

ESTUDIO SOBRE "GRAN MAZINGER" (y compañía)

Contiene:

- *HISTORIA, ¿O HISTORIETA?*
- *LOS BUENOS*
- *INFORMES "TÉCNICOS"*
- *LOS MALOS*
- *OTROS DETALLES*
- *CONCLUSIÓN*
- *LISTA DE EPISODIOS*
- *LAS OVA_s CLÁSICAS*

Ideado, estructurado y perpetrado por el Profe Nossori (°=°) para satisfacer la curiosidad de los mazingadictos que quieran saber más sobre la serie que tomó el relevo del mítico rey-gran-cabeza de lata, el castillo de metal, Mazinger Z. En principio nació como una pequeña colaboración para una página web en la que explicaba las líneas básicas de la serie. Pero el tema daba para bastante más, y el interés del público me animó a completarlo y añadir más contenidos.

Aviso:

- Éste es un estudio *subjetivo*, yo doy mi opinión de lo que me pareció y no tiene por qué coincidir con la de los demás. O sea que lo que a mí me parece malo a otro le parecerá bueno, y viceversa. No hay problema ni hace falta polemizar, para gustos se hicieron los colores...

- Aquí CUENTO EL FINAL de la serie y las OVAs clásicas; así que quien no las haya visto y quiera mantener la intriga, que se atenga a las consecuencias si sigue leyendo (el que avisa, no es traidor).

Y como iba a escribir sus nombres muchas veces, me permití abreviarlos un poco.

GM: Gran Mazinger

MZ: Mazinger Z

Mazinger (& *cía*) es propiedad de Go Nagai y Toei Animation. Está permitida la difusión, distribución libre por Internet, adición, edición, reducción, corrección, exhibición, etc. en todo o parte de este documento, siempre que no sea para añadir cosas de mal gusto como palabrotas o demás, jeje. Esto no es una "licencia" de *copyleft* en sentido estricto, pero el espíritu es semejante...

HISTORIA, ¿O HISTORIETA?

La historia de Gran Mazinger comienza oficialmente en el último capítulo de Mazinger Z. Mientras el Laboratorio de Investigaciones Fotoatómicas celebraba la reciente victoria sobre su archienemigo el Dr. Hell, el duque Gorgon nos muestra que es simplemente la punta de lanza del terrorífico imperio subterráneo de Mikene. Ahora serán ellos los que invadan el mundo con sus bestias mecánicas, y han planeado el primer movimiento cuidadosamente: 2 monstruos capaces de destruir la aleación Z, Gratonios y Bilanias, atacarán aprovechando que MZ y Koji están averiados tras la batalla contra el Dr. Hell. El plan resulta: Diana A y Boss Borot son barridos, y poco después el hasta entonces invencible MZ cae vapuleado sin compasión. Sólo falta que los monstruos destruyan el Laboratorio, y en ello están cuando...

De la Fortaleza de la Ciencia, una sombra que resulta ser el dr. Kenzo Kabuto ordena a Tetsuya Tsurugi que salga con un nuevo robot: el Gran Mazinger. El nuevo Mazinger destruye a los monstruos mikenes con facilidad, salvando al Laboratorio y arruinando los planes de los invasores. A partir de ahora serán GM y la Fortaleza Científica quienes protejan al mundo de la nueva ofensiva mikene. Koji y Sayaka se marchan a EE.UU. a estudiar, y el Laboratorio Fotónico se dedicará a la misión original para la que fue creado: avanzar en el desarrollo de la energía fotoatómica para fines pacíficos.

Ese episodio dejó muy mal sabor de boca a los fanáticos de MZ al ver cómo su héroe invencible era vencido como una marioneta, y cómo la maravillosa súper-aleación Z se convertía de golpe y porrazo en "hojalata Z". Además dejó muchas incógnitas por resolver. ¿De dónde salió toda esa gente nueva?



Empecemos por los malos. En el 2º episodio de MZ se nos habla de la expedición arqueológica que dirigieron Jutso Kabuto y el Dr. Hell, en la que descubrieron los restos de la milenaria civilización mikene. También encontraron sus antiguos robots, con una tecnología novedosa de la que se apropió el Dr. Hell para construir un ejército de monstruos mecánicos y conquistar el mundo. Por suerte el dr. Kabuto también pudo usar esa tecnología para construir a MZ y combatir las aspiraciones del Dr. Hell.

¿Qué pasó con los mikenes? Un terremoto terrible asoló su isla, acabando con su imperio y haciéndolos desaparecer de la faz de la tierra miles de años atrás... pero no se extinguieron, sino

que se refugiaron bajo tierra, creando un reino subterráneo. Gracias a su avanzada tecnología, para sobrevivir a la oscuridad de las profundidades evolucionaron fusionando sus cuerpos orgánicos con los robots que habían creado, transformándose en gigantescos ciborgs. Así vivieron bajo tierra durante todo ese tiempo, hasta que supieron del Dr. Hell y sus planes de conquista del mundo - como recordaron el Dr. y el duque Gorgon en el capítulo 72 de MZ. Podrían haberlo demandado por "plagiar" sus robots sin pagar licencia... pero esperaron a que Hell fallara para apoderarse ellos del mundo con sus monstruos, más poderosos (por algo eran los *originales*, de los que copió el Dr. para crear sus robots).

Afortunadamente, también había otro Mazinger más poderoso esperándolos... Jutso Kabuto descubrió la existencia del reino subterráneo de Mikene - eso lo cuenta el dr. Yumi en la OVA de "MZ contra el General Negro" -, y con una previsión realmente afortunada, revivió a su hijo Kenzo Kabuto (padre de Shiro y Koji, muerto durante un experimento) como ciborg. Basándose en MZ, Kenzo debía crear un nuevo robot más fuerte para combatir a los mikenes cuando atacaran. Y así, en secreto, Kenzo creó al Gran Mazinger y adiestró a Tetsuya como su piloto. Su Fortaleza de la Ciencia desarrolló una nueva súper-aleación Z, y otras armas de gran poder destructivo. Así estuvieron listos para defender al mundo de la nueva ofensiva mikene, cuando MZ cayó derrotado.

Todo esto fue demasiado para digerirlo en un solo episodio, de golpe y porrazo. La existencia de los mikenes no pilla de sorpresa, el duque Gorgon ya había dado muestra de su poder mucho antes, aunque nunca lo había mostrado por completo a las claras. Menos mal que se esperaron a que el Dr. Hell fracasara en su intento de conquista del mundo; tuvieron toda la historia de la humanidad para atacar en cualquier momento...

Pero la aparición de Gran Mazinger es realmente rocambolesca. Sólo por una intuición de un peligro confuso y lejano, el abuelo Kabuto resucita (¡!) a su hijo, y Kenzo construye su Fortaleza de la Ciencia y el Gran Mazinger *de la nada*. No sabemos cómo consiguió el dinero (el Laboratorio Fotónico era sufragado por el gobierno de Japón, como es lógico), ni la aleación Z (el Laboratorio Fotónico tenía el control de la única mina de japanium existente en el mundo, no lo olvidemos), ni cómo pudo construir todo en absoluto secreto. Tampoco tiene sentido que la Fortaleza de la Ciencia aventaje al Laboratorio Fotónico en el estudio del japanium (para eso fue creado) y consiga una nueva aleación Z mejor que la de MZ. No hay indicios de que Kenzo aproveche la gran experiencia que adquirieron Yumi y sus hombres en la guerra contra el Dr. Hell, lo que es un lujo demasiado grande en tiempos difíciles como aquéllos.

En definitiva, aunque sea ciencia-ficción, tiene mucha más ficción que ciencia. Demasiada, pensándolo fríamente, no tiene ni pies ni cabeza. Pero en fin...

¿Cómo se gestó la nueva serie? ¿Era necesaria una segunda parte? Mazinger Z fue un gran éxito, y a su estela aparecieron montones de robots gigantes. Se emitió durante casi 2 años, y su creador Go Nagai tenía intención de que durara aún más... En efecto, su idea era que MZ luchara contra los monstruos mikenes. Pero eso suponía prolongar la serie demasiado tiempo, y el implacable *marketing* demandaba nuevos productos. Tampoco hubiera sido mala solución que MZ acabara con todos los malos, Sayaka y Koji se liaran de una vez, y pasar directamente a Grendizer. La solución fue salomónica; en una noche (de insomnio) Nagai ideó a Gran Mazinger, y al poco perpetraron el cambiazco. De un plumazo eliminaron a MZ, Koji, el Dr. Hell y demás, sustituyéndolos por GM, Tetsuya, los mikenes y demás; en definitiva, todo nuevo pero parecido a lo anterior (aunque más exagerado): que todo cambie para que todo siga igual. El problema es que GM reemplazó a MZ en la pantalla, pero no en el corazón de los incondicionales, que a esas alturas ya lo habían convertido en un mito, y lo veneraban como *padre de los robots gigantes*.

Mi opinión es rotunda: UN Mazinger era suficiente. MZ podría haber combatido a los mikenes en una nueva serie, y protagonizar las OVAs que vinieron después. Por tanto, crear a GM sobraba. Pero ya puestos a reemplazarlo, una transición como la de Getter Robot y Getter Robot G hubiera sido más lógica. Cambiaron el robot, el laboratorio, y algún protagonista; pero los demás siguieron siendo los mismos. Nagai ha demostrado ser un creador genial, está claro que también los genios tienen días - y noches - poco felices...

LOS BUENOS

LA GRAN FAMILIA (HUMANA)

Como protagonista “humano” tenemos al piloto de GM, **Tetsuya Tsurugi**. Más adulto y maduro que el insigne Koji Kabuto, más profesional también (fue educado desde niño para pilotarlo) y menos impulsivo. Muy valeroso, pero menos estratega. Sin embargo, por encima de todo prevalece un defecto: es demasiado CHULETA, que se lo tiene demasiado creído por pilotar al *grán héroe* GM. Si la suficiencia de Koji a veces era excesiva, pero se le podía perdonar por su salero; la prepotencia de Tetsuya le hace uno de los héroes más antipáticos que he visto. Encima, sólo vive para pilotar, no hace otra cosa, no estudia como Koji, no tiene amigos, no liga. ¡Cómo va a hacerlo, todo el día metido en la Fortaleza! Sólo al final parece producirse un tibio acercamiento a su compañera Jun.

En su beneficio diremos que en la segunda mitad de la serie (la buena) no aparece tan engreído y *sobrado* como en la primera. Tiene más aspectos positivos, claro: no siempre se muestra prepotente, también puede ser amable y comprensivo con gente más débil. Su compromiso con la paz es total, nunca se rinde y siempre luchará contra el mal, aunque sea lo último que haga. Él y Gran Mazinger son uno, rectos e íntegros; Tetsuya nunca comete errores de pilotaje.

En una serie más adulta el personaje también se muestra más desarrollado. Le afectan otros sentimientos a los que Koji parecía inmune; incluso arrastra traumas de la infancia que le martirizan durante algunos episodios. Y también muestra ciertas sensibilidades ante el dolor ajeno, de forma a veces tan exagerada que habría que mandarlo al siquiatra.

Su mentor, y jefe de la Fortaleza de la Ciencia, es el doctor **Kenzo Kabuto**. Calculador y pragmático, más frío que el hielo (se nota que es un ciborg), siempre desarrolla la estrategia más adecuada para el combate, y nunca le tiembla el pulso – ni siquiera cuando tuvo que entregarse a los malos, o sacrificarse para salvar a GM. Su única “laguna mental” era mandar a combatir a Venus A, creyendo que podría frenar a la bestia de turno. Casi siempre se equivocaba... y nunca decidió enmendarlo (potenciando a la robot, que falta le hacía).



El profesor recogió a Tetsuya de niño, y lo crió como a su hijo adoptivo; Tetsuya era huérfano, así que Kenzo se convirtió en su *padre*. Por eso es el único que tiene autoridad moral

sobre el engreído jovencuelo, tanto como para calmarle de un bofetón cuando es necesario (cosa que Yumi tendría que haber hecho con Koji en más de una ocasión). En un episodio de confesiones íntimas, Tetsuya lleva a Shiro a la isla en la que se ocultó Kenzo tras su “muerte”, y donde le adiestró duramente desde niño para pilotar al GM. El piloto le confiesa a Shiro que entonces odiaba al profesor, pero después comprendió lo necesario que fue aquello, y tomó gran cariño a su mentor. Eso hace que Shiro confíe más en Kenzo, que todavía no le había revelado que era su padre... ¡Snif!

Es más, incluso puede decirse que Kenzo era mejor padre adoptivo con Tetsuya, que padre real con Shiro. Y mucho mejor como padre que el dr. Yumi con Sayaka (lo que tampoco es muy difícil, por otro lado).

Para lío padre, el que se monta cuando regresa Koji al final de la serie. Claro, Kenzo le dedica sus atenciones, lo que provoca la pataleta de Tetsuya. La crisis propició el ataque definitivo de los mikenes, que aprovecharon el enfrentamiento entre los pilotos. Poco duró la “familia feliz”, pues Kenzo muere en el último episodio, tras salvar a Tetsuya, y entre los brazos de Koji... ¡Snif! otra vez.

Junette Honoo es el contrapunto femenino de Tetsuya, más afectuosa, alegre y bondadosa. Huérfana - como casi cualquier piloto de robots que se precie -, fue criada por el dr. Kabuto, aunque durante la serie se preocupa poco por ella (la pobre chica tiene que arrear con todo). También es una profesional del pilotaje, y al contrario que Sayaka, tiene claro que su misión es sólo ayudar a GM y nunca intentar eclipsarlo. Tampoco liga aunque está bien maciza – el traje de combate la queda chachi, pena del casco ridículo. Bueno, Boss suspira por ella al principio de la serie, pero no le hace caso, y no podemos culpar a la chica por ello.

