

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

ISSN 0329-5028  
9 770329 502004  
00044  
ABR 2007 - ARGENTINA \$7,90.-

# LA ZEP

#44

TVRÍA



**CIENCIA FICCION**  
TODAS LAS SERIES QUE  
HICIERON HISTORIA



**BURST ANGEL**  
TETAS QUE EXPLOTAN!!!



**MARTILLO HAMMER**  
CONFIA EN MI, SE LO QUE HAGO



**FINAL FANTASY**  
TODOS LOS JUEGOS,  
TODAS LAS HISTORIAS



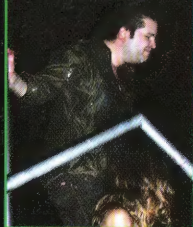
LA SAGA DE HADES LLEGA A LA TV ARGENTINA

# SAINT SEIYA

EL DOBLAJE, LOS FUTUROS OVAs Y DEMAS VERBAS

## Aguante LazerManiacs!!!

Leandro Oberto  
Editor



La vida de los seres humanos es algo extraño, curioso e ininteligible. Nos pasamos años tratando de comprender cuál es la razón por la que estamos aquí, incluso intuyendo con cierto miedo que probablemente no haya tal razón. De hecho, en el fondo, intuimos que conceptos en los que basamos nuestras vidas como razón, moral, orgullo, bien, mal, justo, injusto no son más que inventos de nuestras mentes humanas y cosas inexistentes en el plano objetivo del universo que nos rodea.

Ante un panorama tan complejo de digerir para nuestra inusual mente humana (víctima de su propia maduración y toma de conciencia de la existencia) no es de extrañar que se haya buscado desde tiempos inmemoriales -y cada vez con más fuerza- encontrar formas de alejarnos de nuestra conciencia racional. Formas de dejarnos llevar por nuestras emociones, nuestras descargas químicas más animales.

Las fiestas, en este contexto, es fácil comprender que son vitales para nuestra existencia. Hace pocos días una organizada por nosotros me lo recordó muy claramente. Lazer Maniacs, especialmente en su sección Night, estubo de la reputa madre. La fórmula era vieja como el mundo: una sala con música, alcohol y ganas de divertirse. Pero tenía un condimento adicional: sinceridad. No estaba el triste carretaje que tantas fiestas caga. Era como estar en una fiesta de amigos, solo que... había 1500 amigos!

Desde los ochetosos temas de Robotech y Saint Seiya, pasando por los Narutos y Death Notes hasta llegar a ese final, pogueando todos en la pista con Pink Floyd y coreando Queen, Lazer Maniacs transpiró una energía y positivismo que hacía mucho no sentía. Gracias a todos los que vinieron, gracias por bancarnos estos 10 años! Miraba esa pista, esa gente que a las 6 de la mañana seguía bailando y pedía más y me maravillaba de saber que habíamos conseguido hacer algo distinto, algo que no sucedía con eventos de anime en ningún otro lugar del planeta.

A lo largo de estos 10 años de Lazer han habido muchas alegrías, pero también muchas pero muchísimas broncas, angustias, frustraciones, stresses... Esa noche, sin embargo, senti que todo había valido la pena para llegar a ese punto, a ese momento. Gracias gente, gracias equipo, no cambien!

(che, les debo el lazermail de este número! Perdón, es que estoy hasta las manos, en la próxima Lazer vuelvo).

# LAZER

Director General  
Leandro Oberto

Coordinación Editorial General  
Juan Ignacio Quiroga (textos)  
Javier Heredia (gráfica)

Jefes de Redacción  
Agustín Gómez Sanz  
Marcelo Vicente

Directora de Producción  
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico  
Paula Ventimiglia  
Pablo Broqua  
Leonardo Gutierrez  
Victor Czesli  
Mónica Lorente

Redactores - Producción  
Leandro Iraizoz  
Eduardo Di Costa  
Brenda Figueroa  
Maximiliano Pasuczzi  
Adrián Guarracino  
Lucía Foos - Gustavo Carratelli  
Mariela Carril  
Alejo García Valdearena  
Cynthia Hajdinjak

## IVREA

### LAZER # 44

Una publicación mensual  
de Editorial Ivrea S.A.  
Jorge L. Borges 2472 - C.C.05  
Cp.1425 - Buenos Aires, Argentina

Presidente - Dirección editorial  
Leandro Oberto  
Vicepresidente - Editor Responsable  
Marina Fornaguera  
Dpto de finanzas y producción:  
Graciela Escobar  
Susana Ezquerro  
Evangelina Jaimes

ISSN 0329-5028  
Registro de prop intelectual N° 988830  
All the brands/product names and artwork  
are trademarks or registered trademarks of  
their owners. Todas las imágenes y marcas  
reproducidas en esta revista son copyright  
de sus respectivos autores o compañías y  
aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Notas © 2007 Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en Kioscos Argentinos por:  
Pablo Santoro, Homero 1048, Cap Fed.  
(Capital y GBA)  
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed.  
(Resto del país)  
Distribución fuera de Argentina:  
Editorial Ivrea S.A.

Planta Impresora: Quebecor World Pilar

10 de Abril de 2007  
Printed in Argentina

# NEWS



## LLEGAN A ARGENTINA BLOOD+, MONTECRISTO Y TWELVE KINGDOMS DE LA MANO DE ANIMAX

Para compensar dos meses sin alteraciones, de golpe llegan tres pesos pesados de los últimos años. A saber:

### -BLOOD+ (Léase Blood Plus)

Desde el lunes 30 de Abril, se emitirá de lunes a viernes a las 21:00, 1:00 y 5:00 hs. También repetición de los cinco episodios de la semana, a modo de maratón, los domingos de 19:30 a 22:00 hs.

La esperadísima nueva animación de Blood, consta de 50 episodios originalmente emitidos entre 2005 y 2006. En esta historia, Saya Otonashi no recuerda nada de su vida pasada, a excepción de sus vivencias de hasta hace un año atrás. Cuando tome conciencia de su verdadero ser, va a tener que enfrentarse a los chiropterans, unos extraños seres que pueden tomar forma humana. Para ello, aparece un hombre llamado Hagi, quien le entrega la espada que tiene que usar como arma. La realización corrió a cargo de Production I.G. y Aniplex, con notable suceso en Japón.

### -MONTECRISTO (GANKUTSUOU)

Desde el martes 1° de Mayo, se emitirá todos los martes a las 22:00 y 2:00 hs., repitiéndose los domingos a las 22:30, 1:30 y 4:30 hs.

Anunciada ya desde la llegada de Animax allá por 2005, llega tarde pero segura esta célebre obra del estudio Gonzo que adapta la famosa novela de El Conde De Montecristo, que realizara en 1845 el escritor francés Alexandre Dumas. Como versión libre, el Montecristo de Gonzo se encuentra ambientado en un mundo futurista, con toques de la Europa del siglo XIX. Mientras que la novela original se enfocaba en el Conde, el anime tiene como protagonista a Albert. Este muchacho parisino proviene de una familia de nobles, pero no le cabe mucho eso, así que se escapa con su amigo Francis a buscar algo de aventura. En eso, conoce al millonario Conde de Montecristo y queda impactado por su ostentosa vida, lo que lo lleva a invitar al conde a París. Pero no se imagina que la sed de venganza del Conde tiene en la mira a su padre, a su madre y a él.

### -THE TWELVE KINGDOMS

Desde el lunes 30 de Abril, se emitirá de lunes a viernes a las 20:00, 0:00 y 4:00 hs.

Este anime de 45 episodios que datan de 2002/2003, está basado en una muy popular serie de novelas de fantasía, que en todo el mundo batió records de venta. Esta adaptación de Studio Pierrot retrata con la máxima fidelidad las primeras novelas de la saga. Básicamente cuenta la historia de cómo Yoko Nakajima, una simple estudiante de secundaria, es transportada a otro mundo, donde debe sobrevivir deambulando por doce reinos, enfrentándose a su destino de ser la elegida para reinar uno de ellos. No van a faltar luchas con monstruos y demonios, en un marco de fantasía heroica y medioevo.



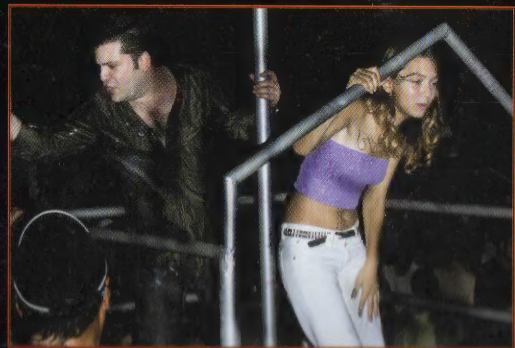
Blood+



Gankutsuou



Twelve Kingdoms



## EL STAND DE IVREA EN LA FERIA DEL LIBRO CONTARÁ CON APOYO DE ANIMAX

Una grata novedad con la que contará Ivrea en la Feria del Libro será el apoyo de la señal Animax, patrocinando el stand. El mismo constará de promociones rotativas de sus diferentes series, así como también alguna que otra sorpresa para el público visitante. Vale recordar que la 33ª Feria Internacional del Libro se desarrollará del 16 de Abril al 7 de Mayo (con apertura al público el jueves 19) en La Rural. El stand de Ivrea contará con la presencia de su staff y de los autores de la línea de comics argentinos. Se ubicará en el pabellón azul (stand #401), tal y como el año anterior. Para más información, visitar <http://www.editorialivrea.com/>



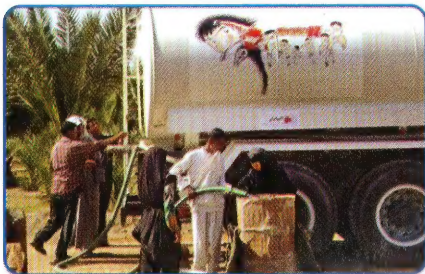
## BLEACH LLEGA A ARGENTINA SIN CENSURA

Se acaba de confirmar que Bleach, uno de los mega-éxitos del momento junto con Naruto tanto en anime como en manga (ambos se publican en el Shonen Jump de Shueisha) estará llegando próximamente a la región. El proceso será igual que el de Naruto. Es decir: la serie es distribuida por Viz Media y se doblará al castellano en base a la versión norteamericana que actualmente emite Cartoon Network USA (pero que a diferencia de Naruto, no posee alteración alguna). El trabajo se iniciará próximamente en México, en el estudio Artsound. Pero por ahora no hay más detalles al respecto, más que esperar porque el estreno se produzca para principios de 2008.



## CAPTAIN TSUBASA LE LLEVA AGUA A LOS IRAQUIES!

"Captain 'Tsubasa' Goes to Samawah", se denominó la obra mediante la cual la embajada de Japón en Irak se valió del popular personaje futbolístico para llevarle agua a los chiquitos iraquíes de Samawah, la más chica de las provincias de ese país. De más está decir que Samawah es un lugar de mierda para vivir porque, más allá de la pobreza de la gente del lugar, las condiciones climáticas son terribles (llegando a casi 60° de temperatura en verano y bajo cero en invierno) y pueden pasar diez meses sin que llueva. Entonces, fue toda una alegría que los japoneses aportaran más de 300 tanques de agua y generadores eléctricos. Como plus, se valieron de la creación de Yoichi Takahashi porque, según cuenta el embajador Ebata: "Los iraquíes son fanáticos del fútbol, y Tsubasa es muy conocido en medio oriente, pero los iraquíes no pensaban que Tsubasa fuera japonés sino de Arabia Saudita. Más allá de eso, que los chicos vean el logo de Tsubasa en nuestra obra, los alegrará notablemente".



## GAINAX ANUNCIA LA CREACION DE UN NUEVO BIZARRO ANIME DE EVANGELION (Y ENCIMA AHORA LO ESCRIBEN DISTINTO?!)

Parece que Gainax no está satisfecha con hacer cuatro nuevas películas de su magnánima creación. Ahora, agregarán Evangelion@School, una especie de universo alternativo donde todos los personajes de Evangelion forman parte de un contexto escolar, pero con apariencia SD (super deformed). Si se quiere, en cierto punto puede ser comparable al manga "The Iron Maiden 2nd", donde se playaba en aquella famosa escena de la serie original en donde se mostraba qué hubiera sido de Evangelion si fuese hecho como una serie común y corriente. Volviendo a esta nueva producción, aún no se definió claramente el formato (aunque todo indica que sería una serie de TV). Si se confirmó que el extraño diseño de personajes está a cargo de Takashi Hamamoto y del estudio Yotsuba. No hay que dejarse engañar por el diseño. La trama no será infantil sino para gente más grande. Por supuesto, también está en camino la respectiva línea de juguetes...

En otro orden de cosas, se dieron a conocer algunos cambios para las películas de Evangelion, respecto de lo ya conocido en la serie original. Principalmente, no será respetado del todo el orden cronológico de los acontecimientos originales. Alguno que otro pasará en momentos distintos. Por otra parte, se habla de que el enfrentamiento con el ángel Ramiel (el quinto) sería recreado de forma mucho más espectacular que en la serie de TV. Por otro lado, el detalle más llamativo consiste en el tan mentado "cambio" en el nombre (que, según circula por Internet, sería "Wevangeliwon"). Resulta que en realidad se van a utilizar unos signos arcaicos y casi en desuso para reemplazar algunas sílabas en la escritura japonesa. En la pronunciación quedará igual, pero en la escritura romanizada pasaría a ser algo como Èvangeliøn. Es decir, nada relevante. De hecho, claramente en la imagen del nuevo diseño del Eva-01 se puede notar que ellos mismos lo siguen romanizando "Evangelion".



## CARTOON NETWORK DA UN PASO PARA ATRAS: DEJA DE PASAR ANIME PARA ADULTOS

En un inesperado e incomprensible giro de acontecimientos, la gente de Cartoon Network decidió dar un paso al costado con el bloque Toonami, que emitía anime para adultos de lunes a jueves desde la medianoche. Si bien DragonBall Z sigue pasándose -tanto serie como películas- lamentablemente están reemplazando por animación yankee todas las otras series, a medida que van finalizando. También cancelaron todos los estrenos (Gungrave), reestrenos (Rave Master) y películas (Memories, Metropolis) que programaron para estas fechas. Consultados por Lazer, la gente del canal no quiso dar mayores explicaciones al respecto.



■ **NARUTO SHIPPUUDEN (HURRICANE CHRONICLES)**

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 15-02-2007



Tras 220 episodios (de los cuales, los últimos 80 fueron totalmente inventados para la serie de TV), la serie original de Naruto dio lugar a Naruto Shippuuden (aunque le podrían haber puesto Naruto Z). La trama se sitúa dos años y medio después de finalizada la anterior etapa, con un Naruto más grande y -quizás- un poco más maduro. Los problemas girarán en torno a la organización Akatsuki, que en su búsqueda de demonios de varias colas querrán apoderarse del Kyubi de Naruto. En tanto, también reaparece Sasuke, que había huido en busca del malévolo Orochimaru para obtener bocha de poder cosa de conseguir hacer boleta a su hermano. Recordemos que el manga de Naruto, de Masashi Kishimoto, va por el tomo 36 y continúa saliendo semanalmente en el Shonen Jump.

■ **SAINT OCTOBER**

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 07-01-2007

Nueva serie de Magical Girls que proviene de un manga de Kiira, serializado en el Comic Blade de Mag Garden. En este caso, son tres chicas de una agencia de detectives: Kotono (la nena normal), Natsuki (la idol singer) y Misaki (la misteriosa y amarga). Reciben poderes -relacionados al tarot- de un nene que perdió su memoria, al que Kotono rescata tras ser secuestrado. Aparentemente, todo tiene que ver como un evento ancestral llamado "El día del juicio", que podría determinar el destino de la raza humana! Saint October es el nuevo emprendimiento de la línea de producción anime de la empresa de videojuegos Konami. La animación es de Studio Comet (Steel Angel Kurumi) y diseños originales de Okama (Glass Fleet). La pasa Chiba TV en Japón.



■ **LES MISERABLES - SHOUJO COSSETTE**

52 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 07-01-2007



Vuelve el World Masterpiece Theatre! Deshonrados por la verdad expuesta en la nota de Nadja de Lazer #40, recientemente retomaron la producción de esta línea de adaptaciones de clásicos de la literatura. Les Misérables se basa en la novela homónima de Victor Hugo, en la que se relata las vivencias de una chica llamada Cossette, en la Francia de 1823. Ella se encuentra trabajando bajo los malos tratos de la familia Thénardier, esperando por el retorno de Fantine, su madre. Y como en todo clásico de chicas maltratadas, surgirá para Cossette una esperanza de progreso. Les Misérables, como todas las series del ya nombrado ciclo, está realizada por Nippon Animation. La dirección es de Hiroaki Sakurai (Cromartie Koukou, Di Gi Charat) y la pasa BS Fuji.

■ **MOONLIGHT MILE - PRIMERA TEMPORADA: LIFT OFF**

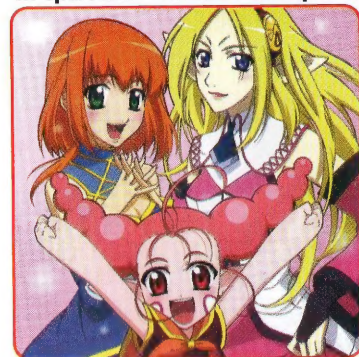
12 episodios - Emitiéndose originalmente en Japón desde el 03-03-2007



La NASA anuncia un proyecto masivo llamado NEXUS que durará hasta el 2032, el cual explotará un nuevo recurso natural, denominado Helium 3. Esto derivará en un enorme reactor que podrá cubrir mil veces el consumo energético de la Tierra. Goro Saruwatari será el encargado de comenzar la tarea de construcción, uniéndose al norteamericano "Lostman" en un viaje que hará historia. Esta primera temporada (de varias que se planean hacer) de Moonlight Mile cuenta con ending de la popular banda The Pillows (cuyos temas nutren los OST de FLCL y Beck). La animación es de Studio Hibari, dirección de Iku Suzuki (Maze) y la emite WOWOW en Japón. Vale recordar que Moonlight Mile proviene de un manga homónimo de Yasuo Ohtagaki publicado por Shogakukan.

■ **MASTER OF EPIC: THE ANIMATION AGE**

12 episodios - Emitida en Japón del 07-01-2007 al 25-03-2007



Una de las bizarreadas de la nueva temporada, proviene de un MMORPG para PC creado por Hudson Soft (autores del mítico Bomberman). La gente del estudio Gonzo se propuso aprovecharse del tono paródico del juego, resultando en una delirante serie con personajes que son iguales o se llaman igual, o se ven igual, o se comportan igual. El trasfondo del juego (y por consiguiente, de la serie) habla de la búsqueda de la piedra Noah, fuente de poder de la Isla de Diaros. Ésta es buscada por tres civilizaciones en guerra desde hace años. Master of Epic: The Animation Age está dirigida por Tetsuya Endo (Saiyuki; Hikaru no Go) y cuenta con diseño de personajes de Sayuri Sugitou (Sugar Sugar Rune). La pasó TV Tokyo en horario de traspasche.

■ **VENUS VERSUS VIRUS**

12 episodios - Emitida en Japón del 11-01-2007 al 29-03-2007



Originalmente comenzó como manga en las páginas del Dengeki Comic Gao (va por el cuarto tomo), de Media Works. Tras haber salido también como drama CD, finalmente llegó el anime, a cargo de Studio Hibari y emitido por TBS en Japón. La historia presenta a Sumire Takahana, una chica a la que nadie jamás le creyó cuando ella decía que puede ver fantasmas. Y ahora también puede ver demonios! En medio de un incidente, conoce a Lucia Nabashi, la dueña de un local de ropa gótica llamado Venus Vanguard. Ella la invita/fuerza a luchar juntas para acabar con Virus, una raza de demonios que quiere destruir a la humanidad. Venus Versus Virus está dirigida por Shinichiro Kimura (Burn Up Excess) y el diseño de personajes es de Yoshimi Agata (Tsuyokiss).

### ■ DELTORA QUEST

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 06-01-2007



La gente de Oriental Light and Magic inició una adaptación al anime de Deltora Quest, una serie de libros de la autora australiana Emily Rodda. Ésta fue exigente en la adaptación al anime, ya que pidió alterar lo menos posible la trama de las novelas. La trama es bastante típica para este tipo de historias medievales. Resulta que el Señor de las Sombras tomó el control del reino de Deltora, para desgracia de sus habitantes. Para liberarlo, Lief, junto a sus compañeros Barda y Jasmine, tiene que recuperar las siete piedras mágicas perdidas que están esparcidas por el reino. Una vez reunidas, junto al cinturón de Deltora, le darán poder al verdadero heredero del reino. Está dirigida por Mitsuru Hongo (Candidate for Goddess, Outlaw Star) y la pasa TV Tokyo en Japón.

### ■ TOKYO MAJIN GAKUEN KENPUCHO:TU

Sin cantidad de episodios definida - Emitiéndose en Japón desde el 19-01-2007

De repente, un grupo de estudiantes son "despertados" como "personas con poderes". Ellos son Horaiji Kyoichi (del club de kendo), Daigo Yuya (lucha libre), Sakurai Komaki (kyudo), Misato Aoki (líder estudiantil) y, principalmente, Hiyu Tatsuma (reciente estudiante de intercambio). Desde ese momento, unos demonios empezaron a atacar Tokyo, así como también gente que los controla. Naturalmente, todos van a hacer uso de sus nuevitos poderes como para hacer mierda a los monstruitos. Tokyo Majin Gakuen Kenpucho: Tou, se basa en un RPG que apareció en Playstation allá por 1998. La está pasando el Animax japonés. Cuenta con dirección de Shinji Ishihira, diseño de personajes de Jun Nakai (Samurai Champloo) y animación del estudio AIC.



