

FRIDAY

ESPECIAL VACACIONES

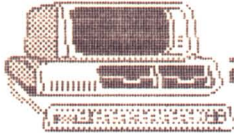
N. 5

RANMA 1/2
PARADREAM

24 PGS.

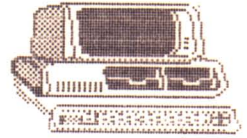


らんま 1/2



REDACCION

FKD-FAN5 N. 5 FKD-FAN5



Hola querido usuario ya tienes en tu poder el FKD-FAN que ha salido adelantado, por las vacaciones. Como podras observar este numero por ser especial vacaciones posee 24 paginas. Su contenido como podras ver posee un macro comentario de una de las ultimas novedades aparecidas para MSX TURBO-R, nada más y nada menos que RANMA 1/2, serie japonesa televisiva basada en el comic que causa furor en el lejano oriente. Las fotocopias de el comic han sido facilitadas por PABLO MARTIN, más conocido como PABLETE (forofu de este comic). Tambien hemos querido poner algunas fotos de juegos y software originales, cosa que espero que sea de vuestro agrado. Y como ultimo comentario comentaremos PARADREAM, un juego en basic que ganó el concurso de programación de basic del JAPON, y que demuestra las capacidades de los MSX TURBO-R, exclusivamente en basic. También e de informaros que la 3.a REUNION DE USUARIOS DE MSX EN ESPAÑA, fue todo un exito y a la cual asistieron unos 50 usuarios, que son bastantes teniendo en cuenta

que se hizo en BARCELONA y que a mucha gente le hubiera gustado venir, pero por problemas de transportes no pudo asistir. En esta se hablo sobre el nuestro querido sistema y se enseñaron demos de grupos de usuarios que habían realizado como esta, también, se demostro las capacidades musicales del MSX para trabajar con un modulo MIDI, cosa que la muchos usuarios desconocian, y les gusto bastante. Esta reunión batió todo un record de asistencia y de duración (unas 5 horas aproximadamente). Asistio mucha gente de fuera de Barcelona, y para intentar que los usuarios de fuera puedan asistir a la próxima se decidió que la proxima se realizaria el proximo 10 de octubre del 93, que cae en un puente. Resumiendo:

**PROXIMA REUNION DE USUARIOS DE MSX, DIA
10 DE OCTUBRE DE 1993.**

En el próximo número de la revista comentaremos con más atención la proxima

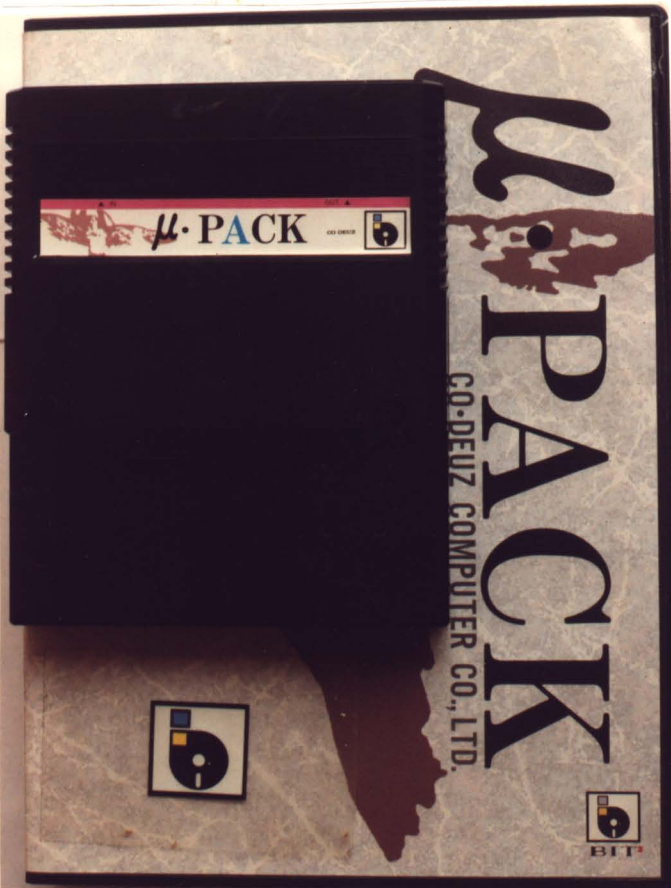
reunión. Adelantandonos en proximos fanceine comentaremos como "acabar" BURAI II. Esto de acabar va entre comillas, por que PABLO MARTIN se ha quedado estancado en la ultima clave del juego, que parece ser es una combinacion un tanto dificil de descubrir. En esta combinacion, estan trabajando laboriosamente PABLO MARTIN y CARLOS REDONNET, para ver si haciendo multiples combinaciones, consiguen con la clave para acceder al enemigo final y acabar el juego. Rogamos que si alguien a "logrado" descifrar esta clave se la envíen a PABLO MARTIN. C/ Almogavares n.8, 2-4 080189 BARCELONA.

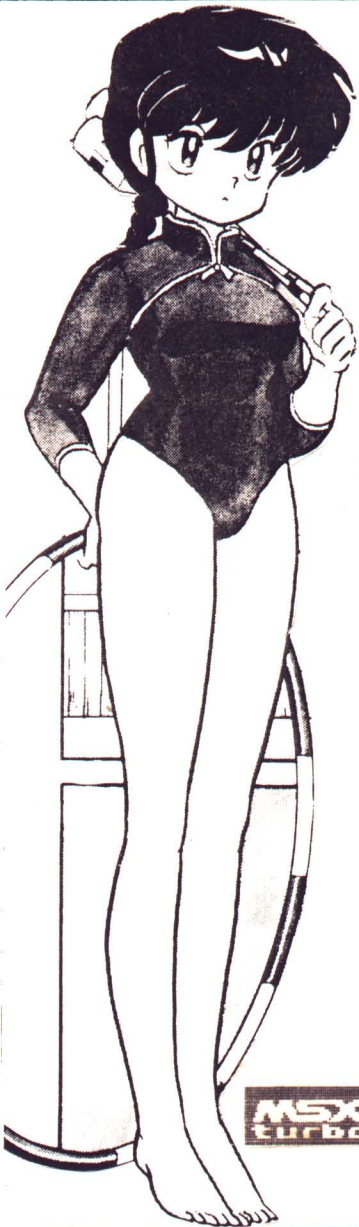
Y como ultimo he de decir que nuestro próximo aparecerá sobre SETIEMBRE, antes de la reunión. Para cualquier pregunta o informacion, remitirse a:

FKD-FAN (José Manuel Lopez Navarro)
C/ CALDERS n.3, 2 080003 BARCELONA.
Tel (93) 319-89-46

μ PAK y μ NOTE.

Interface MIDI para TURBO A1ST y programa secuenciador MIDI





RANMA NIBUNNOICHI

らんま 1/2

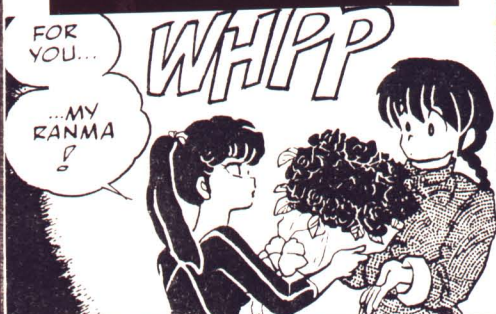


MSX turbo R

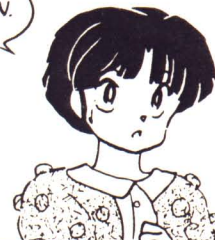
INTRODUCCION

Aquí tenemos un juego que, más que un juego, es un "culebrón" venezolano. RANMA 1/2 está inspirado en el comic japonés del mismo nombre dibujado por la genial Rumiko Takahashi. En este juego encarnamos a RANMA Saotome, un chico que, junto a su padre Genma, deciden irse a entrenar artes marciales por distintos lugares del mundo. Al pasar por China, entrenan en un lugar lleno de lagunas. El padre cae en una de ellas y sale convertido en panda, ante la mirada atónita de RANMA. El padre, sin darse cuenta de nada, tira a su hijo en otra laguna y sale convertido en chica. Ahora, cada vez que alguno de los dos se moja con agua fría, se convierte en panda o en chica según el caso, y si se mojan con agua caliente vuelven a su estado normal. Pues imagináros ahora que el padre de RANMA había decidido de prometer su hijo con alguna de las hijas del señor TENDO, y que llega a casa de él convertido en panda y con su hijo convertido en chica, cuando el señor TENDO se pensaba que era un chico. ¡Qué decepción más grande para el señor TENDO cuando vio a RANMA! En fin, esto es el comienzo de la historia. En el comic la historia trata sobre el triángulo amoroso entre RANMA, AKANE (una de las hijas del Sr. TENDO, que por cierto es la más joven. ¡Yo no sé que ven los japoneses a las chicas de quince y dieciseis años!) y Shampoo (no, esto no es un anuncio de champús, es el nombre de una chica, por cierto muy moja). Alrededor de este triángulo nos

encontramos las cosas más extrañas: desde un viejo perverso que no para de robar bragas y que no nos deja en paz durante todo el juego, hasta un chico llamado RYOGA que tiene una manía feroz a Ranma (no es el único, por desgracia para él), y que también tiene la capacidad de transformarse cuando le toca el agua fría en... ¡un cerdito negro!. Este, cuando está transformado en cerdito, es la mascota preferida de AKANE (le llama P-chan) y le gusta mucho abrazarlo (el día en que sepa quien es en realidad, va a pillar un mosqueo de agarrate y no te menees, ya que RYOGA disfruta mucho cuando la abraza AKANE. ¡Y es que en este comic hay mucho perverso suelto!). Y ahora vamos a definir los personajes:



WOW.



YOU'RE REALLY GOOD, RANMA.



RANMA: el protagonista de este juego, y posiblemente el que lo pasa más mal en toda la historia. La capacidad de transformarse en chica cuando se moja con agua fría le crea no pocos quebraderos de cabeza.



GENMA: es el padre de RANMA, y se transforma en panda cuando recibe una ducha de agua fría. Cuando está convertido en panda lleva siempre un cartel en el cual expresa a los demás lo que quiere decir (yo no conozco a ningún panda que hable).



SR. TENDO: es el padre de AKANE, KASUMI y NABIKI. Tiene cierta tendencia a coger unas depresiones de campeonato, que le obliga a estar varios días en cama, como la que cogió cuando vió por primera vez a RANMA, y este estaba convertido en chica. Por lo demás suele ser un padre de familia normal (si alguien puede ser normal en esta historia...)



NABIKI: la segunda hija del Sr. TENDO. Es una chantajista nata, ya que utiliza las fotos de RANMA chica y de AKANE en paños menores para conseguir dinero de UPPERCLASSMAN KUNO (otro pervertido).



AKANE: es la tercera hija del Sr. TENDO y la "prometida" (obligada) de Ranma. También ella sufre de alguna manera todos los desvarios que ocurren en esta historia. También practica artes marciales (suele practicar mucho con Ranma chico cuando él menos se lo espera).



KASUMI: es la primera hija del Sr. TENDO. Es la que hace las labores en la casa, ya que creo que el Sr. TENDO es viudo. Es una chica sencilla y está siempre alegre.



KODACHI (THE BLACK ROSE): es la hermana de UPPERCLASSMAN KUNO (¿no tenía razón cuando decía que esto es un "culebrón" venezolano?). Esta chica destaca en la lucha con aparatos de gimnasia (¡esto no es broma, si vierais las cosas que hace con la cinta!). Suele dejar como tarjeta de visita una rosa negra. Le gusta mucho Ranma chico, pero mira por donde no le gusta nada Ranma chica, y no puede ver a Akane ni en pintura. A Akane le pasa lo mismo, y más cuando tuvo que limpiar toda su habitación de las "tarjetas de visita" que le dejó KODACHI.



DR. TOFU: un auténtico genio de la medicina... ¡cuando no está KASUMI a su lado! Si tienes mala suerte y está ella en la consulta, puedes acabar peor que cuando entrastes. La causa es que el doctor le gusta mucho KASUMI, y se pone muy nervioso cuando la vé. Y eso lo puede atestiguar Ranma y su cuello cuando este fue a ver al doctor para que le mirara un pelotazo en la cara y salió con la cabeza hacia un lado. ¡Hoy no se puede confiar en los médicos!

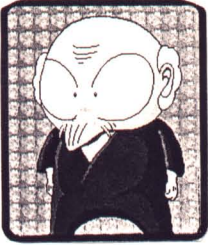


UPPERCLASSMAN KUNO: es un experto en el manejo de la katana (la espada japonesa), pero también es otro pervertido que anda suelto por la historia. Le vuelve loco AKANE y RANMA cuando está convertido en chica. Le gusta comprar las fotos que Nabiki hace de ellas (¡y quién no!).

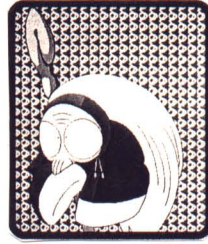


RYOGA: este chico, como he dicho antes, tiene un "poco" de manía a Ranma chico. RYOGA fue a visitar el lugar de entrenamiento donde Ranma y su padre les ocurrió lo que sabemos, y a él le ocurre lo mismo, salvo que él se transforma en un cerdito negro cuando recibe la ducha de agua fría. También practica artes marciales (como no).

