

PSYCO DIMENSIONAL INFINITY

VORTEX

THE Sci-Fi MANGA MAGAZINE

4,20

Pesos

#1 創刊号
Diciembre de 1999

漫画

MANGA

DOSSIER MANGA

PASADO Y PRESENTE DEL FENOMENO

EXTRA DATA

GUIA DE PERSONAJES Y MECAS

DEPORTES

FANTASMO UNLIMITED

N IHHONNO DENTÔ GEINÔ
CULTURA TRADICIONAL DEL JAPON

ESTUDIO VORTEX

¿QUE FUE DE LA VIDA?

ON ESTE NUMERO
DOS CUPONES
PARA JUGAR EN

Sacoa

Entertainment

CAPITULO #1

CORRIENTES
DEL ESPACIO



EDITORIAL ATICA

Primera parte: APOCALIPSIS NOVUM ORBE

ISSN 1514-8610



00001

9 771514 861005

00001
9 771514 861005
VORTEX
ANNO 1 NUMERO 1
Diciembre de 1999
\$ 4,20

PSYCO DIMENSIONAL INFINITY

INICIO

Dossier

Todo aquello que siempre desearon conocer acerca del MANGA y nadie supo contestárselo.

PAG 4-7



PAG 9



PAG 49



PAG 50



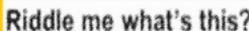
PAG 52



PAG 53



PAG 54



NOTA:

PSYCO DIMENSIONAL INFINITY VORTEX

Publicación bimestral de Editorial Atica. Todas las ilustraciones, viñetas y texto de Psyco Dimensional Infinity Vortex aparecidos aquí son propiedad registrada, y no pueden ser reproducidas por ningún medio o formato sin la autorización escrita de los autores.

Todas las otras imágenes, texto y referencias aparecidas aquí son propiedad de sus respectivos autores o compañías, su uso en esta revista obedece a fines informativos y periodísticos y en ningún momento se ha querido violar su Copyright.

Amra.com.ar | Archivo de Comics y Mangas Argentinas

Editorial Atica



Editorial

Nuestro más sincero agradecimiento a ustedes, Oh grandes lectores del editorial de este 1er número!

Realmente quiero suponer que todo lo que habíamos planeado para que se enterasen de nuestra existencia haya sido lo que los llevó a capturar un ejemplar, en el que esperamos encuentren de su agrado todo el esfuerzo y el trabajo que le hemos dedicado para ofrecerles una propuesta diferente de las que hasta ahora se ofrecieron al enorme público sediento de Manga, y un medio para tener una posibilidad de comprenderlo.

Con esta rara política de intentar darle todo lo que se tiene a la gente nace Vortex, un pequeño emprendimiento independiente destinado a satisfacer cuanto sea posible las necesidades de entretenimiento de la gran porción de gente que se quedó con hambre de más, por ejemplo, series como "ROBOTECH" (fans de Macross, abstenerse de emitir comentarios ☹️👎), esperando contar con su entusiasmo y fuerza para demostrar al mundo que el manga bien vale el lugar que pretende ocupar.

En esta revista N°1 (¡ichiban, jé!) encontrarán una muestra de lo que en breve rogamos será Psyco Dimensional Infinity Vortex (1ra misión), junto a un pequeño panorama actual y pasado del manga japonés, contando también con una sección realizada por un miembro de la comunidad japonesa en la Argentina. De todo corazón esperamos que esta muestra sea suficiente para impulsarnos a este nuevo universo de posibilidades que trataremos de enseñarles de la mejor manera posible, intentando sorprenderlos, divertirlos y atraerlos con nuestras ganas de trabajar lo que aún nos reste de genio y humor. GRACIAS!!!

yo.



COMISION DIRECTIVA

GUSTAVO A BALBIANI
GABRIEL DE ROMANIS
ARISA KIYUNA
WALTER G GOMEZ

DISEÑO GRAFICO Y EDICION

GUSTAVO A BALBIANI

REDACCION

Y.O.
DIRECTOR DE ARTE

TSUNAMI NYOROKU

DTO DE ADMINISTRACION

ARISA KIYUNA
COLABORADORES

FEDERICO MAEHAMA

DANIEL "CREA" MELI

LEONARDO VALLEJOS

GRACIAS ESPECIALES

ALVARO

ALVARO

ALVARO

ALVARO

ALVARO



Dossier



El 1º Paso

He aquí el típico informe ladrón que toda revista debe tener (no te digo el por qué de lo ladrón, ni el del informe, ni el tipo de revista, obvio jorfo). En realidad (fese a la oración anterior), es la primera nota de corte serio de la publicación y tengan por seguro no será la última. Entonces:

MANGA: Es el nombre que se le da al cómic japonés, pero en realidad posee grandes diferencias respecto a su homónimo americano, es tan distinto que hasta las bases argumentales difieren de raíz, tanto así que rompe con todas las reglas antes usadas y da lugar a una nueva forma de ver las cosas y contarlas, logrando traspasar las barreras del idioma y la distancia para alcanzar incluso a nuestros pais (aplausos, please).



UN POCO DE HISTORIA

El Manga nace cerca del año 1814, en la forma de koma manga o manga de crítica social. Como 1er dato anecdótico, en 1918 se forma la primera Asociación de Dibujantes Profesionales de Manga o "Manga Korakukai". Tres años después, se publica la primera narración larga de manga.

Alrededor del 1930, aparecen los precursores del manga para niños y señoritas. En el '46, entre otras cosas, debuta Osamu Tezuka en el koma manga con "Má Chan no Nikichō", en el periódico Mainichi Shōga Kusei Shin bun. Su posterior versión de La Isla del Tesoro vendió en 1947 cerca de 400 mil ejemplares y se la toma como escuela en el "story manga". Con el correr de las décadas, los autores se fueron agrupando y pasaron de dibujar para diarios a hacerlo en revistas del tipo de manga específico que se dedicaban a hacer (porque hay manga para niños, adolescentes varones, y con más contenido emotivo para las mujeres; hay además historias de realidad mágica, de horror, de fantasía, erótico o hentai, futurista, de robots o "MECHAS", y un largo etcétera).

MECHA: (Apócope)
Derivado de la palabra en inglés "Mechanic" haciendo referencia a máquinas o mecanismos.
Pronunciación: mecha.

Al hacerse mayor la difusión del

manga y al crecer la importancia de la TV como medio de entretenimiento, se fundó en 1961 la productora de "películas de dibujos animados", en cuya cabeza se encontraba Osamu Tezuka (autor de Astro Boy por ej), toda una eminencia en lo que a trayectoria se refiere, y en el '63 comienza la emisión de la serie "Tetsuan Atomu" por la Fuji TV, manteniéndose como la segunda en rating durante 200 episodios, a lo largo de 4 años. La primera aparición de lecciones de manga se llevó a cabo en el Colegio de Diseño de Tokio como materia, entre el '65 y el '69. En el '66 comenzó el boom de los libros de bolsillo.

En el '70 se termina la difusión de koma manga para masas y en el '72 se desarrolla un nuevo despertar del manga para jovencitas (SHOJO MANGA).

SHOJO: Se refiere a las adolescentes mujeres.

También se produce la primera convención de fanáticos. En el '73, en la Universidad Seika de Tokio se crea una "clase para enseñar manga". Entre el '74 y el '77 ocurre el boom de Uchō Senkan Yamato (Cosmonave de Batalla Yamato). En el '75 se da lugar la 1ra feria del cómic. En el '77 la Universidad de Hanazono tomaba un examen de ingreso de tipo test, con forma de manga (Haguregundo, de Akiyama Jōji).

En el '82 se funda la revista "Morning". En el '83 ocurre un boom revivalista: reediciones de manga clásico de los 60's y 70's en libros de tapa dura. En la parte de cine, aparece Kaze no Tani no Nausica (el valle del viento de Nausica), a la vez que aparece la revista de cine de dibujos animados TV Animé Magazine. En el '88 se incrementa la publicación de traducciones de manga japonés, empezando por EEUU donde se funda la revista Mangajin (publicación para aprender a traducir del japonés al inglés), que se importa del Nihón (Japón) desde el N° 3.

En el '90 se realiza una exposición en honor a Osamu Tezuka en el Museo Nacional de Arte Moderno de Tókiō. Critican luego a Tezuka por representación discriminatoria contra los negros en "Janguru Taitei" o "el soberano de la selva", o también "Kimba", manga publicado a partir de 1950. En el '92 los americanos intervinieron por vez primera en las ferias de cómics en Nihón. Este hecho posibilitó quizás el conocimiento del manga como los aficionados lo conocemos hoy: en forma de cómicbook americano (como una revista común de súper héroes); o en forma de tomo, más pequeño pero recopilando varios capítulos, todo resguardado por tapas de cartón, al estilo japonés. La evolución ha logrado que hoy en día haya gran cantidad de autores de series, y que el género mismo los ha empujado del papel a la pantalla, pudiendo tener una notable oferta de **OVA'S** y **PELICULAS** que podemos elegir al momento de optar por una de nuestro agrado.

O.V.A.: Sigla que significa "original video animation". Son capítulos de series que salen sólo para video, rara vez se televisan.

Extracto del libro "El fenómeno manga" de "Jaqueline Berndt", y un toque de improvisación.



Mi vecino Totoro



Iria



Shin Kidō Senki Gundam Wing



yo.



Año Histórico de Revistas Argentinas



La historia antes del Aleph

PSICO DIMENSIONAL INFINITY

VOYAGE

En los comienzos de la expansión de la humanidad por el sistema solar, la única colonia habitada era la de Marte, que contaba con escasos recursos para su autosustento.

Allí, la vida transcurría bajo esas escasas tierras, sólo permitiendo a sus habitantes un único trabajo: la minería. Todo aquella gente soñaba con un Marte verde y hospitalario, y guiados por ese deseo colectivo, sus científicos produjeron la primera respuesta a dicho respecto, experimentando en plantas que fueron capaces de reproducirse velozmente en ese entorno, absorber cuanto anhídrido carbónico hubiera en la superficie liberando oxígeno, de fácil manutención a pesar de su complejidad. Gracias a estas plantas fue posible más tarde colonizar también Venus, con las ventajas de contar con la experiencia y nueva tecnología obtenidas con los años, que resultaron en una veloz terraformación del planeta.

La guerra

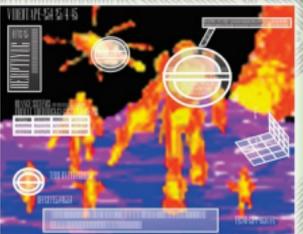
Dos siglos más tarde la discordia irrumpe en el seno del Sistema Solar, al denunciar las colonias que se ejercía sobre ellas un monopolio político y comercial abusivo. Esto hizo que rompieran lazos y le declararan la guerra abiertamente a la Tierra. Esta última se encontraba en una situación muy particular, estaba literalmente "entre dos fuegos". Así dio comienzo un conflicto que duraría por espacio de seis sangrientos años.

Durante el primero de esos 6 años, tras las líneas de la rebelde Marte, una nave exploradora científica de la flota terrestre volvía después de una misión a los anillos de Saturno con un retraso considerable, expedición que llevaba a cabo un sólo hombre.

La desgracia de su piloto fue tal, que se enteró del comienzo de la guerra justo en el momento en que se lo emboscaba al atravesar la jurisdicción espacial marciana, donde con pocos daños reportados anuló a sus atacantes y al no conocer la situación actual debido a su ausencia, optó por huir hacia Júpiter para esconderse entre sus nubes. Tras un mes de su encuentro en Marte, este solitario soldado incursionó en Fobos destruyendo las defensas de esta luna y los puertos de abastecimiento rebeldes. A lo largo de sus repetidos ataques acumuló gran cantidad de armamento que le confirió un poder de fuego suficiente para abordar los subsiguientes objetivos. Huyó hacia Deimos, ocultándose en su lado oscuro por tres semanas, pero emergiendo de su escondite en contadas intercepciones con un camuflaje negro, el cual estaba prohibido por el "Tratado del Cráter del Infierno en la Luna" por su gran efectividad. De esta manera asestó gravísimos golpes a la facción rebelde, y a partir de ese momento la nave fue bautizada tras las líneas marcianas como "La Scotia", que aterrizó y destruyó la línea de abastecimiento entre Marte y Venus.

