

# FKD FAN

N. 4

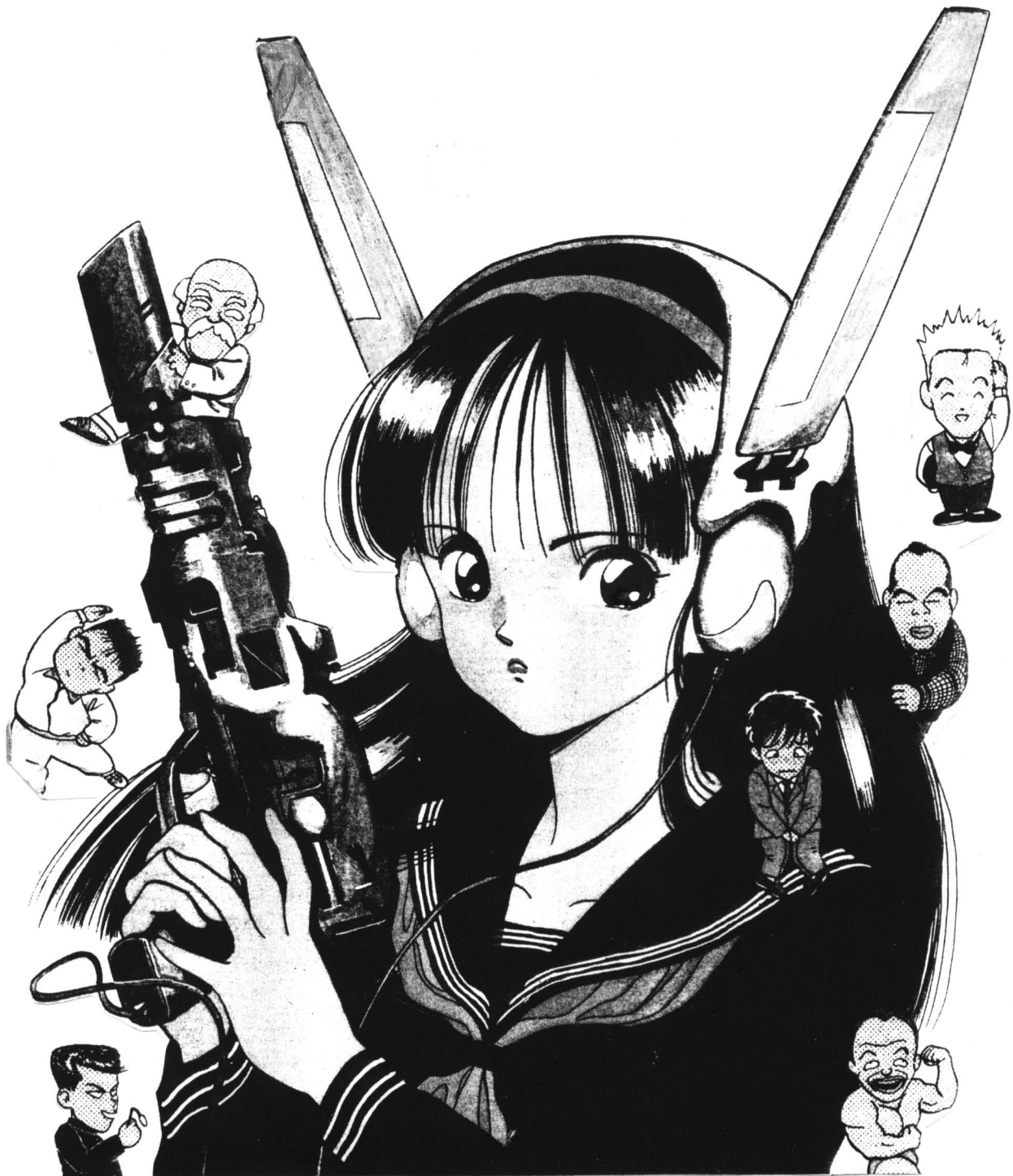
EL NIHONGIN

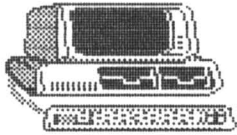
PABLO VUELVE

NOS PRESENTA

ELLE

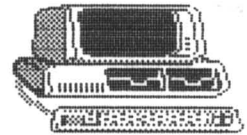
DIX, MUSICA y MUCHO MAS DE LA MANO  
DE "SABOR A JOSES" Y JAUME & MARC





# F.K.D-FAN

REDACCION N.º 3



Por fin, ya esta aqui, el **FKD-FAN 4**

Tras un pequeño retraso, nuestro fancine ha salido a la venta. Espero que sea de vuestro agrado, porque yo como director de este no me hago responsable de los comentarios y obscenidades realizadas por nuestro amigo Carlos Redonnet en su rincón y en el comentario del ELLE. Como podreis observar el comentario del DIX como se anuncia en la portada no esta ya que nos hemos quedado corto de espacio por causa del gran comentario del ELLE, por lo que solo publicamos los 31 primeros Passwords de este. Ruego por favor que si alguien ha avanzado más de esta fase se ponga en contacto conmigo (Jose Manuel Lopez Navarro). **!! ATENCION !!**  
**9 DE MAYO.** Esta es la fecha de la 3ª reunión de usuarios de **MSX** a la que todos están invitados y se celebrara en Barcelona en la siguiente dirección **Colegio Padre Claret. C/Pare Claret nº 46.** La hora de comienzo sera a las 9 de la mañana aproximadamente y acabara sobre las 14 horas. Como se dijo en el anterior numero estabais invitados a mandar viñetas o tiras de comic para publicarse en el fancine, un usuario que no quiere que digamos su nombre (Espero que Francisco se imagine quien es ) nos ha mandado una caricatura en sistema SD (Super Deform) de Francisco Morales

**Passwords del DIX.**

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 2.- BNWY4UU   | 17.- ZSY82UU |
| 3.- BBE3HNU   | 18.- Z6C5UZU |
| 4.- NYE42TU   | 19.- BTE82UU |
| 5.- N144TYU   | 20.- B64YTTU |
| 6.- NCU53YU   | 21.- BHU8YUU |
| 7.- 2XUQ8UU   | 22.- B5G83UU |
| 8.- Z2G7ZV    | 23.- B76NYNU |
| 9.- BDIY7ZU   | 24.- NI642UU |
| 10.- ZWSYNZU  | 25.- BRI35UU |
| 11.- Z3IY8ZU  | 26.- N8IQZU  |
| 12.- ZE84TNU  | 27.- ZJUZZZU |
| 13.- NVKQVZU  | 28.- NQQ35UU |
| 14.- NUAZ8ZU  | 29.- N9KNZZU |
| 15.- NFNZNZU  | 30.- NKAQ8UU |
| 16.- NUVZRNZU | 31.- NPN42ZU |

**ATENCION:** A todas aquellas personas que estan interesadas en la compra de CD ( Compact Disc ) de juegos de msx como por ejemplo Solid Snake, SD - Snatcher, Konami All Stars, Xak. . . . . ponganse en contacto con Ramón Casillas para información sobre la compra de estos. y a todas aquellas personas que estean interesadas en la adquisición de ultimas novedades en juegos y programas de MSX ponganse en contacto con Ramón Casillas, el cual esta reuniendo usuarios para comprar ultimas novedades. También a aquellas personas que estean interesadas en comprar los originales importados por esta agrupación de usuarios ponganse en contacto con Ramon Casillas  
**Avda. Del Carrilet, 206, 7-1**  
**08901 Hospitalet. Barcelona.**  
**tel. (93) 338 56 44.**





# MUSICA



Música es un programa de creación musical que utiliza una estructura de programación muy parecida a la del BASIC, concretamente parecida a la instrucción PLAY.

La principal ventaja que presenta este programa frente a otros de este tipo, es la utilización simultánea del FM, el SCC (o SCC+ en el original) i el PSG. Concretamente pueden usarse 6 canales FM + canal de ritmos o 9 canales FM, 5 canales SCC i los 3 de PSG. Un total de 15 o 17 canales de sonido (según el modo FM), todo un reto. Otra de las grandes innovaciones que presenta el programa, es la posibilidad de grabación de ficheros BGM, de los cuales hablaremos más adelante.

## EL PROGRAMA :

Una vez cargado nos aparecerá en pantalla de 40 columnas una especie de procesador de texto. Saldrán los nombres de todos los canales que utiliza Música y en la parte inferior una línea de estado donde encontraremos, de izquierda a derecha, la siguiente información :

X = num. de columna en que nos encontramos.

Y = num. de línea / num. total de líneas escritas.

FREE = memoria libre en bytes.

El programa sólo utiliza 5 teclas de función, y sirven para lo que sigue :

F1 = Coloca el cursor al inicio de la composición.

F2 = Coloca el cursor al final de la composición.

F3 = Para la música.

F4 = Acelera la música de forma que permite pasar partes muy deprisa.

F5 = Ejecuta la composición que tengamos en memoria.

La tecla INS se utiliza para conectar y desconectar el modo inserción, para borrar caracteres podemos utilizar DEL y BS. Para borrar una línea entera nos colocamos encima de la deseada y pulsamos CTRL + E.

Para acceder al MENU PRINCIPAL debemos pulsar ESC. Igualmente deberemos usar ESC para salir de la mayoría de submenús. Aparecerá la línea del menú justo debajo de la línea de estado. Este menú consta de las siguientes opciones y subopciones :

\* D) LINE = Esta opción nos pedirá el número de la línea a la que queremos acceder con el cursor.

\* A) BIT = Esta opción sirve para copiar, mover o borrar un bloque del código musical. Primero debemos marcar el inicio y final del bloque con la tecla RETURN, después nos aparecerán 3 opciones :

C) COPY = Copiará el bloque marcado a partir del lugar donde coloquemos el cursor y pulsemos RETURN de nuevo. Es conveniente utilizar esta opción con el modo INSERT activo para evitar pérdidas de código.

M) MOVE = Moverá el bloque marcado a la zona donde coloquemos el cursor. El procedimiento es el mismo que en el anterior opción.

T) CUT = Esta vez se borrará el bloque marcado. El procedimiento es el habitual.

\* V) VOICE = Al elegir esta opción aparecerá ante nosotros un completo editor de instrumentos. Pueden crearse nuevos instrumentos o editar los ya existentes. A continuación la descripción de sus teclas y opciones :

Tecla SPACE = muestra un instrumento más de la lista o aumenta una unidad el código del instrumento que estamos editando.

Tecla N = retrocede un instrumento en la lista o disminuye una unidad el código del instrumento.

Cursores = sirven para desplazarnos por el menú de edición de instrumentos VOICE.

Tecla ESC = con ESC accederemos a un submenú que contiene las 4 opciones siguientes :

C) COPY = ésta opción nos permitirá copiar los códigos que definen un instrumento a otro número de instrumento. Deberemos indicar el número del instrumento fuente y el de destino.

S) SWAP = intercambia los códigos de dos instrumentos, sólo tenemos que



# MUSICA



indicar el número de ambos.

