

Ranma 1/2: Akanekodan Teki Hihou (Import) FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Dec 22, 2008



Ranma 1/2:

- Akanekodan Teki Hihou -
Treasure of the red cat gang
FAQ/Walkthrough
Original de Night stalker.
(carta_detrampa@hotmail.com)

Version 0.1

SUMARIO

	. Carta del autor	1
	. Historial	2
	. Acerca del juego	3
	. Los personajes	4
	. Manejo y otras opciones	5
	. Caminata	6
	. Objetos y otras cosas*	7
	. Tecnicas	8
	. Faq y buzón de comentarios.....	9
	. Agradecimientos especiales.....	10
	. Cuestiones Legales	11

*En trámite de terminar :D

1. CARTA DEL AUTOR

Saludos, después de un desastrozo intento de jugar el dungeon master, de nuevo regreso a los principios básicos de rpg, o mejor dicho de rol light, como decir esto, hummmm, si, para repazar lo básico, jejeje.
Bien, en esta guía encontraras algo no mas relevante de lo que se puede ver

a simple vista, aunque el objetivo principal es ayudar(me) a superar lo mas basico y de alli continuar a lo mas avanzado, cosa que por el momento no hay de que preocuparse, como decia, en esta guia no encuentras algo de muy grande interes, pero espero que aun con el minimo de esfuerzo te sea util, no se, tal vez como referencia en x nivel donde no encuentres x objeto, o ya de plano para ver que tal esta la aventura, o etc. De igual forma, gracias por estar leyendo este documento.

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)... por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

Creo que comenzare a utilizar esta misma plantilla para todos los posibles trabajos a realizar. Pues que mas si ya comenzamos!

Esta guia esta disponible en:

-- www.Gamefaqs.com --

-- www.Neoseeker.com --

O algun otra :D

2. HISTORIAL

version 0.1 --- 01/12/08 09:03 pm --- 22/12/08 10:11 am

Realizado.

- De inicio coloque la plantilla del archivo y le di copy-paste a varios asuntitos y frases que siempre digo :)
- Historial realizado (baya que si).
- Comentarios informativos.
- Investigacion de los personajes o algo asi (y me falto).
- Caminata y mas caminata.
- Algo de Arte ASCII.
- Revision de los objetos (falta).
- Revision de las tecnicas (falta).
- Revision ortografica, no se emocionen, solo es como 10% :D
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo, como siempre.

Planeaba hacer mas cosas, pero recuerden, es la version "0.1" asi que dejo varias cosas por que esta cerca la navidad, ya saben que la pasen bien en la fiestividad, jajaja, que raro que festejen todo eso, pero naaa.

3. ACERCA DEL JUEGO

Asi que vamos a empezar, Ranma 1/2 es lo que se conoce por estos rumbos como uno de esos animes 90teros, pero de alli es en un grado la base de su popularidad, fue de los primeros mangas-animes que mostraban las ecenas un

tanto cencuradas y la trama no tan basica pero si muy entendible, que en realidad te involucraba a seguir viendo mas y mas capitulos, ademas que en aquellos lejanos noventas, era algo tan novedoso, ja.

Y creo que la trama de varios capitulos no es tan desconocida por la mayoria a los que se les facilitaba ver este anime, como bien se sabe de lo mas basico, Ranma siempre se enfrenta a enemigos que salen de la nada y demuestra sus variadas tecnicas en batalla o bien, las historias tienen que ver con la relacion que lleva con su familia o porsupuesto, buscar un millar de formas en la cual se pueda librar de la transformacion de mujer y con esto llevar a situaciones no tan aptas para menores :D

En el caso desarrollado para el juego, salio en 1993 por parte de Rumic Soft, mostrando una historia muy aceptable a la trama que se despliega en los capitulos e involucrando al por mayor a los personajes, estos siguen fielmente los parametros ya conocidos y reacciones que podrian presentarse en algun capitulo, (-hasta en las fraces, igual no muy aptas para los menores de edad n_n).

-Pros: Es genial ver una rpg, con una historia tan entretenida y como se adaptan tan sigilosamente algunos detalles como: los gestos en batalla, la expresion verbal de los personajes y el sutil empleo de "pelea", que es un comando oculto a iniciar una "bolita" en el cual el mas fuerte se queda de pie.

-Contras: aunque el ambiente grafico y sonido no es muy bueno, si se nota un pequeño parecido con menus del final fantasy II, no esta por mas hacer notoria que las batallas mas elevadas, son simples patanerias para un experto en este genero.

La historia del juego nos relata, el regreso del dios gato-fantasma y su banda, conocida como "el gato rojo"...

En la casa de los Tendo, todo sigue su rutina diaria, hasta que la banda va tras genma saotome y es secuestrado, Ranma trata de impedirlo pero se les escapan, asi que comienza una pequeña persecucion...

Los eventos podrian ser perfectamente adaptados a una pelicula :D

4. LOS PERSONAJES

---= Ranma Saotome =---

El personaje principal, un verdadero soquete para los estudios, pero muy excelente atleta. Siempre enredado en lios de faldas, causados por su fraudulento padre, teniendo una prometida en cada ciudad a la que defraudan, siente algo mas que amistad por akane, pero por falta de hue... quice decir valor, no puede expresarse de otra forma mas que con insultos.

Sufre de una terrible maldicion, igual causada por su padre en unos de sus entrenamientos en los lagos encantados, transformandose al tocar el agua fria en su perfecto ser femenino, solo que con el cabello rojo.

En la mayoria de casos siempre anda tras una cura para ese tormento, asi que esta historia no podria ser una excepcion.

Tambien es muy suseptible (terriblemente cobarde) a los gatos, baya gallina.

----= Akane Tendo =----

Esta chica de belleza nata y muy buenas culidades en batalla, es algo asi como la prometida oficial de ranma, al igual que el no puede expresar sus sentimientos, siendo considerada poco femenina, en la mayoria de casos como siempre, se la pazan peleando (:S) o entrenando o ayudandolo en ciertos casos algo inusuales.

Es muy mala cocinera y una verdadera fiera cuando se enoja, en esta historia no lleva algo mas relevante de lo ya conocido de ella, a excepcion de que es muy insultada como "marimacho" o "calla estúpida akane", jejeje bueno eso dicen ellos. A y en la mayor parte es secuestrada.

----= Ryoga Hibiki =----

Al igual que otros mas personajes, sufre la maldicion de los estanques, de igual forma causado por ranma y genma, en su caso es convertido en un pequeño cerdo (sin ofensas claro, mas bien diria un jabali), es quiza el mejor de los contrincantes de ranma e incluso en algunas ocaciones, superando su fuerza, es habil en batalla, pero un perfecto invencil para identificar las direcciones, por lo que siempre se la pasa perdido en lugares inimaginables, como extra, esta igual muy (perdidamente) enamorado de Akane.

En esta historia, hace su cualidad de confundir las direcciones, por lo que asi como aparece, tambien desaparece.

----= Shampoo =----

Igual muy bella chica y habilidosa en batalla, originalmente queria hacer pedazos a ranma (en version de mujer) ya que este la derroto y por tontas traducciones de su tribu, su deber era matarlo, despues se entero que en realidad era chico y de nuevo sus (muy afamadas) tradiciones, la obligaban a casarse con el, tambien sufre el efecto de los lagos encantados, asi que se convierte en una gatita (algo asi como felicia de vampire savior, pero no tan provocativa :D)

En esta aventura, se une fielmente para ayudar a ranma y los demas y al igual que Akane, llegara a ser secuestrada.

----= Genma Saotome =----

Padre mondo de Ranma, al igual que los otros mencionados (y su hijo) tiene en hombros la maldicion de los estanques, aunque de el varia a poder transformarse en un panda (algo tetrico), aun con esta forma puede conservar ciertas tecnicas de batalla, en sus jovenes aventuras fue compañero de entrenamiento con Soun tendo (y de alli a que sus hijos se casecen), ademas de ser entrenados por el vegete Hapossai. Siempre ve por sus interese antes que por el amor familiar, asi que no te extrañe que en el juego sea algo un poco mas que molesto.

----= Mousse =----

Mousse es algo asi como un genio en ocupar armas (algo torpes), muy malo de la vista y perdidamente enamorado de Shampoo, siempre anda tras Ranma con el fin de derrotarlo y demostrar su superioridad (y una de esas para conquistar a Shampoo), la transformacion que sufre es aunque ya conocida, posiblemente la peor, "el pato", en la historia sera lavado mentalmente, tendra algo de conflictos con ranma y demas, aunque no es desconocido que unira sus fuerzas

en algun momento.

Heee, luego agrego los personajes secundarios.

5. MANEJO Y OTRAS OPCIONES

Ahora detallo las características miselaneas del juego, como son las opciones del menu y el control, lo mas ovio en los juegos de rol light.

_
 | |
|_ _| : Manejo del personaje sobre el mapa, tambien en la seleccion del
 | | menu principal o del menu de batalla.

(A) : Boton para charlas o seleccion de objetos.

(B) : Boton de retoceso, similar a escape.

(x) : Boton de menu en el modo normal (osea no batalla o conversaciones).

· Al entrar en el modo de menu, tenemos algunas características por ver:

Nos muestra generalmente el nombre del personaje, su HP, ataque, defenza y el dinero disponible del grupo, aunque del lado derecho del menu, se puede encontrar otras pestañas

---=Objetos=---

Aqui estan disponibles los items comprados o encontrados, su uso es variable con respecto a cual sea el objeto, tambien hay algunas mas opciones:

Usar - Mover - Tirar

Claro no hay mas que comentar.

---=Equipos=---

En esta pestaña esta disponible el manejo de diferentes armas o armamentos para los personajes, mostrando los siguientes datos:

Ataque : x	Arma : Para atacar, segun sea el personaje.
Defensa : x	Cabeza : Algun tipo de cazco
Agilidad: x	Traje : Equipo del cuerpo.
	Otros : Algun artilugio, como collares, etc.

