

SAINT SEIYA

Mythology

Nº 4. -Diciembre 2007

Bienvenido a los Campos Elíseos



Este chico merece la pena



¿DIAMANTE O CRISTAL?



Diciembre 2007

SAINT SEIYA Mythology

Myth Cloth Análisis

3 NOVEDADES

Repaso detallado de las novedades: Crisaor y Hagen

5 CREDENCIALES

Primera impresión de Crystal, no se rompe

6 NOTICIAS

Hacemos un repaso exhaustivo a los plannings de las próximas novedades y aclaramos ciertas dudas.

10 EL MICROSCOPIO

Zeta de arriba a abajo y de derecha a izquierda

Vintage

12 MUNDO VINTAGE

La historia de las Vintages, cuáles, cuánto y cuándo.



SAINT SEIYA
Mythology

17 APPENDIX LEO

Una verdadera operación estética.

18 PS2 - SAINT SEIYA

Squalleonhart8 destripa los juegos de Saint Seiya.

Gallery

24 ENTREVISTA

El mítico Sorento a cara descubierta. Tenemos una fotografía exclusiva, la que nunca se atrevió a mostrar.

29 MYTH A LA CARTA

Maestro Crystal, ¿por qué viajaste al Santuario?"

30 CHECK LIST

¿Tienes todos los Myths anunciados por Tamashii?

31 ÚLTIMA HORA

Las primeras imágenes de Pegaso 24K Gold Memorial



SAINT SEIYA Mythology

STAFF

SHURA_RIOJA:

ENMAQUETADOR, MYTH CLOTH, VINTAGE & NOTICIAS
RAWL: TRATAMIENTO IMÁGENES & VINTAGE

DENEBOLA: MYTH CLOTH & LAS COSAS DEL GALLERY
SQUALLEONHART8: ANÁLISIS & CORRECTOR TEXTOS

La Galeria TOYCAN



La Armada

Lo primero que llama la atención de este caballero es que es uno de los pocos que poseen un arma, algo inusual en Saint Seiya.

En la mitología griega Crisaor era hijo de Poseidón, status que desde luego no adquiere en Saint Seiya, ya que el puesto de honor lo adquiere Kanon del Dragón de Mar.

La singularidad de esta marina radica en el dominio del chacra, fuente de su poder y de su perdicción.

Su lanza, la más poderosa del universo, será enfrentada a la espada Excalibur prestada por Shura a Shiryu, al que le costó dominar la técnica, sin duda, una de las más poderosas de los Caballeros de Oro. Esta lucha de armas tuvo como ganadora a Excalibur.

El combate, aún conservado en la retina de muchos de nosotros, es un verdadero ejemplo de elegancia en la batalla y de variedad de vertientes.



El ecuador de una línea

Bandai ha sido fuertemente criticada por sus viajes a Babia debido a la falta de continuidad de las líneas. La más perjudicada hasta ahora había sido Asgard y, en menor medida, la de Poseidón. Con esta Myth Cloth llegamos a la mitad de las Marinas, a las que sólo les faltaran 5 (3 Generales, Thetis y el Dios de los Océanos Poseidón, el que previsiblemente no aparecerá en Premium, sino con dos figuras).

A mí personalmente el acabado de esta figura no me termina de convencer, ya que no llega al nivel de Siren, la mejor de las marinas lanzadas hasta la fecha. También cabe destacar el círculo de chacras que Krishna lleva a sus espaldas, que a los aficionados que prefieren el anime al manga, les parecerá horrible, pero tampoco es algo grave. Con no ponerlo, solucionado.

En resumen, una buena figura, pero sin llegar a brillar por sí misma.

La Ficha

Nombre	Krishna
Armadura	Chrisaor Scale
Orden Caballería	Generales Poseidón
Edad	19 años
Altura	1,87 cm
Peso	80 Kg
Fecha Nacimiento	10 de agosto
Lanzamiento Myth	27 octubre 2007
Orden de Salida	41º Myth Cloth
Marinas	4to lanzamiento
Precio	4725 Yenes
Tamaño Caja	19,5x17,0x10,0 cm
Peso Caja	510 gr
Piezas	26
Juegos de Puños	6
Cuerpo	G3
Ediciones disp.	JP / HK
Code Myth	Ninguno

Ficha de Combate

vs. Dragón	Perdedor (Muerte)
Mitología	Hijo de Poseidón
Pilar	Océano Índico



Querido Hagen:

Espero que estés al tanto de que te llevamos esperando mucho tiempo, desde que un foro aquí en España te nombrara como lanzamiento inminente hace casi dos años, has sido odiado y ansiado por no mostrarte.

El ver tus primeras fotos nos ha llenado el corazón de esperanza, ya que demuestra que todo en la vida llega.

La belleza que muestras hace palidecer de envidia a Siegfried, hasta ahora el preferido.

Te ha precedido Syd, y te puso el listón muy alto. De verdad deseo que seas capaz de saltarlo.

Estos días se ha rumoreado que tu querida Freya podría acompañarte como Premium, algo que al final no se producirá, pero aunque llegues solo, ten en cuenta que tienes a la afición esperando desde hace mucho tiempo.

Espero de verdad que no nos decepciones, yo personalmente te espero ansioso, porque seguramente saldrás el día de mi cumpleaños (29 de diciembre), algo que nos unirá para siempre.

Recibe un saludo de un fan.

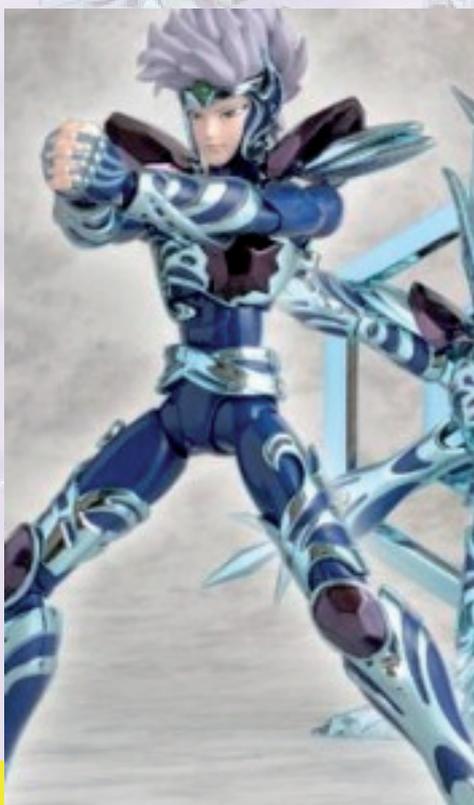
Hagen de Merak (Beta)

Nombre	Hagen
Armadura	Beta Robe
Orden Caballería	Guerrero Divino
Zafiro	Beta
Edad	21 años
Altura	1'85 cm
Peso	77Kg
Grupo Sanguíneo	A
Ataque	Universe Freezing
Ataque	Great Ardent Pressure
País	Asgard
Fecha Nacimiento	4 de enero
Lanzamiento Myth	29 diciembre 2007
Orden de Salida	43º Myth Cloth



Personaje

Nombre	Crystal
Saga	Santuario
Altura	1'79 cm
Peso	75 Kg
Grupo Sanguíneo	O
Nacionalidad	Siberia
Técnicas	Polvo de Diamantes Círculo de Hielo Trueno del Alba
Final:	Después de visitar el Santuario, su alma es poseída por el Gran Patriarca, que le ordena acabar con los Caballeros de Bronce en un duelo fratricida con su discípulo Hyoga. Crystal pierde la vida, pero con la tranquilidad de saber que Hyoga está definitivamente luchando por el bien.



Ante todo estamos ante un Myth Cloth muy extraño, tanto en su fondo como en su forma. Cuando a inicios de año se anunció su lanzamiento se creó instintivamente un tremendo revuelo, ya que inicialmente esta figura sólo se podía conseguir mediante la compra de la revista Figure Ou número 109, la cual se agotó enseguida, y el pago de 5.000 Yenes junto con la revista.

Las voces no se apagaron, hasta que se anunció la salida en Hong Kong como un lanzamiento habitual. Suspiros de alivio recorrieron todo el mundo, que se lanza a realizar las pre-orders, debido al temor que daba que fueran a fabricarse pocas unidades.

En la actualidad todavía se pueden realizar pre-orders, lo que deja claro que en esta ocasión Bandai no nos dejará tirados, cosa que sí puede suceder con el lanzamiento de Pegasus Gold Memorial en marzo próximo, pero eso ya es otra figura de la que hablaremos en su momento.

Uno de los detalles que más llamaron la atención fueron la inexistencia de la figura de la peana, ni en el anime ni en el manga, ya que este personaje es un invento de la Toei, que en esta ocasión se tuvo que comer la cabeza para crearla 20 años después de que este personaje apareciera en nuestras pantallas.

Yo tengo que reconocer que inicialmente me dejé llevar por la forma de lanzarlo y de relegar a personajes como Marín y Shaina, pero desde luego que el trabajo de Bandai en esta figura es increíble, ya que la dificultad era máxima debido a la peculiar forma de las armaduras que Toei da a sus personajes inventados. Sin duda es una figura de la que no se puede prescindir.

El un primer vistazo sale bien parada, pero ésta es una figura a la que habrá que darle otro estudio más detallado ya bajo el microscopio.

Esperamos que este alarde de originalidad se mantenga, pero con una distribución masiva, tal y como estamos acostumbrados.

Actualmente parece que la mayor duda que hay en los fans es el encuadre que esta Myth tendrá: ¿Figura Premium? ¿Caballero de Plata? ¿Línea de Maestros?

