *Mad Max*, *The Road* o *The Last of Us*, escenarios y contextos postapocalípticos bien definidos y delimitados. La diferencia entre la cinta de Carpenter y estas últimas es que mientras que en *Escape from New York* existe un poder político que ha perpetrado la suspensión de los derechos fundamentales, en esas otras ficciones ya no existe marco legal alguno, la civilización ha caído, y por tanto el imperio de la Ley no ha suspendido derecho alguno, ya que los Estados y la ley se han extinguido. Reina por tanto el caos, el salvajismo y la barbarie.



Esos humanos experimentan una *nuda vida* sin intervención política, situada en un estadio posterior a la civilización como resultado del fracaso de la Humanidad como especie.

Carpenter dirigió y escribió una secuela en 1996, titulada *Escape from L.A.* en la que Plissken debe rescatar a la hija de un histriónico Presidente, un fanático religioso, en una nueva cárcel situada en Los Angeles. Tras un terremoto, parte de la ciudad se desprende de la masa continental, convirtiéndose en una isla. Carpenter ahonda en la llaga y cita literalmente a presos repudiados y mandados a la isla de Los Angeles y expuestos la *nuda vida* que han cometido "crímenes morales": ateos, fumadores, alcohólicos o drogadictos... sin duda Carpenter sube el tono de su denuncia política, todo ello aderezado por un tono autoparódico que muchos no entendieron en su día.

La paradoja de los psycho killers

Hay varios ejemplos paradigmáticos que me llaman especialmente la atención, repensando el concepto *nuda vida*, ya que define a varios personajes de cine de terror que cuentan los asesinatos por decenas. Freddy Krueger, protagonista y

villano de la saga *A Nightmare on elm street*, creada y estrenada por Wes Craven en 1984, es un asesino de niños que queda absuelto por la Justicia. Los padres se toman la justicia por la mano tras el fallo y buscan a Freddy en su vivienda y lo queman vivo. Todos los guiones de las distintas películas de Freddy omiten si esos padres fueron igualmente juzgados o encarcelados, aunque se presupone entre todos ellos, y de forma consensuada, se pactó ocultar el asesinato de Freddy. Sea como fuere, Freddy es asesinado sin consecuencia alguna para los perpetradores de tal crimen, entre los que participa, que se sepa, al menos un agente de la autoridad, el Teniente Donald Thompson, padre de Nancy en la primera película de la saga. Ese dato es, pienso, suficientemente clarificador para poder catalogar a Freddy como un *homo sacer*.

Si bien el caso de Freddy Krueger podría debatirse, ya que existe cierta ambigüedad o vacío de información en todo lo que rodea al asesinato, el caso de Michael Myers es aún más llamativo. En *Halloween Ends* (2022), última película de la trilogía dirigida por David Gordon Green, nos muestra a todo el vecindario de Haddonfield, incluyendo a las autoridades, como el Sheriff Barker, preparando de forma ceremonial el asesinato de Michael Myers, que será ejecutado por su her-





mana Laurie Strode y su nieta Allyson. Ambas depositan el cadáver de Michael Myers a una máquina trituradora industrial, reduciéndolo a un amasijo de carne y huesos. ¿Cuáles son las consecuencias de tal crimen? ¿Quién ha determinado que, aún siendo Michael Myers un asesino en serie, pueda ser eliminado por los vecinos, y no condenado por la justicia? La película nos muestra, desde esa sociedad ficticia, una comunidad anárquica, con cierta connivencia con algunos poderes estatales representados en este caso por el Sheriff.

Snuff y otras salvajadas. Bajando a los infiernos.

Existe cierto tipo de cine maldito que pasa todas las líneas de lo permisible a nivel moral, un cine que aunque atesora pese a todo numerosas joyas y obras maestras. El Arte, y el cine en concreto, no puede mirar hacia otro lado como medio de comunicación audiovisual maduro e imprescindible para conocer el devenir del siglo XX y lo que llevamos de siglo XXI desde todas las perspectivas posibles, sociales, culturales o económicas. Todas estas películas se mueven entre el terror, el suspense, el drama y la denuncia política, mostrando de forma explícita la tortura, el asesinato clandestino y la impunidad ante dichos crímenes. Todas las víctimas de dichas

obras son expuestas con una deshumanización absoluta a la *nuda vida*. Orbitan en torno a casos reales de desapariciones, inspirándose en asesinatos seriales perpetrados por sectas, redes de delincuentes o por grupos de poder. Recrean sin ningún tipo de límite, y exponiéndose a la censura, los detalles más escabrosos recogidos en extensas investigaciones que describen atrocidades inimaginables.

Quizá el ejemplo más significativo de lo expuesto es *Saló o los 120 días de Sodoma* (1975), de Pier Paolo Pasolini. Basada libremente en la novela homónima del Marqués de Sade, escrita en 1785, Pasolini traslada la acción de la Francia del siglo XVIII a la Italia fascista de los años 40, específicamente a la República de Saló. Allí, jóvenes que van siendo secuestrados son recluidos en una mansión donde son vejados de todas las formas posibles (me resulta sumamente incómodo describirlo en estas líneas). La película, prohibida en numerosos países durante muchos años, fue la última película de Pasolini, asesinado brutalmente el mismo año del estreno. Todo lo que rodea a esta obra maldita y a su director es, quizás, el ejemplo más paradigmático sobre *cine y nuda vida*: ninguna otra película ha ligado de forma tan despiadada a un director con su propia obra, destinado de forma cruel a su encuentro con la muerte.



Veo necesario destacar también *Tesis* (1996) de Alejandro Amenábar. La película de Amenábar no solo fue su ópera prima, sino que resonó con fuerza al tratar un tema escabroso y a la par tan desconocido a mediados de los noventa como son las *cintas snuff*. Ángela (Ana Torrent) es una estudiante de Ciencias de la Información que prepara su tesis. El tema que pretende estudiar es la violencia audiovisual, y para ello tiene el apoyo de un profesor, Figueroa, que intenta conseguirle material de la videoteca de la Facultad. A partir de ahí, *Tesis* explora terrenos pocas veces plasmados en la gran pantalla, el supuesto mito de las *cintas snuff*, grabaciones clandestinas de asesinatos reales en los que se tortura y sacrifica a personas inocentes y que circulan por mercados negros, y por las que se pagan importantes sumas de dinero. La verdadera finalidad de estas grabaciones, o su existencia, ha sido y es objeto de debate aún a día de hoy. Teniendo en cuenta la parte más oscura de la naturaleza humana, que estas cintas puedan existir no es nada descabellado. En internet existen desde hace mucho webs morbosas dedicadas a accidentes reales, ejecuciones, actos de guerra o ajustes de cuentas entre bandas. Todo ese contenido se puede encontrar con suma facilidad simplemente *googleando*, lo cual resulta sumamente preocupante: no solo estamos muy expuestos a ese tipo de conte-

nidos, sino que nos hemos ido insensibilizando poco a poco, y ya no nos sorprende ver violencia extrema en telediarios, como imágenes grotescas de conflictos bélicos, atentados o catástrofes. *Tesis* planteaba, entre muchos e interesantes temas, la curiosidad y el morbo que la sociedad muestra por las tragedias y la violencia explícita, sobre todo la violencia real, no ficcionada. El morbo por observar la desgracia ajena a través de una pantalla, bajo la creencia de que estamos a salvo, de que eso nunca podría pasarnos a nosotros, pudiera ser, quizás, el motor que nos mueve a sentirnos atraídos por esos contenidos. No en vano, en el prólogo de la película (excelente), un revisor del Metro de Madrid advierte a los viajeros que salgan del tren de forma ordenada, ya que un hombre se ha suicidado y su cuerpo partido por la mitad yace en la vía.

El revisor avisa de que se alejen del andén, de que no miren. Y sin embargo, Ángela, que va en el tren, se sale de la cola para observar el cuerpo mutilado, algo que no consigue ya que otro revisor la detiene. El *leit motiv* de la película queda meridianamente claro desde los primeros minutos de metraje. Amenábar proyecta su mirada sobre la violencia arrastrando a la protagonista y al espectador para que exploren en primera persona el nivel de tolerancia sobre el dolor,





la ultraviolencia y la atracción y repulsión por la muerte, el sufrimiento de otros humanos sometidos a la *nuda vida*.

Martyrs (2008), de Pascal Laugier, es otra película muy difícil de ver e igualmente difícil de ignorar. Bajo mi punto de vista es la obra maestra de su director. Al igual que en la película de Pasolini, una organización secreta, de la que no se facilitan demasiados datos pero perfectamente organizada, se dedica a torturar a sus víctimas con la delirante intención de convertirlos en mártires, en recrear el proceso hasta llegar a un punto culmen que pone los bellos como escarpías. La dirección de Laugier, el montaje, efectos de maquillaje o la interpretación de todo el elenco son tan sumamente convincentes, magistrales, que contrasta con la extrema incomodidad de lo que se narra y muestra con total explicitud. El desprecio por la vida humana queda grabado en la retina de cualquier espectador con un mínimo de sensibilidad, o que se atreva a bajar a los infiernos de *Martyrs*.

Sagas como *Hostel*, iniciada en 2005 por Eli Roth, o la espléndida *A Serbian Film* (2010) de Srđan Spasojević exploran laberintos de amoralidad y desprecio por la vida humana muy en la línea de las películas antes citadas y ponen de ma-

nifiesto que la vida en la sociedad siempre pende un hilo, de la arbitrariedad de otros seres humanos, capaces de reducir lo más preciado que tenemos a una mera anécdota o divertimento sádico, amoral y deplorable.

Ejemplos recientes como *Les chambres rouges* (2023), de Pascal Plante, vuelven a poner de manifiesto que algunas supuestas leyendas urbanas, como las *cintas snuff*, pueden ser muy ciertas: depravados y sádicos que pagan sumas ingentes de dinero para ver asesinatos en directo, monetizados en criptomonedas para no dejar rastros delictivos.

Nuda vida "mainstream"

Para ir terminando este estudio sobre el cine y la nuda vida voy a detenerme en un par de sagas de películas y otro par de series muy famosas que circulan desde hace años por plataformas. Hablamos, por ejemplo, de la franquicia *Saw*, creada por James Wan (director de la primera película, co-creador de la historia) y Leigh Whannell (guionista de la primera película, co-creador de la historia y actor). A lo largo de nada menos que diez películas, la saga expone a decenas de víctimas a torturas extremas perpetradas por un peculiar

personaje llamado Jigsaw. Realmente trata una identidad secreta de John Kramer, un moribundo ingeniero civil que imparte justicia usando sus conocimientos técnicos para fabricar trampas mortales y poner así a prueba a las personas que secuestra. Kramer asegura en una de las películas que él no es técnicamente un asesino, ya que siempre da la opción de escapar a sus víctimas (sic). Kramer pretende ajusticiar a individuos que o bien lo han dañado a él en vida, o han dañado a terceros, ya sea robando, estafando, mintiendo o dañándose a ellos mismos, como es el caso de una de sus cómplices y acompañantes Amanda, que sobrevive a uno de los juegos mortales. La temática, similar como podemos ver a los filmes tratados en el anterior apartado, es aquí abordada de forma más grotesca, con ciertas dosis de humor negro, construida bajo códigos narrativos muy digeribles y conocidos por un público mayoritario, pese a su brutalidad y gore explícitos, que si bien están bajo la influencia de una narrativa cercana a la serie B, amplían su rango de público indiscutiblemente. Para ello, la forma prevalece sobre el fondo, ya que el verdadero espectáculo de las películas de Jigsaw es ver qué nuevas trampas se han diseñado para torturar a las víctimas, más allá de la ideología o motivos por los que John Kramer las somete a la *nuda vida*. Se trata de un juego sádico y cruel, aderezado por

una serie de iconos y atmósferas muy identificables, como son la aparición estelar de la marioneta Billy con su triciclo, los recintos industriales oscuros y abandonados, las maquinarias/trampas imposibles urdidas por un enfermo de cáncer terminal (algo que resulta inverosímil y no por ello menos creativo) y por supuesto la variedad de grabaciones de voz (a veces vídeos) de Jigsaw que sirven de instrucciones para poder "escapar" de cada trampa. *Quiero jugar a juego... Vivir o morir, tú eliges...*

The Purge (2013), por su parte, saga iniciada por Blumhouse, mantiene el mismo espíritu de denuncia y plasma de forma nítida, al igual que los dos filmes de John Carpenter anteriormente analizados en estas páginas (de los que tiene pocas influencias), cómo un gobierno podría aplicar el Estado de excepción de forma arbitraria para someter a la población a una constante sumisión y sensación de inseguridad. La película, creada y dirigida por James DeMonaco, que también participaría en el resto de guiones y dirigiría las dos primeras secuelas, nos anticipa una sociedad crispada y polarizada, que normaliza el uso de la violencia, el asesinato y cualquier delito con una finalidad liberadora, purificadora. Con evidentes tintes totalitarios y teocráticos, la saga en su totalidad (y las dos





temporadas televisivas) muestra a una sociedad decadente, distópica, ávida de venganza y odio. La idea es extendida y analizada en profundidad a lo largo de cuatro películas mas, donde se hace un análisis sociológico bastante interesante y certero sobre la sociedad norteamericana, siempre desde una óptica crítica y adscrita cinematográficamente al espíritu de la serie B de los años ochenta. Todos los años desde las 7 de la tarde del 21 de marzo, hasta las 7 de la mañana del 22 de marzo, todos los ciudadanos pueden ser asesinados, o lo que es lo mismo, todos son *homo sacer*, todos están desprotegidos y expuestos a la *nuda vida*, durante 12 horas en las que se suspende todo Derecho. Resulta terrorífico (a la par que memorable) el comunicado gubernamental que da pie a la purga anual en todas las películas de una saga indispensable, y que se emite por televisión:

**COMUNICADO URGENTE DEL GOBIERNO
DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA**

**ESTO NO ES UNA PRUEBA. ESTO ES SU SISTEMA
DE TRANSMISIÓN DE EMERGENCIA ANUNCIANDO
EL COMIENZO DE LA PURGA ANUAL, SANCIONADA
POR EL GOBIERNO DE LOS ESTADOS UNIDOS.**



A partir del sonido de la sirena, cualquier actividad criminal, incluyendo el asesinato, será legal por un período ininterrumpido de doce (12) horas. Que nuestro Nuevo Padre Fundador y América, una nación renacida, sean bendecidos. Que Dios los acompañe a todos.

Respecto a productos estrictamente televisivos me gustaría destacar en primer lugar a la serie *From*, serie iniciada en 2022, dirigida casi en su totalidad por Jack Bender, y que aún espera una resolución en la cuarta temporada, anunciada para 2026. Perteneciente a la plataforma Max, en *From* podemos distinguir claramente dos realidades, el mundo exterior, del que todos los turistas proceden, y el pueblo al que todos han ido llegando accidentalmente, una suerte de laberinto sin salida alejado de toda lógica, un lugar del que no se puede salir, y en el que unos seres diabólicos, que parecen sacados de un relato de H.P. Lovecraft, intentan dar caza a los improvisados huéspedes del pueblo. Los seres salen solo de noche, y no pueden entrar en las casas sin permiso, lo que remite, también, a ciertas reglas de la literatura y el cine de vampiros. Existe una atmósfera malsana, misteriosa en todo cuanto rodea al pueblo maldito, se palpa la incertidumbre, el miedo, pero también solidaridad entre sus accidentados habitantes.

Como ya comenté en el número 6 de *Fanzine Plus* al respecto, lo que todos esos viajeros han perdido no es su ubicación, sino su libertad. En ese lugar no existe legalidad alguna, rige el caos, la *nuda vida*. Han pasado de vivir en una sociedad basada y regida por la legalidad (el mundo exterior al que se desean volver) a, por el contrario, vivir bajo las reglas que imponen los seres que salen de noche. Como comenté en aquél artículo, me da la sensación de que *From* anticipa, o propone, que quizás estamos ya embarcados en un cambio hacia algún tipo de totalitarismo desde hace tiempo, aunque quizás no somos capaces de vislumbrarlo.

Por último, me gustaría cerrar este análisis citando ese fenómeno de masas llamado *Squid game* (*El juego del calamar*), estrenada en 2021, que acaba de estrenar su tercera y última temporada cuando escribo estas líneas. La serie, creada por Hwang Dong-hyuk, fue rechazada en numerosas ocasiones, desde su creación en 2008 en formato largometraje, pero Netflix decidió adaptarla para el formato actual.

Lo interesante es que su temática engloba muchos de los puntos argumentales hasta ahora tratados en estas páginas. En la serie surcoreana (la más exitosa de Netflix a nivel mundial)

hay ultraviolencia, crítica social, suspense, giros de guion y muchas lecturas sobre la naturaleza humana, tan desesperanzadoras como optimistas, eso depende de quién lo mire.

En una lejana isla, completamente secreta, una organización criminal organiza juegos con temáticas infantiles. El hecho de que la organización someta a los adultos como si fuesen niños añade una capa más de control y crueldad. La organización va reclutando a población desfavorecida a nivel económico para usarlos como concursantes. Después, son llevados a la isla, de la que todos desconocen la ubicación. A sabiendas de las necesidades que atravesán, los aspirantes son persuadidos con la posibilidad de ganar enormes sumas de dinero que en muchos casos les permiten saldar enormes deudas. Estos juegos, a diferencia de las trampas de *Jigsaw*, obligan en muchos casos a acabar con la vida de otros concursantes para poder sobrevivir y pasar el siguiente juego. Todos ellos, uniformados de forma homogénea, con un chándal de color verde, son identificados con un número, mientras que los guardias del juego, organizados de forma piramidal, usan un mono rosa y máscaras negras con símbolos de cuadrados, círculos o triángulos. Los cadáveres de los concursantes son aprovechados para el un mercado negro de trasplante de órganos.





Es difícil obviar la abundante carga simbólica, social y política de *Squid Game*, llena de sutilezas, diálogos agudos y unos arcos de personajes bastante convincentes. Tanto unos como otros, guardas y concursantes, son simples títeres de la organización. La trama refleja de forma sucinta no sólo las vilezas humanas, como la codicia, el egoísmo o la tiranía. Las reglas del concurso incluso usan de forma torticera el término *democracia* para votar si se sigue o no jugando al siguiente juego, a sabiendas de que muchos de los concursantes van a morir y por tanto el premio a repartir será mayor entre los supervivientes. Los concursantes toman decisiones completamente irracionales ya que en absoluto les interesan para salir vivos de la isla. Muchos de ellos plasman en los juegos todo lo aprendido como clase sometida, todas las normas no escritas de supervivencia aceptadas y prac-

ticadas activamente en sus entornos laborales, o de cualquier índole. Asimismo observamos también el sufrimiento de muchos otros personajes que luchan por sus principios y dignidad en un entorno de una toxicidad y peligrosidad extremas. Auténticos héroes, desgraciadamente muy necesarios y muy difíciles de encontrar. *Squid game* no fomenta el sistema, ni lo critica abiertamente. Mas bien radiografía la condición humana, cómo los de *abajo* pueden ser igual de viles que los de *arriba*, cómo pueden traicionarte o sacrificarte en un contexto en el que el valor de la vida y la dignidad puede ser igual a cero. Cómo, entre todos, colaboramos construyendo el mundo que tenemos, para bien o para mal. La *nuda vida* de todos esos concursantes pasa a ser directamente una transacción. Cuando uno de los concursantes muere, el valor del premio a repartir asciende. Tremendo.

Conclusiones

Veo necesario volver a la pregunta que abría este artículo, ¿qué es la *nuda vida*? Ante todo, espero haber podido aclarar dicha cuestión en este análisis a lo largo de este repaso a obras cinematográficas seleccionadas a tal efecto. Muy probablemente a cada lector se le han ocurrido otras películas a medida que leía el texto, lo cual me resulta gratificante. Es señal de que aún tenemos curiosidad, hambre por saber, por analizar, por pensar en definitiva.

Me voy a permitir hacerles otra pregunta, antes de terminar: ¿qué valor le damos cada uno de nosotros a nuestra vida? La vida no avisa, como queda reflejado en *Sirat* (2025), la magnífica película de Óliver Laxe. No solo trae desgracias

inesperadas, sino tragedias que nos marcan para el resto de nuestros días. Situaciones que nos pueden llevar por ejemplo a países lejanos, sin rumbo, y nos pueden despojar de todos esos derechos y protecciones legales que creímos tener para siempre. Basta con el establecimiento de un Estado de alarma, o de excepción, sea el motivo que sea, para que nuestra vida sea reducida a la mínima expresión. Nuestra vida no depende solo de nosotros. Podemos ser un *homo sacer* de la noche a la mañana, y lo más preciado que tenemos puede ser reducido a la *nuda vida*, a una vida desprotegida, totalmente expuesta.

Por eso, mejor viven a su forma, pero no olviden vivir. Y no lo dejen para mañana, porque puede ser demasiado tarde.

■ Manuel Panadero





EL TERROR QUE DESPERTÓ DURANTE EL VERANO

En 1990, la televisión estadounidense vivió uno de sus momentos más icónicos del género del terror con la emisión de *It*, la adaptación en formato miniserie de la monumental novela de Stephen King. Dirigida por Tommy Lee Wallace y protagonizada por un reparto coral, la producción se presentó en dos partes que cautivaron —y traumatizaron— a toda una generación. Su impacto fue inmediato, y no solo por la escalofriante interpretación de Tim Curry como Pennywise, sino por cómo logró trasladar el espíritu inquietante y nostálgico de la obra original al lenguaje televisivo.

La historia, ambientada inicialmente en los años 60 (modificada desde los 50 de la novela), traza una línea clara entre

la inocencia veraniega y la irrupción del miedo. El verano, con sus bicicletas, tardes sin colegio, y amistades que parecen eternas, se convierte en el telón de fondo perfecto para un mal que acecha desde las alcantarillas. La calidez de los días largos contrasta de forma brutal con la amenaza de un ser ancestral que adopta la forma de payaso, símbolo distorsionado de la infancia.