Este último cayó rápidamente a causa de su incompleta terraformación, por lo que dependía del planeta rojo completamente para subsistir.





En corto tiempo mas la guerra illegal a su fin con la firma de un tratado de paz, y la Scotia tuvo que ser capturada y devuelta a la Tierra "a la brevedad".

El ALEPH

Los seis años de guerra habian quedado ya atrás, los avances tecnológicos en radioastronomia dieron gran poder de captación a los astrónomos y científicos, los cuales avanzaron un paso en la investigación del espacio profundo.

Desde una base internada en el corazón de los Andes, a la altura de la frontera argentino-chilena, Amancio Benavidez, astrónomo civil empleado de la Flota, registró un patidecer en la pantalla central que pertenecía a una refulgencia entre los asteroides de la nube de Oort.

Rapidamente comunicó su descubrimiento a la comandancia de Santiago de Chile. Minutos despues a un amigo y colega suyo en Bs As, el Dr James Jhoansen. Al poco tiempo de comenzar la comunicacion, un grupo armado penetró en el recinto, y el señor Benavidez nunca volvió a dar otros informes, a nadie.

Se insinuó en ese entonces que la agencia O.M.E.N. estaba tras esta desaparición, pero nadie acusa jamás de nada a la Agencia de Inteligencia del Gobierno Global.

El Dr Jhoansen comenzó una infructuosa búsqueda de su colega a la vez que realizaba la investigación del fenomeno de los cielos del sur. Pasada una semana, un anacherter pudo, desde el observatorio 362 (al pie del Aconcagua) avistar ese resplendor, pero desgraciadamente un casual e inoportuno corte en la energia dejó en penumbras las instalaciones, no permitiéndole al científico registrar en formato sólido ninguna informacion. A partir de esa noche, ningún miembro del personal con rango inferior al "D" ingresó en los observatorios.

El gobierno habia cegado al mundo para mantener un secreto. Aun así, Jhoansen decidió llamar al descubrimiento "El Aleph", por el libro favorito de su amigo, ya que al igual que en la novela de Borges, todo aquel que lo veia se volvía loco o desaparecia de este mundo.



La historia antes del Aleph

VERAZ

PSYCO DIMENSIONAL INFINITO

GUIA DE PERSONAJES



AKORE HASHIBATA

El Capitán de la ESS Psycro Akore Hashibata es el encargado de dirigir la misión al Alaph. De gran experiencia en viajes estelares, se enroló en la R.A.F. (Royal Air Force) a los 17 años de edad y luego pasó a formar parte de la milicia global por razones de fuerza mayor. Luchó solo 6 años tras quedarse atrapado en la retaguardia de las líneas de las colonias rebeldes, las cuales se vieron forzadas a replegar a causa de las incursiones de la "SCOTIA", apodo que se ganó junto con el terror de toda la defensa marciana, gracias al camuflaje de su navío. Al término de la funesta guerra fue capturado y devuelto a la Tierra.



Java Nokita

Teniente en segundo grado encargado de la artillería y las comunicaciones. Único miembro reclutado del proyecto Gen, bajo el comando de Francis K. Drumain. Ingresado en la escuela de oficiales de Melbourne y expulsado de la misma 7 meses más tarde. Posee extensos conocimientos de contrainteligencia, política y tácticas, y todo un historial de problemas con la autoridad. Desempeñando el cargo de artillero en la nave ESS Kurazawa, fue degradado y encerrado sin ser juzgado por abrir fuego desde su torreta sin autorización, fallando el blanco enemigo e impactando con el disparo de su hipercañón de plasma un asteroide que, despedazado, cayó en forma de una lluvia de meteoritos sobre las colonias de Marte. Rescatado de la prisión de Pert por O.M.E.N. e instruido para formar parte de la misión el Alaph, espera órdenes en la lanzadera de Yokohama.



Azael Okada

Enrolado en la escuela de oficiales de Vladivostok, es Ingeniero en Primer Grado y estará designado bajo las órdenes del Capitán Hashibata desde su ingreso a la lanzadera. Será el pilar fundamental que sostendrá la nave y de sus capacidades dependerá el regreso de la tripulación a la Tierra. Posee sólo un antecedente acerca de inadecuada conducta en su desempeño. Se relacionó en el pasado con la Teniente Bodreyka, no manteniendo su contacto hasta el día de hoy.



Mariel Bodreyka

Designada como segunda al mando del puente, la Teniente Bodreyka es hija de un ex General de la flota. De respuesta sobresaliente en la escuela de oficiales de Vladivostok, realizó misiones de espionaje y su último desempeño fue en la retaguardia durante la guerra.

Tiempo antes estuvo bajo el mando del Mayor Markus Hakender, en la división 7ma del escuadrón Wolfgang.

Tuvo contacto con Okada durante su curso de ingreso a la Academia de Oficiales. De gran habilidad en combates de gravedad 0, será crucial en el desarrollo de combates en el espacio profundo.



PSYCO DIMENSIONAL INFINITY

VOYAGE

Ahira.com.ar - Historico de Revistas Argentinas

Acompañando nuestra historia de SCI-FI, presentamos acordes personajes adjuntando además un breve resumen de sus vidas hasta la fecha, en el año 2250, donde reunidos darán comienzo al desarrollo de la aventura, donde Tokyo NO explotaaaaaaa!!!!!!!.

Y continuando con la mención de los elementos de la serie, una vez aclarado el tema del flamable Japón, damos cabida a lo más simbólico del Sci-Fi como última parada en este viaje,

nuestros bebés: Terribles MECHAS que harán las delicias de todos ustedes (a los golpes), y que en cada aparición revolucionarán de alguna forma el desenvolvimiento de la historia.

Todas las naves y mecanismos aparecidos en **VORTEX** funcionan con circuitos de alimentación especiales. Cabe acotar que **NO** están basados en el famoso "G.A.D. System™" y que más adelante, tal vez en el segundo número, comentaremos más ampliamente, pues dichos sistemas requieren de planos y diagramas para ser explicados correctamente.



TAIFU NO ME

EARTH STAR SHIP PSYCO



Capaz que el manga o el anime no te terminan de convencer. Quizás quieras sacarte tus dudas. A que para eso te gustaría que se hiciera una fiesta que reuniera muchos de los elementos que tiene su mundo. Que fuera un sábado. Que durara toda la tarde. Que te mantuviera entretenido. Y que fuera gratis!

JABA 99

18 de DICIEMBRE DE 1999
APERTURA 12:00 HS



GUNDAM
ROBOTECH
MAZINGER Z
BUBBLEGUM
SLAYERS
RANMA 1/2
GASARAKI
GOLDEN BOY
DRAGON BALL
POKEMON
NADESICO
SILENT MOBIUS
COWBOY BEBOP
AHI MI DIOSA



Así se planeó desde el principio:

- Proyecciones todo el día, gratis.
- Talleres de dibujo, gratis.
- Concurso de dibujos, gratis.
- Charlas de cultura japonesa, gratis.
- Galerías de palacios y arte, gratis.
- Exposiciones de mangas gratis.
- Mesas de rol y cartas, gratis.
- Charlas de manga y anime, gratis.
- Concursos gratis.
- Karaoke y pista de J-pop, gratis.



Y así será.

ESPACIO CULTURAL URBANO
ACEVEDO 462 Cap Fed
(CORRIENTES AL 5300)

A 150mts. de la estación Malabia de la línea de subte "B"

También podés llegar con los colectivos 15-19, 24, 57(a, b y c), 65, 71, 76, 108, 109, 110, 127, 141 y 168C.

\$0,00
Entrada Libre y Gratuita



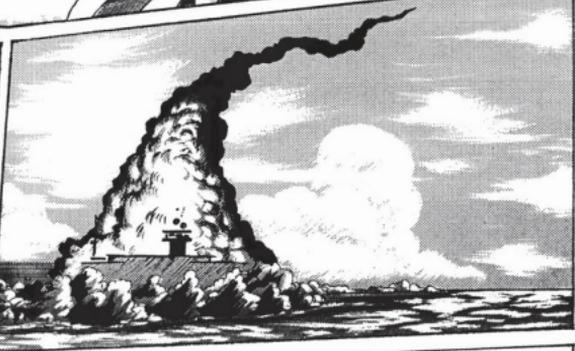
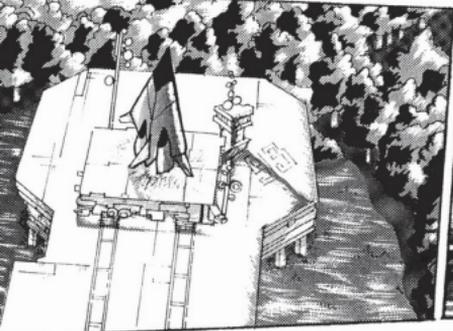
AUSPICIA

GRUPO EDITORIAL LUNAR EDITORES
VERZEX
THE SCI-FI MANGA MAGAZINE



PASARON 3
AÑOS
DEL FINAL DE LA
GUERRA
...

Y AHORA ME ASIGNAN
A OTRA MISION

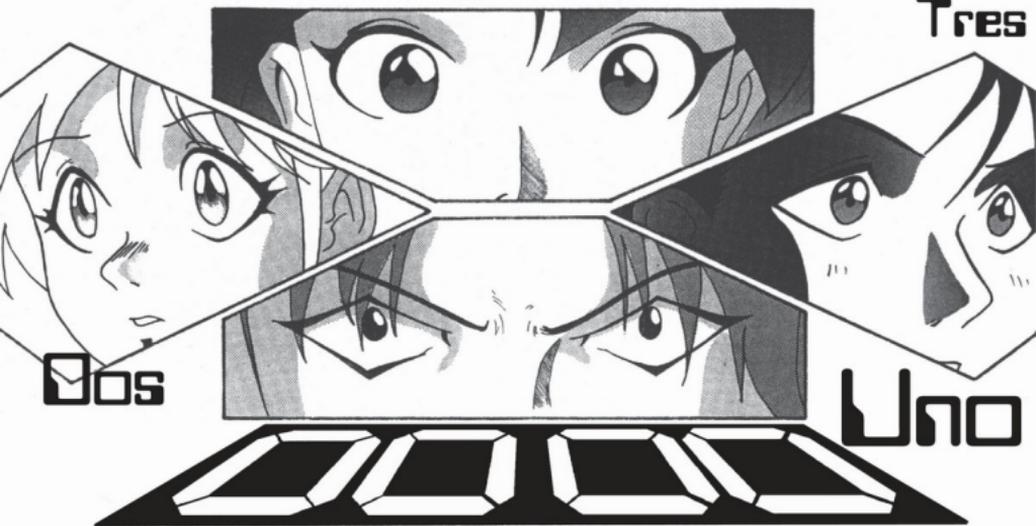


DENTRO
DE UNAS HORAS
YA NO ESTARE EN LA
TIERRA



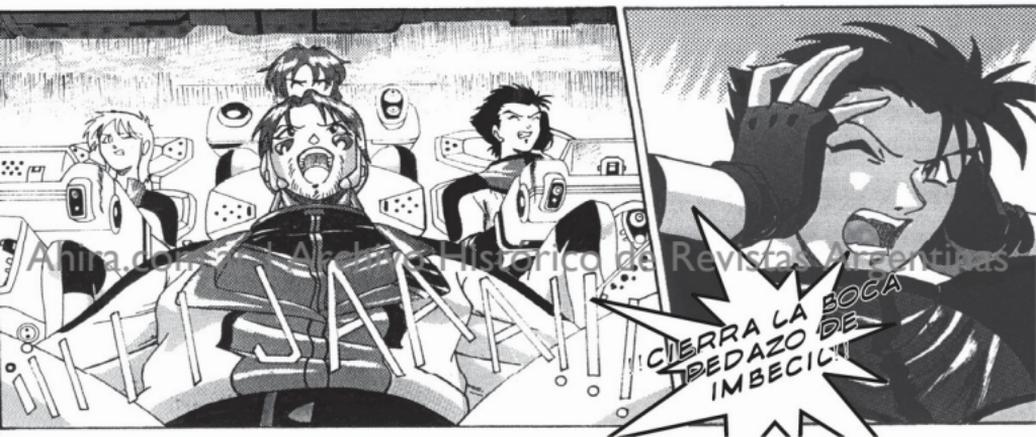
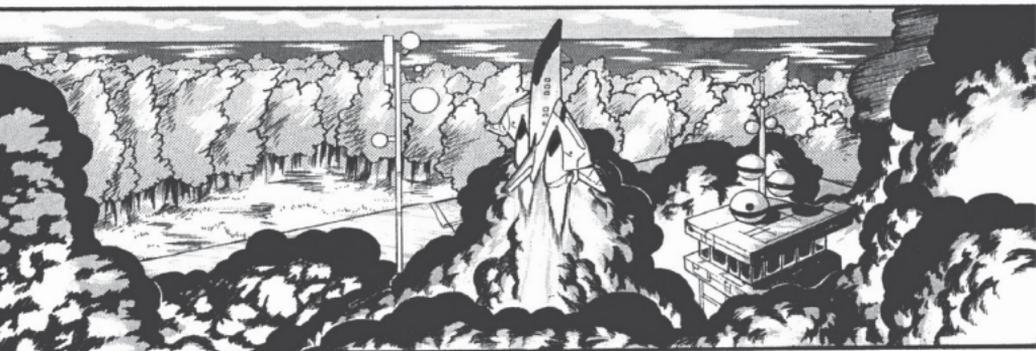
PAPA ...
NO SE SI LO ESTOY HACIENDO
BIEN ...

