



COD 4
Modern War



AVATAR
La Leyenda de Aang



LEGO
BATMAN



LUCKY
STAR

#5 Octubre
2008

Uruguay \$40
Argentina \$11

historietas

LA SOMBRA DOBLE
SOLBAKKEN

secciones

ECOS DE LA WEB

J. Estrategias CON Z
Prof. Pistacho

y más...



EVOLUCION
COMICS





Tapa

Arte

Edgard Machiavello
Diseño
El Vasco

Imprenta:

Central de
Impresiones Ltda.

D.L. 344562/2008

Inscripta en

Ministerio de
Educación y Cultura
Tomo XV Fojas 72

ISSN 1688-4744

Uruguay \$40
Argentina \$11

Uruguay: distribución
consultar a través de
contacto@edicionesec.com

Argentina: distribuida
por La Revistería

PARECE QUE
DESPERTO
NUESTRO AMIGO

ÍNDICE

cosplay click



Nombre
Gabriel Cardozo
Cosplay
Choi Bunce
Serie
The King
of Fighters

Ecos de la web 01

Historietas

Solbakken #5 09

La Sombra Doble (Adaptación) 41

Anime

Avatar: La leyenda de Aang 25

El Rincón de Sakura / Luky Star 28

Comics

La columna del Profesor Pistacho 30

El Carcal de Roy / DC : Bopster Gold 34

P.Parker / Marvel : La Invasión Secreta 35

Juegos de Estrategia

Introducción a D&D Miniaturas 36

Ciencia Ficción y Aventuras

John Carter of Barsoom 2ª parte 38

Cine/Series

X-Men Evolución 40

Videojuegos

Call of Duty IV 57

Yakuza 2 60

Disaster: Day of Crisis 61

Lego Batman The Videogame 62

Editorial 64

- Montevideo, Julio de 2008

ECOS DE LA WEB

Prensa, a nuestra manera

La jornada retomará el espíritu de la edición anterior y realizará algunos cambios

“Continuará... Las pruebas de Hércules” tiene fecha

Nuevamente los juegos serán de las principales atractivos en el fin de semana

Continuará... Las Pruebas de Hércules es la segunda edición de un evento multicultural que pretende reunir, en un fin de semana, a una gran cantidad de niños, jóvenes y adultos que comparten el gusto por los comics, el animé, el rol, la fantasía y los juegos de estrategia entre otros.

participando de Las Pruebas de Hércules, un juego que incluye diversas actividades, concursos, torneos y trivias. Se prevén muchos premios y al final de cada jornada alguien será proclamado como Hércules.

cotonete medirá 3 metros. También se incluirá el uso de cascos protectores, lo que significa que esta vez, los golpes en la cabeza serán permitidos! Habrán tres torneos por cada día, cuyos horarios estarán especificados en el cronograma oficial.

Proyecciones de películas y animación, concursos de cosplay y karaoke, demostración de juegos, talleres de dibujo, comics, torneos de soft-combat, presentación de comics uruguayos. Éstas son algunas de las actividades confirmadas para el 15 y 16 de noviembre a partir de las 14h. El sábado la jornada se extenderá hasta 22:00h con actividades trasnoche y el domingo hasta las 21:00h.

La entrada por día tendrá un valor de \$80 y los niños menores de 10 años acompañados de un mayor entrarán gratis. La entrada para quienes participen del concurso de cosplay será de \$60.

Además de los stands expositores, con la entrada cada visitante estará



Para esta edición, se destaca la inclusión de un concurso de Karaoke, actividad que seguramente se vincule al J-Pop.

Por otro lado, el Soft-Combat espera más concursantes que la jornada anterior. El Soft-Combat es un lindo título para camuflar lo que sería “Batalla de Cotonetes Gigantes” y esta vez, más gigantes aún, cada

El espacio va a ser reorganizado, con el objetivo de una mejor movilidad interna y distribución de los expositores. Por ejemplo, la sala de proyecciones será eliminada, y las mismas se realizarán en el patio exterior en la trasnoche del sábado.

Por más información y novedades sobre el evento: www.continuarafantasia.blogspot.com.

Cine

Más Spiderman y más Tobey Maguire

El joven actor se aseguró más de U\$550:

En EC#4 informamos sobre la condición de Toby Maguire para participar en Spiderman 4: que Sam Raimi, quien estaba analizando el guión, siga al frente del proyecto.

A 15 días de cerrar esta edición, no sólo contamos con la confirmación de Raimi al frente del proyecto, sino que también contamos con una "Spiderman 5". Se mantendrá el protagonista principal de la saga, Tobey Maguire, quien seguirá al frente de las aventuras del héroe arácnido que alista sus próximos dos episodios filmicos. Pero parece haberle gustado el tema de las condiciones, y después de Raimi vinieron las económicas. El actor recibirá la nada despreciable cifra de 50 millones de dólares para renovar su vínculo con Sony y Marvel Studios.

La poderosa Sony no quiere perder al integrante más importante de la saga y engreirá a Maguire con todos los requerimientos (caprichos) que este imponga. Es así como, aparte de los 50 millones de dólares por las dos películas, recibirá ingresos extras por las ganancias de los films. Asimismo, el actor tendrá una



cláusula especial que le permita disponer de tiempo libre cuando lo desee, para no estar alejado mucho tiempo de su pequeña hija de 2 años. "Spiderman 4" y 5 será rodado en un lapso de 6 meses y esto "puede ser sumamente asfixiante", declaró.

El portal especializado, **SlashFilm**, publica también que se han empezado a manejar los nombres de los posibles villanos para las dos próximas entregas del héroe de Marvel y se habla de "Lagarto" o "Kraven el Cazador". Mayo de 2011 se perfila como la posible fecha para el retorno del hombre araña con el consiguiente estreno de la quinta producción de Spidy.-

Animé

Hajime no Ippo

Reedición de viejo animé

El ya conocido manga **Hajime no Ippo**, que no sólo resultó exitoso en su versión impresa, sino que había obtenido muy buenas cifras en su versión animada, volverá al anime para el 2009, de acuerdo al reporte de **Weekly Shonen Magazine**.

El mismo se estará presentando para el próximo mes de enero, aunque hasta ahora no hay ningún trailer o algún otro avance, diferentes sitios especializados consultados, marcan que la serie no presentará muchos cambios a la pasada edición.

Seguro que el éxito que tuvo el juego de este título en la consola Wii, ha tenido que ver en este lanzamiento.-

Cine

Cayó Tintín

Paramount dijo no

La gigante Paramount le dio la negativa, nada más ni nada menos que a Steven Spielberg y Peter Jackson, sobre su proyecto de el carismático personaje creado por Hergé: Tintín.

El proyecto, con un presupuesto de 130 millones de dólares, consta de una trilogía en animación 3D, basada en la técnica **Motion Capture**, lo que supone la contratación de actores para darle vida a los personajes.

El presupuesto es muy elevado para la producción de una animación, y fue la causa de la negativa de Paramount.-

Historieta Nacional

Una oportunidad para jóvenes historietistas uruguayos

Próxima edición de los FNC contará con una categoría para menores de 29 años

La propuesta de los **Fondos Nacionales para la Cultura en la categoría Narración Gráfica, contará con una subcategoría para jóvenes artistas menores de 29 años.**

Una muy interesante propuesta que podrá ser el lanzamiento para una nueva generación de artistas. También abrirá las puertas a aquellos que en la pasada edición no se presentaron por no estar capacitados para la autoedición, lo que supone mucho más que la elaboración de una historieta. En este caso, el MEC (Ministerio de Educación y Cultura) se encargará mediante llamado a licitación, de la edición y distribución del compilado.

Cada artista podrá presentar más de una obra, las cuales no podrán superar las seis planchas. Los trabajos serán seleccionados con un único criterio: la calidad artística. La no inclusión de los nombres en el momento de la selección, es que da la posibilidad de que un artista sea premiado con más de una obra. Sobre el total de los trabajos presentados, el

Fecha de lanzamiento: 15 de octubre.
www.fondosconcursables.mec.uy

jurado deberá elegir los ganadores sin superar un total de 200 planchas, que será el número de páginas que llevará el compilado.

Según información que hemos recogido, los 10 mejores trabajos serán premiados económicamente, amén de la edición y distribución de la obra. Al resto de los seleccionados les corresponderá una mención y la publicación de la obra.

Esta información, si bien es de fuentes confiables, no es oficial, por esto, los invitamos a leer las bases completas a partir del 15 de Octubre en la web de los FNC.

¡A los lápices muchachos!.-

Cine

John Carter of Barsoom a la gran pantalla

Pixar dará su primer paso en el "real action"

Pixar pretende ampliar sus horizontes y para eso incursionará en el cine "real action". El proyecto, como ya es costumbre, será producido por Disney.

Los primeros rumores indicaban que la saga escrita por Burroughs sustituiría la saga de C.S.Lewis: **Las Crónicas de Narnia**. Pero en los últimos días, y ya a modo de consenso, la idea no es sustituirla, sino complementarla. Narnia es la única "superproducción" que Disney lanza como producto fijo en todo el año. Con esta nueva producción, tendrían dos grandes producciones anua-

les, abarcando así, una mejor porción de la taquilla.

Mark Andrew, guionista de *Ratatouille* ya tendría una primera versión del guión que gustó mucho a los directivos de Pixar, según fuentes no oficiales. Por otra parte, Andrew Stanton, director de *Buscando a Nemo* y *Wall-E*, también tomaría la dirección de la primer película de la saga.

El estreno será para el año 2012, pero debido a la no convincente taquilla de **El Príncipe Cazpián**, se piensa adelantar la misma, nada más ni nada menos, que un año.-

Videojuegos

Google va por más

Continúa la expansión

Aunque se trata sólo de rumores, el portal Inglés MCV ha asegurado que Google está muy interesada en comprar el gigante en PC Valve.

Valve, compañía que comenzó como desarrolladora (*Half Life*, *Portal*, *Counter-Strike*) ahora mismo posee la plataforma de descarga pre pago más fuerte del mundo, Steam, con millones de usuarios.

La compañía de Doug Lombardi aseguró hace años su intención de participar con Google. Rumor o no, el crecimiento de Google parece no tener fin.-

Spirit sigue siendo "no"

Nuevo trailer de la producción de Miller muestra todo el despliegue del arte.

En múltiples sitios de la web ya se puede disfrutar del trailer de Spirit que confirma la postura artística personal que Miller volcó en la producción.

Si bien los avances que se habían difundido por la web mostraban un Spirit realizado

al mejor estilo Sin City, queríamos esperar un trailer oficial para confirmar tal "metida de pata". Una fotografía oscura, casi gótica, que juega con la bipolaridad blanco negro en todo momento, con la inclusión de algún detalle en otro color, o gama del color, para resaltar determinados elementos. En

realidad, la estética gusta, y las secuencias de acción, con mucha bala y chicas de una belleza "gatuna", parecen conformar un producto interesante y de éxito seguro. El problema es que nos encontramos ante una película basada en un comics de Will Eisner, que poco tiene que ver con esa estética.-

Historieta Nacional

"Viajador" está en proceso

Nuevo aporte de Fondos Nacionales para la Cultura

"Viajador" está en proceso y será lanzada a principios del próximo año.

La obra fue una de las ganadoras de los Fondos Concursables para la Cultura, que por segundo año llevó adelante el Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay.

Enmarcada dentro del género Ciencia Ficción y Aventura, fue guionada por Pablo Baca, de la República Argentina, y el arte estará a cargo de Ignacio Calero.

"Viajador" será presentado en una edición de lujo: 64 páginas a todo color en formato álbum europeo (22cm x 31cm) y encuadernación con lomo y tapa dura. Aparte del trabajo artístico en el que está trabajando Calero, ya se está armando un fuerte plan de distribución, con una interesante contemplación del interior del país.

Poco a poco se irán dando más avances, aparte del



banner vertical que hoy mostramos. La carrera regresiva hasta el lanzamiento de la obra será seguida con información y adelantos del arte conceptual, en nuestra web (prometemos salir de la versión beta con errores que actualmente tenemos colgada) y en la web de Apocalipta, responsables del comics Cisplatino (www.apocalipta.com.uy).

El lanzamiento se espera para el mes de Abril de 2009 y se sumará al nutrido y variado material que vienen generando los FNC.-

El interior del país será para "Viajador", un fuerte objetivo dentro de su estrategia de distribución.

Videojuegos

Star Wars El Poder de la Fuerza rompe records

Una vez más se marca la popularidad de la saga, esta vez, en los videojuegos

Con tan sólo 5 días en el mercado, Star Wars rompió los records de ventas de Lucas Arts.

Si bien la productora salió al mercado con 4.3 millones de copias, la demanda generada en los primeros 5 días de ventas generó que se comenzara con la edición de

una nueva tirada.

El reciente estreno de la película Star Wars Clone Wars y el próximo lanzamiento de la serie bajo la misma concepción (animación 3D), seguramente han sido factores influyentes en la expectativa del público y el nivel de ventas.

"El récord de ventas de Star Wars: El Poder de la Fuerza demuestra la popularidad de Star Wars en toda clase de medios audiovisuales, incluidos los videojuegos", ha comentado Darrell Rodriguez, presidente de LucasArts. "Estamos asombrados con la acogida que ha tenido".-

Videojuegos

Tenchu 4 para Wii

Será exclusivo para Wii

Acquire retoma la saga después de no haber participado en la segunda y tercera edición. Ubisoft será la distribuidora y ha declarado que hasta el próximo año no llegará el título. Por otro lado, declararon que será un título exclusivo para la consola Wii de Nintendo.

El juego hará uso del mando de Wii para pelear, saltar, moverse por los escenarios, y derrotar enemigos como un verdadero ninja. Los jugadores continuarán la historia de Rikimaru y Ayame, dos ninjas que deben usar sus habilidades para mantener la paz en el Japón feudal. Se podrá jugar tanto con el sigiloso Rikimaru como con el agresivo y acrobático Ayame a lo largo de 10 niveles distintos y 50 misiones secundarias.

En la web ya se encuentra el primer trailer del juego, y al igual que recientes trailers de diferentes títulos, si bien es un tanto oscuro, aparece una notoria mejora en el apartado gráfico de los juegos. Un detalle a darle seguimiento.-

Manga

"Asklepios" estrenará en Shonen Jump

Desde el 2005 Uchimizu no publica en la editorial.



El autor Tôru Uchimizu vuelve a publicar en Shonen Jump después de tres años. Esta vez nos presenta Asklepio, una obra muy cuidada gráficamente, ambientada en la Europa medieval.

La historia nos sitúa en la edad media Europea cuando la iglesia era la que reinaba en todo sentido y castigaba con el fuego purificador a los que ellos consideraban herejes.

Se nos presenta a nuestro protagonista, un médico (de ahí el título de la serie: Asklepios es el dios griego de la medicina), vendedor ambulante de curas y remedios. De pronto se ve envuelto en una trifulca y termina mostrando un extraño poder. Huye del lugar y una chica lo persigue, una chica que pronto necesitará del poder del protagonista.

A esperar nuestra versión.-

Videojuegos

Arremetida de Microsoft y su Xbox 360

Lanzará campaña multimediática buscando reposicionar la consola en el mercado

La consola ha caído al tercer lugar en ventas en los últimos meses, motivo por el cual Microsoft ha sacado voceros para hablar de la próxima campaña que tendrá como punto máximo, las próximas navidades.

La campaña se desarrollará tanto en EEUU como en Europa, englobará medios clásicos y alternativos. Será lanzada el 20 de octubre e incluirá anuncios en la televisión, radio, publicidad exterior, prensa escrita y patrocinios. Asimismo acciones especiales en tiendas y marketing digital, apoyado mediante RR.PP, con presencia en redes sociales y marketing directo. El sitio Xbox.com será remodelado para que coincida con el nuevo enfoque de la consola. Nuevo enfoque que pretende posicionar la consola gracias a sus juegos sociales y una nueva experiencia en

entretenimiento. Palabras que a continuación intentará aclarar el Vicepresidente de la compañía.

"Desde el lanzamiento de la Xbox original, nuestra plataforma se ha ganado el corazón de los jugadores más apasionados, con sagas de éxito como 'Halo' o 'Gears of War'," ha comentado David Gosen, Vicepresidente de Xbox. "Nuestro compromiso con estos jugadores es firme y seguimos apoyando el lanzamiento de esperados juegos como 'Gears of War 2', 'Fable II', 'Tomb Raider: Underworld' y 'Pro Evolution Soccer 2009'."