Lejos de ser una mera historia de monstruos, *It* es una reflexión sobre la memoria, la pérdida de la inocencia y la fuerza del vínculo humano. Su emisión no solo adaptó fielmente una obra compleja, sino que elevó el género de terror televisivo, mostrando que una narrativa cuidada, sostenida por personajes profundos y una ambientación emocionalmente potente, podía calar tan hondo como cualquier largometraje.



Ambas etapas se entrelazan en la narrativa, revelando progresivamente los recuerdos reprimidos, los miedos no resueltos y las secuelas de enfrentarse al horror siendo apenas unos niños. El verano actúa como el punto de ruptura: el tiempo que parecía estar lleno de posibilidades se convierte en el escenario de una batalla contra una entidad que representa lo inexplicable y lo maligno.

La historia se divide en dos líneas temporales. La primera transcurre en un verano de la infancia en la ciudad ficticia de Derry, Maine, donde un grupo de niños —marginados, soñadores, solitarios— se unen para enfrentar un mal que los adultos parecen ignorar. Una criatura cambiante, que se manifiesta como lo que más teme cada uno, ha estado cazando en las sombras del pueblo durante generaciones. En esta ocasión, toma la forma de Pennywise, un payaso inquietante que aparece en los lugares más inesperados, siempre con una sonrisa sádica en el rostro.

La segunda línea temporal tiene lugar casi treinta años después. Ya adultos, los protagonistas han olvidado en gran parte lo que ocurrió en aquel verano, como si la memoria misma se hubiera visto afectada por el trauma y por la influencia del monstruo. Sin embargo, una nueva oleada de desapariciones los obliga a regresar a Derry, cumpliendo una promesa que hicieron de niños: si “eso” volvía, ellos también lo harían.

Uno de los mayores aciertos de la miniserie es la construcción del Club de los Perdedores, un grupo de siete niños unidos por su marginalidad y por el deseo de escapar, no solo del monstruo que aterroriza Derry, sino de las realidades duras que les rodean. Cada personaje encarna un aspecto del crecimiento infantil, de la soledad, del coraje, y del miedo más profundo.

Bill Denbrough, el líder silencioso y valiente del grupo, está marcado por la muerte de su hermano pequeño Georgie, uno de las víctimas de Pennywise. Su tartamudez no le impide convertirse en la figura central del grupo, empujado tanto por la culpa como por la necesidad de hacer justicia. Es su determinación la que los moviliza, y su dolor el que da forma al conflicto.





Beverly Marsh, la única chica del grupo, enfrenta no solo el terror sobrenatural, sino también el horror muy real del abuso doméstico. Su arco narrativo es uno de los más poderosos, y su transición de niña asustada a joven decidida es un reflejo de la resiliencia frente a la violencia cotidiana.

Ben Hanscom, el nuevo del pueblo, es un chico inteligente, sensible y con sobrepeso, cuyas inseguridades contrastan con su talento y nobleza. Encuentra en el grupo la aceptación que nunca tuvo, y su historia se entrelaza profundamente con el corazón emocional del relato.

Richie Tozier, el bromista incansable, utiliza el humor como escudo. Su verborrea constante y sus imitaciones no son solo una distracción cómica, sino una defensa contra sus propios temores, mostrando que a veces la risa es la única forma de resistir.

Eddie Kaspbrak vive bajo el yugo de una madre sobreprotectora que lo ha convencido de que es frágil y enfermizo. Su camino pasa por romper esas ataduras mentales y aprender a confiar en su propia fuerza.

Mike Hanlon, el narrador y único miembro del grupo que permanece en Derry como adulto, representa la memoria viva del grupo. Esencial en la segunda parte de la historia, cuando llama a sus antiguos amigos para que cumplan su promesa.

Stan Uris, racional y ordenado, tiene más dificultades que los demás para aceptar el carácter sobrenatural de lo que enfrentan. Su reacción al horror anticipa una de las decisiones más duras del relato, que marcará al grupo para siempre.

El verano de su infancia es tanto su refugio como su campo de batalla. El calor, las bicicletas, los paseos por el bosque, el canal, la cantera donde se bañan... son paisajes típicos del verano estadounidense, pero en Derry, todo lo luminoso se ensombrece por la sensación de que algo se esconde bajo la superficie. La convivencia entre lo cotidiano y lo siniestro es una de las claves más potentes de la miniserie.

Aunque su formato televisivo y sus limitaciones presupuestarias pueden hacerla parecer modesta en comparación con adaptaciones cinematográficas modernas, la miniserie *It* logró capturar la esencia de la novela original de Stephen King



de una forma directa y profundamente emocional. Su éxito no solo radicó en su fidelidad a los eventos principales de la historia, sino en cómo trasladó con acierto el tono, los temas y el simbolismo de la obra.

Tim Curry, en el papel de Pennywise, ofrece una de las interpretaciones más escalofriantes del género. Su capacidad para transitar de lo payasesco a lo demoníaco sin perder credibilidad es fundamental para el impacto de la serie. Su figura se convirtió en un símbolo del miedo mismo, y su legado ha influido en generaciones de espectadores.

La ambientación veraniega no es un simple recurso estacional: es el contraste perfecto para la irrupción del miedo. El verano en *It* representa la última frontera de la niñez antes del mundo adulto. Es el tiempo en que los lazos se forjan con una intensidad que el resto de la vida difícilmente igualará. Pero también es el momento en que el terror puede insertarse sin previo aviso, corrompiendo lo puro, lo brillante y lo inocente.

It (1990) no es solo una adaptación eficaz de una novela extensa y compleja, sino una pieza clave en la historia del terror televisivo. Su mérito reside en lograr transmitir una historia de monstruos y amistad sin caer en el simplismo ni perder la profundidad emocional.

El verano como contexto no solo acentúa la tensión, sino que **otorga a la historia una textura melancólica e inolvidable**.

Al igual que los miembros del Club de los Perdedores, quienes nunca volvieron a ser los mismos tras aquel verano en Derry, los espectadores tampoco olvidan fácilmente lo que la miniserie mostró: que a veces, **lo que más nos aterra se oculta en los lugares donde una vez fuimos felices**, y que los lazos forjados en la infancia pueden ser el único escudo real contra el miedo.

■ Redacción FANZINE+





EL NACIMIENTO DEL ÍCONO EN UN VERANO SANGRIENTO

Estrenada en 1982, *Viernes 13 Parte III* (*Friday the 13th Part III*) no solo representa la continuación de una de las franquicias más longevas del cine de terror, sino que marcó un antes y un después en la iconografía del género *slasher*. Aunque Jason Voorhees ya había hecho su debut como asesino en la segunda entrega, es en esta tercera parte donde adopta por primera vez la máscara de hockey que lo convertiría en una figura universal del horror. Además, la historia vuelve a estar marcada por un elemento clave en la saga: el verano. La película se desarrolla en plena temporada estival, con jóvenes que escapan de la rutina para disfrutar unos días de descanso en una zona rural, como si la tragedia de años anteriores no fuera más que un mal recuerdo enterrado por el calor, el sol y el tiempo libre.

A nivel de narrativa, la película se mantiene fiel a las raíces del *slasher* clásico, pero introduce elementos que influenciarían profundamente las entregas posteriores. Escenarios como la cabaña, el granero y el entorno lacustre del ya mítico Crystal Lake regresan con fuerza, pero esta vez reforzados por un estilo visual más directo y estilizado.

El uso de efectos tridimensionales puede parecer una curiosidad hoy en día, pero en su momento aportó un atractivo adicional a una fórmula que seguía funcionando. Más allá del 3D, esta película consolidó la imagen de Jason como un ente imparable y silencioso, menos humano y más simbólico.



La trama de *Viernes 13 Parte III* se sitúa justo después de los sangrientos acontecimientos de la segunda película. Aunque la población cercana al lago Crystal Lake trata de recuperar la normalidad, una nueva oleada de jóvenes se aproxima al lugar, esta vez en busca de un fin de semana de descanso en una casa de campo apartada. El viaje no es casual: los personajes quieren relajarse y desconectar durante sus vacaciones de verano, aprovechando el entorno natural y la tranquilidad del campo.

La protagonista, Chris Higgins, regresa a la cabaña de su familia, acompañada de un grupo de amigos que, sin saberlo, están a punto de convertirse en el próximo objetivo de Jason. La historia se desarrolla en ese entorno campestre ya clásico en la franquicia: caminos de tierra polvorientos, árboles que crujen bajo el sol, un granero aislado y una cabaña que parece suspendida en el tiempo. Todo en la puesta en escena —la ropa ligera, los paseos junto al lago, las tardes soleadas— remite al verano, a ese limbo entre diversión juvenil y despreocupación que, en este universo, suele terminar de forma trágica.

Desde el principio se respira una tensión constante: los personajes se enfrentan a pequeñas tensiones internas, conflictos adolescentes y uno que otro encuentro extraño con lugareños que advierten de un peligro latente. Pero todo se transforma en pesadilla cuando Jason, herido y en fuga tras los sucesos anteriores, encuentra en este nuevo grupo de visitantes su próxima presa. El contraste entre la aparente calma veraniega y la violencia inminente refuerza el impacto de cada secuencia.

Aunque el enfoque principal recae en Chris Higgins, el grupo de personajes que la acompañan representa un abanico típico del *slasher*: adolescentes despreocupados, parejas que buscan pasar un buen rato, y una dosis de humor ligero que contrasta con la violencia inminente. La dinámica entre ellos permite momentos de ligereza que hacen aún más impactante la irrupción de Jason.

Chris Higgins es, sin duda, el personaje central. A diferencia de otras protagonistas de la saga, Chris arrastra un





pasado traumático relacionado con el bosque y su entorno. Su regreso a la cabaña no es solo una excursión veraniega, sino también un intento de superar sus miedos en el mismo lugar donde estos surgieron. Esa carga emocional añade una dimensión diferente a su enfrentamiento con el terror.

Rick, el interés romántico de Chris, representa la figura del joven responsable y algo distante, cuya preocupación por Chris se va haciendo más evidente a medida que la situación se complica. Aunque su rol no tiene una gran profundidad narrativa, ayuda a contextualizar el entorno emocional de la protagonista.

Shelly es el personaje más peculiar del grupo. Inseguro, bromista y con afición por las máscaras y las bromas pesadas, resulta un personaje entrañable y torpe a la vez. Curiosamente, será él quien, sin saberlo, le ceda a Jason su futura identidad visual: la máscara de hockey. Este gesto aparentemente trivial tendrá un peso icónico para el resto de la saga.

Vera, compañera accidental de Shelly, destaca por su carácter independiente y su actitud firme ante las bromas de

mal gusto. Aunque su rol no es extenso, tiene un momento clave en uno de los giros más reconocibles de la película.

El grupo se completa con dos parejas: **Debbie y Andy**, y **Chili y Chuck**, que representan respectivamente a los jóvenes despreocupados y a la clásica pareja fumeta. Todos se comportan como lo haría un grupo de amigos durante unas vacaciones de verano: sin horarios, sin planes fijos, en busca de diversión, descanso y alguna que otra escapada romántica. Precisamente esa rutina distendida es lo que hace que la amenaza de Jason sea aún más brutal cuando irrume.

Lo que convierte a *Viernes 13 Parte III* en una película fundamental no es solo su papel como continuación argumental, sino el hito visual que establece para todo el universo de Jason. La adopción de la **máscara de hockey** no fue planificada como un símbolo eterno, pero el impacto visual fue inmediato. La frialdad impersonal de la máscara, su diseño simple y sin expresividad, convirtió a Jason en algo más que un asesino con motivaciones humanas: pasó a ser una figura totémica del miedo.



Esta entrega también consolidó un estilo narrativo que se repetiría con ligeras variaciones en las siguientes películas. La estructura basada en un grupo joven aislado, el escenario campestre en temporada veraniega, y un asesino silencioso y brutal se volvió un estándar. Aunque no es la más violenta de la saga ni la más elaborada, sí es una de las más memorables por su equilibrio entre tensión, ritmo y estética.

La apuesta por el formato en 3D es otro detalle destacable. En su momento, fue una jugada arriesgada, ya que exigía a los cines contar con equipo especial. Hoy, ese aspecto se percibe más como una curiosidad nostálgica, pero en 1982 fue un intento real de innovar dentro del género y atraer a un público cada vez más exigente con el espectáculo visual.

Viernes 13 Parte III no solo es una secuela efectiva dentro de su contexto, sino que es el momento en el que **Jason se convierte en Jason**, tal y como lo conocemos hoy. Su evolución desde un niño traumatizado a un monstruo imparable culmina

aquí con la aparición de su máscara emblemática, una de las imágenes más reconocibles del cine de terror.

Además, esta entrega es particularmente significativa porque refuerza la asociación entre el terror y el verano. El escenario cálido, los días soleados, los paseos junto al lago y la actitud relajada de los personajes contrastan con la violencia creciente, generando una tensión atmosférica muy efectiva. El verano, que normalmente evoca libertad y descanso, aquí se convierte en el telón de fondo perfecto para el nacimiento de una pesadilla eterna.

Más allá de los sustos y las muertes, *Parte III* es el punto donde el mito de Crystal Lake se solidifica. A partir de aquí, cada aparición de Jason será precedida por la sombra de su máscara blanca, impasible, y por la certeza de que, mientras haya adolescentes veraneando cerca del lago, el horror nunca estará del todo enterrado.

■ Redacción FANZINE+



TIBURÓN

SPIELBERG NOS FASTIDIÓ EL VERANO

En el verano de 1975, Steven Spielberg transformó para siempre la forma en que los espectadores veían el mar. Con *Tiburón* (*Jaws*), no solo inauguró el fenómeno del “blockbuster veraniego”, sino que consiguió algo aún más poderoso: **sembrar un miedo duradero en algo tan cotidiano como bañarse en la playa**. Su intención no era simplemente asustar con una criatura marina, sino **transtornar el símbolo mismo del verano**. Y lo logró.

Basada en la novela homónima de Peter Benchley, la película parte de una premisa sencilla pero demoledora: una amenaza invisible se oculta bajo el agua, en un entorno que debería representar diversión, libertad y calma. Spielberg,

con apenas 28 años, utilizó esa aparente simpleza como una herramienta para construir una tensión progresiva y casi insoportable, sentando las bases de un cine comercial que sabría dosificar el miedo con precisión.

Lo que convirtió a *Tiburón* en un hito no fue solo su criatura ni sus efectos —en su mayoría ocultos—, sino **su decisión de ambientar el horror en pleno verano**, en playas llenas, con niños, sol, sombrillas y risas de fondo. El contraste entre lo visible y lo oculto, lo cálido y lo letal, lo inocente y lo salvaje, es lo que hizo que esta película se quedara grabada a fuego en la memoria colectiva.

La historia se sitúa en Amity Island, un pequeño y pintoresco pueblo costero del noreste de Estados Unidos cuya economía gira en torno al turismo estival. Las playas son el centro de la vida social, y el mar es el escenario principal. Todo cambia cuando aparece el cuerpo destrozado de una joven tras un baño nocturno. Pronto, el jefe de policía Martin Brody sospecha que un tiburón podría estar detrás del ataque.

Las autoridades locales, presionadas por la llegada del Cuatro de Julio y el auge turístico, **deciden mantener las playas abiertas**, negando la magnitud de la amenaza. Sin embargo, los ataques continúan, y Brody, decidido a proteger a su comunidad, se une a un experto oceanógrafo y a un cazador veterano para enfrentar a la criatura en mar abierto.

Lo que sigue es tanto una historia de aventuras como un relato de supervivencia. Pero más allá de la acción, *Tiburón* es una disección del miedo colectivo, de las decisiones políticas bajo presión, y del conflicto entre lo humano y lo natural. Todo ello dentro del marco luminoso de un verano que, a partir de entonces, ya no volvería a ser inocente.

Uno de los pilares de *Tiburón* es su trío protagonista, tres hombres que representan perspectivas muy distintas frente al miedo, la autoridad y el mar.

Martin Brody (Roy Scheider) es el jefe de policía de Amity. Procedente de la ciudad, tiene un temor latente al agua y una visión práctica del peligro. Es responsable, pero también vulnerable. Representa al ciudadano común enfrentado a una amenaza que no entiende del todo, y su arco de transformación es el más visible: del miedo a la acción, de la pasividad institucional al compromiso heroico.

Matt Hooper (Richard Dreyfuss) es un joven oceanógrafo, especialista en tiburones. Su conocimiento técnico y su entusiasmo por la vida marina lo hacen parecer casi ingenuo al principio, pero su papel es esencial para entender la naturaleza del enemigo. Su mirada científica contrasta con la emocionalidad de Brody y la crudeza de Quint.

Quint (Robert Shaw), el cazador de tiburones, es el personaje más enigmático y visceral. Es un hombre endurecido por





años en el mar, con un pasado traumático —revelado en su estremecedor monólogo sobre el USS *Indianapolis*— y una relación personal con el peligro. Representa el instinto, la experiencia y la obsesión. Su enfrentamiento con el tiburón es tanto físico como simbólico.

Y sin embargo, hay un cuarto personaje que, aunque no hable ni muestre emociones, domina la película desde su primera aparición sugerida: **el tiburón**.

Aunque no tiene nombre ni rostro reconocible, el **tiburón blanco** que ataca las costas de Amity Island es, en términos narrativos, **un personaje central**. No es solo una bestia salvaje, sino una presencia casi mítica. Su inteligencia aparente, su persistencia y su capacidad para desaparecer bajo el agua durante largos períodos hacen que sea percibido más como una fuerza elemental que como un animal.

El tiburón no es caracterizado mediante diálogos ni primeros planos emocionales, sino a través de **su impacto en los demás personajes**: el miedo que genera, las decisiones que provoca, los dilemas morales que desata. La mayoría del tiempo

permanece oculto, y esa ausencia lo hace más temible. Spielberg, condicionado por las limitaciones técnicas del tiburón mecánico, convirtió el problema en virtud: utilizó la música de John Williams y las reacciones de los personajes para **darle vida sin mostrarlo**.

Su papel en la historia va más allá del depredador. Representa **lo incontrolable, lo inabordable, lo que no puede domesticarse ni comprenderse del todo**. Es naturaleza pura enfrentada a la arrogancia humana. En ese sentido, el tiburón no es solo un antagonista, sino el catalizador de los conflictos internos de Brody, Hooper y Quint.

Incluso fuera de pantalla, su sombra domina cada escena. Por eso, aunque sea animal, el tiburón actúa como **una fuerza narrativa viva**, cuya amenaza trasciende el plano físico y se convierte en un símbolo del miedo universal.

La decisión de Spielberg de situar la historia en verano no fue accidental. El verano, con sus vacaciones, sus playas repletas y su estética luminosa, es símbolo de libertad, placer y despreocupación. **Es precisamente esa sensación de seguridad la que la película subvierte desde el primer minuto**.

La escena inicial, con la joven nadadora atacada en la oscuridad, establece el tono: el mar no es un refugio, sino una trampa. A lo largo del film, el contraste entre la música alegre, los niños jugando, los turistas relajados, y la amenaza invisible bajo las olas genera un nivel de angustia constante. El sol y el agua ya no ofrecen consuelo, sino la posibilidad de una muerte brutal.

Spielberg se propuso **alterar la percepción del verano**, y lo logró. A partir de *Tiburón*, generaciones de espectadores pensaron dos veces antes de meterse al agua. Incluso hoy, el simple sonido de dos notas musicales repetidas basta para activar ese reflejo condicionado: hay algo allí abajo. Y puede atacar en cualquier momento.

Tiburón no solo cambió la historia del cine comercial. Cambió la manera en que el verano era retratado en pantalla y percibido fuera de ella. Steven Spielberg no solo dirigió

un thriller marino: **construyó un ritual colectivo de miedo**, donde el agua clara, el cielo azul y las tardes calurosas ya no eran garantía de seguridad.

El éxito de la película reside en su economía narrativa, su tensión inteligentemente administrada, y su capacidad para **humanizar el miedo sin perder el espectáculo**. Pero también en su monstruo: un tiburón sin rostro que, pese a no hablar ni sentir, dejó una huella emocional tan fuerte como cualquier villano del cine moderno.

En definitiva, *Tiburón* fue el verano en que el mar dejó de ser solo mar. Fue el momento en que una generación entera aprendió que **el terror podía venir flotando, en silencio, desde lo más profundo de lo que creíamos conocer**.

■ Redacción FANZINE+





PEQUEÑA MISS SUNSHINE

UN VERANO DE IMPERFECCIÓN, AMOR Y ACEPTACIÓN

Cuando *Little Miss Sunshine* se estrenó en 2006, lo hizo sin la maquinaria promocional de los grandes estudios, pero con una autenticidad tan poderosa que rápidamente se convirtió en una de las películas independientes más queridas del siglo XXI. Dirigida por Jonathan Dayton y Valerie Faris, y producida por Big Beach Films, la cinta se sumó a esa tradición de relatos pequeños, pero profundamente humanos, abordando con ternura y sentido del humor los fracasos, los vínculos familiares y la belleza de lo imperfecto.

Lejos de los clichés del cine veraniego de evasión o romance, esta historia de carretera utiliza el verano como un terreno

emocional de transformación, con el polvo, el calor y los paisajes desérticos del suroeste estadounidense como fondo de una travesía absurda, cómica y profundamente significativa. *Little Miss Sunshine* no es un verano idealizado, sino un viaje incómodo, polvoriento y agotador que se convierte, poco a poco, en un espejo honesto de lo que significa ser una familia.

La película propone algo inusual en el cine contemporáneo: celebrar el fracaso sin sarcasmo y valorar a quienes, aun sabiendo que no encajan en los modelos de éxito tradicionales, siguen adelante con convicción. Y todo eso, durante un verano caluroso que pone a prueba el temple de cada personaje.



