FKD FAN #6

NIHONGUIN GUASÓN

NÚMERO ESPECIAL

... TAN SUTIL COMO UNA MANADA DE ELEFANTES HUYENDO EN ESTAMPIDA .

Risk Camp. II
Daisenraku Ver.

Peach up 7

Peach up
Sumary 1
Sumary 2

Made in Holland

Entrevista:
Ramon Casillas

Yuka
Fantastic adv.

Pink sox
Mania 1 y 2

Daiva V

Burai II

I-Snatcher
The story

Dass

Lo + nuevo
Musica

Tr

500

REDACCIÓN

FKD-FAN N.6 FKD-FAN

Querido lector en tu poder tienes ahora el **FKD-FAN** número 6, especial fotográfico. La maquetación de este fanzine ha sido hecha por **Carlos Redonnet.** Este número especial de **68 págs.** ha sido realizado en honor al cierre de **Nihongo** y de **Ramón Casillas.** También es de caracter especial debido a la **4º Reunion MSX** a la que suponemos que asistirá **Martos** y como no, vosotros los usuarios. Espero que el fanzine sea de vuestro agrado. Debido al extenso tamaño actual de **págs.** hemos decidido que la periocidad de esté condicionado con las reuniones de **MSX** y las fiestas del año, puesto que es entonces cuando el equipo tiene tiempo para trabajar. Agradeciendo la compra de este fanzine intentaremos hacer todo lo posible para irlo mejorando hasta que llegue el momento cierre.
El contenido de este **FKD-FAN** es bastante amplio y hemos decidido publicar en honor a **Ramón Casillas** un número especial, donde se comentará gran parte de los programas que gracias a él se ha podido importar por el grupo de usuarios que colaboran en esta.

Utimas novedades:
desde el pasado mes de mayo está a la venta en Japón el:
SYNTHESAURUS 3.0: Uso de los canales PSG+FM. Aprovecha el R800 en los TURBO-R, y puede cargar datos MIDI procedentes del ynote Jr. y sacarlos por FM. Su precio es de 12.800 Yens.
Nueva ver. GRAPHSAURUS: Opción dibujo en Screen7 entrelazado (512x424 puntos), además carga imágenes de 600x400 puntos procedentes de Pc98, el 16 Bits más popular del Japón. Su precio es de 12.800 Yens

Otra novedad en España es la aparición de un nuevo fanzine de la familia del **MSX.** El nombre de este fanzine es **Lehenak** y ha sacado ya su primer número; el nº0, que gratuitamente lo regalan para promocionarse.. Este número es una pequeña muestra de lo que va a ser en un futuro. Su intención es la de darse a conocer y en su primer artículo nos explican cuales serán sus secciones. Su primer número consta de 20 **págs.** y su calidad para ser el primero es bastante buena. El precio del próximo número, que no se si ya ha sido publicado será de **300 ptas.** con gastos de envio incluido. Aquellas personas interesadas en la compra de este fanzine o información sobre este se pueden remitir a:
MSX LEHENAK
M.D.S
Apartado de correos Nº3
Sestao 48910
Bizkaia.

Bueno espero que este número sea de vuestro agrado y aqui me despido de vosotros, hasta la aparición del **FKD-FAN nº7** que será aproximadamente para después de navidades.

COPISTERIA
telecopia

FOTOCOPIES LASER - COLOR
FOTOCOPIES GRAN VOLUM
IMPRESIO EN TINTES DE COLOR
REPRODUCCIO DE PLANOLS

IMPRESSIO DE CIRCULARS OFFSET
FOTOGRAFIA CARNET I PASSAPORT
ENQUADERNATS I PLASTIFICATS
TOTA MENA DE MANIPULATS

TOT EN COPISTERIA
AMB LA MAXIMA QUALITAT I RAPIDESA

VIA LAIETANA, 44 08003 BARCELONA TEL: 268.41.29

Dep.Legal. B-34857-92.

CAMPAIGN VERSION

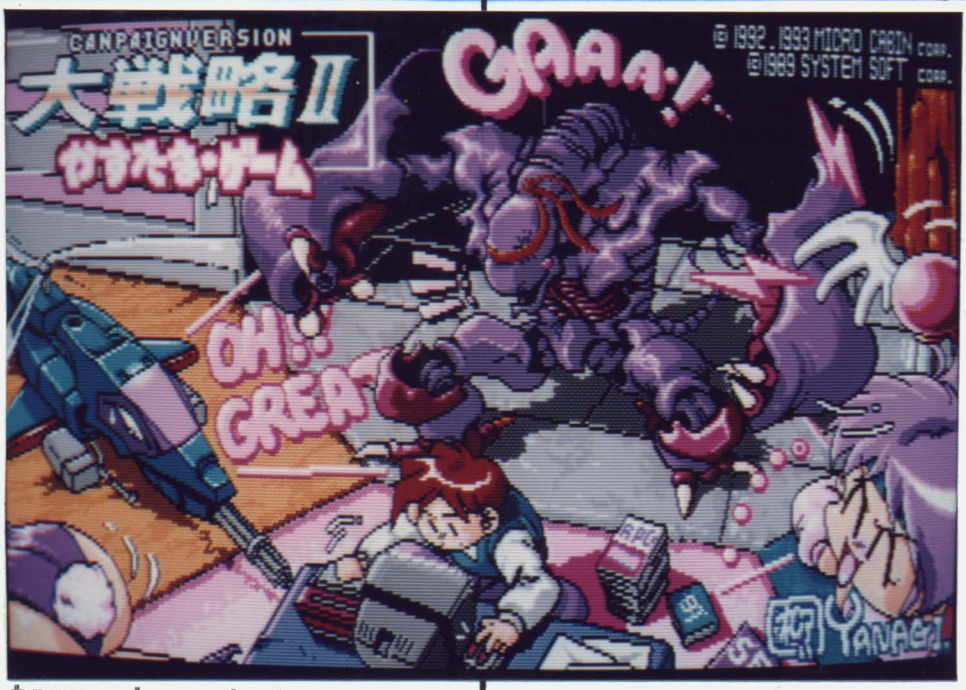
SUPER DAISENRAKU

Menú principal:
*Creación de discos.

-Crear new system disk. Esta es una copia modificada -y modificable- del system disk original.
-Crear customer user disk. Aquí se pueden guardar deficiones de unidades.
-Campaña 1. Crea un new data disk o copia modificada del data disk original, también introduce algunas redeficiones en el new system disk (ya debe estar creado). El resultado es una opción campaña totalmente distinta a la original, con nuevos mapas y curiosos ejércitos.
-Campaña 2. Igual que la anterior, pero llevas el bando de los "malos".
-Copiar discos.

*Editor de unidades:
-Parámetros. Opciones (cursores arriba, abajo, derecha e izquierda):
EDIT: variar los parámetros de la unidad actual.
UP: siguiente unidad.
DOWN: unidad anterior.
UNDO: deshacer los cambios en la unidad actual.
LIST: lista los nombres de todas las unidades, para escoger una directamente.
QUIT: regresa al menú principal.
SAVE: graba todos los parámetros. Sólo sobre un new system o un customer user.
LOAD: carga todos los parámetros. Valen el system, el library, un new system o un customer user. Esta opción se ejecuta automáticamente al meterse en el editor de parámetros.

Parámetros a editar (cursores abajo y arriba):
Número, nombre, tipo de desplazamiento (volando, sobre cadenas 1-3, sobre ruedas 1-3, a pie, navegando), tipo de vehiculo (avión, helicóptero, vehículo



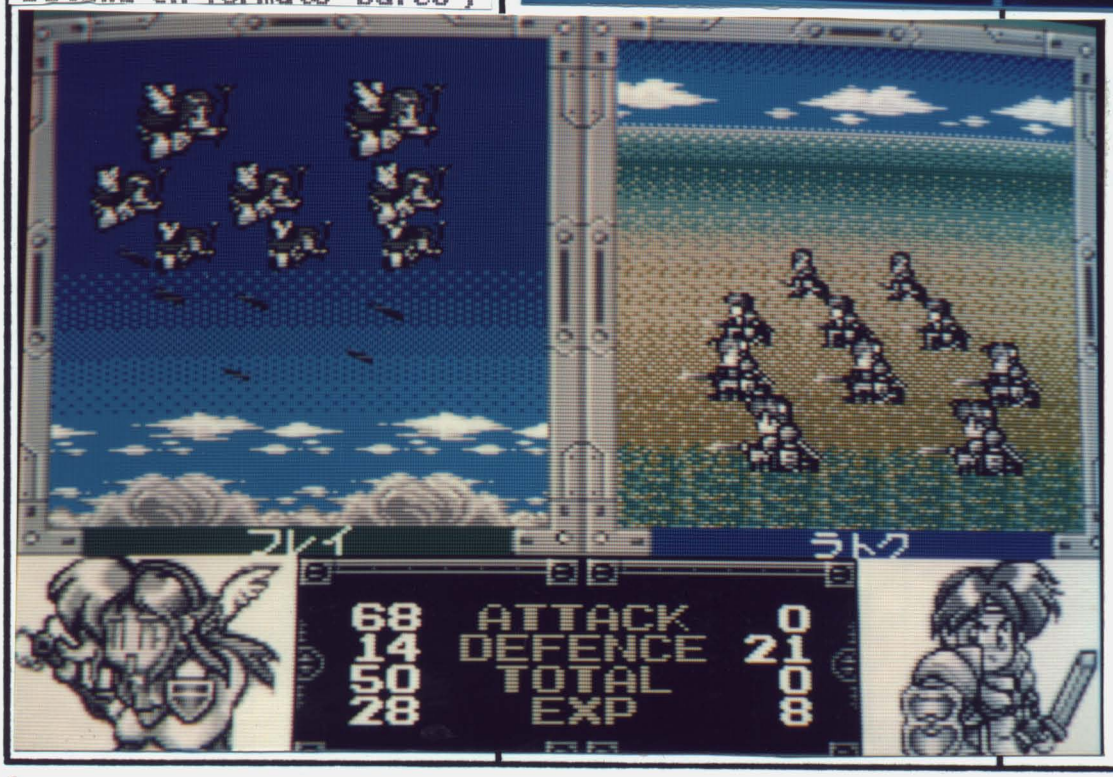
terrestre, infanteria, barco), capacidad de desplazamiento, capacidad de combustible, porcentajes defensivos contra ataques aéreos, terrestres y marinos, ¿puede ocupar enclaves? (ari=si, nashi=no), posibilidades de transporte para vehículos aéreos, terrestres e infanteria (ninguna, puede transportarlos, puede ser transportado como tal), ¿puede proporcionar repostaje?, ¿y obtenerlo?, ¿cae y se destruye si se queda sin combustible?, precio; y en la otra columna, por cada arma: número, tipo (ninguna, misiles aire-aire, misiles anticarro, misiles tierra-aire, bombas, cohetes, ametralladora gatling, ametralladora, subfusil, cañon de tanque, cañon de barco, cañon de largo alcance, cohetes de largo alcance, misiles antibarco, misiles aire-aire de largo alcance, misiles tierra-aire de largo alcance), capacidad de munición, alcance, porcentajes ofensivos y extensión del impacto (s=único, w=doble) contra aviones, helicópteros, vehículos terrestres, infanteria y barcos.
-Gráficos. Comandos (ratón en el port B):
puntos, puntos gordos, líneas; rectangulos, rectangulos llenos, lupa; prueba de animación, copias reducidas del gráfico de batalla de arriba a la izquierda, formato del gráfico de batalla (normal, tipo "avión de transporte", tipo "barco" -sin animación-); ??, coger copy, reproducir copy, grabar (sólo sobre un customer user), cargar (desde un customer user o el library), salir al menú principal.
Sobre la paleta: f=paleta para la foto y los gráficos de batalla, m=paleta para el gráfico de mapa (éste se ve el doble de ancho porque es screen 5 y luego se verá en screen 7).

*Copiar.
-Copiar unidades. Las limitaciones de lectura y escritura son las mismas que en las opciones load/save del editor de

de un system disk a otro. Una vez elegidas las unidades a copiar, pregunta si se escribirán en posiciones seguidas (space/botón 1) o cada una en un número distinto (escape/botón 2). Luego se señalan (cursores arriba, abajo, derecha e izquierda) las partes de la unidad que se van a copiar: foto, gráficos de batalla, gráficos de mapa, parámetros. Pide confirmación antes de copiar cada unidad.
-Copiar mapas. Contienen mapas el library, el system y el data originales y los new system y new data; se puede escribir únicamente sobre estos últimos. Se señala por dos veces el mapa a copiar y a continuación también por dos veces el lugar dónde será copiado. Pide confirmación.

*Otros.
-Conversor de gráficos. Para pasar gráficos de unidades a/desde los programas DDGRAPH y GRAPHSAURUS.
-Volver al menú principal.
-Hacer copys.
-Load/save.
Load: valen el library, un customer user o un disco cualquiera con ficheros. En los dos primeros casos, una vez elegida la unidad, se va cambiando la imagen a reproducir (gráfico de mapa, foto, gráficos de batalla en formato "barco", en formato normal y en formato "avión de transporte") pulsando a la vez los dos botones del ratón. En caso de cargar ficheros, aparecen los de extensión .DAT (copys), .GE5 (pantalla del DDGRAPH) y .SR5 (pantalla del GRAPHSAURUS), acompañados por las referencias ALL (pantalla completa), MAPC (gráfico de mapa), DTLC (foto) o RFC (gráficos de batalla).
Save: sobre un customer user o un disco cualquiera por ficheros. Las opciones son: gráfico de mapa, foto, gráficos de batalla en formato "barco", en formato normal, en formato "avión de transporte"; pantalla completa (sólo si se trata de un disco cualquirea) con dos subopciones: GE5 (formato DDGRAPH), SR5 (formato GRAPHSAURUS).
-Opciones. Encuadre de los copys (punto a punto/casillas de 8*8 puntos), paleta (escenas de lucha/mapa).
-Modificar los gráficos de los hex (casillas hexagonales del mapa). Seis opciones: gráficos antiguos, gráficos modernos, fantasia, futuristas, campaña 1 (pensado para usarlo con esa opción, el bando azul tiene ambientación fantástica y el amarillo futurista), campaña 2 (lo mismo, pero el bando "fantástico" es el rojo).

COMENTADO:
Fco. J. MARTOS
TECLEADO:
JOSE MIGUEL COLLELL
FOTOS:
JOSE MANUEL LOPEZ

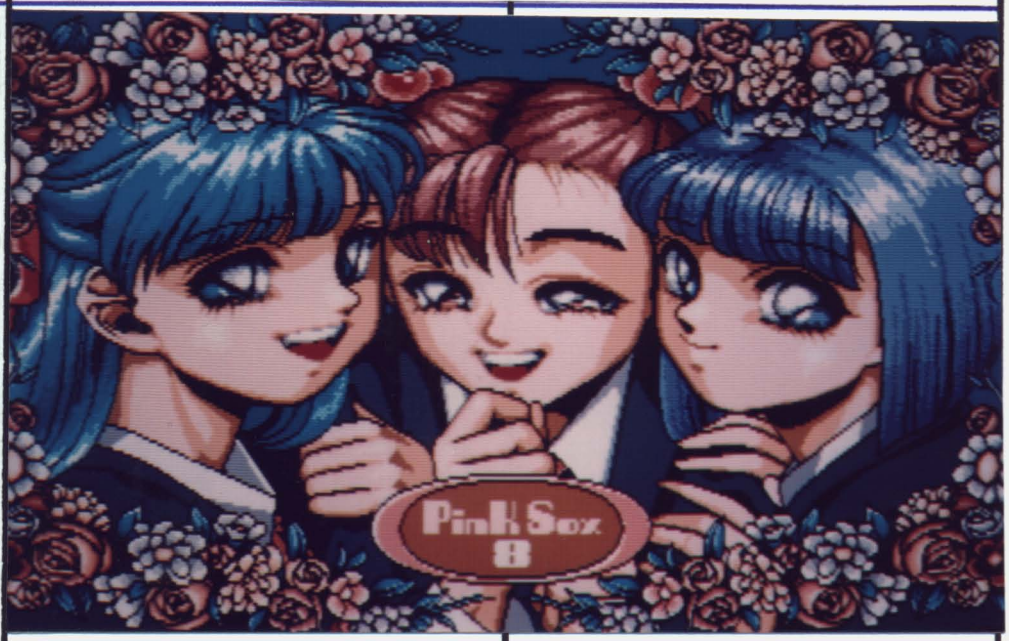


PINK SØX #8

El Pink Sox #8 es, por el momento, el último número de esta publicación que ha llegado a nuestro país. Parece ser un número especial ya que se ha roto con el formato habitual en 2 discos para ofrecer 4. Todas las opciones del menú se cargan desde el primer disco, aspecto que puede resultar un poco incómodo pero aceptable. Después de darle un vistazo a la pantalla de presentación en la que nos aparecen las tres chicas de Pink Sox (como es habitual) se nos mostrará un menú con 7 opciones :

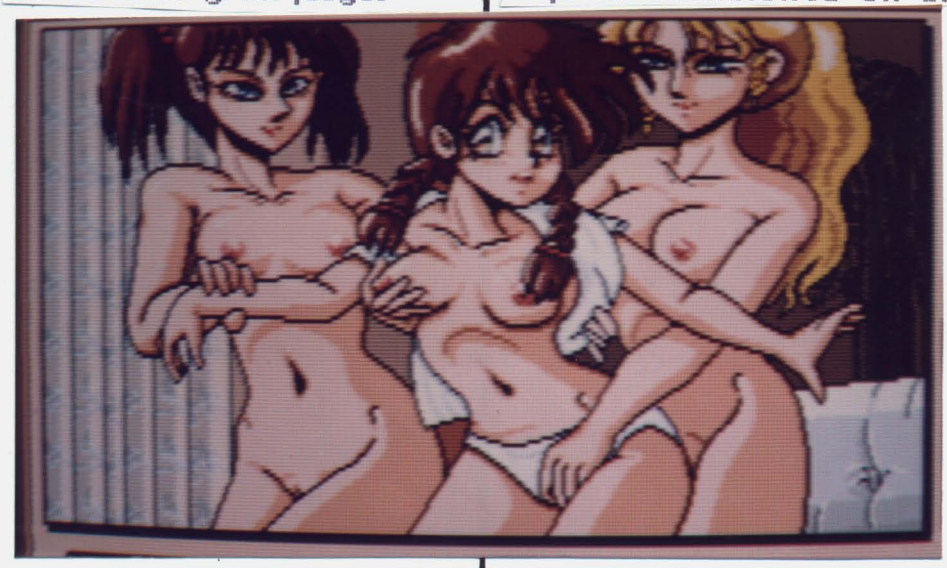
1.- SIM GIRL : un juego tipo arkanoid para el que se necesita habilidad y reflejos. Nuestro objetivo es velar por la evolución de una célula hasta convertirla en un ser humano, para ser precisos, en una mujer. En la parte derecha de la pantalla aparecerá un diagrama de evolución donde podremos observar los eslavones y la dirección en que evoluciona nuestro protegido ser. Nuestro papel el el de proteger y alimentar a la célula dejando pasar o interfiriendo los distintos tipos de iconos que lo bombardean :

- Piedra --> Nunca debemos permitir que lleguen a nuestra célula, lo único que conseguiremos es que baje su energia vital.
- Alimento --> Es necesario que dejemos pasar estos iconos ya que la energia vital de nuestro ser disminuirá progresivamente en su evolución y al recibir impactos de piedras.
- Fuego --> Es imprescindible, gracias a él nuestra célula evolucionará. Cuantos más cojamos, más rápidamente de desarrollará.
- Flecha --> Gracias a ella podremos dirigir la evolución del ser. Cuando uno de estos iconos llega a nuetro ser, la dirección de su evolución en el diagrama cambiará a derecha o izquierda alternativamente.



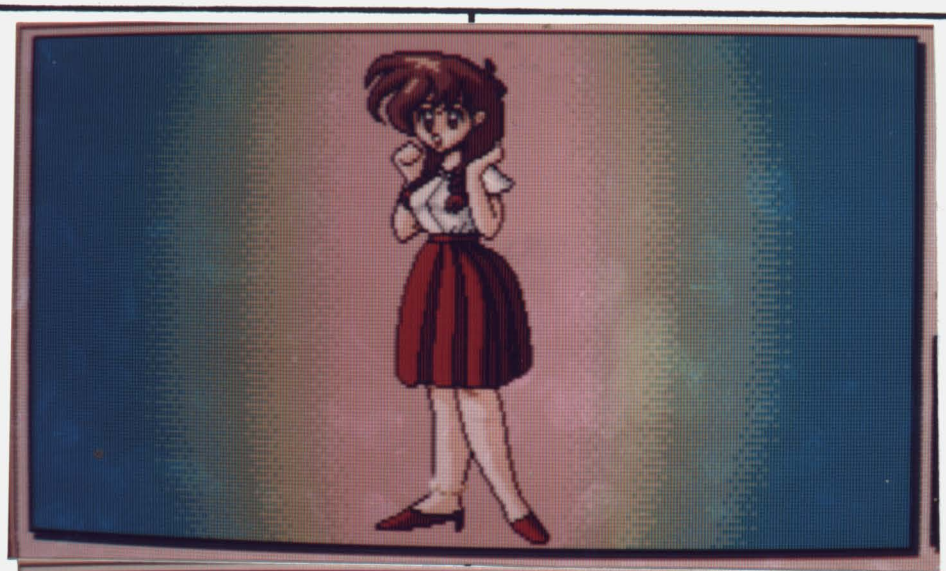
La dificultad de este juego radica en la cantidad de seres que podemos llegar a ser, os será difícil llegar al hombre. Claro que si lo preferiís, podeis dirigiros a la sección de TRUCOS y encontrareis la dirección a seguir para evolucionar hasta la chica.

Un juego, ante todo original, que os permitirá sentiros los guardianes de la evolución de la vida humana. Un gran juego.



2.- LA CENICIENTA : esto no es más que una versión moderna de la cenicienta en forma de historia gráfica. La historia : "una pobre criada vive en una pequeña casa rodeada de rascacielos. Ella sirve en una casa donde la madrastra perversa y las dos estúpidas hijas abusan de ella tanto como pueden. Un buen día llegaron unas invitaciones para el baile que se celebraba en la nueva disco Galna Dada, y a ella, no se le permitía asistir. Entonces se le apareció su ado padrino Wizz Wizard. El mago, con su barita mágica, transformó los arapos de la joven cenicienta en un vestido de lo más atrevido y le proporcionó un carruaje : un Lamborgini Countach amarillo.

Cenicienta conoció en la disco a su príncipe azul, un fanfarrón animador de discoteca. Pero a las 12 en



punto de la noche todo el conjuro despareció y ella volvió llorando a casa. Unos días más tarde, cunado ella ya había olvidado aquella noche, llamó a la puerta su príncipe azul que vino a recatarla de las garras de la madrastra. Y colorín colorado este juego se ha acabado ". Dejando a un lado el cachondeo, podríamos decir que vale la pena terminar este juego, tiene unos magníficos gráficos y la historia es como para mearse de risa. Estas son las opciones del juego :

Despues de la pantalla del título en kanji encontramos 2 opciones :

- SPACE : Cargar partida salvada.
- GRAPH : Empezar desde el principio.

Durante el juego observaremos 4 opciones :

a) Se os mostrará el texto en japonés y los sucesos (animaciones) en la historia. Si no aguantáis un poco el rollo kanji no podreis disfrutar de lo mejor de este juego.

y sus sobervios gráficos. Esta vez la historia visual nos narra el reencuentro de dos amigas que, por lo que parece, hacía mucho tiempo que no se veían. Beben juntas y acaban enborrachándose. Empieza a subirles la temperatura y tienen calor, mucho calor. Ya os podéis imaginar como termina. Una sección que siempre gusta, es que los de Wendy Magazine saben lo que se hacen.

b) Avanzar situación. Con esta opción podréis pasar a la siguiente parte del juego en qulquier momento. Es aconsejable primero usar la primera opción repetidas veces para observar la acción.

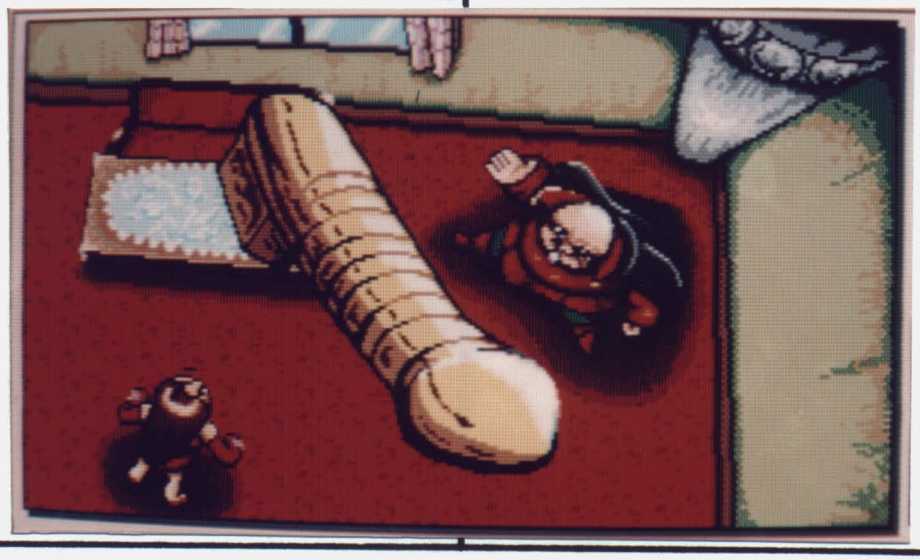
c) Retroceder en la situación. Igual que en un video podréis retroceder en la situación de la historia.

d) Gravar y salir. Al pulsar sobre esta opción la máquina os pedirá que desprotejáis el DISK A, gravará vuestra situación y automáticamente saldrá al menú principal del Pink Sox #8.

Os remito a la sección de TRUCOS donde encontraréis la forma más efectiva para luchar contra la censura de las escenas más interesantes de este juego. No os lo perdáis.

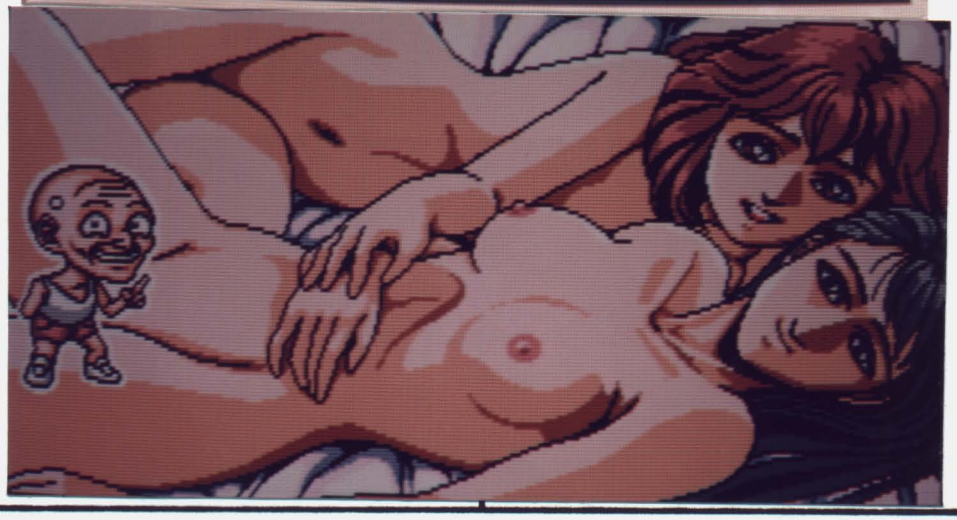
3.- DOSHI FUN ESPECIAL : no cabe decir mucho sobre esta sección. Como siempre los colaboradores de Wendy Magazine intentaran arrancaros unas carcajadas (aunque lo tienen difícil puesto que está todo en kaji) con sus paridas. Vale la pena darle una mirada. Este Doshi Fundishi es distinto a los publicados hasta el momento. Nosotros actuaremos activamente en las historiestas gracias a las opciones que aparecerán en la parte inferior de la pantalla. De todas formas no cabo de entender el humor jamponés ...

4.- HALF TIME LOVER : es una de las secciones más esperadas de los Pink Sox, probablemente por su contenido un tanto picante



5.- ROMPECABEZAS : un juego, si cabe, entretenido pero de una gran dificultad. Deberemos colocar bien las piezas del rompecabezas para poder contemplar a las chicas. En los primeros niveles aparecerán chicas bastante sosas pero hacia el tercer rompecabezas ya sera otra cosa. Para los amantes de los revientacoco, en este juego encontrarán una fuente de pesadillas, ya que su dificultad es elevada. Dentro de lo bueno, es un juego bastante aceptable.

6.- GUNCANNON ACT 2 : esta es la segunda parte de la saga GUNCANNON SERIE que pocos números atrás lanzó. Esta vez encontramos a la chica del pelo azul como protagonista y metida en un buen lío. La panda de chicas zombis capitaneadas por la castaña perversa, atrapa a nuestra protagonista y la lleva ante la chica del pelo castaña. Después de atarla y hacerle la prueba del algodón, la someten a tortura donde participa activamente un oso hormiguero ... Nada más, os invito a que continuéis vosotros. Como jugar ? Eso es fácil, sólo debéis darle a la primera opción siempre que se pueda y cuando el texto se repita probad un poco con las demás y entonces volved a la primera. A mi personalmente estas historias me encantan, tiene unos gráficos sobervios y todo lo que os podáis imaginar Imprescindible.

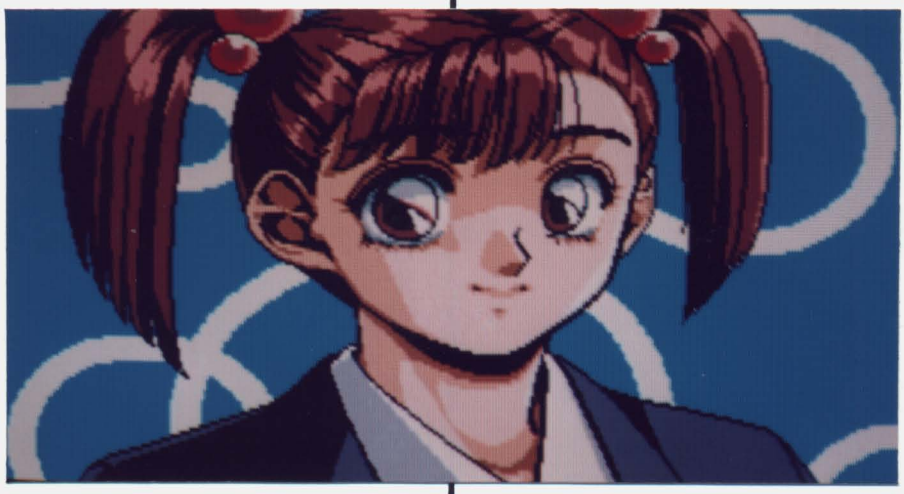


7.- OTAYORI : como no ... No podía faltar una sección de información en kanji. Os aparecerán una detrás de otra las tres chicas Pink Sox : la del pelo castaño, la chica del pelo azul y por último la punk del pelo verde.
Sinceramente, sólo vale la pena para observar los tres dibujos, lo demás dejémoslo para los japoneses. Podréis vivir sin esta última sección.