Jun tuvo una infancia difícil, marginada por su piel oscura (su padre era negro). Por ello se pone tan depre un día, que se niega a seguir combatiendo... Entre otras cosas se queja de que a veces no se dan cuenta de que es una chica. No es raro, siempre encerrada en un Centro de combate, y rodeada de *científicos locos* con bata blanca - todos tíos, además - siempre pensando en trabajar, inventos y batallas. No tenía mucho trato con ellos, al contrario que Sayaka y los profes del Laboratorio Fotónico. No hubiera sido mala idea "repescar" a Misato, para que la hiciera algo de compañía...

Jun no es chica de armas tomar como Sayaka. Por ello Tetsuya se muestra demasiado prepotente con ella a menudo. Y la chica no le da el par de tortas que se merece – como hacía Sayaka con Koji, esos episodios *eléctricos* se echan MUCHO de menos – porque en el fondo es un pedazo de pan. Para colmo, es ella la que se lleva un bofetón, un día que está deprimida por su infancia desdichada. ¡Menuda terapia! Sólo al final de la serie se *atrevió* a arrear unos guantazos a

Tetsuya, que debió haberle arreado mucho antes. Ya era tarde para un personaje demasiado discreto.

El pobre **Shiro Kabuto** sigue estorbando, como hacía con Koji, y dando más tarea a Tetsuya. ¡En casi 3 años, el condenado crío podría haber crecido un poco, que no le vendría nada mal! Al menos se lleva bien con sus *hermanos adoptivos*, que le cogen mucho cariño, y poco a poco acepta a Kenzo; hasta que por fin el profesor se anima a contarle la verdad. Su relación paterno-filial, más compleja que la de Sayaka y el profesor Yumi, dará mucho juego durante la serie. Y como Kenzo es un padrazo, a su manera, le regala a Robot Junior, para que el niño estorbe aún más durante las batallas, y haga "dúo de bufones" con Boss Borot – bueno, es lógico: sus demás hijos también tienen un “juguete” para ellos solos. Además, parece el único que liga, con su amiguita Haruna.

Boss, Musha y **Nuke** siguen luchando por la paz, o intentándolo, a bordo de su disparatado Boss Borot; intentando superar a GM y Tetsuya (con el que no se llevan muy allá), y haciendo el ridículo en incontables ocasiones. Al principio son bastante ignorados por los de la Fortaleza, pero tras unas cuantas batallas surgió al fin cierta camaradería entre ellos. Cuando Boss conoció a Jun, le dio un *flechazo* instantáneo (olvidó muy rápido que estuvo persiguiendo a Sayaka durante toda una serie), pero pronto se le pasaron los ardores al ver que la chica no quería saber nada de él.

Por si fueran pocos majaderos, incorporan a su “equipo” a la **cotorra parlanchina** (Minerva) que apareció en un episodio de MZ; personaje gritón, descerebrado y lamentable que sólo sabe crear malentendidos, merecedor de que Boss se la hubiera comido asada. Al ser el contrapunto humorístico del héroe, les toca hacer de bufón hasta rayar el exceso. Pero eso no impide que Boss Borot resulte un personaje entrañable; pese a ser anti-héroe sin duda tiene un gran carisma.

Del **personal de la Fortaleza de la Ciencia** no vale la pena hablar mucho: parecen máquinas que manejan los controles, sin vida propia. Si nos dijeran que eran ciborgs, como los soldados Mikenes, habría que creérselo. Claro, son eficientes, trabajadores y hasta valerosos; pero nada más. Y mucho más sosos que sus colegas del Laboratorio Fotónico. Éranse unos hombres a unas batas blancas pegados... porque encima no hay ni una sola mujer, se dice pronto (en el Laboratorio Fotónico, alguna aparecía de vez en cuando).

LA GRAN FAMILIA (ROBÓTICA)

GRAN MAZINGER

PILOTO: Tetsuya Tsurugi.

ARMAS INICIALES: rayos fulminantes, gran tifón, gran bumerán, fuego de pecho, ala Scrambler, misiles Neburn, puños atómicos, espadas, supervoltaje.

ARMAS AÑADIDAS. golpe de presión de barreno, espina mortal, patada de rotación, Gran Booster, rayo congelante.

ARMAS *CEREBRO CÓNDOR*: misiles, láseres.

ARMAS *GRAN BOOSTER*: ala cortante, púa, láseres.

BLINDAJE: aleación Z "2" (súper-aleación NZ).



Su nombre original es Gureto Majinga. Protagonista indiscutible de la serie, pedazo de robot, digno sustituto de su antecesor pero sin su carisma. Si lo hubiera construido el profesor Yumi y lo hubiera pilotado Koji Kabuto, sería otra historia... Viéndole no deja lugar a duda: es todo un Mazinger de pleno derecho, no como otros robots que sin ser Mazinger tratan de parecerlo (véase: Grendizer). ¿Pero es el sucesor del mítico MZ? Yo creo que no, fue quien continuó su lucha pero no su sucesor: ni estaba en el Laboratorio Fotónico, ni lo pilotaba Koji, ni salía de la piscina de MZ. El auténtico sucesor de MZ llegaría mucho después... ¡Mazinkaiser!

Poco le costó a Go Nagai diseñar el nuevo Mazinger: partiendo del "viejo", le dio un aspecto más anguloso, y le añadió espadas y similares para que se notara que era más fuerte. El resultado es más grande y poderoso, pero también más feo todavía que MZ. La cabeza me resulta bastante hortera, tan picuda, y con la cola del Cóndor saliendo como la cresta de un gallo. Además de que agrava una debilidad de MZ: la cabeza está tan *abierta* que el Cóndor queda terroríficamente desprotegido ante un impacto directo. Por suerte, a sus enemigos no les dio por aprovecharlo...

- **El acoplamiento.** Su entrada en acción es espectacular, había que superar a la entrañable piscina de MZ y su majestuoso acoplamiento (a mi gusto, no lo consiguieron). El **Cerebro Cóndor** - Brain Condor - sale de un largo túnel que lleva hasta un acantilado en la costa (donde siempre rompe la misma ola), hace un *loop* y llega hasta la Fortaleza de la Ciencia. El hangar de GM está bajo el mar, en la parte sumergida de la Fortaleza; la salida es por el *centro de lanzamiento*, un gran tubo que da vueltas y gira provocando un remolino en las aguas. Del vórtice emerge GM, que asciende en el aire lentamente impulsado por los hidrojets. Cóndor desciende en picado, y se acopla en la cabeza (tiene retro-cohetes para que el acoplamiento sea suave, y para sacar el Cóndor de ahí cuando hace falta). Se encienden los ojos de GM, en la espalda se despliega el retropropulsor **Scrambler**, y ya está listo para entrar en faena.

Para que Tetsuya no agarre una tortícolis por forzar el cuello, la cabina del Cóndor es reorientable, y gira 90° cuando se acopla con el robot, poniéndose vertical respecto al plano del avión (como a su vez el avión se acopla verticalmente, pues el piloto queda mirando para delante, como era de esperar). Es imprescindible ese movimiento, ya que a menudo Tetsuya usa el Cóndor como el poderoso caza que es.

Muy bonito todo, aunque poco práctico. El túnel por el que vuela el Cóndor debió costar un pastón hacerlo, es ridículamente largo. El hangar de GM se llena de agua salada cada vez que sale, y luego hay que vaciarlo. ¡Además, si pueden salir los 2 casi por donde quieran (alguna vez que andan apurados lo hacen), tan grandes son los recursos de la Fortaleza de la Ciencia! Pero lo más grave: como pasaba con MZ (y mira que hubo veces que MZ *cayó en la trampa* como para que el dr. Kabuto hubiera tomado nota), todo eso se hace DELANTE DEL ENEMIGO si ya está cerca, y alguna vez interfirió en el acoplamiento. Es más, al Mariscal Infierno se le ocurrió aprovechar esa debilidad para mandar un monstruo que atacara al Cóndor, y unos robots-pinzas que remolcaron al inerte GM hasta la Fortaleza Mikeros. Así le birlaron a Tetsuya su robot delante de sus narices, y en menos de un minuto. Tetsuya se agarró un berrinche increíble... Koji no era tan escandaloso cuando le secuestraban a su MZ. Al siguiente lanzamiento, ya escarmentados, lanzaron a GM con el Cóndor acoplado, pues tenían a la Mikeros encima.

- **Armas de GM.**

Los **rayos fulminantes** ("Thunder Break" es el nombre original, habitualmente en inglés; relámpagos, trueno nuclear, trueno quebrador son otras traducciones) son sin duda el arma más poderosa del robot. Pocas veces sobrevive la bestia a su impacto, o si lo hace, queda tan atontada que es fácil rematarla con otro arma. También son muy eficaces para repeler a la Fortaleza Mikeros; tanto que a su sucesora, la Fortaleza Demónika, la instalaron *pararrayos* expresamente

para neutralizarlos. Con semejante pegada, GM no dispara rayos fotónicos por los ojos ni falta que le hace.

Si Tetsuya usa los rayos fulminantes más de la cuenta, prueba su propia medicina: provoca una sobrecarga que electrocuta al propio GM, llevándose el piloto también un buen calambrazo. Para dispararlos, necesita tener bien los dedos; en un episodio estaban deformados - tras un buen "baño" en un pozo de lava - ¡y tuvo que ser Venus la que los lanzara con su mano!

Tetsuya no usa tanto como Koji los famosísimos **puños** (Atomic Punch; puños fuera, proyectiles atómicos) de Mazinger como ariete para golpear; en cambio, sí que emplea mucho el **golpe de presión de barreno** (Drill Pressure Punch): de los puños salen varias cuchillas curvadas, el puño gira sobre sí mismo, y eso lo convierte en un taladro que agujerea cualquier cosa que se le ponga por delante. Hasta que le añadieron la espina y el Booster, GM tenía una acusada *puño-dependencia*: para usar los rayos fulminantes, el bumerán o la espada NECESITABA un puño. El enemigo se dio cuenta, y en un episodio se los destruyeron, pasándolas Tetsuya y Jun canutas para ganar. Deberían haber tomado nota del "pasado": en el episodio 72 de MZ, que en absoluto era *puño-dependiente*, también le reventaron los puños, y desde su Instituto le enviaron volando 2 puños nuevos para seguir luchando.

Los puños volantes son muy habituales en las series de Go Nagai. Una de sus tantas ideas prolíficas, Nagai introdujo – o al menos popularizó – los conceptos de mecha (MZ), mecha femenino (Afrodita A), transformable (UFO Robot Grendizer), combinable (Getter Robot), etc. Pero, después de ver el *Guante Volador* de la película animada “Yellow submarine”, no tengo tan clara su autoría de los puños volantes...

Otro arma celeberrima es el famoso **fuego de pecho** (Breast Burn; rayos fotónicos, rayo gamma, calor nuclear, calor de pecho). Todo Mazinger que se precie los usa a menudo, y GM no es excepción. No son el arma más poderosa del robot, y hay enemigos que presentan cierta resistencia a esos rayos (a la Fortaleza Demónika poco efecto le hacen). A la Fortaleza Mikeros tampoco la hacían mucho daño, hasta que un día Tetsuya “abrió” el haz de rayos hasta abarcar todo el tornillo de impulsión y lo puso al rojo vivo. ¿Quién dijo que las armas de Mazinger no causan *daños colaterales*? Pero como pasaba con MZ, no es raro que el combate termine cuando el piloto los “enchufa”. Tal es el poderío de GM que Tetsuya suele llevarlos a potencia mínima, y aún así es suficiente para fundir a casi cualquier bicho que se ponga por delante.

Los **misiles Neburn** (Neburn Missile; misil central, misil marino, misil fotónico) son tan potentes como los de MZ, pero más pequeños por lo que puede almacenar más. Suelen hacer pupa, aunque no acaban con el enemigo. También son muy útiles para hostigar a las fortalezas enemigas.

El **gran bumerán** (Great Boomerang; bumerán gigante) es un arma preciosa y eficaz, que casi siempre se llevaba algún brazo, pierna, tentáculo... del rival por delante. Tampoco acaba con el enemigo (aunque alguna excepción hubo) pero lo deja tocado para los restos.

La **espada** (Mazinger Blade; espada diabólica) es bastante convencional pero MUY efectiva. Además de “a espadazo limpio”, sirve para clavársela al enemigo y canalizar los rayos fulminantes a través de ella, tras lo que no quedan supervivientes... Por si fuera poco, tiene 2 espadas; y como puede canalizar también un "doble rayo fulminante", la potencia del ataque aumenta terriblemente.

El **gran tifón** (Great Typhoon; vientos huracanados, viento mortal) es el gran marginado, respecto a las armas comunes con MZ: GM no lo usa mucho, y dada la mayor dureza de los monstruos mikenes pocos daños causaba. A diferencia del *huracán corrosivo* de MZ, no incluía partículas corrosivas, lo que explica que su eficacia fuera menor.

La **espina mortal** (Knee Impulse Kick) y la **patada de rotación** (Back Spin Kick) se los añadieron en el capítulo 34. Un monstruo llamado Dandol, (“versión” actualizada y MUY mejorada de Garada K7) le cortó a GM las piernas - y le reventó un puño, el retropropulsor, le tajó en la cintura y en la cabeza... el mayor vapuleo que sufrió en toda la serie. Considerando que las piernas eran su punto flaco, le añadieron una espina enorme que salía de su rodilla, muy útil en la lucha cuerpo a cuerpo; y una cuchilla en la parte posterior de la pierna, con la que podía cortar la cabeza de su rival en una acrobática patada. ¡Bueno, una en cada pierna, claro! Por si tenía pocas armas... pero, oye, después de tanta tecnología, tener que matar al rival con espadas, pinchos y patadas suena muy primitivo – ¿se nota que me gusta más MZ?. Además, Tetsuya las usó un par de veces, y luego se olvidó de ellas.