La trama gira en torno a la familia Hoover, un grupo de personas marcadas por la frustración, la inseguridad y los sueños rotos. Cuando **Olive**, la hija pequeña, es clasificada inesperadamente para participar en el concurso infantil *Little Miss Sunshine* en California, la familia decide emprender un viaje de más de mil kilómetros en una destalada furgoneta amarilla para cumplir el sueño de la niña.

Durante ese recorrido veraniego por las autopistas del desierto, los conflictos personales y familiares afloran sin filtros. Lo que comienza como una simple excursión para acompañar a una niña a un certamen de belleza se convierte en un viaje transformador para todos los miembros de la familia. Cada parada, cada avería del vehículo, cada silencio tenso y cada explosión emocional revelan algo esencial de cada personaje.

Sin necesidad de artificios ni giros exagerados, la película construye un relato profundamente emocional y, al mismo tiempo, divertido y crítico. Su fuerza reside en **cómo observa a los personajes, no en lo que les ocurre**.

El corazón de la película está en sus personajes, todos ellos perfectamente definidos, creíbles y entrañables, a pesar —o precisamente por— sus defectos.

Olive Hoover (Abigail Breslin) es una niña tierna, optimista y soñadora. Aunque no encaja en los cánones estéticos de los concursos de belleza, su entusiasmo y autenticidad la convierten en el motor emocional de la historia. Olive es el símbolo de la inocencia que resiste ante los juicios del mundo adulto.

Richard Hoover (Greg Kinnear), el padre, es un hombre obsesionado con el éxito personal y profesional, convencido de que se puede triunfar con actitud positiva. Sin embargo, su propia vida no responde a sus principios, lo que genera frustración e incongruencia que afectan a toda la familia.

Sheryl Hoover (Toni Collette), la madre, es quien mantiene a la familia unida a duras penas. Práctica, cansada, realista, intenta sobrevivir entre las tensiones de su hogar sin perder la paciencia, aunque a menudo esté al borde del colapso emocional.





Dwayne Hoover (Paul Dano), el hijo adolescente, ha decidido no hablar hasta que logre su objetivo de convertirse en piloto militar. Su silencio se vuelve elocuente, cargado de rabia contenida y desapego, hasta que el viaje lo enfrenta consigo mismo.

Frank (Steve Carell), el tío, es un académico en crisis tras un intento de suicidio. Su presencia incómoda y su lucidez pasiva contrastan con el caos emocional de la familia. Su evolución durante el viaje es una de las más sutiles y conmovedoras.

Abuelo Edwin (Alan Arkin), el personaje más irreverente del grupo, ha sido expulsado de una residencia por consumo de heroína, pero mantiene un vínculo afectivo especial con Olive. Su sabiduría deslenguada, su ternura oculta y su actitud desafiante aportan un componente vital a la película.

Cada uno arrastra una herida personal, una frustración sin resolver, y durante el verano, la carretera los obliga a enfrentarse a sí mismos y al espejo colectivo que representa su familia.

El verano no es un mero contexto para la historia: es una fuerza activa. Las temperaturas sofocantes, el sudor, el polvo de las carreteras secundarias y el cielo despejado refuerzan el cansancio físico y emocional de los personajes. El paisaje abierto, el calor y la continua sensación de incomodidad reflejan la fricción interna que atraviesan los Hoover.

No hay playas ni vacaciones de ensueño. Aquí, el verano es un tiempo de tránsito literal y figurado, de agotamiento, incomodidad y crecimiento. Es ese momento del año en el que todo se intensifica, en que las emociones no pueden esconderse detrás del día a día.

Y así, en ese escenario abrasador, *Little Miss Sunshine* convierte la experiencia estival en una catarsis emocional compartida.

Cada parada del viaje, cada noche en un motel de mala muerte, cada grito y cada gesto de ternura, son parte de un verano inolvidable, no porque sea ideal, sino porque cambia a todos los que lo viven.



Jonathan Dayton y Valerie Faris, hasta entonces conocidos por su trabajo en videoclips y publicidad, debutaron en el cine con una sensibilidad poco habitual: **la de no subestimar a sus personajes ni al espectador**. Su dirección equilibra con precisión el humor absurdo, la crítica social y la emoción honesta. A través de una narrativa contenida, dejan que las escenas respiren, que los silencios hablen, y que los errores de los personajes se conviertan en momentos reveladores.

El estudio productor, **Big Beach Films**, apostó por una historia con alma y sin filtros, que pone en cuestión las normas del éxito y celebra lo marginal sin convertirlo en caricatura. El mensaje de fondo es claro: **no hay una sola forma de ser valioso o de ser feliz**.

La película rehúye de los finales edulcorados o los giros artificiales. Prefiere la verdad emocional, incluso cuando es torpe o incómoda. En esa apuesta por la imperfección, *Little Miss Sunshine* construye su mensaje más potente: **la belleza de una familia no está en su armonía, sino en su decisión de seguir adelante junta**.

Little Miss Sunshine es una película sobre el fracaso, sí, pero también sobre el amor incondicional. Es un viaje por carretera en pleno verano que, sin fuegos artificiales ni sentimentalismo barato, logra conmover y hacer reír con la misma intensidad. La familia Hoover, en su caos, sus desacuerdos y sus silencios, se convierte en un espejo de nuestras propias contradicciones.

El verano, con su luz brutal y su falta de escapatoria, actúa como catalizador. En ese calor sofocante, las máscaras se caen, las palabras surgen, y los vínculos se redefinen. Lo que parece una tragedia o un absurdo se convierte, en perspectiva, en una **aventura vital**, de esas que marcan para siempre.

Dayton, Faris y el equipo detrás de *Little Miss Sunshine* nos recordaron, con sutileza y humanidad, que a veces **los veranos que más nos transforman no son los que planeamos, sino los que nos sorprenden en medio del camino**, cuando todo parece derrumbarse... y sin embargo, seguimos avanzando juntos.

■ Redacción FANZINE+





UN VERANO INOLVIDABLE BAJO EL SOL DE LA RIVIERA ITALIANA

En el verano de 2021, Pixar Animation Studios presentó *Luca*, una película que conquistó al público con su encanto, colores vibrantes y un mensaje cálido sobre la amistad, la identidad y el descubrimiento personal. Dirigida por Enrico Casarosa, quien rindió homenaje a sus raíces italianas, esta producción destaca por su atmósfera veraniega que no solo ambienta la historia, sino que la impregna de significado y emoción.

Lejos de las habituales aventuras fantásticas o mundos futuristas, *Luca* se sumerge en un verano nostálgico en la costa de la Riviera italiana, capturando la esencia de la niñez,

la curiosidad y la magia que puede esconderse en lo cotidiano. Pixar, reconocido por sus relatos que combinan fantasía con sentimientos universales, volvió a demostrar en esta cinta su capacidad para crear historias sencillas pero profundas, destinadas a espectadores de todas las edades.

El mensaje que atraviesa *Luca* es claro y alentador: la importancia de aceptar quiénes somos, superar los prejuicios y abrirse a nuevas experiencias. Todo ello, enmarcado en un verano que se convierte en metáfora de la libertad, el cambio y la aventura.



La historia se sitúa en un pintoresco pueblo costero italiano, donde vive Luca, un joven que guarda un secreto extraordinario: es un monstruo marino que puede adoptar forma humana en tierra firme. Junto a su inseparable amigo Alberto, también un ser marino, Luca experimenta por primera vez la vida fuera del agua, fascinado por la cultura humana, los helados, las motos Vespa y las calles empedradas.

Durante un verano lleno de nuevas experiencias y desafíos, los dos amigos intentan integrarse entre los niños del pueblo, especialmente para participar en una competición local de carreras que simboliza su deseo de libertad y pertenencia. Sin embargo, deben mantener oculta su verdadera naturaleza, pues en este mundo humano, lo diferente se mira con recelo y miedo.

A lo largo del verano, Luca aprende sobre la amistad, la valentía y la importancia de ser auténtico, enfrentando tanto sus propios miedos como los prejuicios de quienes lo rodean. El verano, con sus días largos y luminosos, no solo es el marco de la historia, sino el catalizador de un cambio vital para el protagonista.

La riqueza de *Luca* reside en sus personajes, que combinan la inocencia de la niñez con una profundidad emocional sorprendente.

Luca Paguro es un niño curioso y soñador que anhela descubrir el mundo más allá del mar. Su transformación física y emocional refleja la transición de la infancia a la adolescencia, marcada por la búsqueda de identidad y aceptación. Luca es sensible, cauteloso pero valiente, y su viaje es una metáfora universal de crecimiento.

Alberto Scorfano, el amigo leal y más experimentado, es el contrapunto energético y rebelde que impulsa a Luca a explorar, romper barreras y asumir riesgos. Su carácter extrovertido y optimista equilibra la timidez de Luca, formando una dupla que encarna la fuerza de la amistad verdadera.

Giulia Marcovaldo, la intrépida niña del pueblo, representa la inclusión y la apertura. Su amistad con Luca y Alberto es un puente entre mundos, mostrando que la aceptación nace del entendimiento y la empatía.





Además, los personajes adultos, desde la estricta pero cariñosa madre de Luca hasta el padre de Giulia, enriquecen la historia con sus propias tensiones y enseñanzas, mostrando distintas perspectivas sobre el miedo a lo diferente y el valor de la confianza.

Enrico Casarosa, director de *Luca*, y Pixar Animation Studios concibieron la película como un homenaje a la niñez, la amistad y las raíces culturales, con un enfoque claro en el verano como un espacio de libertad y transformación. Casarosa, inspirado por su propia infancia en Génova, quiso capturar la magia de esos días largos en los que todo parece posible y la exploración es una aventura constante.

Pixar, reconocido mundialmente por su habilidad para contar historias con valores profundos y emocionales, utiliza *Luca* para transmitir un mensaje optimista: la diferencia no debe ser motivo de miedo, sino de celebración. El verano funciona aquí como símbolo de apertura, de romper barreras y construir puentes entre mundos distintos, en un momento donde el cambio es inevitable y enriquecedor.



La película también se presenta como una invitación a reconectar con lo simple y lo auténtico, en contraposición al ritmo acelerado del mundo moderno. La estética vibrante, la música alegre y la ambientación en la costa italiana trabajan en conjunto para envolver al espectador en un cálido abrazo estival.

El verano en *Luca* no es solo un marco temporal, sino un personaje más que influye en el desarrollo de la trama y en el crecimiento de los protagonistas. Es durante ese verano que Luca y Alberto se enfrentan a sus miedos, descubren su identidad y experimentan la alegría y el riesgo de ser ellos mismos.

La calidez del sol, la frescura del mar, las carreras en la Vespa, las charlas bajo el cielo estrellado, los mercados locales y las fiestas del pueblo conforman un universo que celebra la vitalidad y la inocencia propias de la estación. Sin embargo, ese verano también es testigo de desafíos y momentos de tensión, donde las diferencias pueden convertirse en obstáculos, pero también en oportunidades de aprendizaje.



El verano, por tanto, es metáfora de transformación, de ese período fugaz pero decisivo en la vida donde todo puede cambiar para siempre.

Luca es más que una película de animación veraniega; es un relato universal sobre la aceptación, la amistad y el valor de ser auténtico. La visión de Enrico Casarosa y el talento narrativo de Pixar nos invitan a viajar a una Riviera italiana llena de colores, emociones y aprendizajes, recordándonos que, aunque diferentes, todos buscamos pertenecer y ser comprendidos.

Al igual que el verano que retrata, la película es luminosa, efímera y llena de vida, una celebración del momento en que

se cruzan el miedo y la esperanza, la timidez y la valentía, la soledad y la compañía. En ese sentido, *Luca* se posiciona como un hito dentro del cine de animación moderno, que utiliza el contexto estival no solo como escenario, sino como fuerza impulsora de su mensaje.

En definitiva, *Luca* es ese verano inolvidable donde aprendemos que la verdadera magia está en ser uno mismo, con todas nuestras diferencias, y en encontrar en los demás un reflejo de nuestro propio deseo de libertad y amor.



■ Redacción FANZINE+



LOS VIGILANTES DE LA PLAYA

EL VERANO ETERNO QUE MARCÓ A TODA UNA GENERACIÓN

A finales de los años 80, la televisión vivió un fenómeno inesperado: una serie sobre socorristas californianos, con tramas ligeras, cuerpos bronceados y muchas carreras a cámara lenta por la arena, se convirtió en uno de los programas más vistos del planeta. *Vigilantes de la playa* (*Baywatch*), creada por Michael Berk, Douglas Schwartz y Gregory J. Bonann, nació con vocación estival y se mantuvo durante más de una década como el estandarte audiovisual del verano en la cultura popular.

Con un estilo visual reconocible al instante —cielos despejados, playas infinitas, silbatos, salvavidas rojos y trajes

de baño icónicos—, la serie no solo ofrecía entretenimiento ligero. A su manera, y con su tono melodramático, hablaba sobre el deber, la solidaridad, el riesgo cotidiano, y el deseo de pertenecer a una comunidad. Todo esto envuelto en un clima veraniego constante, donde el sol era casi un personaje más.

Aunque en su momento fue criticada por su tono superficial y su enfoque en la estética corporal, *Vigilantes de la playa* se convirtió en un producto cultural de alcance mundial, traducido a más de 140 países y con un impacto que aún resuena en la televisión contemporánea. Fue, por definición,



la serie del verano, no por su calendario de emisión, sino por lo que representaba.

La serie sigue el día a día de un grupo de socorristas en las playas del sur de California, enfrentando desde rescates acuáticos hasta situaciones personales complejas. A lo largo de las temporadas, la estructura narrativa fue variando, pero siempre giró en torno a la vida de estos hombres y mujeres dedicados a salvar vidas en un entorno paradisiaco, donde bajo la superficie del mar o de las apariencias, se escondían también conflictos reales.

Episodio a episodio, *Baywatch* combinaba acción, romance, drama y valores humanos. Emergencias acuáticas, accidentes, desapariciones, crisis familiares o temas sociales —como las drogas, el racismo o el acoso—, se mezclaban con historias más livianas o sentimentales. Sin necesidad de recurrir al humor explícito ni a la ironía, la serie funcionaba como una especie de novela diurna del verano, donde el compromiso profesional se equilibraba con las historias personales de los socorristas.

Pero más allá de su argumento episódico, *Vigilantes de la playa* construyó un universo donde el verano nunca acababa, y donde cada jornada, bajo el sol, podía ser el escenario de una tragedia o de una redención.

A lo largo de sus once temporadas, la serie contó con un reparto extenso y cambiante. Sin embargo, algunos personajes alcanzaron un nivel de popularidad que trascendió la pantalla, convirtiéndose en auténticos íconos de la televisión de los años 90. Aquí están los más representativos:

Mitch Buchannon (David Hasselhoff)

El rostro más reconocible de la serie. Mitch era el líder moral y operativo del equipo. Responsable, íntegro y empático, asumía el rol de guía para los más jóvenes, además de protagonizar muchas de las tramas principales.

Su figura combinaba autoridad y cercanía, y fue clave para sostener la serie durante casi toda su duración.





C.J. Parker (Pamela Anderson)

Quizá el personaje más popular internacionalmente. C.J. era dulce, valiente y carismática. Su presencia en pantalla, más allá del impacto estético, aportaba calidez y cercanía. Pamela Anderson le dio una identidad reconocible a nivel global, y su personaje encarnó un tipo de sensualidad que definió toda una década.

Stephanie Holden (Alexandra Paul)

Uno de los personajes femeninos más completos y respetados. Stephanie era fuerte, inteligente, y con un marcado sentido de la ética profesional. Su relación con Mitch aportó profundidad emocional a la serie, y su liderazgo fue una presencia estable durante las primeras temporadas.

Matt Brody (David Charvet)

Joven, impulsivo y romántico, Matt representaba al socorrista idealista que aún está forjando su carácter. Su arco incluía tramas románticas y desafíos personales, aportando frescura y conflicto.

Caroline Holden (Yasmine Bleeth)

Hermana de Stephanie, Caroline ofrecía una mezcla entre vulnerabilidad y determinación. Su evolución dentro del equipo fue marcada por relaciones intensas y una búsqueda constante de identidad, en un entorno profesional exigente.

Estos personajes, entre otros, dieron forma a un reparto coral donde el compañerismo, la tensión emocional y los dilemas personales eran tan importantes como los rescates espectaculares. Y todos ellos vivían bajo **una única estación emocional: el verano**.

Vigilantes de la playa no ocurre en "una temporada concreta": ocurre **siempre en verano**. Ese es su terreno simbólico. No hay otoño, ni días nublados, ni largas noches de invierno. La serie transcurre en un presente estival permanente, donde el calor, el cuerpo expuesto, el horizonte marino y la arena definen no solo la estética, sino el tono vital de cada episodio.

El verano aquí es **una atmósfera emocional**: es libertad, deseo, peligro, urgencia, pero también renovación, oportunidad y renacimiento. La playa es el cruce entre la rutina y lo impre-

decible, entre el ocio y la emergencia. Y ese contraste entre lo relajado y lo extremo convierte cada jornada en algo imprevisible.

La propia estructura visual refuerza esa sensación: la luz natural intensa, los reflejos sobre el agua, los colores cálidos y la banda sonora inspirada en ritmos vitalistas crean un universo audiovisual que, aunque pueda parecer superficial, está cuidadosamente diseñado para evocar **una idealización emocional del verano**.

Michael Berk, Douglas Schwartz y Gregory Bonann, los creadores de la serie, partieron de una idea muy clara: mostrar a los socorristas como héroes modernos. Bonann, que había trabajado como salvavidas, aportó una experiencia directa que permitió reflejar con cierto realismo el trabajo de vigilancia en playas abarrotadas.

Pero más allá de los rescates, los creadores quisieron **enmarcar sus historias en una fantasía luminosa**, donde los valores del trabajo en equipo, la ayuda al prójimo y la superación personal pudieran convivir con conflictos accesibles para un público masivo. Su apuesta no fue el realismo absoluto, sino una especie de mito californiano contemporáneo, embellecido por la constancia de un verano sin fin.

Aunque durante años fue objeto de parodias, la serie dejó una huella muy profunda en el imaginario global. Fue pionera en llevar mensajes positivos a través de personajes visualmente atractivos, y en **crear un formato híbrido entre melodrama, acción ligera y espectáculo visual**.

Su éxito global, su longevidad, los múltiples spin-offs y adaptaciones posteriores —incluida una versión cinematográfica—, confirman que *Vigilantes de la playa* no fue un simple fenómeno de moda. Fue una expresión audiovisual de **una emoción estacional convertida en narrativa: el verano como aspiración constante**.

Vigilantes de la playa logró algo que pocas series han conseguido: **convertirse en sinónimo de una estación**. No importa la trama concreta o el año de emisión, cada episodio de la serie evoca un estado emocional estival, en el que todo parece posible bajo el sol. Ya sea un rescate, una historia de amor o una decisión vital, todo ocurre bajo una luz que parece eterna.

Lejos de los dramas urbanos o las comedias familiares de su época, esta serie creó su propio universo, uno donde el riesgo, la belleza y la bondad compartían protagonismo. En una playa donde cada grito de auxilio podía cambiar vidas, y donde cada día era una nueva oportunidad, la ficción encontró una forma eficaz —y visualmente poderosa— de hablar del compromiso, la comunidad y la libertad.

En definitiva, *Vigilantes de la playa* fue más que una serie de socorristas: **fue el verano hecho relato**, un mundo donde el calor no daba tregua, pero donde las emociones —como las olas— nunca dejaban de llegar.

■ Redacción FANZINE+





EL VERANO MÁS EXTRAÑO, BRILLANTE Y REVELADOR

A primera vista, *Gravity Falls* parece una serie de animación ligera sobre dos niños que pasan las vacaciones en un pueblo remoto. Pero bajo esa premisa simple se esconde uno de los relatos más ricos, complejos y emocionalmente inteligentes que ha ofrecido la televisión reciente, especialmente en el terreno juvenil. Estrenada en 2012 por **Disney Television Animation** y creada por **Alex Hirsch**, la serie se convirtió rápidamente en un referente de cómo contar una historia que mezcla humor, aventura, misterio y corazón.

Con solo dos temporadas y 40 episodios, *Gravity Falls* no necesitó extenderse para dejar huella. A través de una narrativa

meticulosamente construida, personajes carismáticos y una profunda conexión emocional con la audiencia, logró **convertir un verano ficticio en una experiencia inolvidable y universal**.

Su éxito reside en el equilibrio perfecto entre lo sobrenatural y lo cotidiano, en una atmósfera que recuerda tanto a las películas de aventuras clásicas como a los cómics de conspiraciones, todo ello envuelto en la calidez y el desconcierto de unas vacaciones estivales marcadas por lo inesperado.

La historia comienza cuando **Dipper y Mabel Pines**, dos hermanos gemelos de doce años, son enviados por sus padres

a pasar el verano con su excéntrico tío abuelo Stan en el pueblo de Gravity Falls, Oregón. Allí, descubren que el lugar no es en absoluto lo que parece: criaturas extrañas, anomalías físicas, conspiraciones secretas y una atmósfera de constante rareza rodean la pequeña comunidad.

Mientras trabajan en la *Cabaña del Misterio*, una tienda-timó dirigida por su tío, los hermanos se ven envueltos en una sucesión de aventuras paranormales, enigmas cifrados y eventos que desafían las leyes de la realidad. Lo que parecía un verano aburrido se convierte en **una experiencia transformadora** marcada por secretos ocultos, vínculos familiares puestos a prueba y descubrimientos que trascienden lo fantástico.

A lo largo de la serie, se despliega una mitología compleja pero accesible, llena de referencias culturales, guiños a la ciencia ficción, y un humor que logra hablar tanto al público infantil como al adulto, sin condescendencias.