Para concluir puede valorarse este Pink Sox #8 con el calificativo de MUY BUENO. La única pega es que para llegar a esta conclusión deberéis

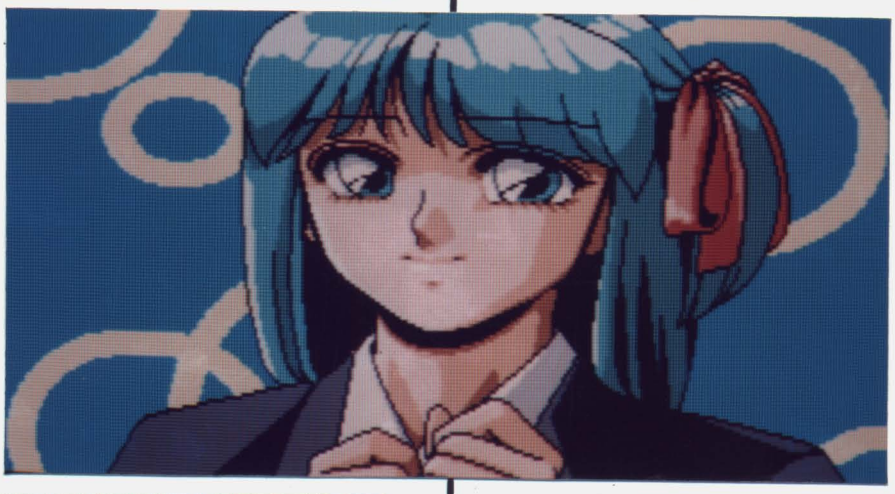
machacar exhaustivamente cada uno de los juegos e historias, porqué si no lo hacéis así no disfrutaréis en absoluto de esta publicación, y os parecerá un número "que se queda escaso", como alguien dijo una vez.

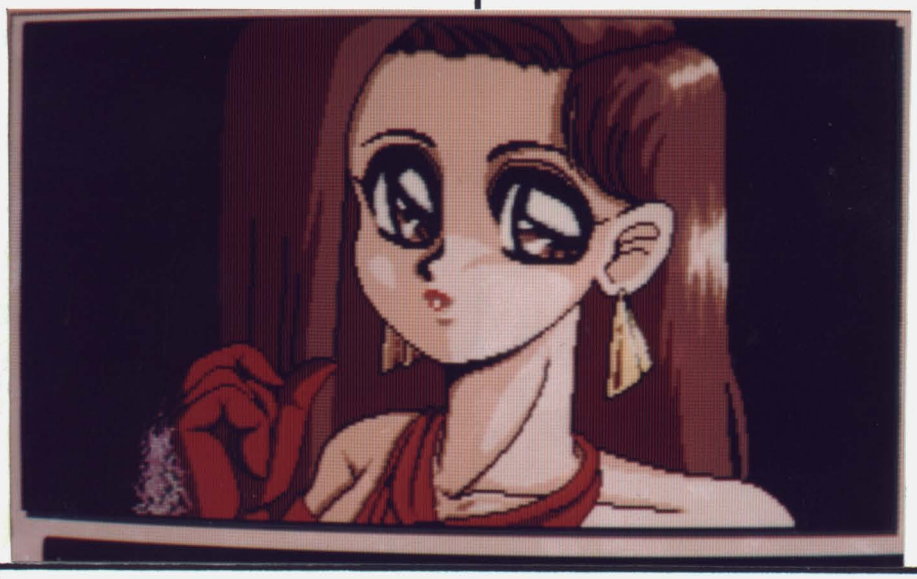
COMENTADO:
JAUME MARTI GOMEZ
TECLEADO:
JAUME MARTI GOMEZ
FOTOS:
JAUME MARTI GOMEZ
JOSE MANUEL LOPEZ



SAYAKA

MANAMI





YUKA

CARTA AL LECTOR

por Jaume Martí Gómez

Como bien dice el título, esta es una carta dirigida a ti, lector. En nombre de todo el equipo de FKD-Fan nos dirigimos a ti :
Seamos sinceros, en algo tiene razón Eduardo Gaula en su "opinión" si puede llamarse así : no tenemos secciones dirigidas al lector, pero la verdad es que no recibimos mucha ayuda. Tal como hizo Frank Morales en el primer número de FKD-Fan os animamos a que colaboréis directamente con nosotros en el fanzine, que no se diga que FKD-Fan está cerrada al lector.

Es triste que no pueda publicarse una sección de trucos por falta de material, o que una sección como la de anuncios tenga que ser reducida a media página por falta de estos. Sería distinto si os cobráramos para publicar vuestros anuncios, pero no es así. Aunque esto parezca una tontería, no lo es : mucha gente está interesada en cambiar juegos y programas y no sabe con quién, otros estan interesados en adquirir un MSX-2 de segunda mano y no encuentran a quien, cuando hay muchísima gente que quiere venderse su MSX-2 para cambiarse al Turbo-R. Con esto queremos decir que es necesaria una relación entre usuarios, solos no hacemos nada, no tenemos contactos ni software nuevo, nos quedamos estancados.

Es trágico que para poder llenar la sección de opinión los fanzines nos dediquemos a machacarnos mutuamente y a organizar un conflicto personal entre clubs, prueba de ello es esa "opinión" de Eduardo Caula, que por otro lado no puede llamarse así. Como muchos de vosotros habréis podido comprobar si os habéis leido leído ese supuesto artículo de opinión aparecido en el número 4 de MSX-Journal que escribió Eduardo Caula, no es ni más ni menos que un ataque directo repleto de insultos, engaños y mentiras sobre nuestro fanzine, suponemos con la intención de desacreditarnos y hundirnos si cabe. Esto es también una prueba de la poca colaboración que debe recibir MSX-Journal si se ha visto obligado ha llegar a este extremo.
De todas formas, Eduardo Caula ha resultado ser en su "opinión", tan subtil como una manada de elefantes huyendo en estampida, con lo que la mayoría de gente se ha dado cuenta de la intención destructiva y de ataque de esa pretendida crítica.

Desde estas páginas hago un llamamiento a todo aquel que desea participar de cualquier modo, sentirse útil; sólo vosotros podéis acabar con esta situación, un fanzine es cosa de todos, no de unos cuantos privilegiados. Nada es demasiado tonto o absurdo, queremos vuestros artículos y opiniones, queremos compartir con todos vuestros descubrimientos, queremos trucos y comentarios, anuncios y dibujos.
Mandad todo cuanto deseéis, os estaremos eternamente agradecidos. De todas formas aquellas personas que compráis el fanzines y no lo fotocopiáis ya estáis colaborando de algún modo.

Gracias a todos por permanecer a nuestro lado y recordad que, vosotros, los usuarios, sois el sistema.

PEACH UP'S #7

Pues aquí está. Un número más de PEACH UP'S. Como de costumbre se presenta en 2 discos 2DD. A continuación el contenido :

DISK A :

- RABBIT ADVENTURE : nos encontramos en una ciudad aterrorizada por una manada de monstruos. La acción empieza cuando un tipo va caminando tranquilamente por la calle de una gran ciudad y de repente le aparece por detrás una orangután feísimo que le reviente la cabeza. El mono manosea babosamente unas bragas. El gorila lascivo se dirige hacia una casa donde se esconden tres chicas indefensas. Derriba la puerta de un manotazo. Las chicas no se rinden y se enfrentan a él. El perverso gorila golpea a una de las chicas que cae sin sentido y agarra a otra. El muy pervertido le arranca el vestido de un tirón y empieza a lamerle el cuerpo con su larguilucha y biscosa lengua. Concretamente le introduce su lengua en (Dep. de CENSURA = JOSE MANUEL) y la pobra chica cae exhausta. Entonces el bicho baboso que no está satisfecho agarra a la tercera chica y empieza a desnudarla. Pero esta chica lleva puesto un brazalete mágico y pronunciando unas palabras aparece un super kimono hormiga (tiene hasta antenas). La tía está tan cabreada que hasta sus ojos se encienden y enrojecen de odio. Ahora nuestra misión consistirá en dirigir los furiosos golpes de la chica contra el gorila baboso. Con la primera opción le endiñareis un buen derechazo en los morros, con las segunda podréis darle una dolorosa patada en las partes y con la tercera opción, el laser, conseguiréis pulverizarlo en poco tiempo. El monstruo caerá con el craneo reventado y chorreando sangre por todas partes (viva el morbo !) ... Al final contemplaremos a la peligrosa chica escapando de la ciudad que ha sido pasto de los monstruos con su moto, detrás una emotiva puesta de sol.

- ANESTESIA AL MONITOR : esto es un magnífico juego de reflejos. En él deberemos manejar una simpática mano robotizada que se gana la vida en un escaparate parando monitores bibrantes. Si no los paras, al poco tiempo aparece la polla asesina sobre ellos con lo que estarás literalmente muerto y sin posibilidad de CONTINUE, opción que sin duda se hecha en falta. Los bombardeos constantes de monitores nerviosos pueden llegar a producirte un ataque de epilépsia, ya

que el juego es puro reflejo. El juego se estructura en STAGES y después de pasar cada uno de ellos aparecerá una chica haciendo de las suyas.

DISK B :

- MAHJONG SHIKAKU PROMO : esta primera opción es una promo de un juego de fichas, una cosa rarísima teniendo en cuenta que a mi todos los juegos de este tipo me resultan insufribles. En resumen, ni la menor idea de como se juega. Sigue probando.

- 3 DA PON : un juego tipo puzzle en el que tendremos que montar las más espectaculares chicas girando las piezas. Pero no todo se acaba aquí, este juego de memoria visual ofrece después de cada fase la increible chica que hemos montado en CINEMASCOPE de 3 pantallas. En el menu del juego aparecen 4 opciones : la primera es el juego en sí, donde podremos elegir iniciar el juego o continuar mediante el PASSWORD. La segunda opción es el juego a medias, para los que hacen régimen. La máquina nos mostrará las vueltas que da a las fichas pero a cambio solo podremos contemplar media tía después de cada fase. La tercera opción se utiliza para introducir algun PASSWORD y disfrutar de alguna de las tías. La cuarta nos devuelve al menú principal.

- MAIL BOX : la sección menos esperada de los PEACH UP'S. Se contestan a las cartas y preguntas de los usuarios. Los dibujos y animaciones son muy buenos y divertidos. Vale la pena darle una ojeada.

- Información KANJI : sólo deciros que es muy interesante ... para los afortunados que sepan japonés, claro. Sólo entendí una palabra : RIBBON.

Para finalizar este comentario vamos a valorar : gráficos excelentes, música acorde con el programa, adicción asegurada. La gente de Momonoki House va mejorando en cada número. Seguid así.

PEACH UP'S SUMMARY #1

Aquí está el pesado que hizo la introducción y la presentación de los personajes del comentario del Ranma 1/2 del FKD-fan número 5, pero esta vez escribo para comentaros dos recopilaciones que sobradamente conocereis la gran mayoria, pero que a algunas personas todavia no saben que existen. Son las dos recopilaciones de la casa Momonoki house Peach Up Sumary 1 y 2. En estas recopilaciones (cuatro discos cada recopilación) podemos encontrar tanto juegos nuevos como segundas partes de juegos ya aparecidos en otros Peach Up. Cada disco es independiente de los demás, como en los anteriores Peach Up, y cada uno contiene de uno a varios juegos. Ahora pasaremos a comentar cada uno de los juegos del Peach Up Sumary 1.

Disco A.

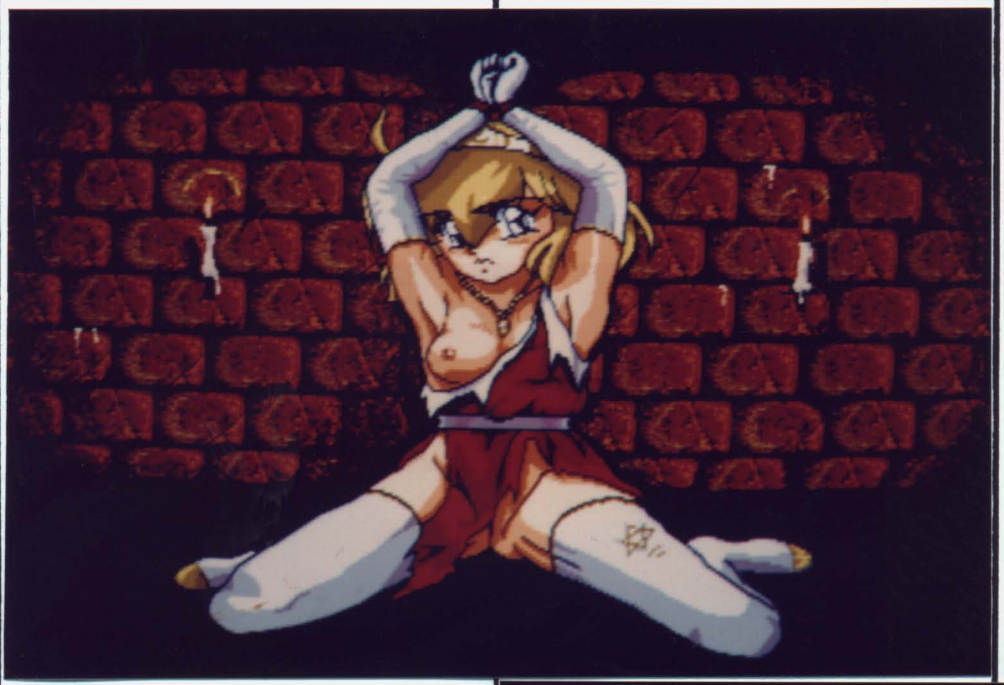
En este juego sólo encontramos un juego llamado "Girls Saver", en el cual encarnamos a una chica la cual deberá responder correctamente las preguntas que le hacen sus compañeras. A medida que vayamos respondiendo las preguntas correctamente, conseguiremos puntos. Si al final de la tanda de preguntas poseemos un nivel de puntuación muy alto (muy alto, por cierto, si quieres ver lo que viene después), veremos unas insinuosas imagenes de nuestra compañera. El sistema de responder las preguntas es muy fácil: en el centro de la pantalla aparecen las teclas del cursor con un número encima cada una. Cada pregunta te ofrece cuatro respuestas distintas para responder. Simplemente has de pulsar la tecla del cursor con el número de la opción que desees (ahora, que aciertes o no depende de tu nivel de japonés. Si no sabes mucho o casi nada más vale que te retires, a no ser que tengas mucha suerte). Si eres muy comodón y quieres ver alguna chica en este juego, puedes ver alguna si jugais dos personas en el Vs mode y escogeis dos chicas de las que os ofrecen al principio (ya se que no es mucho, pero mejor eso que nada).

Disco B.

En este disco podemos escoger entre dos juegos. El primero se llama "Super Peach Slot", y trata de como nos comemos el coco intentando ganar dinero en una máquina tragaperras para poder ver las chicas. Una vez que tengamos el dinero, lo único que hay

que hacer es apretar SHIFT y aparecerá una tabla con el número de la chica y el dinero que necesitais para verla. Escogeis la que vuestra situación economica os permite (la del juego, no la de vuestros bolsillos) y dadle al SPACE. Ahora, si quereis ver todas las chicas de golpe sin haber jugado nada, sólo habeis de pulsar todo el teclado numérico mientras se carga el juego, y conseguireis el dinero suficiente para ver todas las chicas. ¡Así de simple!

El segundo juego se le llama comunmente "juego del balancín", y es una segunda parte del mismo juego aparecido en otro Peach Up anterior. Aquí llevamos a dos chicos, que



mediante el uso de un balancín, saltarán y saltarán hasta que hayan cogido todas las prendas íntimas de las chicas que hay colgadas en las ventanas del edificio que tienen enfrente. Hay que decir que si uno de los chicos no cae dentro del balancín, se pierde una vida. Además de esto, si os creiais que el juego es fácil a razón de la primera pantalla, teneis que saber que unas cuantas chicas con mucho pudor os haran la misión imposible tirando macetas, secadores de pelo o incluso pegando sartenazos. Logicamente, si conseguis acabar la fase vereis una bonita chica. También aquí hay un truco: si manteneis la tecla SPACE pulsada mientras os moveis en cualquier dirección, ireis más deprisa.

***Disco C*.**

En este disco volvemos a encontrar un solo juego al que aquí se le ha bautizado como "Excellent". En este juego de habilidad tenemos que pasar cuatro mundos con varias fases cada uno. En cada fase veremos una pantalla llena de enemigos, una puerta y una llave. Nuestra misión es hacer un camino entre los monstruos para conseguir la llave y acceder a la puerta para superar la fase. Hay tres clases de enemigos: las bolas verdes, los fantasmas y los guerreros. Estos nos impiden de poder coger la llave y de acceder a la puerta. Pero para

mundos, podremos acceder a un quinto mundo, con sólo tres fases, pero bastante difíciles. El "password" para llegar a esta fase se puede encontrar en un "nihongo" (en concreto en el número de abril).

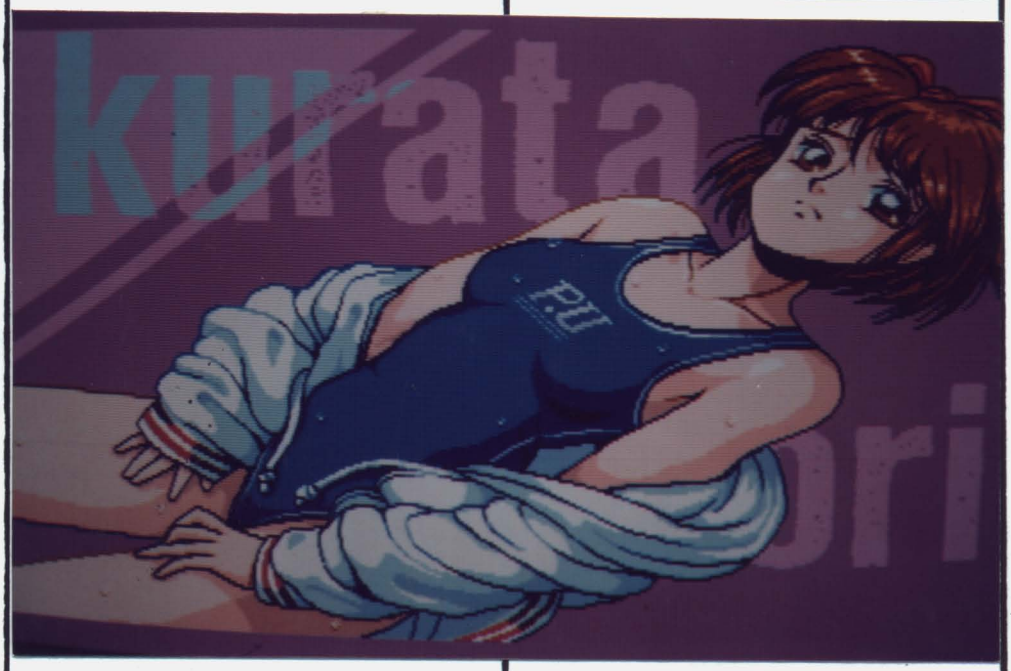
Disco D.

Aquí nos encontramos en primer lugar con el juego "3 Don". En esta ocasión nos tenemos que enfrentar contra cuatro chicas.

Cuando comenzamos a jugar vemos en la pantalla nuestro tablero compuesto por un tablero cuadrado de cinco fichas cada lado con unos números del 1 al 25 puestos al azar (en caso de escoger la opción AUTO al principio, si escoges la opción MANUAL tú pones las fichas en el orden que quieras), y al lado una foto de la chica con que jugamos, y abajo de esta su tablero, más pequeño y sin números escritos encima. El objetivo del juego es conseguir que ella haga cinco en raya en nuestro tablero (en horizontal, en vertical o en diagonal) antes que nosotros lo hagamos en el suyo. Claro está, al no ver los números del tablero de la chica, hemos de confiar en nuestra suerte y en como vamos quitando las fichas. Si conseguimos superar la prueba, veremos a la chica en cuestión en un formato de gran pantalla y en el cual nos podemos mover libremente de abajo a arriba y viceversa para poderla comtemplar.

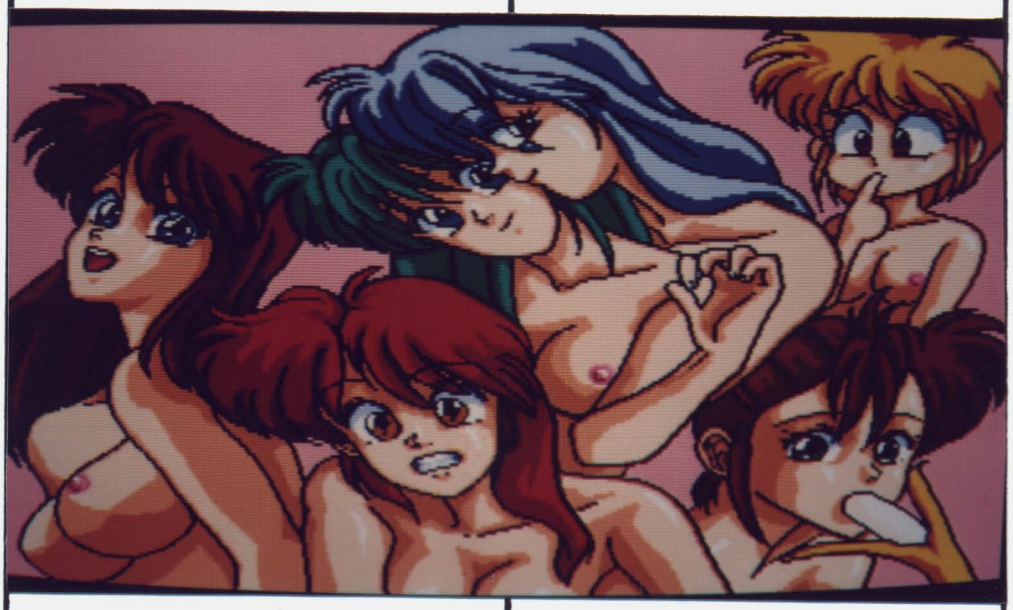
El segundo juego, llamado

conseguir nuestro objetivo contamos con tres tipos de armas: el bastón (mata a las bolas), la cruz (mata a los fantasmas) y la espada (mata a los guerreros). Gracias a estas armas podemos eliminar los enemigos y dejar el paso libre. Pero tened en cuenta que las armas se agotan, y suelen haber las justas para acabar la fase. Por lo tanto, no os desanimeis si no lograis acabar la fase por culpa de eso, seguid intentándolo hasta que lo resolvais. Se me ha olvidado de decir que al comienzo de cada mundo nos saldrá su guardiana, y que a medida que vayamos pasando fases, podremos ver imágenes de la guardiana en situaciones muy comprometidas. Si logramos acabar los cuatro



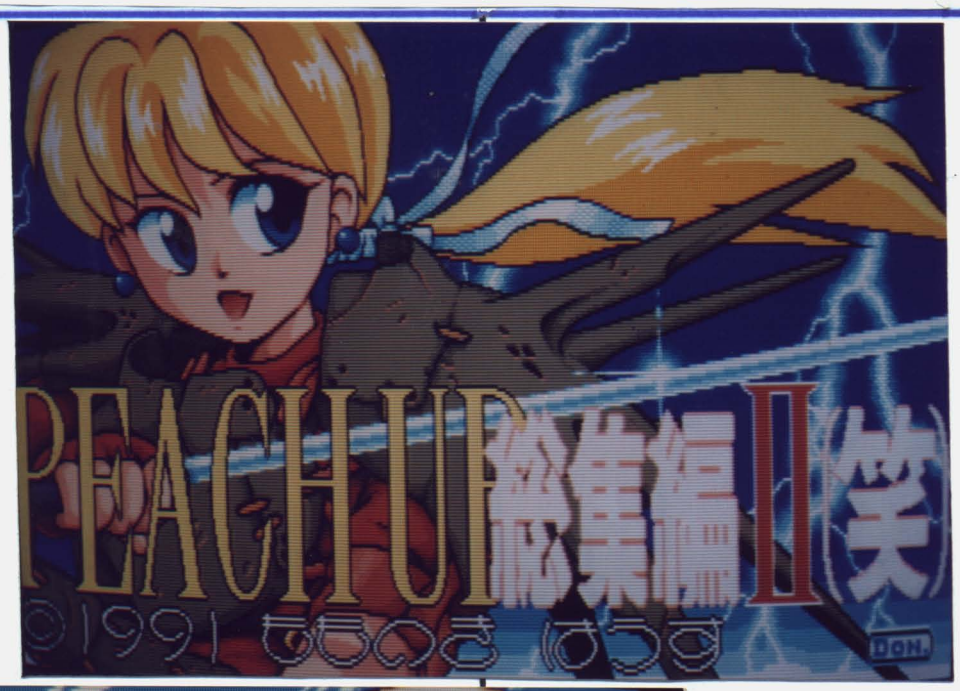
"Hyper Block", viene a ser una imitación del "arkanoid", pero con un temática claramente erótica. Debemos, con nuestra caníca galáctica eliminar todos los cuadrados que nos ocultan la imagen erotica que se encuentra bajo los cuadrados. Como en el "arkanoid", tendremos algunos cuadrados que al hacerlos desaparecer nos daran poderes. No voy a comentar aquí que tipo de poderes són porque cualquiera que haya jugado a ese juego ya sabe lo que se va a encontrar. Pero sólo os digo una cosa: a partir del 7 round, no hay tope al final de la pantalla, sino que hay una nave igual a la de abajo y que nos sigue a todos lados. Esto, como a mí me ha sucedido, puede causar confusión y hacer perder muchas de las bolas de que disponemos.
Finalmente nos encontramos con el apartado de información, ya clásico en cualquier Peach Up, y que lógicamente se encuentra en japonés.

COMENTADO:
JOSE MIGUEL COLLELL
TECLEADO:
JOSE MIGUEL COLLELL
FOTOS:
JOSE MANUEL LOPEZ



PEACH UP'S SUMMARY #2

Ahora pasemos a comentar el Peach Up Sumary 2:
Disco A.
En este disco encontramos la segunda parte del Mirror Maze. En esta ocasión encarnamos a una chica que tiene que enfrentarse a una bruja y a sus dos guerreras. El sistema para jugar es el mismo que en la primera versión del Peach Up número 8 (dar la vuelta a los cuadrados que se encuentran en el suelo pasando por encima), pero pasando de una perspectiva bidimensional a una perspectiva tridimensional. También cambia el mapeado: en vez de seguir un camino como en la primera parte, iremos por una zona de islas voladoras, saltando de isla



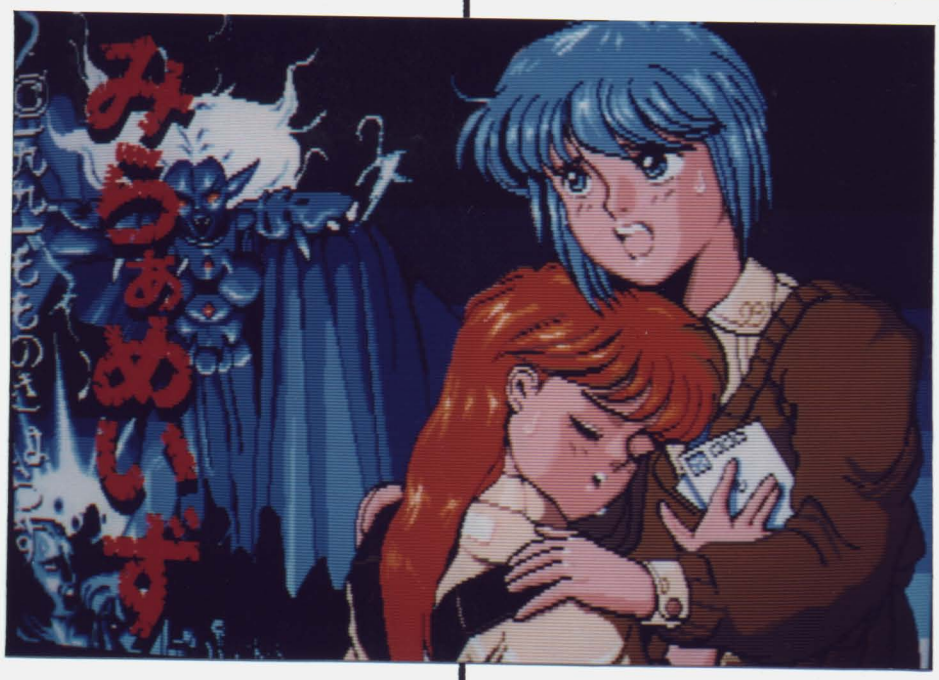
en isla. Las teclas en este juego són los cursores para movernos, la tecla SPACE para saltar y la tecla SHIFT para utilizar el arma que tenemos. Cada isla tiene tres fases a superar. Tenemos las bombas y los cuchillos para matar los enemigos, los botes de vida para recargarnos y una especie de cetros para dar la vuelta a los cuadrados que no podamos acceder directamente. Esto es importante, no se pueden coger más de cinco cetros, ya que los que se cojan se perderán y no podremos utilizarlos. Esto es

especialmente importante en una de las últimas fases. También es importante recordar que perderemos lo que haya encima de los cuadrados si utilizamos un cetro cerca de los objetos y los cuadrados dan la vuelta. Si quieres intentar de nuevo la pantalla con la vida que tienes, tienes que pulsar la tecla F5 y volverás a comenzar la fase en que estabas.

Disco B.

Aquí, en primer lugar, nos encontramos con la segunda parte de un AVG que salió en el Peach Up número 6, y que a mí me gustó mucho. El juego en cuestión se llama "Sanatorium of Romance 2", y trata de las aventuras de unos jovenes que se encuentran de vacaciones en un sanatorio (muy movidas, por cierto). Es un juego bastante fácil, así que os lo dejo a vosotros la tarea de acabarlo.

El segundo juego es el típico "juego de las cabezas". Aquí debemos, con un martillo, dar en la cabeza a fantasmas, cerditos y cañones, y evitar de dar a las chicas que salen y que los cañones nos disparen. Las teclas para jugar són : a, s, d, f, j, k, l y la tecla ";". Podemos jugar normalmente, o podemos acceder a otras chicas con puntuación más elevada si cuando sale la



presentación, en vez de darle a la tecla SPACE, pulsamos todas las teclas de la parte izquierda del teclado (menos TAB, CTRL Y SHIFT).

Disco C.

En el disco C podemos jugar a un juego de cartas muy particular, en el cual hay que intentar conseguir una combinación de cartas que supere la combinación de la chica. Las combinaciones posibles aparecen si dejais un poco de tiempo la presentación del juego. Aquí no os puedo ayudar mucho porque he jugado poco por falta de tiempo, pero no os desanimeis, ya que es un muy buen juego y os lo recomiendo.

Disco D.

Finalmente, en este disco encontramos la tercera parte del "3 Don!!", en el cual esta vez tenemos una pantalla llena de fichas puestas al azar. Aquí hemos de conseguir hacer el mayor número de lineas posibles para vencer a nuestra oponente, pero esta no es tarea fácil, ya que muchas veces nuestra contrincante consigue hacer un montón de lineas (y gracias a eso, un montón de puntos). También podemos jugar contra un amigo o ver las chicas introduciendo el "password" (en esta ocasión una combinación de fichas). Os recomiendo que intenteis llegar hasta la última chica, ya que el esfuerzo merece la pena. Y como siempre, una sección de información y un apartado de "Mail Box", las dos en japonés.