El **Gran Booster** (Great Booster attack) lo añadieron al final de la serie, para combatir eficazmente a la fortaleza Demónika, contra la que el mismísimo GM se veía muy apurado. Inspirándose en el glorioso *Jet Scrander*, este retropropulsor podía impulsar a GM hasta Mach 5 tras acoplarse en su espalda. Teledirigido, podía atacar por separado, cortar con sus alas, disparar rayos láser, pero lo mejor era la púa enorme que asomaba en el frontal, a la que no había enemigo que se resistiera (ni siquiera el durísimo casco de la Demónika). Para colmo, en un episodio demostró que, girando como una peonza, podía desplazarse bajo tierra ¡! y cavar túneles kilométricos con una facilidad insultante. Por desgracia, en el episodio final de GM acaba destruido.

La **súper-aleación NZ** (Chougoukin new Z) no es un arma en sí, pero está claro que resulta tan importante como el armamento del robot, ya que es tan importante golpear al enemigo como encajar bien sus golpes. La nueva aleación desarrollada por Kenzo Kabuto es un material

extraordinario, la base de la supremacía de GM. Al principio de la serie resulta indestructible para los mikenes (no es raro que los episodios se hicieran algo aburridos...). Luego ya empezó a romperse de vez en cuando, e incluso alguna vez se convirtió en "hojalata Z" por obra y gracia del guionista. Aún así, muy pocas veces se vio GM en serio peligro de resultar destruido durante el combate. Y tampoco era muy habitual que los monstruos mikenes consiguieran dañarlo, excepto en puntos más vulnerables como los puños o el Scrambler.

La aleación Z "2" de GM es claramente superior a la "1" de MZ, como vimos en su fatídico último episodio. Las armas que rompían la "Z1" con relativa facilidad no dañaron la "Z2" en absoluto, así que Tetsuya pudo salir a combatir durante los primeros episodios muy tranquilo... Curiosamente, a lo largo de la serie se hace poca mención al material del que está construido GM, o a la energía fotoatómica que lo anima (al contrario que con MZ, que nos lo recordaban a menudo). Y, también al contrario que al Dr. Hell, a los mikenes tampoco les preocupó nada conseguir japanium para mejorar sus monstruos. Por cierto, casi ningún monstruo mecánico del Dr. Hell hubiera podido dañar la aleación Z "2" de GM, ni aguantar más de 2 asaltos contra él.

La **evolución** de GM a lo largo de la serie fue bastante menor que la de MZ, ya que GM era muy poderoso desde el primer día, y "heredó" capacidades como poder volar o desplazarse bajo el agua, que su antecesor fue adquiriendo a lo largo de su serie. Las mejoras más importantes fueron el golpe de presión de barreno y el Booster, ya que la espina y la patada de rotación poco aportaron. Y nada más se le añadió al gran héroe. Tampoco hacía mucha falta...

¿Cómo las usa? Pues aparte de una tras otra, hasta acertar con la que destruya al rival, hay varias combinaciones predilectas. Para acabar el episodio e irse a casa (incluso 2 minutos después de salir) Tetsuya emplea:

- Golpe de barreno + fuego de pecho.
- Clavar la espada + fuego de pecho.
- Clavar la espada + rayos fulminantes.
- Rayos fulminantes (a secas; y para repeler a la Fortaleza Mikeros).
- Espina mortal + patada de rotación (con el rival muy cerca).
- Gran Booster fuera.

- Cortar de arriba abajo a la bestia de un solo tajo, con la espada o el bumerán. Sin duda, el método más rápido (hola, tajazo, y adiós). Sólo lo hace de vez en cuando, porque si no los episodios durarían 5 minutos.

A esa bestia-toro GM la mata de forma maravillosa (qué sanguinario soy): la *torea*, dándola pases con la espada – sin capote, que pena. Clava la espada en el suelo, agarra a la bestia por los cuernos, se eleva con ella en el aire, y la deja caer sobre la espada, atravesándola. ¡Precioso! (Bueno, yo soy anti-corridas. Pero ese toro era un dibujo animado)



- **Armas de un solo uso.** ¿Para qué las quiere, con tanto poderío? Diremos que una vez se libró de una sustancia pegajosa con que le cubrió una bestia bajo el agua usando el **supervoltaje** (Majin Power) que MZ usó en varias ocasiones: GM se estiró, y una descarga de energía recorrió su cuerpo. Otro día, no más, usó los **rayos congelantes** (Breast Freeze) para sellar un pozo de lava que estaba achicharrando a Boss Borot. Tampoco cortaba mucho con las alas del Scrambler (Scrambler Cutter), para eso tenía la espada y el Booster.

Y otro arma que sólo se vio una vez, por suerte para la serie, eran las *súper-bombas de cobalto* que disparó el Cóndor contra la Fortaleza Mikeros, para recuperar a GM que estaba “secuestrado” en su interior. Las bombas causaron unas brechas inmensas en su casco, pese a ser más duro que una piedra. ¿Por qué digo “por suerte para la serie”? Porque los episodios durarían 3 minutos si las usaran todos los días.

- **Otros datos de interés:** altura: 25 m, masa: 32 Tm, potencia: 130 millones (!) de CV, velocidad máxima en tierra: 450 km/h, en aire: mach 5.

- **Pequeños detalles de los grandes robots.** Más de una vez hemos visto a los pilotos en el suelo, al lado del robot, mientras el vehículo de control estaba en la cabeza. Es más, ¿cómo subía Sayaka a Afrodita cuando no estaba en su hangar? Sabemos que Boss usaba una escala enrollable, para eso es el pariente pobre. Pues bien, un día Tetsuya nos muestra cómo lo hace: GM tiene un pequeño ascensor (!) que lleva desde la cabina hasta el pie derecho, con una puerta camuflada en su parte interior (!?). ¡Eso no se ve en los planos del robot! Con lo fácil que sería programar un pequeño automatismo para que el propio robot los subiera o bajara con un brazo...

VENUS A

PILOTO: Junette Honoo.

ARMAS INICIALES: rayos fotónicos, misiles fotónicos, misiles digitales, supervoltaje (?).

ARMAS AÑADIDAS: ala Scrander.



ARMAS *ESTRELLA REINA*: láser.

BLINDAJE: aleación Z "2" (?).



También conocida como Venus Ace (nombre original) o Venus Alfa. La parte femenina, que por exigencias del guión (?) no para de cobrar en toda la serie. Bueno, no siempre: mata a una bestia ella solita (capítulo 13), eso sí tras pedir por favor a Tetsuya que la dejara encargarse de ella. ¡Denigrante!

- **El acoplamiento.** Venus salía al pie de una cascada, lavándose de paso (más agua a bombear del hangar). La **Estrella Reina** - Queen Star - entraba en la cabeza de Venus por la nuca, haciendo un giro rápido después de bajar en picado hasta casi la altura del robot. Una vez entra, asoman las antenitas de la robot, que ya está lista para la pali... ejém, para entrar en acción. Al contrario que Tetsuya con su Cóndor, Jun apenas usa la Estrella para otra cosa que no sea pilotar su robot.

- **Armas de Venus.** En el inmenso presupuesto de la Fortaleza, los recortes le tocaron a Jun. Mala aleación, poca fuerza física, Scrander débil, armas flojas... ¿Tanto les costaba darla una humilde espada? En cambio, repararla todos los días les daba lo mismo.

Los **misiles fotónicos** (Koushiryoku Missile; misiles pectorales) de Venus no son como los Neburn, sin duda son más flojos (los de GM sí que hacen pupa), lo que no es lógico dado su mayor tamaño. Disparados contra el torso de la mayoría de los monstruos mecánicos no las hacen ni un rasguño, cuando les alcanza en brazos o piernas sí que causan más daño.

Los **rayos fotónicos** (Koushiryoku Beam; rayos ópticos, rayos láser) son idénticos a los de MZ, al menos en teoría, excepto por el color rosa (¡de chica!), porque a mí me parecen más flojos; no causan mucho daño contra las bestias porque éstas no son tontas y se mueven esquivándolos. O bien directamente ni se enteran - también son más duras que los monstruos del Dr. Hell. Sólo en contadas ocasiones demuestran su poderío, MZ les sacaba mucho más partido. Aunque también hay veces que como te pillen de lleno, te apañan (que se lo pregunten al General Angoras, por ejemplo).

Los **misiles digitales** (Finger Missile) se muestran inofensivos. En toda la serie causaron algún daño en el objetivo como mucho un par de veces. Servían para hacer bonito (quemando pólvora, claro), y poco más. Misiles perforadores de MZ, ¿dónde estáis?

El retropropulsor **Venus Scrander** también está inspirado en el glorioso *Jet Scrander* de MZ, pero también parece "más flojo". Sirve para volar, y que Venus llegue más rápido a la batalla

para que la apaliquen antes. Casi nunca lo usa para cortar (Venus Scrander Cutter), y tampoco era raro que rompiera el ala en el intento. Aunque el día tremebundo en que a GM le cortaron las piernas y quedó casi para el desguace, fue quien ganó la batalla... ¡sin Venus, que también había sido cortada en dos! Dirigido desde la Fortaleza de la Ciencia, voló hacia la bestia, se lanzó contra ella por la espalda, sacó las alas y la cortó limpiamente por la cintura. Eso sí que fue ganar la batalla después de muerto.

Sí, he dicho “sacó las alas”. A diferencia del Scrander de MZ, estas alas se repliegan en el interior del propio retropropulsor, como las de GM. Pero Jun NUNCA las guarda cuando combate. ¡Parece no importarle que se las rompan! Para colmo, a Tetsuya también se las ventilan unas cuantas veces cuando pelea en tierra. Lo harán para dar tarea; a estos japoneses les gusta trabajar demasiado...

- **Pesos y medidas:** altura: 20 m, masa: 23 Tm, velocidad máxima en tierra: 200 km/h.

- **Otras características.** Venus era un robot terrestre en principio; fue preparada para luchar bajo el agua y en el aire durante la primera mitad de la serie. Se acopla con el Scrander saltando e impulsándose con los hidrojets, como MZ, pero a diferencia de éste ¡realiza un giro – cambio de dirección - de 90° en el aire antes de acoplarse!

Venus es más ágil que sus predecesoras; hace saltos mortales hacia atrás y todo (no me imagino a Afrodita haciendo eso). Pero apenas lo aprovecha para dar patadas y golpes acrobáticos, y la ligereza de la robot los hace poco efectivos.

Y al igual que sus predecesoras, aunque esté construida de súper-aleación Z, parece que esté hecha de "hojalata Z": era habitual que perdiera alguna extremidad o acabara agujereada, rajada, etc. Sin duda, una cuestión de composición en la aleación y/o grosor del blindaje; no equipar con el mejor material a un robot que tiene que batirse el cobre con rivales tan duros fue una tontería.



Todos estos *handicaps* tenían bastante quemada a Jun; harta de ser siempre la marginada, cuando añaden a GM el golpe de barreno le suelta a Tetsuya algo parecido a “sólo los cobardes necesitan más armas”. La relación entre ambos a veces era un poco complicada, aunque sin duda fue mucho más *sosa* que la de Koji y Sayaka.

Aún así, Venus A era bastante más poderosa que Diana A y sobre todo Afrodita A (vaya "birrias" que construyó el profesor Yumi). Si hubiera sido la compañera de MZ le habría ahorrado mucho trabajo en bastantes episodios. Pero a otros brutos mecánicos del Dr. Hell, por ejemplo Grengus C3, no les hubiera ganado en una semana. Si la hubieran puesto la dichosa espada...

- **Pequeños detalles de los grandes robots.** Aunque Afrodita sea la reina indiscutible de la belleza robotil - ¡para mi gusto! -, creo que Venus está mas maciza que Diana, y sobre todo que Minerva (parecerse a MZ es sinónimo de ser bastante feo). ¡Hasta un monstruo mikene la dice que es muy hermosa! Seguro que sus “colegas” jamás consiguieron que el enemigo las piropeará.

Foto del improbable pretendiente de Venus: un noble príncipe mikene llamado Kerubinius (bastante *aflautado* por otra parte), forzado a luchar por el Gran Señor, que se revela al final contra los suyos... snif, qué episodio tan sentimentaloido – eso no cambia respecto MZ.



Darí mucho de sí el desarrollo de una relación de este tipo, como bien saben MZ y Minerva X.

BOSS BOROT

PILOTO: Boss.

ARMAS: ninguna permanente, varias "de quita y pon".

BLINDAJE: chatarra (¿acero?).



Boss y sus amigos siguen demostrando que podrían matar a las bestias guerreras... pero de risa, si éstas tuvieran algo más de sentido del humor. Así que la mayoría de las veces no hace nada, salvo cobrar. En contadas ocasiones ayuda, pero en igual número causa problemas. Y serios: los malos hipnotizaron a Boss varias veces, y así actuó bajo sus órdenes, traicionando a GM. Suma a eso un día que los malos los utilizan para inutilizar el radar de la Fortaleza de la Ciencia, y otro desternillante episodio en que les roban a Boss Borot, y lo dejan sobre la base de lanzamiento de GM, para que no pueda salir... era para enviarles con Koji a EE.UU, y que no volvieran en una buena temporada.

Pero Kenzo Kabuto y compañía pasaban bastante de ellos, tanto en lo bueno como en lo malo. Salvo Tetsuya, que bastante chuleta él, les mostraba su menosprecio de vez en cuando. Así, no se alojan en la Fortaleza, sino en un desvencijado hangar; con una torre de vigilancia en la que deben hacer turnos para ver cuándo atacan las bestias. Y les toca reparar las averías a ellos solitos, lo que no deja de tener mérito: durante una batalla, en mitad del episodio, el monstruo Dandaros cortó a Boss Borot por la cintura... y tuvieron tiempo de volver al hangar con los trozos, pegarlos, y volver a la batalla para ayudar a GM. ¡Increíble!

Pese a ser bastante ignorados, siempre estaban dispuestos a colaborar con GM y Venus para luchar por la paz. Y, aunque al principio de la serie se pone un poco pesado, Boss siempre se portó con Jun como un caballero, incluso cuando la muchacha se mostraba poco amistosa.

