

WWW.CAMELOT - COMICS.COM.AR

Camelot

comics store

MADE IN JAPAN

PICK-UP ONLY IN
CAMELOT



Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2842
envios a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar

WWW.CAMELOT.COM.AR

Te voy a garchar más allá de lo evidente, guachitán!! El tiro al catre y le entro a arrancar la ropa más loco que eruto de jirafa (JAJA, malísimooooo!!). Pero de golpe alguien me abre la puerta y... el Colo no se había ido a Cascar!! El muy forro tiene un PEDO VENENOSO y se había ido al baño a llenar bombuchas. Estaba todo mojado el botudo, y gritando "dale que vaaa, dale que vaaa!!!" Nos entró a tirar bombuchas, JAJAJA!! Una bombucha me golpea el granadero, me hace cosquillas y me empiezo a reír como un pelotudo. Jaja, no podía parar CHABON, tenía un pedo FOTONUCLEARRRRR!! Le agarré una cosa que se llama Roxana en la mano, díz y se la revolvió al Colo para que se deje de joder!! JAJA, ALTO BORRACHO, le erré re mal y rompí una ventana. YU TODD MAL, lo que revolvió era el celular con tapita y camarita que le habían regalado a Roxana los tíos haciendo una vaquita para la fiesta de quince. Se puso del orto la chabona y me dijo "andate forro". Jaja, yo me cabaga de risa, pero porque estaba borracho, en realidad me la quería cortar con una cuchara de presión! BIEN COLO PUTO, me cabagaste el polvo. Me voy al living mientras el Colo sigue tirando bombuchas a Roxana (jaja, jodete por calentamientos).

Ahí estaba todo re descontrolado: Pacha vomitaba en el sillón, Juancruz estaba llorando y Manotas estaba tirado en la mesa a punto de apretársela a Julieta. "Ya fue chicos, se PUORIO todo, rompí una ventana" les digo. Justo ahí aparece Colo y la caga a bombuchazos a Julieta, que se re calentó y se fue a la MIERRRRDA!! Jaja, si yo no la pongue YOS TAMPOCO SANCORITO, ¡las minas estaban re heavy y nos echaron a la mierda... antes de lo que canta un pijo en una peluca y estábamos todos en la calle.

A las dos cuádras me doy cuenta que me olvidé los pantalones en el duplex y que estoy CAMINANDO EN CALZONES. JAJA, no importa, total era el jean que me wasco todo el salchicha (que no se entere mi madrina Lili). Al final el GORDO no ganó, yo no la puse, el Pacha vomitó, Juancruz lloraba porque entraba a la vieja y el Colo mis gasto todas las bombuchas... pero ganamos perdimos IGUAL NOS DIVERTIMOSOOO!

LA MEJOR NOCHE DE MI VIDA!!
Terminé las vacaciones tan caliente que cuando volvíamos en el micro me casqué en el baño ayudado por poco de la ruta.
AMARGURAAAAA... PERO UNA masa igual Gualgaley, le doy 4,8 ROGELIOS.

Hasta la vista, BABYYYYYYYYIIIIIIIIII

ROGELIO
ORTIGAZ



Bueno, el Pacha me dijo que para que no pareciera tan cueque mi sección en la LAZER les cuento algo de anime (jaja Pacha, vos no lees la lazer). Porque yo así ganador como me ven soy ro otaku, me vi la pelea de Goku contra Freezer 5 veces y me pajé con Sailor Moon como veinte (jaja). Voy las synergy siempre pero no digo nada que soy yo para no me rompan las bolas las fanáticas. Bueh, la cosa es que acá les voy a tirar la posta de Evangelion dedicado a todos los sancoritos que no lo entendieron.

Evangelion trata sobre un chico que se llama SHINJI, que tiene una hermana que trabaja en NERV llamada REI, pero él no sabe que es su hermana porque en realidad la clonaron como quince veces porque a cada rato se muere. (GUARDA, ESO FUE UN SPOILER). El dueño de NERV es el papá de Shinji, que inventó unos robots llamados EVAs y tiene un plan para conquistar a Dios: EL PLAN DE COMULGACIÓN HUMANA. Pero como el papá no sabe manejar a los robots, lo llama a su hijo SHINJI para que maneje el EVA UNO. Adentro del EVA UNO está guardada el alma de ASUKA, que es una peirroja que vino de Alemania porque también maneja un robot llamado EVA DOS, y que es rojo, así le hace juego con el pelo. Asuka está re buena, si yo la agarré le pegó furo de collada (jaja). Y REI también está re buena, pero maneja el EVA CERO. También está MISATO, que es la tía de Shinji y por eso se lo lleva a vivir con él, porque sino SHINJI no podía vivir solo (como mi perro el Juaco). Misato está re buena y chupa mucha birra, es re copada. MISATO trabaja en NERV de SECRETARÍA. Y tiene un novio que se llama KOJI que anda siempre con camisa celeste y pelo largo (parece un bondillero, jaja!). Los robots EVA tienen que pelear contra los ANGELES, que son amigos de Dios y vienen a robarse al PAPA DE SHINJI. Los ANGELES tienen todos formas raras: bicho bolita, cadena de andrómada, dado, ojo que llora y el peor de todos: un chaboncito muy trolo que aparece al final. Este chaboncito viene a ayudar a un bicho gigante que está clavado en una cruz y usa careta. Este bicho es LA ESPOSA DE DIOS, y se la encontraron en la Antártida hace mucho. Pero Shinji lo mata al chaboncito. Y al final SHINJI es JESUS y por eso vino a salvar la TIERRA y a DIOS.

Evangelion la hizo un chabón que tiene una empresa llamada GAINAX. Tienen 26 capítulos y la dieron en los noventas en Japón y acá mucho después. El manga lo dibujó un chabón re sancorito que está muy duro y tiene altas ojeras (yo vi fotos). Ivrea vende el manga, compréno que está bueno. Chau.



DE RUSIA CON AMOR: ABUELETE COMUNISTA ES LA NUEVA ESTRELLA DEL CINE PORNO!!

Con el GRAN (enfaticamos ese calificativo) Rocco Siffredi retirado y Chloë Jones en el pijama de madera desde el año pasado (todavía estamos de luto), la noble industria del cine para adultos parece, cada vez más, irse al carajo. David Boddanzam, un ruso adulto parece, cada vez más, se mandó para la productora Gorodski interesado en un papel actoral. Sorprendido, el director Alexander Plashov le explicó que el casting era sólo para actores porno. Ale ya lo estaba despidiendo, cuando de repente baja la mirada y... ¡chan!! Pero qué pedazo de bolchevique, Don David!! Lo que siguió es antológico: el jubilado se transformó rápidamente en una cotizada estrella pornográfica, garcándolo a troche y moche cualquier cantidad de rústicas niñas en películas como "The Old Neighbourhood" o "The Handyman At Work". Aunque, por lo visto, sus cotestras no andan muy contentas con él, ya que nuestro apreciado Don David suele frotar su titánico pete con ajo, convencido de las propiedades vigorizantes de la horteliza. Obviamente, el yogurt de ali-oli no es de los favoritos de las actrices porno rusas (beurgg!!!). Siguiendo con esta interesante tesis acerca de los usos sexuales en la Europa Oriental, don Vladimir Villisov, otro viejo ruso de 65 años, se mandó construir un ataúd de amplias proporciones para poder ser enterado, cuando llegue su hora, junto a todas sus revistas porno. Qué extraordinario ejemplo de vida (extra-ordinario!!) Como última línea, en Alemania están circulando los denominados "Euro-Eros": billetes falsos de cinco euros que se rebotan en las máquinas del bondi. Media pila, falsificadores locales: así NUNCA vamos a entrar al Primer Mundo!!



FUTBOLISTA JUEGA POR EL PANCHO (SIN LA COCA)

En España, los equipos pagan auténticas fortunas por tener a tipos como Beckham o Ronaldinho. Lo que sucede en Rumania, en cambio, se asemeja más a la vieja costumbre del "trueque", pero en su expresión más campechana. Cuando a Marius Coara le informaron que su club de segunda división UT Arad lo había transferido al equipo de cuarta división Regal Hornia, ya de entrada le cayó mal: eso de caer dos categorías no era buen presagio. Y no se equivocaba, ya que sus labores como tenaz defensor tampoco eran seriamente valoradas en su nuevo equipo. La transacción fue fijada en 15 kilos de salchicha. Sin siquiera averiguar si por lo menos eran de cerdos calificados, Marius renunció al equipo y se rajó. El Regal Hornia, ante el incumplimiento del contrato, pidió la inmediata devolución de todos los embutidos. Pero por lo visto, los del Arad ya se los habían morreado. Calentitos los panchos!!



CHABON MUY AL PEDO SE CONSTRUYE MONTAÑA RUSA EN EL PATIO

Se cuenta que John Ivriero no tenía muchos amigos cuando era chico. Los pibes de su barrio en Bruceville, Indiana, preferían relacionarse con niños que tuvieran Commodore, mesa de pool o bien un flipper. Otro se hubiera resignado, pero John no es de los que se dan por vencidos. Él tenía que pasarle el trapo a todos esos presumidos, y de a poco fue montando estructuras extrañas en el patio de su casa, aprovechando unos fierros que solía chorearse descaramente de su trabajo. Así nació "Big Flash", la primera montaña rusa hogareña del mundo!! Sus 54 metros de recorrido te llevan a un corto pero frenético viaje de 30 segundos con loop de 360° incluido. La única cegada que no puede ser desmontada, lo cual va a ser un problema si algún día se muere. "Se vende amplia propiedad. Dos baños, living comedor, tres dormitorios, patio y montaña rusa. Ideal para familia con hijo único sin Commodore, mesa de pool o flipper".



lugar a la aparición de más personajes que intentan conquistar a Yuu y Miki. No obstante, este relleno contó con ideas autorales y diseños de personajes aportados por la propia Wataru Yoshizumi, como para controlar que el argumento no se vaya al carajo, ya que tras toda esta saga se adaptó el final del manga, que es casi caído en el anime. Aun así, Yoshizumi se disgustó con dos aspectos de la trama exclusiva de la animación: la gran cantidad de relaciones que quedaron establecidas (si nos ponemos a unir todas las uniones posibles, se formaría un dodecaedro!) y lo menos realista que resultó el que casi todos los personajes tengan un final feliz, cosa que no es tan así en el manga.

Sin embargo, el público, que siempre tiene la razón, convirtió a Marmalade Boy en un éxito y una a otra se fueron sucediendo nuevas encarnaciones de la obra. Toda la trama del anime (tanto la adaptada del manga como la inventada) fue reescrita en 10 volúmenes de novelas por Yumi Kageyama, e ilustrada por la propia Wataru Yoshizumi. También salieron dos artbooks, uno con diseños del anime y otro con diseños de la autora. Afín a la época, hubo un videogame que salió para Super Famicom (la Super Nintendo japonesa) y Game Boy. Este consistía en un dating game, donde Miki tenía que tratar de salir con uno de los tres principales pretendientes que tuvo en el anime: Yuu, Ginta y Kei. Algo típico para un juego basado en un shōjo.

En Marzo de 1995, antes del final de la serie de TV y en pleno auge de esta, se emitió en cines una película de Marmalade Boy. Sabido es, las películas basadas en anime por lo general son cortas y ésta no es la excepción. La duración es un poco mayor a la de un episodio televisivo -27 minutos- y se ubica temporalmente justo antes del inicio de la serie de TV. La trama muestra como es Yuu el que recibe la explicación de sus padres, y tras esto sale a dar una vuelta para meditar el tema y conoce a Miki, sin que este se entere. Con esto queda establecido que es Yuu el que primero recibe el flechazo antes que Miki.

Y para finalizar queda lo más bizarro de todo, la adaptación live-action! En este caso no es japonés sino chino el producto. Se llamó Ju Zi Jiang Nan Hai (sí, ahí dice algo parecido a Marmalade Boy) y se extendió por 30 episodios emitidos en StarHub Cable TV de China. Contrario a lo que se pueda juzgar, el nivel actuarial fue superior al promedio y la trama



"Sí, ahora nos pintó la zoofilia, y el sadomaso..."



"Ese sweater es de llama peruana?"



"Yo te entregó el siete, vos poneme un diez..."



"Nah, no te queda bien la extracción de párpados..."



La temporada de relleno



La peli



La chinese Live Action

quedó incluso más dinámica que el anime, gracias a que fue adaptada directa y fielmente del manga sin rellenos, aunque por cuestiones locales fueron alterados los nombres y locaciones.

La repercusión de Marmalade Boy y la buena mano de Toei y Shueisha para distribuir sus obras mundialmente, le permitieron ganar popularidad en países de Asia, Europa y América. Es así como cosechó éxitos en España, Italia y Francia, entre otros países. Actualmente los argentinos tenemos una chance: Marmalade Boy ya está doblada al castellano neutro y emitiéndose en Chile desde Octubre de 2004, lo que hace suponer que en un futuro no muy lejano pueda estar llegando a nuestro país.

Volviendo al doblaje, el mismo por encargo de la distribuidora Cloverway, fue realizado en Chile, más precisamente en HispanoAmérica doblajes.

Las voces a grandes rasgos son buenas. Es difícil evitar reirse al escuchar que Yuu Matsuura tiene la voz de John Bonachon de Garfield (17), pero tras acostumbrarse la serie deja verse. Eso sí, el primer capítulo aranca con una gran alteración argumental: básicamente los chilenos se hicieron los boludos en la parte en que Miki recibe la explicación del divorcio, y evitan mencionar que los Koishikawa van a intercambiar parejas con los Matsuura.

Es una boludez, pero al parecer ésto fue solicitado por la propia Toei para evitar los

quilombos que tuvo en España cuando las asociaciones de padres o televidentes -o alpedistas- se quejaron ante la "suciasa inmoralidad" de estos personajes animados. De todas formas, por un lado no hay corte de imágenes así que es bastante elocuente que el intercambio de parejas existe; y por otro, los padres de Miki y Yuu pasan a un secundísimo plano en casi toda la serie, salvo en el capítulo 19 del anime donde formalizan sus nuevas relaciones, y a partir de acá los chilenos no tuvieron otra que mencionar tal intercambio. Ni hablar del final que también los involucra. Al igual que en todos los doblajes chilenos, todas las canciones fueron dobladas, tanto el opening como los tres endings y las canciones incidentales. En algunos casos hay un buen trabajo de interpretación y traducción, pero en otros (particularmente el opening) mandaron fruta mal, y uno desearía que lo hubiesen dejado instrumental.

Y ahora, los argentinos tendremos la posibilidad de descubrir uno de los grandes clásicos del manga shōjo de mediados de los noventa, que supo destacar entre la oleada de obras de ese estilo que se publicaron por aquel entonces.

lvrea empezará a editar en Argentina el comic de Marmalade Boy a través de kioscos y comiquerías, en formato tomo de 200 páginas, a un ritmo de publicación bimestral.



El manga de Marmalade Boy

MARMALADE BOY
**EL PIBE
 MERMELADA...**
MANGA

Por Juan Ignacio Quiroga



Si bien los padres de Miki son tan rayados como para hacer algo así, ella no puede asimilarlo ni aceptarlo, enunciando en todo momento su negativa y descontento. Lo que hace que Miki baje los humos -y suba otros calores- es conocer a Yuu Matsuura, el hijo de la pareja que hizo amistad -e intercambio- con sus padres. Ella al verlo queda flasheada al toque, pero con lo amargo que la mermelada de naranja que es Yuu (no en vano Miki lo apoda Marmalade Boy), a Miki le va costar bastante domarlo o entenderlo. Este es el puntapié inicial que desencadena todo el resto de situaciones. Para ello, Yoshizumi creó una camada de personajes que forjarán con los protagonistas triángulos, hexágonos, pentágonos y toda combinación posible de "ágonos" amorosos que uno pueda pensar: Meiko Akizuki es la mejor amiga y confidente de Miki, así Ginta Suou, que la rechazó tiempo atrás y, ante la aparición de Yuu, ahora intenta conseguir el amor de Miki nueva-



mente. Surge también Arimi Suzuki, ex novia de Yuu que se pone a salir con Ginta para que Miki y Yuu sientan celos. Tsutomu Rokutanda es quien pone la nota de humor en estas relaciones, ya que está atrás de Arimi y la persigue por todos lados pese al constante rechazo de ésta, pero resulta que Rokutanda es enemigo de Yuu y primo/rival de Ginta, quienes lo dejan en ridículo todo el tiempo. Miwa Satoshi, hijo de un famoso arquitecto admirado por Yuu, está enamorado de Meiko y es también el presidente del cuerpo de estudiantes de la escuela a la que van Miki, Ginta, Meiko y Yuu.

Y, para complementar, más adelante en la trama también surgen el pianista/heladero Kei Tsuchiya, quien intenta conquistar a Miki cuando ésta consigue un trabajo de medio tiempo en una heladería, y la modelo Suzu Sakuma, prima de Satoshi Miwa, que arma bardo entre Yuu y Miki tras que ambos grabaran un comercial para televisión. Como se podrá notar es un quilombo, pero lo bueno es que Wataru Yoshizumi se las ingenia para desarrollar el argumento de forma totalmente amena, dinámica y sin dejar cabales sueltos.

Justo antes de que apareciera el cuarto tomo recopilatorio, Fuji TV inició la emisión de la adaptación animada que realizó Toei Animation, extendida por 76 episodios emitidos entre el 13-03-1994 y el 03-09-1995. Contó con dirección de Akinori Yabe, quien cumplió idéntico rol en conocidas series como Ghost Sweeper Mikami y Ashita no Nadja. La primera etapa del anime sorprendió por su total fidelidad al manga, tanto en diseños como en narrativa y sucesos; y si bien cada tanto se mandaban algún que otro episodio o situaciones de relleno, fue en pos de expresarse mejor en las de por sí complicadas relaciones de Marmalade Boy. Así entonces personajes como Takuji Kijima -dueño de la tienda de ropa femenina para la que Yuu trabaja de medio tiempo- tiene su lugar para contar el pasado que lo une con Momio y Namura en sus épocas en el secundario, cuando, haciéndole justicia a la serie, eran otro triángulo amoroso. También se le permite un mayor desarrollo a la sufrida y prohibida relación entre Meiko y Namura. Y esto no es todo: promediando la serie de TV, Toei alcanzó a adaptar todo el manga salido hasta el momento. Como es costumbre, se vino el super relleno marca Toei; crearon toda una historia en la que el padre de Miwa le obsequia a Yuu una beca para ir a estudiar arquitectura a Norteamérica, dando



"No te enojés... tomá, te compré un helado de pete"



"Sabés cómo cogen los marcianos...?!"



"Che, viniste en shorts de gimnasia y blazer..."



"Mhh, un kilo de helado de peteeeee!!"