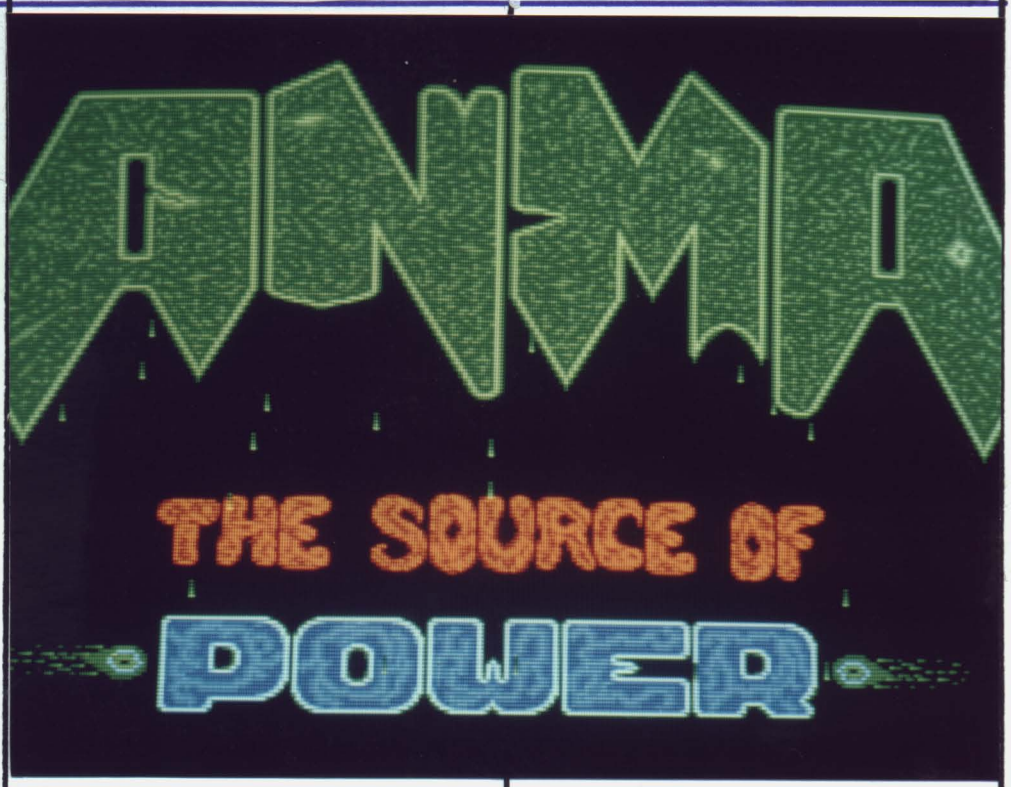
Bueno, espero que os hayan gustado estos comentarios. Espero poder escribir otro muy pronto. ¡Hasta la proxima!

COMENTADO:
JOSE MIGUEL COLLELL
TECLEADO:
JOSE MIGUEL COLLELL
FOTOS:
JOSE MANUEL LOPEZ

MADE IN HOLLAND

Hola amigos ! Este mes FKD presenta una nueva sección de comentario de programas Holandeses. De esta forma FKD pretende ampliar los comentarios, no sólo hablando de juegos Japoneses.
Espero que de esta forma podamos potenciar el software Europeo y puede que también hagamos que alguien compre programas originales.
Bien, antes de empezar con materia, nos presentaremos. Nosotros nos llamamos Jaume y Marc y nuestro nombre dentro del grupo es Marc&Jaume S.A. Hace poco que entramos en el grupo de FKD pero ya hemos realizado algunos comentarios, como el del MuSICA de Jaume o el del Paradream de Marc.
Bueno, una vez presentados, haremos un pequeño índice de lo que, más o menos, haremos cada mes.
Cada mes os iremos dando direcciones de compañias Europeas y os informaremos de sus productos principales. De esta forma podreis escribir y escribir sin parar para pedir información y/o COMPRAR programas.
Bueno, esta vez, por ser la primera os daremos DOS direcciones. La primera es la de una compañia bastante famosa que se dedica a hacer revistas en disco y papel, a organizar ferias en Holanda, y a distribuir ciertos programas. Esta compañia se llama .... 'Stichting Sunrise'. Supongo que algunos la conocereis por su revista Sunrise Picturedisk, ya que es de dominio público y está integramente en Inglés.

Sunrise Fundation
P.O. Box 2146
2400 CC Alphen aan den Rijn
The Netherlands



Para los que no la conozcais, vamos a hacer una breve descripción de sus productos :

- Sunrise Picturedisk : Es una revista bimensual en formato disco que recoge demos, promos e información de nuevos productos Europeos. Está integramente en inglés (como he dicho antes). El último número que han sacado es el 5 (estamos esperando el 6). En este número hay :

1.- Una demo de First Class Software llamada Diamont Mystery o Turnix (tiene dos nombres).
2.- El programa PSG Sound Effect Editor 2.0 de Fuzzy Logic (editor de efectos de sonido en PSG)
3.- Una promo de Trojka de BCF. (Juego tipo Tetris bastante bueno).
4.- Una promo de la BBS de Daytona (hecha por Cain).
5.- Una promo del DIX de MSX-Engine (juego tipo tetris para MSX 2/2+).
6.- Un "patch" para el XGU#1 de Xelasoft (un programa que corrige un fallo en el Xelasoft Graphical Utilities 1).

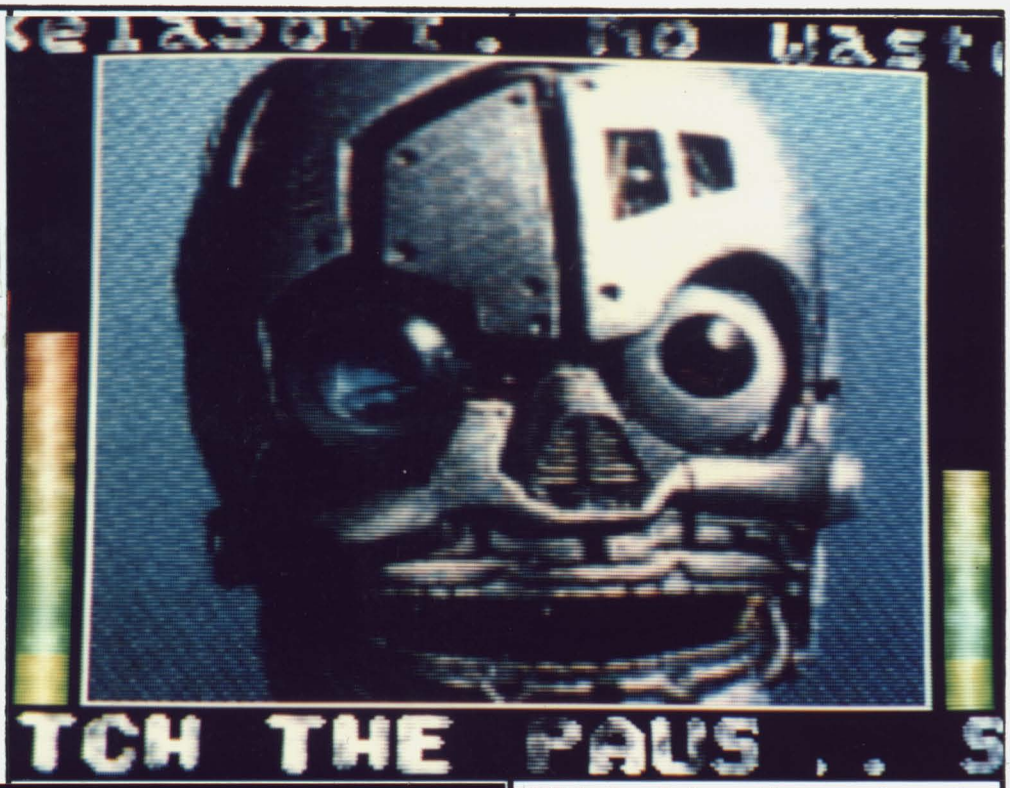
También hay un sección de novedades e información.
Lo bueno de esta revista es que la intro del principio y el propio menú estan hechas por diferentes grupos de programación (cada mes uno de diferente) y de esta forma encontramos, por ejemplo, que el menú de la SPD #4 era una versión especial del juego NOSH de Anma, el de la 2, una versión del mítico Magical Tree de Konami, etc.
Es de dominio público.

- Sunrise Magazine : Es una revista de información y novedades. Está integramente en Holandés ! y contiene músicas en Stereo! Sale bimensualmente y NO es de dominio público.

- Sunrise Special : Es como la Sunrise Magazine, pero además está repleta de programas, utilidades,

juegos,... La pena es que casi todo esta en Holandés. Sale 3 veces al año y tampoco es de DP.
Como os he dicho antes, también distribuyen algunos programas, como por ejemplo el famoso Moon Blaster de Moonsoft, el único programa editor de músicas en Stereo.
La otra dirección del mes es la de ... XELASOFT. Este grupo de programación formada por un solo individuo, Alex Wulms, ha demostrado tener grandes dotes de programación, ya que entre sus programas hay un supereditor musical que utiliza MSX-Audio, MSX-Music, SCC, PSG y posiblemente MIDI al mismo tiempo. Se trata del: SME 3.0. (En Septiembre saldrá la versión en Inglés). Su dirección es :

Xelasoft, p.a.
A. Wulms.
Pelikaanhof 127 c
2312 EG Leiden
(The Netherlands)



Sus productos són :
- **SME 3.0** : Como hemos dicho antes es un macroeditor de música. De momento solo hay dos versiones: una en Holandés y otra en Alemán. En setiembre podremos disfrutar de la versión en inglés con un editor de 'tracks'. (Precio: 65 Florines)
- **Modplay** : Un programa para hacer sonar por el PCM del turbo R las músicas MOD de Amiga (4 canales de samples). Si tenemos un MSX-Audio (Music Module) sonará en Stereo. (25 Florines)
- **Modeditor** : Un editor para estos ficheros. (Novedad en Zandvoort, 18 de Septiembre)
- **XGU #2** (Xelasoft Graphical Utilities 2) : 'Pack' de utilidades gráficas entre las que destaca una rutina en CM para realizar fundidos de pantalla. (15 Florines)

Y, a parte, Alex se a unido a un nuevo grupo de programación al que han llamado Quadrivium. Su primer producto será un arcade de estrategia militar llamado Operation Damocles.

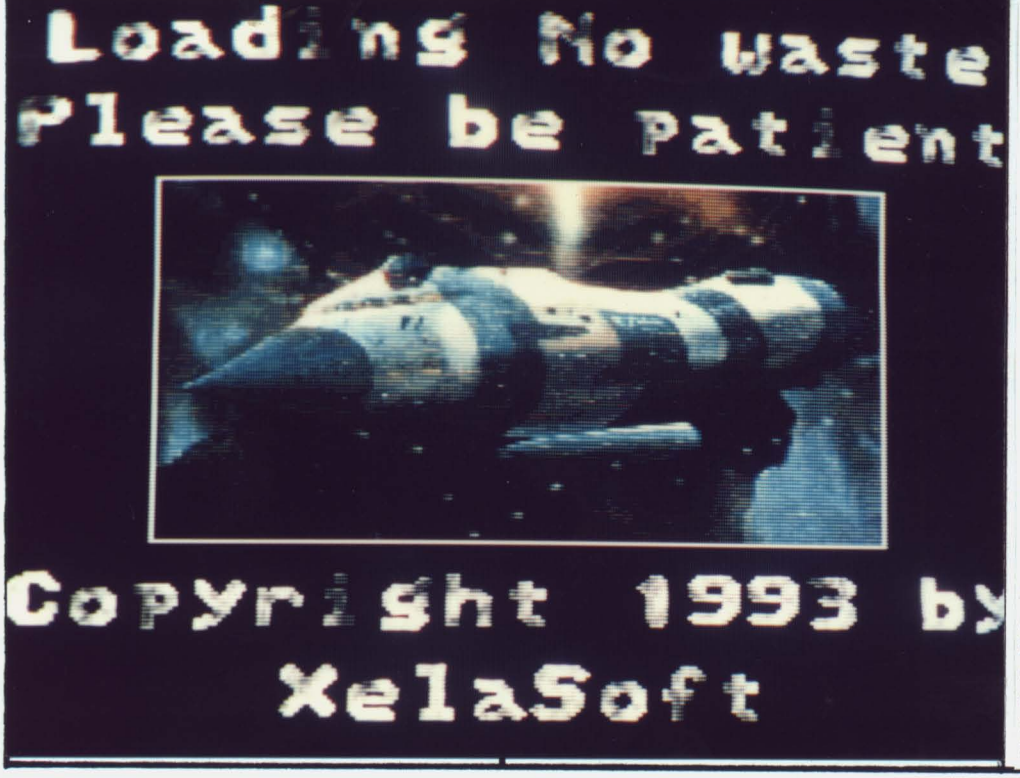
NOVEDADES -- NOVEDADES -- NOVEDADES -- NOVEDADES -- NOVEDADES

DASS (MSX- Engine, MSX

2/2+/TR, 59 flr) : Arcade tipo Aleste muy jugable, con unos gráficos pasables, música muy buena, ... El juego se suministra con el disco, manual de istrucciones y una cinta.
BUBBLES (MGF, MSX 2/2+/TR) : Juego tipo puzzle en el cual tienes que hacer una figura con burbujas. Música muy buena y una opción para crear tus propios puzzles.
TROXX (ANMA, MSX 2/2+/TR) : Ultimo juego realizado por ANMA, con una muy buena música, gráficos buenos y muy adictivo. El protagonista, una tortuga, tiene que ir saltando por los diferentes niveles. El scroll es en 3D tipo el del Penguin Adventure. Lástima que ANMA ya no realize más programas para MSX...
MB MUZAX #1 (Fuzzy Logic, MSX 2/2+/TR, Public Domain) : Disco de músicas de MoonBlaster (En stereo!) de gran calidad. Los chicos de Fuzzy Logic, no contentos con realizar un simple disco de músicas, han añadido unos gráficos matemáticos realmente espectaculares.
Otros juegos que estan a punto de salir són :
PUMPKIN ADVENTURE III (La tercera parte de la saga creada por Sunrise Software), Eggbert, Solid Snail, y muchos más que os iremos comentando cada mes.

Bueno, esto es todo amigos. Espero que esta sección se de vuestro agrado. Aquí os doy mi dirección para que me escribais si teneis dudas, consultas, noticias que nos hayan pasado por alto,... Y además, también os puedo copiar todos los programas que querais, siempre y cuando sean de dominio público. Para hacer esto sólo teneis que enviarme un disco y cien pesetas para los gastos de envío.

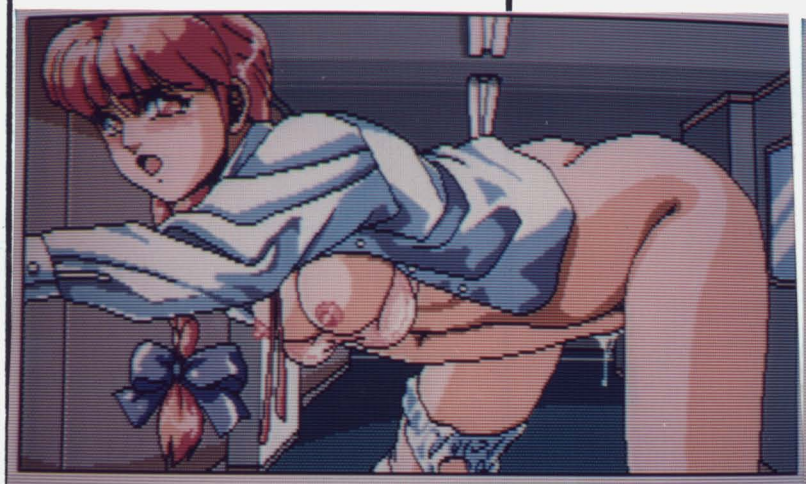
クミコ「あっ・・!!」
MIKAの部下の兵士にクミコは、押さえつけられた。



Marc Vallribera Ros
Crta/ Sentmenat, 115
08211 Castellar del Vallés
(Barcelona)

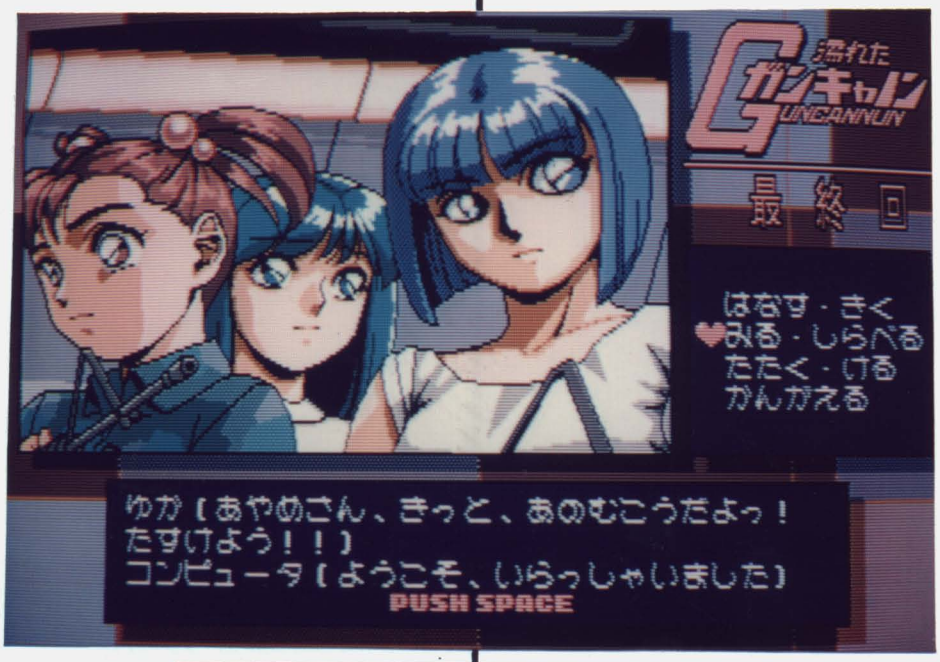
Y si teneis alguna emegencia podeis llamarme al teléfono (93) 7145919 o enviarme un fax al (93) 7146666 indicando claramente que es para mí. Espero veros en el próximo número, ya que tenemos una sorpresa. Es algo relacionado con Hardware !... Hasta la próxima.

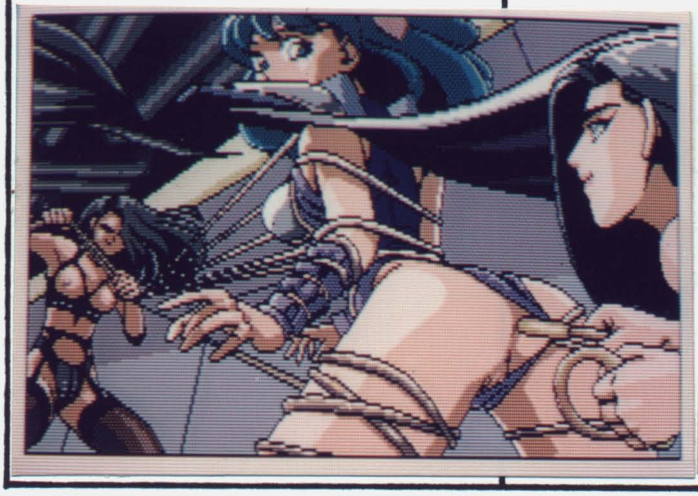
PINK SOX MANIA #1 & #2



PINK SOX MANIA 1 y 2 :

Los Pink Sox Mania son recopilaciones de las mejores imágenes de PINK SOX. Cada uno de los dos está formado por 2 discos 2DD. Es una especie de álbum de fotos con pantallas muy suculentas. Estos PINK SOX MANIA sólo tienen una pega ... están censurados. A continuación el remedio a esta indeseable censura : en el P.S.M. 1 para ver a las tías tal y como llegaron el mundo (¡ y como llegaron !) deberemos acabar con los sprites en forma de corazón que cubren sus zonas interesantes. Esto puede hacerse cargando las imágenes desde BASIC. Estas linias ilustran como hacerlo :

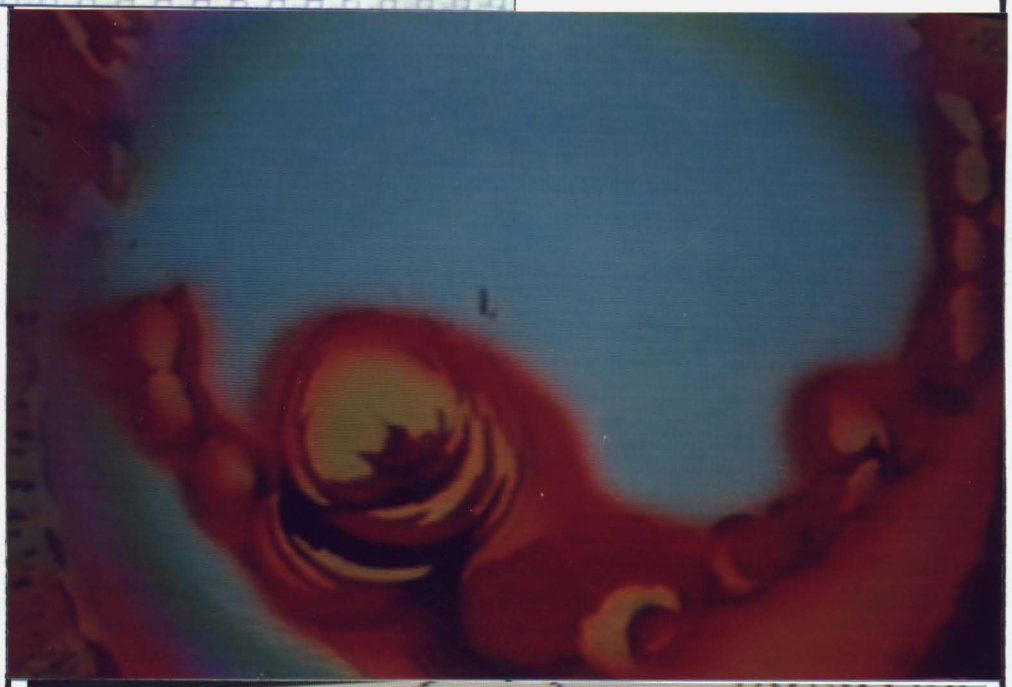


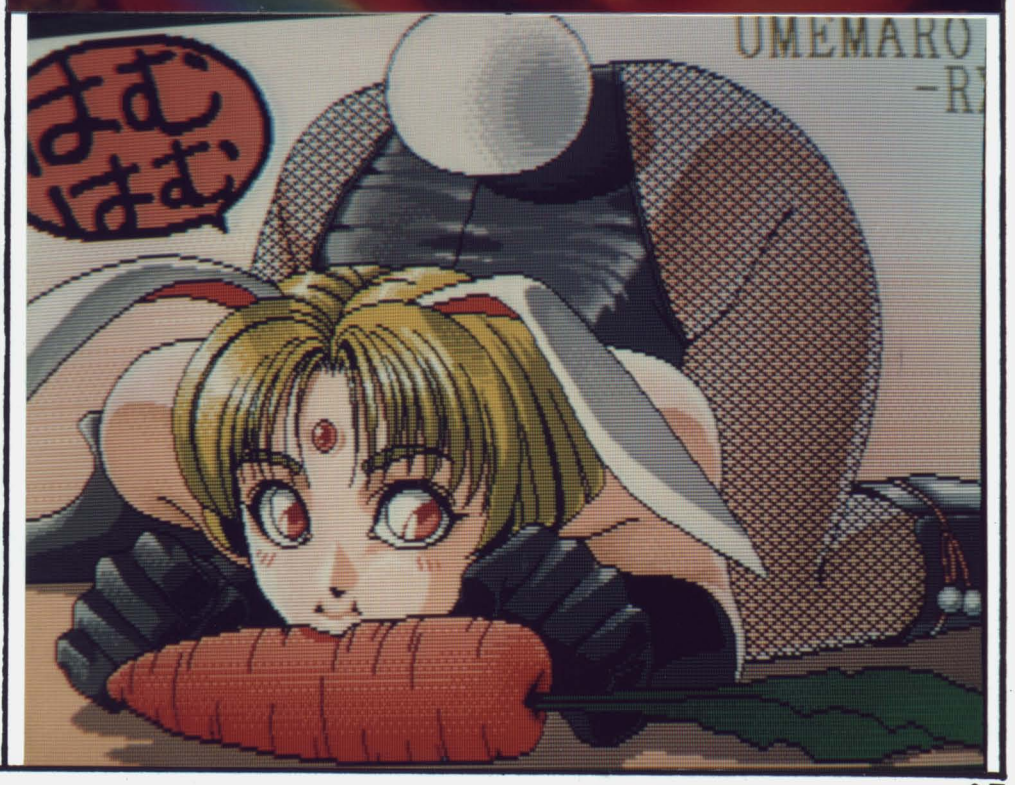


derecha - marque el mes de agosto (8) y dale a la opción "**Planet Battle**", aunque no haya nada que conquistar. ¡ **Alehop** !

TECLEADO:
CARLOS REDONNET
COMENTADO:
CARLOS REDONNET
FOTOS:
JOSE MANUEL LOPEZ
TRUCO:
Fco.J. MARTOS

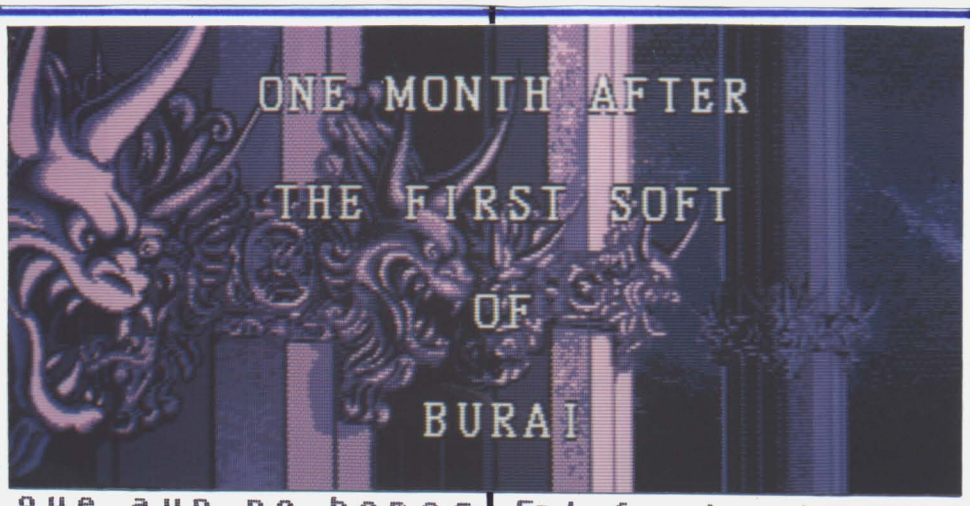
imperio, conquistando todos sus sitemas estelares y destruyendo sus flotas. Sin embargo, siempre quedaba el interrogante de aquel sistema del imperio en la esquina inferior derecha, aislado de las rutas estelares y por tanto imposible de conquistar. Los amantes de este juego ya habrán descubierto que si ocupas todos o casi todos los sistemas estelares, a veces - No siempre- aparece una ruta desde el sistema nº 24, **Matur** , hasta el aislado sistema nº 30, cuyo nombre posiblemente os suene: **Nisartia.** Pero se habrán llevado la desagradable sorpresa de que todas las flotas que llegan a ese sistema son misteriosamente destruidas, de manera que sigue siendo imposible atacarlo. -¿ Qué hacer?
La clave del juego está en el sistema estelar nº2, **Bleeder.** Si en algún momento de la partida concentramos aqui nuestras cinco flotas, nos aparecerá una especie de oráculo, gracias al cual más tarde no serán destruidas en **Nirsartia.** Así podremos por fin luchar sobre el planeta - los gráficos y los enemigos son distintos a todos los demás - y terminar el juego, con reparto y todo.
¿ Que has llegado hasta aquí y no te aparece el acceso a **Nirsartia** ? Bueno, no hace falta que empieces de nuevo. La condición semialeatoria que espera el programa es fácil de cumplir : espera a que el calendario - arriba a la





BURAI II

De nuevo nos encontramos, queridos lectores. El duo Redonnet-Pablete que desde el incomprensible comentario de ELLE retornan para daros algunos consejos de lo que hemos conseguido con **BURAI II**. La presentación de BURAI II es, como el juego, peor que la primera parte, una verdadera lástima. Al introducir el SYSTEM DISK aparecerán tres menús. El primero lo emplearemos para iniciar el juego. El segundo para preparar el disco de usuario destinado a grabar una única partida, es decir, si queremos grabar más de una precisaremos de más discos. El tercero lo utilizaremos para cargar una partida salvada anteriormente. El juego se compone de cinco fases y podemos empezar por cualquiera de ellas. En este número os explicaremos las dos primeras y parte de la tercera, ya que ésta es la que aun no hemos conseguido acabar. Si alguien consigue terminarla publicaremos la solución en el próximo número junto las fases cuatro y cinco.



FASE 1

Contenida en el SCENARIO DISK A es una fase realmente difícil. Aunque el juego en sí no es gran cosa podemos asegurar que las presentaciones finales de cada fase son muy buenas.

En la fase 1 conducimos al viejo mago y al niño amigo de los animales de la primera parte . Ellos se dedicarán a luchar entre ellos para conseguir experiencia. Realizaremos tal acción unas diez veces para entrenarnos bien. Cuando ya tengamos suficiente apretaremos ESC en el momento que nos pregunten YES/NO y abandonaremos la lucha. El niño traerá a sus tres

amigos para que ayuden en la lucha.

MENU DE SISTEMA

(accederemos a él con ESC)

1.Para utilizar objetos.
2.Ponerse y quitarse armas.
3.Ponerse y quitarse magia.
4.Lista de objetos.
5.Defensa (armaduras).
6.Cambiar el orden de los personajes.
7.Elegir qué parámetro de las características del personaje deseamos ver en la pantalla.
8.Ver el status.
9.Grabar, cargar y otras opciones.

Daremos una vuelta por el pueblo, sabiendo que la casa de donde salimos es un lugar en el que podemos recargarnos la vida gratis. Es necesario remarcar que sólo podemos llegar a tener un máximo de cien mil gold. Una vez fuera del pueblo nos dedicaremos a conseguir experiencia.

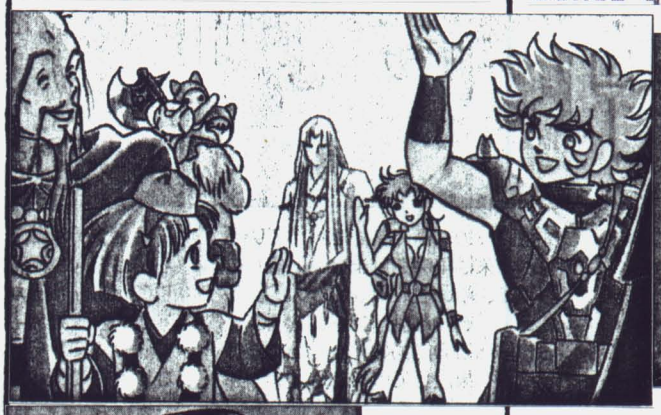
MENUS DE LUCHA

-ATACAR
-ABANDONAR

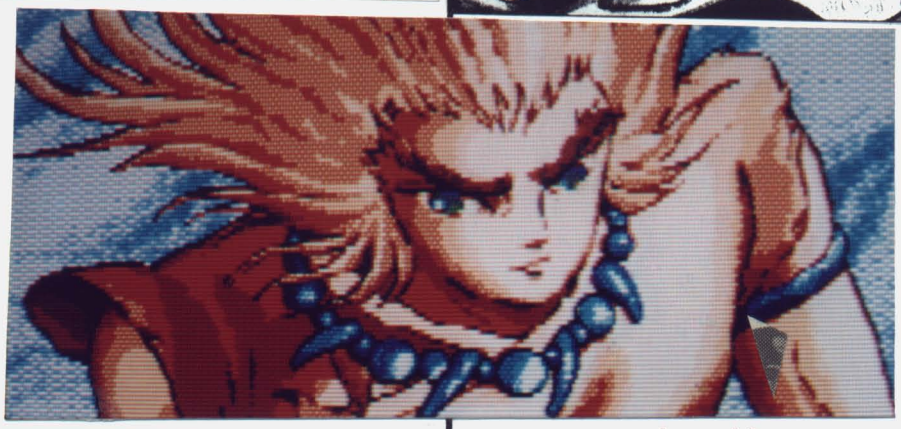
En el margen derecho:
1-Quitar o poner arma.
2-Quitar o poner magia.
3-Objetos que pueden usarse en el combate (como por ejemplo los recargadores).