- **Armas de Boss Borot.** ¿¿??. Su tan traída y llevada pero nunca demostrada **fuerza física** no le vale de nada, salvo para arrancar los brazos a una bestia-insecto (que lo canea como “agradecimiento”), y para sujetar a GM un mal día que lo controlaban los malos. Casi siempre lo vapulean sin piedad; sólo se explica admitiendo su papel de “alivio cómico” por imperativo del guión. Pese a no llevar armas, con 95 Tm un golpe suyo lo tiene que sentir cualquier monstruo que pese la tercera parte. Y podría agarrar al rival y golpearlo contra el suelo hasta desvencijarlo, cosa que nunca hace.

Boss saca varios “inventos” de un episodio, absolutamente inútiles, y que no voy a mentar. Salvo dos. Uno es un cañón que surge de su vientre, y que dispara proyectiles de pólvora usada en los fuegos artificiales. No hace daño a las bestias, pero al menos la explosión es muy colorida. Lo empleó varias veces durante la serie.

El otro sí que resultó. ¡Al fin! Un gas venenoso que paralizó la parte orgánica de un desafortunado lagarto mikene, que atontado explotó al chocar contra el suelo. Es increíble que los de la Fortaleza de la Ciencia no se dieran cuenta antes de esa vulnerabilidad de los monstruos mikenes, y sacaran partido de ella.



Ah, se me olvidaba, también recurrió otra vez a la descomunal maza con pinchos que ya usó en un episodio de MZ, con más fortuna puesto que a base de mazazos y patadones (Borot Kee) acabó reventando a su enemigo - el Borot exhibe al final de la serie un "nivel" impresionante.

La "adecuación" de Boss Borot al medio subacuático está a la altura de su *poderío tecnológico*: un casco de escafandra, para que no entre agua en la cabeza... y un salvavidas en la cintura. ¡Qué espectáculo!

Y Boss Borot, cumpliendo el viejo sueño de su piloto, ¡voló en varios episodios! Unas veces con varios globos de unos 5 metros de diámetro – no levantarían 95 Tm del suelo ni de coña, pero bueno -, otras con cohetes de pólvora “estilo hidrojets”, y otras con... grandes alas “de murciélago”, que agitaban Musha y Nuke a base de pedalear. Lo dicho, un espectáculo. No veas tú lo que fliparon los profesores de la Fortaleza de la Ciencia cuando lo vieron...

- **Pesos y medidas:** altura: 16 m, masa: 95 Tm, velocidad máxima en tierra: 120 km/h.

ROBOT JUNIOR

PILOTO: Shiro Kabuto.

ARMAS: bate de hierro, misiles.

ARMAS *JETCAP*: ninguna.

BLINDAJE: aleación Z "2" (?).



El juguete del niño, aunque ¡vaya juguete! Con un cacharro de 17 Tm y Metal Z, podrías hacer frente a un batallón de tanques entero. Pero claro, no puedes ni arrimarte a un monstruo mikene *de verdad* con un juguete de "hojalata Z". El día de su estreno no se le ocurre a Shiro nada mejor que irse con Boss Borot a la Isla de los Misiles. Por supuesto, sale una bestia que los canea, llega Venus que también es caneada, y al final debe ir GM a rescatarlos a todos.

- **Armas de Robot Junior.** Los **misiles Junior** (Robot Junior Missiles) son pequeños, disparados desde el antebrazo – el robot tiene que levantar los codos – y bastante inútiles; la bestia con la que se estrenó detuvo uno con los dientes, y lo escupió con desprecio (misiles perforadores de MZ, ¿dónde estáis?). El **bate de hierro** (Iron Bat) es más eficaz, pero poco por el bajo peso del robot. Su golpe favorito: saltar sobre el rival, y al caer darle de lleno con el bate en la cabeza. No mata a la bestia, pero fastidia lo suyo - que se lo pregunten a Boss Borot, un día que adiestraba a Shiro en el manejo del robot.

Y si el bate fuera de la súper-aleación Z "pata negra" de GM, sería mucho mejor. NO puede serlo, pues en el famoso episodio en que a GM le cortan las piernas, Junior rompe el bate en la cabeza de la bestia, que sufre a partir de entonces una fuerte jaqueca... Por cierto, que Junior fue el único robot que acabó entero el episodio, no está mal. Aunque cobró de lo lindo en otros, ni siquiera el benjamín de la casa se escapa.

El robot se controla desde el **Jet Cap**, una gorra voladora tan hortera e ineficaz como el resto del robot. En el fondo, tampoco había que pedirle que fuera un buen robot de combate, sólo es un juguete construido para un niño. Cada vez que Shiro se escapaba a "combatir", Kenzo se agarraba un buen disgusto. Al menos Shiro demuestra buenas maneras en el pilotaje... ¿Llegará a pilotar algún día un Mazinger, como deseaba su abuelo Jutso Kabuto?

- **Pesos y medidas:** altura: 15 m, masa: 17 Tm, velocidad máxima en tierra: 80 km/h.

- **Pequeños detalles de los grandes robots.** Ya que hablamos de robots más "civiles" que GM, debo mencionar que en un par de ocasiones participaron en actos públicos – que los malos se encargaron de chafar – donde la gente podía subirse a ellos, ver cómo funcionan... ¡Qué envidia! Y un día Venus y Boss Borot fueron en misión de paz a sacar un gran fósil de dinosaurio, que resultó ser un monstruo mikene camuflado.

FORTALEZA DE LA CIENCIA

Un pedazo de edificio, muy por encima de su antecesor (pero sin su carisma). Situado en la bahía de Soruga, tiene parte bajo el agua, donde está el hangar de GM, y otras instalaciones. Se sumerge como un submarino... ¡y hasta navega en mar abierto! Además, la torre de control puede volar (!) a partir de la construcción del Booster.



Repito: la Fortaleza de la Ciencia PUEDE MOVERSE. Eso la da más posibilidades de defensa ¡y ataque! Se nota que estaba pensada para tiempos de guerra contra un enemigo más duro aún que las huestes del recordado pero poco querido Dr. Hell.

La Fortaleza tiene la famosa barrera de energía, que pese a ser vulnerable sin duda les sacó de muchos apuros; aquí funciona también bajo el agua, y tiene pequeñas aberturas para disparar los rayos sin necesidad de bajarla. Además cuenta con baterías de torpedos subacuáticos y cañones de rayos fotónicos. Así es capaz de defenderse de los monstruos mikenes; tanto como para destruir ella solita una bestia-búfalo que los bombardeaba.

Pero todo ese poderío no es suficiente para enfrentarse a la Fortaleza Mikeros, con la que mantuvo duelos épicos (y menos aún con la Demónika, que la dejó para el arrastre en más de una ocasión). Si no estuviera GM, la Mikeros la habría destruido sin necesidad de enviar ningún monstruo en más de una ocasión. Y además, resulta mucho más irreal que el entrañable Instituto de Investigaciones Fotónicas. ¿Un edificio que navega, se sumerge, y en parte vuela? ¡Venga ya!

Es una pena que el Laboratorio Fotónico sólo aparezca al final de la serie, y como "decorado" nada más. De forma increíble, los mikenes se olvidan de él desde el principio. O por fortuna, ya que con su maestría para moverse por el subsuelo, hubieran podido atacar con facilidad *desde abajo* la mina de janium y llevárselo para hacer aleación Z... El profesor Yumi sí que tiene un papel más relevante, pero sólo en los capítulos finales del retorno de MZ. Es inexplicable que no se diera una mayor colaboración con el dr. Kabuto y su Fortaleza, y la aparición habitual del Laboratorio como "escenario secundario" de la acción (aunque Koji y Sayaka no estuvieran) habría sido un aliciente para la serie.

La Fortaleza de la Ciencia sólo trabajaba en aplicaciones bélicas, ya que (repito) fue creada para la guerra. Con una excepción. En el capítulo 39 aparece un "invento mágico" que en sí no es bélico: un rayo magnético, que *paraliza el tiempo* alrededor del objetivo. Bueno, sólo paraliza las máquinas en las que incide. Y ni eso: ataca la Mikeros, y aunque ese rayo la deja colgada en el aire, no la paraliza sino que la *ralentiza*. Por tanto, les ataca a cámara lenta. Lo malo es que el ataque era

lanzar una potentísima bomba contra la Fortaleza de la Ciencia, y el rayo magnético sólo sirve para verla caer lentamente...

MAZINGER Z (el desquite final)

Tras la paliza que recibió en el último episodio de su serie, no pocos creyeron que MZ había sido destruido para siempre. Los daños fueron cuantiosos: la coraza de aleación Z "1" corroída por todas partes, los puños destruidos, el Scrander roto en pedazos y un hermoso agujero en la barriga - además de que Koji también quedó KO total. Diana A y Boss Borot no acabaron mejor, y el Laboratorio también sufrió graves daños. Pero aquello no fue su fin. ¿Acaso el Borot no estaba reparado para el primer capítulo de GM (como siempre)?

No volvimos a saber del Laboratorio Fotónico hasta casi un año después, en el capítulo 53 de GM. En todo ese tiempo, debieron aburrirse bastante... Reparar el Laboratorio, y reconstruir a MZ y Diana es algo que el equipo de Yumi solía hacer muy rápido, como vimos durante la serie de MZ. Además, no se preocuparon de desarrollar algún arma nueva para MZ, lo dejaron tal cual esperando a que volviera Koji. La única mejora (se supone) fue una coraza de aleación Z "2"; aunque no se dice expresamente en el final de GM, es lo lógico, y la dureza demostrada por MZ en esos capítulos así lo atestigua. Hace gracia pensar que GM pasara sus apuros, sobre todo al final de su serie, que Venus y Boss Borot recibieran un montón de palizas, y mientras tanto MZ estaba cogiendo polvo en su hangar... El día del secuestro de GM hubiera sido un momento perfecto para ir a *rescatarlo*, y vivir un apasionante enfrentamiento "Mazinger contra Mazinger"; pero esa oportunidad se perdió (hubo que esperar muchos años, para verlo en "Mazinkaiser"). Yo lo tengo claro: MZ debía haber vuelto bastante antes.

No pocas veces he leído que MZ no era rival para las bestias mikenes. Todos tenemos en mente el vapuleo que le metieron Gratonios y Bilanias en el triste último episodio de su serie. Las armas que destrozan con facilidad la aleación Z "1" de MZ, en cambio no consiguen dañar la Z "2" de GM (ésta es la base de la supremacía del nuevo súper-robot). Pero los que afirman eso, quizás no vieron el final de GM... Aunque ya se sabe que la regla de oro al respecto es *lo que el guionista quiera*; yo no estoy de acuerdo en absoluto. Resulta evidente que GM es más poderoso que MZ, pero ése no es el enemigo. MZ sigue teniendo armas tan contundentes como huracán corrosivo, cortador de hierro, misiles perforadores o el fuego de pecho (al nivel de las de GM). Tendría que potenciar las otras, y le faltaría una espada, pero eso se habría solucionado si hubiera intervenido en más episodios.

Basta de teoría; si MZ hubiera sido un juguete frente a los mikenes, no habría podido ventilarse él solito varias bestias en la película "MZ contra el General Negro", luchar con éxito a su

regreso, ni montar la escabechina final entre los 7 Generales. Por si fuera poco, cuando reaparece al final de la serie, está reconstruido con la misma súper-aleación NZ de GM. Ése es un detalle MUY importante, que casi nunca se tiene en cuenta: hay que tener claro que en estos súper-robots el blindaje supone la mitad de su potencial (armas: ataque; blindaje: defensa).

Con una coraza de aleación Z "2" del mismo grosor, a su regreso MZ es TAN duro como GM. Eso significa que es bastante más poderoso que el MZ que vimos en su serie, aunque no se note a simple vista. Si volvieran Gratonios y Bilanias para la *revancha*, ésta vez no le harían ni cosquillas...



Así que en su esperado retorno pudo luchar, repartir, ganar y sobre todo... desquitarse. En el último episodio GM se arrastra por una playa, con Tetsuya gravemente herido; mientras MZ toma la iniciativa, liderando el ataque que acabará con los mikenes. Lo que no hizo en su propia serie, lo hizo en la de su sucesor; paradojas del anime (y de Nagai, que enmendó así su viejo error...).

En efecto, el final de GM - mucho menos conocido que el de MZ - sí que dejó satisfechos a los aficionados. Ganan los buenos y MZ se luce, ¡como debe ser! Quizás es un final apresurado, la vuelta de MZ daba para más de 4 episodios. Y es un final *inconcluso*, puesto que el Emperador de las Tinieblas sigue acechando desde su reino de Mikene. A mí me hubiera gustado ver un "todos contra todos" entre los jefes mikenes y los buenos, o un combate final entre GM y el Emperador. Pero el final de la serie es brillante, emotivo, y hecho con oficio; tampoco hace falta pedir más.

La JET BIKE (motocicleta voladora) de Tetsuya

Como el héroe no puede llevar una moto normalita, la suya viene con cohetes para dar grandes saltos, lanza un rayo láser por el faro, y tiene dos puños cohete que hacen un efecto rarísimo sobre una moto. Al menos son bastante eficaces, un día peleó cuerpo a cuerpo con el mismísimo duque Gorgon, al que dejó K.O. de un certero puñetazo en la cabeza del tigre.



En cambio, la moto de Jun sí que es normalita, aunque con un transmisor de radio en el manillar. ¡También Boss luce uno en la suya de vez en cuando! Es útil para pedir ayuda cuando los apalizan.

INFORMES "TÉCNICOS"

ARMAMENTO DEL GRAN MAZINGER

Ya he descrito brevemente cómo son sus armas... ahora trataré de explicar si son posibles o no en el mundo real.