Tres



Dos

Uno

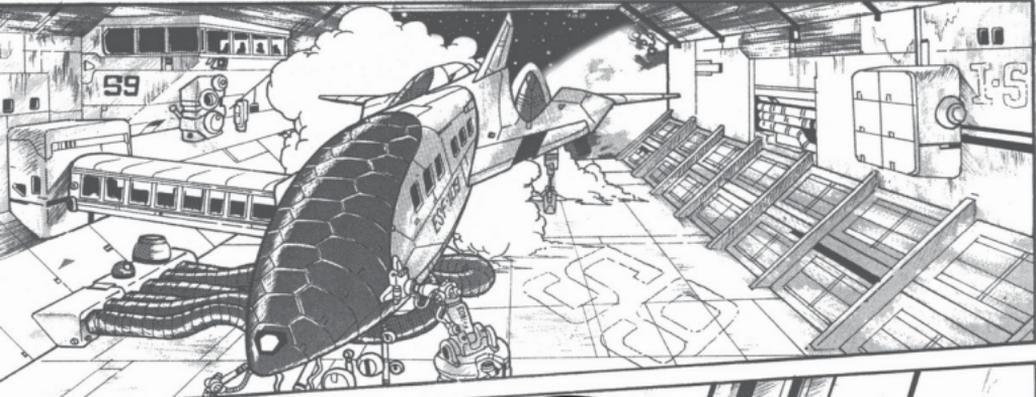


¡CIERRA LA BOCA DE TRODADAZO DE IMBECIL!



ESS x L

E.O.S.-ARGOS





BUENAS TARDES
SEÑORES.
HOY CONOCERAN
EL MOTIVO DE SU
VISITA.



IRAN MAS
ALLA DE
PLUTON
...

A INVESTIGAR
LA NUBE DE
OORT.

BIEN, EL CAPITAN
HASHIBATA CONOCE
DE ANTEMANO LOS
OBJETIVOS DE LA
MISION
...

ASI QUE LA
TENIENTE
MONGARDEN LE
EXPLICARA AL
RESTO DE LA
TRIPULACION.



SE ENCUBRIRAN
BAJO LA EXCUSA
DE UNA MISION
DE EXPLORACION
A NEPTUNO.

MANTENDRAN
ESE CURSO
HASTA SUPERAR
LA ORBITA DE ESE
PLANETA.

UNA VEZ ALLI
RECIBIRAN LAS
ORDENES
FINALES
PARA CUMPLIR
SU MISION

PARA LUEGO
DESVIARSE
HASTA SU
DESTINO
FINAL.

EN CASO DE
ALGUNA CONTINGENCIA
LA **ESS MARRUECOS**
PARTIRA PARA
APOYARLOS.

SALDRAN EN
UNA HORA
A VELOCIDAD
CRUCERO

PERDON
TENIENTE
PERO
...

A QUE
TIPO DE
CONTINGENCIA
SE REFIERE

EN ESTOS
DIAS, MARTE
SE HA PUESTO
ALGO **SENCIBLE**
EN CUANTO A
SU TERRITORIO

PERO QUE
DICE!?!?
DE HABER UN
INCIDENTE
ARMADO
...

!!!LA MARRUECOS
NUNCA LLEGARIA
A TIEMPO!!!

NO
SABEMOS
COMO
REACCIONE
A NUESTRA
PRESENCIA TAN
CERCA DE SU
ZONA DE
INFLUENCIA.

ES UN RIESGO
QUE **DEBE**
TOMARSE
...

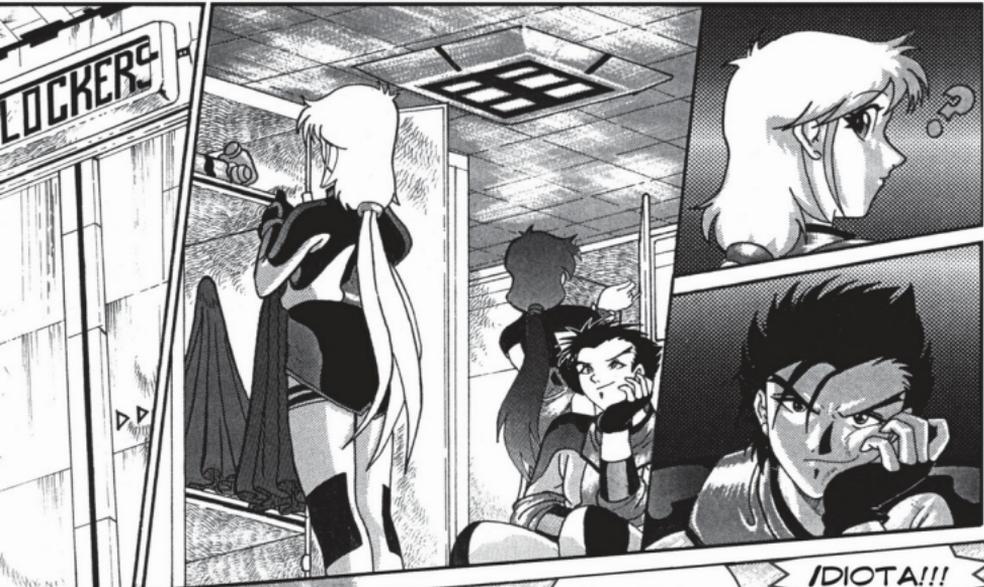
AAAAH!
...
EL SABOR DEL
PELIGRO
...

ESTO
ME
FASCINA!!

QUE FACIL
SE DICE, NO?
COMO SI
FUERA ELLA
LA QUE SE
JUEGA EL
CULO!!

EEEH
...
AAAAH
...

OTRA VEZ
PERDI EL
HILO DE LA
CONVERSACION





ESS. PSYCO LISTO PARA ZARPAR



MUELLE N°4 LISTO PARA DESANCLAJE

AZAE!, MI BOLSITO!

YA LO TENGO!!



VAMOS JAVA!!!

MUEVA SU TRASERO MILITAR, TENIENTE!!



TRANQUILO ... YA VOY ...

CARAY MIREN ESTO

EN FIN... SOMETAMOS AL OBJETO A ESTIMULOS FISICOS EXTERNOS ...



... Y ESPEREMOS EL RESULTADO CONSECUENTE ...



ura.com.ar | Archivo Histórico de Periódicos Argentinos

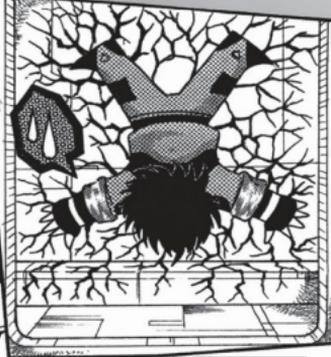
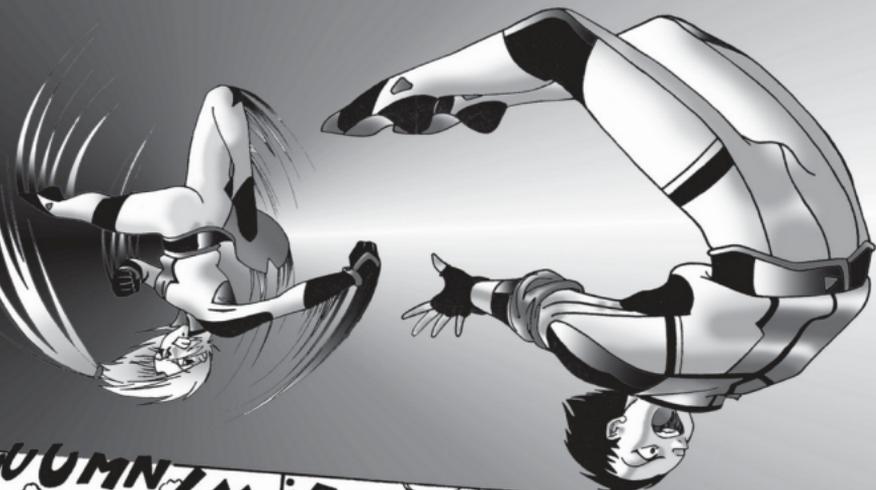
UN OBJETO ESPECIALMENTE LLAMATIVO



LA
PRESENTE
REACCION NOS
INDICA...



QUE UN ESTIMULO
FISICO EXTERNO ES LO
MENOS RECOMENDABLE!!!



Voz de la compu de la nave

Gravedad artificial activada





CONCLUSION DEL EJERCICIO. AMO A LAS MUJERES CON CARACTER



OKADA!! DESDE ESTE MOMENTO LA REVISION DEL EQUIPO Y EL PERSONAL ESTAN A TUS ORDENES



AH... UNA TRIPULACION A MI CARGO. ME ENCANTA!!



ESTOY HARTA DE ESTAS REVISIONES!!!

Y AZAEL ME TIENE DE ULTIMAS !!!

OKADA
AZAEL
ENGINEER 181772-7345

MACHINE ROOM / ACCESS
EA-123
CHANNEL-123-F

CODE:
19297883
185885
14188UP
1312838

NOKITA!
DAME UN
COEFICIENTE
ESTIMATIVO
DEL CONSUMO
DE TU EQUIPO
...

123/23/5
GAW
333333

TRATARE
DE DARTE
FLUJO
CONTINUO
PARA LAS
ARMAS





QUE VAMOS A HACER SI LA PSYCO ES ANULADA?

ENTONCES DIGANOS, SEÑOR BRENAVER ...



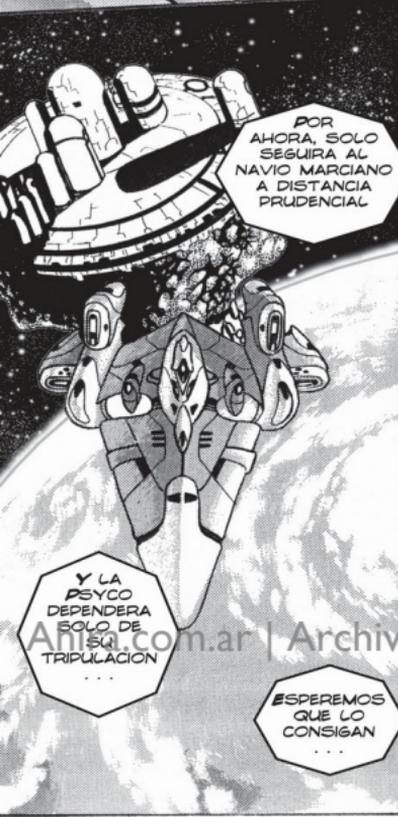
LO UNICO QUE DEBE IMPORTARNOS ES QUE LA BITACORA DE LA NAVE NO CAIGA EN MANOS DE MARTE

YA QUE ESO NOS PONDRIA EN EVIDENCIA



ESA ES NUESTRA PRIORIDAD. SI LA PSYCO SE VIERA SUPERADA ...