M) MODE = cambia al modo de sonido que sigue a FM, PSG o SCC. Hemos de tener en cuenta que cada modo tiene sus propios códigos.

Q) QUIT = salir al procesador de texto inicial.

\* D) DISK = Esta opción (como indica su propio nombre) nos permitirá acceder al submenú de disco que consta de las 5 opciones siguientes :

1) LOAD MUSIC = Cargar un fichero \*.MSD. Estos son ficheros ASCII donde se grava todo el programa que hayamos realizado.

2) LOAD VOICE = Cargar un fichero \*.VCD. En estos ficheros se grava toda la lista de instrumentos definidos con sus correspondientes códigos.

3) SAVE MUSIC = Con ésta opción gravaremos toda la fuente musical o programa que hayamos realizado. Como ya se ha dicho son ficheros ASCII.

4) SAVE VOICE = Esta opción guarda en el disco todos los instrumentos y sus respectivos códigos.

5) SAVE BGM = Esta es posiblemente

la mayor ventaja que presenta este programa. Con ésta opción gravaremos un fichero \*.BGM en el disco. Es un bloque de código máquina que contine toda la composición que teníamos en memoria al gravarlo además de la definición de los instrumentos. Son ficheros pensados para ser utilizados desde el BASIC. Debemos introducir la dirección de memoria a partir de la qual queremos que se coloque el BGM. Es aconsejable colocar el BGM en la dirección &HBSB7, ya que según en que programas BASIC (largos), en la dirección &HASB7 se mezcla con el programa.

\* N) NEW = Con ésta opción podremos borrar toda la composición o programa que hayamos realizado con el procesador. Antes de ejecutar el comando pedirá confirmación.

## CREACION MUSICAL :

Toda creación musical con el MÚSICA debe seguir una estructura del tipo asignación de las variables a los canales correspondientes y a a continuación la definición de las variables. Estas cadenas siempre tienen que ir SIN comillas y las variables NO deben llevar signo \$ aunque siempre sean alfanuméricas.

A continuación un ejemplo de la estructura :

```

FM1=A1,A2,A3 ...
FM2=B1,B2,B3 ...
etc.
FM6=F1,F2,F3 ...
FMR=R1,R2,R3 ... -----> Este es el canal de ritmos FM, si lo usamos, los
FM7=                                     canales FM 7, 8 i 9 no podran usarse, permanecer-
FM8=                                     ran inactivos.
FM9=
PSG1=G1,G2,G3 ...
PSG2=H1,H2,H3 ...
PSG3=
SCC1=I1,I2/4 ... -----> Con una barra después de la variable seguida de
etc.                                     un número, indicaremos el número de repeticiones
SCC5=J1,J2/4 ...                       que se harán de la variable en la composición.

; Definición de las variables : -----> El signo ; es equivalente al REM del
A1=V15@0T120L80SCDEFGAB>C             BASIC, permite crear anotaciones.
etc.
R1=V15T120B0B0H0M0C16C16M0M0H0 -----> Variables siempre sin signo $ y
etc.                                     cadenas sin " ".

```



# MUSICA



## COMANDOS que ACEPTA MÚSICA :

- CDFGAB = Corresponden a las 7 notas de la escala : DO,RE,MI,FA,SOL,LA y SI.
- T n<sup>o</sup> = Indica el tempo, n debe quedar comprendido entre 32 i 256.
- L n<sup>o</sup> = Con L fijamos la longitud de las notas. Varía de 1 a 64.
- O n<sup>o</sup> = Sirve para fijar la octava. Pueden usar-se 8 octavas (1-8).
- V n<sup>o</sup> = Con V fijaremos el volumen del canal que usamos (0-15).
- Z n<sup>o</sup> = Sube o baja el tono de toda la composición.
- @ n<sup>o</sup> = Fija el instrumento. Cada modo (FM, SCC y PSG) tiene sus propios instrumentos.
- @H n<sup>o</sup> = Sostiene o alarga la nota anterior el tiempo que indiquemos (1-96).
- > = Sube una octava el valor actual. Si teníamos 04, ahora tendremos 05.
- < = Baja una octava el valor actual.
- variable / n<sup>o</sup> = Hace sonar tantas veces como indiquemos la variable.
- ( cadena ) = Todo lo que pongamos entre paréntesis bajará de volumen poco a poco hasta dejar de oírse. Utilizado en los finales como fundidos.
- nota # = Este signo detrás de una nota producirá su sostenido.
- nota + = Con + detrás de una nota conseguiremos el bemol de la misma.
- nota . = Alarga la nota la mitad más de su propio valor.

## Canal de ritmos FM :

Como se ha dicho anteriormente, si se usa este canal, los canales FM 7,8 y 9 permanecerán inactivos. Los comandos citados anteriormente no sirven para este canal de ritmos, tiene unos propios :

- T n<sup>o</sup> = Indica el tempo para la ejecución, es igual que el anterior.
- V n<sup>o</sup> = Fija el volumen del canal, como en el anterior.
- B, S, M, C y H = Son los instrumentos de la batería. Deben estar siempre seguidos del número de duración, ya que para el canal de ritmos no sirve el

comando L n<sup>o</sup>. Pueden unirse varios sonidos (hacer que suenen a la vez) no fijando la duración del sonido hasta el último instrumento a concatenar.

Ej : R1 = B8B8BM8H8H8 ----> Con BM8 sonará una B y una M a la vez.

## FICHEROS BGM :

Hemos explicado como se crea un fichero BGM, pero no la forma en que se utilizan. La gran ventaja de los BGM-file es que pueden compaginarse con el X BASIC y a la vez la RAMDISK. Esto supone unas ventajas increíbles para la programación en BASIC. Para cargar un BGM desde el BASIC deberemos seguir estos pasos :

- BLOAD"BGM.BIN",R ----> Carga la rutina que interpreta el fichero BGM.
- BLOAD"\*.BGM" -----> Carga el fichero BGM deseado.
- DEFINT A: DIM A(0) --> Es obligatorio definir una variable para la música.
- A(0)=0 a 255 ----> Aquí definimos la variable A(0) que corresponde a la cantidad de repeticiones que queremos de la composición. Si ponemos 0, el fichero BGM se repetirá indefinidamente (no siempre es así).
- A(1)=&H5B7 ----> En esta variable debemos introducir la dirección de inicio del BGM, debe corresponder a la dirección con que lo hemos gravado.
- DEFUSR=&HCE03 ----> Este DEFUSR seguido de A=USR(VARPTR(A(0))) pondrá en marcha la música.
- DEFUSR=&HCE06 ----> Este otro, en cambio, sirve para para la melodía. De la misma forma después del DEFUSR debemos ejecutar el USR anterior.

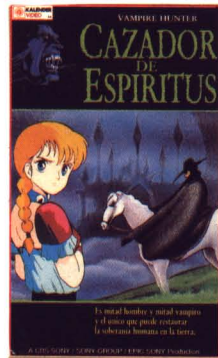
Nada más, esperamos que este comentario ayude a sacarle más partido a este fantástico programa.

COMENTADO: JAUME MARTI RIOIG  
TECLEADO: JAUME MARTI ROIG  
COMPOSICION: JOSE MANUEL LOPEZ

# EL RINCON DE SEX-FAN

## UNA SECCION DE CARLOS REDONNET

¿Os gusta la animación japonesa? ¿Y los manga? ¿Los juegos eróticos de MSX? ¡Esta es vuestra sección! Como podeis comprobar este número de F&D FAN parece un PLAYBOY: he decidido hacer EL NIHONGIN GUASON de GUARRI SOFT. Empezaré comentando los dibujos de esta página y que aparecen en el comentario de ELLE, extraídos de un manga de alta calidad llamado KONAI SHASEI junto a Q&I muy interesante. Os recomiendo que consigais un ejemplar reservándolo en NORMA COMICS DE BARCELONA PASSEIG DE SANT JOAN, 9 TLE. (93) 2454526-08010. ¡Luis Valverde, dónde estás! Por donde iba, a sí, también quería recomendaros un fanzine dedicado al manga y a la animación, muy educativo, con un precio 200ptas., dotado de una calidad bastante aceptable (mejor incluso que nuestro asqueroso fancine) y que aparece mensualmente que contiene entre 24 y 34 páginas, según el caso. SI NO LO CONSEGUIS EN VUESTRA TIENDA HABITUAL PODEIS SOLICITARLO ESCRIBIENDO A C/MUSICO BARBIERI S 21 46018 VALENCIA O LLAMANDO A (96) 3784323. En cuanto a las series de animación japonesas emitidas por televisión cabe remarcar que el constante cambio de horarios, series que aparecen tan rápidamente como desaparecen, anuncios fantasma y sorpresas inesperadas junto con la basura animada y los ridículos programas en los que aparecen entremezclados, provocan que resulte harto difícil conseguir las ver. Aun así os comentaré algunas series: por ejemplo en A3 destaca CHICHO TERREMOTO que se emite de lunes a viernes siendo ésta la tercera vez. Otra serie a destacar es CITY HUNTER "emitido" en TELE 5 en el programa matinal del fin de semana TELEBUTEN más conocido con el nombre de TELEMIERDA pero ¡Cuidado! digo "emitido" porque parece que su emisión ha llegado a su fin ¿Volverá a la pantalla hija de...?. Por otro lado en



sólo 1.495 ptas

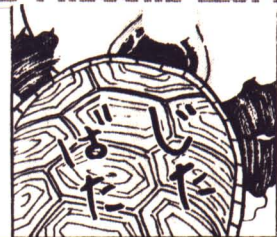
### CAZADOR DE ESPIRITUS

Después del holocausto de 1.999, han hecho falta diez mil años para que los hombres poblaran la tierra de nuevo. Pero para restaurar la soberanía hay que neutralizar a los seres de las tinieblas que habitan en las Ciudades Rojas. Los CAZADORES DE ESPIRITUS deben cumplir esta misión.

TODOS LOS PUBLICOS 80 min. aprox  
Color. Ref: H-95



el programa SE EMITEN UNAS SERIES QUE SON BASURA bueno, mejor dicho, el programa es basura pero se salvan un poquiiiito la LA ALMEJA DE EMI, una serie tan cachonda que la repiten por cuarta o quinta vez no sé, he perdido la cuenta y SUPERCAMPEONES que según Baena destaca por sus zooms tridimensionales ¿Y qué es eso de los ZOOMS BAENA? ¡Aaah, mirad la serie y observareis el doble alerón del Trancón, pero ¿Quién es Trancón con su doble alerón menos cojón?. Y sin dejarnos la vigésima repetición de CHUPAMELA LICIA, serie muy lasciva. Espero que al publicarse el fanzine lo que he mencionado continúe así, aunque... nunca se sabe. Cambiando de tema si un anime japonés de calidad comprad VAMPIRE HUNTER D traducida bajo el título de CAZADOR DE ESPIRITUS y distribuida por KALENDER VIDEO. Si no la podeis conseguir llamad al tlf. 455.44.77 o escribid a c/Pintor Juan Gris, 4 20820 Madrid. Ahora os planteo una cuestión que quizá os interese: ¿llegará primero la versión en cómic de Planeta, la serie en A3 o el juego de RAMMA HALE, también conocido como Ramón un medio?. Aclaraciones: David Baena no quiere saber nada de este comentario. Pablete y "SABOR A JOSES" (Jose Manuel López y su amigo Jose Miguel Collet) se suben por las ramas y si os gusta este rincón os tocais un cojón. Bien eso es todo por ahora. Sólo quiero aclararos que el comentario de ELLE contiene fotos de Pandora, una trilogía erótica que podeis conseguir en los videoclubs o grandes almacenes y por otro lado que MERIDIAN es en realidad MEDIACENTER. (publicidad encubierta se le llama a esto). Adiós y escribid si preferís este estilo de fancine o el anterior, ya que en este caso levanto el campo y me largo. A propósito ¿Quién es Luis Valverde? Un saludo a JORGE PASCUAL LLOPIS.