Lo que hace que *Gravity Falls* funcione más allá de su ingeniosa trama es **la fuerza emocional de sus personajes**, todos definidos con matices, evolución real y vínculos entrañables.

Dipper Pines: curioso, analítico y algo inseguro, Dipper es el motor investigativo de la serie. Su obsesión con desentrañar los secretos del pueblo y su deseo de entender el mundo —y a sí mismo— lo llevan a enfrentarse a dilemas profundos. Es el arquetipo del niño que empieza a dejar atrás la niñez, y la serie lo acompaña con respeto y cariño.

Mabel Pines: extrovertida, imaginativa y optimista, Mabel es el contrapunto emocional de su hermano. Aunque a menudo es la fuente de humor más puro, también es el **personaje más empático y sensible**, y protagoniza algunos de los momentos más sinceros de la serie. Su creatividad y espontaneidad son su superpoder.

Grunkle Stan (Stanley Pines): tío abuelo de los gemelos y dueño de la Cabaña del Misterio. Aparentemente egoísta y malhumorado, Stan oculta capas de complejidad emocional y secretos fundamentales que afectan a toda la narrativa. Su evolución es una de las más sorprendentes y conmovedoras.

Soos Ramírez: el adorable y torpe ayudante de la Cabaña. Soos representa la bondad sin dobleces y el valor del afecto sincero.





Su rol cómico no impide que tenga momentos de gran carga emocional, especialmente en sus vínculos con los protagonistas.

Wendy Corduroy: adolescente despreocupada y valiente, Wendy es el primer interés romántico de Dipper y un personaje que encarna la libertad, el paso a la madurez y la resistencia emocional. Aunque su rol es secundario, su impacto en la evolución de Dipper es notable.

Además, la serie cuenta con un repertorio de personajes secundarios y antagonistas que enriquecen el universo narrativo, destacando la figura de **Bill Cipher**, una entidad caótica cuyo rol como villano es de los más memorables en la animación reciente.

En *Gravity Falls*, el verano no es un marco temporal neutral: **es el motor del cambio**. Los gemelos llegan al pueblo cuando acaba el curso escolar, con la expectativa de aburrirse en un rincón perdido del mundo. Pero esa pausa estival se transforma en **un viaje iniciático**, donde el misterio, el peligro y el descubrimiento personal aparecen a diario.

El verano, con su suspensión de rutinas, abre la puerta a lo extraordinario. La estación permite que los niños se desprendan del rol de estudiantes y se conviertan en protagonistas activos de su propio relato. Las noches al aire libre, los paseos por el bosque, las visitas a lugares prohibidos, todo resuena con la energía simbólica del verano: un momento efímero pero intenso, donde la identidad se redefine.

Además, el verano funciona como límite narrativo: desde el principio se sabe que la aventura terminará con el regreso a casa. Esto da al relato **una melancolía contenida**, donde cada experiencia se vuelve más significativa porque sabemos que no durará.

La estética del sol, la luz dorada del atardecer, las fogatas nocturnas, los fuegos artificiales Todo en *Gravity Falls* contribuye a crear **una mitología veraniega donde el tiempo parece expandirse, pero también acercarse a su fin**.

Alex Hirsch, creador de la serie, concibió *Gravity Falls* como una carta de amor a su propia infancia, mezclando su fascina-

ción por el misterio con su experiencia veraniega en la naturaleza. Inspirado por *Twin Peaks*, *The X-Files* y los programas de aventuras de los años 90, construyó un universo que combina lo absurdo con lo emocional, sin perder el ritmo narrativo.

Desde el comienzo, Hirsch quiso crear una historia que **respetara la inteligencia de su audiencia**, que no tratara a los niños como espectadores pasivos y que ofreciera capas interpretativas para quienes quisieran mirar más allá del guion. La serie está plagada de códigos cifrados, pistas ocultas y secretos que invitan a la participación activa.

Pero más allá del juego narrativo, el verdadero mensaje de *Gravity Falls* es emocional: habla de crecer, de aprender a soltar, de confiar en el otro, de aceptar el cambio. Todo esto envuelto en una historia fantástica que nunca pierde su dimensión íntima y humana.

Gravity Falls no es solo una gran serie de animación. Es **una historia de verano contada con inteligencia, emoción y sen-**

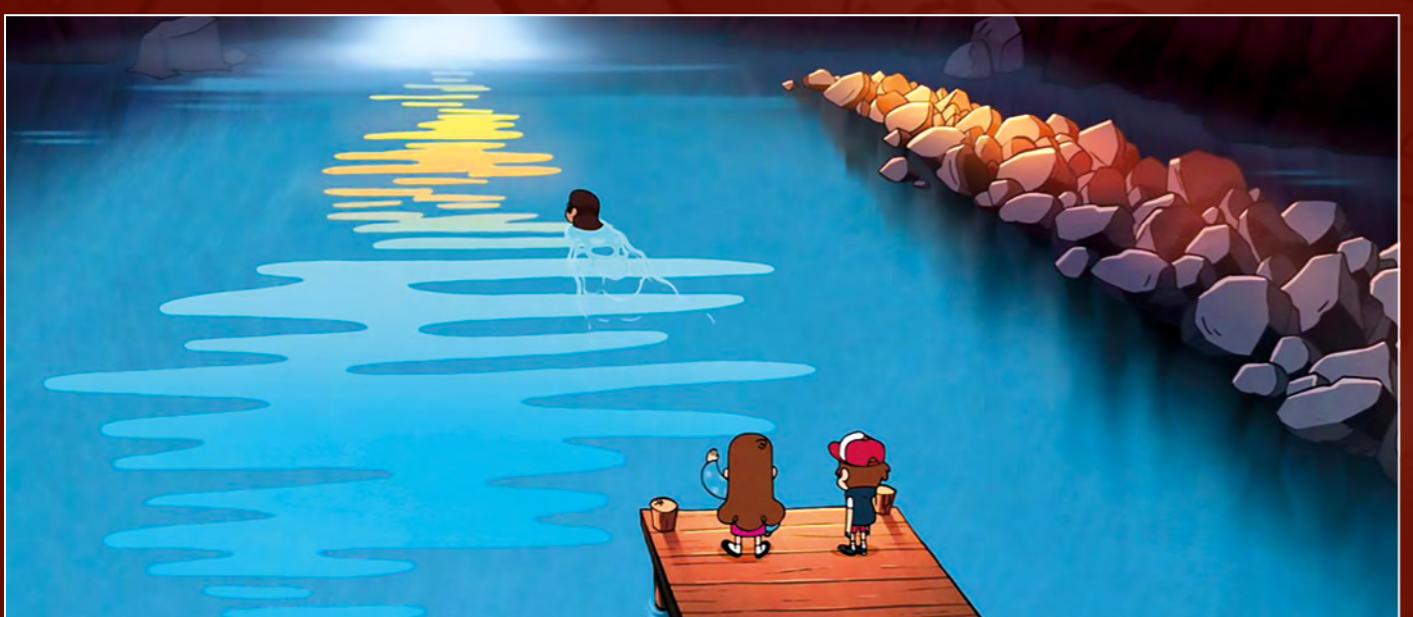
tido del misterio. A través de Dipper y Mabel, revive la experiencia de la infancia como un espacio de descubrimiento total, donde lo fantástico es posible y lo emocional es inevitable.

El verano, con su luz y su duración limitada, representa ese instante en que aún somos niños, pero ya estamos cambiando. Y en ese cruce, *Gravity Falls* nos entrega una aventura inolvidable, con criaturas imposibles, conspiraciones y acertijos pero también con amor fraternal, pérdidas, decisiones difíciles y despedidas.

Alex Hirsch y el equipo de Disney no crearon solo entretenimiento: crearon una experiencia emocional que permanece con quienes la viven.

Un verano extraño, mágico, divertido y agrio. Un verano que, como todos los veranos que importan, termina pero nunca se olvida.

■ Redacción FANZINE+





EL VERANO MÁS LUMINOSO —Y ACCIDENTADO— DE MARIO

En el año 2002, Nintendo lanzó uno de los títulos más singulares y refrescantes de toda la saga del fontanero más famoso del mundo: *Super Mario Sunshine*, exclusivo para Nintendo GameCube. Alejado de los escenarios clásicos del Reino Champiñón, este juego llevó a Mario a un entorno completamente nuevo, rebosante de luz, color y una atmósfera que respiraba vacaciones desde el primer segundo.

Desarrollado por Nintendo EAD bajo la producción de Shigeru Miyamoto, *Sunshine* fue una apuesta arriesgada pero inspirada: un juego de plataformas que rompía con lo establecido sin traicionar el alma de la saga.

La idea detrás de *Super Mario Sunshine* era clara: ofrecer una experiencia estival. Pero no se trataba solo de ambientarlo en una isla tropical; **el verano era el eje visual, mecánico y narrativo del juego**. El calor, el agua, la luz solar y el turismo son mucho más que detalles estéticos: forman parte del corazón jugable y emocional de la propuesta.

Y aunque en su momento fue divisivo por su nivel de dificultad y su tono algo más extraño de lo habitual, el tiempo ha colocado a *Sunshine* en su justo lugar: como uno de los capítulos más creativos, audaces y emocionalmente brillantes del universo Mario.



La historia comienza cuando Mario, la princesa Peach y un pequeño grupo de acompañantes llegan a la paradisíaca **Isla Delfino** para disfrutar de unas merecidas vacaciones. Pero al aterrizar, descubren que alguien ha estado saboteando el lugar, cubriendo el suelo con una sustancia viscosa y oscura que está deteriorando el ecosistema. Para colmo, ese misterioso saboteador tiene la misma apariencia que Mario.

Las autoridades locales no tardan en culparlo y lo condenan a limpiar toda la isla, obligándolo a reparar el daño con la ayuda de un dispositivo llamado **ACUAC (F.L.U.D.D., en inglés)**: una mochila de agua parlante con múltiples funciones. Así comienza una aventura de plataformas atípica en la que Mario no solo debe recuperar su buen nombre, sino también **restaurar la luz solar de la isla**, limpiar zonas contaminadas, derrotar enemigos, y desentrañar el misterio detrás del impostor.

La narrativa de *Super Mario Sunshine* no es compleja, pero sí introduce **una tensión más directa** que otros juegos de la saga. Mario no está aquí solo para rescatar a la princesa o derrotar a Bowser: está atrapado en una situación injusta que deberá resolver con trabajo y paciencia. Y lo hará en sandalias, bajo el sol abrasador, entre palmeras, puertos y playas.

Aunque la historia mantiene la sencillez típica de la saga, *Sunshine* introduce algunos personajes y elementos únicos que definen su identidad propia:

Mario: el héroe de siempre, pero en una faceta menos tradicional. Aquí, Mario no solo salta y corre: limpia, flota con chorros de agua, vuela con propulsores y se enfrenta a entornos muy distintos de los reinos que había visitado hasta entonces. Su papel, aunque clásico, adquiere un tono más civil, más cotidiano.

Peach: la princesa cumple su habitual función de acompañante al inicio, aunque en esta ocasión se muestra más observadora y algo más perceptiva que en otros títulos. Su presencia ayuda a reforzar el tono vacacional inicial, antes de que todo se complique.

ACUAC (F.L.U.D.D.): el dispositivo más icónico del juego. Con voz propia y múltiples modos de disparo de agua, ACUAC no solo redefine las mecánicas jugables de Mario, sino que también introduce un elemento de compañía tecnológica con tintes humorísticos. Es un gadget y, a la vez, un personaje que acompaña al jugador constantemente.





Shadow Mario (Mario Oscuro): Una misteriosa figura que replica la apariencia del protagonista y es responsable de los actos vandálicos en la isla. Su presencia es constante, y su identidad es uno de los puntos de inflexión de la narrativa.

Los piantas y nokis, especies locales de la isla, aportan vida, humor y carácter al entorno. Con su desconfianza inicial hacia Mario y sus reacciones exageradas, representan el sentir colectivo de una comunidad en crisis... durante lo que debería haber sido su temporada alta.

Super Mario Sunshine no es solo un juego que transcurre en verano: es un juego que “se juega como un verano”. Desde los escenarios —puertos, playas, volcanes tropicales, pueblos soleados— hasta las propias mecánicas, todo está pensado para transmitir la sensación de estar de vacaciones. El sol brilla sin tregua, las sombras proyectan el calor, el agua es protagonista y el ritmo del juego, más pausado en comparación con *Mario 64*, invita a explorar, flotar, limpiar y descubrir.

Las misiones no son urgentes: son tareas. Ayudar a los locales, encontrar frutas, moverse entre góndolas y plataformas, recuperar soles y desentrañar secretos ocultos. El jugador no siente una presión extrema, sino una constante



sensación de actividad veraniega: hay cosas que hacer, pero también hay tiempo para contemplar el paisaje, buscar atajos, o simplemente recorrer Delfino Plaza al atardecer.

A nivel sonoro, la banda sonora refuerza esta experiencia con ritmos tropicales, guitarras suaves y melodías alegres que evocan tranquilidad, pero también curiosidad.

El diseño sonoro del agua —desde las olas hasta el chorro de ACUAC— aporta **una capa sensorial que sumerge al jugador en un verano interactivo**.

Incluso las tareas de limpieza, repetitivas en esencia, se convierten en una especie de metáfora lúdica: en un verano ideal, hay que equilibrar el descanso con la responsabilidad. Y Mario, por mucho que quiera relajarse, no puede eludir su papel de héroe, incluso en chanclas.

Con *Super Mario Sunshine*, Nintendo demostró una vez más su voluntad de experimentar con su saga más emblemática. Después del éxito de *Super Mario 64*, era tentador repetir la fórmula con un nuevo motor gráfico. Pero Nintendo eligió arriesgarse, introduciendo una estética, unas mecánicas y un tono completamente nuevos.



La intención era clara: crear una experiencia más inmersiva, más contextual, donde el mundo del juego no fuese un simple decorado, sino un protagonista. Y lo lograron. La Isla Delfino tiene una coherencia espacial que aún hoy sorprende. No son mundos desconectados, sino zonas que se sienten parte de una misma geografía.

Además, *Sunshine* anticipó muchas de las ideas que Nintendo refinaría años después en *Super Mario Galaxy* y *Odyssey*: el uso de un compañero con habilidades, la centralidad del entorno, la libertad de exploración. Pero *Sunshine* se atrevió a hacerlo todo con agua, sol y salitre.

Super Mario Sunshine es más que un videojuego de plataformas. Es una cápsula de verano jugable. Desde su ambientación hasta sus mecánicas, desde su narrativa hasta su música, todo está construido para ofrecer **una experiencia lúdica que captura la esencia emocional de unas vacaciones al sol**.

En un medio que a menudo prioriza la épica, la violencia o la velocidad, *Sunshine* ofrece algo distinto: limpiaza, calma, disfrute del entorno.

No porque no haya acción o dificultad, sino porque el foco está en otra parte: **en cómo te sientes mientras juegas, en la calidez del mundo, en la alegría de explorar y descubrir sin prisas**.

Veinte años después, la Isla Delfino sigue siendo uno de los escenarios más memorables del universo Mario. No por sus enemigos, ni siquiera por sus secretos, sino por **esa sensación casi táctil de verano que aún despierta** en quien la recorre.

Porque, como todo gran verano, *Super Mario Sunshine* es breve, brillante, imperfecto... y absolutamente inolvidable.

■ Redacción FANZINE+





REDESCUBRIENDO CYRODIIL EN CLAVE CONTEMPORÁNEA

Cuando en 2006 *Oblivion* salió al mercado, redefinió el concepto de libertad dentro del rol occidental. Su mundo abierto, la posibilidad de ignorar la narrativa principal en favor de historias paralelas, y su enfoque en la construcción de personajes sin ataduras establecieron un estándar que influenciaría al género durante años. Hoy, el remake de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* no solo recupera esa esencia fundacional, sino que la traslada a una nueva era, con más profundidad, más coherencia y una dirección artística renovada.

Desarrollado por Virtuos Games junto a Bethesda, este remake no se limita a embellecer el pasado: reconstruye desde

sus cimientos un mundo ya de por sí ambicioso, y lo llena de detalles antes imposibles por las limitaciones técnicas. El Cyrodiil del remake no es solo un escenario, es un organismo vivo que responde a nuestras acciones, nuestras decisiones morales y hasta a nuestras alianzas con facciones diversas que configuran su tejido social.

La aventura comienza en el momento en que el equilibrio de Tamriel se tambalea: el emperador **Uriel Septim VII** ha sido asesinado, y el linaje imperial parece haber llegado a su fin. Con su muerte, los portales de *Oblivion* comienzan a abrirse, permitiendo la entrada de hordas daédricas al plano mortal.



En medio de este caos, el jugador encarna a un prisionero sin nombre ni pasado aparente, que de forma accidental se convierte en el único capaz de frenar la catástrofe.

El camino no está predeterminado. La historia central, que gira en torno a encontrar al heredero perdido y cerrar los portales infernales, es tan solo una de muchas posibles. Lo que hace de *Oblivion* algo especial es su capacidad para permitirnos trazar un rumbo propio, ya sea como un mago estudioso, un guerrero de la arena, un asesino sigiloso o un líder gremial.

Aunque el protagonista es una hoja en blanco, el mundo que lo rodea está lleno de figuras poderosas y bien escritas:

Uriel Septim VII: su figura, aunque breve en presencia, tiene un peso fundamental. Su voz, interpretada de nuevo por Patrick Stewart, impone respeto desde el primer minuto.

Martin Septim: un sacerdote humilde que resulta ser el heredero al trono. Su relación con el jugador está cargada de desarrollo emocional y decisiones de peso.

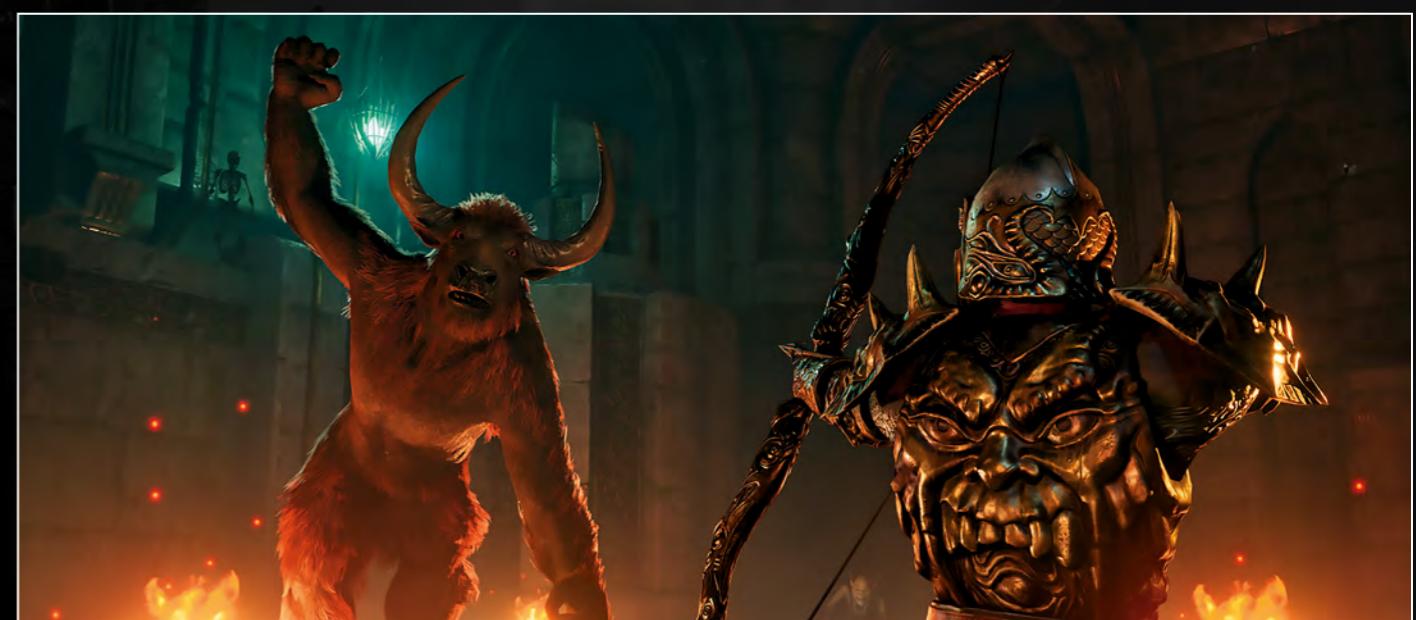
Jauffre: líder de los Blades, funge como mentor, estratega y puente entre la conspiración y la acción.

Mankar Camoran: enemigo humano central, lidera el culto al Daedra y personifica una ideología extrema de destrucción.

Mehrunes Dagon: presencia constante y amenazadora, es el príncipe daédrico de la destrucción y el caos, cuyo poder se manifiesta con cada portal abierto.

Uno de los aspectos más potentes y refinados del remake es la manera en que las **facciones** han sido integradas al mundo. Ya no son solo líneas de misiones opcionales, sino **estructuras sociales vivas**, con conflictos internos, jerarquías y consecuencias.

El **Gremio de Magos** recupera su papel como baluarte de conocimiento, con disputas filosóficas entre alquimistas, invocadores y estudiosos del alma. En contraste, la **Hermandad Oscura** opera desde la clandestinidad, proponiendo una narrativa de asesinato ritual y lealtad rota que se ha enriquecido en el remake con nuevas misiones de infiltración.





El **Gremio de Ladrones** apuesta por la astucia y la discreción, con golpes planeados con precisión y decisiones que afectan a la economía de las ciudades. Por su parte, el **Gremio de Luchadores** ofrece un contrapunto más clásico pero no menos profundo: honor, tradición, pero también crisis moral y corrupción interna.