En ocasiones sólo por andar conseguimos level de experiencia. Después de dar un paseo y estar tres cuartos de hora matando bichos llegaremos a un pueblo que dispone de una biblioteca. Preparaos porque el asunto que se acerca es de narices. Deberemos coger una serie de libros en un orden específico y entregárselos a la bibliotecaria. ¿Y como sabremos que el orden es correcto?. Muy sencillo, si cogemos el libro de la estanteria (YES/NO) correctamente, el ordenador llevará directamente el personaje frente a la bibliotecaria. Esta tediosa búsqueda puede tardar perfectamente media hora o más hasta que los personajes celebran una reunión.

Al salir de este pueblo nos dirigiremos a otro muy cercano donde nos informarán de un extraño suceso: en los bosques los animales se han vuelto peligrosos y agresivos. Sin pensarlo dos veces investigamos este extraño evento y tras pasar una cueva impenetrable encontraremos un jabalí. El niño, que guarda gran amistad con los animales y con los que se puede comunicar entablará una conversación con un ciervo y dos osos. Nuestros nuevos amigos nos llevarán a la quinta forca, un pasadizo secreto que conduce a un bosque donde todo nuestro poder ofensivo es inútil. Esto significa que intentaremos atravesar el bosque lo más rapidamente posible hasta llegar a una cueva con una salida al río. Será necesario navegar el río curso abajo y con el objeto de lograrlo, construiremos una balsa con unos árboles cercanos. Bajaremos por el río apretando la barra espaciadora y moviendo los cursores en diagonal derecha-izquierda. Pero atención porque podemos chocar contra obstáculos y al tercer choque... GAME OVER. Dirigiremos la balsa por la izquierda y entraremos en la cueva. Hablaremos largo y tendido y entraremos propiamnete en la cueva. La cueva forma una serie de túneles a modo de laberinto donde es muy fácil perderse. En una parte del laberinto encontraremos un monje que nos muestra una salida restregando su espalda contra la pared. La nueva salida nos prepara otro laberinto en el cual hay otro monje. Este no tiene intención de ayudarnos, a menos que le entreguemos



una serie de objetos que se encuentran en un pueblo cercano. Bueno, utilizando una salida inferior de la cueva conseguiremos desplazarnos hasta el mencionado pueblo donde hablaremos con una pareja situada en una plaraforma. Además veremos una casa bastante grande que, aun hoy, discrepamos de su verdadera naturaleza. José Miguel Collel opina que se trata de un joyería. David Baena cree que se trata de un almacén de provisiones mientras que



Pablo sugiere la posibilidad de ser una lavanderia. En fin sea lo que sea cogemos un objeto (creemos que se trata de un centollo) y se lo entregamos al monje antes citado. Esta operación tan simple será necesario repetirla un total de siete veces. En la última conversación surgirá un relámpago, señal de que podemos ir a visitar otro

monje de túnica verde perdido en los corredores y ¡ Acontece otro relámpago !. Este monje verde nos entregará un objeto que nos permitirá destruir paredes que obstaculizaban el acceso a otros laberintos. Encontraremos...otro monje que resulta no serlo. Es un servidor del demonio pero ¡ ah !, no lucharemos contra él porque en BURAI II no hay monstruos finales de fase.

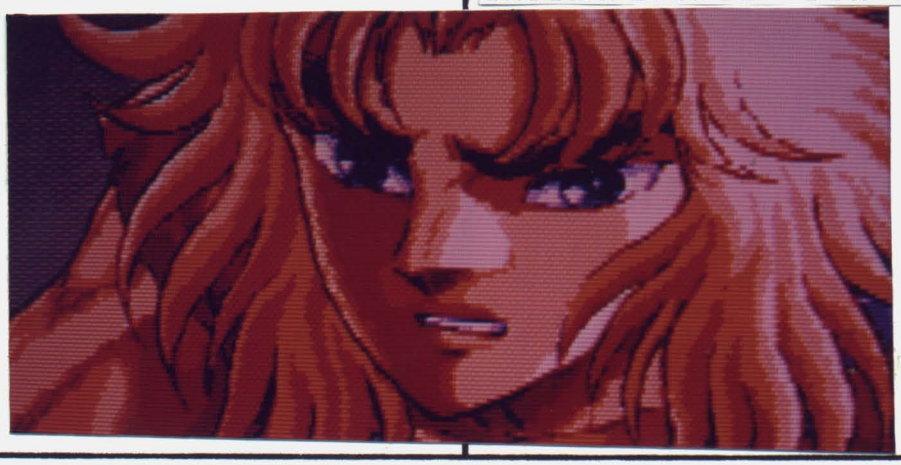
FASE 2

Esta fase se desarrolla en ZAIAS y como la anterior es bastante difícil. Podemos llegar a tener que vender la armadura para

conseguir dinero y recargarnos la vida al principio. En el pueblo inicial hablaremos con el cerrajero del pueblo, la pastelera y el dueño de la tienda de juguetes. Saldremos de este pueblo y nos dirigiremos al siguiente donde encontraremos a un colmado de tinajas con pipas, donde hablaremos con un individuo y una chica.A la vez, en este

pueblo hallaremos un viejo semipitufo con rasgos de elfo que nos pesenta a los cuatro duendes fantásicos. Seguidamente saldremos de ahí y

seguiremos una ruta ascendente que empezará en la zona sur de **ZAIAS** hasta llegar al lago y entonces torcer a la derecha. Bien, siguiendo con nuestro viaje en el siguiente pueblo hablaremos con un personaje, dueño de un bar destruido .También existe en el pueblo un club de lucha y un edificio con varios pisos. En cada piso encontraremos un personaje. Y es así, tendremos que conseguir que todos estos personajes nos hablen para después entrar en un bar y luchar con un individuo azul con gafas y una manta. Iremos al siguiente pueblo cuya hamburguesería es famosa por sus estupendas patatas fritas. Hablaremos con el dueño de este establecimiento y con una vieja de la plaza. Vamos a otro pueblo en el que visitaremos la relojería con un viejo de grandes cejas. Observaremos unas cebras sueltas y un obrero barbudo. Sabremos que por el momento la cosa va bien si al salir de este pueblo los personajes hablan entre ellos. Entraremos en un circo cercano y nos encontraremos con un



payaso que nos presentará a cuatro mapaches más. Llegado a este punto daremos una vuelta por el continente y entraremos en una cueva en cuyo interior se alza un majestuoso árbol que encierra en su interior un grandioso laberinto. La cuestión es encontrar unos enemigos que nos darán unas llaves para abrir puertas. Tras pasar este laberinto, llegaremos al árbol final con la demo de fin de fase.

FASE 3

Esta fase está inacabada, aunque os exponemos hasta donde se ha llegado, a ver si alguien ha logrado acabarla. En el siguiente número de FKD expondremos la FASE 4 y 5 y, si alguien nos envía la solución del juego, la publicaremos. Inicialmente, la fase tres comienza en **BELLNBA**. El personaje amigo de los dragones lucha contra una chica y posteriormente, la zorra le transporta a **ZAIAS** a la orilla del gran lago. Tomando un bocacalle por la izquierda entramos en una cueva submarina. En esta cueva encontraremos quince cabezas que nos entregarán una ficha cada una. Aquí es donde nos hemos quedado, porque tenemos que conseguir una combinación con estas fichas . . .

COMENTADO Y TECLEADO POR:
CARLOS REDONNET
FOTOS:
JOSE MANUEL LOPEZ

TOOLS ●ツール

●パラメータは目やすとなる比率です。

種類	名称	消費精神力	消費体力	値段	属性
戦闘	爆力杖	1	15	950	
	双鈎槍	1	12	650	
	紫雷杖	25	25		
	ボーンロッド	1	12	500	
	仕込杖	2	4	350	
	くさりがま	1	2	200	
	マキビシ	1	1	120	
	伊良太加数珠	15	7	1500	
	なぎなた	1	2	300	
	金数珠	4	0	2000	
	クイックウィップ	1	2	300	
	黄念棒	25	5		
	藍烈斧	5	100		
	バトルアックス	1	50	1400	
	巨人の斧	2	150	5000	
	魂力棒	1	5	170	
	サンドロック	0	10	150	
	ウィルチェーン	2	1	1200	
	クィックダガー	4	1	480	
	はち鳥ダガー	10	2	2400	
	マジックロッド	5	5	1000	
	十手	7	1	2200	
	阿修羅	1	4	800	
	風林火山	1	3	600	
	万年つらら	7	5	6000	
	オクトパスウィップ				
	ヴァルキュリアソード	7	12	4500	
	青爆剣	7	75		
	サンキングソード	0	40	6900	
	ロックチェーン	2	40	4500	
	ザイアス剣	25	30	2500	
	グレートスワンニードル	10	4	8900	

種類	名称	消費精神力	消費体力	値段	属性
戦闘	ブラックローズウィップ	12	2	4800	
	紅針	6	1	500	
	くじらのひげ	10	0	1900	
	あらかぶのひげ	15	0	800	
	緑紫剣	15	40		
	ハリケーンレイピア	10	5	5500	
	プラズマソード	5	12	8000	
	かじきの頭	6	15	4200	
占い	クリスタルオーブ	12	1	2500	
	エメラルドオーブ	50	2	20000	
	ダイアモンドオーブ	75	4	47000	
	ヒスイ玉	20	2	10000	
	タロットカード	10	0	800	
	亀甲	12	0	1500	
	ぜい竹	13	0	700	
動物救助	パンソウコウ	5	0	200	
	注射器	7	0	1600	
	包帯	5	1	1000	
	氷のう	5	1	1200	
大道芸	大グローブ	1	10	1000	
	笑い袋	1	1	800	
	招福扇	2	1	4200	
	恵比寿傘	2	2	3600	
魚たいじ	エイハブのもり	3	15	8000	
	ワイヤーネット	7	7	1100	
	エレキテル	9	2	1800	
	うらしま釣竿	15	1	12000	
	逆鉾	1	10	2500	
試合	竹刀	2	1	200	
	木刀	2	1	800	
	フェンシングの剣	5	1	1000	

ARMER ●防具

名称	体力防御	精神力防御	値段	属性	名称	体力防御	精神力防御	値段	属性
エルダーローブ	18	25	500		赤糸おどし	18	30	1500	
グランドパケープ	25	30	1000		黄糸おどし	30	30	3500	
ユニコーンローブ	30	30	2500		くさりかたびら	18	18	600	
紫糸おどし	30	0	1000		ステゴザウルスーツ	40	0	1900	

名称	体力防御	精神力防御	値段	属性	名称	体力防御	精神力防御	値段	属性
あぶらかたびら	18	40	2800		バイキングプレート	30	0	1000	
エアーキャップ	18	25	1200		ダブルサラマンダー	60	40	9000	
赤宝鎧	60	60			クロスシールド	25	25	2500	
白氷鎧	60	60			ポセイドンシールド	60	60	15000	
金波銀波帯					グラニットシールド	40	0	1600	
紅麗鎧	60	60			オーロラシールド	0	40	3500	
天女の羽衣	0	60	4200		円月万阻盾				
ジェルスーツ	30	0	2600		フェニックスシールド	40	60	5200	

ITEM ●アイテム

名称	効果	値段	名称	効果	値段
アスロン20	体力を少し回復する	60	トラスロンハート	体力を精神力に変換する	900
アスロン50	体力を最大値の半分回復	120	テレポーアズ	ダンジョンから脱出する	200
アスロン100	体力を完全に回復する	200	テレポット	行ったことのある町に移動	400
アスロンハート	精神力を少し回復	70	テレポンA	どこでも移動　セット	500
アスロンマインド	精神力を最大値の半分回復	130	テレポンB	どこでも移動　実行	500
アスロンソウル	精神力を完全に回復する	240	かまの油	技能力レベル一時UP	100
アスロンズ	体力、精神力共に少し回復	160	プラチナコート	対体力攻撃値UP	100
アスロンビッグ	体力、精神力共最大値の半分回復	300	シリコンコート	対体力攻撃値UP	80
アスロンキング	体力、精神力を完全に回復	560	カメレオンコート	対体力、精神力攻撃値UP	120
アスロンピアー	マヒした体を治す薬	150	ミラーコート	対体力、精神力攻撃値UP	200
ポイズンゼロ	毒を治療する	170	うちでのこづち	対体力攻撃値UP	450
ホワイトアスロン	精神力を完全に回復するが……	1000	マングーストワレ	対精神力攻撃値UP	120
アスロンデビル	体力完全回復、後遺症あり	1200	スカンクコロン	対精神力攻撃値UP	240
サタンアスロン	体力、精神力を完全回復の麻薬	2000	パワーグリップ	対体力攻撃値UP	180
トラスロン	精神力を体力に変換できる薬	800	はかせくん	知力レベルが一時UP	400

ENEMY ●敵キャラクター

キャラクター名	登場エリア	体力	精神力	知力	技能力	属性	キャラクター名	登場エリア	体力	精神力	知力	技能力	属性
青カブトガニ	ザイアス	◎	◎	●	△		海わろ	海上	◎	◎	○	○	
赤えい	モードほか	◎	△	△	△		ウルトラアイ	ザイアス	△	◎	◎	△	
あらかぶ	アラメンテほか	◎	△	△	△		ウルトラグラニット	ザイアス	◎	△	△	△	
イージーマネー	ザイアス	△	◎	○	△		エグザイルス	ザイアス	○	◎	◎	◎	
イエローシャーク	サルア湖	◎	△	△	△		エビ仙人	海上	◎	◎	◎	△	
イカリング	海上	◎	△	●	○		オアシス	ザイアス	△	◎	◎	△	
イチバンバッター	ザイアス	◎	△	△	△		大いなご	アラメンテ	◎	△	△	△	
一反木綿	モード	◎	◎	●	●		大ガマ	ベルンバ	◎	△	●	○	
インアスピック	ザイアス	◎	△	△	△		大むかで	アラメンテ	◎	△	△	△	
海さそり	海上	◎	●	△	△		鬼火	モード	◎	●	△	△	

SD-SNATCHER

The Story

Gracias a la labor de **OASIS - SD-SNATCHER** - ha sido traducido a ingles, cosa que nos permite disfrutar de la magnífica historia del juego. Una historia que viene a ser algo así.

El primer contacto con los SNATCHERS se produce el 22 de diciembre de 2039 fecha cercana a navidad. Un avión procedente de TOKYO cae repentinamente cerca de la ciudad de NEO-KOBE. No se halla ningún superviviente. Mueren 296 personas. Su causa es desconocida, pero entre los restos del avión se encuentra un extraño BIOROBOT . . . muerto. Tras este incidente, los succesos con BIOROIDS aumentan. El pánico se apodera de la población, porque estos BIOROIDS gracias a una piel artificial matan a los humanos y los substituyen, ocupando importantes cargos en la sociedad. Ya que estos BIOROIDS son capaces de " robar " o " agarrar " (**SNATCH**), son denominados **SNATCHERS** (los que roban).

FRANCISCO MORALES

Puesto que los **SNATCHERS** suponen una gran amenaza se crea un cuerpo de policia especial para combatir con estos.: **JUNKER** (Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger)

GILIAN SEED, el héroe de la historia, es un hombre que a perdido la menoria. Le suena familiar el nombre de **SNATCHER** y recuerda que una vez estuvo casado. Desea encontrar a su amor y es por ello por lo que decide unirse a **J U N K E R**.

Cincuenta años antes de que aparecieran los **S N A T C H E R S**, concretamente el 6 de junio de 1991 en **MOSCU** un accidente en el laboratorio de **CHERNOSTON** provoca el escape de un peligroso virus que destruye el 80% del continente asiático.

En el año 2042 se crea **J U N K E R**. Los mienbros de esta policia son denominados **RUNNERS** (corredores). **GILIAN SEED** cuenta con 31 años de edad y el mismo año de la creación de esta entidad se una a ella. El 20 de diciembre de 2042 ¡ **J U N K E R** inicia su combate contra los **SNATCHERS**!.

GILIAN SEED llega a **J U N K E R** y conoce a **MIKA SLAYTON**, telefonista de la entidad. Tras presentarse el jefe **BENSON CUNNINGAHAM** le espera.

Este le informa de las actividades de **J U N K E R**, le da 500$ y le envía a ver a **HARRY BENSON**, mecánico de **J U N K E R**, también conocido como el ABUELO. **HARRY** le entrega el **NAVIGATOR PETIT METAL** a éste. A su lado se encuentra **GEOFFRY TONEGAWA**, conocido como **GEOFF** que controla el almacén. En la enfermeria **GILIAN** encuentra a **JAMIE**, que resulta que también trabaja para **J U N K E R** como enfermera. A su lado el robot **ROBIN**, encargado de recargar la vida y vender drogas útiles

GILIAN SEED

para la batalla.

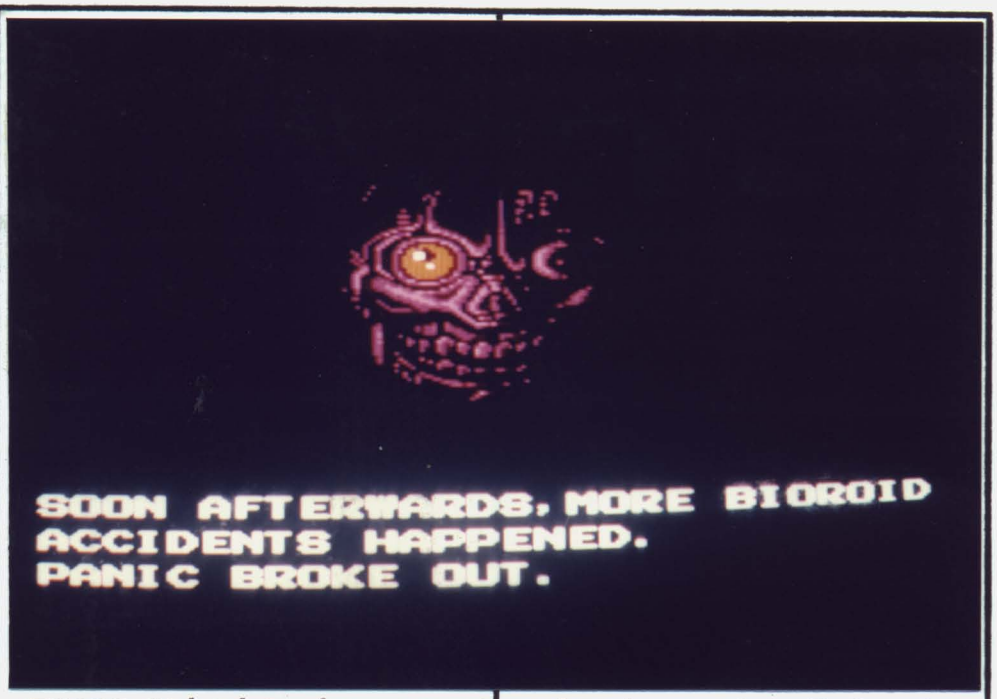
De nuevo en el despacho **GILIAN** conoce a otro **RUNNER**, llamado **JAN JACK GIBSON**. **BENSON** les encarga la misión de investigar los almacenes del puerto donde han aparecido numerosos robots. Allí **GILIAN** y **GIBSON** se separan. **GILIAN** entra en el almacen nº1 y escapa por los pelos de una bomba allí colocada. Presintiendo lo peor **GILIAN** entra en el segundo almacén en busca de su compañero.Encuentra el NAVIGATOR de su amigo, destrozado, que pronuncia algunas palabras, NAPOLEON ,OUTHER LIMITS, BARAN . . .

GILIAN consigue contactar con **GIBSON** dentro de una factoria. Este le pide auxilio, pero es demasiado tarde. **BARAN PURNED** assesina **GIBSON**, y escapa misteriosamente. Una vez en la oficina **BENSON** (el jefe) pide al héroe que vaya a ver la hija de **GIBSON**, **CATHERINE** y que exmine las notas de su compañero. A **CATHERINE** le afecta

mucho la muerte de su padre, ya que era la única familia que le quedaba: su madre murió cuando ella era muy pequeña. **GILIAN** consulta las notas de su compañero y descubre que los **SNATCHERS** precisan de un hospital o laboratorio para mantener sus pieles artificiales y que éstas no pueden soportar la luz del sol; **GIBSON**, además , posee un informador chino llamado NAPOLEON.

De vuelta a **J U N K E R**, **CUNNINGHAM** le amplia los datos: NAPOLEON trabaja en un club privado de **NEO-KOBE** llamado **OUTHER LIMITS**. Tras hacerse socio del club **GILIAN** contacta con NAPOLEON que resulta ser el Barman. Este le dice que el asesino de **GIBSON** es un profesional de los **SNATCHERS** y que frecuenta el local **RAND SHAFT** en los barrios bajos. Una vez allí, un individuo le informa que el local esta cerrado pero que puede dirigirse al casino **DICE SHAKER** para conseguir información. El dueño del local no conoce a **BARAN** (el asesino), pero menciona a la croupier **MIYUKI**. Ella confiesa que no conoce realmente a **BARAN**. Sólo sabe que su masión está cerca de los anuncios **CD**. Dentro de la mansión **GILIAN** rescata dos veces a una chica, y al final consigue enfrentarse a **BARAN**, pero éste se escapa y le tiende una trampa con dos

JAMIE LORAINE



super robots. La cosa parece perdida pero un misterioso personaje le salva. Se trata de **RADAM H A J I L E**, un cazarecompensas que también combate contra los **SNATCHERS**. **GILIAN** vuelve a **DICE SHAKER** donde el amo del local le informa que **BARAN** está en **VIPS**. **MIYUKI** le dice que al conseguir 3 calaveras en la máquina tragaperras conseguirá entrar en **VIPS**. **GILIAN** escucha la conversación entre **BARAN** y un tal **CHIN** en la que entre otras cosas comentan que **GILIAN** ha escapado de la trampa.También mencionan una iglesia y un hospital. De repente llega **RANDAM** (el rubio), y sorprendemos a los **SNATCHERS**. **BARAN** es destruido, pero **CHIN** escapa. **GILIAN** recoge un anillo con forma de calavera-araña. **PETIT METAL** (el navigator) le informa que este símbolo pertenece a un grupo religioso llamado **LOS ELEGIDOS DE JAWEH**, situado al norte de la ciudad en las cordenadas **CX126**.

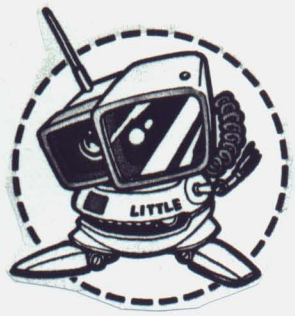
Pero si **BARAN** no podia estar mucho tiempo expuesto al sol ¿Como iría de un lado a otro? O caminaría por la noche o usaría algún túnel secreto. **GILIAN** vuelve a la mansión y siguiendo un pasaje secreto llega hasta la zona norte. Allí se encuentran **LOS ELEGIDOS DE JAWEH** que apoyan a los **SNATCHERS** y odian a **J U N K E R**. **GILIAN** entra en la iglesia y le informan sobre la secta. Esta fue fundada por **WESLEY CRUMPTON** en abril del 2041. Su doctrina predica la fusión de los hombres y las maquinas.Aunque **GILIAN** intenta entrar no se lo permiten, pero al volver resulta que el hermano de **WESLEY**, **ROB CRUMPTON** desea verle. Este le explica que **LOS HERMANOS DE JAWEH** era una pacífica secta religiosa en una época de crisis. Medio año atrás **WESLEY** publicó su libro santo que promulgaba la unión entre el hombre y la maquina. Desde entonces él no ha sido el mismo y le piden que lo mate para devolver la paz a la secta. **GILIAN**, convencido de que **WESLEY** es un **SNATCHER** lo mata, pero lo que ha hecho es un grave error. **WESLEY** es un ser humano, y al realizar tal acto **GILIAN** ha ofendido la regla dos de **J U N K E R**.

CUNNINGHAM le despide de **J U N K E R**, pero **JAMIE** le ayuda. Si **GILIAN** consigue alguna prueba que demuestre la existencia de **SNATCHERS**

PETIT METAL

JAN JACK GIBSON

en la secta sera readmitido. **JAMIE** le lleva a la iglesia y le cambia el nombre por el de **SOLID SNAKE**. Em la iglesia le informam que **ROB** va a pronunciar su sermón. Un sermón cargado de ataques contra **JUNKER**. El sucesor del hombre en la evolución es el **SNATCHER**, un enviado de dios. "Devemos apoyar a sus sirvientes, las criaturas metalicas. Ellos son amigos, **JUNKER** es el enemigo". **GILIAN** después, consigue escuchar una conversación entre **ROB** y **LISA**, su compañera. En ella se alegran del despido de **GILIAN** También mencionan al **DOCTOR CHIN** y la



cantidad de humanos que tendrán para poder sustituirlos. **QUEEN** estara salvada y el jefe estará contento porque será el fin de los humanos en la tierra. La muerte de **BARAN**, comentan, es un pequeño sacrificio para la causa. Demostrado que la iglesia es un hervidero de **SNATCHERS**, **JAMIE** conduce a **GILIAN** asta las oficinas del mayor **PAULA MACKAINE**, que cree nuestra historia. Durante este tiempo han aparecido más robots que han matado muchos mienbros de la secta. **PAULA** envia las tropas **KSDI** a la zona y fuerza a **CUNNINGHAM** a readmitir a **GILIAN**. De nuevo en la iglesia destruimos a **ROB** y a **LISA**. Esta posee otro anillo como el de **BARAN** que al colocarlos en la estatua calavera aparece un pasadizo secreto que conduce a la cloacas. Allí se encuentra con **RANDAM** (el rubio). No habían pensado que los **SNATCHERS** usarían las cloacas para desplazarse. **RANDAM** invita a **GILIAN** a seguirle para encontrar el laboratorio de **QUEEN**. Al final lo encuentran y **GILIAN** llega hasta **CHIN SUHO**, director del hospital **QUEEN** (hospital de los **SNATCHERS**). **CHIN** le cuenta que el plan **LEVEL-2** traerá una gran victoria a los **SNATCHERS**. No dependerán de sus defectivas pieles artificiales. Su piel será perfecta gracias a la ayuda de la mujer de **GILIAN SEED**.

NEO-KOBE será suya y trata a **GILIAN** de **DOCTOR SEED**. Después de aniquilarle, **GILIAN** abre una caja fuerte donde se guarda una lista de **SNATCHERS**:

1.-**BARAN PURNET** 2.-**ROB CHAPTON** 3.-**LISA NILSEN** 4.-**CHIN SUHO** 4.-!**BENSON CUNNINGHAM**!

GILIAN vuelve rápidamente a **JUNKER**. **MIKA** está malherida pero **HARRY** está al borde de la muerte. El no ha podido hacer nada para salvar a **JAMIE** que ha sido raptada por **CUNNINGAM**. Su aprecio por **GILIAN** y **JAMIE** había crecido con el tiempo. A los tres años el govierno cuido de él y desde entonces siempre ha vivido sólo. **HARRY** muere sin embargo **GILIAN** consigue descubrir un pasaje secreto detrás del cuadro del despacho del jefe **CUNNINGHAM**. Tras buscar un rato, localiza a **CUNNINGHAM** que le reprocha las dudas de la raza humana, una raza que no conseguirá salvar

DECEMBER 2042.
PLACE OF ACTION: NEO KOBE CITY.
UNDER THREATH OF THE BIOROID SNATCHER.

