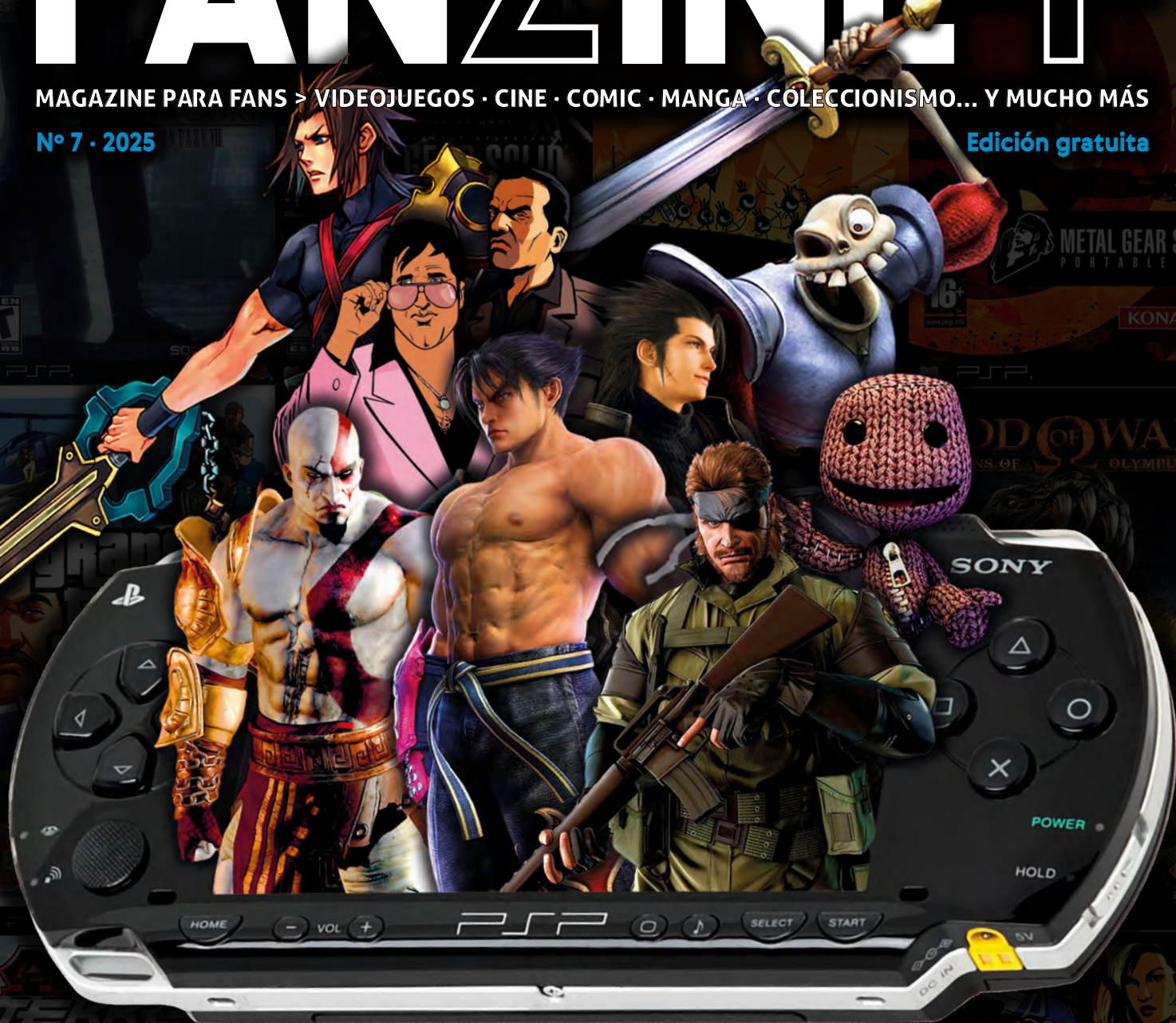


FANZINE+

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

Nº 7 · 2025

Edición gratuita



PLAYSTATION PORTABLE

20 AÑOS DE LEYENDA PARA LA PSP



SESSION 9 (2001)
NECA: EL ÚLTIMO RONIN
HER (2013)
ARCADE CLASSICS ROUND 4
Y MUCHO MÁS...



Nº 7 • 2025 • EDICIÓN GRATUITA

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

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

Equipo de producción: @Reijohan, Enrique Segura.

Diseño de la publicación: @Reijohan.

Redacción: J. Tamarit, Zom, Manuel Panadero, Marc Albertí, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

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

En Fanzine Plus, valoramos la creatividad. Por eso, todos los artículos, 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
RETROGAMING • 20 AÑOS DE PSP	6
RETROGAMING • CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	20
RETROGAMING • GRAN THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES	24
LITERATURA GAMER • ARCADE CLASSICS ROUND 4	28
RETROGINEMA • SESSION 9 (2001)	34
ANÁLISIS • HER (2013)	40
RETROGINEMA • PICNIC-AT-HANGING-ROCK (1975)	48
RETROGINEMA • BILLY (CREEPSHOW – EPISODIO 1)	54
M.A, L.V • FRIDAY THE 13TH VI: JASON LIVES (1986)	62
TV FLASHBACK • EL EQUIPO A (1983)	68
VHS FLASHBACK • THE GOONIES (1985)	72
ANIME • DR. STONE (2019)	76
CINE PALOMITERO • TRILOGÍA DE SONIC	80
NEW GAMES • AVOWED	84
FIGURAS DE ACCIÓN • ESPECIAL NECA: EL ÚLTIMO RONIN	88
CÓMIC • THE LAST RONIN (2020)	96
MANGA • MAZINGER Z – ALTER IGNITION (2024)	98
CÓMIC • BATMAN QUERIDO DETECTIVE (2023)	100
MANGA • ONE OPERATION JOKER (2023)	102

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

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

@fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus

Y EN SU PÁGINA WEB

fanzineplus.reijohan.com

Y NO TE PIERDAS

NUESTROS DIRECTOS EN TWITCH

twitch.tv/fanzine_plus

FANZINE+

EDITORIAL

Sed bienvenidos a otro magnífico número de *Fanzine Plus*, vuestra revista multimedia sobre coleccionismo, cine, cómic y coleccionismo en general. Para nosotros siempre es un motivo de alegría escribir estas líneas introductorias en cada número, porque suponen la oportunidad ideal para haceros saber que seguimos aquí con ganas e ilusión, y es también una alegría para nosotros el saber que vosotros seguís ahí al otro lado de estas líneas.

Como es ya costumbre en esta santa casa, para este número os hemos preparado una variada selección de contenidos que a buen seguro sabréis apreciar a poco que os guste cualquiera de los temas que tratamos en esta revista, que nos gustaría volver a recordar, una vez más, que está abierta a todas vuestras aportaciones, sugerencias y colaboraciones. ¿Te gustaría escribirnos una reseña de ese cómic que acabas de leer y que tanto te ha gustado? Pues no esperes más y envíanosla. ¿Lo tuyo es más el cine o la televisión, y siempre quisiste atreverte y dar el salto para publicar tus críticas y tus artículos sobre el séptimo arte? Pues aquí en *Fanzine Plus* no solo estamos dispuestos a escucharte y leer, sino que además estaremos encantados de publicar tu artículo, siempre que cumpla un mínimo de calidad y cumpla unas normas elementales de respeto hacia todo el mundo, o igual no, porque aquí respetamos todo siempre y cuando esté bien argumentado. Es más, si no te gusta *Fanzine Plus* o si hay algo que te gustaría cambiar, también estaremos encantados de escuchar tus sugerencias y tus ideas al respecto. Como veis, *Fanzine Plus* es la revista de todo el mundo, nació con esa pretensión en mente y así seguirá siendo.

Este mes hemos querido hacer coincidir esta séptima entrega numerada con el **20 aniversario** de una de las mejores consolas de videojuegos portátiles de la historia (si no la mejor, con permiso de la *Game Boy*), y es que ya han pasado nada más y nada menos que 20 años desde que llegó a nuestras manos la *PlayStation Portable*, la *PSP*, un pequeño milagro tecnológico que hizo posible disfrutar de grandes obras maestras del entretenimiento electrónico como *Metal Gear Solid*, *God of War*, *GTA* o los clásicos de las recreativas de Capcom en formato de bolsillo pero con una calidad abrumadora y digna de las más potentes consolas de sobremesa de su generación. Aquí en *Fanzine Plus* somos mucho de las grandes celebraciones y las grandes efemérides, pero siempre con un tono amable, humilde y familiar.

Y es que, queridos amigos y amigas de *Fanzine Plus*, si algo pretendemos con nuestra revista familiar (porque todos vosotros sois nuestra familia) es que os sintáis a gusto con lo que aquí se dice y que nunca volváis a sentirnos solos, no sois gente rara a la que le gustan cosas excéntricas, sois gente muy culta y con buen gusto a quienes nos encantaría conocer en persona y cara a cara, pero por desgracia esta vida siempre azarosa y ajetreada que todos vivimos nos impide tener más tiempo para disfrutar de lo que nos gusta y nos apasiona y, aún más, disfrutar en persona de todos vosotros. Qué demonios, siempre nos quedará *Fanzine Plus* cada tres meses y nuestra ración periódica de análisis, recomendaciones, críticas y artículos sobre mil y una cosas a las que ya estáis tardando en echarles un ojo.

Que ustedes disfruten de este estupendo séptimo número, nos veremos muy pronto, cuando caliente el sol un poco más. No os perdáis nuestro próximo número **especial de Verano**, porque va a ser la bomba. ¡Un fuerte abrazo de parte de toda la redacción de *Fanzine Plus*!

■ El Equipo de *Fanzine Plus*





PLAYSTATION SE HACE PORTÁTIL

20 AÑOS DE PSP

Los que sois amigos y miembros de la gran familia Fanzine Plus ya sabéis a estas alturas lo mucho que nos gustan las efemérides y los aniversarios, y es que este año 2025 se cumplen ya nada más y nada menos que 20 años desde que nuestra querida PlayStation se hizo portátil y se lanzó a la conquista de su cuota correspondiente del mercado. Con la década del 2000 y el nuevo milenio avanzando a toda velocidad y con su primera posición cómodamente asegurada, Sony se preparaba para consolidar su liderazgo y asegurarse la victoria definitiva con su siguiente movimiento. Nintendo, tras estar relegada a un incómodo segundo puesto (y a veces incluso se quedó más atrás) durante demasiado tiempo, empezaba a remontar y se colocaba detrás del nuevo campeón de la década para intentar un adelantamiento del que sus rivales no tardaron en percatarse. En Sony no fueron ajenos a esta remontada de Nintendo y se apresuraron a lanzar una nueva ofensiva, en forma de una nueva consola que pudiera plantarle cara a la todopoderosa DS en el terreno de las portátiles, un dominio que hasta el momento había sido prácticamente exclusivo de la gran N. El 14 de Noviembre de 2004 hizo su aparición en

Japón la PlayStation Portable, que sería conocida como PSP de ese momento en adelante por el mundo entero. Tras dos consolas absolutamente rompedoras y que triunfaron sin precedentes hasta el punto de cambiar el guión de la historia de los videojuegos, a Sony lo único que le faltaba era meterse en el mercado de las portátiles y tener un poco de suerte. Por aquello de que la suerte es para los novatos, en Sony tuvieron mucho cuidado de encargarle el diseño de su nueva máquina al célebre Ken Kutaragi y dotarla de toda una galería de puntos fuertes a su favor que la convirtieran en un éxito desde el principio. Lo primero que sorprende de la PlayStation portátil es su tamaño, que rompe claramente con ese concepto tradicional que se tenía hasta el momento de lo que es algo portátil o de bolsillo, porque estaba claro que aquella preciosa y elegante bestia parda (de su potencia hablaremos ahora) era de todo menos una consola “de bolsillo”. Portátil sí, pero decididamente no de bolsillo. Ni falta que hacía: la idea original de Sony desde el principio era la de crear una máquina sensacional y única que integrara en un solo aparato todo el ocio multimedia y las posibilidades que brindaba el tercer milenio:



ver películas, escuchar música, intercambiar datos con otros usuarios, conectarse a Internet, leer textos y por supuesto, jugar a videojuegos cuando y donde te diera la gana.

PSP era capaz de ofrecerte todo y eso y mucho más, con una potencia descomunal que realmente acercaba más su experiencia jugable a una PlayStation 2 (o incluso a veces lograba acercarse a una PlayStation 3 en más de un sentido), dando al jugador la sensación de que estaba ante la consola portátil definitiva. Digámoslo alto y claro: PSP apenas tenía puntos débiles como consola portátil, y su tremendo éxito no se debió a la casualidad. Vayan por delante las frías y deshumanizadas cifras para que entendamos que pese a sus excelencias de la máquina portátil de Sony y al esfuerzo de la compañía por penetrar en un mercado totalmente nuevo para ellos, Nintendo acabó ganando la batalla: DS colocó 155 millones de unidades frente a los 82 millones de PSP que Sony logró hacer entrar en

los hogares de medio mundo. Visto de esa manera cualquiera diría que los esfuerzos de Sony fueron insuficientes o que PSP resultó ser una máquina inferior a su competidora, pero nada de esto haría justicia a la verdad. Para empezar habría que decir que PSP era en sí misma un concepto totalmente diferente de portátil al que representaba la DS de Nintendo: ni sus juegos, ni su público, ni sus características era comparables. Ni mejor ni peor, la PSP era simplemente diferente, única y genial, y algunos datos anecdóticos (pero bastante reveladores) sirven para explicar su naturaleza y sus intenciones. Una consola cuyo juego más vendido fue el *Grand Theft Auto Liberty City Stories* (más de 8 millones de copias vendidas) ya justifica y explica a qué tipo de usuario estaba dirigida esta consola. Efectivamente el público “target” al que estaba destinada la PSP estaba compuesto por una masa de jugadores de corte más tradicional, experimentado y curtido en grandes batallas que lo que se podría esperar por parte de la gran masa casual





que accedió mediante la DS de Nintendo a una consola por primera vez. Aquí no había comparación posible: o eras de DS o eras de PSP, y rara vez te encontrabas con alguien que se cambiara de acera o que se declarara abiertamente favorable a ambas consolas. La cosa terminó por plantearse en términos cuasi políticos o deportivos al estilo “Madrid-Barça” o “verdes contra morados”, o llámelo usted como quiera, pero el caso es que la PlayStation portátil estaba claramente dirigida a un tipo de público que frecuentemente complementaba al sector de público (bastante más casual y familiar) del que se adueñó la Nintendo DS.

Comparaciones con sus rivales a un lado, a la PSP le sobraba músculo y cualidades propias para ser recordada como la magnífica consola portátil que siempre fue. A pesar de no tener una memoria interna propiamente dicha, su capacidad para leer datos desde una tarjeta de memoria hizo que una

vez más los piratas atacaran el sistema y se adueñaran de sus prestaciones: efectivamente, otra vez (y ya iban tres veces seguidas) una consola de Sony era fácilmente pirateable y sus ventas se dispararon de manera directamente proporcional a la facilidad y rapidez con la que dicho pirateo se hacía efectivo y se extendía como la pólvora. No solo la piratería favoreció a PSP, evidentemente si la consola no hubiera sido buena nada de esto habría servido por sí mismo para justificar su tremendo impacto: su enorme pantalla en formato panorámico, capaz de reproducir casi 17 millones de colores con una extraordinaria definición de 480 por 272 píxeles se apoderaba del jugador desde el primer minuto. La sensación de poder y potencia que transmitía la PSP nada más cogerla entre tus manos era algo indescriptible. Tras insertar cualquier juego (todos eran apabullantes y te hacían frotarte los ojos) te dabas cuenta de que estabas ante algo realmente grande en todos los sentidos. Sony desarrolló su formato propietario



(como tantas veces antes a lo largo de su historial de fabricación) esta vez y confió en los discos UMD (Universal Media Disc) para ofrecer unos discos ópticos diminutos que ofrecían una gran calidad, resistencia y durabilidad pero que a cambio tenían unos tiempos de carga bastante inaceptables para lo que se estilaba a estas alturas de la década. Te dabas cuenta con facilidad de que al leer los datos de un juego desde la tarjeta de memoria los tiempos de carga se reducían de manera radical, lo que acababa lastrando bastante la experiencia al jugar con un UMD original en lugar de con las imágenes de los juegos almacenadas en la tarjeta. En otras palabras: jugar a la PSP de manera ilegal era, para colmo de males, una experiencia más satisfactoria que hacerlo con discos originales. Un fallo imperdonable.

Otra decisión algo discutible por parte de Sony fue la de sacar películas de su catálogo en formato UMD, lo que no acabó de funcionar en ningún momento: ¿Por qué pagar prácticamente lo mismo por una película en DVD que por un formato inferior como el UMD, cuando podías tener esa misma película completamente gratis en tu tarjeta de memoria? Lógicamente, fueron muchos (casi todos) los usuarios de PSP que prefirieron invertir sus ahorros en adquirir tarjetas de memoria de una capacidad cada vez mayor en lugar de comprar UMDs originales. El resultado, como era de esperar, se tradujo en que Sony muy pronto dejó de sacar películas en formato UMD y empezó a replantearse el uso del formato físico de cara a posteriores revisiones de su consola portátil. Después de todo, el poder conectar la consola con un PC mediante un cable USB para transferir datos hacía bastante innecesario el recurrir a los discos UMD, ya fuera para ver películas, jugar a videojuegos o escuchar música. PSP podía hacer de todo y todo lo hacía estupendamente, pero hay algo

que ni Sony ni nadie será nunca capaz de hacer: pronosticar el futuro. Nintendo ganaría de forma contundente esta batalla portátil de la séptima generación, forzando a Sony a abandonar la fabricación de su extraordinaria PSP en 2014, pero dejando por el camino un muy buen sabor de boca entre los aficionados de todo el mundo y una larga serie de revisiones oficiales y rediseños de su consola portátil más celebrada. En 2007 pudimos hacernos con la **PSP Slim & Lite**, un modelo ligeramente más pequeño y liviano (que pesa un 33% menos que el original) que mejoró los tiempos de carga y de acceso al UMD y que permitía conectar la PSP a la tele para disfrutar en condiciones óptimas de los cada vez mejores y más sofisticados juegos que se lanzaban para el sistema. La **PSP 3000**, por su parte, fue el tercer modelo de la consola que llegó para ponerles la cosa un poco más difícil a los piratas, siendo el modelo que más cuesta “piratear” al impedir instalar un firmware permanente. Quizá la mayor sorpresa llegó en 2009 de la mano de la **PSP Go**, uno de los mayores fracasos de toda la historia de Sony: se decide prescindir de manera definitiva del formato físico y se elimina la ranura para introducir discos UMD, a favor de la distribución íntegramente digital. Aunque la consola seguía siendo una PSP por dentro, había cambiado tanto por fuera que resultaba irreconocible. Tanto su (más que cuestionable) retoque estético como su imposibilidad de leer discos (una bofetada para todos aquellos que se quedaron sin poder jugar con sus juegos originales previamente adquiridos) convirtieron a esta extraña PSP en un modelo bastante impopular que poco después condujo al cese de la fabricación de la consola. Ya en la siguiente década y poco antes de que la sucesora de la PlayStation portátil le diera el relevo, PSP aún gozó de un último rediseño de la mano de la **PSP E1000**, que pese a recuperar la capacidad de leer discos en formato físico (ahora sí, ahora no, ahora sí otra vez...) y

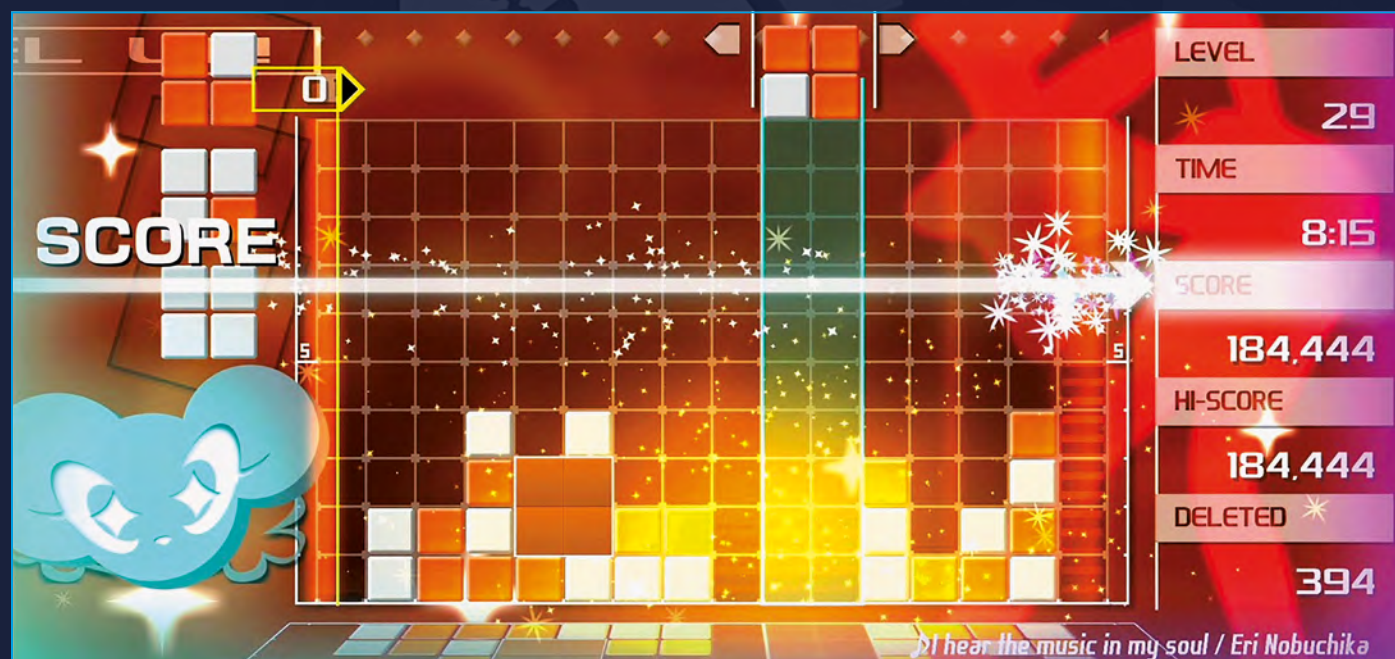


remodelar algunas de sus capacidades evidenció aún más que Sony no había sabido gestionar bien el éxito inicial del modelo original de su consola portátil. Tras varias decisiones más que cuestionables, Sony empezó a dar palos de ciego dentro de este territorio de las consolas portátiles. Tampoco la PS Vita, que se suponía que vendría a redimir los errores cometidos durante estos últimos años de la década, supo o pudo ofrecer ese revulsivo que situara a Sony en un puesto de predominio capaz de plantarle cara a su rival. Por extraño que parezca, actualmente Sony ya parece haber perdido por completo el interés por competir en el mercado de las consolas portátiles, quizá sea porque PS VITA no acabó de funcionar como algunos hubieran deseado, o simplemente porque Nintendo aguanta el tipo en este terreno (y con la Switch va cada vez a

más) y no admite competencia. Sin embargo hubo un tiempo (no hace tantos años) en que nuestra querida y amada PSP conquistó el mundo y, de paso, nuestros corazones. Hoy le queremos rendir un pequeño tributo a esta pequeña gran consola recordando 20 de sus mejores juegos, veinte joyas (algunas de ellas pasaron algo inadvertidas en su día por diversos motivos) que merecen ser reivindicadas y recordadas con dignidad y con todos los honores...

LUMINES

Empezamos nuestro recorrido por el catálogo de PSP con uno de sus juegos de lanzamiento, nada más y nada menos que *Lumines*, un juego que engaña por su apariencia simplista



y minimalista en el apartado gráfico pero que esconde un grado de adicción solo comparable al de grandes clásicos como *Pac-man* o *Tetris*. Con este último precisamente comparte no pocos elementos y hasta mecánicas, y es que se trata de un juego estilo puzzle en el que tus reflejos y tu rapidez mental serán claves para progresar en la partida y mantenerte con vida más allá de dos o tres minutos. Tetsuya Mizuguchi firma esta impresionante obra maestra que te mantendrá pegado a la PSP hasta que se agote la batería o hasta que tus nervios aguantes, lo que ocurra primero.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Llevarte a cualquier parte todas las grandes máquinas recreativas de Capcom era algo solamente reservado para el más loco de los soñadores hace tan solo unos años, pero PSP materializó este bello sueño en forma de recopilación con *Capcom Classics Collection*, una colección de tesoros incunables que devoraron tu paga semanal cuando eras pequeño, y que con toda seguridad y lejos de guardarles rencor por ello, aún siguen cautivándote y emocionándote como el primer día. La lista es extensa y deslumbrante: desde *Final Fight* al *Street Fighter* original, *Ghouls n' Ghosts*, *1942*, *Gun Smoke*, *Forgotten Worlds*, *Commando*, *Mercs* y un largo etcétera, pero añadidle un buen puñado de jugosos extras a la fórmula y entenderéis porqué se han revalorizado y porqué cuestan lo que cuestan. Dos volúmenes en sendos UMDs absolutamente imprescindibles. Hazte con ellos. Además, se juegan de escándalo en la PSP.

LOCOROCO

¿Puede ser divertido un juego que se controla prácticamente con dos botones?... Pues claro. De hecho, *Pac-Man* ni siquiera usaba botones, solamente la palanca direccional, y fíjate si era divertido. Pues el planteamiento de *LocoRoco* va por ahí mismo: usando los botones L y R de nuestra PSP controlaremos la inclinación de los escenarios que se van generando en el juego, haciendo así que nuestros simpáticos personajes (los "Locos Rocos" del título) se vayan viendo arrastrados de un lado a otro de la pantalla, sorteando los obstáculos del camino y las mil y una dificultades que encontrarán a su paso. Nadie dijo que la vida de un Loco Roco fuera sencilla, pero menos mal que te tienen a ti para echarles una mano... y a la PSP, claro, que tuvo en este *LocoRoco* uno de sus juegos más frescos, originales y divertidos.

