

EL JUGÓN La portátil de Nintendo se une a la 'fiebre Alicia'. Eso sí, lo hace de manera original... y muy entretenida

El espejo de la DS refleja un cuento diferente

Extraños Libellules podía haber cogido la visión de Tim Burton de 'Alicia en el País de las Maravillas' y, con los mismos diseños, haberse lanzado a programar otro anodino juego. Otro más basado en una película que habría prostituido la licencia. Un juego que habría pasado sin pena ni gloria por la portátil.

Sin embargo, el estudio francés quería "crear algo" al margen de la película. Y así lo han hecho, lo que devuelve un poco de esperanza a los juegos basados en películas. Disney y Étranges Libellules han creado sus propios diseños a partir de los de Burton, con un estilo mucho más 'cartoon' pero sin renunciar al aire os-

curo y siniestro que el directo imprime a sus producciones.

Pero empecemos desde el principio: la historia. 'Alicia...' narra, al igual que el largometraje, el regreso de la pequeña al 'submundo', 13 años después de visitarlo por primera vez. Los habitantes de este mundo buscan desesperadamente a una heroína que, se-

gún el Oráculo, vencerá al monstruoso Galimatazo y derrocará a la malvada Reina Roja.

Alicia, que de niña ya no tiene nada, es por supuesto esa elegida y tendrá que buscar la espada y la armadura necesarias para acabar con la bestia. Por el camino se encontrará con muchos personajes, algunos serán no jugables, como los gemelos Tweedle Dee y Tweedle Dum, pero cuatro de ellos los podremos controlar progresivamente: el conejo McTwisp, la oruga Absolem, el gato Cheshire y el Sombrero Loco.

El juego está narrado a las mil maravillas y de forma muy amena, con diálogos mucho más divertidos que los de la película. De hecho, los personajes tienen ese alma que les falta en la gran pantalla y que, por otro lado, suele ser una señal de identidad de la obra de Burton -aunque esta vez no haya sido el caso-. El juego empieza de forma pausada pero no tarda en ganar interés gracias a los chascarrillos de los personajes y al creciente estímulo de los puzzles, que van ganando en complejidad.

Otro de las bazas del juego es el diseño del Submundo. Los niveles corresponden a un bosque, un desierto, un palacio... pero en ningún caso son lineales ni los encontramos en progresión numérica. **Carlos Hergueta**



El esperado 'Blur' llegará el 28 de mayo

'Blur', el 'Call of duty' de los videojuegos de coches, llegará al mercado el próximo 28 de mayo para las plataformas Xbox, PlayStation 3 y PC con una ambiciosa combinación de realismo y acción. El responsable de Activision España, Fernando Moreu, explicó que 'Blur' mezcla una gran calidad visual y realismo de emplazamientos y coches con una acción "frenética y constante" mediante efectos visuales, "algo que faltaba" en los videojuegos de coches. 'Blur' ofrece al jugador 50 coches de marca y 12 emplazamientos, entre los que se encuentran las ciudades de Barcelona, Londres, Los Ángeles o Tokio.



La original adaptación del cuento de Alicia para la Nintendo DS. MVT

LIBRO 'Quédense dentro y cierren las ventanas', que ayer se presentó en Zaragoza, compara muertos vivientes y consumidores

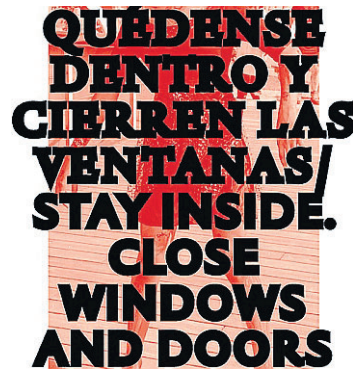
Los zombis compran en el super de la esquina

La línea que separa a un cliente de supermercado de un zombi es delgada. Tan fina como que uno respira y el otro no. Esta es una de las ideas que recoge el libro bilingüe 'Quédense dentro y cierren las ventanas / Stay inside. Close windows and doors', que ayer se presentó en Zaragoza. Se trata de una colección de escritos, citas y memorias relacionadas con las marchas zombis que tomaron los centros comerciales de Overvecht (Ho-

landa) y Barakaldo en 2008, en una acción a medio camino entre la performance, la deriva y el teatro de calle.