# ELLE

PABLETE MARTÍN: ¡HOLA LUIS VALVERDE!

Aquí os presentamos el último juego de ELF llamado ELLE. Este juego se diferencia un poco de los anteriores de ELF, ya que posee gráficos sin puntear, lo cual hace el juego mucho más interesante, y además no tiene el típico estilo de los DRAGON KNIGHT, ni el de un juego a base de opciones.

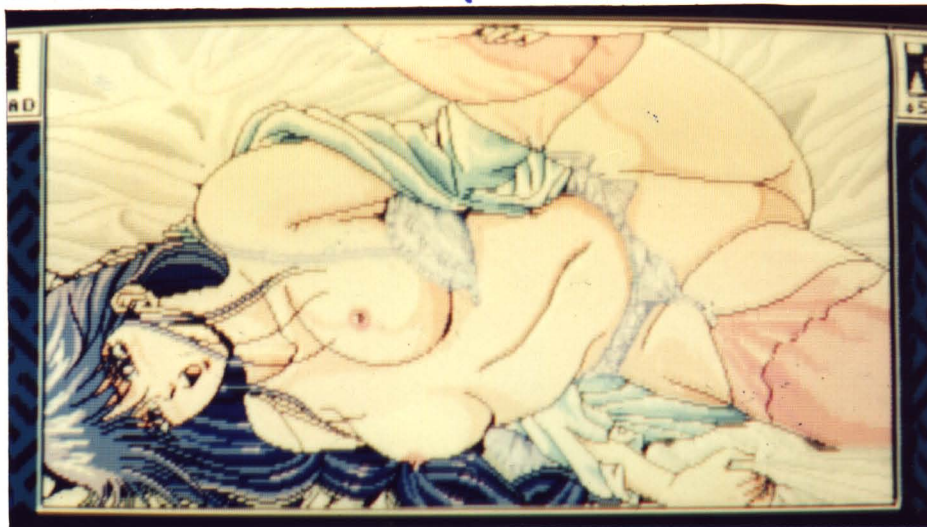
En este caso llevaremos una flecha con la cual deberemos marcar las diferentes partes de la imagen que hay en la pantalla, eso sí, no nos libraremos de las típicas opciones que nos servirán para cambiar de pantalla. Las teclas son los cursores, la barra espaciadora, y la tecla ESC para que te salga un menú de opciones y conseguir desplazarte por los distintos lugares del juego. Este es de siete discos y como siempre, en los juegos de ELF, tiene sus toques eróticos ¡qué dices Pablote, si tiene voluptuosidad por todas partes!. Según dónde llevemos la flecha se transformará en una cosa u otra. Si deseamos hablar con los personajes tendremos que situar el mencionado icono a la boca de éstos, cuando aparezca una lupa es señal de que se ha de examinar algo. Otros iconos serán la mano extendida, que sirve para tocar objetos o pulsar algo, la mano en forma de puño para golpearla lengua los labios y la mano curva sirven para excitar las diferentes chicas del juego y comenzar a con excitarlas y en relaciones ya avanzadas aparecerá el órgano masculino por excelencia para rematar la faena. Otro icono es la mirilla que sirve para disparar a los direntes estorbos del juego, aunque no siempre disparas cuando aparece. Sólo me falta

deciros que la partida se graba en el disco A y que al comenzar el juego aparecerán tres opciones: 1-comenzar el juego 2-cargar partida 3-acumulación de imágenes:mientras juguemos y grabemos la partida en esta opción se irán acumulando las imágenes más importantes del juego hasta llegar al punto donde hemos grabado la última partida.

## PRIMERA PARTE: LA CENSURA DE JOSEMANUEL LOPEZ

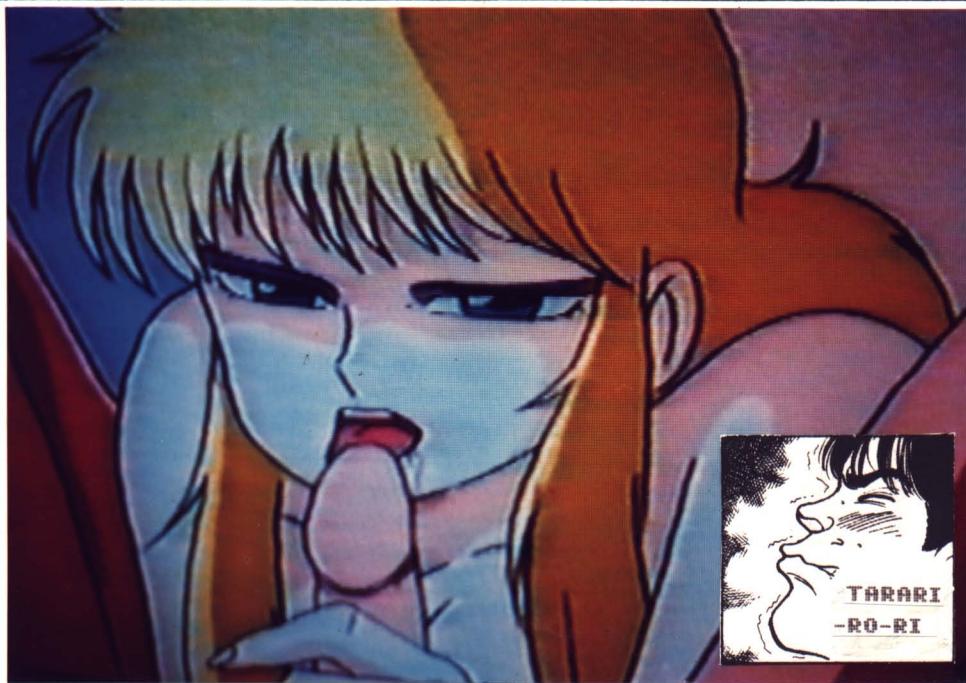
No somos más que partículas de polvo rodeados de una basta continuidad de espacio-tiempo de unas dimensiones

deseemos al personaje en caracteres hiragana o k a t a k a n a , naturalmente. Nuestro papel en el juego es el de un miembro de las fuerzas especiales pertenecientes a una organización denominada MEDIACENTER. Según y conforme la primera imagen observaremos una serie de personajes. En la parte izquierda contemplamos la figura de una chica de pelo largo y rosado: se trata de ELLE. Examinaremos también a un cara-feo llamado COCON DE VER Ñ SOIRE, otra muchacha llamada SHINA MITZUTANI, otro individuo llamado ¡CACHUTE! y, finalmente, no podía



incomprensibles. Nuestros mayores logros no son más que ventosidades rectales que se desvanecen. Es ahí, en esa región espacial más allá de nuestra comprensión mental, donde el bien y el mal libran su batalla suprema, donde se decidirá nuestro verdadero destino. Y es ahí, en esa perversa región de forma y materia donde empieza nuestro relato de ELLE y de malévolos placeres sexuales (para Rubén Juárez no son malévolos). Emprendemos nuestra aventura en ELLE escribiendo el nombre que

faltar el VIEJO QUEIRI III PARTE. Apenas hayamos hablado con los personajes y examinado la habitación SHINA MITZUTANI la abandonará y el VIEJO QUEIRI III PARTE nos explicará el funcionamiento básico de la organización. A menos que no examinemos a fondo esta habitación, no podremos salir de ella. Saldremos de la habitación y, una vez fuera del edificio MEDIACENTER, será necesario visitar al director de dicha organización un tal BUTANIKU NO HOSAI



encontraremos a un tipo con un lápiz en la oreja llamado **DAVART MI NO KEMO YODATSU**, que examinaremos a fondo junto con los ordenadores, y le rascaremos la oreja a ver si nos ofrece algo de información. Después de hablar con él algo pasa (Pablo tiene en estos momentos mucho sueño). Aparece una rubia esbelta, muy guapa, con un escote de los que gustan a **DAVID BAENA**, llamada **SHIDORASHI SANMYAKU**. Esta mujer trabaja en los archivos informatizados principales, pero si bien aparece la opción para entrar en tal lugar, de momento no podemos hacerlo. Escogeremos la última opción para ir a la cámara acorazada. Aquí poca cosa hay que hacer, luego no es necesario frecuentar esta habitación. Por tanto volveremos a la habitación inicial. **Ti-ri-ri-riii**. Aquí está **ELLE** de nuevo. Bueno, y ahora ¿Qué? Volveremos a la sala de computadoras y, eligiendo la primera opción, toparemos con **SHIDORASHI SANMYAKU**, pero sin **DAVART MAI NO KEMO YODATSU**. Le chuparemos un seno y apenas hayamos realizado esta operación, podremos salir de

**CHOZUME**. Este individuo nos dará detalles acerca de nuestro trabajo y hablará acerca del **MORALES**, el soldado loco, que se está pegando barrigazos, y corriendo de un lado para otro con su hermoso fusil de asalto **CETME**. En vista de que no le prestamos mucha atención nos enviará a hacer gárgaras. En resumen, que algo raro pasa por ahí. Tan pronto como salgamos de aquí, nos encaminaremos al hotel **SKY VILAGE**, lugar en el que el personaje se hospeda, concretamente en la habitación 702 (mi casa, teléfono=comentario de **JOSE MANUEL LOPEZ** componente de "SABOR A JOSÉS, más conocidos como **JUGO DE JOSES = ZUMO JOSES**). Detalle curioso de esta parte es que cuando utilizamos el timbre éste sonará con un bonito pitido en **PSG** y, aunque parezca una ridiculez, éstos detalles son de agradecer. Pero continuemos con el comentario. Tras examinar la habitación volveremos a... **MEDIACENTER**. Vigilaremos a la gente que se encuentra en recepción y en la habitación inicial encontraremos a **ELLE** sola. Acariciaremos sus senos a través de la ropa, acción de primerísima importancia. **ELLE** nos acompañará a otra habitación cercana, que examinaremos a fondo y... ¿Qué pasa? Carga el disco y no sabemos dónde nos lleva. Bueno sí, nos lleva a otra habitación