PERSONAJES



VIEJO PERVERTIDO: el auténtico protagonista de la historia. Este tío no para de robar bragas, de tocar el culo a RANMA chica, de causar un montón de molestias a Ranma chico... En definitiva, ¡es un auténtico PERVERTIDO!



VIEJA: es una señora muy mayor que va levitando por el aire (!que nadie se le ocurra que lo consigue gracias a ventosidades!), y lleva un bastón un tanto extraño. Ella será quien dará muchos consejos a Ranma, y le enseñará el ataque más MORTIFERO que existe (me ha quedado bien, ¿eh?).



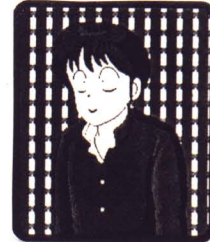
LA CHICA DEL BAR: no sabemos su nombre, así que decidimos llamarla así, ya que trabaja en el bar de los estudiantes. Es una experta haciendo "pizzas" (que por cierto, le encantan al viejo pervertido). La tendremos a nuestro lado un buen tiempo de nuestra aventura en este juego.



PERRO DE RYOGA: a este perro mitad blanco mitad negro (no estan mezclados los colores, imaginaros que perro más raro), le tendremos que buscar un lugar para poder vivir cuando su dueño, RYOGA, lo deje. Me gustaria tener un perro como este, ¡es original!



GAFOTAS: como tampoco sabemos su nombre, y lleva unas cosas extrañas en la parte frontal del cabello q modo de gafas, le hemos puesto el "cariñoso" mote de gafotas. Es otro de los personajes anti-RANMA (chico). Vosotros ya comprobareis que en su kimono tiene de todo. Jugad y ya vereis.



ESTUDIANTE: ¡yo no sé si este chico duerme o no en su casa, pero lleva una cara de zombi que no se aguanta! Parece ser que también tiene un poco de manía a RANMA, pero éste le da unos cuantos cates y lo envia a la porra. No sale mucho en el juego.



EL PLAYERO: el "beach boy" de la historia. Va con un monopatín, el bermudas, la canisa playera, las gafas de sol y la palmera en la cabeza, sitiendo tal vez nostalgia de las playas de California y la tabla de surf. ¡Están locos estos norteamericanos

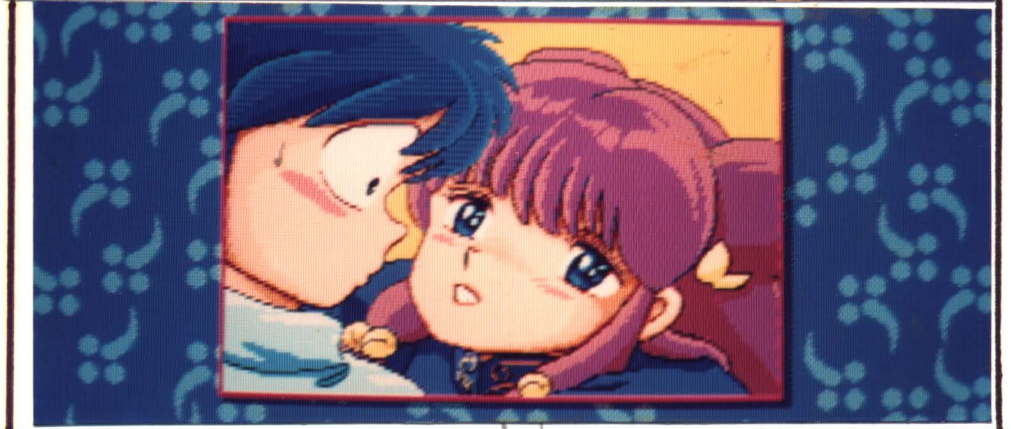


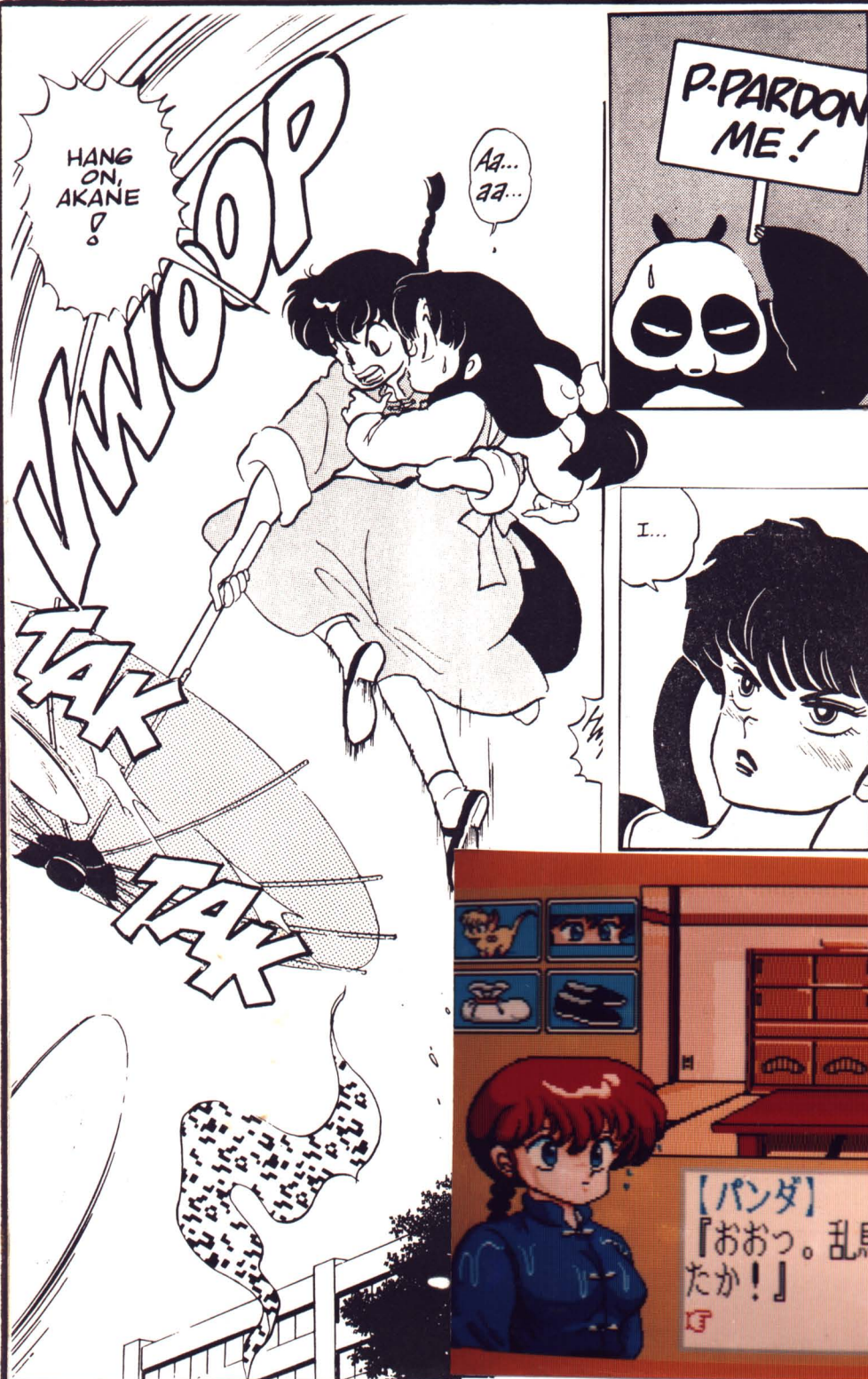
SHAMPOO: la niña de nuestros ojos, nuestra dulce flor de loto...(!anda, que sentimental me he puesto!). Esta chica tan mona también provoca muchos lios en la historia, especialmente cuando reparte una especie de caramelos que vuelven locos a quienes los toman. A esta chica le vuelve loca Ranma (chico, naturalmente). Trabaja en un restaurante junto con la vieja.



1. -FASE

Nosotros (RANMA 1/2) apareceremos en nuestra habitación, a donde nuestro padre vendrá a despertarnos. Con el primer menú, nos despertará de una forma muy violenta recomendado si es la primera vez que juegas). Hablaremos con el padre de RANMA, y nos iremos al comedor Allí nos encontraremos a TENDO, el padre de AKANE, al cual si lo observamos nos dejara escoger dos opciones. Con el primero encenderemos la TV, el segundo no tiene importancia. Volvemos a nuestra habitación, donde encontraremos dos objetos, que cogemos. Seguidamente saldremos de la casa por el comedor. Apareceremos en el jardín, e inmediatamente iremos al gimnasio donde el padre de RANMA nos retará a un combate, el cual es bastante facil de ganar por lo que no diremos la tactica. Nos dirigiremos a la habitación contigua al gimnasio y cogemos uno de los dos objetos que nos ofrecen. Volvemos al gimnasio y registramos todos los objetos que posee el padre. Iremos a la habitación de AKANE, que esta muy ordenada, y cogemos todos los objetos que hay. Iremos a la cocina y hablaremos con NABIKI. Entraremos al baño el cual observaremos y seguidamente volveremos al comedor. Nos dirigiremos a nuestra habitación, donde cogemos dos objetos. Inspeccionaremos el jardín, y nos daremos cuenta que al fondo hay algo. ¿Qué es?. Se trata de una rana, la cual deberemos atraer con los objetos que disponemos. ¡Horror!! ¡Es un viejo pervertido que nos dara la lata durante todo el juego!. Iremos a la habitación de invitados, donde inspeccionaremos todo y encontraremos el disfraz de rana del viejo. Nos dirigiremos al baño donde nos mojaremos con agua fria para convertirnos en chica. En la cocina Kasumi nos tirara agua caliente y nos convertiremos en chico. En el comedor nos encontraremos a TENDO y a un simpatico cerdito negro, que nada más y nada menos es RYOGA; estos nos daran un objeto. El cerdito se ira y nosotros nos iremos a la habitación contigua al gimnasio donde encontraremos a AKANE la cual nos ofrecera un objeto. Observaremos que el padre se ha ido del gimnasio, y en la habitación donde encontramos a AKANE, encontraremos al cerdito (RYOGA), el cual nos ofrecera dos objetos y nosotros en prueba de agradecimiento lo estujaremos un poco. Este se nos escapara y lo perseguiremos hasta la habitación de AKANE, la cual nos suplicara que dejemos a RYOGA en paz. Volvemos al comedor y nos encontramos a TENDO y a un oso panda gigante que resulta ser nuestro padre. Le damos el segundo de los objetos que tenemos e iremos al baño, donde nos encontraremos a AKANE medio desnuda, esta nos dara dos objetos y nos arreará un buen puñetazo el cual nos mandara hasta el lago. Y





conversación apareciera RYOGA convertido en chico y con ganas de pelea. Enseguida le dejaremos K.O. Seguiremos hablando y en otro momento de la conversación, apareciera SHAMPOO motorizada (en bicicleta) y atropellará a TENDO. SHAMPOO nos ofrecerá dos objetos uno de los cuales nos pondrá tan subidillos de tono que nos agarraremos a todo el mundo. Intentaremos hacer un XOF-XOF con AKANE, la cual nos lo impedirá propinándonos un puñetazo. Seguiremos conversando y en un momento dado SHAMPOO dará a AKANE un caramelo un tanto extraño que hace que esta se agarre a todo el mundo. Justamente en ese preciso momento de debilidad aparece el viejo verde, con cara de vicioso, intentándose aprovechar de la situación. Nosotros, cabreados, le mandamos a la coronilla. El caramelo que nos había dado SHAMPOO aún tiene efecto, y volvemos a intentar hacer un XOF-XOF con AKANE, la cual nos utilizará de maza para hacer sonar un Gong. AKANE continúa abrazándose a todo el mundo. Intentamos escapar y SHAMPOO nos abraza para evitarlo. Nosotros sin embargo, preferimos el XOF-XOF de AKANE, la cual volverá a hacer diana con nuestra cabeza en el Gong. Después de unos cuantos intentos de XOF-XOF con AKANE, volverá a aparecer el viejo verde, al cual le aplicaremos la misma medicina de siempre.



como el agua esta fria nos convertiremos en chica. Volveremos al comedor, y ademas de nuestro padre y TENDO aparece NABIKI muy enfadada. Iremos al baño y nos comenzaremos a desnudar, y justamente en ese preciso instante entra en escena el viejo verde tocandonos el culo, cosa que no nos gusta mucho y la enviamos a paseo. Nos metemos en la bañera (no perderse esta imagen), y nos convertiremos en chico. Iremos a la habitación contigua al gimnasio y cogemos un objeto de los dos que encontraremos. Una vez hecho esto vamos a la habitación de AKANE y vemos como el cerdito RYOGA revuelve la ropa interior de AKANE. Hablamos con él y ¡Sorpresa!! ¡No es RYOGA,

sino el viejo verde que vuelve a las andadas!. Ranma le enseña sus conocimientos de karate, y en ese preciso momento aparece AKANE super cabreada, nos echa un sermón y se larga. Seguidamente volveremos a enviar al viejo a paseo. Volvemos al comedor y nos encontramos a toda la familia: AKANE, NABIKI, KASUMI, TENDO, y nuestro padre aún como panda. Hablamos con ellos y obsevamos que la situación esta que arde. En un momento de la discusión, AKANE nos ofrecerá tres objetos, que iremos cogiendo poco a poco. Una vez le hayamos cogido el tercer objeto, esta cogera la mesa, y cariñosamente nos la pondrá por sombrero. Seguiremos hablando, y en un momento de la