Trail of the Pink Panther (1982)

El fabuloso diamante Pantera Rosa fue robado de la Cámara Acorazada de Jovys en Lugash. Entonces, el inspector jefe Jacques Clouseau es asignado al caso por el explícito deseo del presidente Haleesh, algo que deja totalmente consternado al inspector jefe Dreyfus... Cabe destacar que cuando se filmó este largometraje, Peter Sellers ya se había cagado muriendo; así que todas las escenas en las que aparece, eran material de archivo, es decir, tomas que no se habían sobrado de otras películas y que no se habían usado.



Curse of the Pink Panther (1983)

Clouseau desaparece (con el diamante). Entonces la Seguridad francesa quiere encontrarlo utilizando al mejor agente del mundo, después de Clouseau. Pero su enemigo declarado Dreyfus manipula la computadora para que elijan al peor. Éste es como una copia americana del torpe policía francés: Clifton Sleight... Esta película fue rodada en simultáneo con la anterior, y como dato bizarro, Roger Moore hace de Clouseau en un cameo final.



ALAN ARKIN - BUD YORNIK

Inspector Clouseau (1968)

Esta película es muy rara ya que es considerada directamente apócrifa. Hecha algunos años después que las dos



primeras, presenta al actor Alan Arkin en el papel de Clouseau, y nada tiene que ver ni con Peter Sellers ni con Blake Edwards. La trama muestra las andanzas del policía en Inglaterra, cuando de pronto es llamado por Scotland Yard para resolver el caso de un robo a un banco cometido justamente por unos chorros disfrazados de Clouseau. Como curiosidad, vale resaltar que hasta este 2006, Arkin era único actor que había dado vida a Clouseau además de Sellers. Hasta que llegó Steve Martin...

ROBERTO BENIGNI - BLAKE EDWARDS

Son of the Pink Panther (1993)

Hace treinta años que Clouseau consiguió encarcelar a María Gambrelli por un asesinato (trama de la segunda película de la serie). Ahora está libre y vive en una localidad costera, a la que acude la princesa Yasmin de Lugash con su padre. Pero es secuestrada y llaman a Dreyfus para rescatarla. El agente que se encarga del caso resulta ser hijo de María Gambrelli y del famoso inspector: Jacques Clouseau Jr. (interpretado por un Roberto Benigni lamentable, dicho sea de paso...).



* STEVE MARTIN - SHAWN LEVY

The Pink Panther (2006)

Precuela de la saga, como es sabido, el papel de Clouseau recae en el -poco-cómico Steve Martin. La acción pasa por resolver el asesinato de un famoso entrenador de fútbol, que llevaba engarzado en su anillo el diamante Pantera Rosa, ahora robado. Las sospechas recaen en una hermosa joven llamada Xania... En el cast se destacan Kevin Kline (en el papel de Dreyfus) y la bomba Beyoncé Knowles (en el papel de la "hermosa joven" ^_^). Dice Blake Edwards al respecto: "Nadie se ha interesado por conocer mi opinión".



NUEVOS MANGAS EN MAYO !



Uno a uno, los viejos compañeros de beisbol de Kumi Aihara están siendo asesinados en las noches de lluvia... nada se sabe del asesino en serie, salvo que se oculta en las sombras vistiendo un piloto... ¿Cuál será su verdadero objetivo? Bloodrain, una fascinante historia de psicohorror del famoso Mio Murao.

SOLO EN COMICERIAS
-SERIE DE 9 TOMOS-
\$17.-

Los divorcios siempre son traumáticos, más si tus viejos se enamoraron de otra pareja y más todavía si encima se piensan ir a vivir todos juntos... Aunque el nuevo hermanastro está buenísimo...

EN KIOSCOS Y COMICERIAS
-SERIE DE 6 TOMOS-
\$9,50.-



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

SOLO EN COMICERIAS
-SERIE DE 6 TOMOS-
\$16.-

Más info en...

WWW.EDITORIALIVREA.COM

IVREA

BOOKS

BOOKS

busqueda de comi-
da deriva en que
descubra el ver-
dadero significado
de la Navidad y bla
bla bla. Dura 23
minutos y con los
años fue editado
tanto en VHS
como en DVD,
además de
esporádicas repeti-
ciones en la tele
yankee.

Sin embargo, eso
fue sólo el comien-
zo ya que el 9 de
Septiembre de
1978 aparecía en
las pantallas de
ABC The All-New
Pink Panther
Show. Este nuevo
producto del tándem
DePatie-Freleng
presentaba
(como queda claro
con el nombre del programa)
episodios
totalmente nuevos,
y además de la pan-
tera aparecían otros personajes
con su propio show: Crazylegs Crane (el famoso



Crazylegs Crane



Dragonfly



Olim-pinks



El especial de Navidad



Pink at First Sight



Piernastocas, Crazylegs Crane Jr. y Dragonfly (el Mosquito Dragón). Se trataban de programas de media hora, y duraron 31 episodios (una temporada y media). Por esa época, DePatie-Freleng Enterprises fue vendido a Marvel, y en esa etapa se produjeron dos especiales más para TV: Olim-pinks (1980) y Pink at First Sight (1981). Pero acá la cosa medio que ya se estaba yendo al carajo. Si bien hasta entonces nunca se había cambiado de productora, los guionistas sí fueron cambiando con los años y la pantera ya no causaba tanta gracia (además de que el LSD ya no era legal ^o^).

The Pink Panther and Sons - 1984

Flaco favor le hizo a la franquicia que en 1984 arrancara (otra vez en la NBC) una nueva serie de la pantera, esta vez con sus hijos (?). Precisamente, en The Pink Panther and Sons aparecían Pinky y Panky -vástagos de la pantera- junto con un cast de personajes no demasiado simpáticos, entre los que se "destacaban" Chatta, Rocko, Murfel y Liona. Lo loco es que si bien todos hablaban, la pantera seguía sin emitir palabra (calculamos que si hubiera hablado, lo hubiera hecho para putear a los productores). La serie, supervisada por Freleng pero producida por Hanna-Barbera, fracasó y fue cancelada tras totalizar 26 episodios. Se emitió entre el 8 de Septiembre de 1984 y el 26 de Marzo de 1985.

The Pink Panther - 1993

En 1993, una nueva (otra más...) serie de la pantera con capítulos de media hora fue hecha por la MGM Television Animation; simplemente se llamó "The Pink Panther" y la pantera hablaba (!!!). En este show, dos viejos clásicos de DePatie-Freleng revivieron: Ant and Ardvardk y The Dogfather, y aparecieron nuevos personajes como Voodoo Man y Manly Man. La serie terminó en Mayo del '95 y duró sólo dos temporadas (y los productores acá se daban con aspirineta molida...).



LAS PELICULAS

* PETER SELLERS - BLAKE EDWARDS The Pink Panther (1963)

"El fantasma" es un célebre ladrón de guante blanco que anda tras los pasos del "Pink Panther", un invaluable diamante que, al mirar fijo, precisamente deja advertir la forma de una pantera en su interior; a su vez, el inspector Jacques Clouseau (Peter Sellers) es un policía francés ultra nabo que anda tras los pasos de "El fantasma". Al final, éste resulta ser Sir Charles Lytton, un rico playboy inglés que estaba entengado (y encamado) con la propia esposa del inspector... Lo loco de esto es que si bien el film estaba pensado para que David Niven -el actor que interpretaba a Lytton- se luciera, éste terminó siendo opacado por Sellers (que encima había ligado el papel de rebote); a partir de entonces, las secuelas fueron pensadas en base a Sellers/Clouseau.



A Shot in the Dark (1964)

El éxito comercial de la primera película fue demoleador, así que enseguida sus creadores se pusieron a trabajar en una segunda entrega. El chofer de un millonario es asesinado, y las mayores sospechas recaen sobre su novia, una sirvienta que trabaja en la misma mansión. Clouseau es asignado -por error- al caso y se convence de que la mina esta no puede ser la asesina. Por qué? Porque está demasiado buena como para haber matado a alguien.



The Return of the Pink Panther (1975)

Decidido a superar el bache comercial por el que pasaba en los 70's, Blake Edwards

retomó el personaje que más dividieron le había reportado: la Pantera Rosa. La trama arranca con un nuevo robo de un diamante, y todo hace suponer que se trata de una nueva aparición de "El fantasma": Clouseau tendrá que estar alerta... Vale comentar que en esta oportunidad, los actores que interpretan al cho-ro son diferentes (además, Lytton ya se había cortado la pija...).



The Pink Panther Strikes Again (1976)

Enloquecido por la incompetencia del Inspector Clouseau, su jefe, Paul Dreyfus, se apodera de un demoníaco artefacto y amenaza con destruir el planeta entero. Su único reclamo? La muerte de Clouseau, ya que eso equivaldría a que se acabaran todas sus pesadillas. Este film, tanto el que lo antecedió y como el que le seguiría, surgieron de un fallido proyecto televisivo de Edwards para la cadena británica ATV. Siempre se comentó que esto no llegó a buen puerto debido a que Sellers no aceptó la guita que le ofrecieron.



Revenge of the Pink Panther (1978)

El mundo cree que Clouseau se ha convertido en la víctima de Douvier, un narco que hizo volar en mil pedazos la casa del desventurado inspector. En el funeral, el Inspector Dreyfus, habla a la concurrencia con lágrimas en los ojos (intentando esconder su felicidad). Pero es Clouseau quien ríe último... Esta sería la última vez que Sellers personificaría a Clouseau.



LAS SERIES ANIMADAS

The Pink Panther 1964

Se trata de la serie surgida ante e inesperado y rotundo suceso que tuvo el personaje animado aparecido en los créditos de la película homónima de Blake Edwards, y no arrancó directamente como una serie de TV, sino que originalmente fueron concebidos como cortos para ser pasados en los cines. Las compañías productoras involucradas en la realización fueron Mirisch-Geoffrey Productions, DePatie-Freleng Studios y United Artists, o sea, los mismos que animaron los créditos del film original, y con Freleng (productor y diseñador de personajes) y Hawley Pratt (director) a la cabeza. El éxito de estos cortos de 7 minutos derivó en que también fueran pasados por un canal de TV, pero esa es otra historia (ver aparte). Por cierto, esta cuestión de pasar dibujos animados de La Pantera Rosa en los cines yankees empezó con The Pink Panther el 18 de Diciembre de 1964 y terminó el 4 de Enero de 1977 con el corto 92, Therapeutic Pink. Pero sus productores también fueron mechando otras series con éxito dispar, como The Inspector y Roland & Rattfink.



Roland & Rattfink

The Pink Panther Show 1969

Esta es la serie animada que pudo verse en prácticamente todo el mundo, ya que es la que se emitió en las pantallas americanas a través de la NBC, entre Septiembre de 1969 y Enero de 1972,



The Inspector



"Yo tenía un Plazo Fijo"



El Coco Basile analizando la actualidad de Boca



Chamuyeto y la concha de su madre



Si es el Coco Basile "



El es Bompety Bompety Boo...

totalizando 49 capítulos. Primero hay que dejar en claro que los episodios son todos los mismos que se habían visto en la pantalla grande (en otro orden, eso sí). Sí, ya sabemos. Están sacando cuentas y los números no dan, no? Acá va la aclaración: el quilombo resulta que la emisora tenía que llenar un hueco de media hora en la programación, así que debido a que los 7 minutos que duraban los cortos originales eran insuficientes, lo que hicieron fue pasar de a tres en formato sandwich (emitan, por ejemplo, uno de la pantera, uno del inspector y otro de la pantera) hasta alcanzar la media hora necesitada. Por supuesto que este paso de la serie a la TV no hizo sino incrementar a enorme popularidad de la que gozaba hasta entonces. Y The Inspector también fue determinante en este sentido.

Precisamente basado en el personaje de Clouseau, el Inspector era un detective francés más boludo que Marley, y a pesar de que contaba con la "inestimable asistencia" del sargento Deux Deux (Dodo, no digas sí, di oui), todo le salía para el culo y todos los chorros se les escapaban en su enorme narizota. En los cines de allá lo pasaron desde Diciembre de 1965 hasta Febrero de 1969 (34 cortos en total), los cuales se vieron íntegros cuando la serie dio el salto a la pantalla chica. A esta época también corresponde el recordado "La hormiga y el oso



Hoot Kloot



"Me apoyaste !!"



Con paciencia y con saliva...

hormigero" ("Ant and Aardvark" en el original). Se produjeron 17 cortos, los cuales fueron originalmente emitidos en los cines entre el 5 de Marzo de 1969 y el 16 de Mayo de 1971. A propósito, en 1971, la serie cambió su nombre a "The New Pink Panther Show", precisamente con la inclusión de esta última producción de DePatie-Freleng.

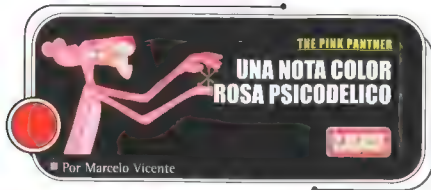
La andadura de La Pantera Rosa en la NBC continuó durante algunos años más con otras series de diferentes nombres, pero básicamente se trataron de refritos de los capítulos que se habían pasado entre los años '69 y '72, claro que sumando a gun que otro producto de la factoría DePatie-Freleng como Texas Toads, Hoot Kloot y Misterjaw the Shark (el super agente 86 acá diría "el viejo truco de publicitar una nueva serie mezclada con una vieja ex tusa para que la gente se enganche con la nueva"). En concreto, los "nuevos" programas de la pantera que se presentaron por esa época fueron The Pink Panther Laff And A Half-Hour (1976), Pink Panther Meets Ant And The Aardvark (1976), The Pink Panther And Friends (1977) y The Think Pink Panther Show! (1978).

The All-New Pink Panther Show - 1978

En 1978, la pantera se mudó a la emisora ABC para continuar con sus elegantes andanzas de gentleman británico (a estas alturas hace falta aclarar que es una pantera macho??). Por cierto, su debut en el citado canal se dio a modo de un especial de Navidad y se llamó a la pantera sola, cargada de frío y de hambre en un banco del Central Park de New York hacia 1890. Entonces, sí.



Texas Toads



■ Por Marcelo Vicente

Si bien desde hace un largo tiempo se venía hablando en cada reunión de pre-producción de Lazer el incluir un artículo sobre La Pantera Rosa, después esto, por distintas razones, no se materializaba. Pero es tal su vigencia que, cuando cre amos haber perdido una oportunidad copada para hablar sobre "la pantera" hace un par de años (aprovechando su 40 Aniversario), en este 2006 acaba de estrenarse una película más de la saga del inspector Clouseau, es decir que está más en el candelerero que nunca. Así que, bueno, acá vamos con esta nota, qué mejor ocasión que aprovechar su "42 Aniversario" ^ ^ ^

Para empezar hay que decir que La Pantera Rosa nace, como tantas otras genialidades a lo largo de la historia, básicamente por un hecho fortuito. Willam Blake McEdwards (aunque por ese entonces hasta la hinchada de Chaca ya lo conocía por el nombre de Blake Edwards) era a comienzos de los 60's un respetado guionista, productor y director de Hollywood; de hecho, por esa época ya tenía a sus espaldas unas diez películas justamente como director y unas quince como guionista, aunque no había cosechado ningún premio. Pero si bien llevaba una carrera mediana mente exitosa, a mediados de 1962 había de suceder el hecho más trascendental de

su vida: se le ocurrió que en su próximo film, una comedia que se iba a llamar The Pink Panther, tanto en los títulos de apertura como de cierre, hubiera una animación. Puesto manos a la obra no se anduvo con chiquitas: se dirigió al mismísimo Friz Freleng (el "padre" de Bugs Bunny, es decir, ningún boludito...) para que creara un dibujo animado. Cuenta la leyenda que en la reunión que tuvieron, Edwards le pidió tres cosas a Freleng: que lo que hiciera fuese gracioso, de color rosa y mudo.

El largometraje -estrenado finalmente en USA el 20 de Marzo de 1963- fue exitoso, pero lo que llamó más la atención de todos fue precisamente el dibujo animado de los créditos, una pantera rosa; y todo se potenció cuando el 27 de Abril siguiente, el dibujo apareció en la tapa de la revista Time. Obviamente, Edwards (que tampoco era ningún boludito) vio el filón y dijo "Che, qué onda? y si hacemos" un dibujo animado independiente de la película, ¿hacemo'??; claro que decía esto mientras se apuraba a calcular las millonarias ganancias que le representaría. Así fue como "La Pantera Rosa" pasó de ser el nombre de un diamante único en el mundo (según la trama de la película original) a una serie animada.

Tras cartón se hizo un corto titulado The Pink Phink -con la pantera como estrella, claro- el cual fue estrenado en los cines el 18 de Diciembre del propio año '63 con un suceso increíble, y, a pesar de que los tiempos no cerraban, el 13 de Abril de 1964, The Pink Phink se alzó con el Oscar al mejor cortometraje de animación. Ahí la bola de nieve se tornó imparable. La Pantera Rosa empezaría a hacerse conocida en todo el mundo y muchísimas encarnaciones -más películas y más series animadas- irían apareciendo con el correr de

las décadas, todas relacionadas entre sí y guardando exacta coherencia con la Biblia alegórica escrita por Edwards y Maurice R. Chlin. Entrando al plano local, hay que decir que el personaje lego a la Argentina a mediados de los controvertidos 70's, y que, en la actualidad, algunas de sus series animadas se emiten tanto por Boomerang como por el canal Magaz-ne (que también pasa las pelis). Obviamente, el apartado musical merece unas líneas en este artículo. El hacedor de inmortal tema de apertura de la pantera y toda la banda sonora en general de la época dorada del producto es Henry Mancini, ganador de cuatro Oscars y veinte Grammys (este es menos boludito que ninguno...), además de grabar a lo largo de su vida 90 discos (¡Já! La Mona Jiménez ya lo está por alcanzar). Y por supuesto que también hubo historietas de la pantera. Entre 1971 y 1984 salieron 87 comics books de la editora al God Key, en la mayoría de los casos dibujados por el artista Warren Tufts (acaso conocido por su trabajo en Lance y Casey Ruggies), asimismo en 1993, la empresa Harvey Comics licenció el personaje e hizo un reprint de muchas de las historietas de Tufts. Para finalizar con este tema, hay que decir que desde el año pasado, en la página web de Tribune Media Service se está publicando una tira sobre La Pantera Rosa dibujada por Bill and Eric Teitelbaum.

Como curiosidad, vale agregar que La Pantera Rosa tiene desde 1999 su propia estrella en el Boulevard de la Fama de Hollywood, frente al Teatro Chino. Asimismo, que pegó entre los más chicos sin quererlo, ya que sus autores (fines cultores de las fantasías alucinógenas -recordar que por esa época el LSD no era ilegal-) desde el día a uno dijeron que se trataba de un producto "sutil" y directamente pensado para adultos. Capítulos en los cuales asteriscos cobraban vida (1) y libros sangraban palabras (11) no son precisamente para los que entendían -o los tiernos infantes, no? De todos modos, el show con los años (y con el paso a la legalidad de los ácidos, nos atrevemos a conjeturar) se iría tornando más inocuo. En fin, lo que es seguro es que la personalidad flemática y muy inglesa de la Pantera se convirtió, desde su nacimiento, es un temble rival de los poderosos estudios Disney y Warner. Lo que sigue es su recuento de sus extensas encarnaciones, las cuales prácticamente se venían todas, en algún que otro formato, en Argentina.