El libro, coordinado por Iratxe Jaio y Klaas van Gorkum y editado por Consonni, cuenta con textos de, entre otros, el crítico de cine Jordi Costa y el filósofo Jaime Cuenca Amigo. Este último participó ayer el particular atardecer de los zombis, que tuvo lugar en la Fnac Plaza de España.

"En las películas se suele ver al



El que avisa no es traidor...

zombi como metáfora del consumidor -explicó Jaime Cuenca-; pero también hay que darse cuenta de que, en realidad, el zombi es un consumidor de carne. En este sentido, los no muertos son una proyección monstruosa del ser humano". En su texto, el filósofo parte de la 'Guía de supervivencia zombi' de Max Brooks para analizar la conducta del consumo sin conciencia: los 'infectados', al igual que un cliente vivo, buscan el producto más fresco.

Pero, mientras que la ingesta de carne convierte a los zombis en una masa indiscriminada, "la presunta misión del consumo en las personas es hacernos felices y únicos. Se trata de una promesa incumplida, porque el sistema está basado en una producción masiva -en cualquier momento te puedes cruzar por la calle con alguien que lleve tu misma camiseta-, y porque si se cumplen sus promesas, dejaríamos de comprar", señala Cuenca.

La reflexión también se mueve en lo lúdico, como recuerda Jordi Costa al citar en su texto la delirante película 'Zombies Party', donde un muerto puede acabar como sumiso reponedor en un centro comercial... **Ó. S. C.**

Alicia y Tim Burton, reyes en el país de los inadaptados

OJOS DE MIOPE

Óscar Senar Canalís

Más info:
blogs.heraldo.es/
vinetario

Ficciones. La película de Tim Burton, taquillazo absoluto a pesar de las reticencias con la que fue recibida por la crítica, ha revivido uno de los mitos más queridos por los 'raritos' de la clase. Las editoriales aprovechan el tirón y publican varios cómics sobre el personaje de Carrol

Tim Burton mola. Tiene sus grandes aciertos y tiene sus pequeños pecados (léase: 'El Planeta de los Simios'), pero si algo lo caracteriza es que, con su universo 'freak', se ha hecho un hueco en el corazón de todo inadaptado que se precie. En esa exploración por el mundo de los 'raros', era inevitable que, aunque fuera por encargo de Disney, acabara llevando al cine 'Alicia en el País de las Maravillas'. Y tan insoslayable era que Burton rodara su fantástica película como que, al calor de su promoción, surgieran unos cuantos cómics inspirados en el mundo creado por Lewis Carroll. (Otro inadaptado que, por cierto, aglutina en su biografía las variadas ocupaciones de sacerdote anglicano, lógico, matemático, fotógrafo y escritor. Ahí queda eso).

Entre las 'Alicias' que se han publicado estos días -incluida una adaptación oficial de la película y el complejo tocho 'Alice in Sunderland', de Brian Talbot-, quizás la que más entra por la vista es la del francés David Chauvel y el belga Xavier Collette (Ediciones Glénat). Los pinceles de este último recrean a las mil maravillas -nunca mejor dicho- el universo de Carroll. En sus páginas mandan los colores oscuros, con una estética alejada de la luminosidad



Alicia y la inquietante sonrisa del gatico. GLÉNAT

de Disney, que sumerge de lleno en el ambiente de locura chungu del relato. Este tebeo sigue además al dedillo la historia de Carroll, e incluso la protagonista se parece a la niña que inspiró el cuento, Alice Liddell, cuyo pelo era negro como la garganta del gato de Cheshire. No está de más recuperar el original cuando, vista la taquilla de la cinta de Burton, dentro de unos años es posible que los ahora niños piensen que el libro está basado en la película...