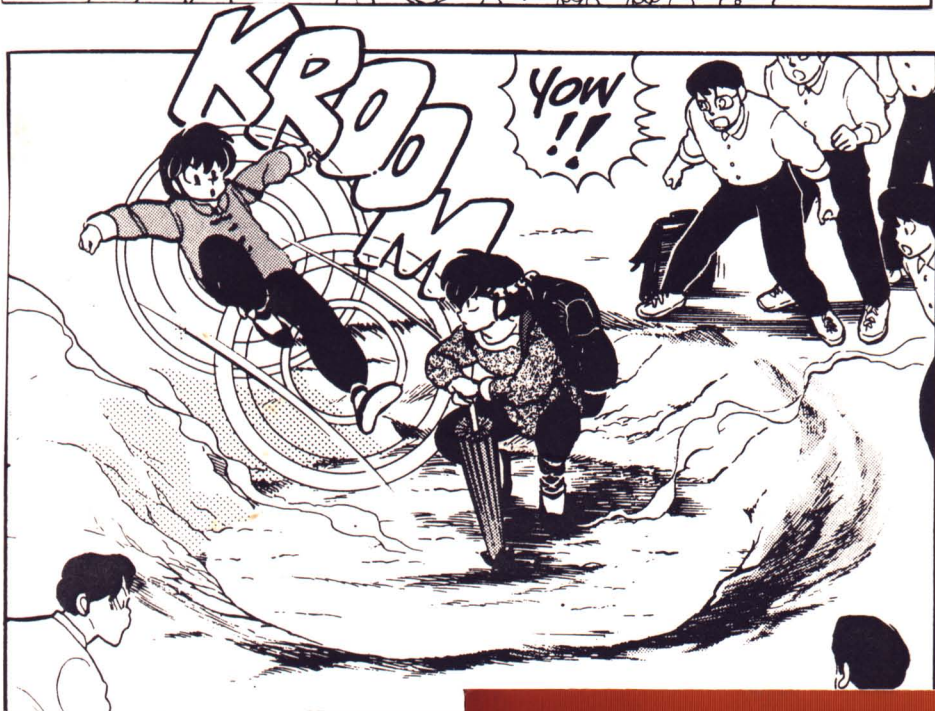


脱衣所です。

【あかね】

きゃあああああ~!!

HWOOOOOO



Observamos y nos damos cuenta que SHAMPOO nos ofrecerá dos objetos, el primero de ellos nos servirá para reanimar a RYOGA. Una vez reanimado, intentaremos hacer de nuevo XOF-XOF con AKANE, esta se deshará de nosotros y se agarrará a RYOGA. RANMA, cabreado, expulsará a RYOGA de casa, y AKANE nos estampará una bandeja en la cabeza. Observaremos a SHAMPOO y nos volverá a ofrecer dos objetos. Esta vez cojemos el segundo, el cual hace que SHAMPOO se vuelva un poco violenta hacia AKANE. Para acabar con este jaleo, le daremos a SHAMPOO el caramelo que poseemos (segunda opción). Esta se tranquiliza y se va. Aparece el viejo incordiante, y le mandaremos a tomar viento. En este momento aparece NABIKI. La observaremos y ella nos ofrecerá dos objetos, los cojaremos y aparecerá KASUMI. Entonces



【らんま】

さ〜、風呂、風呂。

ザッブーン!

AKANE nos cuenta una historia en la que ella vió al viejo verde con un saco a cuestas, lo que le ocasionará a TENDO una fuerte depresión al enterarse. Conversaremos un rato y saldremos al jardín. Daremos una ojeada y observaremos allá al fondo una rana. Utilizando la técnica anterior, la atraeremos con un objeto, !!!Horror, pero si es el viejo verde!!! Lo mandaremos a la Retornaremos a donde están los personajes, y seguidamente nos dirigiremos a la habitación de los invitados, lugar en que encontraremos al viejo verde. Conversaremos con él y seguidamente le mostraremos las fotos que tenemos del viejo en acción. En ese momento el viejo verde nos pega una buena paliza. Continuamos hablando y lucharemos con él, pero nos vencerá y se escapará con las bragas y las fotos. En ese momento aparece AKANE y el padre de RANMA. Conversaremos con ellos y así finalizaremos la primera fase.

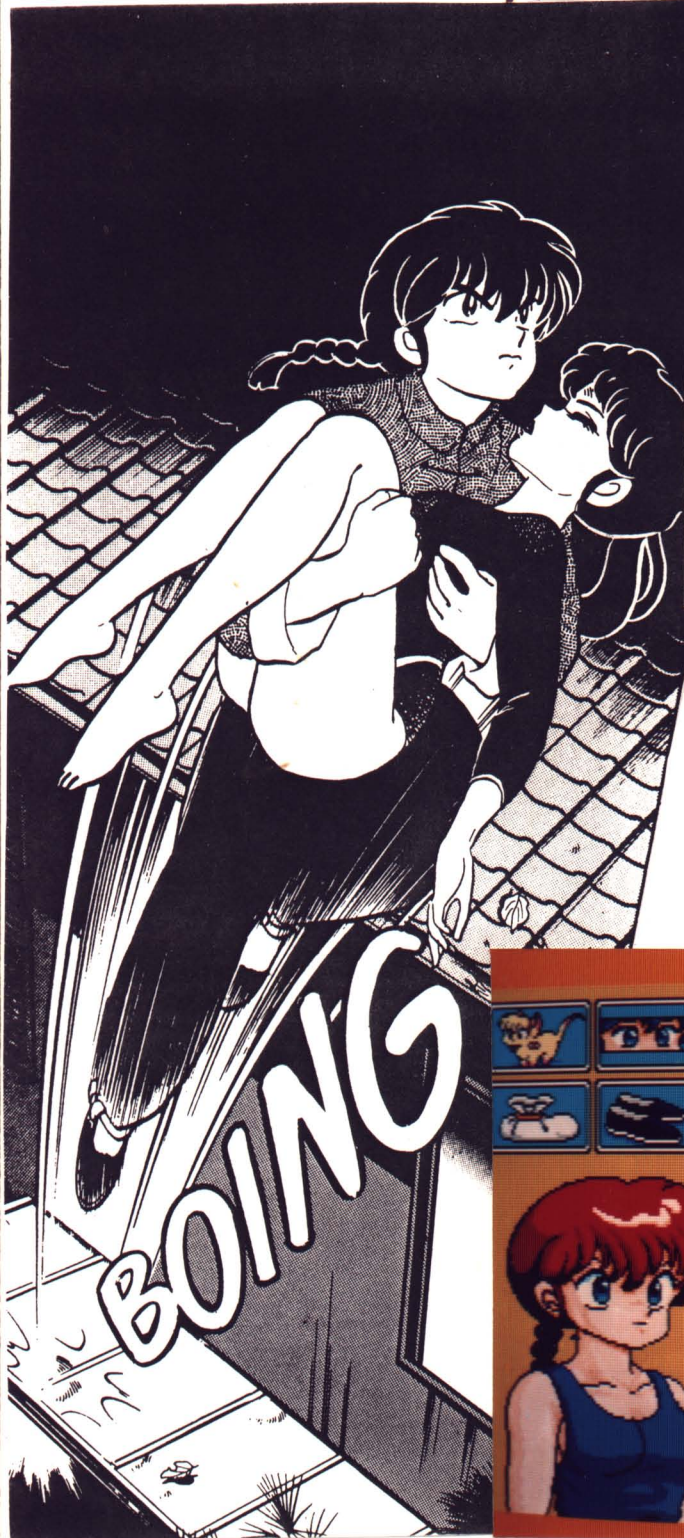
2.-FASE

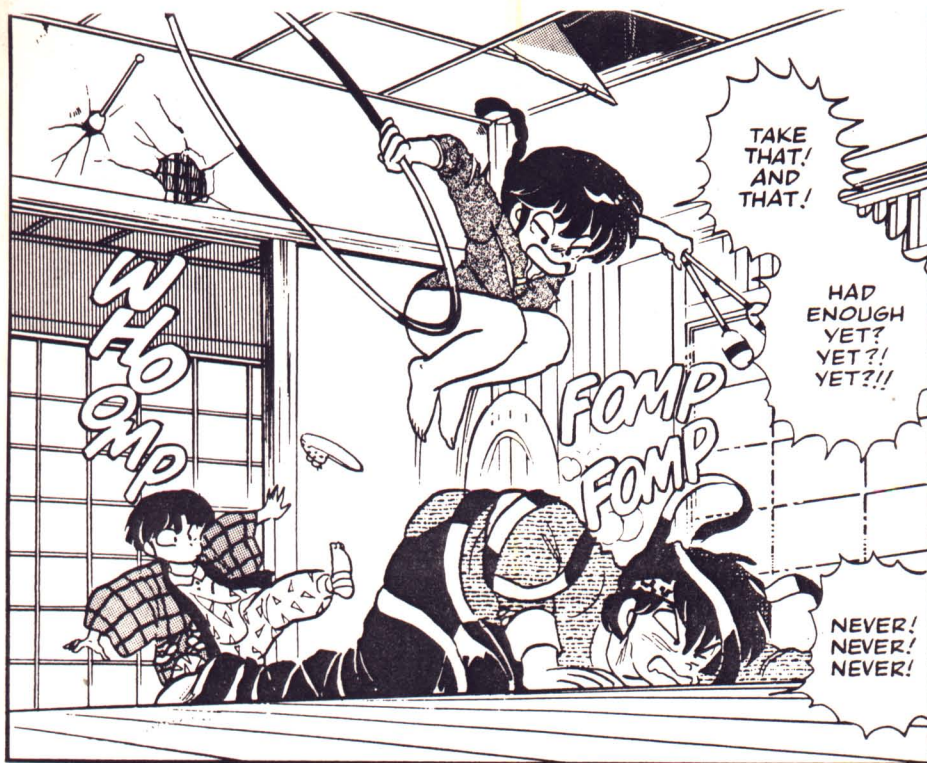
Apareceremos en la ciudad (calle principal) y hablaremos con AKANE. La ciudad consta de cuatro partes principales. La primera es un descampado, la segunda es el centro comercial, la tercera es la consulta del Dr. TOFU, y la cuarta es el balneario. Nos dirigiremos al descampado y detectaremos dos cosas. Regresaremos a la calle principal, y observando encontraremos al padre de RANMA convertido en panda. En ese momento aparece el viejo verde, el cual ha robado unas cuantas (bueno, un montón) bragas, y sus le persiguen. Seguiremos hablando con AKANE y el padre de RANMA hasta que se vaya este. En ese instante observaremos y encontraremos dos objetos, que inspeccionaremos. Caminaremos al centro comercial, donde nos fijaremos en otro objeto que hay. Como veis, el centro comercial consta de dos partes: la primera es el restaurante, y la segunda el bar de los estudiantes. Nos desplazaremos al restaurante, entraremos en él y observaremos dos nuevos personajes; SHAMPOO

y una vieja, con las cuales conversaremos. Saldremos afuera, entraremos de nuevo y de nuevo hablaremos. Saldremos y observaremos dos objetos. Entramos de nuevo y observamos un objeto. Hablaremos con ellas y salimos. Volveremos a la calle principal y nos dirigiremos al balneario. Miraremos y encontraremos otro objeto. Después iremos a la consulta del Dr. TOFU, entraremos y conversaremos con él y con AKANE hasta que podamos acceder a ver tres objetos, que examinaremos a fondo, cosa que a AKANE no le gusta. Saldremos afuera y observaremos un objeto. Nos dirigiremos al restaurante, hablaremos insistentemente hasta que la

vieja vaya a buscar cierta información y se largue. Intentaremos entrar y SHAMPOO no nos dejará entrar. Nos dirigiremos al bar y en la entrada observaremos un objeto, con el cual podemos acceder al interior del bar. Allí conoceremos a una chica, a la que llamaremos la chica del bar, hablaremos con ella y observaremos dos objetos. Después de realizar esta operación saldremos y nos encontraremos a UPPERCLASSMAN KUNO con ganas de pelea. Para pelear con este la táctica a seguir es la siguiente: 3.Opción 2.Opción y 2.Opción. Repitiendo esta secuencia le ganaremos con facilidad. Seguiremos buscando por todas las partes y encontraremos al GAFOTAS y al