Difícil papeleta porque, según el encuadre que se le haga, se les exigirá a Bandai su continuación con más figuras de la línea elegida.

Noticias de España

El gran negocio de Bandai



El desconocimiento de estos datos provocó discusiones acaloradas en los foros especializados. Al ver estos datos lo primero que me llama la atención es el poco margen que Bandai deja a las tiendas (entre un 9% y un 15%), hasta 1/3 del margen habitual en el resto de los juguetes (entre un 18% y un 33%), lo que da una cierta idea de que el precio de costo es un poco abusivo, de hecho los impuestos (IVA) son superiores a la ganancia de la tienda.

Por esta razón muchas tiendas ni siquiera los compran, a sabiendas de que venden mucho, porque en el momento que esta compra les implique otros gastos extra pierden todo el margen.

A tenor de estos datos, en contra de lo habitual, el avisado es el proveedor, en este caso Bandai España, y no los puntos de venta, que suele ser lo más habitual.

El listado de figuras sólo indica las figuras no exclusivas.

DENOMINACIÓN	U/C	COSTO SIN IVA	IVA	COSTO FINAL	PVP	MARGEN
DX PEGASO 3ERA	4	19,25	3,08	22,33	24,99	2,66
DX DRAGON 3ERA	4	22,95	3,67	26,62	29,99	3,37
DX DRAGON 2DA	4	19,25	3,08	22,33	24,99	2,66
DX CISNE 2DA	4	19,25	3,08	22,33	24,99	2,66
DX ANDROMEDA 2DA	4	19,25	3,08	22,33	24,99	2,66
DX FENIX 2DA	4	19,25	3,08	22,33	24,99	2,66
DX ARIES	4	24,95	3,99	28,94	32,99	4,05
DX TAURO	4	34,95	5,59	40,54	44,99	4,45
DX GEMINIS	4	34,95	5,59	40,54	44,99	4,45
DX CANCER	4	24,95	3,99	28,94	32,99	4,05
DX LEO	4	22,95	3,67	26,62	29,99	3,37
DX VIRGO	4	22,95	3,67	26,62	29,99	3,37
DX LIBRA	4	34,95	5,59	40,54	44,99	4,45
DX ESCORPIO	4	27,95	4,47	32,42	34,99	2,57
DX SAGITARIO	4	24,95	3,99	28,94	32,99	4,05
DX CAPRICORNIO	4	22,95	3,67	26,62	29,99	3,37
DX ACUARIO	4	22,95	3,67	26,62	29,99	3,37
DX PISCIS	4	22,95	3,67	26,62	29,99	3,37
DX RADAMANTHYS	4	27,95	4,47	32,42	34,99	2,57
DX STANDS	8	5,95	0,95	6,90	7,99	1,09

Planning España 2008

Enero 2008

- Crystal Myth Cloth, Aries Surplice Myth Cloth y Beta Myth Cloth

Febrero 2008

- Zeta Myth Cloth y Caballo de Mar Myth Cloth

Marzo 2008

- Krishna de Crisaor Myth Cloth y Plain Clothes Pegaso-Dragón

Sin confirmar fecha

- Maletín Caballeros de Bronce 2ª armadura



Noticias de Japón

Nuevas imágenes del Box Set Bronce V2 New Model

Cuando estamos en mes previo al lanzamiento de este box por parte de Bandai, van apareciendo poco a poco nuevas imágenes que nos muestran nuevos detalles sobre las figuras. En estas fotos podemos observar con nitidez sus nuevas diademas, sus nuevos cuellos, los Stands azules y en la lejanía, las figuras completas.

Este Box Set ha generado una controversia importante en los círculos de aficionados, que se preguntan si los cambios justifican su compra. En otros casos les parece una pérdida de tiempo que este Box Set se lance y opinan que no saben si coleccionan a los Caballeros de la serie o a Seiya y sus compañeros de 40 formas ligeramente distintas. Personalmente, opino que Bandai se equivoca al lanzar este tipo de productos tales como este mismo Box Set, los Appendix, Memorial, etc., antes de tener consolidadas las sagas básicas de la serie, sobre todo Asgard.

Seguramente, al final todos nos compremos este Box Set, pero con la duda en la cabeza.

Haciendo un repaso detallado vemos los siguientes cambios:

- Modificación de los cuellos y cuerpos (G3 y adaptables a los Appendix).
- Lacado de las armaduras, aunque todavía su imagen es un tanto pobre.
- Inclusión de unos Stand azules y un maletín que por sí solos no pueden justificar el gasto de 120€ en este set.

En resumen, inicialmente es una cagada de Bandai. Esperemos cambiar de opinión en el mes que queda para que se lance.



Noticias de Japón

La cosecha Myth Cloth 2007 es regular



A estas alturas del año, podemos ir haciendo un análisis sobre nuestras queridas Myth Cloth a lo largo de su historia, para poder comparar si este ha sido bueno, malo o regular.

La clave para poder catalogar la "cosecha" actual de Myth Cloth será, en gran medida, los Appendix y la consideración que le de cada uno.

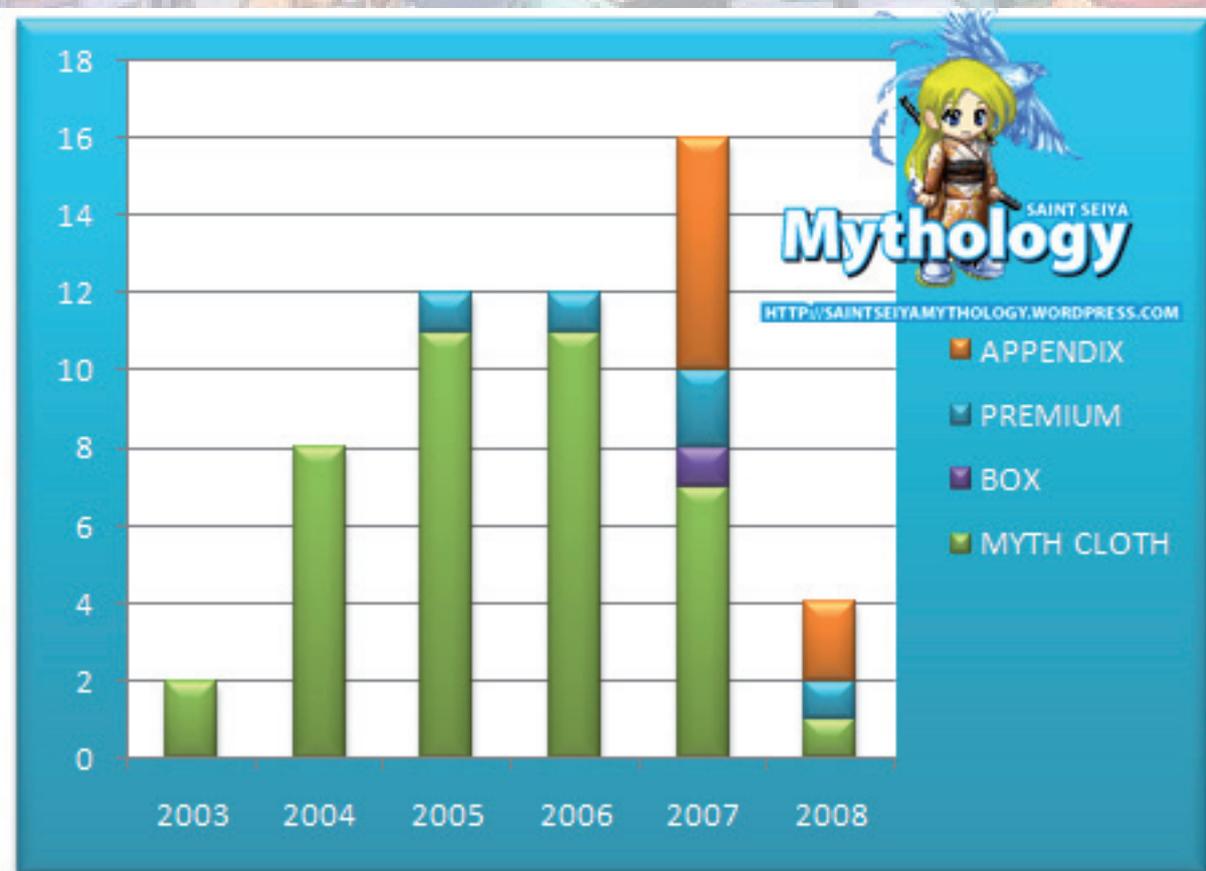
Si la opinión que tengáis justifica que un Appendix tiene igual valor que una Myth completa, éste sería un año excelente.

Si la opinión que tengáis es que los Appendix estorban, el año sería regular (ya que este sería el primer año que las figuras decrecen en cantidad).

Si la opinión que tengáis es que sólo cuentan los Myth Cloth con armadura, este año sería malo (7 Myth en 2007 sobre las 11 que hubo en 2006).

Mi opinión particular es que este año ha sido regular-bajo, menos Myth Cloth que el año pasado y encima sin continuidad en las líneas iniciadas.

Esperemos que el 2008 mejore, aunque en el inicio de año va a llover...



Noticias de Japón



La saga de los Campos Elíseos arranca en marzo

Serán seis OVA's que formarán la saga más impresionante de Saint Seiya, Saint Seiya The Hades - Capther ElySION.

- Episodio 1 y 2 - 7 de marzo de 2008 (TV) - 28 de marzo de 2008 (DVD)
- Episodio 3 y 4 - 2 de mayo de 2008 (TV) - 23 de mayo de 2008 (DVD)
- Episodio 5 y 6 - 1 de agosto de 2008 (TV) - 22 de agosto de 2008 (DVD)



Bian, eres mejor de lo que pensábamos

Cuando aún no hemos visto las figuras de diciembre, la feria "All Japan PlaModel RadiCon Show" nos sorprende con unas imágenes espectaculares del Myth Cloth de enero, Bian del Hipocampo, General Marino del Caballo de Mar.