EL TELEFORO LIBRO ROSA



TRANSPOTTING ROSA



SANDIA CON VINO ROSA



PALESTINA ROSA



TRAFFICO DE BEBES ROSA

alternando el puesto para pelear con el Hollow de turno y presentando otros "amigos en la lucha".

Una vez que todos los personajes están bien establecidos, Tite Kubo decidió expandir el universo de su manga, presentando un número enorme de razas de seres espirituales y una jerarquía gigantesca de como funciona "La Sociedad de las Almas", o sea el más allá. Fue justamente esta visión tan compleja del inframundo lo que separó a Bleach de las muchas otras series sobrenaturales y lo volvió tan popular.

La adaptación animada de Bleach se abrió paso en las pantallas de TV Tokyo el 5 de Octubre de 2004 y todavía sigue emitiéndose sin horizonte aparente. Hasta la fecha se cuentan 72 episodios y dos OVAs, realizados por Studio Pierrot, los cuales se dividen en tres sagas (la tercera de fillers, o sea de capítulos inventados para no pisar el manga). Por el lado de los videojuegos tenemos la muy envidiable suma de siete "fichines" (dos para PS2, uno para GC, otro para la Nintendo DS, otro para el GBA, y dos para -a PSP... qué HDB!!)

Pero sin lugar a dudas lo que marca el éxito rotundo de una serie no es ninguna de las cosas anteriores. Superando por mucho al manga, serie de TV, OVAs y fichines, tenemos a "Rock Musical Bleach" (también conocido como Bleach SOUL SONIC 2005). Tal como su nombre lo indica es una obra musical adulta, producida por el mismo Studio Pierrot y Nelke Planning, basada en una adaptación de Naoshi Okumura (un capo del teatro japonés) de la saga que describe la Sociedad de las Almas. Toda la música de espectáculo es completamente original (o sea nada del soundtrack del anime). Hizo premier el 17 de Agosto pasado en el centro Space Zero Tokyo, y en Enero pasado se anunció un tour de presentaciones en todo el país más una eventual edición en DVD para finales de este año. Y mientras Kubo sigue gritando "chillivaaaa, taaaapaaaaa!!!"... [E]



"No hables más con ese oso de mierda"



"Che, loco, a ver cuándo liberan el baño..."



"ARROBA LAS MANOS!!
inspección de sobaco sorpresa!!"



El musical



El manga



DEPENDE LA REALIDAD DEL CRISTAL
CON QUE SE MIRE?

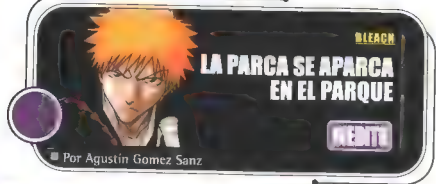
PUEDE EL AMOR SOBREVIVIR
AL CAMBIO?



LUCIANO VECCHIO Y JAVIER BARRERA

PRESTIGE 80 PAGINAS A COLOR - SOLO EN COMIQUERIAS - \$18

IVREA



LA PARCA SE APARCA EN EL PARQUE

BLEACH

MENTE

Por Agustín Gómez Sanz

Dragon Ball, Rurouni Kenshin, One Piece, Naruto... La lista de jōshū mangas que fueron "punta de lanza" del mítico semanario japonés Shōnen Jump se pueden contar con los dedos de una mano. Existen muchísimos otros mangas tremendamente exitosos que también salieron de sus páginas (Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, Captain Tsubasa, Shaman King, etc.) pero sólo un selecto grupo llega a un punto de notoriedad tal que termina volviéndose la razón de que más gente compre la revista cada semana y la cara que adorna cuanto producto salga a la venta durante esos años.

Esta es la historia del quinto dedo, del picaró gordito que la tuvo que remar desde abajo para comerse el huevo.

El autor en cuestión es Tarto Kubo (aunque él suele romanizarlo como Tite Kubo), pseudónimo de Noriaki Kubo, nacido el 26 de Junio de 1977 en Hiroshima. Kubo comenzó con su carrera en plena secundaria, donde empezó a bocetar lo que sería su primer manga, *Zombie Powder*. Fue con este título que entró a su primer concurso de cómics! Pero perdió. Lo bueno es que logró llamar la atención de un editor de Jump que, acto seguido, lo invitó a trabajar con él. Así tenemos que *Zombie Powder* se publicaba oficialmente! Pero se canceló. Después de sólo cuatro tomos el manga tenía tan pocos



seguidores que se decidía pegarle un tiro para sacarlo de su miseria. Desde entonces pasarían dos años, en los que Kubo le sigue dando vueltas a los conceptos de su

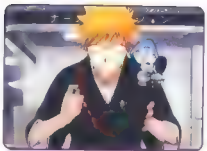


manga anterior, transformándolos y ampliándolos hasta llegar finalmente a *Bleach*. Ahora sí, con el manga ganador del brazo, era momento de presentarlo al Shōnen Jump! Pero lo rechazaron. Si bien la reacción del grupo de prueba de lectores había sido muy positiva, Shueisha se negó a publicarlo por considerarlo demasiado similar a Yu Yu Hakusho. Kubo estaba listo para llenarse los bolsillos de piedras y saltar al

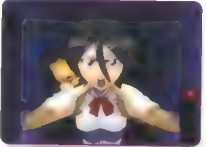
río, o no haber sido por una carta de su héroe personal, nada menos que el gran Akira Toriyama (ningún ball udito!) Gracias a los nuevos ánimos generados por la carta, Kubo volvió a hacer unos cambios y arremetió de nuevo contra Shueisha; los cuales después de semejante recomendación (no olvidemos que Goku le debe haber forrado los bolsillos de yens a muchos directivos de la editoria!) decidieron darle una oportunidad. Así, el 5 de Enero de 2002, *Bleach* llegaba a la revista donde todavía hoy se sigue serializando después de 220 capítulos y 21 tomos recopilatorios. La cereza del postre llegó en el concurso número 50 del Manga Sho, en Enero de 2005, donde *Bleach* ganó el premio al mejor manga shōnen del país. Kubo debe haberse pasado una noche entera gritando "chiilivaaaa, taaaaaapaaaaa!!!"

En *Bleach* se cuenta la historia de Ichigo Kurosaki, un pibe que desde bien pequeño puede ver los espíritus de la gente muerta. La vuelta de la trama llega cuando en su habitación aparece Rukia Kuchiki, la cual además de estar buscando un monstruo, se asombra de que el pueda verla. Ahí es cuando se explica que es una Shinigami (lit. dios de la muerte, o sea la vieja y conocida Parca, la Huesuda, la Pelona, Fatos, Moiras, etc...). La misión de un Shinigami es deshacerse de los espíritus corrompidos (Hollows) que todavía rondan la Tierra. La explicación es interrumpida por el monstruo gigante, el cual aplasta a la pobre minita. Ante esta situación límite, Rukia accede a pasarle sus poderes a Ichigo, cuya alma se le sale del cuerpo y reaparece con un traje negro y una espada gigantesca (la Zanbatou! No, perdón, "Zanpakutou"), y destroza al monstruo de un golpe.

De ahí en más la historia se centra en la convivencia de Ichigo y Rukia, que van



"Libertad para los compañeros de Al-Qaeda"



"EeOoOoOo... EeOoOoOo..."



"Te hiciste pasar por la almohada de Rukia!!"



Ilustraciones del manga



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

EL CABALLERO OSCURO CONTRA EL TURBANTE BLANCO: EL NUEVO COMIC DE DC

Parece joda pero no lo es. En el WonderCon que se hizo recientemente en San Francisco se anunció que se iba a lanzar una novela gráfica de 200 páginas en la que Batman se tropieza con Bin Laden

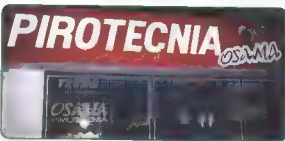
El nombre que lo pusieron ya inspira a broma: se va a llamar "Holy Terror, Batman!", en juego de palabras con las frasescas robinescas boludas que decía Burt Ward en la serie de TV de los '60 (como si usar ese traje de duendecito maricón no fuera suficiente humillación) onda "Santas cachuchas voladoras, Batman!"

En la historia se contaría que el siguiente blanco de Al Qaeda es nada menos que Gotham City, así que Batman se encargaría de pelear con su bat cinturón contra los terroristas. Pero lo que realmente hace calificar esto para el No Podés es que no lo está haciendo un pelotudito cualquiera, sino Frank Miller!! Frank Miller, el mismo capo del comic, considerado como el artista más exitoso e influyente de los últimos tiempos, el que hizo "The Dark Knight Returns" en el '86, el que escribió Robocop 2 y 3, el creador (y ahora co-director) de Sin City!! Ese Frank Miller haciendo semejante forrada!!

El propio tipo acepta que de entrada el laburo va a ser "un cacho de propaganda" pro americana boluda, pero se escuda con el hecho de que "Superman le pegó una pirña a Hitler, y el Captain America también" en los comics que se hicieron durante la segunda guerra mundial. El único punto a favor en el razonamiento (que igual parece estar afectado por una severa arterioesclerosis) de Miller es que hoy en día "queda medio tonto perseguir al Acertijo si tenés a Al-Qaeda dando vueltas". Lo que no parece tonto es andar en el mundo real disfrazado de murciélago en un traje de buzo con capa, no eso no... También habría que explicar qué carajo estaba haciendo Superman el 11 de Septiembre que ni siquiera fue capaz de atajar el segundo avión



ACTIVIDAD TERRORISTA EN TRELEW!!



Noticia bomba!! Gracias al aporte patriótico de Maximiliano Sosa, podemos asegurar que una célula de Al-Qaeda estará financiando sus operaciones terroristas en el país vendiendo fuegos artificiales (y frutas y carnes) en la ciudad de Trelew. Enlistarán a niños fanáticos del chasquibum?

SMALL COMMENTS



Nueva representación gráfica del tipo de cambio



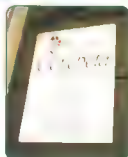
No, que no es el lugar ideal para la primera cita



"Y vio el Señor que el Punk era bueno..."



Yo también quiero llegar al FONDO de este problema!



"Plantas bien como uno, gordiii..."



"Cadena X-28 ACTIVADA"



La Bici-senda . al palo



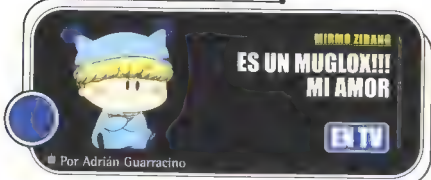
Changui Pollo al paso



"Empédense y avancen"



Auto con aire



Por Adrián Guarracino

En Marzo del año pasado, Cartoon Network eligió una serie shojo para darle color a su pantalla. La apuesta fue Mirmo Zibang o "Wagamama Fairy Mirmo De Pon!", nombre original con el que fue estrenada en TV Tokyo en Abril de 2002. Este anime, que consta de 4 temporadas, tuvo un exitoso paso por las pantallas niponas, ya que a pesar de haber sido ideado para un público infantil, pudo ganar con su simplicidad e ingenuidad un lugar entre los jóvenes, especialmente entre las chicas adolescentes, gracias a su onda ultra cute.

Mietténdonos un poco más en la historia, Mirmo Zibang cuenta las aventuras y desventuras amorosas de Kaede, una joven estudiante de octavo grado que está oxocamente enamorada de Setsu (una especie de Brad Pitt del colegio). Hasta acá estaríamos ante otra comedia romántica estudiantil común y corriente, pero tanto la historia como la vida de Kaede dan un vuelco de 180 grados cuando, por casualidad, ella pasa por una misteriosa tienda que aparece de la nada y ve una bonita taza que llama su atención. El vendedor le dice que la taza es mágica y que concederá sus deseos. Kaede, sin olvidar su amor por Setsu, pide entonces poder estar en la misma clase que su joven amado. El deseo se cumple y casi sin dárlole regresa a la tienda y compra definitivamente la taza. Kaede vuelve a su casa con su flamante adquisición e intenta pedir nuevamente un deseo, sólo que esta vez la taza no cumple sus pedidos y sale de la misma un pequeño Muglox. ¿Qué es esto?

Básicamente, unos diminutos duendes o hadas del amor que tienen el deber de ayudar con su magia a sus dueños, cumpliendo de esta manera sus sueños y deseos. Cada bicho tiene un instrumento con el cual realiza sus conjuros, como por



ejemplo maracas y panderetas (¡oie chicooco, que te cumplo tu deseuuu...!!) Si bien los Muglox tendrían que ser abnegados y fieles a sus amos, éste no es el caso de los presentes en la serie, que, producto de sus excéntricas y locas personalidades, logran complicarles aun más las vidas en vez de facilitarlas. En este caso, el que le tocó a Kaede se llama Mirmo y es, al parecer, el príncipe del mundo de los Muglox, quien ha escapado de su casa ya que no quería casarse con su prometida. Mirmo es caprichoso, arrogante y pedante, y muchas ganas de usar su magia para ayudar a Kaede, no tiene, aunque siempre se lo puede chantajear con chocolates, ya que es capaz de hacer cualquier cosa para conseguirlos (tipo Trainspotting, pero con adictos a las golosinas).

Por otro lado, no es el único Muglox que hay en el mundo de los humanos. Detrás de él también vino Rima (su polola), quien por esas casualidades de la vida es la Mujiglox de Setsu. Estos bichos tienen la particularidad de que sólo pueden ser vistos por personas que hayan invocado a otros de su especie, por lo cual Kaede puede ver a Rima y juntas se unen en un complot algo diabólico para lograr que Setsu y Mirmo se enamoren de ellas. Por otro lado tenemos a Azumi, que también está locamente enamorada de Setsu y no

tiene problema en demostrarlo abiertamente, quien a su vez posee otro Muglox, enemigo de Mirmo y que hará todo por verlo morder el polvo.

Mirmo nació como manga en el año 2001 dentro de las páginas de la revista para chicas "Ciao" de la editorial Shogakukan, misma casa donde fueron publicadas series como Wedd.ng Peach y Utena. Para su autor, Hiromu Shinozuka, ésta fue su obra prima como profesional y aún se serializa, habiendo alcanzado a la fecha 11 tomos recopilatorios. Hay que destacar, además, que en 2003 la serie fue galardonada con el premio Mejor Manga Infantil por la Editorial Kodansha y el premio Tokyo 2003 a Mejor Estreno en Nivel Superior.

La versión animada corrió cargo de Shogakukan Productions Co. Ltd. en coproducción con TV Tokyo, y se dividió en cuatro partes que llevaron los siguientes nombres: Wagamama Fairy Mirmo de Pon! (78 capítulos), Golden (24 caps.), Wonderful (48 caps.) y, finalmente, Charming (22 caps.). Si nos situamos en la difusión local, se puede decir que actualmente Cartoon está transmitiendo nuevamente la serie los sábados de 9 a 10 de la mañana y se sabe que en Junio vuelve a su emisión diaria. El doblaje fue realizado en México por Artsound, mismo estudio que se encargó de doblar series como Love Hina y Naruto (se viene, se viene!). Entre las voces destacadas se pueden distinguir las de Kaede ("Rei Ayanami" Luna) y Azumi (María Fernanda Morales). Yui en Corrector Yui, Sailor Venus). Respecto del doblaje, si bien parte de la traducción al inglés que realizó la empresa Viz, este es fiel y no presenta alteraciones significativas respecto de lo visto en Japón. El opening y el ending corresponden a los originales japoneses traducidos al castellano, aunque como única cañada se puede marcar que en el episodio 29 cambian por otras canciones, y en el doblaje fue pasado por alto. De las cuatro temporadas que engloba Mirmo Zibang, en Argentina sólo se han visto los 52 episodios de la primera de ellas, y no hay planes por parte de Viz de traer el resto de la serie al menos hasta que logren colocarla en canales yankees. Con respecto a todo lo que generó Mirmo, hay que decir que como toda serie de éxito se lanzó una cantidad impresionante de merchandising, especialmente útiles escolares (lapiceras, block de notas, portafolios, etc.), y obviamente, millones de peluches y muñecos de Mirmo y sus amigos. También salieron a la venta unos aparatos de Muglox virtuales, muy onda Tamagotchis pero en pulsera, a los cuales se les podía dar de comer, bañar y hacer tocar

sus instrumentos mágicos. Y hablando de videojuegos, hasta el día de la fecha Mirmo Zibang tuvo un total de 10, de los cuales nueve fueron lanzados para Game Boy Advance y el restante para PlayStation. El estilo de los juegos varía entre RPG y Puzzle y todos estuvieron bajo licencia de Konami. Pero de entre todos los productos hubo uno que sobresalió entre el resto, y sin duda fue el más raro de todos: se trata de la Cajita Feliz (Happy Meal), la cual venía con un pequeño muñeco de regala o al parecer Don Ronald no se pierde ningún negocio!!!

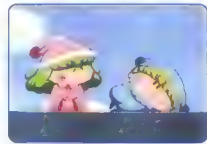
En resumen, un anime ideal para aquellos a los que les gusta el estilo más cute del shojo, con corazones, estrellas, personajes graciosos y regordetes y todo lo tierno de este colorido mundo donde vivimos.



"Gremilin hipoglucémico del orto"



"Maldito Muglox de Independiente!!!"



"Cómo pega el Nesquik con crack..."



Jonny Bravo y el chef de cocina se refazan de ligar algo



El rey Brujo toma el control de la fiesta

El rey Brujo toma el control de la fiesta



ESOS



El auto de Ingrid D. en la fiesta



El rey Brujo toma el control de la fiesta



No me peques rey Frodo!