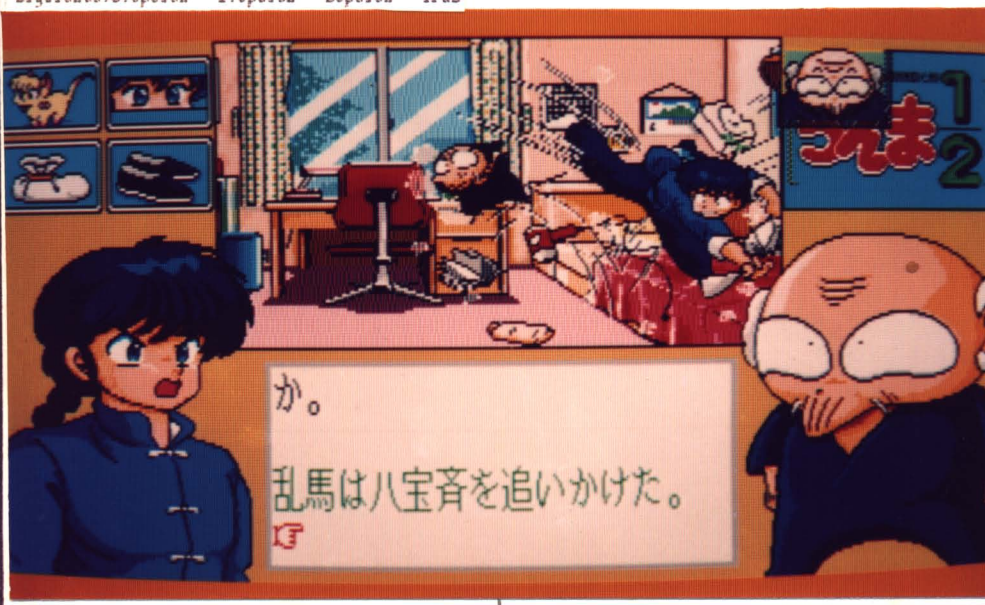
ESTUDIANTE con los que lucharemos. Las tácticas son las siguientes:
 GAFOTAS: 2.Opción 1.Opción 3.Opción
 ESTUDIANTE: 3.Opción 1.Opción 3.Opción
 Durante esta búsqueda tendremos que encontrarnos en el cantro comercial NABIKI, con la que hablaremos. Iremos al restaurante, donde SHAMPOO nos ofreciera tres objetos, con el primero nos volvera a dar un caramelo de aquel tipo que ocasionan unos efectos secundarios un tanto extraños. En este momento aparecera el padre transformado en oso panda y nos dara un martillazo. Nosotros agarraremos a SHAMPOO y AKANE enfadada nos dara un puñetazo. Una vez que hayamos realizado estas acciones y hayamos peleado seguiremos avanzando. Volveremos al restaurante y hablaremos con todo el mundo, con lo cual nos daran dos objetos. Cogemos el primero y la vieja nos soltara un rollete, seguidamente volveremos a entrar para coger el segundo. Iremos a la calle principal, donde nos encontraremos a BLAK ROSE quien nos hablará y se irá (AKANE no tiene mucha simpatia a esta chica). Iremos al bar y observamos que este está lleno. Hablaremos con AKANE y la chica del bar. Nos dirigiremos al balneario y observaremos todo. Conversaremos con AKANE hasta que podamos entrar en el balneario. Con la segunda opción entramos en el de los hombres, y con la tercera en el de las mujeres. (!!ATENCIÓN!!, ¡volved aquí! ¡Donde vais? ¡En el de la mujeres no se puede entrar todavía!). Entraremos en el de los hombres, nos bañaremos y observaremos (Como el agua no es caliente, no nos hará efecto). Volveremos a la consulta del Dr. TOFU hablaremos con el y nos iremos al centro comercial. Aquí hablaremos con AKANE y observaremos todo hasta que aparezca NABIKI. Después de haber hablado y esta haberse marchado, nos dirigiremos al bar y habaremos con todo el mundo. Volveremos al balneario, donde nos encontraremos a BLACK ROSE, la cual nos hará proposiciones





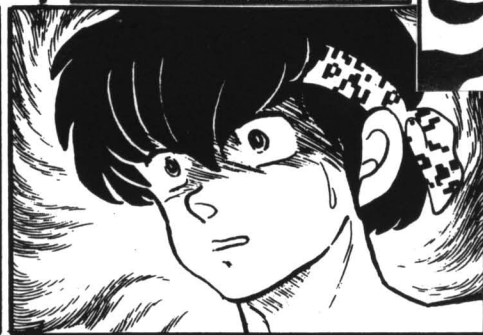
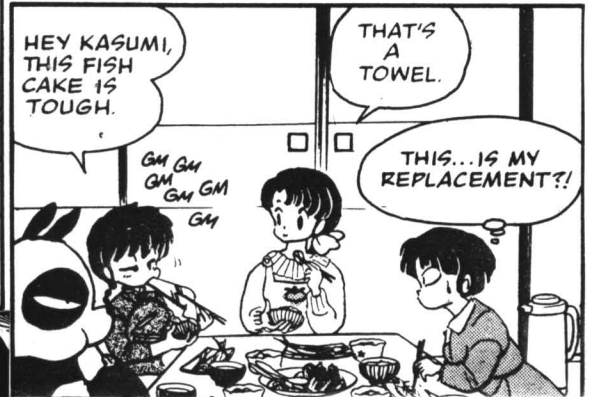
deshonestas regalandonos un ramo de rosas negras. Estas rosas tienen una particularidad especial (tienen un perfume que hace que la persona que lo huele se quede paralizada). Entonces Ranma al holer estas rosas, se quedara paralizado un momento, en que BLAK ROSE aprovechará la situación para avalanzarse sobre esté. AKANE, al ver la situación, se pone furiosa y se deshace de BLACK ROSE con facilidad. AKANE nos echara un gran rollazo y se largará. Entramos en el balneario de los hombres . Obsevaremos dos objetos. Cogemos el primero y volveremos a la consulta del Dr. TOFU. Nos dirigiremos al bar, donde nos encontraremos a BLACK ROSE, con la que hablaremos. Mientras conversamos con esta aparecerá UPPERCLASSMAN KUNO (Karateka), a este no le agrada la situación, y nos reta a luchar. La tactica para ganarle es la siguiente: 3.Opción 1.Opción 2.Opción Tras

vencerle seguiremos hablando con BLAK ROSE hasta que esta se vaya. Nos dirigiremos a la consulta del Dr. TOFU con el que hablaremos y donde AKANE se reconcilia y vuelve a venir con nosotros. Iremos al bar y la chica nos ofrecerá tres objetos. El primero no tiene gran utilidad. El segundo es agua fria y el tercero es agua caliente. Escogemos el segundo y nos convertiremos en chica. Iremos al balneario y nos encontraremos a BLAK ROSE; esta odia a muerte a RANMA chica. Lucharemos con ella y perderemos. Aparecermos en la consulta del Dr. TOFU. Volveremos a la calle principal y nos volveremos a encontrar a BLACKE ROSE, la cual nos ofrecerá dos objetos. Cogemos el primero, y hablamos con ella y con AKANE, y seguidamente estas se marcharan. Ahora volvemos a ser chico por lo que regresaremos al bar y repetiremos la acción para convertirnos en chica. Al regresar al balneario volveremos a encontrarnos a BALCK ROSE preparada para luchar. Para vencerla la tactica a utilizar es la siguiente: 3.Opción 1.Opción Una vez vencida, con la tercera opción nos metemos en el de las mujeres , cosa que gusta mucho a RANMA. Nos desnudaremos y



nos meteremos an la ducha. Obsevaremos por todas partes y nos aparecerá el viejo verde con una cara risueña y perversa. Hablaremos con él, y de repente se enganchará a nuestras tetas, para hacer un XOF-XOF. Este disfrutará como un negro, nos ofrecera dos objetos los cuales cogemos. Depronto aparece otro objeto que cogemos, y nuestras ganas de luchar se ven cada vez más intensas. Pero nuestras ganas de luchar contra el viejo se ven cortadas ante una gigantesca avalancha de mujeres armadas hasta los dientes, que reducen al viejo. Volvemos a la consulta convertido en chico y hablaremos con el Dr. TOFU y AKANE. Nos dirigiremos al bar, al restaurante y hablaremos con todo el mundo. En el centro comercial nos encontraremos con NABIKI, con la que hablaremos. Andaremos dando vueltas hasta que encontremos el bar vacío, sin ningún

cliente. Hablaremos con la chica del bar, y esta nos acompañará. Iremos al centro comercial donde esta desaparecera para ir a buscar a NABIKI. Hablaremos con ellas y les enseñaremos a cada una de ellas unas fotos de RANMA chico semidesnudo que le hemos quitado al viejo. Todas se sienten ofendidas menos NABIKI, quien nos enseñará unas fotos comprometedoras de AKANE (semidesnuda también.). Cogemos las primeras fotos y se las enseñaremos a AKANE, quien se cabrea mucho con nosotros. Seguimos hablando y en cuanto tengamos una oportunidad, hablamos con NABIKI y le intercambiamos algunas fotos de lo más interesantes. Seguiremos hablando hasta que NABIKI se marche. Una vez esta ya se haya marchado iremos al balneario e intentaremos meternos todos en el de los hombres. No nos dejarán y AKANE y la chica del bar se pondrán furiosas. Razonaremos con ellas y entraremos en de las mujeres (!!ATENCIÓN!! A todos



aqueellos perversos, viciosos, bavosos, y tal y tal, que se esten imaginando la escena; que se olviden). Saldremos del balneario e iremos al restaurante donde hablaremos con todas las chicas. Le enseñaremos las fotos a SHAMPOO, y esta se quedará igual y además nos echará. Iremos al centro comercial donde al hablar con las chicas, la chica del bar nos dice que su gran especialidad son las "pizzas" (Cosa importante en la historia) Nos hace una para degustarla, y entonces: -!! Pizza!! ¡Ondia! ¿Quién sabe ANDE ha salido esa voz?. ¡Es el viejo verde vicioso, que cuando huele la pizza se pone en formación de ataque!. Hablaremos con este y lucharemos, pero este nos vencera. Apareceremos en la consulta del Dr. TOPU, donde hablaremos con todos y nos iremos. Investigaremos en la calle principal donde nos encontraremos a un perro un tanto extraño. Hablaremos con AKANE, y esta se fija en algo extraño. ¡Pero si son unos cerditos abandonados. Hablaremos con todos, y en cuanto podamos nos marcharemos. Andaremos dando vueltas hasta que en el descampado nos encontremos con RYOGA, quien nos reclamará su perro. RYOGA esta cabreado porque se cree que nosotros hemos raptado a su perro, y entonces es cuando este inicia una batalla verbal. En esta batalla se escuchara de todo, y la chica del bar nos contara la historia de los cerditos. RYOGA al oír la palabra "cerdo" desaparecera. Hblaremos y saldremos a la calle principal donde estableceremos una larga conversación con las chicas y el perro. Volveremos al descampado, donde aparecerá el estudianto con sed de venganza. Este nos arrojara un gato, sabiendo ya por adelantado que a RANMA no le gustan nada los gatos. Apareceremos de nuevo en la consulta del Dr.

TOFU, con el que hablaremos. Iremos al bar, y en la entrada nos encontraremos a UPPERCLASSMAN KUNO, el cual quiere volver a luchar. Para ganarle la táctica a seguir es la misma que la del combate anterior. Una vez este vencido observaremos y aparecerá un cocodrilo gigante. ¡Horror dice AKANE! y RANMA dice: -¡Creo que se quien es!. Entonces al oír esto el cocodrilo se escapa con un aire muy fresco. Seguiremos dando vueltas, y nos dirigiremos al restaurante, donde nos volveremos a encontrar al gafotas con ansias de venganza. Para derrotarlo la táctica es la siguiente:

1.Opción 2.Opción 3.Opción

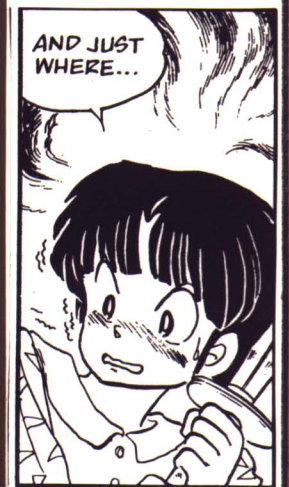
Al derrotarlo, observaremos que algo se mueve debajo de su kimono. Miramos y resulta ser un pato que podría ser robado. Volvemos al centro comercial y nos encontramos con BLAK ROSE, con quien estableceremos conversación. Habrá grandes diferencias entre las chicas, y esto ocasionará que BLAK ROSE se marche. Después de dar más vueltas por la ciudad iremos al restaurante, en su interior encontraremos al padre de RANMA convertido en Panda y a la

llenos de ira y dispuesto a acabar de una vez por todo con el viejo. Tando lanza una bomba de humo y comienza la lucha. Los dos padres empiezan a machacarlo y a triturarlo, hasta dejarlo hecho un asco. Seguimos hablando, y observamos como el viejo verde se despierta, y

supercabreado, crece hasta una altura gigantesca, al igual que el padre de RANMA. Estos luchan y el padre de RANMA es vencido. Seguiremos hablando hasta poder salir. Nos dirigiremos al balneario y hablando con las chicas estas te dejarán entrar en el de los