Cuando se compran los equipos, el personaje se hara notorio que se compatible con ciertos objetos.

---=Ficha=---

Muestran datos variados del personaje, lo mas basico como fuerza, nivel y cantidad de experiencia, entre otras cosas.

---=Salvar=---

No creo explicar algo muy detallado, solo que cuentas con 3 slots para esto.

. Al entrar en el menu de batalla, se pueden ver las siguientes bases:

Ranma - HP 25 - Poder [] <--- Esta se resta de Ataques especiales.

Ataque : Un golpe basico, en ciertas ocaciones son criticos.

Especial : Las habilidades correspondientes a cada personaje.

Objeto : Posiblemente algun recuperante o arma de efecto.

Defender : Lo contrario a atacar :)

Huir : Segun sea el caso, pero no funciona con enemigos mayores.

Si precionas el boton (x) durante el primer turno de batalla, iniciaras un comando conocido como "lucha", en el cual a un estilo muy comico, todos se lanzan el bolita para atacarse y asi despues de unos instantes, solo los o el mas fuerte quedara de pie, es util para acortar tiempo y ganar exp.

6. CAMINATA

Antes de empezar... Estoy jugando en un rom, o mas bien con dos, uno con un parche en ingles y otro con uno en castellano, asi que no te asombre si ves cosas un tanto enredadas, jejeje igual que siempre.

La historia comienza con el torpe sujeto de los lagos de Jusenkyo, que tropieza con una cripta, liberando asi el espiritu del rey de los gatos, el sujeto sin mas que hacer, corre como colegiala asustada, asi que no te extrañe no ver su trasero en todo el juego...

Mientras tanto, Ranma duerme muy placenteramente (tal vez muerto), hasta que llega la linda Akane para despertarlo a su manera y como siempre, despues de una pelea muy a su estilo, se van a entrenar, puedes ir a hablar con la familia o ir directo con Akane.

Este sistema de entrenamiento, sirve para conocer los menus y todo eso, asi que da igual que hagas con Akane, despues de lo que ya hayas entendido, hay que ir a merendar.

Habla con soun para que te de la tetera y ...!!!

Unos gatos (o mejor dicho, unas cosas parecidas a gatos) se presentaran como la banda del gato rojo y en sus planes esta secuestrar al panda, (sin tomarle la menor importancia al viejo Soun, notese la expresion de su cara :D), huyendo rapidamente, se iniciara una persecucion muy al estilo de la serie...

Al salir de la casa, Ranma se topara con el despistado y fastidioso de Ryoga, que con un retraso de dos dias, esta listo para una batalla.

```
| Ryoga |  
|       |
```

HP: quien sabe

Ataque: Golpes normales,

Exp obtenida: 0

Yens: 0

Tactica: No se, solo golpealo unas veces.

Akane llegara para preguntar sobre el panda, pero ranma explicara que por la culpa de Ryoga, los gatos escaparon, Ryoga pedira ayudar, pero se ira en una direccion opuesta (asi que diganle bye bye por un buen rato), el objetivo a llegar es el colegio, aunque no necesariamente, puedes revisar algunos de los siguientes lugares.

```

  _____
 /           \
| Dr. Tofu   |
|           |
|           |

```

Ve unos pasos al norte, en la casa gris con el letrero (o bien, disculpas ya que no se japones u_u) en teorial, el dr te curara, pero dudo que a este punto llegues con algun rasguño.

Pero bueee, continua en la obvia direccion norte, abra otros tres edificios, pero estos tienen letreros colo rojo.

```

  _____
 /           \
|  Tienda   |
| Curativos |
|           |
|           |

```

Aqui puedes encontrar los siguientes objetos:

*Veggie Okonomiyaki	¥ 10.°°
*P.D	¥ 10.°°
*Antidote	¥ 100.°°
*Gold Orb	¥ 500.°°
*Slipper	¥ 80.°°
*Neddle	¥ 80.°°
*Silver Orb	¥ 150.°°

No estaria mal que consigueras alguno de esos recuperantes de HP.
El otro edificio que en realidad es uno doble:

```

  _____
 /           \
|  Tienda   |
|  Armas    |
|           |
|           |

```

Aqui hay algunas armas, por no decir un tanto basicas, pero pueden llegar a ser algo util, claro que sin preguntar si tienes dinero :D

*Brass Knuckles	¥ 120.°°
*Wooden Nunchuku	¥ 210.°°
*Squeaky Mallet	¥ 250.°°

```

  _____
 /           \
|  Tienda   |
| Equipos   |
|           |
|           |

```

Y su contra parte, los equipos, como decia unas lineas arriba, no te preguntare si tienes algo de efectivo:

*Jersei	¥ 80.°°
*Sailor	¥ 200.°°

*Clothes ¥ 250.°°
*Bandana ¥ 50.°°

Continua l final de la calle, encontrando algunos edificios, el tercero es el restaurante de Ukyo, pero por ahora no se puede conseguir nada, ve al que continua.

```
_____  
/_____\n|Restaurant|\n| Shampoo |\n|_____|
```

Habla con Colon para comentar sobre el asunto de los akanekodan, ella contrara sobre la secta y del dios gato (segun ella todos habian muerto), en plena platica llegaron unos gatos, preguntando por Mouse, asi que de esa forma iniciara una batalla.

En realidad no es algo del otro mundo enfrentarse a estos gatos, al finalizar, saldran corriendo despavoridos, uno tirara una llave pero la tomara de nuevo, shampoo se unira al grupo y la anciana colon pedira que se regrese con ella mas tarde, asi que vamos por los huesos de esos gatos.

Entra en la tuberia donde esta el anciano de rojo..

En esta cueva encontraras enemigos Bee y Queen Bee, tal vez te sean algo no muy molestos, ve en direccion a la derecha, al final podras encontrar dos cofres con P.D y Veggie Okonomiyaki, sigue por la direccion sur, llegando muy facilmente a unas escaleras...

Encontrando un cofre con Antidote y en direccion sur, otras escaleras... Continua por el camino norte, con un cofre con 50¥ y encontrando por fin a los gatos, los cuales no pueden avanzar.

```
_____  
/Akanekodan\  
| Soldier |\n\_____/
```

HP: 22

Ataque: Golpes normales

Exp obtenida: 16 (x2)

¥ens: 20

Tactica: Solo atacalos, igual y solo son unos inutiles de rellano.

Eliminando a estos seres, conseguiras la llave, jejej ahora solo tienes que regresar por el obvio camino (mientas boy por un cafe).

Ya fuera de este lugar, dirigete de nuevo al Restaurant de Shampoo...

Ve con Colon, ella dira la llave secreta de los Akanekodan, que es: "Miau-Sesamo" (baya clave u_u) y contara una historia mas o menos asi;

Existia un artefacto magico, conocido como el cristal estrella, el cual concedia cualquier deseo, pero traia malas cosecuencias, el monstruo gato la utilizo para convertirse en el fantasma-rey de los gatos y de esa forma con sus planes de conquista, convirito la vida de las personas en un infierno, hasta que aparecio un maestro en artes marciales que aniquilo al monstruo y lo sello, el cristal fue dividido en tres fragmenteos, "la gema melocoton", "espada sakura" y "espejo del bosque" (o algo asi), el plan es muy simple, conseguir los tesoros antes que los gatos, ahora solo hay que ir tras la escuela.

Un dirigible se notara dirigiendose a ese rumbo, dentro de la escuela, el

unico que queda alli es el patetico (o tal vez cadaver de) Gosunkugi, ve en direccion del aula C3 y ademas de aparecer unos Akanekodan soldier, se presentara el Director maleta para lanzar una piña explosiva (ouch, dando justo en el blanco, jejeje).

Ranma aparecera solo en una celda, siendo de nuevo el director el que lo persuade para unirse a la banda, sin alguna respuesta favorable, el director se ira a comer, (ranma y sus frases) solo tienes que presionar donde esta la partidura del muro y este la rompera facilmente, puedes salir de aqui y luego ir en direccion derecha para llegar a una aldea

*VILLA FRESA

En este lugar puedes conversar con algunos aldeanos, o bien descansar en el hotel por solo 10¥ por persona, ademas claro de poder visitar los siguientes lugares:

```

  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 | Curativos  |
 |_____     |

```

Aqui puedes encontrar los siguientes objetos:

*P.D	¥ 10.°°
*Antidote	¥ 100.°°
*Gold Orb	¥ 500.°°
*Slipper	¥ 80.°°
*Neddle	¥ 80.°°
*Silver Orb	¥ 150.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

En este caso, mi recomendacion es el Maneki neko, uno por lo menos de reserva, ya que luego es algo fastidioso salir de las cuevas.
El siguiente edificio que puedes revisar es:

```

  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 |   Armas    |
 |_____     |

```

Aqui hay algunas armas, por no decir un tanto basicas, pero pueden llegar a ser algo util, claro que sin preguntar si tienes dinero :D

*Wooden Nunchuku	¥ 210.°°
*Squeaky Mallet	¥ 250.°°
*Leather Whip	¥ 280.°°

```

  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 | Equipos    |
 |_____     |

```

Y su contra parte, los equipos, como decia unas lineas arriba, no te preguntare si tienes algo de efectivo:

*Sailor	¥ 200.ºº
*Clothes	¥ 250.ºº
*Bandana	¥ 50.ºº
*Hair Ribbon	¥ 500.ºº
*Public Hat	¥ 300.ºº

Tambien esta el puesto de Ukio con un Veggie Okonomiyaki por solo ¥ 10.ºº, sal de esta aldea y continua por el camino en direccion izquierda, el cual se ve claramente trazado, los enemigos a encontrar son Wolf, Crow Tengu (algo asi como Cuervo-ten) y Cackle (caco), con unos pasos encontraras otra villa:

*VILLA MANZANA

Al entrar, aparecera un rostro conocido, asi es, Ryoga estara aqui, conversara con Ranma y no estar muy conforme con lo que le paso a Akane, asi que se unira a ranma para "ayudar" (hehehe), en este lugar puedes descansar en el hotel o visitar los mismos lugares que en la villa anterior, teniendo los mismos productos y precios, a excepcion de la tienda de armamentos

```
  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 |   Armas    |
 |           |
 |_____ |
```

Que digo, solo tiene un objeto diferente :D

*Wooden Nunchuku	¥ 210.ºº
*Squeaky Mallet	¥ 250.ºº
*Steel Claw	¥ 350.ºº

Ahora ve al edificio de color rojo (donde esta el letrero):

```
  _____
 /           \
 |   Baños    |
 |   Termales |
 |           |
 |_____ |
```

Entra y ve por las escaleras de direccion izquierda, puedes palabrear con la chica o ir directo a enfrentar a los akanekodan soldiers, nada de otro mundo, al derrotarlos iniciara de nuevo una persecucion...