El rey Brujo toma el control de la fiesta



El rey Brujo toma el control de la fiesta



El rey Brujo toma el control de la fiesta



El rey Brujo toma el control de la fiesta



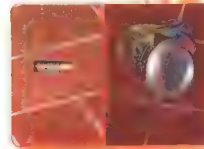
El rey Brujo toma el control de la fiesta



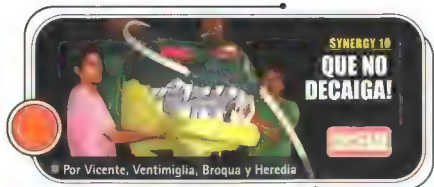
El rey Brujo toma el control de la fiesta



El rey Brujo toma el control de la fiesta

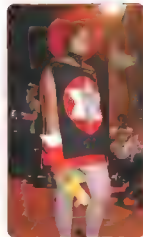


El rey Brujo toma el control de la fiesta



El pasado sábado 25 de Marzo tuvo lugar en la disco "La Preciosa" del barrio de San Telmo (en la ciudad de Buenos Aires) una nueva edición del Synergy, y de más está decir que el lugar estalló con el ya célebre cosplay. Si se lo perdieron, acá van los "momentos Kodak" de esa noche, pichones

ELLOS



ELLAS

STREET FIGHTER 2

Presented by CAPCOM, 1991

RANK 03

Insert Coin! Gordos bo cheivels, indios ex. a. idos, american ninjas, soldados metrosexuales y gorilas verdes son algunos de los m embros de colorado elenco de VS Fight ng Game más emblemático de la h stor a **Player IVREA, Ready!** Decidimos jugarle con Ken porque se le parece a Marcelo, y venimos a todos sin problemas (grande, Marce) Tras vencer a Bison en la landia Marce se reintenciona con su novata perdida y se casaron Nosotros, llorando, adaptamos la consola (a, andamos sensibles, y qué?)!

High Score Cuando ganan, los luchadores tiran frases re winners tipo "atacámse si querés, que te voy a hacer cajeta" o "m pulenta es mucho más grossa que la tuya" **Continue?** Rapidito con sus muchos "SF" (1987), "SUPER SF II" (1993, reediciones "Tournament Edit on" y "Grand Master Challenge") a precure a "SF ALPHA" (1995, 1 amada "ZERO" en Japón) y sus continuaciones "Alpha 2" (1996), "Zero 2 Alpha" (1995) y "Alpha 3" (1998) el horrible "SF THE MOVIE" (1995) más raro en la pte i del nabo de Van Damme, la saga 3D "SF EX" (1996) y sus secue as "EX Plus" (1997), "EX 2" (1998) y "EX 2 Plus" (1999), "SF III NEW GENERATION" (1997, grossas reed cones "2nd Impact 1998" y "3rd Strike 1999") Y esto ignorando versiones piratas, reed cones sin importancia, versiones solo para Japón y os Crossovers con Marvel y SNK Falaah con tanta descendencia, estos son sus cluda "Los Benvenidos" del mundo "Richer" Lo primero es de 29 años, no o visamos sus animes "SF II The Movie" (1994), "SF 4 V" (1995 serie de 3 pelis edit), "SF Alpha" (repe, de 1999) y "SF Alpha Generat on" (OVA de 2005) Y una huevada "Arct Monkey, banda que la rompe hoy día en lng aterra, t ene un tema 1 amado "Chun Li's Spinn ng Bird Kick"



RANK 02

PUMP IT UP! The Prex

Presented by ANDAMIRO, 2001



Insert Coin! La gente va llegando al baile! Estamos ante e Tch n que h zo que te interesaras por el Asian Pop y bandas como Clon, Inocence o Banyal. Porque a pesar del DDR, el Dance Game de los pibes cooleos es y sera siempre a "Pumpy" I.E. PREX, fus on del PRE-m y el eXtra, fue desarrol ado integramente en USA para ser comer ca zado masivamente en todo el mundo, siendo el más exitoso de todos y el más vendido en nuestro país. Yeah

Player IVREA, Ready! El PREX nos copa porque trae todas nuestras can cones favoritas. Run To You, Starlin, Monkey Magic, Don't Bother Me, Another Truth y Beethoven con la s de los doblados en t olo. Nuestro promedio "A" en Normal. Yeah **High Score** 109 canciones, 7 modos de juepo (Normal, Hard, Doubt e, Crazy, Non stop Rem x, Nonstop Rem x Double y Batt e) y excelente interfaz grafica. Yeah **Continue?** La saga "DANCE FLOOR" incluye "PIU The 1st" (1999), "PIU The 2nd" (1999), "PIU The 3rd O B G" (2000) y "PIU The 4th" (2000) "PIU The Collect on" (2000) y "PIU The Perfect Collect on" (2000) son recopilas cones, y "PIU Extra" (2001) es una edición para expertos. La saga "INTERNATIONAL DANCE FLOOR" incluye "PIU, The Prem ere" (2001), "1st", "PIU The Reb rit" (2002), "PIU The Premiere 2" (2002), "2nd", "PIU The PRE X 2" (2002), "3rd", "PIU The Premiere 3" (2003), "3rd", "PIU The PREX 3" (2003), "The 4th", "PIU Exceed" (2004), "5th", "PIU Exceed 2" (2004), "The 6th" y el actual "PIU ZERO" (2006). Las sigas SD, DX y GX señalan tan solo al gab net utizado y nunca deben entenderse como una reves on. Yeah **Game Over...** Otros Rhyth m Games son Dance Dance Revolution, Busta o Groove, ParaParaParad e (todas ellis de collect), Beatman a (DJ), Guitarr Freaks (guitarra), Drumman a (batería) o Keyboardmania (teclados) Yeah



DAYTONA USA

Presented by SEGA, 1994

RANK 01

Insert Coin! Gentlemen, start your engines!!! Las part das de Daytona son un clásico, tanto que es difícil reconocer gente que nunca haya probado la adrenalina del Hornet Race Team! Incluso existe la Daytona race a doctrina política por la cua la soberanía es ejercida por el ganador de la carrera, (su en rev isa a toma de decisiones en nombre del grupo, si sterna de gobierno más que coherente cuando grupos de amigos se van de vacaciones juntos a Costa Atlántica)

Player IVREA, Ready! Queca pendiente juntarnos un día para jugarle entre todos tipo torneo, como los que organizaba Bobby Goma en Nivel X **High Score** Su clásico gabinete con as erpo ajustable, monitor de 50", multiples modos de v s on ca, a de 4 velas dadas y bocha de extras son algunos de los highlights del más popular arcade automovilístico que haya conocido el mundo ficticio. **Continue?** En 1998 se anzó el "Daytona 2", que a pesar de sus mejoras no fue ni remotamente tan exitoso como su antecesor, que hoy todav a s e erido popular **Game Over...** En Daytona Beach, ciudad balnearia situada en Florida, se realizan algunas de as mayores competencias de automovilismo, como la Copé NASCAR o Daytona 500. Bueno, éste fue e Ranking F chines y espero que es haya gustado. Chau! P



MANGAKAI

漫画界

visi tu hobby de manera diferente

CGS CARD GAMES EMISTAS FIGURAS COLECCIONABLES DVDOS



ARTBOOKS MUNECON GASHAPONES PINES M



SAINT SEIYA MYTH CLOTHES
SOLO MANGAKAI TE TRAE EN EXCLUSIVA LA COLECCIÓN DE LOS MYTH CLOTHES DE SAINT SEIYA DIRECTO DESDE JAPÓN

SI LO QUERÉS LO TENÉS
PORQUE SI ESQ QUE TE QUITA EL SUEÑO NO LO TENEMOS,
LO TRAEMOS DIRECTO DESDE JAPÓN SOLO PARA NOS



VISITA NUESTRO LOCAL DE LUNES A SABADO DE 12 A 19 HS
O EN BUSCANOS EN INTERNET EN WWW.MANGAKAI.COM

rio de janeiro 532
buenos aires

(011) 4958-3084

www.mangakai.com

CADILLACS & DINOSAURS..... Presente por CAPCOM, 1993 RANK 09

Insert Coin! En el Año 2513 la gente se acuerda de Protocó 6 de Kyoto y hora. Resulta que en deterioro climático ha obligado a los humanos a vivir por décadas en ciudades subterráneas, y cuando emergen... horror: nos dino saur os han revivido! Jack Tenrec, Hannah Dundee, Mustapha Ca ro y Miss O Bradovich son cuatro justicieros que se enfrentan a mercenarios, cazador es, c rí micos locos y repti les gigantes en esta nueva Era Cenozoica!

Player VIREA, Ready! Decidimos jugarle con Hannah, no solo porque está buena sino porque también es el mejor personaje del juego. Y es taan sexy cuando festeja **High Score:** La cantidad de armas que tiene y juega es bestia. Si te toca una bazooka, disparale a un enemigo y disfrútalo viendo cómo se desintegrar sus órganos **Continue?** Nope

Game Over... Está basado en "Xenozoic Tales" de Mark Shultz, un comic de culto independiente publicado fuera del Comic Code y el mercado de los superhéroes, entre 1986 y 1996. Gracias al revival impulsado por este arcade. Nelvana, CBS y el director de cine Oliver Stone produjeron la serie en mada Cadillacs & Dinosaurs, la cual sumó 13 episodios que acá pudimos ver por Magic Kids y HBO en los noventa



06 KOF 98: DREAM MATCH..... Presented by SNK, 1998

Insert Coin! Agarrarse a pilas nunca fue de nuestro agrado, y si nunca e dimos a algo compañero que nos jod a "te agarro a la salida" no fue de cagones, sino porque nadie nos hacia el aquejante. Por eso nos gusta la saga del "Rey de los Peleones", ya que puedes elegir hasta tres luchadores conchitos para que te banquen. Entre todos los KOF, el mejor es e de 1998 porque recopila lo mejor de sus predecesores, incluyendo versiones ocultas de algunos personajes y otros extras, como e regreso del "Emergency Evasive Action" **Player VIREA, Ready!** Con Kyo, Mai y Terry Bogard formamos el Irem Dream Team, convencidos de que...bamos a patear culos a rolete. Y así fue al menos al principio, pero después apareció Robert y ganó de una a os tres. Un capo este Robert

High Score: Es recontra conocido pero no son buenisimos os comentarios y posit de los luchadores cuando apretás el start durante el combato? "Un ve o a **Continue?** Los KOF se dividen en sagas, cada una con su historia. La SAGA OROCHI abarca los KOF 94, 95, 96 y 97 **La SAGA NESTS** los KOF 99, 2000 y 2001. La actual SAGA ASH lleva ya dos KOF: KOF 2003 y KOF XI (2005), el cual apesta porque no está Ma Shranru! Y los recordamos que todo KOF que leve por suljo "Plus", "Magic" o "Anniversary" es una edición pirata. Para más info leete Lazer #36, que Agustín no se es cró a toda una nota al pedo, che

Game Over... KOF introdujo una arga lista de innovaciones en los VS Fight ing Games: sistema de pelea en equipos, escapes de emergencia, pequeños saltos, la posición de esquivar, los "desperation moves", etc



VIRTUA STRIKER..... Presented by SEGA, 1994 RANK 05

Insert Coin! Se acuerdan del Mund a USA 94, la efedrina y la puta madre?? Por suerte, siempre podremos revivir aquel gran equipo nacional (uno de los mejores de la historia de la seccion) para este grandioso futbolín 3D **Player VIREA, Ready!** No es por presumir (ah, en sea ideal sí), pero Tati asegura haber sido un jugador inventible de V-Striker durante sus años de secundaria: a punto de que la penedaje de su barro o inventado nutil mente vencerlo cada vez que lo veían jugando. Como sea, demostro que todavía sabe conducir a Argent na hacia a victor a mundial

High Score: Tras la final, los programadores de Sega aparecen para desafiarte!! E es grosso porque deben ser: los únicos geeks del mundo que juegan bien al Luch **Continue?** Tras su rotundo éxito los siguientes "V-Striker 2" (1997), reeditado con mejoras en vers ones 38, 99 y 2000), "V-Striker 3" (2001, versión reversionada en 2002) y el "V-Striker 4" (2005, reeditado con mejoras naca poquito, en Febrero de 2006) **Game Over...** Desarrollado por Amusement V sion (un departamento especial de Sega responsable de los arcades tridimensi onales, fue el primer juego de futbol 3D, usando a misma arquitectura gráfica de juegos vanguardistas como el Virtua Fighter 2



RANK 08 MORTAL KOMBAT 2..... Presented by MIDWAY, 1993

LIZ KANG WINS KATALITY



Insert Coin! Shao Khan, gran regente del Outworld (una realidad paralela) invita a a os luchadores más poderosos de Realm (nuestra rea) de a enfrentarse contra sus guerreros. Un chino con poncho, el primo de Nicolás Cage, un nigger patavo, el "El Dios del Trueno" (noore Raera, **Player VIREA, Ready!** Le jugamos con Kitana, que en realidad es la hija de los antiguos reyes del Outworld, quienes fueron ases nados por Shao Khan! Y no sólo eso, sino que además Mileena no es su melizka, sino un clon ma yado creado por Shang Tsung (Oh, Juan Alberto, esto parece una te enoveta mexicana). Pero ahora, tras ganar el torneo y mandar a Shao Khan al otro barrio, Kitana transforma nueva mente el Outworld en un reino de belleza. Nosotros, llorando, apagamos la consola **High Score:** Ocho nuevos luchadores más tres ocultos (Smoke, Jade y Nubb Saibot), once Kombat Zones y, por supuesto, Fatalities, Friendships y Babalities... nunca antes pelear a muerte hab a sido tan divertido!

Continue? El primer MK es de 1992 E "MK3" (1995) incluí a "Anamality" y una larga lista de nuevos personajes, razas y universos dentro de la mitología. MK luego expandido en el upgrade "Ultimate MK3" (1995), donde aparece a "Brutality" (Luego se saltó al 3D con "MK4" (1997), que fue un fracaso y marcó el fin de los lanzamientos en fichines **Game Over...** Tuvo dos pelis actuales: "MK" (1995) y "MK: Annihilation" (1997); más un film animado terti bamente malo, "MK The Journey Beg ns" (1995) Existen además dos ser es de TV, una animada y otra actualada "MK Defenders Of The Realm" (1997, 13 episodios) y "MK Conquest" (1998, 22 episod os) respectiva mente. Dato extra: a excesiva violación de MK dio origen al ESRB (Entertainment Software Rating Board), un organismo regulador que se encarga de clasificar (y censurar) los juegos según sus contenidos



RANK 04 MI MOONWALKER..... Presented by SEGA, 1990

Insert Coin! Hace muchos muchos años, e Rey del Pop era un chabón negro, talentoso, popular e inocente. Posta, pueden comprobar o, jugando e a este scrolling fabuloso!! La pandilla de Mr Big ha secuestrado a un grupo de niños para drogarlos o a go así. Un trio de Jacksons vesti dos tipo Free Asta re utizaran todo el poder de sonido Motown contra gangsters, robots y solacidos para rescatarlos (y tocarlos). Atrapó al monto Bubbles para transformarlo en el robot Moonwalker!! **Player VIREA, Ready!** Si queremos las 3 Stages o el problema, siempre nuestro pie golpeaba el suelo con el pop espírituso de Jacko. Y como no pod amos parar, tras terminarlo nos fuimos a bailar y todoo! Ya vez adentro del bolche, recordamos que Technotronics, B 52s, Cindy aupear y Easure ya no suenan en as discus. Lorando, nos terminamos nuestra ginebra bols con granadina y volvimos a casa **High Score:** Las introducciones es lo comi e... y musical! Smooth Criminal, Bad, Beat It, Another Part Of Me y Billy Jean todos namber Jans! Si vas a jugarle, sus e volumen este (fichín suena como a la puta madre!) **Continue?** Los fichines, no. La decadencia de un video j si. Una last ma que no hubiera sido a reves **Game Over...** Este fue el juego oficial de la peli "La Moonwalker", que en 1988 acompañó el lanzamiento del disco "Bad" de MJ, el segundo más vendido de a historia después de, casualmente, otro de su autor a "Thriller". Sobre el nombre, "Moonwa k" es el movim ento trademark de Jacko: el clás co pasito que crea a lus on de caminar hacia delante cuando en realidad se desliza hacia atrás, lo cua queda muy pistola



METAL SLUG 2..... Presented by SNK, 1998 RANK 07

Insert Coin! El scrolling de la generacion rebeldewaij! Regular Army es una organización de defensa multi-nacional. La Rebel on es un grupo militar de choque que intenta dominar el mundo junto a sus nuevos aliados: una raza de calamares espaciales! Marco Rossi y los Peregrine Falcons lucharán rusas y meetas ibéricas para detener la amenaza multi alietar e a través de desertos árabes, piramides egipcias, barrios chinos, capta es

Player VIREA, Ready! Nuestras Fuerzas Especiales se destacaron en pilotar e aviones, cabalgar en camellos y combatir cuerpo a cuerpo contra extraterrestres, pero ataque a platillos voladores nos los llevamos a Diciembre

High Score: Amplio surtido de armas y vehícu os, ejércitos naz-style, momias lucha doras sordomurdidas, sangre a o arañal, un dinamismo envidiable, botca de guñitos al cine de acción y anime, escenas cómicas y mucnos secretos. Un scrolling de 10 **Continue?** El primero fue "Metal Slug 001" (1996) siguieron "Metal Slug X" (1999) caa, una revisión de "Metal Slug 2" y "Metal Slug 3" (2000, con la memorable aparición de zombies que vomitan sangre!) e "Metal Slug 4" (2002) fue desarrollado por la coreana Mega Enterprises durante la bancarrota de SNK. En 2003, tras la unión entre SNK y Playmore, lanzó "Metal Slug 5", el último hasta el momento

Game Over... Curioso: la disquera Noise Factory lanzó un edición limitada a banda de son do de la saga



SUNSET RIDERS Presented by KONAMI, 1991 RANK 15

Insert Coin! Steve, Billy Bob y Cormando son los Sunset Riders, cuatro cazarcerecompensas onda los intocables pero en el Lejano Oeste. A lo largo de 8 Stages irán en busca de pe igrosos de ncruentes como 5 mion Greedo, Hovekey Hank Halcatz, Black Horse y los Smith Bros. Finalmente, irán detrás de Sir Richard Rose, un peligroso de inuyente que cuenta con tres guardasias días. **Player IVREA, Ready!** Es de ser cazarcerecompensas se nos dá atrápanos a todos, os bandidos y ganamos un total de 476.040 dólares! IVREA sería una famosa pandilla junto a si hub éramos nacido en el Lejano Oeste (o sea, zona San Justo) **High Score:** Para ganar bonus extras, los cowboys hacen paradas para tomar una birra o darle a una ariola de burdel (hurra.). Tampoco falta la cabalgata al lado del tren, los cactus y las estampadas de toros, escenas que hicieron de este juego un clásico **Continue?** No lo crea, forastero **Game Over...** En algunas versiones, os nombres de los cowboys son Garritt, Daniel, Ty er y Kaeleb. Las expresiones suelen hacer esto para diferenciar las consolas fabricadas para Asia, Europa o USA y tener así mayor control sobre la distribución.