Otras facciones como la **Arena de la Ciudad Imperial** permiten ascender en el circuito de combate hasta convertirnos en campeones del pueblo, mientras que los **Blades** siguen operando como guardianes ocultos del legado Septim. En paralelo, el **Culto del Amanecer Mítico** actúa como una amenaza constante, extendiéndose como una plaga fanática y letal.

También se incluyen facciones religiosas, militares y esotéricas: desde los **Caballeros de los Nueve**, protagonistas de una historia de redención y fe, hasta los **Nigromantes** exiliados del Gremio de Magos, y los **cultos daédricos** individuales que otorgan poder y conocimiento a cambio de decisiones morales complicadas.

Cada una de estas organizaciones ha sido recreada con más profundidad, misiones ramificadas y una fuerte interacción con el entorno. En el remake, unirse a ellas ya no es solo

un contenido opcional: es una forma de definir qué tipo de personaje somos, y qué tipo de mundo ayudaremos a construir.

El Cyrodiil del remake no es el mismo de 2006. Sus bosques tienen nieblas que se desplazan según la hora del día, sus pueblos celebran festividades y sufren crisis reales, y sus caminos están habitados por viajeros, mercaderes y bandidos con rutinas propias.

Las ciudades han sido rediseñadas para reflejar sus diferencias culturales: Leyawiin es pantanosa y sureña, Bruma es helada y nórdica, Skingrad es aristocrática y desconfiada. La arquitectura, los colores, los acentos y las costumbres varían de una región a otra, y el resultado es un Cyrodiil que se siente no solo vasto, sino coherente.

Los portales de Oblivion, dinámicos y adaptativos, también afectan el ecosistema. Algunas zonas se tornan intransitables, otras atraen a nuevas facciones o provocan migraciones. Nada es estático.

El corazón temático de *Oblivion* sigue siendo la libertad. No hay una clase dominante, no hay una elección "correcta". El jugador puede pasar decenas de horas sin



tocar la historia principal, y el mundo seguirá reaccionando. Cada acción deja huella.

El legado también es fundamental: no solo el del emperador, sino el del propio jugador. Las decisiones tomadas durante el ascenso en las facciones, los pactos con daedras o las elecciones morales en momentos clave moldean no solo nuestra historia personal, sino el destino de Cyrodiil.

Y por supuesto, el caos. Mehrunes Dagon representa más que destrucción física: encarna la ruptura del orden, el fin de las jerarquías, la posibilidad de que el mundo deje de tener sentido. Enfrentarlo es mucho más que cerrar portales: es defender la idea misma de civilización.

Cuando *Oblivion* llegó en 2006, fue una revelación técnica y narrativa. Fue imperfecto, pero también audaz. Nos dio

libertad, nos puso a escribir historias dentro de un mundo que apenas conocía sus propios límites.

El remake no intenta borrar esa versión. La celebra. La expande. La corrige donde lo necesita y la refuerza donde era fuerte. Es una experiencia para nostálgicos y para recién llegados. Para quienes quieren perderse, y para quienes quieren construir.

The Elder Scrolls IV: Oblivion Remake es, en definitiva, el renacimiento de una obra clave. Una que no solo resistió el paso del tiempo, sino que ahora vuelve con fuerzas renovadas para desafiarlo otra vez.

■ Redacción FANZINE+





UNA ODISEA ENTRE LA LUZ Y LA OSCURIDAD

En un futuro no muy lejano, la humanidad continúa su expansión hacia los confines del espacio, enfrentándose a lo desconocido con una mezcla de determinación y temor. *Clair Obscur: Expedition 33* nos sumerge en esa exploración incierta, donde la línea entre la realidad y la percepción se desvanece, y donde cada paso puede ser una confrontación con sombras tanto externas como internas.

Este videojuego, desarrollado por [desarrolladora], es un relato atmosférico que combina acción, misterio y horror en un escenario que trasciende lo meramente visual para tocar la psique humana

Desde el momento en que la expedición 33 es lanzada al espacio, el jugador es transportado a un universo cargado de tensión y expectativa. La misión original —investigar una anomalía en un remoto planeta— parece sencilla, pero pronto se transforma en una lucha por la supervivencia en un entorno hostil que desafía las leyes conocidas de la física y la lógica. En esta frontera inexplorada, la luz se convierte en un recurso tan valioso como el aire mismo, y las sombras, en amenazas omnipresentes.

La ambientación del juego es fundamental para construir esta sensación. El calor persistente, el cansancio que parece atravesar la piel, y la sensación de aislamiento refuerzan la



atmósfera opresiva. Si bien el verano como estación no se menciona explícitamente, sus características —la luz intensa, la sequedad, el desgaste físico— están presentes, envolviendo la experiencia con una sensación realista y tangible que aumenta la inmersión.

La historia comienza con la llegada de un equipo multidisciplinar al planeta afectado por señales desconocidas. Este grupo de exploradores se compone de científicos, militares y técnicos, cada uno con su propia motivación y pasado, pero todos igual de conscientes de la importancia de la misión.

Sin embargo, lo que parecía una investigación de rutina se torna rápidamente en una pesadilla cuando fenómenos extraños y criaturas hostiles emergen de la penumbra. El terreno se vuelve un laberinto donde el tiempo y el espacio parecen distorsionarse, y donde cada decisión puede significar la diferencia entre la vida y la muerte.

A medida que avanzan, los miembros del equipo no solo deben enfrentarse a estas amenazas externas, sino también a sus propias dudas, secretos y conflictos personales, que afloran bajo la presión constante. La narrativa, por tanto, se entrelaza

con el desarrollo psicológico de los personajes, explorando cómo la oscuridad puede manifestarse tanto en el ambiente como en el alma humana.

La fuerza del juego reside en la construcción de personajes tridimensionales, cuyas historias y relaciones se desarrollan a través de diálogos, decisiones y acciones durante la expedición. Entre ellos destacan:

Alex Mercer, el líder del equipo, cuyo carácter analítico y determinación se ven constantemente puestos a prueba. A lo largo de la aventura, su pasado oscuro se convierte en un factor que condiciona sus elecciones, generando tensiones con sus compañeros.

Lina Torres, la científica experta en fenómenos anómalos, representa la curiosidad y el coraje. Su deseo de descubrir la verdad la empuja a tomar riesgos, a veces en contra de la seguridad del grupo.

Ethan Cruz, el ingeniero pragmático y de buen humor, es la columna vertebral técnica de la misión. Su enfoque racional y capacidad para improvisar resultan vitales para sobrevivir.





Maya Patel, médica dedicada y empática, cuya preocupación por el bienestar del equipo añade un contrapunto emocional, mostrando la fragilidad y la humanidad en medio del caos.

Las interacciones entre ellos, la evolución de sus vínculos y los dilemas éticos que enfrentan enriquecen la narrativa, invitando al jugador a involucrarse emocionalmente y a reflexionar sobre la naturaleza humana frente a la adversidad.

Aunque la historia se centra principalmente en el grupo de exploradores, el mundo que los rodea está lleno de facciones y fuerzas ocultas que influyen en la trama. Desde corporaciones espaciales con agendas ocultas hasta cultos que veneran a entidades ancestrales vinculadas a las sombras del planeta, estas organizaciones representan diferentes intereses y motivaciones.

La presencia de estas facciones no solo añade profundidad al universo narrativo, sino que genera conflictos y alianzas que afectan directamente el desarrollo de la expedición. En ciertos momentos, el jugador deberá decidir en qué lado



posicionarse, balanceando la supervivencia personal con la moralidad y las consecuencias a largo plazo.

Clair Obscur: Expedition 33 destaca por su cuidado en la creación de una atmósfera opresiva y envolvente. La iluminación juega un papel esencial: la luz es un aliado escaso y necesario, mientras que las sombras esconden peligros imprevisibles. El diseño sonoro complementa esta dualidad, con sonidos ambientales que alternan entre el silencio inquietante y ruidos perturbadores que mantienen al jugador en constante alerta.

Las mecánicas de exploración y combate están diseñadas para aumentar la tensión. Los recursos limitados, la necesidad de gestionar el inventario y las decisiones rápidas en situaciones de vida o muerte obligan a planificar con cuidado cada movimiento. Esto, unido a la historia ramificada, permite que cada partida sea única, con múltiples desenlaces posibles.

Más allá del terror y la acción, *Clair Obscur* es una reflexión sobre la dualidad inherente en la existencia humana: la luz y la oscuridad, el conocimiento y el miedo, la cooperación y la



desconfianza. Los personajes enfrentan no solo monstruos externos, sino también sus propias sombras interiores.

La ambientación calurosa, que recuerda al verano extremo, sirve como metáfora del desgaste y la presión bajo la que operan, evidenciando que la verdadera batalla no siempre es contra lo visible, sino contra lo que llevamos dentro.

Clair Obscur: Expedition 33 es una propuesta narrativa y jugable que logra combinar elementos de ciencia ficción, horror y drama psicológico en una experiencia envolvente. Su historia bien hilada, personajes complejos y atmósfera

lograda invitan a los jugadores a sumergirse en un mundo donde la luz y la oscuridad coexisten en constante conflicto.

Este título no solo entretiene, sino que también plantea preguntas sobre la naturaleza humana y el precio de la supervivencia en circunstancias extremas.

Así, *Clair Obscur* se consolida como una obra que no solo se juega, sino que se siente, dejando una marca profunda en quienes se atreven a explorar sus secretos.

■ Redacción FANZINE+





FIGURAS DE ACCIÓN

NOVEDADES Y... iSDCC 2025!

Bueno, pues resulta que yo tenía mi sección de novedades más o menos preparada, y, justo cuando iba a empezar a escribirla, empiezo a ver tweets de fotos de figuras a cascorro y digo... ¿pero qué está pasando aquí? ¡¡Pues que ya era la **San Diego Comic-Con!!!** Últimamente estoy muy desubicado, con todas las cosas que tengo entre manos ya ni me había fijado en qué fechas estábamos... Total, que me quedé un poco chafado, porque de repente mi sección se había ido un poco al traste... Pero bueno.

Al final lo que he decidido hacer es partirla en dos mitades (aproximadas) y comentar igualmente (no todas, pero la mayoría de) las cosas de las que quería hablar en la primera mitad, y dedicar la segunda mitad a cubrir un poco las novedades de la SDCC. ¡Que no son pocas, precisamente!

De hecho, hay millones de novedades ahí, como cada año, claro, pero yo voy a centrarme solo en unas cosas muy concretas y específicas que, si venís siguiendo esta sección, ya sabréis cuáles son: efectivamente. Las cosas que me gustan a mí. XD

Así es, amigos, esta sección va cogida de la mano de mis gustos. Algunos igual pensaréis ¿por qué no habla de otras cosas, aunque no le gusten? Pues muy sencillo: porque esta es mi sección y me apetece hacerla así, claro. (Por cierto, que conste, sí que he hablado de cosas que no me interesan mucho a mí algunas veces, ¿eh?).

En fin, vamos a empezar con las novedades más "genéricas" de las que quería hablar. ¡Dentro cabecera! (Ah, no, que esto no es un vídeo, perdón).

SUPERMAN

Y es que este mes de julio se han estrenado en cines dos blockbusters veraniegos muy potentes, que, si os gustan las películas de superhéroes, ya sabréis a cuáles me refiero. Y también sabréis lo que significa: ¡figuras de acción basadas en los personajes de la película en cuestión, cómo no!

La primera es **Superman**, dirigida por James Gunn, la primera película del nuevo Universo Cinematográfico de DC (DCU). Que no el primer proyecto, ya que ese fue la serie **Creature Commandos**. ¿A que no la habéis visto? No conozco a nadie la haya visto. A veces pienso que solo la he visto yo. En fin...

El caso es que si os gustó la película, querréis figuras de acción de ella, ¿verdad? Entonces me preguntaréis ¿Marc, qué opciones tenemos? ¡Yo os contesto!: Por un lado, están las opciones caras, como **Hot Toys**, o, atención, **NECA**, que va a sacar una figura de 1/4 de escala (18 pulgadas). ¿No tenéis tanto dinero (o no os gusta gastar tanto en una figura)?: En el otro extremo están los (muchísimos) **Funko Pops** y las figuras de **Spin Master**, orientadas a los más pequeños.

Pero si sois como yo, y lo que buscáis es un término medio, algo dentro del rango de entre 6 y 8 pulgadas aprox, lo más detalladas posibles, entonces vuestras opciones empezarían, claro, por la empresa de figuras que tiene ahora mismo la

licencia de DC en esa escala: **McFarlane Toys** (cuidado: digo "ahora mismo" porque, no sé si lo sabéis, pero el año que viene pierden los derechos y la licencia vuelve a... ¡**Mattel**! (Espero que mejoren la calidad respecto a lo que hicieron hace unos años con ella, la verdad)...

Pues el viejo zorro de Todd ha sacado un montón de cosas, voy a intentar listarlas más o menos todas, pero no me critiquéis mucho si me dejo algo:

Evidentemente, a **Superman**, en al menos **tres versiones** diferentes de lo que vendría a ser el mismo molde: la versión "normal" (vendido tanto en blíster como en caja), con capa de plástico, manos intercambiables y poco más. La versión "*battle damage*", que es básicamente igual, pero pintado más "sucio". Y la versión "deluxe", que incluye también caras intercambiables, capa de tela y una figura de **Krypto**, el perrete.

Luego tenemos a **Lex Luthor**, a **Mister Terrific**, al **Robot nº4**, a **Metamorpho** y a **Ultraman**, este último también en versión normal y *battle damage*. Y todo esto es sin contar otras figuras como el **kaiju** (que es más grande pero apenas sin articulación, lo cual es un poco cutre por parte de Todd, pero bueno), el bebé Joey o las figuras (y playsets!) de la línea **Super Powers**, imitando las figuras retro.



Ah, pero ¿que McFarlane no os basta, y queréis más opciones? Bueno, pues no hay problema. Aquí os dejo dos más: Por un lado, **SH Figuarts**. Aunque, ¿os soy sincero? No me acaba de convencer nada esa cara... Pero bueno, si este es vuestro rollo, pues adelante.

Y por otro lado, la marca asiática **FondJoy** ha sacado también un **Superman** que, no es por nada, pero para tener un precio bastante decente, es un poco más grande que el de McFarlane, trae no uno si no dos **Kryptos**, un par de



LOS 4 FANTÁSTICOS: PRIMEROS PASOS

Y el segundo *blockbuster* que comentaba es **Los 4 Fantásticos: Primeros Pasos**, la nueva peli de **Marvel** que nos introduce a la Primera Familia, por fin, dentro del **MCU**. La línea **Marvel Legends** de **Hasbro** ha lanzado ya a la venta (salieron un poco antes que la película) una *wave* de figuras que incluye a: **Mister Fantástico**, la **Mujer Invisible**, **Johnny Storm**, en dos versiones, normal y como la **Antorcha Humana** (con el cuerpo en llamas, vamos), **The Thing (la Cosa)** y **Silver Surfer**.



Y ahora, como que me parece que he puesto muy poco texto aquí en comparación con la anterior entrada, voy a llenar un poco con Lorem Ipsums, con dos cojones. Porque mi editor es tan tonto, el pobrecillo, que seguro que le pongo esto y ni se da cuenta! ¡Jajaja! ¡Mirad, mirad!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam eget est iaculis, commodo mauris quis, laoreet tellus. Aenean sed massa quis elit maximus maximus. ¡LOL!

manos intercambiables y hasta una base. Por desgracia no viene ninguna cabeza alternativa, pero la verdad, casi que os diría que la que tiene me parece la más parecida a **David Corenswet** de todas estas opciones, ¿eh?

Por cierto, FondJoy también ha anunciado un **Lex Luthor**, aunque este, lamentablemente, no trae como accesorio un **bebé kaiju**, como sí hace la versión de McFarlane. ¡Hay que tenerlo todo en cuenta!

OTRAS NOVEDADES VARIAS

Y ahora, sin absolutamente ningún tipo de vergüenza, voy a usar esta página prácticamente entera para poner cuatro fotos, de cuatro novedades más, que me parecen muy guays, y que paso de escribir mucho texto sobre ellas porque si no, ¡no acabaré nunca de escribir el artículo de este número!

Al menos os digo lo que es cada una: Primero, un **3-pack** de **Star Wars Black Series** de **Hasbro** del videojuego **Jedi: Survivor** que incluye una versión de **Cal Kestis** con "mullet" y bigotazo y los personajes **Turgle** y **Skoova Stev**. ¡Vaya fantasía!



En segundo lugar, un *repaint* de la figura que **Hasbro** sacó ya del **Spider-Man** de **Tobey Maguire**, pero esta vez en color negro y con nueva cabeza: ¡el look de "malote" de **Spider-Man 3**!!

Por poco no meto nada de **Lego** en este número, así que ahí va una foto de la **Game Boy** que van a sacar, que seguro que a los fans del **gaming retro** os va a putos flipar.

Y acabo con un **4-pack** muy loco de los **Masters del Universo** llamado "**Battle for Eternia**" de cuatro figuras compuestas, principalmente, de piezas reutilizadas de otras (**Mattel** y sus cutreces).



MASTERS DEL UNIVERSO ☰ THUNDERCATS

Y hablando de los **Masters**, ¿sabéis qué ha salido recientemente? Un nuevo *crossover* de los Masters, esta vez con... ¡**ThunderCats**! Yo no soy muy fan, si os soy sincero, pero para los que os molen, esta es una buena colección. Y para los que no... ipues al menos pillaremos un nuevo **He-Man** y un nuevo **Skeletor**! ¿No? Jajaja. A mí también me tienta ese **"Battle Cat-Man"**, vaya *WTF* de personaje... En fin, os dejo en la página de al lado, a página completa para que podáis verlo bien, la imagen promocional de Mattel con todas las figuras de la línea.

Y de regalo, porque ahora hacía ya un tiempo que no os informaba sobre las novedades de los **MOTU**, os dejo por aquí abajo las imágenes con los últimos lanzamientos de la **Cartoon Collection** y de **Masterverse**. ¡Hay algunas cosas chulas ahí! Pegadle un ojo.

Y todo esto es sin entrar a hablar de otras novedades recientes como la **Fright Zone** para **Origins**, o algunas de las últimas exclusivas de Mattel Creations como **Sharella**, **Rio Blast**, **Despara**, **Hurricane** **Hordak**, **Vultak**, **He-Ro**... ¡Buf! Están a tope, la verdad.



EXCLUSIVAS DE LA SDCC

Antes de empezar con la cobertura de la **San Diego Comic-Con** quiero hablar de algunas exclusivas que mis marcas favoritas sacaron para la ocasión y que me han llamado la atención por algún motivo u otro.

La primera, **NECA**, que cada año saca algo muy tentador para mí, este año, no sé muy bien por qué, pero me ha dejado un poco frío. Por un lado, hicieron una versión exclusiva de **La Novia de Frankenstein** para su sub-línea **retro** de los

Monstruos de Universal. También una figura de la línea de niños vestidos con disfraces de **Ben Cooper**. Pero las dos en las que me quiero fijar yo en concreto comparten temática, curiosamente: un **4-pack** de las cuatro **Tortugas Ninja** (en su línea *cartoon*) en plan surferos, y un **Chucky** también surfista. En ambos casos los personajes van vestidos como si hubieran ido a la playa y traen accesorios en plan tablas de surf, olas de plástico y demás cosas similares... ¿Por qué han decidido ir en esta dirección? Ni idea, la verdad...



Mattel me ha sorprendido este año (no para bien ni mal, si no que no me lo esperaba, la verdad) porque además de unos **Hot Wheels** bastante graciosos basados en **Tiburón** y **Regreso al Futuro**, otras dos exclusivas que me han parecido bastante curiosas han sido, por un lado, la de **Masters del Universo: Skele-Shredder**. Una nueva figura "fusión" de la línea **Turtles of Grayskull** (el crossover con **TMNT**). Una línea que, después de esta figura, y ahora ya sí, yo creo que podemos dar por finalizada). El personaje en sí no me dice gran cosa, pero viene con un trono bastante imponente, y a mí con eso ya me han ganado.



Y otra bastante llamativa ha sido su exclusiva de su línea de **Jurassic World** (aunque en la caja sale el logo de **El Mundo Perdido**), llamada "**Convention Crashers**" y que consiste en un **Tyrannosaurus Rex** colándose en una convención, en la que hay un tipo disfrazado de dinosaurio, icon un disfraz de esos hinchables! Ostras. Qué original me ha parecido esto. (Un poco caro, también) pero original, sin duda.



Y para acabar quiero destacar también este **2-pack** tan chulo de **Star Wars Black Series** con las figuras de **Anakin Skywalker** y **Obi-Wan Kenobi**, en sus respectivos looks del **Episodio III**, y más concretamente, de su pelea al final de la película. Y es que el pack viene con una base brutal: un robot y una de las plataformas flotantes suspendidas sobre la lava, donde transcurre parte de la pelea.

Estas dos figuras ya habían salido a la venta antes, claro (en varias ocasiones, incluso!), a lo mejor para este pack tie-

nen cabezas nuevas o algún detalle así (por favor, que algún experto en Black Series me lo mire, que yo ahora estoy un poco liado, igracias! XD) pero esta es la primera vez que podemos comprar este tipo de accesorios (¿podríamos llamarlo un pequeño *playset*? para la línea.

Me gusta cuando sacan estas cosas a la venta, como el trozo de cantina de Mos Eisley de hace unos años, o una cosa que han anunciado en la SDCC de la que os hablaré en unas cuantas páginas.





