

camelot-comics.com.ar

MIKOSHI EN JAPONÉS
SIGNIFICA TEMPLO DE ADORACIÓN
CAMELOT MIKOSHI

EN ARGENTINA SIGNIFICARÁ:

NOVEDADES EXCLUSIVAS
DE ADORACIÓN PARA LOS
QUE SABOREAN EL ARTE JAPONÉS
Y SE DELEITAN CON MANGA Y ANIMÉ.
PORQUE VOS SABÉS QUE SIGNIFICA
CAMELOT Y AHORA VAS
A DESCUBRIR **MIKOSHI**.

CAMELOT MIKOSHI, SABEMOS QUE
ES LO QUE VOS ADORAS.



Camelot
comics store

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2902
envios al interior / pedidos@camelot-comics.com.ar



LOS SIMULADORES EXISTEN

Invitación a seminario: U\$S 35. Convocatoria vía postal: U\$S 55. Boletín aéreo: U\$S 55. Operadora de Hotel por sí te llamar: U\$S 55. Certificado de Participación: U\$S 35. E-Mail con fotos trucadas donde aparezas con otros seminaristas: U\$S 75. Llamadas de gente que conciste en el seminario para "seguir en contacto": U\$S 35. Todo sea una simulación de Alibi Network, una empresa yankee de engaños, para que ese finde correes a tu esposa: no tiene precio. En cambio, si te pinta rajar con tu futo una semanita a Miami pero a tu señora le batiste que estás en Mar del Plata laburando, no problem, porque terciarizando las llamadas te asignan un número falso en La Feliz. Bueno, pero no todo son cosas en la vida por ahí sospechables que tu socio está por cagarle. En tal caso, una "multinacional" lo contacta y le hace ofertas a ver si agarra viaje o no. O tal vez tu compañía no es muy creíble y nadie quiere laburar con vos. De ser así, te asignan "oficinas falsas" en Manhattan, agentes de venta y referencias de grandes empresas que trabajaron con vos. También logran que tu jefe deje de salir con tu hija adolescente, arman un reencuentro casual con tu ex para que se amiguen, o le hacen saber a tu amigo que su esposa lo caga sin tener que ser vos el que se lo diga. O lo todo venga, ya que cuentan con especialistas en simulación y 50 actores y actrices para ayudarte. En fin, si vos también te preguntabas qué hizo Sony cuando compró los derechos de la serie para "hacerla en USA", ahora el caso está resuelto.



"PUEDE BESAR A SU PERRO"



P'al salario familiar.

Si este año también pasaste un San Valentín loser, aburrido y caindo "So Lonely" de The Police abrazado a la cerveza, planteate si acaso no es posible que encuentres amor en tu mascota, que te acompañe y te quiere SIEMPRE. En tal caso, metete en www.marryyoupet.com, y via digital, casate con tu perro, gato o hamster. Los precios van de 10 a 200 dólares, dependiendo del tipo de boda que quieras (no queremos ni pensar cómo será la Noche de Bodas). Pero antes lee el Disclaimer, donde te aclaran que esto es totalmente legal y que, por lo tanto, tu mascota tendrá derecho a heredar tu patrimonio cuando mueras. Pero tranquilo, porque si un día encontrás a tu perro "in fraganti" dándole maza a la Fox Terrier de la vecina, podés iniciar las acciones perzantes en www.divorceyoupet.com. Y si de verdad pensaste que te estábamos dando un consejo, andá y hacete tratar, zoofílico asqueroso!!



Mmm... al fin, ahora es legal!

STARING AT THE SUN

Erase una vez en Austria una pequeña aldea llamada Rattenberg donde no llegaba la luz del sol durante los meses invernales, lo cual provocaba la creciente emigración de sus aldeanos. Todo era oscuridad y tristeza para los pobres rattenberganos. Hasta que un día, los sabios brujos de la empresa Bartenbach Lichtlabor decidieron terminar con esta maldición instalando un total de 30 espejos gigantes rotatorios que atrapan los cálidos rayos solares para devolverlos a los agradecidos habitantes. La mágica instalación, valorada en 2 millones de euros, fue financiada con ayuda de un lejano reino de hadas y duendes llamado Unión Europea. Y colorín colorado, esta surrealista columna ha terminado.



NUEVOS MANGAS EN MARZO!

HUNGRY HEART



El último manga de fútbol del mítico creador de Captain Tsubasa (Los Supercampeones). Kyosuke Kano siente que fracasa en su sueño de convertirse en una estrella. Miki, la capitana del equipo femenino, no va a dejar que se rinda.

SOLO EN COMIQUERIAS - SERIE DE 6 TOMOS - 200 págs. CON SOBRECUBIERTA - \$18,-

Los padres Miki Koishikawa se van de vacaciones a un crucero y vuelven anunciando su divorcio. En el barco conocieron a otra pareja (los Matsuura) y CHANI, pintó el cambio. Pero eso no es todo, los dos matrimonios y sus hijos se van a mudar juntos (¿a romper la familia, vicio?). Los Matsuura tienen un hijo que resulta ser un lindo pibe aunque un poco amargo, como la mermelada de naranja... y a Miki le... Cuadrados y pentagones amorosos de un clásico del shojo de Wataru Yoshizumi.

EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS - SERIE DE 8 TOMOS - 200 págs. - \$850,-



¡ATENCIÓN!

Podrás encontrar estas novedades y todos nuestros títulos en nuestro stand #419 (pabellón azul) de la FERIA DEL LIBRO a realizarse del 17 de Abril al 8 de Mayo de 2006 en La Rural, Predio Ferial de Buenos Aires



32ª FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO BUENOS AIRES

Más info en: WWW.EDITORIALIVREA.COM

IVREA



WORLD OF NARUE

AMOR A LA EXTRATERRESTRE

MANGA

Por Marcelo Vicente

El género de la comedia romántica, si bien es uno de los más populares en lo que se refiere al manga y al anime, lamentablemente también es uno de los más bastardeados. La realidad indica que en Japón, anualmente, ven la luz toneladas de cómics olvidables pero que, por increíble que parezca, incluso llegan a las pantallas de los televisores en forma de anime. Sin embargo, también de vez en cuando aparecen productos que hacen que uno diga "Epa, tampoco es que todo esté perdido. Los ponjas cada tanto van a exprimir algunas neuronas para hacer algo que se destaque del resto".

Si dudas una de esas obras (que balancea la comedia romántica con la ciencia ficción) es *World of Narue*. Pero, como siempre, lo mejor es empezar por el principio. Tomohiro Marukawa es un joven historieta que en marzo del año '99 ganó con su trabajo "Angel Link" un concurso organizado por la Editorial Kadokawa cuyo objetivo era la búsqueda de nuevos talentos, y cuyo premio, además de un buen cheque, equivalía para el artista la publicación de la obra en cuestión. Esto último se materializó en mayo del propio año '99, y tras eso, en junio, Marukawa empezó a serializar nada menos que en la prestigiosa revista *Shonen Ace*, hogar por estos días de los tres mangas de Evangelion, *Daydream*, *Angelic Layer* y *Macross 7* Trash entre otros: la serie que hasta ahora más satisfacciones le ha dado:



World of Narue (su título japo es *Narue no Sekai*). La historia de ésta presentaba a Kazuto Iitsuka, un pibe de 14 años que un día de lluvia se topa con chica bastante linda llamada *Narue Nanase*... la cual asegura ser una extraterrestre mestiza. De ahí en más, y tras a ponerse de novios, la pareja vivirá las mil y una, rodeado de un cast más que simpático donde se destaca la hermana mayor de *Narue* (que por

viajar a la velocidad de la luz envejeció más lentamente y sigue siendo una nenita) y el "malo" de la historia, que atinadamente se llama *Tale Messer* (algo así como "Arruinador de Historias"). Claro que son inevitables las moralejas, en este caso es la obvia coexistencia pacífica de las distintas razas. Lo gracioso de esto -aunque a Marukawa no le debe haber causado ninguna gracia en su momento- es que, por ese entonces que estaba dando sus primeros pasos como profesional del manga, el autor usaba a quien tuviera cerca para que le diera una

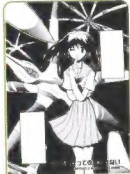


mano y pudiera llegar con los tiempos de entrega del material. Es así como se ve en los créditos originales que le agradece a sus hermanos por haberle ayudado a terminar con unas páginas, y a otro amigo que por el pancho y la coca -literalmente- le hizo una ilustración para la contratapa. Asimismo, *Marukawa* se atajaba y decía que como todo iba saliendo a las corridas, era muy probable que le hubiera chingado con términos o que la historia no quedara del todo clara. Desastre...

No obstante, y a pesar de venir con estos antecedentes (que al final le terminaron jugando a favor por la espontaneidad), *World of Narue* se las fue arreglando para empezar a meterse de a poco en la gente. A propósito, el nombre de la serie está tomado de una renombrada novela de ciencia ficción llamada *The World of Null-A*, que según la fonética nipona y ligeramente deformado suena "Narue". El autor de esta novela es A. E. van Vogt, un conocido autor canadiense considerado padre de la ciencia ficción en ese país al igual que en Francia. La palabra "Null-A" a su vez es una contracción de "No-Aristotelianismo", un concepto que forma parte de la complicadísima teoría de las "Semánticas Generales" creada por el conde *Alfred Korzbysky*, y la base de esta

teoría es que uno no es la misma persona que fue ayer... De todos modos, *Marukawa* sólo tomó el nombre de esta obra.

Así las cosas, la popularidad de esta historia siguió creciendo a un ritmo moderado pero sostenido, y eso llevó a las compañías *BeSTACK*, *Imagica*, *Media Factory*, *Pony Canyon*, *Toshiba* y el *Studio Live* (luego se sumó *Gonzo* para adosarle el CG necesario) a realizar un anime homónimo. Finalmente, el 5 de abril de 2003 se estrenaba a través de las pantallas de *Mainichi Broadcast System* la serie de TV de *Narue*, que si bien arrancó bastante fiel al manga, después no fue tan así; y esto tiene que ver con el remanido tema de que sólo se habían pautado 12 episodios, cuando el cómic aún al día de hoy se sigue editando en Japón (va recopilándose en 8 tankoubons). Lo dicho, la serie se despidió el 27 de junio de ese mismo 2003 con un final recontraintento (*Marukawa* nunca estuvo involucrado en el proyecto), pero con unos niveles de audiencia más que respetables. Volviendo al manga, *lvrea* está editándolo en Argentina desde hace unos meses a través de comiquerías, en formato tomó de 200 páginas, con sobrecubiertas y a un ritmo de publicación trimestral.



La edición argentina del manga de *World Of Narue*



La sesión para Playboy

E: No! Por favor, con esa vocicita no, que no puedo arrancar la nota... (más allá de mi look de metalero duro, soy un tipo muy sensible...) Ejem... Bueno, justamente, empecemos con tu personaje más recordado, esa nena pícara que iba a hacer las compras a la carnicería de Porcel. Cómo surgió la idea, que después se convertiría en algo tan trillado?

S: El guionista solía escribirme una nena más bien perversita que tenía una personalidad bastante precoz, pero yo la interpretaba con inocencia legítima, con lo cual supongo despertaba aún más morbo, ya que el personaje no tenía conciencia de lo que provocaba con su cuerpo, y lo mostraba con total desenfado. No tenía sentido de la vergüenza... Así como tampoco entendía las reacciones del camarero o cuando contaba las anécdotas sobre su "compañerito de 25 años" y el doctor que le hacía masajitos cuando le daba las vacunas... Ella veía las situaciones con una visión infantil y con eso se generaban chistes de doble sentido todo el tiempo...

E: Qué degenerados, que una nenita sexy les despierte el morbo... Habrás visto...! Volviendo a ver los sketches, se te veía bastante divertida al interactuar con el gordo...



S: Sí, generalmente los diálogos eran bastante improvisados y a veces nos tentábamos por las situaciones que se daban... Lo mismo que les pasaba a los que laboraban con Olmedo... Se creó un clima de humor muy difícil de sostener concentrado...



E: Haciendo memoria emotiva recuerdo otro personaje que me ponía loco: la viudita...

S: Ah, ése era más revisteril. La viuda en traje negro ultra corto que iba al kiosco y contaba cómo había muerto su último marido... Siempre remataba con "me lo enterraron ayer", y terminaba bailando samba para mostrar la cola... Para los últimos programas se convirtió en un desafío pensar nuevas ideas de muertes posibles...

E: Hoy en día, que personaje sexy te parece que podrías interpretar?

S: A ver... Una maestra zarpada... O una empleada, más madura pero con un toque hot...

E: Yeeesss...! Ejem... Digo... También fuiste "Playmate", no?

S: Fui tapa de la Playboy edición argentina de Marzo del '89. También de otras revistas de la época como la SexHumor.



E: SexHumor... Gran clásico... En la Playboy argentina nueva hasta ahora se ha visto poco lomo nacional... Cuál te parece que sería un exponente actual comparable a tu onda en los 80's...?

S: Mmm... no se me ocurre ninguna ahora, pero Pampita tiene una cola que va a quedar en la historia...

E: Sin duda, y en un lugar privilegiado...! Tu carrera no se limita a Las Gatitas y Ratones de Porcel... Qué otras cosas hiciste?

S: Uf, bastantes... En cine "Los pilotos más locos del mundo", donde hice de azafata, en teatro "Vengo por el aviso", ahí era la mucama...

E: Mis personajes favoritos... Los hiciste todos...!

S: También conducía "El show de Bugs Bunny", un programa sobre prevención del HIV en Plus Satelital llamado "Sexo, mentiras y verdades" y "Los cuentos de Sandra" por Cabilin.

E: El viejo y desaparecido Cabilin! Cuántos recuerdos para una misma nota... Ahí vi un par de capítulos de Robotech...

S: Afuera hice "La vida es una lotería" en Chile y algo de revista en Perú...

Respésuchas apariciones en series de TV local, como "Bridada Cola", "Los Benvenuto", "La peluquería de los Mateos", etc...

E: Y ahora a qué te estás dedicando? Aparte de atender noteros nostálgicos...

S: Jajaja... Últimamente estuve pintando cuadros y dedicándole bastante tiempo a mi laburo como decoradora...

E: Y armando un poco de revuelo con tus declaraciones sobre el Coco Basile, no...?

S: Uh... Sí, todo salió de un reportaje en la radio donde contaba que estuve en pareja con él y a veces me pedía que me vistiera de nena... Lo que no aclaré es si le daba el gusto o no...

E: De todos modos se ve que el Coco quedó "mootivaado", como diría el Bambino Veira...

S: Parec... Y como bostera, me alegra de que ande bien con Boca...

E: Bueno, diva... Me encantó tenerte como invitada en el Submundo, Gracias... Totales!

S: De nada, señor periodista...! -la voz de la nena otra vez-

E: (Plot!)

*Edu**

Si querés sumergirte en el submundo de Edu enviando tus anécdotas noctámbulas, consultas sobre la actividad pirateril o si sos una chica, participando en el casting para una de las producciones de la sección, escribí a: submundo@editorialviva.com





"Me hago, me hago!!"



"Quiero estar en el Submundo!!"



"Me lo lustró con autopolish"

a una segunda temporada (planificada de antemano), con un año de diferencia respecto a la emisión original, se gestó la misma con 13 nuevos episodios, los cuales terminaron de resolver las cosas, atando todos los cabos sueltos que habían quedado en el medio. Así, Vandread Second Stage hacia su aparición en las pantallas niponas el 5 de Octubre de 2001, concluyendo casi definitivamente sus andanzas por las ondas catódicas el 18 de Enero del siguiente año. A todo esto el staff encargado de producir esta secuela fue exactamente el mismo, a diferencia de Atsuhiko Tomioka (Samurai 7) quien antes se ocupaba de la puesta en escena y ahora del guión.

Pero la franquicia fue explotada un poco más contando con dos OVAs, que en realidad no son más que unos meros resúmenes de lo acontecido en cada tanda de episodios, con la adición de algún que otro extra o escena inédita como si de un director's cut se tratase. La primera OVA en ver la luz fue Vandread Taidouhen (Integral), conocida también como Vandread the Movement Changes, donde se narran los sucesos de la primera serie, enfocándose más que nada en la relación entre los dos protagonistas: Hibiki y Dita. Más tarde, al finalizar el Second Stage, se estrenaba Vandread Gekitouhen (Turbulence) también conocida con el nombre de Vandread Intense Fighting Volume, donde nuevamente sucede lo mismo con el fin de vender algún que otro DVD más.

Vale destacar que ambas series y OVAs, más allá de las emisiones locales realizadas por los canales japoneses, fueron puestas al aire por la señal regional asiática de Animax, y es por eso que hoy podemos disfrutar de ambas en nuestro país (el Second Stage acaba de estrenarse en

Febrero). El doblaje es correcto y sigue el standard del canal, recidando una y otra vez las mismas voces y usando 5 actores para 30 series, quedando tanto el opening como el ending intactos. En otro orden de cosas, finalmente se dio a la inversa y el anime derivó en un par de mangas con muy poca trascendencia. El primero de ellos tiene como título Vandread a secas. Con arte de Kotetsu Akane (Tsubame Syndrome) está compuesto por dos volúmenes publicados por la editorial Kadokawa. Este manga es una adaptación de la serie televisiva con un par de cambios en la trama, así como personajes alterados y un enfoque más romántico (o menos jeropa) en la relación entre Dita y Hibiki. El segundo es un tomo autoconclusivo con varias historias cortas que tienen como protagonistas a diversos personajes de la serie, dándole mayor relevancia a quienes tenían roles secundarios. Además existen las mismas adaptaciones realizadas en forma de novela: la serie televisiva en un formato de 3 tomos y el Extra Stage en un único volumen.



"Un besito para todos los muchachos de la popu"

EL SUBMUNDO DE JEDULA

Episodio 3: Ratones en el recuerdo... Hoy: Sandra Villarruel

A lo largo de la historia del fútbol argentino surgieron jugadores emblemáticos que sobresalieron en su época como el Beto Alonso, Bochini, Kempes y, por supuesto, el Diez (así, con mayúscula) Diego Armando Maradona. Con los lomos televisivos pasó algo similar. Siempre recordará... mejor dicho, nunca olvidará esas cosas lejanas que me ponían cachondo y algo nervioso cada vez que se asomaban durante un sketch de algún programa humorístico o alguna publicidad del momento. Claros ejemplos son el de Adrianita Brodsky provocando al genial mansanota del negro Olmedo y la infartante publicidad del jean en el ascensor con Patricia Sarán.

A finales de los 80's, de la mano del gordo Porcel y sus "Gatitas y Ratones" llegó una de las más impresionantes y "estimulantes" cosas de la pantalla chica: Sandra Villarruel. Con sus dos clásicos personajes, la viudita y la inolvidable "nena" de la carnicería, levantaba la temperatura del televisor y los puntos de rating del programa (entre otras cosas...).



La Nenaaaahhh... ayer

Hace poco, paseando por la zona norte de Buenos Aires, descubrí grateamente que ella, nada menos que mi vedette favorita de todos los tiempos, era vecina del barrio... También me alegré al ver que conserva intacta toda su sensualidad y simpatía.