RANDAM HAJILE

MIKA SLAYTON

HARRY BENSON

GEOFFRY TONEGAWA

su propio planeta. La mujer de **GILIAN**, además, ayuda a los **SNATCHERS** a crear una piel perfecta, con lo cual se completará el proyecto **LEVEL-2**.
La lucha empieza, pero cuando **CUNNINGHAM** se ve perdido, escapa. Siguiendo el rastro de sangre que **CUNNINGHAM** ha dejado, **GILIAN** lo vuelve ha encontrar acompañado de una copia **SNATCHER** de **JAMIE**. El **SNATCHER** es vencido a la vez que **GILIAN** encuentra otro **SNATCHER** con un globo. Al seguirlo llega al **JARDIN SYD**, el centro de entretenimiento de **NEO-KOBE** (es decir el parque de atracciones). Allí nuestro héroe persigue al **SNATCHER** del globo hasta que **RANDAM** la llama para reprocharle las payasadas que está haciendo, y le informa que su padre (el de

BENSON CUNNIGHAM

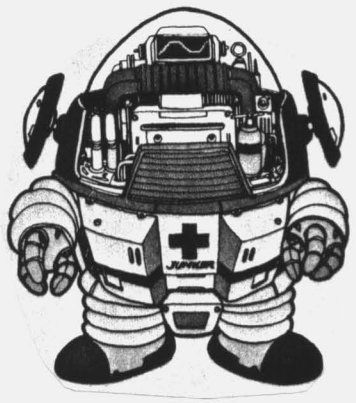
RANDAM "el rubio") quiere hablar con él. El padre de **RANDAM** es **PETROVICH MADNAR**, no obstante cuando llega ya está muerto, aunque no es sorprendente su muerte ya que tenía 106 años. Antes de su muerte él entregó a la enfermera un **Memory Card** para **GILIAN. PETIT METAL** reproduce el **Memory Card**. En él **MADNAR** le explica una historia sorprendente. Cincuenta años atrás él y **GILIAN** se conocierón. Cuando se produjó el gran desastre **MADNAR** y su hijo escaparón a **EE.UU. MADNAR** le explicá los crímenes cometidos por su otro hijo **ELIJAH**, ya que por su culpa **GILIAN** se vio involucrado en esta tragedia.
ELIJAH, por culpa de los celos y la locura, se volvió contra su padre y causó el gran desastre. **GILIAN** y **JAMIE**, eran cientíificos que estaban a órdenes de **MADNAR. ELIJAH** fué el causante del gran desastre si,pero también es cierto que **MADNAR** nunca trató a su hijo como tal, sino como a un rival científico.El proyecto **SNATCHER** sólo es conocido por tres personas: **PETROVICH MADNAR, JAMIE** y **GILIAN SEED. JAMIE**, que ha sido raptada, está encerrada en la base secreta de los **snatchers** pero su localización es desconocida. Como ayuda **MADNAR** explica que siendo su origen el **KREMLIN, MOSCU**, los **SNATCHERS** adoran ese emplazamiento. Una prueba de ello es que el **JARDIN SYD** es una copia de la topografía de **MOSCU**. Le sugiere que compare los mapas de **MOSCU** y **JARDIN SYD**, y tras esto termina la reproducción.
GILIAN compara ambos mapas y descubre que la posición del **KREMLIN** en **MOSCU** coincide con la **CASA MAGICA**, el laberinto de espejos. **GILIAN** acompañado por **RANDAM** entra en el complejo subterráneo y allí se

6-6-1991

MOSCOW

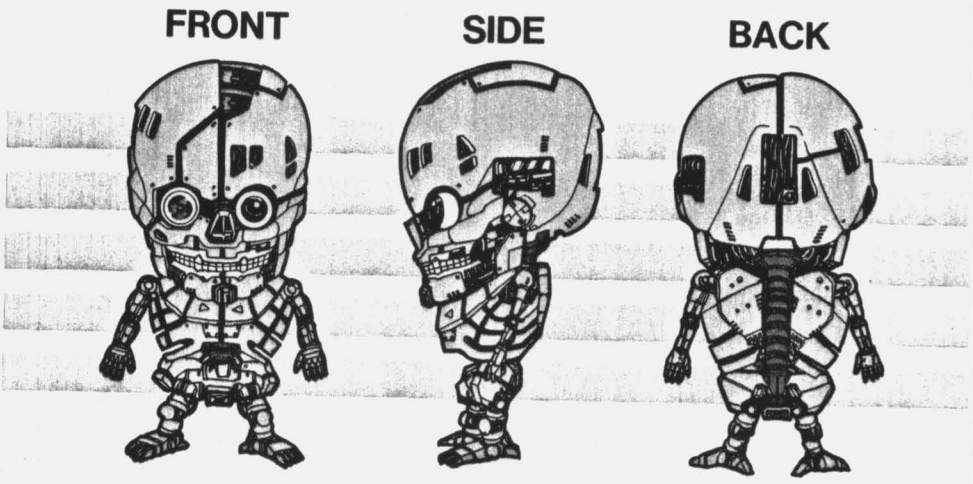
CATHERINE GIBSON

separan.
El camino llega hasta un laboratorio donde nuesto héroe encuentra un científico que trabajó en el veneno **LUCIFER-α** en laboratorio de **CHERNOSTON.** El **L-ANGEL** es el antítodo. Por fin **GILIAN** encuentra a **RANDAM** y los dos entran en una habitación donde se encuentran con un viejo . . . que resulta ser **ELIJAH.**
GILIAN SEED desconoce a **ELIJAH**, pero éste le dice que poco a poco decubrirá su pasado. El relato se remonta a 50 años atrás:
En aquella época el progreso se realizó con la retirada de las armas atómicas que amenazaban el mundo. La atmósfera mundial quedo a salvo pero los tiranos dek **KREMLIM**, cuya ambición no tenía limites, querian conquistar el mundo, pero las cosas fueron mal para los paises comunistas. Idearon un plan que consistía en substituir las personalidades del mundo por perfectos **BIOROBOTS.**
Nombre en clave : **PROYECTO FRANKESTEIN.**
Para llevar a buen termino semejante empresa fuerón convocados los mejores científicos del país. Entre ellos se encontraban el Doctor **PETROVICH MADNAR**, técnico en robótica, su hijo **ELIJAH**, ingeniero genético, **JAMIE LORAINE**, Bioquímica y por último el Doctor **GILIAN SEED**, morfopsicólogo. El laboratorio donde inicialmente se realizaba el trabajo era el **NAWROSIBIRK**, pero pronto se traslado al **KREMLIN.**
ELIJAH se enamoró de **JAMIE** cuando ambos eran estudiantes y para él fué una suerte el hecho de que **JAMIE** se convirtiera en la ayudante de su padre. El proyecto aportaría la oportunidad para declararse pero **GILIAN** lo estropeó todo. **JAMIE** rechazó a **ELIJAH** y en el año en que paso el comenta **HALLEY** se casó con **GILEAN.** En junio del 91 la pareja tuvo un hijo. Esto representó un duro golpe para **ELIJAH**, que decidio concentrarse en su trabajo para olvidar a **JAMIE.** Pero sus desgracias no acabarían aquí porque su padre decidio que **GILIAN** ocupara su puesto. para colmo, la madre de **ELIJAH**, que sufría del corazón murió por esas fechas, con la impasibilidad de su padre que sólo se interesaba por su trabajo. Tanto daño en tan poco tiempo volvío loco a **ELIJAH** que planeó un plan para vengarse.
Poco a poco los progresos en la creación de los **Bioroids** aumentaban llegando a estar terminados en un 80%. Era misión del equipo de **JAMIE** terminar la piel artificial. Pero el **KREMLIM** se impacientaba decido a que le urgía substituir en una

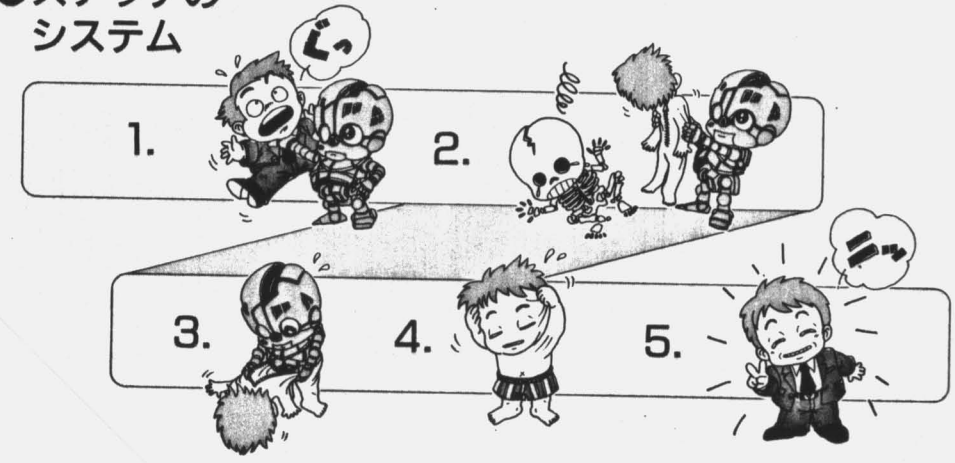


ROBIN

noche a todos los grandes lideres.
Paralelámente al proyecto **SNATCHER** en el laboratorio de **CHERNOSTON** se realizaba otro proyecto dedicado al cultivo del **RAOII-VIRUS.**
Un compañero de **ELIJAH** le salvo causando la conocida catástrofe. El Doctor **MADNAR** escapó con el hijo de **GILIAN** y **JAMIE**, pero ellos junto a **ELIJAH** quedarón encerrados en el subterráneo
SHELTER, bajo el **KREMLIM.**
Para evitar la contaminación del **LUCIFER-**



●スナッチの
システム



α, decidieron instalarse en cápsulas de hivernación durante diez años, puesto que pasado ese tiempo el efecto del virus terminaria. Ante estas afirmaciones **PETIT METAL** tiene una objeción. **JAMIE** y **SEED** fueron encontrados cuarenta años despues de la catástrofe por el 15 equipo de inspección siberiano. Un período de tiempo tan largo provocó la perdida de memoria, pero eso no explica que tardaran tanto tiempo en despertar, si se sabía que el efecto del virus sólo duraría diez años. Ante esto **ELIJAH** confiesa que efectivamente, él sabía que el efecto del virus pasaría en diez años, pero él programó los controles para despertar él sólo. En un principio pensó en despertar a **JAMIE** y acabar con ella el proyecto, dejando a **SEED** congelado para siempre. Pero después cambió los planes. El mismo acabaría el proyecto y conquistaría el mundo . . . para **JAMIE**. Mas terminar la piel de los **SNATCHERS** le costó cuarenta años. Provaria sus criaturas en **NEO-KOBE**, un lugar perfecto para experimentar. Cuando **ELIJAH** terminó el complejo subterráneo, **JAMIE** y **SEED** fueron encontrados y eso representó un problema par él . . . pero no el único. Por culpa las acciones de los **SNATCHERS** mucha gente murió, provocando una fobia hácia estos. Ellos eran muy semejantes a los humanos físicamente, pero también psíquicamente. Las dudas y sospechas que poseían los humanos, infectarón las mentes de los **SNATCHERS**, algo en que **ELIJAH** no había pensado. Cuanto más se parecían a los humanos más incontrolables se volvían hasta que llegaron a revelarse y encerrarlo en esa habitación.

Los **SNATCHERS** ahora quieren eliminar todas las dudas del mundo, y a fin de logralo, exterminarán la raza humana. El jefe de los **SNATCHERS** ha creado su propio plan **LEVEL-2** para reemplazar a los humanos en la tierra, y por esa razón ha completado la piel gracias a **JAMIE**.

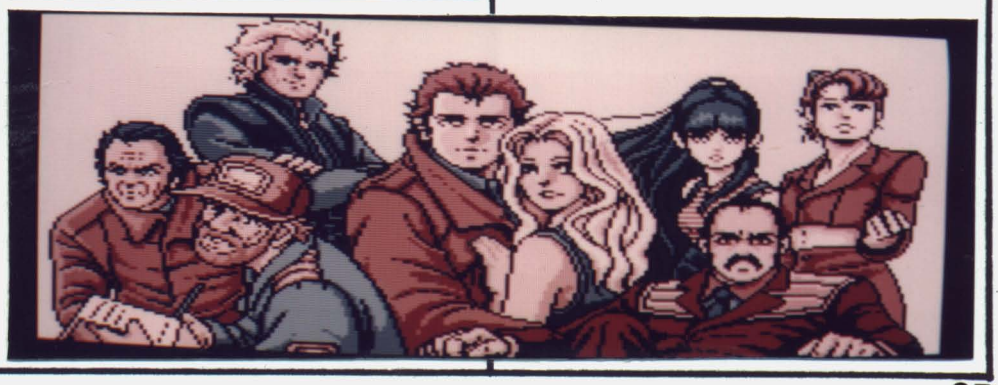
Pero **ELIJAH** no reconoce al compañero de **SEED**. **RANDAM** en realidad es un **Bioroid** creado por el padre de **ELIJAH**, una copia de él mismo. Su brazo lo prueba y su nombre **RANDAM HAJIEL** es **ELIJAH MADNAR** leido al réves. El doctor **PETROVICH** creó un **Bioroid** perfecto que fué programado para no conocer su verdadera identidad y destinado a combatir a los **SNATCHERS** mientras que él tardó cuarenta años en crear una piel defectuosa.

Para poder resctar a **JAMIE SEDD** tendrá que conseguir el **L-ANGEL** y por fin **ELIJAH** muere.

Viendo que detruir todos los **SNATCHERS** de la base es imposible, **SEDD** encarga a **RANDAM** que vaya a buscar a las fuerzas **KSDF** para destruirlos mientras el rescata a **JAMIE**. Tras conseguir el **L-ANGEL** y llegar al laboratorio donde está **JAMIE** ésta le explica que a **HARRY** (el de la armeria con gorrita) es su hijo. El jefe de los **SNATCHERS** aparece y explica que la última generación de **LUCIFER-α** **LUCIFER-β** a concluido. El virus sera esparcido por sus submarinos nucleares por todo el mundo. **GILEAN** destruye al jefe de los **SNATCHERS** y en ese preciso momento llega **RANDAM**. Cuenta que para detener los submarinos es necesario destruir el reactor nuclear de la base. **RANDAM** se sacrificará para que sus amigos se salven y puedan destruir al resto de los **SNATCHERS** que se encuentran en el **KREMLIN**. Pero cuando **SEED** está a punto de embarcar, aparece **RANDAM** que no ha muerto. Despues de destruir a los **SNATCHERS** volverán de **MOSCU** celebrarán la navidad . . . **Año nuevo.**

IN THE YEAR OF THE APPROACH OF HALLEY'S COMET, YOU TWO GOT A SON.

I'M AFRAID SO, JAMIE..



VIDEO・LD 5/21発売予定

第3巻(全4巻シリーズ)
「彷徨、そして迷走…」
¥5,800(税込)

角川書店

5回目の鐘が鳴り響き、マリアの悲鳴が、命が、かき消える……
ダレスの呪文が人々を石に変え、
天空のイースにダームの嘲笑が響き渡る!

・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー
(詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。)

オリジナルビデオアニメーション

イース 天空の神殿

アドル=クリスティンの冒険

30分/カラー/ステレオHiFi/VHS・LD

発売スケジュール

巻数(サブタイトル)	発売日	商品番号・販売元	
第1巻(失楽園)	発売中	KFDA-40	角川書店(セルビデオ)
		KLA-50	キングレコード(LD)
		KIVA-156	キングレコード(セルビデオ)
第2巻(世界果つるところ)	発売中	KFDA-41	角川書店(セルビデオ)
		KLA-51	キングレコード(LD)
		KIVA-157	キングレコード(セルビデオ)
第3巻(彷徨、そして迷走)	5月21日発売予定	KFDA-42	角川書店(セルビデオ)
		KLA-52	キングレコード(LD)
		KIVA-158	キングレコード(セルビデオ)
第4巻(運命の流れる中で)	7月21日発売予定	KFDA-43	角川書店(セルビデオ)
		KLA-53	キングレコード(LD)
		KIVA-159	キングレコード(セルビデオ)
レンタルビデオ(販売元:キングレコード)	発売中	上巻(1+2巻) KIVA-160	
	93年7月21日	下巻(3+4巻) KIVA-161	

※角川書店とキングレコード各々のセルビデオはそれぞれ異い内容を収録しています。

第1巻 角川セルビデオ　第3巻 キングセルビデオ　第3巻 キングLD

〈メインキャスト〉アドル:草尾 毅/フィーナ:高山みなみ/レア:本多知恵子/リリア:三石琴乃/サダ:辻谷耕史
〈メインスタッフ〉原作:日本ファルコム/監督:渡部高志/脚本:千葉克彦/キャラクターデザイン:西村博之
作画監督:中沢一登/美術監督:石垣 努/音楽:Falcom Sound Team J.D.K./制作:東京キッズ
製作・発売元…日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店
販売元…角川書店/キングレコード株式会社
©1992日本ファルコム/キングレコード/角川書店

実写!特撮時代劇!

サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記

製作・発売:スタジオトロン/角川書店/キングレコード/バンダイビジュアル
販売:バンダイビジュアル/角川書店
©1993麻宮騎亜/角川書店・スタジオトロン/スターチャイルド/PLEX

VHS・LD絶賛発売中!

VHS カラー/本編54分+インタビュー映像4分/ステレオHiFi/販売:角川書店/バンダイビジュアル
LD カラー/本編54分+インタビュー映像4分/デジタルステレオ/CAV/販売:バンダイビジュアル
ビデオ・LD共 ¥7,800(税込) ¥7,573(税抜)

- The Ripple(松井菜桜子、本多知恵子、川村万梨阿)をはじめ、メインキャストの撮影裏ばなしインタビュー映像!
- 描きおろし満載。"闇婦"の全てが分かる小冊子、「サイレントメビウスかわら版DX」!!

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。

※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL:0492(59)1100
角川ブックサービスまで

キリトリ線

お名前　　ご住所 〒　　TEL.(　　)　　●年齢・性別 オ 男・女

サウンドコレクション注文書	アルスラーン戦記 CDパッケージ	魔狼王風雲伝2	アニメキングダム 愛蔵版 スペシャル2	ビデオ注文書	アルスラーン戦記Ⅱ	サイレントメビウス2	風の大陸	イース 天空の神殿 ●第1巻●第2巻●第3巻●第4巻	全4巻	サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記
	税込み価格 12,500円	税込み価格 1,900円	税込み価格 2,000円		税込み価格 9,800円	税込み価格 9,800円	税込み価格 9,800円	税込み価格 5,800円	税込み価格 23,200円	税込み価格 7,800円
	申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本		申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本	申し込み数 (　)本

※書店様へ:お客様が自参して来店された場合注文書として対応して下さい。ビデオでお申し込みできる商品はVHSのみです。

取扱書店名

角川書店

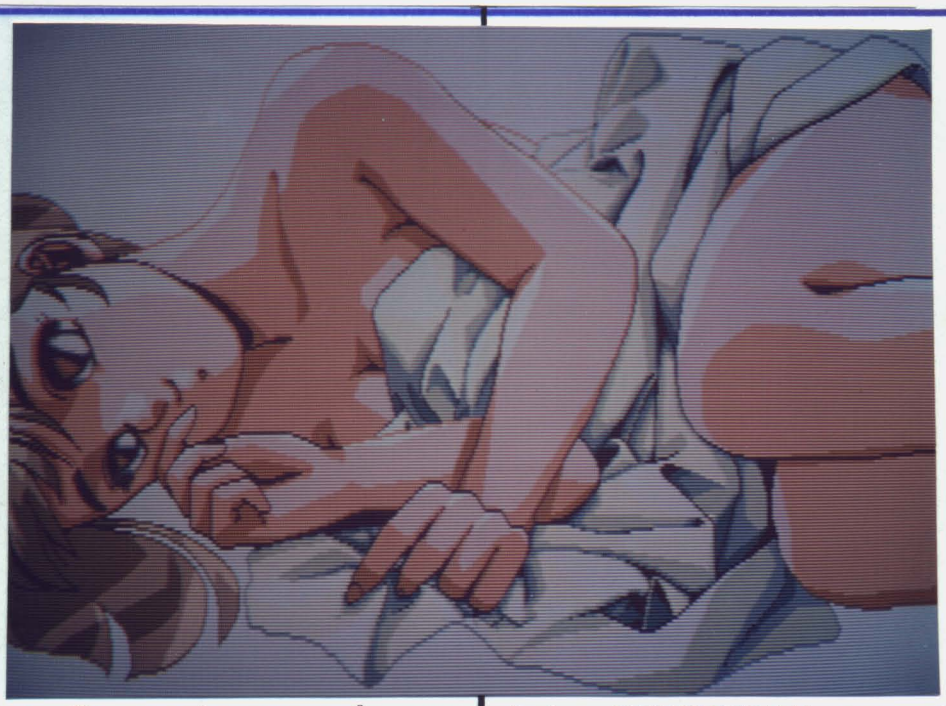
ENTREVISTA A ...

RAMÓN CASILLAS

RAMON CASILLAS nacido el 21 de octubre de 1961 es uno de los usuarios de MSX, MSX2,TURBO R más conocidos en el mundo MSX.Esta entrevista en exclusiva para FKD tratará de dar a conocer datos del pasado, pero también las últimas noticias de CASILLAS.

FKD: ¿Como empezó tu andadura en el MSX ?

CASILLAS: La andadura en el MSX empezó hace ya varios años, aproximadamente a finales del año 86, principios del 87. Me compré un SONY un 20p, creo que se llamaba con cassete. Y bueno, entonces empezaron a pasarme algún que otro juego en cassete , yo disfrutaba grabando y con esto de las direcciones de memoria y tal. Un día conozco a un amigo que tiene un SONY 500. Viene a mi casa y, claro, yo le enseño el PIPPOLS, el KNIGHTMARE I, y él se queda alucinado. El sony 500 era un ordenador que, no se porque, estos juegos no funcionaban. Así él venía a mi casa y se ponía a jugar al KNIGHTMARE y cosas de éstas. Un día conocimos a un amigo que tenía un SONY 700 y, claro, todos estos programas entraban bien, pero no en el 500. Mi amigo se compró un SONY 700 y detrás yo. Entonces con el MSX2 ya empecé a tener otro tipo de juegos como el KING KONG II, SHALOM, llegaron muy ceca mío aparte antes había hecho el PINGUIN, VAMPIRE KILLER, cosas así. El día que me llegó el KING KONG II, me puse todo el día con él. Abancé mucho, pero había ciertos puntos que no los veía muy claros y como era un programa que no se podía grabar la partida, pues otro día tenias que volver a empezar. Así , cada día, hasta que casi me lo acabé, creo que tardé un mes. Yo me compraba la MSX club, antes la INPUT MSX, y

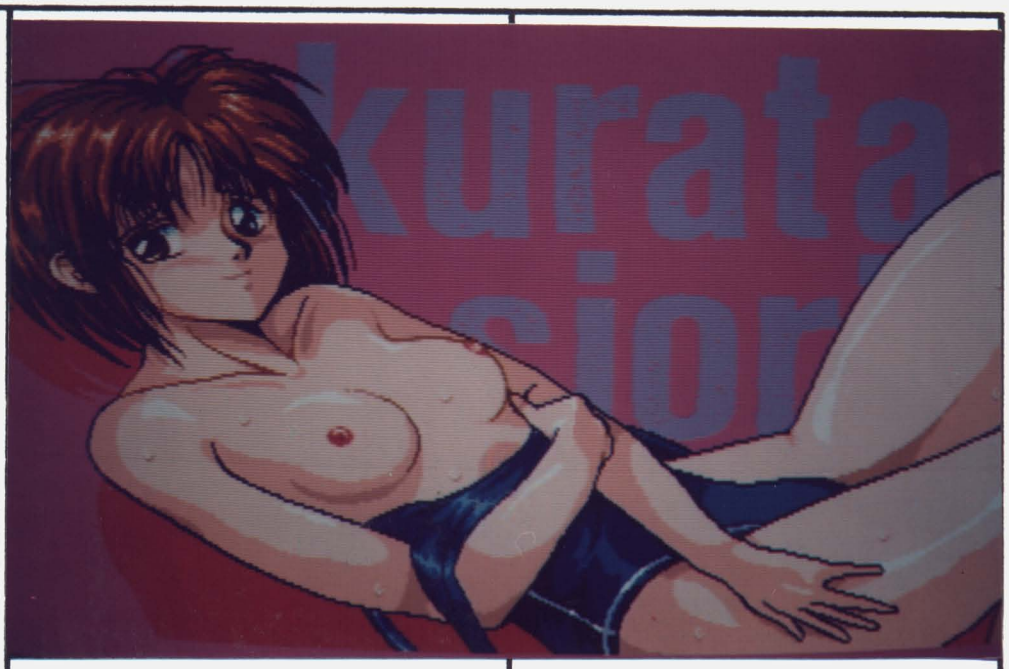


un dia puesto que veía que iban a comentar algún juego japonés en la MSX club pues decidí ir a los señores de MANHATTAN, si lo querían publicar, con el mapa y todo. El mapa, por cierto me ayudó una persona a hacerlo. Una vez hecho esto cogí y me fuí a MANHATTAN con el mapa del KING KONG II y todas las instrucciones. Ese día conocí al señor Carlos Mesa y le comenté si esto le interesaba. A mí me hacía ilusión y como nadie lo había hecho sería bastante interesante. Y sí, me dijo que lo quería y tal,

y me pidió que le hiciera las fotos de ese reportaje porque sino ¿Qué pondrian allí ?. Allí sólo tenían un F9 con cassete, prácticamente no tenían casi nada. Le entregué el comentario e hice las fotos en otra ocasión. No sin antes el señor CARLOS MESA me dijo que si quería algún MEGAROM me daría una dirección de una casa que vendía. Y allí conseguí el NEMESIS III. Luego ya llegaron más copias, como el KING VALLEY II y tal pero costó. Pasaron dias, hice las fotos del KING KONG II con un amigo que me ayudó, porque yo no sabía como iba a quedar la cosa. Se izo con su cámara. No quedaron muy perfectas, pero bueno. Entonces se las llevé y eso fué en febrero aproximadamente. Entonces hasta en agosto, en la época estival no sacaron el comentario. Tardaron mucho ¿no?. El señor CARLOS MESA me pidió si tenía algún otro. Le dije que sí, que tenía el SHALOM pero que no estaba acabado, y ahí termina la cosa.

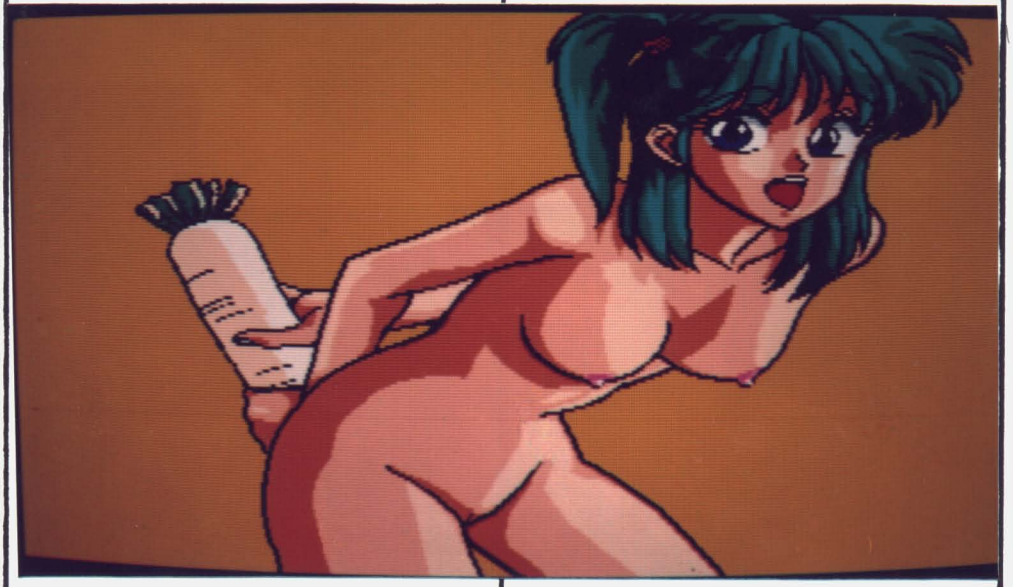
FKD: ¿El ambiente en MSX CLUB era bueno ?

CASILLAS: Hombre, no estaba mal, lo que pasa es que yo no estaba allí todos los días. Iba a veces. La gente allí, sí eran amables. Había la secretaria, estaba el CARLOS etc. Alguna vez el señor JAIME que era el dueño de la revista chillaba un poco. A mí no, claro, porque a mí no tenía ningún derecho. Si pillaba algún cabreo sus motivos tendría este hombre.



FKD: ¿ Como empezaste a hacer el coleccionable del Japón ?

CASILLAS: Como ya he dicho antes, primero ofrecí mi comentario del KING KONG II y luego me pidieron si tenía algún otro. Tenia el SHALOM pero no lo pude acabar, incluso hoy en día sigo poniéndolo de vez en cuando, investigando pero aun me falta algo importante. En una de esas veces que iba a MANHATTAN el señor CARLOS MESA me dijo si quería hacer el coleccionable porque PERE BAÑO lo dejaba. No tenían a nadie y como yo iba haciendo las fotos, los comentarios y tal me pidió que lo hiciera y el señor Jesús Montané ayudaría. Entre los dos lo haríamos. Yo haría la parte material-información, sacada con revistas MSX-FAN compradas por mí, menos dos que me pagaron ellos a consta de decirle que me pagaran esas revistas. Así empezamos a hacer el coleccionable. Yo no tenía



mucha experiencia, no sabía como iba a salir eso y ,bueno, el primer número salió en un mes de septiembre y quedó un poco flojo, muy poco texto, porque tampoco sabíamos el texto que tendríamos que poner. Claro, yo nunca había hecho un coleccionable. Un comentario vale pero un coleccionable, buscando. Entonces al segundo ya con los datos que tenía puestos pude hacerlo más largo. Y llegaba un momento que los hacía muy largos y me los iban recortando.

FKD: ¿ Se recibía mucha correspondencia de los usuarios ?

CASILLAS: Pues sí, cuando estaba yo a mi nombre llebaba alguna carta que otra. Quizá más a otros apartados como del HARD al SOFT o TRUCOS, CORREO. La mayoría de las cartas iban dirigidas a estas secciones. Me acuerdo de una de un tal Carlos Redonnet que más de una vez había visto una carta de él con comentarios de si íbamos a sacar el XAK o no, o de este tipo. No me acuerdo muy bien de la carta pero se que trataba del XAK y era de él. Carlos Redonnet calle Pintor Fortuny aproximadamente. Me acuerdo, tengo buena memoria. Muchas de estas cartas que recibiamos en algunas había comentarios. Así yo hice mucha amistad con gente que me ayudaba porque, prácticamente, el que escribía, yo buscando información intentando escribir todo . . .Muchos comentarios fueron hechos por segundas personas, que me los mandaban a mí, los retocaba y Jesús volvía a retocarlos. Reconozco que Jesús escribía bien, lo que pasa es que él como al no hacer el juego, no es lo mismo que si él lo hace y lo escribe. Había fallos de maquetación por ejemplo , además ya te digo que al no jugar siempre te dejas algo. Jesús tenía un PC para escribir y un MSX 1 y en su casa hacíamos el coleccionable. Muy bien, por cierto, guardo muy buenos recuerdos. Lo que pasa es que, bueno, lo que puso en el último número, realmente pienso que no es justo. El MSX se ha acabado hasta cierto punto, hasta el punto de no ser negocio para alguien pero para la gente tenerlo como hobby y en plan amistad, yo creo que el MSX... ningún ordenador ha dado lo que ha dado éste... y sigue dando. Aunque he visto revistas japonesas hoy en día... los comentarios que hay... realmente da pena ver como se ha dejado completamente. Las cónsolas han ganado... totalmente y llanamente. Ahora , las cónsolas no tienen por ejemplo un FRAY, un XAK, quizás lo tengan. Tienen un YS III, van a sacar un YS IV, KONAMI saca muchos cartuchos para Super Nintendo y claro, no saca nada para MSX... Allí está el dilema o sea, todo por la pasta.

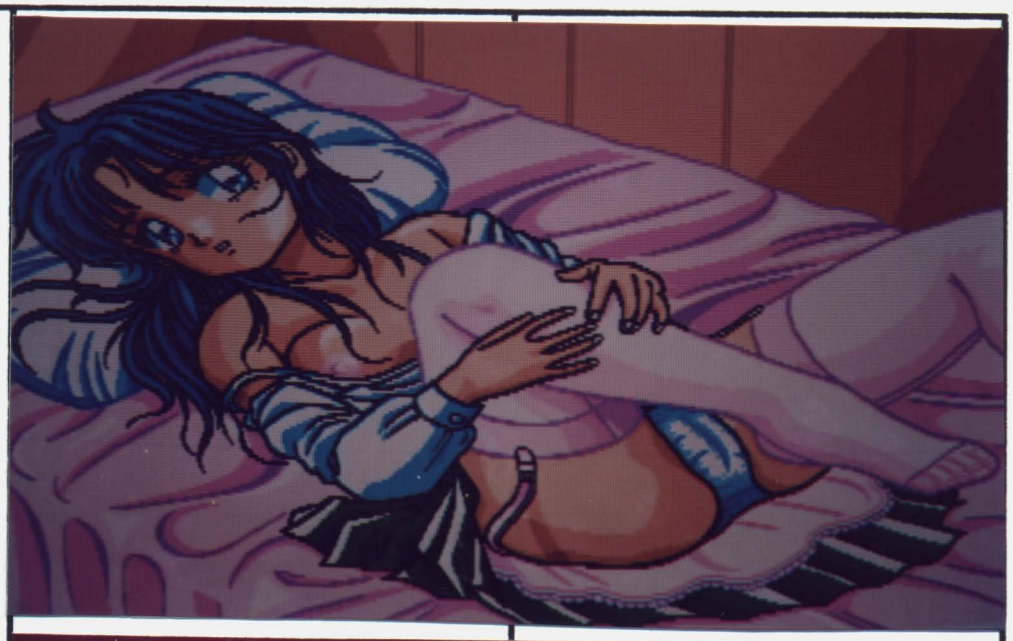
FKD: ¿ Te pagaban algo por hacer el revista?