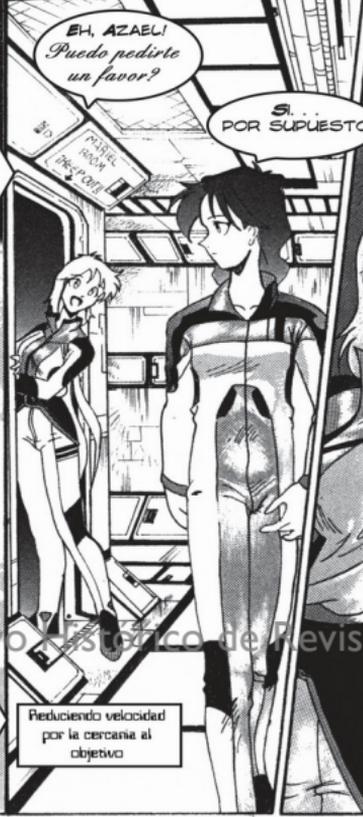
LA MARRUECOS DEBERA DESTRUIRLA SIN DEJAR RASTROS.



POR AHORA, SOLO SEGUIRA AL NAVIO MARCHIANO A DISTANCIA PRUDENCIAL

Y LA PSYCO DEPENDERA SOLO DE SU TRIPULACION ...

ESPEREMOS QUE LO CONSIGAN ...



EH, AZAEL! Puedo pedirte un favor?

SI... POR SUPUESTO

Reduciendo velocidad por la cercanía al objetivo



ES QUE MI DUCHA NO FUNCIONA! ...

PODRIAS ECHARLE UN VISTAZO?

SI NO TE MOLESTA, DESDE YA ...

ESTA IMAGEN DE RADIOTELESCOPIO MUESTRA A UNA NAVE DE PORTE CONSIDERABLE SALIENDO DE MARTE

110101001001001001
110101001001001001
110101001001001001

110101001001001001
110101001001001001
110101001001001001



NUESTROS CATALOGOS CONFIRMAN QUE ES UNA FRAGATA TIPO FAUSTO 39 CON CAPACIDAD DE LARGO ALCANCE

SU DESPEGUE SE REALIZO HACE 24 HS. Y SU CURSO ES EQUIVALENTE AL DE LA PSYCO



ESTO OCURRIO 48HS DESPUES DEL PASO DE LA PSYCO POR SU ORBITA

ES FACIL DEDUCIR QUE LA ENVIAN A DETENERLA ...

DE SER ASI, ENVIAREMOS AL MARRUECOS COMO ESTABA PLANEADO

DIFIERO CON ESO ...

DEBERIAMOS PREPARAR AL MARRUECOS PARA INTERCEPTAR LA NAVE MARCIANA

ESTOY DE ACUERDO CON DRUMAIN

NO VEO RAZONES PARA PONER EN JUEGO LA PSYCO



DEMOS PERMISO AL MARRUECOS PARA DERRIBAR ESE NAVIO

SEÑOR THOMPSON, TENGA EN CUENTA LA SITUACION DE LOS ULTIMOS MESES

LOS SINDICATOS INDUSTRIALES DE AMBOS GOBIERNOS SE HAN PUESTO NERVIOSOS ...

OMUNDA ESTA EN LO CIERTO. UN INCIDENTE ARMADO ARMARIA DEMASIADO REVUELO SOBRE ESTE ASUNTO

LO MEJOR ES MANTENER AL MARRUECOS EN UNA ACTITUD PASIVA

EL AUMENTO DE LA ACTIVIDAD MILITAR EN LOS RESERVORIOS MINEROS AFECTA LAS RUTAS COMERCIALES





SI, SE QUE PROMETI DESPEDIROME EN PERSONA PERO ...

LO SE. UN AÑO ES MUCHO TIEMPO ...

NO SEAS INJUSTO, HECTOR!



AQUELLA NO FUE UNA DECISION PRECIPITADA ...

Y ESTA TAMPOCO LO ES



PUEDES PASARME CON MAMA? ...

CREO HABER OIDO SU VOZ



CLARO ... ENTIENDO ...

DEBI SUPONER QUE NO QUERRIA HABLAR CONMIGO ...

SALUDA A LOS CHICOS DE MI PARTE, QUIERES?



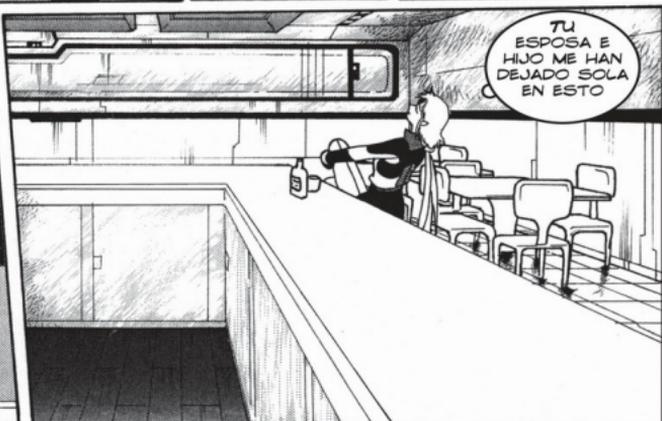
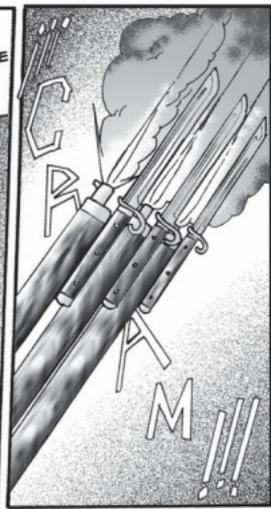
ADIOS, HECTOR ...

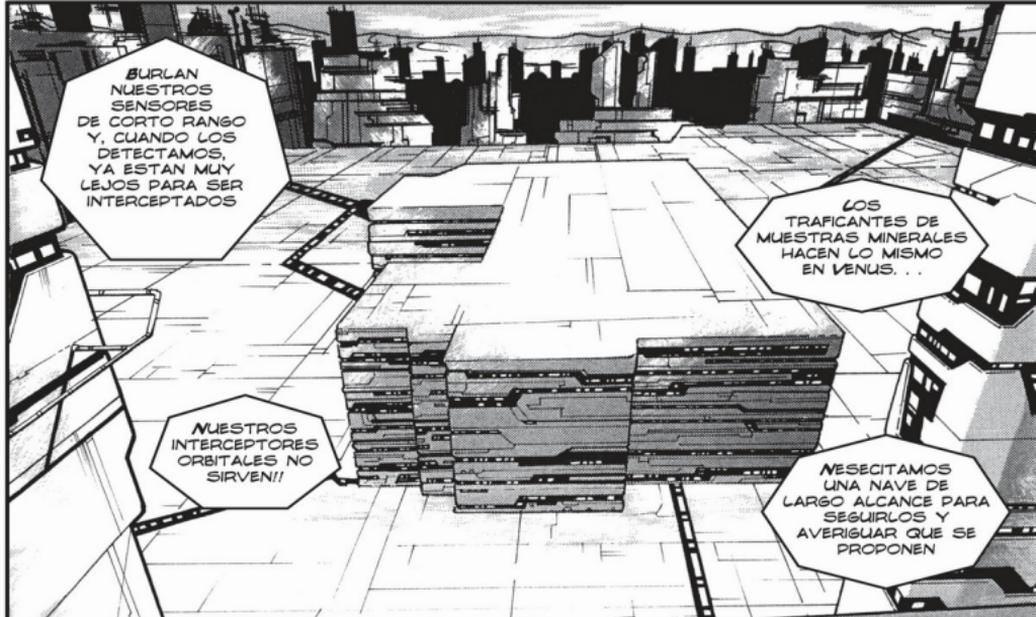


E.S.S. PSYCO A ESTACION DE RELEVO EUROPA

NOTIFICAMOS MISION EXPLORATORIA A PLUTON. CONFIRMEN AGENDA OFICIAL

RECIBIDO E.S.S. PSYCO. FELIZ VIAJE Y BUENA SUERTE!





BURLAN
NUESTROS
SENSORES
DE CORTO RANGO
Y, CUANDO LOS
DETECTAMOS,
YA ESTAN MUY
LEJOS PARA SER
INTERCEPTADOS

LOS
TRAFICANTES DE
MUESTRAS MINERALES
HACEN LO MISMO
EN VENUS. . .

NUESTROS
INTERCEPTORES
ORBITALES NO
SIRVEN!!

NE NECESITAMOS
UNA NAVE DE
LARGO ALCANCE PARA
SEGUIRLOS Y
AVERIGUAR QUE SE
PROPONEN



LES
RECUERDO QUE
NUESTRAS
NAVES DE LARGO
ALCANCE
...



DEBEREMOS
PREPARAR UNO
DE LOS CRUCEROS
ATRACADOS
EN LA ESTACION
HERODES

SE
HALLAN CUIDANDO
NUESTROS
VALORES MINEROS
EN LA ELIPTICA
DEL CINTURON DE
ASTEROIDES

TARDARIAN
SEMANAS EN
LLEGAR
AQUI

PODEMOS
TENER UNO
LISTO EN
48 HORAS!!



DECIDIDO
ENTONCES,
CABALLEROS



AQUI LO TIENEN, DESPUES DE 2 MESES DE VIAJE...

EL PLANETA ROJO, MARTE



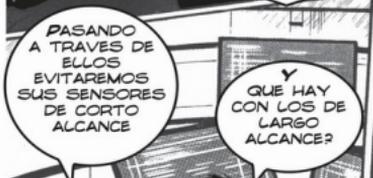
CUANDO PASEMOS SU ORBITA, ACELERAREMOS UN CUARTO DE LA VELOCIDAD DE LA LUZ

ESTAREMOS EN PLUTON EN MAS O MENOS 2 SEMANAS



ESTOS ASTEROIDES SON REMOLCADOS DESDE EL CINTURON ENTRE MARTE Y JUPITER

ES MEJOR TENER ESTE RECURSO MINERO AL ALCANCE DE LA MANO



PASANDO A TRAVES DE ELLOS EVITAREMOS SUS SENSORES DE CORTO ALCANCE

Y QUE HAY CON LOS DE LARGO ALCANCE



PARA CUANDO NOS VEAN, YA ESTAREMOS MUY LEJOS



CAMBIANDO DE TEMA...

HACE 2 MESES QUE ESTAMOS EN LA MISMA NAVE Y NO ME HAS DIRIGIDO LA PALABRA

DEBERIAS TRATAR DE SER ALGO MAS COMUNICATIVA

NO MOLESTES



ESTACION HERODES!! CONFIRMADA PRESENCIA DE NAVE NO IDENTIFICADA CON CURSO 39-298

RECIBIDO, HERODES!!

PSYCO DIMENSIONAL INFINITY

Vortex

THE SCI-FI MANGA MAGAZINE

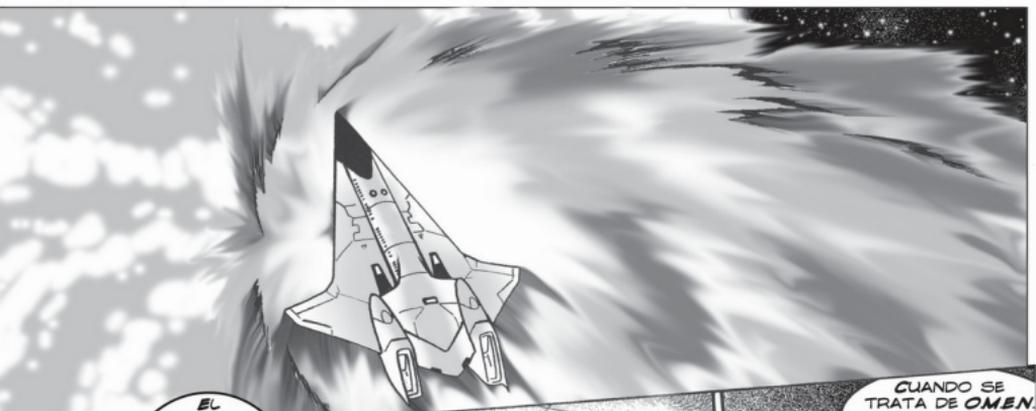


Abriendo un Archivo Histórico de Revistas Argentinas

PRIMER VIAJE

APOCALIPSIS NOVUM ORBE





EL INGRESO A LA ATMOSFERA ES UN ESPECTACULO DIGNO DE ADMIRACION ...