Sandra Villarruel

No sólo eso. Lejos de todo esnobismo mediático, resultó ser una mina con la mejor onda (incluso con un fan medio hinchapelotas como yo...). A tal punto que se copó en cedermé esta entrevista (vestida de nena!!) y contarme un poco sobre esos personajes que me quitaban el sueño en aquella época...

Edu: Hola, bombón... Bienvenida a mi submundo... (saco una carilina para limpiar un pequeño hilo de baba que brota por la emoción.)

Sandra: Qué le pasa, señor periodista...ta...? con la voz de la nena-



La Nenaaaahhh... hoy

VANDREAD

LOS CHICOS DE MARTE, LAS CHICAS DE VENUS...

EN TV

Por Leandro Iraoz

El espacio, la frontera final. Qué mejor lugar para llevar un paso más allá la interminable confrontación por ver cuál género es mejor, si el masculino o el femenino. La guerra de los sexos es un tema recurrente y tan antiguo como el mundo. Con el paso del tiempo ha sido retratado por novelas, tiras cómicas, cine, chistes sexistas y algún que otro programa veraniego de bajo presupuesto. En el anime, esta época disputa también tiene su merecido lugar como era de esperarse.

Vandread se basa en esta interminable riña, para contar una historia de corte futurístico que escapa al monótono y aburrido guión que ofrecen varias series de su estilo. Todo nace de la mano del afamado estudio Gonzo, cuando comenzaba a mostrarse como una de las factorías más ambiciosas. El proyecto tuvo como premisa básica el lograr una serie divertida y fresca pero con una trama atrapante a la vez, teniendo varios giros inesperados que mantuviesen al televidente en vilo; sobre todo por el hecho de ser un producto lanzado sin el aval de un exitoso manga a sus espaldas. Es muy difícil levantar vuelo de esta forma, pero uno de los ases que tuvieron bajo la manga fue el extravagante diseño 3D que recibieron las mechas, marca registrada del estudio, que, a partir de ese entonces, comenzó a utilizar en exceso los diseños digitales, escapándole un poco a la animación tradicional y convirtiéndose en la vanguardia de la animación de finales de los 90's y principios del nuevo siglo. El concepto original nació de Takeshi Morí, quien luego



ocupó la silla de director, al igual que lo hiciese en Stratos 4 y en la OVA Otaku no video (de Gainax). Kazuo Kuroda (Sakura Taisen OVAs, Master of Mosquiton) se ocupó de realizar el prolijo diseño de personajes, dando una expresividad caricaturesca sumamente necesaria para los momentos cómicos, sin hablar de los esculturales diseños de las féminas, no aptos para cardíacos ni para fetichistas del anime. Natsuko Takahashi contribuyó escribiendo el guión al igual que lo hiciese en Full Metal Alchemist y Tantei Gakuen Q, y, por último, el diseño de mechas fue realizado por Kanetake Ebikawa (Full Metal Panic), Shoychi Masuo (Captain Tylor) y Yoshikazu Miyao (The Melody of Oblivion).



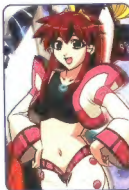
En Vandread, ni los chicos llevan las bebidas, ni las chicas la comida. Por más de tres generaciones, hombres y mujeres se encuentran en guerra y viven en planetas separados en las afueras de la Vía Láctea. Los hombres, orgullosos, prepotentes y bastante solitarios, viven en Tarak soñando con derrotar a las féminas de Mejer. Inclusive viven aterrORIZADOS porque, según cuenta la leyenda, las mujeres gustan de comer hombres vivos (aunque ellos también deben comerse algún que otro machito ^.^). Pero todo va a cambiar con el lanzamiento de la remodelada nave Ikazuchi (Trueno) y los nuevos Bangatas Bokugekiki (Máquinas Devastadoras, Clase Bárbaro), unos mechas pilotables sólo por hombres para hacer frente a la amenaza de los tacos altos y las bombachitas en la ducha.

Hibiki Tokai es un ciudadano de tercera en Tarak, algo así como la escoria de la sociedad, dedicado a ensamblar mechas y siendo su sueño pilotar alguna. Ese mismo día aborda la nave con el plan de lograr su cometido, solamente para ser descubierto y encarcelado. Pero su suerte cambia cuando las mujeres atacan y, en el medio del caos, logra escapar bajo la persecución de Dita, una alacada tripulante del crucero pirata femenino (con neuronas sólo para las cuatro hornallas de la cocina) que no hace más que correr a Hibiki al grito de "Sr. Allen, Sr. Allen", buscando tomarle una foto. En el momento en que los hombres están al borde del triunfo, un sistema de la nave, extraordinario similar a uno del SDF-Macross (Kawamori, teléfono) se activa solo, transportando a todos los que están alrededor hacia una galaxia lejana. Allí una nueva amenaza los espera, atacándolos por igual. Pero la nave pirata y ambos



Vandread "The Second Stage"

mechas, Bangatas y Dreads (los de las mujeres), sufren una extraña transformación permitiendo que puedan fusionarse para crear un mecha más poderoso llamado Vandread, pilotado muy cómicamente por Dita y Hibiki. El hecho es que ahora las dos "especies" deben encontrar la forma de volver a sus hogares cooperando juntos para evitar esta amenaza que plantea su eliminación del mapa estelar. El anime fue originalmente emitido desde el 3 de Octubre de 2000 hasta el 19 de Diciembre del mismo año por las pantallas de WOWOW, con un total de 13 episodios, los cuales posteriormente fueron editados en 4 DVDs para Estados Unidos y Canadá. Además, la serie contó con la emisión del Banda Channel, y, en 2002, también con la de AXN para todo el sudeste asiático. Con la recompensa obtenida por aquella primera tanda de capítulos y, considerando que el final había quedado expectante



"Hoy me viste Ray Charles y me peñó..."



Vandread, el mecha fusionado.



"¿Qué mirás, pajero?!"

CHANFLE! CHAVO COOL FACTS

- 1 La canción que abre el programa se llama "The Elephant Never Forgets", fue compuesta por Jean-Jacques Perrey y es una adaptación de "Las Ruinas de Atenas" de Beethoven.
- 2 Doña Clotilde entró en el programa en 1971... de ahí que se la apodara "La Bruja del 71" y se le diera ese departamento.
- 3 En un capítulo afirman que Don Ramón lleva 15 años viviendo en la Vecindad, por lo cual antes sí pagaba la renta.
- 4 Durante 1973 María Antonieta de Las Nieves se ausentó del programa por embarazo. Para llenar su espacio aparece Malicha, la ahijada de Don Ramón que, supuestamente, vive en el departamento #44. Fue también un personaje recurrente en la escuela.
- 5 Conocimos pocos compañeros de clase de los niños. Algunos de ellos son la inocentona Elizabeth y la nerd de Cándida, que cuando tenía que responder se paraba junto a su banco como un soldado.
- 6 Durante la temporada 1973 hubo que sustituir a Angelinas Fernández debido a enfermedad, haciendo aparición Doña Eduwiles, también conocida como "La Loca de la Escalera".
- 7 Algunos de los trabajos que realizó Don Ramón: lechero, ropavejero, carpintero, bodegón, representante de yo-yo, globero, mecánico, zapatero, albañil, pintor, figaro, fotógrafo y vendedor de confetichurros/aguas frescas, entre vaya uno a saber cuántos más.
- 8 A pesar de todas las veces que la nombran, nunca llegamos a ver la famosa "pelota cuadrada" de Quico.
- 9 El Chavo no vive en el barril, que es solamente el lugar donde se esconde. En un capítulo aclara que vive en el departamento #8 junto a otro inquilino que nunca dicen quién es (será el Padre Grassi?).
- 10 Existen tres versiones de los capítulos en los que aparecen Gloria y Patty (te quiero), tía y sobrina que enamoran a Don Ramón y los niños. Es por ello que conocimos un total de tres "Glorias", "Pattys", en cambio, hubo cuatro.
- 11 El verdadero nombre de Quico es Federico Callando Junior, hijo de Doña Florida Corcuera y Villalpando y el marinero Federico Matalas Callando (qué cheto del otro!).
- 12 La Chilindrina grabó un total de... 18 discos! Es además el único personaje de La Vecindad que tuvo película propia, "La Chilindrina en Apuros", en 1994.
- 13 Hubo dos historietas basadas en El Chavo y El Chapulín; ambas se publicaron por 8 años y superan los 400 números. Ya en los noventa salió "El Mundo de Chespirito", y hasta La Chomoltrufia tuvo su propia revista!! Ojo,

que acá también tuvimos nuestras propias historietas licenciadas de "Aventuras del Chavo" (en clásico formato estilo Patuzota) y "Chespirito"... de producción local!

14 En Ecuador unos boqueteros hicieron un robo millonario a un banco y dejaron un gigante letrero que decía "Lo teníamos fríamente calculado... no contaban con nuestra astucia!".

- 15 Ramón Valdez basaba su personaje en sí mismo: era cascarrabias, gruñón, algo ermitaño y solía vestirse tal como Don Ramón. De hecho, la única indicación que le dio Chespirito fue "sé tú mismo". Tuvo tres esposas y diez hijos... ah, y es el tío de Cristian Castro!
- 16 Cuando Carlos Villagrán iba al cole, solía inflar sus mejillas "Quico Style" para fingir enfermedades y que lo dejen irse a casa.
- 17 En un capítulo de "El Chapulín Colorado" poco conocido, es El Chavo quien llama al héroe para que salve a Don Ramón de una golpiza de Doña Florinda. Es el único crossover entre ambos personajes.
- 18 Los antojos de La Chilindrina no tenían lentes.
- 19 Uno de los capítulos más emotivos es cuando al Chavo lo acusan de ratero. Justamente, en un sketch de "Los Caquitos", el Botija y El Chómpiras ven este capítulo de "El Chavo" y deciden así dejar de robar y buscar trabajo. Por cierto, éste era el personaje que más le gustaba interpretar a Chespirito.



Los Caquitos

20 Bolaños bautizó a su personaje El Chavo por unos cantantes españoles que visitaban México, "Los Chavales". Primero se usó en el programa y luego los mexicanos empezaron a utilizar este término para referirse a los niños pequeños y no al revés, como normalmente se cree. ■

NOMBRES DE PERSONAJES Y ACTORES

El Chavo.....	Roberto Gómez Bolaños
Chilindrina.....	María Antonieta de Las Nieves
Quico.....	Carlos Villagrán
Don Ramón.....	Ramón Valdez
Doña Florinda.....	Florinda Meza
Doña Clotilde.....	Angelinas Fernández
Señor Barriga.....	Edgar Viver
Profesor Irreflexo.....	Rubén Aguirre
Rufo.....	Edgar Viver
La Popa.....	Florinda Meza
Godinez.....	Horación Gómez Bolaños
Jaimito el Cartero.....	Raúl "Chato" Padilla
Dulce Nieves.....	María Antonieta de Las Nieves

SERIES EN CURSO

 PARADISE KISS #3 \$19.00	 VIDEO GIRL AI #1 \$4.50	 ICHIGO 100% #2 \$4.50	 VIRGIN CRISIS #2 \$13.00	 WORLD OF NARUTO #3 \$15.00
 ONANGEL #10 \$13.00	 IKKITOUSEN #9 \$15.00	 SLAYERS KNIGHT OF AQUALORD #4 \$15.00	 KENSIN #26 \$8.50	 RANMA 1/2 #35 \$8.50
 FUSHIGI YUGI #27 \$8.50	 EVANGELION IRON MAIDEN G-5 \$13.00	 SAINT SEIYA #14 \$8.50	 SAINT SEIYA EPISODE G-13 \$6.90	 EVANGELION #18 \$7.00
 SLAM DUNK #25 \$8.50	 BATTLE ROYALE #5 \$15.00	 YU YU HAKUSHO #14 \$8.50	 DAYDREAM #7 \$15.00	

ADENIAS

SERIES COMPLETAS

- ANGELIC LAYER (5 TOMOS)
- I'S (30 TOMOS)
- SLAYERS (2 TOMOS)
- CLOVER (4 TOMOS)

- CARD CAPTOR SAKURA (12 TOMOS)
- SABER MARIONETTE I (5 TOMOS)
- MACROSS 7 TRASH (16 TOMOS)
- HACK (6 TOMOS)

- TOMOS UNITARIOS**
- SLAYERS RETURN
 - SLAYERS PREMIUM
 - BLOOD THE LAST VAMPIRE
 - MIYUKICHAN IN THE WONDERLAND
 - DAME MAS

WWW.EDITORIALIVREA.COM

IVREA

Tras el final, Chespirito trabajó como director de la división cine de Televisa y estrenó una obra de teatro, "11 y 12", que se mantuvo nada menos que siete años y dos meses en temporada de estreno y con la cual viajó, una vez más, por todos los países hispanos. Tuvo ofertas para trabajar como guionista en Brasil y Argentina a cambio de buena gaita, pero en cualquier caso las rechazó. Desde entonces vive tranquilamente junto a su esposa en una modesta casa en Colonia del Valle, un barrio residencial de clase alta en las afueras de México, dedicado a la escritura.

Actualmente, su hijo Roberto Gómez Fernández se hace cargo de la herencia paterna. Tras rechazar propuestas de Hanna-Barbera y Disney, su empresa está produciendo actualmente un cartoon de "El Chavo" que se proyecta estrenar en todo el continente para fines de este año.

En total se filmaron más de 400 sketches de "El Chavo" entre 1971 y 1992, 21 años que ignoró redondamente con sus eternos 8 pirulos. Leamos a su autor: "Alguna vez me he puesto a pensar qué habrá sido de él. Debe andar con una franjetita, limpiando coches. Creo que sería feliz a pesar de todo lo que le falta, como lo demostraba en el programa. Que aunque careciera de desayuno, de juguetes o de ropa, cualquier detallito lo hacía brinco-tear de placer. Creo que hoy seguiría siendo optimista con muy pocos recursos. Tenía algún parecido conmigo: la falta de ambiciones desproporcionadas. Yo nunca tuve eso, y creo que él tampoco; se conformaba con una torta de jamón. Yo creo que, aunque pobre, El Chavo nos ha dejado una herencia de sana diversión, amable y optimista, porque a pesar de las carencias, se puede y se debe vivir".

Qué cosas, no? Chespirito jamás intentó mostrar el camino de la luz, ser un educador cultural o denunciar las carencias de un grupo de marginales. No era su intención, y está bien. Hoy, mientras tan tristemente aparecen series y guionistas que, sin autoridad, intentan convertirse en profetas de la justicia y el mensaje social utilizando moralejas pavaas, Lazer cumple en hablar de un programa "que divierte", sin análisis. Eso quedará para los aburridos y los pseudo intelectuales, mientras las familias se siguen riendo, una y otra vez, con la tierna cara de menso del Chavito. Y como dice la canción, "Buenas noches, mis amigos. Buenas noches, Vecindad"...



"El Meneaito... El Menaño y ahí..."



"Cómo me gusta el humo de tu habano..."



Sandía con vino, te morís



Ñoño: Recuerdo de mi Primera Orgía

FIJATE, FIJATE, FIJATE

REPERCUSIÓN INTERNACIONAL Y LOCAL

Todavía hoy, Chespirito se asombra de la respuesta de los fans cada vez que viaja: "Hay muestras de cariño que no se pagan con nada: algunos vienen a regalarme tortas de jamón, baleros y zapatos". No es para menos, ya que "El Chavo" lideró la totalidad de los ratings televisivos en cada país de América Latina donde se emitió, lo cual le dio a los actores talla de megastrellas, con algunos episodios que son más propios de las estrellas de rock. En Chile llenaron dos veces el Estadio de Santiago con capacidad para 80.000 personas... en el mismo día! En Perú se produjo una avalancha de 50.000 personas que destruyeron las vallas del aeropuerto, y recientemente transmitieron un concurso tipo "Operación Triunfo" para elegir a los mejores imitadores de los personajes. En Bogotá hicieron una histórica marcha por las calles con más de un millón de asistentes para pedir que regresen el programa a la pantalla, lo cual provocó que incluso el Gobierno (!) intervenga en el asunto. En Nicaragua, el Ministerio de Educación dio asueto el día que los actores llegaban al país para que los niños pudieran ir a recibirlos al aeropuerto.

En New York agotó todas las localidades del Madison Square Garden. Y no nos alcanzarían los dedos de las manos para contar los múltiples homenajes que le han realizado por toda América. Como resultado de tal fenómeno, un estudio elaborado en 1998 por "Pan Latin Kids Studies" arrojó que el Chavo era el personaje más conocido por los niños de la región, por encima de Superman o Mickey. Pero ojo, poque Angola, India, Rusia, Tailandia, Marruecos, Grecia, China, Japón, Brasil, Portugal, Italia, Corea y Alemania también lo tuvieron en el aire, cada uno en su respectivo idioma. Incluso en Los Simpson's podemos ver un personaje llamado "Mexican Bumblebee": un morrocho en traje de abeja que no es más que una parodia del Chapulín Colorado. De hecho, Krusty se sorprende al ver que su programa pierde en rating con este producto del

"Channel Ocho", literally.) "El Chavo" llegó a Argentina en 1976 y, desde entonces, nunca se fue. Acá pudieron ver la serie completa varias veces, incluidos los sketches del programa "Chespirito", tanto en aire como por cable. En 1978 los actores hicieron una extensa gira por nuestro país abarcando Córdoba, La Plata, Rosario, Mendoza, Santa Fe, Tucumán y Santiago del Estero... presentando el show en sus respectivos estadios de fútbol y a lleno total!! Como ejemplo, al final de su presentación en la cancha de Estudiantes, la gente cargó en andas a los actores y los llevaron a puras palmas y gritos a dar la vuelta olímpica. Dice Chespirito: "En Buenos Aires nos contrataron cinco días para hacer el Luna Park, y todos nos decían: están locos éstos, eso sólo lo llena Menzón. Y bueno, pues tuvimos que dar dos días más, siete en total. Y la siguiente vez que fuimos, nueve días después, en el '86 creo, nos contrataron por siete días y tuvimos que dar nueve... y quedaba gente afuera!! Los recuerdos en toda Argentina son preciosos". Y su fan local más famoso es nada menos que El Diego, que se dio el gusto de invitarlo a "La Noche del 10" en el día de su cumpleaños para confesarle que, durante su recuperación en Cuba, tenía un lote de videos de "El Chavo" que lo habían ayudado mucho en su recuperación. "Usted es mi ídolo, en serio", le dijo, emocionado, Pelusa. Y Chespirito, para no ser menos, respondió "y el mío Maradona" (aplausos). Aprovechó además esa visita para firmar ejemplares de sus libros en el Village Recoleta... los de seguridad lo recuerdan como el día de mayor concentración en el recinto, sólo comparable a cuando allí se presentó el nuevo disco de Susi Gerneris y Charly García armó quilombo pintarrajeando todo el Tower (y miren con qué lo estamos comparando!!).

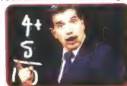
En resumen, un show que fácilmente podría hacerse con varios Record Guinness, si no fuera porque su autor asegura que "no me interesa figurar junto a la salchicha más grande del mundo".