Estas son siempre muy entretenidas, en este caso, los gatos correran al baño de las chicas y se escucharan algunas movidas de dientes que les daran y alto! por si intentas entrar te pasara lo mismo, para eso ocupa el objeto de "agua fria" y ya con las transformaciones pasar sin cuidado, (:D no intentes sacar el cobre, ya que no veras nada interesante).

Revisa la esquina de la derecha y aqui encontraras el camino a continuar y por si las dudas, regresa a la forma original con la tetera, continua por las escaleras, en la siguiente parte hay enemigos Akanekodan Priest (cura) y

Akanekodan fighter (guerrero), sigue el mas que obvio camino llegando con un cofre de 100¥, continua y hay otro cofre, este tiene un recuperante Seafood Okonomiyaki, sigue y abra otras escaleras...

Puedes ir por la derecha con un cofre de Power drink (poder), sigue por el camino de izquierda, ademas aparecera un enemigo mas, el Phantom, algo un tanto mas molesto, abra un cofre con 150¥ y otras escaleras...

Por fin en la siguiente fase se encontrara a Akane, la cual esta encarcelada, Ranma y Akane iniciaran una pequeña discucion (invesil, marimacho, etc, lo mas comun entre ellos), aunque en ese instante aparecera uno de los jefes:

```
_____  
/   LORD   \  
|   YASHA  |  
\_____/
```

HP: Aprox. 490

Ataque: Risa loca y fuerza (que aumentan su ataque)

Golpes normales

Exp obtenida: 1000

¥ens: 310

Tactica: Un nivel 6 como minimo, Ranma puede usar su "patada de fuego" y Ryoga golpes normales, sin ataques muy resaltados, cae en ocho turnos, en general sus golpes no estan tan elevados, asi que tendras suerte si ocupa los ataques para aumentar su fuerza, aumentando como 10% y esto solo lo hace gastar turnos.

Eliminado este sujeto, ranma y akane se pondran algo cursis, aunque Shampoo y genma fueron enviados a otro lugar, tambien comentaran sobre la villa melocoton, lugar donde posiblemente se localiza la gema (ja), Akane ara el favor de mostrar una ruta de evacuacion alterna (o sea un pazadiso secreto).

Ahora de nuevo a la interperie, hay enemigos Bandit, deroun que son algo mas que molestos y Small Wolf (o lobezno), en estos rumbos, encontraras al instante una villa.

*VILLA CASTAÑA

Aqui unos guardias (humanos!) querran linchar a ranma y equipo, pensando que son parte de los gatos rojos, pero al esquivar un ataque se daran cuenta de que no tienen nada que ver, pasado este enbrollo, llegara el alcalde de la aldea para pedir disculpas y contara lo que sabe sobre la villa melocoton y el cristal, ademas ofrecera un pergamino para romper el sello donde se localiza la gema del mismo nombre, en plena platica se notaran unos espias que desapareceran rapido para ir con el chisme a lord bujin.

Este tal Bujin, es un maestro de artes marciales y algo pervetidon (jarioso como se diria por aqui :D).

En esta misma sala, hay unas escaleras que llevan con un objeto para akane, el Maharaja's Fan, puedes revisar la villa con un hotel, personas (:D) y algunos lugares a revisar:

```
_____  
/_____\n|  Tienda  |\n|_____|
```

|Curativos |
|_____|

Aqui puedes encontrar los siguientes objetos:

*Power drink	¥ 50.°°
*Seafood Okonomiyaki	¥ 50.°°
*Antidote	¥ 100.°°
*Gold Orb	¥ 500.°°
*Slipper	¥ 80.°°
*Neddle	¥ 80.°°
*Silver Orb	¥ 150.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

Igual que siempre, consigue el Maneki neko y algunos recuperantes, bien si es que te alcanza.

El siguiente edificio que puedes revisar es:

/_____\n
| Tienda |
| Armas |
|_____|\n

Aqui hay algunas armas, por no decir un tanto basicas, pero pueden llegar a ser algo util, claro que sin preguntar si tienes dinero :D

*Leather Whip	¥ 280.°°
*Steel Claw	¥ 350.°°
*Sansetsukon	¥ 450.°°
*Tonfaa	¥ 500.°°

/_____\n
| Tienda |
| Equipos |
|_____|\n

Y su contra parte, los equipos, como decia unas lineas arriba, no te preguntare si tienes algo de efectivo:

*Sailor	¥ 200.°°
*Clothes	¥ 250.°°
*Bandana	¥ 50.°°
*Hair Ribbon	¥ 500.°°
*Public Hat	¥ 300.°°
*Metal Helm	¥ 850.°°
*Chinese Hat	¥ 880.°°

Sal de este lugar y ahora continua por (bien, esto esta fuera de contexto, pero puedes encontrar a ukio en direccion norte, algo escondida), ve por el camino de izquierda, pasa el puente y sigue la ruta determinada, por fin al llegar con otro puente, aqui estara una villa.

*VILLA CAQUI

Puedes revisar los siguiente lugares:

```
_____  
/_____\n|  Tienda  |\n|Curativos|\n|_____|
```

Aqui puedes encontrar los siguientes objetos:

*Power drink	¥ 50.°°
*Seafood Okonomiyaki	¥ 50.°°
*Antidote	¥ 100.°°
*Gold Orb	¥ 500.°°
*Slipper	¥ 80.°°
*Neddle	¥ 80.°°
*Silver Orb	¥ 150.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

El otro edificio es:

```
_____  
/_____\n|  Tienda  |\n|  Armas   |\n|_____|
```

Aqui hay algunas armas, por no decir un tanto basicas, pero pueden llegar a ser algo util, claro que sin preguntar si tienes dinero :D

*Leather Whip	¥ 280.°°
*Steel Claw	¥ 350.°°
*Sansetsukon	¥ 450.°°
*Tonfaa	¥ 500.°°

Ya hechas tus compras, visita la casa del alcalde, que esta a la derecha del primer arbol, comentara sobre la guarida que tienen los gatos por esos rumbos y con los cuales planean hace la villa en todo un cabaret, o como bien se conoce (un table dance :D), un sujeto aparecera para avisar que han aparecido...

Akira y su carnal (dos perfectos extraños) estaran para extorcionar y tirar mala leche y despues de algo de cuchicheo, al ver a ranma se marcharan como los cobardes que son, pero alguien mas hablara entre las sombras, para confirmar lo que acabo de decir, "son unos cobardes", asi aparecera Rasetsume, espoza (o como se autonombra ella, mujer) del ya derrotado Lord Yasha, en realidad dira algo muy gracioso y en parte cierto; Yasha se obsesiono con su Snes y ahora no sirve para nada, jajaja que gracia (-_-)" (sarcasmo), ahora se tendria que patear su trasero, pero no es asi, ya que secuestro a la hija del alcalde y (of course) quiere a cambio el pergamino de (olvide el nombre), el objetivo ahora es la torre de la mujer demonio.

Antes de marcharos, en la casa del alcalde hay objetos, Gold Fan, Guitar, Pantyhose (la traduccion aqui marcada dice algo como calzones o_0?) y 200¥, sal de la villa y continua facilmente por el camino sur-este (derecha), hasta encontrar la torre.

```
_____  
/_____\n|_____|
```

| Torre de |
|mujer demonio|
|_____|

En primera, los enemigos son Snowman, Daruma, Akanekodan Bishop o priest, en la primera fase puedes ir en direccion norte, con unas escaleras a un objeto Sneakers, o mejor dicho, dirigete en direccion sur, encontrando 400¥ y otras escaleras...

Ve a la parte superior derecha, encontrando un maneki neko, o en la parte de abajo, encontraras tres escaleras.

La primera de la izquierda lleva con una Pork Okonomiyaki o algo asi como "pate" (comestible bien bien bien), la utlima escalera (derecha) lleva con un power drink (o poweraid :D), asi que por mas que obvias razones, sabes que escaleras siguen...

Rasetsume estara esperando aqui, con sus dos hermanos (que no luchan, no les tomes mas que ser maletas) y le entregara el pergamino a Lord genbu (que no se de donde se sacaron que son lords) y sin mas que muy suspicas, se llevara el pergamino, aunque Ras... no querra soltar a la niña y viendo que esto ya fue mucho caldo, comenzara la batalla.

/ _____ \
| RASETSUME |
\ _____ /

HP: Aprox. 600

Ataque: 1000 bofetadas,
Ventisca

Exp obtenida: 1400

¥ens: 500

Tactica: Ranma que ocupe su patada de fuego, Ryoga con el puño hipnotico, si es que conecta sera de gran ayuda con pequeños daños hacia raset... misma, algo asi como un 17, Akane como siempre de curandera, pero si es que todo anda bien con el piño hipnotico, que tambien ataque, aunque sea lanzando sus delicados golpes, sin problemas como minimo es el nivel 10.

Como vieja costumbre, se salva a la niña y la aldea (o villa) ahora hay que ir de regreso y hablar con el alcalde... esto es necesario para restablecer un puente que estaba roto y etc.

Continua por este puente (que esta en direccion izquierda de la villa) y seguir por el camino marcado en direccion norte, llegando con algunos pasos a la siguiente villa.