HAT TRICK HERO! Presented by TAITO, 1990 RANK 14

Insert Coin! Estamos ante el fichín que inmortalizó a Cannigia, Kims mann, Lineker y otros futbolistas de la Era Garrnigé! Puedes elegir al capitán de equipo, hacer juguetito, saltar barridos, pegar pelotazos a los cameraman, ver a los DT pateando, meter taquitos o bilc delatas y hacer mucho juego aéreo. Más allá de eso, es el UNICO juego de mundo donde puedes ver a Carlos S. vador Bi arido en un topo de espinador. Grande, do!! **Player IVREA, Ready!** Cuando llegamos a la final contra Alemania y le vimos la jeta de hobb t constipado a Lothar Matthaus, se nos vino a la cabeza la imagen de Mariana llorando en la final de Italia. 90 y nos entraron chuchos de miedo. Necesitamos con nosotros tres veces para ganarles. Ojalá D ego hubiera tenido esta posibilidad **High Score:** El Hyper Shoot era tan difícil de hacer que incluso muchos pensaron que era un mito, como el Lobozón o el pedo de María Amuchástegar. Se trata de un tiro estilo Oliver Atom sólo realizabse cuando quedan menos de 10 segundos y el part do está empatado. Para lograrlo, hay que pasarle a de atop al capitán con el Botón Z y patear enseguida con el Botón 1. Así y todo, funciona solo algunas veces. **Continue?** HTML fue la versión internacional y más popular del juego, otras son "Football Champ" y "Euro Champ 92". Sus continuaciones tuvieron varios nombres, pero en concreto hubo tres: "HTH 92" (o "Super Cup Finals"), "Tata Cup Finals", "HTH 94" (o "International Cup '94") y "HTH 95" (o "Tatto Power Goal"). Varias revisiones se lanzaron con mejoras y arias **Game Over...** En el Siglo XIX, un "Hat Trick" era cuando un lanzador de cricket había logrado despachar a tres bateadores seguidos. Con los años se propagó a todos los deportes, en el caso del fútbol, para explicar que un jugador metió tres goles en un partido. Pero según la opinión de expertos estilo Don Niembro, un "Authentic Hat Trick" son tres goles convertidos en un mismo arco, y un "Perfect Hat Trick" es meter un gol con la derecha, otro con la izquierda y otro con la cabeza (o sea, nunca). Queremos agregar a la lista el "Palestro Hat Trick", que es errar tres penales en el mismo partido con la selección argentina. "Pateiteecoo, gordoo!"

Insert Coin! Cuando la ueca contra una célula paramilitar de androides terroristas pone en peligro New York, dos tipos rudos con su itega heli coptero sa en a hacerles frente armados con dos atos chumbios. Y a matarlos indistrc minadamente, que total no son humanos estos guachos! **Player IVREA, Ready!** E gemos a Mison Easy copero, como diría Francalca, "yo soy muy capon". La misión consistía en salvar el edificio que las Naciones Unidas y luego hundi un carguero donde los androides t enen a una mecha re grosso que te caga a misilazos, misión que orgullosamente completamos **High Score:** E d namismo es impresionante, además de que hay que ir ajustándose a los movimientos de helicóptero para disparar, agregando e un extra en la acción. Incluye distintos finales, según tu puntaje y resultado del combate **Continue?** "L.A. Machine Guns" (1999) está ambientado en la misma línea temática, sólo que la acción transcurre en la Costa Oeste amer can. Su gran innovación era que los jugadores disparaban parados sobre una plataforma que también vibraba (a conocimos novias de nuestros amigos a las que les gustaba sentirse así.) **Game Over...** Los diseñadores de escenario IVREA espec almente a Viper para recrear todo a la perfección, podemos ver Times Square, 5th Avenue, la Estatua de la Libertad y el edificio de las Naciones Unidas, todo po rogramado... pero ¡guaito ajajajito!

GUNBLADE NY Presented by SEGA, 1996 RANK 13

Insert Coin! Cuando la ueca contra una célula paramilitar de androides terroristas pone en peligro New York, dos tipos rudos con su itega heli coptero sa en a hacerles frente armados con dos atos chumbios. Y a matarlos indistrc minadamente, que total no son humanos estos guachos! **Player IVREA, Ready!** E gemos a Mison Easy copero, como diría Francalca, "yo soy muy capon". La misión consistía en salvar el edificio que las Naciones Unidas y luego hundi un carguero donde los androides t enen a una mecha re grosso que te caga a misilazos, misión que orgullosamente completamos **High Score:** E d namismo es impresionante, además de que hay que ir ajustándose a los movimientos de helicóptero para disparar, agregando e un extra en la acción. Incluye distintos finales, según tu puntaje y resultado del combate **Continue?** "L.A. Machine Guns" (1999) está ambientado en la misma línea temática, sólo que la acción transcurre en la Costa Oeste amer can. Su gran innovación era que los jugadores disparaban parados sobre una plataforma que también vibraba (a conocimos novias de nuestros amigos a las que les gustaba sentirse así.) **Game Over...** Los diseñadores de escenario IVREA espec almente a Viper para recrear todo a la perfección, podemos ver Times Square, 5th Avenue, la Estatua de la Libertad y el edificio de las Naciones Unidas, todo po rogramado... pero ¡guaito ajajajito!



SILENT SCOPE Presented by KONAMI, 1999 RANK 12

Insert Coin! Cuando de charros nos preguntaban qué queríamos ser de grandes, siempre respondíamos "bombero, pirata o francotirador". Ahora, a fin, se nos cumple uno de estos sueños! Uno: terroristas nan secuestrado a a familia presidencial. A cambio p den que sea liberado su hijo, el llamado "El Dictador". Ante tales amenazas, no nos queda otra que salir a aguarrear tramos, que para eso estamos las fuerzas especiales, caramba **Player IVREA, Ready!** Tras rescatar a la Primera Dama y su hija, la última misión consistía en meterle un tiro en la cabeza a E Dictador. Con fichas y se a ba! **High Score:** Los atentados varias veces, pero solamente teníamos 5 pesos en fichas y se nos acabaron. Muy colientes, agarramos por la espalda a un pipe que nos miraba jugar, apñatamos e rifle hacia su cabeza y amenazamos al boliche "¿que alguien me de una ficha o mato al tocho... y hablo en serio.!" Por suerte, una minuta no dio fichas porque... ¡ya era otro hora late tener que ajusticar al pibe en p eno focal **High Score:** Su toqué paeto para recuperar vida, tenés que orializar con la mira minutas hot en ventanas contigues Mihhhhh, voyeur **Continue?** 5, m sargento "Silent Scope 2" (2000) y "Silent Scope EX" (2001) **Game Over...** La gran innovación: sin dudas, es la mira de arma, que permite ver la pantalla con zoom para una mejor puntería. Se fabricaron algunos modelos de este sniper para su versión de consola impresionantel

Insert Coin! Cuando de charros nos preguntaban qué queríamos ser de grandes, siempre respondíamos "bombero, pirata o francotirador". Ahora, a fin, se nos cumple uno de estos sueños! Uno: terroristas nan secuestrado a a familia presidencial. A cambio p den que sea liberado su hijo, el llamado "El Dictador". Ante tales amenazas, no nos queda otra que salir a aguarrear tramos, que para eso estamos las fuerzas especiales, caramba **Player IVREA, Ready!** Tras rescatar a la Primera Dama y su hija, la última misión consistía en meterle un tiro en la cabeza a E Dictador. Con fichas y se a ba! **High Score:** Los atentados varias veces, pero solamente teníamos 5 pesos en fichas y se nos acabaron. Muy colientes, agarramos por la espalda a un pipe que nos miraba jugar, apñatamos e rifle hacia su cabeza y amenazamos al boliche "¿que alguien me de una ficha o mato al tocho... y hablo en serio.!" Por suerte, una minuta no dio fichas porque... ¡ya era otro hora late tener que ajusticar al pibe en p eno focal **High Score:** Su toqué paeto para recuperar vida, tenés que orializar con la mira minutas hot en ventanas contigues Mihhhhh, voyeur **Continue?** 5, m sargento "Silent Scope 2" (2000) y "Silent Scope EX" (2001) **Game Over...** La gran innovación: sin dudas, es la mira de arma, que permite ver la pantalla con zoom para una mejor puntería. Se fabricaron algunos modelos de este sniper para su versión de consola impresionantel

OUT RUNNERS Presented by SEGA, 1991 RANK 11

Insert Coin! Tras el fiasco de Turbo Out-Run, Sega decidió realizar una versión más cool y divertida. El resultado fue un fichín con mucha música, excelente jugabilidad, escenas divertidas y la posibilidad de elegir entre ocho autos diferentes (cada uno con sus respectivos características y conductores), transformaron a Out Runners en la mejor remake de este clásico a todos los niveles. Y aunque hubo pocos en Argentina, el juego podía irse hasta bancar ocho jugadores. Glorioso! **Player IVREA, Ready!** A bordo del Qu k Reactor agarramos por la West Route, la cual logramos completar casi ganando. Sobre las canciones del stereo, nos copiamos con dos: Look ing For The Rainbow y Blow Your Cool **High Score:** Gracias a su modo de rutas virtuales, el Out Runners te perm te dar la vuelta o mundo, pasando entre una gran cantidad de curvabados de los cinco continentes **Continue?** Aparte de lo nombrado en la nota anterior, agregamos el reciente "Out Run 2006", só o disponible para consola **Game Over...** Fue e primer juego en incluir un stereo real con doce canciones más una oculta, Jingle Bells (para desatrabalar, apretá os dos botones de la radio al mismo tiempo), y un programa radio a cargo de Dr Jake Elwood. Este concepto sería, años después, una de las claves del éxito de los juegos para consola Grand Theft Auto

TERMINATOR 2 Presented by MIDWAY, 1991 RANK 10

Insert Coin! A os tros, cargo, que llegó el Día del Juicio! Viaja rros a Los Angeles en el año 2029 para unimos a John Connor y la causa humana en la Guerra contra os Maquinas, luchando contra horribles exosqueletos, tecnobombarderos, robotschwarzeneggers y megacorporaciones. Muy heavy! **Player IVREA, Ready!** Terminator IVREA, Excelente a los bifos pero logramos superar a Mison 1 (la parte de la F 100 la sufrimos bastante). Luego nos mandaron a los novatas. Pensábamos a r a ver a los Guns en vivo, pero la Mision era defender a John Connor del T-1000. Y en un momento, cuando ya apretábamos más el botón de Continuar que el de disparo, decidimos res gnar la supervivencia humana y nos fuimos a mirar la tele un rato Sorry, John... y hasta la vista, baby **High Score:** Durante el juego, el T-800 te tira sus casacas frías "Re-Loaded". "Well Done", "No Problem" y el clásico "No Way, José, baby". El mejor si apretás el start cuando no hay ficha, tira un "Hasta la vista, re-cueldu era! **Continue?** No, pero Will y Am lanzo un fipper de "Terminator 2". Recordamos tam bién a su pariente "Revolution X", otro shooter grossísimo con música de Aerosmith **Game Over...** El guión original de T-2 (estructurado en días en 1992) incluía una versión extendida de la Guerra de las Maquinas que fue descartada por razones presupuestarias. Fue quien fue el utilizado para crear este de veapome, por lo cual pibe y fichín están estrechamente conectados. Por ejemplo, en e juego hace aparic on Silverhuy, uno de los super ordenadores que rigen el futuro, el cual, si bien se lo nombra en la película, nunca se llega a ver



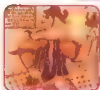


La revista Comic Blade y el manga de Loki

Algo que nunca se clarifica (en la serie) es porque Odín quiere matar a Loki después de desterrarlo; para hacerlo hay que entender que dice específicamente la profecía del Ragnarok.

En una de las jodas de Loki termina muriendo Baldur, uno de los hijos de Odín Sumando eso a que todos los dioses están conscientes de que la profecía del Ragnarok dice que Loki y sus hijos iban a destruir el universo, Odín manda encerrar al lobo Fenrir y a la serpiente Jormungand y exilia a Hel y a Loki. Igualmente, que incluso los dioses saben de antemano, nada cambia y el lobo termina comiéndose a Odín, mientras que Thor y Jormungand se matan mutuamente Heimdall y Loki, enemigos jurados desde siempre, mueren juntos en su duelo final, dando paso a un mundo donde dioses y hombres viven juntos.

DIOS NORDICOS Y PERSONAJES



LOKI



FREYA / Reiya Ooshima



FREYR



FENRIR / Fenrisufr



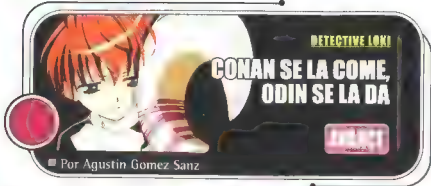
HEIMDALL / Kazumi



THOR / Narugami



www.arestiveria.com.ar



■ Por Agustín Gómez Sanz

Los dioses del panteón de la mitología nórdica rara vez fueron tema de adaptación de un manga o anime japonés (salvo por la saga inventada en Caballeros del Zodiaco). Eso, por supuesto, se acabó cuando Sakura Kinoshita decidió hacer una historia de misterios sobrenaturales, mezclada con las leyendas de Asgard y, ya que estamos de paso, un guiño a la serie de detectives más famosa de los últimos tiempos.

Protagonizada por un misterioso chico super-inteligente y sagaz al que le sigue una minita un poco más grande enamorada de él, "Matante Loki" (Detective Místico Loki) satirizaba de entrada al popular "Meitante Conan" (Famoso Detective-Ve Conan); pero gracias a su reelaboración de la tradición nórdica supo amasarse una base de fans propia.

La trama se centra en Loki, el dios nórdico del caos y las "travesuras". Igual que en la historia mitológica, Loki cada vez se va zarpando más con sus jodas hasta que Odín se termina cabreando mal y lo exilia a Midgard (el mundo humano). Encima de estar encerrado en un cuerpo humano, "ok" descubre que es un pendejo (vestido con una ropa victoriana re pedorra), y se le dice que la única forma de recuperar sus poderes y regresar a Asgard es recolectando los "evil ails", auras malignas que corrompen el corazón de las personas. Así el pibe decide fundar una agencia de detectives especializada en misterios sobrenaturales para facilitar el laburo (porque obviamente, lo primero que uno piensa cuando hay un crimen sobre natura es contactar a un niño detective).



Como no podía faltarle a todo chico detective, también hay una chica detective más grande que lo acompaña en los casos. En este caso es Mayura Daidouji, la clásica minita gritona y metida, que resulta estar obsesionada con los misterios sobrenaturales (y aun así nunca descubre la verdad sobre Loki).

Los primeros capítulos se centran en "el misterio de la semana" donde se construyen bien los personajes principales, pero la cosa se pone interesante cuando empiezan a caer familiares y rivales de Loki a la Tierra. Por un lado tenemos a los hijos (tal y como son en la mitología nórdica) Fenrir, un cachorro negro que es la encarnación del Fenrisulfur, un lobo gigante temido por todos los dioses,

Ryuusuke Yamino, encarnación de la serpiente gigante que envuelve al mundo, Jormungand, ahora en la forma de un pibe de anteojos que hace de mayordomo en la casa de Loki, y Hel, la diosa del inframundo, ahora en la forma de

una chica adolecente. Hasta ahí y en todo bien, o todo es cuando Odín empieza a mandar otros dioses para asesinar a Loki y así evitar el Ragnarök (a versión nórdica del Apocalipsis).

Así aparece un pibe llamado Narugam que siempre está laburando para poder morfar, y que lleva una espada de madera a todos lados. En realidad, este chico es nada más y nada menos que Thor, el dios del trueno, y la espada es el legendario marteillo Mjollnir. También tenemos a Reiya Ooshima, encarnación amnésica de Freya y su hermano Freyr. Freyr y su abal Gullinbrusti vinieron a la Tierra a encontrar a su hermana perdida, así que decide convertirse en la figura faltante de las historias de detectives, el "Misterioso Ladrón Fantasma Frey" (y su chanchito de hierro), y seguir a Loki hasta que aparezca. Otra deidad asesina es Kazumi Higashiyama, encarnación del terrible Heimdal, ahora un chico tuerto con pelo violeta largo y guantes que ocultan sus garras. Para cantar cartón lleno también están las tres diosas del destino Verdandi, Urd y Skuld (sí, las mismas de Ah! My Goddess), aunque siguen más sus propios planes que los de Odín.

Algo que suele causar confusión entre los seguidores de esta serie son los dos nombres con los que se la conoce. La razón de esto es que Sakura Kinoshita es parte del grupo de autores de manga que se separaron de la empresa de fichines Square Enix (que también publicaba manga) para nuclearse en una editorial aparte.

Originalmente, el manga de Matante Loki se publicaba desde Agosto de 1999 en la revista mensual Shonen GanGan (de Enix), donde acumuló siete tankoubon. Luego de la mudanza a la nueva editorial (Mag Garden) en 2002, tuvo que agregarle el Ragnarök al título, pero siguió tal y como venía en la revista Comic Blade, donde terminó la historia en Septiembre de 2004 con cinco tomos más. La versión animada del manga se emitió bajo el nombre de "Matante Loki Ragnarök", pero abarcaba la totalidad de la historia y no sólo la segunda parte. Así, entre Abril y Septiembre de 2003, se emitieron los 26 episodios producidos por Studio Deen. Cabe destacar que la misma productora ahora se está encargando de animar Tactics, otro manga que Kinoshita viene haciendo en paralelo desde 2002. Animax anunció hace poco que contrato para este año los derechos de emisión de Loki, aunque todavía no dieron una fecha de estreno concreta.



"El niño tiene sed y no hay naranjas..."



"Éste es el hippa de Asgard"



"De que es el helado que le gusta tanto?"



"Los de Bleach dejaron el baño todo cagado..."

- Colecciones de ilustraciones de mangas de los personajes del manga? Hummm. No, en general lo que hago es hojearlas cuando llegan y ver cómo retocaron las onomatopeyas, pero no hago más que eso

- Por qué en el manga te decidiste a dar pistas bastante evidentes sobre algunas cosas que en el anime eran misterios sin resolver, como por ejemplo quién había matado a Kajji? (pone su mejor cara de Poker) Yo no revele quien mato a Kajji en el manga

... (cara de incredulidad)
No es la intención del manga revelar cosas adicionales

- Oook, cambiemos de tema. Alguna vez te reconocieron fans fuera de las convenciones de comics? No, como no pongo fotos mías en los mangas no me han reconocido nunca en la calle

- Qué preferís: historias de robots acción o historias de personajes traumatizados? Me gustan ambos tipos de historia por igual

- Ser un mangaka de éxito es una gran oportunidad o una gran responsabilidad?

Evangelion es un trabajo de equipo y yo soy responsable del staff, por lo que más siento es básicamente eso, responsabilidad

- Los comentarios de los lectores te han influenciado a la hora de desarrollar la historia?

Me encanta escuchar y leer las opiniones de los lectores, pero no, no suelen condicionar a la hora de desarrollar las historias



Yoshiyuki Sadamoto y Leandro Oberto

- Qué pensas del manga como medio para contar una historia?

Comparado con otros medios de expresión, el manga me parece que es el más fácil de asimilar, que se interpreta correctamente a la primera. Es también un medio al alcance de todos, en cualquier momento y lugar

- Cuando te decidiste a entrar en esta industria del manga y el anime? Cuales son tus influencias?