FIGURAS DE ACCIÓN

NOVEDADES SAN DIEGO COMIC-CON 2025

MASTERS DEL UNIVERSO

Bueno, pues ahora ya sí, vayamos a la **SDCC**. Y voy a empezar por los **Masters del Universo**, más que nada porque es, probablemente, una de mis propiedades favoritas. Además, **Mattel** ha tirado la casa por la ventana y ha anunciado un montón de novedades este año. Como aún no hay fotos oficiales de todo, y no quiero robarle las fotos a ninguno de los reporteros que cubrieron el evento en San Diego, simplemente tendréis que creerme cuando os cuente todo lo que había expuesto ahí. ¡Tranquilos, que en futuros artículos seguro que os podré ir poniendo fotos oficiales de muchas de estas cosas!

Empezamos por la línea **Masterverse**: sin contar a **Kobra Khan**, (que ya estaba anunciado) al que mostraron ahí ya en su *packaging*, estaban expuestas cinco novedades de la sub-línea **New Eternia**: **Mantenna**, **Mosquitor**, **Keldor**, **Anti-Eternia He-Man** y **Dragstor**. Pero hay más, y es que también tenemos una variación de esta sub-línea, llamada “**New Ethe-**

ria” (la última figura de **She-Ra** que salió en Masterverse ya tenía este nombre en la caja) con dos figuras (de momento): **Hordak** (que ya fue anunciado, y aquí pudimos ver en *packaging*) y la novedad: **Despara** (que vendrá con suficientes piezas intercambiables para poder tener también la versión de Adora como Capitana de la Horda).

Luego enseñaron una línea nueva. Bueno, por lo que dijeron, sigue siendo técnicamente **Origins** (las partes intercambiables seguirán siéndolo, con las figuras de **Origins**). Así que, bueno, supongo que lo podríamos llamar una nueva sub-línea de **Origins** (Sí, ¡Otra más! ¿Cuántas van ya?): Una especie de **Cartoon Collection** (los de Mattel la llamaron “la sucesora espiritual”), pero esta vez, en vez de basarse en la serie de animación de **Filmation**, se han basado en... la serie de animación de inicios de los años 2000 (conocida por los fans de **MOTU** como “**200X**”). Pero es que no os lo perdáis: enseña-

ron nada menos que... ¡¡trece figuras!!! Os las listo: **He-Man**, **Skeletor**, **Zodac**, **Man-At-Arms**, **Evil-Lyn**, **Clawful**, **Beast Man**, **Príncipe Adam**, **Tri-Klops**, **Moss Man**, **Stratos**, **Ram Man** y **Robot-O**. ¡Van fuerte los de Mattel! Y seguro que esto solo es el principio, así que id preparando las carteras...

Por cierto, inciso: los de **MONDO** también enseñaron figuras de unas **7 pulgadas** (lo cual es una novedad para la línea de los Masters en esta compañía, que hasta ahora se dedicaba en exclusiva a hacer figuras **1/6** de... ¡**200X** también!). Muy curioso, se ve que ahora vuelve a haber cierta nostalgia por esa serie. Esta gente tenía expuesto a **He-Man**, **Skeletor**, **Clawful** y **Man-At-Arms**, y también revelaron a **Mer-Man** en su panel. De todos modos, si os preguntáis en qué se diferenciarán de las de Mattel, os digo ya, que estas figuras serán super detalladas, articuladas y vendrán con muchísimos accesorios (y bases esculpidas y muy detalladas también), lo que significa que serán artículos de colecciónista y tendrán un precio acorde (vamos: **CARO**). Aún no se ha revelado el precio (será **CARO**, ya os digo XD), pero dicen que para septiembre empezarán a salir los **pre-**

orders de las dos primeras figuras (envíos a principios del año que viene), y en noviembre las otras dos.

Sigo con **Mattel**, y buenas noticias!: Por fin puedo empezar a poner alguna que otra imagen (que hasta ahora el pobre muchacho este que maqueta la revista ha estado haciendo un poco de malabares). Y es que en cuanto a la línea **Origins** (la “**original**”) todavía tenemos cosas nuevas: para empezar, un nuevo **Castillo de Grayskull**. ¿Qué tiene de diferente con el otro que ya sacaron? Os cuento: El molde es exactamente el mismo. Pero este está pintado diferente: la idea es parecerse más al prototipo original (¿podríamos considerarlo, pues, parte de la sub-línea “**Sketchbook Series**”?); y, además, trae la figura del **Space Suit** (que solo salió como parte de un pack exclusivo de la **Power Con** en 2021. Yo no conseguí comprarlo entonces, así que está bien poder tener una nueva oportunidad), y, para rematar, una alfombrilla con los dibujos originales de **Mark Taylor**, que hizo en su día (la idea era incluirlo en el *playset* original) y que podremos poner debajo de este castillo para darle más profundidad.



También vimos dos figuras nuevas de **Origins** (“a secas”, sin sub-línea), que, como sabéis, ahora son todas exclusivas de **Mattel Creations**: **Dragstor** y **Sting-Or**. Y, fuera de la **SDCC**, enseñaron también al **Sketchbook Series Spikor**. Y otra exclusiva más de **Creations**, pero esta vez de **Masterverse**: **New Eternia Moss Man**.

Y sigo, porque no he acabado aún: Otra sub-línea más para **Origins**. Sí. EN SERIO. ¡OTRA!: Esta vuelve a ser un *crossover* y este igual no os lo esperabais: **MOTU x...Transformers**. Sí. Han enseñado dos figuras: “**Megatron Armor Skeletor**” y “**Bumblebee Armor Man-At-Arms**”. Lo que me mata es que... Bueno, no se transforman. Jajaja. Entiendo que tiene sentido. A fin de cuentas son figuras de Masters. Si algún día **Hasbro** saca figuras de **Transformers x MOTU** (o sea, lo mismo pero al revés, en la línea de sus **Transformers** de **Jurassic Park** o **Regreso al Futuro**, ya sabéis), esas sí deberían transformarse,

entiendo, claro. De momento imagino que la idea de estas viene a ser como si esos personajes se hubieran “disfrazado” de los personajes de **Transformers**... ¿No? Un poco raro, jaja. Pero bueno.

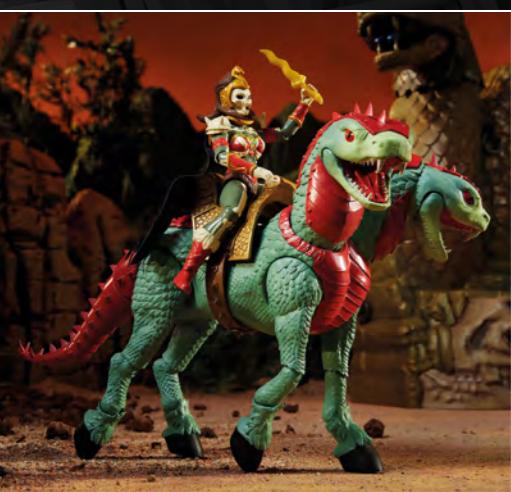
Por cierto, hablando de *crossovers* de **MOTU**, confirmo que no han anunciado ninguna figura nueva más de **MOTU x TMNT** (pinta a que ya está acabada esta colección, como os decía unas páginas atrás), y en cuanto a **MOTU x ThunderCats**, no tenían expuesta ninguna novedad, pero en el panel que hicieron ahí revelaron tres nuevas figuras (la siguiente *wave*, ya para 2026): un nuevo **Lion-O**, un nuevo **Panthro** y **Panthor-Man** (sí, la misma idea que **Battle Cat-Man: Panthor**, pero como si fuera un **ThunderCat**). No estoy 100% seguro, pero huele a que la *wave* entera podrían ser principalmente *repaints*. Uff.



Y bueno, ahora ya sí imagino que os pensáis que había acabado. PUES NO. Porque me he dejado la mayor burrada para el final: Un nuevo *crowdfunding*, que arrancó ya, el 1 de agosto (y acaba el 28), el *playset* de la *Snake Lair*.

Que yo diría que no os había hablado de esto, pero resulta que en la SDCC del año pasado enseñaron un prototipo de este mismo *playset*, pero no gustó nada. En parte, porque no se parecía mucho, que digamos, al diseño original (del ilustrador Axel Giménez), lo habían hecho mucho más grande, rollo el *playset* de *Eternia*.

Y por tanto, claro, hubiese sido muy caro (aunque creo que no llegaron a anunciar el precio). La gente se quejó, porque a ver, ¿quién tiene el dinero y el espacio para algo de lo que realmente no existe un factor nostálgico, como el resto de *playsets*? Y es que esta *Snake Lair* es la primera vez que sale a la venta. Para los fans de los Hombre Serpiente entiendo que puede resultar atractivo, pero claro... El caso es que Mattel escuchó las críticas y dijo que volvería a trabajar en un nuevo diseño, que es el que han presentado aquí. De esto sí que hay un montón de imágenes oficiales, así que os dejo unas cuantas por aquí.



En cuanto a los detalles más importantes: necesita 6.000 personas para que entre en producción. Si haces el pedido antes del día 14 de agosto, te llevas también un *early bird bonus*: la figura de la *Skeletal Lady Slither* (ya hicieron esto mismo con Eternia, aunque recordad que entonces acabaron reculando, cuando vieron que no entraron tantos pedidos como esperaban -de hecho el último *tier* ni se llegó a conseguir- y al final dijeron que iban a dar la figura *early bird bonus* a todo el mundo... ¡jugada curiosa cuánto menos!). Y, de hecho, mientras estoy escribiendo estas líneas, fijaos si mi anterior frase fue premonitoria: han vuelto a cambiar cosas. Resulta que, inicialmente habían anunciado dos *tiers* desbloqueables: la figura del *Priest Pythonus* a los 8.000 (esto se mantiene igual), y a los 10.000 la montura de Lady Slither: *Chimera*, que es una especie de caballo-serpiente con dos cabezas, muy chula. Pues resulta que acaban de quitar este *tier*, y ahora Chimera viene ya inicialmente con el proyecto. Sin más. (Y el *tier* de los 10.000 compradores directamente ya no existe). Vamos, que ahora solo con 8.000 ya entra todo. Pero... ¿Creéis que llegará esto a los 8.000 compradores? Si me preguntáis a mí, os diré que lo veo complicadillo, la verdad (Incluso Mattel parece no tenerlo muy claro, haciendo estas cosas, desde luego). Pero yo que sé... ¡Nunca se sabe!

Ahora que ya nos hemos quitado de encima los *Masters*, vamos a empezar a hablar de otras cosas, un poco más diversas (sí, a partir de ahora ya no seré tan exhaustivo, voy a ir más a saco), y empezamos por esta rareza: Una colaboración de las *Tortugas Ninja* con nada menos que *Godzilla*. Que no es que ver figuras de TMNT "crossoveradas" con otras franquicias sea una novedad, claro (ha habido bastantes, a lo largo de los años, de hecho). Pero esta me ha chocado especialmente. Supongo que no me lo esperaba... Y menos de *Playmates*, ¡nada menos!

PLAYMATES: TMNT X GODZILLA

Os dejo aquí la foto oficial que han sacado, y os cuento quién es quién: **Leonardo** es *Godzilla*, **Raphael** es *Rodan*, y **Michelangelo** es *King Ghidorah*. Muy extraño que se hayan dejado a una tortuga para la foto (¿algún tema legal?), pero en un panel de la SDCC se ve que ya revelaron que **Donatello** será *Jet Jaguar*. ¡Lástima, yo hubiera preferido *Mechagodzilla*, que le pegaba bien! ¿Pero a lo mejor se lo guardan para otros personajes en el futuro? ¿Tal vez Shredder o Krang? ¡El tiempo dirá!



TM & © TOHO CO., LTD.
© 2025 Viacom

HASBRO: STAR WARS THE BLACK SERIES

En cuanto a las **Black Series** de **Star Wars**, Hasbro enseñó varias cosillas, como tres nuevas figuras para la línea principal: Un nuevo **Jango Fett**, una versión “**Bounty Hunter**” de **Asajj Ventress** y **The Stranger**, de la serie **The Acolyte**. También un **2-pack** de **Anakin** y **Rex** que yo diría que son las mismas figuras que ya están a la venta pero juntas en la misma caja... ¿no? Y uno de **Mace Windu** peleando contra **Darth Sidious** (mismas figuras pero trae nuevas cabezas y efectos de electricidad).

Y otro **2-pack** más, que es el que os comentaba hace unas páginas, porque además de las dos figuras, viene con un trozo de diorama, como el de la pelea entre Anakin y Obi-Wan. Este es el de la pelea entre **Luke** y **Darth Vader**, en Cloud City,

**HASBRO: MARVEL LEGENDS**

Buff, de **Marvel Legends** han anunciado un montón de figuras, y a estas alturas del artículo ya paso de ponerme a listarlas todas, jajaja. Sobre todo porque yo no colecciono las figuras basadas en los cómics. Pero admito que el **Mephisto** que han enseñado es bastante guay. Os pongo unas fotos. Supongo que lo que más me atrae es que venga con un trono. Ya os comentaba que estas cosas me molan, jejeje.

**NECA**

Al igual que ya he dicho en la anterior entrada, **NECA** también tuvo expuestas muchas figuras que saldrán a la venta a lo largo de los próximos meses y, de nuevo, me da pereza listar, jajaja.

Lo que haré es centrarme principalmente en las que tienen ya imágenes oficiales, como por ejemplo, en cuanto a las **Tortugas Ninja**, las tres más recientes (que además ahora mismo en su web las venden en *bundle*): **Bodycount Casey Jones**, **Kai-Rai Mercenary** y **Nightwatcher April O'Neil**. Las dos primeras

basadas en los cómics de **Mirage** y esta última en el **The Last Ronin: The Lost Years** (por cierto, si queréis saber más sobre esta línea de figuras, ¡os recomiendo un especial que se publicó en el último número de la **Fanzine+**! ¡Autopromo! XD)

De ese mismo cómic también tenemos ya (desde un poco antes de la SDCC, de hecho) imágenes oficiales de las figuras **Ultimate** de las tortugas **Moja**, **Odyn**, **Uno** y **Yi**, así que os añadiendo una por aquí también.



Por cierto, aunque de esta no tengo imagen, destacar también un 2-pack de la línea de TMNT que me dejó un poco loco: **"Garfello"** y **Odie**. Sí, es **Garfield** disfrazado de **Tortuga Ninja** (me ha recordado a lo que está haciendo ahora mismo McDonalds en sus Happy Meals con los personajes de Sanrio). Se ve que hicieron un anuncio o algo así, hace mil años, y NECA lo ha rescatado para hacer figuras. Fantástico.

Y para acabar, comentar que de la película **Beetlejuice Beetlejuice** (Bitelchús Bitelchús aquí en España) han presentado más cosillas: por un lado, un 2-pack llamado "**Ma-**



McFARLANE TOYS

Pues admito que de **McFarlane** no he visto muchas cosillas interesantes (¿será por lo que decía de la licencia de DC volviendo a **Mattel** el año que viene?), pero es que no podía acabar esta sección sin comentar una cosa sobre esta marca.

Bueno, dos: la primera es que, coincidiendo con el estreno de la segunda temporada de **Peacemaker**, van a sacar una nueva versión del personaje, que, menos mal, porque la que sacaron para la película de **The Suicide Squad** dejaba un poco que desear (sobre todo la versión sin casco, que no se parecía en nada a **John Cena**, honestamente)... Esta nueva versión además incluye varias cosas chulas, como unos cuantos cascós intercambiables y... ¡un **Eagly**! Ah: y una pistola. Que parece una tontería, pero os recuerdo que durante una buena temporada, por temas legales con DC, no pudieron incluir réplicas de armas de fuego con las figuras de DC, con lo que el Peacemaker anterior venía con... una espada. Ahá. Así es. ¡Qué ridículo!

Pues lo otro que os quería comentar, tiene que ver con una entrada que hice en el especial de navidad del año pasado. Hice un repaso a los diferentes batmobiles que ha ido sacando la empresa a la venta, ¿os acordáis? Bien, pues se

tador **Beetlejuice & Sandworm**" que consiste en una figura de Bitelchús vestido de torero y un Gusano de Arena, muy imponente. Será un poco caro, pero desde luego a considerar si os gustan las pelis de **Tim Burton**. Y por otro lado, un personaje secundario: **Bob**, el ayudante de Bitelchús, con la cabeza reducida. Pero en realidad es una figura "tres en uno", ya que incluye tres cabezas diferentes, y accesorios suficientes (manos, corbatas y solapas con la pegatina con el nombre) para cambiar la figura y que sean también otros dos personajes: **Dave** y **Jeff**. Así que si queréis comprar tres, para tener el grupito completo... ya sabéis.

realmente solo pagarías por lo que te interese comprar. Yo, por ejemplo, me quedaría en el nivel dos (o como mucho el tres) y listos.

Y, por otro lado, ¡OTRO más!: el de la película **The Batman** (sí, la de Robert Pattinson, dirigida por Matt Reeves), que se

ve que en la SDDC tenían también expuesto, porque saldrá pronto a la venta. Así que parece que se han propuesto sacar todos los batmobiles *live action* a la venta antes de que pierdan la licencia... ¡Corre, Todd!

■ **Marc Albertí**

COLLECTOR'S CLUB
Drawing Board

MULTIVERSE

LEVEL - 1
- BATMOBILE FROM BATMAN V SUPERMAN.

LEVEL - 2
- INCLUDES PARTS TO MAKE JUSTICE LEAGUE BATMOBILE*

LEVEL - 3
- INCLUDES PARTS TO MAKE JUSTICE LEAGUE BATMOBILE*

LEVEL - 4
- INCLUDES PARTS TO MAKE JUSTICE LEAGUE BATMOBILE*

LEVEL - 5
- INCLUDES PARTS TO MAKE JUSTICE LEAGUE BATMOBILE*
- BATMAN & BATSIGNAL
- BATMAN, SUPERMAN & WONDER WOMAN [GRAY SCALE VARIANT 7" SCALE FIGURES]
- AUTOGRAPHED BY TODD McFARLANE METAL JUSTICE LEAGUE POSTER.
BATMAN, SUPERMAN & WONDER WOMAN [GRAY SCALE VARIANT 7" SCALE FIGURES]

AUTOGRAPHED BY TODD McFARLANE.

PROTOTYPES SHOWN. FINAL PRODUCT MAY VARY FROM IMAGES SHOWN.





LOS ORÍGENES DE UNA LEYENDA DEL MANGA

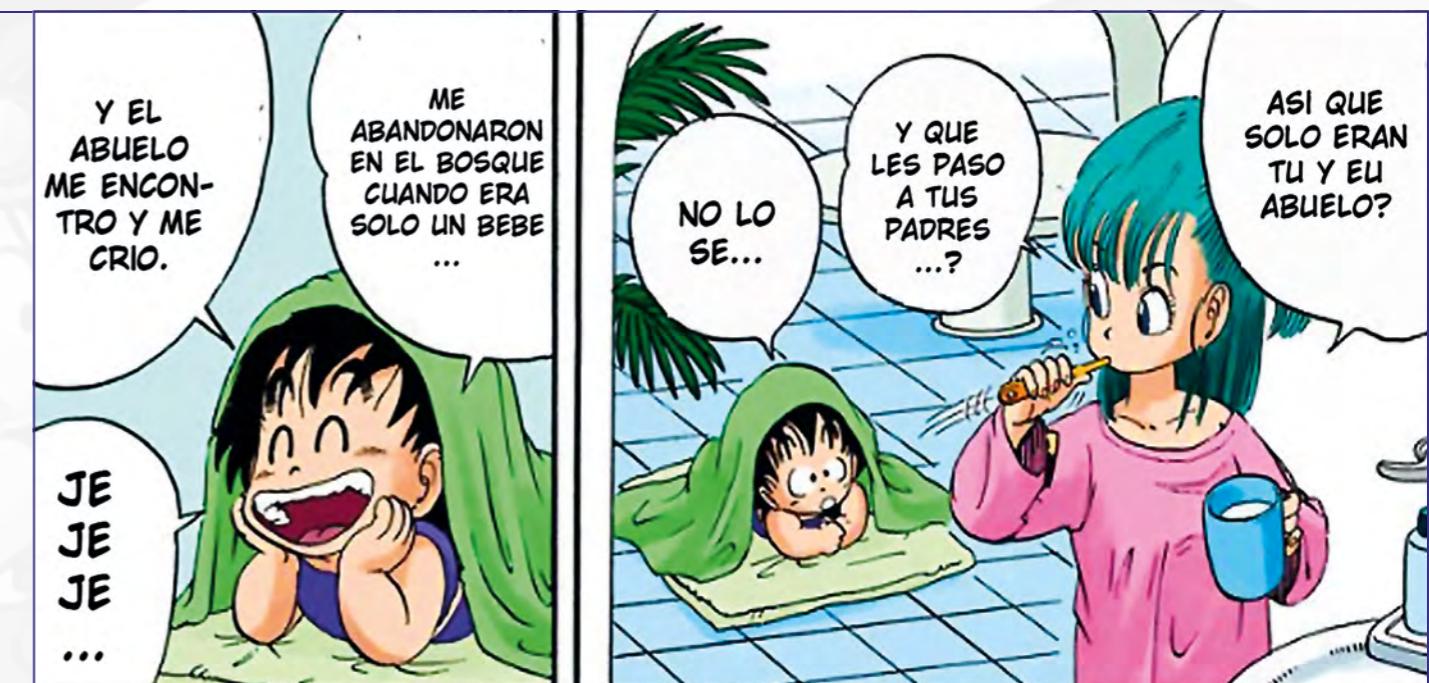
En 1984, la revista japonesa *Weekly Shōnen Jump* comenzó a publicar una serie que cambiaría para siempre la historia del manga y el anime: *Dragon Ball*. Su autor, Akira Toriyama, ya era un nombre reconocido en el mundo del manga gracias al éxito de *Dr. Slump*, una comedia absurda protagonizada por una niña robot.