1- **Rayos fulminantes:** los relámpagos "de verdad" se producen por la acumulación de iones (átomos con carga eléctrica) en las nubes y la tierra, hasta que vuelven conductor al aire y se produce la descarga. No es un proceso que se controle voluntariamente, y menos aún ¡cuando no hay nubes!, lo que no afecta a GM para usarlos. Además, los otros circuitos eléctricos del GM se verían afectados por la descarga. Y aunque Tetsuya esté bien protegido en su cabina por el efecto-jaula de Faraday, debió sentir algo de miedo al probarlos por primera vez.

En la realidad existen pistolas eléctricas personales, pero se usan poco por su escasa autonomía, y la dificultad de apuntar el rayo a través de un medio tan poco conductor como el aire.

2- **Gran tifón:** es posible en el mundo real, pero no tan destructivo, si es artificial claro. Los terribles efectos de un tifón natural son de sobra conocidos.

3- **Gran bumerán:** si un bumerán de verdad vuelve al punto de retorno es por sus formas onduladas; mientras que el de GM es plano. Para colmo, a veces abre alguna bestia en canal; atravesar tal cantidad de metal tan blindado sin nada que lo empuje sería imposible. Y tampoco queda claro cómo se sujetaba en el pecho sin enganches visibles.

4- **Fuego de pecho:** aunque rayos que calientan son habituales en el mundo real, no existe ningún rayo exactamente con esas características.

4- **Rayo congelante:** GM puede invertir la polaridad (?) del fuego de pecho y convertirlos en congelantes. En la realidad no existen rayos que congelen.

5- **Scrambler:** el retropropulsor de GM aparece "plegado" y reducido a un tamaño diminuto; y en un segundo surge de la espalda y se despliegan 15 metros de alas, no de tela sino de aleación Z. Si alguien nos puede explicar cómo, ya tarda. Se ha apuntado a la nanotecnología como explicación para el *montaje* de las alas, pero queda saber cómo la materia que las forman "cabría" en la espalda de GM.

6- **Misiles Neburn:** es el arma más "realista" del robot.

7- **Puños atómicos:** un puño cohete sería un aparato complejísimo de construir, y demasiado delicado como para golpear al enemigo sin averiarse fácilmente.

8- **Golpe de presión de barreno:** como las cuchillas sólo salen en la parte trasera del puño, lo que primero impacta es la mano cerrada, y no parece ser muy perforante... Intentad taladrar una plancha de acero con la broca más ancha que tengáis, y os haréis una idea.

9- **Espada Mazinger:** no parece haber impedimento para construir una espada de ese tamaño, pero ¿quién la manejaría? ¿Y aguantaría más de un golpe?

10- **Espina mortal:** el uso de espolones y arietes se extiende desde la antigüedad, en los barcos de guerra, hasta nuestros días con los dichosos misiles de punta reforzada con uranio empobrecido.

11- **Patada de rotación:** la precisión requerida para semejante maniobra la haría muy complicada en el mundo real.

12- **Gran Booster:** aunque podría construirse semejante aparato, por muy duro que fuera quedaría muy dañado o destruido tras el primer impacto.

13- **Cerebro Cóndor:** no parece difícil construir un avión semejante al Cóndor. Otra historia serían los cañones láser, la cabina reorientable, que pueda volar bajo el agua ¡o a través de lava fundida!, que no se aplaste contra la cabeza de GM al acoplarse, o el guiado por computadora para realizar la maniobra de acoplamiento con la ENORME precisión que requiere. Vale, tal vez sea más difícil de lo que parecía...

14- **Súper-aleación Z:** dice el chiste que es una "simple aleación de cinc (Zn)"... En realidad no existe ningún "elemento maravilloso" como el japanium que permita elaborar una súper-aleación mucho más resistente que cualquier otra conocida. Pero sí que existen aleaciones de elementos reales como titanio, molibdeno, cromo, manganeso, etc., y también tratamientos especiales para el acero, que permiten obtener metales mucho más resistentes que el acero ordinario. Sin embargo, están muy lejos de ser indestructibles como la aleación Z.



COMPARATIVA: GRAN MAZINGER contra MAZINGER Z

Tras hablar tanto de ellos, ya es hora de que nuestros héroes mecánicos midan sus fuerzas. Esta claro que, como GM es una versión evolucionada de MZ, también es más poderoso. ¿Pero cuánto? Vamos a ver cuánta diferencia hay entre ambos.

1- RAYOS FULMINANTES contra RAYOS FOTÓNICOS: los fulminantes casi siempre destruyen al enemigo o lo dejan tan dañado que es fácil rematarlo. También son eficaces repeliendo el ataque de las duras fortalezas mikenas. Los fotónicos son más flojos, y como demuestra Venus A pocas veces son efectivos contra las bestias mikenas. MEJOR GM

2- GRAN TIFÓN contra HURACÁN CORROSIVO: puede que el soplido de GM sea más potente, pero no tiene las partículas corrosivas que sí lanza MZ. Mientras MZ destruye con él a muchos monstruos, GM apenas lo usa. MEJOR MZ

3- FUEGO DE PECHO: el de MZ es más potente por el mayor tamaño de sus placas pectorales (50.000 °C frente a 40.000 °C del GM). MEJOR MZ

4- GRAN BUMERÁN contra CORTADOR DE HIERRO: el bumerán de GM se lanza sin más control que la pericia de Tetsuya, va muy rápido y es difícil de esquivar, pero si es destruido GM pierde también el fuego de pecho. El cortador de hierro es más fácil de interceptar, pero puede dirigirse en el aire Al estar impulsado por un cohete su poder cortante es mayor. Y al ser 2 cortadores, uno por puño, puede cortar 2 cosas a la vez. MEJOR MZ

5- MISILES FOTÓNICOS: la potencia es semejante en ambos, pero al ser más pequeños los de GM puede almacenar más misiles en su bodega. MEJOR GM

6- PUÑOS COHETE: los de GM incorporan el golpe de presión de barreno, que supera en eficacia al cortador de hierro y los misiles digitales (a Venus no la sirven para nada) de los puños de MZ. MEJOR GM

7- GOLPE DE BARRENO contra MISILES PERFORADORES: el golpe de barreno de GM deja un hermoso agujero en el blanco que es atravesado de parte a parte. Aunque los misiles perforadores de MZ también son muy eficaces reventando blindajes, y explotan en el interior del blanco haciendo pupa, su eficacia (¡o sea, tamaño del agujero!) es menor. MEJOR GM

8- PATADA DE ROTACIÓN contra CORTADOR DE HIERRO: si GM da tajazos con una cuchilla que sale de su pierna, MZ podría hacer lo mismo con las cuchillas de sus puños incluso sin dispararlos. Y sería mucho más fácil dar un tajo preciso. MEJOR MZ

9- GRAN BOOSTER contra JET SCRANDER: el Booster de GM puede lanzarse independientemente para cortar o trinchar al rival con la púa del frontal, y además tiene láseres. El Scrander debe estar en la cintura de MZ (aunque también lo usan teledirigido para combatir) y sus cuchillas shuriken causan pocos daños. MEJOR GM

10- CEREBRO CÓNDOR contra JET PILDER: el Cóndor es un caza de combate más espectacular y rápido. El Pilder resulta mucho más sencillo de maniobrar - el acoplamiento del Cóndor descendiendo en picado es espeluznante. Ambos llevan el mismo armamento: láseres y misiles. IGUALES

11- RAYOS CONGELANTES: no me explico por qué los empleaban tan poco, sobre todo Tetsuya. IGUALES.

12- SUPERVOLTAJE: electrificar la coraza del robot es un recurso que raramente usan sus pilotos (sobre todo Tetsuya). IGUALES.

13- BLINDAJE: la coraza de aleación Z "2" de GM es claramente más resistente que la coraza original de aleación Z "1" de MZ. Aunque a su regreso MZ también luce coraza nueva de "Z2", al ser más grande GM quizá el grosor de su coraza sea algo mayor... MEJOR GM.

QUÉ FALTA: a GM le quedan aún 2 armas, las espadas y la espina mortal, que (sobre todo la espada) hacen mucho daño. A MZ le queda una barrera de energía como la del Laboratorio, que empleó en un episodio, y que se rompió tan fácilmente como la del Laboratorio.

14- ESPECIFICACIONES: está claro que GM es superior, ya que se construyó mejorando las de MZ. MEJOR GM.

GM: Altura 25 m. Peso 42 Tm. Potencia 130 millones CV. Velocidad máxima 450 km/h (tierra), mach 5 (aire). Construido en Súper-aleación Z "2".

MZ: Altura 18 m. Peso 30 Tm. Potencia 65 millones CV. Velocidad máxima 360 km/h (tierra), mach 3 (aire). Construido en Aleación Z "1", reconstruido en Súper-aleación Z "2".

15 – PUNTOS DÉBILES: esto es más subjetivo, para mí GM tiene menos flaquezas pero más graves. IGUALES.

GM: la cabeza (“esa cosa roja, con un cristal en medio...”), y demasiada “puño-dependencia” – si pierde los puños, ya no puede usar la espada, el bumerán o los rayos fulminantes.

MZ: la cabeza también, sin defensa adecuada a ataques con armas cortantes (¿dónde venden espadas de aleación Z?), Scrander vulnerable en combate y se acopla delante del enemigo.

Haciendo balance, GM se impone a MZ por 7 a 4, que era lo esperado. Sin embargo, aunque he procurado ser objetivo, seguro que alguno pensará "pues yo creo que tal arma es mejor que tal otra". Y si tuvieran que luchar entre sí, además de la fuerza bruta también contaría la pericia del piloto y otros imponderables que hacen que esto no sea una *ciencia exacta* (como el fútbol), así que se admiten discrepancias...

(Yo lo tengo claro: si fuera Koji y tuviera que pelear contra GM, añadiría una computadora de disparo automático para los rayos fotónicos, y la programaría para apuntar a la cabina del Cóndor. Un

solo disparo, y adiós Tetsuya... De acuerdo, es muy poco *deportivo*, pero así ganaría el combate en cuestión de segundos).



ETIMOLOGÍA

Los nombres de los personajes de las series tienen más significado de lo que a veces parece:

- Gran Mazinger (Gureto Majinga): "ma" significa "demonio", "jin" viene de "dios", y "ga" se refiere al piloto. "Gureto" (grande) es lo lógico para un robot parecido a Mazinger Z, pero 7 metros más alto.

- Venus: nombre romano que se le dio a Afrodita (qué poco original estuvo Kenzo Kabuto).

- Boss Borot : un juego de palabras con "Boss Robot", simplemente cambiando las dos sílabas finales. La gracia está en que "borot" viene de una palabra que significa "hecho polvo, estropeado, cacharro...". Es muy apropiado para el artefacto en cuestión.

- Robot Junior: por su aspecto infantil, ser el último en llegar, y el juguete de Shiro (el benjamín de la casa).

- Cerebro Cóndor: "Cerebro" por ser el cerebro de Gran Mazinger, y "Cóndor" por ser un avión de combate.

- Estrella Reina: bonita, blanca, vuela y la pilota una chica. ¿Qué más queréis?

- Jet Cap: la "gorra" de Robot Junior es su cabina de pilotaje, y también vuela.

- Scrambler: "Scramble" en inglés significa 1) revolver 2) codificar. Que cada cual coja el que más le guste...

- Booster: de "booster rocket", propulsor aeronáutico.

- Mikenes: inspirados en la antigua civilización micénica que vivió en el mar Egeo, y precedió a la civilización griega que construyó el Coloso de Rodas. Mikine es una pequeña población griega.

- Duque Gorgon: Gorgo para los griegos era el dios del terror.

- Emperador de las Tinieblas: de acuerdo que era el dios de un imperio subterráneo, que se supone tendría poca luz. Pero dar ese nombre a un espíritu de fuego terriblemente luminoso es algo paradójico...

- Gran Señor de las Tinieblas (General Negro): lógico, pues era el señor de los 7 Generales, y del resto de los mikenes, que sólo rendía cuentas ante el Emperador. Lo de "General Negro" no se refiere al color del personaje - más bien azul oscuro - sino a una desafortunada traducción de "General Darkness".

- Ministro Argos: Argos fue un príncipe argivo con 100 ojos, de los que siempre tenía abiertos 50. Por eso "argos" también significa "persona muy vigilante", lo que define muy bien al personaje.

- Mariscal del Infierno: por el humano que forma parte del robot, el mismísimo Dr. Hell resucitado.

- Marquesa Yanus: quizás sea por Janos, rey-dios que podía leer el futuro, dado que la marquesa tenía poderes mágicos.

- Los generales: algunos tienen nombre que hacen alusión al ejército que dirigen, como Birdler ("bird" es pájaro) o Scarabas (escarabajo). JuriCésar puede ser "homenaje" al insigne emperador romano Julio César.

- Mikeros o Unidad Central: nombre poco original para la 1ª fortaleza de los mikenes.

- Demónika: auténtica declaración de intenciones para la 2ª fortaleza mikene, la más poderosa y destructiva de la saga.

LOS MALOS

NOMBRE: Emperador de las Tinieblas.
EPISODIOS: MZ 92, GM 1 - 56.
ARMAS: rayos ópticos, lenguas de fuego.



NOMBRE: Ministro Argos.
EPISODIOS: GM 1 - 56.
ARMAS: bastón-púa.
DAÑADO POR: golpe de presión de barreno.
DESTRUIDO POR: explosión de la Demónika.



NOMBRE: Gran Señor de las Tinieblas (General Negro).
EPISODIOS: MZ 92, GM 1 - 31.
ARMAS: espada, rayos láser, capa protectora.
DAÑADO POR: bumerán, misil Neburn.
DESTRUIDO POR: espadas.



NOMBRE: Mariscal Infierno.
EPISODIOS: GM 36 - 56.
ARMAS: púa gigante.
DESTRUIDO POR: explosión de la Demónika.



NOMBRE: Duque Gorgon.

EPISODIOS: MZ 68 - 92, GM 1 - 22.