### ■ GAKUEN UTOPIA MANABI STRAIGHT

12 episodios - Emitida en Japón del 07-01-2007 al 25-03-2007



Creada por la compañía Ufotable (Honey and Clover), Manabi Straight parte de un manga que está publicándose desde 2005 en Japón y que lleva dos tomos compilados. También existe un reciente juego para PS2 y este anime, que en Japón fue emitido por TV Tokyo y cuyos diseños y dirección corren por cuenta de Atsushi Ogasawara (Galaxy Angel). La historia arranca en 2035. En el contexto de la serie, la tasa de natalidad cayó dramáticamente. Las escuelas están quebrando y desapareciendo en la medida en que no tienen alumnos para subsistir. Eso está pasando con la escuela Seio, a la que acaba de ser transferida Manami Amamiya, la protagonista. Pobre, por más que tenga una personalidad tan positiva y activa, en cualquier momento le tiran la escuela abajo. Pero ella, rotura de bolas a sus compañeros mediante, no va a tener drama en hacer lo imposible para que eso no ocurra.

### ■ REIDEEN

26 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 03-03-2007



Production IG trae un "renacimiento" (no quieren usar la palabra remake) de Reideen, uno de tantos robots gigantes que vuelven en esta década. Las primeras series se emitieron en 1975/76 (Yuusha Reideen, 50 eps) y la segunda en 1996/97 (Chouja Reideen, 38 eps). Esta nueva producción contará con diseño de mechas de Atsushi Takeuchi (IGPX) y Shinji Aramaki (Bubblegum Crisis), más diseño de personajes de Takuya Saito (Sakura Wars) y dirección de Mitsuru Hongo. Junki Saiga viaja a las ruinas al pie del monte Kurokami porque le informaron que ahí hayaron los restos de su padre. Casualmente (guiño, guiño), halla un brazalete dorado en donde se lee "El gran Reideen", que despierta una gran bestia mecánica, lista para salir a pasear (o quizás luchar por el bien).

### ■ KYOSHIRO TO TOWA NO SORA

12 episodios - Emitida en Japón del 05-01-2007 al 24-03-2007



Un shojo de mechas?! Kuu Shiratori es una estudiante de secundaria que sueña constantemente con un príncipe. En eso, transfieren a su escuela a Kyoshiro Ayanokoji. Re loco, el flaco es igual al del sueño de Kuu! Más loco aún, Kyoshiro no es tal cual ella lo soñó. La re desilusión, pero nomás basta con que se mezclen en una lucha entre criaturas mecánicas (unos robots llamados Absolute Angels) con uso de magia, para que ella y él comiencen una bonita relación. Kyoshiro to Towa no Sora está basado en un manga de Kaishaku (Steel Angel Kurumi) que se serializa en la revista Dragon Age de la editorial Fujimi Shobo, desde Mayo de 2006 y que a la fecha lleva dos tomos recopilatorios. En Japón la emite AT-X y la dirige Tetsuya Yanagisawa (EatMan).

### ■ GETSUMEN TO HEIKI MINA

11 episodios - Emitida en Japón del 13-01-2007 al 24-03-2007



Fuji TV emitió este particular anime derivado del multimediático y exitoso Densha Otoko. La animación es de Gonzo y la dirección corresponde a Keiichiro Kawaguchi (GTO). Resulta que Mina Tsukuda es una mina (cuac) que de la nada saltó al éxito y logró fama por aceptar conducir un simple bloque de un programa deportivo en TV. Mejor aún, trabaja al lado de su idola: la presentadora Suiren Koushu. Todo bien, todo normal, pero si esto proviene de Densha Otoko, en algún momento se tiene que ir a la mierda la trama: durante una entrevista, presencia una catástrofe, descubre habilidades ocultas y hasta se vuelve factible que no pertenezca a este planeta. Las situaciones como esa, delirantes a full, abundan a lo largo de la serie, y hasta incluye una parodia a Bartender.

## SAINT-SEIYA: THE HADES - CHAPTER SANCTUARY

# ATENA, COMETE ESTÁ!!!!

EN TV

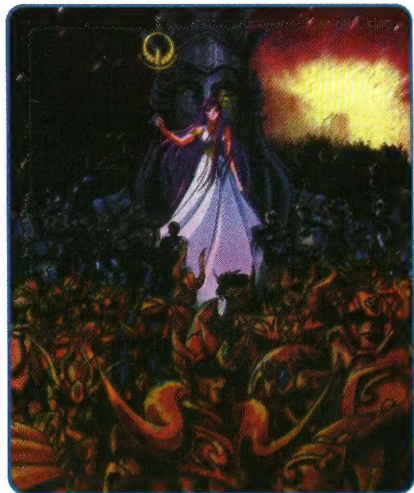
Por Cynthia Hajdinjak

En el siglo pasado (a que suena re lejano así?), la pregunta recurrente entre los fans y no tanto de los Caballeros del Zodiaco, era sin duda: "¿Dónde carajo consigo la Saga de Hades?". Aquella triste época donde parecía que la única revista informativa de la serie era la fatídica publicación de Editorial Vértice (donde afirmaban, entre otras burradas, que Marin era la hermana perdida de Seiya) y Lazer todavía no hacía su mini reseña en su primer número, allá por el '97. El mundo da vueltas, y tras la enorme cantidad de anime que nos bombardeó en la última década, hoy prácticamente todos conocen la saga de Hades de Saint Seiya gracias a Internet o a la reciente edición nacional del manga original.

Hades... De gran misterio a conocimiento popular: al punto de que si hoy día alguien no la conoce, de seguro estuvo recluido en algún templo budista, influenciado en su enorme gusto por Shaka de Virgo. Es el caso de ustedes, estimables lectores? Cualquiera sea la respuesta seguro apreciarán esta nota con info actualizada.

La saga de Hades es la etapa final de la historia de Saint Seiya, la serie más exitosa a nivel comercial de Masami Kurumada. Pero, mientras esta nueva historia avanzaba en el manga, el anime comenzaba a decaer en audiencia, acercándolo poco a poco a una aparente cancelación. Pese a tener toda una historia nueva para animar, y el consecuente pedido de sus seguidores, la serie fue cancelada en el capítulo 114 al terminar -de apuro- la saga de Poseidón, justo la anterior a Hades en el manga, en 1990.

Tan "repentina" fue esta determinación, que el team de diseño de personajes ya estaba trabajando en las nuevas formas de los Santos de Bronce (con sus cloths a



estrenar) y la figura protagonista que adoptaría Andrómeda Shun a lo largo de esta historia. A este laburo, se sumaba el del aclamado Seiji Yokoyama, compositor de TODA la banda sonora de la serie y películas, quien ya había creado excelentes temas para acompañar esta producción. Todo este material fue compilado en un CD (más adelante hay info de esto), como el último gran regalo a los seguidores de esta serie, o bien para no quedarse con eso de clavo en las oficinas y sacarle algo de provecho. Irónicamente, mientras que en Japón la serie decaía y, posteriormente, se cancelaba, comenzaba su distribución internacional causando el boom mundial conocidísimo por todos (ya que nuestro país fue afectado). Pese a que Europa fue de los primeros -y más grandes- receptores de la serie y del manga, la historia de los Santos contra Hades brilló por su ausencia.

La edición española de los novatas, por ejemplo, sólo cubrió hasta el final de la saga de Poseidón (haciendo la gran "te mostramos sólo lo que se vende en merchandising!"); mientras que Italia sí le dio su merecida continuidad, convirtiendo su edición en la más entendible de aquella época. Diez años después, el manga se ha editado completo en muchísimos países occidentales.

Durante los '90, el anime sembraría caos y destrucción en sus episodios, pero cosecharía una legión importante de fanáticos en toda Europa, Asia y Latinoamérica, resultando, sin duda, la serie -junto a Sailor Moon- que instaló definitivamente toda la fiebre anímera en este lado del planeta. Mientras tanto, Bandai llenaba -aún más- sus bolsillos con las excelentes ventas del vasto merchandising de la serie, y Toei Animation acumulaba ganancias de los derechos de emisión internacionales. Inclusive en 2001, un fan francés llamaría la atención de todo el mundo creando un trailer de esta saga que, según se dice, llegó a los mismos ojos de los directivos de Toei. Estos, y otros varios factores como el ser que de alguna forma u otra la franquicia de los Santos de Atena seguía viva, hizo que llegara el esperado anuncio de parte de Toei por la producción de trece OVAs bajo el nombre de "Saint Seiya: Hades - Junikyuu Hen (Chapter Sanctuary)" en el año 2002.

Así fue como se llamó a los grandes responsables del éxito de la serie de TV: Shingo Araki y Michi Himeno, quienes habían realizado su diseño de personajes. A ellos se les sumaría Shigeyasu Yamauchi (Dr. Slump) como director. Las primeras imágenes fueron publicadas en la Shonen Jump, dando cuenta que esta vez el proyecto no quedaría únicamente en la

etapa de diseño.

Su llegada a la pantalla chica nipona fue el 9 de Noviembre de aquel 2002 (bajo el sistema Pay Per View, en Sky Perfect) cerrándose en 2003 tras totalizar 13 episodios de 30 minutos cada uno, adaptando los tomos 19 al 22 del manga. La violencia y litros de sangre que tanto caracterizaron a la serie de TV, habían disminuido considerablemente pero ya desde el manga, así que no hubo una suavización ajena a las ideas del autor. Además, contó con un nuevo opening y ending: "Chikyuuugi" (globo terráqueo) y "Kimi to Onaji Aozora" (bajo el mismo cielo azul con vos) interpretados por Yumi Matsuzawa.

La producción se compiló en siete DVDs que incluían escenas eliminadas de la versión emitida en TV, así como también un extra que resumía toda la serie de TV (bautizada como "OVA 0"), además de esos regalitos que hacen suspirar siempre en esas logradas ediciones japonesas. Más adelante, siguió un especial/resumen de dos DVDs, bautizado "La leyenda de los Santos de Oro resucitados I y II", que en sí no mostraba nada nuevo (huele a curro...?), sino únicamente el recorrido de estos personajes por las doce casas, haciendo énfasis en sus pensamientos y sentimientos encontrados al verse en la encrucijada de tener que aparentar algo que no son. Cabe destacar que esta parte final de Hades está segmentada en tres arcos argumentales muy marcados: Junikyuu-Hen (saga del Santuario), Meikai-Hen (saga del Infierno) y Elysium (los Elíseos). Hasta el momento, se adaptaron al formato OVA los dos primeros arcos. Esta nota se ocupará principalmente del primero de ellos, que es el único que se pudo ver completo de momento en las pantallas del Cartoon Network latino.

## RESUMEN DE OBRAS DE SAINT SEIYA



### ETAPA CLÁSICA

MANGA (28 tomos)

Editado en Argentina por Ivrea.

SERIE DE TV (114 capítulos)

Editada completa en Argentina.

PELÍCULAS (4)

Editadas en Argentina en VHS y una de ellas también emitida en cines.

### NUEVA ETAPA

MANGAS: Episode G (11 tomos y en curso), Lost Canvas (3 tomos y en curso), Next Dimension (no llegó a compilar ni un tomo aún). De momento, en Argentina sólo se está editando Episode G por Ivrea, a la par de la edición japonesa.

OVAS: Hades Sanctuary (13 OVAs), Hades Inferno (6 OVAs). En proyecto Hades Elíseos.

PELÍCULA: Tenkai-hen.

## LA TRAMA

Todo inicia cuando Dohko, el Caballero de Libra (maestro de Shiryu), siente que el sello que mantenía encerrado a Hades, el "verdadero y gran enemigo" de Atena, iba a romperse tras más de doscientos años de vigilia. Revelando así que para eso estaba con el traste clavado en los Cinco Picos en China; y demostrando que, cuando de sellar al mal se trata, nunca es bueno economizar en papel. En el Santuario, los Caballeros de Oro sobrevivientes (inmóviles en toda la guerra contra Poseidón, por orden directa de su nuevo jefe: Dohko) reciben las inesperadas visitas de sus compañeros... que habían muerto en la Batalla de las Doce Casas! Hades, haciendo gala de su talento, los devolvió a la vida por doce horas, bajo la promesa de darles un pase libre al mundo de los vivos si le llevan a su Castillo en Alemania, la cabeza de Atena en bandeja de plata. Entre ellos, está el antiguo Patriarca (líder de los 88 caballeros) Shion, quien fuera no sólo el que en el pasado portó la armadura de Aries, sino también el maestro de Mu (el caballero de Aries actual) y quien fuera asesinado hace tantos años por Saga para asumir el control del Santuario. Así, se conformó un poderoso bando de dorados renegados: ex-Aries, Saga de Géminis, Máscara de Muerte de Cáncer, Shura de Capricornio, Camus de Acuario y Afrodita de Piscis. Pero no están solos en su tarea. Los sigue una tropa enorme de Espectros (los guerreros al servicio de Hades), comandados por el Juez (en el original Kyoto, una especie de general) Radamanthys de Wyvern, que mueve hilos desde la base. Si bien los Caballeros de Oro son los protagonistas, los Caballeros de Bronce llegan a intentar ayudar, pero son detenidos por la negativa de Atena a que participen de esta guerra. No obstante, por necesidad (las fuerzas de Atena están muy bajas debido a todas las muertes de guerreros causadas por la locura de Saga de Géminis), logran integrarse a la batalla pero sin asumir aún un rol protagónico sino hasta el final. Muchos combates, discusiones entre ex-compañeros, suicidios asistidos, y hasta la sorpresiva muerte de Atena, son varios de los ingredientes que hacen diferente a esta saga de las anteriores. La misma concluye con la partida de todos los guerreros de Atena sobrevivientes hacia el Inframundo, con el fin de llevarle a la diosa su armadura (ella también tenía una!) para que pueda pelear al 100% contra Hades.



Shura, Saga y Camus, resucitados



"Así mido de viejito"



"Salí en la Lazer, qué emoción!!"



"Softame, trolol!!"



"Llegaron las facturas?"

## DISCOGRAFIA

### HADES CHAPTER - THE KING OF THE UNDERWORLD

Tipo: CD DRAMA + Música / Año: 1991

Este es el primer CD que salió para esta saga. En él se recopilaron todos los temas compuestos en 1990, además de incluir en la portada los diseños realizados para los personajes principales. Tenía un total de 14 tracks, entre BGMs, Interludios (al estilo DRAMA, es decir, líneas del manga leídas por los actores de voz con los BGM de fondo, muy al estilo anime) y el posible opening de esta saga: Dead or Dead.

### SAINT SEIYA THE HADES CHAPTER SANCTUARY

Tipo: Single Mini Disc / Año: 2002

Incluía las versiones completas del Opening "Chikyuuji" y el Ending "Kimi to Onaji Aozora", así como sus versiones karaoke. No existe un OST ya que en este nuevo anime se utilizaron BGM y tracks de la vasta discografía con la que cuenta la serie, por ello en los OVAs se escuchan algunos temas de la Saga de Asgard, del Santuario o de viejas películas.



CD DRAMA



EL SINGLE MINI DISC

## VIDEO JUEGOS

Con la fiebre hadesca (?) llegaron dos nuevos videojuegos para la popular consola PlayStation 2. El enfoque está en los combates uno a uno, una temática bastante olvidada en los pasados games de la serie, (sin duda algo irónico con una serie así).

### SAINT SEIYA - CHAPTER SANCTUARY

Año: 2005 / Plataforma: PlayStation 2

Tipo: Luchas y algo de RPG

La trama sigue la línea de lo ocurrido en la primera "gran saga" de la serie. En el modo "historia" se debe pasar por las doce casas, enfrentando a cada santo dorado, para llegar al final con el patriarca. Para el modo VS (combates uno a uno) se podía seleccionar a varios personajes, incluyendo caballeros de bronce (los cinco principales), los de plata (sólo tres) y oro (los doce). Como bonus (después de terminar el juego, entre otros), se podían obtener más personajes, como lo fueron los Dorados Renegados (portando las armaduras oscuras, conocidas como Surplices), y hasta a los inútiles caballeros de acero! Como atractivo adicional, la presentación era nada más ni nada menos que "Pegasus Fantasy" (el primer opening de la serie clásica) pero re-realizado en 3D. La versión PAL editada en Europa cuenta con idioma español.

### SAINT SEIYA - THE HADES

Año: 2006 / Plataforma: PlayStation 2

Tipo: Luchas y algo de RPG

La continuación del juego anterior, aunque pega un gran salto temporal. Esta vez sigue la línea de lo que sucede en el Chapter Sanctuary de Hades y también se acerca un poco al Meikai-hen. Esta vez, se suma una gran cantidad de personajes, superando a la anterior entrega. Ahora se incluye a los tres generales de Hades (entre ellos Radamanthys) y a los cinco protagonistas de bronce con varias opciones de sus armaduras, entre otros. También se implementaron unas cuantas mejoras en lo que respecta al manejo y al movimiento de los personajes, en comparación a la anterior entrega. Curiosamente el juego salió primero en Europa y no en Japón, cuyo mercado lo recibió varios meses después.



CHAPTER SANCTUARY



THE HADES



THE HADES



## EL QUILOMBO DE DOBLAJES Y SUS DIFERENCIAS

Cuando se menciona que de una serie hay dos doblajes en castellano "neutro", se piensa: qué bizarro (y qué al pedo). No muchas veces se da que se realicen dos doblajes en el mismo país y en espacios de tiempo muy cercanos. Este sería el peculiar caso que atravesó la adaptación de esta saga para nuestro lado del globo: un doblaje para el formato en DVD, y otro distinto para lo que se vio por TV.

Cómo sucedió esto? Todo aparentemente comienza con el anuncio del doblaje TV, donde se mencionó que los actores originales (léase, quienes participaron en el doblaje del anime de 114 episodios) querían cobrar dinerales por sus servicios, y que, por ello, las empresas interesadas no habían tenido otra que contratar a nuevos actores "más accesibles" (pero no por ello de menos renombre).

La noticia del cambio de actores ya había creado cierto malestar entre los fanáticos, pero la sorpresa llegó cuando se descubrió que en realidad jamás se había contactado a los actores originales, de modo que el verso de sus pedidos increíbles de cash quedó al descubierto.

Ya con la noticia de que el team original estaba listo, disponible y con ganas de hacer el doblaje; la empresa responsable de la edición en DVD optó por solicitar realizar un doblaje especial para su material, contratando al estudio de Jesús Barrero con la misión de conseguir a la

mayor cantidad de actores que hayan participado de la primera versión del anime. Del otro lado, había otro grupo de actores y un estudio contratado, así que quedaron dos equipos marcados: el de DVD y el de TV.

Pese a estas sustanciales diferencias, tenían puntos en común, como lo fue la traducción. La misma quedó a cargo de una sola persona, que hizo leves modificaciones entre los guiones: para que digan lo mismo pero con otras palabras. Los ataques son un tema aparte, en su mayoría (salvo casos MUY específicos) están todos en español, tratando de respetar la esencia del mismo pese al pasaje del idioma. Lamentablemente hubo unas suavizaciones, y de ellas fueron víctimas los ataques de Aries: "Revolución de Polvo Estelar" (Stardust Revolution) y "Extinción de Luz Estelar" (Starlight Extinction) fueron modificados a "Revolución Estelar" y "Extinción Estelar" respectivamente. Por qué? Como "Polvo Estelar" -que acá sería algo más bien orgásmico- allá en México es una forma de referirse a una droga (!!), se quería evitar que las viejas chotas de siempre (esas que le buscan algo satánico al anime) pusieran el grito en el cielo y causaran algún tipo de problema con la emisión del anime, más que nada cuando llegara a la televisión abierta. Parece que si alguien le pega a otro diciendo "Revolución de Droga!" quedaría muy feo. El segundo ataque, que no tiene nada que ver con el polvito (literalmente), fue modificado porque... sí.



Los DVD japos y sus "souvenirs"

## DOBLAJE PARA DVD

Esta versión (la primera en comercializarse), corrió con la "suerte" de contar con una estima especial por tener varias de las voces a las cuales históricamente se asoció a los personajes.

El punto fuerte fue que estén los cinco que doblaron a los caballeros principales (Hyoga, Ikki, Seiya, Shiryu y Shun), a quienes se les sumaron las conocidas voces del narrador (el que contaba lo que pasaba en el capítulo anterior), la de Aioria de Leo (por Yamil Atala: Kero en Card Captor Sakura, Dexter en el Laboratorio de...) y la simbólica voz ronca del Patriarca "malo" Arles, entre otros. Los nuevos integrantes no eran novatos, ya que varios de ellos ya habían trabajado en doblajes de Yu Yu Hakusho e InuYasha.

El único error grave destacable de este trabajo fue la interpretación de la voz de Afrodita de Piscis en DVD, que se lució inventándole una nueva técnica: "La Fuerza de la Rosa", muy acorde al personaje pero terriblemente errado, ya que el original era "Rosas Pirañas" (Piranha Roses). Como un dato curioso, tenamos que el actor que le prestó sus cuerdas vocales a Andrómeda Shun, tenía tan solo 14 años cuando participó por primera vez en la serie. Hoy día, con 28 pirulos encima, se vio en la difícil tarea de acomodarlas para rejuvenecer 14 años y darle "esa" voz al personaje! Una locura... Y, para no romper la cábala de tener un baby en el grupo (o Benjamín, como dicen ellos), reclutaron a un chico de 14 años también, pero esta vez para darle su voz nada más ni nada menos que a Shaka de Virgo...

Casualidad? Destino?  
En cuanto al formato del DVD en sí, los episodios no presentan ningún tipo de censura y contienen aquellas "escenas inéditas" al igual que los DVD japoneses. El cover y el arte son totalmente distintos al oriental, con ilustraciones nuevas y menús realizados por la empresa.