Pero con *Dragon Ball*, Toriyama dio un giro creativo importante, mezclando artes marciales, aventuras exóticas y mitología oriental con un humor característico que cautivaría a millones. Inspirado por la novela clásica china *Viaje al Oeste*,

así como por películas de kung-fu y su fascinación por la ciencia ficción, Toriyama concibió una historia única que crecería en ambición con cada arco narrativo.

La premisa de *Dragon Ball* era sencilla, pero potente: siete esferas mágicas, conocidas como las Dragon Balls, se hallan dispersas por todo el mundo. Al reunirlas, es posible invocar al dragón Shen Long, capaz de conceder cualquier deseo.

Esta búsqueda sirve como punto de partida para una serie de aventuras que, aunque comienzan con un tono ligero y



cómico, evolucionan gradualmente hacia tramas más intensas, centradas en el crecimiento personal, la lucha y la superación.

Los personajes de una serie inolvidable

La historia arranca con un niño de apariencia peculiar: Goku, un huérfano con cola de mono, fuerza sobrehumana e ingenuidad entrañable. Vive solo en las montañas hasta que conoce a Bulma, una joven brillante y decidida que busca las Dragon Balls con la ayuda de un radar que ella misma ha creado. Goku posee una de las esferas, heredada de su abuelo adoptivo, lo que marca el inicio de su viaje junto a Bulma y, poco a poco, con una variedad de personajes inolvidables.

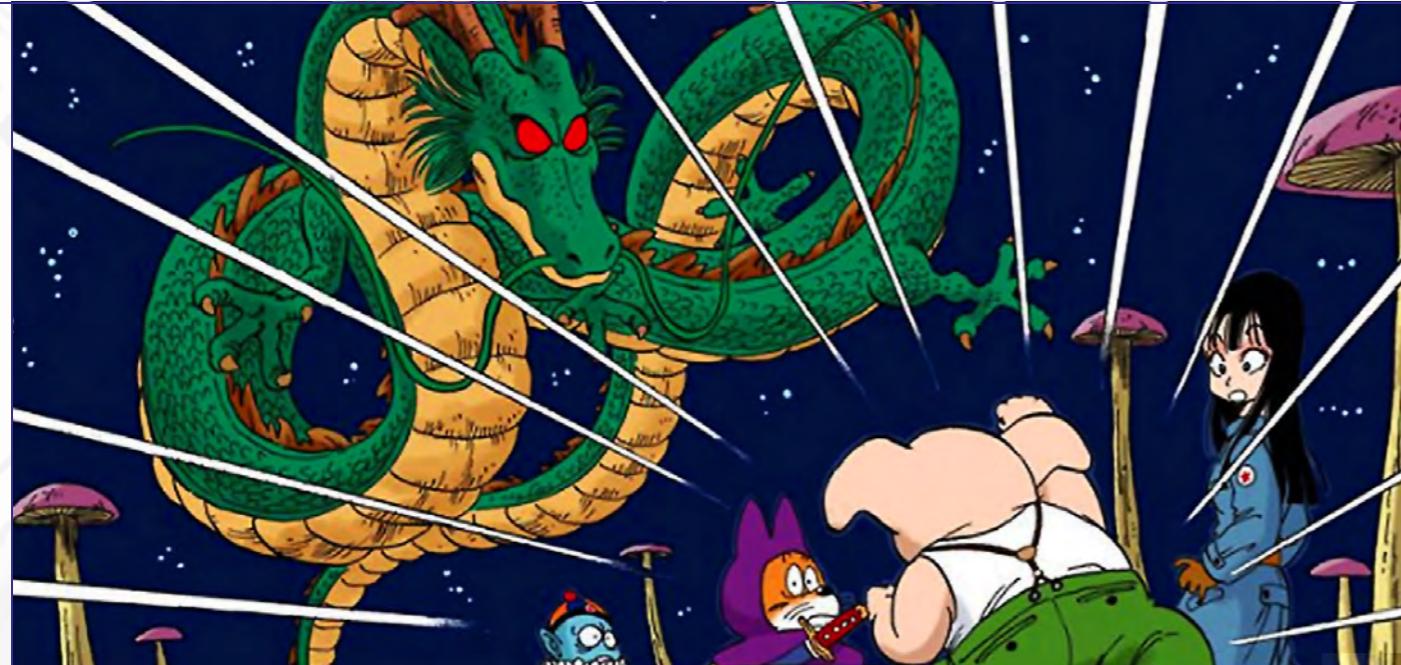
Entre los primeros aliados y adversarios encontramos al maestro Roshi, un anciano libidinoso pero sabio experto en artes marciales; Oolong, un cerdo parlante capaz de trans-

formarse; Yamcha, un bandido del desierto con miedo a las mujeres; y Puar, su inseparable compañero. Más adelante se sumarían Krilin, el amigo y rival de Goku; Ten Shin Han, un poderoso guerrero que comienza como enemigo; y el pequeño Chaoz. La galería de personajes crece con cada arco, otorgando riqueza y dinamismo a la narrativa.

El primer viaje: la búsqueda de las Dragon Balls

El primer arco de *Dragon Ball* se estructura como una clásica aventura de carretera, donde Goku y Bulma viajan por distintos lugares exóticos en busca de las Dragon Balls. Cada esfera se encuentra custodiada por situaciones únicas: aldeas oprimidas por monstruos, jefes criminales, retos mágicos o simplemente enemigos ambiciosos. Este tramo inicial está impregnado de humor, sátira y acción ligera, en un tono que recuerda a las viejas películas de aventuras.





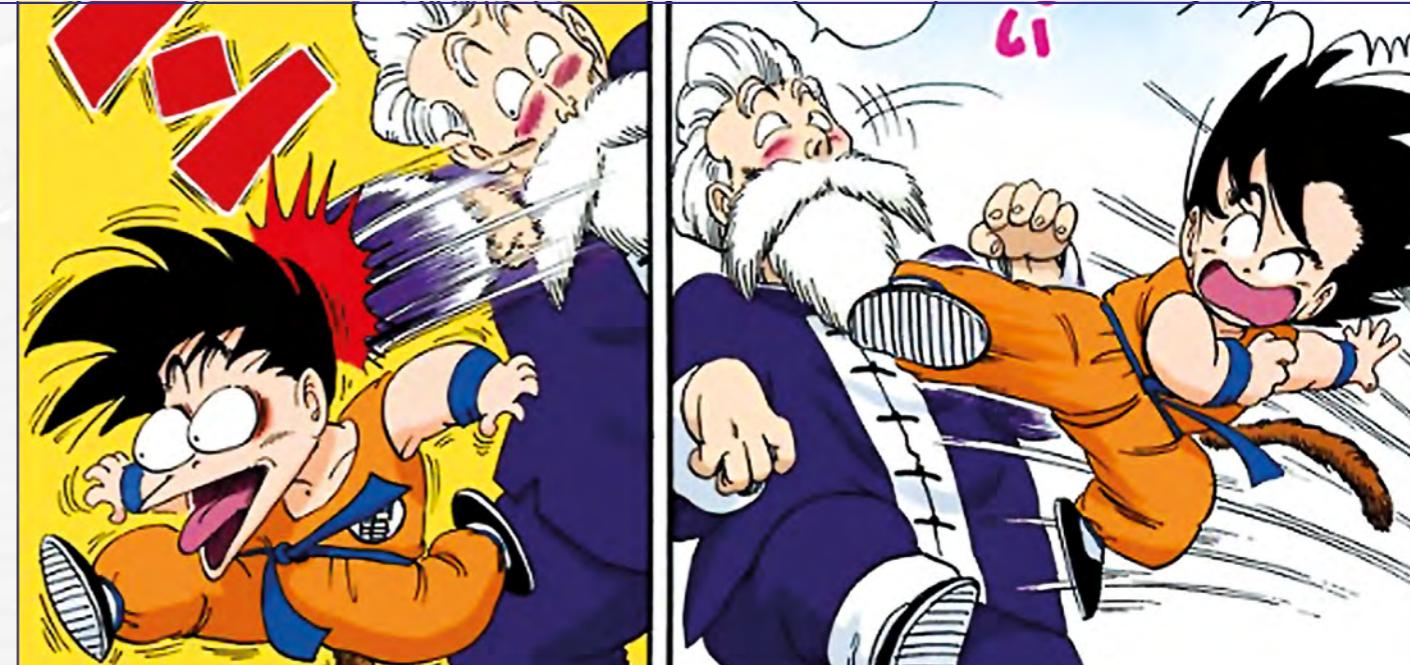
Uno de los momentos más emblemáticos de esta etapa es el enfrentamiento contra Pilaf, un pequeño emperador megalómano obsesionado con conquistar el mundo. Junto a sus tropas secuaces Shu y Mai, Pilaf logra reunir las siete esferas, pero antes de que pueda pedir su deseo, Oolong lo arruina deseando unas bragas de chica. La escena es absurda y cómica, pero establece algo importante: por muy poderosas que sean las Dragon Balls, no siempre el resultado será el que uno espera.

Esta parte de la historia establece las reglas del mundo: la tecnología avanzada coexiste con elementos de fantasía; hay animales que hablan y humanos con poderes extraordinarios. También deja entrever que Goku no es un niño común: su fuerza, su cola y su transformación en un mono gigante al mirar la luna llena revelan una naturaleza más misteriosa, que aún queda por explorar.

Primer Torneo de Artes Marciales

Tras la primera aventura, Goku decide entrenarse en serio. Bajo la tutela del maestro Roshi, junto con Krilin, comienza un arduo entrenamiento que mezcla el humor con técnicas ingeniosas. Toriyama aquí demuestra su talento para convertir lo mundano en algo épico: el simple acto de repartir leche o cavar hoyos se transforma en entrenamiento para futuros guerreros. Esta fase marca el inicio del espíritu de superación constante que definirá la serie.

El 21º Torneo de Artes Marciales (Tenkaichi Budokai) introduce un formato que se convertirá en una tradición dentro de la saga: combates con reglas claras, un escenario limitado y una competencia internacional de luchadores. Aquí, Goku se enfrenta a Krilin, Yamcha y otros participantes, hasta llegar a la final contra Jackie Chun, identidad secreta del propio



maestro Roshi, quien desea enseñarles que siempre habrá alguien más fuerte.

El combate entre Goku y Jackie Chun es memorable, lleno de estrategia, humor y momentos de tensión. A pesar de que Goku pierde, la lección es clara: perder también forma parte del camino del guerrero. Este arco consolida la estructura de torneos como catalizadores del crecimiento de los personajes, además de subir el nivel de las batallas.

La amenaza de la Red Ribbon

Tras el torneo, Goku retoma la búsqueda de las Dragon Balls, esta vez en solitario. Su camino lo lleva a enfrentarse a la Red Ribbon, una organización militar que desea las esferas para dominar el mundo. Aquí, la historia toma un tono más serio, con enemigos mejor armados, una narrativa menos episódica y un protagonista que enfrenta amenazas más complejas.

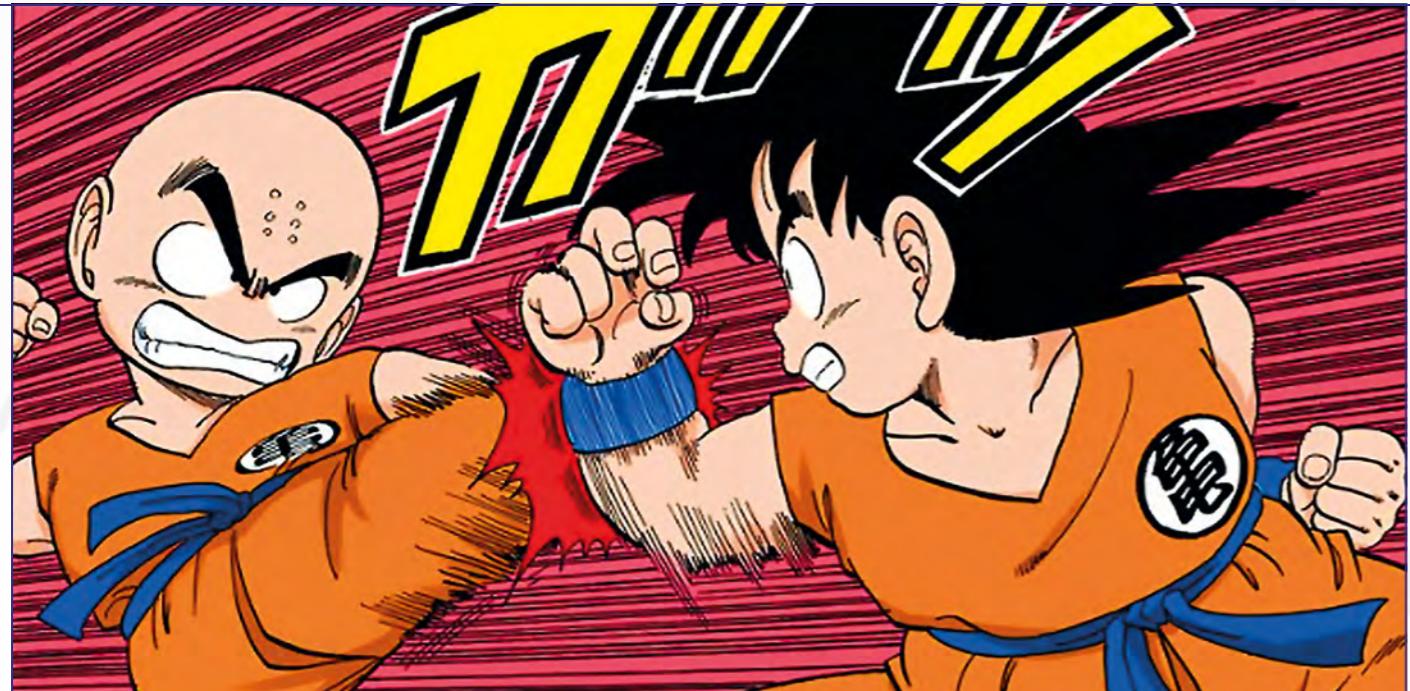
Toriyama construye una serie de sub-arcos dentro de esta saga: desde la Muscle Tower en el norte helado, donde Goku combate a un androide y a un ninja absurdo llamado Murasaki, hasta el enfrentamiento con el asesino Tao Pai Pai, un verdadero punto de inflexión.

Este personaje, frío y letal, asesina a Bora y casi acaba con Goku, quien debe entrenar duramente en la Torre Karin para derrotarlo.

Este arco no solo expande el mundo y presenta una amenaza global, sino que permite a Goku madurar emocionalmente. Sus motivaciones ya no son sólo entrenar o divertirse, sino proteger a otros.

La lucha final contra el General Red y la caída de la organización son un triunfo no solo físico, sino moral, consolidando a Goku como un verdadero héroe.





Segundo Torneo: el regreso de los rivales

Con nuevos conocimientos y habilidades adquiridas, Goku y sus amigos se preparan para el 22º Torneo de Artes Marciales. Esta vez, los rivales son más formidables. Ten Shin Han y Chaoz, discípulos del despiadado maestro Tsuru, llegan como antagonistas. La rivalidad entre la escuela de la grulla y la del maestro Roshi da profundidad al universo marcial de la serie.

El desarrollo de los combates es más complejo, con técnicas nuevas como el *Taiyoken* o el *Kikoho*, y un tono más intenso. Krilin, Yamcha y los demás también muestran crecimiento, pero es el enfrentamiento entre Goku y Ten Shin Han el que se roba el protagonismo. Es un combate equilibrado, con una mezcla de fuerza bruta y técnica que pone a prueba el espíritu de ambos.

El desenlace, con Ten Shin Han ganando por una mínima diferencia, pero renunciando a los métodos crueles de su maestro, muestra la evolución de los personajes. El torneo ya no es solo una competencia, sino una plataforma para el cambio personal. La celebración posterior se ensombrece por un suceso inesperado: el asesinato de Krilin en manos de un misterioso ser, lo que marca el inicio de un nuevo arco más oscuro.

Piccolo Daimaō: la sombra sobre el mundo

La muerte de Krilin da inicio a una saga más siniestra. El asesino pertenece a la secta del Rey Demonio Piccolo, una antigua amenaza que busca resurgir y conquistar el mundo. Goku, derrotado por el asesino Tambourine, queda malherido. Por primera vez, se enfrenta a una pérdida real y profunda, lo que marca un punto de madurez emocional para el personaje.



El entrenamiento divino

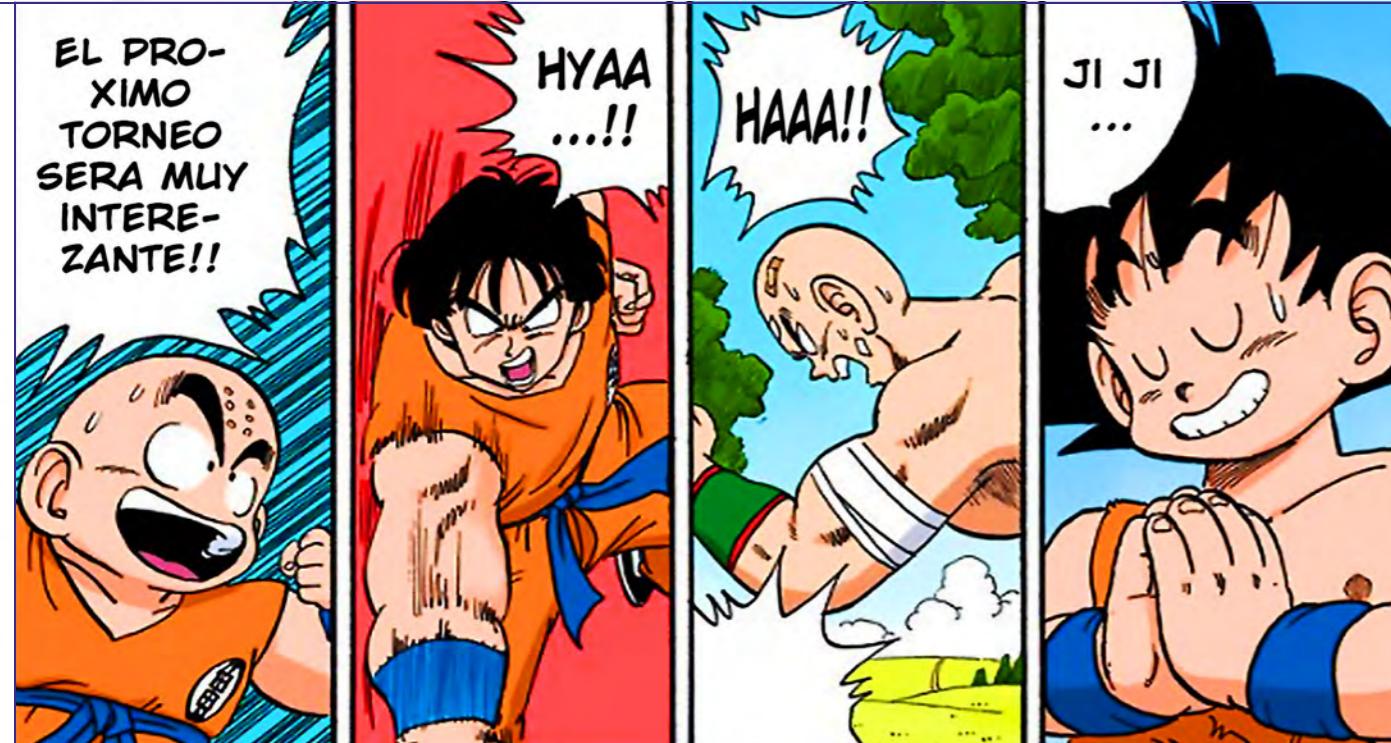
Toriyama cambia aquí el tono hacia uno más sombrío, donde la amenaza ya no es caricaturesca, sino brutal. Piccolo asesina a varios de los antiguos luchadores del torneo y siembra el caos en ciudades enteras. Goku entrena con Karin para superar sus límites, pero fracasa en su primer intento de derrotarlo. Solo tras ingerir el *agua ultra sagrada*, un líquido mortal que lo obliga a arriesgar su vida, logra adquirir el poder necesario.

El clímax de esta saga se da en un combate desesperado en el aire, donde Goku, con el último aliento, atraviesa a Piccolo con su puño. El mundo celebra la victoria, pero una nueva amenaza se gesta: antes de morir, Piccolo engendra un huevo, que contiene a su heredero. La victoria ha sido parcial, y una nueva generación de luchadores deberá enfrentarse a lo que viene.

Goku, tras la batalla contra Piccolo, busca superarse aún más. Es llevado ante Kami-sama, el dios de la Tierra, quien revela ser el creador original de las Dragon Balls y, sorprendentemente, la mitad buena de Piccolo Daimaō. Este entrenamiento celestial marca otro salto cualitativo en la historia. El tono espiritual y la reflexión sobre el bien y el mal se introducen sutilmente.

Durante varios años, Goku entrena bajo la mirada de Popo y Kami-sama, perfeccionando sus habilidades físicas y mentales. Aquí se introduce el concepto de un equilibrio cósmico, que más adelante tendría repercusiones mayores en la mitología del universo de *Dragon Ball*. Goku madura visiblemente: se despide de su infancia y regresa al mundo con una determinación serena y una nueva fuerza.





Este interludio espiritual culmina con la restauración de las Dragon Balls y el renacimiento de los caídos. Pero la paz no dura mucho: un nuevo Torneo de Artes Marciales se avecina, y con él, el regreso de un enemigo conocido... aunque en una forma nueva.

Tercer Torneo: el renacer de Piccolo

La saga final de esta primera etapa culmina en el 23º Torneo de Artes Marciales, donde Goku, ya adulto, regresa para competir. Entre los participantes destacan viejos conocidos y nuevos combatientes, pero el verdadero rival es Piccolo Jr., hijo y reencarnación del antiguo demonio. A diferencia de su

padre, este Piccolo busca venganza personal, pero también quiere demostrar su poder en un combate justo.