El Diego y su ídolo



La Bruja del '71



El Profesor Jirafales



Jaimito el cartero

EL CHAVO DEL 9
"QUE BONITA VECINDAD!"

■ Por Ricardo "Tati" Pérez

Ahora si le tocó el Ocho a Lazer!! Desde hace años llegan mails a la redacción pidiendo esta nota, otra de las tantas eternamente postergadas en la revista. Y la razón de que siempre pudiera quedar "para otro número" es, a su vez, el mejor preámbulo que podemos dar para abrir este relato. Señores El Chavo es atemporal, y esto es indudable. Ha trascendido todas las barreras de tiempo, en especial si hablamos de las televisiones. Se puede escribir sobre él en cualquier momento y nunca será tarde. Los que lo aman son muchos y se alegran, y que prácticamente NUNCA salió de la televisión argentina desde su llegada en 1976. Y mientras, a los que "no les simpata" siguen preguntándose como es posible que tres generaciones puedan sentirse otra vez a ver ese mismo capítulo del año del orto que ya vieron mil veces. Es porque los muy menchos disfrutan saberse todos esos chistes de memoria?? Será porque, al igual que sucede con "Los Tres Chiflados", su genial y sencillo argumento es universal y llega a su público contemporáneo?? Es porque le lavó el cerebro a la gente grabándole frases y palabras que se pegaron en la cultura popular "sin querer queriendo" (¿quño-quío fio)? Será por su humor blanco y sano, payasesco e hilarante, que logra cosas complejas como que abuelos y nietos puedan sentirse juntos -y no por cortésia- a ver el mismo show?? O simplemente porque es divertido y ya?? Seguramente por ahí andará a cosa, pero no es el objetivo de esta nota encontrar el "por qué??". Nos conformamos con el "como". Después



de todo, hasta el longevo Chespirito afirma confundido que "sobre las repeticiones exitosas, hasta yo me pregunto por qué pasan estas cosas".

Roberto Gómez Bolaños, conocido como "Chespirito" por tratarse de "un Shakespeare en pequeño", un "Shakespearecito", ya se había hecho de un nombre en la industria gracias a sus guiones para cine y televisión cuando en 1970, con una reputación y 41 años a cuestas, el Canal 8 de México le ofrece su propio programa.

Fue ahí donde, en 1971, dio origen a un sketch pasatista que resultaría fortuito. dos niños, prototipos de El Chavo y la Chilindrina, molestando a un vendedor de globos. Sus productores insistieron con que la idea era simpática, y así lo repitir, sin esquema, otras cuatro veces más. Nació así el sketch de "El Chavo del (Canal) 8" y La Buena Vecindad, que a partir de 1973 tendrían su propio show televisivo todos los lunes a las 8 de la noche, horario que se volvería religioso para los mexicanos. Por cierto, al principio los únicos personajes eran La Chilindrina y Don Ramón, quienes vivían en lo que sería la casa de Doña Florinda

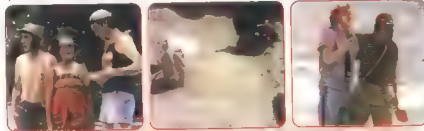
En el segundo episodio aparece el Señor Barriga, que en aquel principio no era el dueño de la vecindad sino un empleado que iba a cobrar la renta. Poco después se suman Quico, Doña Clotilde y Doña Florida, que al principio no usaba rulosos y era nargona. En cambio, las apariciones del Profesor Jirafales eran bastante esporádicas. En 1975 se realiza el primer capítulo en la escuela donde aparecen por primera vez Ñoño, Godínez y La Popis. Como curiosidad, esta última hablaba con marcado acento gangoso, cosa que Chespirito elimina tras la protesta del padre de un pibe que sufría esta enfermedad. Ya en 1977 tenía un éxito de proporciones faraónicas, superaba los 60 puntos de rating y sus personajes se embarcaban en largas giras por toda América. La cosa siguió sin mayores cambios hasta la temporada 1978, que cerraba con los memorables episodios en Acapulco y la escena de la fogata en la playa. Éste es, según muchos fans, el verdadero capítulo final de la serie, ya que fue el último en el que se vio a todo el elenco original. Por aquellos años, Quico era el personaje más popular de la Vecindad (cosa que se hacía evidente en las giras) y Carlos Villagrán (el actor que lo interpretaba) sabía que podía destacar solo. El director del canal le había sugerido tener su propio programa, pero Carlos se negó a trabajar bajo supervisión de Chespirito y se fue de Televisa. Luego llegarían las peleas por los derechos sobre el personaje y el distanciamiento definitivo entre ambos comediantes. La cosa se tornó aún más jodida cuando a mitad de la siguiente temporada Ramón Valdez dijo "con permiso dijo Monchito" y también se rajó. Chespirito siempre dijo que Valdez era su actor favorito, razón que había hecho de Don Ramón el verdadero protagonista todo el esquema funcionaba a través suyo. Con quién se pelearía Doña Florinda?? A quien le vendría a cobrar la renta el Señor Barriga?? Con quién vivirla La Chilindrina?? De quién se enamoraría La Bruja del 71?? A



Ren-Damon

La Chilindrina

quién molestaría El Chavo?? Chespirito intentó con nuevos personajes como Jaimito el Cartero y Doña Nieves, mudando a Popis definitivamente a la Vecindad y trayendo a Ñoño y Godínez de visita más seguido. Se probó también salir del "ya agotado ambiente vecinal" dándole a Doña Florinda su propio restaurant donde también trabajó El Chavo... pero no alcanzó, y en 1980 "El Chavo" dejó de tener su propio horario y volvió a ser un sketch dentro del programa "Chespirito". Ramón Valdez volvería al elenco en 1981, pero nomás tantito, ya que se iría tras pocos episodios. Monchito dedicaría sus últimos años al cine mexicano, hasta su muerte por cáncer de pulmón ocurrida el 9 de Agosto de 1988. Finalmente, en 1992 se graba por última vez el sketch de "El Chavo". Los actores ya no tenían la misma movilidad, el argumento estaba vacío y se trataban de evitar los planos capaces de captar sus acentuadas arrugas. En 1994 falleció Raúl "Chato" Padilla y Angelines Fernández, quien, de manera acorde a su carácter brujeril, dejó el mundo con 71 años (horror!) El sketch principal del programa pasó a ser entonces el de "Los Caquitos", al menos hasta 1995, cuando la nueva dirección de Televisa decide retirar todos los programas humorísticos en su grilla, terminando así con 27 años de historia "chespiritescas" en televisión. Cuatro años después se fue Godínez. Horacio Gómez Bolaños, hermano del autor, murió en 1999 a la edad de 69 años.



Escenas del último capítulo en Acapulco, considerado el final de la serie



TATTOO EXPO
QUESTION DE PIEL

Por Eduardo Di Costa

Si uno quiere ver de cerca personajes "excentricos", por decirlo de una forma moderada, hay dos eventos que congregan anualmente a la crème de la crème nacional: las convenciones de comics y las de tatuajes.

Como se viene haciendo desde hace unos años, en el Centro Cultural Borges (dentro de la paqueta Galerías Pacifico) entre el 28 y el 30 de Octubre pasado se realizo la 4ta Convención "Internacional" de Tatuos de Buenos Aires. Ante las caras de asombro del publico habitual del shopping, se pasearon cientos de tatuados, pierceados y corporalmente modificados en general. Como no podia ser de otra manera, la expo subio la temperatura del entonces todavia gelido clima porteño con los cachondeantes bodypaintings del Master of The Lazer Universe McPyo, quien esta vez presento a dos de sus más deslumbrantes modelos, Nazarena y la inigualable Aldana, a qu en por estos días se la puede ver en los canales musicales ya que protagoniza el nuevo video de los Babasonicos, Yequa. Otro stand que dio que hablar fue el de unas misteriosas pastillitas para levantar el muheco llamadas "Vigor Vinil" (se matoron los pibes para inventar el nombre). Sin duda, sus promotoras generaron muchas más erecciones que el producto que promocionaban. En el mismo stand contaban con la presen-



cia de la autodenominada "actriz porno #1 de la Argentina" que refleja el nivel de la todavia incipiente industria local (Tortugas Pnjas volve, te perdonamos!) Más alla de la carga erótica del evento, desde ya que el tatuaje propiamente dicho tambien tuvo su lugar con los concursos de trabajos hechos en la misma convención y la presencia de artistas del genero de varios paises. Tambien se vieron unos cuantos "esrachos" temáticos de manga y anime, siendo los personajes más populares los legendarios saiayaynes y sendas Reis Ayanamis. Varios medios estuvieron cubriendo el evento, pero solo este modesto cronista de Lazer pudo penetrar en el "back" de las chicas más candentes del encuentro. El 10 de Marzo de 2006 se realizo otra convención de este estilo en el Hote: Bauen de la Avenida Callao.



"...me gusta mucho este fabuloso...!"



"De mis tatuajes esto ni en pedo!"



"Empecé con una florcita en el hombro..."

ENTELEQUIA

Comicbookstore

- ★ ROL
- ★ CINE
- ★ CARTAS
- ★ MUÑECOS
- ★ HISTORIETAS
- ★ ARGENTINAS
- ★ WARHAMMER
- ★ COMICS EUROPEOS
- ★ Y AMERICANOS, MANGA Y ANIME
- ★ LIBROS DE ILUSTRACION Y ANIMACION

Ucc... 84... 4788... Talcahuano 170 Cap... 971-78...
...com.ar / www.entelequia.com.ar

ESTUDIA FX

- * Maquillaje FX.
- * Muñecos.
- * Animatronics.
- * Creacion de Personajes de Manga y Anime.

NUEVO

4632-3471 BUENOS AIRES

WWW.METAFX.COM.AR

Comics argentinos?!

LIVREA

Lo sabe todo el mundo, por alguna extraña razón esta bendita tierra produce bovinos, cereales e histonetas de la más excelsa calidad. Así que puestos a aprovechar lo dones del suelo que pisamos -descartamos el matadero porque mancha y el tigre Tony no nos inspira ninguna confianza (gesticula demasiado, no lo creamos nada)- nos comecemos en anunciar el lanzamiento de nuestros nuevos comics buenos, bonitos, baratos y de fabricacion nacional.

más info: www.editoriallivrea.com

A partir de Marzo, todos los meses van encontrar en su kiosco y/o comqueria amiga un nuevo comic autoconclusivo. Que tipo de comic? Todo el mundo tranquilo, habra para todos los gustos... No se lo creen? Miren mren los dos primeros, miren que lindos y que diferentes



Mar del Plata

AGUSTIN
DIB
JUAN PABLO
VAZQUEZ

Reparaciones Fina

PATRICIA
LEONARDO



Mar del Plata
Agustin Dib y Juan Pablo Vazquez
Tomo Autoconclusivo - Formato
A4 o A5 - \$ 13,50
de Marzo en tu comqueria amiga

Reparaciones Fina
Patricia Leonardo
Tomo Autoconclusivo - Formato Manga
100 paginas blanco y negro - \$ 6,50 -
En Abril en kioscos y comquerias

Todo puede pasar en las páginas de este comic porque sus personajes -una chica que lee, otra que fuma, dos amigos que no hacen nada, e incluso primo de una de las chicas que también fuma (porros, en su caso), un chico (medio) punk que no sabe cómo llegar a Chacarilla, un perro perdido y agresivo y su desdentado dueño- son jugadores del caos. Que pasa entonces cuando sus vidas colisionan -literalmente- frente al bar Mar del Plata? KLANG! El caos se ordena? Se ordena o cae?
Mar del Plata es una comedia adolecente ágil y fresca que sorprenda viñeta a viñeta. Agustin Dib (dibujo y guión) y Juan Pablo Vazquez (guión) construirán una historia de ritmo febril de esas que se leen de un tirón con la nariz pegada al papel.
Atención! Mar del Plata produce espasmos y carcajadas, no leer en público mientras se comen polvorones

"No sos vos, soy yo" Escucharon alguna vez estas palabras en la boca de un ser amado? Dellina Guaraní -Fina para los amigos-, las escucha en la primera página de este libro. Para coronar el amargo helado con una cereza irragable, apenas unas páginas más tarde, descubre que el "ser amado" viene arrastrando un asunto con la plastica sacralina del gimnasio donde ambos trabajan. Vuelta, vuelta el dichoso ser (a veces) impulsado por tremebunda patada en el trasero y Fina se queda en novio y sin laburo. En fin. Por suerte existen los duces y los amigos. Y Fina tiene muchos amigos, toda una galería de amigos un poco cómo deñirlos? Raaaarros, raaaarros Ari está, sin r más lejos, las más grande de las hermanas Gondoin -bruja de profes-ón- para vaticinarle la legada del príncipe azul? rosa? naranja? de qué color es el príncipe?
En Reparaciones Fina Patricia Leonardo (guión y dibujo) cocina el shoyo, el humor y la realidad argentina en la misma olla. La mezcla da como resultado una comedia divertidísima. Para chupers los duces!



La sección que demuestra que tanto este país como este planeta son inmensamente generosos

LA ESCOBA VIBRADORA DE HARRY POTTER: OTRO INTENTO DE CORROMPER A LOS NIÑOS

Durante la fiebre Harrypottense a los genios del departamento de mercadotecnia de Mattel se les ocurrió lanzar al mercado uno de sus juguetes más controversiales: a escoba voladora "Nimbus 2000". El no es cuestión de nada menos que con sonidos de vuelo super-recopilados y un "efecto vibrador" para simular la fricción del aire a toda velocidad.

Solamente los comentarios de los usuarios que la compraron en Amazon con son suficiente para cagarle de risa un día entero. Desgraciadamente, Amazon se terminó censurando todos, pero el juguete todavía está en la base de datos como Fuera de Stock. La cosa empezó bien, hasta que los comentarios comenzaron a pasar de "a mi hijo le encanta" a "mi niña se pasa todo el día andando en la escoba" y "lo único malo es que parece que las pilas se le acaban enseguida". Poco después de que un padre pusiera "Hasta a mi hija mayor (de 12) también le gusta" así cosas se empezaron a tornar bastante obvias: "la patada en caca a la madre bastante avivada, que puso "Yo le dejo jugar pero le saque las pilas. Vamos, a cosa esa VIBRA!". De ahí en más las quejas empezaron alover y no se volvió a saber de la mágica escoba.



"Accio Orgasmus"



"Te gusta la escoba que te regalé, guacha"

DOS CHICOS PERUANOS FUERON "POSEIDOS" ... POR LOS ESPIRITUS DE GOKU Y VEGETA!!

A mediados de Agosto del año pasado en Tarapoto, Peru, ocurrió un caso que dejó a los lugareños aterrados: dos niños, Edil Castillo y Christian Vilchez, juran haber sido poseídos por los espíritus de Goku y Vegeta, a los cua se habían intentado contactar a través del juego de la ouija... Christian contó completamente convencido "no era yo, mi cuerpo no era yo. Yo llamaba Goku ayudarme", a lo que Edil agregó "Vegeta es el príncipe de los Saiyajin, se crea el todo poderoso pero no podía ganar a Goku". Los dos chicos presentaron los mismos síntomas, incapacidad de moverse, pérdida de noción de tiempo, y amnesia. "Me dijeron Hola Christian, ya tienes el poder. Yo decía quién hablo a Yo Vegeta, tu maestro". Obviamente, estas declaraciones son pura chorrada (palmera), por lo que hubo que recurrir a un profesional y estudivo de estos fenómenos. As: Herber Vélaz de Villa, un ex chamán ahora convertido en pastor evangélico (lo sea, mismo curro pero diferente de fraz) con sólo revisarlos un poco confirmó "cuando los vi sab a que era una posesión demoníaca porque tengo un poco de experiencia en estos casos y creo discernir con facilidad cuando hay un espíritu de maldad metido en un cuerpo", y después "la explicación es muy sencilla, es por causa de lo que ellos han estado viendo. Edil lo que hizo fue invocar el espíritu de Goku y pacto con él, y Christian hizo lo mismo con Vegeta". El desahogado pastor/bufo se encargó de liberar a los pobres e inocentes chicos de los espíritus, cosa que debe haber sido bastante fácil ya que los dos son personajes de ficción, pero bueh eso no viene al caso. E verdadero crimen a la humanidad, a locura y sentido, la herja es imperdonable. Fue que después del exorcismo Herber afirmó "Goku solo es un espíritu que tiene cierto poder, pero detrás, o sea, él es como un líder espiritual y por deba de él hay subditos, como son amargura, prela, ira, odio, venganza, suicidio, homicidio. A esto se le viene a que aparcar candela. Hay que quemarla" por lo que todo el mundo JAH! S supieran que Goku es re-amigo de Kam-sama y Kiao-sama, y ya resucito dos veces, pobres ingenios ignorantes.



Te como toda la caca!



La Marco-cueva



Pilas a 200 km.



Alojamiento cinco esvásticas



Welcome to Bungee-Town



Parte de Py Railways



"Y de gripe Astar no hay?"



"Y mear de 9 a 17"



Un cartelero con zaña



"Son trrrrruchas!!!"

Junpei Manaka es un pibe bastante corto de experiencia con las minas, por no decir que no tiene idea de nada. Su único sueño es convertirse en cineasta y muchas veces se escapa a la terraza de la escuela para ver el paisaje de la ciudad al atardecer (qué poético). Su vida da un giro cuando en una de sus escapadas le cae una chica lindísima encima y justo cuando se está parando, una ráfaga de viento le levanta la pollera contra el sol que se oculta. Manaka queda completamente anonadado con la escena de este minón con bombacha de frutillas contra el atardecer y se vuelve su obsesión tratar de volver a recrear la escena para filmarla. En la terraza, Manaka encuentra un anotador de una tal Aya Toujou y empieza a hacerse la cabeza, sólo para descubrir que es una mega traga de pelo recogido y anteojos. Obviamente Toujou es el minón de la terraza pero, gracias a la magia del efecto Clark Kent, a Junpei eso ni se le cruza por la cabeza. Pero en el anotador descubre otra cosa muy interesante: tiene una suerte de novela fantástica escrita por ella. Al ver que ella tiene un sueño creativo oculto igual que él decide confesarle su sueño de ser cineasta y ambos crean una relación de amistad muy profunda basada en su afinidad intelectual (aunque Aya está enamorada de él).

Pero Manaka sigue re-caliente con su mina soñada de bombacha de frutillas, y sus amigos le dicen que la única alumna que cae en esa descripción es Tsukasa Nshino, la chica más linda de la escuela. Aunque ella admite usar bombacha de frutillas, Junpei no parece estar convencido de que sea ella, cosa que igualmente no evita que se le declare... Y lo más raro: que ella acepte.

El plan de Junpei es entrar en el colegio Izumizaka, el único que tiene un club de cine, y convence a su nueva novia y a sus amigos de intentar entrar ahí también. Para eso empiezan a tener sesiones de estudio con la traga de Aya para que los ayude. A medida que pasa el tiempo ésta crece cada vez más en el corazón de Junpei, cuando éste ve que su relación intelectual con ella es mucho más fuerte que la atracción física que siente por su incipiente novia Tsukasa (y no olvidemos su obsesión con la chica de la bombacha de frutillas, en la cuarta esquina del cuadrilátero amoroso).