## LISTA DE ACTORES Y SUS PERSONAJES

Director: Jesús Barrero  
Estudio: CBAUDIO

Jesús Barrero	Pegaso	Seiya
Rene García	Cisne	Hyoga
Marcos Patiño	Fenix	Ikki
Ricardo Mendoza	Dragón	Shiryu
José Vilchis	Andromeda	Shun
Angélica García	Saori	Atena
Yamil Atala	Aioria	de Leo
Igor Cruz	Radamanthys	de Wyvern
Arturo Vidal	Shion	
Javier "Arles" Rivero	Saga	de Geminis
Víctor Covarrubias	Deathmask	de Cancer
Marcos Patiño	Niobe	de Deep
Javier "Arles" Rivero	Kannon	de Geminis
Saúl Alvar	Milo	de Escorpio
Monica Cue	Shaina	de Ophiux
Luis Daniel Ramírez	Camus	de Acuario
Víctor Covarrubias	Shura	de Capricornio
Raúl Espinoza	Narrador	

En tanto, el opening y el ending se mantuvieron en su idioma original japonés sin adaptación ni traducción alguna. La edición mexicana totalizó la suma de cinco volúmenes, en los que variaba la cantidad de episodios por cada DVD, incluyendo el mencionado OVA 0. Hasta el momento no hay indicios de que vaya a haber una edición nacional de estos OVAs, pero no sería descabellado pensar un lanzamiento local.



El DVD mexicano con la tarjeta

## DOBLAJE PARA TV

Con un 90% de actores nuevos respecto del doblaje anterior, se encontraba el "team TV", encabezado por Rafael Rivera (Shura en la serie clásica) como director. Tenía la contra de ser un doblaje nuevo, pero también el enorme punto a favor de la masividad que posee una emisión por TV en cadenas pesadas como lo son Cartoon Network (para toda Latinoamérica), TV Azteca (TV abierta de México) y Chilevisión, garantizando un caudal de público que no vio hasta el momento su contraparte en DVD, que tiene (hasta el día de hoy) una llegada muy limitada y exclusiva en el mercado mexicano. Quienes fueron llamados para esta versión son actores que se están oyendo mucho en series de hoy día, por ejemplo Irwin Daayan (Yugi en YuGiOh, Otaru en Saber Marionette, Koga en Inuyasha) asumiría el rol del estereotipado Seiya, teniendo él ya mucha cancha en esto de dar su voz a personajes principales.

Al contrario de lo que se pueda pensar, no existía algún tipo de "mala onda" entre los equipos de doblaje, al punto de que había personal en común. Entre ellos: Luis Daniel Ramírez (Touya en Card Captor Sakura, Krillin adulto en DBZ) que daría su voz en ambas versiones y en múltiples papeles. A diferencia de la versión en DVD, se hizo la respectiva adaptación al español del Opening "Por el Mundo" y Ending "Bajo el Mismo Cielo Azul", interpretados por Maggie Vera, responsable de varios doblajes para Disney (Jazmin en Aladdin) y las canciones de InuYasha, resultando en un trabajo más que correcto.

Las escenas inéditas, originalmente reservadas para los DVD, fueron dobladas en su totalidad en el estudio pero quedaron bajo el criterio de la televisora sobre su inclusión o no, aunque pagando el costo -si es necesario- de que si una escena se incluía, tenían que recortar un poco el episodio para que no sobrepasara la duración normal en la programación.

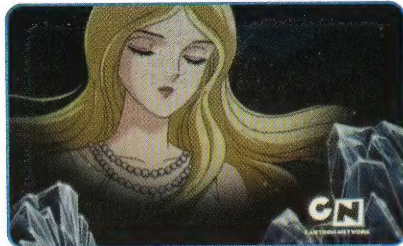


## LISTA DE ACTORES Y SUS PERSONAJES

Director: Rafael Rivera  
Estudio: DIGITAL POST

Irwin Daayan	Pegaso Seiya
Luis Daniel Ramírez	Cisne Hyoga
Rafael Pacheco	Fénix Ikki
Christian Strempler	Dragón Shiryu
Allan Prieto	Andrómeda Shun
Paty Anides	Saori - Atena
Luis Daniel Ramírez	Dohko (joven)

De hecho, Cartoon Network pasó únicamente la escena inédita del cuarto OVA. Si bien esto puede tomarse como algo bueno, también hay que mencionar que se mandaron una tremenda cagada: En el OVA 13, eliminaron la escena final que servía como "puente" para el Meikai-Hen: En ella se podía ver a Seiya cayendo hacia el Inframundo al grito de "Espéranos, Saoriiiii!". Esta escena venía a continuación del ending. Pese a esto, la versión que se emite por Cartoon Network va 100%. No presenta alteración con respecto a lo visto en Japón.



## LA ANIMACION DE LA SAGA DEL CIELO

Curiosamente, en lugar de primero hacer una continuación en un orden establecido, se optó por una jugada arriesgada: realizar una película que narraría hechos mucho después de terminada la batalla contra Hades. El 14 de Febrero de 2004 se estrenó en los cines japoneses la película titulada "Saint Seiya - Tenkai-hen Joso - Overture" (Saint Seiya - La introducción a la saga del Cielo). Esta historia daría cuenta -con algunos cambios- de lo que Kurumada tenía pensado como continuación natural del manga: Seiya en silla de ruedas en un estado más bien vegetal, siendo cuidado por Saori (aunque en la idea original debía ser cuidado por su hermana Seika) y con una aparente calma reinante hasta que los dioses desatan su furia contra los humanos y con la joven Atena por desacatar el destino que el Olimpo les tenía preparados. Esta producción tiene un final muy bizarro e inentendible (en parte debido a que Toei planeaba hacer una saga de películas en caso de obtener éxito con ésta, por ende debían dejar la puerta abierta para no estorbar a las continuaciones), pero a su vez cuenta con una altísima calidad de animación nunca vista en las otras etapas.



## LA CONTINUACION DE SANCTUARY: INFERNO

Dos años debieron pasar para que se continuara con los OVAs de la Saga de Hades. Aparentemente descontento por los resultados del Tenkai-hen, Kurumada ejerció su peso, le pegaron una patada en el tuje a Yamauchi (director de todas las animaciones nuevas de Seiya) y trajo a Tomoharu Katsumata, quien dirigió el anime de Ring Ni Kakero (otra serie de Kurumada), manteniendo la dupla inseparable de Araki y Himeno en el diseño de personajes. Lamentablemente, hubo muchos cambios de staff y de estudios de animación, por lo que la calidad de cada episodio cambiaba constantemente, en

general para mal, dando como resultado una tanda de OVAs con animación muy pobre comparada a la anterior etapa. Esta baja acentuó más el estilo 200% fiel al manga que tenía el nuevo director, carente de cualquier tipo de "chispa" y dejando un mal sabor de boca en escenas tan esperadas como lo fue la que dio cierre a esta etapa: el sacrificio final de los doce Caballeros Dorados. Inferno (dividida en dos partes, editadas con un año de diferencia entre ambas) totalizó la nada despreciable suma de doce OVAs de 30 minutos cada uno, que se compilaron en seis DVDs.



## HADES SANTUARIO - GUIA DE EPISODIOS

- 01- El inicio de la guerra de los infiernos
- 02- El trío del lamento
- 03- Las sombras de los muertos
- 04- Expiación de culpas
- 05- Deudas del pasado
- 06- El antiguo guerrero
- 07- El ataque de los espectros
- 08- Hora de incertidumbre
- 09- Más allá del honor
- 10- La colisión dorada
- 11- Luto en el santuario
- 12- La armadura de Atena
- 13- La mañana de la decisión final



"Clavámela hasta el fondo"

## LO QUE VENDRA

Actualmente en México hay varios planes para continuar por varios años más con estrenos de las batallas de los Caballeros de Atena:

### •Próximo doblaje del Tenkai-hen

Los derechos se liberaron tanto para el Hades Chapter Sanctuary como para el Tenkai-hen, así que sólo era cuestión de tiempo. Se planea su emisión por pantalla grande y su comercialización en DVD (al menos en tierras mexicanas). Aparentemente también contará con dos doblajes, pero sólo el tiempo y las circunstancias lo terminarán de confirmar. De momento está asegurado el doblaje por parte de TV Team, para este 2007.

Artemis



### •Re-doblaje de las antiguas películas

Una jugada novedosa es la iniciativa de la empresa que comercializa los DVDs de la serie de hacer un re-doblaje de las cuatro películas de Seiya (Lucifer, Abel, Ellis y la de Asgard) para luego venderlas en un Movie Box. El doblaje correría a cargo del estudio de Jesús Barrero y aún no hay fechas siquiera estimativas para su salida.

### •Próximamente, el doblaje de Inferno?

Esta nueva etapa también está por llegar con doblaje y sus chiches. Los rumores apuntan a que habrá un estreno "sorpresa" en este 2007, a mediados de año, en México...Será?



Tenkai-hen



La cuarta peli



Meikai-Hen

universo de ideas

# DAICON

ANIME

FOTOGRAFÍA

Modeling / cosplay

FOROS

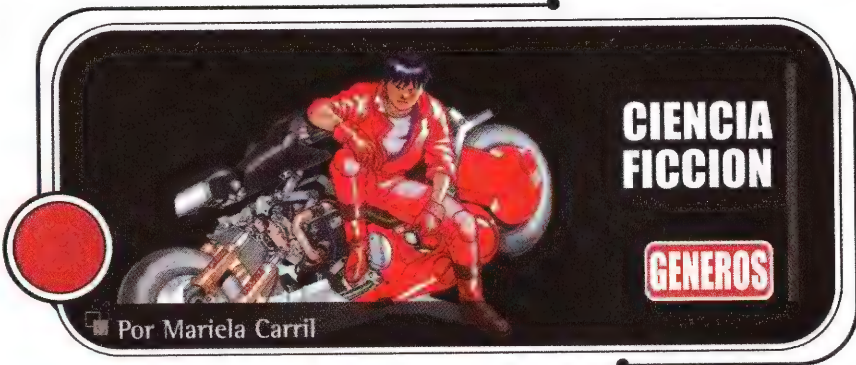
DISEÑO

Retoques / ediciones

COSPLAY

EVENTOS

www.daiconworld.com.ar



**H**abrará conciencia de la enorme cantidad de escritores japoneses dedicados a la ciencia ficción? Los hay por miles, pero a nadie le interesa traducir sus obras. Aún. Si pensamos que como muestra vale un botón, ese botón sería, para los fans, el anime y el manga de ayer y de hoy. Antes de hablar de este género, hay que saber algunas cosas y hacer un poco de historia. Nuestros amigos poseen una historia cultural que tiene mucho que ver con sus vecinos, China y Corea, y también con su propia condición: el de ser un país insular (es un grupito de islas). Para Japón, la Segunda Guerra Mundial marca un antes y un después. Hasta ese momento, la figura del emperador y el hecho de que lo consideraran Dios eran todavía moneda corriente. Recién cuando la guerra termina (y el emperador del trono del crisantemo queda para la postal), casi desaparece la censura y el mundo artístico se revoluciona y experimenta cambios, y crece como nunca antes.

Así, después de la rendición japonesa, los mangakas sobrevivientes, trataron de ver si podían ganarse el mango dibujando. Como gozaban de mas libertades, hubo un boom de la historieta pero guarda! no de ficción, sino mas bien política. La palabra "democracia" de repente se volvió re popular de la mano de los yankees. Sin embargo, esta corriente duró prácticamente nada. Por qué? Simplemente porque después de la guerra, la reconstruc-

ción fue un tiempo de hambre, mercados vacíos, huérfanos y lisiados que recorrían las ciudades bombardeadas. La gente común, hecha percha por la guerra, no quería saber de política. Lo que quería era reconstruir su vida y olvidarse de las penurias, por eso, en los diarios, empezaron a aparecer tiras que se hicieron increíblemente populares. Sobrevivir en tiempos difíciles, mantener la familia unida, criar a los hijos, esos eran los temas preferidos, en un estilo de dibujo muy simple. Si Mafalda representó para los argentinos la típica clase media, la del papá oficinista y la mamá ama de casa, contentos por el Citroen; "Sazae San", el manga de Machiko Hasegawa, era (y es, ya que después de bocha de tiempo sigue saliendo), para los japoneses, el reflejo de esos años de vicisitudes. Relata la vida de Sazae, inicialmente una niña en la posguerra, y continuó por muchos años con mucho éxito mientras la protagonista crecía, estudiaba, se casaba y criaba hijos. Seguro que en un intento de enterrar el pasado y pensar cómo crear un buen

futuro, surgió un boom de historias de ciencia ficción y de artistas jóvenes pioneros con su estilo. No todo fue oro al comienzo de este negocio que hoy mueve millones de yens. Al final de la guerra, la situación económica era paupérrima en general. La solución: darles a los artistas mucha libertad para crear pero pagándoles muy poca guita. Entre estos artistas, había un joven médico llamado Osamu Tezuka, cuyo éxito desperteraría de las cenizas a la industria y convertiría al manga en un potencial nuevo medio.

■ **Bubblegum Crisis**



## LAS SERIES CLAVE DEL GENERO



• **ASTROBOY (1952/2003)**  
**ANIME: 3 SERIES DE TV DE 295 EPISODIOS EN TOTAL (EMITIDAS COMPLETAS EN ARGENTINA)**  
**MANGA: 23 TOMOS**

Osamu Tezuka no sólo creó el manga sino que también participó activamente en su animación y así, Tetsuwan Atom, fue el segundo anime en transmitirse por TV en Japón. Ayudó a instalar en la sociedad japonesa la idea de que "la tecnología es buena para todos", y en materia de anime presenta al robot como "aliado y amigo del hombre" y sienta las características de la animación actual.

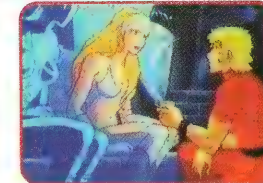
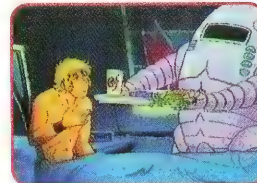


• **GATCHAMAN (1972/1995)**  
**ANIME: 3 SERIES DE TV DE 205 EPISODIOS EN TOTAL (EMITIDAS EN ARGENTINA EN ADAPTACIONES CENSURADAS)**  
**SERIE DE OVAS (3 EPISODIOS)**

Cinco adolescentes huérfanos forman este grupo de héroes/agentes internacionales que en pleno siglo XXI luchan contra aliens provenientes del planeta Espectra y liderados por Galactor. Trajes con apariencia de aves, pseudónimos, habilidades diversas e historias personales algo para atrás. Gatchaman hace relucir el género sentai (grupo heterogéneo de héroes jóvenes). Acá se emitió como Fuerza G (la primera serie) y Eagle Riders (las otras dos series).

• **SPACE ADVENTURE COBRA (1978/1983)**  
**ANIME: 31 EPISODIOS MAS UN EPISODIO PILOTO Y PELICULA (TODAS EMITIDAS EN ARGENTINA)**  
**MANGA: 20 TOMOS**

Cansado de su vida de criminal, Cobra se hace implantes de memoria para eliminar sus recuerdos, y cambia su fisonomía para adoptar rasgos similares al latin-lover de nuestras abuelas: Jean Paul Belmondo (el autor de Cobra reconoce haberse inspirado en él para tomar sus rasgos). No obstante, determinados sucesos le "regresan" sus recuerdos y eso, por supuesto, atrae a sus enemigos de vuelta. Sin otro remedio que enfrentarlos, lo hará junto a su inseparable androide Lady, su nave Tortuga y su arma principal, la psico-arma que tiene en el brazo. Así recomienzan sus aventuras, incluyendo la aparición de gatos, de esos que dibujaban en otra época, que rondaban los treinta y estaban mas buenos que las pendejitas de quince que coparon los protagonistas de anime últimamente. La versión película, en tanto, era una remake con varias diferencias en el desarrollo de la trama.

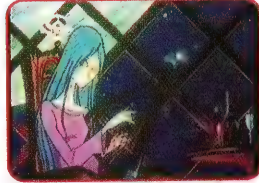
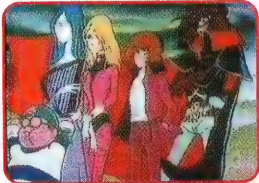
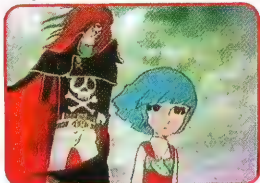




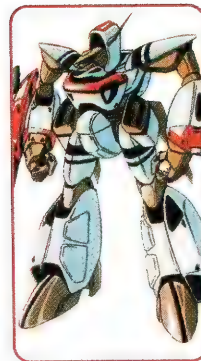
• **SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS (1982/2004)**  
**MACROSS (36 EPS, PELICULA Y OVA), MACROSS II (6 OVAS Y MANGA DE UN TOMO), MACROSS PLUS (4 OVAS Y PELICULA), MACROSS 7 (49 EPS, DOS SERIES DE OVAS DE 7 EPS EN TOTAL, PELICULA Y MANGA DE 1 TOMO), MACROSS 7 TRASH (MANGA DE 8 TOMOS) MACROSS ZERO (5 OVAS). EN ARGENTINA SE EMITIERON MACROSS TV (DENTRO DE ROBOTECH) Y PELICULA**  
 Acá nacieron artistas como Shoji Kawamori y Haruhiko Mikimoto, dando lugar luego a una larga serie de continuaciones de menor y mayor brillo. La serie destaca por su diseño mecánico (posible hasta el detalle), la historia del triángulo amoroso y principalmente crea para sí un concepto propio: el de "Idol singer", la cantante protagonista que vuelve protagonista a la banda sonora de la serie. De más está decir que formó parte de Robotech, la épica sumatoria yankee de tres animes inconexos.

• **CAPTAIN HARLOCK (1978/2002)**  
**ANIME: 2 SERIES (64 EPS EN TOTAL), 2 PELICULAS**  
**2 SERIES DE OVAS (19 EPS EN TOTAL)**  
**(PRIMERA SERIE EMITIDA EN ARGENTINA)**

En el futuro la gente ha dejado de sentir ansias de conquistas y de aventuras. Vive dedicada al ocio y al esparcimiento, dejándose caer en una lenta decadencia. Sin embargo, algunos abandonan la Tierra para buscar sus sueños de futuro. Entonces, el gobierno terrestre los tacha de piratas y criminales. Un día, una gran esfera negra choca contra la Tierra. Nadie cree que sea una amenaza, pero lo es. Las Amazonas quieren conquistar el planeta. El profesor Daiba y su hijo Tadashi anuncian el desastre. El profesor muere y Tadashi, furioso, se embarca en la Arcadia y pide la ayuda del Capitán Harlock, un misterioso personaje que tiene sus propios motivos para ayudarlo. La serie forma parte del increíble universo de Leiji Matsumoto, a la que se suman series como Galaxy Express 999 y Queen Emeraldas. La primer serie fue emitida en Argentina como Capitán Raymar.



• **DIRTY PAIR (1985/1996)**  
**ANIME: 26 EPISODIOS, PELICULA Y 4 OVAS (28 EPS EN TOTAL)**  
**(PELICULA Y UN OVA EMITIDOS EN ARGENTINA)**  
 Anime y manga humorístico de ciencia ficción basado en las novelas de Haruka Takachiho (arrancan en 1979). Se centra en las desastrosas aventuras de Kei y Yuri, las Lovely Angels, también llamadas Dirty Pair, nombre que ellas detestan. Ambas trabajan para la 3WA, una organización interestelar que en el futuro envía "ayuditas" para acabar con el crimen. Como las chicas tienen algunas habilidades especiales, son reclutadas y aunque muchas veces logran su objetivo, todo puede ser destruido en el camino al éxito. El team de chicas sexy y curvilíneas típico de los '80. Acá Locomotion emitió la película y uno de sus OVAs.



• **SUPER DIMENSIONAL CENTURY ORGUSS (1983/1993)**  
**SERIE DE TV (35 EPS) + SERIE DE OVAS (ORGUSS 02: 6 EPS)**  
**INÉDITA EN ARGENTINA**  
 Durante una guerra por el control de una tecnología de elevación orbital, Kei Katsuragi detonó una bomba super dimensional, destrozando la separación entre las diferentes dimensiones existentes en la Tierra. Ésto no solo produjo un caos entre ellas, sino que además causó la aparición de una enorme barrera envolviendo al planeta y acelerando notablemente el calentamiento global que produciría eventualmente la extinción de todas las formas de vida en el planeta. Tal es el quilombo que ahora Kei y su amigo Olson son los únicos que pueden revertir el proceso, mientras que hay gente de muchas realidades alternativas peleando entre sí para capturarlos y asegurar la supervivencia de sus respectivas razas. Studio Nue (Macross) se rompió la cabeza para crear esta serie, que tuvo su continuación años más tarde con Orguss 02, aunque sin conexión directa.

• **GENESIS CLIMBER MOSPEADA**  
**SERIE DE TV (25 EPS) + OVA "LOVE LIVE ALIVE"**  
**SERIE DE TV EMITIDA EN ARGENTINA COMO PARTE DE ROBOTECH**

También conocida como la -infame- tercer saga de Robotech (The New Generation), Mospeada originalmente contaba la invasión de los "Inbit" (Invid) a la Tierra, buscando simplemente un planeta en el cual asentarse para evolucionar y alcanzar la perfección. En tanto, en Robotech los Invid eran los enemigos de los Amos de la Robotecnia. La llamada Fuerza Expedicionaria Robotech bajo el mando del Almirante Hunter (que jamás aparece e incluso se pierde!!) en realidad eran tropas de Marte y Júpiter cuyo objetivo era hostilizar a los Inbit para que abandonen la Tierra. No obstante todos los cambios producidos, una gran parte de los fans de Robotech prefieren a esta saga por sobre las otras, principalmente por la solidez de su trama (que, a grandes rasgos, es la menos alterada de las tres) y el carisma de sus personajes, cantante travesti incluido.