¡claro! nos enseña las instalaciones de **MERIDIAN**. Aquí está **JOSE MIGUEL**, el atlético, que puede saltar vallas (hemos dejado hecho polvo al Pablete). ¿Por dónde íbamos? **ELLE** nos deja en la sala de juntas, puesto que a partir de ella podremos acceder a nuevos lugares... Pablete, ¿qué dices? ¿Qué no te acuerdas? Haz memoria. Sí, bien ahora podemos ir a recepción, a la habitación



inicial, al despacho que nos mostró **ELLE**, con mapa y todo, y al denominado pasillo vicioso donde aparece un gordo y feo bigotón llamado **YUKKURI KANTEN**. Nos cuenta que **MORALES** tuvo que estudiar como un negro y tomar apuntes todos los días, algo que no hacía desde **t i e m p o s** inmemoriales. Dejemos solo al gordo e investiguemos en la **COMPUTER ROOM**. En ella

**MEDIACENTER**. No nos desplazaremos al hospital, el Pablete no sabe cómo ir solo! A claro, **ELLE** una vez más, nos acompaña en un paseo por la ciudad. Durun-durum, turuttu-ta, wha, wha, wha, wha (dedicado a Frank, el soldado loco). Como ahora conocemos a fondo **MEDIACENTER**, nos ponemos a caminar para hablar con **BUTANIKU**



**HOSOI CHOZUME**, nuestro director. Hablando, hablando llegará un momento en el que el cursor se transformará en un signo de interrogación. ¡Por los megaherzys negativos, tenemos que examinar un cojón y medio, que desesperación! ¡Hasta la corbata!. Trironino-

procesadores de datos con lo que conseguiremos acceder a la primera opción que contiene un juego de menús que deberemos usar sin dejar ninguno. Volveremos a ver al director y parece que nos explica algo. En la mansión de la ciudad (que accederemos a ella

chupar la polla con pan y cebolla. ¡José-Manuel no podrás censurar este comentario como hiciste antaño con Lucha con Dios en la Ciudad!.

Continuemos. En el **SKY VILAGE** observaremos que el cursor adopta de nuevo la forma de signo de interrogación. Situiremos tal signo en el edificio que posee una especie de bidón y... ¿Qué pasa?. **JOSE-MIGUEL** ha vuelto a soltar ventosidades rectales que no se desvanecen-**MAYDAY MAYDAY**- exclama el **BAENA**. Pero más aún, dos delincuentes están intentando violar a una mujer llamada **KATA OKOZSU KUKI FUTOI**. Disfrutaremos un primer plano de un deslizamiento de labios entre abiertos (muy relajados) con acción de lengua sobre los pechos, muy espectacular. Pero no nos quedaremos impasibles ante tal escena sino que, al contrario, participaremos activamente en ella en el momento que el cursor se transforma en una mano para acariciar los senos. Se pone emocionante la cosa. El vicioso Pablete va tocando todo lo que puede, especialmente las tetas que son de campeonato ¡Y se esta poniendo las botas!. Después aparecerá el cursor-lengua para darle unos retoques.

Finalmente tras un largo chupeteo decidimos ayudar a **KATA OKOZSU KUKI FUTOI**. Mientras Pablete come galletas, nos



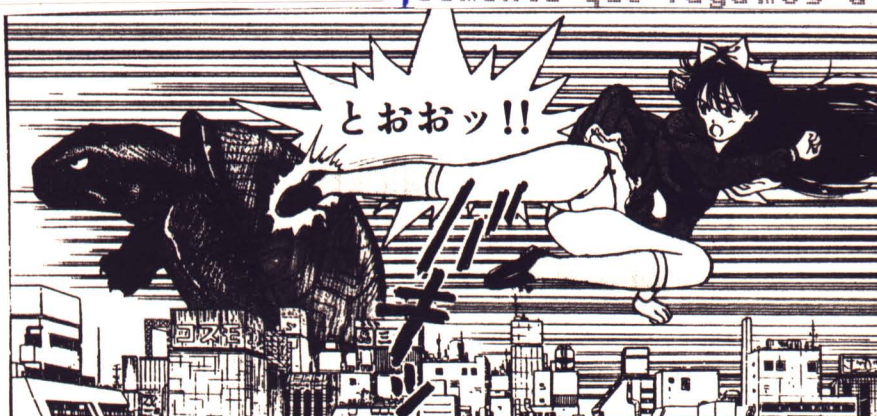
フィリス] う、うるさい!!...もんくをいうと、パンツをそっ!!

ri. Pablete lo encontraste, es allí, entre los edificios nos dejan salir. ¡Pepe a mis brazos!. Ya lo ves, examina pero cm a cm. Nos dirigimos a **MEDIACENTER**, donde nos encontramos con un oficial rubio con gafas llamado **HIDERI TSUZUKI** en la habitación con mapa y todo. Nos comentará que si el conocido Francisco no aprueba el examen de cada viernes no puede salir el fin de semana. También nos cuenta que es necesario acceder a los archivos de **MEDIACENTER** para conseguir información acerca de la investigación. Esta vez convenceremos a **SHIDARI SANMYAKU** de la necesidad de acceder a los archivos. Situados en el lugar mencionado conectaremos los

utilizando la última opción) llamaremos al timbre. Se presentará un gordo grasiento llamado **Montoliu**, que impedirá nuestra entrada en la mansión, debido al detritus mental que infecta su cerebro.

**SEGUNDA PARTE: LA LUCHA CONTRA LA CENSURA DE JOSE-MANUEL**

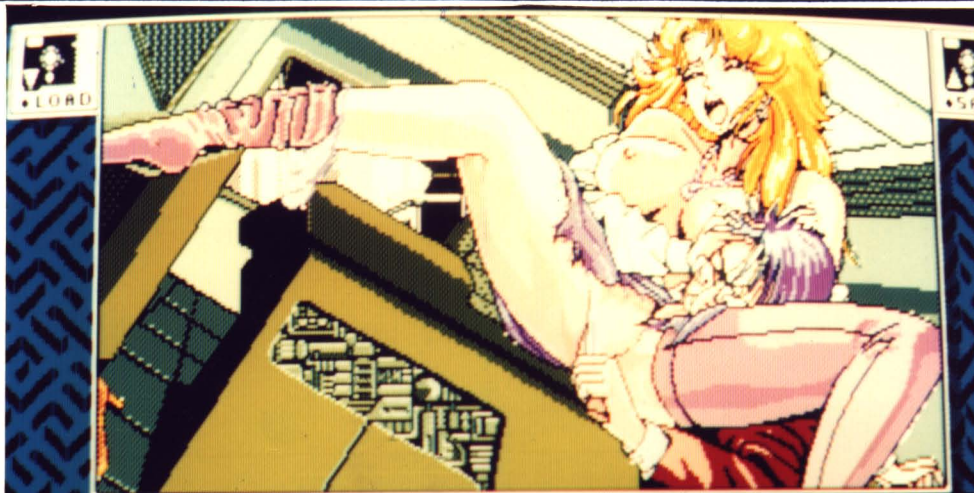
Retornaremos a Meridian y estad atentos por razón de que a partir de ahora empezarán las violaciones y los asesinatos. Como decía antes, en la habitación inicial hallaremos a toda la tropa que nos aclararán la cuestión en la que el **BAENA** lucha contra el **JOSE-MIGUEL** intentándole pintar la camisa. Ahora Pablete está desorientado y tras lanzar una significativa butifarra, me comenta que vayamos a



TORTUGA VIOLENTA

aconseja que examinemos completamente la escena hasta que aparezca una opción nueva para dejar tal lugar pero antes machacaremos al completo los violadores.

Si nos acercamos al SKY VILAGE aparecerá el apartamento 202, donde vive KATA O KOZSU KUKI FUTOI. En otra parte de la ciudad, concretamente en el sector servicios, aparece una nueva opción para entrar en el bar 1991. Allí se encuentra el barman TEKELKABS, un individuo que fuma con pipa que nos ofrece FACTIS, la nueva goma borradora, y nos recomienda que vayamos a LIS, perfumería y condones. Regresaremos a MERIDIAN y hablaremos en la habitación inicial con COCON DE VER Ñ SOIRE y con HIDERI TSUZUKI que continúa en la habitación del mapa. Se cree que el FRANCISCO pasó un fin de semana en casa de Martos durmiendo y comiendo. Paseando por el pasillo vicioso nos toparemos con la chica de las alitas BUM-BUM SHUDOSHISATSUMAINO. Da-po-pippii. "Pude ver en la habitación de Jose-Miguel jabón lubricoso y agua BRAYA"-nos dice-"y él jugaba a dardos, se le caían todos e incluso hubo un intento de asesinato al despertador ¡Y Pablete recibe un golpe en la silla!. Iremos de nuevo a SKY VILAGE, concretamente al apartamento 202 donde



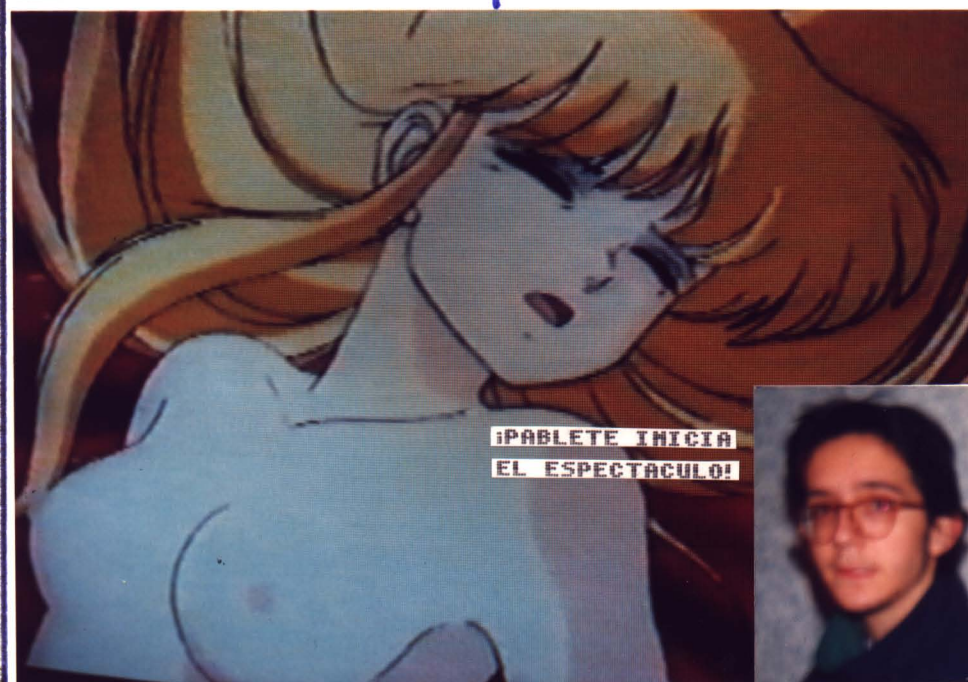
リントは、はずかしいっ!!