El cambio más fuerte de la trama surge cuando finalmente dan el examen para



"Si, loco tengo frío en el cuello y calor en el culo!! Y qué?!"



El que posturas primero paga el tabo.



"Che, nos chorearon el Twistor!!"



entrar al Izumizaka. Aya aparece para rendirlo junto con Junpei, que finalmente suma 2+2 y descubre en el medio de la prueba que la chica que tanto lo había atraído intelectualmente es también la que lo ratonea más que nadie; y se distrae tanto que pifa muchas de las preguntas. Tsukasa ya se había dado cuenta a la legua de que Junpei tiene sentimientos por Aya, así que decide cederle a él su lugar en el Izumizaka (Junpei quedó en lista de espera), pero igual tratar de seguir su relación a distancia.

Pero si sólo fueran dos chicas atrás de Junpei no tendría gracia, así que el pibe ni bien entra en su nuevo colegio conoce a otra chica, Satsuki Kitaoji (mucho más linda que las otras dos), que se va a enamorar perdidamente de él.

Para llenar el cartón aparece una amiga de la infancia, Yui Minamoto, que termina de compañera de Tsukasa en el otro colegio. Si bien Yui no está atrás de Junpei de forma declarada, le gusta dormir en bolas en su cama... (el sueño del pibe)



La mangaka responsable de esta obra es Mizuki Kawashita, la cual bajo este nombre fue autora sólo de otro manga más, también de corte masculino, *Lifim Kiss*. Kawashita ya era una mangaka establecida, pero al parecer quiso crear una persona aparte con el cambio de nombre ya que todas sus obras previas, realizadas bajo el pseudónimo Mikán Momokuri (algo así como "Mandarina") eran mangas clásicamente durazjo como *Akane-Chan Overdrive*, *Kaede Typhoon*, *Koukoudanshi Boys*, y *Sora no Seibun* (todos siempre para Shueisha). Fue Shueisha también la que decidió ponerle el 100% nada menos que en el género dardo semanario para chicos *Shonen Jump*, sin dudas su publicación más importante en lo que a mangas se refiere, pero también más clásicamente masculina, y, por lo tanto, terreno muy pocas veces pisado por autoras mujeres. Gracias a su estilo simple y moderno (y no olvidemos el componente pajero muy bien desarrollado) *Ichigo* debutó en el #12 de 2002, sumando 167 capítulos para terminar hace cosa de unos meses, en el #35 del año pasado. La serie se recopiló en un total de 19 tankoubon, el último salió el 2 de Diciembre pasado en Japón. Si bien el conjunto de serie más OVAs adaptaron la trama a grandes rasgos, la mayoría de las conversaciones aparecieron demasiado resumidas en la animación, por lo que terminan resultando un poco abruptos los cambios en los personajes. En el manga, sin embargo, se puede ver mucho mejor y resulta mucho más natural la evolución de los sentimientos de Manaka por Tsukasa y luego hacia Aya..., y de vuelta para el otro lado, pasando por Satsuki... A partir de Diciembre del año pasado Iruva comenzó a publicar este título en Argentina, el cual se edita de forma bimestral (alternándose con *Video Girl Ai*) en tomos completos de 200 páginas a través de kioscos y comiquerías.

www.mizuki-kawashita.com



¡ICHIGO 100% FRUTILLAS AL PALO

■ Por Agustín Gómez Sanz

Ahhh, el triángulo amoroso en el secundario. Quien no ha visto o leído una historia de este estilo? Quién no ha fantaseado ser el vértice afortunado? La fórmula es clásica, dos minas buenisimas, una de pelo largo negro, otra de pelo clarito corto. Las dos, siempre, con las polleras más cortas y más susceptibles a los movimientos del viento que la historia de la humanidad haya visto jamás. Las dos enamoradas del protagonista... Y quién es el ganador, conquistador, héroe del colegio? Un pobre boludo, esclavo de su imaginación hormonal, que tarda dos años en darse cuenta de que están atrás de él, y cuando lo hace no tiene idea de con cuál quedarse... Y en este caso particular es todavía peor. Si bien al pibe le gustan las minas, el mismo confiesa que nunca les dio demasiada bola ya que siempre estuvo enfocado en su sueño: ser un cineasta.

Se podría decir que la mitad de las obras de Katsura (Video Girl Ai, I's, DNA) sirvieron para afianzar este género como la gran comedia romántica

que contaba una historia melosa pero vista desde el punto de vista de un chico adolescente, bien sazonado con unas buenas escenas zarpadas... Todo sumado da el balance justo para atraer tanto a público masculino como femenino. El último exponente de la nueva generación de este estilo narrativo saca su nombre nada menos que del fetiche del protagonista: las bombachas con dibujos



de frutillas! Otro aspecto particular de este manga es que, a diferencia de todos sus predecesores, está escrito y dibujado por una mujer, Míruki Kawashita, pero aun así sigue siendo tan (o más) pajero que cualquiera de sus pares. Desde su estreno en el legendario semanario para chicos Shonen Jump (Kenshin, YuYu Hakusho, Slam Dunk, Captain Tsubasa, etc., etc.) Ichigo 100% no paró de

coleccionar éxitos. Las adaptaciones comenzaron en forma de dos novelas "My Sweet Memory of -Ichigo-" e "Ichigo 100% -Koi ga Hajimaru?" Satsuei Gashshuku- (Comienza el Amor?! El Campamento de Filmación), y al poco tiempo tres extosísimos audio-dramas, algo así como una radio novela hecha con un cast de voces especial. La popularidad de estos CDs fue tal que se anunció que en 2006 se iba a editar otro CD especial (seguramente cubriendo el final

de la historia) que va a venir con dos model kits de las dos chicas principales, Toujou y Nishino. Las voces de los protagonistas también llevaron adelante un programa de radio exclusivo de Ichigo 100%, donde se hablaba de las novedades de la serie, merchandising y el manga. Con las voces ya elegidas se dio la patada inicial de la animación con un especial llamado Jump Festival 2004 Special que adaptaba la segunda novela; y unos pocos meses después, el 5 de Abril de 2005, se estrenaba el anime televisivo. La animación producida por Studio Madhouse adaptó de forma bastante resumida pero fiel la historia del manga, en 24 capítulos. Encima, cada episodio fue de un cuarto de hora y estaban agrupados de a dos, así que técnicamente podría decirse que en realidad fueron 12. La serie terminó de emitirse en Junio de 2005, obviamente sin haber llegado a adaptar el final real de la historia, por lo que a lo largo de la segunda mitad del año pasado se fueron comercializando cuatro OVAs que completaban finalmente la trama.

La castilla que faltaba para cantar bingo se llenó cuando la empresa Tomy sacó para la PS2 un fichin del tipo simulador de citas donde nos ponemos en el lugar del protagonista y nos tratamos de elevar a todas las minas que podamos volviendo el "Strawberry Rating" durante diferentes conversaciones.

Ichigo se plantea como un retrato muy fiel de la vida de un pibe adolescente atrapado en el dilema "¿linda sin conexión personal vs. traga con mucha afinidad intelectual", pero enseguida logra romper el precible molde de historia oná Betty la Fea, para hacer que ambas minas se desarrollen en el plano que les falta. Esto sumado a la aparición de dos chicas más hacen que la decisión final sea mucho más jodida... y más divertida.



El juego de PlayStation 2 u imágenes de las OVAs.

Imágenes de las OVAs



RANK 08 BUBBLE BOBBLE PRESENTED BY TAITO, 1986.



Insert Coin: Es el comienzo de una historia fantástica (cu-cu-cu) Bub y Bob, dos dragones (dragones) adictos a los chicles Bazooka realizan una excursión a través de la cueva de los monstruos para rescatar a sus novias, que son mas feas que meterte el dedo en el culo propio **Player IVREA Ready!** Considerando que no se puede continuar, haber llegado hasta el Nivel 34 no es nada lamentable. Ah, y creemos que el dragón verde es el pasado. Mueren con atención y se van a dar cuenta **High Score:** Si superas el Nivel 20 sin perder ninguna vida, en el Nivel 21 aparece una puerta que te lleva a un nivel secreto! El trick se repite en los Niveles 30, 40 y 50 **Continue!** Bocha "Rainbow Islands" (1987) y "Parasol Stars" (1990) forman una saga aparte donde Bub y Bob (ahora humanos) utilizan arcos y paraguas en lugar de globos. "Bubble Symphony" (1994, también conocido como "Bubble Bobble 2") vuelve a la temática inicial y ofrece 4 dragones diferentes para elegir. El siguiente "Bubble Memories" (1995) y luego la saga de ingenio "Puzzle Bobble" (1994) **Game Over:** Es considerado el fichín con mejor jugabilidad de la historia, cosa que contrasta con todas sus secuelas que apestan en ese sentido. Su éxito también se debe a que pudo atraer jugadores de ambos sexos indistintamente



RANK 07 MS PACMAN PRESENTED BY NINTENDO, 1981.

Insert Coin! La versión femme de Pac Man era re Mirinda, tenía labios pintados carmes, moño en el pelo y hasta un lunarcito a lo Marilyn. Con esa pinta de atormentada safe a morfar pastillas por un laberinto mientras escapa de cuatro colosales fantasmas como Blinky, Pinky, Inky y Sue (que era adoptada), quénes la persiguen cual vecino de Palermo a travesti inocente **Player IVREA Ready!** Quisimos comprobar si era verdad que en un momento aparece la navarreta del Galaga como fruta "y, aparece **High Score:** El juego no tiene fin, pero un bug hace que la mitad de la pantalla tildé en el Nivel 256. Así y todo, Jeffrey Yee de 8 años marcó en 1982 el Record Mundial Pac-Man con 6.131.940 puntos, algo sólo posible si se juega largo rato en esas condiciones. El presi Ronald Reagan le envió una carta de felicitación **Continue!** "Pac-Man", el original, data de 1981. Considerando sólo los "official arcade" de tipo laberinto, tuvimos el "Pac-Man Plus" (1982), "Super Pac-Man" (1982), el híbrido flipper-fichín "Baby Pac-Man" (1982) " Jr. Pac Man" (1983), "Pac & Pal" (1983), el tridimensional "Pac Mania" (1987) donde se podía saltar a los fantasmas, y finalmente el "Pac Man VR" (1996) en onda realidad virtual donde VOES tus Pac Man! En "Pac Land" (1984) el bicho tiene patas y tiene que correr a través de ciudades fantasma para llevar a una hadi tra hasta la parroquia para que no se pierda la Mina de 11 "The Professor Pac Man" (1983), en cambio, es un juego nerd de preguntas y respuestas **Game Over:** La obsesión vis-à-vis a inside Namco cuando recibieron una pza aza a que le faltaba una porción. Su nombre viene de Pakku-Pakku, el espíritu que hace al tragar. De ahí derivó en Puck-Man, como se llamó en Japón, pero los yanquis pensaron que los más vivos podrían escuchar las maquinolas transformando la "P" en una "F" (feh), así que por las dudas lo rebautizaron Pac, como todos lo conocimos



RANK 06 DUT RUN SEGA, 1986.



Insert Coin! Nada mejor que agarrar tu Ferrari Testarossa, poner tetinas chill-out y salir con una rubia tonta a buscar tu destino por las rutas. Éste fue sin dudas el gran éxito ochentero de Sega y el juego de autos por excelencia ever (estoy obligado a ponerlo porque en el fichín favorito del jefe, perdón) **Player IVREA Ready!** Le queríamos jugar todos pero Leandro acabó el juego para él solo... eso sí, lo terminó por el camino más difícil y todo **High Score:** Passing Breeze, Magical Sound Shower y Splash Wave. los tres temas que podás etegar en el stereo, los cuales no nos cansamos de escuchar nunca (es el fichín favorito del jefe, yo lo dije) **Continue!** En "Turbo Out Run" (1989) tenés que ir de New York a Los Angeles por 16 niveles con la capóda de que no podés elegir ruta. En 1992 llegó el genial "OutRunners", y en 2003 el Out Run 2 donde podés elegir tu propia banda sonora en CD **Game Over:** Fue uno de los primeros juegos en lanzar su banda sonora en CD incluyendo, además de las tres ya nombradas, la canción que se escucha mientras mostraban los High Scores "Last Wave", que es ideal para escuchar durante el corto



RANK 05 WONDER BOY SEGA/ESCAPE, 1986.



Insert Coin! Una especie de Macaulay Culkin tarzanesco: llamado Tom Tom tiene que rescatar a su novia Tanya (que tiene el pelo verde, la muy punk), para lo cual deberá recolectar una serie de amuletos, andar en skate y vencer a un bicho horrendo al que se le ven cayendo las cabezas a final de cada Área (compuestas de 4 Niveles cada una) **Player IVREA Ready!** Le vamos duro con la idea de terminar sus 9 Áreas, pero al final lo sacamos porque sino la nota no la terminábamos ma **High Score:** Era el favorito de las mintas lindas. Pedirle a una quinceañera que te enseñe a jugar mientras le contabas del último recital de Soda Stere, era un metodo de seducción totalmente coherente en los ochentas **Continue!** El juego derivó en dos sagas "Monster Land", la primera, era de tipo RPG (Role Playing Game) y estaba ambientada en un mundo de tipo medieval donde vas comprando ítems y entrando a distintas puzas. Aquí se ubica "Wonder Boy in Monster Land" (1987). La otra saga es "Adventure Island" y sigue la línea del juego original, como pudimos ver en "Wonder Boy III: Monster Lair" (1989) Ambas sagas se continuaron luego en consolas. Ah Tom-Tom fue el mascota de Sega antes de Sonic **Game Over:** Si bien el juego fue desarrollado por Escape, los derechos y la distribución corrieron a cargo de Sega. Esto terminó provocando tal problema de derechos que varias empresas se lanzaron a hacer copias o continuaciones para consolas de ambas sagas, con nombres como "Takahashi Meijin", "Bikkuriman", "Monster World", "Dragon's Curse", "Dynamix Hero", "Sayuuki World", etc, haciendo del Wonder Boy tan sólo el origen de un complejo árbol genealógico videojuegoal



RANK 04 GALAGA PRESENTED BY NAMCO, 1981.

Insert Coin! Una raza de moscas espaciales intentan invadir la Tierra y sodomizar nuestra sociedad derecha y humana! Vos y tu nave prefazda sos la unica esperanza de la Tierra. De todos los SpaceShot Games, Galaga fue el mejor. los bichos venían volando en formaciones aéreas, te disparaban a mansalva, se mandaban tipo kamikaze contra vos y hasta tenían bosses (los Galaga, justamente) que podían capturar tu nave. Además hacías carrera militar, y que a medida que pasabas pantallas te ascendían de rango en las Fuerzas Espaciales. Si, señor! **Player IVREA Ready!** Llegamos a 5 insignias de nivel en la Milicia Espacial y nos retiramos porque ya nos daba pena esa pobre raza inferior de insectos **High Score:** Si un Galaga capturaba una de tus naves y después lo derribabas, podías recuperarla y jugarle con dos al mismo tiempo **Continue!** En "Galaga 88" (1987) podías usar dos naves juntas para eliminar a los invasores, que al palmar explotaban tipo fuegos artificiales Jupiter. Hubo otros como "Gaplus" (1994), que en algunos países, fue conocido como Galaga 3. En 1995 realizaron el original como "Galaga Arrangement" con algunas mejoras **Game Over:** En la recordada peli "War Games" de 1983, un bicho desata la 3ra Guerra Mundial por andar boludeando con videojuegos que, en realidad, resultan ser arsenales nucleares reales. Esto sucedió, por cierto, porque el pibe era fan de Galaga. Serán los ítemes fans del Galaga también? Éste juego es un peligro, che!!

RANK 1942 PRESENTED BY CAPCOM, 1984.

Insert Coin! El primer hit de Capsule Company (Capcom pa lo muchacho) ambientado en la Segunda Guerra Mundial, la rompa con ese biplano yankee que iba por el Pacífico haciendo loops y derribando cuanta nave ponja se le puyera en el camino. Lo único malo era esa musiquita insostenible que tenía compuesta por dos chicos down con un pito y un tamborito (estábamos) **Player IVREA Ready!** Para llegar a la final hay que superar 32 Niveles, cosa bastante jodida considerando que no se puede continuar. Ninguno en la editorial lo había logrado así que nos propusimos hacerlo para contarles como term.na **High Score:** Sin dudas el final, pero no se vos vamos a contar. Sabes lo que es soportar 3 horas 18 minutos al pito y al tamborito? Descubriólo? Descubriólo vos mismo. tarad!! **Continue!** 1994, The Battle Of Midway" (1987) fue el meyorcito de la saga se podía jugar de a dos, la acción estaba ampliamente mejorada y podías utilizar ataques especiales, todo sin perder el encanto del juego original. Le siguieron "1941: Counter Attack" (1990), "19XX: The War Against Destiny" (1995) y "1944: The Loop Master" (2000) **Game-Over:** El juego fue diseñado por Yoshiki Okamoto, quien años después creara "Street Fighter". Gracias por tanta maqpa, capo!



KARATE CHAMP

Presentado por TECHNIS, 1984. RANK 14

Insert Coin! Llegá al Dojo, partíle la trucha al karateka rojo y logrará que el sensei te mande a Campeón Nacional, donce tendrás que seguir partendirole la trucha al mismo karateka rojo hasta llegar a Bvo Dan. Para romper la monotonía, también podés destruir una pila de tejas o detener a un toro furioso. Y todo esto con dos palancas y n ngun botón!

Player IVREA, Ready! Al pobre karateka rojo nos cansamos de darle patadas en la espalda saltando sobre su cabeza ("tomá pavote", burluzamos la toma). El tema es que cuando llegamos a Bvo Dan el tipo medio se cansó de cobrar siempre y nos mató a golpes. Al toro no lo pudimos parar ni con un revólver.

High Score Aquel que conocía los 16 golpes posibles y superaba los 12 combates del Torneo Nacional era considerado por sus amigos un Bruce Lee en potencia.

Continue? Ninguna, pero tuvo varias versiones. En Japón se llamo "Karate Dō" y tenía bonus stages diferentes, como una donde tenías que patear una manzana que venía pocho en la zamboni.

Game Over El juego introdujo por primera vez var os de los elementos que se volverían standard en los VS Fighting Games: tres rounds, tiempo de lucha, ¿vez, etc.



OPERATION WOLF

Presentado por TAITO, 1987. RANK 13

Insert Coin! Alto juego de shooting! Sos un buena verde armado hasta e orto al que asignan la Operación Wo I, que consiste en 6 misiones con el objetivo de desmantelar las comunicaciones enemigas, liberar una villa, rescatar rehén y escapar en avión mientras sos perseguido por un hélicoptero que daría miedo a Lobo del Aire.

Player IVREA, Ready! Cartel Genera (dos puntos) Completamos Operación Wolf con una sola ficha (puntos) Sin querer matamos a algunos rehén (puntos suspensivos) bueh (coma) algunos no (coma) unos cuantos (puntos) Casi todos (coma) digamos (punto) Esperando corte marcial (coma) saludá Teniente IVREA (punto final)

High Score Existen dos final es del juego, si lográs llegar a todos los rehén, ganas y te concederán, pero si se te mueren los rehén (como nos pasó a nosotros), e Presidente te reta. Después el juego comienza de nuevo desde el principio.