El enfrentamiento entre Goku y Piccolo Jr. es uno de los más intensos del manga original. Ambos luchan sin restricciones, destruyendo el ring, intercambiando técnicas devastadoras y mostrando un respeto tácito como oponentes dignos. La batalla representa el cierre de un ciclo: el niño que comenzó como un salvaje en el bosque ahora enfrenta al heredero de su mayor enemigo, en igualdad de condiciones.

El final es contundente. Goku, a pesar de estar gravemente herido, logra vencer y ofrece a Piccolo una oportunidad de

redención. A diferencia de generaciones pasadas, no desea eliminar al mal, sino transformarlo. La serie concluye con Goku partiendo junto a Chi-Chi, con quien se casará, mientras el mundo celebra a un nuevo campeón. La infancia ha terminado, y un nuevo capítulo está por comenzar.

Conclusión: el legado de Dragon Ball

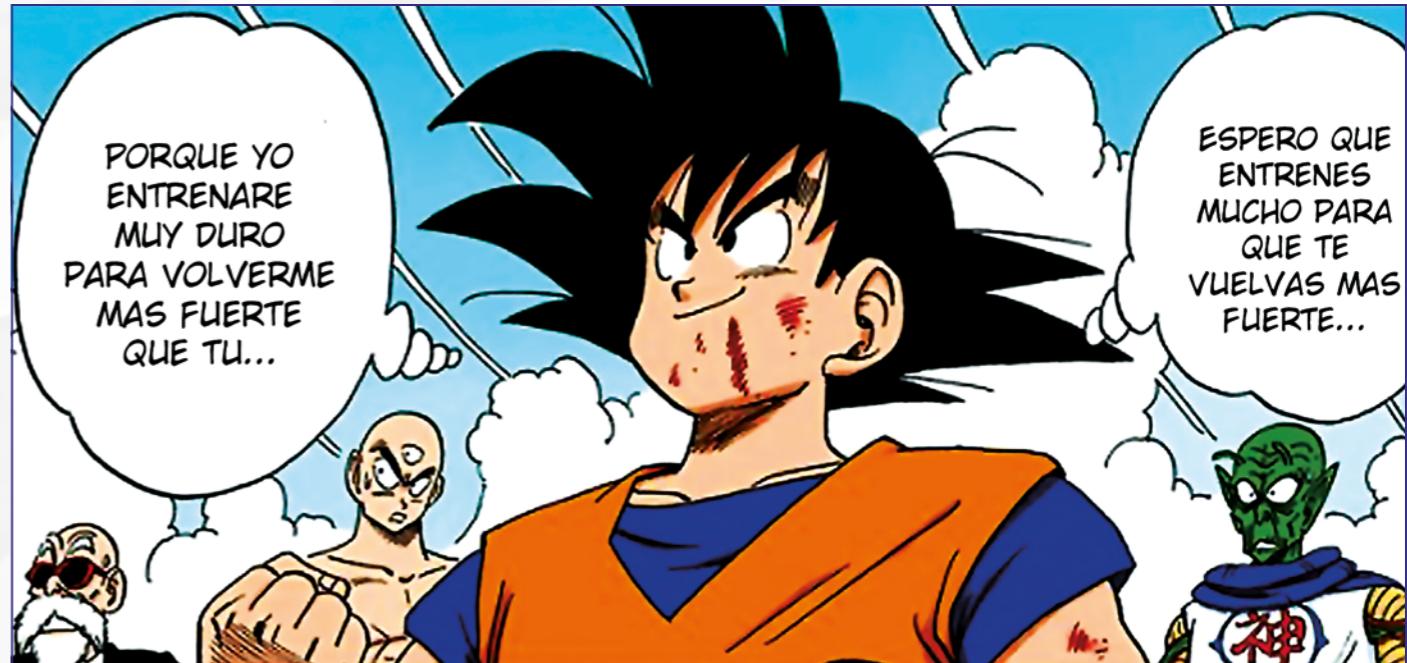
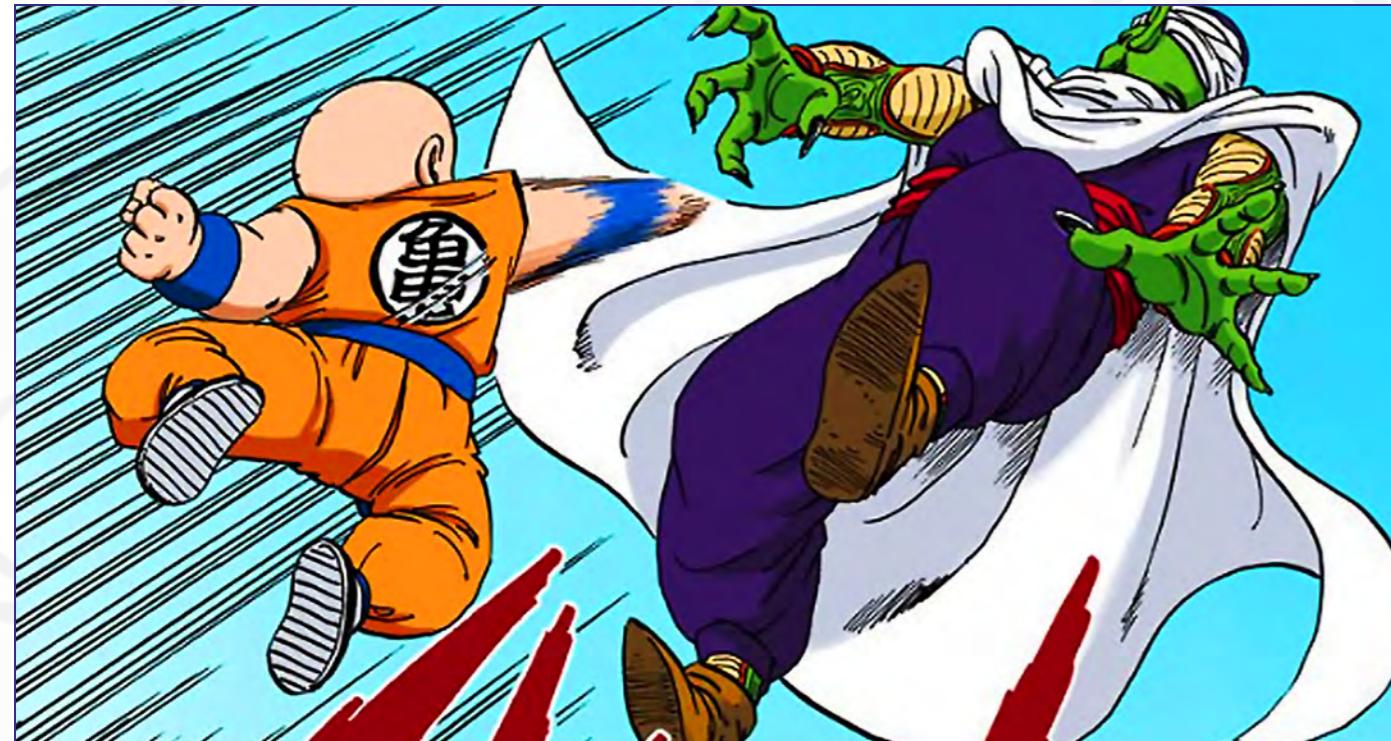
La primera etapa del manga de *Dragon Ball* no solo introdujo personajes inolvidables y batallas legendarias, sino que redefinió el manga de aventuras y artes marciales. A lo largo de sus arcos, Toriyama supo evolucionar el tono y la narrativa, pasando del humor ligero a la épica emocional sin perder

su esencia. La historia de Goku, desde niño hasta adulto, es también una metáfora del crecimiento y el aprendizaje continuo.

Lo que vino después, con *Dragon Ball Z*, expandiría este universo hacia nuevas fronteras cósmicas.

Pero las raíces de todo están aquí: en la montaña de Goku, en el primer torneo, en el agua sagrada, y en el deseo de ser siempre mejor que ayer.

■ Redacción FANZINE+



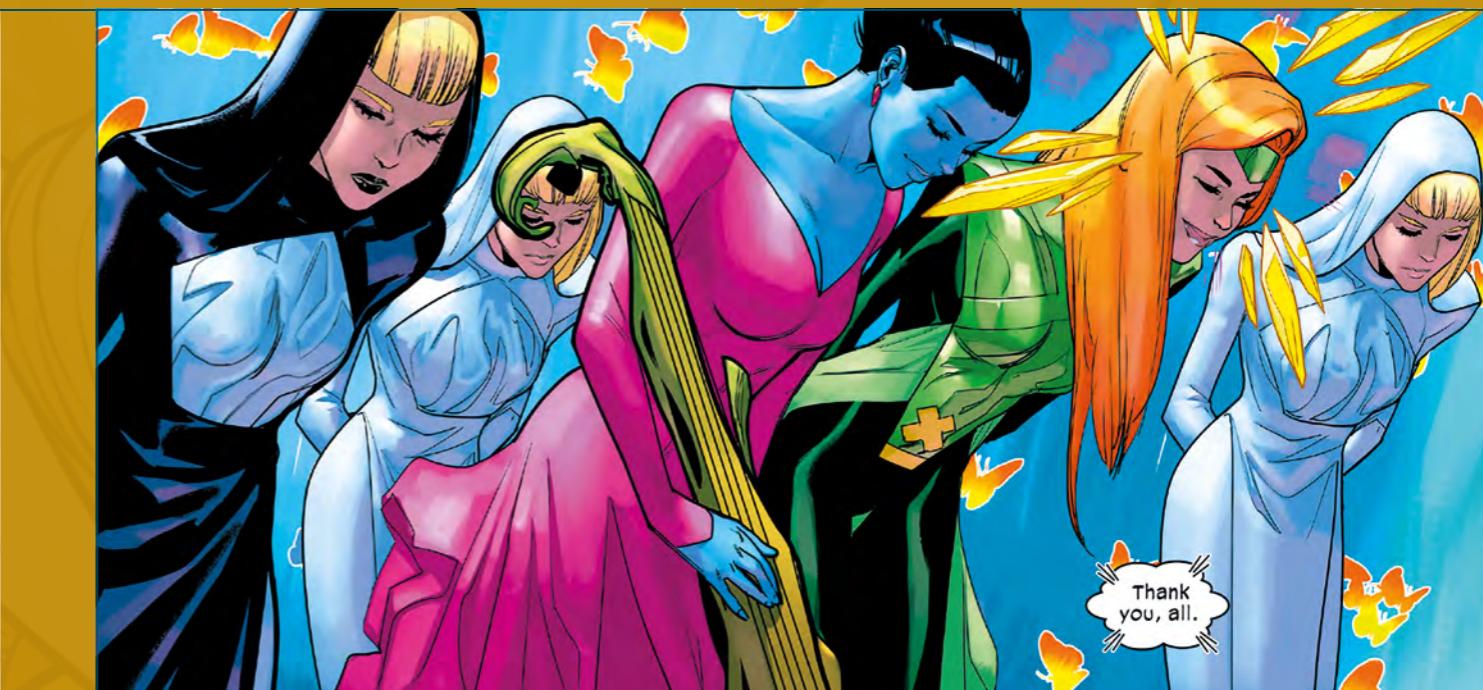


GLAMOUR, POLÍTICA Y PODER MUTANTE

En 2021, Marvel presentó *X-Men: The Hellfire Gala*, un evento editorial que redefinió lo que puede ser una historia de superhéroes. Alejado de las típicas batallas masivas y de la destrucción a gran escala, la gala propuso un enfoque donde el carisma, la diplomacia y la imagen pública se convierten en armas tan importantes como cualquier superpoder.

Situado en la etapa de la isla de Krakoa, esta celebración fue concebida como un enorme escaparate mundial para los mutantes, uniendo narrativa coral, estética de alta costura y subtexto político.

La idea surge como parte del ambicioso plan narrativo iniciado por Jonathan Hickman en *House of X* y *Powers of X*, que transformó a los mutantes en una nación independiente, con su propio territorio, leyes y economía basada en la exportación de fármacos exclusivos. Krakoa, más que un simple refugio, se convirtió en una potencia emergente. En este contexto, Emma Frost, siempre visionaria y consciente del valor de la imagen, organiza la Hellfire Gala para reunir a héroes, diplomáticos y figuras clave de todo el planeta. El objetivo: mostrar unidad, prestigio y, al mismo tiempo, ejercer influencia a través de la seducción política.



La gala no se limita a una única serie. Se despliega en varios títulos mutantes como *Marauders*, *X-Men*, *X-Force*, *Excalibur* y *Hellions*, entre otros, cada uno aportando su perspectiva. Así, el lector vive la noche desde diferentes ángulos: la seguridad que vigila posibles amenazas, las conversaciones privadas entre líderes, la fiesta en sí con su música y desfiles, o las pequeñas tensiones internas que podrían estallar en cualquier momento. Este enfoque en forma de mosaico narrativo otorga profundidad y riqueza a la experiencia.

Uno de los elementos más llamativos del evento es su **despliegue visual**. Marvel decidió tratar la Hellfire Gala como si fuera una auténtica alfombra roja de los premios más exclusivos, encargando a sus dibujantes que diseñaran trajes únicos para cada personaje. Los diseños, presentados incluso en medios fuera del cómic, generaron conversación entre fans y prensa especializada. Emma Frost, fiel a su estilo, brilla con

conjuntos que combinan elegancia y provocación; Magneto se presenta con una indumentaria imponente, reforzando su imagen de figura casi monárquica; Mister Sinister, siempre excéntrico, juega con la extravagancia para llamar la atención. Estos atuendos no son simples adornos: cada uno funciona como una declaración política o personal, reforzando la idea de que en la gala todo comunica.

El reparto es extenso y combina clásicos como Ciclope, Jean Grey, Tormenta o Wolverine con personajes más recientes o menos habituales en el foco mediático, como Kate Pryde, Bishop o Exodus. También hay invitados de fuera del círculo mutante, lo que subraya la relevancia de Krakoa como epicentro de la geopolítica superheroica. Las interacciones entre héroes, villanos y figuras neutrales se mueven en un delicado equilibrio, donde un gesto o una palabra pueden tener consecuencias duraderas.





En cuanto al tono, *The Hellfire Gala* mezcla la ligereza de un evento social con la tensión latente de las grandes intrigas. La celebración al aire libre, en los jardines iluminados de Krakoa, transmite una atmósfera casi veraniega, con brisas marinas, vegetación exuberante y una luz que alterna entre el oro del atardecer y los tonos eléctricos de la noche festiva. Esta elección estética, alejada del gris urbano de muchas historias mutantes, aporta frescura y resalta el contraste entre el lujo y el peligro latente.

El apartado artístico merece mención especial. Cada número ofrece escenarios detallados, desde pasarelas flotantes hasta estructuras vegetales que integran la arquitectura de Krakoa con la fantasía visual. La paleta de colores juega un papel fundamental: tonos cálidos y saturados dominan la fiesta, pero pequeñas incursiones en sombras frías recuerdan que bajo el glamour siempre hay amenazas. Este contraste entre luz y oscuridad refleja el doble juego que caracteriza a la política krakoana.



principio a fin o centrarse en sus personajes favoritos, obteniendo siempre piezas que encajan en el conjunto. Esta estructura fomenta la relectura y da valor añadido al conjunto editorial.

Otro aspecto relevante es cómo el evento se inserta en la etapa de Krakoa. La Hellfire Gala no es un paréntesis decorativo, sino una maniobra estratégica que influye en líneas argumentales posteriores, incluyendo cambios en el liderazgo mutante y decisiones que afectan a todo el universo Marvel. Así, lo que empieza como una noche de celebración acaba siendo un punto de inflexión.

En lo temático, la historia plantea cuestiones sobre identidad, representación y poder. ¿Cómo se presenta una nación joven ante el resto del mundo? ¿Hasta qué punto la imagen pública puede ser más determinante que la fuerza militar? *The Hellfire Gala* responde sugiriendo que el control de la narrativa es, en ocasiones, la mayor arma que puede blandir una comunidad.





Detective CONAN

MISTERIO ENTRE OLAS Y ARENA

En el vasto recorrido de *Detective Conan*, Gosho Aoyama ha llevado a su joven protagonista a una gran variedad de escenarios, desde oscuros callejones urbanos hasta mansiones aisladas. Sin embargo, hay volúmenes que destacan por sacar la investigación fuera del entorno habitual para sumergirla en lugares con una atmósfera distinta. Entre ellos, el Volumen 5 y el Volumen 27 resultan especialmente memorables, pues sitúan los casos en escenarios costeros, con el mar como telón de fondo y una sensación veraniega que contrasta con la tensión del crimen.

En el Volumen 5, Conan y sus compañeros se ven envueltos en un caso en un hotel junto a la costa. La arquitectura elegante, los pasillos alfombrados, los balcones con vistas al mar y el constante rumor de las olas aportan una ambientación relajada en apariencia, pero que pronto se ve interrumpida por un misterio que exige atención inmediata. Aoyama aprovecha este espacio para introducir elementos visuales y narrativos propios del género clásico de "misterio en un espacio cerrado", aunque aquí el horizonte marítimo rompe la sensación de encierro.



El Volumen 27, por su parte, cambia la serenidad contenida del hotel por la amplitud de una playa a plena luz del día. Arena dorada, sol intenso y un entorno más abierto dan al caso un aire completamente diferente. La playa no solo funciona como decorado; se convierte en parte activa de la investigación. Huellas en la arena, objetos arrastrados por el agua o la dificultad para delimitar un espacio abierto son recursos que el autor explota para plantear pistas y despistes, manteniendo al lector en constante atención.

En ambos volúmenes encontramos al trío central que define gran parte de la serie: **Conan Edogawa** (Shinichi Kudo bajo su nueva identidad), cuya mente analítica y capacidad para observar detalles imperceptibles resultan decisivas; **Ran Mouri**, que actúa como ancla emocional y cuya presencia aporta humanidad y calidez; y **Kogoro Mouri**, cuya mezcla de torpeza y momentos fortuitos de acierto sigue proporcionando

alivio cómico y contraste con la lógica impecable de Conan. A ellos se suman secundarios que, dependiendo del caso, aportan tanto color local como motivaciones y secretos que hacen avanzar la trama.

Aoyama demuestra en estos tomos su habilidad para transmitir sensaciones propias de escenarios abiertos.

En el hotel costero del Volumen 5, los interiores luminosos y los ventanales que enmarcan el mar transmiten calma, mientras que los pasillos y las habitaciones cerradas generan tensión. En la playa del Volumen 27, la composición de viñetas más amplias y la iluminación intensa refuerzan el dinamismo, dejando espacio para que el entorno respire. El tratamiento de la luz es un factor clave: tonos claros y reflejos sobre el agua contrastan con las viñetas más sombrías que marcan los momentos críticos de la investigación.





Estos dos volúmenes son un ejemplo de la flexibilidad narrativa de *Detective Conan*. La serie no se limita a repetir un esquema fijo, sino que adapta el núcleo del misterio a diferentes contextos sin perder coherencia. Tanto el hotel del Volumen 5 como la playa del Volumen 27 sirven para explorar distintas variantes del género detectivesco: el primero, más cercano al “whodunit” tradicional, donde la lista de sospechosos y la interacción en un espacio compartido son esenciales; el segundo, más abierto y dinámico, donde el reto está en controlar un escenario que, por naturaleza, es cambiante y difícil de acotar.

La ambientación veraniega de estos casos no es un mero recurso estético. El contraste entre el clima agradable y la gravedad del crimen refuerza la tensión narrativa. El lector experimenta la paradoja de que, incluso en un entorno pensado para el descanso, el peligro y la intriga siguen presentes. Este recurso también permite que los personajes muestren facetas menos vistas: Ran disfrutando del mar, Kogoro relajado antes de

verse arrastrado a la acción, Conan adaptando sus estrategias a un medio menos controlable que la ciudad.

El estilo de Aoyama en estos tomos es también digno de mención por su atención al detalle. En el hotel, cada elemento del mobiliario puede convertirse en pista o distracción. En la playa, los objetos y elementos naturales “desde conchas hasta corrientes marinas” pueden influir en la resolución. Esto enriquece la lectura, ya que el lector puede intentar resolver el misterio a la par que el protagonista, analizando tanto los diálogos como los elementos del dibujo.

Además, estos volúmenes funcionan bien como lecturas independientes, incluso para quienes no sigan toda la serie. Al estar los casos contenidos dentro del tomo y tener una ambientación autoconclusiva, ofrecen una experiencia completa sin necesidad de contexto extenso. Esto los convierte en una buena puerta de entrada para nuevos lectores que quieran probar *Detective Conan* en un formato más acotado.

El Volumen 5 y el Volumen 27 de *Detective Conan* son dos ejemplos sólidos de cómo el género de misterio puede adaptarse a entornos luminosos y aparentemente tranquilos sin perder intensidad. Aoyama utiliza la costa y la playa no solo como escenarios, sino como elementos activos de la investigación, logrando que el ambiente juegue un papel tan importante como los propios personajes.

La atmósfera veraniega, lejos de diluir la tensión, la reafirma. El sol, el mar y el ambiente distendido actúan como un velo que oculta la amenaza, haciendo que el momento de la revelación sea aún más impactante. En el hotel costero, la calma inicial se ve interrumpida por un crimen que convierte un espacio de descanso en un escenario de sospecha. En la

playa, la amplitud y el movimiento constante del entorno desafían tanto a Conan como al lector a encontrar el orden en medio del aparente caos.

En definitiva, estos tomos confirman que *Detective Conan* no necesita un entorno sombrío para construir un gran misterio. Bajo un cielo despejado o junto al sonido de las olas, el ingenio de su joven protagonista sigue siendo la mejor herramienta para desentrañar la verdad. Y como recuerdan estos casos, el crimen nunca se toma vacaciones, aunque el escenario parezca sacado de unas postales perfectas de verano.

■ Redacción FANZINE+



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