

# ÑAAJÍ JIJI MM

DISK

MSX

PSG

3



EL HOMBRE  
mARSOPA

joesg(c)2023

# HISTORIA

Cuenta la leyenda que un ser mítico, mitad hombre mitad marsopa, vive en galerías secretas dentro de la isla de la Virgen Del Mar.

Se sabe gracias a una larga tradición oral que en tiempos inmemoriales una MARSOPOA dictadora manejaba con puño de hierro San Román de la Llanilla y sus alrededores, cuna de la civilización.

Muchos intentaron acabar con su reino de terror y todos perecieron en el intento. Hasta que un buen día, un joven mancebo de noble alcurnia, decidió enfrentarse al malvado ser en desigual batalla. **SIR BERZAS DE LOS GRANDES PALOTES.**

La lucha fue un día tal como hoy, el último día de luna creciente. El BERZAS finalmente, y tras muchas horas de pelea, reunió todas sus fuerzas y le asestó el golpe definitivo a la malvada MARSOPOA gritando la conjura de guerra de su familia: "CUANDO MAYO MARCEA MAYO MAYEAAA!!!"

A pesar de su victoria, el BERZAS quedó malherido y desapareció. Nunca más se supo de él. Sin embargo, desde entonces la noche antes de luna llena se oye en San Román el canto del HOMBRE MARSOPOA:

!!! NyaaaJI JI JIIIIII !!!

Pero en estos últimos días que preceden a la luna llena...

**BERZAS:** ¿Qué está pasando? ¿Qué corcholis son todos esos bichos?

**MARSOPA:** Tranquilo, sólo soy yo, que he vuelto

**B:** ¿TÚ? No puede ser, acabé contigo con mis propias manos

**M:** Alguien me trajo de nuevo a la vida para retomar mi reino de terror

**B:** ¿Pero quién? ¿Qué clase de persona sin criterio inclusivo...?

**TINI:** iii Bandiido !!!

**B:** Tini, fascista ¿qué has hecho intolerante que perpetuas el heteropatriarcado?

**M:** Grandes son los poderes de Tini, o mejor debería decir, ¿Conde Tainison?

**B:** Que contrariedad, venir pa'ca los dos, que os voy a afear la conducta totalitaria.

**M:** Buena suerte, pero será mejor que te des prisa, pronto mi RAYO TRACTOR estará acabado y con el sembraré el terror en toda la tierra, jajajajaja...

**B:** Mejor lleguemos a un acuerdo que beneficie a ambas partes.

**T:** He dejado por ahí dinero, para que compres cosas para luchar, Berzas

**M:** ¿!?

**B:** ¿Pero tú con quién carambita carabirubí vas, Tini?

**T:** ¿Yoo? Con el fútbol, ibandiido!

**M:** Por lo menos nunca sabrás donde tengo escondido el RAYO TRACTOR...

**T:** En el seminaario

**M:** ¿iPero... por qué le dices... NADA, desvergonzado!? ¡Ahora te va a hacer conde la mujer que te dió la vida porque ella así lo decidió sin ninguna coacción!

**B:** (Su emancipada madre que decidió traerlo a este estado de derecho)

**T:** Empieza el juego, iii Bandiidos !!!

# TECLAS POR DEFECTO

DISPARO



GRITO VIRIL



SALTO

SUBIR  
ESCALERAS



IZQUIERDA



BAJAR  
ESCALERAS



DERECHA

En el menú del juego puedes cambiar las teclas por defecto pulsando la opción **REDEFINE**.

# PERSONAJES Y ENEMIGOS



**EL BERZAS:** el joven que derrotó a la marsopa dictadora pero que sufrió tremendas heridas en la batalla. Nada se supo de él tras esta. Las leyendas cuentan que vaga por los contornos presa de la maldición de la marsopa que lo hirió. Por eso se dice que "todavía se oye en San Román el canto de la marsopa: ÑIAAJIII JIJI"



**LA MARSOPA:** villano que con mano de hierro esclavizó a todo un pueblo en épocas pretéritas y quizás un poco pluscuaperfectas. Fué derrotado por un joven y viril mancebo de 'noble' alcurnia y esquiva belleza, modelo de manos en transilvania.



**EL TINI:** Tini es un cachondo de la vida. A él no le importa ni el bien ni el mal, sólo quiere divertirse y por eso mete cizaña siempre que puede, en este caso resucitando a la marsopa con la ayuda de ChatGPT y al mismo tiempo ayudando a el Berzas a luchar contra ella dejando dinero por todas partes para que pueda comprar munición y más cosas en la tienda de Adeluca. Él no está ni con el Berzas ni con la Marsopa. Él está, según palabras propias, con el fútbol.

# PERSONAJES Y ENEMIGOS



**ADELUCHA:** en la tienda de Adelucha encontrarás los enseres necesarios para derrotar a la Marsopa: munición, el grito viril, y vidas. Y todo por unas cuantas perricas de nada.



**BICHOS PEQUEÑOS:** Bichos existentes en varias realidades paralelas con distintos efectos. En la realidad que nos ocupa, si tocas estos seres fluorescentes pierdes una vida. Son inmunes a las balas y al grito viril.



**BLOB:** Son políticos, banqueros y abogados convertidos por la magia de la Marsopa en cosas inútiles que entorpecen tu camino. Es decir, basicamente siguen haciendo lo mismo que hacian antes. Pero en el fondo son buena gente, a veces te dan dinero si los vences.