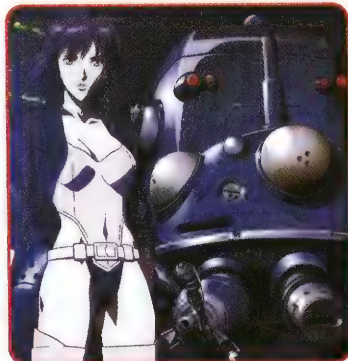
• **AKIRA (1982/1990)**  
**PELICULA / MANGA: 6 TOMOS**  
**PELICULA COMERCIALIZADA EN ARGENTINA**  
 Manga de Katsuhiro Otomo. Película de 1988 que aún hoy sorprende por su animación que desafía el tiempo. Marca la entrada definitiva del anime en Occidente por su gran calidad, ya que hasta ese momento popularmente era considerada una animación estática sin embargo la película rompe con esa idea, revaloriza la animación japonesa y se transforma en una de las mejores películas de ciencia ficción de todos los tiempos. El secreto: enorme presupuesto, animación cuidada, algo de 3D innovador para la época, sincronía entre las voces y el movimiento de labios, una música increíble y una historia atrapante.





• **BUBBLEGUM CRISIS (1987/2003)**  
**BUBBLEGUM CRISIS (8 OVAS), CRASH (3 OVAS)**  
**AD POLICE FILES (3 OVAS), TOKYO 2040 (TV 26 EPS)**  
**AD POLICE (TV 12 EPS), PARASITE DOLLS (3 OVAS)**  
**(TOKYO 2040 EMITIDA COMPLETA EN ARGENTINA)**  
 Kenichi Sonoda, el mismo de Gunsmith Cats, diseñó a estas chicas sexy y de armas tomar. Las Knight Sabers pelean en el año 2032 contra la corporación GENOM en el corazón de Megatokyo: la dueña de una boutique fashion, una cantante de rock, un genio de las computadoras y una profesora de gym, devenida oficinista, que, protegidas con armaduras re pulenta, pelean contra boomers enloquecidos que atentan contra la seguridad de la ciudad. Mucha música rock y mucho cyberpunk, en esta serie que reapareció en los '90 (Tokyo 2040, emitida por Locomotion) porque fue y es un éxito de sci-fi.

• **GHOST IN THE SHELL (1989/2006)**  
**ANIME: 3 SERIES (52 EPS EN TOTAL), 3 PELICULAS**  
**MANGA: 3 SERIES (10 TOMOS EN TOTAL)**  
**PRIMERA PELICULA COMERCIALIZADA EN ARGENTINA**  
 Basada en el popular manga de Masamune Shirow. Es una mezcla perfecta de animación clásica y ge-nerada por computadora. El resultado es la creación de un mundo algo oscuro y temiblemente cercano, donde el nudo a resolver no es el caso policial en sí, sino la cuestión de la identidad y la existencia humana. Motoko Kusanagi es policía, agente especial contra los cyber crimenes; pero una nueva versión de agentes, incorpóreos, parece ser el futuro. Uno de ellos toma conciencia de sí mismo y quiere un cuerpo. Ella, que es cyborg, lo va a eliminar o lo va a ayudar?

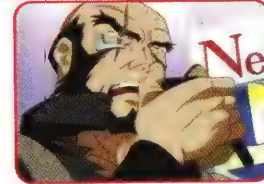
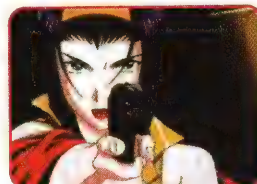


• **CREST OF THE STARS**  
**BANNER OF THE STARS (1995/2005)**  
**CREST: 13 EPISODIOS Y UN OVA**  
**MANGA: UN TOMO**  
**BANNER: 2 SERIES DE TV (23 EPISODIOS EN TOTAL)**  
**Y 2 OVAS**  
**INEDITO EN ARGENTINA**  
 Seikai no Monshou es una serie basada en novelas escritas por Morioka Hiroyuki a partir de 1996. Space Opera a full, el protagonista es un príncipe heredero que esta siendo entrenado militarmente cuando la guerra se desata entre las civilizaciones más importantes de la galaxia. Algo para remarcar: el anime respeta un lenguaje original creado especialmente en las novelas, convirtiéndolo en parte de su éxito.



• **ELFEN LIED (2002/2005)**  
**ANIME: 13 EPISODIOS Y OVA**  
**MANGA: 12 TOMOS**  
**INEDITO EN ARGENTINA**  
 Está creado por Lynn Okamoto. Contiene cierto contenido de sangre, minas en bolas, gore y violencia psicológica bien freak. La protagonista es Lucy, una extraña mutante con dos cuernos en el mate: una "diclonius". Encerrada por el gobierno, junta a otros iguales. Ella logra escapar, pero en la huida pierda la memoria y adquiere así doble personalidad: Los diclonius serían la etapa superior al humano, lo odian y quieren verlo destruido. La historia en sí es más psicológica, aunque llena de acción. Permite que la ciencia ficción se meta con trastornos como los supresivos, doble personalidad, objetos de transmisión, trastornos de fijación y otros igual de jodidos.

• **COWBOY BEBOP (1998/2001)**  
**ANIME: 26 EPISODIOS Y PELICULA**  
**AMBAS EMITIDAS COMPLETAS EN LA ARGENTINA**  
**MANGA: 3 TOMOS**  
 Caza recompensas del futuro persiguiendo criminales fugitivos. Además, ricas historias personales. Ciencia ficción con una banda sonora increíble que está inspirada en el jazz de los '40, Bebop. Tecnología, personalidad, pocas pendejadas y muchas de las mejores escenas de peleas cuerpo a cuerpo y combates espaciales. Inolvidable, fue el trabajo que catapultó a la fama a Shinichiro Watanabe, el director.



• **ALITA (1991/2007)**  
**ANIME: 2 OVAS (COMERCIALIZADOS EN ARGENTINA)**  
**MANGA: DOS SERIES (18 TOMOS, EN CURSO)**  
 Hyper Future Vision GUNNM, manga creado por Yukito Kishiro que sigue su marcha a través de su secuela: Last Order. Inexplicablemente, los yankees la renombraron Alita cuando se editó allá por inicios de los '90. Llegó acá en video a principios de esta década con el mismo nombre. El Dr. Daisuke encuentra a este robot mujer en el Patio de los Desperdicios de la misteriosa ciudad de Zalem. Ella no recuerda su pasado pero va evolucionando, y a medida que se convierte en caza recompensas y cambia seis veces de cuerpo, descubre quién fue y quién es. Inolvidable para los fans, cyberpunk, algo oscura, con una protagonista hermosa que hasta mata gente en patines!

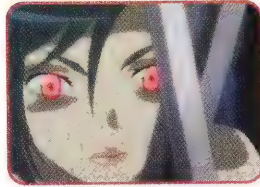
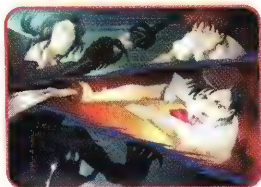


• **HELLSING (1997/2007)**  
**ANIME: 13 EPISODIOS Y 3 OVAS (EN CURSO)**  
**SERIE DE TV EMITIDA COMPLETA EN ARGENTINA.**  
**MANGA: 8 TOMOS (EN CURSO)**  
 Creación de Kouta Hirano. La historia gira alrededor de la lucha de los Caballeros Protestantes Reales, y Hellsing, contra vampiros, monstruos y otros bichos sobrenaturales que tienen en jaque a Inglaterra. Con ella, el género se mete con el ocultismo, temas religiosos, vampiros, peleas entre protestantes y católicos, ficción occidental de H.P Lovecraft, Bram Stoker y Anne Rice para todos los gustos. Actualmente se está realizando una espectacular adaptación a OVAs.

• **ERGO PROXY (2006)**  
**ANIME: 23 EPISODIOS INEDITO EN ARGENTINA**  
 Producida por Manglobe, los mismos de Samurai Champloo. Combinación de 2D, 3D y efectos especiales digitales. Futuro apocalíptico: humanos y androides conviven en paz hasta que a algún robot se le vuelan los pájaros y empieza a matar humanos. Mientras, el gobierno anda armando experimentos que dan lugar a Proxy, formas humanoides que por ahí nos aseguran la supervivencia. Tecnología y filosofía vuelven a combinarse en torno a la gran pregunta: quiénes somos y por qué somos como somos?



• **BLOOD/BLOOD+ (2000/2006)**  
**BLOOD: PELICULA Y MANGA UNITARIO. BLOOD+: 50 EPISODIOS (SERIE DE TV PROXIMA A EMITIRSE EN ARGENTINA)**  
**MANGA: 3 SERIES (UN UNITARIO Y DOS EN CURSO, DE 4 Y 2 TOMOS HASTA EL MOMENTO)**  
 Película, manga, serie de TV (50 caps) y consecuentes tres series de manga. La trama del filme transcurre en la Base Militar Yokota, en Japón, en momentos previos a la guerra de Vietnam. Algo se esconde allí: vampiros. Por eso convocan a Saya, la caza vampiros con katana encargada de salvar a los seres humanos. Ella es vampiro también, pero de los originales postea, aunque tolera la luz solar y esas cosas. Odia a los humanos, así que al principio no queda bien en claro porqué los ayuda. Lo particular es que, en todos sus formatos, la historia va y viene con múltiples diferencias entre sí. Mientras que la película arranca con una Saya totalmente despiadada, la de la serie de TV comienza siendo un angelito porque arranca con amnesia total. Una trilogía de novelas fue escrita por el famoso director Mamoru Oshii.



Por Brenda Figuerola

**T**al vez por haber sido terriblemente castigados en el epílogo de la Segunda Guerra Mundial, por haber batallado durante centurias de un modo protocolar y arcaico, o por haber forjado severos valores de vida de inmediata correspondencia al plano bélico, Japón insiste en reinventar historias que enfocan la guerra desde todas sus perspectivas. Full Metal Panic! es una de ellas, a la que se le añade no sólo la particularidad de haber sido adaptada a un considerable número de medios sino también la de proceder originalmente de lo que en Japón se denomina 'ranobe' (del inglés, 'light novel'). Esta es una novela cuyas propiedades literarias están muy licuadas (casi no hay descripción, por ejemplo) y que tiene una importante cantidad de ilustraciones súper detalladas que la asemejan a un manga-pero-no (Slayers fue inicialmente una de ellas). La característica más frecuente de una 'ranobe' es la complejidad, siempre un tanto mayor al manga, que es posible anexarle a la historia. Full Metal Panic! proviene de ellas como una de nueve volúmenes, escrita bajo la pluma de Shoji Gato (primo de Dumas) y los trazos de Shiki Douji, publicada desde Septiembre de 1998 en la revista Monthly Dragon de Kadokawa Shoten (misma editorial que luego publicaría todas las versiones manga). No obstante, la historia -pese a la gran cantidad de idas y venidas que le aportan los nueve libros de short stories extras- sigue su curso en una nueva novela lanzada en Marzo de este año, fuera de los nueve libros recopilatorios cerrados en Enero de 2006, por lo que se estima que habrá Full Metal Panic!



para rato. A propósito, el título principal hace alusión al film de Stanley Kubrick "Full Metal Jacket" (conocido acá como "Nacido para matar"... ¿?...), que es una relectura bastante polémica acerca de la guerra de Vietnam con la que FMP! podría tener veladas semejanzas. Ante todo, estamos en un universo paralelo en el que la Guerra Fría aún no terminó y en el que China pasó a un primer plano, expandiéndose considerablemente y transformando Hong Kong en una ciudad con peligrosas resemblanzas con la Berlín nazi. En este contexto, se desarrollaron dos nuevos tipos de armas: las 'Arm Slaves' ('Armas Esclavas', derivado del Armored Mobile Master-Slave System), que son mechas de 15 a 18 metros de altura, con funciones similares a las de los jets aircraft de combate, con formato y algunos atributos humanos. La otra es la denominada 'Black Technology', un tipo de tecnología que trastoca y



• Bonta Fumoffu

dirige por completo al mundo de FMP! y que consiste básicamente en los distintos tipos de armas que se pueden obtener a partir de la información que un 'whisperer' puede dar en materia de batallas. Los 'whisperers' (susurradores), pese a que nunca se los define con exactitud, son personas dotadas de conocimiento 'almacenado' en el fondo de la mente, cuya transmisión posibilita el origen de Black Technology. Desde ya que, además de ser individuos escasos, la mayoría de los whisperers se rehúsan a dar semejantes datos, por lo cual en la serie se remarca que posiblemente el adjetivo 'black' (negro) de 'black technology' derive de los métodos turbios y antiéticos para 'extraer' la info de los whisperers. En este escenario escalofriante, aparece el sargento Sosuke Sagara, un militar encubierto que pertenece a cierto grupo antiterrorista llamado Mithril, más precisamente de la sección del Pacific Battle Group. Como dato anecdótico, cabe señalar que el mithril es un tipo de metal súper resistente, de valor incalculable y muy flexible que tiende a aparecer en el mundo fantástico, como en la famosa trilogía de El Señor de los Anillos. La cosa es que al Sargento Sagara -que, por cierto, tiene unos 17 años, todas las habilidades militares y excepcionales aptitudes para manejar las arm slaves, pero CERO noción de lo que es una interacción social normal- le fue asignado proteger a una estudiante de la secundaria Jindai: Kaname Chidori, quien, como era de esperarse, es todo lo opuesto al militar, y con la cual desarrollará una relación entre inconclusa y romántica, que hará las veces de nota cómica. De hecho, es justamente en este cariz de los sucesos que FMP? Fumoffu (una de las partes de la saga) hace hincapié, mostrando cómo Sosuke reacciona exageradamente a TODO lo que se acerque a menos de 10cm de Kaname: se mete en los baños de las chicas, espía a las compañeras de su protegida, está convencido de que hay códigos secretos entre los libros de la biblioteca escolar... la razón de estos cuidados-casi-obsesivos para con Kaname es que la chica tiene los atributos de un whisperer, como lo demuestran sus habilidades matemáticas y su alto coeficiente. Mithril -sólo en apariencia- quiere asegurarse de que no caiga en las manos equivocadas. Por supuesto, acá hay más de un interés personal en el medio, por lo que la historia da un vuelco cuando, misteriosamente, el avión que transportaba a Kaname, Sosuke, sus compañeros (el Sgt. Kurz Weber y la Mayor Melissa Mao) más los compañeritos de clase de Kaname, es



secuestrado por un terrorista del grupo contrario (Gauron), y la whisperer termina bajo los estudios científicos del enemigo. Sosuke la rescata, pero de ahí en más comienza una pugna interminable por capturar a la chica, al tiempo en que ésta se va familiarizando con todo aquello que aborrecía del mundo de Sosuke: tanques, bombas nucleares, ataques y guerra. Un punto de inflexión será aquel en el que Kaname descubra que su condición de whisperer es tan codiciada por tener nada menos que todo un 'proyecto Manhattan' (el responsable de crear las bombas nucleares) escondido en el cerebro. Pero hay pilares en una historia que sobreviven a todos los universos paralelos: está el sugestivo triángulo amoroso entre Kaname, su protector y una superior de éste, la capitana Teresa 'Tessa' Testarossa, relación que -aunque un poco tirada de los pelos- podría tener resabios del ya conocido triángulo inicial de Macross entre piloto-protégida-superior. Varias otras cuestiones precipitan el final de la historia, que en realidad no termina, puesto que sigue expandiéndose en diversos spin-offs y relatos cortos en torno a los diversos personajes secundarios. Es interesante pensar alrededor de la dualidad casi fantástica que se creó a partir de una serie de corte trágico, que está lejos de sugerir la multitud de escenas graciosas que ofrece FMP? Fumoffu. Esto habla, posiblemente, de la capacidad de crítica tanto del autor como de los consumidores, con respecto a su propio trabajo (Fumoffu se 'ríe' en cierta forma del FMP! original) y también con respecto a temáticas tan polémicas como la guerra fría, la repercusión de ésta en Japón y la muy interesante idea de que exista un 'arma' no tangible (los conocimientos de los whisperers) que no sólo es más poderosa sino que es creadora de las armas reales. De cualquier modo, ya sea siguiendo la ruta original o disfrutando la variante burlesca, FMP! cumple dos expectativas opuestas (o no): la de la reflexión y la del entretenimiento.



## LAS VERSIONES ANIMADAS

Shoji Gato cuenta en su propio sitio web el casual encuentro con el director Koichi Chigira (Gate Keepers y Last Exile) al chocar contra él en mitad de una calle de Shinjuku, mientras llegaba -tarde- a su trabajo de aquel entonces. Unos años después, parece que ambos se sorprendieron al reencontrarse en las oficinas del estudio Gonzo Digimation, en donde diagramaron el anime propiamente dicho de Full Metal Panic! De este modo, la historia base de FMP! fue transformada en una serie de 24 episodios, emitidos por la afamada cadena WOWOW de Enero a Junio de 2002.



Full Metal Panic!

Pero FMP! es apenas la raíz del olmo, dado que más tarde fue lanzada una especie de serie paralela llamada Full Metal Panic? Fumoffu, por muchos considerado el mejor derivado del original (de momento, es la única parte de esta saga que llegó a la Argentina). En detrimento de Gonzo, la animación quedó a cargo de Kyoto Animation (Kanon; Air), fue dirigida por Yasuhiro Takemoto (The Soul Taker) y emitida por la cadena Fuji TV entre Agosto y Noviembre de 2003. FMP? Fumoffu es una transcripción mucho más light y eminentemente cómica de las historias cortas paralelas a la ranobe, que se acerca bastante a algunos segmentos de las primeras adaptaciones al manga de Full Metal Panic! De todas formas, había mucha historia proveniente de las novelas aún para con-



FMP?: Fumoffu



FMP!: The Second Raid



FMP! TSR OVA

tar, así que los chicos dijeron "basta de cháchara", y volvieron a ponerse un tanto serios para la nueva etapa del anime: Full Metal Panic!: The Second Raid, bajo la supervisión del mismo director, en donde se retoma la veta trágica y marcadamente más compleja de la serie que había animado Gonzo. De hecho, sus trece episodios están basados en "Full Metal Panic! End of Day By Day", tomos cuatro y cinco de las ranobes originales.

A esta altura, más de uno debe estar bajo el efecto psicotrópico (?) de leer semejante cantidad de datos, pero la cosa no acaba acá. Para poner un momentáneo broche a las adaptaciones animadas, se editó un OVA de FMP! The Second Raid en Mayo del 2006, que se aleja del intenso dramatismo de la primera etapa, para centrarse en un día de la vida de Tessa, medianamente al estilo de lo que fue Fumoffu.

Un rasgo no común en las historias de ciencia ficción -que FMP! sí contiene- es el de incluir una cabal explicación (obviamente más completa en las novelas) de casi todos los aspectos que en una historia con vetas fantásticas quedan colgadas. Así, la obsesión de Gauron por matar a Sosuke, la naturaleza de los conocimientos de Kaname, las habilidades extraordinarias en chicos adolescentes (Tessa es capitana a los 16 años!) quedan medianamente excusadas y se unen al otro rasgo interesante, quizá causa del éxito: tal vez por provenir de un tipo de novela, el universo de FMP! apela a varios recursos del realismo, esto es, a la mención en el mundo ficticio de elementos del mundo real, como por ejemplo nombres de ciudades, colegios que efectivamente existen en el Tokyo actual (la secundaria Jindai, por ejemplo), escenarios clave para el desarrollo de la historia (la estación

Senkawa) y demás.

No obstante, FMP! Fumofu va por otra vía: se centra en el vaivén de la relación accidentada y contradictoria de Sagara y Chidori, y en el ridículo devenir como 'estudiante' que el militar desarrolla exclusivamente en la secundaria Jindai. Llena de parodias a cuanta obra venga (Estás Arrestado!, Matrix, Forrest Gump, la ya mencionada Full Metal Jacket), burlas a los estereotipos que la serie original (FMP!) utiliza varias veces (militares obsesivos, chicas ingenuas, capitanes fríos, villanos de aspecto mafioso) y una estructura de episodios prácticamente autoconclusivos, el hilo narrativo de Fumoffu es casi una historia aparte, si bien consiste en un extracto del complicado universo bélico y trágico que constituye a Full Metal Panic! Los mechas fueron eliminados de la trama casi por completo y, si bien se los menciona en los primeros episodios, da la impresión de que esto persigue el único fin de parodiar encubiertamente al legendario mecha de Mobile Suit Gundam. Destaca el tratamiento, siempre en tono de burla, de las obsesiones de los personajes; así, de entrada Sosuke está convencido de que la admiradora secreta que deja cartas en su locker es en realidad un terrorista que le envía bombas y el mismo título del anime pone énfasis en el signo de interrogación de "Full Metal Panic? Fumofu", tal vez preguntándose dónde quedaron el pánico y los mechas. A propósito de esto último, 'Fumoffu' es el sonido que hace Bontakun, una especie de osito de peluche amarillo (en el que se esconde Sagara) de lo más tierno, que no es sino una recreación rarísima y claramente absurda de las Arm Slaves de FMP! El Bonta en realidad no sirve para nada y Kaname tiene que asistirlo todo el tiempo.

## LOS MANGAS

Full Metal Panic! cuenta con tantos (o más) mangas como anime se fueran realizando, todos bajo la supervisión de Shoji Gato. El primerísimo de todos comenzó a serializarse en la revista Comic Dragon, en Octubre del año 2000, con el éxito suficiente como para destacar esta versión entre las otras de su género. La responsable del dibujo es Retsu Tateo, quien además realizó un conjunto de series paralelas llamadas "Full Metal Panic!: Comic Mission", en un tono casi paródico, recopiladas a su vez en cinco tomos. En Marzo de 2001, esta veta humorística fue retomada por otro autor, Tomohiro Nagai, pero bajo una suerte de spin off: "Ikinari! Full Metal Panic!" (también conocida como FMP! Overload) que vuelve a parodiar al ya viejo FMP! original (lo cual no es un dato menor, porque estaríamos ante el segundo manga que se 'burla' de los inicios de FMP! De hecho, el lema de 'Ikinari...' fue 'More laughs! More Explosions! More Panic!', denotando justamente lo excesivo de esos elementos contradictorios en las novelas). En esta tercera adaptación al manga, Sagara pierde la memoria y, durante los cinco tomos que ocupa el relato, se la intenta recuperar a costa de la cordura de los otros personajes de la historia. En Julio de 2003 el mismo autor hizo Full Metal Panic! Surplus, un autoconclusivo. Finalmente, "Full Metal Panic! Sygma", realizada por Hiroshi Ueda (la cual desde Agosto de 2005 sigue publicándose en Japón y va por su cuarto tomo recopilatorio), adapta las mismas novelas en las que se basa el anime The Second Raid. Aun así se aleja bastante -en diseños y en secuencia narrativa- de la antes mencionada, siendo que la versión de Ueda pone la lupa en los mechas y el humor casi brilla por su ausencia.