"En la actualidad nuestra nueva estrategia nos permitirá ampliar la audiencia, permitiendo que cada vez sean más los jugadores que descubran Xbox," ha comentado Gosen. "Estas Navidades presentamos nuestro catálogo más

potente, con juegos para toda la familia. Con la nueva campaña integrada estamos hablando directamente con nuestros usuarios con el fin de que nuestros juegos sociales y casuales sean las estrellas de estas navidades. Se trata de un momento trascendental en la historia de Xbox, y esta campaña nos ayudará a cambiar la percepción de la consola entre los públicos más sociales."

Muy linda la chachara, pero no aclaró eso de "una nueva experiencia en entretenimiento", dato que yo cambiaría por "otra buena experiencia para el bolsillo". Esto se debe a la constante política que Microsoft está teniendo en Europa, llevando el precio de venta al público a la altura de Wii. A mediados de setiembre se produjo la última rebaja, y ya se puede conseguir el modelo Arcade de Xbox 360 por €179, y el modelo Elite a €299.-

Anime

Se canceló Apleseed Génesis

La producción se detuvo sin explicación alguna.

El pasado mes de marzo, durante la Tokyo International Anime Fair, se anunció la realización de la serie de televisión basada en el manga **Appleseed** de Masamune Shirow. Titulada **Appleseed: Genesis**, la serie estaría producida por el estudio de animación Radix Mobanimation y la productora Micott & Basara.

Parece que Micott & Basara paró la producción de la serie



a principios de julio y ahora Radix los demandó por incumplimiento de contrato. Radix afirma que Micott & Basara no ofreció una explicación clara del paro ni les ha pago por los costos de producción. Wedge Holdings, la propietaria de Radix, anunció que el estudio tendrá pérdidas aproximadas de 400.000 dólares debido a la cancelación de este proyecto. Según mi escaso conocimiento contable, eso no es negocio-

Historieta Nacional

"Los Últimos días del Graf Spee"

La Novela Gráfica fue lanzada en el corriente mes de Octubre.

Los últimos días del Graf Spee, novela gráfica de Rodolfo Santullio y Matías Bergara, ganadora en los Fondos Concursables para la Cultura 2008 en la categoría "Relato Gráfico".

Se presentó formalmente el pasado 9 de octubre en el Instituto Goethe. La presentación constó de una charla a cargo del especialista en el tema Daniel Acosta y Lara.

"El 13 de diciembre de 1939, al amanecer, el acorazado de bolsillo Admiral Graf Spee enfrentó en combate singular a tres navíos británicos en la desembocadura del Río de la Plata en la que sería su última batalla. Esta es su historia..."

Un libro más que se suma a los editados por Grupo Bellerofonte. La historia promete, y seguramente cumpla.-



Las 7 primeras páginas y más información en www.losultimosdiasdelgrafspee.blogspot.com



Manga

Nana #20 lideró las ventas en Japón

La serie se mantuvo en el tope en setiembre

El capítulo 20 de la serie Nana de Ai Yazawa se ubicó en el primer puesto del ranking de los mangas más vendidos en las últimas semanas de setiembre en Japón.

El ranking elaborado por Tohan, siguió las ventas entre el 9 de setiembre y el 22 del mismo mes, separando dicho período en dos rankings, tomando una semana de ventas para cada uno. En ambas semanas el tomo 20 de

Nana se ubicó en el primer lugar. Algo que habla muy bien de la serie tomando en cuenta el nivel de producción bestial con el que cuenta el país nipón.

Sólo la obra de Yazawa y el One Pice 51 de Eiichiro Oda repitieron presencia en los dos rankings, con la diferencia que One Pice cayó del segundo lugar en la primer semana al séptimo en la segunda. -

Cine

Dragon Ball

El trailer por unos días

La noticia llamó de inmediato mi atención, el trailer de Dragon Ball se había proyectado en una feria de licencias en Londres, y un buen hombre lo grabó directamente de un monitor y los subió a la web.

Lamentablemente lo colgó de YouTube, donde se percataron rápidamente y lo dieron de baja. Nos quedamos con la buena acción del hombre, y ahora... paciencia.-

Series

The Sarah Connor Chronicles bajará el telón

Bajo audiencia y mala influencia ponen en duda la continuidad de la serie

Autoridades de la cadena Fox anunciaron el posible corte en la emisión de la serie basada en la famosa Terminator, debido a su baja audiencia.

En realidad, cuando salen a abrir el paraguas, es porque la decisión está tomada. En la declaración emitida sobre la

serie, dejaron ver su preocupación por el efecto que está causando en Prison Break, que es emitida inmediatamente después de "The Sarah Connor Chronicles" mostrando también una reducción de su audiencia. "Todo lo que puedo decir, es que la producción va, seguramente,

a pararse pronto, y que FOX puede tratar de emitir los episodios restantes. Pero no lo sé. No quieren perder "Prison Break", por culpa de salvar la serie por lo que también pueden optar por un cambio de fecha de emisión" añade la misma fuente.

Y así llegó el fin para Sarah y compañía.

Series

Smallville tiene susesoras

Otra precuela de superhéroe apronta libreto

Los productores de Smallville, Kelly Souders y Brian Peterson, en conjunto con el productor de Supernatural, McG, preparan un piloto de una nueva precuela otro de los superhéroe del universo DC.

La última temporada de Smallville, se vio envuelta en lío tras lío debido a renuncias de actores que no daban con su sueldo. En realidad, la serie se retiraría en pleno éxito, y los muchachos vieron la oportunidad de exigir una mejor paga en vista que tenían roles indispensables para el desenlace de la saga. El asunto se arregló y hasta se llegó a hablar de una próxima temporada, rumor que se difundió con el principal objetivo de "calmar las aguas".

Mientras, los productores comenzaban a generar un As para poner bajo la manga. El objetivo es seguir por la misma línea de Smallville, la de una precuela de un superhéroe conocido, y el



turno llegará para el joven aprendiz de Batman: Dick "DJ" Grayson.

La serie estará ambientada en la época actual, donde DJ se las tendrá que ver con desafíos tales como amores adolescentes, jóvenes rivales y su familia, mientras crece. Hasta aquí lo mismo que Smallville, pero la ausencia de superpoderes, hará que la trama transcurra más por el género de comedia adoles-

cente que el de fantasía superheroica.

Hasta ahora son muy pocos los detalles que se han filtrado en canales especializados, y nada se sabe de cómo se va a incluir la parte de "Los Grayson Voladores", acto que realizaba junto a su familia, y que lo dejara huérfano tras que un mafioso lo saboteara. La desgracia en cuestión llevaría a Bruno Díaz a adoptar al joven e instruirlo.

EDGARD MACHIAVELLO
Presenta:

Solbakken

"CUENTAS
PENDIENTES"

El libro está en
nuestro poder.
hora de irnos...



Bellamy, un
portal

Con gusto,
mi Lord



¡Rápido! Saquen
el libro de aquí

¡Es más grande
y pesado de lo
que creí!



¿Un... portal?
Ya veo...



El asedio en las
murallas es una
distracción, así la torre
está menos protegida

Entraron
fácilmente...

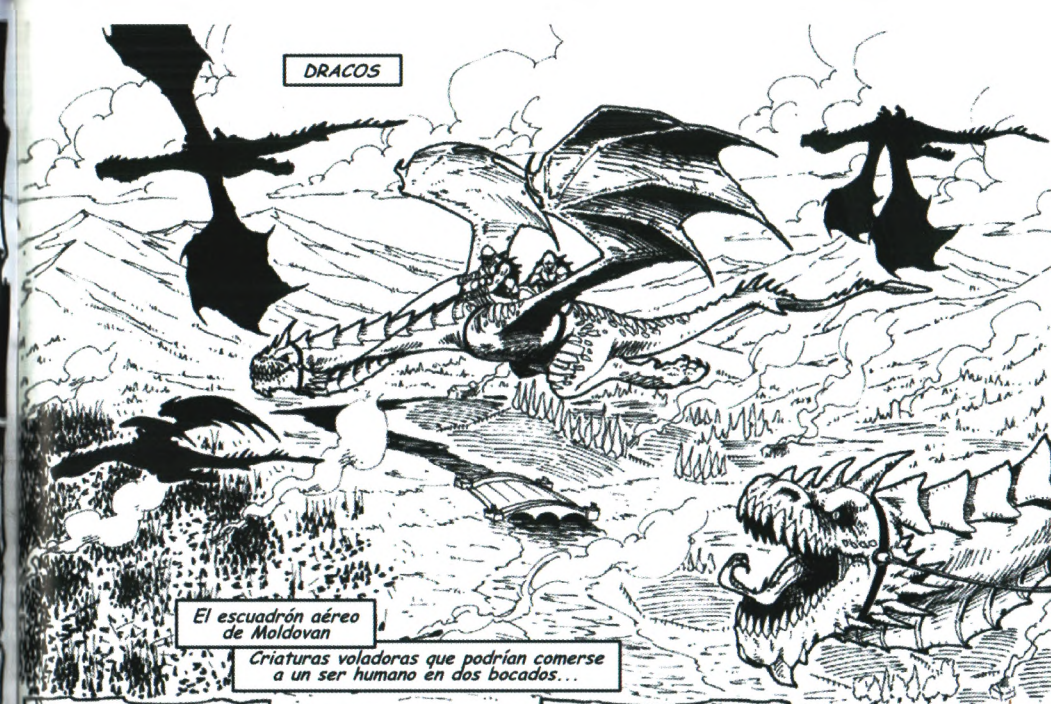
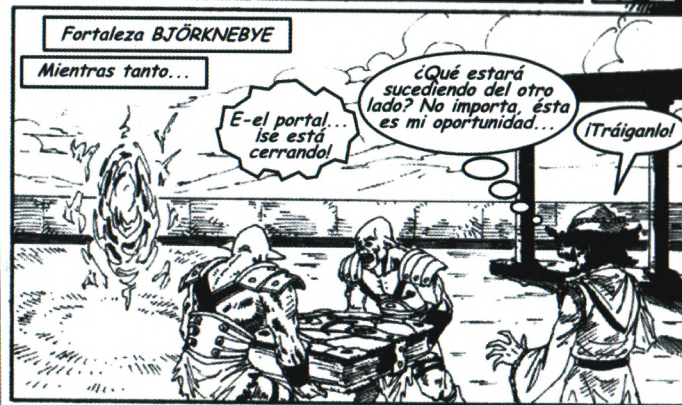


Avisa a los
demás, nos
vamos

¡Sí, mi
Lord!



... pero no
se irán...



Am... no es que no
confíe en tus grandes
ideas, pero...
...¿estás seguro
que funcionará?



Nope...

Dada la situación
es lo único que se
me ocurrió...

Grandioso...

¿Saben? Nunca
pensé que ganarse el
oro "honradamente"
pudiera ser tan
peligroso...

No puedo creer
lo que están por
hacer...

En fin...

Muchachos
escuchen, Moldovan
no es un hombre
cualquiera. ¡Tengan
mucho cuidado!

¡Y no permitan
que se lleve el
libro!



Pierde cuidado,
el libro no saldrá
de esa torre...

... siempre y
cuando Wolk
apunte bien...

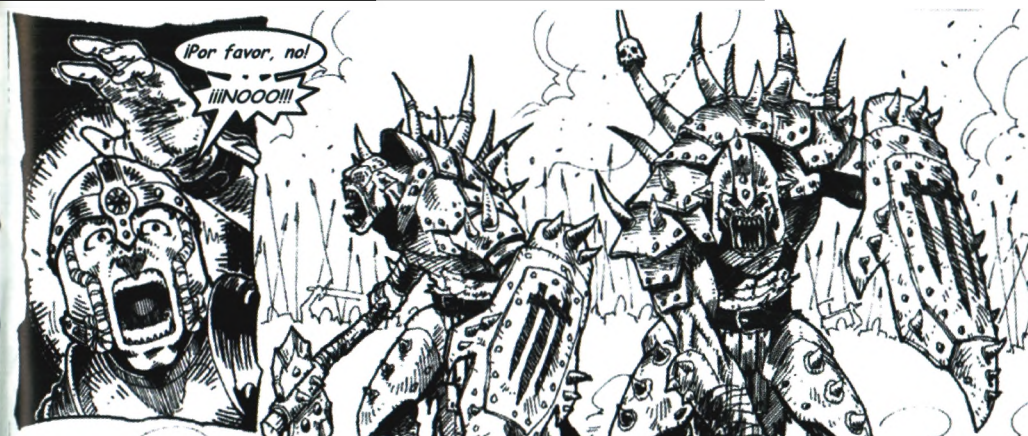


¡Háganlo ahora,
mientras detengo
a estas pequeñas
molestias!

¡Buena
suerte!



¡Por favor, no!
¡¡¡NOOO!!!



¿Qué diablos?
¿Y estas?... No
debi decir
"pequeñas"...

¡Hora de
ponerse serios!

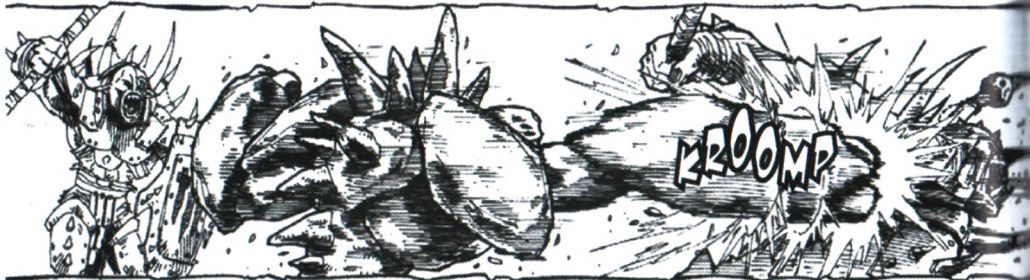


Λαλιστα θυμεις παρρη
εγρησαστε



Ahora estamos
parejos...

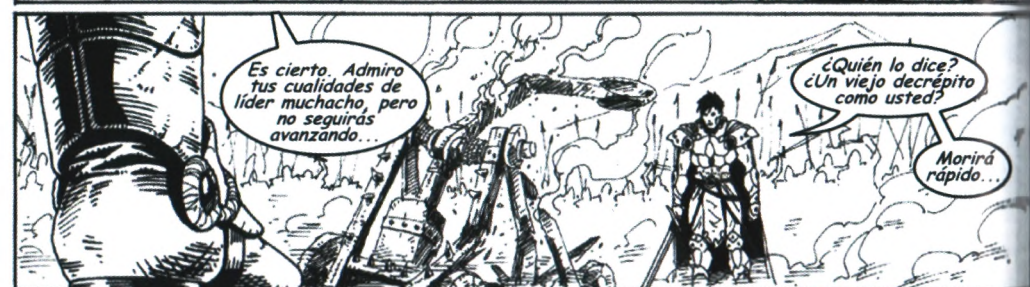




Tú debes ser Nolan Basgaard, general de los ejércitos de Moldovan ¿No es así?

El mismo. Y usted debe ser el Rey Lowen

Esta es una gran oportunidad, de obtener una victoria rápida ¿No cree?



Es cierto. Admiro tus cualidades de líder muchacho, pero no seguirás avanzando...

¿Quién lo dice? ¿Un viejo decrepito como usted?

Morirá rápido...



¡Atrévete! ¡No eres más que el perro faldero de Moldovan!

¡No te confundas, tengo mis propios planes!

¿Traicionarás a tu señor? Tu osadía te matará, si no lo hago yo...

"Traición" suena un poco fuerte, prefiero "ambición"...



Torre del Libro

Este medallón... ¿por qué lo tienes?

El señor Thoram me lo encargó... ¡Dámelo!



Estoy de suerte, ya tengo el libro, y ahora el medallón...



Solo faltan los guantes y...

¿Ahora qué?

K20000MP



Lo hicimos

¡Cof, cof! Debo admitir que, ¡cof, cof! además de buenas ideas, tienes buena puntería...



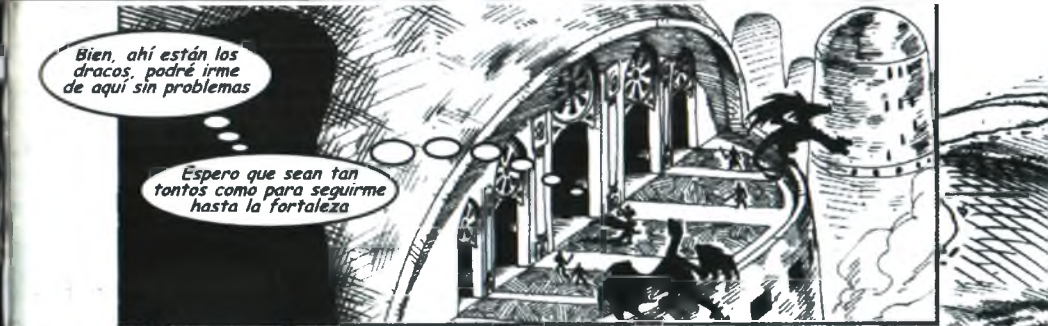
Y tú... ¡entrega el libro y a nuestro amigo verde!