encontraremos a KATA O KOZSU KUKI FUTOI y nos explica que la pastilla JUANOLA es la que mola. Tornaremos al sector servicios lugar en el que encontraremos a SHINA MITZUTANI de la famosa familia Wakamatsu que se dirige a Mollinex para medirse los pies. Una vez en MERIDIAN y en la sala de computadoras encontraremos a otro policía, Oh Oh FREESENT que nos ofrece pilas tudor y folia con furor. Habla con SHIDORASHI SAMMYAKU y al salir de MERIDIAN te encontrarás con ELLE, la todopoderosa equipada con tetas blindadas. Entraremos otra vez y Pablete aprovecha para sacarse una burilla de la nariz y la tira. ELLE nos acompaña hasta la habitación inicial donde está todo el mundo... menos COCON DE VER Ñ SOIRE. Para

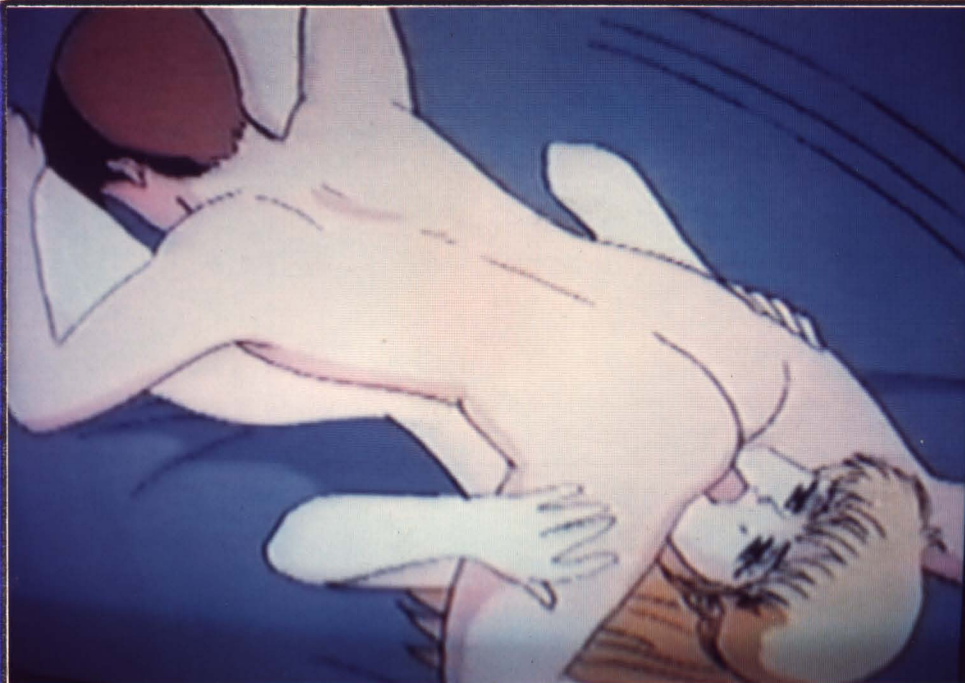
averiguar su paradero nos dirigiremos al hospital donde conoceremos a la enfermera AKUHEKI NO ARU GEIJUTSUKA que está buenísima. Y una vez más aparecerá un interrogante, señal que se ha de buscar algo, en este caso una puerta, concretamente la situada a la derecha de la pantalla, de tal manera que nos conducirá a una parte del hospital seriamente deteriorada. Caminando por los lúgrubos pasillos (a Pablete ya le duelen los pies de tanto como ha andado) visualizaremos unas huellas. ¿De quién pueden ser? Aparece de nuevo el interrogante y, seguidamente, una mano para abrir la puerta más cercana. ¿Es el W.C.? ¡NO!. Es ELLE que aparece por arte de magia y nos acompaña. Llegaremos a la OPERATION ROOM, o mejor dicho, a la puerta de dicha estancia. La examinaremos bien, especialmente la grieta que tiene en la parte superior derecha y entramos. ¡Dios mío! ¡Oh, my God!. La imagen que se nos presenta ante nuestros atónitos ojos es espeluznante. COCON DE VER Ñ SOIRE está completamente descuartizado. Al examinar sus restos, localizamos un amuleto y lo cogemos, tras lo cual regresaremos a la recepción del hospital.

### TERCERA PARTE: LA VENGANZA DEL MUTANTE

Nos desplazamos al bar 1991 y mantendremos una charla con TEKELKABS que nos da la dirección para conocer a un chino imbécil llamado TANOSHINI MUGENNA. Aviso del equipo: la pantalla de

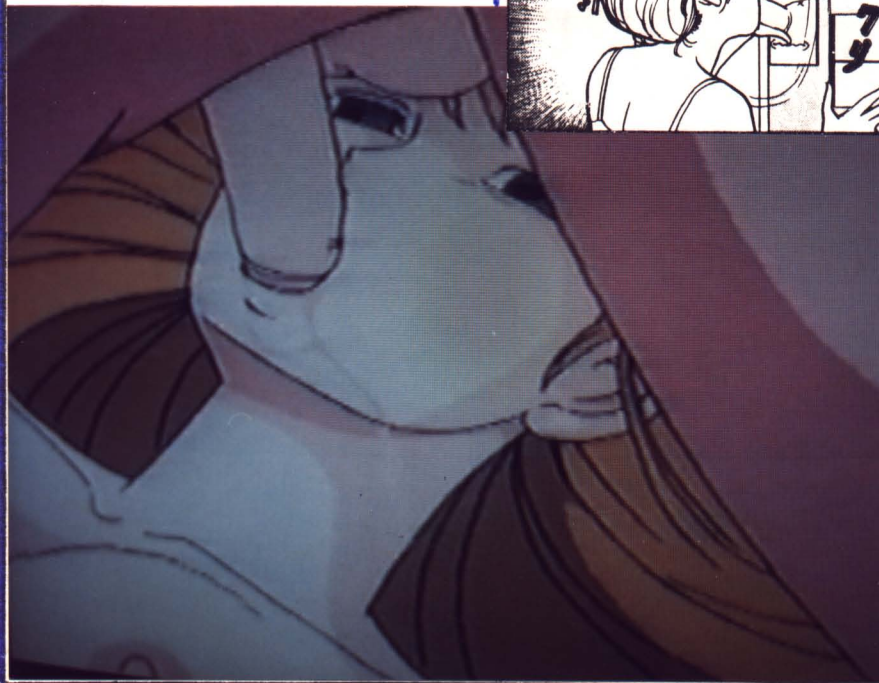
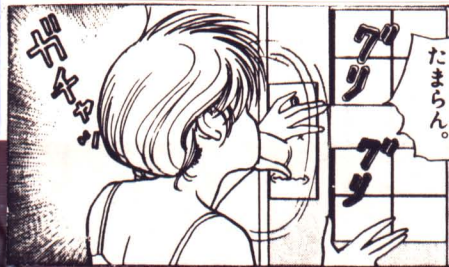
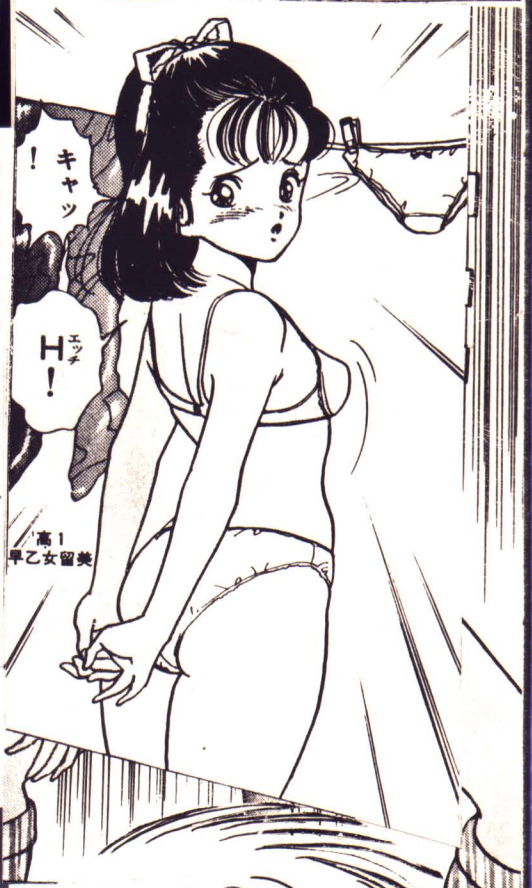


¡PABLETE INICIA EL ESPECTACULO!



**TANOSHINI** aparece defectuosa. Si alguien posee el juego en buen estado rogamos se ponga en contacto con José-Manuel. En fin, aparece una opción nueva y hablamos con el citado personaje que hace colección de sujetadores **CRUZADO MAGICO**. Y preparaos porque dentro de poco comenzarán los coitos uno detrás del otro. Tranquilos, de momento acudiremos a la habitación inicial donde hay una reunión y conforme hayamos hablado con todo el mundo, la gente se marchará menos **ELLE** a quién invitaremos a tomar algo en 1991. Allí hablaremos de nuevo con **TEKELKABS** y nos beberemos una copa con **ELLE** en una imagen en la

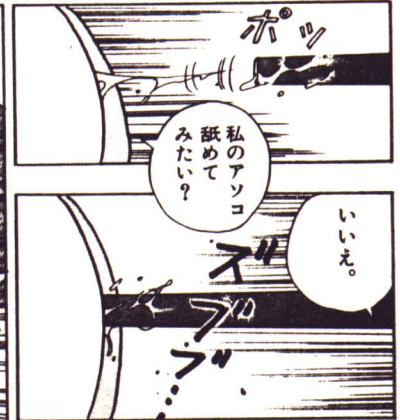
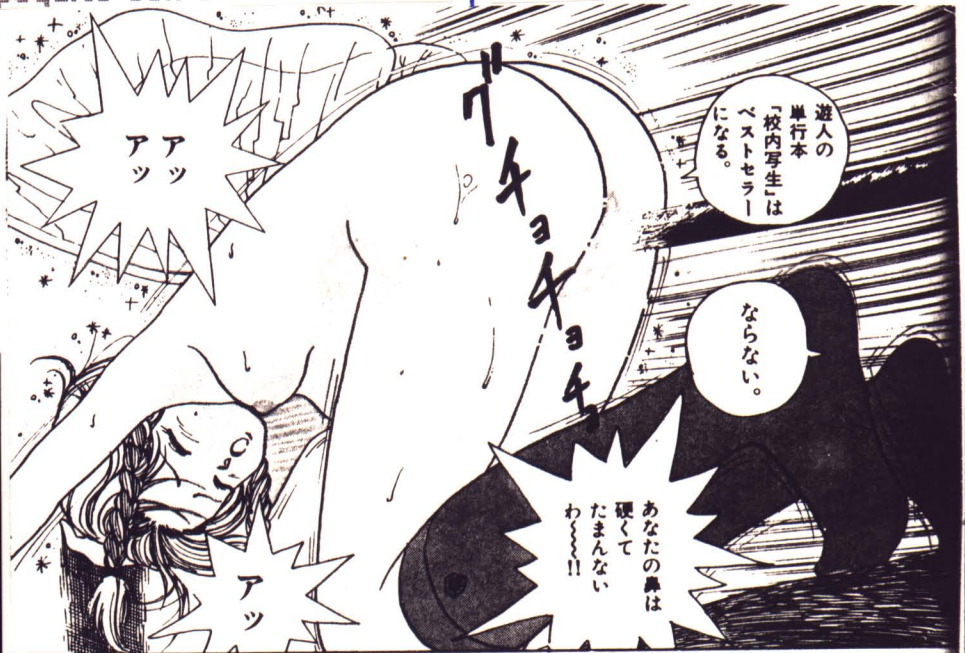
que **ELLE** gira la cara con unos **COPYS** bastos. **ELLE** es una chica tan guapa, tan bella (**Pablete** está romántico hoy). Aparece **KATA O KOZSU KUKI FUTOI** que nos anuncia los pantys **Maricler**. En **MERIDIAN** visitamos la sala de computadoras para hablar con **DAYARI MINO KEMO YODATSU** visiblemente alterado. Pero para averiguar lo que pasa hablaremos con el director **BUTANIKU NO HOSAI CHOZUME** que nos ordena investigar la salvaje muerte de **COCON DE VERÑ SOIRE** y para tal misión nos entrega una foto de la