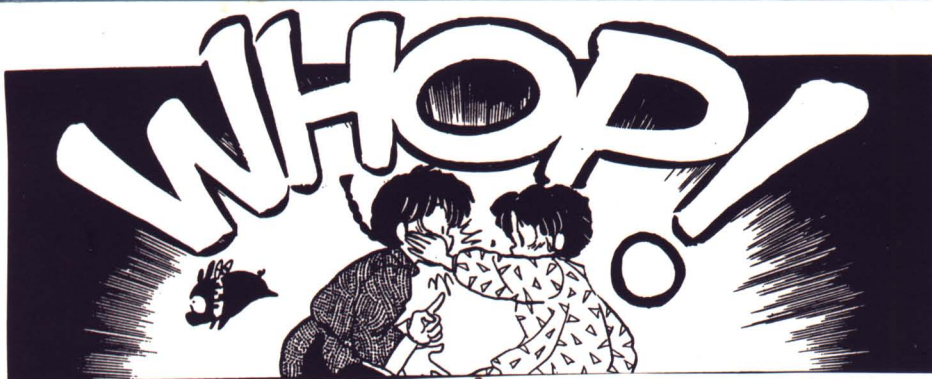
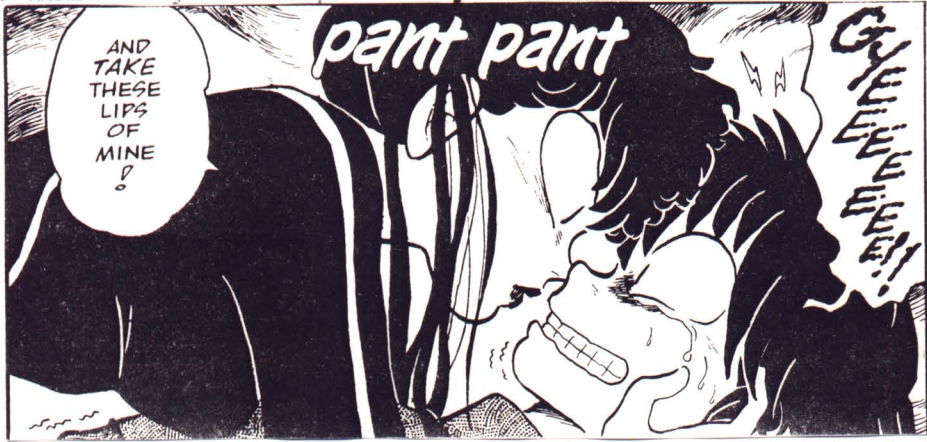


vieja. Hablamos con todos y en un momento dado, el padre y la vieja se dispondrán a comerse uno de los cerditos encontrados por AKANE. El perro no soporta ver esta crueldad y lo salva. Al salir encontramos a RYOGA que viene decidido a buscar a su perro, y este se marcha sin él. Como RYOGA ha abandonado a su perro nosotros seremos los encargados de buscar un nuevo hogar para este. Lo pasaremos por toda la ciudad varias veces hasta que este, al final esté interesado por el descampado. Una vez situados en este inspeccionaremos todo para ver si es de su agrado, y !!! SORPRESA !!!!, veremos al viejo verde clasificando las bragas robadas en casa de AKANE. La colera se hace con el viejo al ser descubierto, y en ese momento llega el padre de RANMA y TENDO (padre de AKANE),



hombres. Investigaremos y !!SORPRESA!! , es el viejo verde de nuevo. Lucharemos con el y este nos vencerá. Volveremos a aparecer en el balneario. Entraremos y justamente antes de luchar le tendremos que enseñar las fotos de RANMA chica, con lo cual le dejaremos KO, ya de entrada. Pra ganarle es imprescindible

enseguida, con la ayuda de RYOGA que aparece en ese mismo instante, al ver lo ocurrido. Hablamos con todos, y nos vamos a la consulta del Dr. TOFU, quien observara la marca dejada por el viejo en la espalda de RANMA. Salimos de la consulta y nos encontramos con el viejo, que nos cuenta la historia de ese



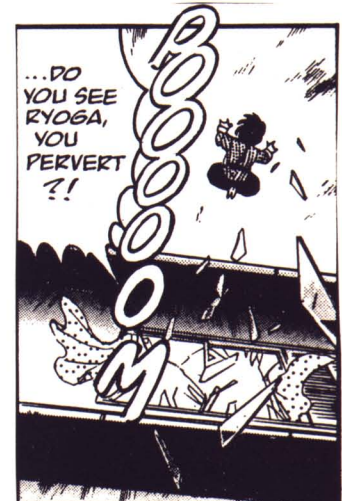
enseñarle las fotos y despues atacarle siempre con la tercera Opción. Saldremos fuera del balneario y hablaremos con AKANE. En ese mismo momento volvera a aparecer el viejo quien nos dara con su ataque especial el cual nos reducira las fuerzas, seguidamente este se escapará. En ese preciso momento apareceran el GAPOTAS, SUPPERCLASSMAN KUNO y el ESTUDIANTE, quienes nos daran un croquis del maleficio hecho por el viejo, y la manera de desacerarnos de este. Despues de esto estos intentaran luchar con RANMA, y este se los dejara K.O.

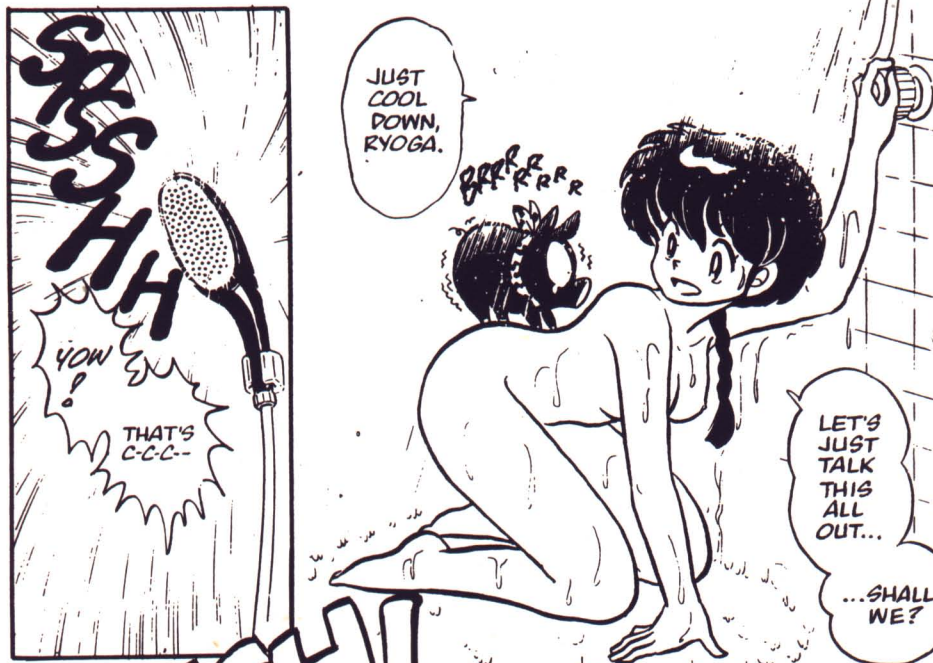
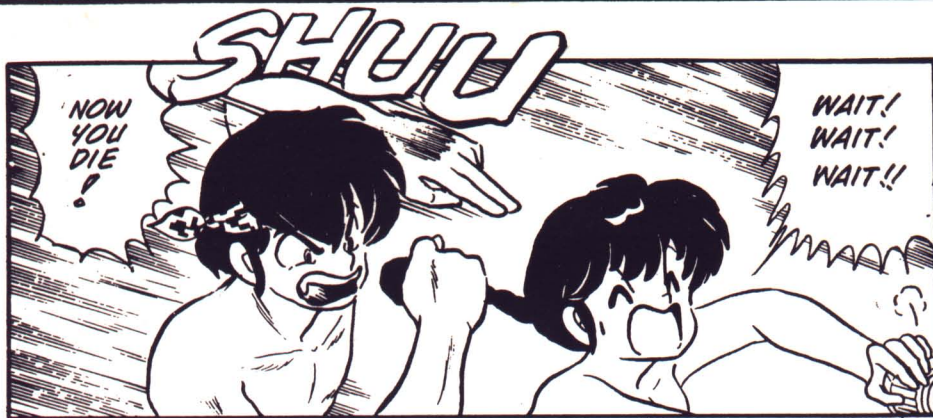
encantamiento y se va. Aparece la vieja y nos explica que esa marca le quita la fuerza a RANMA y que para solucionarlo RANMA debe ganar al viejo y quitarle el trozo de papel que explica como hacerlo.

3. -FASE

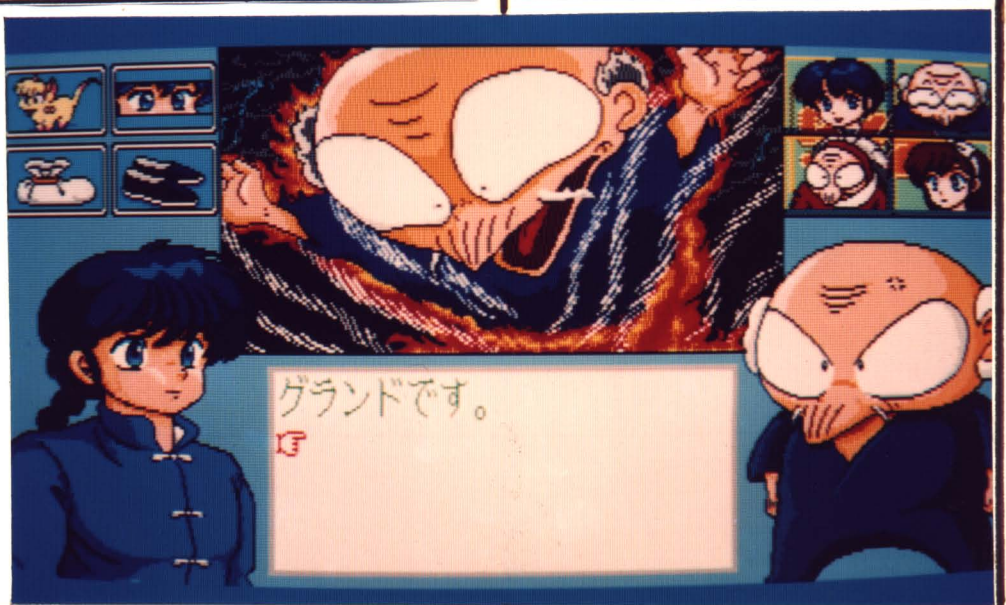
Apareceremos en una casa de campo, a la que RANMA se ha ido a entrenar para poder ganar al viejo. Conversaremos con el padre de RANMA, la vieja y con la chica del bar. Una vez hallamos hablado con todo el mundo, entraremos en la casa y observaremos que se trata de un templo.

Nos aparecerá un sacerdote y hablaremos con él, y con el resto de los personajes. Al hablar el sacerdote se horrorizará y nos dara un libro, el cual se lo enseñaremos a la vieja. Seuiremos hablando y le enseñaremos a la chica del bar una caricatura de la vieja. Depronto aparecera el pesado de turno, el viejo verde. !!!UFFFF!!!, que susto no ha ocurrido nada. Avanzaremos en el templo y continuaremos hablando. La vieja se ira, también la chica. Saldremos al exterior y nos introduciremos en el bosque. Al final llegaremos a un camino, donde podremos escoger tres direcciones. Iremos al primero y hablaremos con los personajes. Haremos lo mismo con el segundo y el tercero. Esta operación la repetiremos varias veces, hasta que en el rio (tercer lugar), el padre nos tire al agua, y nos convertiremos en chica. Seguimos investigando por todos los sitios, hasta que nos dejen salir del camino principal a un descampado. Allí hablaremos con todos los personajes, y entre todos montaremos una tienda de campaña. Una vez montada la tienda, el padre nos abandonara, lo buscaremos, y lo volveremos a encontrar en las rocas calientes (primer lugar). Hablaremos con él y nos iremos a investigar a otros sitios. Nos desplazaremos a las aguas termales y nos bañaremos para convertirnos en chica. La chica del bar nos descubriera desnudo. Volvemos donde se





encuentra el padre, y de pronto nos machacará una "pequeña piedra" (500 toneladas aproximadamente). Esta proviene de la erupción de un volcán. Esta erupción no solo nos ha afectado a nosotros, también les ha afectado a varios animales. RANMA enfadado, levanta la piedra, pero sus fuerzas se desvanecen y vuelve a ser aplastado. La causa de todo es del conjuro de la marca que el viejo le causó a RANMA. El padre nos recogerá y nos llevará a la tienda, además nos ofrecerá dos objetos. Escogeremos uno de ellos y comenzará una batalla infernal dentro de la tienda. !!Que horror!! !Que degeneración!. Una voz femenina nos llama, salimos de la tienda y el padre nos abandona. Nos dirigimos a las piedras calientes, donde nos espera una succulenta comida. Durante la comida el padre nos ofrecerá dos objetos, escogeremos uno y



después el otro. Rezaremos y vendrá la vieja, la cual hará un conjuro con el que aparecerá un dragón. Este ataque es el que tenemos que utilizar contra el viejo, nos dice la vieja. De repente apareceremos en el bosque. Iremos a la zona de las rocas calientes y hablamos con todos. La vieja nos ofrecerá dos objetos, cogemos el primero y seguimos hablando. Aparecerá AKANE y continuaremos hablando. RANMA y su padre, en medio de la conversación se ponen a rezar, cosa que a los demás personajes deja boquiabiertos. Seguimos hablando y aparece una espiral en el suelo.