TENIENDO EN CUENTA QUE ENVIAS A TODA UNA TRIPULACION A UNA MUERTE SEGURA

CUANDO SE TRATA DE OMEN, NADIE ES INDISPENSABLE

PALABRAS MUY EMOTIVAS ...

ME ASOMERAS MONTSGARDEN ...

SUPONGO QUE PARA TI LO UNICO QUE IMPORTA ES CUMPLIR CON LOS OBJETIVOS DE OMEN.

SOY UN HOMBRE PRACTICO, ESO ES TODO

ES OMEN. QUIEN ENUMERA LOS PLANES DE ACCION ...

ADEMAS... FUISTE TU QUIEN ELIGIO EL PERSONAL.

ERES TAN CULPABLE DE ESTO COMO YO

SIN IMPORTAR LA CANTIDAD DE BAJAS, CLARO ESTA

YO SOLO ME OCUPO DE QUE SE LLEVEN A CABO

QUIZAS
SEA
DEMASIADO
PARA MI. . .

ESPERENME
HASTA QUE
REGRESE. . .

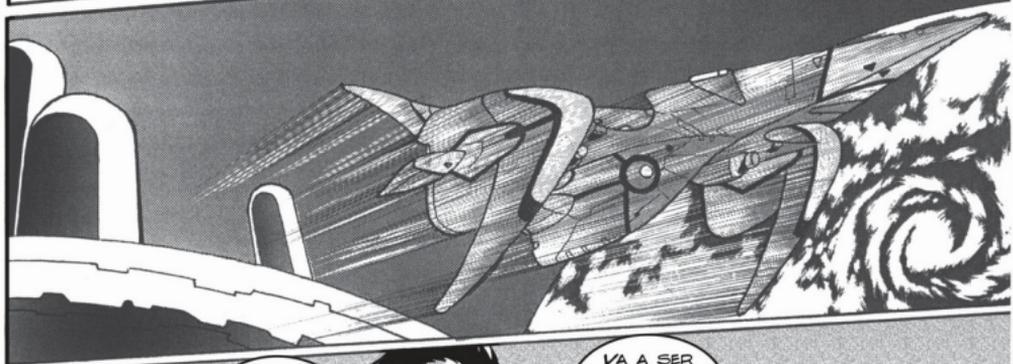
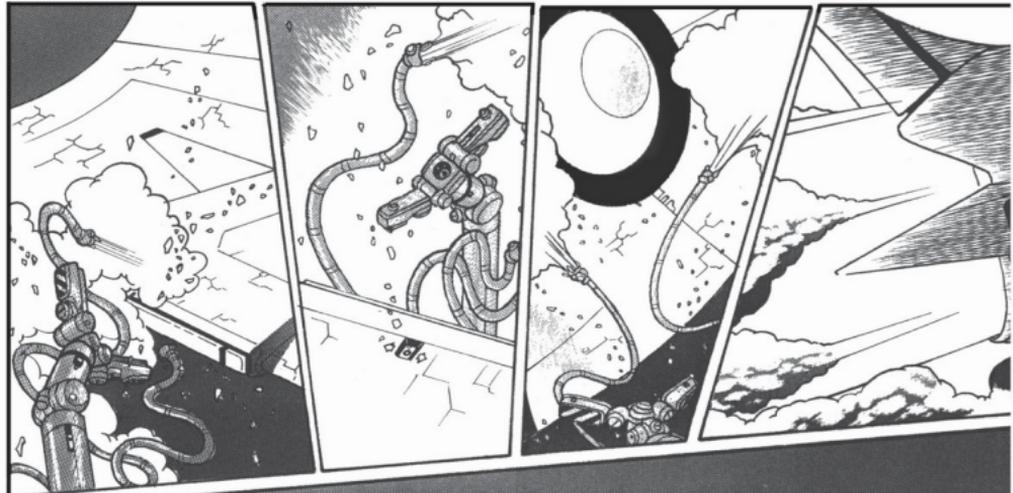
ER!!
¿Y los
delitos?

DIJO
ALGO,
SEÑOR?

HIMORU
HOKUTO
...

NO, NO!
NADA!!

...



TENDRIA QUE POTENCIAR LOS CANONES UN POCO MAS

VA A SER UN LAAARGO Y CANSADOR VIAJE

SON UNA PORQUERIA . . .

SI ESE IMBECIL ME SIGUE MOLESTANDO LO TIRO AL VACIO

UN SEXOPATA, UNA DAMITA Y UN ROMANTICO

ME GUSTARIA VOLVER ATRAS.

POR DIOS!!!



EN LA ESCUELA ERA OTRA COSA ...



¡¡¡UUY!!!



ERA DEMASIADO INSIGNIFICANTE ...

PARA PONERME A SU ALTURA



Y YO PENSABA QUE PODIA ...

¡QUE BOBO!!

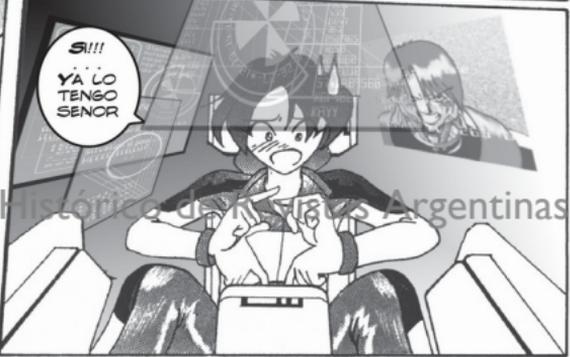
¡Je Je!!

OKADA ...



OKADA!!!!
Y
REPORTE!!!!

OKADA
.....



SI!!!
...
YA LO TENGO SENOR



QUE SABIA
YO QUE
ESOS
ASTEROIDES
IBAN A
CRUZARSE
EN EL
CAMINO
DEL
DISPARO?



Y QUE ADEMAS
CAERIAN SOBRE
MARTE...



QUE VA!
IGUALMENTE
VOLVI!!!



TERMINASTE
CON LA
REVISION?

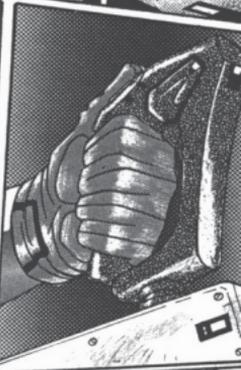
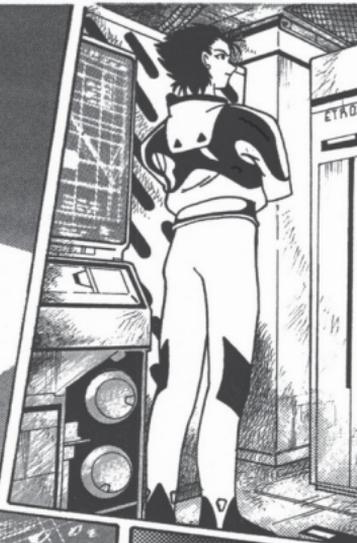
METETE EN TUS
ASUNTOS, QUE YO
ME OCUPO DE
LOS MIOS!!



MERDA!!!
POR QUE HE DE
SOPORTAR A UN
IMBECIL DESOBEDIENTE
Y GATILLO FACIL
COMO EL?



SI PUDIERA
HABLAR
SINCERAMENTE
CON ELLA...



Se notifica a los señores pasajeros que se ha presentado una situación de emergencia en el puente

TENGO COSAS QUE HACER EN EL REACTOR DE PLASMA ...

¿RE CUANDO TERMINE, TE PARECE?

GRACIAS ...

Se les ruega volver a sus asientos

y ocuparse de sus asuntos... Ahora

CONFIRMADO! OBJETO NO IDENTIFICADO EN CURSO 39-298

QUE ESTA PASANDO?!

JAVA TRIANGULO UNA TRANSMISION. PARECE QUE ALGO NOS VIENE SIGUIENDO!

PODRIAS ENCARGARTE DE ESO?

TIENE NUESTRO MISMO CURSO Y AUMENTA VELOCIDAD!!

NOS DARA ALCANCE EN 30 SEGUNDOS!!!

NOS ORDENAN APAGAR LOS MOTORES!! NO SE CREEN LO DEL CARGUERO DE EXPLORACION!!

PASAMOS FURTIVAMENTE SU ORBITA, QUE ESPERABAS?

GENIAL! CASI TRES MESES DE VIAJE...

MERDA!! SI LA PSYCO ES CAPTURADA...

PARA SER INTERCEPTADOS A POCA DISTANCIA DE DESTINO

QUE VAMOS A HACER?

LA MARRUECOS TIENE ORDENES DE DESTRUIRLA!!

OKADA!! PREPARETE PARA REDUCIR LA VELOCIDAD AL 14%!!

PERO, CAPITAN!! LA DISTORSION DEL PASO DE LA OTRA NAVE NOS DEJARA SIN CALIBRADORES!

AQUI VIENEN!!!!!!

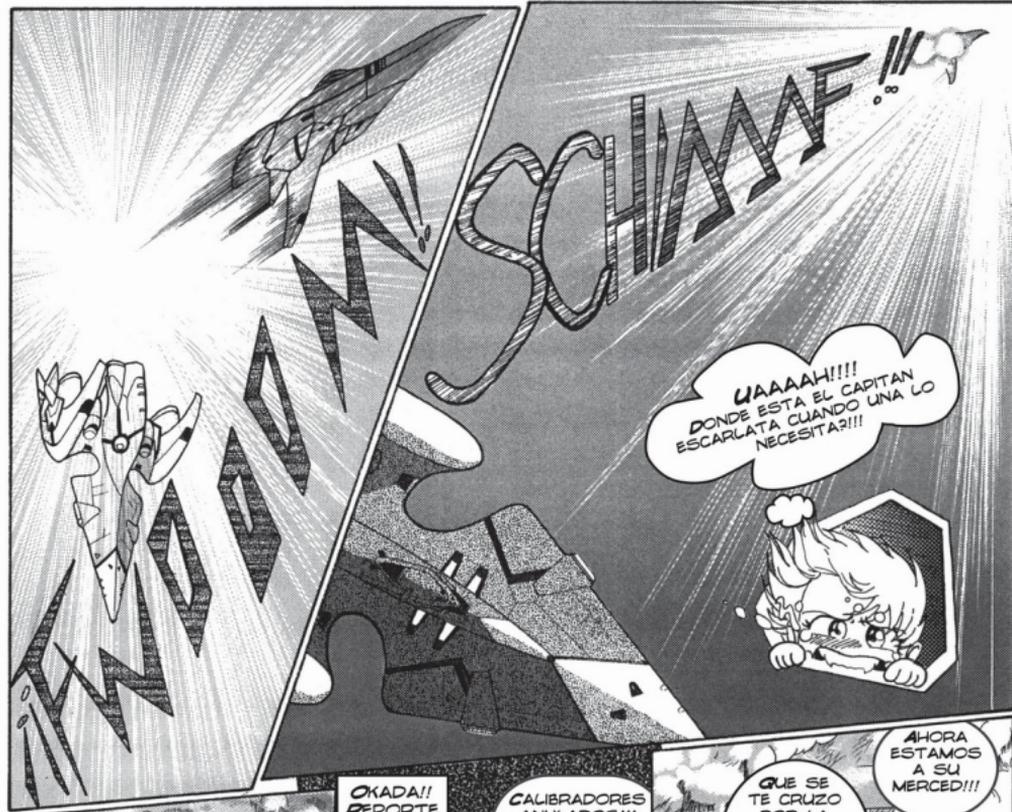
MARIEL! A QUE DISTANCIA ESTAMOS DEL OBJETIVO?

PERDEREMOS LOS MOTORES DE INERCIA!

CINCO MINUTOS SI MANTENEMOS LA VELOCIDAD ACTUAL, SENOR!

LIMITATE A HACERME CASO!!!!!!

PREPARADOS PARA EL IMPACTO!!!



Que rayos es ese humo??? Saquen los bifos de la plancha!!!!