Realmente no esperaba mucho de esta figura, pero al verla me ha dejado sin palabras. Bandai está adquiriendo un nivel impresionante en la realización de las figuras, del que esperemos no baje.



¿Has visto a ese gatito lindo?

La Ficha

Nombre	Syd
Armadura	Zeta Robe
Altura	1,85 cm
Peso	74 Kg
Técnicas	
“Viking Tiger Claw” lo que viene siendo un “guantazo que quita el sentido”, y el “Blue impulse” o más hielo para el cuerpo.	
Final	
Shun de Andrómeda acabó con él tras un terrible combate. Más tarde, su hermano lo llevó en brazos hasta la nieve, para morir ambos bajo la tempestad del reino de Asgard.	

La Ficha del Myth Cloth

Salida JAP	Agosto 2007
Salida ES	No disponible
Precio importación	25€ a 45 € +g.e.
Precio tiendas	64,90 €
Piezas totales	
48 piezas, incluyendo los seis pares de manos, el casco supletorio, los dientes extra para el montaje del “object”, el zafiro y su peana para colocar en el stand, las piezas del “object”, la capa, la armadura y la figura. La versión analizada es la HK, incluye pegatina para stand.	
Piezas	22 (15 metal 7 PVC)
Porcentaje Metal	68,18 %
Altura	17 cm
Peso	(170 ± 5) gramos
Code Myth	Ninguno

Y es que una “colleja” a un caballero de oro, nunca dio tanto juego. Así comienza Asgard, con Aldebarán tirado por los suelos y todo el mundo “flipando” y pensando quién demonios será el hombre de las garras de acero...

Me serviré de Zeta Myth Cloth para explicaros la diferencia entre “creer que” y “comprobar que”.

El caso es que cuando se vieron las primeras imágenes de esta figura, todos los aficionados nos echamos las manos a la cabeza, tratando de encontrar consuelo o respuesta a semejante, a priori, despropósito. No parecía estar a la altura de recientes diseños como Shion o Sorrento, con una cara ciertamente redondeada, una sonrisa impropia y un pelo no muy bueno.

“Creer que” estamos ante un paso atrás, o incluso que tras Alfa Myth, la propia Bandai había dejado de lado a la saga de Asgard, centrando sus esfuerzos en diseñar y crear figuras para las partes más apreciadas del manga.

“Creer que” Zeta sería una figura pasajera, con más pena que gloria...

A la hora de la verdad pudimos “comprobar que” Mizar es un engaño visual al que las imágenes no le hacen ninguna justicia. Basta con abrir la caja, montar la figura y admirar su simplicidad y belleza para darse cuenta de la fastuosidad del personaje.

Multitud de detalles impresos en la armadura, color, brillo, manos en todas las posiciones imaginables...

Una vez armado lo vemos ahí plantado, sólido como una roca, imperturbable, con su rostro perfectamente recreado.

El montaje es sencillísimo, ninguna pieza encaja mal, todo queda bien sujeto y firme, a pesar de la delicadeza del cuerpo G3 cuyas uniones y juntas pecan de débiles.

Es un Myth detallado hasta el extremo, una gran sorpresa tras ver las primeras imágenes, pero que a mi entender, sigue siendo el gran tapado de este año.

No hay fisuras, ni fallos desdeñables.

Aunque puestos a sacarle un pero, me inclinaría por el montaje del casco:



La doble pieza que forma el casco es difícil de cerrar, junto con la tercera pieza del conjunto, la melena, que al ser de goma tiene tendencia a “repeler” la parte delantera del casco, así como dificultar su inclusión en la cabeza. Hay que apretar bien la melena en su lugar de inserción, procurando que no sobresalga lo más mínimo. De este modo, tendremos la oportunidad de montar el casco.

Pero, ni se os ocurra mover mucho la cabeza, puesto que el pelo hará palanca con la espalda y veréis volar todo el trabajo en cuestión de segundos.

Algunas personas también considerarían “error de la figura” la unión cabeza-cuello.

Cierto es que la cabeza queda algo separada y, por lo tanto, se ve el palito de unión al cuerpo.

Queda feo, lo admito, pero si pones el casco, entre él, las hombreras y el peto, disimulan muy bien este pequeño “desaguisado”.

Sin mucho ruido se ha hecho con un lugar privilegiado en la colección, por qué realmente luce fantástico si somos capaces de crear una postura agresiva con él, cosa que por otro lado no es muy difícil de conseguir.

Y es que esa es una de las grandes virtudes de este Myth, su gran capacidad para ejecutar posturas, de modo que seremos artífices de un auténtico ballet de poses, tantas como nuestra imaginación nos permita generar.

Esto es porque uniendo los pares de manos distintos, a la perfecta unión y separación de todas las articulaciones, se permite un amplio abanico de posibilidades.

Seas seguidor o no de la saga, esta es una compra obligada si aprecias la belleza y perfección de los Myths de última generación.

No puedes dejar de admirar esos diseños geométricos de la armadura, los bajorrelieves, cambios texturales y de color que en ella se aprecian...

Aunque puede que te lleve un tiempo comenzar a apreciar el verdadero sentido y sino de esta figura. Un día pasarás ante la vitrina o estantería y te darás cuenta de que allí hay una joya de la que no te habías percatado, un personaje poco carismático, pero que al igual que los demás, forma parte de este universo, y aún sin saberlo, no podrás dejar

Comentario:

de admirar su porte y tronío.

Un saludo de vuestro
compañero
Denébola.

VALORACIÓN:

Fidelidad
de la armadura: 9

Rostro: 8

Montaje: 9'5

Penalización por fallos: Debilidad del cuerpo G3 y la dificultad para montar el casco con la melena que lleva.

NOTA GLOBAL:

Aunque la nota global no sea necesariamente la media de todas las anteriores notas, intenta reflejar todos los aspectos mencionados con anterioridad, así como una leve comparativa con el resto de Myths aparecidos hasta la fecha, por lo que éste, Syd de Mizar, recibe una nota de: 9.



Esta sección la lleva Rawl, pero este mes, por problemas informáticos, no va a poder participar en la revista, y como no está bien dejáros sin esta sección me he hecho cargo, sólo por este mes, de ella. Como no quiero fastidiar la estructura que Rawl le da a esta sección, yo no voy a hacer una review de ninguna Vintage. Os voy a plasmar un estudio que realicé a la hora de hacer el artículo sobre las Vintages de Saint Seiya en la Wikipedia, del que soy el principal autor. Quiero dar las gracias a Belacqua y a su web, www.saintseiyavintage.com, por la ayuda que me prestaron para realizarlo.

Historia

Las figuras Vintage clásicas se comercializaron durante los años 1986-87 en Asia y posteriormente en Europa. Fueron un éxito en los países de venta, ya que había muchos seguidores de la serie, y hoy en día pueden conseguirse por medio de tiendas online como eBay. Más tarde, en el 2003, se han reeditado las figuras clásicas en Asia, y actualmente se producen nuevos modelos en conmemoración de la emisión de las OVAS Saint Seiya Hades: Chapter Sanctuary. También se comercializan en España desde 2006 las Vintages reeditadas, y en Francia algunas de reedición y los nuevos modelos. Desde el año 2003, y conmemorando la misma saga, se produce la serie de figuras Myth Cloth, cuyo modelo se basó en las figuras Vintage, pero con un alto grado de diseño. Razón por la que a estas figuras se les llame incorrectamente “Saint Seiya DX”, a pesar de que esta es otra línea de figuras lanzadas también por Bandai

Figuras

El precio de cotización se refiere siempre a las ediciones antiguas y en condición C-10.

Caballeros de Bronce Window Box

Esta serie de Caballeros se caracteriza, en sus primeras ediciones, en que en la caja había una ventana que permitía ver la figura del Caballero. En la reedición del año 2004 esta característica ventana desapareció. Esta reedición se puede conseguir actualmente en España.

Nombre	Edición 1986	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Pegaso v1	Sí	Sí	Si	1980 ¥ / 350 €
Dragón v1	Sí	Sí	Si	1980 ¥ / 350 €
Cisne v1	Sí	Sí	Si	1980 ¥ / 350 €
Andrómeda v1	Sí	Sí	Si	1980 ¥ / 350 €
Fénix v1	Sí	Sí	Si	1980 ¥ / 350 €

Caballeros de Bronce Memorial

Bandai, para celebrar los 5.000.000 de unidades vendidas, lanza esta edición especial de los Caballeros de Bronce con la armadura pintada en color dorado.

Nombre	Edición 1987/8	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Pegaso v1	Sí	No	No	2200 ¥ / 350 €
Dragón v1	Sí	No	No	2200 ¥ / 350 €
Cisne v1	Sí	No	No	2200 ¥ / 350 €
Andrómeda v1	Sí	No	No	2200 ¥ / 350 €
Fénix v1	Sí	No	No	2200 ¥ / 350 €

Caballeros de Bronce 2ª armadura

El éxito de la serie y de ventas propició el lanzamiento de los protagonistas con sus nuevas armaduras. Estos Caballeros fueron lanzados en España en año 1991.

Nombre	Edición 1988	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Pegaso v2	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Dragón v2	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Cisne v2	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Andrómeda v2	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Fénix v2	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €

Caballeros de Bronce Secundarios

Estos Caballeros también tienen sus seguidores, y en el año 2006 se inició su lanzamiento.