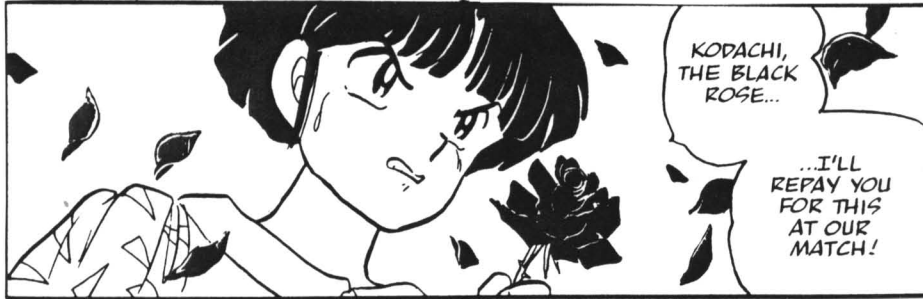


Continuamos conversando, y el padre de RANMA nos sale con una foto de su hijo cuando este era pequeño. !!!SORPRESA!!!. La espiral del suelo se ha llenado de cosas blancas muy misteriosas. Nuestro padre pasa de eso y nos enseña otra foto de RANMA. Volvemos a observar las cosas blancas y nada cambia. !UPPERCLASSMAN KUNO entra en acción!. El padre de RANMA se pone a cantar. !!!Canta fatal!!!. Le pedimos que se calle y nos arrea tres bofetones. De repente UPPERCLASSMAN KUNO nos reta. La táctica para ganarle, es la siguiente: 3.Opción 1.Opción 2.Opción Una vez le hayamos vencido nos aparece el GAFOTAS con el que también lucharemos, y la táctica para ganarle es: 2.Opción 3.Opción 1.Opción Una vez acabado con estos, miraremos la espiral, y nos daremos cuenta de que las cosas blancas siguen



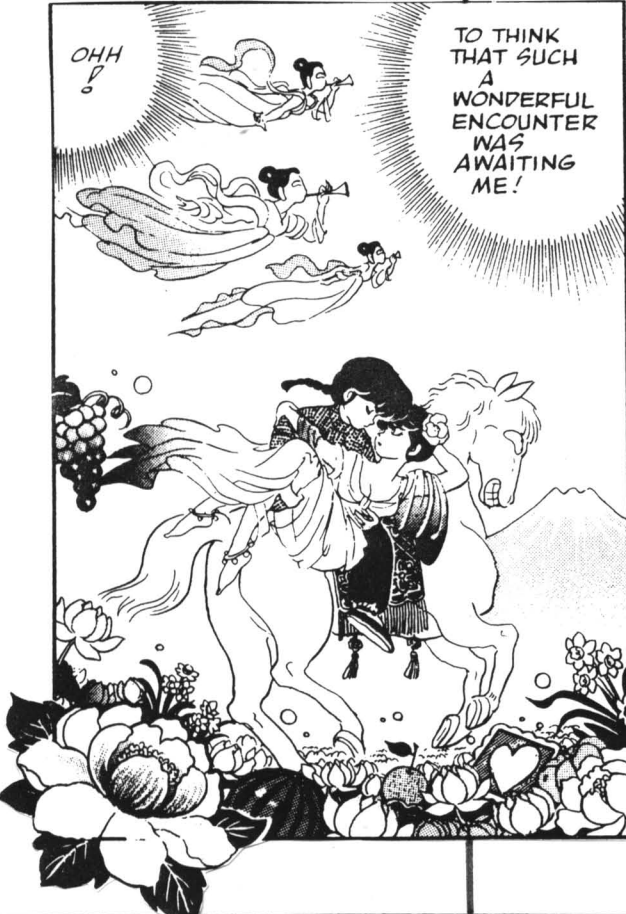
Volvemos a al lugar donde hemos dejado a SUPPERCLASSMAN KUNO, y le enseñamos los objetos que poseemos. Este nos lo agradecera dandonos un "palo" (en la cabeza). Miraremos y nos daremos cuenta que la chica del bar estaba presente. En la tienda hablaremos con todo el mundo, y seguidamente nos dirigiremos al bosque contiguo al rio, donde nos encontraremos a SHAMPOO, la cual nos dara un fuerte abrazo. En ese justo instante aparecerá el GAFOTAS, y lleno de ira fulmina un árbol. El muy "mariconazo" se nos engancha como una lapa, y se pone a llorar. SHAMPOO al ver este triste espectáculo, se marcha, y aparece la pesada del bar. Esta se cabrea y el GAFOTAS y nosotros nos vamos. Volvemos a la tienda y nos

bar), nos ha vuelto a pillar "infraganti". Nos tiraremos a las aguas termales para convertirnos en chico. Volvemos a la tienda de campaña y hablaremos con todos. Durante esta conversación aparecera RYOGA para complicar más las cosas (los que tengan un cacao mental, ya pueden abandonar). Mantendremos una pequeña discusión con este, hasta que se vaya. Nos iremos al rio y nos encontraremos a la del bar, hablaremos con esta y volveremos a la tienda de campaña. Investigamos y nos daremos cuenta de que sólo esta nuestro padre, hablaremos con él y nos iremos a la zona de las rocas calientes. Allí encontraremos a la vieja con la que entablaremos una conversación. Volvemos al



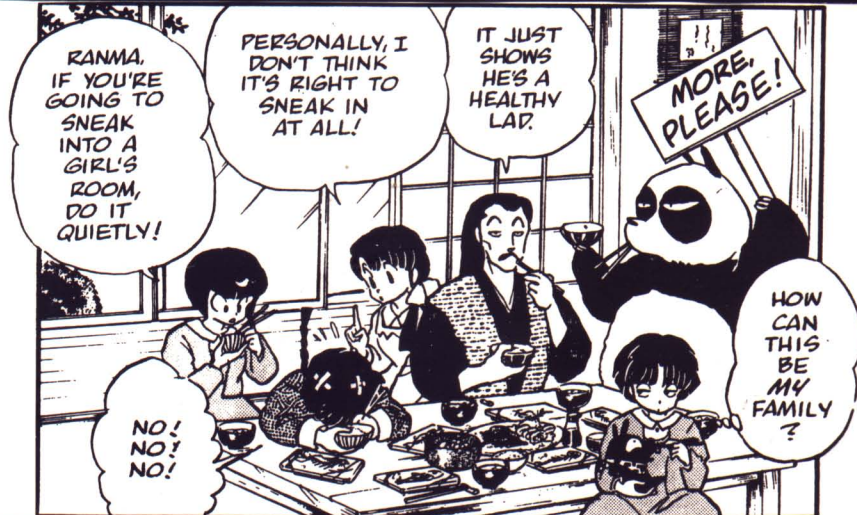
la linea. Volvemos a la tienda de campaña y investigamos. Seguidamente vamos a las fuentes termales y nos encontramos a SUPPERCLASSMAN KUNO, con el que hablaremos. Nos dirigiremos al rio y miraremos los dos objetos que hay, y cogemos el primero, una vez realizada esta operación, nos introducciremos en el bosque contiguo al rio. Veremos dos objetos y cogemos primero uno y el otro despues.

la volvemos a encontrar, hablamos con todos, y nos vamos al rio. Una vez esteamos en el rio, investigaremos y aparecera AKANE. Hablamos con ella y nos tiramos al rio. Como el agua es fria nos convertiremos en chica. Iremos a hablar con SUPPERCLASSMAN KUNO, el cual nos hara proposiciones desonestas. Miraremos a nuestro alrededor, y nos daremos cuenta de aue la chafardera del barrio (o sea la del



bosque contigo al río, y nos volveremos a encontrar a la pesada del bar. Hablaremos con esta, rastreamos la zona y aparece AKANE. Hablamos con ella y esta se largara. Seguidamente nos vamos, pero nos encontramos a AKANE en el suelo llorando. Hablaremos con ella y precisamente en ese mismo instante aparecera RYOGA, el cual se pone furioso porque se piensa que le hemos hecho daño a AKANE. Este nos retara a una batalla en el río, nos desplazaremos a este donde recibiremos una gran paliza por parte de RYOGA. Nos reanimamos y luchamos con él. (esta vez sólo dispondremos de dos opciones de ataque). La tactica para vencerle es la siguiente: 1.Opción 1.Opción 1.Opción 1.Opción y 2.Opción.

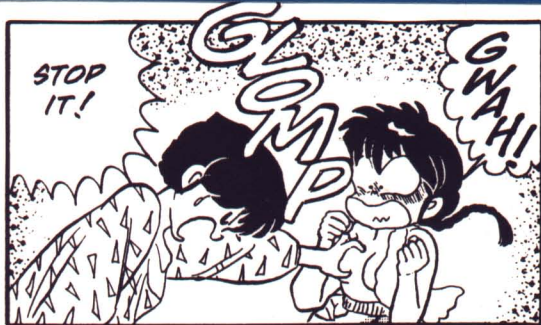
Cuando nos dashacemos de RYOGA aparece un gran tornado que nos devolvera a la tienda de campaña. Haremos la de siempre, hablaremos con la vieja, y esta nos dara un esquema del ataque del tornado, en el cual aparece un dragón. Este es uno de los ataques más poderosos que se puedan realizar. Seguimos hablando y bromeamos con riyoga, quien nos

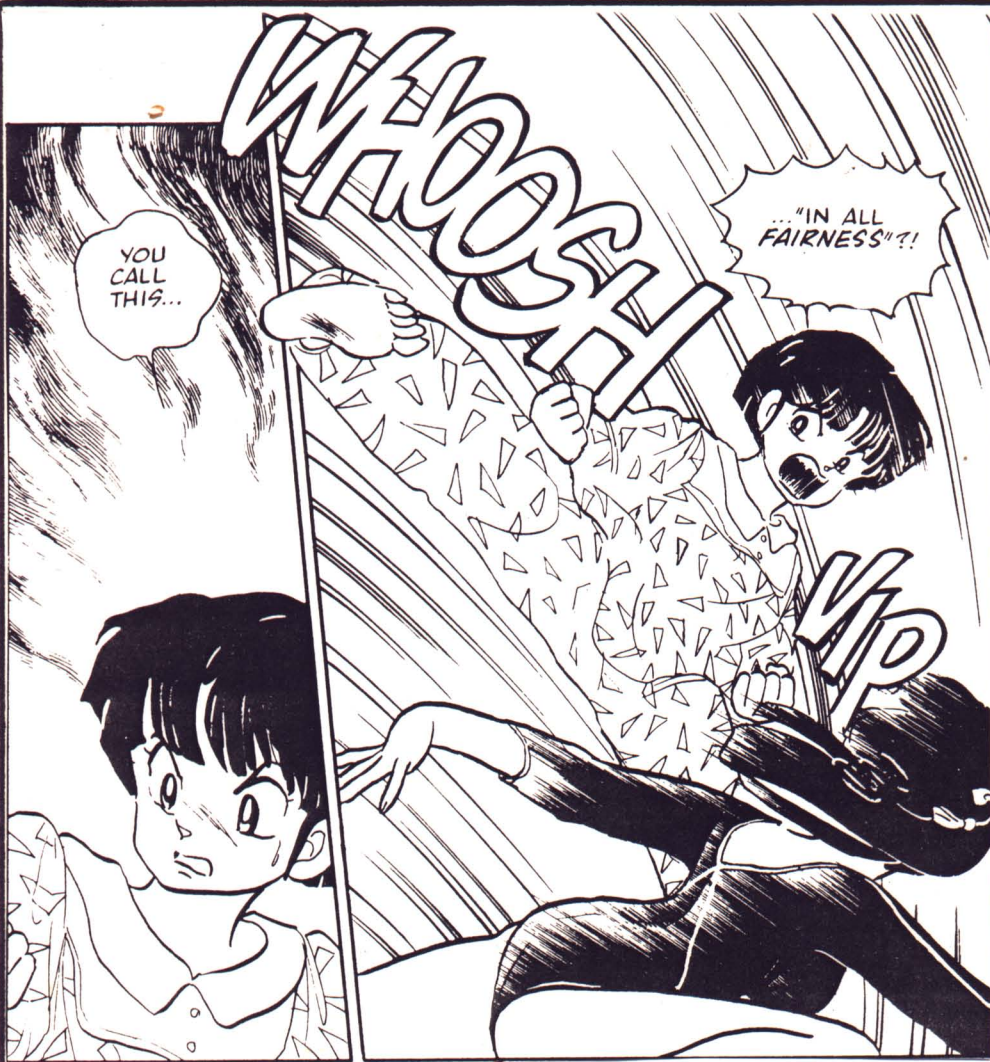


persigue y nos alcanza, dandonos un par de bofetadas. Aqui finalizara nuestro entrenamiento. De esta forma terminaremos la tercera fase.

4. -FASE

Despues de el entrenamiento realizado volveremos a la ciudad para entablar la lucha final. Apareceremos delante de la puerta de la casa de AKANE, y hablaremos con ella, la vieja, la chica del bar que se marcha enseguida. En la calle principal de la ciudad nos encontramos al padre. Vamos al balneario y hablamos con todo el mundo. La vieja se enfada y nos arrea, también AKANE decide usar sus pequeñas nociones sobre artes marciales, y se marcha con la vieja. Parece ser que nos han abandonado, !!pero no es asi!!. Estas se han ido en persecución del viejo, que está dentro del balneario, y lo harán salir. Despues de hablar AKANE reduce al viejo. Pero el viejo se desata. Hablamos con este y nos atacará, ataque que nosotros esquivaremos, este al observar la situación se largara. Seguimos hablando y observaremos que el viejo negativo vuelve a la carga. Hablando con el viejo, nos explicara la triste historia de su vida. AKANE nos dara un rotulador con el que practicaremos el dibujo artistico encima de la calva del viejo. Una vez acabado el dibujo le daremos el rotulador a nuestro padre cosa que no gusta mucho al viejo verde. Cogemos un objeto (Cantimplora) y nos mojamos convirtiendonos en chica, cosa que pervierte mucho al viejo. Despues obligaremos al viejo a quemar las bragas robadas. RANMA se ve influenciado por un encantamiento del viejo, cosa que causa que RANMA caiga al suelo. Inmediatamente AKANE efectuara un saque de corner con el viejo.