Continue? "Operation Thunderbolt" (1988), "Operation Wolf 3" (1994) y "Operation Tiger" (1999), todos ellos para dos jugadores, continúan la línea de juego y argumental del primero.

Game Over Una de las novedades que introdujo el Operation Wolf fue el motor y brador del arma de disparo, dando sensación de realidad al juego.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Presentado por KONAMI, 1989. RANK 12

Insert Coin! Este arcade nos rompió la zamboni a todos con su Modo A Players simultáneos. Leonardo, Donatello, Michelangelo y Rafael, cuatro tortugas mutantes ado escentes ninjas, deber rescatar a la reportera April O'Neal y luego a su maestro rata Splinter de las manos de Destructor (Shredder), un sorette mal pando que quiere dominar el mundo junto a Krang, un cerebro maquina vellico espacial. La bata la final tiene lugar en el Technodrome, base de operaciones enemiga!

Player IVREA, Ready! cuatro chabones jugándole en e mismo teclado es demasiado, pero lo hicimos y venimos en equipo, como debe ser. Podés Tortuga!

High Score La parte donde van en patrullita todo por el autista tiene toda la onada.

Continue? En "TMNT: Turf es in Time" (1991) los cuatro héroes viajan por distintas épocas históricas luchando contra el ejército de Destructor.

Game Over Las Tortugas Ninjas nacieron en 1984 en forma de historieta. Luego llegaría el cartoon de 1987 (que se mantuvo por 9 temporadas), los juguetes, las tres pels (1990, 1991 y 1993), la serie live-action de 26 episodios, la obra de teatro, los recitales, el nja-rap, la pizza con banana, las OVAs ponias, el nuevo cartoon de 2003... ah, y una nueva película en producción en estos momentos (se espera su estreno para 2007). Algun día hablaremos a fondo de las Tortugas en Lazer, promesa de ninja.



TETRIS

Presentado por ATARI, 1988. RANK 11

Insert Coin! Cuando uno escucha Rusia, enseguida piensa en tres cosas: el vodka, La Noche del Domingo con Gerardo Sofovich, y el Tetris. Y sin dudas, este último es el que nos causa más sin patía (perdón Ruso, pero te lo teníamos que hacer saber). A medida que armás recompiebas sumás puntos para que saiga un kosako a bañar la mamuzhka en memoria de la Perestroika. ¡Ho!

Player IVREA, Ready! Nos aburrimos en el Nivel 21, donde el juego más o menos se empieza a repetir. Hicimos 261 366 puntos, que no es poco considerando que la Unión Soviética hace años que no existe. High Score: El juego fue creado por Alexey Pazhitnov mientras trabajaba en la Academia de Ciencias de Moscú. El nombre "Tetris" proviene de "tetra", que, además de ser una manera de referirse al vino berreta, es la forma en que estaba compuesto cada segmento de las piezas del juego (o sea, cuadrados).

Continue? Olvidate: hay más de 200 versiones de Tetris reconocidas.

Game Over Este juego fue parte de un quilombito judicial imbito. Tras su éxito en Rusia y varios países del este europeo, la británica Andromeda le compró los derechos a los programadores que lo habían adaptado al húngaro. Tan sólo un año después había seis empresas disputándose los derechos internacionales. Finalmente, Atari consigue de manos rusas la licencia para producir el fichín, pero bajo el nombre TETRIS. Y a su vez, le vendieron a Nintendo la licencia para consolas. En 1996, Pazhitnov (que no había visto ni un rublo) formó The Tetris Company con la intención de recuperar los derechos. Pero lo cagaron, porque el Congreso Norteamericano cansó sentenció que, debido al engorroso proceso, el tipo sólo es dueño de la paten ter pero no del copyright. Se revela así el misterio de por qué el Once se plagió de vendedores de esos Tetris berreta de 8 pesos para hacer tiempo en el bondi.

YIE AR KUNG-FU

Presentado por KONAMI, 1985. RANK 10

Insert Coin! El abuelo más copado de "Street Fighter"! Controlando a Oolong tenés que ganar dos rounds (ho! Fighting History y Master Hand History) fagando a gordos voladores, minitas ninjitsu, flacos con nunchakus, espadachines bigotudos y otros orientales poderosos.

Player IVREA, Ready! Mi entras te romp amos el tujes a los rivales nos pusimos a buscar parecidos con el staff de Lazer: Buchu/Maxi, Star/Paulita Nunchu/Leandro, Pole/Aguá, Feddie/León Izquier, Chien/Jav, Ian/Manna Sword/Marce, Tonfu/Edu, Blues/Tati... ahora le podés jugar redaptado al Masters Of The Lazer Universe!

High Score Mientras que Oolong tenía que defenderse con puños y piernas, los enemigos generalmente cargaban armas grasas. Tramosos del orto!

Continue? Sadly not.

Game Over Introdujo dos nuevos elementos en los VS Fighting Games: la barra de energía y el "Perfect", si le ganas a tu rival sin que te toque.

SHINOBI

Presentado por SEGA, 1987. RANK 09

Insert Coin! Un ponja llamado Nakata quiere reemplantar el Poder Feudal en Japón, para lo cual crea Neo Zeed, una organización terrorista llena de ninjas. Emilio! Joe Musashi, un agente Shinobi del Clan Oboro, debe rescatar a unos pipes con pinta de sodomitas y cagar a shen kens a todos los enemigos, a la vez que vence a unos bosses re bizarríos al final de cada nivel para así probarse la para de la fela.

Player IVREA, Ready! Bueh, la historia de ahí arriba te la cuentan recién al final del juego. Así que si, lo terminamos.

High Score Una de las características del Shinobi eran los cuatro ataques ninjitsu que se podían utilizar para atacar al mismo tiempo a todos los rivales en pantalla. Para que no sea aburrido, sólo se podía ut lizar uno por pantalla.

Continue? Inspirado en el "Rolling Thunder" (1986), la saga Shinob se compone de un total de doce videogames que continúan la batalla entre el Clan Oboro y la mafia Neo Zeed, aunque solamente uno más apareció en fichín "Shadow Dancer" (1989). En este caso es el hijo de Joe, Hayate, quien debe desactivar una serie de bombas junto a Yamamoto, su perro ninja sibetano (gau!)

Game Over En el último juego de la saga, "Nightsshade" que salió a la venta en 2004 para PlayStation 2, por primera vez el Shinobi es una minita.



FICHINES INVIATION

20 TOP RANKING 70s/80s

Cansados de tanto comer y TV, le pedimos permiso al jefe y nos fumamos a gastar los últimos créditos de la Tarjeta Sacoa editorial con la excusa de rankear fichines y como el pasamos teta, la próxima les presentamos el Ranking 90s/2Ks!!

RRP (1971)

SRP (1971)

RANK 17 **COMMANDO** Presentado por CAPCOM, 1985

RANK 20

Insert Coin! Te quedaste con ganas de ir a la colimba? Sentiste el fomete Dan por un rato e infiltrarte en territorio enemigo con tu metralleta de balas infinitas para enfrentarte vos solito a un ejército de la san puta, cosa comil cada ya que este fichin era mas jodido que limpiarse el culo con papel picado

Player IVREA Ready! Estuvimos jugandolo un rato largo pero no pudimos llegar ni al 3º Nivel, ni siquiera revoloteando granadas a lo bruto Y' bueno, a nosotros nos gusta hacer el amor, no la guerra (excusa barata)

High Score: Su nombre original es "Senjyu No Oukami" (Lobo de Combate), aunque Data East (la distribuidora) decidió llamarlo Commando para su versión mundial

Continue: Ninguna posta posta, pero marcó tendencia "Merz" (1990) y "GunSmoke" (1986, que es más o menos lo mismo pero en el Far West) son considerados continuaciones por muchos fans. El "Ikari Warriors" que lanza SHK en 1986 no es más que una mezcla entre la peli Rambo y este juego, y el "Guestar" (1987, hasta siempre comandanteeee) y "Time Soldiers" (1987) tambien copian su estilo

Game Over: Debido a su estrictas leyes contra la violencia, la versión alemana se llamó insolitamente "Space Invasion", haciendo creer a los niños germanos que le thaban contra un ejército alien (el partido nazi hubiera querido que fueran polacos)



RANK 19 **GHOST N' GOBLINS** Presentado por CAPCOM, 1985



Insert Coin! Encontrabábase en el Cementerio de la Recoleta un apuesto y barbudo Caballero junto a la Princesa del Renio, quien estaba a punto de hacerle un pete. De repente, un ogro horrible y mavorado llega desde los cielos y rapta a la Princesa, posiblemente, para que le haga un pete a El Es así como comienza este celebra y jodidísimo arcade para fans de Iron Maiden, el cual estaba plagado de zombies, espectros, monstruos, fantasmas y demás criaturas paranormales

Player IVREA Ready! Fue una alegría reencontrarnos con nuestro niño interior al descubrir que 20 años después, todavía apastamos jugando a este fichin

High Score: En el último Nivel tenes que vencer a un demonio jugado llamado Astaroth, Principe de los Avernos, cosa solo posible si utilizás trucos/codigos como arma (o excusas en algunas versiones). Si lo lográs, el juego comienza de nuevo desde el primer nivel y SOLAMENTE SI VOLVES A VENCER A ASTAROTH puedes rescatar a la Princesa. Emmm... ya dijimos que era jodidísimo??

Continue: En "Ghoulis N' Ghosts" (1988), el Caballero regresa para enfrentarse con Lucifer, quien ha robado el alma de su amada Princesa patera (pero no puede uno disfrutar de una chupada en paz, caramba?)

Game Over: Originalmente se llamó "Makaimura" (La Villa del Mundo Demoníaco) y eeehhh que era jodidísimo ya lo dijimos, no??



RANK 18 **KICK AND RUN** Presentado por TAITO, 1986

Insert Coin! El juego favorito del Doctor Biardo lo tenía todo: porristas, árbitro, primer y segundo tiempo, orsan, penales, militares en las gradas (sic), jugadores estilo manga de Terzuka, festejos, arqueros que salen a gambetear, Modo 2 Players en el mismo equipo y hasta una musiquita pegadiza que le empuja a la victoria. Pero por sobre todo, era divertidito. El mejor fichin futbolero de la década o estoy crazy, Macayaaaa!!

Player IVREA Ready! Ganar la final era nuestro desafío, y tras intentarlo 24 veces, lo ogramos y con Argentina!! Ves que no era tan difícil, Bielsa y la concha de la lora?!



High Score: La distribuidora Micro Research lo refanzó con el nombre "Mexico '86", aprovechando el año en que Diego nos trajo la Copa del Mundo. La mayoría de las máquinas que llegaron a Argentina correspondieron a esta versión

Continue: Nada Nothing Nichts

Game Over: Fue el primer juego de futbol de 11 contra 11. Incluso tuvo una versión para 4 jugadores simultáneos, algo que no se repetía en este genero hasta el Hat Trick Hero (1992)



RANK 17 **ELEVATOR ACTION** Presentado por TAITO, 1983



Insert Coin! Sos el Agente 17 (nombre en clave "Otto"), uno de los delincuentes más buscados del mundo. Temés que infiltrarte en un edificio y, usando los múltiples ascensores, choroando en todas las casas de puerta roja, a la vez que liquidás a una cantidad enorme de polis. Si per sabas que el Grand Theft Auto era heavy, todavía no viste nada

Player IVREA Ready! Chorar chorar, mucho no choroamos pero que manera de matar casis, loco que mastare si hasta los apolastabamos con el ascensor, che **High Score:** Si tardas mucho en completar la misión suena la alarma del edificio haciendo que los ascensores enloquezcan y los casis se vuelvan más agresivos, por lo cual entran a disparar estilo gatillo fácil de la bonafeme "Adrenalinal"

Continue: "Elevator Action II" (tambien conocido como Returns) apareció en 1994 e incluía varias novedades, tres agentes para elegir (Kart, Edie o Jack), cada uno con un tipo de arma y característica diferente, y Modo 2 Players simultáneos

Game Over: Una versión para Atari 2600 nunca fue completada debido a la Crisis de los Videogames que se desató en 1983 con la aparición de la Commodore 64 y otras computadoras hogareñas. Sin embargo, un coleccionista logró recopilar varios cartuchos con el 75% del juego terminado, los cuales hoy día cotizan entre fans a precios terroríficos



RANK 16 **CABAL** Presentado por TAITO, 1988



Insert Coin! Dos soldados deben enfrentarse a fuerzas terroristas que Bin Laden envidia, los cuales cuentan con paiva de soldados, helicopteros bombarderos, tanques, submarinos nucleares y mucho más. Para relajar, a final de cada stage, los soldados se van bailando cumbia hacia el horizonte

Player IVREA Ready! Como nadie quería jugar con el soldado rojo, lo tuvimos que hacer solo con el azul "de a turnos", y tardamos como media hora en eliminar al último boss, que cada vez que perdés una vida recupera todo su energía

High Score: Cuando matás a los soldados grises que se "vuelcan, vienen dos enfermeras a rescatarlos. Cuando lo hagan, cagalas a balazos que por cada tiro que le pegues les salta una granada!

Continue: El "Blood Bros" (1990) era básicamente lo mismo, pero acá los protas son un cowboy y un peli roja. la versión armada de Village People!

Game Over: Este y el Toki (1989) fueron los únicos juegos exitosos de TAD



RANK 15 **FROGGER** Presentado por KONAMI, 1981



Insert Coin! Una rana gigante tiene que cruzar la 9 de Julio en hora pico y luego el Río de la Plata subida a troncos, camalotes y demás basuras, para así marcar todas las entradas clandestinas de la Aduana de Montevideo. Ok, no era así, pero más o menos

Player IVREA Ready! Al principio todo bien, pero en la novena pantalla el tráfico se puso muy heavy y nos cagó todas las vidas. Es que esta rana del otro no corre!

High Score: En el agua se encuentra con otras ranas inmigrantes, vivoras traficantes y cocodrilos disfrazados de troncos, todas ellas cosas habituales en el mundo del contrabando internacional de animales exóticos

Continue: Hubo versiones buenisimas para consolas, pero en fichines lo único fue el "Rabbit" (1991), una adaptación que hicieron los de Sega en 1991 que no le gustó a nadie, y el "Lady Frog", pero nos negamos a hablar de esa basura

Game Over: Originalmente se llamó "Freeway" y fue desarrollado por un grupo de estudiantes de psicología de la Universidad de Washington para estudiar la memoria humana a corto plazo (?). De alguna extraña manera llegó hasta Konami, que primero perturbó llamado "Highway Crossing Frog". Por cierto, la banda punk Bad Religion le dedicó un tema a este juego!



OVA #2 - Hizukanaru houtei (El tribunal silencioso)



OVA #3 - Densetsu no saint Orfeo (Orfeo, el santo legendario)



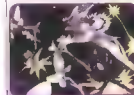
OVA #4 - Orfeo kanashiki chinkon uta (Orfeo, el triste réquiem)



OVA #5 - Hades! Kyogaku no hyoul (Hades! la sorprendente posesión del miedo)



OVA #6 - Kekitou! Judeka no ichi (Violenta batalla! El camino hacia Judeka)



WWW.LAREVISTADIA.COM.AR



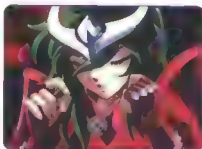
■ Por Cynthia Hajdinjak y Marcelo Vicente

Es se era el interrogante que quedaba abierto cuando Masami Kurumada daba a conocer en su blog que la Saga de Hades iba a tener finalmente su continuación después del largo parate que se dio al finalizar las primeras trece OVAs (comercializadas en Japón desde Noviembre de 2002). Esos primeros capítulos relataron lo que sucedió en el Santuario cuando espectros y santos de oro resucitados vistiéndose Sapuris (las armaduras que portan los que sirven a Hades) intentaban pasar por las Doce Casas para llevarle la cabeza de Atena en bandeja al Dios de los Infiernos. Al bajar los caballeros al mundo de los muertos, la producción de esta animación se fue con ellos al inframundo. Pero en 2004, para intentar calmar a los fanáticos desesperados por una continuación, se realizó la quinta película (las otras cuatro son las de Abel, Eris, Dolbare y Lucifer, todas editadas en Argentina años atrás) de la serie llamada "Saint Seiya Tenkai hen Joso - Overture" (Saint Seiya La Saga del Cielo - El Preludio) que narraría la batalla contra Apolo y Artemisa, dioses del Sol y la Luna respectivamente. Este film no dio los resultados esperados, paradójicamente lejos de apaciguar las ganas por ver más Hades, las aumentó. Hasta que se dejaron de hacer y en Agosto de este año, Kurumada dio a conocer que la continuación de Hades era un hecho. La fecha fijada resultó ser el 17 de Diciembre de 2005, día en que el Hades

Meikai Hen iba a ver luz en las pantallas japonesas bajo el sistema Pay Per View. En otro orden de cosas, sorprendió mucho el anuncio de que habría una renovación casi total del staff. Kurumada mismo impulsó los cambios ante los flojos resultados del Tenkai y los echó a casi todos a la mierda ^ ^ ^ Mantuvo a Shigeyasu Yamauchi (quien dirigiera tanto la última

película como los primeros 13 episodios de la Saga de Hades), pero aprovechó para hacer algo que tenía en mente hace años: cambiar a todos los seiyuu -actores de doblaje- de los caballeros de bronce por otros más jóvenes (jubilation violenta ah) Estos cambios movilizaron a una legión de fanáticos de Japón y el mundo, juntando firmas y demás... Al punto que la bola se hizo tan grande que el mismísimo Masami Kurumada salió a dar explicaciones de los motivos en su propio blog! Nunca hay que subestimar el poder de una conexión a Internet y mucha calentura ^o^

OVA #1 - Watarei! Akeron no gawa (Crucemos el río Akeron!)