Nombre	Edición 1986	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Unicornio v1	No	Sí	No	- ¥ / 30 €

Caballeros Negros

Comercializados dentro de la Present Campaign de Sagitario Presento, los cupones de la parte posterior eran válidos para dicha campaña. Su tirada fue de 12.000 unidades por figura.

Nombre	Edición 1987	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Pegaso Negro	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 450 €
Dragón Negro	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 450 €
Cisne Negro	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 450 €
Andrómeda Negro	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 450 €
Fénix Negro	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 450 €

Caballeros de Acero

Son figuras que no tuvieron una gran acogida entre el público, ya que no era muy populares en Japón. Estos personajes sólo aparecen en el anime.

Nombre	Edición 1987	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Sho del Tucán	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 100 €
Ushio del Pez Espada	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 100 €
Daichi del Zorro	Sí	Sí	No	1980 ¥ / 100 €

Caballeros de Plata

Bandai sólo lanzó en los años 80 a Marin del Águila, y hubo que esperar 16 años para ver más Caballeros de Plata en formato Vintage. En España, Marin se comercializó en 1991 y Shaina en el 2007.

Nombre	Edición 1988	Edición 2006	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Marin del Águila	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 180 €
Shaina de Ophicus	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €
Argol de Perseo	No	Sí	No	- ¥ / 30 €
Misty de Lizard	No	Sí	No	- ¥ / 30 €

Caballeros de Bronce con armaduras de Oro

En el año 2006 Bandai se decidió a sacar a los protagonistas con la Armadura de Oro correspondiente a sus signos del zodiaco.

Nombre	Edición 1988	Edición 2006	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Seiya-Sagitario	No	Sí	No	- ¥ / 30 €
Dragon-Libra	No	Sí	No	- ¥ / 30 €
Cisne-Acuario	No	Sí	No	- ¥ / 30 €

Caballeros de Oro

Los personajes más carismáticos de la serie no podían faltar en las Vintages. Estos Caballeros estuvieron disponibles en España tanto en el año 1991 como en la actualidad.

Nombre	Edición 1987/8	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Aries	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Tauro	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Géminis	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Cáncer	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Leo	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Virgo	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Libra	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Escorpio	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Sagitario	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Capricornio	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Acuario	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €
Piscis	Sí	Sí	Sí	2200 ¥ / 150 €

Guerreros Divinos de Asgard

Esta saga es muy popular tanto en Japón como en España. Popicio que Bandai se atreviese a sacar a estos Caballeros. Algunos de éstos estuvieron disponibles en España en el año 1991.

Nombre	Edición 1988	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Alpha	Sí	Sí	Sí	2400 ¥ / 180 €
Beta	Sí	Sí	Sí	2400 ¥ / 160 €
Ganma	Sí	Sí	No	2400 ¥ / 190 €
Delta	Sí	Sí	No	2400 ¥ / 250 €
Epsilon	Sí	Sí	Sí	2400 ¥ / 150 €
Eta	Sí	Sí	Sí	2400 ¥ / 180 €
Zeta	Sí	Sí	Sí	2400 ¥ / 130 €
Arcord	Sí	Sí	No	2400 ¥ / 300 €
Odín	No	Sí	No	- ¥ / - €

Generales de Poseidón

Para cerrar la serie animada, Bandai sacó al mercado a los personajes de esta saga. Algunos de estos Caballeros estuvieron disponibles en España en el año 1991.

Nombre	Edición 1988	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Poseidón	Sí	Sí	Sí	2600 ¥ / 150 €
Sea Horse	Sí	Sí	Sí	2600 ¥ / 150 €
Scylla	Sí	Sí	Sí	2600 ¥ / 150 €
Crisaor	Sí	Sí	No	2600 ¥ / 350 €
Lymnades	Sí	Sí	No	2600 ¥ / 350 €
Kraken	Sí	Sí	No	2600 ¥ / 350 €
Siren	Sí	Sí	Sí	2600 ¥ / 160 €
Sea Dragon	Sí	Sí	Sí	2600 ¥ / 150 €
Thetis	Sí	Sí	No	2600 ¥ / 150 €

Surplices

Con la animación de la saga de Hades, Bandai se decidió a sacar a los Caballeros de Oro que fueron resucitados por Hades con su armadura oscura.

Nombre	Edición 1988	Edición 2005	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Shion	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €
Géminis	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €
Capricornio	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €
Acuario	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €
Cáncer	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €
Pisicis	No	Sí	Sí	- ¥ / 30 €

Espectros de Hades

Con la animación de la saga de Hades, Bandai se decidió a sacar una pequeña remesa de figuras de esta saga. Con la vista ya puesta en las Myth Cloth, poco a poco Bandai no volvió a sacar más novedades en Vintage.

Nombre	Edición 1988	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Wyern	No	Sí	Si	- ¥ / 30 €
Papillon	No	Si	Si	- ¥ / 30 €
Cíclope	No	Si	Si	- ¥ / 30 €

Presento Figures

Estas figuras se lanzaron para premiar a los fieles coleccionistas, que a cambio de pruebas de compra y una pequeña cantidad monetaria, Bandai mandaba al cliente la figura. Actualmente estas figuras están cotizadísimas.

Nombre	Edición 1988	Edición 2004	¿Salió en España?	Precio / Cotización
Sagittarius Cloth v1	Sí	No	No	- ¥ / - €
Pope Ares	Sí	No	No	- ¥ / - €



No he parado de frotarme los ojos desde que vi las imágenes del Appendix de Aioria montado sobre el Myth primigenio de Leo.

Por suerte, o por desgracia, Leo fue el primer Myth de un Caballero de Oro en salir al mercado, siguiendo la nefasta estela de los Bronces V2, con esas caras inexpresivas y tan poco agradecidas.

Una figura con muchos puntos a mejorar:

Rostro y pelo.

La diadema desproporcionada que tiene.

El cuello.

Las hombreras, grandes y sin forma alguna.

El peto sobresalía demasiado y además presentaba una forma rara.

El sistema de acople del cinturón, así como la falda, necesitaban una remodelación total.

Antebrazos mal diseñados y piezas que no terminan de encajar bien.

Musleras demasiado elevadas y pies algo toscos.

Manos grandes.

Una lista interminable de fallos que bien merecen una remodelación completa de la figura... Pero, como veis, en la lista he destacado en **negrita** todos aquellos aspectos que el Appendix mejora.

A priori todo parece ser maravilloso, pero está el tema del metal.

Y es que, como todos ya sabéis, los Appendix están íntegramente fabricados en plástico, carecen de piezas metálicas, y es en este punto donde radican las discrepancias entre Leo bueno o Leo malo.

¿Merece la pena pagar el precio de tener una figura casi en su totalidad hecha de plástico, si el resultado es el que se puede apreciar en las fotografías?

La respuesta es... Tal vez.

Tal vez sí merezca la pena si estamos hablando de un Myth muy viejo, en el que prácticamente todos los fallos han sido subsanados. Luce espléndido y espectacular, poderoso, definido, perfecto...

Todos sabréis que el Aioria que hay en la vitrina tiene más plástico que el resto de dorados, pero... ¿Acaso vais a estar "trasteando con él" todo el día? Son figuras de exposición y por lo tanto, a mi parecer, prima más el diseño que el material del que esté hecho.

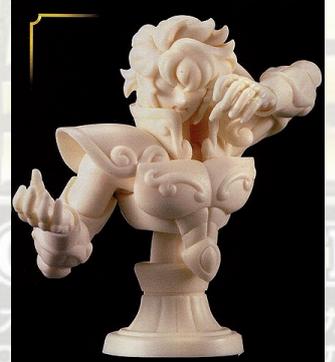
Fastidia tener que comprar Myth y Appendix para tener un producto con un diseño aceptable, pero realizado con materiales más baratos y de peor calidad. Pensadlo por el lado bueno, hubiese sido peor un "New Model" de Leo, a precio normal... Eso habría dado carta blanca a Bandai para hacer aquello que le hubiese venido en gana.

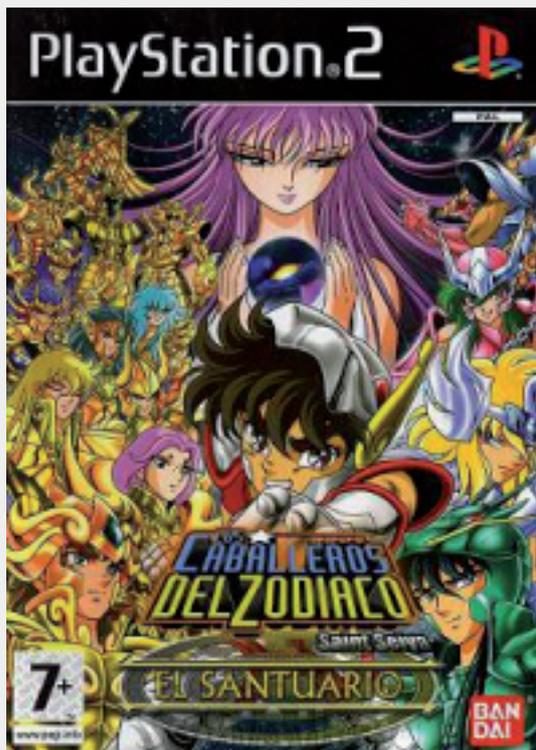
La controversia está servida, unos lo verán un paso atrás por el enorme número de piezas que reemplaza en el Myth original (si os paráis a pensar, sustituye cinco piezas metálicas), y otros estarán encantados de tener por fin un verdadero Aioria del que estar orgullosos.