¡AHORA!



¡Atravesaron la pared! ¿Quiénes son estos tipos?

¿Y qué harán al respecto, mercenarios?



¿Sabes qué?
Tengo una idea

¿Acaso leiste
mi mente?
¡SÍ! ¡Yo
conduzco!

Está bien, pero...
¿sabes montar un
draco?

Nope, pero debe
ser como montar
un caballo...

...salvo que este
"caballo" te
comerá si está de
mal humor...

¡Tenemos que
alcanzar a Moldovan
antes de que llegue
su la fortaleza!

¡Lo sé, si es
necesario haremos
amigos su castillo
flotante, ese maldito
nos la debe!

¡Vamos pequeño!
¡¡¡A volar!!!

¡Moldovan!
¡Allá adelante!

¡Lo veo, pero
este bicho no va
más rápido!

GRRAAAAKKH

Me siguen, perfecto.
son más tontos de lo
que pensé



¡Rápido, revisen cada piso de esta torre!

¡Quiero ese libro y a Moldovan, ahora!



¡Señor! ¡Encontré a Thoram, está herido!



¿Thoram, estás bien?

Viviré... pero, el libro y el medallón...

¡Fueron robados!



¿Qué dices?... No puede ser...



... pero... esos muchachos fueron tras Moldovan...

... a recuperar el libro...

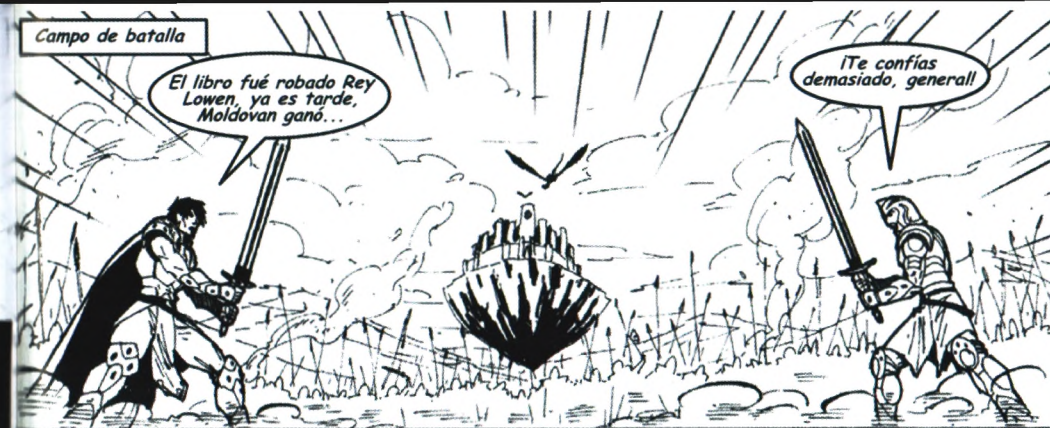
¡Demonios!

Si no lo logran, Moldovan les quitará los guantes y estaremos perdidos...



Nuestra única salvación yace en esos dos...

... que los dioses nos ayuden...



Campo de batalla

El libro fué robado Rey Lowen, ya es tarde, Moldovan ganó...

¡Te confías demasiado, general!



Has de saber que esos muchachos que lo están siguiendo pondrán fin a esto...

Y creo que nosotros debemos hacer lo mismo...



¿Y dices que yo soy el confiado? Terminemos con esto de una vez...



KLANING

¡Morirás rápido anciano!

¡En tus sueños niño!



¡Ahí está, bajará en la torre principal!

¡Ya casi lo alcanzamos!

Fortaleza BJÖRKNEBYE



¿Dónde está el libro? ¡Debería estar aquí!

¿Dónde está?

Uh, verá mi señor...



... al cerrarse el portal, Pietro dijo que se haría cargo del libro...

¿Y dónde está Pietro?



N-no lo sé, yo...

¡¡¡INÚTILES!!!



¡¡¡BÚSQUENLO!!!

¡Ese traidor de Pietro pagará caro por su asadía!



¿Oíste eso? ¡Le robaron el libro!

¡Vinimos en vano!

Aún debemos rescatar a Griffin, pero...

¿No notaste algo raro? Dijo "Pietro"... ¿No te trae recuerdos?



Malos recuerdos...

Pero ¿será el mismo?

No lo sé, pero no me importaría saldar cuentas con ese demente...

Pero será en otra ocasión, ahora tenemos asuntos más urgentes...



Dinos sabelotodo ¿Y ahora qué harás, sin el libro?

Lo recuperaré, ya tengo el medallón, y pronto tendré sus guantes

¡Esos guantes junto con el medallón son las llaves que abren el libro!

¿El medallón? ¿Los guantes? ¿A qué te refieres?

¿Acaso no lo sabían?



¡MIENTES! Fabus... no nos dijo nada...

¿Por qué no nos decía algo tan importante como eso? ¿Y por qué nos daría algo tan importante? ¿Por qué...?

¡Diablos! ¿Por qué?

¡Porque es un imbécil, como ustedes! ¡Me siguieron hasta aquí, cayeron en mi trampa! ¡Ahora sus guantes serán míos!

Recuperar el libro no es un problema, no será difícil encontrar a un viejo estúpido con un libro enorme...



Ese es tu problema, entréganos al pequeño y terminemos con esto

Bien, cuanto antes mejor...

¡Ya era hora, maníático!

Bien

Veo que no son mercenarios comunes, por algo tienen los guantes...

¡Veamos que pueden hacer!



Analizamos una serie que gracias a su clara influencia del animé y la cultura oriental, llegó muy lejos y hoy se piensa en una continuación y una trilogía en "real action"

降世神通 AVATAR LA LEYENDA DE AANG

El término "Avatar" viene de la palabra en sánscrito "Avatāra", que significa "descendiente." En mitología hindú, los dioses se manifiestan en forma humana para restablecer el balance luego de un gran peligro. Los caracteres chinos que aparecen sobre la palabra "Avatar" en la apertura del programa significan: "El medio divino que ha descendido al mundo mortal". También se ha atribuido el nombre de Avatar al "espíritu de la tierra encarnado en una persona" lo cual también explicaría el atributo dado de que pueda dominar los cuatro elementos. En pocas palabras se puede explicar, el espíritu de la tierra que se ha reencarnado en una persona." (Wikipedia).

Si bien Avatar es una serie animada producida por la cadena Nickelodeon, la influencia del Animé es notoria, aparte de la realización por parte de un estudio en Corea del Sur. Fue creado por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko quienes afirmaron sobre la influencia del animé:

"El mejor animé es un balance entre secuencias de gran acción con humor y emoción, algo que tratamos de hacer en Avatar. Nos gustan todas las películas de

Hayao Miyazaki, especialmente *Spirited Away* y *La princesa Mononoke*. Ambas películas se envuelven con la espiritualidad y el ambiente en una forma entretenida. También, hay mucha animación."

Si bien fue pensado para un público de entre 6 y 11 años, el éxito fue tal que se expandió hasta el público adulto. La constante inclusión y correcta orquestación de elementos culturales y mitológicos de antiguas y conocidas culturas (Indú, China, Japonesa, Aztecas, y otros) han sido los principales

"Si bien fue pensado para un público de entre 6 y 11 años, el éxito fue tal que su expansión llegó al público adulto"

responsables de éste fenómeno. Implícitos, mediante acciones o referencias, como la revelación del nuevo Avatar mediante la elección de juguetes de sus predecesores, de la misma manera que lo hacen Monjes Tibetanos en busca de un nuevo Dalai Lama, o una región (Reino de la Tierra) tan grande como un continente, con una ciudad que da la espalda al mundo, escondida tras una gran muralla, haciendo clara referencia al continente asiático y la ciudad China y su régimen comunista. Y explícitos, como los "Guerreros del Sol", clara referencia al culto realizados por Aztecas al astro mayor, afirmado por la arquitectura



piramidal en la que se encuentran. En ese capítulo en particular se puede ver una danza realizada por Aang y Zuko llamada "El Dragón Danzarín", muy (muy muy muy) similar a la realizada para la "Fusión" en Dragon Ball Z.

Aang es un niño de 12 años que vive en el Templo de Aire del Sur. Allí es entrenado por el Monje Gyatso, antiguo amigo del desaparecido Avatar Roku. El equilibrio entre las cuatro naciones, (Aire, Tierra, Agua y Fuego) corre peligro debido a la desaparición de Roku y la pronta llegada de un cometa que incrementará enormemente los poderes del Reino del Fuego. Ante una inminente guerra, los monjes deciden adelantar la noticia a Aang que es el nuevo Avatar. Separado de Gyatso y trasladado al Templo de Aire del Norte, confundido por la situación y sobrepasado por la responsabilidad que significa ser el Avatar, Aang decide marcharse en su Biscote Volador, Appa. Mientras sobrevolaba el Mar del Sur, una tormenta produce la caída tanto de Aang como de Appa. En un acto de desesperación, ya que ambos se ahogaban, Aang entró en el "estado Avatar" (un mecanismo de defensa catapultado por este tipo de situaciones y que deberá aprender a manejar en un futuro) y realiza una burbuja de aire, la cual se congela inmediatamente quedando congelados al mejor estilo Walt Disney (¿será verdad eso?)

"El mejor animé es un balance entre secuencias de gran acción con humor y emoción, algo que tratamos de hacer en Avatar"

La historia comienza 100 años después, cuando Kattara y Sokka, dos hermanos de 14 y 16 años respectivamente, por una discusión y usando "agua control", Kattara rompe el iceberg y libera a Aang. La guerra había comenzado 100 años atrás en momentos que Aang se congeló. La Nación del Fuego estaba muy pronta a ganar la contienda. La Tribu de Agua del Norte y Ba Sing Se, la principal ciudad

del Reino Tierra, eran los últimos bastiones a ser conquistados para lograr un dominio total. Soka y Kattara habían perdido a su madre tras una invasión del ejército de la Nación del Fuego y su padre se encontraba en el frente de batalla.

Kattara es la última Maestra Agua de la Tribu Agua del Sur, pero la ausencia de otros maestros no le ha permitido perfeccionar sus técnicas. Aang se ofrece para llevar a Kattara hasta la Tribu Agua del Norte en busca de un nuevo maestro, y es aquí, tras la aparición del Príncipe Zuko y el General Iroh, que comienza la aventura. Sokka, quien siente la responsabilidad de cuidar a su hermana, se suma a la aventura y juntos comienzan el viaje. Zuko, hijo del actual Señor del Fuego, quien ha sido desterrado y precisa capturar al Avatar para recuperar su honor, será como una sombra en la travesía de Aang. El General Iroh es el hermano mayor del Señor del Fuego y se ha retirado de la guerra tras la pérdida de su hijo, Lu Ten, muerto en batalla. Iroh se muestra como un anciano sabio, encargado de guiar al príncipe Zuko en su vida. La relación entre estos dos personajes será muy importante para el desarrollo de la historia.

Aang, como Avatar que es, deberá dominar los cuatro elementos. Esta necesidad se convertirá en el eje conductor de la historia. Lo que Avatares anteriores lograban en años, Aang lo debe lograr en meses, antes de una nueva llegada del Cometa de Sozin, y el inminente aumento de poder de la Nación del Fuego y la finalización de la guerra.

Esa continua búsqueda de maestros de los diferentes elementos, introducirá una muy interesante lista de personajes, de los cuales se destaca Toph, una niña de 12 años, maestra tierra, que se unirá en la travesía. También aparecerá un viejo amigo de Aang, Bumi, ahora rey de la ciudad de Omashu, segunda en importancia en el Reino Tierra. Ya en el segundo libro, Zuko y Iroh son declarados desertores de la Nación del Fuego y aparecerá Azula, princesa y hermana menor de Zuko.

ANIMÉ MANGA



Todos los personajes que van apareciendo en la vida de Aang, se juntan al final de la historia.

Nombre: Avatar The Last Air Bander
Género: Aventura / Fantasia
Autor: Michael DiMartino
 Bryan Konietzko
Director: Aaron Ehasz
Estudio: Burbank
Guión: Autores
Música:
Año: 2004
Capítulos: 61
Películas: 0
Puntaje: 5 / 5



La serie es excelente, esta dividida en tres libros (temporadas), Agua, Tierra y Fuego. Los dos primeros tienen 20 capítulos y el tercero 21. Los tres libros funcionan como Presentación, Desarrollo y Desenlace, con una narrativa muy efectiva que se desglosa en una línea argumental principal, e historias autoconclusivas que por lo general ocupan un capítulo, ocupando más a medida que avanza la historia. La última historia denominada "El Cometa de Sozin" se extiende por cuatro capítulos, y viene de un capítulo que representa un recurso narrativo genial: la representación de toda la historia mediante una obra de teatro que presencian nuestros personajes, funcionando a modo de "memory refresh" antes de pasar a la escena final. Otro punto alto de la historia, es que la batalla final es dada a tres frentes: Zuko frente a Azula en una batalla por el reinado de la Nación del Fuego, la batalla por la recuperación de Ba Sing Se, dada por el ejército de la Nación del Fuego y Los Viejos Maestros (El maestro Pingado Iroh, Bumi, Pakku y Jeong-Jeong) y por último, Aang frente a Ozai, padre de Zuko y recientemente autodenominado el Emperador Fénix.

"Avatar, La Leyenda de Aang" ofrece una excelente historia con una colorida galería de carismáticos personajes. La utilización de una narrativa muy efectiva y la creación de un mundo para recorrer, hacen que esta serie pueda catalogarse dentro del mundo del animé en una muy buena posición."

MONTEVIDEO
MASSACRE

Anime series

Figuras de:

Inuyasha - Bleach - Death note - DBZ
 AWP2 - Naruto - Futurama - Evangelion
 Gundam Wing y mucho mas.

Llaveros, pins, remeras, toys,
 Cursos de manga, cuadros,
 Posters y mas...

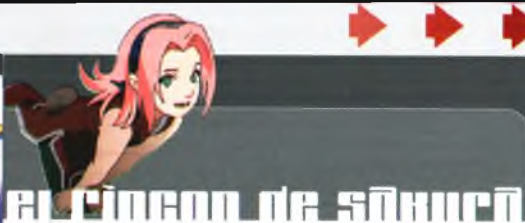
Delivery free de anime y toys

18 de julio 1268. Local 05

095-00-64-87

deejayjhonx@hotmail.com





¿Alguna vez imaginaron un manga donde la protagonista de la historia fuese una otaku sin remedio, perezosa y descarada?



Lucky Star (Raki Suta), surgida del ingenio de Yoshimizu Kagami rompe con todos los esquemas y lejos de parecerse a los clásicos como Evangelion, Samurai-X, Sailor Moon o Fullmetal Alchemist; relata el diario vivir de un grupo de cuatro estudiantes, las cuales se destacan por poseer una cualidad única que las diferencia de las demás. Carente de una trama general y simplemente relatando algo tan natural como la vida cotidiana de cuatro chicas, **Lucky Star** se convirtió en un éxito inmediato que cautivó a los seguidores a nivel mundial.

Lucky Star es un manga del estilo 4-koma (cuatro cuadros) cuya serialización se inició en enero de 2004 en la revista japonesa *Comptiq* y consta de cinco volúmenes, los cuales fueron publicados por Kadokawa Shoten. El primer volumen salió a la venta el 8 de enero de 2005, el segundo el 10 de agosto de 2005, el tercero el 10 de julio de 2006, el cuarto el 10 de abril de 2007 y por último, el número cinco apareció en setiembre de 2007. Además de *Comptiq*, el manga de **Lucky Star** ha aparecido en otras publicaciones de Kadokawa entre las cuales se encuentran *Shonen Ace*, *Newtype*, *CompAce*, *Dragon Magazine*, *Mobile Newtype*, *Kadokawa Hotline*, entre otros.

En cuanto al anime, ya en el año 2007 el estudio Kyoto Animation comenzó con su elaboración logrando desde el principio un

gran éxito que para algunos resultó sorprendente. La primera emisión fue realizada por el canal Chiba TV el 8 de abril de 2007 mientras que el último capítulo se transmitió el 16 de setiembre de 2008. La producción estuvo a cargo (en una primera instancia) de Yamamoto Yutaka. No obstante, a partir del cuarto episodio fue sustituido por Takemoto Yasuhiro puesto que la compañía productora consideraba que Yamamoto aún no había alcanzado los estándares de un director por el momento.