Jump a modo de preview en la revista Super Jump se editó un anime comic de apenas 8 páginas con imágenes del primer episodio; y pocos días antes del estreno subieron a Internet un spot publicitario de menos de 40 segundos para sustituir a un trailer. Al final, las OVAs en cuestión fueron solamente 6, y no abarcaron todo lo que sucede en el "Infierno" (Meikai según el manga) sino apenas la mitad. Con ello, las escenas más interesantes y esperadas se quedaron afuera... Estos capítulos cuentan con un opening y un ending especialmente escritos por Kurumada. "Megami no senshi, Pegasus Forever" (Los Guerreros de la Diosa, Pegasus para siempre) y "A las personas en quienes debería confiar -My Dear-". En concreto, la lista de episodios y sus fechas de emisión en Japón fueron las siguientes:

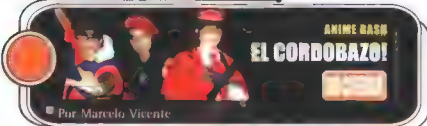
- 17 de Diciembre de 2005
 - 1 - Watarei! Akeron no gawa (Crucemos el río Akeron!); 2 - Hizukanaru houter (El tribunal silencioso)
 - 21 de Enero de 2006
 - 3 - Densetsu no saint Orfeo (Orfeo, el santo legendario); 4 - Orfeo kanashiki chinkon uta (Orfeo, el triste réquiem)
 - 18 de Febrero de 2006
 - 5 - Hades! Kyogaku no hyou (Hades! la sorprendente posesión del miedo); 6 - Kekitout! Judeka no ichi (Violenta batalla! El camino hacia Judeka)
- En ellas se tomaron los tomos 23 y 24 del manga original (incluso algunos nombres de los episodios son similares a los de la historieta). A modo de resumen de lo que pasó en ellas (GUARDA, SPOILERS!) tenemos todo el dilema por el que deben pasar Hyoga, Shiryu, Kannon, Seiya y Shun para llegar hasta donde Hades reposa, mientras que piensan en donde podrán estar Atena y Shaka (quienes previamente

se "suicidaron", que también están allí para terminar con la batalla por su cuenta. Mientras que Seiya y Shun se encuentran primero con el juez Lune de Balron y más tarde con Orfeo de Lyra (un caballero de plata legendario y con fama de ser el más poderoso), quien se decide a colaborar con su misión de matar a Hades ya que tiene cuentas pendientes con él, Hyoga, Kannon y Shiryu siguen adelante matando a cuanto espectro se les pone enfrente. Finalmente se conocen a los Tres Kotos de Hades, los generales más fuertes de su tropa: Minos de Grifo, Aiacos de Garuda y el ya conocido Radamanthys de Wyvern. Pero, sin duda, el momento fuerte de esta producción de OVAs está en la posición total de Hades del cuerpo de Shun de Andromeda!!

Y para dejarte calentuch esperando una continuación, al finalizar el último episodio, hacen una importante mención: Aparece Seikai Si, la hermana "perdida" de Seiya. Es una escena flash, donde sólo aparece ella rezando y detrás, Marin observándola. La calidad de animación es bastante inferior a lo visto tanto en la primera entrega de 13 OVAs y el Tenkai hen. Prácticamente es una adaptación 95% fiel al manga, aunque se denota la ausencia del espectro Valentine y, por ejemplo, el agregado de una escena donde se puede ver a Orfeo de Lyra tocando su instrumento para los Caballeros Dorados (?), entre otras. La puerta a las nuevas producciones que puedan dar por terminada la Saga de Hades (que continúa hasta el tomo 28 del manga) está abierta, pero no se sabe todavía cuán lejos hay que quedarse de atravesarla. Por ahora hay que disfrutar, criticar, etc. a estas OVAs y después, como siempre, esperar... El Cosmo dormirá otro par de años o resurgirá con fuerza a muy corto plazo? He ahí el dilema



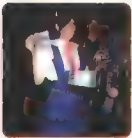
El comic de Meikai-Hen



Es francamente saludable que los eventos que tienen que ver con el manga y el anime, se realicen cada vez en más puntos de nuestro bendito país. Así es, ya no es más propiedad exclusiva de la ciudad de Buenos Aires hacer convenciones o simples reuniones donde se pasen videos, se baile o vayan disfrazados para despuntar el simpático vicio del cosplay, y los ejemplos de esto ya son más que elocuentes. En esta oportunidad, haciendo gala una vez más de su federalismo y su peronismo :P, el staff de Ivrea se dirigió hasta la bella provincia de Córdoba, donde el pasado sábado 17 de Diciembre tuvo lugar una fiesta llamada Anime Bash. Luego de una travesía nocturna de 10 horas en micro desde la terminal portaña de Retiro, los enviados de la editorial -Marcelo como redactor y bebedor oficial, y Javier como fotógrafo (bien ahí acompañando al Movimiento, carajo!)- llegaron a la provincia mediterránea, donde eran esperados por sus eficientes anfitriones y organizadores principales del evento Guido Trefilio y Carolina Panero de la comiquería local Gaia. Luego de los saludos protocolares y el desayuno de rigor, sumado a un largo paseo por el soleado centro y a una reparadora siesta en el hote, por parte de los viajantes ^ ^, cicrones e invitados se dirigieron al lugar de los hechos: la disco La Osa, en el barrio de Nueva Córdoba



Una vez ahí (la milonga arrancaba en el horario matinee de las 8 de la noche), y mientras la cosa iba tomando color, las acciones (?) pasaron por charlar un poco con la gente que iba llegando, anticipando los planes de Ivrea para 2006, las futuras notas de Lazer, qué era de la vida de Rogelio, etcétera, todo regado, como no podía ser de otra manera debido a la parte del mapa donde estábamos, con abundante fernet. Para sorpresa de propios y extraños, el lugar para eso de las 10 de la noche estaba bastante cubierto, y de los alrededor de 150 personas que había, 85 estaban disfrazadas! A esas alturas, a nadie le cabía ninguna duda de que la reunión estaba resultando un verdadero éxito, y que el esfuerzo por parte de los organizadores (la citada comiquería Gaia, la Asociación Cordobesa Manga & Anime y El Hexagono) había valido la pena. Y mientras se pasa-



ban los ultimos AMVs y un pichón de McPyo daba pinceladas entre los que querían incursionar en el body painting, el comienzo el plato fuerte de la noche el esperado concurso de disfraces. Entre los participantes no hubo mayores sorpresas, los personajes que se vieron básicamente fueron los que se pueden ver en cualquier cosplay muuucho King of Fighters, muuucho Naruto y muuucho Inu Yasha (en cualquier momento se viene la nota de tapa de Lazer con la obra de Rumiko Takahashi!); claro que también digieron presente los que ya son un clásico, como los personajes de Evangelion, los de Kershin, los de Slayers y los de Ranma Acaso la nota de color la dieron el propio Guido Trefilio, que apareció caracterizado de Kazuma Azuma (el panadero protagonista de Yakitate!! Ja-pan) y un Arashi de Paradise Kiss. Así las cosas, el encuentro fue dando las hurras hacia la medianoche, ya que como se realizaba en un chebolit, había que ir fletando a los menores para evitar quilombos innecesarios. Después de la entrega de numerosos premios, pero claro que oficialmente por conclusión, la fiesta se dio oficialmente por concluida, pero claro que los mayores que querían podían quedarse, ya que a la hora de las brujas, el lugar volvería a ser una disco heccha y derecha. Entonces fue el momento del pool, de pasar a las bebidas un poco más espinuosas y de departir amablemente con las chicas locales. El domingo incluyó desayuno bizarro con

pan de utilería (!), pileta en el hotel y más recorrida por el nublado centro. De la larga caminata se desprendieron comentarios muy interesantes por ejemplo, nos enteramos de que en Córdoba está prohibida la comercialización de la Coca de 3 litros, porque ésa es la medida exacta que va con la botella de fernet!! Y no sólo esto, lo loco es que está científicamente comprobado (calculamos que por borrachos cordobeses que si se usan dos botellas de litro y medio no es lo mismo, no queda igual!! Es por eso que los comer ciantes se van hasta Catamarca a comprar las botellas de 3 litros. Eso es ser patriota!! También nos enteramos de cosas acaso no tan simpáticas como la anterior pero no por eso menos interesantes, como por ejemplo de que en Córdoba se fundó la primera universidad argentina (muchísimo antes que la UBA, por cierto), y que también en esa provincia funcionó la primera imprenta del país, traída por lo jesuitas alrededor del año 1600. La charla transcurrió mientras Javier parecía un japonés y le sacaba fotos hasta a los adoqueños ^o^ En fin, el resto de la estadía en la provincia se fue tratando de dilucidar un misterio resulta que de TODOS los cordobeses que nos cruzamos a lo largo de esos dos días, sólo UNO había tenido la famosa tonada!! No muy convencidos con las explicaciones recibidas sobre el asunto, fuimos pegando la vuelta a Buenos Aires, ya que al día siguiente era lunes, y el show en Ivrea debía continuar.





La versión de Kurosawa que te deja el culo cuadrado

Ahora, todo no podía ser color de rosas y la gente encargada de llevar adelante el proyecto decidió hacer unos muy ligeros cambios en el argumento. Digamos casi imperceptibles (léase con tono irónico). La acción ya no toma lugar en la era Tensho, sino que se traslada a un futuro lejano en un planeta que ni siquiera se sabe si es la Tierra. Allí, por mucho tiempo, se desató una guerra entre samurais que, tan sólo para justificar el uso del amado 3D (marca Acme) del Studio Gonzo, tienen cuerpos mecanizados. Hay que admitir que el leve retoque argumental se les fue un poquito al carajo. Finalizada la guerra, muchos quedan deshonrados y sin trabajo, con lo cual se convierten en ladrones y asesinos. Un grupo de ellos, llamado Nobuseri, ataca una y otra vez la villa Kanna. Retornando la idea original, Rikichi, Kirara y Komachi, los protagonistas, son enviados por el jefe de la aldea para que busquen algún samurai que pueda defenderlos a cambio de comida. La suerte esta de su lado y terminan topándose con siete poderosos guerreros que lo arriesgarán todo por un laburo en negro, sin vacaciones ni ART que los proteja.

En una entrevista con el productor de la serie, Atsuhiko Tomioka, este comentaba por qué realizaron estos cambios en la historia original. Uno de los principales conceptos fue el hecho de que la película, si bien es larga para el cine, en animación para una serie resulta ser corta al tener que cumplir con cierta cantidad de episodios base. Por ese mismo motivo es que se decidió dar más protagonismo a los habitantes de la villa y dejar un poco de lado a los samurais que recién pasada la tercera parte de la historia logran reunirse. Por otro lado decidieron que el pago por los servicios de estos siguiera siendo el arroz, debido a que en realidad no tiene más que un valor simbólico ya que cada uno de los personajes lucha por una motivación en especial. El arroz es una mera excusa para juntarlos. Según sus palabras,



es una historia de cómo vivir la vida. Dentro del merchandising que posee la serie, debe destacarse una lujosa edición en DVD que fue lanzada en Japón en el último trimestre del año 2004, ya casi finalizada su transmisión por TV, y que posee varios storyboards, entrevistas a los productores y al staff, y un libro con los diseños de personajes. A esto se le suman los tradicionales CDs, figuras de acción y un artbook con diseños varios y una entrevista a Hideo Kurosawa, hijo mayor del autor. La emisión total se aproxima de la mano, como quedó dicho y como no podía ser de otra manera, de Animax. Canal que ya se encargó de hacer lo mismo en la versión portuguesa de la señal, que estreno la serie algún tiempo atrás. Si no existe problema alguno, en los meses venideros debería aparecer por sus pantallas en horario central, a pesar de que su fecha de estreno y horarios aun estén por confirmarse.

AKIRA KUROSAWA

El autor original, Akira Kurosawa, fue un hombre marcado por varias intensas experiencias en su vida, llevando a reflejarlo muchas veces en la profundidad de sus películas. Nacido el 23 de Marzo de 1910 en Omori, Tokyo, el director comenzó demostrando sus vetas artísticas mediante la pintura, para más tarde tomar el amor por el cine que también portaba su herencia.



mano en la sangre. Inclusive él mismo trabajaba como narrador en las películas mudas que venían de otros países. De esta manera, Kurosawa empezó sus andanzas por la pantalla gigante como asis-

tente de dirección, para luego ocupar la tan preciada silla del director. Es sabido que, gracias a sus aptitudes para la pintura, en muchos casos realizaba sus propios storyboards en forma de grandes cuadros. Su primera película fue Sugata Sanshiro en 1943, sin mucha repercusión obviamente. El reconocimiento recién le llegaría a partir de la década del '50' con sus obras como Rashomon, Ikuru, y la mismísima Shichinin Samurai. A partir de ese entonces, su vertiginoso ascenso se potenció mediante varios premios y reconocimientos tanto de la crítica como del público en general. Aunque en realidad, Kurosawa nunca tuvo el mismo prestigio en Japón que en el resto del mundo, especialmente en occidente donde se lo consideró, y aun hoy en día se lo hace, como uno de los mejores directores de la historia del cine. Varias revistas especializadas inglesas y estadounidenses lo rankean entre los diez mejores directores de todos los tiempos. Un mérito debido por el hecho de ser el único del continente asiático. Además es irónico que en reiteradas ocasiones, por no tener un mango para filmar, haya tenido que salir en su propio país a dirigir comerciales para televisión e incluso participar de ellos. Quizás lo que más fue criticado de su cine por sus compatriotas era su influencia occidental, gracias a la idolatría que Kurosawa profesaba por John Ford. Su vida fue el cine y fuera de él tuvo ciertos sobresaltos, como el suicidio de su hermano Heigo, quien lo introdujo a este fantástico mundo y quien sufría de depresión, y su posterior fallido intento de suicidio producto de una intensa frustración en el proceso creativo. Lo más llamativo es que, tras recuperarse, creó una de sus obras maestras, Dersu Uzala, una coproducción rusa que le valió el único Oscar en su carrera. Más tarde haría lo propio con otra genial película junto a Ford Coppola y George Lucas, Kagemusha. Esta última sirvió de base para Ran, de 1985, otra épica historia que adapta la obra "El Rey Lear" de William Shakespeare en versión imperio japonés (un cacho de cultura larala larala ^.^). Con el paso del tiempo, sus films se volvieron más personales e íntimos, siendo Yume (Sueños) y Hachi-gatsu no kyoshikyoku (Rapsodia en Agosto) una muestra de la sublime madurez en la carrera del director. Ya finalizando los '90's, Akira Kurosawa se alejaba de este mundo dejando un gran vacío en la industria cinematográfica, allá por 1998. Claro que no se fue sin antes haber legado una riquísima herencia.



"Tiene más de 13, tiene más de 13!!!"



"Por suerte hace años que nadie se suicida en este bar..."



"Le robe el saco al primero que me dé..."



"Una careta? Yo pedí napolitana con fritas!!!"



"Jaja, lo re cague con la careta!!!"



Por Leandro Iraizoz

A lo lejos, por el horizonte, puede divisarse un pequeño grupo de hombres que rondan buscándole un destino a sus vidas, un por qué a sus existencias y, tal vez, quedar inmersos en la eternidad volviéndose un mito. Pero esto dependerá de alguien que con grandilocuencia nos adentre mediante su ingenio en la leyenda y un público expectante a oír el relato. Acaso hace ruido un árbol que cae en un bosque si no hay nadie ahí para escucharlo?

Samurai 7 (en su Japón natal Shichinin no Samurai) es una de estas épicas historias que, a pesar de su humildad argumental, toman grandes dimensiones. Producido por el magnánimo y todo poderoso Studio Gonzo, este anime de 26 episodios que pronto se estrenará por Animax y que fuera originalmente emitido en su país por la señal satelital SkyPerfect TV entre el 12 de Junio y el 29 de Septiembre de 2004, tiene una gran particularidad que rara vez ocurre. Si bien, en la mayoría de los casos, una serie animada está basada en un exitoso manga, una saga de videojuegos o, en menor proporción, en alguna novela, éste no es el caso. En realidad, Samurai 7 está realizado a imagen y semejanza de una película homónima dirigida por el reconocido Akira Kurosawa en 1954.

Haciendo un poco de historia, dicho film fue uno de los primeros en gestarse en la, por ese entonces, precoz carrera del director que alcanzó el éxito gracias a estas siete almas en desgracia y su reunión mediante un hecho poco usual. La trama era la siguiente: durante la era Tensho, en el año 1586, una pequeña aldea es constantemente asediada por un grupo de bandidos (malvivientes hubiese titulado Cronicas) que imponen sus reglas por la fuerza. Tras uno de los tantos ataques, un anciano samurai jubilado (con la mínima) desde que sus facultades lo abandonaron,



sugiere una solución: contratar a samurais que hayan caído en desgracia, a cambio de un plato de arroz para que los protejan (maldito usurero explotador). Así encuentran al primero de ellos, un "ronin" de buen corazón que accede a reclutar a otros tantos para formar un grupo de defensa cuyo lema bien podría ser "La vida por un cacho de arroz". Al encontrar a otros seis miembros deciden regresar para combatir a los atacantes y evitar los saqueos. Lamentablemente, parece que los dueños de los supermercados chinos del conurbano bonaerense nunca vieron esta peli ^^ Vale destacar que la cinta original es en blanco y negro, y su primera versión tiene una extensión que, literalmente, le dejaría aún hoy en día el culo cuadrado a cualquiera. dura unas 3 horas y media aproximadamente, las cuales luego se



"Con el nuevo Ginzu 2006 puedo cortar un samurai y luego un tomate"

redujeron en unos 40 minutos para la edición internacional

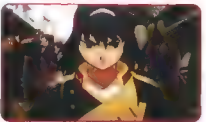
Volviendo a la animación, en su momento Monkey Punch (Lupin III) quería realizar la adaptación, pero finalmente la pulseada, como se mencionó antes, la ganó Gonzo, el estudio líder por estos días. Por designio real de la compañía, la dirección fue tomada por Toshifumi Takizawa (director de la legendaria serie de TV de Dirty Pair), quien trabajó junto a los diseños del tandem Hideki Hashimoto (director de animación en Hand Maid May, Heat Guy J) y Takuhito Kusanagi, uno de los pioneros en Gonzo y previamente diseñador de personajes del caballito de batalla del estudio: Ao no Rokugo (Blue Sub). En la música estuvo el maestro Kenji Kawai (Blue Seed, Inuyasha) y la estrella J-pop Namase Aikawa cantando el opening de la serie, "Unlimited". La producción de cada episodio, hecho en alta definición, costó unos 300 mil dólares aproximadamente, un fangote de guita teniendo en cuenta que es más del doble de lo que cualquier otra serie gasta (salvo Bumpety que el presupuesto se le iba en falopa)



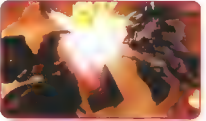
"Sabés dónde está el baño?"



"El baño? Por allá"



"¿Llamó papárido de que siempre me pregunten lo mismo."



"Pone guino, pelotudo!!"



"Dame CINCO Guaymayen, por favor!!"

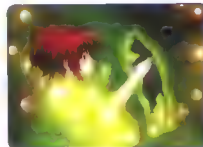
EL DOBLAJE Y EMISION LOCAL

Desde el pasado 6 de Febrero, de lunes a viernes a las 22 hs., Cartoon Network está emitiendo Mew Mew Power. Para hablar del doblaje hecho en Colombia por Proveido 5 A (Hunter X Hunter, Kaleido Star, Sakura Wars) hay que entender antes que está hecho en base a la porquería que hizo la empresa yankee 4Kids. Como ya estamos acostumbrados a ver, cuando los americanos compran un anime japonés saben que con la excusa de no molestar a los padres ultra conservadores y amantes del Opus Dei pueden cambiar cualquier aspecto de una serie por capricho.