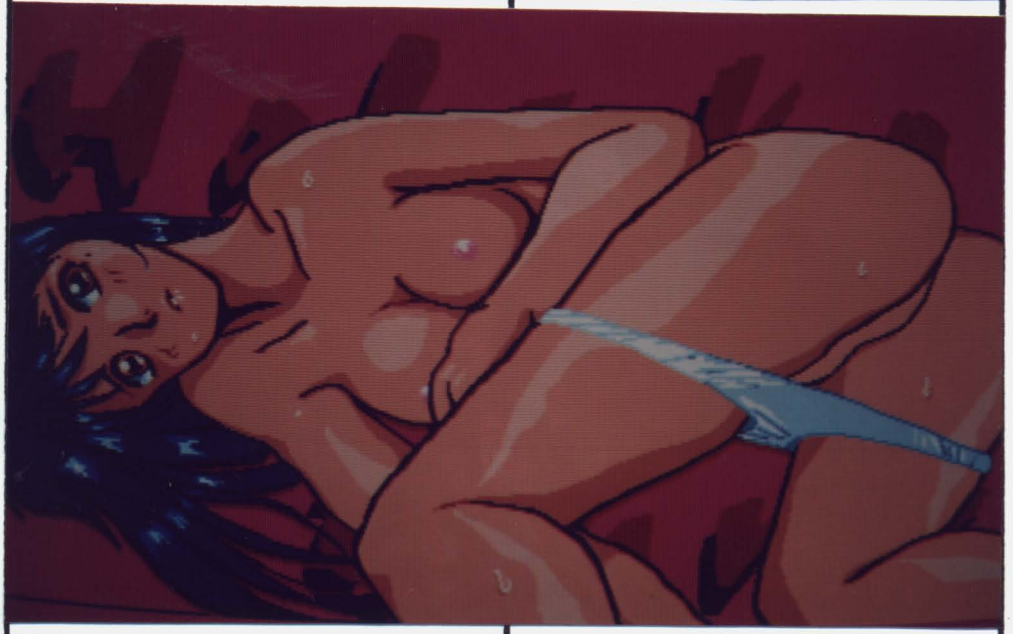
CASILLAS: Si me pagaban pero prácticamente lo que

me pagaban se iba en gasolina yendo allí. Porque eran no se si eran dos mil pesetas o tres mil por revista aproximadamente. A veces dos mil quinientas, tres mil, una cosa así. Yo lo empleaba para comprar la MSX FAN, porque la tenía que pagar yo y ya te digo que gasolina porque tenias que cruzar toda Barcelona para poder ir a MANHATTAN que está en la parte alta. Si vas un par de veces a la semana es un dinero que te gastas en gasolina o en el metro, como sea. Aparte para cobrar era un poco difícil, siempre rondinaban un poco. Para la miseria que era ... o sea que no estaba fácil la cosa.

FKD: ¿ El cierre de la revista te tomó por sorpresa o ya se rumoreaba ?

CASILLAS: No se rumoreaba, pero me tomó totalmente por sorpresa. Me llamó un día Jesús a casa y me dijo "Oye tengo que darte una mala noticia. Uy, me parece que ya se lo que me vas a decir. No me digas que cierra la MSX CLUB. Sí, cierra. Jaime ha dicho que no es rentable que vende muy pocos números y la cierra". Y ahí quedó la cosa. Entonces, todos los comentarios que yo tenía que eran PSYCO WORLD que me habían enviado entero, el BURAI I, y el RUNE MASTER III, que iba a ser seguramente para el número de enero de la MSX CLUB. Pues qué





paso, que todos esos datos que tenía y había estado trabajando con ellos no los iba a tirar o a dejarlos colgados. Pues pensé que no era justo que la gente se quedara sin revista y saqué un fanzine. Un fanzine que me dió muchos quebraderos de cabeza, me gasté mucho dinero, pero la satisfacción de que por toda España en casi cada provincia hay alguien que tiene mis siete números.

FKD: ¿ La gente respondió bien a tu anuncio ?

CASILLAS: Si y no. Si respondió bien, lo que pasa es que para los números que vendía MSX CLUB no me llamó la gente que yo creía. Seguramente hay mucha gente que tiene MSX ahora mismo y si supiese lo que está pasando con el MSX se quedarían super alucinados de ver lo que hay. O sea, a cualquier

sus cosas pero es un fanzine de calidadad bastante buena. Ahora, el FKD me gusta, el Journal también. El LENAK lo he encontrado bastante pobre, pero no digo que no me guste. Esperemos que el siguiente sea mejor.

FKD: ¿ Es verdad que alguien te llamaba por las noches insultándote ?

CASILLAS: Si, es verdad. Y me sabía muy mal. Si me llaman y me tocan esto así hablando mal y claro me da igual. Lo que me sabe mal es que se metan con mi mujer. Adsemás si me llaman a las dos de la madrugada, teniendo como tenía un niño de seis meses, y me lo despierten es una cosa que me duele bastante. Simplemente por tocar los cojones. No se de quién o quiénes se tratan, pero opino que no es justo me traten así. Si tienen que decir algo que me lo digan **A MI** ¡¡ No que le llamen zorra a mi mujer !!. Eso es una cosa no puedo torerarlo. Ella no tiene nada que ver con el MSX. No le gusta a ella. Creo que no es justo que ella coja el teléfono y le llamen zorra. Que me digan a mí que soy un cabrón, vale, pero que se lo digan a ella no es justo. Si hablan, pues vale, que no se den a conocer pero insultar hijo puta, cabrón, cerdo desgraciado era lo más flojo.

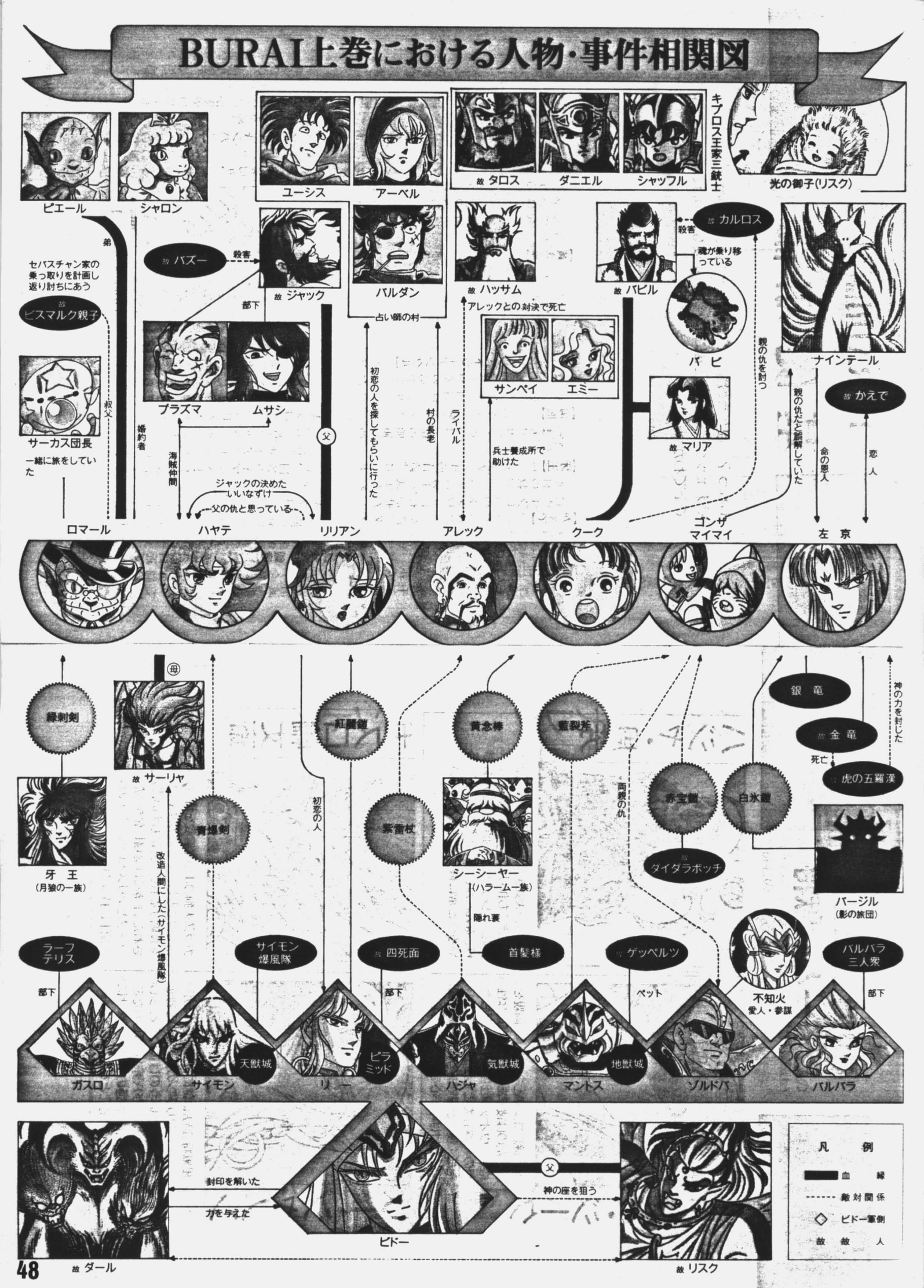
FKD: ¿ Tratarás algún tema en especial en esta reunión ?

CASILLAS: Sí, trataré algún tema en especial. En primer lugar diré que estos programas en disco que hemos recibido con el dinero de la importación se van a sortear entre las personas que somos (las personas que han colaborado) eso por un lado. Luego por otro lado regalaré otro juego a quién haya hecho la mejor pantalla del KING'S VALLEY II. Hay dos pantallas ahora mismo, o sea que todas las que se lleven allí serán puestas se verán y se decidirá la mejor por un jurado. Luego HNOSTAR va a sortear algún que otro fanzine y como se han comprado talonarios para cobrar la entrada el número de la entrada será el del sorteo.

FKD: ¿ Qué futuro le auguras al MSX ?

CASILLAS: Muy bueno, en plan usuario muy bueno. Mientras estemos todos unidos todos tendremos de todo. Lo que, eso sí, hay que reconocer que hay que comprar cosas y siempre será mejor entre muchos que entre uno o dos.

BURAI上巻における人物・事件相関図



ANUNCIOS

Intercambio programas de **MSX2,2+,TR** por programas de **PC** (tambien de **MSX2** . . .)
Luis Alberto Valverde
C/Puerto 17, 5º
20003 San Sebastian
(Guipuzcoa)
Tel: (943) 422735

Se venden **PINS** de **KONAMI** a 350 ptas cada uno.
También se venden **Pegatinas** de **KONAMI** a 150 ptas cada una.
Interesados llamar a:
Ramón Casillas (93) 3385644

Compro revistas japonesas a 1500 ptas. unidad.: **MSX-FAN** marzo 93 y anteriores a junio del 92; **MSX-MAGAZINE** mayo 91 y anteriores a enero 90; **MSX-MOOK**, todas.
Franciso.J. Martos, (95) 2259470.

Importación de utilidades de **ASCII**, ahora de venta en **TAKERU.**
MSX-DOS: TOOLS, MSX-C ver1.1, MSX-C LIBRARY, MSX-SBUG, MSX-TERM.
MSX-DOS2: TOOLS2, MSX-C VER1.2, MSX-SBUG2.
MSX-VIEW: VIEW CALC.
Si estás interesado en traer alguno, ponemos 2000 ptas. cada uno y el programa se trae. El original se sorteará entre los que hayan participado
Remitirse a **F.J.Martos**

Vendo **MSX2** Sony **F-700S** con acelerador de **U.D,** ampliación 1 Mega, **FM PAK mono**, Salamander (SCC), Logo PHILIPS, fotocopias de manuales y programas, ratón, joystick, cassete ... etc. Junto o por seperado. Muy bien de precio.
Luis Miguel Aberásturi
Avda. Comuneros de Castilla 6-7ºD
09200 Miranda de Ebro
(Burgos)
Tel:(947) 311474

Vendo discos vírgenes **2DD** a 760 **pts.**
Remitirse a: **Ramón Casillas**
Tel: (93) 3385644

O DA nipponya ... O A TOKYO!

NIPPONYA E' IL NUOVO MULTI-SHOP GIAPPONESE FINALMENTE APERTO A MILANO!
NIPPONYA E' VIDEOCASSETTE - MANGA - C.D. - LASER DISC - MODELLINI - GADGETS - POSTERS - ART BOOKS - RIVISTE - E TUTTO CIO' CHE HAI SEMPRE DESIDERATO SUL MONDO DELL'ANIMAZIONE

NIPPONYA SRL. VIA M. GIOIA, 77 ang. V. E. MUZIO, 1
20124 MILANO – TEL. 02/6899336
M3 SONDRIO
(A UNA SOLA FERMATA DALLA STAZIONE CENTRALE)

NIPPONYA E' ANCHE CENTRO CULTURALE GIAPPONESE
ASSOCIAZIONE STUDIO 7 (solo per soci)
NOLEGGIO DI LIBRI E FILM GIAPPONESI IN VERSIONE ORIGINALE

Vendo **Tower of Gazzel** original por **7000 ptas.**
También vendo **OVA** (pelicula) de 3x3 **eyes** en sistema **PAL** por **2500 ptas.**
Ponerse en contacto con:
Carlos Redonnet Sanchez
C.Pintor Fortuny nº 31, 3º-1ª
08001 Barcelona

Vendo los siguientes juegos originales en cartucho:
Rastan Saga, Androgynus, Usas, Vampire killer (MSX2), Game Master y F1 SPIRIT.
Escribid o llamar a:
Miguel Angel Vives Fora.
C/Yecla E.10 - 2ª-1ª
Vinarós (Castellon)
C.P. 12500
Tel:(964) 400771

¿Te interesa tener las últimas novedades de **MSX** llegadas directas del **JAPON** a un precio insignificante?
Si estas interesado solo tendras que apuntarte a la asociación de importadores de juegos que lleva **Ramón Casillas.**
Poneros en contacto con:
Ramón casillas (93) 3385644

Compjoetania ya está aqui !
Ha costdo pero se ha conseguido! Un grupo halandés se ha interesado por España. De momento solo hacian demos. . . pero ahora hacen juegos!
Esto es lo que hay:
Deathtrak (Music Library) . . . 350 pta. FM y Music Module.
Noisedisc (music library) . . . 500 pta. Stereo (FM y Music module)
Pyxess (juego)

También dispongo de:
Tarjetas RS-232c Mitsubishi . . . 7000 pta.
Disqueteras Hyundai (1a o 2a unidad) . . . 5000 pta.

Poneros en contacto con:
Ramón Ribas Casasayas
Cerdeña 379 Atico 3ª
08025 Barcelona
Telf: (93) 4588011 (Noches)

Intercambio conocimientos y musicas **Midi** de FM, Facsoundtracker, µSios, µNote, etc..
Contactar con:
Jose Manuel Lopez Navarro
C.Calders Nº3 , 2º
08003 Barcelona
Tel:(93) 3198946

TRUCOS

- STARSHIP RENDEZ VOUS : ARKLIGHT

Aquí tenéis un cargador del truco aparecido en alguna MSX-CLUB que resulto inconprensible y catastrófico para muchos usuarios que se cargaron el juego. Con este listado todo funcionará a la perfección. Este os permitirá jugar con todas las tias del juego sin necesidad de pasar los laberintos de cada pantalla. Sólo debéis teclear el cargador con cuidado para no cometer errores. Sobretodo, una vez tecleado, no olvidéis salvarlo en disco porqué el programa reseteará el ordenador. Después ya podéis ejecutar el programa introduciendo el disco 1 del juego (el disco de los laberintos) desprotegido. Ya no tenéis más que seguir las instrucciones que se os den :

```
10 ' STAR SHIP RENDEZ VOUS
20 '    PLAY ALL GIRLS !!
30 '    by Jaume Martí
40 '
50 ON ERROR GOTO 320
60 SCREEN 0: WIDTH80: KEYOFF
70 PRINT:PRINT"-------> STAR SHIP RENDEZ VOUS <-------"
80 OPEN"ALLGIRLS.DAT"FORINPUTAS#1: INPUT#1,A$: CLOSE#1
90 PRINT:PRINT:PRINT" Fase ACTUAL Num. ";A$
100 IF A$="1" THEN A$="X"
110 IF A$="2" THEN A$="1"
120 IF A$="3" THEN A$="2"
130 PRINT:PRINT" Introduce el Num. de FASE (1-3) : ";
140 F$=INPUT$(1): PRINT F$
150 G$=F$
160 IF F$="1" THEN N$="X": GOTO 200
170 IF F$="2" THEN N$="1": GOTO 200
180 IF F$="3" THEN N$="2": GOTO 200
190 RUN
200 PRINT:PRINT:PRINT" Estas seguro (S/N) ? ";
210 S$=INPUT$(1): PRINT S$
220 IF S$="S" OR S$="s" THEN 210 ELSE RUN
230 PRINT:PRINT" Desprotege el DISCO 1 y pulsa una tecla ...";
240 S$=INPUT$(1)
250 OPEN "ALLGIRLS.DAT" FOR OUTPUT AS#1: PRINT#1,G$: CLOSE#1
260 PRINT:PRINT:PRINT" Modificando ficheros para FASE ";F$;" ..."
270 PRINT"( Tarda 60 seg. aprox. )"
280 IF A$<>"X" THEN NAME "????0.*" AS "????"+A$+".*"
290 IF A$<>"X" THEN NAME "?????0.*" AS "?????"+A$+".*": GOTO320
300 NAME "????0.*" AS "????X.*"
310 NAME "?????0.*" AS "?????X.*"
320 NAME "????"+N$+".*" AS "????0.*"
330 NAME "?????"+N$+".*" AS "?????0.*"
340 PRINT:PRINT" Operación finalizada !"
350 PRINT:PRINT" Introduce el disco de SPECIAL STATGE ` MICHELLE ' "
360 PRINT"  y pulsa una tecla ...";: S$=INPUT$(1)
370 DEFUSR=0: A=USR(0)
380 ' Rutina ERRORES
390 IF ERR=53 OR ERR=70 OR ERR=68 THEN CLS: E=1
400 IF E=1 THEN PRINT" Introduce el DISCO 1 del STARSHIP RENDEZ VOUS"
410 IF E=1 THEN PRINT"  D E S P R O T E G I D O  y pulsa una tecla ...";
420 IF E=1 THEN IN$=INPUT$(1): OPEN "ALLGIRLS.DAT" FOR OUTPUT AS#1
430 IF E=1 PRINT#1,"1": CLOSE#1: RESUME 50
440 CLS: PRINT" Hay un error de copia del listado en la linea";ERL: END
```

```
10 ' PLAY BOY STRIP POKER
20 ' ----> ALLGIRLS <----
30 '   by Jaume Martí
40 '
50 COLOR 15,0,0: SCREEN 12,,0: SETPAGE 0,1
60 T=0
70 FOR T=T TO 11: READ E$
80 IF T=0 OR T=1 THEN GOSUB110 ELSE COPY"A:PSP."+E$ TO(40,28),0
90 A$=INPUT$(1): NEXT T: T=2: RESTORE: READE$: READE$: GOTO70
100 DATA 00C,00E,001,002,003,004,005,006,007,008,009,00A
110 BLOAD"PSP."+E$,S: COPY(0,0)-(255,212) TO (0,0),0: RETURN
```

- PLAY BOY STRIP POKER :

Para ver todas las tías de este magnífico juego de MSX 2+, debéis cargar los ficheros que empiezan por las iniciales PSP a base de COPY, pero si lo quereis más fácil teclead este cargador :

- PINK SOX #8 :

Aquí tenéis una pequeña ayuda para llegar a ver la tia en el SIM GIRL : L/R/L/R/R/L/R. Esto no son nada más que la dirección que debemos seguir L-> left y R-> dejémoslo, se supone que todos sabemos algo de inglés.

En el juego-historia que podríamos llamar "La Cenicienta Jodida", (creo que corresponde a la segunda opción del menú), encontramos un truco que nos proporcionó Jordi Navales y que nosotros perfeccionamos. Si queremos eliminar la molesta censura de la pantalla en que las tres chicas (Cenicienta y hermanas) están metiendose mano mútuamente deberemos pasar 4 o 5 PUSH SPACE y entonces, sin soltar la barra de SPACE, aguantar pulsadas las siguientes letras : SVP0. Un cambio espectacular, la maldita censura nos ocultava lo más interesante de este juego. Otra sorpresa nos la llevaremos cuando, en la pantalla en que el robot coge a Cenicienta y después de que hayan sonado las trompetas de los esqueletos indicando el primer asalto, pulsamos simultáneamente EDTGN. Repetid la operación después del toque de trompetas para el segundo asalto. Increible verdad ?. En estas fotos tenéis una pequeña muestra de lo que se consigue. En resumen :

- Triángulo de tías : S/V/P/0
- Robot violador : E/D/T/G/N

- PEACH UP'S #7 :

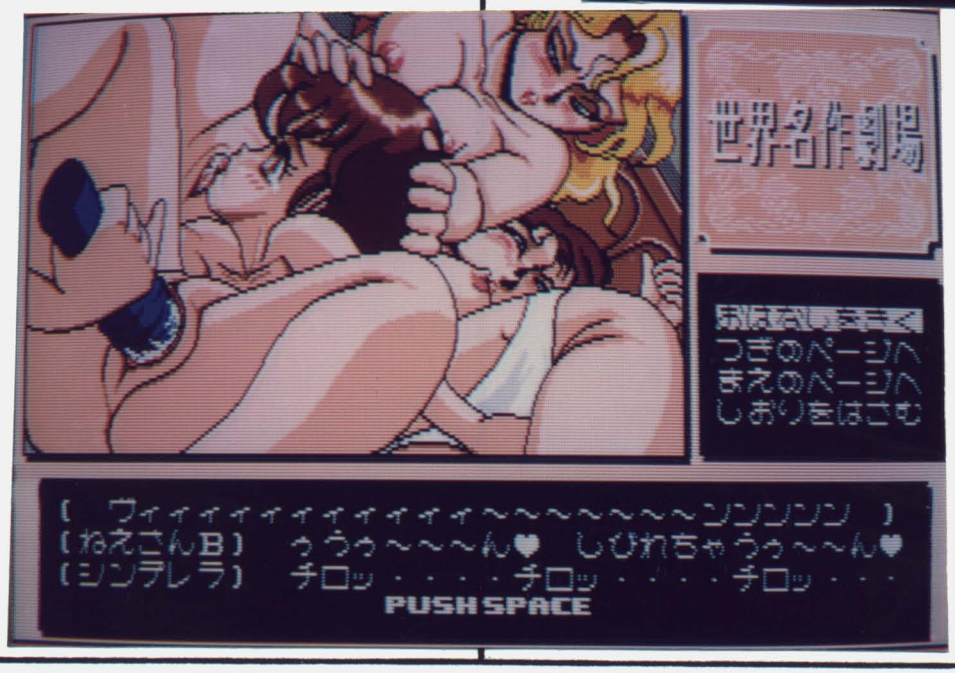
De postre tenéis los códigos para el juego 3 DON (juego de puzzles que ofrece tías de tres pantallas) que nos ha facilitado David Baena :

- Tía 1 : POCKET
- Tía 2 : EXCITE
- Tía 3 : APPLE
- Tía 4 : CHICAGO
- Tía 5 : HOT CAKE

Si algún intrépido CITY HUNTER descubre más códigos o trucos de este u otros juegos se le agradeceria que los enviaran a qualquier miembro de FKD FAN para que saliera publicado en esta sección con el nombre de su autor, ya que por desgracia la sección de trucos aparece muy esporádicamente por falta de material.

Gracias por vuestra colaboración.

Sección coordinada por : Jaume Martí Gómez



OPINIÓN : VIVE y ... ¡ DEJA VIVIR !

Todo **FKD**, y especialemte yo como director, nos hemos sentido obligados a valorar la opinión dada por **Eduard Caula Paretas** sobre nuestra revista en el **MSX-JOURNAL Nº4. Eduard** con lo mal que va el **MSX**, no nos podemos permitir el lujo de atacarnos con criticas destructivas, y a esto que llamas opinión es un insulto. Un ataque de este tipo es personal y no se debe utilizar en una publicación. A continuación analizaremos tu opinión punto por punto:

En primer lugar queremos aclarar tus calumnias sobre el **Nº4**. El subtitulo del **Nº4** que tu nombras como **"NIHONGIN GUARRIN"**, es en realidad **"NIHONGIN GUASON"**, y nos cuesta creer que te hayas equivocado en algo tan evidente. Queremos creer que si realmente te has leido el fanzine, lo del **"NIHONGIN GUARRIN"** no es un error tuyo. Y en referencia a este subtítulo debemos aclarar que **Ramón Casillas** no ha estado ni está en contra de este calificativo. Cabe destacar que esta publicación pasa por sus manos antes de ser fotocopiada.

Cuando creamos este fanzine, teniamos la idea de continuar el trabajo de **Ramón Casillas** de su **"NIHONGO"**, sólo que con una tónica más divertida. Un director no tiene que censurar el trabajo de sus comentarios, ya que según parece estamos en el siglo **XX** y existe algo llamado **LIBERTAD DE EXPRESION.** Yo como director, puedo recomendar, pero no manipular los comentarios. Vale que el **Nº4** se salía bastente de la tónica habitual (llegandose a pasar un poco), pero como dependiendo de las circunstancias (examenes, trabajo, ect . . .); es una sola persona la que se encarga de darle caracter al fanzine, esa persona puede dar al fanzine su **"toque personal"**, cosa que ocurrió con el **Nº4**, que fué una expresión de la personalidad de **Carlos Redonnet.**

Sobre el precio: En cuanto a la subida del precio, parece ser que tu no has comprado el **Nº4**, porque el precio real, sin gastos de envio es de **275 pts.** Es decir , con gastos de envio 335 **pts**; que si le descuentas los gastos de envio te queda en 270 **pts.** La razón de esta **"desorbitada"** subida es que la copisteria donde nos lo lleva a fotocopiar **Ramón Casillas** nos ha subido el precio del fanzine **20 pts** más por unidad.

En cuanto al número de páginas, intentamos mantener siempre el mismo; date cuenta que no podemos variar el precio, ya que este debe de ser estable.

Sobre el **Rincon del SEX-FAN**, nuestra intención fue la de crear una sección en la que se comentán cosas japonesas y para meter un algo de todo un poco (Una sección algo paridosa). Esta sección pretende comentar peliculas, series . . . japonesas, ya que todo lo japones se podria relacionar con el **MSX.** ¿Quantos usuarios del **MSX** son aficionados al MANGA JAPONES y al ANIME? No podemos cerrar nuestra visión a un solo aspecto del mundo japones, el **MSX.** Este mundo es un mundo muy amplio, y debemos enfocarlo desde varios tipos de vista. Este asunto se tratará mas profundamente en el **Rincón del SEX-FAN.**

Ahora comenzaremos a aclarar tu opinión sobre el **Nº5**:

Como tu mismo has dicho el número 5 sigue con la tonica siempre y celebro que nuestra maquetación te haya gustado, aunque pienso que cada uno es libre de hacer su fanzine como quiera y colocar todas las fotos que quiera, porque por eso lo hace él.

¿Como tu has dicho muy bien nos siguen faltado algunas secciones, pero que quieres hagamos si la sociedad de hoy quiere que se lo des todo ya hecho, y muy poca gente se presta a colaborar?.

El tema de la páginas lo dejaremos a un costado, cada uno es libre de poner las que quiera, y como te he dicho antes mi política es la de mantener el mismo número de páginas en cada fanzine. El número 5 por ser un especial de vacaciones posee 4 páginas más pagadas de mi bolsillo. No me gusta repetirme pero te vuelvo a decir que si tu compras nuestro fanzine deberías estar enterado de que el precio es de 335 **pts** con gastos de envío incluidos y de **275 pts** comprado en mano y no de **405 pts** que dices tú. Una cosa muy importante y que encuentro algo **NEFASTA**, es la que compares mi fanzine con el **HNOSTAR.** ¿Porqué no comparas tu fanzine con éste?. Yo indudablemene opino que el **HNOSTAR** es el mejor fanzine actualmente en España, y creo que esto es debido a los grandes apoyos y medios que posee.

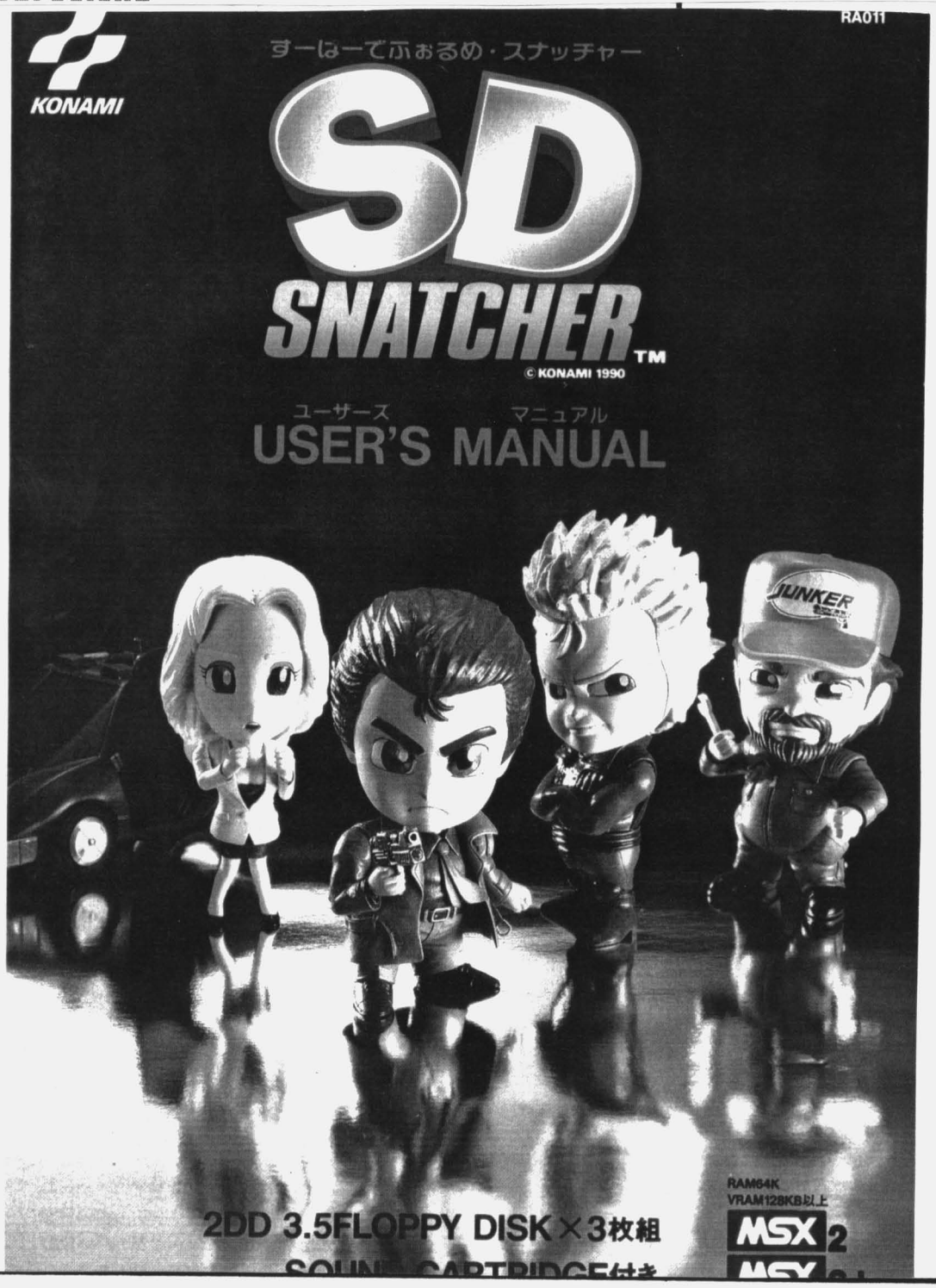
Sinceremente pienso que si tú y yo tuvieramos los mismos apoyos y medios lograríamos podernos compararnos con éste, por lo que te vuelvo ha decir que no puedes compararlo con mi fanzine.