A nivel de mangas, mis mayores influencias diría que son Leiji Matsumoto (por Yamato especialmente) y Go Nagai (por Mazinger sobre todo). Con respecto a mi trabajo en la industria del anime, diría que mi mayor influencia es Hayao Miyazaki. Empecé a los 19 años (ahora tengo 44) como mangaka al ganar un premio para el Shonen Champion de Akita Shoten. Después entré como animador en la empresa de Miyazaki. Y más adelante volví al manga con Evangelion.



El stand de Kadokawa Shoten

- Qué hay de los comics occidentales, te gustan? Alguno te influenció especialmente?

No tengo demasiada influencia de comics occidentales, pero sí debo citar autores como Mike Mignola (el autor de Hellboy) y a Enki Bilal, el popular autor europeo nacido en Yugoslavia (cuando existía ese país)

- Vamos a cerrar con la pregunta que más atormenta siempre a los fans...

Cuál es la esencia de Evangelion?

Tiene un mensaje concreto que quiere transmitir o se deja a la libre interpretación de los lectores? Oh... Y, la verdad que tiene muchos, es difícil nombrar uno solo. Pero si me tengo que limitar a uno diría que es una historia sobre la comunicación entre las personas. También es una historia sobre como los seres humanos rigen el planeta Tierra y la intención es que el lector reflexione sobre esto

Yoshiyuki 義行 Sadamoto 貞本

• Fecha de Nacimiento: 29 de Enero de 1962 (prefectura de Yamaguchi)

• Diseñador de personajes de anime: FCL (serie OVAs), Nadia - Secret of Blue Water (serie TV), hack//Legend Of The Twilight (serie TV), hack//Innervality (serie OVAs), hack//Roots (serie TV), Nadia of the Mysterious Seas (película), Evangelion (serie TV), Honneamise no Tsubasa (película)

• Diseñador de personajes para video juegos: Chrono Cross.

• Concepto original y diseño personajes: hack//SIGN (serie TV)

• Diseñador de personajes del manga: Gunbuster

• Animador y/o Director de Animación en: el especial Daicon films, "F" (serie TV), Gunbuster (serie de OVAs), Murasak Shikibu, Genji Monogatari. (película), Angel's Egg (película), Episodio #1 de Gunbuster (serie OVAs), Evangelion (serie TV), Evangelion Death & Rebirth (película), The End of Evangelion (película)

• Mangas: Shin Seiki Evangelion (guión y dibujos), Route 20 (guión y dibujos)

• EVANGELION EL MANGA

El manga de Evangelion cuenta la misma historia de la serie de TV, pero con unas cuantas variaciones que se van haciendo cada vez más notorias a medida que pasan los capítulos. Pese a que se concibió en simultáneo al anime, el manga se empezó a publicar en 1995, aun antes del estreno de la serie de TV. Hasta el momento han salido 10 volúmenes (uno al año aproximadamente), y todavía se serializa en la revista mensua Shonen Ace de Kadokawa Shoten, aunque no aparece en todos los números. La edición argentina div. de cada tomo de 200 paginas japones en dos libros de 100 paginas. Actualmente se han publicado en Argentina 18 números (corresponden a los tomos 1 al 9 japoneses). El tomo 10 del que habla (fútureos 19 y 20 argentinos) saldrá en nuestro país en la segunda mitad del año. Una vez terminado el papeleo de contratos y aprobaciones que requiere por parte de Ganaax y Kadokawa

• LO QUE VENDRÁ EL TOMO 10

En este tanoubon se recopilan los Stage 64 al 70 donde se revelan de forma bastante directa muchas de las cosas que se dejaron sugeridas en la serie original: cuántas Rei hay, de dónde salieron y de qui en es el alma que tienen. También se da a entender muy claramente que son los Eva realmente y de quienes son las almas atrapadas dentro de ellos





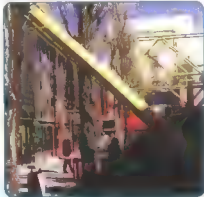
El 25 de Marzo pasado salió finalmente a la venta en Japón el ansiado tomo 10 del manga de Shin Seiki Evangelion. Para promocionarlo a nivel internacional, la editorial Kadokawa llevó a su autor Yoshiyuki Sadamoto hasta la convención de libros de Bologna (Italia). Esta movida, que recuerda a los actores de Hollywood en sus giras promocionales, demuestra a las claras hasta qué punto están cambiando los tiempos en lo que a mangas en Occidente se refiere.

La feria de libros de Bologna es un importante evento anual de 4 días dedicado a contactos comerciales entre gente de la industria gráfica. No está abierta al público general, sino limitada a los trabajadores del sector. Igual, al haber cientos y cientos de stands de editoriales de prácticamente todo el planeta, esto genera una afluencia de personas enorme. Fue el pasado 29 de Marzo por la tarde que en el stand de Kadokawa Shoten se llevó a cabo el evento. En él, una selección de diez edi-

tores extranjeros elegidos por la editorial japonesa, entre ellos nosotros, tuvimos la oportunidad de entrevistar a Sadamoto. Macanudo como pocos, respondió por más de una hora todas las preguntas que le fuimos haciendo, luego se sacó fotos con todos nosotros y firmó ejemplares y dedicatorias. La impresión unánime que dejó fue la de un tipo sencillo, amable, despreocupado y alegre. Aunque, eso sí, muy comprometido con su trabajo: cada vez que le mencionábamos si se podría hacer una escapada a una convención de comics se veía claro el poco tiempo libre que tiene. No es para menos. Sadamoto es una de las personas clave hoy día en la industria del anime y el manga japonés. Si bien es famoso por ser co-creador del anime de Evangelion, diseñador de sus personajes y realizador del manga, su trabajo se extiende mucho más allá. Ha hecho desde tapas de discos de Eric Clapton hasta diseño de personajes para videojuegos tremendamente exitosos, pasando por ilustraciones de novelas.



La convención de Bologna



- Hola, vamos a empezar con la pregunta clásica y recurrente de los lectores: ¿Cuántos volúmenes va a durar el manga de Evangelion? Cuando lo empezaste, allá por 1995, pensante que más de una década después todavía seguiría la serialización en el Shonen Ace? No, jamás pensé que duraría tanto. Cuando se inició la serialización del manga en 1995, la idea era simplemente que sea el comic de un proyecto multimedia llama do Evangelion. Como suele suceder con estos comics relacionados con series de anime, la idea era que durara unos 3 o 4 volúmenes. Pero después me entusiasmé y, apoyado en el éxito, lo seguí y lo seguí hasta el día de hoy. Al ritmo que voy supongo que terminará alrededor del vol. 13, así que el final no está tan lejano.

- Ok, pasemos a la otra pregunta clásica por excelencia: ¿Qué tipo de final tendrá el manga? Se parecerá al final de la serie de TV o al de End of Evangelion?

Se parecerá al final del film, pero todavía no he decidido completamente cómo será.

- ¿Cuáles son tus personajes favoritos de Evangelion?

Rei Ayanami porque se volvió tan popular e importante para tanta gente, y Misato Katsuragi porque es sexy.

- Y con qué personaje te sentís más identificado?

Con Kensuke, porque le interesa todo, quiere meterse en todo y porque es un

fanático de lo militar (military otaku) como yo. En la parte emocional me siento más cerca de Kajé.

- Por qué se decidieron a hacer alemana a Asuka?

Bueno, yo soy un military otaku y Alemania tiene muchas cosas interesantes a nivel bélico. También soy fan de los tanques alemanes, esas dos cosas fueron un factor. El otro fue sin duda el adelanto médico con el que siempre se asocia a Alemania. Y el último, que mi coche es alemán, ¡aja!

- Hablando de países... ¿Cómo y cuándo te enteraste que existía un país llamado Argentina?

Jaja!!! Cuando pienso en Argentina me viene a la cabeza. (mira hacia arriba y prensa). Fútbol, bifés enormes, ponchos y llamas.

- Jaja, no... los ponchos y llamas es Peru.

También me viene a la mente la serie de anime Marco, donde el protagonista v ajaba de Italia a Argentina a buscar a su madre que se había ido allí en busca de trabajo, que no conseguía en Ital a Otra cosa que me viene a la mente es una película donde unos alemanes debían escapar a Argentina en la segunda guerra mundial. También recuerdo una película japonesa que hablaba de Argentina y shamanes.



Sadamoto con el Evangelion #15 de Iwrea

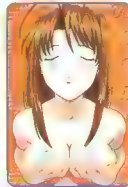


"Love Hina Haru Special - Kimi Sakura Chiru Nakare"

vo aunque más demencial e histérico. Ese no sé qué meloso y tierno que tenía la serie, a pesar de lo pajarí al mismo tiempo, resulta perdidito y los clichés ya no causan mucha gracia. Otro chanchito en el mismo chiquero. Así llega Kanako Urashima, la supuesta hermana de Keitaro para armar bardo en el Hinata Sou aprovechando su ausencia. Maestra del disfraz, se las ingenia para ograarlo. Dicho sea de paso, el pajarón de Urashima finalmente pasa el examen de entrada a la universidad, pero, como es un aparato, el día de la ceremonia de ingreso tiene un accidente y se rompe una pierna. De ahí, porque el tiempo le sobra, se va de viaje con Seta (un profesor de arqueología que aparece varias veces) para acompañarlo en una expedición para buscar rastros de Pelvis Cafés en inhábitadas islas del pacífico. Mientras, Naru queda a cargo de la pensión. De ahí en más, peleas por ver quién se quedará con el antejudo protagonista, descubrir quién es quién e intentar lograr un happy ending a las apuradas. El tema es que las cosas no se resuelven así.



Love Hina Agalin



en el manga y, en comparación, existen varios cambios. Principalmente, los dos últimos tomos, que brillan por su ausencia. El viaje de Urashima es a América por estudios y, mientras tanto, pasan muchas más cosas, incluyendo la presentación de Kanako primero como su hermana y luego como su prometida. Queda así en la nebulosa si es ella la nena de la promesa (¿alguien más?). Lindo quilombo le espera al otro para cuando vuelva. Y, sin escribirle el asado a nadie, los tomos finales del comic narran el anuncio sobre el regreso de la abuela Hina, quien promete entregarle el Hinata Sou a Keitaro dejándolo permanentemente como e karinran (encargado), solo bajo la condición de que se comprometa y se case. Pero vuelve y gran alboroto, porque mientras Naru piensa realizar un anuncio sumamente importante, la legada de la vieja se lo opaca y se revela (aunque a esta altura a nadie le importe) quién era finalmente la mítica compañerita de juegos. Un verdadero y sentido homenaje a todos aquellos que alguna vez se enamoraron en el jardín de aquella bella niña del arenero.

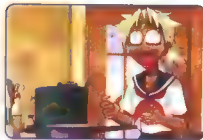
EL DOBLAJE

Las siguientes líneas no son para menores de 18 años. Favor de seguir con la próxima nota en caso contrario. Ahí. Una cosa es segura, el doblaje de Love Hina no iba a tener medios tonos, ni mucho menos pasar desapercibido. Sobre todo cuando se trata de un anime bastante conocido y esperado, lo cual puede generar una decepción mayor con una traducción mala o viceversa en cuanto a lo satisfactorio. En este caso se da lo segundo ya que la suerte corrió a favor del sentido común y la fidelidad.

Para empezar, antes de que "Sakura saku" abra a toda orquesta y color la serie, aparece un cartel puesto por la Santa Inquisición que advierte la potencial perversión de las imágenes vendidas, confirmando el cagazo del que se hablaba antes, con la creación de este nuevo Toonami para adultos. Love Hina se transmite de lunes a jueves a las 00.30 hs, pero si se tiene en cuenta que a la tarde un teleteatro francés de TV5 muestra más tetas y desnudos, la ecuación del cartel no cierra. Es como poner un aviso de prohibido cazar en un zoológico.

Mas allá de esa tontería que respecta a la emisión, el doblaje es de lo mejorcito que se ha visto por estas pampas en los últimos tiempos. Lejos de la iglesia del palto o las repetitivas voces del canal anímico, no hay escenas recusadas ni diálogos a terzados por yankees mediocres (líbase palto a 4 Kids y Sabán). En el primer capítulo inclusive se ve como Naru se mete junto a Keitaro en las termas y, confundiendo con Mitsune, le mete la mano ahí abajo al grito de "Mi vello creció mucho últimamente!!!". Frase para el bronce que merece un muy bien diez felicitado.

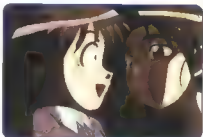
El estudio de doblaje que se encargó de realizar la adaptación a la lengua castiza fue Artsound, viejo conocido de Locomotion que antes había realizado e mismo trabajo con Blue Seed. Las voces mexicanas dan como siempre una sensación de profesionalismo que cuesta encontrar en las demás tonadas de la región, si bien el cast elegido para la ocasión no cuenta con una vasta experiencia en la materia. Es incluso el primer trabajo para quien realiza el papel de Keitaro, Ricardo Bautista, así como el primer protagonico para Gaby Ugarte (Nanvel en Burn Up; Serina en Inuyasha), en el rol de Naru. Seguramente lo mas flojo sea la falta de ritmo de los primeros



Inspeccionando la cocina del tenedor libre rosa



"A vos también te salen burbujas"



"... y yo te robo un huevito"

capítulos, que con el correr del tiempo se ira corrigiendo y los actores lograrán amoldarse del todo. Siguiendo la buena letra, se respetaron tanto opening como ending (Kimi sae ire wa), desde sus canciones interpretadas por Yui Horie y Megumi Hayashibara, hasta los créditos en japonés. La única modificación es una voz diciendo Love Hina cuando aparece el logo. Por ultimo, todos los carteles que aparecen de fondo se han dejado en japonés, así como los separadores originales que tenía la serie para irse a comerciales. En conclusión, un muy buen laburo que fuerza al televidente a hacerle un piquete al Cartoon cuando pone doblajes imprementables como el de Tokyo Mew Mew. ^^

EL AUTOR

Ken Akamatsu es el hombre en cuestión. Nacido el 5 de Julio de 1968 en Kanegawa, tuvo un ascenso más que prominente. Comenzó dibujando manga desde sus épocas de estudiante en la universidad de Chuo donde cursaba literatura r. Previamente quiso entrar en Toudai (la Universidad de Tokyo) en dos oportunidades, pero en ambas reprobo el examen. Cuenta la leyenda que de ahí sacó la idea para crear Love Hina, y seguramente el protagonista refleja ese sueño frustrado por ingresar en su primera opción universitaria. Cualquier psicoanalista de medio pelo se haría un picnic con esto (y Bucar lo copia en algún libro ^ ^). Sus trabajos iniciales fueron doujinshis (mangas amateurs) de Sailor Moon, Magic Knight Rayearth y Chun Li de Street Fighter, uno de sus personajes preferidos, que publicó en el Comiket bajo el pseudónimo de Mizuno Awa.

A todo esto, el Comiket (contracción de Comic Market) es una convención que tiene lugar en Tokyo dos veces al año a mediados de Agosto y Diciembre, en donde los aficionados se reúnen para compartir diversos materiales e información sobre sus mangas favoritos y los nuevos autores se dan a conocer mediante revistas de doujinshis. Gracias a esto, consiguió ganar en dos oportunidades el premio que otorga la revista Weekly Shonen Magazine al nuevo autor. Tras haber editado sus primeros trabajos, Itsudatte My Santa (un tomo) y Ai Ga Tomaranai (8 tomos) con un relativo éxito, llegó el turno de Love Hina, que terminó de anclarlo en el mundo del manga como una de sus más prominentes figuras. Akamatsu se confiesa con un gran admirador de Rumiko Takahashi (Ranma 1/2, Urusei Yatsura) y Tatsuya Egawa (Golden Boy). El estilo de ambos autores está omnipresente en sus historias, tanto los



El Ken real y la versión anime



toques de comedia bizarra de Rumiko, como el arte de las situaciones extremas que posee Egawa. Y su arte no se queda atrás, debido a que tiene unos armoniosos entintados y un manejo de personajes que da una sensación amena a sus obras. Las ilustraciones de Love Hina son innumerables, y es por eso que el autor tomó ventaja y realizó un artbook basado en la serie animada que incluye una historia extra creada íntegramente para la ocasión, sumado a los otros tantos lanzamientos con sus mejores dibujos. Actualmente, Ken Akamatsu se encuentra trabajando en Negima, un manga que recientemente ha alcanzado la misma cantidad de tomos que Love Hina y, para no ser menos, ya posee una adaptación animada bajo el nombre de Mahou Sensei Negima!, otro shonen lleno de chicas pero mezclado en esta oportunidad con el mundo de la magia.



Itsudatte My Santa



Ai Ga Tomaranai



Negima

LAS CONTINUACIONES Y EL FINAL NO ADAPTADO

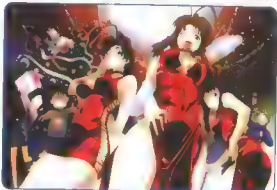
Antes de comenzar a hablar de las continuaciones pos hay que aclarar una cuestión, y es que el último capítulo de la serie es un episodio extra, algo así como una yapa. Visto y considerando que el argumento se cierra en el anterior y la historia final no aporta nada, solo es un relato sobre Motoko, una de las chicas del Hinata Sso, justamente, la preferida del autor por su carácter uchador. Tras sus constantes rechazos, Keitaro sigue preparándose eternamente para el ingreso a Toudai; así llega la fecha de los exámenes y con ella la Navidad. Entre los preparativos se corre la bola de que si una persona declara su amor en la noche de Navidad, sus deseos se convertirán en realidad.

Encuentros, desencontros, Akamatsu que vuelve a intervenir para ayudar y un final a lo "Sintonía de Amor". Este fue el primer especial, luego de que la serie de TV concluyese, apareció bajo el nombre de "Love Hina: Xmas Special - Silent Eve" (Especial de Navidad - Víspera Silenciosa). Mucho no se hizo esperar, pasando sólo unos meses para que TV Tokyo lo pusiese al aire. Exactamente el 25 de Diciembre de 2000 a la medianoche, con una duración de 45 minutos aproximadamente. El equipo de producción y animación fue el mismo tanto en nombres como en las empresas que se hicieron partícipes.

Solamente una estación hubo que aguantar para la siguiente encarnación de Love Hina. Para festejar la llegada de la primavera, el primero de Abril de 2001 tomaba vida el segundo especial televisivo intritulado: "Love Hina Haru Special - Kimi

Sakura Chiru Nakare" (Especial de Primavera - Que no caiga la flor del cerezo). Llega una nueva tanda de pruebas y, para no perder la costumbre, Keitaro vuelve a hacer papeletes que se queda soñando despierto y sobre el final del parol se levanta para completarlo a las apuradas. Cayendo en lo más fácil, piensa que si a palos pudo haber aprobado, por lo cual toma la resolución de, avergonzado, escaparse de esa realidad que huele a fracaso (bien de cagón). El destino es una isla desierta a donde irá a buscarlo ese precioso haren de hormonales mujeres que vive con él.