ARMAS: fusta eléctrica, agilidad.

DESTRUIDO POR: rayos fulminantes.



NOMBRE: Marquesa Yanus.

EPISODIOS: GM 23 - 56.

ARMAS: magia, rayo eléctrico.

DESTRUIDA POR: explosión de la Demónika.



NOMBRE: General Angoras.

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: fauces, cola.

DESTRUIDO POR: rayos fotónicos (Venus A).



NOMBRE: General Birdalas (Birdler).

EPISODIOS: GM 1 - 47.

ARMAS: pico, garras.

DESTRUIDO POR: rayos del Booster.



NOMBRE: General Draydou.

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: cola.

DESTRUIDO POR: ala Scrander (MZ).



NOMBRE: General Hardias.

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: guadaña, huesos "desmontables".

DAÑADO POR: su propia guadaña (MZ).

DESTRUIDO POR: huracán corrosivo (MZ) - choque contra la Demónika.



NOMBRE: General Juricesar (Julio César).

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: dagas, cabeza cortante.

DESTRUIDO POR: explosión de la Demónika.



NOMBRE: General Rigarn.

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: fauces, garras.

DESTRUIDO POR: rayos fotónicos (MZ).



NOMBRE: General Scarabas.

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: espada.

DESTRUIDO POR: explosión de la Demónika.



NOMBRE: Cuerpo de Katru.

EPISODIOS: GM 35 - 56.

ARMAS: misiles, cola-látigo, descargas eléctricas, agilidad.



NOMBRE: Soldados mikenes.

EPISODIOS: GM 1 - 56.

ARMAS: fusiles de asalto.



NOMBRE: Soldados mikenes gigantes.

EPISODIOS: GM 2 - 56.

ARMAS: espadas, alabardas.



NOMBRE: Fortaleza Mikeros (Mikenes, Unidad Central).

EPISODIOS: GM 1 - 39.

ARMAS: misiles, minas, rayos térmicos, rayos eléctricos, tornados, tornillo triturador.

DESTRUIDA POR: explosión interna.



NOMBRE: Isla del Volcán (Isla de los misiles).

EPISODIOS: GM 22 - 44.

ARMAS: misiles, torpedos, cañones, lava.

DESTRUIDA POR: autodestruida.



NOMBRE: Fortaleza Demónika (Mikenes II).

EPISODIOS: GM 40 - 56.

ARMAS: blindaje, “lluvia” de misiles, rayos láser, embestida, boca trituradora, maremoto.

DAÑADA POR: varios impactos externos e internos.

DESTRUIDA POR: fuego de pecho (MZ y GM) y rayos fotónicos (Venus A y Diana A).



LOS JEFES

A su cabeza, el **Emperador de las Tinieblas**, al que siempre vemos como un espíritu de fuego, y que no se mueve del reino subterráneo de Mikene (así no hubo forma de echarle el guante). A continuación, el Gran Señor de las Tinieblas, el Ministro Argos, y el Mariscal Infierno. Por debajo en el escalafón, el duque Gorgon y la marquesa Yanus. Y por último, los 7 Generales, que son los que comandan las bestias de combate.

Salvo el duque Gorgon, **TODOS** son robots gigantes, con parte orgánica y parte mecánica. ¡Si fueran todos a atacar, no necesitarían enviar ningún monstruo para derrotar a GM! El **Gran Señor**, para mí el malo más temible de toda la saga (lástima de su muerte prematura), disparaba rayos ópticos por los ojos de la cabeza - tenía otra cara en el vientre, que era la que hablaba – y manejaba un espadón impresionante. Tuvo el valor de enfrentarse a GM, en un duelo memorable a espada que le costó la vida, y casi consigue destruirlo. ¡Era tan fuerte, que soportó los rayos fulminantes lanzados desde las DOS espadas de GM!

Aquí tenemos al Gran Señor durante la pelea... y a GM tras la misma. Eso sí que fue un auténtico duelo a muerte. En eso GM aventaja a MZ: mantuvo más duelos épicos. A cambio, también recibió palizas más severas...



Insisto en que me parece el más impactante de los malos, incluso más que el mismísimo Dr. Hell. Primero, su aspecto impone, mientras que no se puede decir lo mismo del pijama verde que gastaba el Doc. Y segundo, salió a pelear con Mazinger a palo seco, sin estrategias ni trampas, cuando vio que podía ganarle (hace falta tenerlos cuadrados para eso); el Doc salía siempre huyendo. Claro está, el Dr. Hell sigue contando con su carisma y su inventiva genial, mientras que el General era algo brutote.

El **Ministro Argos** sí que usaba la cabeza; no tenía espada, pero sí una enorme púa que usa de bastón ¡siendo su cabeza parlante la empuñadura! No se llevaba muy bien con el Gran Señor, ya que se alternaban al mando de las operaciones contra GM... y siempre perdían. En un momento sublime, se enfadan tanto que el Gran Señor saca su espadón, Argos esgrime su bastón, y se pelean con saña (hasta que el Emperador los pone de cara a la pared, por malos... eso lo hicieron antes dos "grandes amigos" como el barón Ashura y el Conde Brocken).

El **Mariscal Infierno** fue el sustituto del Gran Señor. Por increíble que parezca, es ¡el Dr. Hell revivido! (recordad que MZ no dejó ni un mísero trocito de su enemigo cuando voló la Fortaleza Gore con él dentro). Igual el reino subterráneo de Mikene está “cerca” del mismísimo Infierno bíblico - al que van los malos, ya sabéis -, y de ahí pudieron rescatar el alma de nuestro poco querido doctor. Como fuera, lo metieron dentro de un robot zapatonas, de forma que el humano no lo pilota sino que es parte de él.

Sabiendo que los mikenes odiaban a los humanos, no tiene lógica que nombraran al Dr. Hell comandante de los 7 ejércitos. Tampoco parece el más adecuado para derrotar a GM, tras ser incapaz de derrotar a MZ en 91 episodios. Su reaparición se debe al afán de los guionistas por *recuperar* elementos ya vistos en MZ a lo largo de la serie, para enderezar su rumbo, menos exitoso que su mítica predecesora.

El **duque Gorgon** ya luchó y venció - pero NO destruyó - a MZ; murió ayudando a una de sus bestias (GM le frió con los rayos fulminantes en el cap. 22) para ganar tiempo, mientras construían la base en la Isla de los Misiles. Otra gran pérdida, pues hace falta valor para estar rodeado de gigantes todo el día y no dejarse amedrentar (al ser la mano derecha del Ministro Argos tampoco se llevaba muy bien con los Generales. Los malos eran una familia poco avenida). Aunque con una sutil diferencia: lo del Gran Señor fue un ataque en toda regla, y lo del duque directamente un suicidio.

Su sustituta en la dirección de esa base fue la **marquesa Yanus**, sin duda la más peligrosa de los jefes mikenes. Yanus puede abandonar el cuerpo de su robot y transfigurarse en una mujer, bien de aspecto bello o con pinta de bruja – tras girar la cabeza 180°. ¡La de mujer, no la del robot!

-, y tiene un bastón mágico con el que lanza rayos, y hechiza a Boss en un par de ocasiones para ponerlo bajo su control. Pérfida e insidiosa, sus poderes mágicos la hacían un rival temible.

Los 7 Generales son tan grandes y feos como torpes. El más *famosos* es Julio Cesar; el más siniestro es Hardias; los demás se llaman Angoras, Birdler, Rigarn, Scarabas y Draydou. Preparan las bestias, las llevan hasta Japón, las dirigen en el combate, y siempre las pierden. Así que no puedo lamentar que en la batalla final se los ventilaran a todos. Eso sí, si en vez de enviar bestias hubieran atacado los 7 juntos (también estaban armados, aunque no eran tan fuertes como el Gran Señor ni tan peligrosos como sus bestias), quizás otro gallo les cantarían.

LOS MANDADOS

Tenemos a los **soldados Mikenes**, robots hechos a imitación de los humanos, que son el relevo de los cruces y máscaras de hierro. Para no perder la costumbre, las pocas veces que se meten con Tetsuya acaban apaleados. Son todos iguales, les tapa la cara un casco que simula una quijada de vete-tú-a-saber-que-bicho-con-cuernos (a mí también me daría vergüenza enseñar el careto llevando ese casco ridículo), y poco pintan entre tanto gigante. Son mera mano de obra barata: pilotan las fortalezas mikenes, reparan las bases y las bestias, e incluso una vez toman la Fortaleza de la Ciencia, con tan mala suerte que cuando salen les barre Boss Borot...

Más interesantes son los integrantes del **Cuerpo de Katru**, unos robots de tamaño humano a las órdenes de Yanus, con pinta de felinos fieros, que disparan misiles desde los brazos, y dan latigazos eléctricos con su cola. También toman la Fortaleza de la Ciencia, pero los buenos les dan para el pelo. A quien tienen quemado es a Boss y los suyos, ya que en su apartado hangar son presa fácil; incluso un día les roban a Boss Borot, para dejarlo sobre la base de lanzamiento de GM.

LA (DES)ORGANIZACIÓN

Con tanto malo, es lógico que los espectadores ocasionales se líen un poco... El "esquema" de los malos en la serie de MZ era mucho más sencillo: el malo malísimo, amo, creador, cerebro, etc. era el Dr. Hell, mandaba al barón Ashura y al conde Brocken que estaban al mismo nivel de (in)competencias, y éstos mandaban a sus tropas. Luego llegaron el duque Gorgon, que iba por libre, y el vizconde Pigman, que en lo poco que duró también hizo lo que le dio la gana.

Con los mikenes, la cosa se complicó una barbaridad. Su líder indiscutible era el Emperador, eso estaba claro. ¿Pero quién o qué era ese espíritu de fuego? ¿Cómo tenía un poder tan grande sobre una raza de gigantes? Él no creaba monstruos, ni ideaba planes, ni dirigía la batalla... sólo aparecía de vez en cuando para regañar a sus mandados, y poco más. Ni siquiera al final le

vemos hacer nada: GM nunca visitó el reino subterráneo de Mikene para combatirlo. Podrá ser la cabeza visible de su imperio, pero en mi opinión este personaje sobraba.

A su mando directo, y con el mismo nivel de (in)competencias, estaban el Gran Señor - y luego su sustituto, el Mariscal Infierno - como jefe de los 7 Ejércitos de Mikene, y el Ministro Argos como jefe de los servicios de Inteligencia. El Gran Señor mandaba a los 7 Generales, que evidentemente tenían el mismo rango y responsabilidades, y cada General era el comandante de un ejército: Julio César comandaba el ejército de monstruos humanoides, Hardias el de fantasmas, Scarabas el de insectos, Birdler el de aves, Draydou el de reptiles, Angoras el de anfibios, y Rigarn el de mamíferos. El Gran Señor era un personaje atractivo y tenía carisma, los Generales no. El Mariscal Infierno fue un intento de "recuperar" al mítico Dr. Hell, pero al final no tuvo demasiado peso en la serie.

A su vez, el Ministro Argos tenía como segundo en Inteligencia al duque Gorgon - y luego a su sustituta, la marquesa Yanus -, y cooperaban con los Generales o se peleaban con ellos según el día. También disponían de monstruos mecánicos y capacidad de ataque, independientemente de los 7 ejércitos, lo que ocasionó no poca rivalidad entre Argos y el Gran Señor. Al ser muchos menos, los de Inteligencia brillaron bastante más; tanto Gorgon como Yanus fueron unos enemigos temibles para GM.

¿Y los monstruos mecánicos, de dónde salían? En el episodio 16, nos lo explica Kerubinius: es de las contadas ocasiones en que vemos algo más de cómo es el reino de Mikene, aparte de esa gran caverna lóbrega iluminada por un sol negro y cruzada por relámpagos, donde *pululan* los malos habituales. En ese episodio vemos que los mikenes antaño fueron una raza de humanos gigantes, que vivían con animales tan gigantescos como ellos. Kerubinius era el despreocupado príncipe de Mikene que se dedicaba a celebrar fiestas con sus súbditos y a divertirse; hasta que fue derrocado por las huestes del Emperador de las Tinieblas, que tomó el poder absoluto del reino subterráneo. Capturado, fue convertido en monstruo mecánico y obligado a luchar contra GM. Los ciudadanos mikenes sufrieron el mismo destino, al igual que los animales... acabaron fusionados con las máquinas del Emperador, y convertidos en bestias de combate. En otros capítulos (como el 50 o el 52) los mikenes nos muestran su maestría a la hora de fusionar seres vivos con robots. Así se explica que los 7 ejércitos fueran tan nutridos, y siempre habrá que *agradecerlos* que nunca se les ocurriera atacar a todos de golpe.

LAS FORTALEZAS

La favorita del público es la **Fortaleza Mikeros**, un *pedazo cacharro* impresionante. Le echo unos 150 metros de diámetro, y transporta a las bestias y los Generales desde el reino

subterráneo de Mikene hasta Japón. Vuela y es sumergible, para dar envidia a la Salude y la Gore. Dispara rayos fotónicos amarillos (evaporan el agua al contacto) desde los ojos de los caretos, cuyos dientes son en realidad la compuerta por donde salen las bestias. También asoman por allí misiles pesados, y cañones de rayos parecidos a los de la Fortaleza de la Ciencia. Sumad a eso que su casco es muy duro, pese a todas esas ventanas, y tendréis un rival de peso, capaz de luchar tú a tú con GM y aguantar el tipo – a diferencia de las fortalezas del Dr. Hell, que no aguantaban 2 asaltos con MZ.