Y repitiendome otra vez por vez consecutiva pienso que el precio de mi

fanzine es el justo, si no antes de haber escrito tu opinión haberte informado. Si deseas informarte, pregúntale a **Ramón Casillas** y corraborará lo del precio, ya que él es quién me hace las fotocopias. Si tu cuentas las fotocopias más las fotos (de uno a tres carretes), el papel, la tinta, los sobres, sellos, pegamento, fotocopias, etc . . . y además las horas de trabajo (que són muchisimas como tú sabras), podrás observar que el precio no es nada abusivo. Si no opinas lo mismo, reflexiona un poco, y verás como en gran parte tengo razón. Porque yo puedo permitirme el lujo de sacar una publicación como ésta gracias a que trabajo algunas horas (único ingreso financiero que poseo), además de los estudios y otras actividades que realizo.

Bueno **Eduard** sinceramente espero que lo del **Nº4** no vuelva a ocurrir, y que la proxima vez que des tu opinón sea un poco más moderada, sincera, formal y con algo de más fundamento. Que como hemos comentado antes con lo mal que va el **MSX** no nos podemos destruir unos a otros, si no que debemos colaborar cada uno como pueda poniendo su granito de arena para hacer sobrevivir nuestro querido sistema, que felices horas nos ha hecho pasar delante de un monitor.

Jose Manuel Lopez Navarro **FKD-FAN**
C/Calders nº3, 2
08003 Barcelona



DASS

MSX ENGINE

D.A.S.S. (Dragons Are So Sweet)
MSX: 2,2+,Trb R.
MSX MUSIC

Hola, ante todo me presentaré, me llamo Marc Salvador y es mi primer comentario. En este caso me han encargado la misión de comentaros el arcade-masacra-marcianos que desde junio-julio MSX ENGINE sacó en Holanda (y por supuesto, nos llego hasta aquí): D.A.S.S.
Según he podido averiguar, al adquirir el juego, no solo eso, sinó que te dan por el mismo precio un libro de instrucciones con su caja y todo y además: una cinta musical (supongo que será la que contiene todas las bandas sonoras del juego).

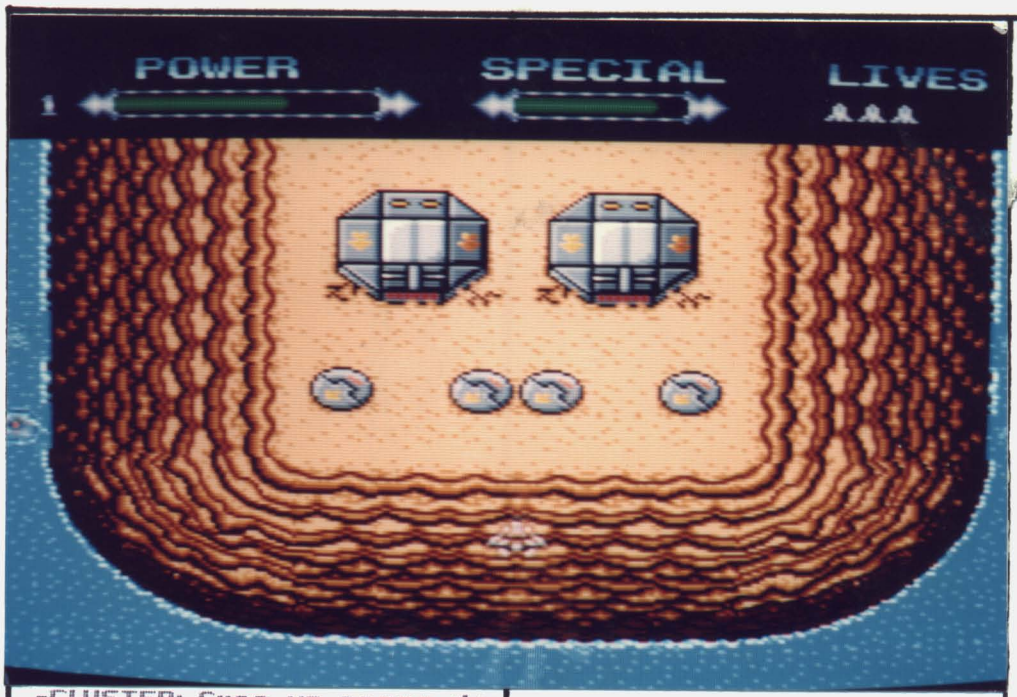
Así, globalmente, os puedo decir que el juego consta de cinco fases y en cada una de ellas tres escenas distintas, (un total de quince fases), mas la presentacion...

La historia nos lleva a una Tierra futurista, donde una guerra mundial en la que se mezclan japoneses y americanos y ademas alienígenas. Bill, nuestro piloto DASS deberá ir con su novia Meiphen la prostituta a guerrear contra los malditos alienigenas.(Argumeto muy rebuscado.Ja!.)
Pero creo que ya me he enrollado bastante y voy al grano:

Al empezar a jugar nos saldra un título genial. Si no apretamos ninguna tecla, accederemos a la pantalla de presentacion (No está mal,sobre todo la oreja del protagonista). Si apretamos el espace, accederemos a un menú con dos opciones:la primera es la de START i la segunda una tabla de opciones, que nos permitirá variar algunos aspectos del juego y escuchar sus BGM.
Bueno, pulsemos START y... (C.I.A.R.R. , pero, Qué és el CIARR?, Qué és?. Dínoslo cú, Redonnet...)

MOVIMIENTO= CURSORES
DISPARO=SPACE
SPECIAL=SHIFT
PAUSA=STOP
(teclas obbias, ja,ja i ja,ja)

ARMAS:
-BULLET: En nivel 1, es la más penosa, pero a partir del nivel 2 hasta el cinco es la mas destructiva.
-WAVE: Es una buena arma, pero no la mas manejable; de gran destrucción pero muy lenta y solo puedes cebar dos en pantalla. Eso sí, es muy eficaz.
-FIRE BLASTER: Esta arma es pésima, pues es de corto alcance, y aunque és la más destructiva de todas, tiene todas las pegas: ! La nave no és un soplete !.
-LASER: Este arma és eficaz, destructiva... pero no está a la altura de un buen laser. Tiene penetración, si, pero no del todo y ademas pasan segundos de laser a laser. Sigue siendo la misma en todos los niveles, lo único que cambia és la forma y su longitud.
SPECIAL:
-HOMING: Se trata de una bola que persigue al enemigo.



-CLUSTER: Crea un campo de protección tipo "options" que giran a nuestro alrededor protegiéndonos de los enemigos (ojo, no de las balas)
-MEGA BOMB: Destruye todo lo que hay en pantalla. Es una de las mejores
-SHIELD: Seremos invisibles durante un corto período de tiempo. (Muy útil cuando silban las balas y con los munstruos que se no avalanzan encima)

FASE 1: LOS ACANTILADOS
1-1

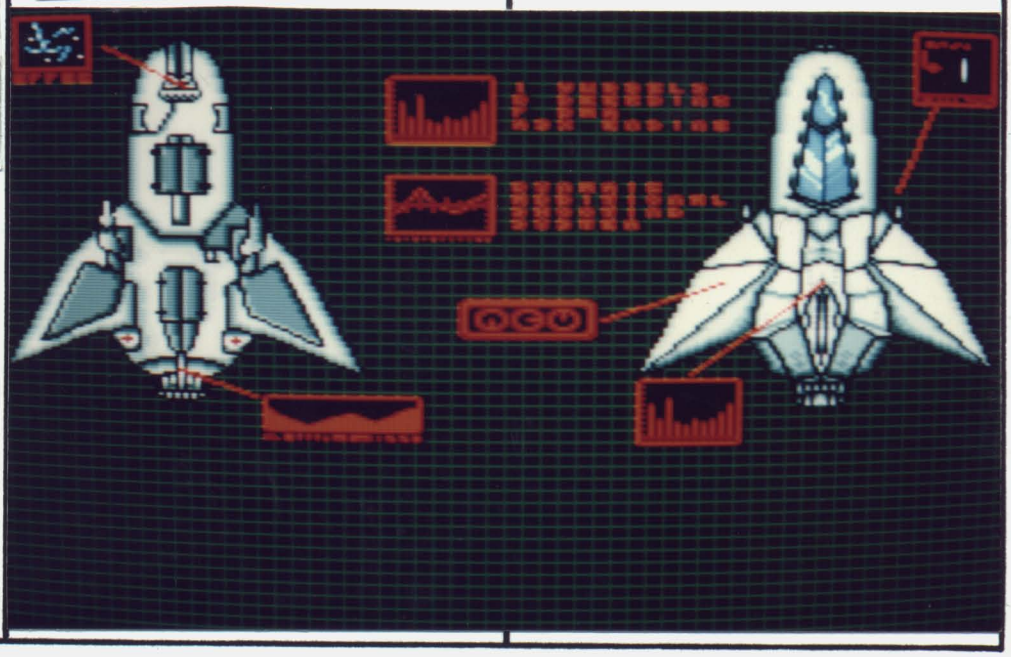
Esta fase es una de las más sencillas, y no digo la más porque no por ser la primera os va a resultar más fácil.
Lo que teneis que hacer es coger WAVE+MEGA BOMB. Esto no significa que sean las mejores armas, pero WAVE os servirá para ir subiendo POWER. Mega bomb os servirá para hacer desaparecer a todos los enemigos que se nos avalanzan.
Al final veremos unas bases. Disparad sobre todo a las que hay en el agua, pues son más rápidas.
1-2

Aunque no lo parezca es una de las mas fáciles, la estructura és la misma pero al final no hay bases marinas.

1-3
Aquí usaremos MEGABOMB para destruir un monton de escoria y pasaremos al BOSS 1: És muy fácil, solo tendras que esquivarte las balas.

FASE 3: EL POLO (sur o norte? Aquí esta el problema)
2-1
Aquí se trata de familiarizarte con las nuevas bases terrestres (super escondidas) e intentar matarlas lo mas rápido posible. Se trata de elegir bien las armas: si has subido el nivel, te aconsejo que cojas BULLET y SHIELD. La razón es sencilla: Las bases de esta fase son casi invisibles y nos hará falta un medio rápido para acabar con ellas, las balas normales. SHIELD nos servirá de cara a la fase 2-2.
2-2
Aquí se nos complicarán las cosas, dado que las bases terrestres son numerosas y necesitaremos toda la habilidad y SPECIAL para la lluvia de balas.
2-3
Ahora nos encontramos con que hay pocas bases y casi todo es mar con cuatro icebergs, un momentito de relax aereo.
BOSS 2: A este cabezón de Mazinger Z, se trata de darle en la mandíbula cuando esta cabeza rebote, pero ojo, si tardamos demasiado, nos enviará una serie de balas con efecto que nos alejará de su boca un buen rato. Si posees shield, podrás quedarte en su base y dispararle aunque te intente aplastar.

FASE 3: EL ESPACIO EXTERIOR.
3-1 y 3-2
Esta fase el la mas "BONITA" por su grafismo y por su melodía. No representan ningú tipo de dificultad y ademas nos proporcionaran algo de POWER para ir subiendo de nivel BULLET.
3-3
Ahora si que se nos complican las cosas, puesto que miles de naves se nos avalanzaran encima (aconsejo MEGABOMB o SHIELD). BOSS 3: Ahora si que lo teneis crudo... Este robot, no tiene patas, pero al igual que en el juego Space Manbow, nos lanzará un mega láser y además por sus brazos nos disparará miles de balas que van en rafaga. Si os arriesgais en darle a la cintura solo disparará el Láser, si por lo contrario os quedais más tiempo al margen, empezarán a silbar las balas (lo más peligroso).



Así que ya podeis ir poniendole naricesal asunto !.

FASE 4: EL DESIERTO (?)
4-1 Y 4-2
La particularidad de esta fase, es que el suelo és de igual color que las balas y esto os va a confundir demasiado. Bases por todos lados y balas que llevan una velocidad de asombro os va a dificultar las cosas, así que preparáos para perder uno o dos crédits...
4-3
Esta fase es igual que la anterior pero con menos bases y menos enemigos, pero la dificultad sigue siendo extrema. BOSS 4: Os encontrais con el enemigo más dificil del juego DASS, así que prestad atención: Este enemigo con cara de mosca y hachas en las manos ha sido bautizado como "LA MOSCA CARNICERA". Esta nos tirará unas bolas metálicas en zig-zag que son indestructibles, y además, no podían faltar las balas. Esconderse de las bolas es casi imposible. De verdad? Bueno, hay algo mas: fijaros en su hacha izquierda, esta está milimétricamente más separada de su cuerpo. Si os poneis allí, esquivais un poco las balas y le disparais en la boca, no caerán más de 4 naves. Tranquilidad...

FASE 5: LA BASE ENEMIGA.
5-1
Iros familiarizando con las nuevas mini-bases-baldosas: Hasta que no os disparen no sabreis donde están (si os fijais tienen un puntito en medio).
5-2
Las balas , bases, naves... todos se vuelven más fuertes y agobiantes...
5-3
Has llegado justo al infierno... Prepárate para perder un par de Créditos, puesto que aquí la dificultad sobrepasa el máximo nivel: BOSS 5. Este jefe es el que nos lo ha puesto más dificil, pero es el más facil de todo, no dispara y además está inmóvil. Solo tienes que esquivar los meteoritos y balas (si tienes MEGA-BOMB, puedes ir despejando...)
...
Si lo logras, podrás ver el final (no pongo ansiado porque eso lo pone en todos los comentarios).
Solo os puedo decir que se salva la tierra y alguien se casa...
CONSEJOS :
- Las mejores armas son BULLET y MEGABOMB
- Cuando le das la vuelta a POWER este, además de darnos más nivel, nos da una vida
- Intenta matar todos los enemigos posibles para subir power
- No vaciles en usar los Special

Bueno creo que eso es todo. NO HE DICHO NINGUN TACO PARA QUE NADIE SE CABREE Y HE INTENTADO NO HACER FALTAS ORTOGRáFICAS NI LEXICAS. SI ESTO TAMPOCO VALE, ESCRIBID O LAMAD A REDACCION Y YA ME DARAN LA NOTA.ESTO YA POR ALGUN DESPOTA DE POR AHI
Espero que os haya gustado
Nos veremos

COMENTADO:
MARC SALVADOR TORNE
TECLEADO:
MARC SALVADOR TORNE
FOTOS:
JOSE MANUEL LOPEZ

LO NUEVO DE MuSICA

"El Cantar del Mio Chip"

Pues sí, otra vez os daré la lata con el MuSICA. Esta vez para explicar mis últimos descubrimientos sobre este magnífico (y nunca me cansaré de repetirlo) programa. Uno es como usar el editor en 80 columnas y el otro unos comandos de distorsión con los que pueden conseguirse espectaculares resultados. Pues bien, ahí van :

- Modo 40/80 columnas : si pulsamos ESC en el editor para que aparezca el menú principal y entonces apretamos la tecla DEL, podremos trabajar en 80 columnas.

Nuevos comandos :

- (...) -> todo cuanto esté entre paréntesis será tocado unido, en cierta forma equivaldría al & en la instrucción PLAY del BASIC, pero tiene una particularidad : sólo toca o percute la primera de las notas que se encuentra en el interior del paréntesis, las restantes sonarán aprovechando el eco de la primera. Esto explica porqué en los instrumentos percutidos (los que no son de sonido contínuo), como por ejemplo el num. 0 (piano), el encerrar notas en paréntesis provoca una especie de fundido de la música y en cambio en los instrumentos de sonido contínuo como el num. 24 (sintetizador), se limitará a tocar las notas del interior del paréntesis como si fuera una.

- I nº -> Intensidad de modulación para efectos de vibración de sonido. Cuanto más grande sea el valor que tome I, más intensa o fuerte será la vibración. Puede variar del 0 al 255.
- M nº -> Longitud de la modulación. Con ella podremos indicar la duración de cada una de las ondulaciones o vibraciones. Cuanto más grande sea M más despacio se producirán las ondulaciones del sonido y por tanto estas serán más largas. Este comando se utiliza siempre unido a I. Puede variar entre 0 y 65535 :

M augmenta : longitud de onda aumenta. Disminuye la rapidez de ondulación.
M disminuye : longitud de onda disminuye. Más rapidez de ondulación.

- P nº -> Pitch o pendiente. Con el marcamos la distorsión de traspaso de una nota a otra. Cuanto más grande sea P con menos distorsión se

producirá el traspaso de una nota a otra. Podríamos decir que lo que produce es un arrastre del tono de una nota hasta llegar al de la nota siguiente, subiendo más o menos deprisa el tono según P. Con P=0 se consigue desactivar este efecto de distorsión. Varía de 0 a 255.

El ejemplo que encontraréis a continuación reproduce el sonido de una guitarra eléctrica. Practicad con los comandos I,M y P. Llegaréis a conseguir efectos sorprendentes.

Ejemplo del uso de la distorsión :

```
; Original de MSX-MAGAZINE          FM n.78 : GUITAR
;  tecleada por Marc V.R.
;  version de Jaume M.G.
FM1 =a,v                              2
FM2 =b,v                              2
FM3 =c,v                              1    1
FM4 =d,v                              0    7
FM5 =e,v                              8   15
FM6 =f,v                              1    1
FM7 =h,v                              1    2
FM8 =i,v                              0    6
FM9 =j,v                              0    0
;                                     0    0
a=v15                               off  off
b=v12z 20r12                        off  off
c=v11z 40r 6                        off  off
d=v10z 60r 6.
e=v 9z 80r 3
f=v 8z100r 3r12
h=v 7z120r 3r 6
i=v 6z140r 3r 6.
j=v 5z160r 3r 3
v=t100@78o6(ci60m5)cidefgab
>(ci60c8p5m1>ci80m5)c.
(v15p5m1<ci100m5)c.r1
```

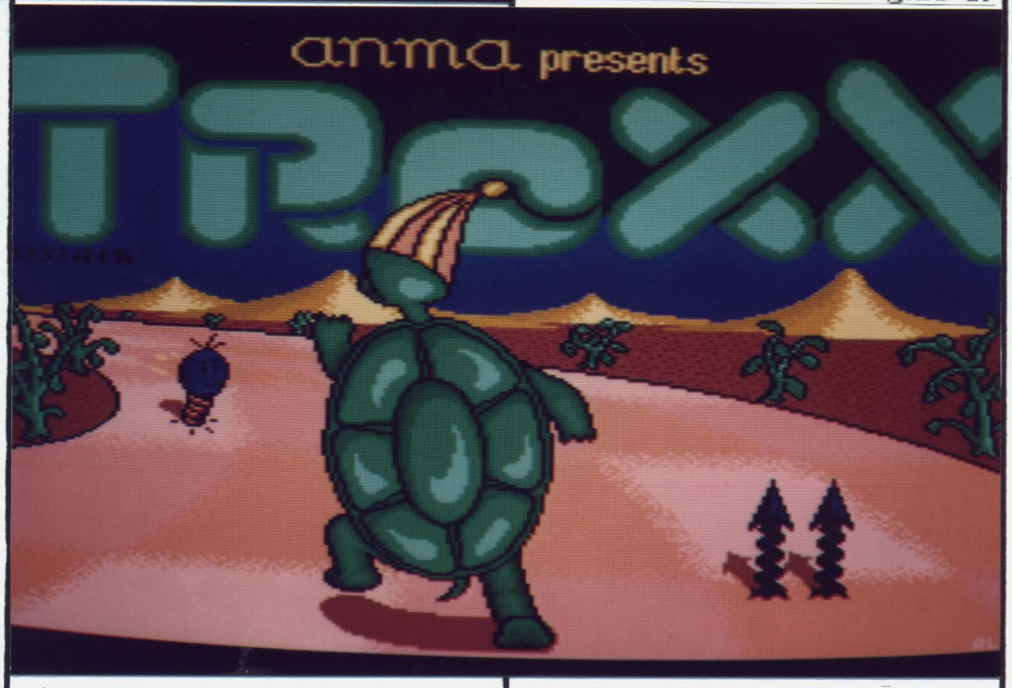
Una gran MuSICA :

```
; NEMESIS (M.S.X. MAGAZINE)    FM n.71  PSG n.6  PSG n.14  PSG n.15
;
;  tecleado por Marc V.R.        3        29       32        29
;                                4         7       12        16
FM1 =t,a,a0   ,a1,a2            1   1    13       32        14
FM2 =t,b,b0   ,b1,b2            2  12     9      off         7
FM3 =t,c,c0,cc,d1,i2           13  12    on       on        on
FM4 =t,d,d0   ,d1,d2           13  15   off       11       off
FM5 =t,e,e0,ee,d1,d2            3   1     8                  0
FM6 =t,f,d0   ,d1,d2            2   2
FMR =                           0   0
FM7 =t,g,a0   ,a1,g2            1   0
FM8 =t,h,b0   ,b1,h2          off off
FM9 =t,m,a0   ,a1,a2          on   on
PSG1=t,j,a0   ,a1,a2          off  on
PSG2=t,k,b0   ,b1,b2
PSG3=                      SCC n.11  SCC n.12  SCC n.13
SCC1=t,n,a0   ,a1,a2
SCC2=t,o,b0   ,b1,b2         32        32        32
SCC3=t,o,p0   ,d1,d2         22        22        22
SCC4=t,q,q0   ,d1,d2          9         9         9
SCC5=t,n,r,a0 ,a1,a2         32        23         7
t=t131
m=@7118o5v13z35
; fm ch1 -----------
a=@6o6v13l8s1
a0=c.cc16cddr4e-.e-.ffr4rg2l16fec<(g)g4fec<(g)g4l8>e.g.>c
a1=g2l16fec<(g)g4fec<(g)g4>l8g.>c.eg2l16fec<(f)f8del6fefgfg
a2=l16a-b->cde-dc<b-a-b-a-gfgfe-l8d.f.b-.>e-.a-4g2l16fec<g8g>
 l8cd16e-(e-16)e-4 16f(f16)f4f16ggf16l16(gggggv11gggv10gv9)g
; fm ch2 -----------
b=@6o5l8v13s1
b0=a.aa16abbr4>c.c.ddr4e2r1<d.e.g.
b1=>e2r1<c.e.g>c2r2<c2c2
b2=c1c.c.f.b-.>e-4e2r2<f16g(g16)g4g16a(a16)a4>d16eed16l16(ee
 eeev11eeev10ev9)e
; fm ch3 -----------
c=@7118o4v12z0
c0=f.ff16fgg v14<<gg>>v12 a-.a-.b-b- v14<<gg16gg16v12
cc=z20r32c>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
i2=f>F<F>F<F>F<F>F< g>G<G>G<G>G<G>G< C>C<C>C<C>C<C>C< E->
 E-<E->E-16e-16<F>F<F>f 6f16c16ccc16l16(cccccv11vvvv10cv9)c
; fm ch4 -----------
d=@71o118v13
d0=q6r2.ggr2rgg16g16> q8c>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
d1=< B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<
 a>A<A>A<A>A<A>A<  d>D<D>D<  >E<E>E<
d2=>F<F>F<F>F<F>F<      G>G<G>G<G>G<G>G<      fc>C<C>C<C>C<C>C<
E->E-<E->E-16e-16<F>F<F>F 6f16 c16ccc16l16 (cccccv12cccv11cv10)c
; fm ch5 -----------
e=@71o418v12z35
e0=f.ff16fgg@33z0v14<gg>@71v12z35a-.a-.b-b-@33z0v14<gg16gg16>
ee=@71z35v12c>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
; fm ch6 -----------
f=@33o218v13
; fm ch7 -----------
g=@71o518v10z20r32
g2=l16a-b->cde-dc<b-a-b-a-gfgfe-l8d.f.b-.>e-.a-4g2l16fec<g8g>
 l8cd16e-(e-16)e-4e 16f(f16)f4f16ggf16l16(ggggv9gggv8gv7g32)g
; fm vh8 -----------
h=@71o418v10z20r32
h2=c1c.c.f.b-.>e-4e2r2<f16g(g16)g4g16a(a16)a4>
 d16eed16l16(eeeev9eeev8ev7e32)e
; psg ch1 ----------
j=@6o518v13
; psg ch2 ----------
k=@6v13o418
; scc ch1 ----------
n=@13o5v1218
; scc ch2 ----------
o=@13o4v1218
; scc ch3 ----------
p0=f.ff16fgg @11v15<<GG>>v12@13 a-.a-.b-b- @11v15<<<gg16gg16>
 C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
```

COMENTADO : Jaume Martí Gómez

ANMA'S TROXX

Aqui tenemos el último juego de **ANMA** para **MSX**. Esto de último va porque es el último juego realizado por **ANMA** y porque será el último de **ANMA** para **MSX**.
Nosotros "**TROXX**" somos una tortuga que vive en el planeta **TORTOISE**. Un dia de repente hubo una epidemia en **TORTOISE** que causo la muerte de varias tortugas. El rey estaba presionado por las tortugas para que buscara una solución rapida al problema. Este decidió enviar a una de sus fieles tortugas (**TROXX**) al planeta**SPELLYOD**.
Nosotros (**TROXX**) nos trasladaremos a ese planeta para consultar a un mago el cual conoce la forma de resolver el problema. Y como un bravo guerrero nos ofreceremos para completar una peligrosa misión.
Con la tecnología de las tortugas en poco tiempo diseñarón una nueva nave. **TROXX**, nosotros, cogeremos nuestra nueva nave y nos trasladaremos hasta **SPELLYOD**. A causa de un error tecnico tenemos un accidente con la nave y nos desmayamos. Al volver en si vemos la faceta (parte de la cara) del mago, le explicamos toda la historia al mago y este nos da una solución para desacernos de la epidemia. Este nos entregara la medalla que dará a la tortuga la eterna suerte. Cogeremos la medalla que salvara a **TORTOISE**, y el mago nos explicara como atravesar los planetas sin necesidad de usar la nave. Este nos transportara a un planeta cercano y nos dirá que la medalla se pondra a trabajar una vez nosotros hayamos recorrido una simple parte de cada planeta.
Para regresar a nuestro planeta ,**TORTOISE**, deberemos recorrer antes 48 planetas mas.
Nada mas comenzar deberemos escoger un planeta accesible, siempre y cuando comenzamos desde el principio. Para teclear un **PASSWORD**, solo deberemos teclearlo antes de escoger cualquier opción. Una vez escogido el planeta a pasar, nos informarán mediante un pequeño cuadro de las caracteristicas de este: NOMBRE, OXIGENO, ATMOSFERA y DIAMETRO.
Por si acaso, nos preguntarán si queremos acceder a ese planeta o escoger otro. Una vez hayamos confirmado la



acción, en caso de que si, nos aparecera el menu de musicas, que consta de 10 tipos diferentes. Escogeremos una y . . . comenzaremos a jugar

¡ Sorpresa ! Supongo que a casi todos vosotros os resultara familiar el tipo de juego, **Penguin Adventure, Antartic adventure** y para aquellos más viejos el **Ballblazer.** Como podremos observar el camino está subdividido en lo que podriamos decir como una especie de baldosas de distintos colores que nos favorecerán o nos entorpecerán nuestra misión.

Estas baldosas pueden ser de distintos colores: verde, rojo, violeta, amarillo, blanco, azul intermitente y rojo intermitente.

-**Las baldosas:**

-**Verde:** Este color es el neutral, no nos entorpecerá ni nos variará la velocidad (que puede ser muy peligrosa).

-**Rojo:** Nada más pisemos esta baldosa nuestra tortuga botará.

-**Violeta:** Nos frenará en seco al tocarlas (muy útil según la zona).

-**Amarillo:** Esta nos hará correr más, hasta el punto de que la velocidad este al máximo.

-**Blanco:** Pasaje neutral que nos será de gran ayuda en lugares enaccesibles.

-**Azul intermitente:** Estas baldosas són intermitentes y cambian de azul claro a azul marino. El azul claro no nos hará nada, pero el marino nos matará. Esta intermitencia es más o menos de un par de segundos.

-**Rojo intermitente:** ¡ Alerta ! Esta baldosa que cambia de rojo a negro es mortal. Su intermitencia es de milesimas de segundo. Si pisas el rojo saldras con vida, aunque para que ocurra esto debes rezar a Dios y a la Virgen. Si sales con vida te mereces un premio.

-**Los enemigos:** Pueden ser minas, patos y bombillas saltarinas. Sus caracteristicas pueden ser las siguientes:

-**Minas:** Aparecen en los lados de la pantalla y diferentes niveles de altura. La única forma de salir con vida es saltartelas, si vienen a

ras de suelo, o pararte para que ta hagan la raya del pelo, si vienen por el aire.

-**Patos:** Estos se pasean de lado al lado de la pantalla y de repente se avalanzan sobre tí. No són peligrosos, lo unico que te hacen si te tocan, es quitarte agilidad, cosa peligrosa si tienes ya poca, porque esto te causa perdida de reflejos.

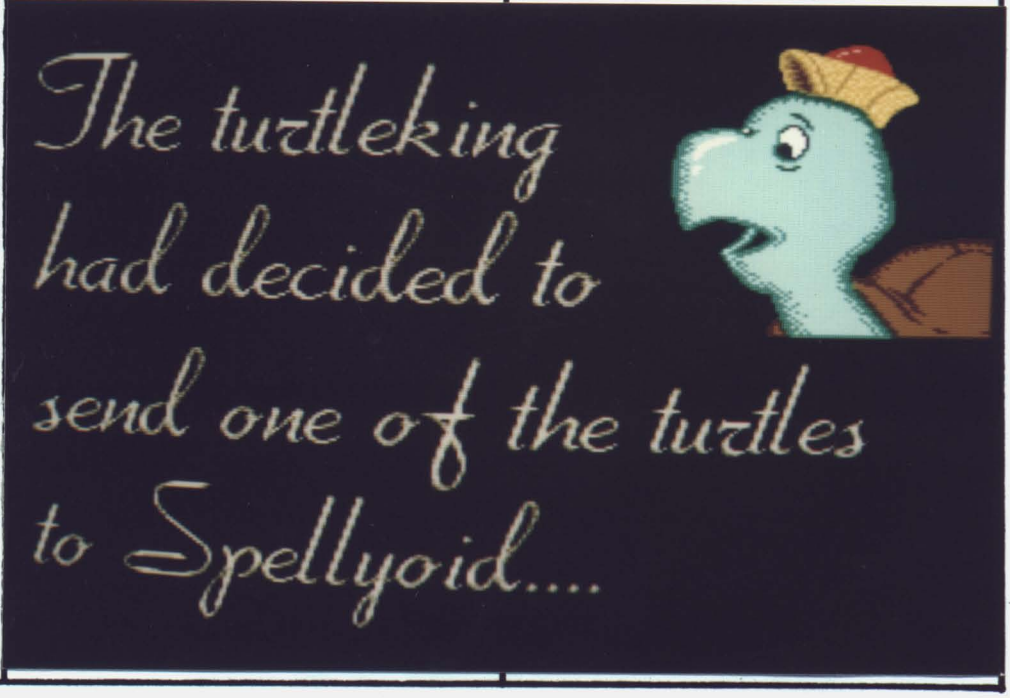
-**Bombillas saltarinas:** Yo les he llamado asi, porque, es lo que parecen. Si te tocan su efecto será como el de los patos.