Compuesta tan solo de 24 episodios (con una duración que circunda entre los 23-24 minutos cada uno), **Lucky Star** se centra en la vida de sus cuatro personajes principales: Izumi Konata, las hermanas Kagami y Tsukasa Hiiragi y Takara Miyuki; quienes en la historia rondan aproximadamente entre los 14-15 años y cursan segundo año de preparatoria. Cada uno de estos personajes, como ya se mencionó, se diferencia del resto por sus cualidades únicas a tal punto que es posible definirlas por oposición. Es muy sencillo poder identificar a cada una de ellas con un estereotipo que periódicamente se pone de manifiesto en diferentes series. De esta forma, encontramos en primer lugar a Izumi Konata (o Kona-chan), a quién podríamos ubicar dentro de la categoría "otaku". Konata es una muchacha inteligente y muy buena en los deportes pero a pesar de ello es muy perezosa en la escuela. Es una experta en estudiar la noche anterior al examen aunque no siempre

Nombre: Raki Suta
 Género: Comedia
 Autor: Yoshimizu Kagami
 Director: Takemoto Yasuhiro
 Estudio: Kyoto Animation
 Guión: Yoshimizu Kagami
 Música: Aya Hirano
 Año: 2007
 Capítulos: 5 tomos (manga)
 24 capítulos (anime)
 Ovas: 0
 Puntaje: 3 / 5



obtiene buenos resultados. Su amor por el anime, el manga y los videojuegos es tal que no asiste a ningún club en la secundaria para dedicarle la mayor parte de su tiempo libre a estos hobbies. Además de estudiar, Konata trabaja en una cafetería de sirvientas cosplay donde se la puede ver vestida de Suzumiya Haruhi (de la serie *Suzumiya Haruhi no Yuuutsu*) y es capaz de gastar cantidades exorbitantes de dinero en el distrito de Akihabara (el paraíso de los otakus). A pesar de tener una personalidad muy enérgica y alegre, Konata se aburre fácilmente y se desmotiva cuando algo no le interesa.

A continuación ubicamos a Tsukasa, la menor de las Hiiragi. Tsukasa es el estereotipo perfecto de "kawaii", despistada, inocente y torpe; es el estilo de chica adorable que se destaca por su expresión ingenua y tierna. Esta chica concurre a la misma clase de Konata y Miyuki; y si bien no es buena en los estudios ni en los deportes, Tsukasa es una excelente cocinera y siempre se lleva los halagos de todos por la comida que realiza. Aunque le gustan los videojuegos, el anime y el manga, no llega a los niveles de Konata. Muy a menudo es acosada por los fanáticos del anime en los lugares a los que suele ir junto a Konata, ya que tiene un parecido con Akari Kamigishi de la serie *To Heart*.

Kagami, la hermana mayor de Tsukasa, es una muy buena estudiante e inclusive fue presidenta de la clase en su primer año de secundaria. Está en una clase distinta que las demás chicas pero frecuentemente se la ve en la clase de ellas durante el almuerzo. Si nos remitimos al tema de los estereotipos, Kagami encaja perfectamente en la categoría "tsundere" por sus radicales cambios de humor. A diferencia de su hermana, Kagami no es buena en las tareas del hogar. No obstante, siempre está ayudando a su hermana con las tareas del secundario. Kagami es una chica fuerte e inteligente aunque a veces suele ser

tímida. Como a Konata, le gustan los videojuegos pero de un género diferente. Otro de sus hobbies es leer novelas ligeras aunque ninguna de sus amigas comparte sus gustos.

Por último, Takara Miyuki es una joven proveniente de una familia adinerada. Siendo la más atractiva, inteligente y encantadora de todas, Miyuki es una clara muestra de un personaje "moe". Representa el estereotipo de la típica chica torpe con gafas y siempre parece tener respuesta para todo, ya que adora aprender cosas nuevas. Le tiene pánico a ir al dentista pero frecuentemente tiene que concurrir a arreglar sus caries. Su gusto por el mundillo otaku es menos aparente que en los casos anteriores.

Según los críticos, lo que realmente llama la atención de esta serie (además de lo curioso y particular de sus personajes) es un bloque especial denominado *Lucky Channel* que aparece en los últimos minutos de cada capítulo. A simple vista, la finalidad que tiene *Lucky Channel* es presentar a los personajes que aparecen en la historia y profundizar acerca de sus gustos, su personalidad, etc.; pero en realidad se trata de una sección con un humor bastante particular a causa de las peleas en el aire que tienen los presentadores del programa: Kogami Akira y Shiraishi Minoru a causa de la doble personalidad de Akira. Otro elemento destacable de **Lucky Star** son los endings puesto que cada capítulo posee uno diferente.

Ya ha pasado un tiempo desde la primera aparición de **Lucky Star** en Japón, su éxito aún se mantiene y continúa expandiéndose por diversos países.



GLOSARIO MANGA

Kodomo: dirigido a niños)
Gekiga: dramático
Shonen: dirigido a chicos adolescentes
Shojo: dirigido a chicas adolescentes
Seinen: dirigido a hombres jóvenes y adultos
Josei: dirigido a mujeres jóvenes y adultas
Yuri: historias de amor entre chicas
Yaoi: historias de amor entre chicos
Sentai: manga de acción
Kashihonya: librerías/bibliotecas populares de préstamos de mangas, y editoras
Dojinshi: publ. Colectivas, formato revistas, generalmente hecha por aficionados



géneros como el Kodomo (orientado a los niños), al igual que ensayos para pasar los mangas al cine (animación). Las fuentes señalan a Ogon Bat como primer superhéroe japonés.

Al igual que en EEUU, los mangas están polarizados durante la 2ª. Guerra Mundial, y luego de 1945, tiene nacimiento el manga moderno, de gran aceptación como entretenimiento en esos años difíciles. Surge, además, un fenómeno de gran interés para el lector, ya que no necesita comprar el producto. Se crea el sistema de bibliotecas de pago, una red de más de 30.000 centros de préstamo, que incluirán producción de mangas, en formato revistas, o en libros de 150 pp.

En este escenario, un estudiante de medicina, apasionado por los dibujos animados de la Fleischer y Disney, se da a conocer con un libro de tapas rojas: La nueva isla del tesoro. Su éxito fue mayúsculo; aplicó a sus dibujos el modelo cinematográfico que admiraba, y un modelo de composición de viñetas, sumamente dinámicas y con efectos sonoros. Ozamu Tezuka, con 20 años, se había presentado en sociedad.

En 1947, en la revista infantil Manga Shonen, de Tokyo, renueva sus credenciales con Astroboy. En un edificio de la capital, llamado Tokiwasi, por 1950 instala su cuartel general, rodeándose de colaboradores, aprendices en ese entonces, hoy afamados artistas en el manga y el animé. Muerto Tezuka, llamado el padre del manga moderno, fue propuesto para un premio nobel de literatura, (al igual que lo fuera en EEUU Al Capp, por su obra Lil' Abner, a instancias del escritor John Steinbeck,), mercediendo de la fundación sueca, (en ambos casos) la indiferencia total.

Al igual que en occidente, que se tienen diferentes premios en el 9º Arte, desde 1997 se celebran anualmente en Japón, el Osamu

Tezuka Culture Award.

Todo proceso, involucra cambios a medida que se avanza. Las bibliotecas, apreciando que la mayoría de los mangas eran de naturaleza infantil, se consolidan, y aperturan hacia nichos más adultos; abandonan el estilo Disney y crean el gekiga, con estilo más realista, en géneros violentos, de horror, pornográficos, de samurais, yakuzas, etc.

En 1959, una de las principales editoras de libros, entra al mercado del manga: Kodansha, a la que acompañarán Shueisha, Shogakukan Inc., Futubasha, Kadokawa Shonen Publishing Co., Seishinsha, Dai Nippon Kaiga, y muchas, muchas más. De esta efervescencia, surgen autores y obras. En 1984, Katsuhiro Otomo publica Akira, (Kodansha Ltd.) y en 1988, la versión cinematográfica, cuya repercusión llegará hasta lejanas orillas. A finales de los 80 y principios de los 90, Akira Toriyama crea Dragón Ball, un fenómeno incontrolable que traspasa todas las fronteras: ha nacido un nuevo tipo de lector, que removerá las anquilosadas estructuras de la industria editorial del comic, tanto en la América joven como en la vieja Europa.

El espacio se nos ha acabado. Gracias a Google, y a todos aquellos de los que hemos tomado información. Gracias también al Dpto. Cultural de la Embajada de Japón por atender nuestra consulta. A los lectores, esperamos retomar el próximo mes y dar término a esta colaboración.

Hasta el próximo mes. Saludos cordiales,

Prof. Pistacho.

La Columna del Profesor Pistacho

Hola, amigos. Qué bueno es estar saludándoles en esta nueva aparición de Evolución Cómics. Número primo, el 5. Igual que los dedos de la mano que posibilitó en el humano, por la disposición de los mismos, el desarrollo de una herramienta formidable.

Si aceptáramos la Biblia como la verdad revelada de nuestro origen, tendríamos que el Creador nos hizo del barro, con sus manos.

¡Qué fantástico! Si bien un soplo nos dio vida, la deidad inexorablemente debió usar las manos para hacernos a su imagen y semejanza.

Pero convengamos en la teoría darwiniana sobre la evolución. Generalmente se piensa poco que lo que nos identifica y califica - Humanos- maneja un prefijo (Hu) y un sufijo (manos) para distinguir a la especie pensante que aprendió a fabricar herramientas.

Siempre ese número mágico, que en primitiva mano, posibilitó que su dueño tomara un carbón y abocetara, en una superficie rocosa, las figuras de un venado y un cazador, a las que más tarde llenó de color.

Otra de las preguntas que el Prof. Pistacho se formula es el por qué está determinada la gestualidad en la risa o el llanto. Desde el primer vagido a una sonrisa, el conocimiento impreso en los genes hace que la respuesta al estímulo esté gestualmente caracterizada por un fruncimiento del rostro, y no otro. Aunque, qué curioso, también podemos llorar de felicidad, pero no reír de dolor.

Estos dos hechos, poseer manos y crear herramientas, y una gestualidad genética, común a toda la especie, da origen (entre otras tantas manifestaciones del hombre) a las reacciones del lector de comics. La mano virtuosa del artista, plasmando la idea que la guía, obtiene de los destinatarios respuestas - racionales o inadecuadas-, acompañadas de gestos que refuerzan la aceptación o el rechazo.

El Prof.. Pistacho, en el número anterior de

Evolución Comics, anunció el temerario intento de escribir sobre el Manga. Temerario, porque pocos fenómenos culturales han resultado tan controvertidos, con opiniones tan radicales, entre unos y otros lectores del género Comic, cuando la vertiente japonesa de este arte, hace tres décadas, llegó a occidente para instalarse como un igual entre sus pares.

Comic y Manga, significan lo mismo: historieta, narrativa gráfica, etc. Sin embargo, la traducción literal dice del primero "divertido" en tanto el segundo, al que los japoneses denominan Lo Manga, significaría "dibujos caprichosos".

Los estudiosos remontan al siglo XI el origen de esta manifestación gráfica, tan emparentada con los kanji (ideogramas del alfabeto), llegando hasta nuestros días algunos pocos ejemplos de sátiras antropomórficas. (Chōjūgiga). Durante el período Edo, el ukiyo-e (xilografía, arte de grabar sobre madera) se desarrolló notoriamente, produciendo narraciones comparables a las que hoy encontramos en los distintos géneros de manga. En la era Meiji (1867-1912), Europa se maravilla por el esteticismo del ukiyo-e y, a su vez, también aportará su influencia. En pleno siglo XIX, con el tránsito de lo feudal a la era industrializada, estudiosos de este tema que nos ocupa señalan la influencia de dos personalidades a quienes se les adjudica haber sentado las bases del desarrollo ulterior del manga: Charles Wirgman (Fundador del Japan Punch), y George Vigot, grandes crítico de la sociedad japonesa. La publicación Tokyo Puck, en 1905, exhibe como precursores a Ippei Okamoto, Kiyo-chika Kayashi y Rakuten Kitazagawa.

Un estudioso que hurgó atrás en el tiempo señala como primer manga (un equivalente occidental a Yellow Kid) de la era moderna a Tagosaku to Mokube na Tokyo Kembutsu. En este período, se destacarán los mangakas (dibujantes) Kitazagawa, Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu. En las primera décadas, aparecen



ADSL LIBRE

(DESDE 512/128 KBPS)

LOS PRIMEROS 4 MESES

DESDE **\$245**
MENSUALES

50% de descuento los primeros 4 meses



ADSL 1 GIGA*
(512/128 KBPS)

LOS PRIMEROS 4 MESES

A \$95
MENSUALES



ADSL 20 GIGA
(1024/128 KBPS)

LOS PRIMEROS 4 MESES

A \$194
MENSUALES



ADSL LIBRE

TARIFAS PLANAS, SIN LÍMITE DE USO
(PRECIOS IVA INCLUIDO)

ADSL 512
ADSL 640
ADSL 1024
ADSL 2048

VELOCIDAD
(KBPS)

512 / 128
640 / 128
1024 / 128
2048 / 128

ARRENDAMIENTO MENSUAL
(A partir del 5º mes)

\$ 490
\$ 585
\$ 883
\$ 1268



ADSL + MINUTOS

TARIFAS MENSUALES DE ADSL + MINUTOS DE LLAMADAAS
INTERNACIONALES (PRECIOS IVA INCLUIDOS)

ADSL 512 + 100 min.
ADSL 640 + 100 min.
ADSL 1024 + 100 min.
ADSL 2048 + 100 min.
ADSL 2560 + 100 min.
EMPRESARIAL
3 MEGA + 200 min.

VELOCIDAD
(KBPS)

512 / 128
640 / 128
1024 / 128
2048 / 128
2560 / 192
3072 / 256

ARRENDAMIENTO MENSUAL
(A partir del 5º mes)

\$ 685
\$ 780
\$ 1078
\$ 1463
\$ 1928
\$ 4746

Los 100 minutos corresponden a los destinos de teléfonos fijos en Argentina, Brasil, Canadá, Chile, España, Estados Unidos, Italia, Israel, y Asunción del Paraguay con la calidad de ANTEL. Tarifas preferenciales para quienes superen los 100 minutos y para llamar a otros países.

ADSL PARA VOS Y PARA TODOS

0800 1111 / www.anteldata.com.uy o sus Distribuidores Autorizados

La empresa de telecomunicaciones de los uruguayos para los uruguayos

ANTEL
URUGUAY



El Carcaj de Roy

BOOSTER GOLD VOLUMEN 2

Booster Gold siempre ha buscado negocios dudosos y es el único héroe más preocupado por conseguir sponsors que por los villanos que enfrenta.

Skeets: un sarcástico robot de seguridad. Como sidekick de Booster Gold, Skeets es quien aporta toda la inteligencia y la astucia al dúo.

Rip Hunter: un inventor y viajero del tiempo, desarrolló la Time-Sphere y ha pasado toda su vida custodiando la historia.

Goldstar: hermana de Booster Gold, murió como heroína en los años 80, pero fue recientemente "revivida" por Hunter.

¿Por qué debería leerla?

Porque la escribe Geoff Johns, la mina de oro de DC, quien se ha encargado de revitalizar a varios personajes y grupos como: Green Lantern, Hawkman, JSA y Teen Titans. Johns se ha caracterizado por crear historias adictivas y generar un rico contexto para cada personaje, incorporando un supporting cast interesante, una buena galería de villanos y - algo muy importante- cuidando la continuidad y tomando en cuenta el pasado. Es ahí donde entra el dibujante de la serie, Dan Jurgens, cuya mayor colaboración no es el arte en sí, sino su vínculo con Booster Gold. Él fue quien creó al personaje y dibujó la primera serie a mediados de los años 80.

Porque la serie es una suma What if y Elseworlds pero inmersa en la continuidad. Cada número nos puede sorprender con líneas temporales alternas, donde por ejemplo Batman no existe y Killer Moth es quien maneja todo el bajo mundo de Ciudad Gótica. ¿Qué más podemos pedir?

En fin, un estupendo cómic sin mucho historial conflictivo y new-reader friendly, en el cual es posible encontrar personajes famosos y oscuros, ubicados en cualquier momento de la rica historia del Universo DC.

Roy



La columna de

PETER PARKER

La invasión secreta

infame Dr. Doom -personaje creado posteriormente en los '60-, oriundo de Latveria, un país ficticio tras la "Cortina de Hierro".

Finalizado este episodio bélico llegó el turno de combatir al Comunismo, y a sus correspondientes villanos que ponían en jaque a nuestros superhéroes. Además del citado Dr. Doom, aparecerían el Fantasma Rojo, Rino, El Hombre de Titanio y Omega Red entre otros. Quiero destacar entre ellos al espía comunista "El Camaleón", perteneciente a la galería de enemigos de Spiderman. Es muy significativo que "no tenga cara" y que pueda transformarse en cualquier persona. El mensaje de la editorial era claro: "Querido compatriota norteamericano: Ten cuidado porque hasta tu vecino podría ser un comunista, ¡el Comunismo no tiene rostro!".