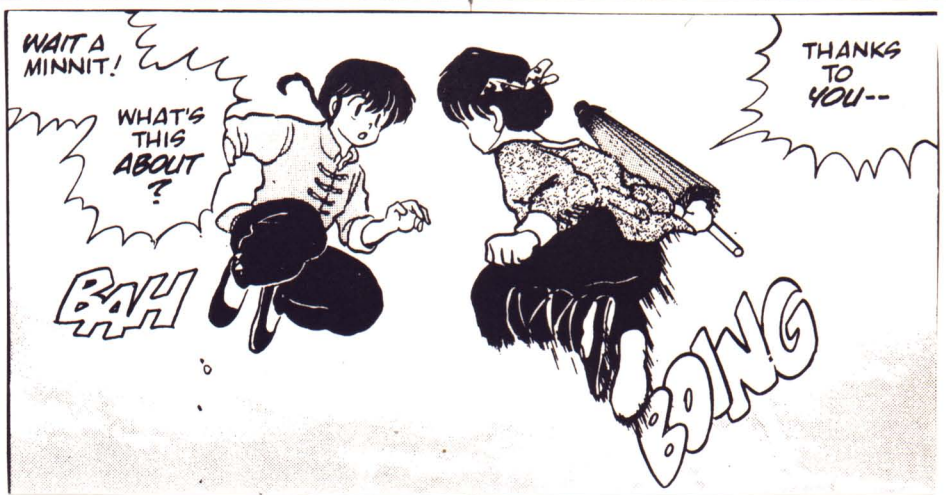


momentos aparecerá la chica del bar. Hablaremos con las dos y aparecerá el viejo con algo de comida en la boca. La chica del bar se da cuenta de que lo que lleva en la boca es una "pizza" de su bar y cabreada, coge la escoba y persigue al viejo, por toda la casa. Después la chica del bar nos hará una succulenta "pizza". AKANE intenta hacer lo mismo sin éxito. La chica del bar nos dará su "pizza". Nos iremos a la cocina donde encontraremos cuatro objetos que examinaremos a fondo. Volvemos a nuestra habitación, y nos daremos cuenta de que hay tres objetos más. Mirando en nuestra mochila nos aparecerá el viejo verde disfrazado dentro de esta. Sacaremos la "pizza" por error y el viejo verde aprovechará este momento para arrebatarla y comerse la. Después de

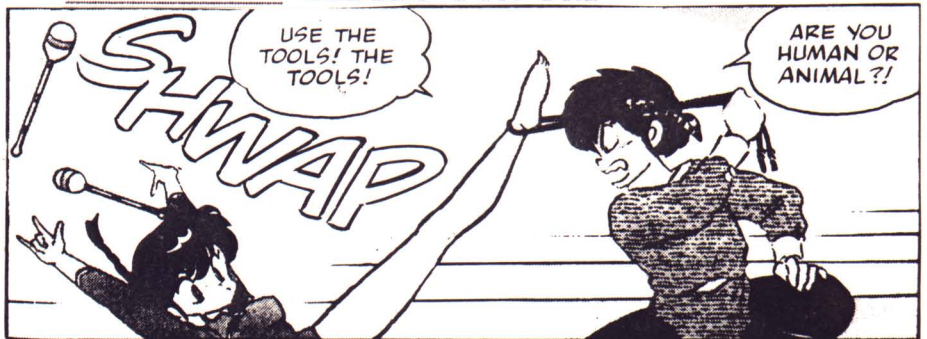
Hablamos con AKANE y regresamos a la calle principal. Inmediatamente iremos al restaurante donde SHAMPOO nos dará una calurosa bienvenida, hablaremos con esta y con la vieja y nos marcharemos. Iremos al bar donde nos encontraremos a la chica del bar la cual nos invitara a entrar y nos explicara una historia. Saldremos y nos desplazaremos al descampado, donde nos encontraremos a un PLAYERO con un monopatín (para aquellos que tengan Super Nintendo). Este personaje un tanto extraño nos dará dos objetos, los cuales cogemos. Nos iremos al centro comercial, donde observando con atención encontraremos a NABIKI. Hablaremos con ella ya hará su aparición UPPERCLASSMAN KUNO, el cual posee dos fotos. ¿Qué fotos serán? ¡la cosa se pone al rojo vivo! Le robaremos la fotos a UPPERCLASSMAN KUNO y dejaremos tirados a los dos por ahí. Volvemos a casa y en nuestra habitación nos encontraremos a AKANE, a la cual le daremos un objeto que poseemos. Nos dirigimos al comedor, donde nos encontraremos al viejo verde divirtiéndose viendo mujeres en bañador por la "tele". Miraremos y encontraremos dos objetos. Cogemos el primero que es el mando a distancia y le apagaremos la televisión al viejo, el cual al cabo de un rato la vuelve a encender. AKANE rabiosa, nada a paseo al viejo. En esos



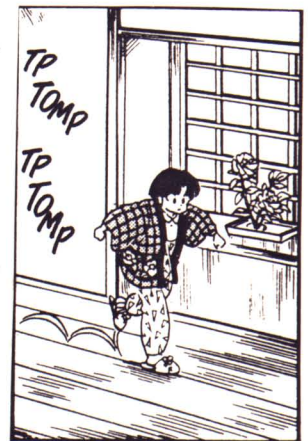
habersela comido se marchará. Volvemos al comedor, donde la chica del bar nos preparará otra "pizza". la cual nos la volverá a der. Volveremos a la escena del crimen (nuestra habitación), donde encontraremos dos objetos. Los examinaremos y iremos a la cocina donde volveremos a encontrar cuatro objetos, que iremos examinando. De golpe nos aparecerá el viejo disfrazado, que nos arrebatará la "pizza". Volvemos al comedor, donde la chica del bar nos prepara otra "pizza". Iremos a la habitación de invitados donde examinaremos dos objetos, con lo cual volvera a aparecer el pesado del viejo disfrazado de ardilla para comerse la "pizza". La chica del bar, cansada de hacer "pizzas", caerá al suelo rendida. Volveremos al comedor donde increíblemente nos darán otra "pizza", y aparecerá... ¿A qué no lo sabeis? ¡Acertasteis! Es el pesado del viejo, que se nos vuelve a comer la "pizza", sólo que esta vez tenía "algo" de picante. Después de todo esto, nos iremos al parque y observaremos que la chica del bar ha cogido mucha practica haciendo "pizzas" y ahora las vende. Aparece la vieja y hablamos con ella y con los demás. A lo lejos observamos como el viejo verde plancha unas bragas robadas con devoción. Enseñaremos a AKANE un objeto, que son ni más ni menos que fotos de RANMA chica en paños menores. Seguimos hablando y aparece UPPERCLASSMAN KUNO y nos exige las fotos que eran suyas. Luchamos con él, y de pronto aparece el GAFOTAS con ganas de luchar también. Le sigue el ESTUDIANTE, y después el PLAYERO del monopatin, a los que venceremos facilmente solamente utilizando el primer ataque (1.Opción). Sin ningún motivo aparente el viejo se cabrea y crece. Luchamos con el y utilizando el ataque del DRAGON que crea un gran tornado nos desacemos de él. Para eliminarle la secuencia de ataque sera la siguiente. 1.Opción 1.Opción 1.Opción y 2.Opción. De esta forma podremos



COMENTADO: JOSE MANUEL LOPEZ
TECLEADO: JOSE MIGUEL COLLELL
 JOSE MANUEL LOPEZ
INTRODUCCION: JOSE MIGUEL COLLELL
MAQUETACION: CARLOS REDONNET
FOTOGRAFIA: JOSE MANUEL LOPEZ
ORIGINAL: CEDIDO POR FKD



acceder al final del juego, en el que AKANE se envuelta en el tornado y nosotros la rescatamos, pero el papel de la formula para devolverle la fuerza a RANMA se rompe en cientos de pedazos. Todos los estudiantes los recuperan, y la vieja lo reconstruye y observa el punto donde debe dar a RANMA. Le da en el punto clave y RANMA recupera todo su poder, y se reconcilia con AKANE.



EL RINCON DE SEX-FAN

Una seccion de Carlos Redonnet

De nuevo nos encontramos en mi rincón. Para empezar aclararé ciertos errores que se produjeron en el número anterior. El primero, olvidarme mencionar el nombre del fanzine al que me refería: se trataba de MANGAZONE así pues pido disculpas a los lectores del fanzine. El segundo, del que no soy responsable, es la pérdida de diversos títulos que debían estar en el comentario de ELLE. En la pág. 13, la foto del individuo que mira las levis es David Baena y por otro lado en la pag. 16, mi dirección en el anuncio del Tower of Gazzel. Aclarado este punto ya puedo contestar la cuestión planteada en el anterior rincón. En efecto, apareció con pocos días de anterioridad en PKD el juego de Ranna half respecto el cómic, presentado en el Salón del Cómic de Barcelona por Planeta. Pero eso no es todo porque José Manuel también consiguió el CD de Ranna half. Llamadle si lo quereis. Aunque parezca increíble Chicho terremoto ha vuelto a ser emitida por A3 televisión a la misma hora y desde el primer capítulo. Ya van por la tercera reposición seguida. Y aunque corre el rumor de que esta cadena ha comprado la serie de Ranna half y que realiza su doblaje, desconocemos los motivos de tal retraso en su emisión. Por otro lado Tele 5 emite City Hunter diariamente en su programa

Super MIERDA, (ya sabeis, con Miliki y Rita la nena). Respecto al manga erótico (mi favorito) Norma Comics ha importado nuevos títulos de otra colección que voló en el salón del cómic (visto y no visto) pero el mórbido, lascivo, lujurioso, etc. Pablete consiguió un ejemplar, más bestia que los anteriormente comentados. Son de la colección France Shoin (KEIKO SENSEI NO SHEIKATSU, Ramón haz una traducción), con una calidad, a pesar de todo, menos en el dibujo. Una de las pocas películas eróticas de animación japonesa (a pesar de su supuesta procedencia norteamericana) es PANDORA, una trilogía erótica, distribuida por Serenna Sex. Consta de tres partes: el bosque oscuro, sombras vivientes y la viuda negra. Compradla en vuestro videoclub o pedidla a Serenna. Por último os comento la última reunión de usuarios de MSX. A decir verdad no asistí a toda la reunión (un domingo por la mañana es para quedarse en cama durmiendo), pero se filmó una parte de ésta, aparte de la asistencia de otros miembros de PKD y éstos son los puntos de interés. Los pilares de la reunión fueron Ramón Casillas, Angel Cortés y

Ramón Ribas (alias Phantomas II "The Ghost in Holland"). Cabe destacar que Panasonic no piensa sacar nada nuevo para MSX e incluso se rumorea de su retirada en el mercado... Angel Cortés informó de la situación del MSX en el mundo (nada nuevo) y Ramón explicó sus penas y alegrías respecto la importación de juegos y su concurso de pantallas del King's Valley II: quien haga la mejor un juego le tocará. Ramón Ribas (repito Phantomas II, no lo olvideis) metió un rollo patatero sobre Holanda que me obligó a reproducir la cinta a doble velocidad (imaginaos los que asistieron a la reunión lo mal que lo pasarían) con repetidos ataques a Martos (lo dejó verde). Suerte que Ramón Casillas lo defendió. El pequeño combate Ramón Casillas VS Angel Cortés respecto pasar o no la lista de usuarios de Angel Cortés a Martos dio al debate un toque de emoción. Angel Cortés nos explicó sus problemas económicos = retraso de BCN y para finalizar el Reproductor de CD de Ramón Ribas engarró el CD de Ranna half. Luis Valverde Pablete, todo PKD y yo te saludamos. ¡Hola Luis Valverde!

大好評♡明るく楽しい♡

スーパー☆
コミック!!

毎月29日
定価320円

絶賛発売中!

月刊COMIC
パイロ
フランス書院

おっと
こいつは
見逃さない……

「おっ、
このキミの
才能を待っている。
郵送大賞!!」

「おっ、
このキミの
才能を待っている。
郵送大賞!!」

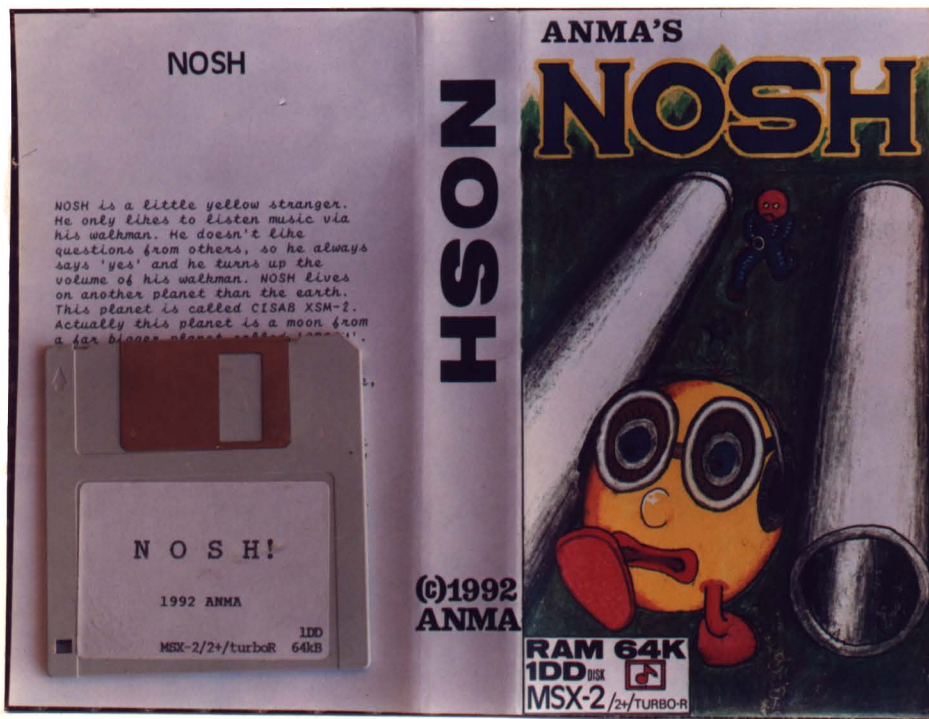
「おっ、
このキミの
才能を待っている。
郵送大賞!!」





RANMA 1/2

Gran juego RPG para TURBO-R de graficos inigualables y adicción elevada, a causa de los lios entre los personajes. ¡Muy divertido!.
Original cedido por FKD



NOSH

Comecocos holandés de gran adicción, con unos graficos pasables, música buena tanto en PSG como en FM-PAK.
Original cedido por FKD



VAIN DREAM

Compact Disc de la segunda parte del EMERALD DRAGON. Esta segunda parte no llegó a salir para MSX. Original cedido por ANGEL CARMONA.