*VILLA MELOCOTON

Me suena a tianguis, pero a lo que se tiene que llegar (el templo) esta bien vigilado por un gato, asi que mientras puedes visitar los lugares:

/ _____ \
| Tienda |

|Curativos |
|_____|

Aqui puedes encontrar los objetos! creo que ya es tiempo de que tomes algo de los objetos sobrantes y los vendas, si es que no lo habias hecho:

*Power drink	¥ 50.°°
*Seafood Okonomiyaki	¥ 50.°°
*Chestnut	¥ 150.°°
*Clattering Drop	¥ 150.°°
*Pillow	¥ 150.°°
*Turtle Tail	¥ 150.°°
*Laughingstock	¥ 150.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

El otro edificio es:

/ _____ \
| Tienda |
| Armas |
|_____|

Mas armas, aun con el precio es muy accesible, yo elegiria el tercer articulo, que es universal:

*Tonfaa	¥ 500.°°
*Metal Whip	¥ 628.°°
*Lightning Claw	¥ 800.°°

/ _____ \
| Tienda |
| Equipos |
|_____|

Y no podian faltar los equipos, digo lo mismo, estan muy varas, jejeje y ve pensando en Shampoo que ya esta cerca de encontrarla (o mas o menos cerca, tambien soy algo exagerado):

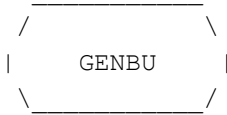
*Chinese Dress	¥ 800.°°
*Wind Clothes	¥ 800.°°
*Amazon Dress	¥1000.°°
*Metal Helm	¥ 850.°°
*Strength Helm	¥1000.°°
*Chinese Hat	¥ 880.°°
*Amazon Helm	¥1000.°°

En la parte baja de este villa, encontraras a Gako y Tattsuan, la primera era sacerdotiza (en donde necesitamos ir, pero esta ese mugroso gato) y el otro sujeto es un (sujeto) que amablemente contruira un tunel para poder llegar de forma cautelosa, listo y puedes avanzar.

Entra y busca las escaleras, se llegara a una habitacion en donde se debe de pasar otras escaleras, hay enemigos Akanekodan priest, Blue Ogre, ghost y Daruma, a y Monkeys (algo asi como jauria), hay dos caminos, en direccion derecha, con un cofre de llamarada o en direccion de obvio camino y notaras unas escaleras o unos pasos mas al norte, un cofre con tormenta, pero ya sabes donde seguir...

Hay dos caminos, por el norte que lleva a un cofre con Snowcone o 500¥, ve por el camino de la izquierda, se puede encontrar un cofre con Frying Pan para akane o mas al norte se localiza las escaleras.

Ahora hay tres caminos, por la derecha con unas escaleras a un cofre con power drink, al sur con un cofre de Peach, asi que ve a la izquierda de nuevo, hay 2 caminos, al norte con maneki neko o sur con otras escaleras... Ve al final llegando con el jefe.



HP: Aprox. 1200

Ataque: 76 milímetros,
Placaje

Exp obtenida: 1700

¥ens: 250

Tactica: Genbu es un tipo con facha de rana, que se transforma en tanque (no, no he fumado ninguna pasta, eso hace), utiliza la patada trueno, o ira de akane (o bien que sane, como siempre), Ryoga con el golpe de leon y de paso utiliza el objeto de fuego (llamarada), asi sera eliminado el tipo y desaparecera, "obteniendo" asi una pieza del cristal de (lo olvide), para salir ocupa el maneki neko.

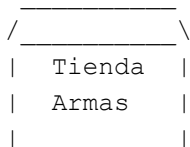
Fuera estara Gaku para felicitarlos, ademas llegara un aldeano de la villa caqui, con un mensaje del alcalde, "hay que visitarlo", bueno hay que ir alli (boy por un cafe)...

De nuevo aqui (y ya tome mi cafe :D), el alcalde comentara sobre el asedio a algunas villas del sur, presumiblemente en busca de los objetos, y como bien dice "solo accesibles en barco", el cual te estara esperando afuera, habla con el aldeano y wiii, un lindo (y tardado, boy por otro cafe) viaje...

*VILLA MAR

Pues no hay nada de relevancia, solo que Shampoo fue vista por estos lares, jejeje, o bien, puedes visitar estos lugares:

La tienda de curativos es exactamente igual a la de la villa melocoton, asi que te ahorro el estar viendo esta lista.



Bueno, eso si, hay alguna que otra arma un tanto util, pero igual y no te moleste mucho:

*Nunchuku	¥1200.°°
*Demon Mallet	¥1400.°°
*Ketta Whip	¥1500.°°

*Metal Pot ¥ 500.°°
*Kendama ¥ 900.°°

Sal y ve por el camino en direccion izquierda-norte en el desierto, hay enemigos: Sand Fox, bear, encontrando una cueva en direccion norte, a la que claro, ¡entrar!

Ahora hay enemigos Akanekodan instructor, akanekodan assassin, tengu y dojo destroyer, puedes ir en direccion sur, con un cofre de adamantium armor o norte-izquierda, con unas escaleras...

Ve a la derecha al final, con un cofre de 550¥, en este camino, ve al sur, llegando con otra escalera que lleva a un Maharaja's Fan, asi que regresa... Ahora continua por la izquierda al final, con un cofre de peach, regreza unos pasos a la derecha y ve por el norte, con unas escaleras...

Puedes ir mas al norte, encontrando un arma Ketta (latigo) o la izquierda, encontrando un rostro familiar.

Asi es, Mousee, tendra pricionera a Shampoo, le pedira unirse a los gatos y vivir felices para siempre, (jajaja) ella se la mentara (:D) e invocara a Ranma, que aparecera tras Mousee, para hacer presencia de heroe, o sea, solo espantarlo con estar alli.

```
  _____  \
 /           \ |
 |           | |
 |   MOUSEE   | |
 |           | |
 \           /  |
  _____  /
```

HP: Aprox. 850

Ataque: Puño,
Cura

Exp obtenida: 2500

¥ens: 200

Tactica: Que digo, patada trueno de Ranma dos veces y Taran, no quedara ni para el comienzo.

Mouse blasfemara a ranma y saldra de alli como un miserable, aqui, es donde se hacen esas escenitas de agradecimiento de shampoo y celos de akane, mas bien dicho, GRANDES CELOS, Shampoo tambien comentara que Genma fue visto en villa Sakura, que ademas es el nombre del siguiente objeto del cristal, mientas sal de la cueva.

Ve en direccion Sur-izquierda, encontrando un puente y poco despues, cerca de los arboles color rosa fiusha.

*VILLA SAKURA

Aqui estara ese panda obeso, unido a algunos gatos, Ryouga lo vera y se ira en direccion "x", asi que despidanse por un rato de el, por el momento, puedes revisar los siguientes lugares:

```
  _____  \
 /           \ |
 |           | |
 |   Cocina   | |
 |     Ukyo   | |
 |           | |
  _____  /
```

La bella ukyo, esta con su carrito sandwichero, asi que es una orden que le compres algo, jejeje:

*Veggie Okonomiyaki ¥ 50.00
*Seafood Okonomiyaki ¥ 50.00
*Pork Okonomiyaki ¥ 50.00

Continua a visitar el

```
  _____ \
 /           \|
 |   Tienda   |
 |Curativos  |
 |_____   |
```

Puedes encontrar los siguientes objetos:

*Pantyhose ¥ 750.00
*Sneakers ¥ 750.00
*Power drink ¥ 50.00
*Antidote ¥ 100.00
*Gold orb ¥ 500.00
*Slipper ¥ 80.00
*Neddle ¥ 80.00
*Maneki neko ¥ 150.00

```
  _____ \
 /           \|
 |   Tienda   |
 | Equipos   |
 |_____   |
```

Y por ultimo, ahora los objetos estan algo mas variados y como ya habia dicho antes, pienza en shampoo:

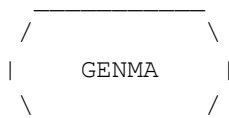
*Wind Clothes ¥ 800.00
*Amazon Dress ¥1000.00
*Tiger Clothes ¥1500.00
*Angry Dress ¥2000.00
*Metal Helm ¥ 850.00
*Amazon Helm ¥1000.00
*Defense ¥ 900.00
*Lovely Hat ¥1200.00

Ve por la direccion izquierda de la villa, alli estara un gato, pero no dejara pasar (a varones), asi que transforma a Ranma y entra (notaras que el gato dice algo relacionado, jaja).

Este lugar lo puedes revisar como bien te parezca, solo digo los objetos que se encuentran. En la primera planta no hay nada, asi que sube... en la segunda encontraras un Nunchuku, Adamantium Armor y defense helm, asi que sube...

Aqui estara un panda (algo acompañado, por cierto), autonombrado dios panda, ejem, este querra escapar, asi que ranma le dara algunos insultos, a lo cual, tambien pensara que le han lavado el cerebro, cosa que el mismo genma explica que no ha pasado, esta por su propia cuenta (que infeliz) y solo esta con los gatos, por el puesto digno de un rey, ademas de ser la (mebotas) mano

derecha del lord bujin, sin mas que decir comenzara el ajetreo.



HP: Aprox. 1800

Ataque: Puño,
furor

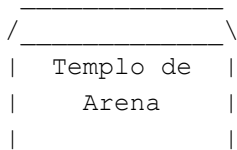
Exp obtenida: Olvide ver

Yens: lo mismo que arriba

Tactica: Acaba primero con esos insignificantes gatos, luego utiliza la patada de trueno de ranma dos veces e ira de Akane, por si quedaba algo, e incluso esta acabara por si misma con los gatos, asi que asunto resuelto.

Ya terminado el encuentro, abra un reconciliacion y algo asi de soltar la sopa por parte de Genma, que contribuira a decir la localizacion del siguiente objeto del cristal, bueno ya sabes, el se une al grupo y sal de la casa y luego de la villa, ok.