Durante el año 2006 disfrutamos del crossover Civil War, en donde el gobierno de los Estados Unidos promulgaba la "Ley de Registro de Superhumanos", la cual obligaba a todos aquellos que poseyeran superpoderes a revelar su identidad secreta y trabajar para las autoridades.

En el 2008 los directivos de la MARVEL anunciaron con gran entusiasmo Secret Invasion (La Invasión Secreta), el crossover anual de rigor que recorre el amplio abanico de títulos de la editorial, y que está a cargo de uno de sus guionistas estrella: Brian Michael Bendis.

Mi intención no es puntualizar sobre el argumento en sí mismo, sino profundizar en lo que hay detrás: la gran paranoia conspirativa del pueblo norteamericano. Este miedo ha sido bien explotado y depurado por la editorial, variando elementos según las circunstancias históricas, pero manteniendo intacta la esencia de la sospecha y la desconfianza.

A lo largo del siglo XX Estados Unidos se ha enfrentado a diversas amenazas, principalmente ideológicas, las que se vieron plasmadas en los comics. Claros ejemplos han sido los malvados Red Skull y el Barón Zemo, quienes encarnaron al nazismo durante la Segunda Guerra Mundial; ambos personajes tenían sus rostros desfigurados, al igual que el

Ahora llega el turno de los protagonistas de Secret Invasion, los Skrulls, una raza extraterrestre creada por Stan Lee y Jack Kirby en la década del 60, la cual es capaz de cambiar de aspecto y generar suspicacia entre los lectores. Los Skrulls se han transformado en el caballito de batalla de la editorial ya que poseen una gran ventaja frente a los antiguos nazis y comunistas: nunca pasan de moda y pueden adaptarse y simbolizar cualquier amenaza contemporánea.

No importa quien sea el "Tipo Malo y Feo" que atente contra el sistema norteamericano en el mundo real... Siempre existirán unos escamosos y verdes Skrulls dispuestos a pagar el pato.

Peter Parker

www.mvd1138.blogspot.com



Juego de estrategia



Les doy la bienvenida a la segunda entrega de juegos de estrategia, en este caso hablaremos un poco de Dungeons & Dragons Miniaturas.

Dungeons & Dragons Miniaturas se refiere típicamente a un juego de mesa de estrategia, en los que se utilizan modelos en miniatura de plástico, que forman los elementos activos del juego, colocados sobre un tablero que recrea un escenario donde se desarrollará la partida. Es comercializado internacionalmente por Wizards of the Coast.

Otro elemento típico de este muy bien diseñado juego son las tarjetas de stats que muestran las habilidades, poder, armadura, defensa, vida, entre otras de la miniatura y el dado de 20 caras, con el que cada jugador realiza las tiradas necesarias para el juego. Las miniaturas se pueden conseguir por medio de boosters sellados con contenido al azar, figuras sueltas o paquetes temáticos.

Dungeons & Dragons Miniaturas es ideal también para representar las partidas de rol con mayor realismo gracias a las miniaturas de las colecciones.

Este año con el cambio de los juegos de rol a 4ª edición, Dungeons & Dragons Miniaturas cambio de 1.0 a 2.0, esto significa que los alineamientos en que se dividen las miniatu-

ras, dígame *Chaotic Evil*, *Chaotic Good*, *Lawful Evil* y *Lawful Good*, dejaron su lugar a *Civilization*, *Borderlands*, *Wild* y *Underdark*, sin tener nada que ver entre los anteriores y los nuevos, además de simplificar mucho más el juego con las nuevas reglas. Por supuesto, la mayoría de las miniaturas de la edición anterior valen para ésta, Wizards of the Coast ofrece a través de su página Web la posibilidad de descargar las nuevas tarjetas de las miniaturas.

Hablemos un poco los componentes del juego.

Miniaturas (imagen 1)

Las minis representan: héroes, monstruos, guerreros, magos, dragones, demonios, bestias feroces y aterradoras. Cada miniatura es a escala 30 mm. Ellas varían en tamaño; tiny, small, médium, large y huge.

Stats Cards (imagen 2)

Cada miniatura viene con una tarjeta que indica los stats de la miniatura, para el juego de minis de un lado y para rol del otro, para el juego de minis viene con un coste o sea la cantidad de puntos que te sale poner en juego esa miniatura, en el juego tenes 200 puntos para gastar en hasta 10 minis. También traen las habilidades, tipo de criatura y todo lo relacionado para poder moverse por el mapa.

Ya sea volando, atravesando paredes, etc. Algunas miniaturas son Champions, o sea tienen habilidades extras para mejorar la capacidad de lucha contra las demás criaturas en sus hordas.

Mapa

Para poder jugar necesitas un mapa donde desarrollar la batalla, el mismo cuenta con diferentes tipos de obstáculos, dígame paredes, terreno dificultoso, lava, niebla, bosques, etc. Traen diferentes zonas como las *Start áreas*, zona donde comienza cada warband (equipo de minis), *Victory área*, lugar donde si al final del turno controlas una mini ganas 10 puntos.

Puntos

Como dijimos, cada warband es de 200 puntos como máximo, el juego consiste en llegar antes que tu oponente a juntar 200 pts, los mismos se ganan por la *victory área* o por eliminar una mini del oponente, cuando esto sucede sumas el coste de esa miniatura a tu total de puntos.

En pocas palabras, elegís uno de los alineamientos para jugar, elegís hasta 10 miniaturas de ese alineamiento que sumen hasta 200 puntos entre ellas, agarras tu dado de 20 caras, un mapa, y a jugar siguiendo las reglas del juego, respetando las habilidades de las criaturas y los turnos.

También este juego cuenta con la parte de juego organizado como les contamos en el anterior artículo referido a Magic the Gathering, esto significa que puedes anotarte en torneos oficiales, tener tu carné de jugador y ser parte del ranking nacional e internacional.

Bueno por acá termina esta primera entrega de lo que Dungeons & Dragons Minis respecta, de nuestra parte los esperamos en la próxima entrega de juegos de estrategias.

Gabriel Aziz (ZETA)



imagen 1

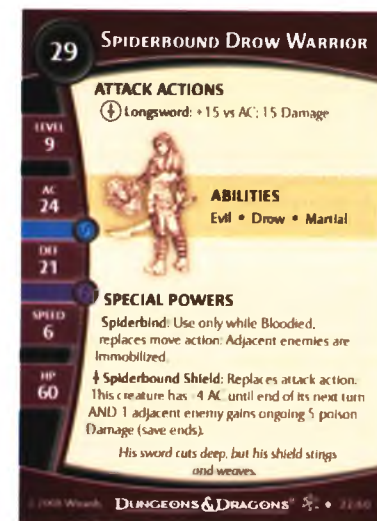


imagen 2

WIREWOOD CITY
El Garage • Diversión

• Dados de rol
• Protectores
• HeroClix
• Mitos y Leyendas

Bvar. España 2697 a pasitos del Ombú Cel: 099-14-70-79

www.wirewoodcity.com

Magic Zone - Foro de Magic: www.wirewoodcity.com/magic
Foro D&D minis Latinoamérica: www.wirewoodcity.com/dndminis

Logramos hacer surgir adrenalina de lo más profundo de nuestro ser siendo los protagonistas de esta historia épica

Ciencia Ficción y Aventura

Segunda parte sobre el personaje que encabezó una de las mejores aventura de ciencia ficción

John Carter de Barsoom

Hablaremos de distintos hechos aislados, no ordenados ni espacial ni cronológicamente, con el fin de que ustedes puedan leer la saga con interés y suspenso. John Carter aparece en una superficie árida, desnudo. Se pregunta si está soñando, o en caso contrario ¿donde está? Intenta moverse y pega un salto, le cuesta caminar... sabe que está en Marte. No se pregunta por qué. Lo sabe simplemente.

Empieza a mirar y ve cerca una extraña construcción con enormes huecos. Se esconde y ve acercarse enormes seres de una

<<...aparece en una superficie árida, desnudo. Se pregunta si está soñando, o en caso contrario ¿donde está?>>

constitución morfológica distinta a la nuestra montados sobre enormes animales (no voy a dar descripciones precisas ni nombres pues les quitaría parte de la adrenalina que estoy convencido segregarán al deleitarse con estos libros) Él es un ser pequeño, de tez pálida y extraños colores en su pelo y sus ojos, para éste su nuevo mundo.

Estos "guerreros verdes" son la raza más combativa y vienen a recoger los huevos de donde nacerán sus niños. Este lugar (incubadora) es sagrado para

ellos. No puede conocer su ubicación ninguna otra tribu porque si fuera destruida no habría niños por 10 años. Ven a John Carter y deciden matarlo, pero ven sus sorprendentes habilidades: saltos de treinta metros de altura, saltos que le permiten pasar por arriba de la incubadora. Por su sorpresa no lo matan y le llevan para exhibición. Comienza una extraña relación que inicialmente culmina cuando nuestro protagonista vence en lucha a dos guerreros, toma sus nombres (Dotar Sojat) y es aceptado como un caudillo.

<<... Comienza una extraña relación que culmina cuando nuestro protagonista vence en lucha a dos guerreros...>>

Tienen una prisionera, una marciana similar en complejión a los seres humanos pero de tez colorada. Él no sabe que es una princesa... Aparece un calot, un "perro" marciano que primeramente será su vigilante y luego su más fiel compañero realizando proezas increíbles.

¿Y luego qué sucederá?: aparecerán distintas razas (amarillas, negras, blancas), peleas y viajes, mezclando un futuro

tecnológico con un pasado bárbarico, y desarrollando aventuras increíbles. Pasarán varias décadas en este planeta "muerto".

Intrigas, formas de vida impensables, aventuras sin fin mezclando espadachines, viajes, exploraciones, cultura y ciencia. Les diría: "no dejen de leer esta saga pues como anteriormente dije, nuestra psiquis se alterará, nuestra adrenalina fluirá y veremos un pasado-presente posible en algún lugar de nuestra realidad, de nuestro espacio-tiempo".

Y como hemos hablado del espacio-tiempo, eso nos lleva a otro tema, a su continuum (idea que veremos a partir del próximo número cuando hablemos del personaje más importante del comics argentino). Concepto que se verá cuando se estrene la nueva película del comando SG1 "Stargate: Continuum", basada en la historia y personajes de la serie de TV más longeva en el ámbito de la ciencia ficción.

En el próximo número, una cita con "El Eternauta" y sus creadores.

Ing. Químico Diego F. Lezama
diefranujo@gmail.com

Espero tus comentarios, críticas y si tenés, información sobre las películas y o comics de las obras de Edgar Rice Burroughs.



Copyright 1999 Frank Frazetta

PROPIEDADES: (Continúa de N° anterior)

$$6) (\sqrt{3})^2 = 3 \Rightarrow \text{pues } \sqrt{3} \cdot \sqrt{3} = 3 \\ \Rightarrow 3^1 \cdot 3^1 = 3^2 \Rightarrow 3^{2x} = 3^2 \Rightarrow x = 1/2 \Rightarrow \sqrt{3} = 3^{1/2}$$

$$7) \sqrt[3]{4} = 4^{1/3} \text{ pues } (\sqrt[3]{4}) (\sqrt[3]{4}) (\sqrt[3]{4}) = 4$$

$$8) 3^{-2} = \frac{1}{3^2} \text{ pues } 3^2 = 3^{0-2} = \frac{3^0}{3^2} = \frac{1}{3^2}$$

$$9) 3^{-7/13} = \frac{1}{3^{7/13}} = \frac{1}{\sqrt[13]{3^7}}$$

$$10) \log_2 8 = ? \text{ equivale a preguntarse } \text{¿a qué número debo elevar 2 para que de 8?}$$

Continuará...

ACADEMIA LEZAMA

Ing. Quím. Diego Lezama
Matemática - Física - Química
Todas la materias
Liceo - Facultades - UTU - ORT

Biblioteca propia.
Métodos de estudio.

Teléfonos:
403 26 20 - 099 162 153 - 096 046 858



Así como *The Batman*, aparece luego de la exitosa *Batman Begins*, *X-Men Evolution* aparece en escena aprovechando el éxito de la primera película de cine del famoso grupo de mutantes de Marvel. Fue estrenada en noviembre del año 2000 y tuvo inmediata aceptación.

La historia nos sitúa a los inicios de X-Men, con un instituto del Profesor Xavier poco habitado por lo que la conformación del "grupo" X-Men, aún no es el que nos tienen acostumbrados los comics. Cíclope y Jean Grey, como la mayoría de los futuros personajes X-Men, son presentados en la serie en su edad de adolescentes. Así es como, por ejemplo, nos encontramos con un joven Pyro reclutado por el profesor Charles Xavier, quien será un futuro miembro de la Hermandad, liderada por el oscuro Magneto.

Este es el comienzo de la serie, una carrera entre el Instituto del Profesor Xavier y la Hermandad de Magneto por encontrar y reclutar jóvenes mutantes. La existencia de los mutantes era completamente ignorada por los humanos, y es algo que tanto Xavier como Magneto están de acuerdo en mantener así. Pero la amenaza de un Centinela gigante los delata. Los mutantes pelean en conjunto ante la reciente amenaza y son filmados para la T.V. Desde este punto, los esfuerzos del Profesor Xavier y los X-Men estarán enfocados en ser

X-MEN Evolution

su parte, se disuelve y los supervillanos comienzan a actuar por su cuenta. Así es como Mística (quien puede cambiar su forma a la de otra persona) se infiltra en el Instituto bajo la apariencia de Rysty Wilde. Y será ella quien vuelve a juntar a la Hermandad, luego de encontrar a Wanda Maximoff, hija de Magneto y hermana de Prieto, quien odia a ambos y posee un poder extraordinario. Ya para la tercera temporada, vuelven a encontrarse X-Men contra la Hermandad, seguirán con el esfuerzo por ser aceptados unos, y por luchar contra la humanidad los otros. Pero nuevamente tendrán que unir fuerzas, ya que aparece un poderoso mutante del pasado: Apocalipsis. La última temporada está totalmente volcada a la resistencia ante Apocalipsis y la batalla final con el mismo. ¿Lo derrotarán? Hay que mirarla. Esto ha sido una mirada muy por arriba, tocando, o comentando, los macro argumentos que componen la historia.

La serie está compuesta de 52 capítulos a lo largo de cuatro temporadas, y en una época donde la T.V. en internet viene pisando fuerte. La web de Marvel también apunta a este medio y ha comenzado a subir los capítulos de la primera temporada de forma gratuita. La web es www.marvel.com.





DURANTE SETS AÑOS HE VIVIDO JUNTO A MI ANCIANO MAESTRO, OLVIDÁNDOME DE MI JUVENTUD EN EL ESTUDIO DE COSAS ARGANAS. HEMOS PROFUNDIZADO MÁS QUE TODOS LOS QUE NOS PRECEDIERON, HEMOS LLAMADO

A LOS HABITANTES DE CRIPTAS SELLADAS EN TEMIBLES ABISMOS.

POCOS SON LOS HOMBRES QUE NOS HAN BUSCADO ENTRE LOS ESTÉRILES ACANTILADOS.

LA SOMBRA DOBLE DOBLE

Adaptación de un cuento de Clark Ashton Smith
Arte: Roberto Cuneo



Y MUCHOS PERO SIN NOMBRE FUERON LOS VISITANTES QUE RECIBIMOS DE LOS MÁS REMOTOS CONFINES DEL TIEMPO Y EL ESPACIO.

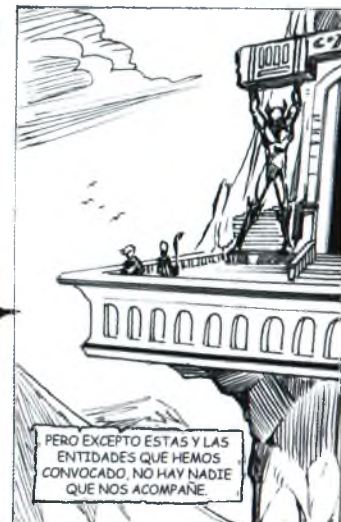


AUSTERA Y BLANCA COMO UNA TUMBA ERA LA MANSIÓN QUE HABITÁBAMOS, SOBRE LOS ACANTILADOS NEGROS.

SIEMPRE LLENA, COMO UNA TUMBA DE HUECOS SONIDOS.



PODEROSAS ESTATUAS Y MOMIAS SE LEVANTAN POR TODAS PARTES



PERO EXCEPTO ESTAS Y LAS ENTIDADES QUE HEMOS CONVOCADO, NO HAY NADIE QUE NOS ACOMPAÑE.