En esta oportunidad, el proyecto tuvo un leve cambio en el staff. Akamatsu se desligó del guión y tomó la posta Kurou Haziuki, quien se había encargado de otras cuestiones como los escenarios y la estructura en la serie de televisión, además de realizar el guión de Dai-Guard. Estos dos especiales han sido recopilados en varias ediciones en DVD, por separado, en conjunto y hasta con otra película extra que rearma la historia e introduce a los personajes. Si, si, se vendieron como pan caliente por si cabía alguna duda. Para terminar con toda esta movida, y casi un año después, salió al mercado Love Hina Agam. Es una miniserie de 3 OVAs que adapta lo que vendría a ser el último arco argumental pero no el final. Vajo al piojo, porque tampoco todo sucede de la misma forma. Si bien sigue la línea de los lanzamientos previos, se diferencia del resto y, en realidad, no queda muy a tono. El trabajo en cuanto a animación y diseño de personajes es bueno y más fiel a comic. Akiyoshi Maeda (director de animación en Nadesico) hizo sus méritos para que esto sucediera. Aun así, la idea parece haberse desgastado un poco y no se introducen elementos nuevos. Todo es repetit-



"Love Hina: Xmas Special - Silent Eve"



2000, con 25 capítulos en total, Love Hina no decía ad'os, sino hasta luego. Las aventas de Keitaro y compañía terminaban por el momento para volver en breve y terminar debidamente, ya que los tomos finales del manga no habían sido todavía adaptados. En poco tiempo, el mercado sería inundado por dos especiales, una miniserie de OVAs t Turada Love Hina Again y varias reediciones (ver continuaciones).

Originalmente basada en un manga homónimo creado, como ya se mencionó atrás, por Ken Akamatsu, suma un total de 14 tomos recopilatorios, publicados por la editorial Kodansha y serializados anteriormente en su revista Shonen Magazine (cuna de GTO y Devilman para nombrar algunos), la misma en la que el autor publica habitualmente. La diferencia con su versión animada no es demasiado grande, exceptuando alguna que otra escena o diálogo cambiado, así como el orden de aparición de los personajes, etc. Con la salida de las OVAs se daría vuelta la tortilla, existiendo ciertas discrepancias, especialmente con su final que deja sin adaptar los dos últimos tomos. Una particularidad del comic es que posee dos versiones una íntegramente en japonés y otra en inglés. Más curioso aun es que esta última fue utilizada por varios colegios como libro de lectura para aprender la lengua occidental.

Desde su primer tomo fue un éxito en ventas que creció como chichón de enano, rankeándose en el top ten de ventas hasta su última entrega. La fama y los elogios ganados traspasaron las fronteras llegando a oídos de varios editores de comics en el resto del mundo. Rápidamente el fenómeno Love Hina se desperdigó a lo largo y ancho del planeta, consiguiendo ediciones en una abultada cantidad de idiomas y

países, entre ellos USA, España, Francia, Italia, la mayoría del continente asiático y un largo etcétera.

Una variada gama de productos ansiosos de ser comprados por una horda salvaje de seguidores inundaron los mercados. Pero la verdad es que se zarparon a la hora de sacar cuanta chuchería se pudiese, estampada con la cara de Naru y Keitaro. Se pueden citar desde útiles para el colegio, golosinas, juegos de sábanas, toallitas, hasta todo lo usual que se encuentra en las comquiras amigas como trading cards, figuras a escala, ediciones en DVD y unos cuantos CDs de la banda sonora. Encabezada tanto por los seiyuus (los actores que ponen la voz) de ambos protagonistas, como por las cuerdas vocales de Megumi Hayashibara (Lume en Saber Marionette) y Ai Amano en Video Girl Ai) quien interpreta a Haruka, la tia de Keitaro, en un rol, ultra secundario. A pesar de ello la invitaron, en una muy buena movida marketingera, a que se cantara unos cuantos singles.

Del vasto merchandising, lo único que se es escapó fueron las muñecas inflables, el alimento para perros y una soppa de destapa-cañeras. Obvio que tampoco iban a dejar pasar la chance de mandarse algún que otro juego para cualquiera de las tantas consolas que hay hoy en día. E topico superlativo y al tono fue el RPG (Rol Playing Game), dado que la historia es ideal para este tipo de desarrollo. En la mayor a de los títulos ocasionalmente somos el personaje central, que podemos bautizar bajo nuestro propio nombre solo para hacerlo más morboso, y donde tenemos que lanzarnos a seducir a las chicas del Hinata Sou. Claro que en algunas versiones, como las que circulan por Internet, la idea es hacerse el romántico para después llevarlas al catre... La idea fija, que le dicen

LA HISTORIA

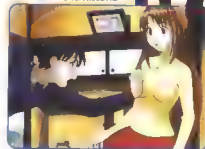
Keitaro Urashima es el prototipo del traga aunque nada que ver, es totalmente lo contrario, un pésimo estudiante y sus intentos por entrar en la prestigiosa universidad de Tokyo son en vano. Pero su intención de ingresar a la facultad va más allá de los estudios, ya que de chico hizo una promesa a su amor de la infancia en la que los dos se reencontrarían en el dichoso lugar. La leyenda dice que quienes se juran amor eterno y se reúnen en Toudai son felices para siempre. Si la vida fuera tan sencilla como eso nadie dejaría la UBA.

Aparte, el otro significativo problema de Keitaro es que el muy gil ni siquiera se acuerda el nombre de la compañerita de juegos, y los padres lo quieren echar de la casa, cansados de que un potus tenga más logros que el. Sin trabajo y casi sin techo lo manda llamar su abuela, la propietaria del "Hinata Sou", una especie de coqueto albergue estudiantil (con aguas termales y todo!) en el que sólo viven chicas que cursan en los colegios y universidades aledañas. La abuelita está pensando en retirarse del negocio (al menos por un tiempo) a causa del reuma, la esclerosis múltiple y varios problemas más que no pueden contarse. Entonces se acuerda de su nietito, y como cualquier abuela lo mira un poco, le brinda la oportunidad de que se ocupe del lugar mientras toma nuevamente el curso de ingreso a Toudai.

Si es difícil convivir con una mujer, sea cual sea la relación, es de imaginarse lo que puede suceder con varias sin lazo sanguíneo de por medio, encima una más histérica que la otra y de personalidades tan dispares como alocaadas. La oposición a que esto suceda está encabezada por Naru Narusegawa (la originalidad de los padres excede los errores de imprenta), que justamente vive en el lugar porque también que ere entrar en Toudai. Claro que con el paso del tiempo se dan cuenta de que Keitaro no es más que un tonto de buen corazón y, tras acostumbrarse a unos cuantos de "esos días", logrará ganarse su afecto.

La trama se complica cuando aparece una tercera en discordia, Otohime Mutsumi, una mina re colgada que parece haber tomado todos los estupefacientes de Japón y también podría, posiblemente, ser la niña del pasado. Ahora Naru se toma más a pecho el cariño que siente por su compañero de estudios y el triángulo

amoroso se completa, dando pie a millones de situaciones extremas que terminan en la debacle y con corridas que emulan grotescamente a las de Benny Hill. Todo se resuelve favorablemente sobre el final de la serie, pero nunca se termina de dejar en claro quién era quién, al menos hasta la aparición de los especiales y Love Hina Again, donde se cuenta parte del desenlace de la historia.



"¿Te robo un chicle? Te robo un pecho!"



"Mirá... salen burbujitas!!"



"Helado de peteeeee!!"



El manga de Love Hina





LOVE HINA CALENTURAS TERMALES

LA TV

Por Leandro Iraoz

Voluptuosas féminas universitarias con poca ropa. Una casa llena de habitaciones y un nabo rodeado de ellas. En la UBA estas cosas no pasan. Solo fiestas con cerveza de dudosa procedencia a dos pesos, trámites interminables y viejas con pocos dientes atendiendo el departamento de alumnos. Pero al mal tiempo buena cara, porque esos frustrados sueños de jovencitas semidesnudas, comenzaron a cumplirse el pasado martes 11 de Abril por Cartoon Network en el horario de la travesa. Ideal para los que hacen zapping entre los dibujos animados y las rayitas del codificado.

Con un éxito arrasador a sus espaldas, Love Hina llega a la Argentina, lamentablemente, como una serie más en este mar de estrenos que proponen las múltiples señales de cable que emiten anime. Algo impensado años atrás, cuando lo mejor que se podía ver pasaba por alguna que otra novedad, devaluada, por temporada. Ahora todo sucede en un horario de nuevas dimensiones para un estreno de tal calibre. Lo cual puede resultar en una idea brillante, o mandar al bombo a un hit comercial. Claro que además existe un tema aparte, como es que estaba políticamente incorrecto emitir la a las 5 de la tarde cuando los reñes salen del cole para tomar a chocolataada con vainillas y ver Mirmo. Para evitar controversias con los más puritanos va directo a la noche y lo más tarde posible, escapando al riesgo de que algún prepuber desvelado pueda atomarse frente al televisor. Inicialmente, se rumoreaba que sería inclu-



da en el segmento Adult Swim, que, tras un abrupto cambio en el planeamiento del canal, por estos días sólo se dedica a emitir sus productos más bizarros más alguna que otra serie yankee. Incluso iba a ser su ancho de espaldas en la nueva cruzada animera del susodicho segmento. Pero al final terminó en Toonami.

Tras tantas idas y vueltas, y un estreno muy postergado, pareciera ser que hay mucha cautela ante una obra que ni siquiera roza el soft hentai. Haciendo una parábola sencilla, es lo más parecido a la compañerita caliente pava de la secundaria. Te muestra un hombre, te muestra el otro, te deja caliente y nada más. Sin embargo, Love Hina (Muñeca de Amor en crollio) es solamente un shonen que, además de dedicarse a mostrar chicas y más chicas, no sólo se concentra en esta faceta sino que explora de manera sutil a

todos sus personajes y estereotipos dentro del género y parodiando sin asco a Sailor Moon y otros animes, e incluso a varios videogames de aventura heroica y lucha. El propio autor, Ken Akamatsu, se dibuja a sí mismo e interviene en un par de capítulos para ayudar a sus creaciones en variadas ocasiones, sacándolos de situaciones complicadas, porque sí. Todo en un tono fumeta light.

La animación es buena, los personajes están bien diseñados y la música acompaña. Premisa básica para que al menos se deje ver. Hay que sumarle una gran adaptación. El paso del tablero de dibujos en el estudio del mangaka a las pantallas televisivas, da la sensación de que no podría haber sido mejor. Es que el mismo Akamatsu se puso al frente del proyecto, escribiendo el guion y supervisando desde el chino que pintó un fondo al azar, hasta el más pequeño de los detalles. De esta forma, logró evitar que cualquier director con ganas de retocer una obra prima, bastardeara su primer trabajo televisivo. Se la jugó y se salió con la suya. En Japón, antes y durante el estreno, existió una grossa campaña publicitaria. Digamos que prefirieron poner toda la carne en el asador para no llevarse un fiasco. Si bien el respaldio del manga era suficiente colchón, prefirieron no jugarse y apostar a medir más que las repeticiones de los Campanelli por Volver. Extremadamente bizarro es ver referencias de cómo, por las calles niponas, circulaban colectivos pintados de amarillo y estampados con el chivo de Love Hina. Hubiese sido copioso ir en un 60 en hora pico, con las ventanillas rotas, la suspensión calida y Naru desde el afiche pidiendo "parada, por favor". Lo más imponente que se ve en un bondi acá, lamentablemente, es la publicidad de Gladiadores de Pompeya. Tras tomar vuelo, Love Hina se ubicó rápidamente entre las primeras posiciones de la television nipona, generando un gran revuelo mediático y convirtiéndose en

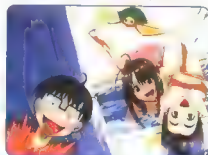


tapa de cuanto revista especializada hubiese. Su pantallazo fue el 19 de Abril de 2000 mediante las ondas catódicas de TV Tokyo. Grandes empresas se hicieron presentes de la partida. Production I G (Ghost in the Shell) y su subsidiaria Xebec (DNAngel, Nadesco) se encargaron de la animación, mientras que nada más ni nada menos que Polygram haría lo suyo con la música y Starchild Records editaría más tarde la serie en DVD. Si bien Akamatsu los miraba a todos de reñilón, y dejó que meraban mano hasta ahí, delegó la dirección en Yoshiaki Iwasaki (El Hazzard, Turn A Gundam), el diseño de personajes en Uno Makoto (Stellvia, Witchblade) y la música en Koichi Konegawa (Bubblegum Crisis, Tokyo 2040).

Los picos de rating finalizando la serie tocaron los techos, lo que llevó a que canales de muchos otros países posaten sus ojos sobre ella y los muchachos de las distribuidoras se hicieran un festín con sus derechos de emisión. No llama la atención que hoy en día, seis años después de su estreno en Japón, y teniendo en cuenta lo rápido que nos están llegando ciertos anime a estas pantallas, se la reciba con los brazos extendidos y con un suspiro de alivio por parte de los fanáticos después de tanta espera, cansados de verla a cuentagotas en proyecciones o de las versiones bajadas de Internet con subtítulos en inglés, castellano y chino mandarín al mismo tiempo!! Gracias a su fama internacional, la serie la descosó en cuanto tierra pisó. Pero, volviendo a Japón, el 27 de Septiembre de



"Que calentito es tu poncho peruano"



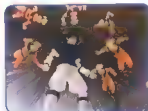
ERGO PROXY: EL NUEVO FENOMENO DE LA FILOSOFIA ASESINA

Cuando muchos de los nuevos talentos de Sunrise se fueron a fundar Manglobe, muchos anotaron un poroto a que algo bueno salía. Y la apuesta ganó, porque su "Samurai Champloo" fue un golazo. Una vez terminada, el director Shuko Murase (Argentosoma, Gasaraki) se puso a leer libros de filosofía en busca de inspiración y así chocó con la famosa frase de Descartes "cogito, ergo sum" ("pienso, luego existo"). Shuko se la comentó al quionista Dai Sato (Cowboy Bebop, Wolf's Rain), el diseñador Naoyuki Onda (Kill Bill segmento animado) y otros chabones darkies para ver qué se les ocurría. Mientras deliraban, uno se acordó del síndrome "proxy murder", o sea, cuando el asesino actúa en beneficio del asesinado. Los chabones sumaron uno más uno y bajo el título "Ergo Proxy" se mandaron a componer un anime de 23 episodios que, desde el pasado 25 de febrero, le anda rompiendo la zabolita a todos en Japón. Bajo el domo de la ciudad Romdo, humanos y androides conforman una sociedad chaty y dominada. La situación cambia cuando el virus Cogito comienza a expandirse entre los androides permitiéndoles pensar y sentir, lo cual los vuelve incontrolables. La agente Lir Mayer, a cargo del caso, deberá investigar una serie de asesinatos místicos enmarcados en el "awakening", un extraño fenómeno lleno de misterios. Pero ¿existe la vida?? Existe el pensar y el sentir?? Y si los humanos fuéramos víctimas ingenuas de Cogito y ya no hubiera sentimientos en nuestros fríos pechos de hojalata?? Para sematariar, los flacos metieron Paranoid Android de Radiohead como ending. Sobredosis de reflexión! Igualmente, habrá que esperar para ver si Ergo Proxy realmente se deja ver o es otro bodrio que no soportan ni los estudiantes de Letras de la UBA.



NARUTO Y ZATCH BELL ESTAN EN PROCESO DE DOBLAJE

Viz Entertainment, subsidiaria de la empresa Shogakukan, continúa efectuando el desembarco de sus más exitosas propiedades a Latinoamérica. Zatch Bell! (Konjiki no Gash Bell!) será la primera en llegar. Esta creación de Makoto Raiku nació como manga en Mayo de 2001 serializándose en el Shonen Sunday y compilado a la fecha 22 tomos. Su adaptación al anime empezó en Abril de 2003 y finalizó recientemente totalizando 150 episodios, a los que Viz dio los clásicos edits que se hacen en versiones norteamericanas a fin de infantilizar el producto. Más intacto llegará uno de los más fuertes estrenos del año. Naruto. El llamado sucesor de Dragon Ball en Japón se acerca actualmente a los 180 episodios, contando también con tres OVAs y dos películas, mientras que el manga ya suma 32 tomos recopilatorios. Está confirmado que ambas series se estrenarán por Cartoon Network finales de 2006 / principios de 2007, habiendo adquirido los primeros 52 episodios de cada anime (de los 104 a la venta), y doblándose en Artsound México en ambos casos. En tanto, Viz Entertainment recientemente confirmó que posee la licencia para distribuir otros dos hits que llegarán a la Argentina hacia 2007. MAR del autor de Flame of Recca y Bleach, de la que hay una abarcativa nota en esta edición de Lazer.



Naruto



Zatch Bell!

**Cornuda...
Desempleada...
Adicta a los dulces...**

Y enojada... muy enojada...

REPARACIONES

Final

YO LO RECOMIENDO!!

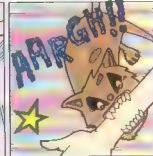
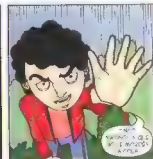
- > **Única y exclusiva: Patricia Llorente.**
- > **Tomo autocorrectivo de 100 páginas - \$8,50.**
- > **En Abril en kioscos y cominerias.**

IVREA

MAR DEL PLATA!

TE ACONSEJA:

¡JOJO!
¡LA GUITA
FÁCIL NO
EXISTE!