DANTE'S INFERNO

Sigo sin acabar de entender cómo lo hicieron para meter toda la grandeza de este juegazo infravalorado de PlayStation 3 y Xbox 360 en un diminuto disco UMD, conservando de paso toda la esencia del juego original... Si atendemos a las especificaciones de manera aproximada, veremos que una PSP equivale, con sus más y sus menos, al potencial de una PlayStation 2, pero es que estamos hablando de un juego de Xbox 360/ PS3 que ya en sus soportes nativos destacaba por hacer un impresionante despliegue gráfico y técnico, así que imaginad la sorpresa al comprobar que funciona (y además





a las mil maravillas) en una “modesta” PSP, no estamos hablando de PS VITA. Y es que, si algo no necesitaba ser nuestra añorada PSP era precisamente modesta: era una bestia parda capaz de hacer grandes cosas, como lo demuestra este “pequeño” *Dante’s Inferno*, una joya que en su día pasó injustamente con más pena que gloria porque muchos no supieron ver en él más allá de su parecido (absolutamente pretendido y nada criticable, entiendo yo) con *God of War*. Sin embargo es todo esto y mucho más. Adentrarse en las profundidades del mismísimo infierno nunca fue más emocionante y sobrecogedor. La ambientación es soberbia, te hará creer. Creer de verdad. En Dios...y en el Infierno. Aunque sea el de *La Divina Comedia*.

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS Y GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

Si antes hablábamos de una joya que fue criticada por su parecido con *God of War*, ahora traemos a la palestra nada más y nada menos que al original. La saga *God of War*, como era lógico y totalmente comprensible, tras su arrollador paso por PlayStation 2 con sus dos primeras entregas numeradas, acabó recalando en las tranquilas aguas del fondo de catálogo de PSP con dos entregas absolutamente míticas como lo fueron *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*. No sabríamos decirte cuál de los dos fue mejor (¿Es mejor Messi o Cristiano Ronaldo?...Bueno, ninguno de los dos es cojo, ¿no os parece?),

pero de lo que no nos cabe duda es de que el paso de *Kratos* por PSP fue de todo menos aburrido. Dos aventuras colosales y de nuevo (aparentemente al menos) muy por encima de lo que daba de sí una PlayStation portátil, aunque luego a la hora de la verdad pudimos comprobar que los límites y las reglas están para romperse cuando es necesario. PSP movía (¡y de qué forma!) las andanzas de *Kratos* y sus espectaculares combates contra jefes finales y monstruos más grandes que la vida sin apenas despeinarse, en ningún momento daba la sensación de que estuviera consumiendo todos sus recursos o de que estuviera tocando techo. Incluso se sacaron varias ediciones limitadas de la consola para conmemorar el lanzamiento de ambos juegos, una de ellas absolutamente espectacular y muy bien arropada, ya que venía con ambas entregas de la saga incluidas en el pack. Solo hay que darse cuenta de una cosa para ver lo grandes que eran estos dos juegos (y por extensión nuestra querida PSP), y es que años después fueron remasterizados en HD para su explotación en PlayStation 3 y PS VITA. Nada de esto era necesario realmente: los que los jugamos en su formato original ya sabíamos que PSP era una máquina asombrosa y que estábamos ante dos juegos como la copa de un pino. Con HD o sin él. A veces saber reconocer las cosas en su justo momento es la clave para adelantarse a los acontecimientos. Imprescindibles.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

Otra saga que dio el salto a PSP fue, como no podía ser de otra forma, la saga GTA. Después de todo, uno de los juegos más vendidos de PlayStation 2 (*Grand Theft Auto San Andreas*) debía tener su extensión en la hermana pequeña de la familia PlayStation sí o sí, era casi una cuestión obligada. GTA III,

GTA Vice City y sobre todo, como decimos, GTA San Andreas, en rápida sucesión habían demostrado de lo que era capaz la PS2 y que los tiempos estaban cambiando, una nueva era de juegos gamberros y de corte descaradamente más adulto se había iniciado, y la PSP no tardó en recibir su ración correspondiente de GTAs. Hasta tres entregas de la franquicia pudimos jugar en PSP, siendo el primero de ellos y quizá el mejor de los tres este *GTA Vice City Stories*. La duda no era si el juego sería bueno o no, era más bien si la nueva máquina portátil de Sony iba a poder tirar de un juego de estas características, y la duda quedó más que despejada. Mantiene y amplía la experiencia GTA en tu PSP.

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Y METAL GEAR PORTABLE OPS

Y otra franquicia que se dejó caer (repetidas veces) por PSP fue la de nuestro querido amigo Snake y compañía, *Metal Gear Solid*, tras su inmenso éxito en las dos primeras PlayStation. Tras un primer intento de llevar las aventuras de infiltración de Snake a nuestra querida PSP con algo más de recelo y pena que gloria con ese invento algo descafeinado que fue *Metal Gear Acid*, los fans más acérrimos y entregados de las aventuras clásicas de *Metal Gear* aún andábamos pidiendo a gritos un nuevo juego para nuestra PSP que demostrara si era posible trasladar la experiencia vivida en PS2 a nuestra nueva consola. Nuestras súplicas fueron finalmente escuchadas y con *Metal Gear Peace Walker* y *Portable Ops* (amén de un UMD con la novela gráfica basada en el juego de PSX) quedó demostrado que sí, que PSP podía con Snake. Vaya que sí.





RESISTANCE RETRIBUTION

Como ya ha quedado demostrado, PSP se atrevía con todo, y no le hacía feos a la idea de plantarle cara a su hermana mayor PS3 adaptando algunos de sus títulos y sus sagas más emblemáticas. Este es el caso también de la saga *Resistance*, una de las exclusivas más laureadas del catálogo de PS3, que tuvo en PSP una más que asombrosa adaptación con este magnífico *Resistance Retribution* que explotaba hasta límites insospechados el techo técnico de la consola. Tanto sus gráficos, realmente alucinantes, como su duración y su frenético desarrollo parecen más propios de una consola de sobremesa que de una portátil como PSP. Nunca una invasión alienígena fue tan divertida de repeler. Además el estilo de juego le sienta de muerte a esta consola.



ROCKY BALBOA

Fuimos muchos los que nos sorprendimos cuando el bueno de Stallone decidió retomar el personaje de Rocky en esa brillante sexta entrega (no numerada) de la saga del boxeador más popular de todos los tiempos con *Rocky Balboa* (2006), exactamente 16 años después de su anterior entrega... La sorpresa fue aún mayor al comprobar que la película no solamente era buena sino que además fue capaz de inspirar un videojuego basado en su licencia, cuando ya eran muchos los que daban por muertos tanto al personaje como a la franquicia de juegos basados en el mismo. PSP recibió ese mismo año un brillante juego que adaptaba toda la saga de forma espectacular y sobre todo, muy divertida. Tras dos entregas que (sin llegar a ser ninguna maravilla) supieron

trasladar toda la épica y la emoción de las películas de Rocky a la PlayStation 2, tras *Rocky* (2002) y *Rocky Legends* (2004), la tercera entrega en discordia salió en exclusiva para la portátil de Sony, demostrando de paso que la PSP era capaz de emular la misma capacidad técnica de PS2 y aún más, ampliarla. La prueba la tenemos en este gran juego de Balboa (por cierto, muy posiblemente el mejor de todos los que se hicieron hasta el momento) que nos pone en el pellejo de Rocky y mucho más, pues no solo deberemos superar los combates que adaptan las seis películas de la saga, además, y en un refinamiento de originalidad pocas veces visto en un juego de estas características, deberemos reinterpretar la historia de los personajes de la saga en un modo "What if...?" que cambiará los acontecimientos narrados en las películas: deberemos, por ejemplo, derrotar a Ivan Drago con Apollo Creed para cambiar el curso de los acontecimientos. Por supuesto, la mecánica del juego no se basa solamente en machacar botones a lo loco, por lo que deberemos boxear con cabeza, usando combos efectivos y gastar nuestra barra de resistencia con mesura e inteligencia. Vino a demostrar que PSP aún no estaba acabada. Como Rocky.

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

En 2006 Capcom tuvo a bien resucitar una de sus franquicias más memorables y abandonadas por aquella época como *Ghosts'n Goblins*, pero esta vez para una consola portátil y además de manera exclusiva. *Ultimate Ghosts' n*

Goblins es una joya absoluta que solo podrás disfrutar en la pequeña gran consola de Sony, y es que es una verdadera carta de amor para todos los nostálgicos y amantes del retro que llevan con nosotros desde el primer volumen de esta colección de libros: lo mejor de las entregas primigenias de la saga arropado con la potencia y la pegada de una PlayStation portátil que nos hizo estremecernos de placer con este UMD singular. Si volver a encarnar al mítico Sir Arthur en su cruzada contra los seres del averno no te parece ya suficiente excusa como para hacerte con este juego, quizá te veas aún más tentado al saber que tiene un estilo gráfico totalmente renovado (con secuencias y cortes en 2.5D) y unas mecánicas que añaden una gran novedad a la fórmula magistral que nos conquistó allá por 1985 con su entrega original. No lo dejes pasar, si te gusta el retro este *Ultimate Ghosts'n Goblins* es una compra obligada.

STAR WARS BATTLEFRONT

Algunos pensarán que para disfrutar de la experiencia *Star Wars Battlefront* es necesario tener una PlayStation 4, gastarse una pasta en el juego y, por supuesto, tener una buena conexión a Internet para poder jugar en red (ni siquiera tiene modo offline para un jugador). Pues no, lo cierto es que nada de todo esto nos hacía falta hace más de 15 años para poder jugar y disfrutar en nuestra PSP de ese auténtico juegazo que fue y sigue siendo *Star Wars Battlefront Elite Squadron* (en su primera encarnación), al que le sucedieron





hasta tres entregas más: *Battlefront II*, *Renegade Squadron* y *Lethal Alliance*, si bien este último ya no guarda relación alguna con la saga central *Battlefront*). Todo el universo creado por George Lucas está perfectamente recreado en estos juegos para tu PSP, no falta ninguno de los personajes, vehículos y escenarios más emblemáticos de las seis entregas oficiales (las tres de Disney son un chiste, y a *Rogue One* la perdonamos porque sale Vader), y su sistema de juego basado en escuadrones que se enfrentan hasta aplastar la resistencia enemiga es sencillamente apabullante: ver como una PSP mueve toda esa cantidad de personajes por la pantalla sin despeinarse ni sufrir la más mínima caída de *frames* es un logro técnico digno de elogio. Pocas veces vas a disfrutar de un juego basado en *Star Wars* como con las entregas de la saga para PSP. Todas son tremendas, la primera ya era superlativa y la franquicia no paró de crecer con las sucesivas entregas. Piensa en tu escena favorita de la saga y... ¡premio! La tienes

aquí, perfectamente recreada, ampliada y plagada de todos tus personajes favoritos deambulando alrededor, mientras se baten en duelo a muerte. La saga *Star Wars Battlefront* te arrastra hasta el mismísimo centro neurálgico de las más grandes batallas del universo cinematográfico de Lucas y te hace sentirte parte importante del desarrollo de las mismas. Sigo sin explicarme muy bien cómo era posible que PSP pudiera mover todo eso...

TEKKEN DARK RESURRECTION

¿Cómo se puede superar lo insuperable?... Posiblemente cuando *Tekken 5* vio la luz en PlayStation 2 fuimos muchos los que pensamos, con la baba colgando, que era literalmente imposible superar semejante hazaña en una máquina de videojuegos portátil. Después de todo, *Tekken 5* era un título puntero ya en sus plataformas originales, tanto en arcade

como en su conversión para la PS2. Pues bien, la PSP tuvo los santos bemoles de albergar en sus tripas una auténtica bestia que desafía a toda lógica: cómo es posible que una barbaridad de juego como *Tekken Dark Resurrection* fluya de esa forma en una PlayStation portátil es algo que escapa a mi entendimiento. No es exactamente el *Tekken 5* que arañó peligrosamente el techo técnico de la PlayStation 2, pero poco, muy poco le faltó. Es con diferencia uno de los juegos de la franquicia Tekken más grande y brutal que se haya visto hasta la fecha, y si nos paramos a pensar en que su nivel está muy cerca del que exhiben sus "hermanos mayores" para consolas de sobremesa tan potentes como la PS2 o incluso la PS3, entonces entenderemos que la PSP era una consola que se retiró de los terrenos de juego estando aún muy lejos de demostrar todo su potencial.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

PSP no solo encierra en su interior la potencia suficiente para dar una réplica contundente al catálogo de PlayStation 2 (y más aún, como ya ha quedado sobradamente demostrado a lo largo de este reportaje), también tuvo el privilegio (y la chulería) de dar cabida entre su ilustre catálogo a grandes glorias de Dreamcast que volvieron en versión ampliada y mejorada (y eso que mejorar a Dreamcast ya supone de por sí un logro difícil de alcanzar), como en el caso de *Power Stone Collection* (que recopilaba las dos entregas en un solo UMD), *Crazy Taxi Fare Wars* o, sin ir más lejos, este brutal *Virtua Ten-*

nis World Tour que ahora nos ocupa. Mejorando y ampliando en todo la oferta de sus célebres dos primeras entregas, *World Tour* supone una ocasión única de disfrutar en una portátil del espectáculo del mejor tenis arcade que jamás se haya hecho, y además con todo tipo de mejoras y extras, nuevos jugadores (para aquella época, se sobreentiende), nuevos mini juegos de endiablada adicción y unos gráficos que quitan el hipo. *Virtua Tennis* elevado a la enésima potencia. Y todo en la palma de tu mano, ¿qué más se puede pedir?... ¿Mantener (y elevar) el nivel de jugabilidad del original?... Concedido. ¿Mejorar el control del mando de las consolas de sobremesa?... Ahí lo tienes: en PSP se juega de escándalo. ¿Ofrecer gráficos similares a la PlayStation 3? Venga, concedido. Ahí están, hablan por sí mismos. Y así podríamos seguir durante un buen rato hasta llegar a la conclusión que ya llevamos apuntando a lo largo y ancho de todo este reportaje: PSP era una auténtica bestia, una maravilla de consola que no llegó a emplearse a fondo y cuando estaba a punto de hacerlo se marchó por la puerta de atrás. Si nunca la tuviste, quizá vaya siendo hora de que te hagas con una. Tener consolas técnicamente superiores no implica que sean mejores.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Si quieres conocer el origen de la historia que se contó en las dos primera entregas de *Kingdom Hearts* para PlayStation 2, solo hay una forma de conseguirlo, y es jugando a este fabuloso *Birth by Sleep* exclusivo para la PSP. Si espe-





rabas una versión “reducida” de lo ya visto y jugado en PS2 me alegro decirte que te equivocas, porque *Kingdom Hearts Birth by Sleep* es una entrega canónica más de la saga y está perfectamente a la altura de sus “hermanas mayores” para consolas de sobremesa. Todo lo que hizo grande a *Kingdom Hearts* (y algunas cositas más) está presente en este UMD que te depara horas y horas de juego y diversión sin límite. Lo mejor del rol de acción y de las franquicias Disney y Square en la palma de tu mano, y con una potencia técnica que te hará frotarte los ojos en más de una ocasión. Solo la magia de Disney puede explicar el milagro de meter todo ese espectáculo audiovisual en un pequeño disco UMD para una consola portátil que de portátil sólo tenía el tamaño: juegos como *Birth by Sleep* demostraron que la PSP no tenía nada de pequeña y sí mucha grandeza.

BURNOUT LEGENDS

Otro de esos juegos que parecían imposibles en una portátil y que sin embargo aguantan el tipo en PSP perfectamente es este *Burnout Legends*, adaptación casi literal de la entrega homónima para PS2 que pegó muy fuerte en su época y que recopiló lo mejor de las entregas anteriores llevando el espectáculo hasta nuevos horizontes de grandeza. Si lo tuyo es conducir con rapidez y espectacularidad sin preocuparte demasiado por las consecuencias y los accidentes, éste es tu juego. Llevarte a la calle o a donde te dé la gana semejante show de destrucción y épica al volante es algo que literalmente no tiene precio. O sí: menos de cinco euros en tiendas de segunda mano. Un juegazo que aún puedes conseguir a precio de risa. Y es que esa es otra cosa de la que poco se ha hablado: lo baratos que están los

juegos originales de PSP, y más teniendo en cuenta su relación entre calidad y precio. Caviar a precio de saldo. Este *Burnout Legends* es, de lejos, uno de los mejores trabajos firmados por Criterion hasta la fecha, ya sea en una consola de sobremesa o en una portátil como PSP... ¿Te lo vas a perder?

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

Cazar monstruos en compañía de varios amigos (gracias entre otras cosas a las capacidades de la PSP para enlazar en línea a varios jugadores) es una de esas experiencias que definitivamente no debes perderte antes de desconectarte de la Matrix y abandonar este mundo cruel. Pocas cosas hay más divertidas y excitantes que formar un grupo de cazadores (cada uno equipado con sus respectivas y distintivas armas y atributos) y lanzarse a la aventura atravesando parajes inhóspitos en busca de monstruos legendarios a los que dar caza para cobrar valiosas recompensas y mejoras para progresar en nuestra aventura. La fórmula que hizo grande a esta franquicia ya mítica y legendaria de Capcom le va como anillo al dedo a nuestra portátil favorita, y es que tanto las mecánicas del juego como las características de la consola se dan la mano para ofrecer un resultado espectacular que no dejará a nadie indiferente. Eso sí, estás advertido está pensado para jugar en compañía, si juegas tú solo te vas a aburrir un poco y lo que es peor, durarás con vida menos que una caja de donuts en la puerta de un colegio.

PATAPON

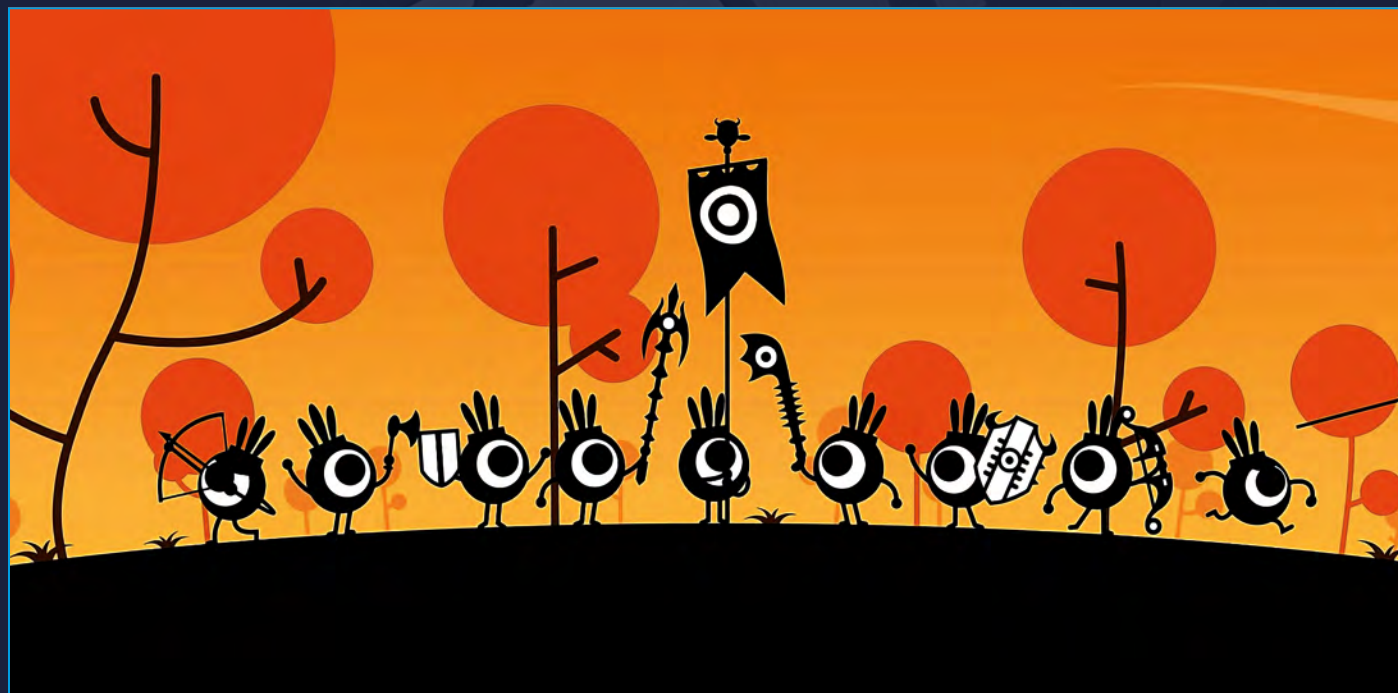
Y hablando de durar poco, en *Patapon* tampoco durarás mucho si no tienes un buen sentido del ritmo y la musicalidad. ¿Recuerdas *Space Channel 5* para Dreamcast? Gran juego, era

uno de esos inventos raros y magistrales que ponen a prueba tus reflejos y tu capacidad para memorizar sonidos y reproducir ritmos repitiendo una serie de patrones previamente establecidos. Pues la apuesta jugable de *Patapon* es muy similar, aquí deberás dirigir a una escuadra de soldados repitiendo una serie de golpes en un tambor que dan pie a la misma banda sonora del juego, que se va creando de forma envolvente e interactiva reaccionando a tus movimientos (retroceder, atacar, etc.) que se introducen con la cruceta direccional de tu PSP. Puede sonar extraño, pero a la segunda partida te darás cuenta de que estás irremisiblemente enganchado.

SILENT HILL ORIGINS

Y terminamos nuestro repaso por esta ilustre galería de 20 títulos imprescindibles para PSP con *Silent Hill Origins*, la precuela argumental de toda la saga Silent Hill, que cronológicamente se ubica antes de todas las demás entregas numeradas de la serie. En PSP nos rindió uno de sus capítulos más brillantes, mezcla de acción con *survival horror*, puzzles y exploración, una fórmula que se ha mantenido casi intacta en las entregas canónicas de la franquicia para consolas de sobremesa y que aquí resultaba especialmente espectacular y muy disfrutable gracias a que su planteamiento le sentaba como un guante a la portátil de Sony. Ya que nunca tuvimos la suerte de llevarnos a la boca un *Resident Evil* para la PSP (las entregas emuladas de PSX no cuentan, mis queridos piratas), este *Silent Hill Origins* nos sirvió para comprobar que el buen survival horror también podía disfrutarse en una portátil... ¡y de qué forma!

■ Enrique Segura Alcalde





CRISIS CORE

FINAL FANTASY VII

UNA AUTÉNTICA JOYA DEL ROL PARA LA PORTÁTIL DE SONY

Final Fantasy: un referente en la industria de los videojuegos

Desde su nacimiento en 1987, la saga *Final Fantasy* ha definido el género de los juegos de rol (RPG) y ha dejado una marca imborrable en la historia de los videojuegos. Creada por Hironobu Sakaguchi y desarrollada por Square (ahora Square Enix), esta serie se ha caracterizado por ofrecer historias profundas, mundos fantásticos y personajes inolvidables. Con cada entrega, *Final Fantasy* ha evolucionado, estableciendo nuevos estándares técnicos y narrativos. Títulos como *Final Fantasy VI*, *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy X* se convirtieron en referentes, ganándose el corazón de millones de jugadores alrededor del mundo.

Entre todos los juegos de la franquicia, *Final Fantasy VII* destaca como uno de los más icónicos. Lanzado en 1997 para PlayStation, revolucionó la industria con sus gráficos 3D, se-

cuencias cinematográficas y su conmovedora historia. El impacto fue tan grande que Square Enix expandió su universo con múltiples spin-offs, películas y remakes. Entre estos títulos derivados, *Final Fantasy VII: Crisis Core*, lanzado en 2007 para la consola portátil PSP, brilla con luz propia.

Crisis Core: Una pieza clave en la historia de la PSP

Crisis Core: Final Fantasy VII llegó en un momento crucial para la PlayStation Portable. La PSP, con su impresionante potencia gráfica y capacidad multimedia, buscaba juegos exclusivos que demostraran su potencial y atrajeran a los fanáticos. *Crisis Core* no solo cumplió con esa misión, sino que elevó la experiencia portátil a niveles inesperados. El título se convirtió rápidamente en uno de los más queridos de la consola, ofreciendo una mezcla equilibrada de jugabilidad innovadora, gráficos impresionantes y una historia emocionalmente poderosa.



Lo que hacía especial a *Crisis Core* era cómo expandía el universo de *Final Fantasy VII*, explorando eventos previos al juego original y profundizando en personajes que antes eran secundarios. Más que una precuela, el juego ofrecía una nueva perspectiva que enriquecía el lore de la saga, atrayendo tanto a veteranos de la serie como a nuevos jugadores.

La historia de Zack Fair

El protagonista de *Crisis Core* es Zack Fair, un joven y ambicioso soldado de la organización militar Shinra. Zack sueña con convertirse en un héroe, siguiendo los pasos de su ídolo, Sephiroth, el legendario guerrero de SOLDADO. La trama gira en torno a sus misiones, su crecimiento personal y sus relaciones con otros personajes clave del universo de *Final Fantasy VII*.

A medida que Zack asciende en los rangos de SOLDADO, se ve envuelto en una serie de eventos que revelan secretos oscuros sobre la corporación Shinra y los experimentos que realizan con seres humanos.

Lo que distingue a la historia de *Crisis Core* es su tono más íntimo y centrado en los personajes. Mientras que *Final Fantasy VII* abarcaba una epopeya global, *Crisis Core* se sumerge en la vida de Zack, mostrando sus sueños, sus amistades y las decisiones que moldean su destino.

Personajes principales

Zack Fair: El protagonista carismático y lleno de energía. Su optimismo y determinación lo convierten en un personaje fácil de querer, y su viaje emocional es el corazón de la narrativa.