Comic Dragon



Comic Mission



Ikinari! FMP!



FMP! Surplus



Full Metal Panic! Sygma



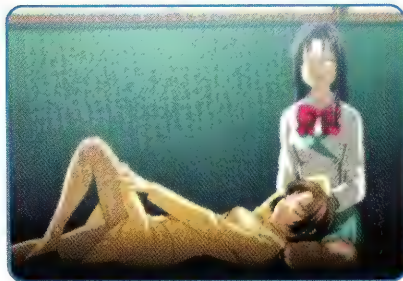
Full Metal Panic!

## VERSION LOCAL

En Argentina, solamente FMP? Fumoffu llegó a emitirse, a través de Animax. Si bien puede resultar una gagada que pasaran justo la parte del medio, lo bueno de que la serie tenga más onda de spin-off que de continuación, evita la incomprensión de la trama (cosa que, por ejemplo, sí pasó cuando Fox Kids pasó la película de Cyber Team in Akihabara y Locomotion la de Nadesico, siendo ambas continuaciones directas de sus respectivas series de TV, incluso emitidas tiempo después por diferentes canales). El estreno se produjo el 18 de Octubre de 2005 en el cómodo horario de los martes a las 22. Instantáneamente consiguió un gran éxito, en parte por lo cuidado de la emisión (buena calidad de imagen, nada de censura, excelente doblaje) y también por el precedente de pertenecer a una exitosa saga en Japón. Extrañamente, a diferencia de lo hecho con otras series, Animax no la quemó en lo absoluto. La pasó semanalmente dos veces seguidas, para luego hacer una emisión de toda la serie de corrido a modo de maratón/despedita. No obstante, acaba de volver en una única pasada desde Febrero último en el mismo horario que tenía antes (recordemos, martes a las 22 hs.) para volver a irse en Mayo hasta quién sabe cuando. Hablando de la versión doblada, ésta no posee ninguna alteración de nombres ni suavización de contenidos. Respecto de los actores, hay que ponerse de pie y aplaudir, puesto que las actuaciones de esta gente son encomiables y verdaderamente sorprendentes. La histeria de Kaname Chidori está fielmente reflejada por Mireya Mendoza (Relena Darlian en Gundam Wing; Juri Kato en Digimon Tamers). La dulce Tessa es Desiree Sandoval (Megumi Reynard en Nadesico). En tanto, el serio e inmutable Sosuke Sagara es interpretado por Arturo Sian Vidal (Ryosuke Takahashi en Initial D; Kurama en Yu Yu Hakusho).



"Daaaaalee.....  
Déjame un pete a \$5"



"Qué mullidito tenés  
el matorral!"



"Che, creo que tenemos que  
dejar de comer crack..."



"El EVA 00 me regaló  
esta 'cosa N2'..."



"Che, loca, esa no es  
la manija del asiento!!!"

## COOL FACTS

- El estreno de FMP! en TV estaba programado para las inmediaciones del 11 de Septiembre de 2001 pero, por razones obvias de similitud realidad-ficción, el debut fue postergado.
- La cantidad de episodios de FMP? Fumoffu es un problema casi existencial. Consta de 17 capítulos, de los cuales diez son de 15 minutos, pero haciendo la división en bloques de media hora forman los 12 emitidos por Animax. Para colmo, dos de ellos no fueron emitidos en la TV japonesa sino que recién vieron la luz cuando se editó la serie en DVD. Sucede que uno de ellos (llamado 'Un secuestro libre de compromisos') narra, justamente, un suceso muy parecido a que ocurría en ese momento en Japón!: Sosuke se enfrenta a una banda que rapta a Kanabe, y para recuperarla amenaza al jefe secuestrando a su hermanito menor.
- Hubo varios detalles que tuvieron que modificarse de la novela original porque -para variar- la historia se acercaba demasiado a la realidad del momento. Una de ellas fue el que el enemigo original tenga base en Corea del Norte, país con el que hubo (y hay) conflicto.

• En el OVA de Full Metal Panic! The Second Raid, un personaje alquila un DVD titulado 'Conyan'. Esta referencia alude al Mirai Shonen Conan ('Conan, el niño del futuro') de Miyazaki y al popular Detective Conan; de hecho, el personaje que aparece en el DVD tiene asombrosas semejanzas con Conan Edogawa. Este es uno de tantos guiños a famosos animes y mangas.

• Hace falta decir de dónde viene la música-preview de próximo episodio en Full Metal Panic? Fumoffu? Para quien no lo haya visto/escuchado, es muuuy similar al opening de Brigada A (serie muy popular en Japón). Esto también se repite en las demás partes animadas de la serie.

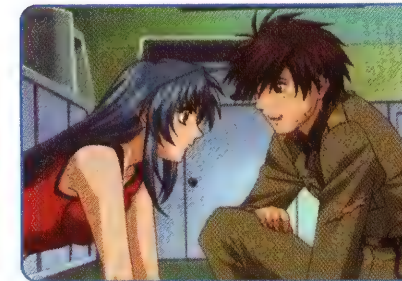
• La voz original de Sagara en la versión japonesa es del polifacético actor Tomokazu Seki, quien al igual que Vidal, interpretó tanto a Sagara como a Ryosuke Takahashi en Initial D, siendo algo poco común y denota el perfeccionismo empleado por el estudio mexicano Doblajes Paris, cosa que también se nota en la pronunciación de los nombres (Sosuke es llamado Sos'ke, como en japonés).



"Cómo me gusta mi Reloj  
de Pepe Artigas"



"...y Dhoko de joven  
es así de alto!!!"



"Pará, se te cayó algo  
de la cartera..."



"FULL METAL FOR  
HER PLEASURE???"



Por Leandro Iraizoz

**A** Tokyo le ha pasado de todo: tipos con poderes saltando por los tejados, Godzilla y Mothra jugando con los edificios como en el patio de sus casas, inundaciones y ángeles destructivos... Esta vez la sacó barata: crimen organizado, extraños experimentos y una población aterrada por tanto tiro. Bakuretsu Tenshi (Burst Angel en la versión localista) es la crónica o el western spaghetti de una futura ciudad nipona, rondando el 2050, asediada por pungas cibernéticos, mucho robotto delincuente y una misteriosa organización que realiza experimentos genéticos mezclando células humanas con piezas de alta tecnología. Así, para los civiles, cargar un par de revólveres es cosa de todos los días. El tema es que los malvivientes también portan sus buenos chumbos gracias a la ineficacia y corrupción de los funcionarios que hacen lo posible para que la palabra justicia no tenga significado. Para combatir esta oleada criminal, existe un grupo de chicas comandado por Sei, una minita proveniente de una familia socialmente respetada, quien se encarga de reunir al resto del equipo integrado por Jo, otra Rei Ayanami de pasado misterioso; Meg, una cowgirl que raja la tierra; y Amy, una pibita genia en lo que respecta a computadoras. Apoyadas (inserte chiste fácil aquí) por Leo Jinno, el mecánico que creó y repara a Jango, el mecha utilizado por las angels en sus misiones.



Claro que tanta balacera provoca hambre y como no tienen ni tiempo de ir al super ponen un aviso en busca de un cocinero!!! Acá hace su aparición Kyohei Tachibana, un estudiante de pastelería que se quiere convertir en chef. Sin un mango en el bolsillo, tiene que conseguirse un laburo. Así termina parando como el cocinero de estas cuatro mercenarias sin siquiera saber a qué se dedican hasta que los disparos le empiezan a depilar las cejas.

Originalmente, Bakuretsu Tenshi fue emitida por las pantallas de TV Asahi durante 2004, entre el 6 de Abril y el 14 de Septiembre. Su nacimiento se dio dentro del Studio Gonzo (Hellsing; Welcome to NHK), siendo Fumihiko Shimo el encargado de darle forma, tal y como lo hizo con "Air" e "Idataen Jump" para otros estudios. Koichi Ohata (Blue Gender; Ikkitousen: Dragon Destiny) cumplió el rol de director, Kanetake Ebikawa (Full Metal Panic) hizo lo suyo con los diseños mecánicos y finalmente Ugetsu Hakua se ocupó de delinear los



Angel's Adolescence



Muñequitos



Burst Angel Infinity

bonitos cuerpos y facciones de estas femmes fatales. La serie fue emitida por el Animax japonés y Bandai Channel, llegando a los 24 capítulos. Las mediciones no fueron excelentes pero al menos dieron pie para la creación de una miniserie de OVAs próxima a estrenarse, un manga y una variada línea de gashapones y figuras. El manga es una versión hecha después de la serie animada y consta de tan sólo tres tomos que fueron publicados en Japón por la editorial Media Works bajo el nombre de "Angel's Adolescence", abarcando momentos anteriores a la serie de TV. A líneas generales, se centra en la relación que mantuvieron Meg y Jo en el pasado, y a diferencia del anime, en esta versión estática se coquetea constantemente con una posible relación lésbica entre ambas (shojo ai, que le dicen). Este manga hasta el momento sólo vio la luz fuera de Japón en algunos países asiáticos y en Italia. Lo más destacable es la calidad en el diseño de los personajes tomado del anime, a cargo de Minoru Murao.

Ya durante esta temporada, se ha confirmado que saldrá a la venta para mediados de Marzo en un DVD Box, la nueva entrega de la saga llamada "Bakuretsu Tenshi - Sairin" (Burst Angel Infinity) de 3 OVAs. Se sabe que Gonzo es leeeeeeeento a la hora de producir miniseries de OVAs (Yukikaze tardó casi cuatro años en completar sus míseros cinco episodios), y de hecho estos están en producción desde 2004. El primer OVA se basará en el manga contando vivencias de Meg y Jo antes de ingresar al equipo de Sei; la segunda será un recopilatorio de las mejores escenas de la serie de TV y la tercera un especial gracioso con personajes en SD (Super Deformed). Animax puso en pantalla a estas jóvenes pistoleras por primera vez en Abril del año pasado pasándola de a un capítulo semanal hasta completar la serie, procediendo a repetirla (sigue al aire todos los miércoles a las 22 hs.). Respecto de la emisión, audiovisualmente es impecable, excepto por la forrada de estirar las series en wide-screen

para que ocupen toda la pantalla. Esto es algo que ya cagó series como Last Exile, Heat Guy J y Samurai Champloo y realmente no tiene sentido, considerando que ya es normal pasar las series con franjas negras tipo cine (aunque aparentemente la culpa de esto no es del canal sino de los japos que mandan así las series). El doblaje nuevamente estuvo supervisado por Animax y realizado en el estudio M&M (Venezuela), con resultados dentro de los parámetros normales, sin presentar alteraciones respecto de lo visto en Japón. El único problema que emerge es el timing en las frases cuando se da cualquier diálogo. En incontables ocasiones parece que el actor que dobla está haciendo hablar a Chirolita. La boca se mueve y no hay texto o viceversa: los labios cesaron el movimiento y se sigue oyendo alguna frase. Algo a tener más que en cuenta con futuros doblajes, al igual que algunas voces muy poco expresivas, sin mencionar que a Jo parece que la doblara Susana Rinaldi, con su hermosa voz aterciopelada :P Entre los principales roles se destacan Annabelle Silva (Meg); Elena Díaz Toledo (Sei) y Héctor Indriago (Kyohei).



## CASA DE BRUJAS Y AUTOMATIK KILOMBO

MANGA Y PAMPA

AVANCE

Por Pepe Artigas

Cuenta la leyenda que, en un paseo dominguero, el Toyota del Dios Manga fundió biela en medio de un vasto, llano, fértil y solitario territorio de los confines más australes del globo. Nada había a su alrededor, sólo un humilde rancho, allá lejos, sobre el horizonte, levantándose a la sombra de un majestuoso ombú. Golpeó las manos el Dios y salió a recibirlo una mujer. Era la fémina más bella que había visto en su casi eterna vida! Sedas celestes y blancas cubrían su exquisita figura y un gorro frigio, rojo pasión, coronaba su gloriosa cabeza!

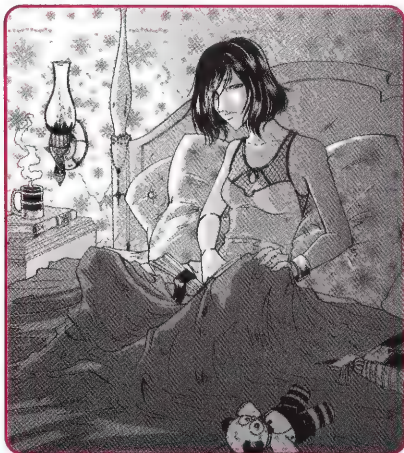
-Oh, sublime dama de la llanura, reina del viento, confidente de la hierba! -dijo el Dios Manga, embargado por la emoción- Serías tan amable de invitar a este sediento viajero unos mates?

-Yerba no hay-, contestó la mujer.

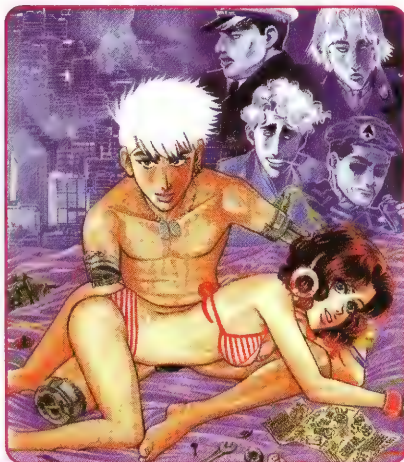
Así fue concebida la criatura! Una criatura híbrida cuya voraz y explosiva creatividad se alimenta de Evangelion y Patoruzito por igual! De DragonBall y Mafalda! Estoy hablando, queridos lectores, de la nueva generación de historietistas argentinos... Una criatura que no tiene nada de legendaria, que es una realidad sólida y tangible como las páginas de los libros que voy a presentarles a continuación.



AUTOMATIK KILOMBO



CASA DE BRUJAS



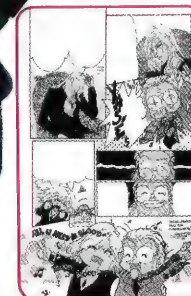
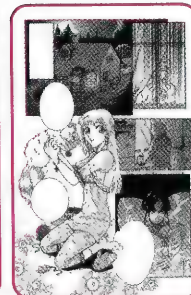
## CASA DE BRUJAS

PATRICIA LEONARDO

Tomó único - 100 páginas  
Novedad Feria del Libro

Una nueva comedia de la autora de Reparaciones Fina, que retoma dos de los personajes más divertidos y entrañables de su ópera prima: las hermanas Miranda y Ofelia Gondolieri (vecinas y amiguísimas de Fina Giuliani).

Durante una noche extraña, una carta con el lacre secreto de las Gondolieri aparece misteriosamente sobre la mesa familiar. Es de la abuela Lucrezia, mandamás de la cofradía (de brujas), que requiere la presencia urgente de su nieta Miranda, en Florencia (Italia), para llevar a cabo una misión muuuuuuy delicada: casarse con un miembro de los Plumas Negras, una cofradía de nigromantes más bien amorales, con los que las Gondolieri llevan tres siglos en guerra. Es decir, la abuelita quiere ofrecer a Miranda como símbolo de paz! Miranda no quiere saber nada, por supuesto, y mucho menos después de conocer al perverso sádico y degenerado que quieren endosarle de marido.



## AUTOMATIK KILOMBO

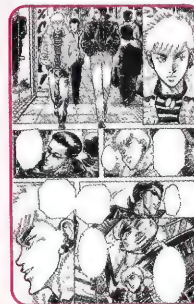
SERGIO CORONEL

Tomó único - 100 páginas  
Novedad feria del Libro

Esto es el futuro, chabón! La re-australización nos dejó a todos en bolas y en West City (ex Morón), el que no llora no mama y el que no afana... no existe! Willie de Kid se dedica a robar automatitas multifuncionales (el último grito de la moda) para desarmarlos y venderlos por partes. Trabaja para su tío (Mendez! El mismísimo intendente de West City!) y sueña con llegar a ser un peso pesado en el revuelto suburbio aunque su novia, Solange, no esté para nada de acuerdo con ese proyecto de vida. Un día, a Willie le llega un encargo especial, el trabajo de su vida, la gran oportunidad... pero en West City, nada es lo que parece ser.



Caudillos neosocialistas trasnochados, autómatas que luchan por sus derechos, militares con nostalgia de otros tiempos, mafias, partidos políticos varios, androides remiseros, acción, romance, comedia y toneladas de ácida ironía... todos estos elementos, y muchos más, utiliza Sergio Coronel para contarnos una historia ágil y atrapante, mientras, al mismo tiempo, le saca una foto por sorpresa a la sociedad que supimos construir.



Bien, bien, bien... redondeando: Pasen y vean el futuro de la historieta nacional! Una historieta sincrética, mestiza, promiscua y sobre todo... Viva!

## SLEDGE HAMMER

"SE EXACTAMENTE  
LO QUE HAGO"

CLASICOS

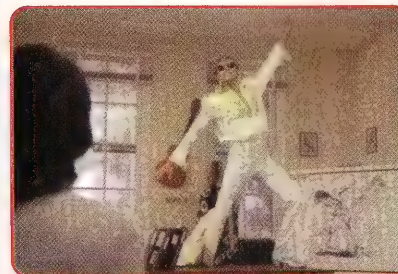
Por Maximiliano Pascuzzi

**S**i bien no hay un consenso sobre qué convierte a un programa en una serie de culto, existe un puñado de ellas que son aceptadas casi por unanimidad. Si pensamos en ciencia ficción, invariablemente vendrán a la mente shows como Star Trek o V "Invasión Extraterrestre". Si se trata de acción y aventuras, es imposible ignorar títulos como Mac Gyver, Brigada A o El Au-to Fantástico. The Twilight Zone o X-Files son claros ejemplos de series paranormales. Pero al preguntarle a alguien de veintitantos años por una parodia sobre policías, sin lugar a dudas la elegida sería Martillo Hammer (Sledge Hammer! en el original). Esta era una obvia parodia a todas las series y películas de policías o detectives rudos como Mike Hammer (de quien heredó el nombre) y Harry el sucio. El nombre también era una alusión a la premisa de la trama; a diferencia de un martillo (hammer) común y ordinario, un "sledgehammer" es un martillo pesado que generalmente se usa cuando se quiere aplicar una fuerza grande para destruir o romper algo. Justamente en eso, el protagonista de esta serie era especialista. Aunque el programa vio la luz en 1986, la idea empezó a gestarse mucho antes. En efecto, el guión de lo que terminaría siendo el piloto de la serie nació en la cabeza de su creador, Alan Spencer, a la tierna edad de 16 años (y después uno se preguntaba por qué Hammer era un inmaduro cabeza hueca). En ese entonces se le ocurrió crear un policía con una loca obsesión con las armas y la violencia, que causara caos y destrucción a su paso, en oposición a personajes torpes como Maxwell Smart (Superagente 86) o el Inspector Clouseau (La Pantera Rosa). En definitiva, un gatillo fácil pero divertido. Spencer había definido a Hammer como



El Capitan Trunk, Hammer y Dori

un "enfermo, sádico y sangriento bárbaro" (papá, te presento a mi novio). Ya en esa época escribió la que sería la frase característica del personaje y la moda entre todos los adolescentes de fines de los '80: "Trust me, I know what I'm doing" (Confía en mí, sé exactamente lo que hago). Para 1975, Stern acercó su guión a agentes y estudios que no sabían muy bien qué pensar sobre su propuesta de policía violento con una relación pseudo romántica con su revolver Magnum 44. Por ejemplo, un empleado de la agencia de talentos William Morris calificó el guión como "el trabajo de una persona con serios problemas mentales". Una de las pocas personas que entendió el humor de Hammer fue Leonard Stern (un loquito que tiempo atrás había tenido un pequeño éxito llamado el Superagente



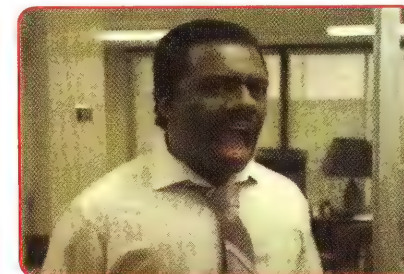
"Soy Elvis y mírame cómo nuevo mi pelvis!!!"



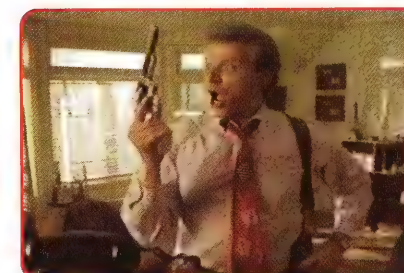
"Me cai del escritorio haciéndome el Elvis..."

86). Igualmente, todo quedó en la nada hasta 1986, cuando la cuarta parte de Harry el sucio era todo un éxito y la gente de HBO se acercó a Stern pidiéndole desarrollar una comedia que fuese una mezcla entre el protagonista de esa película y Maxwell Smart. Irónicamente, Stern les contestó que ese guión ya existía y les recomendó la idea de Spencer: Sledge Hammer. A pesar de que HBO fue cuna de los programas más audaces de la última década, sus ejecutivos tenían dificultades para aceptar un personaje como Hammer. Incluso sugirieron que se reescribiera para convertir a Hammer en un "gordito medio loco" algo a lo que Spencer se negó rotundamente ya que siempre había tenido en mente a quién en definitiva se quedaría con el papel, David Rasche. Predeciblemente, HBO desechó el guión. En ese entonces, Alan Spencer entendió que necesitaría de alguien realmente desesperado como para darle una oportunidad a Hammer.