La Mikeros se mueve gracias al tornillo de impulsión, que es sorprendentemente parecido a las cuchillas de una afeitadora pero con 50 metros de diámetro. También lo usa para triturar lo que pilla debajo – por ejemplo, la barrera de energía. Así, cuando ataca no le queda más remedio a GM que salir y repeler el ataque; la forma usual es electrocutarla con los rayos fulminantes hasta que cae al mar. Aunque otra alternativa es que GM la atraviese de parte a parte, lo que hace sin problemas. ¡Pero no la destruye, al contrario que hizo MZ con la Gore! Incluso un día que entró con esa intención, pese a agujerear muchas paredes no lo consiguió, tal es su resistencia. Nunca sabremos por qué cuando entraba GM, no se le ocurrió aniquilar a la tripulación y llevarse la fortaleza para casa.

Aunque la llegó su hora... víctima de su propia medicina. El día del rayo magnético paralizante, dejamos a la Mikeros ralentizada en el aire mientras caía su parte superior – que aquel día era una gran bomba. Llegó GM y sujetó la bomba en el aire. La Fortaleza de la Ciencia apagó el rayo, y se apartó; como la Mikeros estaba bocabajo, cayó al mar. Antes de poder escabullirse, GM lanzó contra ella su propia bomba, que explotó destruyendo su interior. El Mariscal Infierno la dio por perdida, y decidió construir una nueva; aunque el petardazo fue notable, no estalló en mil pedazos. El casco exterior quedó hundido en el mar, bastante entero; otra demostración de su dureza. Para más cachondeo, ¡el general Rigarn, que era quien la comandaba, escapó vivo, y volvió nadando a casa!

Una maravilla... y una exageración del guión. GM la hace un buen agujero varias veces BAJO EL AGUA, ¡y sigue luchando tan pimpante, sin hundirse! Pues vale.

Más convencional, pero bastante peligrosa también fue la **Isla de los Misiles** (o Isla del Volcán). Una base que recupera la tradición de la Isla del Infierno, con instalaciones para reparar la Mikeros, preparar las bestias, dirigirlas en la batalla... y, claro, con misiles para atacar la Fortaleza de la Ciencia. Con otro avance exagerado: puede sumergirse bajo el agua ¡la isla entera! (ahí recuerda a la añorada Salude del barón Ashura).

Fue construida bajo la dirección del duque Gorgon, que murió defendiéndola poco después de terminarla. Su sustituta al mando de la isla, la marquesa Yanus, sacó buen partido de ella

hostigando a la Fortaleza de la Ciencia, y atrayendo a sus enemigos para tenderlos todo tipo de trampas, como tirarlos a pozos de lava al menor descuido. ¡Simpática, la marquesa! Tanto jugó con la lava, que acabó destruyendo la isla con ella, tras su último ataque fallido contra GM

La sucesora de la temible Mikeros fue la **Fortaleza Demónika**, que era la más poderosa de toda la saga. Blindadísima, bien armada, para rizar el rizo además de volar y navegar ¡puede desplazarse bajo tierra! Sus ataques son devastadores, y su capacidad de almacenaje de misiles increíble. ¡Los dispara como una metralleta! El Mariscal Infierno estaba muy orgulloso de ella, por su gran potencial la creía invencible. Ni siquiera el rayo fulminante de GM podía detenerla, por eso construyeron el Booster, pensado expresamente para atravesar su pesado blindaje.

Si la Fortaleza de la Ciencia apenas podía defenderse de la Mikeros, cuando llegaba la Demónika el resultado era siempre el mismo: graves daños. Eso le sugirió al Mariscal Infierno el *plan perfecto*: atacar ciudades alejadas con sus bestias para que fueran allá GM y Venus, dejando a la Fortaleza Científica a merced de la Demónika. Y le salió bien... excepto que apareció de la nada el profesor Yumi, avisó a Koji que volvió de EE.UU., y salió con MZ para chafarles el plan.

Aquello precipitó el final de la serie: los mikenes lanzaron la ofensiva definitiva contra GM, MZ y la Fortaleza Científica (el Laboratorio Fotónico sólo aparece como “decorado”, aunque no le faltó una *visita* de la Demónika). En el ataque Tetsuya fue herido en un brazo, quedando GM indefenso ante la fortaleza mikene. Para salvarlo el prof. Kabuto se estrelló en un ataque kamikaze contra la Demónika (recordemos que desde la construcción del Booster, la torre de control podía volar), y murió. Pese a los daños sufridos, la fortaleza insistió en el ataque; aquél fue también el fin de los jefes mikenes. Enrabiado, Koji forzó al límite la máquina para luchar contra aquel rival superior. Imparable, MZ perforó el casco de la Demónika y entró en su interior causando graves destrozos y dejándola indefensa. Los robots "buenos" se reagruparon, y GM, MZ, Venus y Diana dispararon al unísono sus rayos contra ella. Al principio la fortaleza enemiga los aguantó, tal era su resistencia; pero por desgracia para ella, los robots de la *factoría Kabuto* pueden lanzar sus rayos durante muchos minutos seguidos... Ése es un ataque absolutamente demoledor; la invencible Demónika acabó explotando por el tremendo calor de los rayos.

Así terminó la historia, con la Demónika perecieron todos los jefes mikenes (menos el Emperador, muy listo él). La fortaleza más poderosa fue la que menos episodios duró de la saga, y la más desafortunada también. Visualmente se hace muy pesada, además de lucir unos colores bastante horteras. La falta la fluidez de líneas de la Mikeros, el carisma de la Salude, o la elegancia de la Gore, a la que recuerda lejanamente por la boca. Y pensar que semejante monstruo pudiera desplazarse por el subsuelo como un gusano da más risa que otra cosa.

LOS MONSTRUOS MECÁNICOS

Las bestias mikenas habitualmente combinaban un cuerpo robótico con un cerebro orgánico (por eso digo que GM “mata” bestias, mientras MZ las “destruía”); muchas veces tenían 2 o más caras. Eran más poderosas que las del Dr. Hell, muy pocos brutos mecánicos *made by Hell* estarían en condiciones de ganar a un rival mikene (y casi ninguno podría romper la aleación Z "2" de GM). Pese a su mayor peligro, hubo de todo... En los primeros episodios le duraban a GM 2 minutos. Luego se volvieron más duras, aunque más de una tampoco le duró 2 asaltos. Varias “sangran”, cuando las agujerean pierden líquido; aunque otras al cortarlas no pierden ni gota. Por ejemplo, el Gran Señor sangró al morir, mientras que el duque Gorgon perdió la vida en un charco de fluido rosado, para hacer más dramático el momento.

No se sabe qué tipo de energía emplean ni de qué están hechas, pero algunas salen más duras que las piedras; los mikenas deben trabajar muy bien el acero... Al contrario que el Dr. Hell, los mikenas jamás se preocuparon por conseguir japanium ni aleación Z para hacer a sus monstruos más fuertes. No querían tomar la Fortaleza de la Ciencia para usar sus recursos, simplemente querían destruirla y conquistar el mundo.

En cuanto a tamaño, las de 2 patas no suelen superar los 30 metros, y las de 4 o más pueden estirarse hasta los 50, con algunas excepciones enormes que rondan los 100 metros. Da igual su tamaño, todas palmaron lo mismo.

Las que mejor recuerdo me dejaron fueron éstas:

- Garaliya: el primer rival serio de GM, era un mal bicho hasta con sus propios compañeros. Si hubiera tenido algún arma capaz de dañar la súper-aleación Z otro gallo le hubiera cantado.



- Gomodoler: tenía una segunda cabeza en la cola, y así no había forma de sorprenderla. Tuvieron que salir GM y Venus a atacarla a dúo – no les sirvió de nada -, y preparar otro plan: dejar que embistiera a GM. Un instante antes, el Cóndor despegó, y se puso a su estela, disparando contra la 2ª cabeza y destruyéndola.



- Farragos: la bestia más bestia de la serie. Un bicho inmenso y fortísimo, su plan era arrancar la cabeza a GM, y poco le faltó para conseguirlo. Pero era un poco tonto, y por creerse invencible acaba palmando.



- Dandol: sobre el papel no tenía nada de especial, salvo gran agilidad y una doble guadaña afiladísima ("precursora" de la alabarda doble de Grendizer) que manejaba con una destreza y mala leche inusitadas. Hizo una auténtica chatarrería con GM y Venus. Lo destruyó el Venus Scrander en un descuido.



- Mamiras: con su rapidez fantasmal, ¡crucificó! a GM y lo dejó hecho unos zorros. Como hizo MZ con el Vizconde Pigman, hubo que disparar a donde no estaba para acertarle.



- Gunset: tras un primer ataque, lo potenciaron de forma que le hizo unos buenos boquetes a GM y Venus con su enorme excavadora, tratándolos como a vulgares escombros. Tuvieron que estudiar su punto débil para destruirlo.



- Sorgos: el más temible de la serie. ¡Tremendo! Enorme, blindadísimo, armas terribles, absorbedor de ataques enemigos, y un horno fundidor capaz de derretir el Metal Z en un instante. Estuvo a punto de desintegrar a GM, pero por "problemas sicológicos" – no le funcionaba muy bien la cabeza, afortunadamente - lo dejó escapar... y perdió.



¿Y sus armas? Bueno, alguna original tenían, además de los consabidos rayos, misiles, pinchos, etc.

- Fluidos corrosivos, que no usan muy a menudo, no sé por qué (Mugarissa, Juran).

- Vudú (¡!), a cargo de una bestia especializada en la materia (Psicobea).

- Capturar a un rehén, y guardarlo dentro de su cuerpo, para que no la ataquen (Greshios, Marigela).

- Ser de tamaño humano, y poder convertirse en gigante. ¡Una (Helena) se coló en la Fortaleza de la Ciencia, y no aprovechó para crecer y hacerla añicos! Por suerte su plan era otro.

- Manejar seres vivos, como lagartos, murciélagos... (Bruton, Gomodoler) a su antojo.

- Rayos electro-magnéticos disruptores (Bircong, Batraz, Sorgos).

- Deslumbrar al enemigo, para que no vea (Braveus).

- Volar a Mach 5 (Marbaras).

- Coraza reflectante en la que rebotan los rayos (Dyakas).

- Tirar a GM a un pozo de lava (Akileus).

- Tirar a GM a una fosa abisal (Babur). Vaya obsesión por tirar a GM a sitios raros...

- Lanzar UNA súper-bomba (Grashis, Gidonia, Danzania). Casi siempre fallaron, excepto Danzania, que le dio a GM en el Scrambler, desintegrándolo y rajándole la espalda - incluso así, Tetsuya tuvo suerte de que le diera ahí.

Ningún monstruo mecánico mikene es tan recordado como los más *famosos* del Dr. Hell. Curiosamente, los más conocidos no son los de la serie, sino los de la OVA de "MZ contra el General Negro". En verdad están muy bien dibujados, y su aspecto impone... El equipo de Nagai era estupendo para crear monstruos terribles. Muchos monstruos de la serie también tienen un aspecto magnífico y elaborado, que transmite muy bien la idea de un guerrero biomecánico, a diferencia de los robots mecánicos más *toscas* del Dr. Hell.

En contra, tras tantos episodios la originalidad se acaba agotando, y al final cuesta mucho inventar cosas nuevas. Tanto en el aspecto, como en las armas o las estrategias de ataque. Algunas veces aparecieron monstruos bastante inspirados en otros anteriores (como Kerubinius en Espartano K5, Braveus en Baras K9, o Marbaras en Jinray S1), o directamente "nuevas versiones" de bestias que ya habíamos visto en acción (como Kernias, que copió mucho a Kentol TAU7). Entre las series y OVAs de MZ y GM aparecen casi 200 monstruos, es lógico repetirse un poco...

OTROS DETALLES

- ¿Dónde “vive” Gran Mazinger? Aunque es ficción, los sitios donde pelea son reales. La bahía de la costa este de Japón que está a la sombra del monte Fuji es la de Soruga-wan (no la de Tokyo como se suele pensar), donde se ubica la Fortaleza de la Ciencia. Las cuatro ciudades importantes de la cara cercana al monte Fuji de dicha bahía son Numazu, Yoshiwara, Shimizu y la mayor, Shizuoka. Otras ciudades cercanas son Fuji y Fujinomiya. Con todos los monstruos mecánicos que pasaron por allí *remodelando el paisaje*, mal sitio para vivir...

- La calidad de los dibujos de la serie es algo mejor que su antecesora, se nota toda la experiencia ganada, y no hay fallos estrepitosos como los famosos puños blancos del principio de MZ. Curiosamente, cuando regresan MZ y Koji al final, no está tan bien dibujado como GM. Sin embargo, siguen existiendo desproporciones de tamaños y otras incoherencias de volumen (a veces los robots parecen más “gordos”). Y los robots son visualmente más grandes de lo que indican sus “medidas oficiales”. También siguen empleando la técnica de los fondos (*backgrounds*) basados en cielos oscuros y apocalípticos en cuanto aparece la bestia de turno, mientras que durante el resto del episodio el cielo solía tener un idílico color azul.

- La música fue un punto fuerte de MZ. En GM sigue jugando un papel importante; es nueva y distinta, pero a la vez parecida, que intenta recordar a la de MZ (algún tema hasta se parece demasiado). Incluso se “repeca” algún tema *secundario* de MZ de vez en cuando, que suena de fondo. Sin embargo, ningún tema alcanzó la fama de los más recordados de su antecesor. Muchos están dedicados al gran héroe GM, claro, pero también tienen el suyo Venus A y Boss Borot. Y curiosamente son de los mejores de su banda sonora.

CONCLUSIÓN

Segundas partes nunca fueron buenas... o al menos tanto como las primeras, en este caso. El listón estaba demasiado alto para ello. GM es una buena serie (sobre todo al final), más espectacular, violenta y adulta que MZ; más madura también en cuanto a planteamientos, situaciones y dificultad en las batallas. Pero le falta el encanto, el carisma y la frescura de su predecesora - los 92 episodios anteriores de Mazinger se dejan notar en la falta de ideas nuevas - de la que repite no pocas situaciones. Intentó cambiar todo para que todo siguiera igual, pero no resultó ser lo mismo.