TODOS CONOCEN LA FAMA DE AVYCTES, EL ÚNICO DISCÍPULO QUE SOBREVIVió A MALYGRIS.



MALYGRIS, QUIEN ATERRORIZÓ A SUSAN CON SU NEGROMANCIA Y DESCANSÓ EN LA MUERTE DURANTE AÑOS MIENTRAS LOS HOMBRES AÚN LE CREÍAN CON VIDA.

MALYGRIS, QUIEN YACIENDO ASÍ, TODAVÍA PRONUNCIABA HECHIZOS Y TERribLES ORÁCULOS CON LOS LABIOS EN PUTREFACCIÓN.

ASÍ QUE HABIENDO APRENDIDO TODO LO QUE LOS HECHICEROS MAYORES PODÍAN ENSEÑARLE, AVYCTES SE RETIRÓ DE POSEIDONIS.

Y A MI SE ME PERMITió UNIRME EN SUS AÑOS TARDÍOS A SU SOLEDAD.



NO SIN TERROR CONTEMPLÉ
LOS ROSTROS REPUGNANTES
DE AQUELLOS QUE A AVYCTES
OBEDECÍAN



ME ESTREMECÍ ANTE LAS
NEGRAS CONTORSIONES QUE
SALIAN DE BRASEROS, A TRAVÉS
DEL HUMO HEDIONDO...



GRITÉ DE HORROR ANTE
LA ASQUEROSIDAD GRIS
Y SIN FORMA QUE SE
ALZABA MALIGNAMENTE

ALREDEDOR DEL CÍRCULO
DE SIETE COLORES



NO SIN REPUGNANCIA BEBÍ EL VINO QUE
ME FUE ESCANCIADO POR CADAVERES Y COMÍ
EL PAN PROPORCIONADO POR FANTASMAS...



...PERO LA REPETICIÓN
Y LA COSTUMBRE
BORRARON LA NOVEDAD,
DESTRUYERON EL MIEDO Y CON EL
PASO DEL TIEMPO LLEGUÉ A CREER
QUE AVYCTES ERA SEÑOR SOBRE...

TODOS LOS ENCANTAMIENTOS
Y EXORCISMOS.



...CON EL PODER INFALIBLE
DE EXPULSAR A TODOS LOS
SERES QUE INVOCABA

BIEN LE HUBIERA IDO SI SE
HUBIERA CONFORMADO CON LA
SABIDURÍA CONSERVADA
EN ATLANTIS



FUE DURANTE EL TERCER AÑO DE MI
NOVICADO, QUE LLEGÓ LA TABLETA
BRILLANTE COMO UN ESPEJO, DE LA
PERDIDA GENTE SERPIENTE

A CIERTAS HORAS, CUANDO
LA MAREA HABÍA BAJADO,
ACOSTUMBRÁBAMOS...

...DESCENDER A UNA PLAYA
ENTRE LOS ACANTILADOS



LA TORMENTA DE LA NOCHE
ANTERIOR HABÍA CALMADO,
TRAS HABER AGITADO EL MAR
HASTA SUS MAS REMOTAS
PROFUNDIDADES.

...Y JUSTO ALLÍ ENCONTRÉ
ALGO QUE BRILLABA COMO
EL SOL, DE MANERA CEGADORA.



CORRÍ HACIA ELLA
ANTES DE QUE LA OLA LA
REGRESASE Y LA TOME

ERA PESADA Y ESTABA
HECHA DE ALGÚN
METAL SIN NOMBRE.



...SU FORMA ERA TRIANGULAR Y
POR UN LADO ESA BLANCA COMO
ESPEJO, POR EL OTRO HABÍA
PEQUEÑAS FILAS DE
CARACTERES TORDIDOS



CORRIENDO SE
LA LLEVÉ A AVYCTES...

...QUIÉN CONSIDERÓ QUE ÉSTE
ERA UN DESCUBRIMIENTO DE
EXTRAORDINARIO VALOR

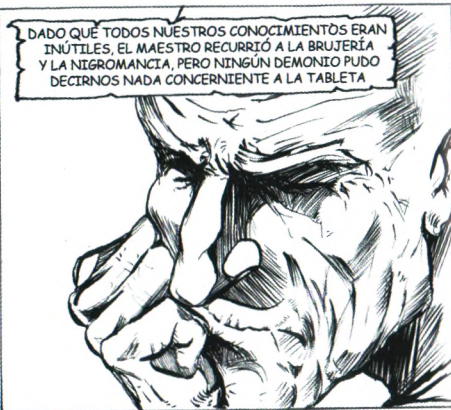


ALGÚN SECRETO DE UNA MAGIA
ANTIGUA O EXTRATERRESTRE
DEBÍA ESTAR ESCONDIDO EN
ESOS CARACTERES TORDIDOS QUE
NO OFRECÍAN PISTA ALGUNA

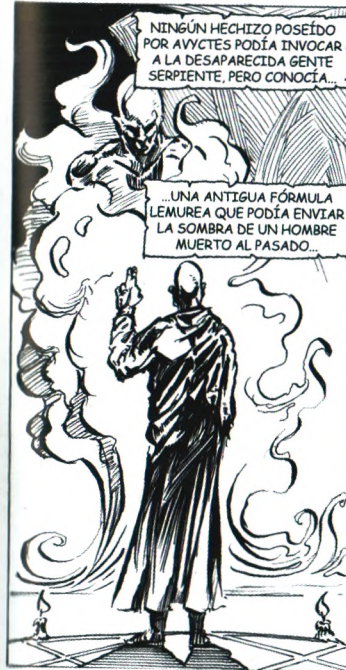
DURANTE MUCHOS DÍAS ESTUDIAMOS EL ESCRITO NOCHE TRAS NOCHE Y MANTUVIMOS DISCUSIONES QUE NO RINDIERON FRUTO ACERCA DE SU ORIGEN



DADO QUE TODOS NUESTROS CONOCIMIENTOS ERAN INÚTILES, EL MAESTRO RECURRIÓ A LA BRUJERÍA Y LA NEGROMANCIA, PERO NINGÚN DEMONIO PUDO DECIRNOS NADA CONCERNIENTE A LA TABLETA



NINGÚN HECHIZO POSEÍDO POR AVYCTES PODÍA INVOCAR A LA DESAPARECIDA GENTE SERPIENTE, PERO CONOCÍA...



UNA ANTIGUA FÓRMULA LEMUREA QUE PODÍA ENVIAR LA SOMBRA DE UN HOMBRE MUERTO AL PASADO...

LA SOMBRA SIENDO INSUSTANCIAL NO SUFRIRÍA DAÑO ALGUNO POR LA TRANSICIÓN TEMPORAL

ASÍ INVOCANDO DE NUEVO AL FANTASMA PREHISTÓRICO CUYO NOMBRE ERA YBITH, LE ENVIÓ

A LAS LEJANAS EDADES DE LOS HOMBRES SERPIENTES



Y TRAS UN TIEMPO QUE CONSIDERÓ PRUDENCIAL LE INVOCÓ NUEVAMENTE

YBITH SE ALZÓ ANTE NOSOTROS COMO UN VAPOR...

...QUE EL SOPLIDO DEL AIRE ESTÁ A PUNTO DE HACER DESAPARECER



LOS AÑOS PASARON Y AUN CONTINUÁBAMOS CON NUESTROS ESTUDIOS E INVOCACIONES



A VECES AVYCTES VOLVÍA AL ESTUDIO DE LA TABLETA E INTERROGABA A ALGÚN VISITANTE EN TORNO A ELLA

CON PALABRAS DÉBILES COMO ECOS, EL HECHIZERO NOS COMUNICÓ LA CLAVE PARA LA COMPRENSIÓN DE LAS LETRAS QUE HABÍA APRENDIDO EN EL PASADO PREHUMANO. DESPUÉS DE ESTO CONSENTIMOS QUE REGRESASE A SU REPOSO Y AL OLVIDO



ENTONCES CONOCIENDO EL SENTIDO DE LOS CARACTERES HICIMOS UNA TRADUCCIÓN DEL MISMO

ÉSTE CONTENÍA LA FÓRMULA PARA CIERTA INVOCACIÓN, CUYO OBJETO NO ERA MENCIONADO



ASÍ TAMPOCO LA NATURALEZA DE LA ENTIDAD DE LO QUE ACUDIRÍA A LOS RITOS

GRANDE FUE LA ALEGRÍA DE AVYCTES CONSIDERANDO QUE HABÍAMOS ENCONTRADO UNA SABIDURÍA...

...MAS ALLÁ DE LAS EXPECTATIVAS DEL RECUERDO DEL HOMBRE

AUNQUE INTENTE DISUADIRLE SE DECIDIÓ A EMPLEAR LA INVOCACIÓN



NO LE PREOCUPABA EL PELIGRO DE INVOCAR COSAS POR COMPLETO DESCONOCIDAS A NOSOTROS

EL RESULTADO SIEMPRE ERA EL MISMO



UN DÍA MEDIANTE EL USO DE UNA FÓRMULA CASUAL, AVYCTES INVOCÓ AL FANTASMA DE UN HECHIZERO DE LOS AÑOS PREHISTÓRICOS



...QUIÉN NOS INFORMÓ QUE LOS CARACTERES ERAN AQUELLOS DE LA GENTE SERPIENTE, AUNQUE NADA SABÍA DE SU SIGNIFICADO



PORQUE NO HE LLAMADO EN MIS AÑOS DE BRUJERÍA, NI DIOS, NI DIABLO NI DEMONIO...

QUE NO PUDIESE CONTROLAR Y DESPEDIR SEGÚN MI CAPRICHOS



Y ME RESISTO A CREER QUE EXISTA ALGUN PODER QUE ESTÉ MÁS ALLÁ DE MI CONTROL

QUE PUDIERA HABER SIDO INVOCADO POR UNA RAZA DE SERPIENTES



CUALQUIERA QUE EN LA NIGROMANCIA O BRUJERÍA FUESE SU HABILIDAD



ASÍ QUE RECONOCIÉNDOLE COMO MI MAESTRO, ESTUVE DE ACUERDO EN AYUDAR A AVYCTES, NO SIN MALOS PRESENTIMIENTOS

DIBUJAMOS EN EL SUELO UN TRIÁNGULO Y NOS PARAMOS CADA UNO EN UN ÁNGULO



EL TERCER ÁNGULO FUE OCUPADO POR OTIGOS, LA DELGADA MOMIA DE UN GUERRERO ATLÁNTE

AVYCTES Y YO SUJETAMOS NUESTRAS VELAS HECHAS CON GRASA DE CADAVER



Y SOBRE LAS MANOS DE OTIGOS ARDIERON TALCO Y AMIANTO

AVYCTES PRONUNCIÓ EN VOZ ALTA LAS PALABRAS



...CUYO SENTIDO ERA OSCURO PARA NOSOTROS



...LUEGO FUE EL TURNO DE OTIGOS ANIMADO POR LA BRUJERÍA Y SUJETO A NUESTRA VOLUNTAD

...LUEGO FUE MI TURNO DE REPETIRLAS



CUANDO ESTUVO HECHO, NOS QUEDAMOS DE PIE ESPERANDO VANAMENTE POR UNA MANIFESTACIÓN...

...PERO NADA OCURRIÓ



ANTE ESTO AVYCTES QUEDÓ GRAVEMENTE DESILUSIONADO

EN VERDAD SERÍA INÚTIL ESPERAR MÁS...



...JHEMOS FRACASADO A LA HORA DE DUPLICAR LOS MATERIALES O PUEDE...

...QUE CON EL TRANSCURSO DE LOS EVOS, LA COSA QUE CONTESTABA AL LLAMADO, POR FIN DEJÓ DE EXISTIR



RESUMIMOS NUESTROS ESTUDIOS ACOSTUMBRADOS

...HACIENDO ESCASA MENCIÓN DE LA EXTRAÑA TABLETA Y SU INÚTIL FÓRMULA



ENTONCES DURANTE UNA CLARA TARDE DE VERANO, PASEANDO POR LA TERRAZA...

...VI LA SOMBRA AZUL DE AVYCTES Y LA MIA PROPIA Y ENTRE ELLAS



UNA SOMBRA MONSTRUOSA QUE NO ERA PROYECTADA POR NINGUNO DE LOS CEDROS...

VI QUE SÉGUÍA DE CERCA A MI MAESTRO, MANTENIENDO SIEMPRE LA MISMA DISTANCIA



SU FORMA ERA COMO LA DE ALGO QUE CAMINABA ERGUIDO, EL LARGO CUERPO ONDULANTE DE ALGO...

...QUE DEBERÍA ARRASTRARSE EN VEZ DE ANDAR



ME ACERQUE A EL CON EL FIN DE DESCUBRIR POR MEDIO DEL TACTO, LA PRESENCIA INVISIBLE QUE PROYECTABA ESA SOMBRA...

PERO NO ENCONTRÉ NADA



AVYCTES NO SE HABÍA FIJADO EN LA SOMBRA Y YO TODAVÍA TENÍA MIEDO DE HABLAR

DURANTE TODO EL DÍA LA SOMBRA PERSIGUIÓ A LA DEL MAESTRO

PERO NO HUBO RESULTADO, ASÍ QUE AVYCTES SE PREOCUPÓ



Y DIBUJANDO EN EL SUELO LA ELIPSE DE OUMOR, EN LA CUAL NO PUEDE ENTRAR ESPÍRITU NI DEMONIO ALGUNO...

SE RETIRÓ A SU INTERIOR



PERO LA SOMBRA SIGUIÓ A LA SUYA AUN DENTRO DE LA ELIPSE, SIENDO EL ESPACIO ENTRE AMBAS NO MAYOR

...QUE LA PLUMA DE UN MAGO

SOBRE EL ROSTRO DE AVYCTES EL HORROR HABÍA TRAZADO NUEVAS ARRUGAS...



PERO A LA MEDIANOCHE SE HABÍA ACERCADO MÁS A LA SOMBRA DE AVYCTES, LEVANTÁNDOSE DETRAS DE SU SILLA EN LA PARED

GRITANDO DE MIEDO Y DE ASCO INFORMÉ AL MAESTRO DE SU PRESENCIA



CONTEMPLANDO LA SOMBRA AHORA AVYCTES LA ESTUDIÓ CON ATENCIÓN

NO HABÍA NI MIEDO, NI REPUGNANCIA EN LAS ARRUGAS DE SU ROSTRO



ESTA COSA ES UN MISTERIO MÁS ALLÁ DE MI CIENCIA...

...PUES NUNCA ACUDIÓ A MI ANTES UNA SOMBRA SIN SER LLAMADA

NOS DIRIJIMOS ENTONCES A LA CÁMARA DE LAS CONJURACIONES

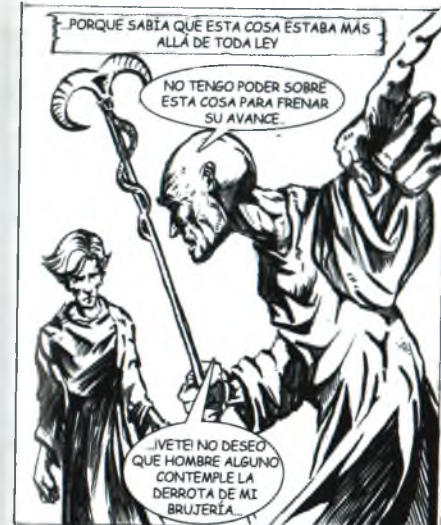


DADO QUE TODAS NUESTRAS INVOCACIONES FUERON CONTESTADAS, DEBO...

...CONSIDERAR QUE ÉSTA HA ACUDIÓ EN TARDÍA RESPUESTA A LA FÓRMULA DE LOS HECHIZEROS SERPIENTE

INTERROGAMOS A LA SOMBRA DE TODAS LAS FORMAS POSIBLES...

UTILIZANDO DIABLOS, FAMILIARES Y FANTASMAS



...PORQUE SABÍA QUE ESTA COSA ESTABA MÁS ALLÁ DE TODA LEY

NO TENGO PODER SOBRE ESTA COSA PARA FRENAR SU AVANCE

¡VETE! NO DESEO QUE HOMBRE ALGUNO CONTEMPLA LA DERROTA DE MI BRUJERÍA



ADemás, NO SEA COSA QUE TU TAMBIÉN TE CONVIERTAS EN PRESA DE LA SOMBRA

DESDE EL UMBRAL VI LA EXTRAÑA SOMBRA TOCAR LA DE AVYCTES



EN ESE MOMENTO EL MAESTRO GRITÓ



YA NO MIRÉ MÁS Y ESCAPÉ POR EL OSCURO PASILLO HACIA LAS PUERTAS QUE DAN A LA TERRAZA

PERO NO PUDE ALCANZAR LA ESCALERA EXTERIOR



A CADA PASO EL PISO FLUÍA BAJO MIS PIES Y NO PODÍA ACERCARME AL BORDE DE LA TERRAZA



POR FIN DESISTÍ, ALGÚN HECHIZO HABÍA ALTERADO EL ESPACIO EN TORNO A LA CASA DE AVYCTES...