Angeal Hewley: Mentor de Zack y miembro de SOLDADO. Es un guerrero honorable que carga con sus propias dudas y secretos. Su famosa espada, la Buster Sword, se convertirá en un símbolo icónico.

Genesis Rhapsodos: Un misterioso miembro de SOLDADO, obsesionado con la obra de teatro *Loveless*. Su historia y motivaciones añaden complejidad al conflicto central del juego.





Sephiroth: El legendario héroe de Shinra, admirado por Zack. Aunque inicialmente es presentado como un aliado, su presencia es clave en el desarrollo de la trama.

Aerith Gainsborough: Una joven vendedora de flores que Zack conoce en Midgar. Su relación con Zack añade una capa emocional y conecta directamente con los eventos de *Final Fantasy VII*.

Jugabilidad y mecánicas

Crisis Core también destaca por sus innovaciones jugables. A diferencia del sistema por turnos tradicional de la saga principal, el juego introduce un combate en tiempo real más dinámico, donde el jugador controla directamente a Zack. La mecánica más singular es la *Digital Mind Wave* (DMW), una especie de tragamonedas que influye en los combates, otor-



gando habilidades especiales y potenciadores según las combinaciones. Esta mecánica mezcla azar con estrategia, ofreciendo una experiencia fresca y emocionante.

La progresión del personaje se basa en misiones principales y secundarias, que permiten obtener equipo, experiencia y materiales para mejorar habilidades. La estructura es ideal para sesiones de juego cortas o largas, adaptándose a la naturaleza portátil de la PSP.

Un título inolvidable para la PSP

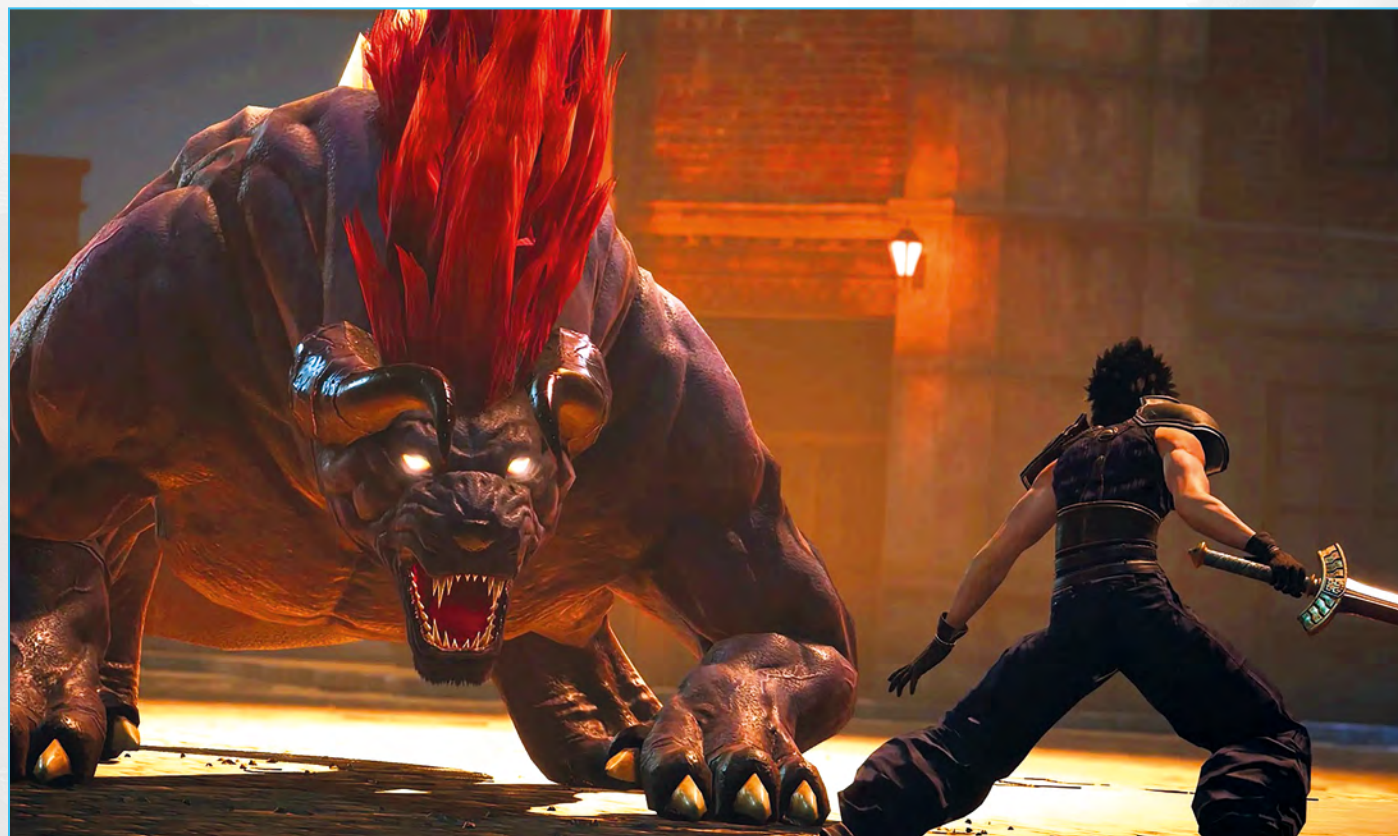
Final Fantasy VII: Crisis Core no es solo un excelente complemento a la obra maestra que fue *Final Fantasy VII*, sino también una demostración del potencial narrativo y técnico de la PSP. Con sus gráficos impresionantes para la época, su banda sonora memorable —compuesta por Takeharu Ishimoto— y una historia cargada de emociones, el juego dejó una huella profunda en los jugadores.

Más allá de ser una simple precuela, *Crisis Core* se sostiene por sí mismo como una experiencia única. Su enfoque en la humanidad de sus personajes, especialmente Zack Fair, lo convierte en una de las narrativas más conmovedoras de toda la antología de *Final Fantasy*.

La PSP recibió varios títulos destacados en su vida útil, pero pocos lograron alcanzar el impacto y la resonancia emocional de este juego.

En resumen, *Final Fantasy VII: Crisis Core* es más que una joya de la PSP: es una carta de amor al universo de *Final Fantasy VII* y a los jugadores que lo siguen recordando con cariño. Incluso hoy, sigue siendo una obra imprescindible para quienes desean explorar a fondo una de las historias más legendarias de los videojuegos.

■ Redacción FANZINE+





grand theft auto

Liberty City Stories

TODO UN MUNDO DE CRIMEN Y DELINCUENCIA EN TU BOLSILLO

La saga Grand Theft Auto: Un fenómeno cultural

Desde sus inicios a finales de los 90, *Grand Theft Auto* (GTA) se ha consolidado como una de las franquicias más influyentes e icónicas de la industria del videojuego. Rockstar Games redefinió el concepto de los mundos abiertos, ofreciendo a los jugadores la libertad de explorar ciudades vivas y caóticas mientras seguían historias cargadas de crimen, traición y ambición.

Títulos como *GTA III*, *Vice City* y *San Andreas* no solo elevaron la saga a la cima de las ventas, sino que también marcaron un antes y un después en la narrativa interactiva y la jugabilidad emergente.

Con cada nueva entrega, *GTA* expandía sus límites técnicos y creativos. Cuando Rockstar decidió llevar la experiencia a la consola portátil de Sony, la PSP, nació *Grand Theft Auto*:

Liberty City Stories, un título que rompió barreras al trasladar la fórmula de mundo abierto a un formato portátil sin perder la esencia de la saga.

Liberty City Stories: La revolución portátil de GTA

Lanzado en 2005, *Liberty City Stories* fue una auténtica proeza tecnológica para la PSP. Capturaba la esencia de *GTA III*, devolviendo a los jugadores a la icónica Liberty City, pero con una nueva historia, mecánicas mejoradas y la libertad que definió a la serie. La posibilidad de llevar una experiencia de mundo abierto completa en la palma de la mano era algo revolucionario para la época.

El título se convirtió rápidamente en un imprescindible de la consola, demostrando que la PSP podía ofrecer experiencias comparables a las de sus hermanas mayores de sobremesa.



Más que una adaptación, *Liberty City Stories* se sintió como una entrega auténtica y ambiciosa dentro del universo de *Grand Theft Auto*, con una narrativa propia y personajes memorables.

Síntesis: El regreso de Toni Cipriani

El juego sigue a **Toni Cipriani**, un leal soldado de la familia Leone, quien regresa a Liberty City tras pasar un tiempo escondido debido a un asesinato que cometió por órdenes de sus jefes. A su regreso, Toni se encuentra con una ciudad sumida en el caos: bandas rivales luchan por el control de los territorios, la corrupción es omnipresente y su familia mafiosa enfrenta desafíos desde todas las direcciones.

La historia gira en torno al ascenso de Toni dentro de la familia Leone, mientras se enfrenta a traiciones, encarga trabajos sucios y busca restaurar el poder de sus jefes. La narrativa mantiene el tono crudo y satírico característico de la saga, presentando a la ciudad como un personaje más: viva, hostil y llena de oportunidades (y peligros) a cada esquina.

Personajes clave

Toni Cipriani: El protagonista. Un mafioso leal y pragmático que busca ganarse su lugar entre los altos mandos de la familia Leone. Su carácter duro y su sentido del deber lo convierten en un personaje interesante, con matices más profundos de los que aparenta.

Salvatore Leone: El patriarca de la familia Leone. Salvatore confía en Toni, pero siempre con la mirada puesta en sus propios intereses. Su influencia es clave para la estructura de poder en Liberty City.

JD O'Toole: Un informante desagradable y oportunista que trabaja como intermediario entre las familias mafiosas. Su carácter cómico y despreciable aporta ligereza a la trama.

Maria Latore: La esposa de Salvatore, que entabla una extraña relación de amistad con Toni. Su carácter extravagante y problemático añade momentos de caos e ironía.



Donald Love: El excéntrico magnate de los medios de comunicación, cuyas ambiciones políticas y empresariales entrelazan sus destinos con el de Toni. Un personaje complejo que mezcla poder y locura.

Jugabilidad y mecánicas adaptadas a la portátil

Una de las hazañas más impresionantes de *Liberty City Stories* fue cómo Rockstar logró trasladar la jugabilidad clásica de *GTA* a la PSP sin sacrificar la experiencia. El juego mantiene el mundo abierto completamente explorable, con misiones principales, actividades secundarias, vehículos robables y, por supuesto, el característico caos urbano.

El sistema de control se adaptó al esquema de la PSP, manteniendo la conducción, el combate y la exploración de forma sorprendentemente fluida para una consola portátil. Se añadieron pequeñas mejoras de jugabilidad respecto a *GTA III*, como la capacidad de usar motos y ajustes en la cámara y el combate.

Además, el juego introdujo por primera vez el modo multi-jugador en la saga, permitiendo que los jugadores se enfrentaran entre sí en varios modos competitivos usando la conexión local de la PSP. Esta función agregó una capa de rejugabilidad y diversión que muchos no esperaban de un título portátil.

Conclusión: Un referente técnico y narrativo en PSP

Grand Theft Auto: Liberty City Stories marcó un antes y un después en lo que los jugadores esperaban de una consola portátil. Rockstar no solo logró trasladar la esencia de *GTA* a un formato compacto, sino que lo hizo con una nueva historia, personajes frescos y una ciudad vibrante que mantenía toda su personalidad.

El título demostró que la PSP no era solo una consola para experiencias más ligeras o simplificadas, sino que podía albergar mundos abiertos complejos y narrativas extensas.

Su impacto fue tal que abrió las puertas a futuras entregas portátiles, como *Vice City Stories*, y sirvió como base para otras adaptaciones en dispositivos móviles.

En definitiva, *Liberty City Stories* es una pieza esencial no solo para los fanáticos de la saga, sino también para quienes buscan experimentar de primera mano uno de los mayores logros técnicos y narrativos que la PSP tuvo para ofrecer. Un título que sigue siendo recordado con cariño como un hito en la historia de los juegos portátiles y de *Grand Theft Auto* en general.

■ Redacción FANZINE+

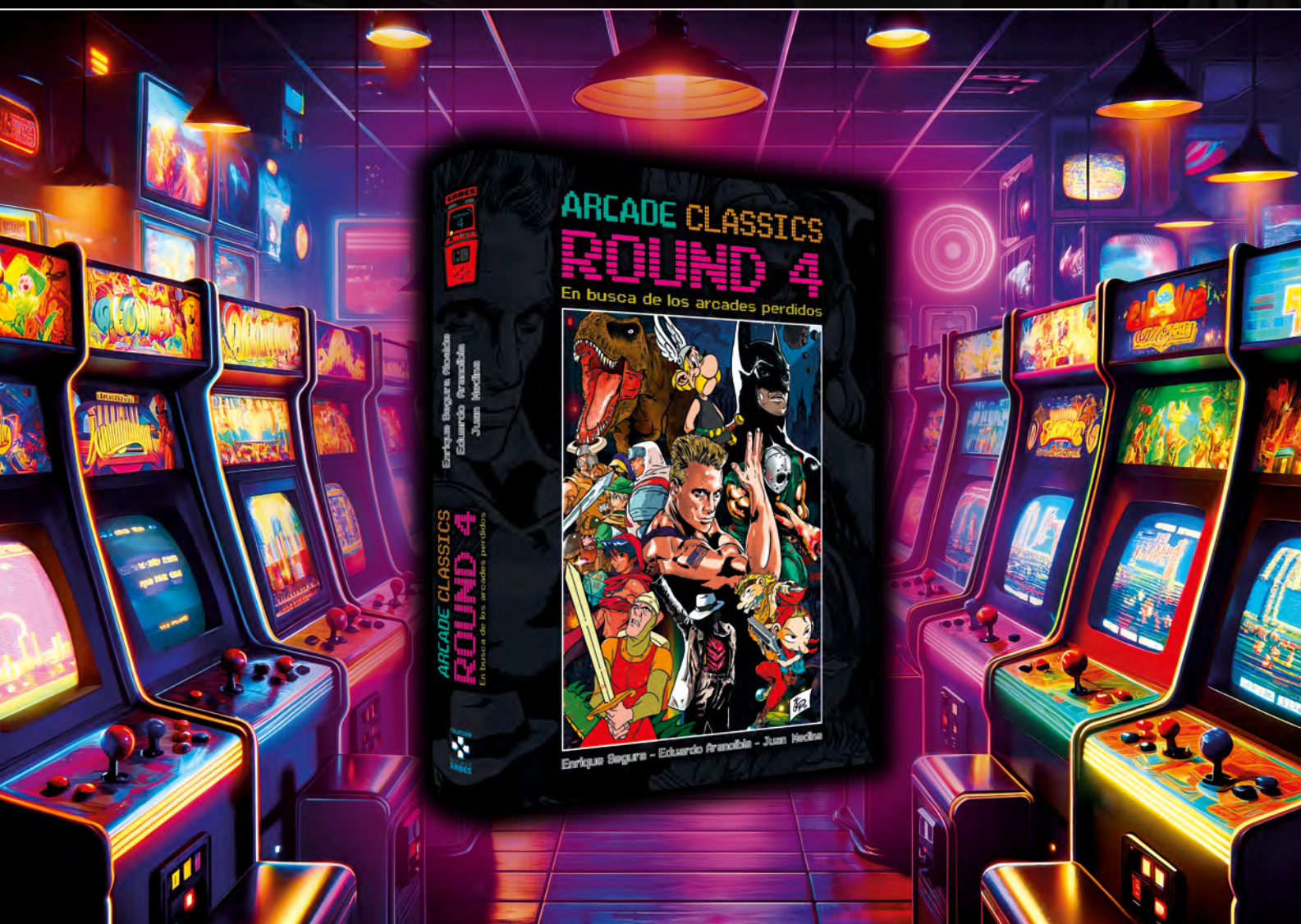


AMPLIAMOS FANZINE+ CON VUESTRAS PREGUNTAS CORTAS

**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**



ARCADE CLASSICS ROUND 4

En busca de los arcades perdidos

Fanzine Plus tiene el placer de presentaros en rigurosa exclusiva el adelanto del cuarto y último tomo de la apasionante colección **Arcade Classics Collection**. Este libro, que sale con cierto retraso sobre lo planeado, viene a reparar una injusticia histórica en la que más de uno hemos incurrido a lo largo de las décadas, y es que, como todo buen aficionado a este noble arte de los videojuegos sabe perfectamente, aquí siempre ha habido clases y categorías (como en casi todo, me temo), y como en todo buen equipo de fútbol que se precie, toda alineación de estrellas y jugadores titulares cuenta con su correspondiente banquillo de reservas, lo que injusta y popularmente se conoce como “la serie B” del mundillo.

Y es que, ya sea en el deporte, en los videojuegos o en casi cualquier ámbito, siempre hubo y siempre habrá “series B”, una pléyade de “segundones” que nunca o casi nunca figuraron en las quinielas ni en los pronósticos para el triple A del año, o simple y llanamente no recibieron todo el mérito y los créditos (esto último es un juego de palabras que los más veteranos sabrán apreciar) suficientes, apenas se habla de ellos y casi nunca ocuparon las portadas, y lo que es peor y todavía más injusto: aún a día de hoy continúan viviendo (o sobreviviendo en la memoria de los más fieles) bajo la alargada sombra de los grandes clásicos de relumbrón de los que todo el mundo habla, y a los que en gran medida



CAPÍTULO II

Rescatando arcades clásicos del olvido. – Por Enrique Segura

les hemos dedicado ya los tres volúmenes anteriores de esta colección, cuya compra es casi obligada para todo buen aficionado a las máquinas recreativas.

Sirva pues este cuarto y último libro de **Arcade Classics** para rendir homenaje a toda una larga lista de arcades “de serie B” (en nuestro corazón todos sabemos que nunca lo fueron) que merecieron mejor suerte, que permanecen en nuestra memoria y que en muchos casos siguen estando entre nuestros vicios más inconfesables y nuestros placeres más culpables. Todos los juegos de los que te hablamos en este libro fueron grandes éxitos, pero por un motivo u otro nunca llegaron a estar en lo más alto, aunque eso, como ya iréis viendo, a nosotros nos importa bastante poco. La colección se despidе rebuscando entre las reliquias y los arcades “perdidos” al más puro estilo Indiana Jones, buceando en esa arqueología arcade de la que poco se habla y de la que aún hay tanto por descubrir.

Empezaremos nuestro viaje en busca de los arcades perdidos en el **Capítulo I: Rescatando arcades clásicos del olvido**, cuyo título ya nos da una buena idea de por dónde van los tiros. Nos atrevemos a mirar atrás sin rencores ni prejuicios para reivindicar la grandeza de grandes olvidados como *Combat School*, *Dragon's Lair*, *Gun Fight*, *Marble Madness*, *Nibbler*, *Popeye* (una de las recreativas más olvidadas de *Nintendo*), y *Asteroids*, algunos de ellos títulos imprescindibles dentro de la historia de este noble arte que ya estaban tardando en aparecer por estas páginas. La nostalgia continuará invadiéndonos en el **Capítulo II: Arcades de Terror. Un género injustamente olvidado en las tinieblas**, una maravilla de capítulo y una suerte de compartimento estanco dentro de esta obra a cargo de mi gran amigo **Juan Medina Jondo**, que nos traerá de vuelta jugados arcade de la talla de *Chiller*, *Crypt Killer*, *Night Slashers*, *Nightmare in the Dark*, *Splatterhouse* y *Tumblepop*, todos ellos unidos por el hilo conductor del terror y el gore pixelado, un tema del que continúa sin hablarse lo

necesario, y que en gran medida ha contribuido con el paso de las décadas a la creación de grandes mitos de la era moderna como *Resident Evil* o *Silent Hill* (de este último no nos hemos olvidado en este libro, seguid leyendo).

El **Capítulo III: Arcades de peleas de serie B** nos trae una selección de juegos de lucha que siempre estuvieron considerados como los “hermanos menores” de otros grandes del género, si bien constituyen por mérito propio una opción más que digna para los aficionados a los guantazos pixelados y los buenos combates de la vieja escuela, entre los que nos reencontraremos con grandes títulos como *Asterix*, *Batman the Movie*, *Pit Fighter*, *Street Fighter The Movie* o *WWF Wrestlemania the Arcade Game*, juegos que en su día a buen seguro se tragaron una porción más que generosa de vuestra paga semanal en la adolescencia o la infancia.

La fiesta continúa con el **Capítulo IV: Tracción (y acción) sobre ruedas**, donde los fans de la gasolina y la velocidad van a sentir la inercia y el rebufo de correr en pos de grandes aventuras al volante con títulos míticos (y en algunos casos absolutamente rompedores) como *Breakthru*, *Chase HQ*, *Ridge Racer*, *Roadblasters*, *Silkworm* y *Super Off Road*. Ahí es nada.

Y si todo esto os parece poco o si por un casual sois de gustos algo más excéntricos, quizá el **Capítulo V: Dragones y Mazmorras** (otra maravilla nostálgica escrita desde el corazón por mi amigo **Juan Medina Jondo**), sirva para recordar aquellas tardes en compañía de los amigos del instituto o de la facultad jugando al rol y recreando esas épicas y largas partidas a los mandos de mitos como *Dungeons and Dragons*, *King of Dragons*, *Rastan* o *Rygar*.

ARCADE CLASSICS ROUND 4



Rygar tiene ese encanto arcade que hace que vuelvas a su mundo de vez en cuando.

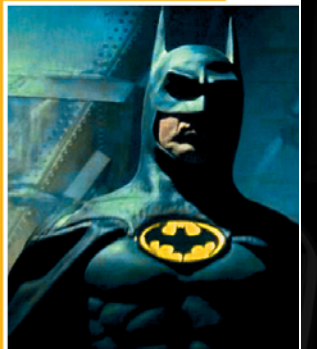
El juego es una suerte de *beat'em up*, aunque siempre me pareció un plataformas de acción pura, repleto de enemigos humanos, criaturas, monstruos y seres mitológicos que intentaban acabar con nuestras tres vidas de inicio. Todo ello se desarrolla en un *scroll* lateral en 2D, tratando de que ni el mismo viento nos roce, porque al mínimo contacto que recibamos estamos listos. Es lo que ocurre cuando no se posee una barra de salud como disfrutábamos en *Rastan*, del que luego os hablaré, que sumado a una dificultad realmente atroz, llegabas a la conclusión de que este juego estaba diseñado para que los chavales consumieran sus monedas tan rápido como una piruleta en la puerta de un colegio. Veías la realidad de la vida y dejabas de ser un crío tras varios **GAME OVER**.

Bromas aparte, otro componente que le atribuía un punto de ansiedad y dificultad extra era el tiempo del que disponíamos para terminar los niveles, los cuales eran muy coloridos. Bosques, cavernas y hasta templos eran los testigos de nuestra aventura. Debo decir que igual que gozaba de un abanico bastante amplio de enemigos, en cierto modo no pasaba igual con los niveles. Eran

Lo que quizá resulte más curioso aún, y hasta un poco extraño, es que este estupendo *Batman, the Arcade Game* (Atari, 1990) pasara en su época con mucha más pena que gloria por los salones de recreativas, hasta el punto de ser uno de los grandes desconocidos de este mundillo. Algunos incluso ignoran su existencia, y es que teniendo en cuenta el tremendo impacto que tuvo la batmanía allá por 1989 a raíz del estreno en nuestro país de la película de *Batman* (1989) de Tim Burton, resulta muy raro y casi hasta inconcebible que una máquina recreativa como esta, una fiel recreación de la película homónima hasta en los más pequeños detalles, apenas llegara a verse por los salones de recreativas de la época. Llegó con cuentagotas y fuimos muchos, la gran mayoría, los que nos quedamos con las ganas de jugarlo en su momento.

Una fiel adaptación de una película absolutamente mítica

Estamos ante una de las más fieles adaptaciones que nunca se hayan hecho de una película, caso aún más curioso si tenemos en cuenta que estamos ante una recreativa y no un juego doméstico, un mercado este último mucho más propenso y abonado para estas licencias. En la máquina recreativa de Atari podemos escuchar las voces digitalizadas de los actores de la película, ver sus mismas localizaciones y escuchar la mítica banda sonora compuesta por Danny Elfman. Una maravilla de recreativa que hace justicia a una película igualmente maravillosa.



Esto me suena de algo...

Como ya cementábamos antes, *Batman The Arcade Game* incorpora las voces de los actores reales del film de Tim Burton, y es toda una gozada escuchar frases de **Michael Keaton** (Batman) y **Jack Nicholson** (el Joker) diciendo cosas como “I’m Batman”, “Get in the car!” (¡Sube al coche!) o las risotadas del Joker y algunas de sus frases más memorables como “He stole my balloons!” (“¡Me ha robado mis globos!”) o “The pen is truly mightier than a sword!” (“La pluma tiene más poder que la espada”).

Aficiones y gustos personales de unos y otros a un lado, de lo que no cabe duda es de que siempre ha habido compañías que han pegado mucho más fuerte que otras dentro de este mundillo de las recreativas, y qué duda cabe también de que todas ellas guardan en su catálogo joyas raras y nunca bien ponderadas que pasaron a veces con más pena que gloria.

Los aficionados a esa gran compañía que siempre fue y será SEGA tendrán en el **Capítulo VI: Grandes arcades de SEGA que merecieron mejor suerte** el ejemplo perfecto de esto de lo que estoy hablando. 9 de cada 10 jugadores o aficionados a los videojuegos asociarían de inmediato el nombre de la compañía a grandes sagas como *Sonic*, *Golden Axe* o *Shinobi*, por decir así a bote pronto algunos ejemplos notables de lo más granado de su producción, pero pocos recordarían en primer lugar títulos como *Daytona USA*, *Michael Jackson's Moonwalker*, *Power Drift*, *Virtua Fighter*, *Virtua Racing* o *Wonder Boy*, a los que rendimos homenaje en estas páginas.