Al subir tanto el poderío de los buenos y los malos, se aparta aún más del mundo real, enquistándose en su propio universo. Y no aporta casi nada nuevo respecto MZ, eliminando algunas de sus virtudes (por ejemplo, alicientes como la relación amor-odio de Koji y Sayaka no aparecen entre los nuevos personajes, bastante más sosos), manteniendo los mismos defectos (hacen casi siempre lo mismo: pelear contra bestias mecánicas y ganarlas, con un "repertorio" de estrategias más *limitado* que el del Dr. Hell), y sumando los suyos propios (la chulería de Tetsuya, y lo fácil que gana a las bestias al principio de la serie).

De los gloriosos personajes de MZ, se mantiene sólo a los "peores" (Boss Borot, y sobre todo Shiro), excepto al duque Gorgon; se echa de menos al dr. Yumi y su Laboratorio Fotónico. Además, con cierta falta de criterio se pierden dos de los personajes más interesantes de la saga (el duque Gorgon y el Gran Señor). A cambio, se introducen nuevos elementos que son parecidos a los que ya vimos en MZ: el Venus Scrander, la Isla de los Misiles, el Mariscal Infierno, la Demónika... ¡hasta el mismo MZ & cía (ya más parecido no se puede pedir con MZ)!

En la parte positiva, también tiene momentos realmente brillantes, como la pelea con el Gran Señor, o el día que a GM le cortan las piernas: duelos terroríficos, que en los tiempos de MZ no "llegaban a tanto". La primera mitad de la serie resulta bastante floja. A partir del capítulo 20 empiezan a introducirse cambios (la marquesa Yanus, la Isla de los Misiles, el Mariscal Infierno, la Demónika) y el *tono* de la serie empieza a elevarse. A partir del 40 alcanza un buen nivel, a lo que ayuda que GM pase más apuros. Y así desemboca en un interesante final con la reaparición de MZ, al que todos echábamos de menos. Si MZ fue humillado en el final de su serie, GM se arrastró bastante en el final de la suya, en el que MZ pudo "desquitarse" para gran regocijo de su incondicional hinchada. El final queda algo *abierto*, pues el Emperador de las Tinieblas sigue acechando desde el misterioso reino de Mikene... ¿Volverán algún día?

En definitiva, una 2ª parte entretenida, pero quizás innecesaria... ¡de una 1ª parte gloriosa!



LISTA DE EPISODIOS DE "GRAN MAZINGER"

por Raúl García

EPI.	FECHA	Título
1	08/09/74	Gran Mazinger, el héroe de los cielos
2	15/9	¡Mensajero del infierno! El asesino Garaliya
3	22/9	La Venus indomable
4		Ataca y apodérate de la Fortaleza Científica
5	29/9	La furia combinada de las bestias mecánicas
6	6/10	Tetsuya Tsurugi va al infierno
7	13/10	El robot del embustero
8	20/10	Golpe de "presión de barreno"
9	27/10	Una bella candidata para ser humano
10	3/11	La bestia nocturna
11	10/11	Una lección de amor para Shiro
12	17/11	Baisonia, la bestia mecánica
13	24/11	El profesor Kabuto contra el Gran Señor
14	1/12	¡Salven al Centro de Investigaciones, que está en peligro!
15	8/12	El desierto del terrible lagarto
16	15/12	Levántate, joven príncipe de Mikene
17	22/12	Tetsuya, sal de las tinieblas del infierno
18	29/12	La trampa negra de atracar la bestia de combate
19	05/01/75	Que la sangre joven tiña la nieve
20	12/1	Desesperada resistencia a los invasores de Mikene
21	19/1	La base de misiles atómicos
22	26/1	Muerte en la isla del volcán
23	2/2	La misteriosa marquesa Yanus
24	9/2	La vida en un golpe
25	16/2	Nuevos ataques enemigos
26	23/2	El secreto del Dr. Kabuto
27	2/3	Un contraataque desesperado

28	9/3	¡Lava ardiente! Una nueva arma contra Mazinger
29	16/3	¡Destruir el arma secreta!
30	23/3	La inminente victoria del Gran Señor
31	30/3	¡Un duelo! El último día del Gran Señor
32	6/4	Tetsuya, encuentra el misterio en tu mente
33	13/4	A Mazinger le vuelan las piernas
34	20/4	¡Ahora o nunca! Patada de rotación
35	27/4	El cuerpo de Katru
36	4/5	Resurrección del amor
37	11/5	Asesinato a las tres de la mañana
38	18/5	Las lágrimas de Tetsuya
39	25/5	El fin de la Unidad Central
40	1/6	La terrible cruz de la muerte
41	8/6	La fortaleza invencible
42	15/6	Una tumba en el fondo del mar
43	22/6	Un nuevo ataque al Centro de Investigaciones
44	29/6	Vuela en pedazos la base de la isla volcánica
45	6/7	Mazinger pierde la cabeza
46	13/7	Valiente hasta la muerte
47	20/7	El cohete grande y poderoso
48	27/7	El regreso de Sayaka
49	3/8	Resiste Shiro, los héroes no descansan
50	10/8	El sol más allá de las lagrimas
51	17/8	El regreso de Mazinger Z
52	24/8	Murió demasiado joven
53	31/8	Pelea, Tetsuya. Apúrate, Koji
54	7/9	El invencible doble ataque
55	14/9	Envían a Tetsuya y a Koji al infierno
56	21/9	La campana de la paz dobla por los héroes

LAS OVAs CLÁSICAS

El primer episodio de Gran Mazinger se estrenó en Japón el 8 - SEP - 1974, y se emitió todas las semanas un episodio nuevo hasta llegar al 56, el 21 - SEP - 1975, fecha en la que se despidió la serie. Si el primero vino una semana después del último de MZ, en el que aparecía por primera vez GM; tras la despedida del *gran héroe* comenzó la emisión de Grendizer, donde ya no aparecería ningún Mazinger - por desgracia - pese a contar con la presencia de Koji y la aparición esporádica de Boss Borot.

GM apareció también como co-protagonista en 5 OVAs o películas estrenadas en el cine entre 1974 y 1976 (mucho tiempo después reaparecería como "secundario" en *Mazinkaiser*).

- MAZINGER Z CONTRA EL GRAN GENERAL DE LAS TINIEBLAS (1974, 43 minutos).



Las huestes de Mikene invaden el mundo tras la muerte del Dr. Hell. MZ es el único que puede hacerles frente, pero el enemigo es muy fuerte y numeroso. Nuestro héroe se ve superado, y tras un primer enfrentamiento durísimo sale de nuevo a luchar en malas condiciones sabiendo que será su fin. MZ acaba derrotado, pero antes de ser destruido aparece GM de la nada y lo salva, aniquilando juntos a los invasores.

El protagonista casi absoluto de esta OVA es MZ, GM sólo aparece al final. El último episodio de MZ dejó un pésimo regusto, tras ver cómo caía vapuleado sin piedad. Para solucionarlo, Go Nagai contó la misma historia en esta OVA, pero mucho mejor... tanto, que ésta es su película más recordada. Brillante, épica, emotiva, y muy bien dibujada. Vemos el lado más humano del héroe que deja de ser invencible, que siente miedo ante la muerte pero que la encara con valentía. Y la derrota le llega con dignidad. La sorpresa la da el nuevo Mazinger, que llega para sustituir al "viejo" en la pantalla; aunque nunca logro reemplazarlo en el corazón de los aficionados.



- GRAN MAZINGER CONTRA GETTER ROBOT (1974, 30 minutos).

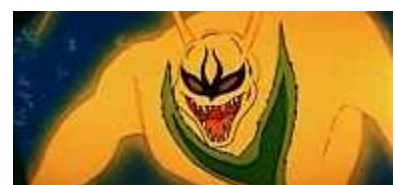
Un OVNI extraterrestre deja en Yokohama a Guilglida, un terrible monstruo que se alimenta de metal para ir creciendo como un ser vivo. Gran Mazinger sale a luchar contra él, y Getter Robot pelea contra el OVNI; pero Tetsuya y el equipo Getter están demasiado *picados*, y se preocupan más en demostrar que son mejores que el otro. Su arrogancia no ayuda a vencer a unos enemigos muy duros, y ambos regresan a sus bases humillados. Mientras Guilglida causa estragos en la ciudad, se reúnen los profesores Kabuto y Saotome para superar las diferencias entre los pilotos y elaborar una estrategia conjunta. Boss Borot colabora atrayendo al monstruo hasta una isla desierta, y allí lo atacan GM y Getter Robot sin cuartel. Cuando parece vencido, llega el OVNI de nuevo y se deja devorar por Guilglida, que completa así su crecimiento alcanzando una potencia aterradora. Sólo la estrecha cooperación entre ambos héroes mecánicos y el valor de sus pilotos conseguirá al fin destruirlo.

Sin duda la mejor película protagonizada por GM, con el enemigo más tremendo de la saga Mazinger (en esa época) y la colaboración decisiva del carismático Getter Robot. El pique inicial entre los pilotos, y la actuación comedida del Boss Borot le dan más alicientes a la historia, que sólo acabará bien gracias a la recién nacida amistad entre los pilotos.



- GRAN MAZINGER CONTRA GETTER ROBOT G (1975, 25 minutos).

Un OVNI extraterrestre ataca por sorpresa el laboratorio Saotome, destruyéndolo. El Getter Robot sale a combatirlo, pero el OVNI suelta un monstruo que mata al piloto Musashi, lo que es el final también del Getter Robot. Los extraterrestres atacan el aeropuerto de Janeda y GM sale a combatirlos, pero era una estrategia para dejarlo a merced del poderoso monstruo Pigdron. GM sufre graves daños y todo parece perdido. Pese a todo, la esperanza renace: del nuevo laboratorio Saotome sale el nuevo Getter Robot G en ayuda



de GM. Y desde la Fortaleza de la Ciencia se lanza el Gran Booster recién terminado. Con los nuevos refuerzos, los héroes destruyen el OVNI y se enfrentan a Pigdron con éxito, vengando así a su camarada Musashi.



De nuevo se recuperan para una película acontecimientos ya vistos en sus respectivas series, como la muerte de Musashi o el estreno del Booster y del Getter G. Demasiadas cosas para contar en 25 minutos (no olvidemos que la derrota de Getter Robot escoció a los aficionados casi tanto como la de MZ). Además trata de repetir descaradamente el éxito de la OVA anterior, con un monstruo que no hace olvidar al gran Guilglida; la falta de originalidad la pesa como un lastre.

- UFO ROBOT GRENDIZER CONTRA GRAN MAZINGER (1975, 25 minutos).

Una nueva hueste de invasores de Vega, encabezada por el comandante Barendos, ataca la Tierra con el objetivo de eliminar a Grendizer. Koji Kabuto sale a combatir con su TFO, pero es capturado por sus enemigos y conducido a su nave. Allí es obligado a revelar su pasado como piloto de MZ y la existencia de GM, otro súper-robot invencible. Ambos están expuestos en un museo, que es tomado por los invasores; Barendos pilotará a GM, y ayudado por sus disco-monstruos se enfrentará a Grendizer. La batalla es muy dura y Grendizer pasa muchos apuros, aunque resiste. Por suerte Koji logra escapar de sus captores, e informar a Duke Fleed de un punto débil de GM. Grendizer lo aprovecha, y Barendos abandona a GM, lo que le sirve a Koji para ponerse a sus mandos. Así GM y Grendizer lanzarán un fuerte contraataque que acabará con todos los monstruos y la nave de Barendos.



Más que una película parece un episodio de Grendizer (cuya serie se emitía entonces), con GM de "estrella invitada" rescatado del Museo de los Robots. ¡Y menudo episodio! El protagonista es Grendizer, pero GM hace un gran papel, y la lucha entre los 2 súper-robots se salda con unas tablas honrosas para ambos. Quien piense que GM no estaba a la altura de los monstruos de Vega, o el mismo Grendizer, debería cambiar de idea tras verlo... Es una gozada ver a Koji pilotar a GM, y también la aparición de MZ en los recuerdos de Koji. Como en OVAs anteriores, la amistad entre los pilotos ayuda a que sus máquinas venzan todos los obstáculos.

- UFO ROBOT GRENDIZER, GETTER ROBOT G Y GRAN MAZINGER CONTRA EL MONSTRUO MARINO (1976, 31 minutos).

Un gigantesco monstruo marino ataca petroleros y buques cisterna. Es un dragonsaurio, especie prehistórica que se creía extinguida, y que ha mutado debido a la contaminación de las aguas por los vertidos de petróleo. Para luchar contra él se forma un ejército de súper-robots, pero será Boss Borot el primero que lo encuentre. El encuentro es calamitoso: los misiles no hacen efecto en el monstruo, los rayos apenas, y cuando se le corta una cabeza al poco le vuelve a crecer. Para colmo, se traga entero al Boss Borot. El desánimo cunde entre los pilotos, pero Boss les pide ayuda desde el estómago del monstruo. GM irá hasta allí para rescatarlo, descubriendo que el estómago está lleno de petróleo. Tetsuya tiene la idea salvadora: hacer que el monstruo se trague unos depósitos de gas, y calentarlos hasta que exploten en su interior. Mano a mano, los 3 súper-robots consiguen llevar a cabo su propósito y acabar para siempre con el dragonsaurio.

La última de las OVAs de Mazinger (ya hacía un año que terminó la serie de GM, por eso Grendizer es el protagonista y "capitán" del ejército de robots) resulta decepcionante por la historia inverosímil de un monstruo tan increíble como hortera, que adquiere superpoderes a base de comer petróleo - con toque ecologista incluido. Juntar a tantos robots es meter demasiados gallos en el mismo gallinero; para colmo, se echa de menos al más *gallito* de todos, aunque fuera el más *viejo* también: Mazinger Z. Un triste colofón a la saga Mazinger de los 70, que sólo continuaría mucho tiempo después con Mazinkaiser. Pero ésa es otra historia...



Se acabó...

-^x^-