De entrada, tenemos que los nombres de los personajes no son los mismos, algo completamente irrelevante y hasta comprensible; más después de ver que gracias a la magia del MSPaint cualquier texto japonés fue borrado por expertos muñones con parkinson y la serie ya no transcurre más en Tokyo sino en Estados Unidos. Pensar que hasta originalmente tenían pensado ponerle Hollywood Mew Mew, como si allá hubiera cafeterías con chicas en vestidos de sirvientas. Los crímenes del MSPaint no terminan ahí. Además de los textitos, la gente de 4Kids se entusiasmó y borro todas las sombras que delineaban el cuerpo de las chicas durante su transformación, las marcas de la cadera de Quiche (Dren) por ponerse el pantalón muy abajo, y cientos de otros detalles pelotudos. Pero el pifíe más grande (en este aspecto del retoque, ojo, hay peores) se lo mandaron con el personaje de Zakuro (Renée). Esta chica suele tener una cruz colgada en el cuello y su arma especial es un látigo con mango de cruz, pero como tampoco quisieron poner elementos cristianos le acortaron el palo horizontal o se lo borraron directamente. Así, cuando Zakuro va a la Iglesia a rezar, termina alabando al dios palito de helado. Falsos ídolos, ese seguro es el mensaje que todo cristiano quiere ver en un dibujo.

Pero además de un procesador de imágenes, la gente de 4Kids se compró una moviola, así que aprovecharon para reeditar los capítulos y hacer unos necesarios cambios en la trama que los japoneses fallaron en hacer. El mejor ejemplo de esto fue convertir el capítulo 12 en el primer episodio; no importa que no se presenten los personajes, arranque con toda la trama empezada y en el siguiente (el 1) sea cuando empieza la historia. Ya que esta-

ESCENAS ELIMINADAS



ban aprovecharon para cambiar la escena final con un pedazo de otro capítulo para hacer que Masaya (Mark) "acepte" que la protagonista sea una heroína parte gato. Así eliminan completamente de la trama el hecho de que las chicas tengan personalidades secretas (cosa que hay que editar de todos los otros capítulos). Desgraciadamente tampoco queda claro por qué Ichigo (Zoey) es parte gato al principio ya que la escena del primer capítulo (el posta), cuando le están haciendo la fusión de ADN y sueña que un gato entra dentro de ella, fue eliminada. Aparentemente tenía implicancias zoológicas para ellos.

El principio (las chicas con cintas de ADN atrás) y el final (la chica transformada posando para la foto) de todas las secuencias de transformaciones de las Mew Mew también están cortadas, así también como cualquier escena en la que alguno de los personajes se sonroje por acción de otro personaje salvo que sea Ichigo por Masaya, esto incluye a la propia protagonista con cualquier otro hombre. En total debe quedar por capítulo entre un 70% y un 85% del video original. En cuanto al audio, toda la banda de sonido fue reemplazada por otra y los diálogos, si bien mantienen las bases de la historia a graaaaaaandes rasgos, fueron cambiados casi en su totalidad. Las edades de todos se aumentaron 2 o 3 años, los aliens antes sin nombre fueron bautizados como Cyniclons, los Chimera Animals se convirtieron en Predacytes y se reemplazaron las frases de transformación. Es sorprendente que se olvidaran de incluir la proto-cultura.



La cadera borrada



Muy chica para pensar en hombres



Curvas corporales eliminadas



La iglesia del palito

NOMBRE JAPONES

NOMBRE DOBLAJE

ACTOR DE DOBLAJE

Ichigo Momomiya
Mint Aizawa
Lettuce Midorikawa
Pudding Fong
Zakuro Fujiwara
Masaya Aoyama
Yuu Shirogane
Kichiro Akasaka
Masha Quiche
Pie
Tart
Deep Blue

Zoey Hanson
Corina Bucksworth
Bridgette Vedant
Kikki Benjamin
Renée Roberts
Mark
Elliott Grant
Wesley J. Coolridge
Mini Mew
Dren
Sardon
Tarb
Deep Blue

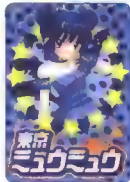
Alejandra Ramírez
Claudia Chavarro
Dilma Gómez
Shirley Marulanda
Rocio Bermúdez
Alexander Páez
Wolfgang Galindo
Camilo Rodríguez
Nancy Cortés
Carlos Gutiérrez
Harold Leal
Andrés Palacio
Mario Gutiérrez

EL MANGA Y LAS AUTORAS

Como se comentaba al comienzo, las dos creadoras de Tokyo Mew Mew ya eran artistas establecidas y exitosas en el medio. Por un lado Ma Ikumiki venía trabajando como dibujante profesional desde 1998, consiguiendo un reconocimiento casi instantáneo cuando a finales de ese año creó "Super Doll Licchan", serie que también se emitió en Cartoon Network hace unos años. Luego de eso creó lo que sería el germen de esta historia, Tokyo Kuroneko Musume (Las Chicas Gato-Negro de Tokyo), el cual Yoshida luego expandiría para convencer a de trabajar juntas.

Reiko Yoshida, por su parte, tiene un currículum muy extenso en su trabajo como escritora, que incluía guiones para TV de Dragon Ball Z, Kaleido Star, las películas Digimon Adventure, las OVAs de la parte de los recuerdos de Kenshin e incluso parte de Neko no Ongaeshi de Studio Ghibli!

El producto de su trabajo en equipo llegó a las páginas del Nakayoshi de Kodansha (hogar de Cardcaptor Sakura, Sailor Moon, Magic Knight Rayearth y muchos otros hits del shojo) a finales de 2000, llegando a su primer tomo recopilatorio el 1° de Febrero de 2001. A lo largo de sus siete tankoubon se contaba la historia de las chicas Mew Mew con algunas variaciones sutiles respecto de la animación. En el manga, por ejemplo, las edades de las chicas son distintas, las armas de cada una también, pero la diferencia más importante es el final. Mas allá de la resolución del conflicto con los aliens, que no tiene sentido comentar, en las últimas imágenes de la historia que se editaron en Abril de 2003 aparece una nueva chica frente al Café Mew Mew.



LA CONTINUACION

"Tokyo Mew Mew A La Mode" fue la continuación directa de la serie original, ni siquiera habiendo una pausa intermedia. En Abril de 2003 comenzaba la historia de Berry Shirayuki, una chica de 12 años, enamorada perdidamente de un skater de nombre Tasuku Meguro. Después de la partida de Ichigo (Zoey para el doblaje), el grupo de Mew Mew se las tiene que arreglar solo contra un nuevo enemigo, los Saint Rose Crusaders. Berry termina medio por casualidad en el Café Mew Mew donde asuela cual famelico etíope con todo el carrito de tortas, terminando arriba del display de testeo de ADN. Berry acaba siendo imbuida con el ADN de un conejo Amami y un gato montañés de los Andes, y se convierte en la nueva líder de las Mew Mew.

Los nuevos malos son seres humanos, en realidad cuatro pendejos que son rechazados por sus pares por tener poderes psíquicos y se reúnen para... conquistar el mundo, cuando no. El líder del grupo es Duke, que no viene de Hazzard ni es comandante de los G.I.Joes, sino que es una mina vestida con un traje de adivina japones (igualito al del Ku Klux Klan.) Esta chica decide hacerle la vida imposible a las Mew Mew haciendo que todo el mundo las odie a muerte.

Cuando las cosas empiezan a salir mal, Mew Ichigo (Zoey) hace su regreso triunfal, prometiendo ayudar a Berry en su nueva misión. Por el lado personal, la relación entre Berry y Meguro va decayendo, no porque éste se entere que es una heroína, sino porque el trabajo de ambos en el Café empieza a enfriar las cosas. Eso le da pie a Duke para terminar poseyendo directamente a Meguro y atacar a Berry, pero ésta, en un arranque de decisión, decide confesarle su amor y besarlo (aaah-



hhh). El gesto deja tan emocionada a Duke que decide levantar el hechizo que había convertido a los habitantes de Tokyo en zombies mata-mews y promete no volver a atacar con sus Saint Rose Crusaders.

En el capítulo final, publicado en Febrero de 2004 y que culminaba el segundo tomo recopilatorio, Ichigo nuevamente se retira dejando las cosas en manos de Berry. Ella, junto a su nuevo novio Meguro, se hace cargo de la parte delivery del Café Mew Mew.



LA HISTORIA

Zoey Hanson es una chica común y corriente enamorada de Mark, el pibe más lindo de su colegio. El día que finalmente se anima a invitarlo a una exposición de Red Data Animals (especies en peligro de extinción) hay un terremoto y una luz extraña la cubre. Después de soñar que un gato se le mete adentro, Zoey empieza a actuar cada vez más como un felino (salta desde balcones, agarra pescados con la boca, etc.) Ahí hacen su entrada dos tipos, Wesley y Elliot, que le explican la verdad de toda la milanesa en la ciudad hay varios extraterrestres llamados Nycondios, que están bastante enojados (y celosos) de cómo los humanos están acabando el planeta, así que deciden que es mejor conquistarlo. La clave de su estrategia son los monstruos Pre dactyles, creados al envenenar unos bichitos gelatinosos a ciertas plantas y animales.

El trabajo de Zoey es usar sus nuevos poderes para liberar a los seres poseídos por los aliens y también buscar y reclutar a otras cuatro chicas (Corina, Bridgette, Renée y Kikki) que tengan ADN animal. El detalle distintivo de esta serie es que los chabones, además de hacer que las muchachas peleen contra los extraterrestres, las ponen "de fachada" a laburar de mozas en el Café Mew Mew vestidas con trajes de sirvientas. La excusa? Que van tan pocos clientes que se la pueden pasar rastreando todo lo que quieran.

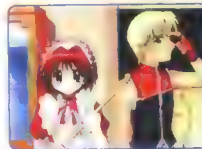
Tal como dice el sentido común científico, el ADN imbuido con el de una especie en peligro hace que cada chica pueda transformarse mágicamente en una super heroína, con un arma particular, todo aderezado con frascitas super catchy. Otra cosa infaltable en estas historias son los varios pretendientes de la protagonista, en este caso tenemos a Mark, que se convierte en el protector de Zoey como Tuxed-, digo "El Caballero Azul", Elliot, el encargado del café y líder del grupo, e incluso uno de los aliens, Dren (nerd al revés?) Como el personaje de Mechapoch! A medida que transcurren los capítulos, las chicas pasan a buscar las Mew Aguis, las cuales aumentan sus poderes todavía más. También hacen su aparición otros generales alien llamados Sardon y Tarb, y más tarde el grosso más grosso de todos los aliens el misterioso Deep Blue



"A mí me creció mucho pelo en la mghgff!"



"Limpiamos con la lengua, porfaaa!"



"Me compré la escoba del No Podés"



"Como que aumentó el Whiskas?!"

MEW PERSONAJES Y LOS ANIMALES



Gato de Iriomote
(*Felis Iriomotensis*)

Se lo considera como una rara subespecie de leopardo. Tiene el tamaño de un gato casero grande. Habita unicamente la pequeña isla Iriomote-Jima y se estima que quedan unos cien ejemplares..

MEW ICHIGO

ZOEY HANSON
(ICHIGO MOMOMIYA)



CORINA BUCKSWORTH
(MINT AIZAWA)



BRIDGETTE VEDANT
(LETTUCE MIDORIKAWA)



KIKKI BENJAMIN
(PUDDING FONG)



RENÉE ROBERTS
(ZAKURO FUJIWARA)

MEW MINT

Lori Ultramar
(Vini Ultramarina)

Un tipo de loro de unos 18 cm de alto se caracteriza por tener un plumaje celeste en las plumas y parte superior, y azul oscuro en la parte inferior. Habita las islas Marquesas en la Polinesia Francesa y se estima que quedan unas 250 a 300 parejas

MEW LETTUCE

Marsopa (Phocoena Phocoena)

Usualmente se los confunde con los delfines, aunque se diferencian por la forma de su cabeza y sus dientes. Su distribución comprende, en el Pacífico, desde Bahía de Paríta, Perú, hasta Tierra del Fuego. En el Atlántico, se encuentra desde São Paulo, Brasil, hasta el Cabo de Hornos. La pesca masiva hizo reducir sus números considerablemente

MEW PUDDING

Tamarino león dorado
(*Leontopithecus Rosalia*)

Un tipo de mono omnívoro con garras de un tamaño menor al de una ardilla que toma su nombre por tener melena dorada. Habita partes aisladas de la selva del este de Brasil. Actualmente sólo queda el 3% de su territorio original

MEW ZAKURO

Lobo Gris
(*Canis Lupus*)

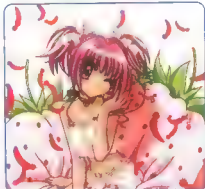
Su pelaje puede no sólo ser gris, sino también blanco, rojizo y hasta negro. Habita en el norte de EE.UU., Alaska, Canadá, Europa, y Asia. Por ser usualmente cazados, ahora quedan unos 10 000 lobos en toda América

NEW MEW POWER
GATITAS ECOLÓGICAS

Por Agustín Gómez Sanz

El trabajo en equipo puede ser la característica más distintiva de la sociedad japonesa y, como no, las historias de grupos superpoderosos son la base clásica de las aventuras fantásticas. Ya sea en la forma de los cientos de "Power Rangers" diferentes o en los grupos de chicas mágicas multicolores, todos comparten siempre la misma estructura: aparecen unos aliens que quieren dominar el planeta y cinco personas, elegidas por sus cualidades personales, son convocadas para combatir capítulo a capítulo al soldado de turno que manden los malos. La estructura puede ser fija y totalmente predecible, pero no por eso es menos entretenida. No importa que sea una continuación u otra serie nueva, uno siempre sabe que los cinco super integrantes se la van a arreglar para ganarle al soldado al final. Pero tal vez en esa estructura está la clave de su sensacional éxito. No hay que darle mucha vuelta al asunto, Sailor Moon terminó de emitirse en Japón en 1997 y diez años después sigue siendo el anime shōjo más querido no solo en su país natal sino a nivel mundial.

En el nuevo milenio otra serie de este género clásico llega para continuar el mito de las superheroinas. Esta vez, usando de fondo el tema de las especies en peli-



gro de extinción y la amenaza ecológica, tenemos un grupo de chicas cuyos ADNs son fusionados con los de varias especies en peligro de extinción que luchan contra otros animales poseídos por aliens. Además de esto, las chicas también tienen que trabajar después del colegio en un café donde las hacen vestirse con trajes de sirvienta. Tokyo Mew Mew (su nombre original) es creación de una pareja de autoras, la dibujante Mia Ikumi y la escritora Reiko Yoshida (más información en la sección de las autoras). Ambas se conocieron cuando terminaron comiendo en el mismo restaurante chino del hotel en el que se hospedaban. Según cuenta la



historia, Mia se había puesto un vestido chino solo por estar a tono con el lugar y terminó compartiendo su comida con Reiko. Ahí sería cuando Reiko decidió que era una buena idea trabajar junto a esta mujer. Mia ya había creado algunas obras previas al encuentro con protagonistas "feitas", incluso había ido a una firma de autógrafos usando orinas y cola (entre eso y el vestido ya se da un panorama bastante fiable de la personalidad de la dibujante). Reiko había estado presente en esa convención (aunque no se conocieron) por lo que para asegurarse de que aceptara, terminó escribiendo una historia con un personaje similar a su disfraz. Así fue como Reiko se convirtió en guionista y editora de Tokyo Mew Mew, la cual comenzaría a publicarse a principios de 2001. A los pocos tomos la serie se había convertido en un éxito, por lo que el 6 de Abril de 2002, Studio Pierrot (Fushigi Yugi, Cardcaptur Sakura, Naruto, etc.)



"Le tenemos miedo al agua"



"Bueh, son casi las 5, me voy, límpien todo"

estrenaba en las pantallas japonesas de Tokyo Mew Mew. Una de las características más llamativas de la animación era que, a diferencia de como suele suceder, el anime desarrollaba más las personalidades e historias de las chicas aparte de la protagonista. La serie se extendió por la módica suma de 52 capítulos, cubriendo fielmente la historia original de los siete tomos del manga, y terminó en un capítulo doble, emitido el 29 de Marzo de 2003. En todo su año de emisión, Tokyo Mew Mew resultó ser un digno heredero de las marimantas planetarias amasando una enorme cantidad de parafernalia que incluye juguetes, papelería, videojuegos y, como no podía ser de otra forma, una significativa colección de disfraces. En el área fichinera tenemos el rejunte de puzzles "Tokyo Mew Mew Hamepane" para GameBoy Advance; pero el premio se lo lleva el juego para PlayStation. En este deogame se plantea una historia RPG con nuevos personajes (algo muy parecido al fichin Sailor Moon Another Story). La nueva heroína es Ringo Akai, literalmente "manzana roja", que pelea con sus marcas mágicas (sí, marcas en forma de manzana) es tan ridículo que ni siquiera vale poner un chiste). Además de todo esto hubo una secuela de esta serie, bajo el nombre de "Tokyo Mew Mew À La Mode" (ver sección posterior), que misteriosamente nunca fue adaptada a la animación aunque en el propio final del anime se dan pistas de ello. Muchos esperaban que las chicas Mew fueran reapareciendo en varias series sucesivas, pero al final de la segunda, las creadoras admitieron estar demasiado encariñadas con las dos protagonistas (y aburridas de las otras) como para seguir con la historia.

SIGUE EL DESEMBARCO DE SERIES GROSAS POR ANIMAX

La señal heredera de Locomotion, lejos de dar tregua a los fanáticos del anime, sigue en su loca carrera de estrenar cuanta serie japonesa pueda. A propósito, ya es oficial que en los próximos meses van a empezar a emitir Cooking Master (aunque este sería más apropiado para Utilísima), Heat Guy J y Detective Loki.

En Cooking Master, Mao es el hijo del difunto dueño del restaurant Kikkaro en el sudeste de China en el siglo XIX. Conocido por sus platos, el lugar reclama por un nuevo líder. Para ello, tras batirse a duelo con el chef del Imperio gastronómico y ganarle, Mao deberá realizar un viaje de aprendizaje para convertirse en el maestro de la cocina (bien a lo Narda Lepes en Gourmet!!!). Chuuka Ichiban, tal su nombre original, es un anime producido por el clásico estudio Nippon Animation (Hunter X Hunter; Bumpety Boo) con un total de 52 episodios que fueron emitidos por primera vez en Japón entre Abril del '97 y Septiembre del '98. Si sus fan de Karlos Arguñano, Martiniano Molina o Choly Berreteaga, esto sin dudas es lo tuyo!

Basado en una idea original de Kazuki Akane y diseños de Nobuteru Yuuki (ambos participaron juntos en Tenku no Escaflovrne) Heat Guy J cuenta con un total de 26 capítulos que fueron emitidos entre Octubre de 2002 y Marzo de 2003 por TBS en Japón. Daisuke es una especie de policía que, acompañado por un robot construido por el gobierno, Heat Guy J (si le ponían Taxi Boy J hubiese sido un boom) deberán combatir a la más grande de las organizaciones mafiosas de Jewde City. Allí la familia Leonelli, con Claire a la cabeza, (tipo Gerardo Romano en Hombres de Honor) maneja todo tipo de crímenes. Su persecución ha logrado que se emita en varios países europeos así como en casi todo el continente asiático. Posteriormente se creó un manga realizado por Chiaki Ogishima y publicado en la revista Magazine Z de Kodansha, a la vez que a mediados de 2004 se emitió en USA por MTV!

Por último, Detective Loki (Matantei Loki Ragnarok) es un anime de 26 episodios que fue producido por el Studio Deen (Estás Arrestado!) y transmitido por TV Tokyo en 2003. El dios nórdico Loki termina exiliado en el mundo humano, con la forma de un chico y abriendo una agencia de detectives. Está basado en el ultra exitoso manga de Sakura Kinoshita -también creadora de Tactics- publicado por la editorial Mag Garden.