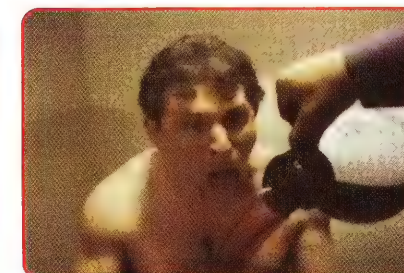
El desesperado en cuestión resultó ser la cadena ABC, quien, por ese entonces, marchaba cómodamente en el último lugar de la tabla de ratings. Spencer se largó a producir el piloto de la serie con algunos morlacos aportados por el canal. Contando sólo con el protagonista (y un revólver), se inició la búsqueda para completar el cast. Los papeles de la detective Dori Dureau y el frustrado Capitan Trunk fueron a parar a las manos de la -por entonces- actriz de telenovelas Anne-Marie Martin y Harrison Page respectivamente. Finalmente, Sledge Hammer debutaría en las pantallas yankees el 23 de Septiembre de 1986. Sin embargo, Hammer se la vio negra desde el comienzo: ABC decidió ponerla los viernes a las nueve de la noche, compitiendo con éxitos como Dallas y División Miami. Ya en los primeros episodios aparecen todos los elementos que definirían el tono de la



"GHE MHE TRHABOGH LHA MANDIGHBULAH"



"Te disparaste con otro?!!!"



"Un poco de café para esa leche fresca..."



El chumbo con el martillo



El auto de Hammer

serie, las escenas en las que Hammer duerme y se ducha con su Magnum (no pregunten qué más hacía con el revólver), el Dodge St. Regis verde, lleno de agujeros de balas con el sticker de "I ♥ VIOLENCE" (Yo ♥ la violencia) en el baúl y las referencias a los criminales de turno, o como solía llamarlos: "brain-dead mutants" (engendros mutantes, en el doblaje). La serie también se ocupó de parodiar cuanto programa, película o canción fuese remotamente popular en ese momento. Episodios como Hammeroid o A Clockwork Hammer eran obvias alusiones a Robocop y La Naranja Mecánica. Incluso la canción de The Police "Every Breath You Take" tenía para Hammer, la letra justa para un policía (Every breath you take, every move you make, every step you make, I'll be watching you). Pero a pesar de las buenas críticas, el rating no levantaba. De hecho, Spencer estaba tan seguro de que el programa sería cancelado al final de la temporada que para el último capítulo decidió crear un delirio total: Hammer terminaba destruyendo accidentalmente la ciudad tratando de desactivar una bomba nuclear. La última escena muestra la ciudad en ruinas mientras se escucha la voz del Capitán Trunk gritando "HAMMMMMEEEEER!". Inesperadamente, los ratings del último capítulo subieron lo suficiente como para convencer a los ejecutivos del canal de renovar la serie para una segunda temporada.

Con una trama imposible de resolver, los escritores decidieron mandar al carajo la continuidad, y con la serie renombrada "Sledge Hammer: The Early Years", la trama volvía en el tiempo contando ahora historias cinco años antes del final de la temporada anterior.

No obstante, los directivos de ABC, para esta segunda temporada, decidieron darle una "manito" al programa y lo mandaron

a las noches del jueves, poniéndolo a competir con The Cosby Show (para darse una idea, The Cosby Show fue el programa más exitoso de la década). Con semejante ayudita de parte del canal, Alan Spencer



Harry el sucio

dijo en una entrevista: "Si otro canal decidiera mostrar la cara de Dios, ya sé dónde pondría ABC a Sledge Hammer". Durante la segunda temporada, se empezaron a tirar líneas sugiriendo una supuesta atracción romántica entre Hammer y Dureau, evento que tendría su pico de tensión en el último capítulo, en el que el policía le propone matrimonio (aunque poco después le dice que sólo estaba bromeando). De esta manera, el 12 de Febrero de 1988 y tras totalizar 41 episodios, Sledge Hammer se despedía de las pantallas poniendo fin al primer triángulo amoroso entre un hombre, una mujer... y un revólver.

#### EN ARGENTINA Y EL MUNDO

Fuera de Estados Unidos, la serie se estrenó exitosamente en numerosos países como Alemania, Francia e Italia. En Argentina, pudo ser vista a principios de los '90 de la mano del, en ese momento, recientemente privatizado Telefé, volviendo intermitentemente a su grilla hasta 1998 cada vez que el canal de las pelotas necesitó cubrir un bache en su programación. También se vio en numerosos canales provincianos. El doblaje latinoamericano se realizó en México con Martín Soto (el guía de Jusenkyo de Ranma 1/2) en el rol principal.



## HAMMER BY HAMMER

- Fue miembro constante y vitalicio del equipo de carreras en la secundaria (él disparaba la pistola de largada).
- Libro favorito: "La Guerra y la Paz" (aunque sólo la primera parte).
- Lugar favorito para vacaciones: Beirut.
- Posee una suscripción vitalicia a la revista "Mejores hogares y misiles" (el canillita lo atendía con un chaleco antibalas).
- Confeso republicano como Bush.
- Está en contra de la pena de muerte



por considerarla indulgente: "Siempre está la posibilidad de la reencarnación".

- No le teme a nada, salvo a la paz mundial (no sea cosa que le saquen el chumbo).

## SLEDGE HAMMER'S COOL FACTS

- Durante una escena en un hotel para el episodio "Under the gun", los personajes pasan por delante de dos puertas con los números 86 y 99 en referencia a los personajes de Don Adams y Barbara Feldon en el Superagente 86.
- La presentación del programa mostraba a Sledge disparando su arma directamente hacia la pantalla dejándola temblando, pero ABC temió que esto pudiese asustar y potencialmente causar ataques al corazón en algunos televidentes. Para remediarlo, Hammer terminó disparando levemente hacia la izquierda.
- En 1992, New Line Cinema se acercó a Spencer y le propuso hacer una película de Sledge Hammer, pero querían que fuese una parodia de Arma Mortal y con un cast completamente nuevo. Spencer rechazó la propuesta, sin embargo el estudio siguió adelante y con un concepto ligeramente alterado estrenó al año siguiente Arma Cargada.
- Como se dijo en la nota, Alan Spencer escribió el rol de Hammer teniendo en mente a David Rasche. Lo bizarro de esto es que admitió que nunca lo había visto actuar. Se basó en una foto de él y en críticas de sus actuaciones en obras de teatro.
- Los productores quisieron usar el tema de Peter Gabriel "Sledgehammer" como música de apertura, pero los derechos eran demasiado caros. Eso no quitó que utilizaran el tema en sus comerciales para radio y televisión. ■



"Telegraaaamaaa cantadooooo... de despidoooooo..."



"Por favor, que alguien contenga el pelo de Dori!"



"Engendro mutante!! Te voy a dar un tiro-shot!!"



Asilo Hammer



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

### SALE AL MERCADO TINTURA PARA VELLO PUBICO PEINATE LOS PENDEJOS A LO JOHN TRAVOLTA!

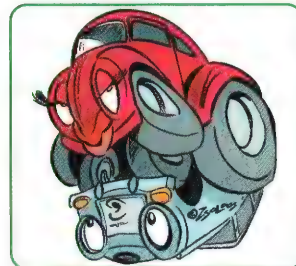
Ah, pero vos sos rubia en serio? A ver, mostrame! Si te pasó esto alguna vez, se te terminaron los problemas. Hacé que tus genitales hagan juego con el color de tu pelo con la nueva tintura pública de "Betty Beauty". Una simple aplicación en las zonas bajas harán creer que sos más rubia que Lassie! Basta de pasar papelones a la hora del sexo oral. Siguiendo paso a paso las instrucciones, podés crear las podas públicas más modernas, el último grito de la moda. Desde el famoso bigotito Chaplin hasta las rastas de Bob Marley! Y no es sólo para las damas, muy útil para el caballero también. Te querés hacer los reflejos? No hay drama, el set capilar viene con una red fácilmente adaptable al tamaño de tus huevos. Se la sensación en las orgías! Qué importa que otro tenga un matafuego entre las piernas si vos tenés la melena de John Lennon, y abajo...el flequillo de Mcartney! Hasta el día de hoy, hacerse peinar para adentro nunca tuvo tanto estilo.



Con Nopucid para matar las ladillas

### LANZAN EL LIBRO CARMA SUTRA (VENI QUE HAY FIESTA EN MI FITITO, MERCEDES)

Cuando llegás a fin de mes sin un peso y no te da ni para pagar un telo de mala muerte, no queda otra que estacionar en el primer descampado que veas (o no). Para ésta y muchas otras situaciones más, crearon el Carma Sutra. Un completísimo manual con diferentes posiciones amoratorias, separadas por modelo de coche. Porque obviamente, no se pueden hacer las mismas piruetas en una Cupé que en una cuatro por cuatro a la hora de ir a los bifés en el coche. Hay muchos factores a tener en cuenta. No olvidemos lo peligroso que puede llegar a ser un mal movimiento con la palanca de cambios en el medio. Lo que sí nos enseña el manual son los usos correctos y debidos de los utensilios que nos rodean en el interior del vehículo. Cómo saber atar a tu pareja con los cinturones de seguridad, es un ejemplo. O la verdadera utilidad del airbag, mucho más placentera que la idea original. Todo lo que nos rodea en esos momentos aplicado a posturas sexuales tan simples como "Midiendo el Aceite", "Recti-ficando el Buje", "Soplado el Caño de escape" y "metiéndola entre las gomas". Sin olvidar el bonus track revelador del libro: la verdadera utilidad de las agarraderas en el Fiat 600. Porque el tamaño del auto no es importante, si se lo sabe utilizar correctamente!



"Tu caño de escape está tan húmedo!"

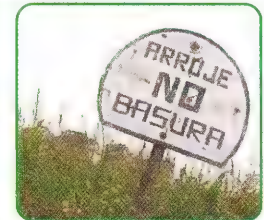
### SMALL COMMENTS



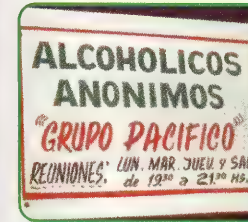
Atendido por Benito Kamela



Citan Shakespeare en cada bocado



Cuide el NO ambiente



Grupo violento después de medianoche



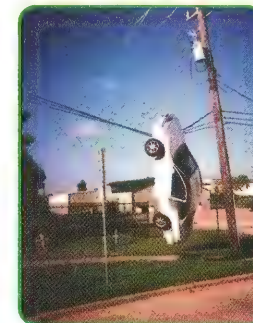
Te rompen el culo con el precio



Extracciones poco serias, aranceles jocosos



"Cuando se me para, te saco un ojo"



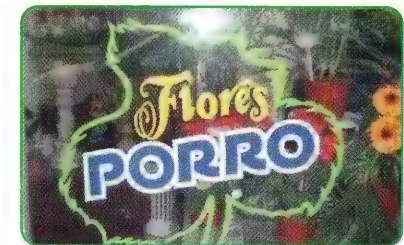
"Me colgué del cable"



Detector de mani



Retenga el paco



Para velatorios de narcos



Por Juan Ignacio Quiroga

**C**hocolate por la noticia, pero no por eso hay que dejar de remarcarlo: Final Fantasy es toda una institución en la industria de los videojuegos. No sólo es la tercera saga más vendida de todos los tiempos (detrás de monstruos gigantes como Mario Bros y Pokémon), sino que además sentó precedentes para el desarrollo y popularidad del género al que pertenece: los RPG (Role Playing Games), que si bien cuando arrancó, a fines de los 80s, no era un género nuevo, tardó bastante en ser implementado en consolas hogareñas. Es un logro que comparte con su competidora, la saga Dragon Quest, de Enix (empresa que, irónicamente, se terminaría fusionando con Square años más tarde). A lo largo de los años, ambas desarrollaron incontables versiones tanto para consolas como para computadoras, así como también algún que otro anime, manga e inclusive películas. Ambas sagas trascenderían notablemente las fronteras de Japón, aunque debido a las limitaciones de épocas pasadas, recién en la última década se pudo notar más de lleno, especialmente con Final Fantasy. Haciendo un poco de historia, la mano viene así: Square fue fundada en 1983, casi exclusivamente para desarrollar juegos para Famicom (Nintendo 8 bits o Family Game, según se conozca la versión legal o trucha). Pero nunca logró más que títulos mediocres que si no pasaban desapercibidos, eran rápidamente olvidados. Para 1987, la compañía estaba en la lona, pero, como buenos japoneses nobles que eran, decidieron uti-

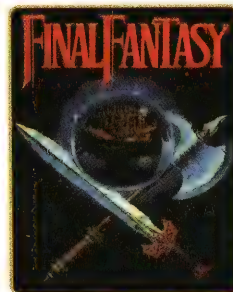
lizar los últimos fondos de la empresa para crear el que supuestamente sería el último juego de Square como sello, y de Hironobu Sakaguchi como diseñador. Y no gastaron dos mangos nomás, ya que pudieron contar con Yoshitaka Amano (Mospeada; Gatchaman) para ilustración y diseño de personajes. Hete aquí que les fue tan bien que no sólo salvaron a Square como empresa, sino que además se fortaleció la figura de Sakaguchi, devenido en gurú de los RPG para consola ("ahora ni en pedo me retiro", habrá dicho). En lo sucesivo, Square se dedicó exclusivamente a la creación de nuevos juegos para las consolas de Nintendo, pero cuando se hizo el pase a la generación de consolas de 32/64 bits (Sony PlayStation; Nintendo 64) las políticas a seguir por Nintendo no eran del agrado de Square. Entonces, a partir de Final Fantasy VII (que encima fue todo un hito en la saga), la numeración tradicional siguió en las consolas PlayStation de Sony. Si bien no estaba descartado el desarrollo de nuevos juegos para consolas Nintendo, el entonces presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, declaró: "La gente que juega RPGs son gamers depresivos que les gusta jugar solitariamente a juegos lentos en habitaciones oscuras". Esto le cayó para el culo a los de Square, quienes no volvieron a publicar juegos para Nintendo sino hasta 2002 (año en que, por cierto, Yamauchi dejó la presidencia de Nintendo). Desde ese punto, Final Fantasy se volvió una franquicia imperdible para toda consola exitosa.



## FINAL FANTASY

Primera aparición: Famicom (18-12-1987)  
Otras versiones: MSX2, NES, WonderSwan Color, PlayStation, GameBoy Advance, celulares japoneses.

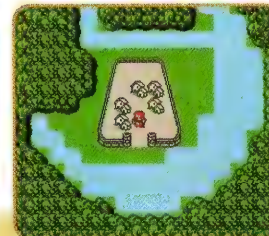
FINAL FANTASY  
ファイナルファンタジー



El primer juego sucede en un mundo compuesto de sólo tres continentes. En uno de los reinos existentes, Corneria, el Rey les pide a los cuatro guerreros de la luz que salven a su hija secuestrada por un malvado señor llamado Garland. El objetivo será encender los cuatro cristales de los elementos Tierra, Agua, Fuego y Viento, que fueran apagados por la maldad. Tras ello, los guerreros de la luz tienen que viajar dos mil años al pasado para devolver la luz al mundo.

Si bien se volvió una característica en Final Fantasy que cada versión sea radicalmente distinta de su antecesora (este primer juego fue concebido como para que jamás se le haga una secuela, así que los demás respetaron esto), se iban asentando elementos que perdurarían en la saga, como los cristales y el sistema de oficios para los personajes. La mecánica del juego lleva al jugador a deambular por un mapa, encarando batallas al azar con diversos monstruos, siendo la principal innovación el hecho de ejecutar batallas con varios personajes a la vez en lugar de uno único. Mención aparte, la historia ya no era la -hasta entonces- típica "héroe-salva-princesa". Juntar plata para comprar ítems y armas, juntar experiencia para aumentar niveles de defensa y ataque. Son todas cosas que si bien ahora parecen trilladísimas, en aquel entonces eran novedad, resultando en incontables ventas en Japón. En 1990, Nintendo acuerda con Square la distribución del juego en USA. La adaptación resultaría casi intacta, salvo por algunos cambios realizados por Nintendo debido a sus políticas restrictivas -las que hoy en día parecen haber heredado las distribuidoras de anime como 4Kids- se eliminó toda referencia judía o cristiana en el juego, por ejemplo las iglesias se quedaron sin cruces...

Final Fantasy I fue versionado para MSX2 (una computadora de aquel entonces, de la empresa Nec) en 1989, siendo el único Final Fantasy que salió fuera de las consolas Nintendo hasta años después. Básicamente era un port, pero con algunas mejoras audiovisuales, producto de la mejor capacidad técnica de la MSX2. Una década más tarde, habrían de venir remakes para WonderSwan Color (la portátil de Bandai) en 2000 y para PlayStation en 2002, incluyendo algunas mejoras en el sistema de juego. La versión de PS en realidad fue una compilación titulada Final Fantasy 1 & 2 (Final Fantasy Origins en USA), e incluye también el Final Fantasy II. Esta edición, a su vez, fue trasladada a GameBoy Advance bajo el nombre: Final Fantasy I & II Advance (Final Fantasy I & II: Dawn Of Souls en USA) y también incluía algunos agregados y cambios, como un nuevo sistema de magia que lo asemeja a los títulos más nuevos de la saga. A propósito, esto de juntar los dos primeros FF en una edición no es nada nuevo, ya que para la propia Famicom se había editado una compilación similar en 1994, aunque claro, eran una réplica de los originales.



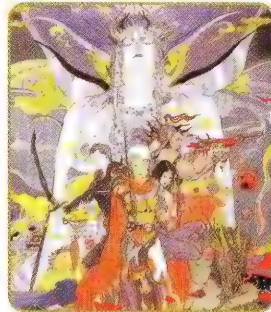
Pantallas del juego de NES

## FINAL FANTASY II

Primera aparición: Famicom (17-12-1988)

Otras versiones: WonderSwam Color, PlayStation, GameBoy Advance, celulares japoneses.

Con una mejor caracterización de los personajes y una historia mucho más elaborada, FFII presenta cuatro jóvenes (Firion, Maria, Gus y Leon) -cuyos padres fueron asesinados durante una invasión militar- enfrentándose al autoproclamado emperador de Palamecia, que pretende dominar el mundo usando monstruos y demonios. Es la primera aparición de los carismáticos Cocobos (los pajarotes montables que pululan por casi todas las versiones del juego) y el primer Cid (todos los FF tienen un personaje llamado Cid sin que tengan relación entre ellos). A diferencia del primer FF, se dejó de lado el sistema de acumulación de experiencia por uno de mejora por acciones. Esto significa que la mayor utilización de alguna habilidad, provoca la mejora del jugador en esa área específica. En 1991, Nintendo USA inició el proceso de adaptación de Final Fantasy II para ser lanzado en ese país. Sin embargo, su notable antigüedad y el -por entonces- reciente lanzamiento del Final Fantasy IV para Super Famicom (La Super Nintendo japo) provocó que se decidieran por editar este último título en USA. Final Fantasy II tuvo remakes para WonderSwam Color, Playstation y GameBoy Advance, aplicando mejoras audiovisuales y variaciones al modo de juego, según la versión.



## FINAL FANTASY III

Primera aparición: Famicom (27-04-1990)

Otras versiones: Nintendo DS

Hasta el año pasado, fue la figurita difícil de todos los FF ya que jamás se contempló remake o port alguno de esta entrega. Hubo planes de hacer una versión actualizada para WonderSwam Color, pero diversas complicaciones cancelaron el proyecto. Sin embargo, en los últimos meses apareció una remake con mucho contenido 3D para la portátil Nintendo DS. En lo que respecta al juego en sí, se volvió a utilizar el sistema de puntos de experiencia del primer juego, y se instauró un novedoso sistema de oficios que perduraría en sucesivas continuaciones. Esto consiste en que cada personaje pueda aprender diferentes habilidades en lugar de unas predeterminadas como en los otros juegos. Todos arrancan como "Onion Knights" para luego poder pasar a ser warrior, hunter, ninja, etc. También es el primer FF en donde se pueden invocar criaturas. No se mataron mucho con la historia de este FF. En esta ocasión, son cuatro huérfanos (que recién en la versión de DS recibieron nombres y trasfondo) devenidos en guerreros de la luz, que van a enfrentarse a un tipo llamado Xande, que quiere dominar el mundo oscuridad mediante. La clave está en hallar los cristales de la luz faltantes, para así restaurar la normalidad en el planeta.



Final Fantasy de SNES y Nintendo DS

## FINAL FANTASY IV

Primera aparición: Super Famicom (19-07-1991)

Otras apariciones: SNES, PlayStation, GameBoy Advance, WonderSwam Color

Si bien las anteriores historias no eran moco de pavo, Final Fantasy IV presenta un desarrollo argumental tan complejo como sus secuelas. El caballero oscuro Cecil se embarca en una aventura para salvar al mundo del malo de este juego: Golbez. Para ello, debe evitar que se apodere de los cuatro cristales luchando contra las fuerzas de su enemigo. Para acompañarlo, estarán su novia, su mejor amigo y otros guerreros. Es la primera oportunidad en la que Square implementa su "Active Time Battle" que, a diferencia del sistema por turnos anteriormente utilizado, transforma las peleas a tiempo real. Desechando un plan inicial de comercializar el II de NES, FFIV fue el segundo título en llegar a USA (renombrado Final Fantasy II para evitar confusiones). A grandes rasgos, el juego era como el japonés, pero algunas modificaciones le hicieron perder bastante peso si se compara con el original: eliminación de referencias religiosas, suavización de diálogos o escenas violentas y, para coronar, el traductor se rascó a dos manos derivando en un guión muy simplificado y hasta a veces contradictorio respecto del japonés. Por fortuna, años más tarde, FFIV ganó remakes para otras consolas (recuperando su nombre original) corrigiendo principalmente este último punto.