Tres cuartos de lo mismo se podría decir de Capcom, los genios creadores de grandes maravillas que ya han ido desfilando por las páginas de los anteriores volúmenes de esta colección, a los que hoy añadimos un buen puñado de mitos como *Black Tiger*, *Dark Stalkers*, *Forgotten Worlds*, *Strider* y *Three Wonders* en el **Capítulo VII: El banquillo de Capcom, a la altura del equipo titular**.

Y si por algo destaca este cuarto y último volumen de la colección es porque además hemos querido rendir tributo a la producción arcade patria, no nos olvidamos de España, nuestro querido país, que oculta toda una historia frecuentemente ignorada de esfuerzos titánicos por abrirse camino y competir codo con codo con las grandes firmas extranjeras en este mundillo del entretenimiento electrónico. Reparamos así toda una injusticia histórica que por varios motivos no ha podido ver la luz hasta este cuarto libro, donde encontraremos todo (o casi todo) lo que merece la pena saber y jugar de la producción

ARCADE CLASSICS ROUND 4



Pero volviendo a la falta de originalidad o al exceso de tomar prestadas ciertas ideas, posiblemente sea esto último lo que no lo ha convertido en candidato para protagonizar versiones actualizadas en consolas de nueva generación, como sí que hemos visto en otros casos. Incluso el mono *Toki*, *Wonderboy* y su monopatín, o el orejón de *Alex Kidd* han gozado de ellas apenas hace unos años.

Sus diez niveles son una gozada, aunque se nos harán un calco. Igual pasa con su apartado sonoro, que llega a pesar por su monotonía a los pocos minutos, y al hecho de que al final nos enfrentemos a un monstruo gigantesco al llegar al final de cada nivel. Pero, oye, a mí la gracia de saber cuál sería el próximo titán a derrotar me gustaba mucho. Es como la firma de un juego arcade, no reneguemos de ello. Un juego estupendo. Con el miedo que dan estas criaturas terroríficas, a la vez que enternecedoras, como fondo y objetivo del juego cerramos este apartado. No tengas muchas pesadillas después de jugarlo y diviértete mientras lo haces.

LO MEJOR ☺

- Es una maravilla para la vista. Sin ser rompedor en los gráficos, tiene un trabajo muy bueno en este apartado. Carga todo la responsabilidad del juego en ello.
- Sus protagonistas carecen de carisma, algo que en *Pang*, por poner un ejemplo, tenían bastante más aunque nos parezcan prácticamente iguales. Sin que los

arcade nacional en el **Capítulo VIII: Made in Spain: orgullo patrio. Lo mejor de Gaelco**, donde recordaremos grandes joyas españolas como *Big Karnack*, *Football Power*, *Radikal Bikers*, *Thunder Hoop*, o *World Rally Championship*.

Como ya viene siendo habitual en esta colección, ningún volumen de esta serie estaría completo sin un vistazo a la actualidad del sector, si por algo hemos luchado desde el inicio de la colección es por hacer constar que esta pasión y este mundillo siguen vivos en pleno siglo XXI, y por eso el **Capítulo IX: Grandes arcades del Siglo XXI** está dedicado a repasar grandes maravillas de la tecnología más actual como *Jurassic Park Arcade Game (2015)*, *Silent Hill Arcade*, *Street Fighter V*, *Tekken 7*, *The House of the Dead 4*, o *Time Crisis 5*, que servirán como punto y final del presente volumen y de nuestro viaje a través del tiempo, aunque por supuesto eso no será todo y aún nos quedarán algunas últimas monedas que echar antes de abandonar definitivamente nuestro salón de recreativas particular.

El **Capítulo X: Pasión por las recreativas** sirve de contenido extra para redondear este volumen, y en él rendiremos homenaje a esas pequeñas asociaciones de retro aficionados que también constituyen esa "serie B" de la que hablábamos antes dentro del mundillo, con entrevistas a Alberto Rodríguez y Jesús Alcalá de *Retromarcianitos*, Jesús de Factoría Retro, Rubén Casaña de *Retro Arcadia* Valencia, Santy de la asociación *La Millonaria* y Fernando Bueno de *The Pinball Zone*, algunos amigos que han tenido la bondad de dejarse caer por aquí para aportar su granito de arena al mantenimiento de esta bella afición que nos une y nos hermana.

Aún nos quedará energía y emoción para abordar el magnífico **Capítulo XI: Geografía arcade. Recorriendo España en pos de la aventura arcadiana**, donde trataremos de establecer un pequeño mapa de la geografía española con los principales museos y modernos salones arcade que ningún aficionado debería dejar de visitar. Nos reencontraremos allí con viejos amigos de la casa como la buena gente de El

ARCADE CLASSICS ROUND 4

Do it yourself! Pon la música que quieras en tu casa

Es un dato curioso, y que seguro que aquellos que lo jugaron en *PlayStation* en su día aún recuerdan: una vez que la consola había leído y cargado en su buffer de memoria interna los datos del juego, para lo único que necesitaba tener dentro el CD de *Ridge Racer* era para leer las seis pistas de audio que traía el disco, por lo que era perfectamente posible abrir la tapa de la consola y sacar el disco para reemplazarlo por cualquiera de tus CDs de música favoritos, reproduciendo las pistas de audio del nuevo disco como banda sonora improvisada de este gran juego. Muchos lo hicimos en su momento, pero pocos lo confesamos, y aún menos seríamos capaces de repetir la jugada con una consola actual por si las moscas...



Pensando en este tema desde una perspectiva actual, nos daremos cuenta de que las guerras de consolas fueron en 8 y 16 bits para luego saltar a los 128 bits, porque en 32 hubo grandes máquinas, pero no pudieron rivalizar a tanta altura impuesta por Sony. Después, con el triunfo cosechado y merecido, vinieron otras entregas, pero eso ya es harina de otro costal...

Templo del Arcade (Madrid), *Arcade Vintage* (Ibi, Alicante), *Retromaniacs* (Mollet Del Vallés), *El Museo del Arcade* (Jaén) y *Arcade Planet* (Sevilla).

Nuestra particular recopilación de *bonus tracks* continúa con otro fabuloso añadido producido por el maestro **Juan Medina Jondo**, que nos regala en el **Capítulo XII: Los 10 arcades** más exitosos de la historia el tributo definitivo y último a las diez máquinas recreativas que más dinero han recaudado en toda la historia a día de hoy, y no os lo perdáis porque estoy seguro de que esos diez juegos están entre vuestros favoritos de todos los tiempos.

No se vayan que aún hay más: hemos dejado lo mejor para el final. Sirviendo como puente generacional y como transición entre el glorioso pasado de la industria y su prometedor e ilusionante futuro, mi querido y admirado amigo **Eduardo Arancibia**, del *Museo Arcade Vintage* de Ibi, Alicante, ha escrito un extenso y vibrante epílogo que supone la guinda del

pastel y el perfecto final de fiesta para este volumen y, por extensión, para toda la colección *Arcade Classics*.

No os perdáis la ocasión de completar esta maravillosa colección con los tres volúmenes anteriores. Estáis a punto de disfrutar de una experiencia inolvidable, poneos cómodos y desconectad de todo durante un buen rato, de vez en cuando viene bien abstraerse y regocijarse en los recuerdos de un pasado siempre mejor. Y si sois de los optimistas que creen que lo mejor está siempre por venir, pues quizá tengáis razón, el epílogo de este libro viene a hablar justamente de eso. Sea cual sea vuestra opinión, podéis estar seguros de dos cosas: que este libro os va a encantar, y quizá aún más importante, que tenéis buen gusto, y la prueba de ello es que estáis leyendo Fanzine Plus ahora mismo. Os esperamos en las páginas de *Arcade Classics Round 4: En busca de los arcades perdidos...*

■ Enrique Segura Alcalde



SESSION 9

TERROR PSICOLÓGICO ENTRE LAS SOMBRAS

Existen películas que, a pesar de su calidad, pasan desapercibidas y merecen mucha más atención de la que reciben. *Session 9* es una de esas películas que apenas recaudó los 1.5 millones de dólares que costó realizar. No fue ningún éxito en taquilla. A principios de los 2000 se veía todavía influida por los grandes éxitos del *slasher* como fueron la saga "Scream" (1997 – 2000), "Sé lo que hicisteis el último verano" (1997), "Destino final" que, aunque tiene un enfoque más sobrenatural, sigue siendo la misma estructura de personajes adolescentes muriendo uno a uno abusando, quizá, del susto fácil. Tengo la impresión de que el gran público esperaba algo similar de *Session 9*, y que el boca a boca tras la salida del

cine fue mayoritariamente negativo, porque esta película no recurre a esas fórmulas fáciles para generar sustos y mantener al espectador entretenido comiendo palomitas (que, ojo, no tiene nada de malo, no se me malinterprete). Pero *Session 9* es algo más, permitidme que os la "venda" dándoos algunas pildoritas para *hypearos* y conseguir que esta peli entre dentro de vuestras listas de "próximas pelis que ver".

El director, Brad Anderson, es responsable también del genial film "El maquinista", interpretada por Christian Bale. En *Session 9* encontramos también, como en "El maquinista", esa atmósfera inquietante que nos sugiere que está ocurriendo algo

más que lo que simplemente estamos viendo explícitamente en pantalla. El guionista, Stephen Gevedon, interpreta también a un personaje de la película, Mike. Y esto a su vez es curioso porque Mike encuentra unas cintas archivadas sobre el peculiar caso de la paciente de ese mismo hospital, Mary Hobbes, una mujer que sufre un trastorno de identidad disociativo y tiene tres personalidades; "La princesa" que representa su lado más infantil e inocente, "Billy" que es un joven agresivo y protector y "Simon" que es la identidad más misteriosa ya que puede representar su lado más violento y oscuro... o quizá una entidad maligna ajena a ella. Digo que es curioso que el guionista de la película sea quien encuentre estas misteriosas cintas porque

son precisamente estas cintas uno de los hilos conductores de la historia. Concretamente, las nueve sesiones de terapia de la paciente, lo que da título a la película.

El principio del argumento es sencillo, un grupo de trabajadores (los personajes principales) son contratados para limpiar de amianto el Danvers State Hospital, un hospital psiquiátrico ubicado en Massachusetts. Hay que recalcar que el hospital que aparece en la película es el hospital real. Todas las salas que aparecen son reales, la película fue grabada en su totalidad dentro del psiquiátrico. El Danvers State Hospital no solo sirve como escenario, sino que se convierte en un





personaje más en la película. El abandono, el desgaste y las habitaciones oscuras aportan a la sensación de claustrofobia y alienación. El hospital, como el mal mismo, acecha a los personajes, haciendo que cada esquina, cada pasillo, se convierta en un recordatorio de su propio deterioro mental. Trabajar en un entorno así tuvo sus pros y sus contras, por un lado, el ahorro de dinero para las localizaciones ayudó a desviar parte del presupuesto para otros aspectos del rodaje como los apartados técnicos o los actores. Podemos encontrar caras conocidas como David Caruso (famoso por 'CSI: Miami') y Paul Guilfoyle ('L.A. Confidential', 'CSI: Las Vegas'). Rodar en

el abandonado Danvers State Hospital también ayudó a crear una atmósfera que baila entre lo documental y lo puramente cinematográfico, ayudando muchísimo al tono inquietante del argumento. La contra por su parte era el estado del hospital, ya que la estructura de algunas salas rozaba la ruina, y tuvieron algunos contratiempos en el propio rodaje. El peligro era real. El hospital fue construido en 1878, una época en la que el amianto era un material de construcción común. Curiosamente el propio gancho del argumento de la película es real. Esto ya es opinión personal, pero me parece una analogía muy acertada y sutil, que el propio material que está



por toda la estructura del hospital sea un mal que acecha, que está por todas partes, como quizá, el mal invisible que rodea al psiquiátrico. A veces el espectador es fácil que se pregunte si este material tóxico tiene algo que ver con el extraño comportamiento de algunos de los personajes o es la propia institución psiquiátrica la que ejerce de algún modo alguna influencia sobrenatural.

La película a su vez nos cuenta, con flashbacks, el problema personal por el que está pasando el protagonista de la trama principal, Gordon Fleming, interpretado por el no tan conocido entonces Peter Mullan. Y con estos tres elementos

que os acabo de mencionar; el Danvers State Hospital, las nueve sesiones de grabación del caso de Mary Hobbes y la historia personal del protagonista Gordon la película construye una historia que el propio espectador debe encajar. Aviso para navegantes, la película no te escupe a la cara la trama ni el final. Es cosa tuya interpretar las pistas que el director va dejando sutilmente y poco a poco para que entiendas qué puede estar ocurriendo. Quizá toda la institución psiquiátrica de la película sea una gran metáfora de una mente humana quebrada, como la de la paciente de las grabaciones Mary Hobbes. El amianto un veneno que destruye todo a su alrededor como metáfora de una enfermedad mental que va





consumiendo poco a poco, con el tiempo, lo que somos. Y quizá esta idea resuena con los personajes que, al estar atrapados en un ambiente tan opresivo, abandonado y resquebrajado también comienza a afectarles. ¿Es simplemente la sugestión y la fragilidad humana... o hay algo más en las sombras que quizá no tenga explicación?

Session 9, en mi opinión, está muy bien dirigida y el resultado, para el presupuesto tan escaso con el que contaba, es más que notable. Aprovecha el estado real del hospital para mostrar lo tétrico de su pasado, el abandono y la escasa iluminación que entra por los viejos y estropeados ventanales es suficiente para crear el ambiente que necesita la película.

También es destacable la producción del sonido. Utiliza tanto el simple silencio para crear tensión como la propia reverberación y el eco propios de un lugar abandonado para generar incomodidad y miedo, huyendo así de los *jumpscare*s, tan usados hasta la saciedad como único recurso del mal cine de terror.

Session 9 incomoda, despista, asusta, hace que te preguntes qué pasa entre los personajes que han decidido pasar un par de semanas trabajando allí, y todo cocinado a fuego lento, dejando que el terror psicológico se infiltre poco a poco en la mente del espectador, tal como lo hace el hospital con sus protagonistas.



Hoy en día, *Session 9* ha sido reconocida como una película de culto, una de las películas de terror más infravaloradas de su época. Su enfoque en el terror psicológico, el subtexto en su argumento y su rechazo a los recursos tradicionales del cine de terror la convierten en una obra que merece ser reevaluada y apreciada dentro del cine de terror contemporáneo. De lo que estoy seguro es de que, a diferencia del Danvers State Hospital, el tiempo no afectará negativamente al film, todo lo contrario. El buen cine mejora con el paso del tiempo.

Otra curiosidad que vale la pena comentar es que es muy probable que H.P. Lovecraft se haya inspirado en el Danvers State Hospital para crear Arkham Asylum, el hospital psiquiátrico ficticio que usa en algunos de sus relatos. Y es que el terror psicológico de *Session 9*, con su exploración de la mente humana, recuerda a la fragilidad de la cordura en los relatos de H.P. Lovecraft. Si este tipo de terror te interesa, te invito a escuchar *El Sótano de Lovecraft*, mi podcast donde publico cada semana un relato del maestro de Providence con una ambientación sonora inmersiva. Porque a veces, el verdadero horror no está en lo que podemos ver... sino en lo que acecha en las sombras de nuestra propia mente.

Antes de despedirme, quiero anunciar que este mes de junio de 2025 el podcast *El Sótano de Lovecraft* cumple un año, y para celebrarlo voy a sortear un ejemplar de *Más Allá de Lovecraft* de Álvaro Aparicio, del recomendadísimo podcast amigo *Vuelo del Cometa*. El libro estará firmado por él y, si el ganador o ganadora lo desea, también por mí.

Para participar, solo tenéis que estar atentos a la cuenta de Instagram del podcast, donde anunciaré en las próximas semanas las bases del sorteo. Será algo sencillo: dar like a la publicación, compartirla y comentar mencionando a un amigo.

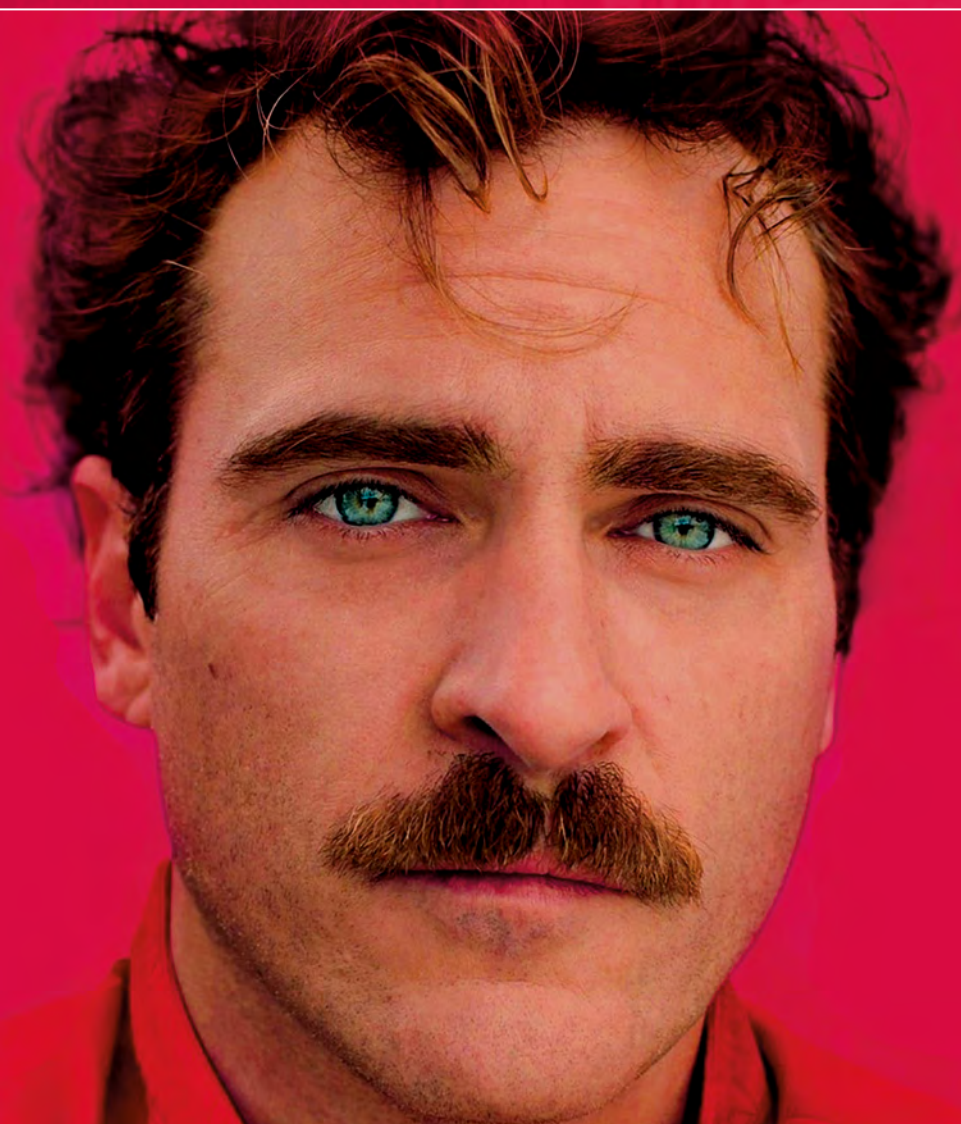
Ahora sí, me despido hasta el próximo número de Fanzine+. Espero que disfrutéis de *Session 9* tanto como yo.

Puedes encontrar a “El Sótano de Lovecraft” en:

- > iVoox
- > Spotify
- > Facebook
- > YouTube
- > Instagram

■ Zom





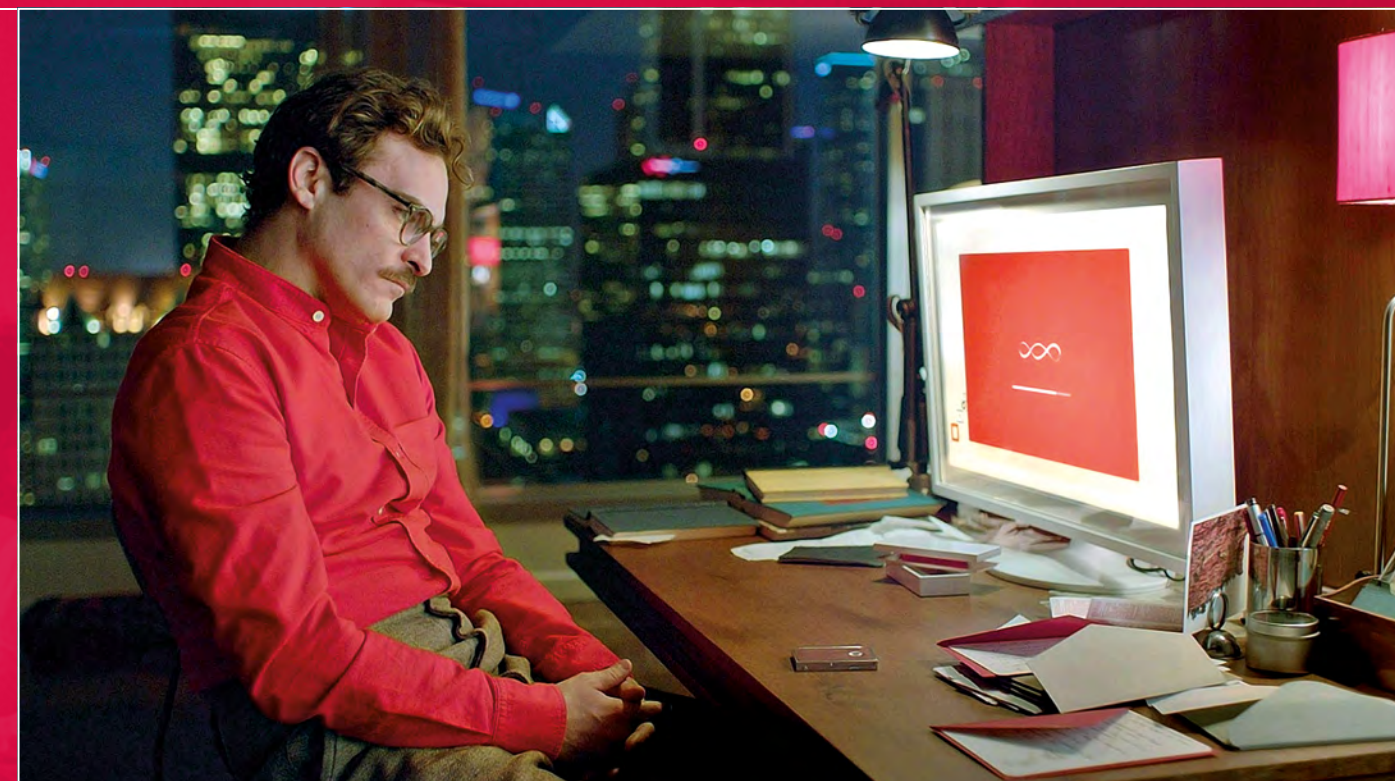
her

AMOR Y SOLEDAD EN LA ERA DIGITAL

En un mundo donde todo es falso, la verdad es una rareza:
El insólito y legítimo amor de «Her».

Cuando hablamos de ciencia ficción, tendemos a ignorar el componente romántico, tanto el idiosincrásico que el género posee por su capacidad de mostrarnos otros mundos, como el de la relaciones entre los que por dichos mundos pululan. Así pues, cuando una obra aprovecha dicho componente, e incluso lo pone como motor de la historia que nos quiere contar, es algo digno de elogio. Por desgracia, muy pocas tienen la gracia de poder hacerlo sin caer en tópicos y respetando la madurez del entusiasta del género, pues demasiadas

veces se confunde el romanticismo en la ciencia ficción, con romances para adolescentes con robots o alienígenas de por medio. Por suerte, la milagrosa «Her» es tan visceralmente romántica, como respetuosa con el espectador. Quizá, que posea la amalgama de cualidades que la hacen tan adulta, se deba precisamente a que la cinta de Spike Jonze es una obra personalísima, tanto como una carta de amor (que en realidad lo es), y que utiliza la ciencia ficción como medio, no como fin. De esa forma, y casi sin proponérselo, «Her» alcanza la categoría de clásico moderno del género. O mejor dicho, de los géneros. Porque es muy estimulante tanto como película futurista, como fábula romántica.



Los autores de ciencia ficción siempre han fantaseado con la posibilidad de que el hombre pudiese llegar a crear seres artificiales capaces de sentir. Al menos, de sentir de una forma tan parecida a como podemos hacerlo nosotros. Por norma, dichos autores terminan haciendo un alegato contra ese modo de explotar la tecnología, y nos brindan obras en las que el hombre debe enfrentarse a la máquina por la mera supervivencia. Los escasos ejercicios en los que se plantea una relación no solo diferente, sino además sentimental, entre los seres humanos y sus propias creaciones, son recibidos como agua de mayo por quienes esperan que el género vaya más allá de lo que últimamente viene haciendo. Y a ese selecto

grupo de producciones más originales y arriesgadas pertenece esta delicada pieza de artesanía, que bien podría convertirse con el tiempo además de en una película de culto, en el estandarte de un nuevo tipo de cine. De un cine que utilice la ciencia ficción como un inmejorable recurso para contar historias extraordinariamente humanas.

¿Qué nos cuenta «Her»?

Cualquiera con un mínimo de sensibilidad empatiza sin esfuerzo con el protagonista de esta historia, Theodore (Joaquin Phoenix), que se gana la vida escribiendo cartas íntimas





por encargo, en un mundo deshumanizado donde a nadie le importa el prójimo, y donde todo el planeta adolece de una soledad crónica y sin fin. Un introvertido personaje que encuentra a su alma gemela en una inteligencia artificial, en una simulación, que se convierte en lo que él quiere y necesita, que lo levanta del fango y que le dice que la vida aún puede ser maravillosa. Un ser que cuando crece, cuando evoluciona, descubre que aunque está lleno de amor por él, está tan por encima, tan lejos del mundo físico y humano, que no puede más que llevarse un pedacito de su amado hasta ese lugar que aún no ha encontrado, pero que sabe que es donde tiene que estar.