Sigue el camino en direccion Sur-derecha, siguiendo el contorno de las montañas, luego por el norte, (igual por las montañas), notaras el puente, asi que unos pasos mas, el puesto de Ukyo, heem quice decir el objetivo a continuar.



De inicio, los enemigos a encontrar son: Spirit (no el caballo salvaje ^_^), leopard, paroun y lavaman, este lugar puede llegar a ser algo frustrante, asi que llevatela un poco con calmita, hay 2 caminos, ve primero unos pasos a la izquierda, hay un cofre (en direccion sur) con 800¥, luego regresa unos pasos a la derecha y ve por el camino del sur y continua por las escaleras...

Ve al sur con un cofre de Peach y unas escaleras a un carrot, regresa y ve en direccion norte, con un cofre de roasted chestnut, ve por la izquierda, notaras una escalera, antes de ir por ella, puedes seguir por el sur y luego derecha, llegando con un cofre de 890¥ y ahora si, ve por las escaleras...

Ve unos pasos a la derecha y luego al sur, encontraras un peach, sigue de nuevo por la derecha y luego sur, hay dos escaleras, la de derecha lleva a un Snowcone y ya sabes que camino falta...

Sigue por la escalera, ahora hay 4 caminos, por consecuente, hay 4 intersecciones (esquinas), las cuales llevan a: Sur-izquierda, un cofre de defence helm, Sur-derecha escaleras a un Laughingstock, Norte-derecha a Tiger clothes y la ultima, Norte-izquierda a continuar las escaleras... y otras escaleras...

Ve por el norte y alli estara la espada sakura. (Si, hurra!)

Pero que pensaste, que iba a ser facil, no no no, llegara Mousse para hacer frente al ahora tridor Genma y la razon para que este con los gatos, es que iba a poder librarse de convertirse en panda, la voz de Bujin se ara

presente para hacerle merma a la muy delgada lealtad de genma al grupo, pensando unos segundos y cambiara de nuevo al lado oscuro, ja y que decir que comenzara la lucha.

```
_____  
/  GENMA -  \  
|  MOUSEE  |  
\          /
```

HP: Aprox. 1200 x2

Ataque: Puño,
 furor, etc

Exp obtenida: 4600

Yens: 208

Tactica: El golpe (no salto) de tigre y algo de tecnicas ya mencionadas unas lineas arriba, pero el detalle es que sin Ryoga, esto sera algo un tanto no placentero, por lo que Ranma puede ser el unico en quedar de pie, no se, utiliza algo de imaginacion.

Ya con la cara de perro de genma se marchara mas que arrepentido y Mousee por su parte, recuperara su cordura (si es que la habia perdido), para indignarse al saber que los gatos lo habian controlado, con mas que sentimientos de ira, guerra irles a patear el trasero, comentara que se encuentran en villa bosque, toma la espada, sal de aqui (por la izquierda) y luego de la villa.

Fuera estara esperando el barco, asi que todos a bordo y comenzara la musica estilo popeye, pero... en pleno viaje, un tipo llamado Shujaku (un desalineado montado sobre un ave mecanica) lanzara unas bombas para desaparecer el barco, pero no te preocupes, todos estaran bien, estaran convertidos, asi que conservalos un rato asi, cerca estara una villa.

*VILLA ARBOL

Como habia dicho "estaran en su forma opuesta", por que a esta villa algo feminista (que se denote el "algo") solo entran las mujeres, todo marchara bien, a excepcion que al entrar a la villa, un geiser los trasformara en varones y en menos que se den cuenta, ranma y mousee despertaran en una celda. Pensando en como escapar, reaparecera Ryouga para hacerle una nueva puerta a ese lugar y luego de cabrearse al saber que Akane fue secuestrada, estos tres gañanes se tendran que unir para ir en su rescate, transforma a los tres y sigue por la ruta que hizo Ryouga (mejor dicho, pechan, :D), despues de algo de vuelta, una guardia te dejara pasar y ya sabes, continua.

En la sala siguiente hay cofres con 500Y, snowcone, ice horn, peach, defence token, might token, speed token, revisa mas y encuentras un Chestnut y mas escaleras...

En la siguiente sala hay Maharaja's Fan, stardust ring, dream ring y Akane's lunch (guacala, noquea a un oponente, ho my goddes :S), puedes descansar en este hotel o salir a revisar la villa.

```
_____  
/          \  
|  Tienda  |  
|Curativos|  
|          |
```

*Power drink	¥ 50.°°
*Carrot	¥ 800.°°
*Clattering Drop	¥ 150.°°
*Pillow	¥ 150.°°
*Panic Choke	¥ 150.°°
*Might Token	¥ 200.°°
*Speed Token	¥ 200.°°
*Defense Token	¥ 200.°°

El otro edificio es:

```

  _____ \
 /           \
 |   Tienda   |
 |   Armas   |
 |           |
 |_____ |

```

*Cat's Tail Whip	¥1200.°°
*Steel Sansetsukon	¥1900.°°
*Eagle Katana	¥2000.°°
*Flame Tonfaa	¥2000.°°
*Flame Whip	¥2100.°°
*Holy Claw	¥2400.°°

```

  _____ \
 /           \
 |   Tienda   |
 | Equipos   |
 |           |
 |_____ |

```

*Tiger Clothes	¥1500.°°
*Angry Dress	¥2000.°°
*Adamantium Armor	¥2000.°°
*Maiden Dress	¥2500.°°
*Defense	¥ 900.°°
*Lovely Hat	¥1200.°°
*Dragon Hat	¥1000.°°
*Topknot Hat	¥1400.°°

Sal de este lugar (en forma de mujer), segun los aldeanos, las chicas fueron enviadas a otra villa, asi que adelante, fuera estara vendiendo sus tacos no-al-pastor, mejor dicho, estara el puesto de Ukyo

```

  _____ \
 /           \
 |   Cocina   |
 |   Ukyo    |
 |           |
 |_____ |

```

Y eso que le hace descuento a Ranma, he!!!:

*Veggie Okonomiyaki	¥ 10.°°
*Seafood Okonomiyaki	¥ 50.°°

*Pork Okonomiyaki ¥ 100.°°
 *Mixed Okonomiyaki ¥ 200.°°
 *Modanyaki ¥ 300.°°

Los enemigos a encontrar son: Doroun, panther, tengumajin y red fox, sigue el camino sur (determinado) y cuando notes algunos arboles en direccion izquierda, sigue por ellos, encontrando asi otra villa.

*VILLA MADERA

Aqui estara Akane y Shampoo, atadas muy al estilo apache, Mousee sin medir las posibles enboscadas o trampas, se lanzara como blanco perfecto, para ser machacado por una piña explosiva, asi es, se trata del director Kunou, que muy campante, estara esperando a ranma para una pequeña negociacion, los dos objetos del cristal por las dos chicas, Akane dira que no, pero ya ven como se maneja esto, pero... en el momento crucial, caera de los nubarrones, el mismo sujeto que undio el barco: Susaku, el director se pondra algo alborotado por la intervencion y en ese instante, ranma liberara a las reenes, quedando listas sin ningun compromiso, Susaku al ver esto, se ira muy despreocupado por el tema, asi que el director sera el unico que aprendera su leccion.

```

  _____ \
 /           \
 |   DIRECTOR   |
 |             |
 \           /
  _____ /
  
```

HP: Aprox. 2400

Ataque: Hawaiian fire,
 Pesticide (envenenado)

Exp obtenida: 300

¥ens: 50

Tactica: Todos a golpear, primero la patada trueno de Ranma, el gran golpe de leon de Ryouga y etc, no te preocupes mucho por el veneno, ya que solo es efecto de batalla, si mis calculos son mas precisos, el nivel minimo de acabarlo es 19.

El director no muy conforme, amenzara con volver (huy si que miedo), mientras puedes revisar la aldea (o como dice akane, preguntar!!)

```

  _____ \
 /           \
 |   Tienda   |
 | Curativos  |
 |           |
 |           |
  _____ /
  
```

*Power drink ¥ 50.°°
 *Peach ¥ 400.°°
 *Akane's cookies ¥ 200.°°
 *Chestnut ¥ 150.°°
 *Lightning Rod ¥ 150.°°
 *Snowcone ¥ 150.°°
 *Defense Token ¥ 200.°°
 *Maneki neko ¥ 150.°°

La mayoría de los aldeanos, son unas atentos y abandonados, así que ya te imaginaras el desastre que hay por tener a sus mujeres en otras villas, solo hay un anciano que dara la pista para dirigirse a la villa bosque, que es algo como: del punto de la roca que cubre el camino, 3 pasos hacia tras, luego al sur, muy agradecidos por la informacion del vegetal, adelante a salir de la villa.

Continua el camino marcado por la direccion derecha-sur, aqui abra un laberinto de arboles, solo buscale la forma y continua por la direccion izquierda...

Al final encontraras mas arboles pero una roca estara bloqueando, así que ya sabes, como habia comentado el anciano, regresa tres pasos y continuar por el camino, al sur (que sera algo mas que largo, mejor dicho, molesto), encontrando por fin a la villa.

*VILLA BOSQUE

Este lugar es algo así como muy abandonado (y quien no, con esa roca que estorba en el camino), así que antes de avanzar, puedes revisar los siguientes lugares. A excepcion de la tienda de equipos, que es completamente igual a la villa arbol:

```
  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 | Curativos  |
 |_____   |
```

*Power drink	¥ 50.°°
*Carrot	¥ 800.°°
*Peach	¥ 400.°°
*Turtle Tail	¥ 150.°°
*Laughingstock	¥ 150.°°
*London Shoes	¥1000.°°
*Iron Boots	¥1000.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

El otro edificio es:

```
  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 |   Armas    |
 |_____   |
```

*Steel Sansetsukon	¥1900.°°
*Eagle Katana	¥2000.°°
*Flame Tonfaa	¥2000.°°
*Holy Claw	¥2400.°°
*Wind Tonfaa	¥2800.°°
*Silver Nunchuku	¥2800.°°
*Potty	¥2800.°°
*Love Whip	¥3000.°°

Ahora continua por el camino en direccion al edificio, alli estaran varios "estudiantes" trabajando, mejor dicho, disque cabando, incluso kodachi y kunou, ve por donde el objeto azul que tiene un alumno, aunque antes de que intentes acercarte, el tipo correra rapido con su descubrimiento, un antiguo espejo, abra algo de bla-bla, porsupuesto al intentar tomar este objeto, no sera tan facilito, ya que caera una piña para amenizar esto, el director de nuevo presente (en sentido figurado), llamara a sus dos hijos a llevarle el objeto, a lo que rapidamente entraran al edificio (haa rayos, edificios no de nuevo).