Ahira.com.ar | Archivo de Comics de Revistas Argentinas

EXPLICACION: Particulas de Polvo espaciales Particidas por el espacio (mugre). Con eso se forman las nubes de humo en las naves hyper tecnologizadas del futuro. (Esa no me la creo ni yo)



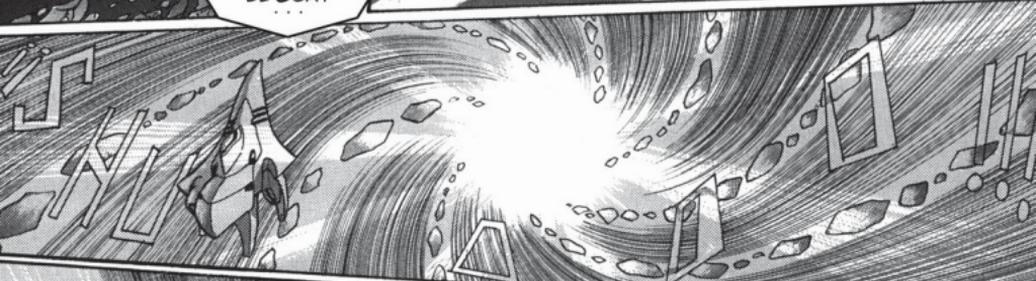
Y SI
NO SE
DETIENEN COMO
LO HICIMOS
NOSOTROS. . .

SERA
LO ULTIMO
QUE
HAGAN

HAY
UNA RAZON
POR LA QUE
DETUVE LA NAVE
TAN
ABRUPTAMENTE
...

DEBIDO
A SU
VELOCIDAD ESE
NAVIO VA
DERECHO A
LA NUBE
DE OORT
...

KZZZZZZ YAAAAT!





...

QUE?
...
DEMONIOS
FUE ESO?



LO QUE
ACABAN
DE
PRESENCIAR
...

NO ES NADA
MAS NI NADA
MENOS QUE
NUESTRO
OBJETIVO
FINAL
...



NO SABEMOS
QUE ES, NI DE
DONDE VIÑO,
O SI ES UN
FENOMENO
NATURAL O
DE ORIGEN
INTELIGENTE

NUESTRA MISION
ES AVERIGUAR SI
REPRESENTA UN
PELIGRO REAL
PARA LA TIERRA



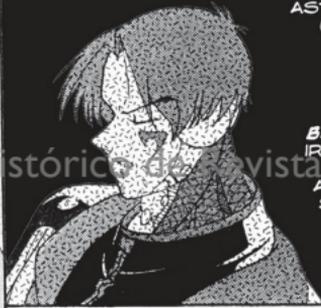
1000101000101001
0101001010010100
PP1P101010101010
18E821010101010
1001010101010101
9010101010101010
9019101010101010
8180910101010101

SE TE VOLO
UN CABLE!!
YA VIMOS LO
QUE **ESO** LE
HIZO AL NAVIO
MARCIANO!!!

Y NI ATADO
DE PIES Y
MANOS PIENSO
ACERCARME A
ESA COSA!!!

HASTA DONDE
SABEMOS
...

EL FENOMENO
SOLO REACCIONA
ASI CON LOS
OBJETOS QUE SE
MUEVEN A UNA
VELOCIDAD MAYOR
A LA DE LOS
ASTEROIDES QUE
LO RODEAN



BASTARA CON
IR DESPACIO Y
BODREMOS
ACERCARNOS
SIN CORRER
PELIGRO.





SEÑORES, REVISEN SUS EQUIPOS Y COMIENCEN LAS REPARACIONES.

COMENZAREMOS EL ACERCAMIENTO EN SEIS HORAS



¡RE A LAS TERMINALES A REVISAR LOS SENSORES!!

QUE JAVA TE ACOMPAÑE.



¡HEY, ESPERA!! TENGO QUE IR CONTIGO SON LAS ÓRDENES!!

MUERETE!!!



ESOS DOS ... HÁCE MESES QUE TRABAJAN JUNTOS ...

Y SIGUEN PELEANDOSE COMO EL PRIMER DIA



PELEAR ...



PAPA ME DIJO QUE TE VAS ...

POR UN AÑO.



ASI ES, LAS ORDENES SON CLARAS. ...

ESPERO QUE NO SE PONGA PESADA.

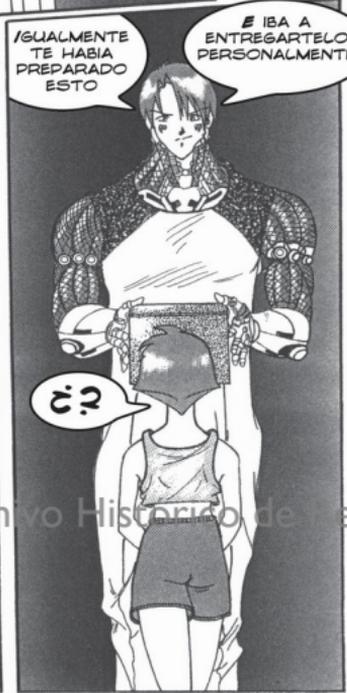
AHI VA OTRA VEZ!!

Y DESDE CUANDO ES PAPA EL QUE DEBE AVISAR QUE TE VAS?

DESDE QUE TENGO 24 HORAS PARA PARTIR ...



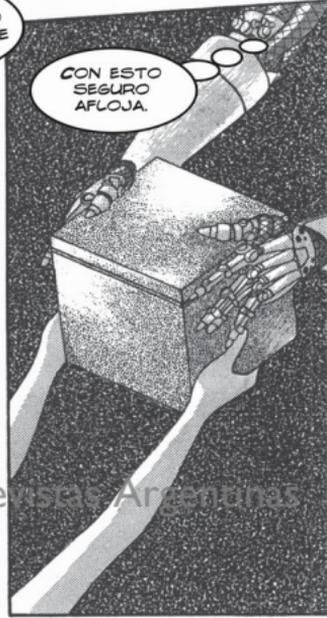
!!!ASI QUE DECIDISTE QUE ENTRE MAS RAPIDO, MENOS DOLOROSO PARA LA NINITA!!!



/IGUALMENTE TE HABIA PREPARADO ESTO

E IBA A ENTREGARTELO PERSONALMENTE

¿?



CON ESTO SEGURO AFLOJA.

PERO
ESTO ERA DE ...

¡GRACIAS
ABUELO!!

¡NO TE
VAYAS!

¡¡ME VOY A
MOSTRAR A
PAPA!!

SI
DE MIHARU, TU
BISABUELA. ESTE
ES EL RECUERDO
MAS PRECIADO
QUE TENGO DE
ELLA

ERA
LO MENOS
QUE PODIA
HACER

¡USTO!

ABUEEEELO

QUEEEE

CREES QUE
CON ESTO
PUEDES
COMPRARME?

TU Y TU
PODRIDA
FLOTA ME
TIENEN
HARTA!!!



DEBERIAS CONSIDERARLO

HABLAR DE TUS PROBLEMAS TE QUITARIA EL STRES.

VOY A MAQUINAS A AYUDAR AL INGENIERO



!!ENTONCES ASI ES!! ERA LOGICO QUE FUERA EL.

QUE ES LO LOGICO PARA TI?



SI FUERA TU ME CUIDARIA DE ESE TIPEJO

HE VISTO COMO TE MIRA
TE COME CON LOS OJOS.



!!PERO COMO TE ATREVES A DECIR ESO?!

!!AZAEL Y YO SOMOS EXCELENTES AMIGOS!!!

ENTONCES ERES TU EL PROBLEMA



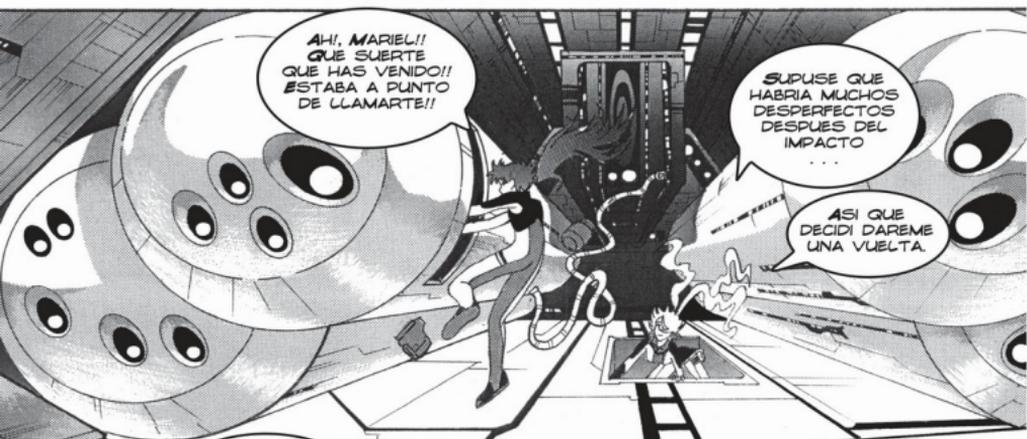
TU LO VES CON OJOS DE AMIGA

PERO EL TE MIRA CON OJOS DE HOMBRE



!!HAZME CASO!! CONOZCO A LOS HOMBRES. SOY UNO DE ELLOS

!!ESO ES ALGO QUE A MI NO ME CONSTA!!



AHÍ, MARIEL!!
QUE SUERTE
QUE HAS VENIDO!!
ESTABA A PUNTO
DE LLAMARTE!!

SUPUSE QUE
HABRIA MUCHOS
DESPERFECTOS
DESPUES DEL
IMPACTO
...

ASI QUE
DECIDI DAREME
UNA VUELTA.



LO PRIMERO ES
RECUPERAR LOS
CALIBRADORES
...

Y DESPUES
REINICIAR LOS
REACTORES
INERCIALES.



AZAEI,
TIENES MIEDO?

BUENO,
SOY EL
INGENIERO

EL BUEN ESTADO
DE LA NAVE DEPENDE
DE MI, PERO...



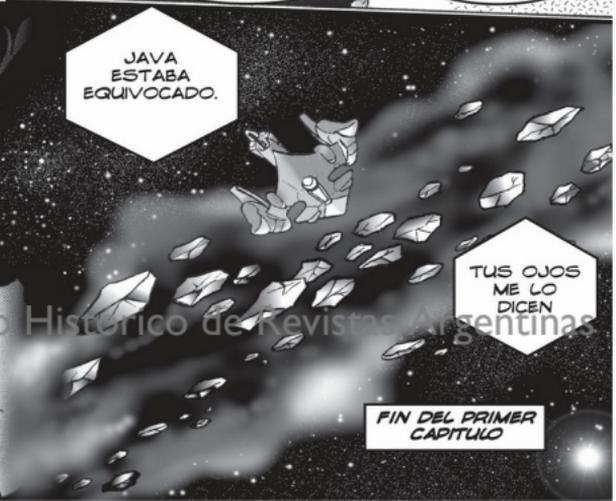
TE PROMETO EL
MEJOR NAVIO DE
LA FLOTA
AUNQUE
ME CUESTE
LA VIDA

SOLO
TE EXIJO
UNA CONDICION



SOBREVIVE

JAVA
ESTABA
EQUIVOCADO.



TUS OJOS
ME LO
DICEN

FIN DEL PRIMER
CAPITULO

DEPORTES

Y definitivamente como no podía ser de otra manera, PDI Vortex tiene una sección de deportes. Pero es una sección de fútbol, NO; de rugby, NO; básquet, NO; es un espacio dedicado a las comunicaciones meramente amigüísticas, en el que con ayuda del Señor y la teleaudiencia que me acompaña, (¡hic!), terminaremos por adueñarnos del mercado de la comunicación y, EH, a donde me están llevando, EH?!!



FANCLUBISMO UNLIMITED



JAM

Tras esas simpáticas sonrisas se esconde un club formado hace tan sólo unos cuantos meses, aquí descubrirás que no sólo nosotros podemos informar acerca de fiestas y costumbres japonesas.

*Tendrás en ventajoso privilegio de dedicar 4 semanas de tu mes a un tema elegido por consenso general,

* informes escritos referidos al tema del mes en curso,

*proyecciones de películas que representan el tema del mes,

*además de un taller de manga y mesas de rol. Llegar hasta

Epuén 546 (Días Vélez al 4500, Caballito) donde se encuentra este lugar valió para mí la

pena. Pueden llamar a Gastón entre las 12 y 16 horas al **4441-0138** o al E-Mail

jamclub@mixmail.com por cualquier consulta.