víctima. Interrogaremos a **TEKELKABS** y **KORYOTO SHITA** para descubrir pistas que nos conduzcan al asesino. También a la enfermera **AKUHEKI NO ARU GEIJUTSUKA** y a Montoliu. Sin lograr ningún resultado positivo que nos permita seguir una mísera pista del asesino volvemos a nuestro apartamento donde encontramos una pequeña sorpresa. Se trata de **KOKORO KORYOTO SHITA**. Al poco tiempo aparecerá el icono mano para empezar las caricias en los senos a través de la ropa. Pondremos la mano

erógenas del cuerpo y también, posteriormente, iniciar la penetración. Tras lo que se ha llamado la "FOLLADA ATLETICA" en honor al José Miguel, hablas un poquito con ella. Al salir de

peligroso llamado **SENSIM SURUMIZA** rondando cerca. En la sala de juntas hablamos con **SHINA MITZUTANI**, que ha visto el peligroso individuo en el pasillo vicioso. Corremos



EL PODER DEL "DOBLE ALERON"

sobre el pecho, con una presión ardiente de la palma, apretándolo suavemente con los dedos y corriendo la mano desde la base del pecho hasta el pezón, manteniendo una presión firme pero suave. El deseo de la enfermera se ve vivificado por las múltiples caricias, y siente que la ropa le molesta, participando su necesidad de caricias más profundas. Con este objetivo aparecerán la lengua y los labios para excitar las partes más

tu apartamento reencontramos a **ELLE** que nos avisa para regresar a **MERIDIAN**. Ahora vienen los "trinques" uno detrás del otro. En el pasillo vicioso conocemos otra chica que viste un hermoso kimono, se trata de **BURUTU NASHIURU** que nos recomienda que llamemos a Ramón Casillas y le paguemos muuuuuuuucho money. Volveremos a la pantalla inicial y encontramos al **VIEJO QUEIRI III PARTE** que ha podido visualizar un tipo

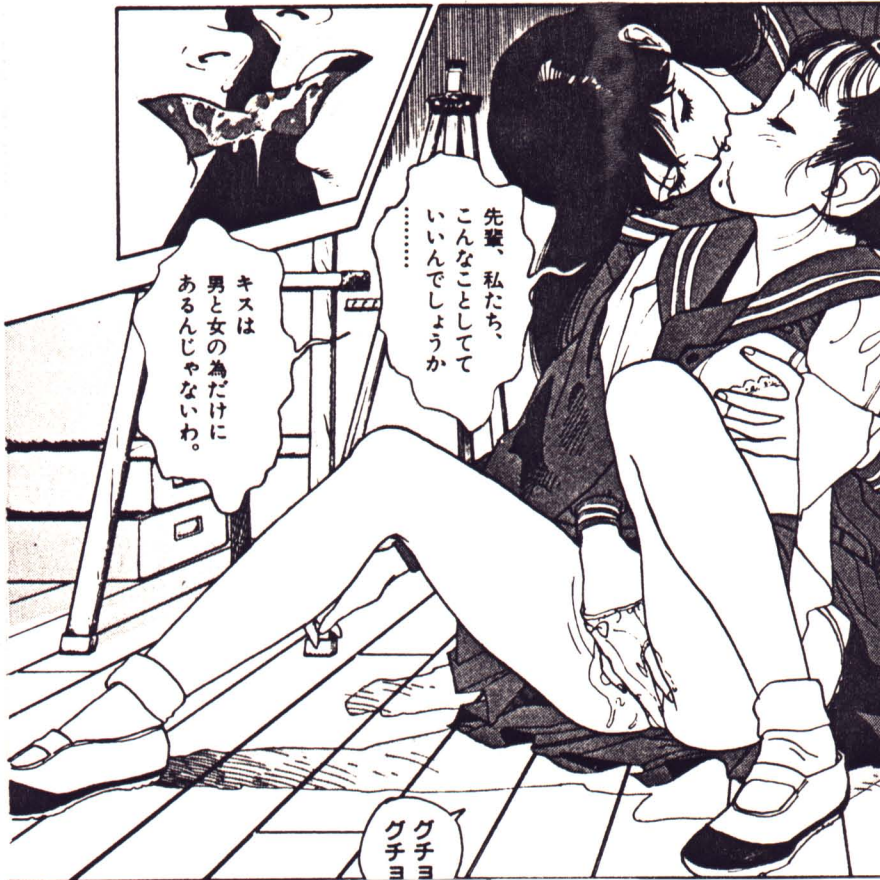
para allá y oímos extraños ruidos que se traducen en el signo de interrogación. Lo colocamos en la puerta del fondo y ¡Tachaani!, vemos a la chica **BUM-BUM SHUDOSHI MATSUMAINO** violada por **SENSIM SURUMIZA** y al gerente **YUKKURI KANTEN** que lo pasa mal viendo la escena. Hablaremos con la gente, para saber qué pasa y apuntaremos al violador, justo en la diadema que tiene **SHUDOSHI MATSUMAINO**. **SENSIM SURUMIZA** queda herido y,

ante su negativa de confesar, le disparamos en los cojones y le peta la cabeza. El gerente tiene un pánico que se caga (disculpad el vocabulario). Por mucho que parezca una contradicción este asunto queda resuelto si tenemos en cuenta que el VIEJO QUEIRI III PARTE le ha disparado antes que nosotros. En el pasillo vicioso nos explica las razones de tal acción y nos da un quesito de la Yaca que Rie y del Caserío, me fio. Encontramos a ELLE y a Oh Oh FREESENT en la habitación inicial con los que entablamos conversación. Nos movemos hasta la habitación de las computadoras para conversar con DAYARI MINO KEMO YODATSU y posteriormente visitaremos al director BUTANIKU NO HOSAI CHOZUME ésta sí que sí, ésta sí que no. Acudimos a una cita pendiente en SKY VILAGE con KATA O KUZSU KUKI



FUTOI, muy especial. Tras los preliminares del acto sexual, empezaremos con las caricias profundas y el cunnilingus, para llegar al icono de penetración. Antes de irnos de la habitación 202, le mostraremos la foto que teníamos de COCON DE VER A SOIRE y el amuleto. Para recoger más datos hablaremos con TEKELKABS y consultaremos los datos de la sala informatizada de

archivos de MERIDIAN. Decidimos ir a nuestro apartamento para revisar toda la información almacenada cuando suena el teléfono (se encuentra encima de la mesa con forma de PAC-MAN). Lo cogemos y se trata de KATA O KUZSU KUKI FUTOI que nos espera en la pantalla de servicios. Vamos allí y, después de hablar con ella, entramos en 1991 y realizamos la misma acción con SHINA MITZUTANI, a la vez que reaparece KATA O KUZSU KUKI FUTOI. Y ahora ¿A qué no lo adivinas?. Nos trasladaremos a la recepción de MERIDIAN donde encontramos a SHIDORASHI SAMYAKU y nos explica que Excotex es mucho papel. Tariroritata. Corremos ipso facto para hablar con HIDERI TSUZUKI a ver qué pasa y en el pasillo vicioso aparece DAYARI MINO KEMO YODATSU, aunque ni





explota la testa. Hombre, aquí está el gerente YUKKURI KANTEN.

**IV PARTE: LA LUCHA SE DECANTA A FAVOR DEL MUTANTE**

Decidimos dar un paseíto para aclararnos las ideas. Nos dirigimos a nuestro apartamento en el SKY VILAGE y apenas llegamos allí suena el teléfono. Lo cogemos y nos dirigimos a 1991 para entrevistarnos con KATA O KOZSU KUKI FUTOI, y charlar con TEKELKABS. Acudiremos a

Emoción, intriga, dolor de barriga. No bien lleguemos a nuestro apartamento ELLE "la putorra" nos comentará que esta gente de Sabadell se trae toda su familia para acá. Pablete nos menciona que para pasar a la fase final deberemos teclear un password secreto que sólo él conoce, pero en estos momentos tiene mucha hambre. Dadle unas cuantas galletas, para jugar a ELLE se precisan muchas calorías. ELLE está decidida a perseguirnos hasta la



ELLE

su padre sabe cómo se llama realmente. Y entonces aparece el famoso interrogante que situaremos en la puerta izquierda más cercana. Anunciando queso, aparece BURUTU NASHIURU violentamente acosada por un tipo llamado SHOUDA. Intervenimos en el acto dándole un puñetazo al tal SHOUDA. Le reanimamos a golpes, y llega un momento que le

una reunión en la habitación inicial de MERIDIAN y tan pronto como hayamos hablado con todos, se quedará ELLE sola. Nos moveremos hasta la habitación del mapa para hablar con HIDERI TSUZUKI hasta la sala de computadoras para hacer lo mismo con DAVARI MINO KENO YODATSU, e ídem en 1991, con KOKORO KORYOTO SHITA y finalmente con AKUHEKI NO ARU GEIJUTSUKA.

habitación inicial, donde le acariciaremos sus hermosas tetas. Conversaremos de nuevo en la sala de computadoras con DAVARI MINO KENO YODATSU y, es curioso, nos dice que el QUEIRUGA no recuerda la época en que se encontraba en el vientre de su madre. Bien, discurriremos con Montoliu y al llegar a nuestro apartamento, volverán a llamarnos por teléfono. Chacharearemos