Los enemigos son Kenpou, bone, hinawa, ve por la derecha, luego norte, si sigues el camino de la izquierda abra 800¥ o derecha un cofre con Peach, da unos pasos al norte, de nuevo puedes ir a la derehca con Akane's lunch y carrot, o la direccion norte, un paso a la derecha y estaran unas escaleras al sur... (Con julianna)...

Sigue por la derecha al final, luego norte y la izquierda al final con un laughingstock o sur con unas escaleras...
En esta sala encontraras 800¥, 100¥, 300¥ y un accesorio de Lightning sash y porsupolla, las mas que obvias escaleras...

A la izquierda hay un maneki neko, por el camino restante una pocion de super drink y escaleras...

Alli estara la familia Kunou, muy relajados y listos para hacerle daño a alguien mas que a ranma.

```
_____  
/ DIRECTOR- \  
|KODACHI-KONOU|  
\_____/
```

HP: Aprox. 1500 (c/u)

Ataque: Bola roja (kodachi),
DDT (Director),
Ataque de relampado (kunou)

Exp obtenida: Opss, je

¥ens: de nuevo opss

Tactica: Utiliza el poder x2 de shampo hacia Ranma y con el, utiliza el huracan del tigre, o sea el que ataque a todos, luego la ira de akane y saldran todos disparados.

Estos soquetes recuperaran el razonamiento y entregaran amablemente el espejo al grupo, pero aunque parezca algo asi como reconciliacion, aparecera Suzaku (el invasil del ave) para querer aprovecharse de la condicion que se obtuvo de la batalla anterior.

```
_____  
/           \  
|   ZUSAKU   |  
\_____/
```

HP: Aprox. 1500

Ataque: Puño mortal (el super puño :D)

Exp obtenida: 4000

¥ens: 500

Tactica: Igual que lo anterior, poder x2 y patada de trueno, luego ira de akane, que ara retorcer a este tipo y su super puño, se dan cuenta que en

la mayoria de casos, ryouga es el que menos contribuye, listo asi es.

Zusaku saldra corriendo como niñota y el director, hara por fin algo util, llevar a los alumnos de regreso e incluso a ranma, solo tienes que salir de este edificio y el dirigible esta esperando fuera.

Dile que si y comenzara un funcional viaje (mas cafe! ^_^)...
Llegando por fin a la cercania de una villa.

*VILLA ROSA

Segun los aldeanos, este lugar ya ha sido visitado por los gatos rojos, pero de alli en adelante, no hay nada nuevo (balla novedad!)

```
  _____ \
 /_____ \
 |   Tienda   |
 | Equipos    |
 |_____ |
```

*Adamantium Armor	¥2000.°°
*Maiden Dress	¥2500.°°
*Dragon Clothes	¥2500.°°
*Tear Dress	¥3000.°°
*Dragon Hat	¥1000.°°
*Topknot Hat	¥1400.°°
*Silk Ribbon	¥1800.°°
*Lightning Helm	¥1300.°°

```
  _____ \
 /_____ \
 |   Tienda   |
 |   Armas    |
 |_____ |
```

*Demon sansetsukon	¥3400.°°
*Destruction mallet	¥3500.°°
*Quick whip	¥3600.°°
*Dragon katana	¥4000.°°
*Storm claw	¥4100.°°
*Adamantium nunchuku	¥4500.°°
*Queen's whip	¥4800.°°
*Potty	¥2800.°°

```
  _____ \
 /_____ \
 |   Cocina   |
 |   Ukyo     |
 |_____ |
```

Y no te olvides de visitar a Ukyo:

*Veggie Okonomiyaki	¥ 10.°°
*Seafood Okonomiyaki	¥ 50.°°
*Pork Okonomiyaki	¥ 100.°°
*Mixed Okonomiyaki	¥ 200.°°
*Modanyaki	¥ 300.°°

```

  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 | Curativos  |
 |_____   |

```

*Peach	¥ 400.°°
*Carrot	¥ 800.°°
*Attack band	¥1200.°°
*Speed band	¥1200.°°
*defence band	¥1200.°°
*Gold fan	¥1200.°°
*Underwear	¥2500.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

En la parte norte se encontrara a un anciano, el cual contara sobre el cristal estrella y los 3 objetos que se necesitan, creo que el vegete se sorprende al saber que ya estan en poder, pero tambien es necesario ir al altar a rezar, como siempre todo esta arreglado a la medida (a_a) la localizacion de este altar es... justo en la base principal de los gatos (que poca :S), conocido como castillo Kamasaru, al noreste despues de pasar la cueva oscura (@_<) y saber que en aquella base hay un pequeño ejercito de gatos (y mas @_'), en la casa del anciano, unicamente encontraras 2000¥, al parecer (y digo esto) seran sus ahorros de toda la vida (^_^), ahora a salir de la villa.

Sigue el camino y encontraras la cueva...

Los enemigos a encontrar son white panther, skeleton, ve al norte y abra una escalera.. luego por el camino determinado y abra 2 caminos mas, al norte con un Super drink o al sur con un carrot y 2 escaleras, la primera conduce a Rubi y el segundo a un verdadero camino... luego otro...

Ahora abra dos caminos de nuevo, mejor dicho 3, lo que ocasionara una riña por el camino a continuar, entre shampoo-akane y de paso el despistado de Ryouga, por lo cual cada uno tomarama su camino (izquierda-derecha) y dejaran solos a Akane y Ranma, bueno ni intentes ir por esos caminos, ya que se conectan y solo hacen perder el tiempo, mejor sigue en direccion norte...

Se llegara a una nueva sala, Bujin parloteara de nuevo y mandara a dos de sus perros a hacer afrenta.

```

  _____
 /  FUUJIN-  \
 |   RAIJIN  |
 \_____   /

```

HP: Aprox. 800 (c/u)
 Ataque: Patadas (F),
 Golpe torpan (R)

Exp obtenida: 600 (c/u)

Yens: 500 (cu)

Tactica: Bueno, en realidad te atacaran por separado, pero waaa, por decirlo de la forma sencilla, utiliza la patada trueno de ranma y haz enfadar a Akane, no puedo recomendar algo de gran detalle por que no es tan complicado enfrentar a estos payasos.

Ya con esta revuelta, Bujin lanzara una bomba que ara caer a Ranma y con el descuido (de paso) secuestrar a Akane.... Despues de un rato, Ranma despertara (algo crudom parece) con la precencia de Shampoo, quien no muy renuente, accedera a ayudar a rescatar a Akane, con una pequeña condicion, "salir con ella" (acepto :D), sigue por las escaleras...

Y ahora a seguir el camino mas que marcado, la-la-la-la, los enemigos a encontrar son silver fox y warrior spirit (creo), en el camino encontraras una cabaña, que en realidad es un hotel, dentro re-aparecera nadamas y nadamenos que Ryouga, haciendole al constructor y destrozando el muro, al enterarse que Akane fue hurtada de nuevo, asi que sin mas que tragarse su molestia, se unira al grupo, ademas puedes encontrar algunos objetos.

```
  _____ \
 /           \|
 |   Tienda   |
 |Curativos  |
 |           \|
  _____ /
```

*Peach	¥ 400.°°
*Super drink	¥ 700.°°
*Carrot	¥ 800.°°
*Julianna	¥1300.°°
*Lightning Sash	¥2800.°°
*Stardust Ring	¥3500.°°
*Dream Ring	¥4500.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

Sal y continua por el camino, llegando por fin al castillo (de browser :D) Mientras se observara una conversacion entre Akane y el lider de los 4 dioses de los gatos y como bien dice, en ese momento se entrara para ir en busca de ella...

Enemigos; Taekwondo Student, Kung Fu, bear, ve en direccion norte, llegando a la primera escalera...

Ahora hay 2 caminos, derecho con un cofre de Akane's lunch e izquierdas con otra escalera...

Al sur hay un cofre con Lightning Rod y norte escaleras... Hay un cofre con bellbottom y mas escaleras... con 800¥ y continua... que llevan a mas... y mas... a escaleras... a 100¥ y sigue... obteniendo gold y sigue... ahora hay peach, sigue... encontrando storm y una escalera final, por fin llegando con Seiryuu, ranma entregara los objetos a cambio de Akane, bueno, esto despues de algo de murmullo y negociacion, el tipo se marchara sin tener algun tipo de truco sucio, pero aun asi, aparecera de nuevo un desconocido (esto dicho por ranma) es decir Genbu (a dicho algo?):

```
  _____ \
 /           \|
 |   GENBU   |
 |           \|
  _____ /
```

HP: Aprox. 1877

Ataque: Algunos que no vi

Exp obtenida: 10000

Yens: 580

Tactica: Poder x2 y patada de trueno y fin??

Algo patetico, continua al norte, llegando a un transportador...

Ve al norte, hay 2 caminos izquierda-norte con Heaven peach o derecha o norte a escaleras...

Sigue la ruta a otro camino, llegando con una mujer-gato, mejor dicho disfrazada, y que comenta de una ceremonia, que por supuesto hay que interrumpir.

BYAKKO

HP: Aprox. 3400

Ataque: Uñas,
y etc

Exp obtenida: 10500

Yens: 600

Tactica: Poder x2 + patada trueno + ira de akane y golpe de leon, asi que si se pone molesto, no olvides de curar.