**CANGREJUS:** Señoras mayores convertidas por la magia maligna marsopial. Ahora, en vez de las mejillas te pellizcan el culete con las pinzas.

# PERSONAJES Y ENEMIGOS



**EL FANTASMA FASCISTA:** No se sabe nada de él porque nadie lo ha visto salvo el Berzas. Se dice que podría ser su doppelganger oscuro o algo que a comido que le sentó mal. Fan de los videojuegos, sus preferidos son el AURRUN y EL OJO DEL ORTO. Inmune a las balas y al grito viril, aparece y desaparece a su antojo. Los colectivos feministas llevados por la confusión le lanzan a su casa peligrosas leyes contra el heteropatriarcado machista que le podrían dar en tol selebro.



**SUPER JABALI:** Un joven del pueblo convertido en bestia horrible por la magia marsopial, aunque lo de revolcarse por el barro ya lo hacia antes y ahora no tiene granos, así que en realidad ha sido para bien.



**LOS MUDORS:** Como su propio nombre ironicamente nos indica, los mudors son dos seres de luz que ni hablan ni oyen, quizás por ello al verte deciden lanzarte literalmente lo que pillan, en este caso arrancan trozos del propio juego para estampártelos en el careto. Son inmunes a las balas y al grito viril.

# PERSONAJES Y ENEMIGOS



**RANAS:** Las ranas son ranas y raras son las ranas raras. No las chupes que te encolodras. No hay nada peor que ir por la vida encolodrao y las señoritas digan: "vaya pena de muchacho, tol día encolodrao". Hay que ser muy tonto para chupar una rana de todas formas. Aunque peor sería chupar un sapo. Son inmunes a las balas y al grito viril.



**NUBES:** Son los antiguos pensamientos del heteropatriarcado machista arrepentidos que han vuelto a la vida para castigar al fascismo que beligera, gracias a la magia marsopial. Ten cuidado, en contacto con tu piel te dejaran seco/seca/seque hasta la muerte. Son inmunes a las balas.



**LA JORJA VAN HALEN:** Mujer fuerte y emancipada que tiene muy claritas las cosas. Odia al heteropatriarcado machista y fascista que opprime a la mujer. Lleva camisetas de grupos jebi, el pelo rojo y una figura despatanante. Si no estás de acuerdo con ella en algo, lo respeta, pero es porque eres un fascista. Es persona de confianza de la Marsopa y la guardiana de la llave del Seminario.

# OBJETOS Y OTROS ELEMENTOS



Monedas que TINI te dejó por todo el mapa. Recoge las que puedas y vete a la tienda de Adeluca a comprar lo que necesites.



Las Palaguer Delaguer Air Ñordan de la huerta de tu abuelo te harán saltar más alto que un lemur encolodrao.



Puedes mover esta roca para llegar a sitios difíciles o para escafochar a algunos enemigos.



Cuando te encuentres con una diana dale calor para ver lo que ocurre y si no, pues allá tú.



Plantas urticantes que te urticarán los lobulillos y el culete dejandote to' mandril.



Si coges un Mega Corazón recuperarás toda los corazones perdidos.



Pistola que te regaló tu madre por tu cumpleaños. "Todo lo que sea disparar es bien, siempre dentro de un videojuego"-joesg.



Esta es la feliz llave del Seminario de Corbán. ¿Por qué esta feliz? Nadie lo sabe.



Plataformas destruibles con la pistola. A veces te entorpecerán el camino y otras te impedirán coger monedas.



Y este es el feliz candado de la puerta del Seminario. Podrás pasar si llevas contigo la feliz llave. ¿Por qué está feliz el candado? Por lo que sea...

# CONSEJOS Y PISTAS



- Si eres un jugador en condiciones no leas esto y vete a jugar el juego... contríslis!
- No conviene entrar en las pantallas "a loco se vive mejor".
- Te será provechoso analizar los movimientos de los enemigos antes de actuar.
- Para llegar a ciertas zonas necesitarás las botas especiales o la pistola.
- La avaricia rompe el saco. Si coges más de 255 monedas el saco se rompe y te quedas sin nada. Las balas lo mismo.
- Hay personajes inmunes a las balas y/o al grito viril. Infórmate bien en la sección de "personajes y enemigos".
- No tienes porqué coger todas las monedas, algunas están puestas con muy mala leche por Tini para que pierdas vidas.
- Es importante saber en que momentos usar el grito viril.
- Asegúrate de ir bien de munición cuando vayas a enfrentarte a un jefe.
- Si necesitas más leyes para acabar con el FANTASMA sólo tienes que salir por arriba o por abajo. Cuando vuelvas las feministas seguro habrán tirado nuevas leyes en su casa.

# CREDITOS

Este juego fue íntegramente desarrollado por *joesg* usando el motor **MPAGD** de **Jonathan Cauldwell** y sus herramientas.

Gracias a **Jonathan Cauldwell**, a **jltursan** por el **MSX Suite** y a **rahamon** por el **MPAGD-Sound-mod**.

[js9gs@yahoo.es](mailto:js9gs@yahoo.es)

[joesg.itch.io](https://joesg.itch.io)

[joesggames.000webhost.com](http://joesggames.000webhost.com)

Licencia Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives  
(BY-NC-ND) 4.0 International License.