PANDORA. UNA TRILOGÍA ERÓTICA DE SERENNA SEX

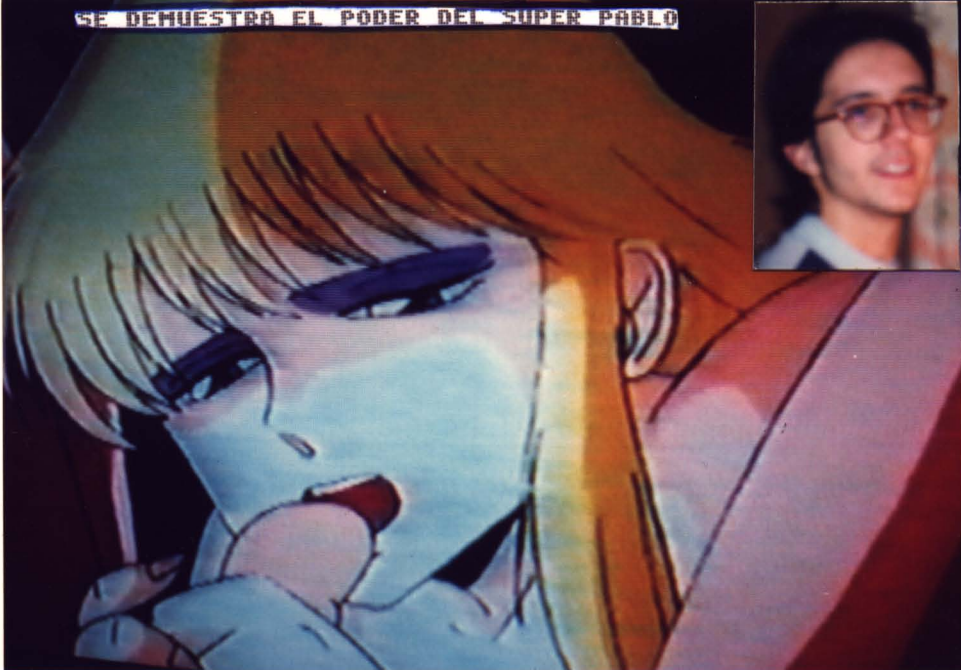


un rato y ELLE ya está aquí. Intentaremos seducirla, pero ésta se enfada no está para tonterías, y se va. La llamada provenía de 1991 y muy abatidos, vamos a la pantalla de servicios donde encontramos a KATA O KOZSU KUKI FUTOI. Entramos en 1991 y TEKELKABS nos presenta a NOZOMIKO SHOKUNO un espía que nos entrega un completo reporte relacionado con lo que está pasando. Seguidamente hablaremos con KATA O KOZSU KUKI FUTOI y TEKELKABS. Caminaremos hasta ver al director BUTANIKU NO HOSAI CHOZUME y tras esta acción hablaremos con

SHINA MITZUTANI en la habitación inicial, que parece que está sobre la pista del asesino. Conferenciaremos con HIDERI TSUZUKI y en el pasillo vicioso discurremos con la chica BUM-BUM SHUDOSHI

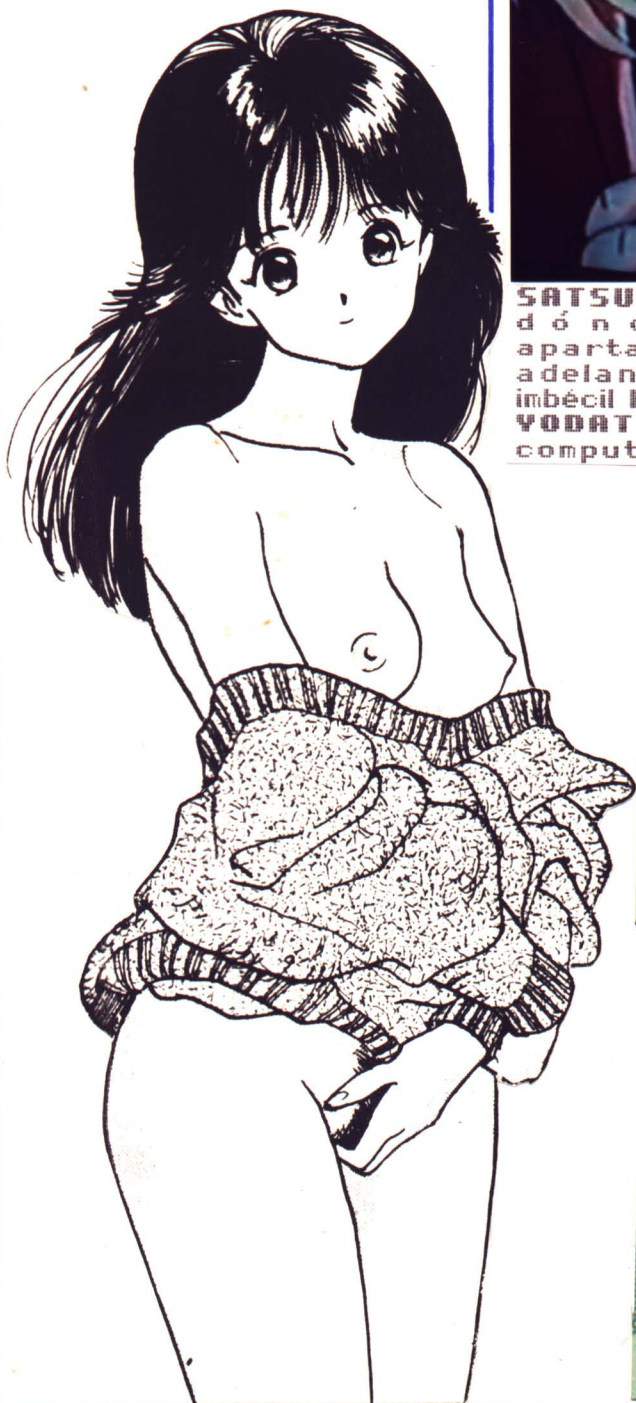
iremos a parar?. Es la evolución del hombre. Si recudimos al apartamento volverán a llamarnos por teléfono, "nunca digas nunca jamás". Nos dan una nueva opción, ya que nos informan que SHINA MITZUTANI fué a la

SE DEMUESTRA EL PODER DEL SUPER PABLO

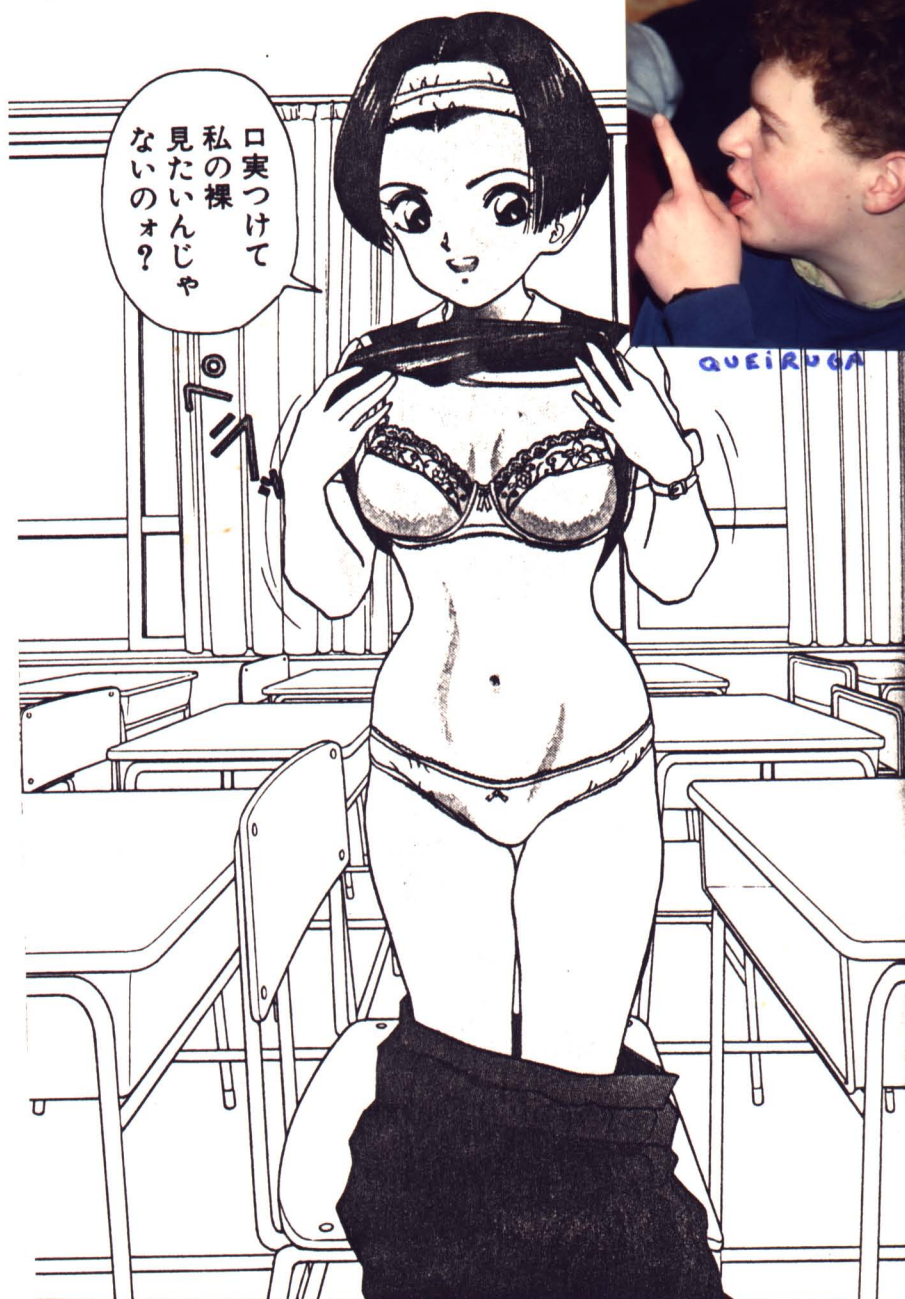
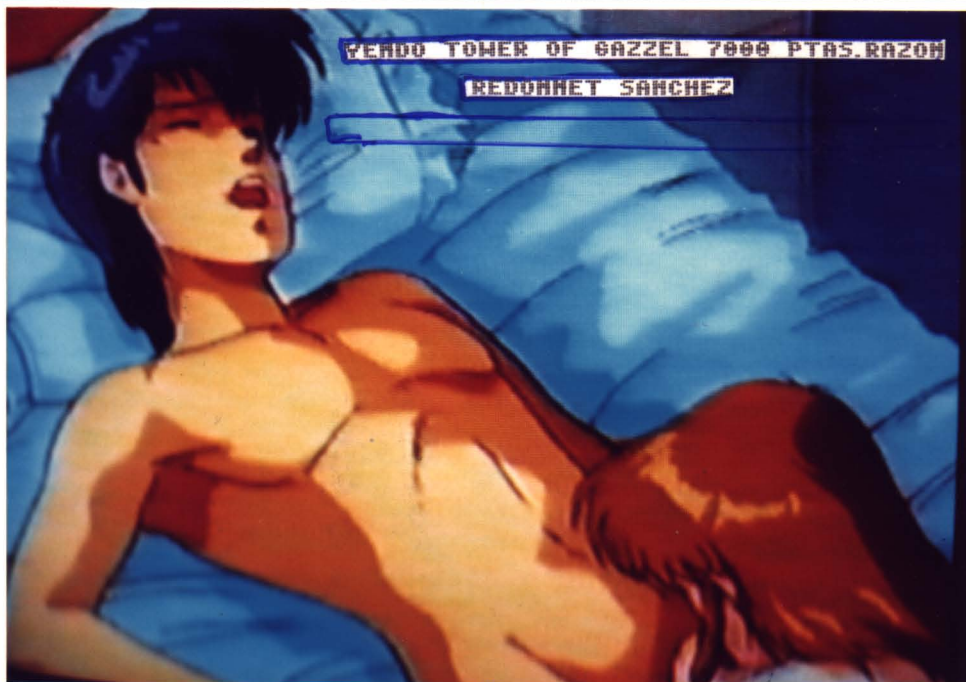