HEREDEROS DE ZOR

Si todavía hay algún fanático de Robotech perdido por ahí sin saber a donde ir, este club que se reúne los sábados en el Parque Rivadavia (Rivadavia y Acoyte) es algo que de seguro le gustaría revisar. Es aquel que nado un grupo de amigos, ya que hace cerca de 5 años que existe, compartiendo informaciones de toda clase con gente de todas partes. Llamando al Barrio al 4952-2440 o a Nerina al 4776-3492 después de las 15 podrán hacer cualquier consulta respecto del fanclub, o pueden dirigirse sin dudarlo los segundos y cuartos sábados del mes a eso de las 4 de la tarde, del lado derecho del monumento enrejado.



En el Nombre de la Luna

Este club se reúne desde 1996 en el ombú enrejado de la Plaza Gral San Martín cada 3 sábados, y dedica su tiempo, entre las 2:30 y las 4:30 de la tarde, a las series de **SHOJO** y **SHOENEN** manga.

Letras de canciones, información a cerca de eventos y la garantía de encontrarte con gente amiga son items interesantes que podés encontrar aquí. Para saber que semana del mes se reúnen llamen a Soledad al **4727-8696** de 16 a 22hs salvo los Martes y los Jueves.



Ah... Revistas Argentinas



NIHONNO DENTÔ GEINÔ

CULTURA TRADICIONAL DEL JAPON

La razón de incluir esta sección en la revista es muy sencilla: el manga no sería lo que es sino por otra cosa que la cultura que lo antecede. Básicamente, el sistema de escritura japonés está basado en imágenes, por lo que el dinamismo que los dibujos aportan a la comprensión de las ideas colabora directamente en la enseñanza de sus costumbres.

Es por ello menester, para la completa comprensión de su idiosincrasia, conocer tanto como se pueda su modo de vida y tradiciones.

Así pues, les ofrecemos una breve reseña sobre las actividades culturales y deportivas más conocidas en el país nipón.

DEPORTES

Como en otras tantas actividades, el deporte en Japón se caracteriza por su gran tradicionalismo.

Disciplinas propias como el judo y el kendo gozan de una notable popularidad. Pero sin duda alguna, el deporte más tradicional de Japón es el sumo. Con una existencia de más de 2000 años, el sumo es un deporte en el cual dos luchadores

corpulentos, utilizando como única vestimenta un grueso y pesado cinturón de algodón o seda

(mawashi), se enfrentan en una especie de ring circular llamado Dojyo. Los combates por lo general son cortos, y gana aquel que logra derribar a su oponente o sacarlo fuera del círculo de combate. En Tokio y otras grandes ciudades japonesas se celebran anualmente 6 campeonatos regulares, con una duración de 15 días c/u.



TEATRO Y DANZA

Entre los géneros más típicos del teatro japonés podemos encontrar 3 formas representativas:

el "noh", el "kabuki" y el "bunraku". El noh es la representación dramática más antigua del teatro japonés (siglo XIV).

El teatro kabuki se desarrolló en el siglo XVII. Con una gran cantidad de escenas dramáticas y de acción, utiliza escenarios complejos y coloridas vestimentas altamente elaboradas.

El bunraku es una especie de teatro de marionetas. Sus raíces se remontan al siglo XVI. El tamaño de las marionetas alcanza a la mitad del cuerpo humano. Cada una es operada por 3 personas, las cuales son visibles en el escenario. La representación puede ser muy intensa emocionalmente.

La danza tradicional japonesa, que nació en la antigüedad como elemento ceremonial religioso, se ha desarrollado a través de los siglos en íntima relación con diversos géneros de arte vocal y teatral.

Tradicionalmente la danza japonesa se ha dividido en "mai", que se distingue en general por su contenido y ritual, y "odori", caracterizada por sus movimientos más mundanos y extrovertidos.



El kabuki se caracteriza por su gran contenido de acción, junto con su alto nivel de elaboración en sus escenarios y ropajes.



MÚSICA

En el Japón actual conviven la música tradicional con la música occidental (rock, jazz, blues).

Esta coexistencia de estilos confiere al mundo musical del país nipón una fascinante complejidad que no se da en la mayoría de los países occidentales. La música tradicional japonesa, que evolucionó en estrecha relación con el arte dramático, la danza y otras artes, se caracteriza por el predominio de la música vocal sobre la instrumental. Según las circunstancias en que se cantan o las solemnidades que celebran, las canciones folclóricas japonesas se pueden clasificar en 3 categorías. La 1ª comprende las canciones de trabajo,



entre las que se encuentran las de plantación de arroz, la siega de la hierba y otras relativas a la agricultura, así como las que se refieren a la pesca y las asociadas al transporte, tales como las canciones de los marineros y los pastores. En la 2ª

categoría se incluyen canciones de fiestas y celebraciones, como las de bienvenida a los dioses, antes de los ritos religiosos, las de acompañamiento del cortejo nupcial a la casa del novio y las de año nuevo. Una 3ª categoría agrupa las canciones infantiles.

INSTRUMENTOS TÍPICOS

Entre los instrumentos tradicionales podemos nombrar al "shamisen" (instrumento de punteo de 3 cuerdas), al "taiko" (tambores), al "shakuhachi" (flauta vertical de bambú) y al "koto" (instrumento de 13 Cuerdas).

IKEBANA

El ikebana (arreglo floral japonés) se remonta al siglo XV. Existen diversos estilos de ikebana, respaldados por diferentes filosofías.

Los arreglos se rigen por estrictas reglas para representar el cielo, la Tierra y la gente. Algunos estilos son extremadamente

Simples, mientras que otros son muy elaborados.

En la actualidad, existen en Japón más de 3000 escuelas de ikebana, que cuentan con más de 15 millones de estudiantes.



LITERATURA

Dentro de la literatura clásica japonesa se pueden encontrar antiguas colecciones de poesía como el Man'yōshū, épica primitiva como Monogatari (la historia de Genji), y ensayos en forma de diario como El libro de alcoba, de Sei Shōnagon. También podemos incluir al Haiku (poesía japonesa que consta de 17 sílabas, divididas en tres partes de 5, 7 y 5 sílabas).

Actualmente la literatura japonesa se ha hecho merecedora de un gran prestigio

YUKIO MISHIMA



internacional, gracias a los premios Nobel entregados al novelista Yasunari Kawabata (1968) y a Kenzaburo Oe (1994).

Otros escritores de este siglo con fama internacional son Yukio Mishima, Soseki Natsume, Ryu Murakami o Kobo Abe. Sin embargo, la forma popular narrativa moderna más usada del Japón de hoy es el manga.

LA CEREMONIA DEL TÉ

La ceremonia del té (chanoyu), constituye un pasatiempo estético exclusivo de Japón, en el que se presenta la forma de servir y beber el "matcha" (té verde en polvo). Su antigüedad se remonta a unos 800 años atrás aproximadamente. El verdadero espíritu de la ceremonia del té ha sido definido con conceptos tales como calma, rusticidad, gracia y "estética de la austera simplicidad y la refinada pobreza". Hoy en día, en la ceremonia del té, el anfitrión



prepara y sirve el té y comida a los invitados. Tanto el anfitrión como los invitados siguen un a reglas precisas desde que a té se manejan una ceremonia simple y atractiva, libre de movimientos superfluos.



TO KEEP BURNING

Por Crea

OMEGA BOOST

Plataforma: Play Station
Compañía: Pallyon Digital
Género: Shooting
1 Disco

Si tu sueño era pilotar un VF, ser un Tekkaman o tener tu propio Gundam, este juego lo hicieron para vos. Excelente jugabilidad, buenos gráficos y mecha, pero mucha adrenalina, hicieron que este escéptico de los simuladores para Play que les está hablando, tenga que retractarse ante muchos.

Un Opening a mil y los inigualables diseños Mecánicos de Shoji Kawamori para los nostálgicos de Macross, terminan de pulir este sueño de cualquier piloto de mecha frustrado.

Calificativo
Gráficos 6
Ambientación 6
Dificultad 7

Música y sonidos 6
Jugabilidad 7

Lo bueno:
Es un punto medio entre un buen simulador y un arcade dinámico. Jugando desde el cockpit, te sentís en la Mecha.

Lo malo:
Le faltan más detalles visuales. La música a veces (casi siempre) no da buen clima. Se vuelve bastante complicado en las escenas finales, y eso que lo jugué en normal... Que no se llame 'Macross: bla, bla, bla...'

XENOGEARS

Plataforma: Play Station
Compañía: Squaresoft
Género: R.P.G. (en inglés)
2 Discos

Ultimamente con el Final Fantasy VIII en calle, pareciera que cualquier juego de rol anterior o posterior fuera poca cosa, como fue durante los últimos 10 años con toda la legendaria saga de Square. Pero al parecer siempre existe la excepción que confirma la regla, y ésta se llama XENOGEARS. Toda una revolución en lo que a ambientación se refiere: no más fotos estáticas por sus mapeados realizados íntegramente en 3D completamente rotables. Distintas escalas de combate: típico party de R.P.G., pilotando mechas e incluso un modo dos jugadores arcade. Pero lo más

novedoso son los combos, que se irán aprendiendo no sólo con el nivel sino también con nuestra destreza para descubrirlos. Pero unos bonitos gráficos no lo son todo hoy en día, y menos en un R.P.G. Haciendo juego con este deleite para la vista, tenemos una historia más que interesante: un incidente con un nuevo prototipo de Gear en el medio de una guerra a escala global involucra a un joven, Fel, quien deberá intervenir en forma personal en el conflicto arrastrándolo a una cruzada en la que también descubrirá su oscuro pasado. Personajes bien desarrollados, una historia atrapante, una trama romántica, todo esto desde un enfoque más bien adulto. Esto rematado con más de 30 minutos de puro anime, Mechas en 3D y unas buenas horas de pelea, hacen de este híbrido Medieval-Futurista, una joya que no debe faltar en ninguna juegoteca.

Algunos Tips

- El Lighthouse esconde muchos secretos para Esmeralda. Disco 2
- La espada definitiva del Fenrir puede ser reforjada antes entrar a Deu. Disco 2
- En tu último encuentro con Ramsus y Mlang: Frame Hp y dos Elter Amoros. Yo sé lo que te digo...
- Ramsus es nos uiera, nuestras fuerzas serían invencibles... Si lo encuentran Díganme por favor!!!

Calificativo
Gráficos 8
Música y sonidos 9 (Gratan en combate)
Ambientación 9
Dificultad 8
Jugabilidad 7.5

Lo bueno:
...no quiero ser pesado...

Lo malo:
Tal vez demasiados gráficos para la pobre Play algunas veces. Cuando oloca el Verge salen caracallos? No hay Disco 3, ni Disco 4, ni 5...

THE KING OF FIGHTERS '99

Plataforma: Neo Geo
Compañía: SNK
Género: Lucha
Cartucho, Arcade

Y pareciera que la magia siguiera sin acabarse para SNK, ya que esta sexta edición de la popular saga, sigue apasionando multitudes. Una de las novedades es la inclusión de un Striker o ayuda que podemos llamar algunas veces, para lo original de esto es que ese cuarto personaje es uno más de los que hay para elegir y podemos rotarlo por pelea. En lo que a gráficos refiere, está bastante mejorado en los personajes pero se quedó un poco en los escenarios,

los movimientos de la mayoría están rediseñados y muchos de los combos y poderes especiales han cambiado, sobre todo ahora que se pueden combinar también los Striker. También el modo de poder cambio teniendo ahora dos modos, uno ofensivo y otro defensivo.

Algo raro es que los personajes pasaron de ser 51 como en el KOF 98' y quedaron solo 32, aunque esto pasa bastante desapercibido entre los siete personajes nuevos: K', Máximo, Whip, Kessumi Tedo, Xiangfai, Bao y Jun. Los viejos son más iguales en la mayoría de las historias de los equipos. En lo que a historia se refiere, parece que un grupo terrorista está camuflando sus operaciones en el torneo y espera conseguir algo de los más fuertes, al parecer se ha visto a Kyo Kusanagi en dos lugares distintos, pero son solo rumores... El enemigo

final es Krizalid, una especie de Clon de Kyo que si hay algo que sabe hacer es fuego, aunque con un poco de paciencia no presenta graves problemas.