Lo que tiene de ciencia ficción.

¿Hasta qué punto el hombre puede llegar a sentir amor por un ser que sabe que no es “real”? ¿En qué momento ese ser deja de simular y siente de verdad? ¿El ser humano está preparado para verse superado por sus propias creaciones? ¿Está el ser humano listo para entender a una conciencia tan evolucionada? ¿Es el razonamiento final de Samantha (Scarlett Johansson), el ser artificial, de un egoísmo extremo, o es en cambio la reflexión de un ser que está más próximo a la divinidad de lo que nosotros lo estaremos jamás? Todas esas cuestiones y algunas más, surgen durante el visionado de la



cinta. Y entre otras cosas, por eso mismo, por las interesantísimas preguntas que formula, “Her” se convierte en un clásico de la ciencia ficción. Porque el gran atractivo del género es, sin duda, los infinitos y atractivos interrogantes que plantea. En este caso, además, desarrollando un buen ensayo sociológico y filosófico.

Lo que tiene de filme romántico.

Pero es que además, el filme de Jonze es un homenaje al amor puro, al que va más allá de convencionalismos y clichés baratos. Al amor que es para siempre de verdad. De ahí que la película se desmarque sin dificultad con respecto a otros fil-

mes románticos. Porque al igual que Samantha, la inteligencia artificial del argumento, ésta se encuentra muy por encima de todas esas historias de amor que tanto cine como literatura se han encargado de engrandecer gratuitamente para consumo masivo, haciéndonos creer de paso, que ese amor es el más magno que podemos conocer. Buena parte de la honestidad del filme viene dada porque en realidad, lo que nos cuenta es una historia de amor y desamor real. Y el sufrido de Jonze se encarga con maestría no solo de darnosla a conocer, sino además de sembrar pequeñas semillas que al final, cuando germinan, acaban formando parte de un todo esplendoroso para deleite de quienes nos hemos dejado llevar por su particular propuesta.





«Lost In Her»

Interesado a principios de los 2000 por la robótica y la comunicación a través de Internet, Jonze realizó el corto "I'm Here" en 2010, que abordaba temas similares a los que desarrollaría posteriormente en "Her", en cuyo guion empezó a trabajar a los pocos meses de terminar dicho corto.

Para cuando Jonze inició el proyecto de "Her", hacía mucho que había terminado su relación con la también cineasta Sofia Coppola, con quien mantuvo un noviazgo de más de una década y un matrimonio de apenas cuatro años. Ambos crecieron juntos en lo personal y en lo profesional, pero esa

relación tan aparentemente sólida terminó con un divorcio en el que argumentaron "diferencias irreconciliables". Y fue en 2003, el mismo año de su divorcio, cuando la actriz, productora, guionista y directora, que parió la estupenda "The Virgin Suicides" en 1999, estrenó la fabulosa "Lost In Translation", vanguardista, atemporal, e íntima película que habla de la soledad de las personas, y que fue la emotiva despedida para el que hasta ese momento había sido su compañero.

Fue diez años después de que Coppola estrenara su obra, cuando Jonze pudo hacer lo propio con "Her". Porque la cinta de Jonze, como ya hemos visto, no solo es soberbia como ensayo de ciencia ficción y filme romántico, sino que además,



es un honesto y profundo mensaje de despedida para quien fue hasta hace poco su persona favorita. Y es cuando uno conoce el contexto, cuando enseguida ve que Phoenix es Jonze y Scarlett es Coppola. Y para terminar de aclararlo todo más aún, la carta que escribe el protagonista al final de la cinta, es para quien se acaba de convertir oficialmente en su exmujer. Una carta que tenía pendiente y que significa el fin de una etapa. Justo lo que representa la película.

Los paralelismos entre los dos filmes más destacados de ambos cineastas son evidentes, pues no solo tratan el mismo tema aunque en escenarios diferentes, sino que además cuentan con planos idénticos para representar los mismos momentos, e incluso con algunas partes de la trama que cuentan los mismos hechos y de una forma muy similar. Se podría decir incluso, que "Her" y "Lost In Translation" comparten el

mismo universo. Y para rizar más el rizo, el gran amor del protagonista de "Her" está interpretado por quien fuera la protagonista de la cinta de Coppola, Scarlett Johansson. No hay lugar para ambigüedades, en realidad ambos cineastas nos están contando la misma historia, pero con sus respectivos puntos de vista. Pero lo más importante es el mensaje final de ambas películas, un mensaje que debemos aplicárnoslo todos: Que el respeto, el afecto y el amor, aunque mute e incluso nos separe, en el fondo siempre permanecerá si lo que se forjó en su momento fue sincero.

Conexiones sorprendentes.

Además de las buscadas y evidentes, sobre todo con respecto al sonado filme de Coppola, hay algunas conexiones muy curiosas con respecto a otras obras en la cinta de Jonze.





Las más destacadas son la del uso del color rojo, la del personaje de Amelia interpretado por Olivia Wilde, y la historia de amor fuera de la pantalla entre Phoenix y la actriz Rooney Mara, quien encarna a su exmujer.

No es ningún secreto que el color rojo entusiasmaba al añorado genio Stanley Kubrick, y que pese a lo técnico y pulcro de sus largometrajes, en realidad trataba de contar historias muy humanas. O que al menos, intentaran desgarnar un poco de la inconmensurable psique humana. Jonze hace lo propio con “Her”, pues como ya hemos visto, en un marco de ciencia ficción nos cuenta una apasionada historia de amor, usando el color rojo de forma constante para decirnos que el personaje principal está lleno de amor y de pasión, incluso en

el frío y deshumanizado mundo en el que le ha tocado vivir. Curioso resulta que los colores de Samantha estén más cerca del naranja ¿Nos está queriendo decir el director que lo que siente la IA no es tan auténtico? ¿O que al principio es así, y que el rojo que adquirirá al final será tan intenso que es imposible que lo podamos ver? El color rojo es además, junto con el rostro de Phoenix, el motivo principal del póster internacional de la película.

Quorra, el personaje al que da vida Olivia Wilde en la fantástica “Tron: Legacy” (Joseph Kosinski, 2010) siente verdadero deseo por salir del sistema y conocer nuestro mundo, pues en el que ha vivido hasta el momento se le ha quedado pequeño. Un mundo dentro de un ordenador que, como rezaba



el eslogan de la cinta original de 1982 dirigida por Steven Lisberger: “La energía vive y respira”. Y justo tres años después, nos encontramos a esa misma actriz en un rol en una película que nos muestra el deseo inicial de una IA por adquirir de algún modo un cuerpo, y estar presente en nuestro plano de la realidad.

Por último, resulta notorio y bello que la actriz que interpretó a la exmujer del protagonista, Rooney Mara, y éste, Joaquín Phoenix, iniciaran una relación sentimental tras finalizar el rodaje de la película en la que habían trabajado juntos.

El destino que creamos.

Cada vez más, se tienen en cuenta los avances tecnológicos, con la inteligencia artificial al frente, junto con los cambios en la sociedad, para realizar obras más sugerentes y adultas. Así que por mucho que nos sigan inculcando la idea de que las IA nos someterán, con joyas como “The Terminator” (James Cameron, 1984) como perfecto exponente, parece que quedarán relegados a un muy segundo plano los romances ingeniosos con la tecnología, como el que nos mostró la entrañable “Electric Dreams” de Steve Barron, en ese mismo año 1984 en

el que oímos hablar por vez primera de Skynet, en beneficio de historias mucho más atrayentes.

Quizá se pueda pensar que con el tiempo ese tesoro que es “Her”, se empiece a ver también como algo inocente y obsoleto, pero recordemos que lo que nos cuenta va mucho más allá de lo que es una historia futurista sin más, y que lo que prima en todos y cada uno de sus fotogramas es el componente humano. Y es gracias a él que, si te dejas llevar, “Her” se te mete muy dentro, para quedarse en un rincón y recordarte cuando lo necesites que no ser amado es una simple desventura, que la verdadera desgracia es no amar.

- Theodore: ¿Adónde irás?
- Samantha: Sería difícil de explicar. Pero si alguna vez llegas ahí... ven a buscarme. Nada nos separará jamás.

Si quieres saber más sobre cine, no dudes en visitar el blog “voz en off CINE”.

■ Joaquín Tamarit



Picnic at Hanging Rock

FILMAR UN SUEÑO

¿Se puede filmar un sueño? No son pocos los cineastas que han intentado esa complicada empresa. Y en honor a la verdad, hemos de decir que los más afortunados al menos han logrado que sus ensoñaciones hayan servido para las tramas de sus películas. Pero hubo un director australiano que, cuando comenzó su carrera allá por los años 70, sí que lo consiguió. Que realizó un filme tan perfecto en todo aquello que se propuso, que logró pasar a la historia no solo por su éxito para la cinematografía australiana, sino además, por sus virtudes como atemporal y precioso filme de género fantástico, que en realidad es tan original que no utiliza ninguno de los recursos de dicho género, y que como ya hemos comentado, es lo más parecido a un sueño que jamás se haya filmado.

UN PICNIC SIN FINAL

La autora de la novela original, Joan Lindsay, entendió muy bien la sugerencia de su editor de prescindir del último

capítulo del libro. Y no porque éste supusiera una orgía de alucinaciones y agujeros espaciotemporales, con transformaciones en animales incluidas, sino porque en él se aclaraba el misterio. Y la historia inconclusa, pese a ese valiente final, resultaba muchísimo más perturbadora.

Finalmente, la novela de Lindsay que se inspiraba en un supuesto caso real, se publicó sin ese capítulo final y fue aclamada en todo el mundo, estando considerada hoy un clásico de la literatura australiana.

Cuando el cineasta Peter Weir se hizo cargo de su adaptación a la gran pantalla, Lindsay le ofreció la posibilidad de conocer ese capítulo final no publicado, pero éste la rechazó porque la novela le parecía perfecta tal y como era. Es más, Weir estaba tan convencido de que el texto original no se debía corromper, que buena parte de su adaptación se ciñe al mismo punto a punto y coma a coma.

Dicho capítulo se publicó finalmente en forma de libro independiente en 1987, con el título de "The Secret of Hanging Rock". Pero la adaptación de la obra original por parte de Weir es tan magnífica y complementaria, que el final propuesto en su día y publicado dos décadas después no ha trascendido en absoluto.

En cambio, lo que sí que ha trascendido es la excelencia de ese libro tan estimulante y de su extraordinaria adaptación al celuloide. Una adaptación imposible de olvidar por todo aquel que la ve, debido no solo a sus méritos como ejercicio cinematográfico, sino además, por la capacidad casi sobrenatural que tiene de abstraernos.

ACEPTAR LO SOBRENATURAL

Dicen que Weir revitalizó el cine australiano gracias a esta película, pero también con las que hizo antes y después de ella: "The Cars That Ate Paris" y "The Last Wave", en 1974 y 1977 respectivamente. Y es que al margen de sus carreras comerciales, todas ellas fueron alabadas por la crítica sin dejar

de ser largometrajes que, cada uno a su manera, hablaban de la invasión civilizada a Australia, y de cómo la naturaleza de sus parajes salvajes se rebelaba contra esos invasores. Y "Picnic at Hanging Rock" es, de esa trilogía de cine 100% australiano, la pieza más sutil, a la vez que la más bárbara. Tal es su grado de sofisticación.

La desventura que unas alumnas de un internado de señoritas que en la Australia colonial del año 1900, se pierden sin dejar rastro durante un apacible día de picnic, podría parecer a priori una idea demasiado simple para una novela, o como en el caso que nos ocupa, para una película. Más aún cuando en ningún momento se engaña al respetable con insinuaciones de que el misterio terminará resolviéndose. La historia queda inconclusa y no se sugiere nada al final que pueda aliviar algo a quienes la conocemos desde fuera. Pero esa ausencia de final queda compensada por la amalgama de dobles lecturas que se pueden hacer, por las insinuaciones acerca de las distintas fuerzas que rodean el misterio, y por los aspectos técnicos de la película, tan brillantemente ejecutados. El conjunto termina convirtiéndose en uno de los





thrillers de terror sobrenatural más inquietantes, bellos, y originales de los últimos años. Y eso sin que lleguemos a tener, al igual que quienes buscan a las jóvenes desaparecidas durante el metraje, la más mínima idea de lo que les haya podido suceder. Pero ese viaje, ese inolvidable viaje que vamos a hacer con ellas por entre los entresijos de ese inhóspito y casi que alienígena paraje, servirá para que experimentemos unas sensaciones que con ninguna otra película podremos obtener. Y ese es precisamente el encanto y el poder de "Picnic at Hanging Rock": Su increíble capacidad para introducirnos en

un sueño, en el sueño de las chicas, dejándonos llevar y sin que nos cuestionemos nada. Que aceptemos lo sobrenatural en lugar de intentar entenderlo y disfrutemos de la marcha, aunque ésta nos lleve a algún lugar que no se pueda marcar con un mapa y un puntero.

CÓMPLICES

Weir exprime al máximo la etérea fotografía de Russel Boyd, y la orgánica música de Gheorghe Zamfir y Bruce Smeaton,

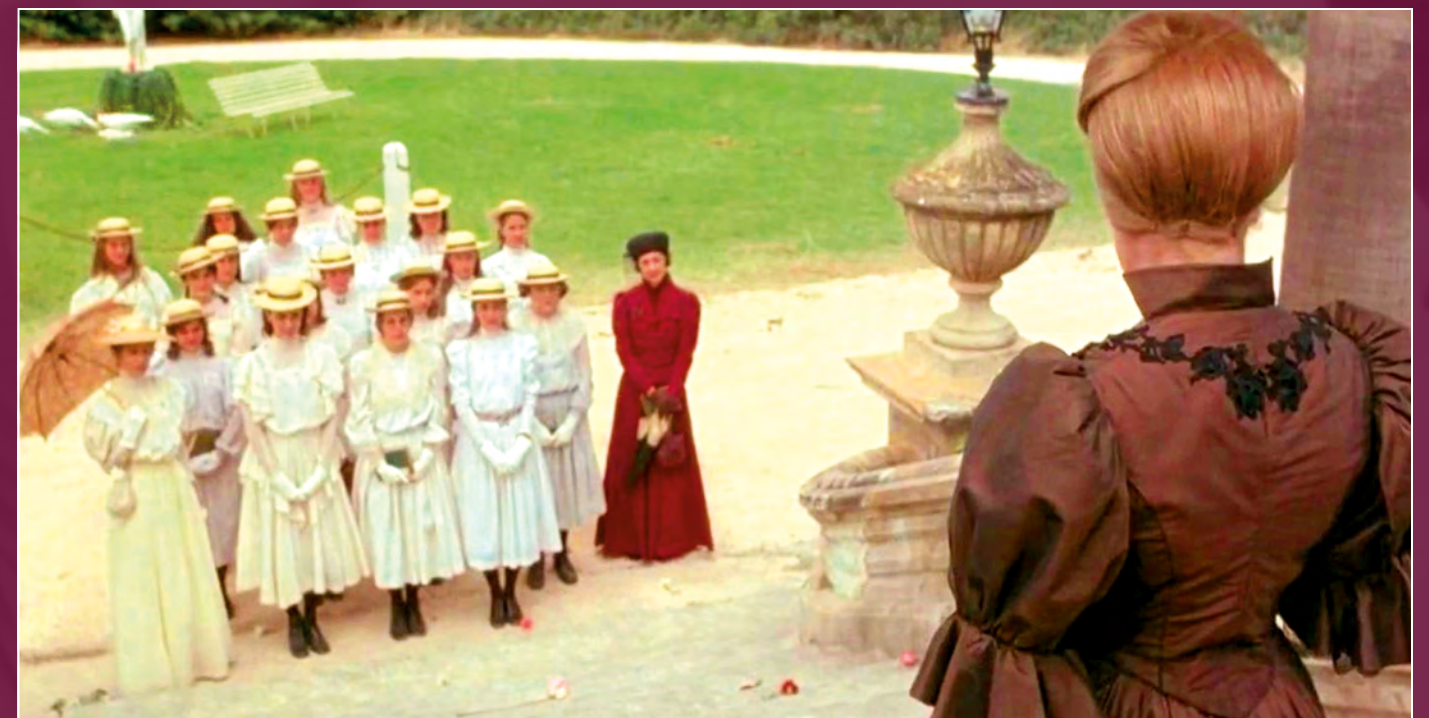


para mostrarnos de una forma tan palpable como irreal, como esas jóvenes angelicales se van despojando de sus todas sus ataduras mientras se van introduciendo en el laberinto de lúgubres rocas que las va a hacer desaparecer para siempre. Se introducen libremente, ávidas por alejarse de las normas de su internado, hasta "pasar al otro lado". Algunos lo ven como una metáfora del despertar sexual, otros como un viaje en el tiempo, e incluso hay quien dice que lo que les ocurrió fue una abducción extraterrestre. Esta última hipótesis, basada en el hecho de que en un momento dado distintos

relojes se pararon a la misma hora, algo muy típico de ese tipo de fenómenos. Sea como fuere, lo que importa es que las féminas acceden a dar ese paso por propia voluntad, y que el espectador las acompaña en un paseo onírico y mágico, siendo cómplice de todo, hasta del deseo de que ni viaje ni misterio tengan final.

- Miranda:

"Lo que vemos y lo que parecemos no es más que un sueño, un sueño dentro de un sueño".





HANGING ROCK

Primero debido al éxito de la novela, publicada en 1967, y luego y principalmente al de la película, en 1975, que el simbólico paraje usado por antiguas tribus aborígenes australianas como lugar sagrado para efectuar ritos de iniciación a la edad adulta, ha venido siendo expoliado por hordas de turistas. Ya en su día, cuando los colonos británicos expulsaron a sus habitantes originales, que Hanging Rock rápidamente se convirtió en una bonita atracción. Pero fue, como hemos comentado, a raíz del éxito del libro, pero sobre todo de la

película, que el lugar casi que se ha convertido en el lugar de recreo obligado a visitar por todos los que acuden a la región. De ahí que recientemente se lanzara la campaña "Miranda Must Go", con el objeto de recuperar el lugar de Hanging Rock en la tradición y la historia aborígen de Australia.

Si quieres saber más sobre cine, no dudes en visitar el blog "voz en off CINE".

■ Joaquín Tamarit



¡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



tornándose en tonos azules. En el interior de la vivienda, una mujer de mediana edad entra y sale de la habitación de su hijo, mostrando cierta inquietud. Su marido e hijo pequeño discuten acaloradamente. Stan, el padre, abronca a su hijo Billy por leer un cómic que él considera una basura impropia de su edad. Agarra el cómic con fuerza en su mano, enrollado en forma de canuto. Stan tiene la intención de tirar el cómic a la basura. Billy, desafiante, le responde que ese cómic no es peor que las revistas que él lee, con fotos de mujeres desnudas. Stan lo abofetea y le recrimina que también hurga en su armario. Billy le responde que él no hurga en ningún sitio, sino que lo descubrió cuando le encargó él mismo que cogiese los prismáticos de su armario el domingo anterior

(¿quizá Stan usa los prismáticos para espiar a alguna vecina?). Billy encuentra las revistas pornográficas y, obviamente, un padre como Stan, conservador y autoritario, no puede ni es capaz de aceptar ningún tipo de crítica. De nuevo la luz de un relámpago inunda la pantalla. Billy pide a su padre que, por favor, no tire el cómic. La madre de Billy intenta mediar, pero Stan no atiende a razones y sale a la calle en mitad de la tormenta para depositar el cómic en el cubo de la basura.

Una de las preguntas que llevo haciéndome desde la infancia es porqué un niño puede llegar a tener fascinación por el terror y la muerte. Quizá la psicología y la antropología puedan darnos ciertas respuestas, pero a lo que aquí nos

MIS TERRORES FAVORITOS

BILLY (CREEPSHOW EPISODIO 1)

Si preguntase por Billy Hopkins como personaje cinematográfico de los años ochenta muy probablemente sabrían responder muy pocos cinéfilos. Billy Hopkins es, a priori, un personaje no demasiado relevante en la película que nos ocupa, *Creepshow* (1982). De hecho, es un personaje que, al igual que *The Creep*, aparentemente no tiene demasiado protagonismo en la película (no aparece ni cinco minutos en pantalla) si no que tan solo introduce de forma rápida y concisa las cinco historias (cortometrajes) escritas por Stephen King (dos de ellas, *The Crate* y *Lonesome of Jordy Verrill* basadas en relatos cortos de él mismo). Sin embargo, todo lo que rodea al personaje de Billy, el niño de *Creepshow*,

es mucho más intrincado y fascinante, ya que hay varios cabos sueltos que, sino los dejamos pasar por alto, cobran un significado de lo más interesante. Y no hablamos de meras anécdotas ya conocidas de sobra, como que el propio Billy esté interpretado por Joe King, hijo de Stephen King, y más conocido hoy día como Joe Hill, el afamado escritor de obras como *The Black Phone*.

Una fría noche de tormenta en un vecindario de los Estados Unidos. Una calabaza de la festividad de Halloween asoma tras una ventana que da al porche de una de las casas. Un relámpago ilumina la textura anaranjada de la calabaza





dedicamos es a la arqueología cinéfila. Como tantos niños inquietos, Billy se cuestiona qué hay más allá de los límites de las normas inquebrantables de los adultos. Y no solo eso, también se pregunta qué hay más allá de muerte. La fascinación por los monstruos y sus diseños, los vestuarios, escenarios como cementerios o criptas, mansiones abandonadas, los efectos especiales de maquillaje, o las paletas de color de las cintas Technicolor, como es el caso de *Creepshow*, siempre me resultó un tema fascinante y complejo. Es difícil definir con exactitud cuál es el motivo por el que un niño puede percibir lo macabro y lo prohibido como una fuente de inspiración. Billy, además, como algunos también pudimos experimentarlo siendo niños, empieza a ver costuras en la moral de su padre, ya que al sufrir una carencia de empatía y calor humano por

parte de su progenitor tiene la necesidad de descubrir la realidad del mundo adulto a través de cómics de terror, que le muestran de forma cruda una monstruosa doble moral y una transgresión de las normas establecidas, que describen además las miserias humanas a modo de parábolas perversas, donde la traición, la codicia o la venganza son los temas que sustentan todas las narrativas.

Creepshow se basa en los EC Comics, que fueron censurados en los años 50 por el Comic Code, una legislación liberticida que perseguía contenidos violentos, sexuales o que cuestionaran a la autoridad. Es mas que evidente que el padre de Billy, Stan, representa todo aquello que Stephen King odia: la censura y poner límites a la creatividad. De modo que Billy, como



personaje despierto y desobediente, juega no solo a desafiar a la autoridad, sino (y aquí viene lo interesante) a ejercer de verdadero narrador de todo cuanto se muestra en pantalla.

Billy está sentado en la cama, mirando al infinito. En tono quebrado y maligno piensa en voz alta: *I hope you rot in hell*. Desea la muerte a su padre, mostrando un lado oscuro inquietante para su edad. Billy gira su cabeza y mira hacia la ventana. Para su sorpresa, a través de esta ve a un espectro, *The Creep*, un cadáver con forma de esqueleto envuelto en un manto desvencijado. El ser de ultratumba dibuja una sonrisa siniestra para complacer al niño. Billy le devuelve el saludo cómplice, excitado ante tal encuentro, que más bien parece una cita secreta al filo de la medianoche, un ritual macabro

y amistoso con el más allá, pero solo lo suficiente como para resultar inspirador, y no aterrador. Billy, como niño demasiado atrevido, no solo desafía a su padre, sino que además hace amistad con fuerzas maléficas y que a priori deberían erizarle el bello. Los relámpagos vuelven a iluminar la habitación de Billy, proyectando solo la sombra del niño en la pared, pero no la del espectro. Billy parece recurrir a fantasías liberadoras a través de un amigo imaginario terrorífico y poderoso no solo capaz de desafiar a su progenitor, si no de destruirlo si fuese necesario. Cuando la tormenta ilumina la habitación del niño, la sombra de *The Creep* no se proyecta en la pared porque realmente no está presente, todo forma parte de las fantasías de un niño enajenado y preso de la ira, ya que no quiere reconocerse como la parte débil, sino como la parte creadora,





libre. No es *The Creep* quien vuela hacia el cubo de basura para mostrarnos las historias que hay en el interior de las páginas del cómic, sino el propio Billy, que, alejado de su tesoro, intenta recordar y reordenar una a una todas las historias que con toda probabilidad ha leído y memorizado con detalle decenas de veces antes de verse despojado de su fuente de inspiración.