Es un personaje tremendamente importante en la serie, y merecía este Appendix más que ninguna otra figura, aunque hay otras como Sagitario, y sobretodo Acuario, que precisan urgentemente un lavado de cara.

Esperemos la llegada de este nuevo complemento que hará nuestras colecciones algo más perfectas.

Un saludo a todos.





-CUANDO LA MALDAD REINA EN EL MUNDO Y TODA ESPERANZA PARECE PERDIDA, APARECEN LOS GUERREROS DE LA ESPERANZA, ¡LOS CABALLEROS DEL ZODIACO! Con esta mítica frase da comienzo uno de los mangas y animes más famosos de todos los tiempos: Saint Seiya, bautizado por estas tierras como Los Caballeros del Zodiaco. Para nosotros, seguidores incondicionales de la aventura más famosa del maestro Masami Kurumada, sabemos de la existencia de todo tipo de merchandising, artículos y demás sacados de la serie, pero se echaba en falta productos destinados al ocio electrónico. Saint Seiya ya tuvo videojuegos anteriores a éste, pero mucho más antiguos, en la consola N.E.S. de Nintendo, y algún que otro juego más en portátiles como Game Boy o WonderSwan. Tras la baja audiencia de la serie, Saint Seiya pareció caer en el olvido a finales de los 80, y su animación finalizó incompleta con la Saga de Poseidón, hecha con demasiada prisa. Han tenido que pasar más de diez años para que la serie volviese a resurgir de sus cenizas. Con la animación de la Saga de Hades nació una nueva esperanza: nuevas figuras de acción, mucho más merchandising y la salida de videojuegos y nuevos mangas de la franquicia. Saint Seiya vuelve a vivir una época dorada que por supuesto, nosotros los fans, la hemos estado viviendo y sintiendo incluso tras este largo período de tiempo de “vacaciones” de Seiya y sus compañeros.

La Ficha

Plataforma	PlayStation 2
Género	Lucha
Jugadores	1 - 2 jugadores
Textos de pantalla	Castellano
Voces	Francés y japonés
Precio	59,95€ (descatalogado)
ADESE	+ 7 años



(La pantalla de título cambiará según progrese en la aventura)



(Seiya lucha contra el primer enemigo, Aldebarán de Tauro. Deberá alcanzar el séptimo sentido para poder vencer a los Caballeros de Oro)

La historia de esta serie es conocida por todos nosotros, pero haré un breve resumen para los que no la conozcan. Cada 200 años, las fuerzas del mal aparecen en la tierra. Los dioses (griegos) mandan a la tierra a la reencarnación de Atenea, para poner fin a la maldad que la acecha. Pero la diosa no lucha sola, pues tiene a su servicio a 88 Caballeros que la protegen (Santos en la versión original). Estos Caballeros visten poderosas armaduras que representan a sus constelaciones guardianes y que se clasifican según su nivel de poder y la velocidad de sus golpes: bronce para el nivel inferior, plata para el nivel medio y oro para la élite, siendo estos últimos sólo 12, que representan a los 12 signos del zodiaco. Atenea ha vuelto a reencarnarse en la tierra, por el próximo mal que se avecina, en cuerpo de la nieta del multimillonario Mitsumasa Kido, la señorita Saori Kido. La joven reunirá a los Caballeros de Bronce en un torneo por el que lucharán entre ellos por obtener la Armadura de Oro de Sagitario. Con un cambio de acontecimientos inesperado, Seiya, el protagonista de la serie y Caballero de Bronce del signo de Pegasus, deberá luchar del lado de Atenea, junto a sus 4 compañeros, para defender a la tierra de los peligros que se avecinan.

Lejos de lo que se espera, este juego no comenzará desde el principio de la historia, sino que se centrará en la llamada "Etapa de las 12 casas" de la Saga del Santuario de la serie. Tras la lucha con muchos peligrosos enemigos, los Caballeros de Bronce descubren que el auténtico mal reside en el Santuario, el lugar "de culto" donde se entrenaban los Caballeros desde tiempos inmemorables y donde vivía la diosa Atenea, velando por la seguridad del mundo. Por lo visto, el Patriarca que ahora gobierna el Santuario no era el que lo hacía antes, siendo el actual maligno y despiadado, que quiere apoderarse del mundo a toda costa. Con los continuos impedimentos de Atenea y los Caballeros de Bronce le ha sido imposible. El patriarca decide poner a prueba a los Caballeros tendiéndoles una trampa: uno de sus subordinados lanza una flecha dorada a Atenea en el pecho, la cual va clavándose más profundamente según pasa el tiempo. Los 5 Caballeros tienen 12 horas para llegar hasta el Patriarca, el único que puede extraer la flecha del pecho de Atenea antes de que muera. Pero para ello, primero deben atravesar las 12 casas del zodiaco, cada una custodiada por un poderoso Caballero de Oro del signo zodiacal correspondiente a cada casa, y son los enemigos más poderosos y temibles a los que se han enfrentado jamás. ¿Podrán Seiya y sus compañeros llegar hasta el final? Aquí es donde comienza la historia del juego.



(Los combates reflejan perfectamente el espíritu de este anime, recreando las luchas con máxima fidelidad, desde los golpes a los escenarios)

-GRÁFICOS: Los títulos que vienen de series de animación tienen la costumbre de aparecer con aspecto "Cel Shading", pero en esta ocasión se nos presenta a los Caballeros en modelado poligonal. Las armaduras tienen preciosos destellos y brillos para dar ese toque de destacar en los personajes, ya que son igual de importantes que los mismos, además de ser sus señas de identidad. Los rostros de los personajes y sus expresiones faciales están texturizadas para sacar más parecido con la serie, y los movimientos y animaciones de los mismos son fluidos y gráciles, mostrando los estilos de combate y poses de cada uno de los personajes. Los escenarios de lucha recrean el paisaje de las 12 casas, así como otros lugares diferentes. Son algo vacíos, sin público, pero suponemos que es para dar esa sensación de soledad que pueblan las 12 casas. Como no podía ser de otra manera, se ha hecho un gran trabajo recreando los ataques especiales de los Caballeros, siendo idénticos a los de la serie de animación. Cuando atacamos con uno de estos golpes podemos contemplar la mítica escena de "preparación" que hacían los Caballeros antes de ejecutar sus técnicas. Sin duda, algo que hace destacar a este juego son las escenas de vídeo, recreadas con el motor del juego (a excepción de la introducción, en CGI y mostrando el clásico "opening" de la serie en 3D) y que son totalmente fieles a la serie: la lucha maestro contra discípulo entre Hyoga y Camus, la bajada a los infiernos de Shiryu en la casa de Cáncer, la milagrosa aparición de Ikki ante el poderoso Shaka, etc. También se han añadido nuevos eventos y escenas que no aparecen en la serie original, para dar más duración al modo historia. Aún así, el juego no goza de tener uno de los apartados gráficos más destacables de PlayStation 2.

PS2 Saint Seiya: Santuario

por squalleonhart8



-SONIDO: Si algo tenía Saint Seiya que le hiciese memorable fue la banda sonora: las bellas melodías que acompañaban los acontecimientos, aquel magnífico doblaje original en japonés y esos efectos de sonido que aún retenemos en la cabeza tras tantos años. La versión PAL de este juego, la que estamos analizando, ha salido perdiendo en cuanto a las melodías. Las voces pueden elegirse en francés o japonés, ambas de doblaje original de la serie en sus respectivos países, pero en territorio PAL no podemos deleitar nuestros oídos con la música original del anime, algo de lo que sí gozan los jugadores japoneses. Una lástima.

(Las escenas de vídeo están realizadas con el mismo motor gráfico del juego y nos muestran los acontecimientos que van sucediéndose a lo largo de la batalla de las 12 casas, igual que en el anime)



(Las técnicas de cada Caballero están perfectamente recreadas en el juego, tanto en las escenas de vídeo como en los propios combates)



(Si caemos, Atenea vendrá a resucitarnos en la lucha hasta un máximo de 3 veces, igual que cuando se aparecía ante los Caballeros en la serie)

-JUGABILIDAD: Para ser un juego de lucha en 3D se podía haber explotado mucho más este apartado. Como juego para amantes de Saint Seiya es de lo mejor, pero como título de lucha hay decenas de juegos mejores en cuanto a su jugabilidad. Para comenzar, lo primero que llama la atención es la lentitud de los combates, tanto en el movimiento de los personajes como en el desarrollo del mismo. Un combate normal se basa en: golpea al enemigo, defiéndete, sube la barra de energía, haz un ataque especial cuando el contrincante tiene poca vida y déjale KO y sin posibilidad de levantarse. Así es la manera más rápida y repetitiva de ganar. Debemos señalar antes varios puntos en cuanto a su mecánica. En el modo historia, aparte de los combates con los respectivos enemigos en la “Etapa de las 12 casas”, entre estos combates y según se suceden diversos acontecimientos, debemos realizar un minijuego al más puro estilo “Beat ‘em Up” por un escenario a contrarreloj luchando con decenas de soldados guardianes. El control es el mismo que el de los combates 1 contra 1, salvo que podemos movernos libremente y no de frente al contrincante. Los soldados carecen de tener una Inteligencia Artificial decente, y siguen siempre el mismo patrón de ataque. En cuanto a los combates normales hay que decir que sorprenden por la fidelidad con la serie original, pero con algunos fallos en su control. El modo de luchar difiere de los otros juegos del género por tener peculiares características. Para empezar, los combates no se dividen en “rounds”, luchamos sólo en un combate. La otra diferencia es la manera de ganar los enfrentamientos, teniendo hasta 3 diferentes posibilidades de acabarlo. El primero es perder cuando la barra de vida se vacía a base de golpes, pero con una gran diferencia: cuando uno de los dos se queda sin energía, pasa a un minijuego en el que debe “aporrear” todos los botones del mando para levantar a su personaje y continuar la lucha. A medida que vuelva a caer y deba levantarlo de nuevo, la tarea se hace más complicada, siendo un máximo de 3 veces las que podemos “resucitar” a nuestro Caballero. No lo intentéis una cuarta vez, es imposible.