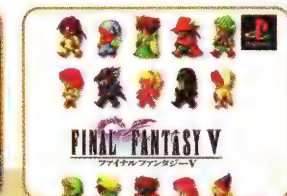
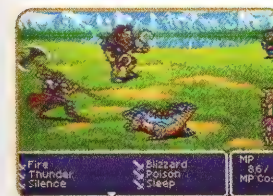
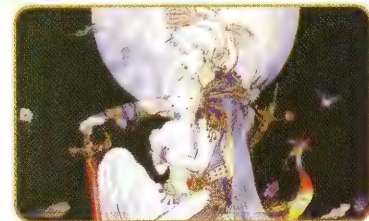


## FINAL FANTASY V

Primera aparición: Super Famicom (06-12-1992)

Otras versiones: PlayStation, GameBoy Advance.

Esta vez, se cuenta que los dichos cristales -presentes en todo Final Fantasy- sirven de soporte a los elementos naturales del planeta (viento, fuego, tierra y agua). En caso de que alguno se destruya, uno de ellos desaparecerá. Y justo se rompió el del viento! Entonces, el rey Tycoon encomienda la protección de los cristales sanos a un grupo de personas que pelearán contra Exdeath, un espíritu maligno que tiempo atrás intentó apoderarse del mundo y fue sellado, pero ahora se liberó. Se enfrentarán a él los valientes Bartz, Lenna (la hija del rey Tycoon), Faris, Galuf y Krile, en una aventura que nuevamente se desarrollará en tres continentes distintos. Éste fue el primer Final Fantasy en ganar una versión anime (cuya trama es una continuación de lo acontecido en el juego). Se llamó Final Fantasy: Legend of the Crystals, y a pesar de que el juego original no había llegado a USA, el anime sí fue comercializado (hay más información de esta producción en la última página de la nota). Volviendo al juego, recién en 2002 vio la luz en occidente a través de su remake para PlayStation (en USA, junto al VI formó parte de un compilado llamado Final Fantasy Collection). Más adelante, también ganó una remake para GameBoy Advance.



Final Fantasy V en su versión GBA y Playstation

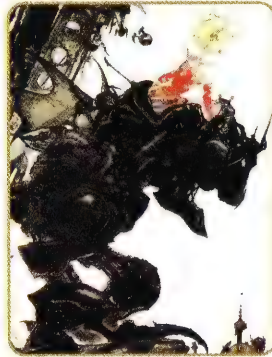
## FINAL FANTASY VI

Primera aparición: Super Famicom (02-04-1994)

Otras versiones: PlayStation, GameBoy Advance.

Una vez, tres diosas transformaron humanos en espers (seres con poderes mágicos) para utilizarlos en una guerra entre ellas. Habiéndose percatado del perjuicio que ocasionaron, hicieron que tanto espers como humanos lleven una vida normal, olvidando lo sucedido. Pero los espers decidieron que lo mejor era irse a otra dimensión, sellando la entrada. Ahora, mil años después, la cruel dictadura del emperador Gestahl y sus generales Kefka, Leo Cristophe y Celes Chere, se aprovecharon de la debilitación de ese sello que bloqueaba el paso al mundo de los espers, queriendo capturar la mayor cantidad posible de ellos para utilizarlos en su propio beneficio. A todo esto, dieciocho años atrás una mujer había podido ingresar al mundo esper y tuvo una hija con uno de ellos: Terra Branford. Ahora ella, al frente de un grupo de resistencia contra el Imperio, intentará evitar que los espers sean utilizados. A diferencia de las locaciones medievales de los anteriores títulos de la saga, Final Fantasy VI se ubica en un entorno steampunk, similar al contexto luego de la segunda revolución industrial de principios del siglo pasado. FFAVI no tuvo a Sakaguchi a cargo, sino a Yoshinori Kitase y Hiroyuki Ito. Como novedad adicional, es la primera vez en que se puede elegir los personajes a usar en un FF. Fue el tercero en llegar a USA (renombrado FFAIII para SNES) y sufrió alteraciones para evitar referencias religiosas y sexuales. Más adelante, tanto nombre como censuras fueron corregidos en sendas remakes para PlayStation y GameBoy Advance, contando además con mejoras tanto audiovisuales como del juego en sí.

## FINAL FANTASY VI



## FINAL FANTASY SPIN-OFFS Y RELACIONADOS

A las recopilaciones y múltiples remakes que se mencionaron de cada juego en particular, se les suman refritos y versiones raras creadas, principalmente, para colgarse de las bolas de la marca y sacar platita. No sea cosa que Square se funda de nuevo... (cosa que terminó pasando, pero eso quedará para la próxima nota). En 1990, Square decide renombrar una serie de títulos para el viejo GameBoy y editarlos en occidente. Así, los -en Japón- conocidos como SaGa pasaron a ser denominados Final Fantasy Legend. Fueron tres juegos, el último de los cuales apareció en 1993. En Japón, SaGa continuó con seis juegos más, varios de los cuales llegaron a occidente con sus nombres originales. Final Fantasy Adventure salió en 1991 para el GameBoy clásico. En Japón se tituló "Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden" y su historia fue tan exitosa que Seiken Densetsu (que traducido sería "la leyenda de la espada sagrada") se volvió una importante serie independiente. En occidente se la conoce como Mana, y originó los conocidos Secret of Mana, Legend of Mana, Sword of Mana...

En 1992, la idea era atraer más consumidores de RPG con un juego fácil, así que editaron para SNES en USA "Final Fantasy Mystic Quest", que de tan fácil era casi automático. En tanto, en 1996 se pensó a Bahamut Lagoon como un spin-off de Final Fantasy, pero esa idea fue desechada y el título ganó historia y nombre propio. No obstante, los futuros Final Fantasy Tactics se asimilarán mucho a este juego RPG táctico, que únicamente salió en Japón.

## FINAL FANTASY



Bahamoot Lagoon



## FINAL FANTASY VII

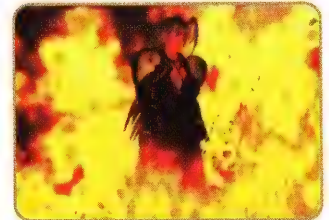
Primera aparición: PlayStation (31-01-1997)

Otras versiones: PC.

La séptima edición del juego marcó un antes y un después, en todo sentido. No solo por el hecho de dejar las consolas Nintendo para emprender nuevos rumbos en la(s) PlayStation de Sony; Final Fantasy VII es el más exitoso de toda la saga. El poderío de la consola 32 bits de Sony le abrió un nuevo mundo de posibilidades, demostradas en la terrible extensión del juego (ocupa tres CDs!). También fue el primer Final Fantasy en comercializarse en casi todo el mundo, en fechas muy cercanas, dejando atrás la enorme brecha de lanzamientos entre Japón y occidente. Esa traslación, además, fue realizada sin las alteraciones típicas impuestas por Nintendo en las anteriores partes que llegaron a occidente (aunque eso no impidió que el traductor al inglés se mandara múltiples cagadas); y a partir de ese entonces se recuperó la numeración japonesa para todo occidente. En otro orden de cosas, el estruendoso lanzamiento de Final Fantasy VII también fue uno de los causantes de que, en la actualidad, surjan los llamados "juegos de enormes presupuestos" (tanto en realización como en marketing), cosa que es más que evidente actualmente cuando las cifras monetarias que se manejan en el mercado de videogames son increíblemente altas.

FFVII transcurre en Gaia, un mundo compuesto por tres continentes. En el del Este, se encuentra Midgar, una metrópolis industrial que sirve de centro de mando a Shinra Electric Power Company, una megacorporación que a su vez opera como gobierno de facto. Shinra no sólo opera Mako-Reactores que abastecen de electricidad a todo el mundo, sino que además mantiene un grupo militar denominado "Soldier", compuesto íntegramente por mercenarios especializados. Una vez, Cloud Strife fue uno de ellos, pero ahora fue contratado por el grupo de rebeldes "Avalanche", cuyo líder es Barret Wallace. El problema está en que los reactores de Shinra fabrican energía en base a "Life Stream", la energía que mantiene con vida al planeta. Esto va a terminar por destruir el medio ambiente y, al cabo de un tiempo, al planeta mismo. Por ende, el plan de Avalanche es destruir los reactores. No obstante, la aparición de Sephiroth, un ex-Soldier -que se suponía que estaba muerto- impone un cambio de planes, tras que éste asesine al presidente de Shinra. Se descubre que la intención de Sephiroth es invocar a un hechizo muy poderoso, Meteor, para crearle un enorme daño al planeta. Así, una vez que el Life Stream trate de curar esa herida, Sephiroth absorberá Life Stream para lograr un poder inimaginable. Además de Cloud y Barret, pelearán Aeris Gainsborough, Tifa Lockhart, Yuffie Kisaragi, Cid Highwind, Cait Sith y Vicent Valentine. Todos ellos, en mayor o menor medida, también tendrán que resolver sus dilemas personales respecto de sus pasados. El desarrollo del juego trae giros drásticos en la trama, traiciones, muertes y sorpresivas revelaciones. Tras el éxito de de la versión PS, salió un port para PC un año después. Años más

## FINAL FANTASY VII



FFVII para Playstation



FFVII - Dirge of Cerberus

tarde, Square-Enix (ya estaban fusionadas) anunció la creación de una franquicia denominada "Compilation of Final Fantasy VII", que engloba una serie de productos multimedia contextualizados en el universo de este séptimo título de la numeración tradicional de FF. Según declaró el presidente de Square-Enix, saldrán productos relacionados hasta que se cumplan veinte años del lanzamiento del FFFVII original. Así que habrá choreo para rato...

Por lo pronto, los juegos que salieron fueron "Before Crisis: FFVII" (2004, Action RPG para celulares japos protagonizado por los Turks, unos personajes secundarios del juego original), "Crisis Core: FFVII" (2007, Action RPG para la PSP de Sony, enfocado en sucesos anteriores a FFVII con los personajes originales, incluyendo a Zack Fair, un viejo conocido de Cloud y compañía), "Dirge of Cerberus: FFVII" (2006, shooter con toques de RPG, protagonizado por Vicent Valentine) y una secuela de éste para celulares japos. Como dato final, hay que destacar un trailer presentado por Square-Enix poco antes del lanzamiento de la consola PlayStation 3, que básicamente mostraba una recreación del FFFVII original con el poderío de la nueva consola de Sony. Si bien al principio la empresa se mató aclarando que no iban a hacer una remake, ahora dicen que una vez se liberen de varios proyectos, van a evaluar su desarrollo, ya que -estiman- necesitan unos cinco años y más de trescientas personas para involucrarse en un proyecto de tamaño magnitud.



FFVII - Before Crisis



FFVII - Crisis Core

## FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN



Esta película, enteramente desarrollada en animación computarizada, se sitúa dos años después de los acontecimientos del juego original. Gaia busca recuperar su equilibrio natural. Cloud y Tifa llevan una vida normal, trabajando en un negocio de reparto (por cierto, acá no andan en chocobos sino en motos). La calma se va al carajo cuando el Life Stream reacciona ante el surgimiento de Geo-stigma, una nueva enfermedad, aparentemente conectada a Jenova, una criatura del espacio que se había estrellado en la Tierra hace miles de años con la intención de infectar a todo el planeta. Los restantes miembros de lo que fue Shinra, convencen a Cloud y sus amigos de implicarse en esta nueva pelea. El climax de la película incluye una reaparición del villano estrella: Sephiroth. Fue editada directamente tanto en DVD como en UMD (disco para la PSP) en 2005 en Japón, tras lo cual ganó varias versiones internacionales. Junto a la película, se incluyó "Reminiscence of Final Fantasy VII", un especial compuesto por situaciones del juego y algunas otras live-action, derivando en una graciosa situación enmarcada un año después de los hechos de la película. Cabe destacar que la película fue editada en nuestro país en formato DVD en Mayo de 2006 por LK-TEL bajo el título de "FFVII - El último rescate" (??).



"Ohhh, que espada grande"



Final Feliz VII

## LAST ORDER: FINAL FANTASY VII

El último curro animado de FFFVII es este OVA que inicialmente formó parte de una de las ediciones especiales de la película Advent Children en Japón. Last Order dura 25 minutos, está realizado por Madhouse y está dirigido por Morio Asaka (Nana; Chobits). La idea de Last Order es, mediante dos importantes flashbacks entrelazados, aclarar todo lo sucedido en la ciudad de Nibelheim años antes de la historia de FFFVII, quizás uno de los baches más importantes que nunca aclararon los creadores del juego.

Todo comienza con Zack y Sephiroth cuando se aprestaban a investigar una falla en uno de los mako-reactores de Shinra. Inesperadamente, a Sephiroth le empieza a chiflar el moño y causa una masacre en Nibelheim, lo que termina con su supuesta muerte. Zack sobrevive y se escapa junto a su amigo Cloud, ya que Shinra quería utilizarlos junto a los demás sobrevivientes para un experimento que involucraba a la criatura extraterrestre Jenova. A todo esto, Cloud y Zack intentan volver a Midgar, donde se encuentra Aeris, la novia de Zack. Luego de una trágica batalla, los acontecimientos toman un giro inesperado, y ahí es donde Final Fantasy VII comienza...

Last Order guarda estrecha relación con los juegos Crisis Core: FFVII y Before Crisis FFVII.



## FINAL FANTASY: LEGEND OF THE CRYSTALS

Para cerrar momentáneamente esta nota (ya que se vendrá la segunda parte más adelante), bastaría reseñar esta peculiar producción animada que data de 1994. Legend of the Crystals fue editado por Madhouse a modo de OVA en cuatro capítulos de media hora, dirigidos por Rintaro (Metropolis). La trama sucede unos ciento cincuenta años después de los sucesos de Final Fantasy V. Los personajes del juego eran leyendas del pasado en Planet R (el lugar donde todo transcurre). Ahora, sus descendientes tienen que hacer frente a un nuevo peligro. El villano de turno es Deathgynnos, quien desde Black Moon busca volverse el más poderoso de todos. Mid, un personaje/fantasma recurrente en el juego, advierte el peligro e intenta localizar nuevos héroes. Qué mejor que descendientes de los clásicos personajes de Final Fantasy V. Pritz y Linaly se unen a nuevos amigos para poder ir a Black Moon y enfrentarse a Deathgynnos. La trama es bastante corta y de resolución rápida. Esto causa un contraste con la saga Final Fantasy en sí, ya que por lo general cuentan con historias mucho más desarrolladas y complicadas. No obstante, este tipo de "tramas rápidas" abundan en OVAs del género fantástico como Ellicia. Se suponía que estos OVAs iban a salir en USA para promocionar justamente al FFV, pero terminaron editándose luego del lanzamiento del FFFVII. Cosa totalmente propicia, ya que por más que no compartan relación, FFFVII aumentó sideralmente las ventas de todos los derivados de la franquicia.



Chotobo



"Kanedaaaa!!"



S&M puerta a puerta

# YO, ROGELIO

## EL "TOP FAIV"



### LO'S 5 FAMOSO' ARGENTINO' MA' CAPO'

#### VICTOR SUEIRO

Un Grosso. El flaco tiene más vidas que un gato. Se va y viene del otro mundo cuando quiere, cómo quien se va de mataderos a ciudad oculta (aunque es mucho más difícil volver). Parece el chaboncito ese de Santo Seya, el manga que publica Ivrea, Chacra el caballero de oro virgen. Re capo, se cuelga del cable, pide fiado y encima no paga la luz. Capo total a ver cuando me presentás al barba. Aprendan Sancoritos!!!!!!!



#### MIRTHA LEGRAND

Qué glamour!! Qué belleza!! Qué vieja chota pero una diva eso sí. Ojalá un día me invite a almorzar con ella. Nos comemos unos choripanes mariposa con chimichurri de rechupete o un guiso carrero y buala. Vi todas sus pelis con Armando Bo, como me calentaba. Sigo todas las cenas y me encanta porque es re frontal, se zarpa preguntándole cosas que todos queremos saber pero nadie se anima, a sus invitados, bien de yegua lo hace. Lo digo o no lo digo. Jaja malísimo.



#### EL DIEGO

El más grande de todós, barrilete espacial, amigo de Nelson Castro (para los que no saben el rey de Cuba, lean de vez en cuando los diarios, ignorantes de la vida) Brazucas giles, el diegote es lo más grande. A ese pelele no se le para ni estando con Shusha la reina de los paquitos. Fui a verlo a la cancha de Boca, en esa época, él era técnico de Mandiyú, fui a alentar con todos los trapos. Nos mamamos con la barra brava (yo y dos tipos más) tomando tereré con vodka. Como iban perdiendo 5-0 el diego se copó, se trajo un par de gatos, subió a la popular y se puso a tomar con nosotros. LA PELOTA NO SE MANCHA, SE MAMA SANCORITOS!!!



#### RICKY MARAVILLA

Qué tendrá el petizo cuando las provoca!! A las minas las vuelve torzas!!! Lo conocí en los mengitorios del Fantástico Bailable. Había escabiado mal y ya iba por el tercer litro de pichin cuando bajo la vista y veo tremendo pedazo. Lo saludé y muy sagaz yo le pregunté si la canción tenía un doble sentido, le guiñé el ojo y con la cabeza le señalaba el amigo, hizo su clásico gesto con el pelo y sin lavarnos las manos nos fuimos a tomar unos güisquitos a la barra.



#### FLORENCIA DE LA V

Flor es una chica y es hermosaaaa!!! Cuántos se habrán comido un traba. Un hallazgo, del ruso Sofovich (ese sí que sabe de gatos, más que edu inclusive). La mina o el flaco es un artista de raza, se la re banca arriba del escenario, canta, baila, se abre de gambas, actúa, y viene con sorpresa incluida. Todo por el mismo precio. Encima todas las temporadas te arma flor de quilombo para que Rial, la Rocasalvo y Canosa puedan hacer un programa de tres horas durante todo el verano. Igualmente para mí la más linda de todas sigue siendo Samantha Robles. TE AMO!!! MI VIDA!!!!

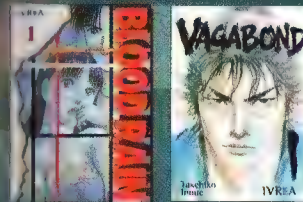
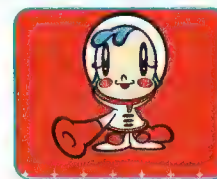
Rogelio Ortiz



### THE SUPER MILK-CHAN SHOW (OH! SUPER MILK CHAN)

Viernes 22:00, 0:00, 3:30 hs. Repite domingos 0:00, 2:30 hs.

Años atrás, Locomotion sorprendía con uno de los animés más bizarros jamás emitidos en TV (aunque, a decir verdad, hay cosas mucho más bizarras, pero que nunca llegaron). Lo cierto es que el particular estilo de diseño de Hideyuki Tanaka dio vida a una delirante serie, en donde una nena de cinco años recibe misiones del presidente, las cuales no cumple de la forma más indicada... O bien cree que las cumple y hace cualquier cosa. El primer anime, de 1998, constaba de 14 episodios de ocho minutos. No hace mucho tiempo, Animax puso al aire su continuación: una serie de 12 episodios de media hora, emitidos originalmente en Japón del 27-01-2000 al 13-04-2000, muchísimo más delirantes aún que su anterior encarnación. A diferencia de lo emitido en Locomotion (subtitulado), Animax dobló esta serie al castellano en Venezuela. Otra particularidad reside en que usa el diminuto opening y el demasiado extenso ending de la versión norteamericana en DVD editada por ADV Films tiempo atrás.



## PROMOCIÓN IVREA

¡Comprando **DOS** mangas en **MUSIMUNDO!** te llevás un poster de regalo!



Promoción válida hasta finalizar la 33ª Feria del Libro Internacional (08/05/07).

NO TE OLVIDES QUE MUSIMUNDO CUENTA CON UNA EXCELENTE VARIEDAD EN COMICS, MANGAS, ETC

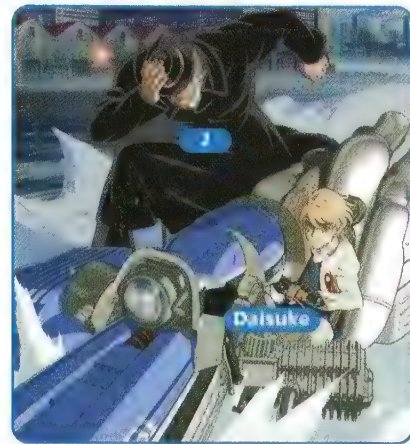
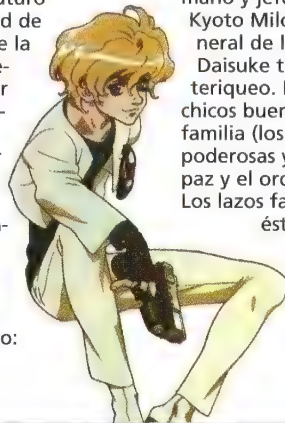
MUSIMUNDO IVREA disponible en locales: CIUDAD DE BUENOS AIRES: Av. Corrientes 1753 - Av. Cabildo 1873 - Lavalle 925 - Abasto Shopping Paseo Alcora - Av. Rivadavia 6661 - Capital (Av. Sta. Fe 1844) | LOMAS DE ZAMORA: Av. Leprida 144 | QUILMES: Av. Calchaquí 3950 | ASTELAR: Plaza Oeste Shopping | SAN MIGUEL: Av. J. D. Perón 1030 | MARTINEZ: Unicenter Shopping | PILAR: Las Palmas del Pilar Shopping | LA PLATA: Calle 47 N° 637 - Calle 12 N° 1175 | CORDOBA: 9 de Julio 74 - Nuevo Centro Shopping (local 2261) | PARANA: San Martín 621 | LA RIOJA: Pelagó B. Luna 519 | MENDOZA: San Martín 1123 | SANTA FE: San Martín 2433 | COMODORO RIVADAVIA: San Martín 101 | NEUQUEN: Av. Argentina 351 - Juan J. Lastra 2400 | BARILOCHE: Duaglia 255 | RÍO CUARTO: Río Cuarto Center - Complejo Disco (Elisen Sanchez 350).