Algunos Tips

- Si derrotas a Krizalid con un equipo, no te vayas de la maquina, te espera otro rival.
- Para Jugar con el verdadero Kyo o el verdadero Iori:
- En el símbolo de random con Start presionado realizó <>><>> o <>><>><>>

Calificativo
Gráficos 8
Ambientación 6
Dificultad 5

Música y sonidos 7
Jugabilidad 7

Lo bueno:
Muchos personajes nuevos. Un Cuarto personaje en el equipo. Volvieron las historias para los equipos.

Lo malo:
Se sacaron muchos personajes buenos. Athena tiene el pelo corto...

Crea

http://www.elsalto.com/otakusat

CORREO

Casilla de Correo 1640
Cp 1000 WAG Correo Central
Bs As Argentina

ESTUDIO



¿Que fue de la vida del Estudio Vortex?

Relatos de los tiempos de silencio

Eventos F-ormidables

Esta página va dedicada a los agradecimientos que todos los que ahora formamos PSYCO DIMENSIONAL INFINITY VORTEX, debemos dar al momento de salir a la calle (o sea, ya). Comenzaremos por la entrada a fantabaires '98:

GRACIAS! A los chicos del CLUB DEL COMIC que se biencomparon y nos permitieron hacer nuestra primera aparición en público regalando nuestro primer ashecan (dicho sea de paso, perdón por la mala impresión, prometemos intentar no volver a cometer semejante error): hablando del primer ashecan, gracias a todos los anunciantes que lo hicieron posible, como GAMEX, THOR records, MERIDIANA, FUJIMODA, WOKY WOKY, y sobre todo a CAMELOT: a toda la gente que de onda recibió la revista:

- a Leandro Oberto y Pier Brito por recibirnos en su súper stand;
- a Javier Rovela y a toda la gente de la Asociación de Historietistas Independientes;
- a la organización del evento, que estuvo fenomenal y al que seguramente asistiré este año (Hoy es 21/10), y gracias también por traer a la Argentina a "William Shatner" y "Alan Grant", entre otros famosos que queríamos conocer;
- a todos los que el día de hoy no me están ayudando a escribir esta nota por motivos definitivamente inquestionables;
- a todos los que se negaron a recibir la revista y colaborar con nosotros también les agradecemos;

- a nuestros compañeros de la plaza San Martín, por su aguanate, linsuperables!

Mezclando saludos y agradecimientos para los del ambiente, queremos agradecer Tanto a Pato (RAN) como a Nico (ROFCA) sus fiestas y proveedores de anime, bien por todos los que quieren extinguir los límites del manganime. (Porque quiero que no tenga límites).

Desde noviembre hasta hoy

A pesar de haber cantado con el viento a nuestro favor, decenas de cosas han ido modificando nuestra modo de actuar ante diversas situaciones. Una de ellas fue lo que yo llamo control de la natalidad vortex. Nuestra población como grupo fue al principio de 8 personas, bajó luego a 6, ascendió a 10, después 11, y no recuerdo bien que ocurrió después pero ahora somos sólo 4. La obvia escasez de personal y las "piedras" que encontramos en nuestro camino, desembocaron en la creación de este jugoso y apétitoso pedazo de trabajo, hecho para despejar toda duda acerca de si hemos madurado como equipo y esperamos que el resultado sea de tu agrado.

En nombre de Yo, Tsunami Nijuroku y Alesis Alones (nota: 3 personas), les agradecemos ahora a todos ustedes, lectores, por elegirnos, aunque sea sólo esta vez, para recorrer este camino, esperando contarlos en los eventos que vendrán.

Adivinen quien?

Yo

Antes que nada, aprovechando la presencia de mi pequeña y amistoso mech, quisiera dejar asentados algunos puntos clave para nuestra pacífica convivencia:

No bardear (demasiado) mal.

No pornografía.

#Tomen con pinzas absolutamente todo lo que lean, piensen

1/2/3/4/5/6.... veces todo antes de emitir alguna opinión acerca de nada, y entonces todo ira bien.

5y, por sobre todo, ni se les ocurra pensar ni por un segundo que esta mecha es afanada, de ninguna manera!!!

Alguien quiere probar algo? Genial, entonces quedamos así!!!

WWW.ELSALTO.COM/OTAKUSAT

CASILLA DE CORREO 1640
Cp 1000 WAG



師強其師求爾乃爾
梁橫森

HIPER BASS

Riddle me what's this?



REMOTE ENGINE LOCAL AUXILIAR

Estaba pensando (a medida que lean lo que escribo se darán cuenta de que eso puede ser poco usual) en la forma en que las cosas pasan (la frase está muy usada, sí, pero reflexionar un poco es necesario cada tanto). Desde la salida de la primera Dokan en los quioscos argentinos, las cosas han cambiado mucho. Gracias a ese primer número, por ejemplo, debemos nuestra salida, por el llamado de una editorial japonesa al concurso de manga hecho por extranjeros.

Retomando, poco a poco revistas varias aparecieron ante nuestros ojos demostrando que aquí el manga era más grande de lo que jamás se pensó. Pronto se sumaron algunos canales de cable nacionales y salieron a la calle (no en este orden) las revistas Lazer, Otaku, las Enciclopedias, la Ran, la Mutant Generation, Comiqueando y otras (esas otras son las que ahora no me acuerdo o ningún amigo mío trabaja adentro). Pero viendo lo que todos los del medio ambiente nacional hacen, me pregunto si todas las modificaciones que le realizan a sus publicaciones son, además de para vender (obvio gordo, si no cómo pagaríamos el Rover, la casa de campo, los 5 celulares, el colegio de los chicos...), para que se parezcan a las del exterior, o para enchufárselas a la gente de acá (no puedo creer que no me dejen escribir nada acá mis propios compañeros), o para que las personas puedan optar por la elección que les parezca más acertada, o divertida, o económica, o lo que fuere por lo que les llame la atención. ¿No se supone que hoy en día se trabaja para beneficiar a la gente (estoy hablando sólo de productos y servicios, ojo, tampoco soy un idealista)? ¿Dónde está aquello de la sana competencia (o el honor entre los ladrones aunque sea)?, porque no me parece válido el robo calificado que muchos hacen sin ningún tipo de decoro. Porque con un poco de ánimo para hacer ruido, aunque no me guste dar nombres, puedo decir sin pelos en la lengua que (ni loco voy a decir esto. Lo siento por ustedes pero aprecio mucho mi vida y trabajo como para echar por tierra todo este esfuerzo)

**EL ESFUERZO FUE GRANDE,
SE NOS ACABO EL PAPEL, Y
CREO QUE DESPIDIENDOS ES
AHORA LO MAS CORRECTO**

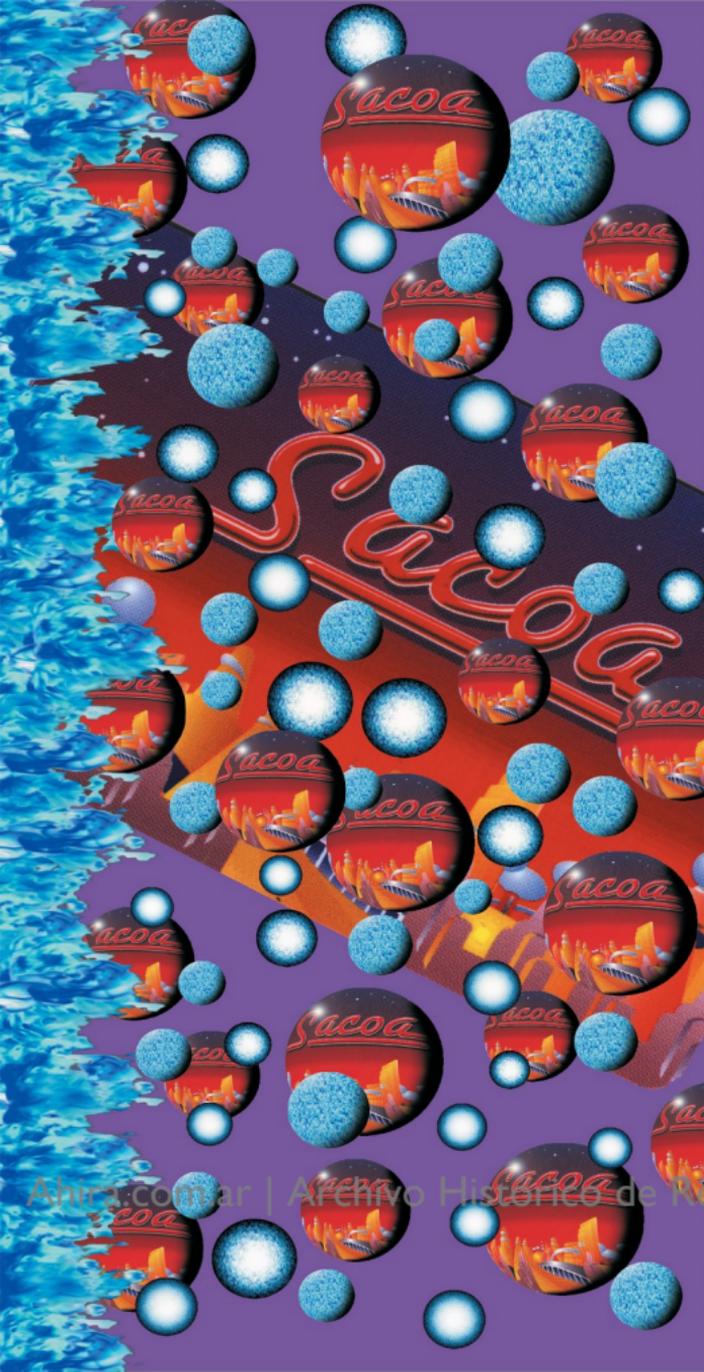
voy a tratar de no pensar en robar muchas ideas a las realmente buenas publicaciones (hasta ahora extranjeras, para mí) e intentar por todos los medios de ser tan original como pueda, y al ser vencido por la tentación bogaré por que no se note. De repente olvidé como empezó este monólogo y por más que lo releo no puedo recordar como iba a seguirlo antes que me interrumpiera un compañero de trabajo. Efectúo entonces un estratégico cambio violento de tema:

Si hubieran leído algún tebeo traducido por los españoles, podrían entender si les sugiriera si les ha gustado la revista de la siguiente manera: ¡a que mola! Dudo que la mayoría reconozca la palabra tebeo, que parece ser su forma de decir historieta, pero en realidad, que les pareció este pequeño pantallazo de lo que pueden encontrar alrededor del manga? ¡a que mola!

Les doy por otro lado mis condolencias a quienes no les gusta leer mucho. A todos los que al contrario les agrada que su dinero rinda como corresponde (¿cuánto tardaron en leer la revista?): ya llegamos, y aquí pretendemos quedarnos. JABA es la primera muestra de que las cosas tienen que cambiar, y las sorpresas recién empiezan. Y por último, lo que realmente le interesa al Dr. de Arte: los bosquejos del segundo número (que en realidad son cuadros sin terminar del segundo número... pero bueno, no todo pueden ser éxitos). En ese segundo capítulo titulado "INFIERNOS PERSONALES" amable teleplatea, se muestra la dura problemática de Tangamandapio, un pueblito de crepúsculos arbolados que será víctima de un suceso del destino, o sea que no les cuento nada. Pasen y vean, nosotros nos encargaremos de hacer que valga la pena.



<http://www.elsalto.com/otakusat>



Con este vale \$2*
y una carga de \$2
obtenés...
GRATIS!!*

Sacoa
Entertainment

* Los pesos de comedia que Sacoa regala son válidos para todas las atracciones excepto las que entregan premios y pagar el día por el día.
No incluye tarifa magnética, vencimiento 31/03/2020.

Con este vale \$2*
y una carga de \$2
obtenés...
GRATIS!!*

Sacoa
Entertainment

* Los pesos de comedia que Sacoa regala son válidos para todas las atracciones excepto las que entregan premios y pagar el día por el día.
No incluye tarifa magnética, vencimiento 31/03/2020.

Los
juegos
más realistas
están en...



Sacoa
Entertainment



ISSN 1668-0101

GRUPO EDITORIAL VORTEX

4
MAGAZIN ENTERTAINMENT
SEMANAL EN CA

ANO 1 NUMERO 1
Diciembre de 1999

\$ 4,20

Ahira.com.ar | Archivo Historico de Revistas Argentina