(Con apenas dos botones podemos hacer combos de golpes devastadores)

Otra manera de acabar la lucha es cuando se acaba el tiempo estimado para el combate. La tercera es exclusiva para este juego: cuando tenemos la barra de poder llena hasta el 3er nivel, aparece un círculo donde se señala, con otros pequeños círculos, los ataques especiales de cada Caballero, por ejemplo los “Meteoros de Pegaso”, “Polvo de Diamantes” o “Excálibur”. Pulsando círculo, llenamos la barra y marcamos los ataques. Cuanto más tiempo pulsemos, más poderoso es el golpe. Si soltamos cuando el enemigo está desprevenido, salta una secuencia de vídeo que muestra el golpe del luchador. Si el contrincante es habilidoso, puede detenerlo pulsando un botón y toca otro minijuego “machaca botones”, en el que ambos jugadores deben pulsar los botones rápidamente. El que antes someta al otro gana, pudiendo incluso el contrincante devolverle el golpe con más fuerza. Si el ataque resulta cuando queda poca vida, y el golpe equivale a terminar con su barra de vida, no tiene posibilidad de volver a levantarse y el combate se da por terminado. También hay que señalar que los controles son sencillos, limitándose a pocos botones para cada acción, con los que pulsando un par de ellos conseguiremos golpes espectaculares.



(Hacer una técnica especial para acabar con el enemigo puede tener consecuencias mortales, pero no sólo para él, también para nosotros si nos contrarresta el golpe...)



(“Puño Pontífice”, un modo de juego interesante a la par que difícil. Sólo para Caballeros realmente entrenados)

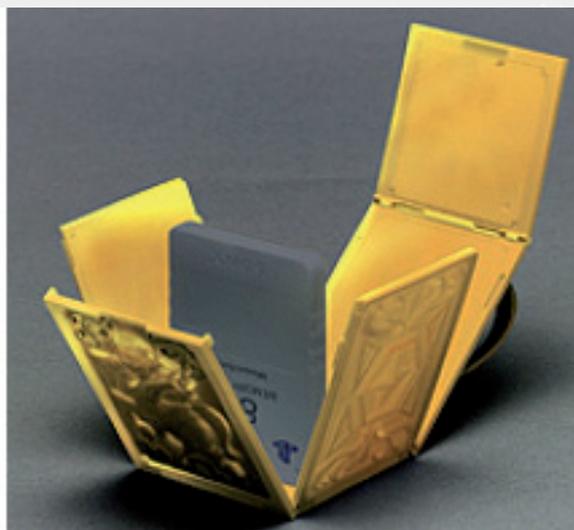
Por ahora puede parecer que en jugabilidad el juego cumple, pero es cuestión de probarlo un tiempo. Nos damos cuenta de que los luchadores son lentos, que a veces no responden debidamente al control, que esquivan y se defienden de golpes que no deberían haber esquivado, que a medida que practiquemos nos sepamos los contra golpes y las defensas al dedillo, etc. Al final resulta monótono y pesado. Otro punto a señalar es el inexplicable aumento de dificultad que sufre el juego con algunos de sus modos de juego. Podemos pasarnos el modo historia sencillamente y encontrarnos ante el modo “Puño Pontífice”, donde no podemos elegir la dificultad, y que llega a ser realmente desesperante para los jugadores menos experimentados.

-DURACIÓN: No es un juego de lucha muy extenso comparado con otros con más extras, pero su duración es proporcional al cariño que le tenga todo seguidor de Saint Seiya. Desde un punto de vista neutro, a manos de un jugador cualquiera, el juego se queda corto. Los modos para un jugador tienen una duración aceptable, pero la gracia de los juegos de lucha reside en el multijugador. En este caso, y respecto a sus fallos jugables, no es un título al que se pueda recurrir para echar una partida con un amigo, ya que al sabernos todos los golpes y contragolpes las luchas se hacen repetitivas. En cuanto a modos extra tiene los justos. A medida que acumulamos porcentaje de juego desbloquearemos nuevos luchadores (se echan de menos a muchos Caballeros que no se encuentran en el juego) y nuevas secciones, donde se nos premiará con vídeos y música del juego, así como una galería con la ficha de todos los personajes, otra galería de las tarjetas coleccionables de la serie y fotos de las antiguas figuras de acción de Saint Seiya, las figuras Vintage y sus derivados. Aún así, resulta monótono y aburrido volver a pasarse algunos modos de juego con los diferentes personajes.



-DIVERSIÓN: Remontándonos a lo ya comentado anteriormente, no es necesario que nos extendamos demasiado en este apartado. Simplemente, es un juego que agradará a los fans de la serie, y que para los amantes de la lucha será divertido en sus primeras partidas, pero no a largo plazo. Obtener fotos de las antiguas figuras de acción, vídeos del juego y sobre todo, recorrer el Santuario y sus 12 templos peleando contra los Caballeros de Oro, son los puntos más atractivos del juego.

(Según aumentemos el porcentaje de logros del juego, se nos premiará con algunos extras que alargarán la vida del título)



(En Japón se regalaba una "Pandora's Box" de Sagitario con la compra del juego. Puede usarse como complemento para las figura Vintage y Myth Cloth de Aioros de Sagitario, aunque su uso específico es el de guardar dentro la Memory Card de PlayStation 2, así como los Caballeros guardan sus armaduras en estas cajas)

-CONCLUSIÓN: Puede que Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco): El Santuario no sea un juego maravilloso en cuanto a sus gráficos o su sistema de control, pero desde luego es lo que todos los fans de Seiya y compañía estaban esperando tener entre manos por su fiel recreación de la serie. Aún así, muchas nuevas generaciones que no conozcan Saint Seiya podrán iniciarse y saber más de este universo al probar el juego. Junto con su segunda parte, ambos juegos son las mejores adaptaciones de las aventuras de los Caballeros de Bronce que se pueden encontrar. Sólo falta decir que cuando veáis la nota no os asustéis, ya que he intentado ser lo más objetivo en cuanto al análisis del producto en sí, así que sin duda, para los que seáis fieles seguidores de Saint Seiya os recomiendo el juego con una nota de 90 sobre 100.



(El templo más misterioso, el guerrero más extraño. ¡El Caballero de Géminis! La maldad reina en el Santuario...)

Puntuación global

Gráficos	77 de 100
Sonido	85 de 100
Jugabilidad	79 de 100
Duración	86 de 100
Diversión	83 de 100
TOTAL	82 de 100

LO MEJOR:

- Es, junto con su segunda parte, el mejor juego de Saint Seiya. Para los fans es una compra obligada.
- Perfecta recreación del anime, así como su impecable doblaje en japonés.
- Muchos extras, algunos muy curiosos.
- Los personajes seleccionables. Los hay para todos los gustos.

LO PEOR:

- No es ninguna maravilla gráfica.
- Hay algunos fallos en el control y en el apartado visual.
- El control es simple para los que estén acostumbrados a los grandes títulos de lucha.
- Terminarse aprendiendo todos los golpes y hacer que las luchas sean monótonas, tanto solo como con amigos.
- Inexplicable aumento de la dificultad en algunos momentos del juego.
- Que en versión PAL no se haya incluido la música original de la serie.

Bueno, este mes me meto en la piel de “El Loco de la Colina” y entrevisto frente a frente a través del MSN al gran Sigfrido, alias Sorrento, del que estoy seguro habéis oído hablar aquellos que visitáis el Gallery u otras webs de Saint Seiya en las que él suele pasar el rato.

Esta entrevista es especial, puesto que la hemos hecho sin ensayar, todo es improvisación, ni siquiera tenía un guión con las cosas que quería preguntar... Simplemente me propuse hacer lo primero que se me pasara por esta mente retorcida que tengo, y Sigfrido a contestado tal cual, con sinceridad y sin pensarse la respuesta lo más mínimo.

Sé que lo pasó mal, pero esta es la vida del forero famoso: postea fotografías muy rápido y también tiene que ser rápido en su respuesta.

Sin más os dejo con Sorrento, a ver qué se cuenta, quizás descubráis la cara oculta tras la morada melena...

Denebola: Bueno Sigfrido, ¿cómo llevas eso de llamarte igual que el personaje principal de la saga que más odias de tu querido Saint Seiya? No vale pensar la respuesta, esto es como un pim, pam, pum: yo disparo y tú eres la diana...

Sig: Bueno, mi nombre en realidad me agrada, aunque muchas personas tienen problemas pronunciándolo (Americanos). Casi todos mis amigos me llaman Sig, por no decir Sigfrido.

Denebola: Entonces te llamaré Sig. Y bueno, para romper el hielo... La típica pregunta: ¿por qué Saint Seiya?

Sig: Saint Seiya, o los Caballeros del Zodiaco, como se llamaba el show cuando era niño. Bueno, desde que vi el show me llamó la atención muy rápido, al momento sólo pasaban Dragon Ball y Ranma 1/2. Saint Seiya y Dragon Ball eran los únicos dos animes que me sentaba a ver todos los días. No sé tú, pero desde que vi esas peanas ponerse así en los Caballeros, me enamoré...

Denebola: Casi me da hasta vergüenza preguntar, pero ¿tu Caballero favorito es?