Sigue por el camino mega obvio; encontrando ya la convencion de soldados, aqui unos se te querran poner inquietos, pero no son contrincantes, llegando asi con el gato fantasma, Kamasura mejor dicho, pero antes de enfrenatar a el, llamara a Bujin (su mano derecha), quien resulta ser el pervertido vegete de Happosai, que ademas de eso, contara sus pervertidos planes, que incluyen el obtener ropa interior femenia.

HAPPOSAI

HP: Aprox. 4300

Ataque: Golpe de pipa,
Hapo dai karin.

Exp obtenida: 12000

Yens: 800

Tactica: Pues en realidad mas que tactica es un sujerencia, que digo, solo el poder x2 + patada de trueno, no creo que haya otra cosa que comentar sobre el, mas tiene una increible fuerza, pero aun con eso cae igual que los anteriores.

El viejo se marchara algo furiso, pero ya sera tarde, el gato tendra ya en sus manos el cristal, ranma ya con suficiente miedo para lloriquear, ara su tecnica involuntaria mas podersa, o sea que se transformara el gato e iniciara a atacar a Kamasura.

KAMUSARU

HP: Aprox. 8700

Ataque: Neko maneki,
Golpe

Exp obtenida: 20000

Yens: 3000

Tactica: Poder x2 a Ranma, quien no podras utilizar (y estara el con una pose algo felina), cura a todos y tambien dale poder x2 a Ryouga quien tendra que atacar con el gran golpe de leon, esto tardara algo, asi que manten dando algunos peachs que te sobren e intentando no morir.

El gato quedara como recién bañado, hecho menos que nada, pero utilizara el ahora poderoso cristal para convertirse en el rey de los gatos fantasma, quien rapidamente lanzara a todos a lo mas cerca del muro y hecho esto, desaparecera...

*VILLA LILI

Ranma despertara despues de un rato (-estilo cruda de domingo-), teniendo a colon de su lado y lo mas que notorio, en una villa lejana. Asi la ancianita contara sobre la batalla y una posible tecnica para eliminar o mejor dicho (que digo esto, por que no es tecnica) el Sauce estelar, utilizado por el guerrero que una vez acabo con el gato fantasma, teniendo la ayuda de bloquear el poder del cristal, a demas de que este objeto se localiza en la villa (mas tarde iremos).

Primero hay que reunir al grupo, habla con Akane (para la motivacion), que por ley necesita estar con Ranma, luego puedes regresar con Colon para ver quienes te acompañaran, por "error" Mousee y Genma estan en niveles muy raquiticos como para acompañaros, asi que mejor elige a los que hasta ahora conformaban para las peleas, quedando todo como antes (U_o balgame!)... Ahora puedes comprar los siguientes alijos.

```
  _____ \
 |           |
 |  Tienda  |
 | Equipos  |
 |           |
 |_____ |
```

*Dragon clothes	¥2500.°°
*Tear Dress	¥3000.°°
*Stardust Dress	¥4000.°°
*Lightning Clothes	¥3000.°°
*Silk ribbon	¥1800.°°
*Lightning helm	¥1300.°°
*Storm hat	¥1500.°°
*Stardust hat	¥2100.°°

```
  _____ \
 |           |
 |  Tienda  |
 |  Armas  |
 |           |
 |_____ |
```

*Adamantium nunchuku	¥4500.°°
*Queen's whip	¥4800.°°

*Dragon Sansetsukon	¥5200.°°
*Amazon Mallet	¥5500.°°
*Fox Tail Whip	¥5500.°°
*Mace	¥5500.°°
*Dragon Tonfaa	¥5800.°°
*Blood Katana	¥6000.°°

```

  _____
 /           \
 |   Tienda   |
 | Curativos  |
 |           |
 |_____   |

```

*Peach	¥ 400.°°
*Heaven peach	¥1550.°°
*Super drink	¥ 700.°°
*Carrot	¥ 800.°°
*Roasted chestnut	¥ 500.°°
*Ice horn	¥ 500.°°
*Fairy Floss	¥ 500.°°
*Maneki neko	¥ 150.°°

En esta misma villa, hay una cueva en direccion norte, asi que ya sabes a donde continuar...

Enemigos; Zombie, Skeleton, puedes ir al norte final-izquierda con un cofre de Storm clothes o derecha con escaleras...

Ve por el camino determinado hasta notar 2 rutas mas, que en realidad solo se conectan, solo que la del sur lleva a un maneki neko y luego conecta (chaz) o la derecha que va con escaleras...

Llegaremos con los espíritus de guerreros, que en realidad son los mismo que enfrentan (pero estilo humo) asi que tranquilo, ademas se ser los guardianes del Sauce estelar y por ende estan para probar las habilidades.

```

  _____
 /           \
 |   ESPIRITU   |
 |           |
 |_____   |

```

HP: Aprox. 2000

Ataque: Los mismo que tu!

Exp obtenida: 40000

Yens: 4

Tactica: Las sombras tienen las mismas cualidades que tu, asi que ocupar Poder x2 + huracan del tigre e ira de akane para rematar.

De esta forma se obtendra el item, solo tienes que salir de la cueva...

Revisa bien la villa, con calma, ve que necesitas por que esta es la ultima en encontrarse y si te sientes con suerte, adelante y a salir de ella...

Sigue el camino determinado al sur (enemigos Scarab Beetle-red-green), luego derecha y de nuevo el camino se notara, hasta encontrar una cueva...

Entra y notarás tres portales y una puerta sellada, hay que entrar en cada uno y derrotar a los guardianes, cosa facil con el poder x2 + patada trueno, aunque segun ellos, fueron dotados de algo del poder del dios gato, los enemigos son tan poca cosa que solo los detallare asi; Genbu (4500 hp - 21000 exp - 200¥), ultra suzaku (6500 hp - 21000 exp - 2000¥), Byakko (6500 hp - 2100 exp - 2000¥), ya continuando, ademas hay enemigos zombie minion,

zombie master, llegando a lo que parece cuatro caminos, el del norte - izquierda lleva a casco Storm, el del sur-derecha a Speed Band, si de este punto vas a la izquierda norte hay un carrot o sur a sueño (y mas a la izquierda unas escaleras a Akane's lunch), o norte derecha con escakeras falsas o norte izquierda a Stardust, mas al norte hay super drink y en esta area area, escaleras... Encontraras turtle tail, laughing stock y un transportador, por fin a la base akanekodan, jejeje algo enredado, tu solo buscale.

Enemigos red dragon, zombie minion, skeleton, ice dragon, gold dragon, entra y notarás lo que parecen varios caminos, uno a la izquierda lleva con ice horn o derecha con snowcone, el camino medio lleva a escaleras... Ahora continua por el sur y notarás 3 rutas, izquierda con 10¥ o derecha con 11¥ y sur a continuar...

Aqui estara esperando Seiryuu, que contara su (muy) terrible pasado, el una vez fue el que derroto al gato fantasma y lo sello y etc, bla bla bla, ahora solo se dedica a (al canabis :D) medir sus fuerzas y Ranma es el indicado.

```
  _____ \
 | SEIRYUU   |
 |_____/
```

HP: Aprox. 10000

Ataque: Espadazo santo,

Exp obtenida: 30000

¥ens: 2000

Tactica: Pues como siempre digo, poder x2 - patada trueno o poder x2 - gran golpe de leon + dragon sagrado, algo asi muy parecido a lo que cuchicheo de vez en cuando.

Al final hablara de su error al dejar que el gato obtuviera tal poder, pedira disculpas y se marchara, teniendo por fin, la ultima escalera de todo el juego, llegando con el gato fantasma que alaredeara de su nuevo poder y querra algo parecido a conquistar el mundo, si es que aun no es tarde para eliminarlo.

```
  _____ \
 | GATO FANTASMA |
 |_____/
```

HP: Aprox. 25000

Ataque: super neko arghi (tornado),

neko maneki (confunde),

neko-ken (golpea)

Exp obtenida: 0

¥ens: 0

Tactica: En primero, ocupa el objeto que se obtuvo en la cueva de la villa lili, el S. estelar, este artilugio funciona algunos turnos, tampoco te creas que es inagotable, ademas de que solo transforma al gato en Kamusaru, o sea el gato gigante, reduciendo en gran parte su poder, de alli en adelante, lo que siempre digo, recuerda recuperar y no retener objetos que pueden ser muy utiles.

Al fin, el gato sera hecho mole y como en este tipo de historias, esta algo arrepentido de lo que ha hecho (no es nada, solo intento destruir a la humanidad :|), a instantes de que destruya el poder segador del cristarl, ranma tendra ya en sus manos el poder para dejar detransformase, pero... jajaja el viejo Haposai llegara a gimotear y lanzar su su muy explosiva

bomba, que el gato entendera como que ya se quieren marchar, fin del asunto. Unos dias despues...

Ranma descanza como siempre y sera despertado por akane igual que al inicio, se trataran de marimacho e invasil (como siempre), hasta que la placentera shampoo llega para su cita ya acordada, ranma al recordar esto, tambien tendra unos asuntos que arreglar y saldra como rayo a la casa, seguido de shampoo y akane, terminando con una muy sutil persecucion, para variar... Gracias a la traduccion de este juego al ingles y español.

7. OBJETOS Y OTRAS COSAS

Por el momento solo pongo algunos recuperantes y todo eso, tal vez luego le agregue los equipos, armas y artilugios y agradeceria mucho mas que alguien se interese por ayudar a su progimo, lo admito, no soy bueno con los inventarios, sera por eso que reprobe contabilidad de costos o_0??