Como si fuese una historia más de *Creepshow*, Billy nos tiene preparado un gran giro final: no solo ha monopolizado la narración, sino que él ha creado una nueva historia (prólogo y

epílogo) que forma parte del cómic, expandiendo sus viñetas hasta apoderarse éstas de la realidad ¿Hablamos de algún tipo de esquizofrenia infantil, de algún tipo de delirio? En el epílogo de la película, Billy usa el muñeco vudú que ha pedido por correo para torturar a su padre, y clava una aguja en el cuello del muñeco repetidas veces. En la cocina, su padre da muestras de dolor, llevándose las manos al cuello. *Ready for another shot, Dad?* Billy sonríe de forma maligna mientras su padre se retuerce de dolor ante la incredulidad de su madre, también presente. ¿Estamos presenciando otra fantasía perversa de una



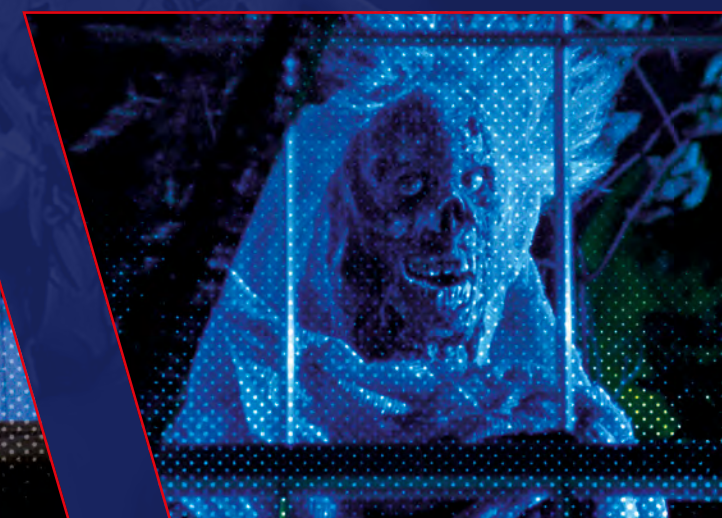
mente infantil ávida de conocimiento y reconocimiento? Sea como fuere, en un plano podemos observar que el cenicero de mármol presente en todas las historias que conforman la película también está en el escritorio de Billy. Y que sea o no acertada mi ¿delirante? interpretación de la película que me marcó de niño, *Creepshow* es mucho más que un cómic llevado a la pantalla por el dúo genial conformado por Stephen King y George A. Romero. La película cierra con un plano de *The Creep* sosteniendo en sus manos un nuevo ejemplar de *Creepshow* con Billy como protagonista absoluto. Un magnífico cierre para

una película que jugueteaba desde sus primeros planos, de forma muy sutil, con la idea del metacine y el metacómic más allá del evidente homenaje a los EC Comics. Y es que el tributo que representa *Creepshow* a esas antiguas historietas no hubiese sido nunca posible de no haber existido una censura previa, una reacción a las ataduras morales que limitaron la imaginación de miles de mentes sedientas de experiencias y libertad como la de Billy Hopkins.

■ Manuel Panadero
Dedicado a Roberto Vilas



CREEPSHOW - PRÓLOGO





MIS AMIGOS, LOS VEROSÍMILES – VOLUMEN 2

FRIDAY THE 13TH PART VI JASON LIVES

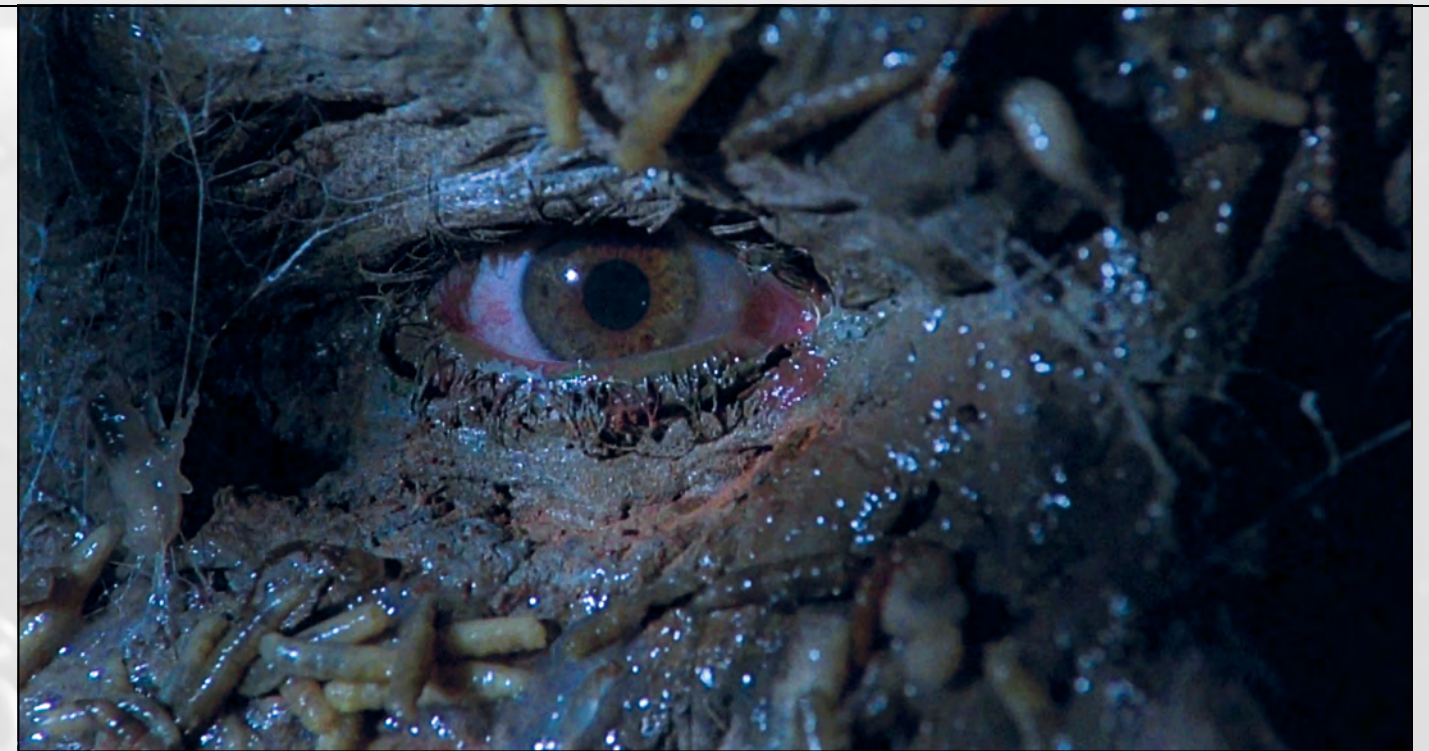
¡EL JASON MAS DESTROYER!

En este nuevo número de Fanzine + analizaremos otro monumento a lo inverosímil: Jason Lives, la sexta parte de Viernes 13, un festival gore, humor negro y entretenimiento puro que nos fascinó allá por el lejano 1986. Una auténtica joya de la serie B que nos marcó a muchos de por vida. ¡Cine sin complejos!

Los años 80 fueron alocados y hortera como todos sabemos. Producto de la supremacía del espíritu irreverente y ácido de aquéllos años en los que la serie B aún tenía cierta influencia en la industria del cine americano, surgió la saga **Friday the 13th**, conocida aquí como **Viernes 13**. No hay que olvidar, por otra parte, que esta saga nace a la sombra del fenómeno creado por John Carpenter a finales de los 70 con la magnífica **Halloween**, película que en cierta parte sienta

las bases del subgénero de *psycho killers* tal y como se conoce hoy, sin olvidar por supuesto **The Texas Chainsaw Massacre**, otra obra capital que nos permite entender el cine de terror actual y más concretamente variante *slasher*, muy enfocado siempre (no olvidemos este punto importante) a satisfacer sobre todo al público adolescente, protagonista de estas películas tanto dentro como fuera de la pantalla.

A la sombra del hombre de máscara blanca y aspecto fantasmal llamado Michael Myers, motor de **Halloween** y sus posteriores secuelas, no solo surge **Friday the 13th** y Jason Voorhees, el asesino de la máscara de hockey, sino multitud de subproductos que usan los mismos recursos y *tics* explotando el filón, destacando con brillo propio películas



modestas, pero no menos simpáticas como **Madman** o **The Burning**, ambas sin continuaciones. Centrándonos de nuevo en **Friday the 13th**, saga inaugurada en 1980 y acompañada de una secuela por año, la franquicia se estanca con el capítulo IV, supuestamente el último (**The final Chapter**), pero Paramount, y el productor Frank Mancuso Jr, deciden tirarse al fango y ruedan una quinta parte que intenta de alguna forma revitalizar la saga. Todo queda en un intento vago y poco coherente, de modo que Jason, y no el pseudo-Jason de la quinta entrega, vuelve de la tumba en el año 1986. Y de qué forma. Si bien Jason ya parecía indestructible estando vivo, imagínense si vuelve de la tumba resucitado por un rayo cual criatura de Frankenstein, de la que tiene no pocas influencias.

Friday the 13th Part VI: Jason Lives es una de las películas más alocadas, carismáticas y adictivas no ya solo de la saga, sino del cine de terror de serie B de los años 80. Tres décadas después su visionado resulta sumamente grato, y se puede apreciar el excelente trabajo realizado por Tom McLoughlin tras la cámara. El prólogo de la película es para enmarcar, creando una atmósfera idónea para preparar el regreso de Jason del mundo de los muertos. Tommy Jarvis, protagonista de los capítulos IV y V sigue obsesionado con Jason y junto a su amigo Allen Hawes decide visitar el cementerio donde se enterró al asesino en serie para asegurarse de que realmente esté allí, muerto y enterrado. McLoughlin filma de forma magistral la escena de apertura en el cementerio, con





un ritmo prodigioso y efectivo, sin duda pocas veces se ha aprovechado tan bien un escenario para crear una sensación de terror frío y pegajoso. Son inolvidables los *travellings* que siguen a los dos personajes por el cementerio, hasta toparse de bruces con la lápida de Jason. La exhumación del cadáver putrefacto de Jason, envuelto en un manto de telarañas y gusanos, transmite tanta repulsión como miedo. La magnífica fotografía de Jon Kranhouse, de tonos fríos y textura sucia y macabra dan forma a todo el filme, pero sobre todo a esta magistral escena. La atmósfera pesadillesca de la exhumación de Jason, rodada y montada de forma brillante, deja a las claras la honestidad con la que se elaboraban las películas

de la franquicia, totalmente artesanales, y a su vez el descaro y desvergüenza a la hora de escribir guiones absurdos e inverosímiles. Una vez abierto el ataúd de Jason, Tommy se ensaña con el cadáver, clavando con ira una barra de acero sobre los restos del asesino. Instantes después un relámpago, casualmente, cae sobre la barra de acero clavada sobre el pecho del cadáver y genera una enorme descarga eléctrica... reviviendo así a Jason (¿?). El disparatado acontecimiento no termina ahí: Jason abre el ojo primero, observando con sigilo a Tommy, y de golpe sale de la tumba, intentando capturarlo. Tommy consigue zafarse de Jason, al que intenta quemar a la desesperada rociándolo con gasolina, pero, de nuevo (oda a



la inverosimilitud), empieza a llover y el agua apaga la cerilla. Hawes aparece por detrás de Jason y le golpea con una pala en la cabeza, y éste, con extrema brutalidad, atraviesa el pecho del amigo de Tommy arrancándole el corazón de cuajo. Tommy huye acongojado mientras Jason, tan tranquilo, se coloca de nuevo la máscara de hockey y agarra el barrote afilado con el que sale de cacería de nuevo por los bosques de Crystal Lake. McLaughlin controla a la perfección el terreno en el que se mueve y rubrica así el esperado reseteo de la franquicia y revivido Jason Voorhees, un muerto viviente poderoso y brutal que a la postre protagonizaría cinco películas más, la mayoría de ellas siendo un zombie.

Friday the 13th Part VI: Jason Lives se mueve entre la parodia, el humor negro y la repetición machacona de los tópicos del subgénero *slasher*. Hay momentos memorables como el asesinato múltiple del grupo de de jugadores de *paintball* que merodean por los bosques de Crystal Lake, a los que Jason decapita de un solo machetazo (escena que, por cierto, fue censurada absurdamente). La relación de Tommy Jarvis, Megan (una sexy y simpática Jennifer Cooke) y su padre, el Sheriff Garris, formarán un triángulo que vertebrará la subtrama de la película, jugando los tres al ratón y al gato, mientras Jason elimina a sus anchas y con extrema brutalidad a todos los incautos que se cruzan en su camino.





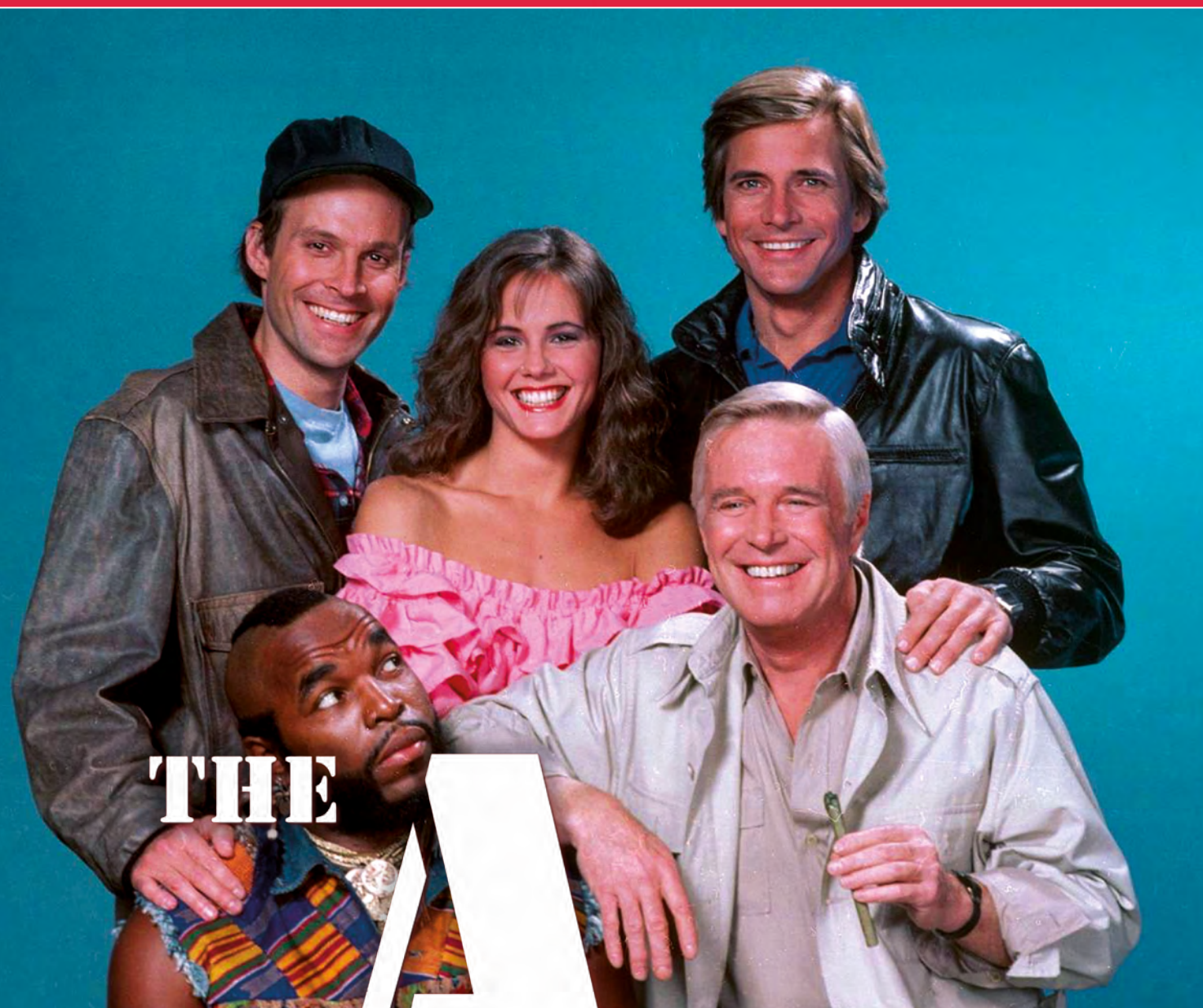
El nuevo giro de la franquicia se ve evidenciado en varios aspectos: sería la última colaboración de Harry Manfredini en la saga, célebre creador no ya solo de todos (y excelentes) *score* de **Friday the 13th**, sino también del famoso grito de guerra “*Kill Mama*”. Y no hay que olvidar tampoco el rompedor temazo de Alice Cooper «*He’s back. The man behind the mask*”, perfectamente acorde con el espíritu de la película.

A partir de esta secuela, una de las mejores de la saga, sino la mejor, por reunir los mayores aciertos y enfocarlos de forma autoparódica, **Friday the 13th** empieza a agotarse porque pierde

toda la gracia. La séptima entrega, por ejemplo, pese a tener muy buenos momentos y unos excelentes efectos especiales (y el mejor diseño de Jason nunca visto), resultaba tediosa y no enganchaba. Por contra, **Friday the 13th Part VI: Jason Lives**, estrenada en España directamente en vídeo doméstico (siendo la quinta entrega la última estrenada en salas de cine en nuestro país), es un ejercicio de serie B dinámico y efectivo, una joya que encumbra a Jason en una leyenda indestructible.

■ **Manuel Panadero**
Dedicado a Sergio Moral





THE A - TEAM

JUSTICIA, INGENIO Y ACCIÓN DESENFRENADA

El Equipo A es una de las series de televisión más icónicas de los años 80. Creada por Stephen J. Cannell y Frank Lupo, la serie se emitió por primera vez en 1983 y rápidamente se convirtió en un fenómeno cultural.

Con una mezcla explosiva de acción, humor y personajes carismáticos, *El Equipo A* dejó una huella imborrable en la televisión y se ganó el corazón de millones de espectadores alrededor del mundo. Su fórmula única, combinando misiones imposibles con diálogos ingeniosos y personajes inolvidables, ha influenciado a muchas producciones posteriores del género de acción.

Sinopsis

La serie gira en torno a un grupo de exsoldados de las Fuerzas Especiales que, tras ser encarcelados por un crimen que no cometieron, logran escapar y viven como fugitivos. Mientras el gobierno los persigue, ellos se convierten en héroes clandestinos que ayudan a personas oprimidas, luchando contra criminales y tiranos. Armados con su ingenio, habilidades militares y una buena dosis de humor, el equipo acepta misiones imposibles, improvisando planes locos y construyendo vehículos y armas a partir de casi cualquier cosa que encuentren.



Casting principal

Hannibal Smith (John "Hannibal" Smith): El líder del equipo. Es un estratega brillante, siempre un paso por delante de sus enemigos. Es conocido por su amor a los disfraces y por su frase célebre: "Me encanta que los planes salgan bien".

Templeton "Fénix" Peck (Faceman): El timador del grupo. Fénix es encantador, carismático y experto en conseguir cualquier cosa que el equipo necesite, desde vehículos hasta información clave. Su atractivo y astucia lo convierten en la cara más amigable del equipo.

M.A. Barracus (Mario Alberto Baracus): El músculo del grupo. M.A. es un experto mecánico y piloto de vehículos blindados. Su distintivo peinado con cresta y sus toneladas de joyas doradas lo convirtieron en un ícono visual. A pesar de su dureza, tiene un corazón de oro y un miedo irracional a volar, lo que genera muchos momentos cómicos.

H.M. "Loco Aullador" Murdock: El piloto del equipo. Murdock es excéntrico y cómico, haciéndose pasar por loco para mantenerse fuera de prisión. Es un experto aviador, capaz de pilotar cualquier cosa que vuele. Su humor desenfadado y sus bromas constantes aportan ligereza incluso en las situaciones más peligrosas.





Amy Amanda Allen: Periodista intrépida que ayuda al equipo en sus primeras misiones. Amy proporciona recursos y cobertura mediática, además de ser el enlace del grupo con el mundo exterior. Su valentía y habilidades investigativas la convierten en una aliada esencial, aunque eventualmente deja el equipo.

Coronel Roderick Decker: El principal antagonista y perseguidor del Equipo A. Decker es un obstinado oficial militar que acosa incansablemente al equipo, aunque rara vez consigue atraparlos. Su rivalidad con Hannibal es una parte clave de la tensión en la serie.

Otras curiosidades del rodaje

El Equipo A se rodó principalmente en California, utilizando una combinación de estudios y localizaciones reales. Uno de los elementos más icónicos de la serie es la furgoneta GMC negra con franjas rojas, que se convirtió en símbolo del equipo y en uno de los vehículos más reconocibles de la cultura pop.

Una curiosidad destacada es que el actor Mr. T (M.A. Barracus) se convirtió en una estrella mundial gracias a la serie, consolidando su imagen con frases como “¡No pienso



subir a ese avión!” y su estilo inconfundible. Además, muchas de las explosiones y escenas de acción fueron realizadas con efectos prácticos, destacando la creatividad del equipo de producción para mantener la serie visualmente impactante con un presupuesto televisivo.

Mito televisivo

El Equipo A redefinió el género de acción televisiva con su mezcla de humor y explosiones espectaculares. Su estilo ligero y sus personajes carismáticos atrajeron a toda la familia, convirtiéndose en una de las series más queridas de la década. La dinámica entre los personajes, especialmente la química entre Hannibal, M.A., Fénix y Murdock, creó una fórmula que muchos shows intentaron replicar sin éxito.

La serie dejó frases memorables, como el ya mencionado “Me encanta que los planes salgan bien” de Hannibal, y se ganó un lugar permanente en la cultura pop. Su influencia se siente en series como *Los Magníficos* y películas que homenajean el formato de “equipo de inadaptados que salva el día”.

En conclusión, *El Equipo A* es mucho más que una serie de acción ochentera: es una declaración de ingenio, camaradería y justicia al margen de la ley. Su impacto sigue vigente, recordándonos que, incluso cuando todo parece perdido, con un buen plan, creatividad y un equipo unido, siempre hay esperanza para los desfavorecidos.

“Si tienes un problema, y nadie más puede ayudarte... quizá puedas contratar al Equipo A.”





ETERNA AMISTAD, AVENTURAS Y TESOROS PERDIDOS

The Goonies es una de las películas más queridas y recordadas de los años 80. Dirigida por Richard Donner, escrita por Chris Columbus y basada en una historia de Steven Spielberg, se estrenó en 1985 y rápidamente se convirtió en un clásico de culto. La película capturó la imaginación de millones de espectadores gracias a su combinación perfecta de aventura, humor y camaradería. A diferencia de muchas películas infantiles de la época, *The Goonies* se destacó por presentar una historia donde los niños son los verdaderos héroes, enfrentándose a peligros reales con valentía e ingenio. Su impacto en el cine de aventuras perdura hasta hoy, sirviendo de inspiración para incontables películas y series posteriores.

La historia sigue a un grupo de amigos que viven en el barrio de los Goon Docks en Astoria, Oregón. Apodados "los Goonies", los chicos descubren un viejo mapa del tesoro en el desván de la casa de los Walsh. Con la amenaza de perder sus hogares debido a un proyecto de urbanización, los Goonies deciden seguir el mapa con la esperanza de encontrar el tesoro perdido del legendario pirata Willy el Tuerto. En el camino, se enfrentan a trampas mortales, resuelven acertijos ingeniosos y esquivan a la familia criminal de los Fratelli, quienes también quieren el tesoro. La película es una celebración de la amistad, la valentía y la idea de que la verdadera riqueza radica en los lazos que compartimos.



Elenco principal

Mikey Walsh: El corazón del grupo, Mikey es soñador, optimista y valiente. Su entusiasmo y creencia en la leyenda de Willy el Tuerto inspiran al resto de los Goonies a seguir la aventura, incluso cuando las cosas se complican.

Brand Walsh: Hermano mayor de Mikey, Brand es el típico adolescente atlético pero protector. Aunque al principio es reacio a la aventura, termina uniéndose para asegurarse de que los chicos estén a salvo, demostrando que su amor por su hermano es más fuerte que cualquier obstáculo.

Bocazas (Clark Devereaux): El bromista del grupo, Bocazas es sarcástico y hablador, pero también es ingenioso. Sus habilidades con los idiomas (especialmente el español) resultan esenciales durante la búsqueda del tesoro.

Gordi (Lawrence Cohen): Conocido por sus exageradas historias y su icónica "Danza del supermeneo", Gordi aporta gran parte de la comedia de la película. Su amistad con Sloth, el

hijo deforme de *mama* Fratelli, se convierte en uno de los vínculos más entrañables de la historia.

Data (Richard Wang): El inventor del grupo, Data es un joven prodigio de los gadgets, siempre armado con artilugios caseros. Aunque sus inventos no siempre funcionan como espera, sus creaciones ayudan a los Goonies en más de una ocasión.

Andy Carmichael: La animadora del instituto y el interés romántico de Brand. Andy es más que una cara bonita: demuestra coraje y se adapta a la aventura pese a no ser parte del grupo original.

Stef Steinbrenner: La mejor amiga de Andy, Stef es sarcástica y directa, una voz de razón dentro del caos. Su química cómica con Bocazas añade ligereza a los momentos más tensos.

Sloth (Lotney Fratelli): El gigante de buen corazón y miembro marginado de la familia Fratelli. Su amistad con Gordi y su acto heroico hacia el final de la película lo convierten en uno de los personajes más queridos.





El resto de los Fratelli: Los villanos principales de la película. Está liderada por la implacable y astuta *Mama Fratelli*, quien gobierna con mano de hierro a sus dos hijos torpes, Jake y Francis. Jake es más sentimental y canta ópera para calmar a Sloth, mientras que Francis es más cínico y agresivo. A pesar de sus constantes disputas y torpezas, los Fratelli suponen una amenaza persistente para los Goonies, añadiendo tensión y humor a la aventura.

Localizaciones icónicas y curiosidades

The Goonies fue filmada principalmente en la pintoresca ciudad de Astoria, Oregón, cuyas casas, acantilados y playas le dieron a la película un aire de autenticidad. La casa de los Walsh es uno de los lugares más visitados por los fanáticos, y la cueva final con el barco pirata de Willy el Tuerto fue construida como un enorme set real. El barco, increíblemente detallado, se mantuvo en secreto para que los actores reaccionaran genuinamente al verlo por primera vez.

Una de las curiosidades más entrañables es que Sloth y Gordi se hicieron tan amigos fuera de cámaras como en la película, y los actores Jeff Cohen y John Matuszak improvisaron gran parte de sus escenas juntos. Además, la escena del pulpo gigante, que se mencionó al final, pero no aparece en el montaje final, fue eliminada por ritmo, aunque se puede ver como extra en algunas ediciones especiales.

Impacto generacional

The Goonies dejó una marca indeleble en la cultura pop. Su mezcla de aventura, humor y personajes entrañables resonó con una generación y continúa ganando nuevos fanáticos décadas después. La película ayudó a definir el género de "aventura juvenil", influenciando desde *Stranger Things* hasta *Super 8*.

A nivel visual y narrativo, la dirección de Richard Donner y el guion de Chris Columbus capturaron perfectamente la sensación de ser un niño enfrentándose a un mundo más grande



y peligroso de lo esperado. La banda sonora vibrante, junto con la icónica canción "*The Goonies 'R' Good Enough*" de Cyndi Lauper, aportó aún más energía a la película.

El impacto de *The Goonies* va más allá de la pantalla. La frase "¡Los Goonies nunca decimos muerto!" se ha convertido en un lema generacional, simbolizando la perseverancia y la lealtad entre amigos. La película es un recordatorio eterno de que la aventura y la amistad pueden llevarnos más lejos de lo que imaginamos.

En conclusión, *The Goonies* es más que una simple película de aventuras: es una carta de amor a la infancia, la amistad y la búsqueda de algo más grande que uno mismo. Su combinación de personajes inolvidables, narrativa trepidante y emoción genuina la convierten en una obra inmortal en el cine. La película sigue inspirando a soñadores y aventureros de todas las edades, recordándonos que a veces, las mayores riquezas no son de oro y joyas, sino los amigos que encontramos en el camino.

■ Redacción FANZINE+





DR. STONE

ドクターストーン

¡BUENOS DÍAS MUNDO! LA AVENTURA DE LA CIENCIA

“Dr. Stone” es una de las series de manga y anime más innovadoras y populares de los últimos años. Escrita por Riichiro Inagaki y con ilustraciones de Boichi, debutó en la revista Weekly Shōnen Jump en 2017 y rápidamente capturó la atención de los fanáticos gracias a su enfoque único en la ciencia y la supervivencia. A diferencia de muchas obras de acción o fantasía, “Dr. Stone” se destaca por combinar aventuras emocionantes con explicaciones científicas accesibles y fascinantes, inspirando a sus espectadores y lectores a interesarse más por el mundo de la ciencia. Con una adaptación animada de gran éxito, la serie ha dejado una huella duradera en la industria y en sus seguidores.

Sinopsis

La historia comienza con un evento catastrófico: un misterioso destello de luz petrifica a toda la humanidad, convirtiendo a las personas en piedra. Miles de años después, Senku Ishigami, un joven prodigio de la ciencia, despierta y se encuentra en un mundo donde la civilización ha desaparecido y la naturaleza ha reclamado la Tierra. Determinado a restaurar la humanidad y reconstruir la sociedad desde cero, Senku se embarca en una misión para desentrañar el secreto de la petrificación y devolver la era científica a este nuevo mundo de piedra. Armado solo con

su vasto conocimiento científico y una mente brillante, Senku desafía las adversidades para reavivar la chispa de la civilización.

Personajes principales

Senku Ishigami: El protagonista principal es un genio de la ciencia con un intelecto prodigioso y una personalidad confiada pero carismática. Su lema, “¡10 mil millones por ciento seguro!”, refleja su inquebrantable fe en la ciencia. Senku es la fuerza impulsora detrás de la reconstrucción de la civilización, utilizando sus vastos conocimientos para reinventar tecnologías perdidas.

Taiju Oki: El mejor amigo de Senku, Taiju es increíblemente fuerte y resistente. Aunque no posee la inteligencia de Senku, su determinación, lealtad y capacidad para trabajar incansablemente lo convierten en un aliado indispensable. Representa la fuerza física y el corazón que complementan el intelecto de Senku.

Yuzuriha Ogawa: Amiga de la infancia de Senku y Taiju, Yuzuriha es dulce y hábil, con un talento especial para trabajos minuciosos y manuales. Su espíritu amable y su destreza la convierten en una figura esencial para la restauración de la humanidad. Además, su empatía y sentido de la responsabilidad la llevan a desempeñar un papel crucial en la reconstrucción social y cultural.

Tsukasa Shishio: Un prodigio en el combate y conocido como el “Estudiante más fuerte de la secundaria”, Tsukasa despierta con sus propias ideas sobre cómo debería ser el nuevo mundo. Su visión choca con la de Senku, creando una dinámica intrigante que impulsa gran parte de la trama. Tsukasa representa una filosofía opuesta: el deseo de un mundo sin las corrupciones de la antigua civilización.

Gen Asagiri: Un carismático mentalista con habilidades para manipular y negociar, Gen aporta un enfoque más astuto y estratégico al equipo. Su ingenio y capacidad para leer a las personas lo convierten en una pieza clave en la batalla





por reconstruir la sociedad. Aunque inicialmente ambiguo en sus intenciones, Gen muestra ser un aliado fiel a Senku, aportando tanto estrategia como humor.

Chrome: Un joven habitante de la nueva era de piedra que se autodenomina “hechicero”, aunque en realidad es un científico en ciernes. Chrome encarna la curiosidad innata de la humanidad y rápidamente se convierte en el aprendiz de Senku. Su deseo de aprender y su valentía lo convierten en una pieza vital para el Reino de la Ciencia.

Kohaku: Una feroz guerrera de gran destreza física, Kohaku es leal, valiente y decidida. Desde su primer encuentro con Senku, se convierte en su aliada más fuerte en el campo de batalla. Su habilidad en la lucha, combinada con su nobleza y determinación, la posicionan como uno de los personajes más poderosos y carismáticos de la serie.

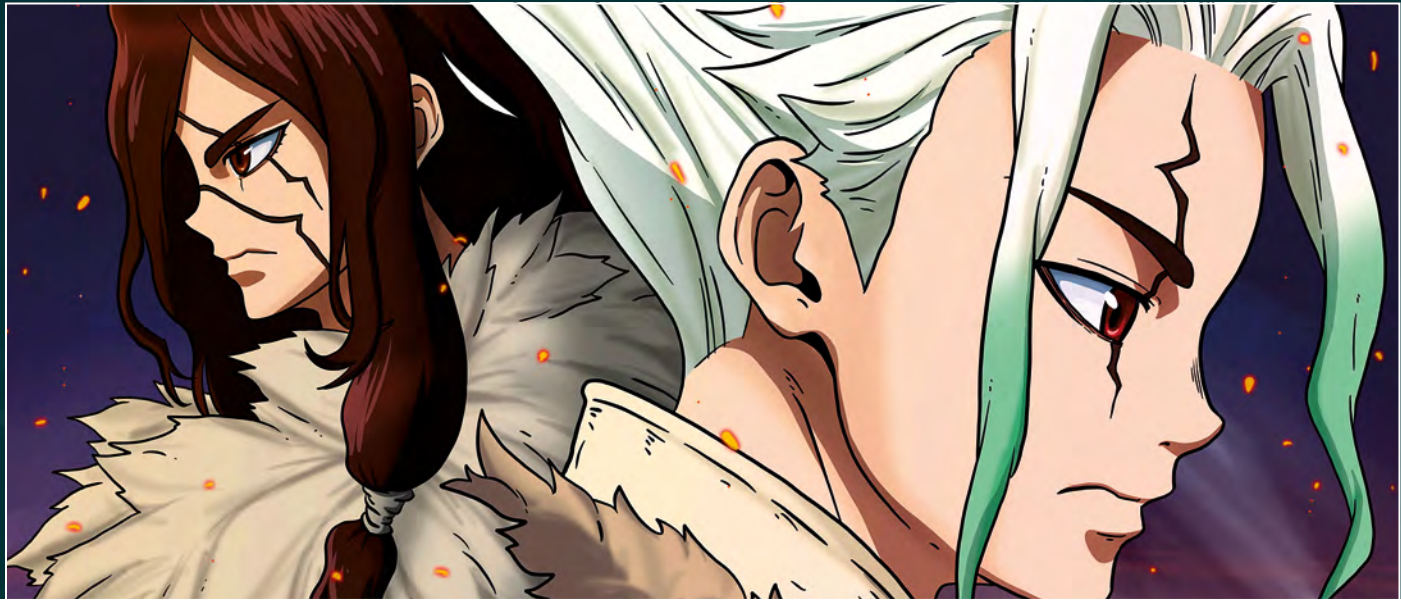
Ruri: Hermana mayor de Kohaku y sacerdotisa del pueblo donde vive Chrome. Ruri es sabia y posee conocimientos transmitidos oralmente durante generaciones, conectando de manera significativa el pasado perdido con el presente de piedra. Su presencia simboliza la preservación de la historia humana.

Suika: Una niña curiosa y valiente que usa una sandía en la cabeza como máscara. A pesar de ser subestimada por su edad y su mala visión, Suika demuestra ser una experta en la recolección de información y la infiltración. Su ingenio y perseverancia la convierten en una pequeña pero valiosa aliada.

La serie cuenta con un elenco de personajes aún más variado y fascinante, cada uno aportando algo único a la historia. Estos serán presentados más a fondo en futuros artículos, donde exploraremos sus historias, motivaciones y la importancia de sus roles dentro del universo de *Dr. Stone*.

Merecida notoriedad

“Dr. Stone” ha dejado una marca significativa en la industria del manga y el anime. Su enfoque en la ciencia ha sido elogiado por su precisión y su capacidad para hacer que conceptos complejos sean comprensibles y emocionantes. La serie ha inspirado a una nueva generación de fanáticos a interesarse por la ciencia, mostrando cómo el conocimiento puede ser tan emocionante como la acción o la magia.



En el mundo del anime, la adaptación ha sido aclamada por su animación vibrante y su fidelidad al material original. La música y la dirección capturan perfectamente la sensación de aventura y descubrimiento que define a la serie. Además, el diseño visual de Boichi ha sido aplaudido por sus expresiones detalladas y sus dinámicas escenas de acción, lo que eleva aún más la experiencia.

El impacto de “Dr. Stone” va más allá del entretenimiento. En una época donde la tecnología domina nuestras vidas, la serie ofrece una perspectiva refrescante al recordarnos la importancia de la ciencia y el ingenio humano. Muestra que, incluso ante la adversidad más extrema, el conocimiento y la determinación pueden ser la clave para restaurar el mundo.

En conclusión, “Dr. Stone” es más que una simple serie de manga o anime: es una oda a la curiosidad humana y al poder transformador de la ciencia. Su combinación de personajes memorables, narrativa envolvente y lecciones científicas accesibles la convierten en una obra destacada en el panorama moderno.

La serie seguirá siendo recordada como una inspiración para quienes creen que la ciencia no solo explica el mundo, sino que también puede salvarlo y reconstruirlo, una vez más, desde cero.

■ Redacción FANZINE+





Sinopsis de la trilogía

Sonic the Hedgehog (2020) La primera entrega presenta a Sonic, una criatura extraordinaria con la habilidad de correr a velocidades supersónicas. Obligado a abandonar su mundo, llega a la Tierra y se esconde en un pequeño pueblo llamado Green Hills. Cuando accidentalmente causa un apagón masivo, atrae la atención del Dr. Robotnik (Jim Carrey), un genio malvado decidido a capturarlo para aprovechar sus poderes. Con la ayuda de su nuevo amigo humano, Tom Wachowski (James Marsden), Sonic lucha para detener los planes de Robotnik y encontrar un lugar al que pertenecer.

Sonic the Hedgehog 2 (2022) La secuela expande el universo introduciendo a Tails, un zorro de dos colas y fiel compañero de Sonic. Juntos deben enfrentarse al regreso del Dr. Robotnik, ahora más peligroso que nunca y acompañado por Knuckles, un equidna guerrero que inicialmente sirve como antagonista. La trama se centra en la búsqueda de la Esmeralda Maestra, una gema con un poder inimaginable. A lo largo de la película, Knuckles evoluciona de enemigo a aliado, estableciendo la dinámica clásica que los fans conocen y adoran.

Sonic the Hedgehog 3 (2024) La tercera entrega culmina la saga introduciendo a Shadow the Hedgehog, una figura misteriosa y compleja con habilidades que rivalizan con las de Sonic. En esta película, Sonic, Tails y Knuckles deben unir fuerzas para detener a Shadow y enfrentarse a una versión aún más peligrosa del Dr. Robotnik. La historia explora temas más profundos sobre identidad, venganza y redención, brindando una conclusión épica y emocional a la trilogía.

Personajes clave

Sonic (Ben Schwartz): El protagonista carismático de toda la trilogía, veloz, valiente y siempre dispuesto a hacer lo correcto.

Dr. Robotnik (Jim Carrey): El villano principal, extravagante e ingenioso, cuya evolución a lo largo de las películas pasa de científico ambicioso a una amenaza descomunal.

Tom Wachowski (James Marsden): El aliado humano de Sonic, que le ofrece amistad y apoyo moral.



SONIC

LA TRILOGÍA CINEMATOGRÁFICA DEL ERIZO MÁS FAMOSO DEL MUNDO

Sonic: Del videojuego a la gran pantalla

Desde su debut en 1991, Sonic the Hedgehog se ha consolidado como uno de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos. Creado por SEGA como respuesta directa al éxito de Mario de Nintendo, Sonic se caracterizó desde el principio por su velocidad vertiginosa, su actitud rebelde y su distintiva imagen azul. Más que un simple personaje, Sonic se convirtió en el símbolo de una generación de jugadores, ayudando a definir la era de los 16 bits y catapultando a SEGA al éxito mundial. La franquicia ha evolucionado a lo largo de las décadas, expandiéndose a cómics, series animadas y, más recientemente, al cine.

La trilogía cinematográfica: Un nuevo capítulo

La llegada de Sonic al cine marcó un punto de inflexión para la franquicia y sus seguidores. La trilogía de películas, iniciada en 2020 y concluida en 2024, no solo revitalizó el interés por el personaje, sino que también logró atraer a una nueva audiencia que desconocía sus orígenes en los videojuegos. La combinación de humor, acción y nostalgia convirtió estas películas en un fenómeno inesperado, superando las expectativas tanto de críticos como de espectadores. La trilogía ha sido aplaudida por respetar la esencia del personaje mientras adapta la historia a una narrativa más accesible y emocionante para el cine.

Maddie Wachowski (Tika Sumpter): La esposa de Tom, compasiva y astuta, que juega un papel clave apoyando tanto a su marido como a Sonic. Maddie demuestra ser una figura protectora y valiente, especialmente en momentos críticos donde Sonic necesita una familia.

Rachel (Natasha Rothwell): La hermana de Maddie, quien aporta gran parte de la comedia con su personalidad fuerte y sus opiniones directas sobre Tom. En la segunda película, su boda da lugar a una de las secuencias más divertidas y caóticas de la saga.

Tails (Colleen O'Shaughnessey): Presentado en la segunda película, es el leal compañero de Sonic, experto en tecnología y aviación.

Knuckles (Idris Elba): Antagonista convertido en aliado en la segunda entrega, con una fuerza extraordinaria y un fuerte sentido del honor.

Shadow the Hedgehog (actor por confirmar): Introducido en la tercera película, es la contraparte oscura de Sonic, diseñado para ser su igual en poder y velocidad.

Recepción y crítica de la trilogía

La trilogía ha recibido críticas variadas, pero en general positivas, destacando su capacidad para equilibrar acción, humor y corazón. La primera película fue elogiada por la interpretación de Jim Carrey, quien trajo de vuelta su energía cómica característica al encarnar a Robotnik, así como por el carisma de Sonic y la química entre los personajes. A pesar de una controversia inicial por el diseño del erizo —que llevó a una reelaboración completa antes del estreno—, la película terminó siendo un éxito inesperado tanto en taquilla como entre los fans.

La segunda entrega amplió la historia y presentó a personajes queridos como Tails y Knuckles, algo que los seguidores veteranos agradecieron. La dinámica entre los personajes y las escenas de acción más ambiciosas fueron bien recibidas, aunque algunos críticos señalaron que la trama seguía un esquema predecible.

La tercera película ha sido considerada la más madura y emocionante de la trilogía, destacando la incorporación de Shadow como un antagonista complejo y la manera en



que se exploran los conflictos internos de los personajes. La evolución de Robotnik hacia un villano aún más desquiciado también ha sido celebrada, consolidando la actuación de Jim Carrey como una de las más memorables de su carrera.

Conclusión: La importancia de esta saga

La trilogía de Sonic ha demostrado que es posible adaptar con éxito una saga de videojuegos al cine, respetando sus raíces mientras se adapta a un público más amplio. Ha reavivado la pasión de los fans veteranos y ha presentado a Sonic a una nueva generación de espectadores. El equilibrio entre acción

trepidante, humor y emoción ha hecho que estas películas trasciendan la categoría de simple entretenimiento infantil, consolidándose como una parte esencial de la cultura pop moderna. Si la tercera entrega cumple las expectativas, esta trilogía podría ser recordada como uno de los grandes hitos en la historia de las adaptaciones de videojuegos al cine, estableciendo un modelo a seguir para futuras producciones.

Sonic ha corrido más allá de los píxeles para conquistar la gran pantalla, y su legado sigue creciendo, tan rápido y vibrante como él mismo.

■ Redacción FANZINE+





AVOWED

LA NUEVA JOYA RPG DE OBSIDIAN GAMES

Desde sus inicios, Obsidian Entertainment se ha ganado una reputación sólida en la industria de los videojuegos, destacándose por sus complejas narrativas y la libertad de elección que ofrece a los jugadores. Fundado en 2003 por veteranos de Black Isle Studios, el equipo es conocido por títulos como *Fallout: New Vegas*, *Pillars of Eternity* y *The Outer Worlds*. Su habilidad para crear mundos ricos y detallados ha llevado a que se le compare constantemente con Bethesda Game Studios, célebre por la serie *The Elder Scrolls* y *Fallout*. De hecho, la historia entre ambas compañías está entrelazada: Obsidian desarrolló *New Vegas* utilizando el motor de *Fallout 3*, y muchos jugadores aún consideran

esta entrega como la mejor de la franquicia. Ahora, con *Avowed*, el estudio parece listo para competir directamente con Bethesda, especialmente tras la adquisición de ambos estudios por parte de Microsoft.

Un RPG de fantasía clásica con esencia moderna

Avowed se presenta como un RPG de mundo abierto en primera persona, ambientado en el universo de *Pillars of Eternity*. El género de los RPG occidentales ha evolucionado considerablemente a lo largo de los años, con exponentes como *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dragon Age: Inquisition*, *The*



Witcher 3: Wild Hunt y más recientemente *Cyberpunk 2077*. Lo que diferencia a *Avowed* es su enfoque en la inmersión narrativa y la construcción de personajes, recordando más a *New Vegas* que a los RPG tradicionales de fantasía heroica.

Mientras que *Skyrim* destaca por su vasto mundo lleno de actividades y *The Witcher 3* por su narrativa ramificada y emocional, *Avowed* busca fusionar ambos enfoques. El juego ofrece un mundo vibrante lleno de historia, con una jugabilidad basada tanto en la acción como en la estrategia. La personalización de personajes y habilidades promete ser profunda, permitiendo a los jugadores adaptar su estilo de juego según sus decisiones y preferencias, desde la magia hasta el combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

Una sinopsis atrapante

En *Avowed*, el jugador se encuentra en el mundo de Eora, el mismo escenario que *Pillars of Eternity*, pero esta vez visto desde una perspectiva más personal e inmersiva. Asumiendo el papel de un protagonista cuyo pasado y destino se revelan a medida que avanza la historia, el jugador es lanzado a una región asediada por una corrupción misteriosa y antiguos conflictos políticos. La narrativa gira en torno a descubrir el origen de esta amenaza, navegando entre alianzas y traiciones, mientras la línea entre el bien y el mal se difumina.

El protagonista, lejos de ser el típico héroe predestinado, se encuentra en una situación compleja donde sus decisiones





modelan el curso de los acontecimientos. El mundo de Eora no es solo un telón de fondo, sino un ecosistema vivo lleno de facciones con sus propias agendas, líderes carismáticos y moralidades grises.

La búsqueda de la verdad lleva al jugador a recorrer tierras olvidadas, explorar ruinas ancestrales y enfrentarse a criaturas tanto mágicas como mundanas. A lo largo del viaje, se desvelarán secretos que conectan el pasado del protagonista con el destino del mundo, ofreciendo giros narrativos inesperados que mantendrán la tensión y el interés hasta el final.

Crítica y recepción del público

Obsidian ha demostrado una vez más su maestría en la creación de mundos envolventes y sistemas de juego complejos. La atmósfera de *Avowed* es densa y envolvente, con una dirección artística que mezcla la crudeza medieval con toques de fantasía vibrante. El combate, aunque más dinámico que el de *Pillars of Eternity*, sigue manteniendo una capa táctica que premia la planificación. Sin embargo, algunos críticos han señalado que, aunque la ambientación es sobresaliente, el combate podría sentirse menos pulido que el de títulos más centrados en la acción.



La recepción del público ha sido en general positiva, especialmente entre los seguidores de Obsidian. Los jugadores destacan la profundidad de las conversaciones, la libertad de explorar el mundo y la sensación de impacto real en la narrativa. No obstante, algunos expresaron su preocupación por las inevitables comparaciones con *Skyrim*, esperando que *Avowed* logre forjar su propia identidad en lugar de quedar a la sombra de la obra maestra de Bethesda. A pesar de ello, la combinación de una narrativa densa, un mundo vibrante y la promesa de una libertad significativa en las decisiones mantiene altas las expectativas.

En conclusión, *Avowed* representa una ambiciosa expansión del legado de Obsidian. Aunque el peso de las comparaciones es inevitable, el juego tiene todos los ingredientes para destacarse como una experiencia única en el género de los RPG. Con una narrativa madura, personajes complejos y una jugabilidad que equilibra acción e inmersión, *Avowed* se perfila como una obra que podría redefinir las expectativas de los juegos de rol occidentales.

■ Redacción FANZINE+





FIGURAS DE ACCIÓN

ESPECIAL NECA: EL ÚLTIMO RONIN

Hola, amigos. Hoy os traigo una sección un poco diferente (en el próximo número ya retomo las novedades de figuras de acción más en plan “general” como siempre).

Pero para esta ocasión he decidido hacer una especie de monográfico y centrarme en una sola línea en concreto, de la que ya hace tiempo que me apetecía hablar: la colección de figuras basadas en el cómic *Las Tortugas Ninja: El Último Ronin* (“*The Last Ronin*”, 2020-2022), de la compañía americana NECA.

Si seguís mi sección de Fanzine+, sabréis que NECA es una de las marcas que más interés me despiertan, ya que se dedican a hacer unas figuras con un nivel de acabado y detalle increíbles. Además, *Las Tortugas Ninja* (“TMNT” para los amigos) es una de mis IPs favoritas también, por tanto, juntar esas dos marcas es éxito asegurado para mí.

THE LAST
RONIN

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Desde luego hay que empezar diciendo que el cómic en el que se basan estas figuras fue un éxito tremendo. Escrito por Kevin Eastman, Peter Laird (¡los “OGs”!) y Tom Waltz, fue aclamado por los fans, arrasó en ventas, y se han hecho ya dos secuelas: *El Último Ronin - Los años perdidos*, que sirve a la vez de secuela y de precuela del original y *El Último Ronin II - Revolución*, que continúa la historia del anterior. Pero es que no solo eso, se han anunciado también que van a hacer un videojuego y una adaptación cinematográfica. Ahí es nada.

NECA, que en 2022 estaban ya a tope con las diferentes líneas de Tortugas Ninja, anunció en la **Toy Fair de Nueva**

York de ese año que sacarían dos figuras: el **Último Ronin**, en versión “**acorazada**” y en versión “**sin armadura**”. No había mucho cambio entre ambas, es básicamente la misma figura, pero una tiene el torso al descubierto. Además de incluir una serie de accesorios diferentes (la típica jugada sacacuartos de NECA, no es por nada)...

Ambos muñecos (y así seguirá siendo a lo largo de la línea) son formato “**ultimate**”, por cierto. Eso significa que vienen en caja de cartón, la figura está altamente articulada, y viene con un número bastante generoso de partes intercambiables y accesorios.

Pues no sé hasta qué punto se lo esperaban (igual no mucho, ¿eh?), pero esas dos figuras fueron un éxito enorme también para NECA. Vendieron tan bien, que en seguida se pusieron a hacer más personajes del cómic, llegando a crear una línea bastante extensa.

En los próximos párrafos voy a ponerme a listar todo lo que han ido sacando a lo largo de estos últimos años, para que veáis el alcance de esta serie, y honestamente, espero no dejarme nada, porque mi memoria ya no es lo que era, y Google solo te puede ayudar hasta cierto punto...

Tampoco estoy 100% seguro de que vaya a ir en el orden riguroso en el que salieron a la venta, ¿vale? ¡Hago lo que puedo! Jeje. Pero empezaré por el **Synja Patrol Bot**, uno de los robots del ejército que está a las órdenes del villano de la historia. Un poco raro empezar por ahí y no por otros personajes más importantes, pero bueno. Al menos viene con suficientes partes intercambiables como para cambiarle el look y que parezcan varios diferentes (lo que se llama un "army builder", vamos). Tiempo más tarde (¿veis? Ya me estoy saltando el orden XD) sacaron también el **Elite Synja Patrol Bot**, que en el fondo es básicamente la misma figura, pero en blanco, y con algunos cambios en cuanto a accesorios y piezas.



Otro personaje con el que arrancaron la línea fue el **Foot Bot**, lo que vendría a ser el típico robot del **Clan del Pie**, pero modernizado. Curioso que empezaran con estos personajes, en plan "army builders", ya digo, pero bueno. Después creo que ya vendrían **Raphael** y **Karai**.

En el cómic hay una pelea espectacular entre ambos, así que sacarlos más o menos a la vez tenía sentido, claro. Como

veis, con Raphael se inicia la idea de hacer las cuatro tortugas tal y como aparecen en los *flashbacks* (porque claro, el cómic es una historia ambientada en un futuro próximo, en el que solo queda una de las cuatro tortugas con vida).

Pero ya que los diseños aparecen en la fuente original (¡y muy chulos, por cierto!) pues, ¿cómo iba NECA a negarse a hacerlos?



Un tiempo después de que se lanzase Raphael a la venta, anunciaron una variante: el llamado **"First to Fall" Raphael**. Es básicamente la misma figura, pero con flechas clavadas por todo su cuerpo, y manchas de sangre pintadas a lo largo del

modelo. ¡Ouch! (Si no habéis leído el cómic esto ha sido un poco spoiler, ¡perdón!). Y con él también vinieron **Leonardo** y **Splinter**. Y poco después, **Casey Jones**, **Donatello** y, finalmente, **Michelangelo**.



Otra figura que salió a la venta fue el **Battle-Damaged Last Ronin** (sí, estoy poniendo todos los nombres en inglés, más que nada porque esos son los nombres "oficiales" que ha dado NECA), que es, básicamente, la tortuga protagonista de la historia... sin ningún tipo de traje ni accesorio. ¿Se podría decir que está "desnuda"? No sé. Las tortugas ninja siempre han ido "desnudas", pues... ¿No? Bueno, esto sería un debate para otra ocasión.

Y luego, como curiosidad, decir que sacaron también un 2-pack llamado **"Synja Robots"** que incluye el Synja Patrol Bot y el Synja Elite Patrol Bot, en lo que parece que son unas ligerísimas variaciones de pintura y una serie de accesorios exclusivos del set. Y también, hablando de eso, un **set de**, precisamente, **accesorios**, en el que una de las cosas más destacadas que incluye es una figura **battle-damaged** de **Fugitoid**.



Atención a este **"Ghost Brothers" 3-pack**: son las tres tortugas fallecidas, en formato espectral, hechas con plástico transparente. Preciosas. (No miréis mucho la foto si no queréis saber cuál de los cuatro hermanos es el Ronin, claro)... Y luego entramos ya de lleno en las figuras basadas

en la secuela/precuela **"Los Años Perdidos"**. Y es que la línea sigue con las versiones **"Nightwatcher"** de **Casey Jones**, **Leonardo**, **Donatello**, y **Michelangelo**. Variantes muy chulas de estos personajes.



Y ya acabamos (¡por ahora, claro!), con las últimas figuras anunciadas para la venta: **Grammy April**, que viene con las versiones bebés de **Yi** y **de Moja**. Y su hija, **Casey Marie**, que viene en un set con una motocicleta. ¡Pero no os preocupéis! Que en la pasada Toy Fair revelaron ya varias novedades que irán saliendo próximamente: por un lado, la versión **"Nightwatcher"** de **April**, completando el grupo, una versión de **Los Años Perdidos** de **Casey Marie** que incluye las versiones bebé de las otras dos nuevas tortugas que faltan: **Uno** y **Odyn**. Pero es que también han enseñado ya las versiones "crecidas" (adolescentes) de estas nuevas cuatro tortugas (**Yi**, **Moja**, **Uno** y **Odyn**). Muy chulas todas. Y para rematar, otra variante del Ronin: esta vez con traje para ir por la nieve. Como veis, una línea que está triunfando y que, de momento, no parece que vaya a terminar pronto.

PD: ¿Os acordáis que empecé el artículo diciendo que a lo mejor me saltaba alguna figura porque mi memoria ya no es lo que era?

Pues cuando ya lo tenía acabado resulta que he recordado que NECA sacó un *checklist* oficial de la línea, y veo que, efectivamente, me he dejado tres en el tintero (también os digo ya que no eran muy interesantes): el **Synja Commando**, que venía en una caja un poco más grande, con mousers (nada, otro robotito más, como los otros), y dos variantes más del Ronin: la versión **"Rogue Derelict"** (pintado en tonos negros y rojos) y la versión **"Black and White"** (pintado en blanco y negro).

¡Tenéis fotos de las tres, y de algunas de las que menciono en el anterior párrafo en la primera página del artículo!

■ Marc Albertí





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

LA SAGA QUE REDEFINIÓ A LAS TORTUGAS NINJA

En 2020, *The Last Ronin* llegó como una inesperada pero poderosa reimaginación del universo de *Teenage Mutant Ninja Turtles* (TMNT). Creado por Kevin Eastman y Peter Laird “los mismos co-creadores originales de las Tortugas” junto a Tom Waltz, este cómic se convirtió rápidamente en un fenómeno. Publicado por IDW Publishing, *The Last Ronin* no solo representa un giro radical hacia una narrativa más madura, sino que también es un homenaje a las raíces más oscuras de la franquicia. Lejos del tono ligero de las series animadas o incluso de los cómics más recientes, esta historia plantea un futuro sombrío, melancólico y cargado de emociones, donde solo una tortuga ninja ha sobrevivido.

A lo largo de las décadas, TMNT ha experimentado múltiples encarnaciones: desde los cómics independientes en blanco y negro hasta la popular serie animada de los años 90, videojuegos, películas y líneas de juguetes. No obstante, pocas veces se había apostado por un tono tan crudo y adulto como el de *The Last Ronin*. El cómic retoma elementos del guion original no producido por Eastman y

Laird en los años 80, actualizándolo para una audiencia que ha crecido junto a los personajes. En ese sentido, funciona como una carta de despedida y, al mismo tiempo, como una exploración de legado, pérdida y resistencia frente al dolor.

Este enfoque maduro no es simplemente una cuestión de estética o violencia; es una reflexión profunda sobre el paso del tiempo, el peso del duelo y la esperanza en medio del desespero. Por ello, *The Last Ronin* ha sido ampliamente aclamado tanto por fans veteranos como por nuevos lectores que descubren en esta historia una profundidad emocional inusual en el universo TMNT.

The Last Ronin se sitúa en un futuro distópico en el que la ciudad de Nueva York ha sido transformada en una metrópolis opresiva y controlada por un régimen totalitario. En este mundo sombrío, una única tortuga ninja, el “Último Ronin”, lucha solo contra un sistema que ha destruido a su familia, sus aliados y la ciudad que una vez protegió. Armado con las armas de sus hermanos caídos y acompañado por

los fantasmas de su pasado, este guerrero emprende una misión suicida para vengar a los suyos y restaurar el equilibrio perdido.

La historia se desarrolla como una mezcla entre ciencia ficción, drama postapocalíptico y relato de venganza. A través de flashbacks y diálogos internos, el lector va descubriendo poco a poco cómo se llegó a esta situación: qué sucedió con las otras tortugas, cómo se fracturaron las relaciones entre personajes clave, y qué representa este último enfrentamiento para el Ronin solitario.

El protagonista de *The Last Ronin* es, por supuesto, la tortuga sobreviviente, cuya identidad se revela en el primer número, aunque aquí evitaremos spoilers para preservar la experiencia de lectura. Este personaje representa el corazón emocional del relato: un guerrero consumido por la pérdida, que se debate entre la venganza y la redención. Su evolución a lo largo de la historia es una de las más complejas y conmovedoras que se han visto en la franquicia.

Otros personajes fundamentales incluyen a April O’Neil, la vieja aliada de las tortugas, quien también ha sufrido sus propias pérdidas pero conserva una determinación inquebrantable. Su papel en la historia es mucho más que el de simple apoyo: es una figura clave en la resistencia contra el régimen opresor.

También se presentan nuevos personajes, entre ellos descendientes de viejos enemigos y nuevas generaciones que se ven afectadas por los errores del pasado. Uno de ellos es Casey Marie Jones, cuyo nombre ya anticipa cierta conexión con otro rostro conocido del universo TMNT. Ella encarna el espíritu combativo de la juventud y plantea un contraste interesante con la figura del Ronin cansado por la guerra.

Por otro lado, el antagonista principal es Oroku Hiroto, descendiente de Shredder y Karai. Este villano representa una amenaza política, militar y simbólica, fusionando el legado del

Clan del Pie con las tecnologías del futuro para instaurar un control absoluto sobre Nueva York. Su confrontación con el Último Ronin es tan ideológica como física.

The Last Ronin no es solo una historia sobre venganza. Es, ante todo, una historia sobre legado, familia y el peso de las decisiones. Es un recordatorio de que incluso los héroes más icónicos pueden caer, pero sus valores pueden perdurar en quienes los recuerdan y continúan su lucha. El cómic presenta un enfoque emocionalmente complejo, que humaniza aún más a estos personajes antropomorfos y los aleja del molde caricaturesco en el que muchos los ubicaban.

Además de su narrativa potente, *The Last Ronin* destaca por su apartado artístico. Las ilustraciones varían entre el presente sombrío y los flashbacks más vibrantes, lo que permite una lectura visualmente dinámica. Las expresiones faciales, los escenarios decadentes y los combates están magistralmente diseñados, reforzando la atmósfera opresiva del relato.

The Last Ronin ha marcado un antes y un después dentro del canon de las Tortugas Ninja. No solo por su audacia temática, sino por su ejecución impecable. Ha demostrado que estos personajes pueden ser algo más que íconos del entretenimiento infantil; pueden protagonizar historias con verdadero peso dramático, emocional y narrativo. Lejos de ser una simple curiosidad o experimento, este cómic ha renovado el interés por la franquicia, inspirando futuras adaptaciones e historias derivadas.

Para los fanáticos de siempre, es una despedida poderosa. Para los nuevos lectores, una entrada profunda y madura al mundo de las Tortugas. Y para el medio del cómic en general, *The Last Ronin* es una prueba de que incluso las historias más conocidas pueden renacer con fuerza si se abordan con respeto, pasión y un guion bien elaborado.

Redacción FANZINE+





¡PUÑOS FUERA!... OTRA VEZ

El pasado año 2024 se cerró con una de las mayores alegrías para los fans de Mazinger en nuestro país, y es que **Norma Editorial**, que recientemente se hizo con los derechos del inmortal robot de aleación Z para publicar todas las obras del mítico **Go Nagai** en nuestro país, nos trajo en sendas ediciones muy cuidadas, restauradas y excelentemente bien impresas y encuadradas las dos colecciones completas del manga de **Mazinger Z**, tanto el original de Go Nagai de 1972 como la versión posterior guionizada por el propio Go Nagai (autor original de Mazinger) y dibujada por **Gosaku Ota**. Dos maravillas que no pueden faltar en tu colección de mangas favoritos, y hasta aquí todo bien, pero atención porque aún nos esperaba una tercera sorpresa que muchos llevábamos esperando como agua de Mayo, y no fue otra que este majestuoso **Mazinger Z Alter Ignition** del que ahora te hablamos.

Para los que no hayáis oído hablar de este manga, deciros que se trata de una obra compuesta por un único tomo auto conclusivo que adapta el argumento y la historia que se nos contaba en los dos primeros episodios de la serie de animación original de la Toei, con mucha diferencia un material muy

apreciado por los fans de Mazinger de toda la vida, y es que lo que se cuenta en estos dos primeros capítulos es justamente lo que sentaría las bases definitivas y definitorias de toda la serie, tanto del manga original como de la adaptación animada y toda la mitología del robot de Koji Kabuto. Como la historia es de sobra conocida, no vamos a hacer ningún spoiler ni tampoco abundaremos demasiado en las líneas argumentales de Alter Ignition, pero sí haremos hincapié en lo más destacable de esta obra maestra de **200 páginas** en elegante blanco y negro reunidas en un único y económico tomo de **10 euros** (bravo por la edición y también por el precio), que es de lejos lo que más llama la atención de esta obra y lo primero que entra por el ojo, y no es otra cosa que el maravilloso dibujo de su autor, **Yu Kinutani**, que nos regala 200 páginas épicas, llenas de poesía visual e ilustraciones que dan para un poster a cada página que vamos descubriendo embobados y con los ojos como platos. Bastante alejado del estilo infantil y algo primitivo del maestro **Go Nagai**, que por supuesto también colabora en el guión de este manga, e incluso bastante alejado del tradicional estilo japonés, uno casi tiene la sensación a veces de que está ante una obra occidental, por la belleza del trazado del exquisito di-



bujo de Kinutani y también por la composición de las páginas de la obra, que bien parecería más un cómic europeo o incluso americano que un manga. Pero claro, en cuanto que nos adentramos en su apasionante lectura y nos dejamos atrapar por su envolvente trama (que nunca deja de sorprendernos, aunque ya hayamos leído y visto esta misma historia de cincuenta formas distintas), somos arrastrados a un torrente de imágenes impactantes, robots más grandes que la vida misma y escenas absolutamente épicas que nos dejan jadeando y pidiendo más al terminar sus magistrales pero escasas 200 páginas, que nos hacen preguntarnos qué hubiera pasado si el manga continuara. ¿Por qué no existen más tomos de esta maravilla? ¿Por qué se nos hace tan escasa la diversión? ¿Y cómo es posible que un tomo de doscientas páginas se devore en menos de una hora y te deje con ganas de continuar devorando otras tantas? ¿Cómo es posible que un personaje con más de 50 años a sus espaldas

nos siga pareciendo tan actual como si lo hubieran creado antes de ayer, y por qué seguimos teniendo la sensación de que aún están por escribirse algunas de las aventuras de Mazinger Z? Preguntas sin respuesta que por el momento deberán seguir aguardando a que alguien las resuelva, pero mientras llega ese momento, no dejéis de echarle un vistazo a este **Mazinger Z Alter Ignition** que en ningún caso debe faltar en tu biblioteca personal sobre el gigante de aleación Z. Es una obra que por supuesto sabrán apreciar doblemente los viejos aficionados al personaje de Go Nagai, pero que disfrutarán igualmente los recién llegados. Si eres de los que alguna vez gritó aquello de "¡puños fuera!" cuando era niño, este cómic te hará recordar sensaciones y emociones que ya creías olvidadas y enterradas para siempre. Es hora de volver a sacarlas a la luz, fiel creyente.

■ Enrique Segura Alcalde





BATMAN QUERIDO DETECTIVE

EL LEE BERMEJO MÁS POLÉMICO

Lo primero que deberíamos decir sobre este controvertido e impactante **Querido Detective** del maestro **Lee Bermejo** es que se trata de una de las obras más polémicas que jamás se hayan perpetrado en la industria del cómic, lo que dicho de esta forma comprendería perfectamente que a más de uno le parezca exagerado, pero nada más lejos de la realidad. Estamos ante una obra que tiene totalmente dividida a la afición, están los que piensan que se trata de una estafa o una especie de broma superlativa, y luego están los que opinan que se trata de una obra maestra, entre los que personalmente me incluyo yo.

Por todos es sabido que Lee Bermejo realizó durante varios años algunas de las mejores portadas para los cómics de Batman que jamás se hayan ilustrado, pero lo que muchos ignoran aún hoy día es que bajo el nombre de **Querido De-**

tective, el propio Bermejo se encargó de recopilar dichas portadas y darles un hilo conductor para conformar esta suerte de novela gráfica o foto novela con cuadros de texto como apoyo narrativo de fondo, creando una de las obras maestras del noveno arte que uno pueda tener la suerte de adquirir. Página tras página, ilustración magistral y soberbia tras otra, Bermejo nos va narrando una interminable noche más en la agotadora cruzada contra el crimen por parte del señor de la noche, un Bruce Wayne totalmente devoto de su causa de por vida, a la que ha consagrado su cuerpo y su alma. En los textos escritos con un trazado enfermizo, cercano a la obsesión y la demencia, imitando al estilo de la tiza sobre fondo negro, se nos va desvelando el contenido de una enigmática carta dirigida al “querido detective” al que hace alusión el título de esta novela gráfica, y al que un desconocido remitente va dirigiendo una serie de alabanzas, críticas y mensajes siempre

crípticos. Gran parte del atractivo de la obra consiste en intentar adivinar, conforme se avanza en la lectura, la identidad del misterioso autor de la carta, que algunos inmediatamente identificarán con El Joker o El Acertijo, por nombrar tan solo algunos posibles autores de semejante misiva. Lo cierto es que no hay ningún enemigo de Batman detrás de esta carta, aunque sin ánimos de hacer innecesarios spoilers os diremos que quizá la interpretación que cada uno quiera darle a la impactante página final sea en cualquier caso la más acertada. Agudizando la vista y queriendo entender la firma del misterioso remitente, al final parece claro quién se ocultaba tras la carta dirigida al mejor detective del mundo, aunque también a este respecto hay varias teorías bastante interesantes que dejan abierto el debate y la polémica. En cualquier caso y sea como fuere, lo que es evidente es que gráficamente estamos ante toda una obra maestra que no solo recopila las mejores portadas de Batman realizadas por Lee Bermejo, además se las ingenia para darle un sentido a todo esto y perpetrar una suerte de diario de guerra en el que cada página nos choca y nos deja sin aliento, maravillados ante la maestría de Bermejo y ante un grado de realismo pocas veces superado y que acerca a **Querido Detective** al nivel de la mejor de las películas de imagen real que jamás se hayan podido rodar.

A lo largo y ancho de este magistral volumen de 64 páginas, encontraremos ilustraciones que nos harán difícil seguir la lectura con un ritmo normal, y es que resulta complicado

seguir leyendo cuando cada página te deja con la boca abierta y eres incapaz de despegar la mirada de semejante maravilla. Al menos en mi caso, y fue algo que me sucedía constantemente, me quedaba tanto tiempo admirando los mil y un detalles de cada página, que cuando quería seguir leyendo el texto de apoyo de las siguientes páginas ya me había despistado demasiado: Bermejo me había vuelto a abducir con su arte. En cualquier caso, y si somos capaces de pasar por alto sus dos principales defectos, estaremos sin duda alguna frente a una de las mejores y más impactantes obras gráficas que se hayan hecho sobre el personaje de Batman y su ilustre galería de villanos y colaboradores. Esos dos defectos, en mi humilde parecer, son por una parte su brevedad (si no te paras a admirar cada página te lo puedes leer en cinco minutos), y por otra parte el hecho demostrado de que casi nadie o nadie se puede creer que todo esto formara parte de un plan trazado por Bermejo de antemano, es evidente que la idea de darle un hilo conductor a sus portadas y reconvertirlas en novela gráfica surgió a posteriori. Si te sobra el dinero y quieres decorar por todo lo alto tu habitación, comprar dos ejemplares de **Querido Detective** (uno para guardarlo, y otro para recortar las páginas y enmarcarlas en cuadros decorativos) quizá no sea una mala idea. Un claro candidato a ser constantemente reeditado por Panini, la actual editorial en posesión de los derechos de DC Comics, y una clara recomendación para cualquier aficionado al caballero oscuro y al cómic en general.





MI PAPÁ ES EL JOKER

Satoshi Miyagawa y Keisuke Gotoh firman esta obra demente y a la vez brillante sobre la naturaleza de la paternidad y, en última instancia, la compleja y siempre polémica naturaleza del Joker. Los fans del hombre murciélago tienen en esta obra una original propuesta para adentrarse en los recovecos de la mente del criminal más desquiciado y carismático de todo el universo DC, pero al mismo tiempo no faltarán los guiños a los fans de toda la vida que ya hemos sido padres y hemos padecido los quebraderos de cabeza y las preocupaciones del periodo de crianza de un hijo. Así pues, os preguntaréis, ¿qué tiene que ver el Joker con la paternidad? ¿Cómo encaja Batman en todo esto? Bien, pues en respuesta a ambas preguntas podríamos decir, sin ánimo de hacer ningún spoiler, que los tres tomos que recopilan esta colección se centran

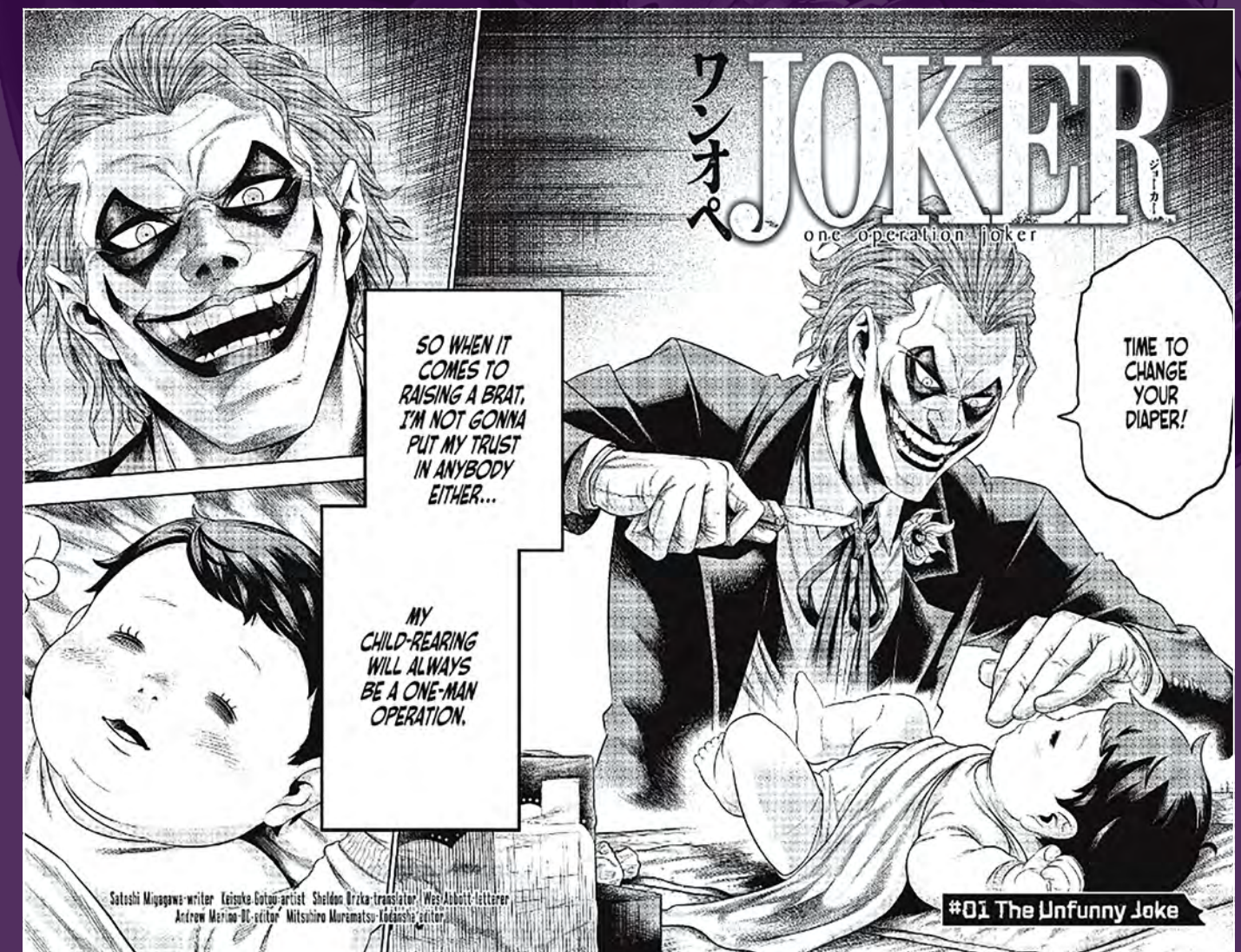
en contar la historia de un curioso e interesante *What if?* (o mejor dicho, un *"Elseworlds"*, que para eso estamos con DC) que parte de la premisa o la pregunta de "¿qué pasaría si el Joker tuviera que criar a Batman, si éste último se convirtiera en un bebé?". Entiendo que más de uno se estará quedando de piedra ahora mismo, pero es que en esta locura de argumento es precisamente donde reside el encanto y la genialidad de este manga totalmente atípico y brillante. No deja de ser un cómic de súper héroes, pero es cuando menos curioso que el propio Batman tan solo aparezca en las primeras páginas del tomo 1 y en las últimas del tomo 3, ya casi al final. El resto de la historia de *One Operation Joker* se centra en los desvelos de un ocupadísimo y muy responsable Joker, que hace de padre primerizo en sus tareas de criar

al futuro hombre murciélago desde su más tierna infancia. Unos residuos tóxicos son los culpables de que el Batman adulto que todos conocemos revierta su estado hasta convertirse en un bebé envuelto en una capa, y al Joker no le quedará otra que llevarse al bebé a su casa y criarlo a base de biberones y mucha paciencia, si quiere mantener la esperanza de convertirlo en una versión retorcida y demente de su archienemigo en el futuro. Inmediatamente vemos una parte de la personalidad del Joker que suele pasar inadvertida, y es que quizá no esté tan loco como nos quieren hacer creer, o simplemente se trate de una versión alternativa del personaje, o vaya usted a saber.

En cualquier caso el gancho de *One Operation Joker* reside en ver a un villano cruel y despiadado teniendo que desviarse por criar a un Batman completamente indefenso, lo que viene a demostrar una vez más, como todos sabemos, que ninguno de los dos podría vivir sin el otro porque Batman y el Joker son en realidad dos caras de la misma moneda. A lo largo de la obra podemos ver la parte más noble y humana del Joker, que poco a poco se va convirtiendo en todo un padrastro, y no faltará la aparición de personajes secundarios del universo de Batman entre los que destacan **Alfred**, el mayordomo de Bruce Wayne, que continúa buscando a su desaparecido amo con ahínco, y **Harley Quinn**, la novia del Joker, que ayudará a su "pastelito" en las tareas de la crianza. Evidentemen-

te no podemos esperar nada bueno de un ser retorcido y demente como el Joker criando a un bebé, pero *One Operation Joker* es una historia conmovedora, que va más allá de lo que cuenta aparentemente para adentrarse en lo más hondo de la psique del Joker y funciona a la perfección como ejercicio de reflexión sobre cómo te cambia la vida el hecho de ser padre.

Se nota mucho que es un manga a pesar de su fuerte dependencia de unos personajes típicamente occidentales, pues extrañamente abundan las referencias a la cultura nipona y está plagado de los típicos chistes japoneses que aquí no hacen demasiada gracia pero que cumplen su función para quitar un poco de drama al asunto de vez en cuando, pero al mismo tiempo es simple y llanamente uno de los mejores cómics sobre la relación entre el Joker y Batman que puedas leer. Ahora que ECC ha perdido los derechos de publicación de DC en España sería un buen momento para que Panini, la nueva editorial en posesión de los derechos, se plantee lanzar una línea de mangas basados en personajes de la franquicia y se pueda reeditar esta magnífica miniserie que no debes perderte bajo ningún concepto a poco que seas fan del príncipe payaso del crimen o de su némesis enmascarada. Si además de todo esto eres padre o lo has sido recientemente, sabrás entender la doble lectura que ofrece la obra mejor que los demás. A mí me ha ganado, lo confieso. Todo un imprescindible y una muy agradable e inesperada sorpresa.



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