Sig: Sorrento de la Sirena, jeje.

Denebola: Pero, ¿por qué?

Sig: Bueno, es un personaje muy lindo, fuerte y una persona de buen corazón, como le dice Shun de Andrómeda durante la saga. También me enamore de esas escamas.

Denebola: Me alegra que digas “enamoré”... ¿rubias o morenas?

Sig: Rubias.

Denebola: ¿Qué tienes en contra de las morenas?

Sig: Nada en particular, pero prefiero a las rubias.

Denebola: Entonces tu chica ideal es rubia... ¿Hay alguna chica así en tu vida?

Sig: No, de momento...

Denebola: Pero, ¿la estás buscando? ¿O el Jefe Maestro (personaje principal de la saga Halo) no te deja?

Sig: Se podría decir que sí, que la estoy buscando, jejejeje.

Denebola: Pero ya tienes a alguna en el punto de mira, ¿verdad?

Sig: Tantas mujeres bellas y rubias, difícil de elegir.

Denebola: Mucha gente se pregunta si eres un robot o una persona... ¿Cuánto tiempo pasas conectado a Internet?

Sig: Bueno, puedo decir que mucho tiempo. Más con el portátil que tengo, que puedo estar conectado dondequiera que voy.

Denebola: ¿Y eso en horas al día es?

Sig: Diría, por lo menos 7 horas...

Denebola: ¡¡¡Ostras!!! Déjame contar: 8 de dormir, 7 de Internet... Son 15 horas. Irás al instituto, ¿verdad? Eso son al menos otras 6 horas, ¿no?

Sig: Pues estos días estoy en vacaciones. Estaba tomando unas clases que se llaman “Online Courses”. Consisten en estudiar desde casa, por eso tengo mucho tiempo libre para entrar en la net, jejejeje.

Denebola: Ya se va descubriendo el pastel de por qué estás tanto tiempo conectado, pero... Me has dicho que te gustan mucho las mujeres. ¿De dónde saca Sigfrido tiempo para ellas?

Sig: No te he dicho que tengo muchas amigas. Cuando tienes amigas, tienes la oportunidad de conocer todavía más mujeres. También me gusta salir a ver películas y otras cosas para conocer chicas. Ese es uno de mis pasatiempos.

Denebola: Así que uno de tus hobbies es salir a conocer chicas... ¿No me dirás ahora que eres un ligón de playa? Mira que por allí en América, lo latino se lleva mucho. ¿Se liga o no?

Sig: Yo comprobé eso de que lo latino se lleva mucho cuando vivía en el estado de New Hampshire, en el norte de los Estados Unidos, pues yo era el único tío de color. Todo el mundo era blanco, un pueblo lleno de “gringos”...

Denebola: Si no recuerdo mal, eres de la República Dominicana, de ascendencia española, pero lo que seguro no sabía mucha gente del foro es que el amigo Sorrento es un chavalote de color. ¿Allí en América eso te ha ocasionado problemas?

Sig: Bueno, he sido afortunado y no he tenido problema con eso de mi raza y etc.

Denebola: Me alegra saberlo, pero no me lées... ¿Cómo se llama la chica de Sorrento? Y no me vale Thetis, jejejeje.

Sig: Jejejeje, al momento no tengo una en particular, te digo que ahora mismo me gustan varias, no me puedo decidir. Te digo que por la mayor parte me gusta estar “single”.

Denebola: Joder tío, me has dejado en blanco. No puedo encadenar una pregunta con eso. Esto... Yo casi prefiero que no te echas novia, así nos tendrás al tanto de las novedades sin preocuparte de llevarla al cine o a dar un paseo.

Sig: Quiero decir que algunos de mis amigos me llaman “Womanizer”, o sea que no puedo ir por una chica en particular, las quiero todas, creo que es cierto.

Denebola: Estupendo dato. Me está encantando descubrir al verdadero Sorrento, y no al de los posts de mil imágenes y una sola frase. Coleccionar tantas figuras, ¿tiene alguna finalidad? ¿Tantos Myths de cada? Sé sincero o tiro de la manta...

Sig: Pues sí, cuando todo esto se acabe, bueno, creo que no será pronto, porque Bandai sigue sacando productos extras para los Myths, pienso venderlos. Muchos saben que algunas veces me compro 3 o 4 de cada Myth, pero no es que los monte todos, usualmente sólo uno.

Denebola: Vaya, así que eres una especie de “Paco el Pocero” (es un famoso constructor y especulador español), ¡pero en formato Myth! Es una inversión en figuras, ¿no?

Sig: Claro, claro.

Denebola: ¿Cuántos tienes en total?

Sig: La última vez que mire tenía más de 60.

Denebola: También sé que todos son JP... ¿Por qué esa edición?

Sigmund: Edición JP porque compro en la tienda japonesa HLJ. Tienen excelentes precios, pero sí te puedo decir que mi Aiolos de Sagitario y Patriarca Shion son HK.

Denebola: ¿Por qué no postear tu colección en el Gallery? Esa es difícil ¿eh?

Sigmund: Creo que cuando tenga una vitrina decente y más grande mostraré mi colección.

Denebola: Pasando a un ámbito más personal, ¿cuál dirías que es tu mayor defecto?

Sig: Bueno, creo que soy muy honesto, cosa que me lo ha dicho mi propia madre. Me dijo que no sea tan honesto en la vida.

Denebola: Quizás la honestidad ha llevado a mucha gente del mundo Saint Seiya a considerarte un “busca famas” y un “prepotente”... ¿Que opinas al respecto? (esta pregunta es jodida).

Sig: Bueno, puedo decir que hay varias personas por ahí que toman esto de la información muy seriamente, se arman líos por fotos, etc. Tú sabes cómo es. Mucha gente en nuestra comunidad me ha dicho que soy el mejor y también en la comunidad francesa, donde ahí sí todos me llaman el mejor informador, pero esas cosas yo no se las digo a nadie. He hecho una excepción para la revista, pero esas cosas de quién es el mejor no me interesan. Las noticias y fotos de Saint Seiya son cosas para compartir y no para usarlas para cosas personales como buscar popularidad en Internet. Yo me puedo retirar hoy mismo de buscar fotos, etc. y no me pasaría nada.

Denebola: Yo sé cómo eres, pero estarás de acuerdo conmigo en que a pesar de que no hace falta que hagamos nada para que la gente no piense eso, realmente no se puede cambiar la idea que los demás tienen de ti...

Sig: Porque al final lo único que pretendo es compartir y ayudar en la comunidad.

Denebola: ¿Eso te afecta?

Sig: Sí, sé que no cambiará lo que ya piensan algunos, pero eso no me afecta. Mis amigos saben qué tipo de persona soy y no dudo que a esas personas les caería bien si me conociesen algún día en persona. No me afecta.

Denebola: Cuéntanos el secreto de la hipervelocidad. En serio, me encantaría saber cómo haces tu magia. Enséñame, maestro Yoda.

Sig: El secreto es saber dónde buscar en el momento correcto, y un poco de suerte, jejeje.

Denebola: Tío, pues juega a la lotería, por qué siempre eres el primero. En serio, ¿cómo lo haces?

Sig: Bueno, como lo hago, dedicando tiempo a buscar las noticias. El tiempo es la clave, todo el mundo puede hacer lo que hago, pero mucha gente tiene cosas que hacer y no tienen tiempo para estas cosas. El ImageShack también ha sido muy bueno conmigo.

Denebola: Hablas de tiempo... Hace mucho que estás en el Gallery, tú has visto su evolución. ¿Algún consejo para los nuevos foreros?

Sig: Mi consejo a los nuevos foreros es que respeten a otros y que ayuden a los demás cuando sea posible. No tenemos que hacer cosas grandes para ser excelentes foreros.

Denebola: ¿Y un consejo para los foreros más viejos?

Sig: Para los viejos foreros, que ayuden a los nuevos foreros. Si todos nos ayudamos siempre habrá respeto, y con respeto viene el buen rollo. Eso necesitamos en la comunidad.

Denebola: Bueno, ya que te tengo para mí solito... ¿Qué consejo me darías a mí?

Sig: Bueno, al gran Denébola sólo le digo que siga como es y no cambie, una persona excelente y muy querida en nuestra comunidad.

Denebola: Eso de querido... Últimamente hay algunos que me hacen "la mirada del tigre", pero no estamos para hablar de mí, aunque me halaga que Súper Sorrento me diga esas cosas. En fin, hemos hablado de tu afición por Saint Seiya, de mujeres, de a qué dedicas el tiempo libre, de tu colección, del foro y tu relación con él... ¿Qué más te puedo preguntar?

Sig: Bueno, creo que eso cubre todo por hoy. Supongo que la gente ya sabrá a estas alturas que no soy un robot.

Denebola: Bueno, cuéntame algo que te apetezca decir. Que sepas que esta revista se lee en varios foros, y que incluso un usuario de una Web china nos ha pedido permiso para traducirla, así que el mundo te lee. Cuéntanos, ¿cómo se ve Sorrento a sí mismo? ¿Qué te gustaría hacer en la vida? Ese tipo de cosas.

Sig: Bueno, juego mucho al basketball, he estado jugando desde niño y también tuve la oportunidad de jugar para mi escuela desde el 2000-2004. ¿Pues qué quiero hacer con mi vida preguntas? Seguir estudiando y después trabajar. Esos serán los últimos días del Sorrento que conoces en el Gallery.

Denebola: Joder, suena apocalíptico. ¿En qué te gustaría trabajar?

Sig: Pienso tomar una carrera trabajando con Computer Networks.