DE MODO QUE NADIE PUDIERA ESCAPAR DE ALLÍ

REGRESE A LA CASA Y ASCENDIENDO LAS ESCALERAS BLANCA BAJO LA LUNA...

VI UNA FIGURA QUE ME ESPERABA EN LAS PUERTAS

PERO LA CARA YA NO ERA LA DE UN HOMBRE, SINO UNA AMALGAMA DE RASGOS HUMANOS CON ALGO QUE NO PODIA IDENTIFICARSE.

...SOBRE LA TIERRA

LA FORMA DEBAJO DE LA TUNICA SE HABIA ALARGADO, CON UNA BLANDURA NAUSEABUNDA Y ONDULANTE.

...Y SU SOMBRA ERA DOBLE DE UNA FORMA...

QUE AQUI NO SERA CONTADA

LA COSA QUE HABIA SIDO AVYCTES ME LLAMO EN SILENCIO SIN PRONUNCIAR PALABRA, AGARRÓ MI HOMBRO.

Y ME CONDUJO MEDIO DESMAYADO POR EL ASCO, AL SALÓN DONDE SE ENCONTRABA OIGOS.

QUE NOS HABIA AYUDADO EN EL TRIPLE ENCANTAMIENTO. RECORDE COMO OIGOS HABIA REPETIDO UNA PALABRA DESCONOCIDA Y SUPE QUE EL HORROR.

...HABIA LLEGADO A OIGOS POR TURNO Y SE DESCARGARIA SOBRE LOS MUERTOS AL IGUAL QUE SOBRE LOS VIVOS

LA SOMBRA ERA LA ÚNICA FORMA QUE TENIA LA REPUGNANTE COSA SIN NOMBRE DE MANIFESTARSE.

ANTE NUESTRA PERCEPCIÓN DE MORTALES, LA HABIAMOS ARRASTRADO DE LOS ABISMOS DEL TIEMPO Y EL ESPACIO.

UTILIZANDO DE MANERA IGNORANTE UNA FÓRMULA TERRIBLE.

Y LA COSA HABIA ACUDIDO EN SU PROPIA HORA ELEGIDA, PARA DEJAR SU MARCA.

...DE LA ABOMINACIÓN MAS EXTREMA EN QUIENES LA HABIAN INVOCADO

HE COMPARTIDO CON AVYCTES SUS AUSTERIDADES Y VIGILIAS. AHORA DE IGUAL MANERA HE DE COMPARTIR SU CONDENA.

DESDE ENTONCES UN SEGUNDO DIA HA PASADO.

Y ME ESCUCHADO A LA MONTA GRIETAR COMO UN HOMBRE VIVO.

CON GRAN DOLOR Y MIEDO, COMO EN LA AGONIA DE UNA SEGUNDA MUERTE, AL CHOCAR CON LA SOMBRA.

Y HACE TIEMPO QUE HA QUEDADO EN SILENCIO, COMO EL OTRO HORROR.

NO SE SI LA COSA QUE HA VENIDO ES ÚNICA O MÚLTIPLE.

PERO EL HORROR QUE FUE AVYCTES NO ME HA ABANDONADO, NI LO HARÁ HASTA QUE YO ME CONVIERTA EN ALGO COMO ÉL.

LOS QUE FUERON NUESTROS DEMONIOS FAMILIARES HAN ESCAPADO DE LA MANSIÓN. ASÍ QUE CONCIENTE DE QUE EL TIEMPO ES ESCASO, ME HE ENCERRADO EN EL CUARTO DE LOS VOLUMENES Y LIBROS A ESCRIBIR ESTA MEMORIA.

PERO ESTAS COSAS LAS SABRÉ PRONTO PORQUE AHORA ES MI TURNO. HAY UNA SOMBRA QUE SIGUE A LA MIA ACERCÁNDOSE MÁS Y MÁS.

HE TOMADO LA BRILLANTE TABLETA CUYA SOLUCIÓN FUE NUESTRA RUINA Y LA HE ARROJADO AL MAR, CON LA ESPERANZA DE QUE NADIE LA ENCUENTRE DESPUÉS DE NOSOTROS.

Y ARROJARLO PARA QUE FLOTE SOBRE LAS OLAS

PORQUE EL ESPACIO ENTRE MI SOMBRA...

Y LA SOMBRA DEL HORROR DISMINUYE, Y EL ESPACIO NO ES MAYOR...

QUE LA PLUMA DE UN MAGO

Y AHORA DEBO FINALIZAR Y METER ESTE ESCRITO DENTRO DE UN CILINDRO SELADO DE ORTALCO...

EPILOGO: ¿QUIEN ERA CLARK ASHTON SMITH?



CLARK ASHTON SMITH nació el 13 de enero de 1893 en Long Valley, California. Allí pasó gran parte de su vida. Fue consultor atento y asiduo de la Enciclopedia Británica y el Diccionario Completo de Oxford. También aprendió idiomas, consiguiendo un considerable dominio del español y del francés, que le permitió incluso escribir poemas en estos idiomas.

Permaneció en Auburn hasta 1954, donde se casó con Carol Jones Dorman, y, siete años antes de su muerte, se fue a vivir a Pacific Grove, California, donde moriría el 14 de agosto de 1961.

Muchos obstáculos se opusieron a su carrera de poeta, tuvo que aceptar multitud de trabajos, desde leñador hasta editor nocturno de un periódico local pasando por recolector de frutas, minero y mecanógrafo.

En 1912 publica *The Startreader* y consigue la protección del poeta George Sterling ingresando en el círculo literario de San Francisco, que incluía figuras como Jack London y Ambrose Bierce. Con *Ebony and Crystal* (1922) alcanza su auge como poeta, pero poco después abandonará la poesía para escribir relatos con los que poder ganarse la vida. Si al principio sus narraciones son rechazadas por Farnsworth Wright, editor de la entonces famosa *Weird Tales*, al final se convertirá en uno de sus colaboradores más importantes. Sin embargo, a partir de 1936 decae espectacularmente su producción. La desaparición de algunos de sus colegas, entre ellos Lovecraft, pudo influir en esta ausencia de creatividad.

Clark Ashton Smith es conocido en nuestro país de la mano de H. P. Lovecraft por su inclusión en el círculo del autor de Providence y su participación en Los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, la correspondencia de H. P. nos revela una posible relación inversa de maestro—alumno.

"Nadle como él toca tan bien los acordes del horror cósmico"
H.P.LOVECRAFT



Fue el propio Lovecraft quien quedó fascinado por la poesía de Smith y se dirigió primeramente a él (carta del 12 de agosto de 1922), e incluso le pidió que ilustrara uno de sus relatos, "El horror oculto", para *Weird Tales*. Con el tiempo, Smith va a ir perdiendo esta posición predominante, pero nunca del todo, manteniéndose siempre como uno de los más originales ■ Independientes autores cercanos a Lovecraft. El estilo de sus relatos confirma esta teoría si los comparamos con aquellos de August

Al abordar la obra de un escritor de relatos como Smith, se hace difícil lograr una selección de sus narraciones por lo variado de sus temas.

Una buena alternativa para acercarse a toda su obra son las antologías originales editadas por Arkham House, desde las más antiguas a las actuales. La obra de Clark Ashton Smith se ha

dividido en ciclos temáticos: *Averoigne*, *Atlantis-Poseidonis* y *Los Mundos Perdidos*.

El ciclo de *Averoigne*, nos remite a la pasión del escritor por la cultura francesa. *Averoigne* evoca las reminiscencias de un reino pagano situado en la



BIBLIOGRAFIA SELECTA:

"LOS MUNDOS PERDIDOS". C.A.Smith. Editorial Edaf. España. Traducción de Alberto Santos Castillo. 1991.

"HYPERBOREA". C.A.Smith. Editorial Edaf. España. Traducción de Guadalupe Rubio de Urquía. Introducción de Lin Carter. 1978.

"ZOTHIQUE". C.A.Smith. Editorial Edaf. España. Traducción de Inmaculada de Dios. Introducción de Lin Carter. 1977.

"ANTOLOGÍA DEL HORROR Y EL MISTERIO". Varios autores. Editorial Grijalbo. México. Traducción de Tomás Doreste. 1990.

"LOS MITOS DE CTHULHU". Varios autores. Alianza Editorial. España. Decimoquinta reimpresión en "El libro de bolsillo".

Traducción de Francisco Torres Oliver. Introducción de Rafael Llopis. 1995.



la Galia Romana del siglo V, donde florece el culto prohibido de los druidas, cuyas connotaciones sacrílegas se acercan a los Mitos de Cthulhu de Lovecraft al inventarse el propio Smith el livre d'Eibon, alter ego del Necronomicon y cúmulo del saber blasfemo de aquella época.

En Atlantis—Poseidonis asistimos al lanzamiento y caída de los imperios perdidos, que, al igual que la serie sobre Hyperborea, nos muestra la grandeza de una edad supuestamente preglacial, donde sobreviven los cultos prehumanos.



En Los Mundos Perdidos se incluye una gama de excelentes relatos de ciencia ficción como "La ciudad de la llama que canta", algunos sobre el planeta Marte, más propios de la ciencia-ficción de los pulps de la época —destaca Las criptas de Yoh—Vombis, un antecedente del terror espacial impreso en la película Alien—. El resto de las narraciones se refieren a "paraísos artificiales" inducidos por la imaginación del protagonista, que parte de un lugar común, su querida California, para comenzar a soñar con esos "Mundos Perdidos"

A pesar de la importancia de Smith en Estados Unidos como uno de los precursores de la ciencia-ficción, el terror y la fantasía moderna, en Uruguay no deja de ser un autor para iniciados, poco conocido y apre-

Weird Tales: 1926-1935

Sus cuentos aparecieron en numerosas revistas pulp de la época, de la cual la más importante fue Weird Tales, estos son algunos de los cuentos publicados:

- "The Last Incantation" — Weird Tales, Junio 1930 \ "A Voyage to Sfanomoe" — Weird Tales, Agosto 1930 \ "The Tale of Satampra Zeiros" — Weird Tales, \noviembre 1931 \ "The Door to Saturn — Strange Tales", Enero 1932 \ "The Planet of the Dead — Weird Tales", Marzo 1932 \ "The Gorgon — Weird Tales", Abril 1932 \ "The Letter from Mohaun Los" (under the title of "Flight into Super-Time") — Wonder Stories, Agosto 1932 \ "The Empire of the Necromancers" — Weird Tales, Septiembre 1932 \ "The Hunters from Beyond" — Strange Tales, Octubre 1932 \ "The Isle of the Torturers" — Weird Tales, Marzo 1933

"Su trabajo fue realmente único, el más genuino creador de fantasía de su época" August Derleth



Infinity Ward apostó a futuro y los resultados fueron óptimos. COD 4 superó todos los pronósticos de ventas, y será referente dentro del género.

Corría el año 2003, cuando Activision lanzó la creación de Infinity Ward: Call Of Duty. El juego, un FPS bélico que revolucionó el género, marcó base para futuras creaciones y significó el comienzo de una exitosa franquicia.

La segunda parte llegó en el año 2005, y el nivel se superó, pero las expectativas eran muchas, y la corta extensión del juego sumada a un realismo deteriorado, generó algunas críticas negativas. De todos modos, el juego fue todo un éxito nuevamente.

Ante la crítica, Infinity Ward se encontraba en una situación complicada: si ponía todas sus energías en cautivar a público y crítica en COD 3, el lanzamiento se haría sobre la aparición de las consolas de nueva generación (CNG), por otro lado, si comenzaba a trabajar en un juego para el lanzamiento en conjunto con las CNG, pasaría mucho tiempo entre COD 2 y COD 3, y se podría dilatar el fanatismo y la fuerza que significaba la franquicia.

Así fue que en el 2007 apareció COD 3, también comercializado por Activision, pero esta vez, programado por Treyarch. El juego, un poco monótono en ambientación y misiones, presentó excelentes acabado con gráficos y efectos interesantes, y lo más

importante, un mejorado y muy utilizado sistema on-line. A último momento se realizó una adaptación para la consola Wii y el provecho de sus nuevos mandos, acción que muchos agradecemos. Mucho se comentó sobre el cambio de la empresa programadora, mucho se dijo y se "desdijo", pero Activision no salió al cruce. Y sus razones tenía.

Infinity Ward vio en las CNG una clara posibilidad de colmar expectativas tanto en críticas como en público, sobre un verdadero cambio y evolución en la franquicia.

Call of Duty 4 Modern War fue lanzado para PS3, Xbox 360 y PC convirtiéndose rápidamente en el juego con más usuarios on-line con una inmediata aceptación en todo ámbito.

En nuestro número 4 Informábamos sobre el fenómeno COD4 de la siguiente manera: "...COD4 Modern War ha superado hasta las más auspiciosas proyecciones en ventas, y ha conseguido un número bastante significativo por encima de la media.

Consecuencia de esto, es el importante número de jugadores que suma diariamente en Internet. Tanto las dos consolas... como en la versión PC, superan el millón de internautas

<<...supera el millón de internautas diarios en cualquiera de sus versiones>>



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE



diarios".

Hay que admitir que en Infinity hicieron buen uso tanto de crítica mala como buena. Ejemplo de esto es la variación de ambientaciones que se dan en la nueva versión, así como la explotación del sistema on-line. Esta vez dejaron muy poco para los ya clásicos detractores, aquellos que disfrutan de jugar al abogado del diablo. Recorriendo revistas especializadas, me he encontrado con críticas que dicen "COD 4 utiliza muchos trucos visuales para parecer más de los que es"... "tontos" (¿qué generoso que fui con eso no?) no se han dado cuenta que los videojuegos son en su esencia "un gran truco visual" y que esa guerra a la que están jugando, en realidad no está pasando dentro de su monitor (¿era necesario esta aclaración?).

Sony y su PS3 han realizado una muy buena estrategia de lanzamiento y promoción de juegos. Ya habían recibido dos "inyecciones" de incremento en sus ventas con dos juegos que marcaron ha futuro: GTA4 y MGS4. COD4 (sí, coincidencia o no, los tres en su cuarta aparición) no fue la excepción y la gran demanda del juego también significó un aumento en la venta de la consola. Pero también marcó a futuro, próximos FPS bélicos tendrán que tener como principal referencia a este gran juego. Vale aclarar que si bien el juego salió también para la consola Xbox 360, la repercusión en ventas no fue tan significativa.

Metámonos en el juego. Call of Duty 4 Modern War es un juego que, como buen explotador de las capacidades de las nuevas consolas y principalmente PS3, impacta desde un principio en lo visual. Escenas cinematográficas que nos deslumbraron en los trailers previos al lanzamiento, se mantienen en el juego. Con pocos juegos que explotan el potencial de PS3, ya podemos hablar de la "fotografía" del juego, un término extraño del

mundo cinematográfico que debido a la cercanía entre los productos finales, inevitablemente deberá aterrizar en el mundo gamers. COD4 es un buen ejemplo para introducirlo. Y aquí nos encontramos con uno de los puntos bajos de ediciones anteriores notoriamente potenciado. La utilización de ocre y marrones para los escenarios áridos y desiertos de Medio Oriente en claro contraste con colores más oscuros y verdosos de los pueblos montañosos rusos. La construcción de la historia es fundamental para que nos encontremos con esta variación de escenarios, historia que por contrapartida, mantiene una correcta linealidad argumental.

<<junto a GTA4 y MGS4, COD4 se ha colocado a la cabeza de los referentes tanto en su género como entre los principales productos de la consola de Sony>>

Pero el potente motor gráfico da para más que la inclusión de capas de luz, y también se nota una clara mejora en el modelado de los enemigos. Esto no es lo mismo que decir "una mejora en los personajes" lo que sería algo predecible, pero los enemigos por lo general son toscos en detalles y repetitivos, gracias a la utilización del Sniper con mira, podemos ver que si bien se mantiene aún, aunque en menor medida, lo de repetitivo, se ha mejorado mucho en el modelado de los enemigos. En cuanto a los personajes, la mejora pasa por el elevado nivel de detalle. Para ir dejando el tema gráfico, que como dijimos previamente se roba el espectáculo, son de destacar los siguientes efectos logrados: la visión nocturna, los puntos de las miras laser recorriendo diferentes elementos, el efecto de desorientación y caos generado por explosiones o extensas exposiciones ante armas del enemigo y por último, el realismo del humo y el polvo

que por lo general no es mencionado pero que es muy importante para aumentar el realismo.