Por Lucía Foos

En la vida, hay dos cosas con las que no se jode: la familia y la muerte. Y no hay organización que tenga esto más en claro que la mafia. El respeto por la familia y el miedo a la muerte son los motores que, históricamente, impulsaron y motivaron las acciones de toda organización mafiosa que se digne de serlo. Con esto en mente, Kazuki Akane (Noein; Geneshaft) reunió a algunos colaboradores de su más grande éxito como director -Escarflowne- para realizar un nuevo anime futurista influenciado por policiales mafiosos. El estudio Satelight (Hellsing OVA; Macross Zero) fue designado como co-creador y encargado de la animación en 2D, mientras que Nobuteru Yuki (Paradise Kiss; I'm Gonna Be An Angel) fue el responsable del diseño de personajes. Con los principales puestos ocupados y la idea definida, Akane y Satelight se pusieron a trabajar en conjunto. Para que Heat Guy J viera la luz catódica por primera vez en las pantallas japonesas el 1º de Octubre de 2002, manteniéndose hasta el 25 de Marzo de 2003, completando el típico estándar de 26 capítulos.

La historia se ubica en un futuro no especificado, en la ciudad de Judoh, donde las familias de la mafia se reúnen bajo el liderazgo de "El Vampiro". Clair Leonelli, su hijo único, heredará este cargo cuando él muera. Daisuke Aurora, por su parte, es el miembro principal de la "Unidad Especial de la Agencia de Control de Seguridad", la cual se encuentra a cargo de prevenir futuros crímenes en la ciudad. Para ello, Daisuke cuenta con su copañero:



un cyborg con forma humana llamado J, conocido también como Heat Guy. En realidad, la fabricación de máquinas robot está prohibida en Judoh; Aunque J puede combatir el crimen tranquilo porque quien autorizó su activación, a pesar de su desprecio por las máquinas debido al asesinato de su padre en manos de una, es el hermano y jefe de Daisuke, Shun Aurora. Kyoto Milchan, es la administradora general de la Unidad Especial, y con quien Daisuke tendrá la típica relación de histriero. Planteados así los bandos, los chicos buenos se enfrentarán a Clair y su familia (los dueños de las empresas más poderosas y adineradas) para mantener la paz y el orden en Judoh. Los lazos familiares y los problemas que éstos acarrear son sólo dos de los temas que atraviesan la trama de Heat Guy J. A través de una enorme riqueza de personajes secundarios, la serie pasa registro de

una gran cantidad de temas controversiales, tales como el tráfico de armas, la prostitución, el alcoholismo, la inmigración ilegal, la pena de muerte y otros. En un plano más profundo, las críticas sociales llegan hasta la corrupción política, el manejo del poder político mediante el poder económico, y la dependencia de los seres humanos de la tecnología. La misma relación entre Daisuke y J plantea los dilemas acerca de la convivencia entre el hombre y las máquinas. A medida que la trama va avanzando los conflictos se oscurecen y complejizan, llegando a un punto en el que ya no se sabe quién es bueno y quién es malo, o incluso mismo qué son la bondad y la maldad en ese mundo tan derruido. Todo esto sucede en una trama con fuertes escenas de acción y pelea, enmarcadas en una muy buena animación en 3D de fondos y máquinas. Como todo buen policial, las instancias de investigación son fundamentales. Daisuke, siguiendo la línea del detective clásico, se pasea por las calles de Judoh en busca de información, hablando con los habitantes de la ciudad y basándose en rumores que lo llevan a resolver los casos. En la dupla de los hermanos Aurora se puede ver la diferencia de perspectivas de dos personas dedicadas a cuidar de su ciudad: una convive con la gente y sus problemas, y otra diagrama políticas públicas sentada detrás de un escritorio en la oficina gubernamental. Quizá ésta sea otra crítica social, esta vez orientada a la burocratización que acarrear los sistemas políticos actuales, cuyos dirigentes no pueden ver con claridad los problemas de su gente desde la altura de los rascacielos. En simultáneo con la emisión del anime, en las páginas del Magazine Z de la Editorial Kodansha se serializó un manga homónimo. El encargado de la adaptación, tanto del guión como del dibujo, fue el ignoto Chiaki Ogishima. La trama no se diferencia demasiado de la del anime y fue compilado en un solo tankoubon. La emisión local se hizo, una vez más, por las pantallas de Animax, entre el 7 de Agosto del año pasado y el 5 de Febrero último, tras lo cual procedió a repetirse continuamente (se sigue pasando los lunes a las 21:30 hs.). La distribución en Latinoamérica está a cargo de Cloverway y el doblaje se realizó en México, en los estudios Doblajes Paris S.A. Algunos de los actores que prestaron sus voces fueron Héctor Rocha (Issei Tsubaki en FMP? Fumoffu; Keisuke Takahashi en Initial D)

como Daisuke, Mario Hernández (Kuwabara en YuYu Hakusho) como J y Miguel Ángel Reza (Atsunobu Hayashimizu en FMP? Fumoffu; Wataru Akiyama en Initial D) como Shun Aurora. La traducción es correcta y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón. Un dato desagradable es que la emisión de Animax "estiró" la imagen para que ocupe toda la pantalla, dado que en el original está en formato wide screen. Pero esto parece ser error de los japos, que mandaron la serie así. Heat Guy J presenta entonces, por todo lo expuesto anteriormente, una interesante opción a la hora de sentarse a mirar anime. Quizá por sus críticas, quizá por la carga emocional; lo cierto es que es difícil mirar esta serie con atención, sin quedarse, mínimamente, pensando.



"A.C.A. de mierda que no viene..."



"Qué te dije de traer burros de la calle a casa?!"



"Aaaaayyy, Platero... Qué pedazo!!!"



Por Marcelo Vicente

**K**ozue Amano debe ser, acaso junto a Mayu Shinjo y al grupo CLAMP, una de las mangakas más prolíficas y talentosas de la última década. Esta buena mujer, nacida el 26 de Enero de 1974 en la prefectura de Saitama y loca por lo gatos, ha venido destacándose desde su debut en la industria de los comics con la obra Roman Club allá por 1996, la cual se publicara en la revista Shonen Gangan de la rama editorial de Enix. Como sea, su presente no podría ser mejor ya que su trabajo más actual, Aria, no sólo la encuentra en el pico de su consolidada carrera como artista, sino que además ya ha incursionado en el terreno de la animación -algo al que sólo un selecto grupo accede- con sendas series de "su" Aria, emitidas hace poco en Japón. Por cierto, un detalle particular para comentar es que originalmente Aria nació con el nombre de Aqua y después cambió a su denominación actual. Cómo es esto? Muy sencillo: a comienzos del año 2001, Kozue Amano empezaba a serializar en la revista mensual Stencil (siempre dentro de Enix) una nueva obra de su autoría: Aqua; pero entonces en la editorial que fue, es y será eminentemente fichinera -Dragon Quest es una creación suya, por ejemplo- se produjo una especie de cisma y varios autores pasaron a formar parte de la nueva editorial Mag Garden.

Es así como, tras recopilarse en solamente dos tomos, Aqua dejó de existir con ese nombre y, ya en su nuevo hogar, adoptó el nombre de Aria. En fin, la cuestión es que, a pesar del cambio de nombre, Aria es una continuación directa de Aqua; no es un spin-off, una precuela ni



nada por el estilo. A propósito, otro caso conocido que se puede citar en este punto es el de la mangaka Sakura Kinoshita, que también empezó en Enix su obra Loki y, al pasar también a formar parte de las filas de Mag Garden, tuvo que agregarle el Ragnarok, para confusión de t@d@s. La trama de Aqua-Aria queda planteada desde el comienzo: Akari Mizunashi arriba proveniente desde la Tierra al planeta Aqua, el mismo que anteriormente se conocía como Marte. El calendario marca que entonces es el 3 de Abril del año 2301, y ya pasaron ciento cincuenta años de la "terraformación" (o sea, se hizo habitable) del antiguo planeta del fuego; el hielo de los polos se derritió más de lo esperado y se cubrió de "H2O" en un 90%, así que en la actualidad se lo conoce como Aqua. Akari llega específicamente a la ciudad de Neo-Venezia y su objetivo es convertirse en una "undine" -es decir, en una "gondolieri"- ya que como lo indica el nombre del lugar, Neo Venezia es una recreación, perfectamente lograda a todo nivel, de la famosa urbe italiana.

La protagonista va a parar a la compañía Aria, una de las tres empresas de la ciudad que se dedican precisamente a pasear en las góndolas (con mucho glamour, por supuesto) a turistas por todos los puntos interesantes de la ciudad; y allí, en su arduo entrenamiento por convertirse en la mejor undine, va conociendo al resto de los personajes que se mantendrán fijos en la historia. En este sentido merece citarse Alicia Florence, la undine más popular de la ciudad y la única compañera de Akari en Aria; sí, en Aria sólo hay dos empleadas. Con 19 años, Alicia es la superior de la protagonista principal y, como detalle, le gusta mucho el chupi (algo que, por cierto, levantó cierta polémica en algunos países donde se publica el manga). Pero, en honor a la verdad, Akari y Alicia no están solas en Aria, sino que además está el dueño de la compañía: un gato que sólo es conocido como "el presidente". Así es, en Neo-Venezia, las tres empresas que se dedican a pasear turistas son presididas por gatos (!). Resulta que, a pesar de que sólo maúllan, los gatos de ojos azules en Aqua son considerados de buena suerte, por lo que todas las empresas de undines cuentan con gatos que hacen las veces de mascotas y de "presidentes" (los gatos marcianos son inteligentes aunque no hablan). Ya saliendo de Aria, están las otras compañías del ramo: Himeya y Orange Planet y, por supuesto que de ahí salen el resto de los personajes estables de la serie, como Aika S. Granzchesta, Akira E. Ferrari, Alice Carroll y Athena Glory. Aika (es visto que seguir la trama es un quilombo porque todos los nombres son iguales), aunque tiene un carácter medio de mierda, se vuelve la primera amiga que Akari hace en Neo-Venezia. A pesar de ser la heredera de Himeya, es tratada como una undine más por su superior Akira. Otro detalle para comentar es que pasa mucho tiempo en Aria, la competencia,

porque asegura estar enamorada de Alicia (jeje, qué grato es el lesbianismo adolescente). Más adelante en la historia aparecen Alice y Athena, las chicas de Orange Planet, con lo que queda establecido uno de los ejes principales del argumento, la interrelación que hay entre las tres empresas de undines de la ciudad, representadas en una "aprendiz" y en su "instructora": por supuesto que hablamos de Akari-Alicia en el caso de Aria, Aika y Akira en el de Himeya y en el de Alice y Athena en el de Orange Planet.

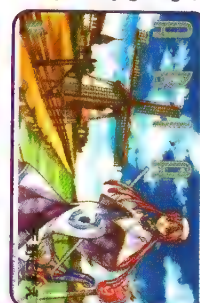
Sin embargo, merecen citarse algunos personajes masculinos que le ponen un poco más de sabor a la historia, como Akatsuki Izumo (y dale con nombres empezados en "a"...), el primer cliente que tiene Akari como undine y aprendiz de "salamander"; por cierto, los salamanders, quienes trabajan en una isla flotante, son los que mantienen estable el artificial clima en Aqua, mediante la liberación de calor a la atmósfera. Y aunque Akatsuki parece estar enamorado de Alicia, de a poco empezará a sentir cosas por Akari, formando así, la clásica pareja protagonista. Otro personaje recurrente en la trama es Albert Pitt (el primo deforme de Brad), un gnomo que vive en las entrañas de Aqua, controlando que la gravedad del planeta sea todo el tiempo la misma que la de la Tierra. En fin, la acción transcurre mansamente en una ciudad, como ha quedado dicho, construida exactamente como la Venezia terrestre; entonces es común ver en la historia de Aqua-Aria escenas como el famoso carnaval, la celebración por San Marco, el día de Boccolo (en esa fecha, todos los hombres, tengan la edad que tengan, deben regalarle una rosa roja a su amada) así como una recorrida por los famosos puntos turísticos como el "Puente de los Suspiros" o la propia plaza de San Marco. El clima general de la historia es muy "easy going", muy relajado y, a veces,



Aqua de Enix



Aqua y Aria de Mag Garden



El manga de Aria

da la sensación de que los personajes estuvieran todos "fumeteados" ^^.

Conforme avanzaban los tomos recopilatorios lanzados al mercado (la obra aún se publica en la revista Comic Blade de Mag Garden, llegando a la actualidad a su tan-koubon número 10), la popularidad de Aria iba en aumento en su Japón natal; eso llevó a que varias productoras de anime posaran sus ojos en ella. Finalmente, Hal Film Maker (Slayers Premium) y TV Tokyo serían los encargados de llevar a Aria al terreno de la animación. Aria The Animation se estrenó el 5 de Octubre de 2005 y, tras totalizar 13 episodios, se despidió de las pantallas el 28 de Diciembre del mismo año. Naturalmente, la trama también adaptaba la historia de Aqua, el primer manga. Pero esto no sería todo, ya que -con el mismo grupo creativo a sus espaldas- el 2 de Abril de 2006 se estrenaría Aria The Natural, la continuación que habría de extenderse hasta el 26 de Septiembre del propio 2006, tras totalizar esta vez 26 capítulos. Como datos extras cabe destacar que ambos animes se volvieron más que exitosos en su país, que adaptaron muy fielmente todo lo transcurrido hasta el tomo 8 (casi a la par que la serialización del manga) y que fueron dirigidos por el reconocido Junichi Sato (quien dejara su huella en Sailor Moon, Kaleido Star y GateKeepers). Por supuesto, existe una extensa cantidad de merchandising de todo tipo, y también un reciente videogame para PlayStation 2. Al cierre de esta edición, se dio a conocer la realización de Aria the OVA -Arietta-, sin más detalles que la permanencia de Junichi Sato como director. Es de suponerse que se vayan a adaptar los tomos que aún no pasaron a la animación.

Kozue Amano se las ha ingeniado para hacer una obra de ciencia ficción (ambientada en Marte, en el Siglo XXIII, etc.) pero totalmente amenizada y humanizada por el costumbrismo y la cotidianeidad, lo cual es muy meritorio; y claro que esto se potencia si encima tanto los diseños de los personajes como los fondos cuentan con unos trazos realmente preciosos, muy cálidos que se reflejan tanto en la historieta como en el anime. Sin dudas, Aria es una de las mejores creaciones que han podido verse por estos últimos tiempos.



"Qué noche la de anoche!"



"Te juro que estoy remando!"



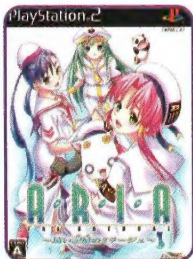
"Tus papás eran hermanos?"



"Se supone que eso es un gato?"



RADIOGONDOLA PREMIUM



El juego de Play 2

TU ANSIEDAD VA A SER SACIADA EL 1º DE ABRIL

## SAINT SEIYA MYTH CLOTH

¡COMPLETA TU COLECCIÓN! ¡STOCK ROTATIVO Y CONSTANTE!  
¡UNA OPORTUNIDAD ÚNICA SÓLO EN NEOTOKYOSTORE!

ADemás DE TENER MÁS DE 1000 ÍTEM A TU DISPOSICIÓN,  
CONTARAS CON ATENCIÓN ON-LINE, ACTUALIZACIÓN DIARIA.  
IMÁGENES CON ALTA CALIDAD PARA DEGUSTAR EL PRODUCTO  
CON TU VISTA Y PUEDES TOMAR LA MEJOR DECISIÓN.  
ADemás ATENCIÓN ESPECIAL A COMIQUERÍAS DEL INTERIOR.



DISEÑO GRAFICO: damedia.com.ar

# NEOTOKYO

ANIME & TOYS STORE

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3084  
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM

## PURO COMIC

SAN MARTIN 843 - LOC. 6 15Y16  
GALERIA CALLE DEL SOL - ROSARIO  
TEL. 0341 - 4470596  
0341 - 4111145  
WWW.PUROCOMIC-ROSARIO.COM.AR

COMIC AMERICANO  
COMIC NACIONAL  
MANGA  
JUEGOS DE CARTAS  
REMERAS  
POSTERS  
GASHARONES Y ACTION FIGURES

**LAZERMANIACS**  
**PIC-PREVIEW**

**SOCIEDAD**

Por Juan Ignacio Quiroga

**H**ace escasos días, mas concretamente el 1° de Abril, se efectuó en Buenos Aires el tan esperado evento Lazer Maniacs. Único en su género, Lazer Maniacs contó con la particularidad de realizarse en dos partes. La primera, de 15hs a 21hs, incluyó actividades como torneos de videogames y un Pump It Up en free play. A la noche, de 23hs a 6hs, la cosa subió de tono con las chicas del body painting. Por supuesto, hubo un concurrido cosplay en ambas ediciones, sumado a la genial onda tanto de los visitantes como de todo el staff de Ivrea a pleno. Como adelanto de la extensa cobertura que realizaremos en Lazer #45, he aquí un preview fotográfico para deleite de todos los lectores.



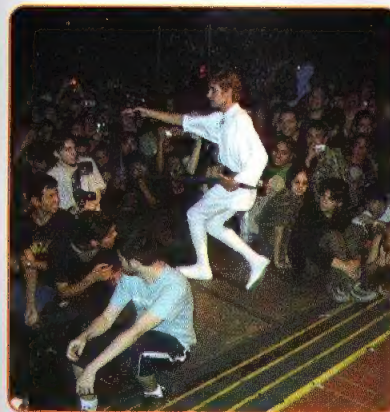
Playmate Medieval



La entrada al boliche



Evenstar en pleno show



Luke Johnny Walker



Estelares de Corona 2008



Gran Hermano Cosplay



Anita, la hija de Berugo



Las proyecciones a full



Xena la hija de Xerox



Cain el hijo de Levantín



Evangelistas en Lazermaniacs



"Resignate, no voy a publicar Tsubasa"



...y Testigos de Jehová también



# KATANA

VIDEOJUEGOS / ANIME

- ANIME en DVD
- PLAYSTATION
- PLAYSTATION 2
- PLAYSTATION 3
- DREAMCAST
- XBOX, XBOX 360



- PC
  - FIGURAS, GASHAPONES.
  - ESTATUILLAS DE ANIME
- importadas de Japón

## ENVÍOS A TODO EL MUNDO!

Belgrano 77 "6" San Isidro Bs. As. Argentina

WWW.KATANA-ONLINE.COM.AR Tel/Fax (011) 4743-3837

Ahora que llamamos tu atención...



### FACIL, MUY FACIL

Pagás recién cuando  
te lo entregan

PC  
CD  
ROM

MANGA DVD  
VIDEO

DIVX  
VIDEO



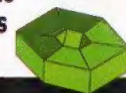
# ANIME

## A DOMICILIO

- Envíos en Córdoba y a todo el país
- El mayor catálogo en dvd, ost y anime
- Garantía de funcionamiento
- Actualizaciones constantes

manhexagono@hotmail.com

# www.ElHexagono.com.ar



# MUNDO BIZARRO

## SUBASTAN MUÑECA DE BRITNEY SPEARS EN SU NUEVA VERSION: RAPADA EN CHALECO DE FUERZA!

Cuando vimos la imagen de la princesa del pop con su cabeza sutilmente afeitada, no pudimos dejar de asociarla con la actriz Sigourney Weaver y con la película Alien 3, por dos razones: La calvicie de la protagonista y el horror que produjo el alienígena saliendo de las entrañas de la misma. Esa horrible sumatoria nos deja como resultado a nuestra Britney actual. Un sujeto puso en subasta en E-Bay una muñeca de Britney Spears rapada. "La Britney Shears" mide 15 centímetros, esta diseñada con Polymer clay (una especie de arcilla), incluye una camisa de fuerza y una habitación acolchada (aparentemente las pastillas se venden por separado). Luego del éxito del juguete, esta por salir a la venta una nueva línea de "Famous Doll Bitches". La lista esta encabezada por Paris Shilton, en sus dos versiones: Traga y Escupe. Lindsay Mohan, en su única versión, bebe alcohol y abre las piernas. Finalizando la colección con Anne Nicole Smithy, sin articulaciones y en su correspondiente ataúd de oro.



**ADVERTENCIA:**  
No hagan ésto con sus vidas

## ORFANATO DE MURCIELAGOS QUIEN NECESITA A LOS PERROS?

Los murciélagos constituyen uno de los grupos más diversos y numerosos entre los mamíferos. Existen casi 1.000 especies en todo el mundo y muchas de ellas se encuentran amenazadas de extinción. Por eso, la fundación "Adopt a Bat" propone una simple solución: Adopta un simpático ratón con alas por una módica cifra. Se trata de murciélagos huérfanos imposibilitados de retornar a su hábitat natural. Por tan solo 35 dólares te podrás convertir en sponsor de un simpático bichito. Es más, si te asocias a su página de Internet, tan solo cuesta \$25! A cambio de tu generosa donación, se te efectúa la entrega de un certificado de adopción, una foto 5 x 7 de tu nuevo amiguito, la biografía del mismo (?), una representación gráfica de su tamaño (¿?), una credencial de "Rescata Murciélagos", el libro "Mitos y Leyendas" de adivinen que animal y una suscripción anual del periódico Bat World News! Según la fundación, es una gran herramienta de aprendizaje para niños, un buen regalo para los bati maniacos y algo indispensable para la persona que lo tiene todo (Y, sí). Aclaración: Por derechos de autor, ningún murciélago se puede bautizar Batman o Drácula. Lo sentimos.



"Cuando sea grande...  
quiero ser como Batman!"

PORQUE AL FINAL LA CAJA NO ERA TAN BOBA COMO NOS DIJERON...

REVISTA  
**ZITCOM**

INFORMACION INMORAL PARA GENTE ASTUTA

SERIES  
PELICULAS  
NOVEDADES  
BIZARRO  
BANDAS SONORAS  
REVIEWS  
DVDS  
ANIME

**MUY PRONTO  
A LA VENTA**