**MAR DEL PLATA - AUSTIN DIB Y JUAN PABLO VAZQUEZ
PRESTIE, 48 PÁGINAS A COLOR - SÓLO EN COMINERIAS - \$15,50**

IVREA

ARIA: LAS GONDOLAS QUE LE COPAN A TODOS EN JAPON

En el planeta Aqua (anteriormente Marte) se encuentra Neo-Venezia, una ciudad construida a imagen y semejanza de la romántica urbe italiana. Un día de Abril del año 2301, arriba a sus canales la terrestre Akari Mizunashi. Su objetivo: convertirse en una Undine, nombre con el cual se conoce a las Gondoleras de Neo-Venezia, un grupo de minitas que reman con estilo glamoroso mientras le enseñan a los turistas todos los puntos de interés de la ciudad. Aunque claro, tampoco son chicas muy normalitas: Aika es competitiva y medio tortillera, a Alicia parece que todo le chupa un huevo, Akira es una calentona y Athena una inventora total. Y ni hablar de los gatos autóctonos de Aqua, unos seres tan pero tan inteligentes que laboran como presidentes de las empresas de góndolas, a pesar de que poco pueden decir aparte de "miau". Kozue Amano construye así una historia que, gracias a su estilo cute, alegre y entretenido, se ha posicionado como uno de los grandes éxitos de la temporada. Aqua, su primer manga, arrancó en 2001 y fue recopilado en 2 tomos, continuando inmediatamente en Aria, el cual todavía se serializa en 8 tomos. La serie animada de Aria (la cual también adapta la historia de Aqua) se estrenó el 5 de Octubre de 2005 y finalizó en Diciembre, totalizando 13 episodios. Aria The Natural, su inmediata continuación, tuvo su premier hace poquito, el 2 de Abril. Hal Film Maker, la productora, se puso las pilas de entrada y designó director a Junichi Sato, el papá de Kaleido Star y guionista de Cowboy Bebop, Karekano, Evangelion, Escalofrío y cosas así... (no tiene currículum el flaco). Otra de las claves de Aria son los hermosos escenarios de Neo Venezia, tarea a cargo de Reiko Yoshida, creadora de Tokyo Mew Mew. Y cuando las cosas se hacen bien, se nota: el remolino Aria sigue envolviendo a todos y no parece detenerse de momento...



BLACK JACK: REVIVIENDO, Y REVIVIENDO, Y REVIVIENDO...

... y reviviendo. Y es que el "cirujano de lo imposible", uno de los personajes mejor desarrollados por Osamu Tezuka, es el protagonista de una serie de revivals que siguen planteando el gran tema central de la obra: tiene precio la vida?? Porque Black Jack es un genio del bisturí, el único capaz de tratar cosas perdidas, pero sus servicios son salados... muuuuy salados. Pagar significa la bancarrota, pero no pagar significa la muerte; he aquí el dilema. En el manga original, publicado entre 1973 y 1983, Tezuka desarrolla este mismo tema en historias cortas, ajustándolo a ricos y pobres, a nobles y malvados, a niños y ancianos. Tras las OVAs de 1993 y la peli "El Síndrome de Moira" de 1996, Black Jack inverno hasta entrado el Siglo XXI, cuando reapareció con una serie de TV, conocidos como "Los 4 Milagros de la Vida". Con viento en popa, le siguió una serie de TV que completó 61 episodios entre 2004 y 2005, resultando a Makoto Tezuka, el hijo de Don Osamu, en el cargo de director. En 2005 llegaría una nueva peli, "Futari no kuroi isha" (Los dos doctores de la oscuridad), donde Black Jack vuelve a enfrentarse a su némesis, el despiadado Doctor Kuroki. El estreno fue acompañado por un corto de 7 minutos protagonizado por Pinoke, la pequeña niña "injerto" que vive con el termita doctor. Mientras tanto, Kenji Yamamoto dibujaba nuevas historias del personaje en la revista Shonen Champion de Akita Shoten intituladas "Black Jack - Kuroi Ishi", manga que terminó recopilado en 2 tomos. Finalmente, el pasado 10 de Abril se estrenó una nueva serie televisiva, "Black Jack 21", donde la justicia y la esperanza volverán a debatirse a golpes de escalpelo. Bienvenidos sean.



Y AUN MAS ESTRENOS EN ANIMAX POR ESTOS MESES...

La señal 100% anime trae artillería pesada, aportando nuevos contenidos a su horario central. En un ataque feminista, todas estas series tienen chicas como protagonistas destacadas, alentado en las promos del canal. En el transcurso del mes de abril ya se estrenaron Steel Angel Kurumi y Burst Angel, despidiendo momentáneamente a Full Metal Panic y Tsukihime. No obstante, los estrenos fuertes se darán a partir de ahora: el lunes 24 de Abril Hellsing le pasa sus horarios a Noir, la célebre y postergadísima serie de acción realizada en 2001 por Bee Train que finalmente está en emisión los lunes a las 22 hs con repetición los domingos. Más adelante, desde el miércoles 10 de Mayo, entrará SaïKano en lugar de Stratos 4. Saishuu Heiki Kanajo -SaïKano es la abreviación- es otra creación del estudio Gonzo emitida en Japón con gran éxito en 2002. Este drama, que se extiende a lo largo de 13 episodios, se emitirá semanalmente los miércoles a las 21:30 hs con repetición los domingos. En otro orden de cosas, en Mayo vuelve a la grilla DNA² como reemplazo de Candidate For Goddess, y está previsto que a partir de la segunda semana de ese mes se estrene Galaxy Angel Z, la segunda serie de TV de la obra del estudio Broccoli, en los mismos horarios que su predecesora.



Steel Angel Kurumi



Burst Angel



Galaxy Angel Z



SaïKano



Noir

FATE/STAY NIGHT: EL FICHIN DEL VATICANO

Lisa y llanamente Fate la está rompiendo en tierras niponas, donde se emite por cuanto canal regional exista desde el 6 de Enero de este año. Y si bien tiene una versión en manga realizada por el ignoto Nishiwaki Datto, Fate nace de un taquillero videogame (creado por Type-Moon) el cual se reveló como el más vendido durante el año 2004 en Japón. La historia narra sobre Shirou Emiya, un huérfano que es adoptado por un hechicero. Al no ser de su propia sangre es incapaz de alcanzar sus poderes, pero esto no le impide luchar en la guerra del Santo Grial invocando a su servan, un espíritu que lo protege en la batalla. Así se verá en una encarnizada lucha por la preciada reliquia, que otorgará un deseo a quien se haga con ella. Para la versión animada se contó con la producción del estudio Deen (Zenkī, Estás Arrestado!) quien otorgó la dirección a Yuji Yamaguchi (Angel Links, Strawberry Eggs) y el diseño de personajes a Takashi Takeuchi (Tsukihime).



SE REALIZARA LA CONVENCION EXPOCOMICS CAMPANA 2006

Por tercer año consecutivo tendrá lugar Expocomics Campana, exposición dedicada a la difusión de la historieta y el género fantástico en general. Como el año pasado, el lugar elegido será el club Social de Campana, ubicado en las calles 25 de Mayo y Rocca (con entrada sobre 25 de Mayo). La exposición se llevará a cabo los días 6 y 7 de Mayo, desde las 12 hasta las 21 hs., y se anuncia la presencia del mítico Francisco Solano López, dibujante de El Eternauta, quien brindará una charla dedicada a abarcar toda su vida profesional.



AIRGEAR PATINES Y PANTIES VOLADORES

El pasado 4 de Abril TV Tokyo empezó a emitir una nueva serie producida nada menos que por Toei, que adapta el segundo manga más popular del autor "Oh Great!". Oogure Ito, como es su nombre original japonés, es más conocido por ser el artista detrás de Tenjo Tenge, manga de lucha que lo rompió en Japón y fue llevado a la animación en 2004. Esta vez el autor vuelve a su estilo de mucho fanservice pero setado en una historia sobre patines voladores. Con un concepto muy similar al video juego Jet Grind Radio, se cuenta la historia de Minami Itsuki (alias Ikki), líder de la pandilla East Side Gunz, que es literalmente destrozada por un nuevo grupo que usa Air Treck (AT). Los AT son una especie de rollers llevados a la enésima potencia, en el que tu peso vertical activa unos motores internos que te hacen avanzar muuy rápido, permitiéndote saltar grandes distancias. La trama se centra en cómo Ikki va entrando en este mundo mientras upgradea sus AT y vive con cuatro hermanas que se la pasan en bolas. Todavía no está confirmada la cantidad de capítulos a producir, ya que el manga sigue saliendo en la revista Shonen Magazine de Kodansha y pasó los 13 tomos...



El anime y un tomo del manga

REC: LA NUEVA SERIE QUE ROMPE CON TODO

Q-Taro Hanamizawa ha sabido ganarse en los últimos tiempos un lugar privilegiado en el mundo del manga y el anime. Y esto se lo debe sin ninguna duda a REC (su manga más popular), el cual fue llevado a la TV de la mano de Studio Shaft, logrando un éxito rotundo entre todo aquel que sea fanático de las comedias románticas. La serie se emitió por primera vez en las pantallas niponas el 2 de Febrero de este año por TBS Channel, y cabe destacar que los episodios duran alrededor de unos 12 minutos cada uno. La historia cuenta que Fumihiko Matsumaru es un joven de 26 que todavía no tiene novia, y que, en una muestra de coraje, decide invitar al cine a una chica.

Al final, plantado en la puerta de la sala, conoce a Aka Onda, con la cual termina saliendo. Luego de la velada, se van juntos hasta la casa de ella, con la mala suerte de que cuando están llegando, ven como ésta arde en llamas.

Matsumaru no tiene mejor idea que ofrecerle que se mude a su depa, en donde ambos comienzan una relación en la cual son sus amigos, pero menos que novios; y en donde los juegos de provocación y coquetos están a la orden del día.



WALLACE & GROMIT SORPRENDIO EN LA ENTREGA DE LOS OSCAR

Cuando todos pensaban que la lucha por la estatuita a mejor largometraje de animación iba a quedar entre El Increíble Castillo Vagabundo de Hayao Miyazaki o El cadáver de la Novia de Tim Burton, apareció por detrás la película dirigida por Nick Park y Steve Box, y se alzó con el tan anhelado galardón. Para Nick y Steve éste es el tercer premio de la academia que consiguen gracias a Wallace & Gromit; los dos anteriores los ganaron en las categorías a mejor cortometraje de animación (1993 y 1995). Y en el caso de Park, el segundo que logra a mejor largometraje de animación, ya que el primero había sido con Pollitos en Fuga, película que el mismo dirigió y la cual fue producida por DreamWorks Animation. Wallace & Gromit: La Maldición de las Verduras, nos sitúa frente al primer largometraje de la extraña pareja formada por un inventor despiadado amante del queso, y Gromit, su fiel e inteligente perro. En este caso, ellos deben enfrentarse a una plaga de conejos que atacan las huertas de vegetales de todo el pueblo. Para los memoriosos, cabe destacar que anteriormente en el desaparecido canal Locomotion (hoy Animax) se llegaron a ver varios de los capítulos de 25' de Wallace & Gromit.



NEUVO ANIME DE .HACK LA SEGUNDA ONDA MATEICA

Entre el 5 de Abril y el 27 de Septiembre de este año van a emitirse por TV Tokyo los 26 episodios de la nueva punta de lanza de un segundo chocho de producciones multimediales del universo .Hack.

La serie de TV es producida por Bee Train bajo el nombre de .Hack//Roots y se ubica varios años adelante de todo el grupo anterior a modo de presecuela de la nueva tanda de videojuegos, manga y novelas de .Hack//G.U. En el 2015, un incendio en el centro de datos principal de la CC Corp. destruyó la mayor parte del "The World". Usando partes de otro programa on-line, la CC Corp. relanza el juego en 2016 como el "The World R2+2". En la serie vemos como Haseo (el futuro protagonista de los videojuegos) entra por primera vez a este fichin ahora plagado por Player Killers y termina uniéndose a la Brigada de la Oscuridad (Twilight Brigade).



KATSURA SE SACCA LA CARETA Y PASA DEL HISTERIEQUEO AL HARDCORE

Zetman es una conjugación de dos grandes pasiones de Masakazu Katsura: los superhéroes y el pajarismo. Y por esta vez, el famoso autor de I'S y Video Girl ha decidido plasmarnos casi en partes iguales: hablamos de Zetman, historia que surgiera de un tomo de historias cortas y que desde 2003 se serializa en el Young Jump de Shueisha, alcanzando hasta el momento 6 tomos recopilatorios. La historia va de un pibe llamado Jin que tiene una extraña marca circular en la mano, la cual reacciona ante sus enfados transformándolo en un ser con fuerza sobrehumana... el famoso Zet que la misteriosa Corporación Amagi está buscando!! Y ellos, por lo visto, algo saben sobre estos monstruos asquerosos que andan matando gente y... blablabla, que en realidad lo que nosotros queremos resaltar es que al fin Katsura se puso las pilas y nos deja ver garche, felaciones, sexo sexo y oba oba. Pero a no confundirse, que Zetman no tiene la idea fija (como nosotros) y la historia se de la banca de lo lindo. Por partes iguales, lo dicho.



Con las pelotas muy stressadas

Leandro Oberto
Editor



El otro día un amigo para justificar la actitud de otra persona me dijo "todos guardamos esqueletos en el armario". La frase, que había escuchado mil veces a lo largo de mi vida, por primera vez cobraba un sentido práctico y tangible. Me quedé pensando... Me cuestioné si yo, pese a todo lo que decía, no los tenía o había tenido...

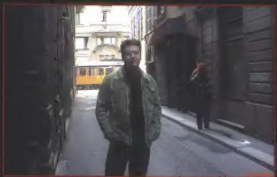
Algo después un conocido me dice "Tenés que darle tiempo a las cosas. Los rituales son importantes en la sociedad. El que olvidó eso está condenado a perder". Hummm... Probablemente es cierto... pero día a día estoy más y más harto de seguir obligadamente caminos que se a donde dan. No hay forma de tomar atajos???

Más tarde ese mismo día leo "Si la paciencia es la clave para alcanzar las cosas... Por que los humanos habremos sido creados de forma que cuanto más nos importe algo menos paciencia tenemos para conseguirlo?". Hummm... Sí, totalmente cierto... y es una mierda. Resulta que hay que ser prácticamente un monje budista para tener la tranquilidad suficiente de esperar hasta los momentos adecuados para conseguir lo que uno quiere.

Saben qué? Estoy harto, me ha roto, reventado, estallado y hecho girar por el aire como un globo pinchado las pelotas! La izquierda y la derecha, las dos!! La psicología humana me ha roto las pelotas! Hoy y aquí me rebelo contra la vida, contra la psicología humana y toda la sarba de boludeces que nos limita la existencia.

Desgraciadamente este hartazgo y rebelión sea probablemente otro caso más de predecible psicología humana, donde meramente respondo ante un contexto...

En fin... mejor me concentro en tratar de identificar lo que me hace feliz como humano que soy y tratar de exaltarlo y detectar aquello que me caga la vida y tratar de combatirlo. El viejo y querido pragmatismo nunca falla al final de cuentas...



En Milano, frente a un hotel donde estuve cuando tenía 2 años - Marzo 06

LAZER

Director General
Leandro Oberto

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

Jefes de Redacción
Ricardo "Tati" Pérez
Agustín Gómez Sanz

Jefa de Producción
Marina Fornaguera

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

Redactores - Producción
Leandro Iralzo
Eduardo Di Costa
Cynthia Hajdinjak
Rogelio Ortíz
Alejo García Valdearena
Juan Ignacio Quiroga
Adrián Guarcino
Maximiliano Gómez

IVREA

LAZER # 38

Una publicación mensual de Editorial Ivrea S.A.
www.ivrea.com.ar
www.lazer.com.ar

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

ISSN 0328-5629 - Registro de prop. intelectual
N° 208830 - All the trademarks names and
printed are trademarks or registered trademarks
of their owners. Todas las imágenes y marcas
reproducidas en esta revista son copyright de sus
respetivos autores o compañías y aparecen aquí
por meritos periodísticos.
Notas © 2006 - Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en: República Argentina por
Publio Sarmiento, número 1048, Cap Fed.
(Capital y CABA)
USA: Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed.
Resto del país
Distribución fuera de Argentina:
Editorial Ivrea S.A.

Marta Ingersoll - Quebec World File
© 2006, SFL, contact@ivrea.com

24 de Abril de 2006

Printed in Argentina

NEWS



ONE PIECE, ANIMATRIX Y TRIGUN LLEGAN A CARTOON!! (TAMBIEN PELICULAS DE ANIME)

La maratónica sucesión de estrenos no se detiene en el canal de Turner. Desde el primer día de Mayo llega la versión bastardeada de One Piece, llena de alteraciones por parte de la empresa norteamericana 4Kids, pero aún con parte de su esencia original. Los primeros 52 episodios irán de lunes a jueves a las 23:30 hs justo antes de Toonami. A propósito del bloque especializado en anime, el 24 de Mayo llega The Animatrix, la saga de 9 cortos animados que complementan el universo de la creación de los hermanos Wachowski, The Matrix. El estreno está previsto tras la finalización de Love Hina, en su horario que actualmente puede ser a las 0:25 o 0:50 (dependiendo de si Cartoon Network emite uno o dos episodios diarios de Super Campeones desde las 0:00 hs). Animatrix estará fraccionado en 5 emisiones de 20 mins, tras las cuales iniciará una nueva repetición de Sakura Wars, ya emitida con anterioridad por el canal.

Después llega uno de los caballitos de batalla de este nuevo Toonami para adultos: Trigon. La historia del cazarecompensas Vash the Stampede se inicia el 5 de Junio al término de Sakura Wars. Finalmente, el esperado y postergado regreso de Dragon Ball se producirá recién el 26 de Mayo, en el horario de las 0:00 hs.

Y esto no es todo: desde junio Toonami va a pasar películas de anime. De momento sucederá todos los últimos jueves de cada mes en el horario de las 0:00 hs. La que dará el puntapié inicial el día 29 será Cowboy Bebop: Knocking on Heaven's Door, la versión para pantalla grande del suceso del estudio Sunrise, estrenada por Cinemax años atrás. Otros anime que llegarán pronto en CN serán Viewtiful Joe y Deko Boko Friends.



One Piece



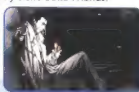
Trigon



Cowboy Bebop



Animatrix



EDITORIAL IVREA EN LA FERIA DEL LIBRO



32ª FERIA INTERNACIONAL
DEL LIBRO BUENOS AIRES

■ Uevemente, y como es tradición, Editorial Ivrea estará presente en una nueva edición de la Feria Internacional del Libro en Buenos Aires. En esta entrega, la número 32 podrán encontrar todas las novedades de la línea Manga, así como tomos atrasados y reediciones de las publicaciones agotadas. Por supuesto también anime que otra sorpresa como es costume, además de poder charlar y conocer a los integrantes del Lazer Team. Por cierto, los autores de comics argentinos también estarán firmado autógrafos (para más datos chequear la web de Ivrea). Todo sucederá en nuestro coquetto stand #410 ubicado en el pabellón azul. Vale destacar que la Feria se realizará entre el 17 de Abril y el 8 de Mayo de 2006 en el predio feria de La Rural.



MAY 2006 - ARGENTINA \$6,-

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

LA ZER

#38

TVRÉA



MARMALADE BOY

INFORME COMPLETO DEL
SUPER CLASICO DEL SHOJO



ENTREVISTAMOS A SADAMOTO

EL CO-CREADOR DE EVANGELION
HABLA SOBRE TODO



SYNERGY 10

EL COSPLAY NOCTURNO



LA PANTERA ROSA

PURA PSICODELIA ROSA



CARTOON APUESTA POR OTROS TIPOS DE ANIME

LOVE HINA

EL AUTOR, EL MANGA, LA VERSION DOBLADA