Dejamos los gráficos, pero nos mantenemos en el realismo. Se han incluido innumerables elementos "interactivos" en los diferentes ambientes: puertas de madera que se pueden traspasar con nuestras balas, la posibilidad de hacer explotar vehículos mediante la reiteración de disparos, el desplazamiento de las sombras por los objetos, etc. Pero aquí hacemos el primer paréntesis dentro de la excelencia de este juego. Si me enfrento a una construcción prácticamente en ruinas, y le disparo con un lanzagranadas a una de sus paredes, si en el "guión" del juego no dice que se puede tirar, la pared queda intacta... bueno... o en las condiciones que estaba. Esto atenta contra el "realismo" que despierta el nivel gráfico. El otro defecto, y no se si es correcto llamarlo defecto, ya que pasa más por una decisión de programación, es la fácil recuperación de energía. Como si el aire fuese fuente de curación, si estamos en una situación de riesgo y nuestra salud se ve fuertemente afectada, simplemente nos debemos resguardar en un lugar seguro, y nuestra salud se recuperará como por arte de magia. Dos pequeños detalles que se pierden dentro de una totalidad de éxitos.

La mecánica del juego se ha mantenido. Se nos introduce en una misión general mediante escenas "cinematográficas" (e insisto en ese término). Al término de la introducción se nos posiciona en un punto A y tenemos que trasladarnos hasta un punto B, eliminando cuanto enemigo encontremos en el camino. El recorrido de punto a punto puede variar un poco pero por lo general, y como nos tenían acostumbrado, en este sentido el juego es bastante lineal. Esta vez para orientarnos, en vez de la clásica brújula, y debido que estamos en una Modern War, contamos con un "GPS" en pantalla.

Las armas también responden al título del juego, aunque en esto, y de guerra hablando, no hay mucho para inventar si pensamos en la

constante búsqueda de realismo.

La banda sonora está muy bien lograda, acompaña en los diferentes momentos de la aventura y por momentos hasta marca el ritmo de la misma.

Call of Duty 4 Modern War es un juego inevitable para todo fanático de los FPS, y para los que no, deberían animarse a compartir esta fantástica nueva experiencia.-



PlayStation 2

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY
ESRB

Buscando sobre los juegos que se iban a analizar para esta edición, me pidieron que le diera un vistazo a Yakuza 2. No había jugado a su predecesor, por lo que venía de ojos cerrados a ver con que me encontraba. De antemano sabía que era un juego programado por Sega, lo que no ayudaba en mucho, debido a los últimos productos de la compañía, y por otro lado, que era un juego que salía para Play 2, donde ya no esperaba por grandes sorpresas.

Pero la sorpresa fue grata. La presentación nos sitúa en los años '80, donde un detective presencia el asesinato de un jefe de la mafia Coreana. Luego éste, con su último aliento le pide al detective que salve a su hijo. El detective tras pasar por un pasillo envuelto en llamas, encuentra a la mujer del mafioso a punto de suicidarse con su hijo, el buen hombre convence a la mujer y salva a ambos. La historia continúa ya en la actualidad y es atrápante. El acabado gráfico, donde teníamos en el pedestal a un God of War o un Shadow of Colossus, fue desbancado por la cinemática que presenta este Yakuza. El diseño del amplio abanico de personajes, con detalles en facciones que pensé no se podrían lograr bajo el motor de PS2, las gestualidades y coordinación labios-habla tocan la perfección.

El juego es una combinación de un beat 'em up, una aventura en 3ª persona y una

ambientación abierta y libre al mejor estilo GTA.

La primera escena (pantalla) como ya viene siendo costumbre, es a modo de tutorial. Aquí nos encontramos con que el modo de batalla también es atractivo. Si bien en el tutorial, aprendemos un par de combos básicos, a medida que nos metemos en el juego vamos aprendiendo diferentes combinaciones y potenciando nuestro nivel de pelea, lo que de por sí, será útil e indispensable. Ya pasado el tutorial y sueltos en el "mundo abierto", nos encontramos con matones que constantemente nos desafían a pelear mientras buscamos nuestros objetivos. Estos matones de medio pelo son buenos para mejorar nuestro combate. Así es que descubrimos que podemos lanzar nuestros enemigos contra la pared, o utilizar personajes del entorno a modo de colaboradores, quienes nos sostienen un contrincante para golpearlo o nos alcanzan armas.

Pero la libertad en el entorno es más que matones sueltos. Entre objetivo y objetivo, podemos charlar con mucha gente, recorrer, entrar a las tiendas a comprar diferentes artículos, tomarnos una copa en un bar, visitar prostíbulos, o bien jugar alguno de los tantos minijuegos que encontraremos en el camino (mahong, ruleta, bolos, etc).

Yakuza 2, reposiciona a Sega como programador y quedará como uno de los últimos grandes juegos de PS2".

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY
ESRB

Derrotar a los malos es una cosa, pero hacer frente a las fuerzas de la Naturaleza es un reto muy distinto. En "Disaster: Day of Crisis" para Wii, tendrás que enfrentarte a ambos problemas. Encarna al ex marine estadounidense Raymond Bryce y vive una misión llena de acción donde todo lo que puede salir mal, sale mal.

En "Disaster: Day of Crisis" tendrás que conducir, nadar, correr y disparar para superar los 23 trepidantes niveles en los que volcanes, terremotos inundaciones, huracanes y tsunamis destruirán todo lo que te rodea. Y por si no tienes suficiente con esta oleada de desastres naturales, deberás detener a toda costa a una misteriosa célula terrorista llamada SURGE.

Ray tiene experiencia militar y trabajó en el Equipo Internacional de Rescate, así que está todo lo preparado que uno puede estar en una situación tan dramática. Dependerá de ti que supere el peor día de su vida. Utiliza las características únicas del Mando de Wii y el Nunchuk para evitar a las fuerzas de la naturaleza, desactivar bombas y mucho más.

A lo largo del juego, tendrás que estar pendiente de la salud de Ray: deberás buscar aire puro si se le llenan los pulmones de humo o comida cuando se quede sin energía. También tendrás que emprender peligrosas operaciones de rescate para salvar a los



ciudadanos que estén atrapados entre los escombros o a punto de ahogarse e incluso administrarles los primeros auxilios para salvarles la vida.

La Intensa cinemática, la gran cantidad de contenidos que irás descubriendo y la acción incesante hacen de "Disaster: Day of Crisis" un juego tan emocionante que dejará temblando a los héroes de acción más valientes.

Encarna al ex marine Ray y enfréntate a la célula terrorista SURGE, mientras luchas contra las fuerzas de la Naturaleza. Utiliza el Mando de Wii y el Nunchuk de muy diversas formas para sobrevivir, rescatar a los inocentes y derrotar a tus enemigos. Disfruta de su argumento cinematográfico.

info oficial Nintendo



Después del éxito de Star Wars e Indiana Jones, y aprovechando el furor despertado por la producción de Nolan, The Dark Knight, Gotham también se levanta bajo la arquitectura Lego

Las controversias que generó en su momento llevar la saga creada por George Lucas al mundo "infantil" Lego, y las consiguientes retracciones tras el producto logrado, ayudaron a que no pasara lo mismo con la noticia sobre la producción de Lego Batman. Por otro lado, el caballero de la noche nunca contó con un juego de video exitoso, por lo que no había mucho que agregar.

Traveller Tales, al igual que en Lego Indiana Jones, fueron los encargados de manipular y dar forma mediante los clásicos bloques.

Lego Batman el videojuego, es un beat 'em up clásico, con movilidad en escenarios 3D, donde tenemos que ir combatiendo con cuanto enemigo se nos ponga adelante, golpeándolos hasta que se conviertan en piezas lego. Los puzzles están a la orden del día, y es una de los elementos del juego que más disfruté. Estos mismos, están basados en encontrar elementos especiales que se arman con piezas que resultan de la destrucción de elementos de los escenarios, encontrar la forma de llegar a determinada altura para accionar algún interruptor, etc. Muchos dependen de trajes especiales que van apareciendo a lo largo del juego, y que tienen funciones especiales. Un recurso que yo denominaría, recurso "lemming" ¿se acuerdan no? Los lemming eran unos carismáticos personajes con una pijama azul y cabello verde, donde cada pantalla era un puzzle que se resolvía llevando los

lemmings de una parte de la pantalla a otra. Los distintos obstáculos de la pantalla se resolvían utilizando las diferentes habilidades que tenían cada lemming. Bueno, el sistema de los trajes, tanto de Batman como de Robin es igual. Pero no es la única reminiscencia que encontré hacia otros juegos. El golpe con agarre de Batman es el que realiza Kratos en God of War, el traje de Robin para caminar por superficies magnéticas, son las botas utilizadas en Zelda TLP y la conducción tanto en las persecuciones en tierra como en agua, es igual a un clásico juego arcade de carreras que... no recuerdo el nombre. (¡¡¡alguien que lo tire por mail!!!).

Uno de los grandes atributos del universo Batman, es su galería de villanos, y los chicos de Traveller Tales no quisieron dejar a nadie afuera. El modo Historia, nos pone tras una "historia" valga la redundancia donde uno de los villanos toma el papel principal, y a lo largo de la misma vamos dando captura a otros que dan parte de villanos secundarios para la misma. De este modo encontraremos, como villanos principales, a El Acertijo y El Pingüino y al Guazón, pero reitero, están todos.

El modo Historia nos pone en escena mediante una pequeña introducción animada. Las animaciones tienen dos características particulares: los personajes no hablan, sí, emiten sonido, y tienen un toque de humor.

Perfectamente podríamos pensar que esta vez, quien está bajo el disfraz de Robin, es el mismísimo Joe Tribiani con su característico humor "tonto". Es muy divertido ver como intentan dar explicaciones realizando morisquetas y sonidos onomatopéyicos.

En el juego siempre contamos con personajes a manejar en escena. O bien podemos manejar ambos personajes intercalando según necesidades y/o gusto, o bien contamos con la opción cooperativo de hasta dos jugadores en modo of-line.

En todo momento del juego, tenemos la opción de ir a la baticueva, donde podemos ir cambiando de misiones si nos trancamos en alguna. Por otro lado, cada vez que terminamos una historia, volveremos automáticamente a la conocida base de operaciones del héroe. Pero Traveller Tales modificó dicha base, e incluyó un ascensor que nos lleva a Arkham. Pero no nos dirigimos para visitar a nuestros archienemigos, sino a ponernos en su piel. Lego Batman nos da la oportunidad de realizar las misiones, historias, desde el punto de vista opuesto a la de nuestros héroes.

Jugando con los villanos, nos permitirá recorrer la misma historia pero por escenarios paralelos a los recorridos previamente. Si con Batman y Robin fuimos por la calle frente al banco, con el Acertijo y Cara de Barro iremos por la trastienda. También tendremos nuevas habilidades, cada una respondiendo al villano que manejamos.

La banda sonora gira en torno al tema característico del personaje y acompaña muy bien. El aspecto gráfico, debido a la característica y modalidad del juego, no necesita de un acabado muy exigente y logra un nivel aceptable. No desgloso estos dos aspectos, ya que no forman parte del atractivo del juego, que pasa por su jugabilidad y narración.

El juego, distribuido por Activision, es adictivo y 100% recomendable.





Editorial continuada

Continuamos quijoteando en el mundo de la edición de historietas en Uruguay, y seguimos con fuerza para superarnos en esta aventura. Hemos llegado a terreno argentino, y gracias a la buena bienvenida que hemos tenido con nuestra primera intervención, hacemos nuestro segundo envío. Hacia allá va nuestro primer saludo y agradecimiento de la fecha: a la gente de La Revistería por confiar en nuestro producto, y a los lectores por abrirnos la puerta de sus hogares.

Continuamos creciendo, y en este número sumamos dos nuevos redactores. Tomamos parte (bueno, sí, nos aprovechamos) de esa "guerra" mediática que han iniciado Nacho Alcuri y Leo Lagos, y volcamos un espacio para que Pablo Roy y Alejandro Castro vayan a las armas por DC y Marvel respectivamente.

Continúa la producción de historietas uruguayas gracias a los **Fondos Nacionales para la Cultura** que, como en ediciones anteriores, cuenta con un espacio para el Relato Gráfico. Este recurso con el que contamos historietistas uruguayos, nos ha traído muy buenas obras y en este mes realizará un nuevo llamado a concurso.

Continúa también el abuso de Hollywood por tomar nota de comics y videojuegos para realizar sus millonarias producciones. Acto que agradecemos obviamente, quién se puede

quejar de esto después de ver "cosas" como el último largometraje de Batman, con esa memorable interpretación del Guazón. También gracias a esto continuarán existiendo los ya clásicos detractores de este tipo de producciones y que viven de realizar críticas negativas de las mismas. ¿Quién los manda digo yo?

Y continuá "Continuará..." Allí nos veremos las caras nuevamente. Segundo evento relacionado al Comics, Manga, Anime, Rol, etc. a realizarse este año en Uruguay. La información ya fue posteadada en Ecos de la Web, basta decir que nos pone muy contento que haya gente emprendedora, que pierda horas y horas de sueño coordinando este tipo de eventos que tanto disfrutamos.

Y si en un mundo de Bancos que quiebran, Instituciones financieras que se refinancian y gestan una crisis económica de grandes dimensiones, aquí se sigue apostando a la inversión en cultura, por supuesto que continuará nuestra quijoteada, con nuestro pequeño aporte a la cultura nacional, a la historieta uruguaya. Nos seguiremos poniendo frente a los molinos como tantos que hemos enfrentado, y tantos que aún nos quedan por enfrentar. ¡Que la aventura Continúe!

El Vasco
director

contacto@edicionesec.com

Evolución Comics es una publicación de Ediciones E.C. Inscripta en el M.E.C. Tomo: XV Fojas: 72

Dirección y producción integral
Esteban Caballero
Corrección Ortográfica
Rose Mary Doncel

Historietistas en Evolución Comics #5
Roberto Cuneo
Edgardo Machiavello
Contacto Comercial
094024583

Colaboran en este número
Wellington G. Mainero
Ing. Diego Lezama
Alejandro Castro
Victoria Pérez
Pablo Roy
Gabriel Aziz

Los avisos publicados son de exclusiva responsabilidad de las empresas anunciantes y/o firmantes.

Derechos de Autor

Derechos reservados. Todos los contenidos de Evolución Comics están sujetos a derechos de propiedad intelectual e industria de E.C o de terceros titulares de los mismos. Toda explotación, reproducción, distribución, transformación, comunicación pública, o cualquier otra forma de difusión o explotación comercial de la obra de dichos contenidos debe ser autorizada por E.C o por el tercero de los derechos afectados

Ediciones EC - Paraguay 1119 Apto 1 - 094024583 - Montevideo - Uruguay
www.edicionesec.com

ahora la semana será mas divertida
con la nueva promo de...

play24

Lunes Martes Miércoles Jueves y Viernes

desde aca a la noche

hasta aca a la noche

\$500

\$850

Consulte por alquileres 24hs y promociones "fin de semana"

094365768 - 094024583 - 9018830
playveinticuatro@hotmail.com

Recibi en tu casa
EL TOMO
**FREEDOM
KNIGHTS**

Con la revista
EVOLUCIÓN

SÓLO POR
\$100



www.dragoncomics.blogspot.com

suscribite en:
www.edicionesec.com



MES DEL CONTROL

PS2 CLASE M
GENÉRICO

\$250

PS2 SONY
CLASE M BOSTER

\$490

PS2 SONY CLASE A
FERA DE CARBONO

\$740

PS2 WIRELESS
FREEDOM DIF.MOTIVOS

US\$40

PC JOYSTICK USB

\$100

PS3 LAVA / PS2 LAVA
WIRELESS

US\$45

US\$65

PS2 MAGNAFORCE
WIRELESS 2.4MHZ

US\$35

PC SHOCK XTREME 2
BLISTER X2

\$890

CONSOLA PS2

2 Joysticks

5 juegos

Regalo Sorpresa

US\$ 279

CONSOLA PS2

2 Joysticks

1 Memory

5 juegos

Regalo Sorpresa

US\$ 295

JUEGOS

PlayStation 2

PlayStation 3

Wii

PSP

PC



2 controles
10 juegos
originales
2 micrófonos
karaoke
1 Singstar
Pop & Rock
Regalo Sorpresa

US\$319



US\$650



\$450

Service oficial PlayStation
Todos los accesorios.

Destaba con Chip
Matrix original
1 año de garantía
3 juegos originaies
En 20 minutos



Ing. J. Serrato 2595 esq. Joanico - Tel. (02) 507 57 08
www.chitogames.com

res pagos sin recargo con todas las tarjetas
Garantía: 6 meses
Garantía chip: 1 año