Denebola: Ya decía yo, jajajaja. Bueno, ahora sí hemos acabado. Con esto creo que es suficiente. Muchísimas gracias, macho. Eres el mejor. Manda un saludito para los lectores.

Sig: Un gran saludo desde la Florida para todos los foreros en el Gallery.

Esta parte es con los micrófonos abiertos...

Denebola: Gracias Sig, espero que te haya gustado la entrevista...

Sig: Tío, qué alivio.

Denebola: Y espero no haberte hecho sentir incómodo.

Sig: No, incómodo no.

Denebola: ¿Se siente tensión?

Sig: Pero es que estaba en el sillón caliente, con Denébola.

Denebola: Eso parece un título de una película porno.

Sig: Jajaja.

Denebola: Te mueres por poner un emoticono, te he prohibido usarlos durante la entrevista, hace tiempo que no pones ninguno.

Sig: Sí, mis emoticonos hablan por mí.

Denebola: Ya lo sé, ya...

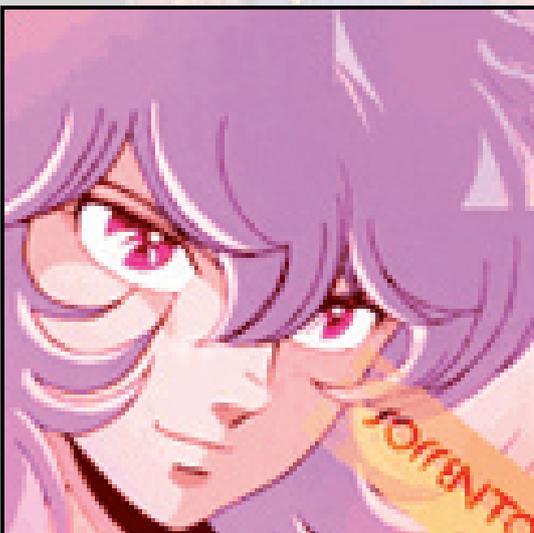
Sig: Pero ahora ya sabes algunas cosas que no sabías de mí...

Y bueno, eso es todo por este mes. Espero que os haya gustado. ¿Quién será el siguiente?...

Sin más, mandar un gran saludo a Sig. Un gran chaval, se ha portado maravillosamente conmigo y con la revista, contestando todo y facilitándonos el trabajo en la medida de lo posible.

Un gran saludo desde España.

PD: Me ha dicho que le encantaría venir a conocernos...



Frío invernal...

La luz, débil suspiro y esperanza de vida, se abre camino a través de espesas nubes, intentando filtrar, como el agua que corre entre la tierra ansiosa de alcanzar la débil semilla creadora de vida. Pero en este caso ni tan siquiera el Sol puede contra este colosal enemigo, que refleja sus rayos como si se tratase de un duro y eterno espejo, blandido por un guerrero helado que, a modo de escudo, lo hace servir para su macabro y triste propósito... Es el hielo de la Tundra Siberiana.

Al posar tus pies sobre aquel desolado paraje un escalofrío recorre la espalda... La muerte flota en el aire, y puedes sentir su gélido aliento golpeando tu nuca desnuda.

No hay tiempo que perder. Los ojos se tornan vidriosos a causa de la cegadora reflexión del hielo, y el aire congelado hace que los vayas cerrando poco a poco, deseando llegar a un lugar donde cobijarte, donde darles descanso.

Las piernas pesan mucho y una sensación de entumecimiento, de tristeza, ha traspasado los límites de la piel de tus botas.

El cuerpo comienza a estremecerse... Mecidos por las musas del tímpano, son los músculos, que mediante un involuntario y frenético traqueteo, pretenden generar un minúsculo hilo de calor interno para mantener el flujo sanguíneo y las constantes vitales... Es entonces cuando el hombre abandona su condición para convertirse en un ser puro, guiado por el más primario de los instintos, el de supervivencia.

La sangre huye de la piel tornándola azul, como vuestra armadura caballero, refugiándose de las inclemencias del entorno, buscando el débil y errático latido del corazón, la chispa que aún refulge en nuestro interior y que se resiste a morir.

Perdemos fuerzas, se nos escapa la vida cada vez que exhalamos el oxígeno que tanto nos cuesta volver a tragar, síntoma inequívoco del encharcamiento de los pulmones, esponjas que absorben poco a poco nuestro inexorable destino.

No puedes seguir tu camino, abandonas los sueños, hincas irremediablemente las rodillas sobre la nieve, le siguen las manos y el resto de tu ser... Tumbado en ese desierto helado, mirando al cielo, caes en la cuenta y eres partícipe del error de tu viaje.

Nunca serás lo suficientemente fuerte o digno para postrarte ante él.

Aquello que pareció imposible y que nunca jamás llegaste a creer, por fin se hizo realidad. Cuando a punto estás de dejar volar el alma, entre pinos y alerces, con aire majestuoso y porte fantasmal, el maestro Crystal hace acto de presencia para rodearte con sus cálidos brazos y su atenta mirada.

Es entonces cuando comprendes que todo en la vida es posible si no pierdes la esperanza, una metáfora de lo que viene siendo la colección, en la que figura tras figura, tu pasión y energías iniciales se van diluyendo como un azucarillo en un charco de agua.

Compras tu Myth, lo montas y colocas en su sitio, tras lo cuál emprendes una nueva tarea... No hay anhelo ni entusiasmo, eso se perdió hace tiempo.

Pero la vida depara agradables sorpresas, y Crystal es eso, una grandísima sorpresa y un soplo de "aire fresco" para todos nosotros.

Del amor al odio hay un paso, y el maestro de los hielos es el vivo ejemplo de lo que acabo de decir.

Nunca algo inexistente en una obra, inventado y secundario, despertó tantas pasiones y sentimientos.

Deseo de todo corazón que Crystal llegue a todos y cada uno de nosotros, para que podamos contemplar su simplicidad, su belleza, lo que representa... Una nueva inyección de ilusión para todos los coleccionistas de Saint Seiya.

Saludos de vuestro compañero Denébola.

CABALLEROS DE BRONCE

SECUNDARIOS

- Jabu del Unicornio
- Nachi del Lobo
- Ichi de la Hidra
- Geki del Oso
- Ban de Leo Menor

2º ARMADURA

- Seiya de Pegasus
- Shun de Andrómeda
- Shiryu del Dragón
- Ikki del Fénix
- Hyoga del Cisne

2º ARMADURA NEW MODEL BOX SET

- 5 Caballeros de Bronce 2º Armadura New Version + Stands

3º ARMADURA

- Seiya de Pegasus
- Shun de Andrómeda
- Shiryu del Dragón
- Ikki del Fénix
- Hyoga del Cisne

CABALLEROS DE PLATA

- Orfeo de la Lira
- Caballero de Cristal

CABALLEROS DE ORO

- Mu de Aries
- Death Mask de Cáncer
- Dohko de Libra
- Shura de Capricornio
- Aldebarán de Tauro
- Aioria de Leo
- Milo de Escorpio
- Camus de Acuario
- Saga de Géminis
- Shaka de Virgo
- Aioros de Sagitario
- Afrodita de Piscis

DIOSES GUERREROS DE ASGARD

- Sigfried de Alfa
- Syd de Zeta
- Hagen de Beta

GENERALES MARINOS DE POSEIDÓN

- Isaac del Kraken
- Krishna de Crisoor
- Kanon del Dragón de Mar
- Bian del Hipocampo
- Sorrento de la Sirena

JUECES DE HADES

- Rhadamanthys de Wyvern
- Ajakos de Garuda
- Minos del Grifo

SAPURIS

- Shion de Aries

DIOSES DE LOS CAMPOS ELÍSEOS

- Thánatos, dios de la Muerte

PREMIUM

- Patriarca Shion
- Pandora
- Shun Hades

EDICIÓN CONMEMORATIVA

- Seiya de Pegasus V3 Oro 24 Kilates

APPENDIX

- Seiya de Pegasus V3
- Rhadamanthys de Wyvern
- Saga/Kanon de Géminis
- Mu de Aries
- Shaka de Virgo
- Aioria de Leo

APPENDIX PLAIN CLOTHES

- Seiya de Pegasus V2
- Shiryu del Dragón V2

STANDS

- Stands Blancos
- Stands Negros

El oro es un elemento químico de número atómico 79 situado en el grupo 11 de la tabla periódica. Su símbolo es Au (del latín aurum). Es un metal de transición blando, brillante, amarillo, pesado, maleable, dúctil (trivalente y univalente) que no reacciona con la mayoría de productos químicos, pero es sensible al cloro y al agua regia. El metal se encuentra normalmente en estado puro y en forma de pepitas y depósitos aluviales y es uno de los metales tradicionalmente empleados para acuñar monedas. Se utiliza en la joyería, la industria, la electrónica y ahora, por obra y gracia de Bandai, se utiliza en la fabricación de Myths Cloths. De Seiya siempre he pensado es un chico que su peso lo vale en oro, ahora nunca mejor dicho, exactamente 15.750 Yenes, pero además las malas lenguas siempre han dicho que es un chico bastante limitado, también están en lo cierto (aproximadamente 20.000 unidades). Entonces es el momento de echar cuentas: si esta figura sale por la venta de la figura 3 millones y aproximadamente han salido unas 45 figuras, esto da que de media cada figura ha vendido casi 70.000 unidades. me parece que un 72% de nosotros se va a quedar sin él.

Esperemos ser afortunados de conseguirlo y además por partida doble, porque en este caso es seguro que si no abres la figura dentro de 20 años te forrarás.

Suerte, y ya sabéis en la guerra y en el amor todo vale.