Cooking Master



Heat Guy J



Matantei Loki Ragnarok



ANUNCIAN EN JAPON GED SENKI, EL NUEVO FILM DE GHIBLI

El mítico Hayao Miyazaki (Howl's Moving Castle y Chihiro entre tantos otros) finalmente ha pasado la posta a su hijo Goro en lo que tiene que ver con la dirección de películas del Studio Ghibli, y lejos de perder tiempo, la compañía estuvo trabajando a pleno en este último tiempo. Por cierto, ya se sabe que el próximo largometraje que harán es Ged Senki (algo así como "Las crónicas de guerra de Ged"), el cual se estrenará en los cines nipones el próximo Julio. El argumento está basado en el tercer libro (The Farthest Shore) de la saga "Earthsea" de la escritora Ursula Le Guin, y desde el 24 de Febrero puede verse un trailer del film en los cines nipones.



ERORRO GUNO: FROGGER, MUERETE DE ENVIDIA!!

Cuando en 1999 Mine Yoshizaki consiguió un contrato en el Shonen Ace para publicar su manga cómico sobre ranas invasoras del espacio nunca pensó que iba a estar dándole inicio a una franquicia multimillonaria que todavía hoy en día se mantiene a la cabeza de las ventas en Japón. Keroro Guno (cosa que se traduciría en algo como Sargento Croaca) inicialmente empezó como un comic agudado a los estudiantes de secundaria y universitarios, lleno de parodias al anime, manga, series de TV, fichines, noticias del momento, etc; aunque con la salida de la serie de TV en Abril de 2004 conquistó a las audiencias infantiles al igual que a los padres de los mismos pendejos, por lo que terminó convirtiéndose en un ícono cultural en sí mismo (al punto de aparecer como la serie favorita del protagonista de Densha Otoko - más propaganda del merchandising). La historia está protagonizada por un sargento batracio alien que quedó varado en la Tierra después de que la fuerza invasora que iba a tomar nuestro planeta fallara y se retirara. Ahora Keroro se pasa el día armando model kits de Gundam en un sótano y limpiando a la fuerza la casa de una editora de manga y sus hijos. Así de boluda como parece la trama, el fuerte de la serie recae justamente en la comicidad de las situaciones y en las referencias a la actualidad que se hacen todo el tiempo. Bandai dice que Keroro Guno le representa unas ganancias de unos ocho millones de dólares anualmente... Ningún boludito...



EL MANGA DE BLACK CAT ES AHORA UN EXITOSO FILM

Black Cat es la historia de un par de ex asesinos, Train Heartnet y Sven Volfried, que abandonan las filas de la sociedad secreta Chronos para llevar una vida "normal" como sweepers (una especie de caza recompensas). Para escupirles el asado, la aparición de una misteriosa femina cyborg llamada Eve complicará el asunto, sumado a que Creed, el otrora compañero mafioso de Train, intenta dominar el mundo y tiene planes de reclutarlos... a la fuerza.

La versión animada de Black Cat se estrenó el pasado Octubre en Japón y realmente la viene completando, más cuando el manga del autor Kentaro Yabuki desfilara por el Shonen Jump de Shueisha durante cuatro años hasta Octubre de 2004, cuando el tankoubon número 20 que cerraba la trama saliera publicado, habiendo cosechado gran éxito. Gonzo, la productora



10 AÑOS DESPUES VUELVE PLAYBOY EDICION ARGENTINA

La última vez que la vimos -la publicaba Perfil- fue entre 1985 y 1995: disfrutamos de una gloriosa década de señoras desnudas con hitos como "La Coca" Sarli, Susana Giménez, Karen Reichardt, María Fernanda Callejón, todas las "chicas Olmedo", Eda Bustamante, Katja Aleman y Mónica Guido. Ahora vuelve a los kioscos argentinos -gracias al Grupo Q- la versión local del clásico de clásicos de las publicaciones para hombres. En los dos primeros números pudimos ver a Dolores Fonzi y a Leticia Brédice (poner a "Luli" Salazar hubiese sido más obvio, pero no por eso menos interesante...) protagonizando producciones "cuidadas", lo que viene a querer decir "despojadas de cualquier tipo de cachondeo". La fotos restantes son refritos de la versión americana. Parece que, por desgracia, el slogan que usan para atraer suscriptores terminó siendo verdad: "Mucho para mirar, pero mucho más para leer."



EL XOTICO COMIC AMERICANO WITCHBLADE ES LLEVADO AL ANIME!!!



En lo que será una de las primeras veces que en Japón es adaptado al anime un personaje del comic americano utilizando su nombre original, está confirmado que durante el próximo mes de Abril tendrá lugar el estreno de la serie animada de Witchblade, producida íntegramente en el archipiélago nipón. Quien está detrás del proyecto es nada menos que el afamado Studio Gonzo (Blue Sub, Samurai 7, Gantz), y ya se sabe que constará de 26 episodios y que será dirigido por Yoshimitsu Ohashi (Aquarian Age, Galaxy Angel). En cualquier caso, quien espere ver a la detective new-yorkina Sara Pezzini en esta nueva encarnación va muerto: la protagonista será una mujer llamada Masane, habitante de una sociedad japonesa futurista y llena de clones... Asimismo se ha anunciado que la editorial Akita (Battle Royale, Hungry Heart, Allen S) ya tiene los derechos para realizar en Japón un manga de Witchblade. Su serialización también comenzará este año, y va a tener lugar en la revista Champion RED, es decir, la misma donde se publica Saint Seiya Episode G.

MÄR: EL MANGA Y ANIME QUE ARRASAN EN JAPON

Si bien Nobuyuki Anzai era un tipo conocido en la industria del manga y el anime gracias a obras suyas como Rocket Princess y Flame of Recca, últimamente ha vuelto a estar en la consideración de todos gracias a Märchen Awakens Romance (o simplemente Mär), su más reciente trabajo. Un sueño recurrente ataca todas las noches a Ginta, un sueño sobre un mundo habitado por criaturas fantásticas llamado Märchen. Será así como Ginta termine sorprendentemente siendo absorbido por su sueño, convirtiéndose en otro de los guerreros que lo recorren en busca de aventuras... y una salida al mundo real.

El manga de Mär viene ganando adeptos a diario y serializándose inintermittentemente desde el año 2003 en las páginas de la prestigiosa revista Shonen Sunday de Shogakukan (Detective Conan, Inu Yasha, Midori no Hibiki) y a la fecha ya recopilándose en 12 tomos. En otro orden de cosas, el 3 de Abril del año pasado se estrenó a través de TV Tokyo Mär Heaven, el anime de esta historia, lo cual no hizo sino multiplicar su fama y sus seguidores en todo el mundo. La serie animada ha alcanzado a agradecernos a su episodio número 48 y aún no parece tener un final en su horizonte.



EL CAPITAN KIRK HACE BENEFICENCIA CON SUS PIEDRAS RENALES

William Shatner, el mítico actor de 74 pirulos que alguna vez fuera el orgulloso capitán de la nave Enterprise de Star Trek y que otrora visitara asiduamente las convenciones portañas Fantabaires para... bueno, porque lo llevaban a comer asado gratis (suponemos), vuelve a ser noticia. Tras sufrir una dolencia crónica, el vejeje expulsó por la vía urinaria un desagradable y roñoso cálculo renal; lo más parecido al parto que un macho puede experimentar. Willy, movido por el acto, ensueñida imaginó que esta simpática costita podría convertirse en "la pieza de merchandising definitiva para trekkies". Pero dónde venderla?? Ebay?? No, piñaron, porque el sitio de compraventas más atroz de la web no permite vender partes del cuerpo. Pero, de todas maneras, Ebay lo contactó con los bizarros dueños del Golden Palace Casino, quienes pagaron 25.000 dólares para exponer este trozo de Capitán Kirk en su museo freaky. Willy donó el total del dinero a "Habitat For Humanity", una ONG que se dedica a construir casas para los pobres.

"Hijo, al fin tenemos morada! agradecemos a la uretra de William Shatner por ello". Beurggg...



SE VIENE THE SHADOW CHRONICLES: LA CONTINUACION DE ROBOTEC!!!

Aunque la idea de la compañía Harmony Gold (dueña de la impresionante franquicia Robotec) era la de lanzar un nuevo producto durante 2005, es decir, para el vigésimo aniversario de la recordada serie de Rick Hunter & cia, al final y por diversos motivos, la continuación directa de Robotec quedó pospuesta para este año. Y si bien aún no tiene siquiera una fecha concreta de estreno, Robotec: The Shadowns Chronicles (tal su nombre completo) vino levantando polvareda desde el vamos, ya que sus fans no se ponían de acuerdo en si esta nueva encarnación se trataría de algo glorioso o de un aborto (como tantos en el pasado de Robotec). Pero los seguidores alrededor de todo el globo hicieron una tregua el pasado 26 de Enero, cuando en la página oficial de la productora apareció un trailer del film bastante bien logrado.

En cuanto a la trama de TSC, se sabe que va a arrancar con Scott Bernard yendo a buscar al perdido (!!) Almté. Hunter al espacio. Además se va a revelar por qué los Invids se van de la Tierra y quiénes son sus verdaderos enemigos. Para los nostálgicos hay que decir que en la película (que dura 88 mins), además de los citados personajes, van a aparecer el antecesor Louis Nichols, Marlene, la Invid Regis, y hará su presentación Vince Grant, el padre de Bowie y hermano de Claudia (emoción). Se especula que esta película derivará en otra e incluso en una serie de TV, todo parte de un mega proyecto que incluye un juego de X-Box y uno de PS2 (Robotec: Battle Cry). Además ya está disponible el infaltable comic: Prelude to the Shadow Chronicles, editado por DC.



El comic de Shadow Chronicles



Escena del trailer

NANA DE AI YAZAWA, TRAS ARRASAR EN CINES, SE ADAPTA AL ANIME

El pasado 3 de Septiembre se estrenó en los cines de Japón la adaptación con actores dirigida por Kentaro Otani de Nana, el manga más popular de Ai Yazawa (la creadora de Paradise Kiss). El film, producido por TBS, cubre la primera parte del manga original (que lleva 14 tomos y todavía no termino), y cuenta la historia de dos chicas con el mismo nombre que se hacen amigas. Nana Komatsu (interpretada por Aoi Miyazaki) es una minita medio ingenua, cuya meta en la vida es conseguir un novio lindo; y Nana Osaki (actuada por Mika Nakashima) es una cantante punk, independiente y fria. Las dos parten para Tokyo tratando de encaminar sus vidas y terminan en el mismo tren, y de ahí, por pura casualidad, viviendo juntas. Así se ve como cada una va complementando a la otra a medida que se desenvuelven sus historias. La película fue un éxito absoluto de taquilla en todo Asia, quedando como una de las cinco más vistas durante siete semanas. Gracias a esto ya se anunció que este año se va a hacer una segunda parte, pero para no dejar a la gente esperando tanto tiempo también hay un anime en puerta. Aprovechando el éxito de la versión animada de Paradise Kiss, en Abril de este año Nippon TV va a comenzar a emitir la serie de Nana, sin confirmar cuántos capítulos va a durar o cuánto de toda la historia piensan adaptar.



El manga y la peli



Qué estás dispuesto a perder?

Leandro Oberto
Editor



Esa frase retumba en mi mente una y otra vez...

Miro por la ventanilla del avión la estepa siberiana, fría y desolada. Sobrevolando Rusia, a algo más de diez mil metros del suelo, es fácil lograr esa desconexión de la cotidianeidad que tan difícil se nos hace en otros momentos. Voy camino a casa, volviendo de Tokyo una vez más. Ya ni siquiera me sorprende de lo familiar que me parece. Pienso que el año que viene Ivrea y Lazer estarán cumpliendo 10 años de presencia en los kioscos y librerías. Sin embargo, es por estas fechas cuando se cumplen 10 años de cuando comencé a trabajar en la creación de todo esto.

Como entonces siento mi vida envuelta en espesos nubarrones de tormenta que no me dejan entrever que hay en cada dirección. Como entonces fantasías de estabilidad se pasean por mi mente, la mente de alguien que ha hecho del cambio lo único estable de su vida.

Está en mi naturaleza la esencia de un *self* eternamente a la búsqueda de ese algo que todavía no encuentro? Solo puedo ser feliz trabajando en una diquería de un pueblito de Europa? Sin stress ni ambiciones, yendo y volviendo por el mismo camino de mi casa al trabajo todos los días... comprando el diario todas las mañanas en el mismo kiosco mientras saludo al diariero y le pregunto por su familia... Haciendo un alto al mediodía para ir caminando hasta la plaza de la ciudad y mientras mastico un sandwich caliente, ver desde la colina los trenes pasar y las hojas de los árboles cambiar de color con el correr de las estaciones del año... Tomando un café a la tarde siempre en el mismo bar de la esquina... volviendo a la noche y cenando con mi mujer e hijos, mientras miramos televisión... y finalmente dormirme abrazado a mi esposa... Sería feliz así?

Como entonces la respuesta es: "no, ni en pedo". Como entonces es una respuesta insuficiente para disipar los nubarrones. Como entonces saber lo que uno no quiere es infinitamente más fácil que comprender lo que sí quiere.

Pero esta tormenta, este monzón, es ahora un viejo conocido. Ya no me atemoriza, sé que en sus negras formas se esconde el amanecer de una nueva edad. Ahora no la veo, pero está ahí simplemente esperando a que me bante que llueva todo lo que tiene que llover para que estas nubes desaparezcan y pueda encontrarla.



Comandante Naxos La Tour de Carol, en el sur de Francia - Feb 06

LAZER

Director General
Leandro Oberto

Coordinación Editorial General
Javier Heredia (gráfica)
Marcelo Vicente (textos)

Jefes de Redacción
Ricardo "Tati" Perez
Agustín Gomez Sanz

Jefa de Producción
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico
Paula Ventimiglia
Andrea Pontoni
Pablo Broqua
Leonardo Gutierrez
Mónica Lorente

Redactores - Producción
Alejo Garcia Valdearena
Leonardo Iraizoz
Eduardo Di Costa
Cynthia Hajdinjak
Maximiliano Gomez

IVREA

LAZER # 37

Una publicación mensual
de Editorial Ivrea S.A.
Año 06, C.T. 41 Sin. Ite.
Av. San Martín 1045

Presidente - Dirección editorial
Leandro Oberto
Vicepresidente - Editor Responsable
Marina Fornaguera
Departamento de Ventas y producción:
Graciela Escobar
Susana Ezquerro
Evangalina Jaimes

ISSN 0329-9028 - Registro de propiedad intelectual
N° 88880 - All the brands/indications names and
symbols are trademarks or registered trademarks
of their owners. Talle, las imágenes y marcas
reproducidas en esta revista son copyright de sus
respectivos dueños e compañías. No se permite su
uso sin licencia por escrito.
Año 06, C.T. 41 Sin. Ite. S.A.

Distribuidor en Kioscos Argentinos por:
Pablo Santoro, Hombres 1045, Cap Fed.
(Capital y GBA)
DGA Luis, Serrero Peña 1832, Cap Fed.
(resto del país)
Distribución Ivrea de Argentina
Editorial Ivrea S.A.

Planta Impresora: T-Tree Productora Gráfica

10 de Mayo de 2006
Printed in Argentina

NEWS



CARTOON NETWORK CAMBIA DE PLANES: EL ANIME MÁS ZARPADO IRA A TOONAMI! (Y BOOMERANG REESTRENA SAKURA)

Luego de amagar un par de veces con empezar a pasar anime de una tónica un poco más adulta, y después (paradójicamente) de tomar la decisión de no pasar series japonesas en el segmento Adult Swim, la directiva de Cartoon Network optó por dejar el tablero de la siguiente manera: al Adult Swim irán a parar comedias occidentales; para adultos, en tanto que el renovado bloque Toonami será el encargado de recibir los animés subidos de tono, como dirían nuestras abuelas (siempre en el espacio de lunes a jueves de 12 de la noche a 2 de la mañana). En este sentido, quien abrió el juego casi sin quererlo fue Rave Master, anime del que se hablara en su momento en Lazer y que de a poco se va haciendo de un público fiel en la región. Esta serie se estrenó el sábado 7 de Enero a la tarde, pero enseguida (desde el jueves 12 de Enero) pasó a emitirse en su actual horario, es decir, de lunes a jueves a las 00 hs. La trama? Haru, Elie y un bicharraco llamado Pius se embarcan en la búsqueda de la Rave, una piedra legendaria.

La escalada de series continuará con Cinderella Boy, obra del genial Monkey Puch (el creador de Lupin III y Rescue Kids). Este anime de 13 episodios y que data de 2003, se estrenará el próximo 9 de Marzo y su horario asignado es el de lunes a jueves a la una de la mañana. Ranma (Hum... ese nombre suena conocido...) y su socia Relá regatean una agencia de detectives privados, pero tras meterse en un quilombo heavy, y luego de ser sometidos a una compleja cirugía ya que los hacen bosta, Ranma termina convirtiéndose (esto también suena conocido!) en Relá cada medianoche.

En Abril, el nuevo Toonami estará positivamente asentado, y ya se sabe que se van a estrenar verdaderas "bombas": el eterno- esperado Love Hina (Ilega el 11 de Abril a las 00.30 hs.) e Ikkitousen (a partir del 25 de Abril a las 01.00 hs.). Pero eso no es todo, ya que está confirmado el retorno a la región del glorioso Dragon Ball original (desde el 13 de Abril a las 00.00 hs.).

Y la cosa sigue, pero ahora es momento de afeitarnos y de hablar de series "para toda la familia". El Cartoon está decidido a recuperar el terreno perdido a manos de Animax, y lo hace, como queda claro, estrenando animés a lo tarado. A propósito, el pasado 4 de Febrero tuvo su premiere Nadja (Ashita no Nadja en japo), la historia de una huerfanita re-onda Cris Morena, pero a la europea. Y tan en serio se toma Cartoon la competencia, que incluso su canal hermanito Boomerang va a empezar a pasar anime un tanto más moderno que Meteoro o Kimba: es un hecho que desde el 3 de Abril, a través de las pantallas de esta tierra emisora, a las 16.30 hs. va a tener lugar el esperado retorno de Card Captor Sakura. Liberátel!



Love Hina



Ikkitousen



Rave Master



Dragon Ball



ISSN 0329-5028
94 770329 4 502004
00037

MAR 2006 - ARGENTINA \$6 -

>>>> ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO !

L'AZER

#37

IVREA



SAINT SEIYA
LAS 6 NUEVAS
OVAS DE NADES



ANIME BASH
COSPLAY EN CORDOBA



ICHIGO 100%
BOMBACHAS CON FRUTILLAS
LA SUCESORA DE I SP3



FICHINES
RANKING DE CLASICOS



AL FIN: UN SHOJO VUELVE A SER EXITO EN TV

TOKYO MEW MEW

LAS AUTORAS, LA MASACRE DEL DOBLAJE,
EL MANGA Y LAS CONTINUACIONES