- PARADREAM es el programa que ganó el concurso de programación en BASIC del Japón. Esto no quiere decir que al ser en BASIC no se deba comentar aquí, sino todo lo contrario. Paradream es un juego que hara las delicias a más de uno. El juego en si es del más puro estilo arcade, pero con una originalidad muy buena.

HISTORIA :

El protagonista de esta aventura es un niño pequeño (un poco cabezón) a quien su abuelo le regala una capa de color rojo. El niño se la pone enseguida y se va a la cama. Una vez se ha dormido empieza a tener sueños extraños donde sale él volando con la capa a modo de superman. Aquí es donde empieza la acción. Nuestra misión sera guiar a nuestro alterego por un total de 6 fases o sueños repletos de enemigos.

ARMAMENTO :

Al comenzar el juego podremos escoger entre 9 tipos de arma diferentes. Hay 3 colores para cogerlas. Las azules són short laser (laser doble) y ion laser (laser "de chorro"). Los rojos: Twin missile (misil doble, arriba y abajo), Hyper Bomb (similar al Napalm missile del Nemesis III), Straight bomb (Misil que atraviesa los enemigos) y los Pids (una especie de options que nos protejen arriba y abajo pero no disparan). En el color verde encontramos el Homing Bomb (bola verde que va directo al enemigo) Braster (similar al Ion laser pero menos efectivo, aunque guiado hacia los enemigos) y el Cross Shot (disparo en cuatro direcciones).

Las armas se cogen con unas bolas del color de la que hemos elegido (azul, roja o verde). Estas bolas nos las obsequian al matar ciertos enemigos que cambian de color continuamente. Al coger una bola, tendremos un momento de invulnerabilidad, que nos puede sacar de mas de un apuro. Las armas tienen 2 grados de potencia. Eso quiere decir que si cogemos una bola, cambiaremos la arma por la del color de la bola, pero si volvemos a cogerla del mismo color, se aumentara. Aquí están los poderes con las potencias:

- SHORT LASER : Un solo laser --> Dos lasers paralelo.
- ION LASER : Chorro laser --> Dos chorros
- TWIN MISSILE : Solo dispara abajo --> arriba y abajo.
- HYPERBOMB : Una bomba --> Dos bombas
- STRAIGHT BOMB : Una --> Dos

PARADREAM

PARALLEL DREAM

GAME START
OPTIONS

1992 PROGRAMMED BY T.KURA

CREDIT 3

- PIDS : Aguantan dos impactos --> tres
- HOMING BOMB : Dos bolas --> Cuatro
- BRASTER : Una bola --> Dos
- CROSS SHOT : Delante-detras --> cuatro direcciones(arriba, abajo, derecha, izquierda).

TECLAS :

- CURSORES O JOYSTICK = para guiar al personaje.
- DISPARO = para disparar la arma elegida.
- M = para, con la arma roja, lanzar misiles o sacar los options.
- RETURN = Pausa

Al cargar el juego nos saldra la pantalla de presentación con el nombre del programa y un menu de dos opciones. Estas són :

START
SET ROOM

La primera dara comienzo a la aventura y la segunda pasará al meu de configuración.

MENU DE CONFIGURACION:

En este menu nos encontramos con seis opciones:



- Dick Stock (Waves de repuesto) de 3 a 5.
- Game level (Nivel de dificultad) Easy, Normal, hard y Miracle (facil, normal, dificil y superdificil)
- Button mode (disposición de los botones A y B)
- Music Box (Musicas) de 0 a 20.
- Sound Box (Sonidos) de 0 a 42.
- Exit (Salir)

SUEÑO 1 : WOODLAKE (El bosque en el lago)

En esta primera fase pasaremos por un bosque medio hundido en un lago. Los enemigos estan relacionados con los decorados (eso ocurre en todas las fases). Aquí podremos encontrar plantas carnívoras, enjambres de abejas, abejas, peces carnívoros, ... Al cabo de un rato saldra el primer monstruo. Un arbol con forma de cara humana con una corona que dispara un rayo de bolas verdes seguido de otras más pequeñas. Una vez eliminado disparándole a la boca, pasaremos al siguiente sueño.

SUEÑO 2 : WINDCAVE (La cueva de los vientos)

Aquí entramos en una cueva oscura y peligrosa. Los enemigos són caracoles que disparan balas, fantasmas que salen de montañitas, murciélagos, ... A veces, del techo o del suelo salen unas especies de olas de viento. No nos matan, pero nos arrastran hacia alguna pared que esté cerca. También encontraremos unos ventiladores que hacen lo mismo cuando nos ponemos delante suyo. El enemigo final es una fantasma gigante que, a su vez, nos hirá lanzando otros más pequeños a la vez que dispara balas. Si llevas los Pids (roja), lo mejor que puedes hacer para eliminarlo es situarte abajo del todo, justo enfrente de una montaña, rascando el suelo. Desde esta posición, lo unico que tienes que hacer es ir pulsando M cuando te desaparezcan los Pids. Si no los llevas, situate en el centro de la



pantalla a la izquierda, por el lugar donde has entrado. Desde aquí, dispara y esquiva los fantasmas, pero cuidado no te pille el grande !

SUEÑO 3 : FIREROARD (carretera de fuego)

Ahora nos encontramos en una cueva con las paredes ardiendo (os acordais de Nemesis II?). Del suelo salen unos bichitos que si no vigilas... Lo mejor es ir por el centro de la pantalla. Los enemigos también estan ligados con los decorados. Hay pájaros de fuego, soles, y unas llamaradas que pasan de un lado a otro sin cesar. El monstruo de final de fase es un dragón de fuego que se moverá de un lado a otro de la pantalla intentando matarnos. A su paso dejará una estela de bolas de fuego y pájaros. En este monstruo no hay ningún truco, así que estás solo ante el peligro.

SUEÑO 4 : RUINS (las ruinas)

En esta fase la accion transcurre dentro de un templo medio derruido (aunque se conserva bastante bien). Los enemigos más importantes són unas especies de caras de Pascua (tipo nemesis) que nos dispararan en todas direcciones. También hay unas jarras que nos dispararan monedas que cuando las destruimos, se convertiran en unas incordiantes bolas verdes. También hay estatuas que nos dispararan lasers o balas azules. El monstruo es una estatua de Cleopatra. Lo mejor es poderte en linea con la piedra roja, su punto debil y disparar. Cuando nos dispare el laser, subimos un poquito y volvemos a bajar. Intenta no matar las bolas azules, ya que se convertiran en cuatro bolas verdes. También he de decir que en la zona donde hay que escoger entre varios caminos, si escogemos el de arriba de todo, aunque parezca un callejón sin salida, antes de chocarnos contra la pared nos introduciremos en una fase secreta, tipo NEMESIS.

SUEÑO 5 : CRISTALY (cristal)

Aquí volamos por un pais helado. Los enemigos son desde pingüinos y osos hasta caras heladas o bloques de hielo. En esta fase lo mejor es ir siempre por el camino de arriba ya que por abajo nos saldrán muchos osos. El monstruo de esta fase són dos caras como las de antes. Una de ellas nos disparará unas ondas laser y la otra irá apareciendo en el lugar menos apropiado para dispararnos unas bolitas. La primera cara (de ojos rojos) ha veces se adelanta rápidamente y vuelve atras. Cuando haga esto, nos pondremos delante suyo y le dispararemos rápidamente. De esta forma conseguiremos acabar con él antes.



SUEÑO 6 : GHOSTCASTLE (el castillo fantasma)

Esta vez entramos dentro de un castillo encantado. Al principio parece muy tranquilo, pero del suelo nos empezaran a salir unas arañas verdes que nos molestaran mucho. Los enemigos són muy variados. Hay calaveras, caras de halloween, fantasmas, ... La lucha final será contra una gran calavera de un célebre pirata (lo digo por el sombrero). Deveremos empezar disparándole en los ojos para después dispararle en la boca. Cuando lo hayamos matado y parezca que todo se ha terminado, nos saldrá su espíritu para darnos la revancha. Cuando esté muerto podremos contemplar el final, que no es nada del otro mundo pero está muy bien logrado.

CONCLUSION:

En definitiva, es un juego que ha sabido aprovechar las calidades de otros matamarcianos (Nemesis I,II,III) y mezclarlas con una gran originalidad y unos gráficos muy buenos. La musica esta muy bien y acompaña en todo momento. También está muy bien que en cada fase, la muerte sea distinta. Por ejemplo, en la primera fase, si nos matan, la capa cae como si fuera una hoja. En la tercera el protagonista se quema. En la quinta, se queda congelado, ... La presentación, como el final, no destaca mucho pero tampoco es malo (con unos muy buenos gráficos). En fin, un gran juego que demuestra lo que pueden hacer nuestros Turbo R incluso en BASIC. La unica pega es que es un poco corto, podrían haber hecho un par de fases más.

VENDO MSX2+ SANYO WAVY-70 FD 256k. con revistas, juegos y 11 cartuchos. Precio a convenir.
Contactar con: HECTOR GARCIA CASTRO.
Tel. (98) 582-14-18.

CAMBIO: MASTER SYSTEM, juegos y mandos por MSX2 con unidad de disco. O cambio lo anterior dicho más AMSTRAD + monitor + convertidor en TV + 40 juegos en disco + copiones y programas varios + libro + joysticks por MSX2+ o MSX TURBO R (puedo ofrecer dinero).

Interesados escribir a:
JOSE CARCIA TORO.
C/ DOCTOR ZAMENHOF N.23, 1-4
08720 VILAFRANCA DEL PENEDES
(BARCELONA)
Tel. (93) 892-22-79. Preguntar por PEPE.

POSEO Compact disc original de RANMA 1/2 en estereo. Interesados remitirse a JOSE MANUEL LOPEZ.

RANKING

1ST	200000	RAC!!!
2ND	100000	T:KURA
3RD	50000	KAN.
4TH	35000	JAUME!
5TH	20000	KEI-1



COMENTADO: MARC VALLRIBERA.
TECLEADO: MARC VALLRIBERA.
COMPOSICION: CARLOS REDONNET.
FOTOS: JAUME MARTI,
JOSE MANUEL LOPEZ.



ANUNCIOS



CAMBIO o COMPRO juegos de MSX2, 2+ y TURBO R.
Enviar la lista y precios a:
FRANCISCO REYES RODERO
C/ MANUEL BARBA Y ROCA N.12. 3-4
08720 VILAFRANCA DEL PENEDES
(BARCELONA)

VENDO F700 por 35.000 pts. con FM-PAK y juegos
Contactar con: ALEX
Tel. (93) 303-03-89.

INTERCAMBIO programas y conocimientos sobre MIDI para MSX TURBO-R. Dispongo del programa original para TURBO R µSIOS.
Interesados escribir a:
FKD-FAN (JOSE MANUEL LOPEZ NAVARRO)
C/ CALDERS N.3, 2
08003 BARCELONA
Tel. (93) 319-89-46.

VENDO MSX2+ con juegos por 75.000 pts.
Contactar con: LUIS ALBERTO VALVERDE.
Tel. (943) 42-27-35.

VENDO juego original SUPER BATTLE SKIN PANIC por 10.000 pts.
Interesados llamar a FRANCISCO MARTINEZ
Tel. (93) 593-61-33.

ATENCION: Nueva aparición de un magazine en disco dedicado íntegramente a la información y programación del MSX. Promete ser bueno. Su nombre es: **ROBY Disc-madazine.**

Ya estan en el mercado los números 1 y 2, se edita cada dos meses y su precio es de 550 pts
Interesados escribir a:
GNOSYS LTD. SOFTWARE
Apartado de correos: 4325
Murcia 30080 - Spain.

92年夏の角川アニメメ3本立

「NEO英雄伝説」

あのヒット話題作が
はやくもビデオ化!

失なわれた大陸「アトランティス」を舞台に
繰り広げられる剣と魔法の
超古代ヒロイックファンタジ!



illustrated by NOBUTERU YUUKI

劇場公開ア

The Legend
11/21 DENIAL



口づけに封印された
おぼろげな恋の呪文
度さりの過失が、
少年の心を狂わせる……

BASTARD!

レーザーディスク第I巻
12月10日発売!

第1話「爆炎の魔術師」&第2話「火炎魔神イーフリー」同時収録

PILA-1148/CAV2面/60min/STEREO・Digital Audio

■恩田尚之描き下ろしジャケット

■解説書「オール・アバウト・ザ・バスタード・ワールド」付

■6枚綴りポストカード