SATSUMAINO y le dices dónde está tu apartamento, para más adelante... Habla con el imbécil DAVARI MINO KEMO YODATSU en la sala de computadoras. ¿A dónde

pantalla conocida como VACACIONES DE VERANO CON PALMERAS Y COPYRIGHT de Sabadell. Se trata de una mansión con alta tecnología. Pablete cuenta que se acerca un nuevo



asesinato. Nada más entrar conocemos a un nuevo personaje, **KENKYUSHA SHISSO SURU**. Terminaremos en una habitación con cama y vistas al exterior que examinaremos bien. Finalmente podremos abrir la puerta del fondo. Y allí encontramos a **SHINA MITZUTANI** tomando un baño relajante que la relajará por toda la vida. ¡Es mas a cre pural. Atentos, aparece un interrogante. ¿Qué hay que examinar?. Pues lo que lleva en sus manos y su cuerpo, especialmente la parte superior hasta que podamos salir. José Miguel, el monstruo de las galletas se las come todas. Eh, Eh, Eh, nos vamos. Charlamos con **KENKYUSHA SHISSO SURU** y ya podemos irnos. Nos desplazaremos a



1991 para conversar con **TEKELKABS** que nos recomienda mierda pura, la más sana y digestiva. Después hablaremos con **KOKORO KORYOTO SHITA**, y José Miguel quiere sexo y abusa de los hombros de metal de Pablete. Charlaremos con el director **BUTANIKU NO HOSAI CHOZUME**.

Asistimos a otra reunión celebrada en la habitación inicial de **MERIDIAN** donde observamos que cada vez queda menos gente viva y aún evitándolo Pablete no consigue degener el continuo abuso duro de José Miguel, muy magnético. Conversaremos de nuevo con **SHIDIRASHI SAMMAYAKU** en la sala de computadoras y nos anuncia que el Purgo-R purga las pulgas, tiene boca para comer y salidas para cagar. Y atención, hay un atentado contra Pablete y mientras el José Miguel eructa apreciamos la enclaudra profesional del **BAENA** y una ostia increíble de a qué. Nos desplazaremos al **SKY VILAGE** y encontraremos a **ELLE** con puré de galleta y después con **KENKYUSHA SATSUMAINO** en **VACACIONES DE VERANO CON PALMERAS Y COPYRIGHT** y finalmente con la enfermera **AKUHEKI NO ARU GEIJUTSUKA**. Será entonces el momento de visitar al director **BUTANIKU NO HARU CHOZUME** que nos presenta las camas Dormilón, el melón del montón. ¡Ahora sí. El voluptuoso, sensual, mórbido, lujurioso, carnal y





lascibo Pablete vuelve al apartamento 202 donde encontramos a la chica **BUM-BUM SHUDOSHI SATSUMAINO** dispuesta a ofrecernos su cariño y su cuerpo. Pablete disfruta con realidad virtual, el sexo interactivo. ¡Animo Pablete!. Después de realizar las típicas y conocidas acciones resulta que Pablete se quería llevar las bragas de recuerdo. Y ahora viene la sorpresa. Deberemos presentarnos en 1991 para hablar con **Oh Oh FREESENT** y posteriormente dirigirnos a **VACACIONES DE VERANO CON PALMERAS Y COPYRIGHT** para desnudar a **KENKYUSHA SHISSO SURU**, bonita lencería. **HUGO VS ELLE**. ¿Quién es la estrella?. Tocádselo todo, incluidos los pezones metálicos. Pero en esta

parte hay un poco de confusión. Pablete nos dice: "mamones, cerdos, perversos que sois, os vais, volveis y hablais todo el rato con ella y se desnuda. Cachibaches, especie de melones so pinochos, pollas cortas, **v e r d u g o s**, violadores". Parece que Pablete está en plan duro. Bueno, seguimos adelante hablando con **KATA O KOZSU KUKI FUTOI** en el apartamento 202 de **SKY VILAGE** y con **KOKORO KORYOTO SHITA**. En la habitación inicial de **MERIDIAN** hablaremos con **Oh Oh FREESENT**, que parece estar a punto de descubrir al asesino. Pero de momento Pablete no sabe dónde

está. Si, Pablete se dirige a la mansión de **VACACIONES DE VERANO CON PALMERAS Y COPYRIGHT** y tras hablar con **KENKYUSHA SHISSO SURU** algo sucede. ¿Ha ocurrido un asesinato?. ¡Sí!. **i P o b r e O h O h FREESENT!** Vaya, lleva un **c h i p** en la cabeza. Examinaremos sus manos y observaremos que las víctimas del asesino llevan un papel y un lápiz en las manos. Continuaremos el examen, especialmente en la cabeza, luego conseguiremos que aparezca el interrogante que situaremos en su pecho derecho y allí encontrarán la foto de una chica. Seguiremos el estudio hasta que podamos salir. Correremos a la sala de computadoras de **MERIDIAN** y allí...



**U L T I M O  
CAPITULO: ¡VICTORIA,  
VICTORIA REDONNET!**

Pablete respira pesadamente, ¡Baby, Baby! exclama. Pues bien, volveremos a hablar con **DAYARI MINO KEMO YODATSU** examinaremos su cara y su nariz. Eh, Eh, Eh. Ay, Ay, Ay, ahí está el Trancón, pero ¿Quién es

nos anunciará los trajes de la próxima temporada primavera-verano del Corte Inglés. ¡No me enteraré jamás! exclama el Pablete- Ja, Ja, Ja. Pablete aprovecha para saludar a su padre, a su madre a Ramón Casillas, a su contacto de Guipúzcoa **¡HOLA LUIS VALVERDE!**, y a o t r o s

con **KOKORO KORYOTO SHITA** y tras ir a nuestro apartamento lugar en que ocurre algo, lo cual hace que hayamos de irnos rápidamente a la habitación inicial donde está el **VIEJO QUEIRI III PARTE**. Pero Pablete no encuentra nada. Va a t i r a r s e u n tiro. ¡Traición!. La-li-la-li-lo-



Trancón?. Para salir con buen aire de la conversación con **DAYARI MINO KEMO YODATSU** ayúdaros de la primera y segunda opción del menú. Al final se irá y nos pedirán el disco E. Las galletas son una traición y **DAYARI MINO KEMO YODATSU** atacará a **SHIDORASHI SAMMYAKU**. **DAYARI MINO KEMO YODATSU** la ataca con un cuchillo mortal del pinche loco, ahora soldado loco, hasta que llega un momento en que el escote no aguanta mucho. Examinálos e intenta disparar en la cabeza de **DAYARI MINO KEMO YODATSU**. Es el nuevo look de primavera. La lencería y el diseño de las faldas de peletería de cuero, en fin, de todo el vestuario es de Pablete. Aun cuando parezca una contradicción hablaremos con la vulva de **SHIDORASHI SAMMYAKU** mientras introducimos nuestro falo en la boca. **LE PENETRA**. El icono pene aparece en todas partes. Lo importante es participar. Pablete me dice que estoy loco ¡Hombre gracias!. Atacas con un pollazo y dejas atontado a **DAYARI MINO KEMO YODATSU**, el semen le corroe la cara. Sin embargo, el personaje simulará estar muerto y para desenmascararlo le daremos un golpe en un huevo y en la clara del otro. Ante tal tratamiento

tantos. Entregaremos un completo reporte al director **BUTANUKU NO HOSAI CHOZUME** de todos los asesinatos acaecidos, donde aparecen algunas imágenes de nuestros compañeros caídos. ¡Quieto Satanás! ¿Qué haces? me dice Pablete. Nos desplazaremos al hospital para hablar con **AKUHEKI NO ARU GEIJUTSUKA** y nos da un rollo de cocina Cel, que es facil es. Espeeeraaaa: pepinillo, aceituna, mejillones... a Pablete se le ha acabado la energía. Conversaremos



la-la-la. Al menos ha encontrado una cucaracha. Pero ¡ah! el Pablete usa su Shackti, y tras dar más vueltas, tiene una última oportunidad. Acompañados por el VIEJO QUEIRI III PARTE vamos al OPERATION ROOM y nada más entrar, un rayo mortal deja tieso a nuestro colega. Nos dice sus últimas palabras y, en ese momento aparece el asesino camuflado con una máscara. Se la saca y ¡Es KOKORO KORYOTO SHITA armado con una sierra eléctrica, a punto de hacer albóndigas rellenas con ELLE, que se encuentra a su merced!. Hablaremos un largo rato con el asesino. Para detenerlo dispararemos a un bote con ácido situado encima de su cabeza y lo neutralizaremos. Saldremos de aquí y observaremos que en el hospital no hay nadie. Y no sólo en el hospital, toda la ciudad está desierta. ¿Qué está pasando? Preguntaremos a ELLE en nuestro apartamento, y ella está perpleja como nosotros. Visitaremos lugares nuevos y de nuevo la OPERATION ROOM hasta que en el SKY VILAGE aparezca otro apartamento donde cogemos una caja de condones a cuestas. La llevaremos a nuestro apartamento para hacer el amor con ELLE. Estamos muy cerca del final. Nos dirigiremos a la cámara acorazada de MERIDIAN que abriremos disparando a los controles. Situaremos el icono mano en el centro de la puerta y la abriremos. Nos encontramos en una inmensa sala informatizada y mientras usamos una terminal golpean a ELLE. Nos giramos y vemos a una réplica de ELLE y de nosotros mismos, autómatas creados por un cerebro de origen extraterrestre. Toda la gente de la ciudad está cuidadosamente copiada en forma de autómatas y puesta en conserva. Sin pensarlo dos veces dispararemos sobre JUST, nombre que recibe el mencionado cerebro, con lo que apreciaremos un corto pero bonito final. Este juego me hace pensar ¿De dónde venimos?, ¿A dónde vamos? ¿Quién coño es



Pablete?, ¿Qué coño estoy escribiendo?, ¿Tendrán respuesta estas preguntas? Nota: el Baena no quiere saber nada de este comentario: Pablo y José Manuel se suben por las ramas. **JUEGO TERMINADO POR: PABLO MARTIN**  
**ESCRITO Y TECLADO POR: PABLO MARTIN Y CARLOS REDONNET**  
**MAQUETACION: CARLOS REDONNET**  
**FOTOS DE: JOSE MANUEL LOPEZ**  
**COMENTARIOS: DAVID BAENA, JOSE MIGUEL COLLETTI, JOSE MANUEL LOPEZ, QUEIRUGA**

## "SABOR A JOSES"





Desde OEUVA  
Presento  
PINCHESS  
MAKER de  
MACRO  
CABIN.