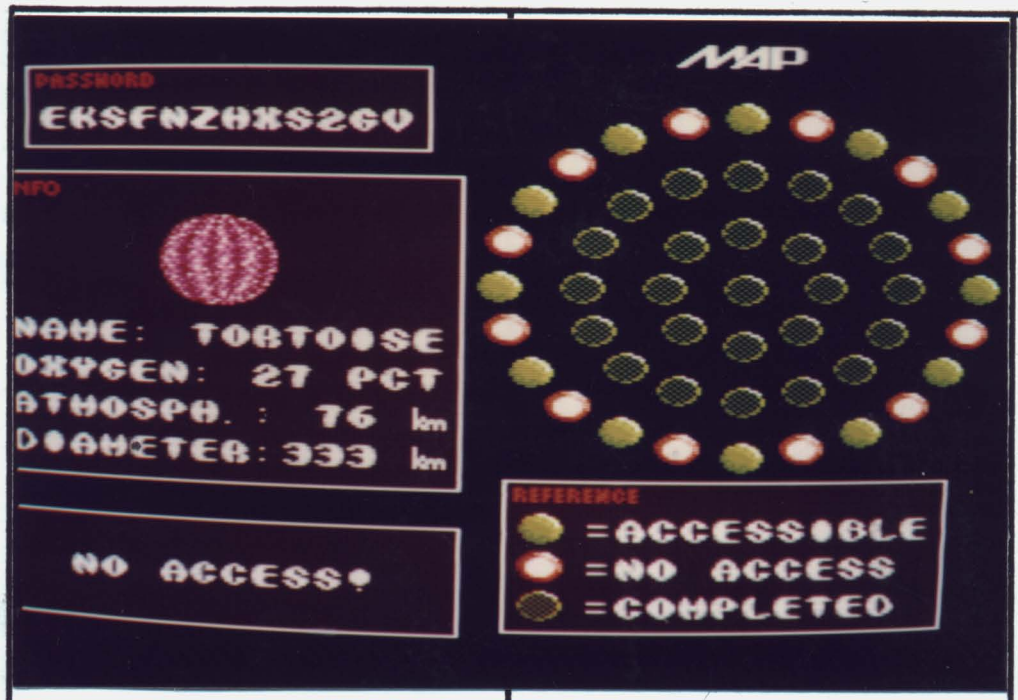
-**Ayudas extras**(monedas) A lo largo de las distintas fases nos irán apareciendo una serie de monedas por ambos lados de la pantalla que iran botando y nos seran de gran ayuda. Estas monedas pueden ser: un reloj, force, bote o lata, flechaX5, alitas . . . Sus utilidades són las siguientes:

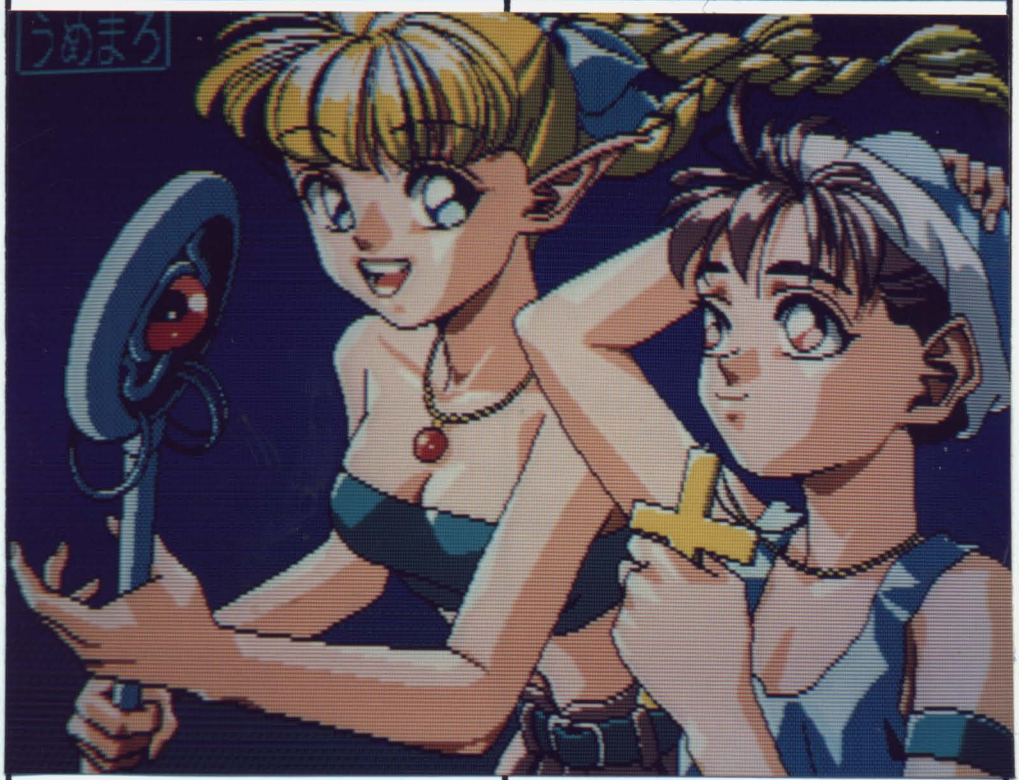
-**Reloj:** Este nos parará el tiempo durante un intervalo de tiempo, cosa que nos dejará más tiempos para acabar el planeta o fase. Este está marcado en la parte superior central.

-**Power:** Al coger esta moneda nos hará invulnerable a los enemigos durante un periodo de tiempo.

-**Jump:** Esta moneda nos proporcionará saltos que són imprescindibles ya que a veces sin ellos no concluiremos el planeta. El marcador de los saltos esta en la parte superior







derecha de la pantalla.

-**Force**: Esta moneda que tiene forma de copa (o algo parecido) es imprescindible para acabar el juego, ya que las pantallas o planetas, no se acaban si no tenemos este objeto. Si lo poseemos, nos aparecera el item en la parte superior derecha de la pantalla.

-**Bote (o lata)**: o algo parecido. Esta moneda nos creará un camino central de color blanco, que nos facilitara el camino en lugares inaccesibles. Este camino es de una longuitud determinada.

-**FlechaX5**: Esta flecha con forma ovalada (es decir la trayectoria de un salto), nos dara 5 saltos extras.

-**Alitas**: Esta moneda con unas alitas dibujadas, nos dara la posibilidad de dar un salto mucho mayor si damos ininterrumpidamente a la barra espaciadora.

Bueno esto es todo, si quieres contemplar como acaba la feliz historia debereis pasaros los 48 planetas que hay desde **SPELLYOD** hasta **TORTOISE** y para que no digais que no os doy facilidades aqui teneis unos cuantos **PASSWORDS**:

BJFWTOTUJOLI
EJK2222OHNFH
6JIACE64D3X1
HJJADEH4AZ55
IJOEIMKQRLHJ
JJPEBEDYYDOB
KJMA6MIVXT5X
LJNAHMD241W5
HJ522VWKPJ1R
NJT32VWLCI1Q
OJQBDNN5YYI3
PJZJKFEXRQBV
AK4NBNL15Q6R
BK5NANO5ZUDV
CK2JHRRHMAVF
DK3J6RQHFI3N
EK5FNZHX526V
FKTFMRO51UP3
6KQLB1HJO64B
HKRLA16JPH4C

El último de todos nos dejará a 21 planetas del final. Suerte y a disfrutar.

NOTA: Un consejo, si estas harto de ver como las letras aparecen una a una pulsa el cursor derecha y el texto aparecera rapidamente.

JOSE MANUEL LOPEZ

YUKA
Fantastic Experience

YUKA's FANTASTIC EXPERIENCE : GUNCANNON SERIE

La casa Wendy Magazine vuelve a atacar con una nueva producción PINK SOX. Esta vez nos presenta una recopilación de la serie de arxiconocidos GUNCANNON. En esta podremos disfrutar de los 2 actos que aparecieron en un par de números de PINK SOX y 2 más totalemente inéditos. Un total de 4 actos componen esta história.

El programa viene en 3 discos 2DD. En el menu principal encontraremos 6 opciones. Las 4 primeras corresponden a los quatro ACT que forman esta história gráfica. Con la quinta opción accederemos a una mesa "redonda" (de madera de kaoba) donde estan reunidos en consejo todos los miembros activos de los PINK SOX. Como es de costumbre, estos nos pegaran el latazo KANJI, mucha información en japonés. La sexta opción permite acceder a un menu BGM con todas las músicas de PINK SOX. Es de destacar que se presentan algunas músicas inéditas y de bastante calidad.

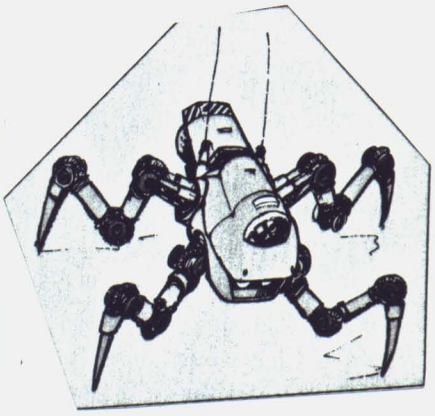
Explicar detalladamente la historia de YUKA sería lo mismo que escribir una larga novela de misterio, por lo que me limitaré ha dar dos brochazos de la acción. YUKA está ambientado en un colegio para chicas de bastante buen nombre por lo que parece. Un diabólico profesor ha creado un sistema de imnotización mediante pantallas de video y lo está usando para manipular a las colegialas. El caos reina en la escuela ... Pero tres chicas han logrado escapar de la imnosis : las tres protagonistas PINK SOX. Estas son YUKA : la chica del pelo verde, MANAMI : la chica del cabello castaño que lleva trenzas y SAYAKA la chica del pelo azul.

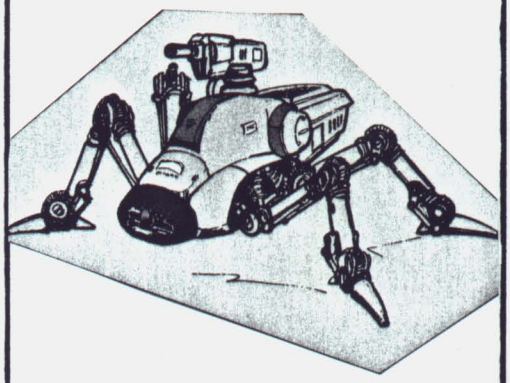
Ellas lucharan para averiguar que es lo que está pasando y acabarán con el maldito profesor.

En cuanto a como jugar, sólo hay una respuesta : dale a las opciones y aguanta los largos textos kanji, siempre habrá recompensa. No se si os servirá de consuelo saber que la opción con la que debéis insistir siempre es la primera y en cuanto el texto kanji se repita probad las demás y luego volved a la primera. Realmente esto puede resultar extremadamente pesado (como la caida libre de un elefante sin paracaidas) para la gente con poca paciencia pero vale REALMENTE la pena aguantarlos.

YUKA es una aventura con gráficos de calidad y buenas músicas FM (como es habitual en los PINK SOX) y por supuesto animaciones un tanto picantes. En resumen, un buen entretenimiento para pasar el rato o un programa indispensable para los amantes de PINK SOX.

COMENTADO:
JAUME MARTI GOMEZ
TECLEADO:
JAUME MARTI GOMEZ
FOTOS:
JAUME MARTI GOMEZ



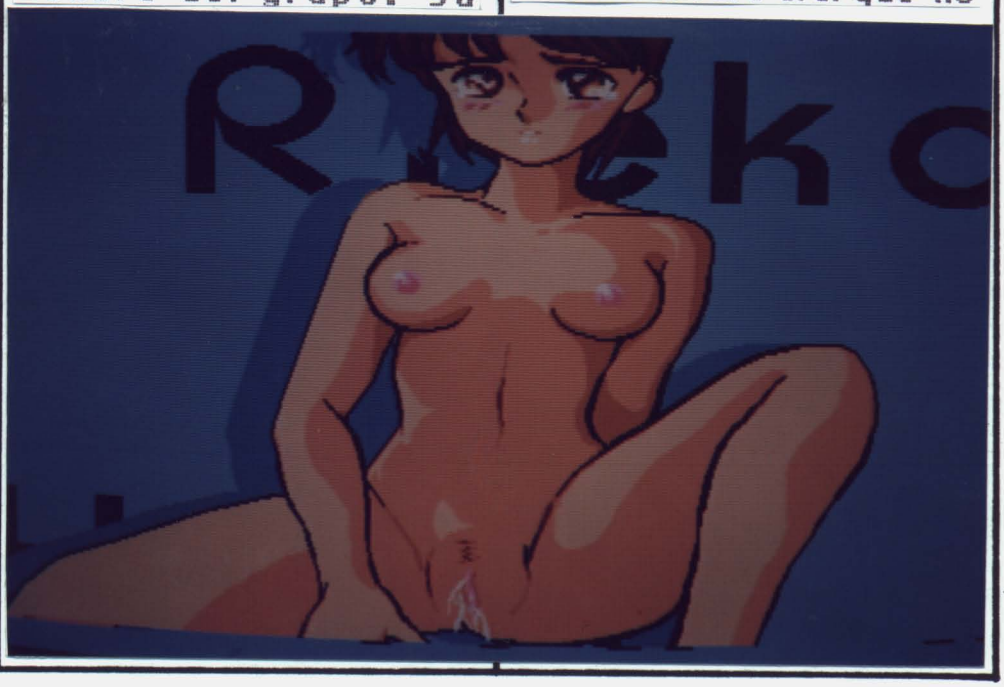


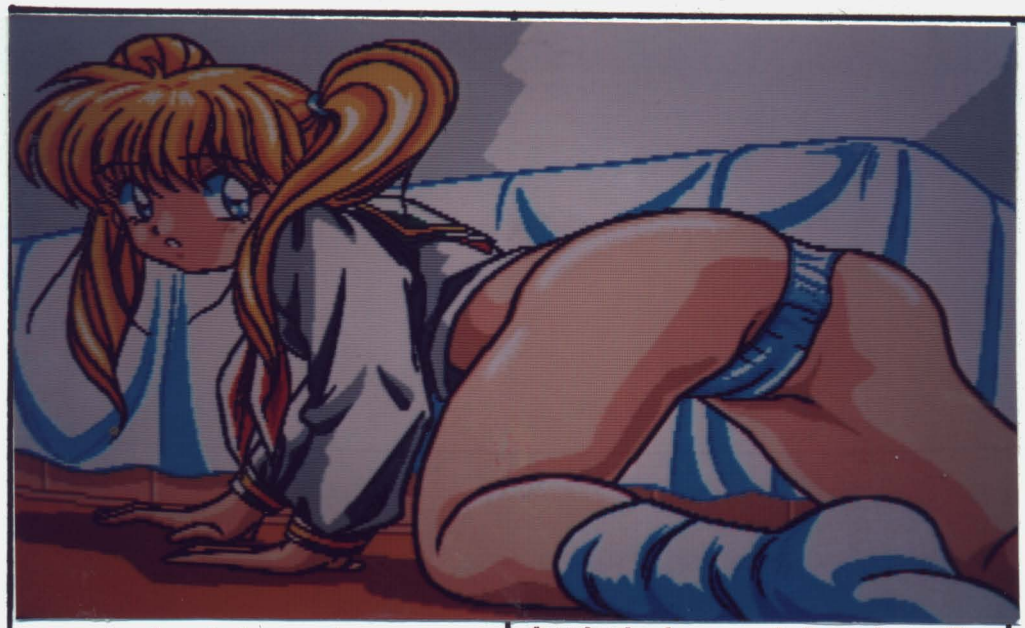
EL RINCON DE SEX-FAN

Una sección de Carlos Redonnet

Por una vez, mi rincón no va a tener el carácter obsurdo y paridoso que desde el número cuatro de FKD FAN ha mostrado. Es conocido por todo el mundo la polémica surgida por este número y el rincón y ya es hora de explicar que me incitó a llevar a cabo esta acción.

Debemos remontarnos en el momento que Francisco Morales decidió continuar con el NIHONGO de Ramón Casillas. Debo reconocer que en aquel momento me apenó mucho el cierre de NIHONGO, pero las razones que tenía Ramón eran más que justificables. Por esas mismas razones, vi con malos ojos que FKD iniciara su fanzine. Consideraba que crear un fanzine con una mínima calidad requeria de un gran esfuerzo, tiempo y dinero. Aun así Morales se decidió a sacar el primer número, donde se publicó mi primer comentario para la revista LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD, juego importado por DAVID BAENA. Os preguntareis muchas veces de donde surgió el nombre FKD. Pues bien, un día en que yo no me encontraba en casa del Francisco Morales (antigua sede de FKD), él , David Baena y Francisco Javier Queiruga (antiguo usuario de MSX que lo abandonó) unieron sus iniciales a modo de juego. F- Francisco, K- que representa Q- Queiruga, y D- David. Este nombre me pareció original y por ello decidí que este sería el nombre del grupo. Su primera aparición se hizo en mi comentario de XAK II que apareció en MSX CLUB. Pero siguiendo con el tema, quedé muy desconcertado cuando vi el número 1 de FKD, sobretodo al ver como había quedado mi comentario, recortado. Pero tengo que reconocer que era nuestro número uno y por algo se empieza. Al llegar el número dos la cosa fué mejor, sin embargo también quedé algo decepcionado. Viendo que las cosas iban así y que Francisco debía irse a la mili, pensé que el cierre del fanzine sería inminente " una brebe vida", pensé, pero no fué así. José Manuel López decidió continuar con el fanzine. Yo me lavé las manos, aunque se publicó un pequeño texto mío. José Manuel era y es una persona muy ocupada. A duras penas pudo sacar el número tres, hecho todo prácticamente por él. Cuando el número cuatro tenía que salir, se le juntaron los estudios con el trabajo. Era un momento crítico, en que el cierre de la revista parecía inminente. Pero creí que no





era justo dejar solo a José Manuel, aunque no estaba muy convencido de hacer nada. Sin embargo, Pablo Martín terminó el juego ELLE y David Baena me dió ideas para mejorar el fanzine, en relación a maquetación y composición. Tomando como ejemplo el NIHONGO, ya que representaba que nuestro fanzine era una continuación de aquel, decidí ponerme manos a la obra. Con Pablo y todo FKD terminamos el juego (de ahí todas las tonterías que aparecieron en el comentario, os dará una idea del ambiente que se respira en FKD). Realmente creí que el fin de la revista estaba cerca, así que denominé al fanzine NIHONGIN GUASON y coloqué imágenes del dibujante U-JIN. Pero las cosas no fueron como esperaba. Ingenuamente creí que la gente decidiría dejar de comprar el fanzine y, con ello cerraríamos. Pero no me esperaba que el fanzine se vendiera tan bien, ni que recibiera tan pocas quejas. Puesto que con el número cuatro me divertí mucho haciéndolo, seguí confeccionando la maquetación y mi Rincón, una sección absurda y realizada con un registro vulgar (de ahí el vocabulario grosero). Ahora el señor Caula publica una crítica al fanzine, que acepto en lo que se refiere a mis acciones. No me enfadado, al contrario, incluso reí al leer su escrito. Lo que si no puedo aceptar es que, primero, diga que José Manuel López no haga nada. Es una de las personas que más ha trabajado en el fanzine. Es por él, y por nadie más, que el fanzine no haya cerrado aun. Segundo, ¿ Qué derecho tiene el señor Caula de comparar nuestro fanzine con HNOSTAR ?. Si nos lo comparara con el suyo, pase, pero que nos compare con HNOSTAR . . .¿ acaso algún fanzine se ha comparado uno a otro ?. Cada fanzine es lo que es, tiene sus recursos y sus limitaciones. Que compare su fanzine con HNOSTAR y si el nuestro no le gusta, que no lo compre. Eso hago yo con el suyo: no me lo compro y ya está, no empiezo a lanzar una tanda de críticas, cosa que podría hacer, pero considero poco ético criticar públicamente a alguien que realiza un esfuerzo por llevar adelante un fanzine o una publicación de MSX, me guste no. NIHONGO cerró y quizá FKD corra la misma suerte que su predecesor. El tiempo lo dirá.

BURAI
Riverhill Soft Inc.
ワールドマップ
キャラクター相関図
KYPLOS
■惑星キプロス全体マップ■
アラメンテ●
ALAMENTE
占い師の村
イルイネの町
ユーシス・ハーマー
アーベル・グロント
バルダン・ベクスター
クーク・ロー・タム
アレック・ヘストン
気獣将
ハジャ・周芳
ゴンザ・プロット
マイマイ・プロット
ボンゴレ・ランタン
ボロネーズ・ランタン
ナポリタン・ランタン
メンタイコ・ランタン
木獣将
ゾルトバ・ジーク
ギバ島
ギバ洋
プラズマ列島
アラメンテ海
アラメンテ島
西ザイアス海溝
ザイアス海溝
ヒューイ島
ヒューイ湾
アルマ海
西ザイアス大洋
ベサッド砂漠
ザルア湖
ザイアス大陸
カムイ海
サラセン湾
ルール海峡
モード島
カムイ島
ソルテガ南島
ダコウ
ザムサ海
皇帝／ビドー・クレラント
風獣将
リー・シャノン
天獣将
ヤイモン・ルシファー
MODE ●モード島
サラセンの村
ルールの町
ロー・タム家
リリアン・ランスロット
ザン・ハヤテ
ムサシ・ゲンジ
プラズマ・カーン
幻
左京
ナインテール
ベルンバ
イリリの

©1990 リバーヒルソフト 春本プロダクション パントラボックス

CHARACTER ●味方キャラクター

ザン・ハヤテ

初期設定			
体力	225	精神力	16
知力	4	技能力	7

属性

幻 左京

体力	324	精神力	256
知力	18	技能力	16

属性

マイマイ・ブロット

初期設定			
体力	16	精神力	49
知力	8	技能力	9

属性

アレック・ヘストン

初期設定			
体力	100	精神力	196
知力	12	技能力	14

属性

ユーシス・ハーマー

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	36	25	6	7

属性

アーベル・グロント

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	25	16	5	5

属性

バルタン・ベクスター

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	81	4	4	5

属性

ボンゴレ・ランタン

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	64	16	3	4

属性

ボロネーズ・ランタン

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	16	16	4	5

属性

ナポリタン・ランタン

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	9	49	7	8

属性

メンタイコ・ランタン

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	9	9	3	4

属性

リリアン・ランスロット

初期設定			
体力	36	精神力	64
知力	6	技能力	10

属性

ゴンザ・ブロット

初期設定			
体力	625	精神力	9
知力	2	技能力	5

属性

クーク・ロー・タム

初期設定			
体力	9	精神力	49
知力	9	技能力	10

属性

ロマール・セバスチャン・七世

初期設定			
体力	169	精神力	36
知力	7	技能力	11

属性

ムサシ・ゲンジ

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	64	25	4	4

属性

プラズマ・カーン

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	144	16	3	4

属性

ナインテール

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	100	100	10	3

属性

バージル・ボルバン

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	121	64	8	8

属性

ソフィ（ダニエル）

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	144	49	5	8

属性

ラーフ

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	25	36	4	6

属性

テリス

初期設定	体力	精神力	知力	技能力
	16	25	4	5

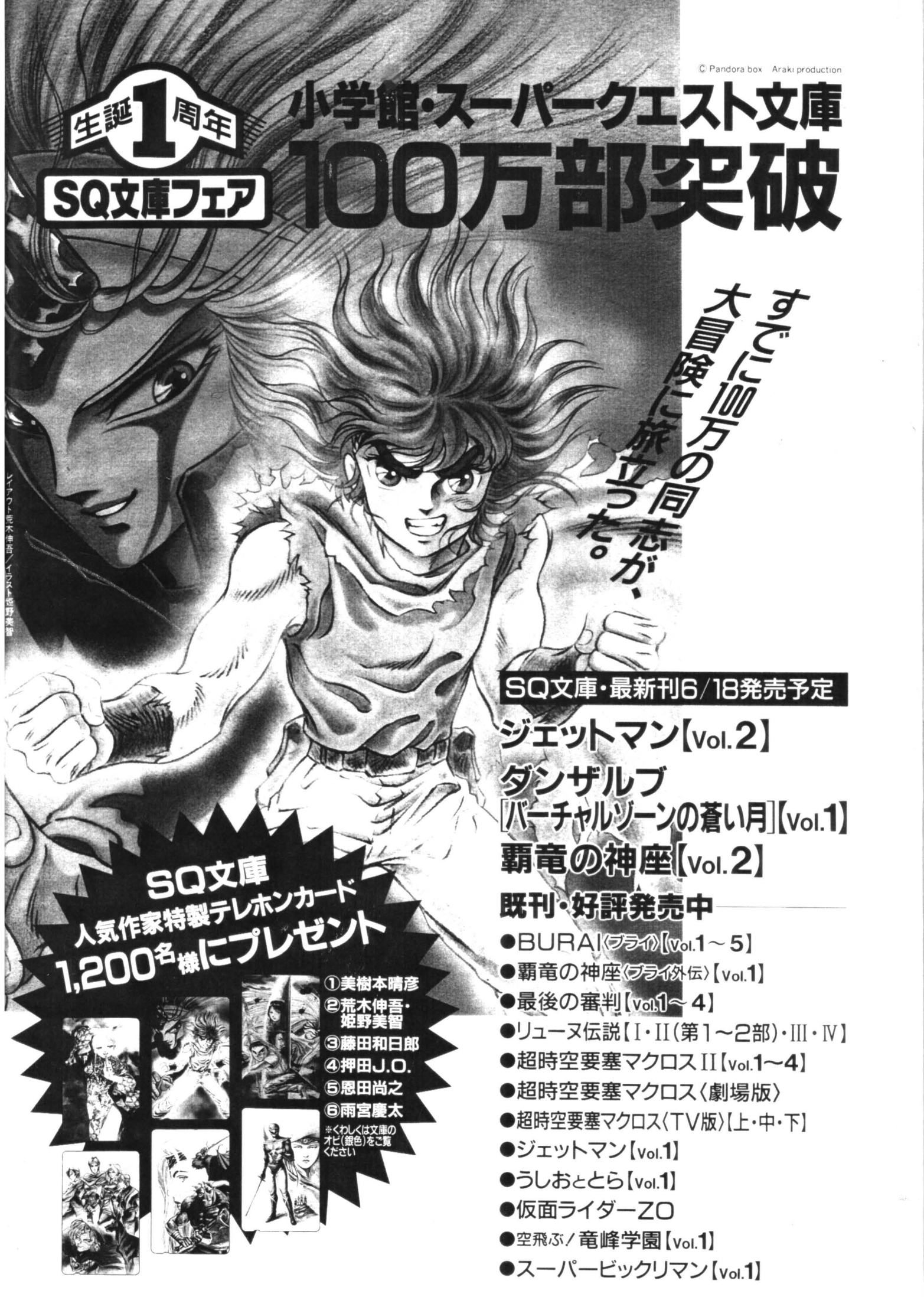
属性

属性マーク説明
- エアラーサ（青）
- コルディア（朱）
- ウォレス（白）
- ウディアラ（藍）
- ファルス（赤）
- アスタータ（紫）
- シアルス（黄）
- ヘラルーカ（緑）

ABILITY ●特殊能力

●パラメータは目やすとなる比率です。

使用者	系統	名称	効果	使用状況	消費体力	消費精神力	属性
アレック	回復	マンターン	体力、精神力を完全に回復／一人	いつでも	10	50	
		ピンピーン	マヒ解除／一人	いつでも	5	10	
		ベンリダーナ	体力、精神力を完全に回復／全員	いつでも	50	75	
	移動	アットユーマ	行ったことのある町に移動	移動中	25	35	
	占い	カンガエナーシ	対体力／相手一人		10	5	
		コンナデマシータ	対精神力／相手一人		5	25	
		ヨクアタール	対精神力／相手全員		25	40	
		カミノオツーゲ	対体力、精神力／相手全員		75	75	
	戦闘	ザザーン	体力攻撃／敵一人	戦闘中	20	15	
		ドドーン	体力攻撃／敵全員	戦闘中	40	30	
		ホナサイナーラ	戦闘を離脱	戦闘中	45	20	
		アラヨット	特殊能力封じ／敵一人	戦闘中	10	15	
クーク	回復	陣強の念	体力、精神力を50%回復／全員	いつでも	5	5	
	UP	雑無打の念	技能力一時アップ		2	10	
	移動	惨邪駆の念	一定歩数間敵が出ない	移動中	15	25	
	動物救助	与元気の念	動物の体力を回復する／相手一匹		5	?	
		寧苦悶の念	動物の精神を回復する／相手一匹		2	5	
		転削心の念	動物に精神力を与える／相手一匹		7	?	
	戦闘	蚕苦利の念	体力攻撃／敵全員	戦闘中	14	5	
		寧観音の念	精神力攻撃／敵全員	戦闘中	5	17	
		地獄流しの念	敵全滅（精神力レベルさがる）	戦闘中	75	50	
ユーシス	占い	カコミエール	対精神力／相手一人		5	5	
	戦闘	ザザーン	体力攻撃／敵一人	戦闘中	2	2	
バルタン	占い	ミルホーイ	対体力／相手一人		5	1	
	戦闘	ザザーン	体力攻撃／敵一人	戦闘中	5	0	
アーベル	動物救助	イタクナーイ	動物の精神を回復する／相手一匹		3	2	
	戦闘	ババーン	精神力攻撃／敵一人	戦闘中	2	2	
ゴンザ	大道芸	キャッチボール	ボンゴレ、メンタイコが必要な芸		50	25	
		お手玉	マイマイと二人でやる芸		25	15	
		地割り	怪力で地面を割る必殺芸		100	7	
		肩乗り	全員揃って肩車する芸		40	5	
		逆立ち一直線	全員が逆立ちで走り回る		60	9	
	戦闘	岩石くずし	体力攻撃／敵全員	戦闘中	100	5	
		脳天杭打ち	体力攻撃／敵一人	戦闘中	200	35	
		大木倒し	体力攻撃／敵一人	戦闘中	300	50	
マイマイ	大道芸	マイマイダンス	マイマイのかわいさで観客を魅了		25	15	
	UP	シュタラタ	知力一時アップ／仲間一人		20	15	
	戦闘	ビューンパ	ダンジョンから脱出する	移動中	50	200	
		トントントン	体力複数回攻撃／敵一人	戦闘中	175	100	
		パッポンパッパラ	体力、精神力攻撃／敵全員	戦闘中	75	200	


© Pandora box Araki production
生誕1周年
SQ文庫フェア
小学館・スーパークエスト文庫
100万部突破
すでに100万の同志が、大冒険に旅立った。
レイアウト荒木伸吾／イラスト姫野美智
SQ文庫・最新刊6/18発売予定
ジェットマン【Vol.2】
ダンザルブ
[バーチャルゾーンの蒼い月]【Vol.1】
覇竜の神座【Vol.2】
既刊・好評発売中
●BURAI〈ブライ〉【Vol.1～5】
●覇竜の神座〈ブライ外伝〉【Vol.1】
●最後の審判【Vol.1～4】
●リューヌ伝説【Ⅰ・Ⅱ(第1～2部)・Ⅲ・Ⅳ】
●超時空要塞マクロスⅡ【Vol.1～4】
●超時空要塞マクロス〈劇場版〉
●超時空要塞マクロス〈TV版〉【上・中・下】
●ジェットマン【Vol.1】
●うしおととら【Vol.1】
●仮面ライダーZO
●空飛ぶ！竜峰学園【Vol.1】
●スーパービックリマン【Vol.1】
SQ文庫
人気作家特製テレホンカード
1,200名様にプレゼント
①美樹本晴彦
②荒木伸吾・姫野美智
③藤田和日郎
④押田J.O.
⑤恩田尚之
⑥雨宮慶太
※くわしくは文庫のオビ(銀色)をご覧ください