Objetos	Detalles
Peach	Recobra todo el Hp en un caracter
H.Peach	Recobra el Hp completo en todos los caracteres
Carrot	Regresa a un personaje caido en batalla con hp alto
Veggie O.	Recobras hp cono 20% del valor en nivel
Seafood o.	Recobras 40% de hp en valor dependiendo del nivel.
Pork O.	Recobras 80% de hp con el valor del nivel
Mixed o.	Recobras no se, todo el hp, sera, cierto
Modanyaki	Restaura la barra completa de hp
P.D.	Recupera poder en lucha, muy poco en general
Powerdrink	Recobra toda la barra de energia
Super dink	Regresa la energia y HP
Silver orb	Regresa un personaje caido en batalla con poquito Hp
Gold orb	Regresa un personaje caido con mas Hp que el silver
Antidoto	En batalla, ayuda a curarse del veneno, muy raro estado
Needle	Cura la paralisis (r-a-r-o)
Slipper	Cura la confucion (igual de raro ver ese estado)
Clattering d	Paraliza a un enemigo (menor)
Turtle tail	Alenta a un enemigo
Pillow	Duerme a un enemigo
Laughing stock	Baja la defenza
Maneki neko	Avandona una cueva (este item es genial)

Aaaa, luego continuo, ya explique por que soy malo en los inventarios, solo detalle lo que dice la descipcion del juego (·_@) ya lo vez.

8. TECNICAS

Las tecnicas aqui mostradas, son las que aparecen comunmente en la serie, de igual forma que en algunos otros casos, consumen la barra de energia dependiendo del nivel en que se encuentren y bueno, detallo el nombre mejor conocidos en estos lares y una pequeña descripcion.

----= Ranma =----

Nombre: Tekizen Daigyakusou

Alias : Tecnica saotome

Descip: Como bien se conoce, los saotome son unos estafadores que huyen cuando sienten la soga en el cueyo, de aqui esta tecnica que solo se basa en huir.

Nombre: Ryuusekyaku

Alias : Patada de fuego

Descip: Una de las potentes tecnicas de Ranma, concentra su poder en una fuerte patada que da la vista a ser de fuego.

Nombre: Kachuu Tenshin Amaguriken

Alias : Amaguriken

Descip: Poder concentrado en los puños, que generalmente lanza a sus adiversarios muy rapidamente, en la serie se le puede ver con mayor frecuencia, daña a un enemigo, lo olvidaba, se le conoce como el ataque de las castañas calientes.

Nombre: Hiryyu Shouten Ha

Alias : Dargon volador

Descip: Una de las tecnicas que utilizo para derrotar a Ryouga, se trata de una rafaga vertical que eleva y daña a todos los contrincantes.

Nombre: Hishoukyaku

Alias : Patada trueno

Descip: Similar a la patada de fuego, esta tiende a ser mucho mas poderosa, aunque en realidad se confunde con la ya mencionada.

Nombre: Hiryyu Korin Dan

Alias : Huracan del tigre

Descip: En la serie es una tecnica basada en el golpe de leon de Ryouga, solo que esta se basa en el estado de felicidad de Ranma, aunque esta es algo menos debil que su opuesta (segun la serie).

----= Akane =----

Nombre: Teate

Alias : Cura

Descip: Perdon akane, pero esto es una severa mentada, jejeje, en realidad si llega a ser algo util, restaurando a un aliado.

Nombre: Jigoku Guruma

Alias : Akane se enfada

Descip: Es ya conocido que Akane es una feroz fiera al enfadarse, en este caso, concentra su enojo en un objetivo, al cual hace machaca.

Nombre: Mina Teate

Alias : Curacion

Descip: Similiar a Cura, pero el efecto es para todo el grupo, o asi es.

Nombre: Yama Arashi

Alias : Ira de Akane

Descip: Es la segunda tecnica de ataque, similar a Akane enfada pero esta genera un daño a todos los personajes (que bien se sabe que Akane es muy peligrosa al enfadarse)

Nombre: Mina Chiryou

Alias : Cura total

Descip: Ahora la restauracion de Hp's es para todos los personajes y en mayor grado de restauracion (como 150%)

Nombre: Zenkai Teate

Alias : Salvacion

Descip: Restaura el Hp de un personaje por completo, ademas de que dependiendo el caso, puede regresarlo a la partida.

---- Ryouga ----

Nombre: Sekiteki Kairin Kasa

Alias : Paraguas aturdidor

Descip: Una de las armas principales de Ryouga, su paraguas que en este caso sirve para aturdir (broma), paralizar a un objetivo.

Nombre: Bakusai Tenketsu

Alias : Explosion

Descip: Segun la serie, esta tecnica fue enseñada por la abuela de Shampoo, el objetivo es tocar el punto medio de cualquier objeto y asi hacerlo estallar, aunque en este caso es para lanzar rocas.

Nombre: Chiri Metsuretsu

Alias : Puño hipnotico

Descip: Da un golpe fantasma que confunde a un enemigo, con esto hace que el propio ataque a algun aliado.

Nombre: Shishi Houkoudan

Alias : Golpe de leon

Descip: En la serie, este ataque (estilo goku) es generado por sus sentimientos negativos, el efecto es hacia todos los oponente, ok.

Nombre: Shinteki Kairin Kasa

Alias : Paraguas de sueño

Descip: Como su nombre lo dice! solo que paraliza, no duerme :D

Nombre: Hishou Kouryuu Ha

Alias : Gran golpe de leon

Descip: La continuacion del ataque del mismo nombre, invierte mas energia pero el daño es hacia todos los oponentes y de un grado mucho mayor.

---- Shampoo ----

Nombre: Chiryou

Alias : Curar

Descip: Nada que comentar, igual que el que utiliza akane.

Nombre: Hengou Shiatsuken

Alias : Lavado de cabeza

Descip: Sirve para confundir a un oponente y asi tener mayor ventaja en las batallas.

Nombre: Gourikki Nanka

Alias : Hipnosis

Descip: Ayuda a paralizar un objetivo, si le aparece el (?) ya estubo.

Nombre: Fukkatsu

Alias : Sanar

Descip: Igulito a lo que hace akane (baya imaginacion --) pero el grado de Hp que restaura hacia un aliado es mayor.

Nombre: Reppu Kikouheki

Alias : Proteccion

Descip: Aumenta la defenza de un personaje, mejor dicho, lanza un campo de defenza hacia un personaje y este es menos suceptible a morir :D

Nombre: Gouwanriki

Alias : Poder x2

Descip: Esto es genia y es de las tecnicas que mas utilizo, ya que como bien dice su nombre, aumenta el ataque al doble.

Nombre: Koteki Seiryuiken

Alias : Dragon sagrado

Descip: La unica tecnica de daño por parte de Shampoo, un dragon es lanzado hacia los oponentes, es como se dice, para rematar.

Luego continuo, en la proxima...

9. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

Este es un copy-paste que siempre pongo de inicio de faq's no lo niego, jejeje es obvio para acortar el tiempo.

Espero que manden sus preguntas y comentarios, claro, mi correo esta disponible para cualquier caso, lo unico que te pido es que el titulo del mensaje sea: "RANMA 1/2 AKANEKODAN", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o un truco, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

Si es un truco valido o alguna correccion respecto a esta guia (excepto las ortograficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

Eso es todo supongo, asi que Abur.

10. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ya para terminar este documento, quiero agradecer a algunas personas o cosas por la colaboracion especial, ya que por muy pequeña que sea, fue muy indispensable para terminar este FAQ...

- A Rumic soft por realizar este juego, como siempre digo, no es la gran cosa, pero psss por algo se empieza.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos.
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 2 y contando.
- Gracias a los creadores de los parches en ingles y español, ya que el

- japones es algo que no creo tener las ganas de aprender.
- Creo que olvido algo, mmmm tal vez no sea importante.
 - Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Bien, prometi no llorar, asi que no lo are :D

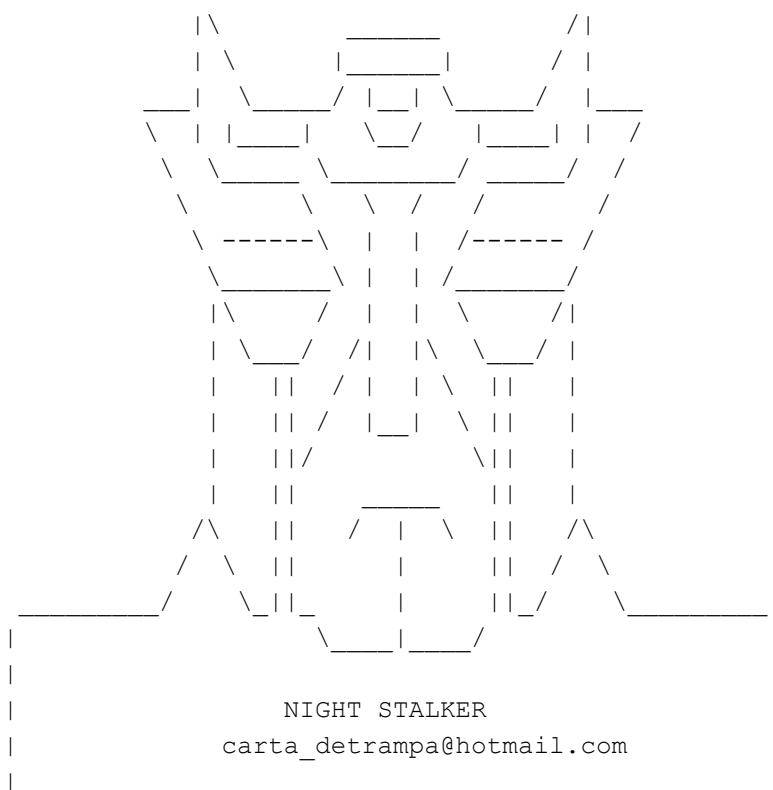
11. CUESTIONES LEGALES

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrapa@hotmail.com)

Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el url. Cualquier parte no mencionada, error u omision me lo puedes comunicar por correo. (excepto las ortograficas, esas no cuentan) :D

Las marcas, personajes, logotipo, etc. son propiedad de sus respectivos dueños y no se violo ningún copyright de estas marcas al realizar este archivo.

All trademarks, talent names, images, likenesses, slogans, logos and copyrights are the property of their respective owners.



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2008 (Night Stalker)
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM