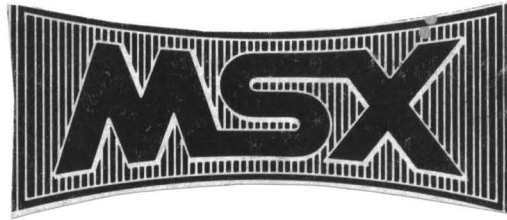
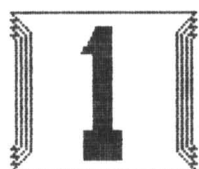


FAKED FAN.

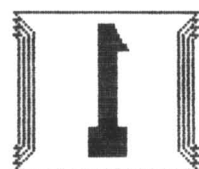


Numero 1 Septiembre 1992.
Magnar.
Lucha con Dios en la ciudad.





F.K.D-FAN **NUMERO**



**F.K.D SOMOS UN GRUPO DE USUARIOS
DE MSX,LOS COMPONENTES SON:**

**DEPARTAMENTO DE
PROGRAMACION.**

**RUBEN JUAREZ , JORDI NAVALES &
PACO GARCIA Y DAVID BAENA.**

**DEPARTAMENTO DE
COMENTARISTAS:**

**CARLOS REDONNET , FRANK
MORALES , FRANCISCO JAVIER
QUEIRUGA Y DAVID BAENA.**

**RELACIONES
PUBLICAS:**

**RUBEN JUAREZ , CARLOS REDONNET Y
FRANK MORALES.**

**DEPARTAMENTO DE
CRITICAS:**

**FRANCISCO JAVIER QUEIRUGA Y
FRANK MORALES.**

**PORTADA:
JOSE MANUEL.**

**DIRECTOR:
FRANK MORALES.**

**Y TODO ESTO LO
COGES Y LO BATES
BIEN Y
EL RESULTADO ES:**

F.K.D-FAN & F.K.D-SOFT

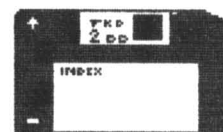
AGRADECIMIENTOS:

**TONY JIMENEZ (ALIAS MISTER
METALICA), LASP, ROBIN V.
PABLO MARTIN , DANIEL ZORITA,
OSCAR LOPEZ , ANTONIO PINEDA ,
ALBERTO Y A TODOS LOS USUARIOS
QUE LUCHAN POR LA SUPERVIVENCIA
DE NUESTRO HUNDIDO PERO QUERIDO
SISTEMA.**

F.K.D



MSX X2M W2X XSW



FKD - FAN SUMARIO

REDACCION

PEQUEÑA INTRODUCCION

NOVEDADES

SOFT & HARD JAPONES, HOLANDES, ESPAÑOL etc...

CORREO

CARTAS & SUGERENCIAS, DIRECCIONES etc...

TRUCOS

PASSWORDS, TECLAS OCULTAS etc...

COMENTARIOS

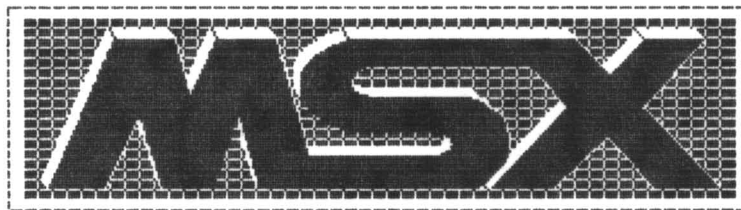
COMENTARIOS DE JUEGOS

ANUNCIOS

COMPRA & VENTA etc...

OTROS

EN ESTA SECCION SE HABLARA DE TODO UN POCO

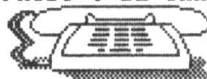


DIRECTOR EJECUTIVO:

FRANK MORALES

COLABORAN

RAMON CASILLAS, ANGEL CORTES,
ANGEL CULLA, FRANCISCO JESUS
MARTOS Y OTRA MUCHA GENTE
QUE NO PUEDO PONER POR FALTA DE
ESPACIO Y DE GANAS.



STUDIOS F.K.D-FAN & F.K.D-SOFT

F.K.D-FAN
CALLE LA MERCED 36 1-2
BARCELONA (08002)
ESPAÑA

F.K.D-SOFT
GRAN VIA CORTS CATALANES 924 6-3
TEL/ 307-15-21 BARCELONA (08018)
ESPAÑA

EL PRECIO DEL F.K.D - FAN ES DE 250PTS SIN GASTOS DE ENVIO 310PTS CON GASTOS DE ENVIO.

SI QUEREIS LA PORTADA IMPRIMIDA A COLOR SOLO TENEIS QUE PEDIRLA, ENTONCES EL F.K.D - FAN COSTARA 310PTS SIN GASTOS DE ENVIO 370PTS CON GASTOS DE ENVIO.

UN SALUDO DE
F.K.D - FAN & F.K.D - SOFT
Y DE TODOS LOS QUE LO COMPONEN.
A DE 1002 FOR ONE TO COMEEN

REDACCION

FKD-FAN

En esta seccion se hablara de cosas referentes y muy cercanas al standar.

Esta vez hablaremos sobre la andadura del fanzine NIHONGO que nuestro querido amigo RAMON C. sacaba cada mes.

Todo empezo cuando se publico el ultimo numero de la MSX-CLUB concretamente en el tablon de anuncios (pagina10) un usuario responsable del coleccionable de japon decia:

HOLA soy RAMON C. el responsable del coleccionable del japon, a partir del 15 de enero del 92 voy a editar un fanzine siguiendo la linea del antiguo coleccionable de japon, con una cabecera o titulo distinto.

Asi empezaba la carta de nuestro amigo, yo personalmente desde que contacte con el conoci a mucha gente y me dio animos, tambien me acuerdo de RAMON C. estaba muy feliz de hacer el fanzine y a los de FKD nos gusto la idea y ahora pienso y aquel RAMON C. donde esta?, por una carta de un usuario que recibio empezo a hundirse y hoy en dia esta liado en las consolas. A nosotros casi nos pasa lo mismo pero vamos a intentar sacar a flote por lo menos a los pocos usuarios que hace 2 dias que tienen su MSX-TURBO-R A1-GT, despues de trabajar para comprarselo, solo por estos pocos hay que hacer este fanzine y seguir luchando para sobrevivir hasta que las compañías de software nos dejen.

En el ultimo numero de nihongo parecia la apocalipsis del sistema, la verdad es que el sistema esta un poco flojo pero personalmente creo que RAMON C. se paso un poco, he conseguido informacion y la revista MSX-MAGAZINE se vuelve a publicar formato revista+disco y el precio ronda los 3500yens los interesados la podeis pedir a:

ROBIN V. HOEGEN.
337-3 NAKA, MATSUZAKI CHO
410-36 SHIZUOKA KEN, JAPAN

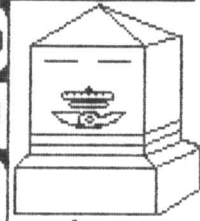
MUCHISIMAS GRACIAS
RAMON CASILLAS
POR EL FANZINE QUE HACIAS QUE NUNCA
OLVIDARE AL IGUAL QUE A TI Y POR LA
LABOR QUE HAS HECHO.
GRACIAS

REALMENTE UNA PENA
SE ACABO
EL NIHONGO
LO BUENO SIEMPRE SE ACABA.

CORREO
CORREO

CORREO

CORREO
CORREO



Queridos amigos del MSX:
Este mes comienza un nuevo
fancine, que espero sea de
vuestro agrado.

Esta seccion ha sido creada para
expresar las opiniones del
usuario, o sea que ya lo sabeis
animaos y escribir a:

FKD FAN (correo)
c/Gran Via C.C. 924 6-3
CP:08018
(Barcelona)

Bueno, aprovecho la oportunidad que se me brinda para
comentáros un llamemoslo subclub, el cual se dedicará a
importar programas de Japón.

Sabemos (y muy bien), que hay mucha gente que no puede
permitirse el lujo de pagar un juego original todos los
meses, es por eso que FKD-FAN & FKD Soft. hacen esta
propuesta:

Somos vastantes los usuarios que de verdad nos interesamos
por nuestro sistema, es por eso que proponemos que los
usuarios que quieran, puedan, y todo eso que se dice ayuden
económicamente a la importación de algunos programas.

Si el total de pts recaudadas son por ejemplo 7000, se
pondrá información lo mas detallada posible de los
programas que se pueden importar, entonces únicamente los
contribuyentes tendrán derecho a voto i/o proponer la
importación de otros programas.

Esto se ha pensado, a fin de adquirir mas soft. cosa que
últimamente estamos un poco escasos.

Ah!, a todas aquellas personas que contribuyan se les
enviará una copia con cobrando solo los discos, o en caso
de sobrar dinero a alguien que ponga mas dinero se le
enviará gratis, (es lógico que una persona que ha puesto
1200pts tiene preferéncia ante una que ha puesto 500pts)

Bueno, espero funcione nuestra propuesta por el bien del
usuario, y lo que es mejor, del sistema MSX.

ESPERAMOS VUESTRAS OPINIONES

FKD-fan

CORREO () () () CORREO () () () CORREO () () ()

NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI MSX NEWS X2M

SOFTWARE

NOVEDADES DE JAPON

BURAI 2 . RIVERHILL SOFT MSX2/2+/TURBO-R
RPG DISCO-6 8.800 YENS.FECHA DE SALIDA EN SEPTIEMBRE.

PRINCESS MAKER . MICROCABIN & GAINAX MSX2/
2+/TURBO-R RPG-STR DISCO-7 14.800 YENS.DISPONIBLE
TAMBIEN EL COMPACT DISK ESTA DISPONIBLE 2800 YENS.

RISK CAMPAING VERSION 2 . MICROCABIN & SYSTEM SOFT
MSX2/2+/TURBO-R STR 8.800 YENS DISPONIBLE .

RANMA NIBUNNOICHI 1/2 . BOTHTEC MSX TURBO-R
AVG DISCO-8 12.800 YENS DISPONIBLE.

TAMBIEN HA SALIDO EL "FALCOM NAMBA COLLECTION" QUE
RECOGE MUSICAS DE TODOS LOS JUEGOS DE FALCOM EN
COMPACT
-DISK 2000 YENS.

NOVEDADES DE HOLANDA

FAC DEMO 5 (TOTAL CONFUSION).FAC MSX2 MUSIC MODULE
DISCO-1 DEMO MUSICAL Y GRAFICA 12.50 FLORINES
HOLANDESES.

SYNTH POWER 2 . FAC MSX2 MUSIC MODULE 6 FM-PAC
DISCO-1 DEMO MUSICAL Y GRAFICA 12.50 FLORINES
HOLANDESES.

FAC SOUNDTRAKER PRO . FAC MSX2 MUSIC MODULE & FM-
PAC &
MIDI DISCO-4 UTILIDAD MUSICAL 75 FLORINES HOLANDESES.

MAGNAR . PARALLAX MSX2/2+
DISCO/3 SIMPLE CARA ARCADE TIPO XENON
EN ESTE NUMERO SE HABLARA DE EL .

PLAY-BOY STREPPOKER . MARCA/? MSX2+
DISCO/? STREPPOKER (EN JAPON ESTA MUY BUSCADO
Y EL JUEGO ES DE MUY BUENA CALIDAD (PARECE))
PRECIO/?.

NOVEDADES DE ESPAÑA

F.K.D-MAGAZINE 3 . F.K.D.soft MSX2/2+
DISCO/1 REVISTA
SE DESCONOCE FECHA DE SALIDA
- PRECIO -
(LOS GASTOS DE ENVIO Y LO QUE VALEN LOS DISCOS)

DRAGON BALL MAGAZINE . MARCA/? MSX/?
DISCO/? CONTENIDO/? PRECIO/?
(PARECE SER MUY BUENO)

BCN -7- . BCN-DISK MSX2/2+
DISCO/1 REVISTA & UTILIDADES
-PRECIO-
(LLAMAR 4252171 PREGUNTANDO POR ANGEL)

NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI

NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI
MSX NEWS XM

HARDWARE

NOVEDADES DE JAPON
FS-CA1:

ESTE ES EL NOMBRE DE FAMOSO MUSIC-MODULE DE PANASONIC QUE A DIFERENCIA DEL DE PHILIPS ES STEREO Y TIENE 128K PARA DIGITALIZAR COSA QUE EL DE PHILIPS SOLO TIENE 32K. EL CANAL PCM (PulseCodeModulation) TIENE UNA RESOLUCION DE 8 BITS Y UN MUESTREO DE 16 KHZ MAX PERSONALMENTE ME GUSTA MAS EL RESULTADO DEL PCM(MusicModule) QUE EL PCM(Turbo-R).

El precio es de 34.800yens y lo podeis pedir a PANASONIC su direccion sale en le NIHONGO n.3 Si os interesa os puedo grabar alguna cinta con samples y musicas en stereo, los samples son de la banda sonora de los dibujos de DRAGON BALL por supuesto en japones y no son las que se ollen por la tele en dual son muy diferentes pero muy buenas.

Si os interesa enviarme las cintas con el dinero de los gastos de envio para que os la envie.

NOVEDADES DE HOLANDA

DE LA MANO DE MK-PUBLIC DOMAIN ENCONTRAMOS AMPLIACIONES DE MEMORIA DE 1024/2048/4096 EXTERNAS DEL TAMANO DE UN CARTUCHO DE KONAMI CON REFRESCO DE MEMORIA CON UN CHIP DE 7Mhz (para que la memoria no se quede lenta en los turbo-R) etc...

- sus precios son:
- 1024k-----350 FLORINES HOLANDESES.
 - 2048K-----475 FLORINES HOLANDESES.
 - 4096K-----725 FLORINES HOLANDESES.

Su direccion sale en este mismo numero y son de fiar tambien son distribuidores oficiales F.A.C(FederationAgainstCommodore).

Si escribis podeis solicitar su catalogo que se llama MSX-NEWS el ultimo que tengo es el n.4. A los precios le teneis que añadir 11 florines mas para gastos de envio, se paga por giro postal.

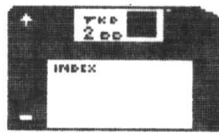
Otro club holandes en concreto CLUB-GOUDA tienen el nuevo vdp-9990 que es capaz de sobreimponer dos imaganes de screen 12. Tambien tienen un libro del mismo con explicaciones para usarlo, proximamente informaremos de su precio.

NOVEDADES DE ESPAÑA

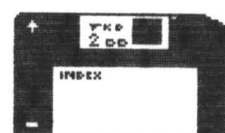
EN ESPAÑA NUESTRO AMIGO ANGEL CULLA HACE UNAS AMPLIACIONES DE 1024K CON MEMORIA DE REFRESCO Y EL PRECIO

ES DE 15.000Pts POR UNIDAD OS PODEIS DERIGIR A:
ANGEL CULLA CASTANY.
C/ROVIRA ROURE N.1, 2.2
25006-LERIDA TLF:(973)-249827

NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI NEWS2WEI



MSX X2M W2X XSW



TRUCOS

LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD:
PARA LOS QUE TIENEN TURBO-R SI PULSA LA
TECLA DE KANA EL JUEGO SE ACELERA.

PARA LOS QUE QUERAIIS TENEMOS EL:

XAK - INVULNERABLE A TODOS LOS ENEMIGOS.
XAK II - INVULNERABLE A TODOS LOS ENEMIGOS
Y MAGIA INFINITA.

ALESTE II - INVULNERABLE A TODO Y LAS
MUNICIONES NO SE AGOTAN.

SHENAN DRAGON - INVULNERABLE A TODO.

FINAL FANTASY - CON LOS ENEMIGOS
PARALIZADOS NUNCA TE ATACARAN.

SI ESTAIIS INTERESADOS LOS PODEIS PEDIR A:
FKD-TRUKS (FRANK MORALES)
C/LA MERCED N.36 1.2
08002-BARCELONA

NO TENEMOS MAS TRUCOS DE MOMENTO,
HABER SI ENVIAIIS ALGUNO A LA DIRECCION
ANTES DADA. GRACIAS

APROVECHO EL SITIO RESTANTE PARA
PONER LAS DIRECCIONES DE LOS CLUBS
HOLANDESES:

MSX-CLUB-GOUDA (ARJAN PROSMAN)
MIDDELBLOK 159
2831 BM GOUDERAK
HOLLAND

MK -PUBLIC-DOMAIN
LIBELLENDANS 30
2907 RN CAPELLE A/D IJSSEL
ROTTERDAM-NEDERLANDS

SI ALGUIEN CONTACTA CON ESTOS U OTROS
CLUBS HOLANDESES HACERNOSLO SABER EN
ESPECIAL BCF, C.G.P. DISK (GENIC), DRAGON DISK
ETC.....

TENGO EL SUNRISE PICTURE DISK #1 POR SI NO LO SABIATIS ES EL NUEVO CLUB-GUIDE-PICTURE-DISK
Y ES DE DOMINIO PUBLICO. SI OS INTERESA OS LO MANDO, ENVIAR DISCO COM LOS GASTOS DE ENVIO
PARA ENVIAROSLO, PEDIRLO EN LA DIRECCION DE:
FKD-PUBLIC DOMAIN (FRANK MORALES)
C/LA MERCED N.36 1.2
08002-BARCELONA.

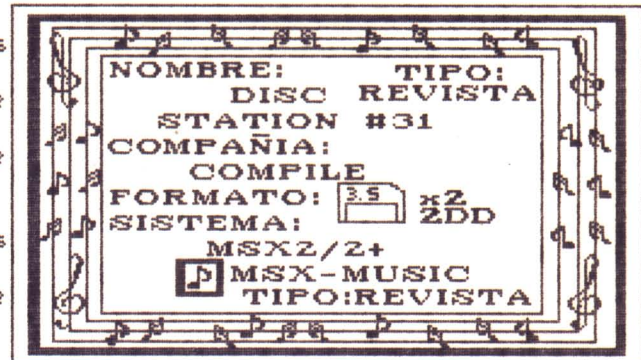
COMENTARIOS COMENLIBIO2

Este mes comentamos el Disc station #31, MAGNAR
y LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.
Empezamos con el Disc station #31.

3.5

A:

En primer lugar COMPILE nos ofrece en este disco (D.S. Software School), el cual este tiene informacion en KANJI sobre tres juegos en BASIC que se encuentran en el mismo disco y se pueden cargar desde BASIC. Por otro lado tambien podemos encontrar en este disco la presentacion del nuevo juego de COMPILE (FUNNY SALESMAN). Este juego es un AVG (Video Aventura). A se me olvidaba la presentacion es una demo jugable. En la siguiente seccion se encuentra informacion sobre los productos de la casa HUMMING BIRD SOFT, naturalmente en KANJI. Y para concluir, nos quedan cuatro secciones mas, dos de ellas son informacion en KANJI, una de las dos secciones restantes esta ofrecida por la MSX-FAN que nos brinda un juego en basic muy sencillo pero muy entretenido. Y la ultima seccion que no podia faltar, es la seccion de programas en basic de la mano de la MSX-MAGAZINE.



3.5

B:

COMPILE nos ofrece una parte del THE NORTHERN QUARTERS, que es un R.P.G laberintico. Tambien en este disco podemos encontrar otro juego de la nueva



mascota de COMPILE HERO la aventura de este numero es una especie de juego de parejas un poco raro. Como siempre encontramos el ART GALLERY, el cual nos expondra una serie de graficos grandes y pequeños.

Tambien encontramos un juego cultural de preguntas y respuestas por supuesto en JAPONES.
El resto es informacion en KANJI.

MAGNAR

De la mano de PARALLAX & CHECKMARK nos llega **MAGNAR**.

Un arcade repartido en tres discos de una densidad. En el primero encontramos la presentación, en los otros dos encontramos el juego.

El juego consta de ocho fases en total, las tres últimas son incógnitas en principio.



MAGNAR

1 MISSION.
Los rivales:
destruye el ordenador central de defensa del complejo D. H. E, y vuelve al principio de fase.
(EN EL MANUAL ESTA EL MAPA DE ESTA ZONA).



MAGNAR

2 MISSION.
Bajo la zona f.
Registra las habitaciones de producción de robots RETAR. Debemos saber lo que están desarrollando. Destruye todo lo que encuentres a tu paso.

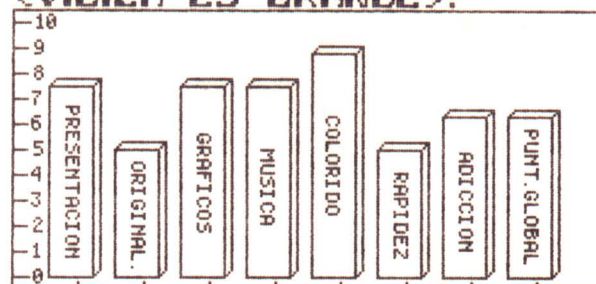
3 MISSION.
La estación polar TEROX.
La estación a sido invadida por alienígenas. Los miembros del equipo de rescate fueron todos muertos. Haz una limpieza de alienígenas otra vez y contacta con el cuartel general de MAGNAR.

4 MISSION.
Los prisioneros de la nave.
Debes rescatar a los prisioneros desde una prisión espacial secreta del enemigo.

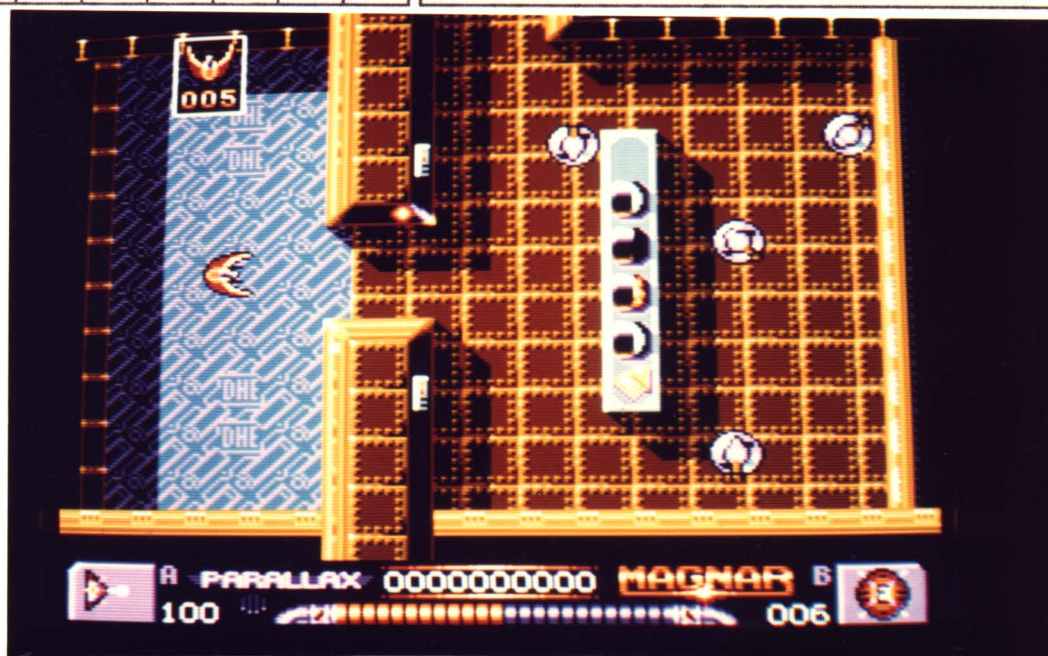
MAGNAR

5 MISSION.

El cruzero espacial HATEC.
Dispara abajo, y encuentra
la salida.
(VIGILA ES GRANDE).



NOMBRE:	TIPO:
MAGNAR	ARCADE
COMPANIA:	
PARALLAX & CHECKMARK	
FORMATO:	3.5" 1/2
SISTEMA:	MSX2/2+
	MSX-MUSIC



LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.

Lucha con Dios en la ciudad es un RPG erotico, este carece de musica a no ser que dispongamos de un FM-PAC original. Tambien necesita Kanji en ROM, pero los marcadores de vida magia y gold, no lo emplean lo que nos facilita la cosa.

Manejo del personaje.

Joystick y cursores para moverlo

Boton A y return si se presiona una vez servira para examinar objetos y hablar con los personajes.

Al presionarlo por segunda vez apareceran dos menus, el primero para salir y el segundo para llamar a un enemigo y luchar con el.

Ataque y defensa.

Al encontrarnos con un enemigo tendremos que fijarnos si es masculino o femenino.

1 y 2 menu ataques convencionales (depende de el arma), el segundo por lo general es mas potente por emplear mas energia.

3.- Nos muestra los objetos utilizables, dentro de este menu hay un submenu que sirve para utilizar los objetos de ataque sorpresa.

4.- Aparecera si nos enfrentamos con una dama. Este ataque tiene por finalidad quitarle vida en pequeñas cantidades para debilitarla. Cuando la energia sea minima el menu cambiara; sera entonces cuando al usar este nuevo menu, conseguiremos capturarlas, las que venderemos en la tienda de Chugokuno.

EL JUEGO.

Nada mas comenzar el juego nos encontraremos con tres menus.

1.- Con este iniciaremos el juego

2.- Cargar partidas anteriormente grabadas en el disco A de juego.

3.- Informacion (nos es util en el juego).

En el juego encarnaremos la figura de Saraarai. Nos encontraremos con una carreta atacada por un grupo de cactus mutantes, tras auentarlos encontraremos a una muchacha en su interior a la que acompañaremos al pueblo donde se celebrara el torneo. Una vez en el pueblo de repente nos aparecera uno de los participantes que nos atacara y destruira. Baishunfu una amiga nuestra que nos alludara y nos llevara a la habitacion de el hotel donde nos recuperaremos (al entrar en esta habitacion nos daran informacion de como va el torneo). Cuando seleccionemos el menu del resultado de los combates, tres o cuatro veces, ya podremos dirigirnos al coliseum para luchar. Otra de las opciones sirve para grabar la partida. Al salir de la habitacion del hotel, nos apareceran los siguientes menus.

1.- Nos servira para dirigirnos a diferentes partes del pueblo.

2 y 3.- Menus de reflexion.

4.- Menu de sistema.

5.- Salir.

6.- Al escogerlo nos aparecera una chica que nos informara del estatus del jugador. Esta es la encargada de subirnos los niveles.

7.- Objetos (recargadores de vida y etcetera.)

8.- Nos informa de nuestra potencia de ataque.

9.- Informacion relativa de nuestra vida.

10.- (No siempre nos aparece) Sirve para tirar armas o otros objetos y tambien para liberar los enemigos capturados.

En el pueblo distinguiremos los siguientes lugares.

1.- Salida del pueblo, donde encontraremos a Kainniku que nos informara de lo que pasa.

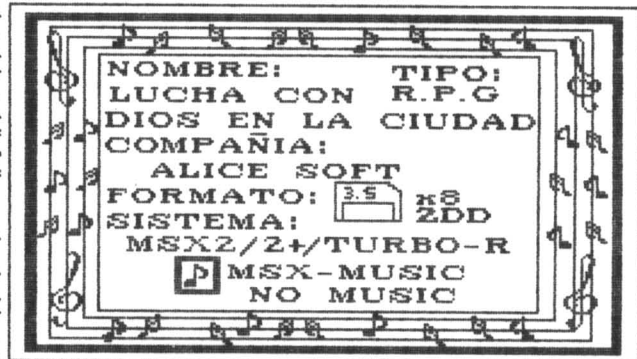
El ultimo menu nos transportara al lugar deseado.

La entrada al coliseum.

Aqui nos dirigiremos primeramente para que Kaitzone nos informe. En tercer lugar el hotel ya explicado.

El bar.

Al bar deberemos ir muy a menudo donde conoceremos a nuestros proximos rivales.



LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.

El armero.

Aquí encontraremos armas y objetos de ataque, para acabar con ciertos enemigos (en especial el arma de 5000 gold).

La tienda de Chugokuno.

Donde podremos vender ninfas que capturamos en el juego (también observaremos ninfas encarceladas).

En el bar encontraremos a nuestro próximo contrincante con el que lucharemos el coliseum, también encontraremos a nuestro segundo rival.

Nos trasladaremos a la cueva de donde encontraremos a una chica que por 300 de gold la cual nos ofrecera su cuerpo y nos dara informacion, despues buscaremos un habitaculo en el que leeremos un mensaje. Seguidamente buscaremos un cofre custodiado por un enemigo que tras derrotarlo nos dejara via libre al



俺はそっとナオの胸に触れてみた。

cofre el cual abriremos. Con la tarjeta que acabamos de conseguir accedemos a la segunda parte de la cueva. En las esquinas que bordean la costa veremos una armadura. Por aquí podremos caminar sobre el

agua y llegar hasta una isla que contiene tres cofres custodiados por una chica, hablaremos con ella y con el soldado que esta en la esquina.

En el coliseum encontraremos (despues de que hayamos seleccionado repetidas veces varios menus) a nuestro siguiente enemigo con el que lucharemos, al que derrotaremos con facilidad si poseemos la experiencia suficiente.

Seguidamente nos dirigiremos a la tienda de Chugokuno, donde completaremos otra parte de una dama retenida Beruto Nashiuru. Saldremos del pueblo y hablaremos con el soldado antes mencionado, este ha cambiado de posicion con lo que nos dejara pasar por el agua. Llegaremos hasta una manivela, la accionaremos y aparecera el trozo de puente que esta cortado; asi llegaremos al bosque.

Hablaremos con el monje que nos corta el paso y seguidamente examinaremos el arbol rodeado de flores.

Seguidamente el monje nos dejara pasar, allí encontraremos una tienda que tiene cosas de nuestro interes; cosas que no podremos comprar momentaneamente. Hablaremos con una rana y un monje; este nos dira que un discipulo suyo se ha

quedado atrapado en medio del fuego. En la parte superior del bosque encontraremos una chica que nos dara la solucion (abrir la presa situada a la izquierda del bosque); de momento no nos sera posible. Volveremos al pueblo para hablar con todo el mundo. Volveremos al bosque para hablar con la chica y al llegar observamos que esta siendo violada. Lucharemos contra la elfa, esta en la lucha sufre una mutacion; ahora podremos abrir la presa lo que causara la inundacion del bosque y el fuego se apagara. Hablaremos con el monje que estaba atrapado y seguidamente iremos a la

LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.

tienda donde compraremos nuevos ataques. En el pueblo hablaremos con dos nuevos personajes que encontraremos en la posada. Estas dos chicas nos desearan suerte. Nuestro contrincante es duro de pelar y no le haran dano los ataques convencionales, pero en el bosque nos habran dado un arma capaz de destruirlo, esta se encuentra en los submenus del tercer menu general.

Una vez destruido, la segunda chica nos felicitara. En la posada encontraremos dos personajes, seguidamente liberaremos a una ninfa. Nos encontramos en el laberinto de Tar Yaig que se accede despues del bosque. Si avanzamos hacia arriba, llegaremos hasta un pasillo custodiado por un enemigo. Nuestra victoria nos ha proporcionado un nuevo ataque; el nuevo ataque se encuentra en el tercer submenu del tercer menu principal. Y encontraremos una chica que esta siendo atacada por un monstruo, de momento no podremos ayudarla. Observaremos tambien tres monigotes verdes que vigilan tres entradas. Al acercarnos a ellos, nos apareceran tres menus. El primero sirve para poder pasar. El segundo sirve para que el monigote se convierta en piedra. El tercero para salir. Iremos a traves del central y encontramos un soldado. Veremos que Shita es suprimido por una mujer. De repente, se teletransporta y desaparece. Tendremos que conseguir experiencia hasta tener alrededor de 300 HP. Esto es necesario para destruir al contrincante del torneo unicamente con cuatro ataques. Si no lo hacemos asi, podra reaccionar con un ataque mortal a base de rosas insuperable. Acabado el combate, contemplaremos una bella muchacha. En la posada encontramos poca gente. Encontramos una pareja.

Nos dirigiremos a la segunda parte de la cueva, y aquel cofre que no podiamos abrir lo abriremos. En el lugar donde se encuentran los tres monigotes nos acercaremos al derecho. Usaremos diversos transportadores que nos llevaran hasta al mismo centro del laberinto. Pisaremos los controles que accionan las puertas para poder seguir avanzando. Hablaremos con los cactus esparcidos, pero no hay que accionar el control para abrir la puerta que retiene los cactus (es una trampa). Salvaremos a Tanoshini, enfrentandonos a su verdugo. Al rescatarla, aparecera un cofre delante suyo, que abriremos. Iremos a la salida de la fase enfrentandonos a una temible ninja. Nos encontramos en una situacion un tanto dificultosa. Nos encontramos una fase que si bien podemos dejar de lado, su conclusion nos da ciertas ventajas para terminar el juego, aunque no es imprescindible. La fase de hielo es una especie de fase de conexion con la siguiente, pero que encierra diversas sorpresas. Hay que vigilar no caer por el vacio y llegar al laberinto subteraneo. Este esta bloqueado por un charco de acido que no nos permite pasar. Primero hemos de enfrentarnos a Kawuaru en el coliseum, un arquero que al reducir su vida aproximadamente a la mitad, se convierte en un monstruo invulnerable. Para acabar con el simplemente tenemos que conseguir experiencia al maximo de nuestras posibilidades. Despues enfrentarnos a el quitandole vida al maximo, pero solo donde el limite provoca su transformacion y entonces con un poco de suerte acabar con el con un ataque o debilitarlo al maximo. Ademas, en el pueblo nos venden un objeto que le quita vida en pequenas cantidades y que nos servira para rematarlo.

Entonces para que sirve la pantalla de hielo?. En el hielo hay una espada custodiada por dos estatuas de piedra. Tendriamos que quitarnos las armas que llevamos sin usar y examinar la espada. Despues volveriamos al pueblo para hablar en la posada y repetiriamos la operacion. En esta ocasion, todo el mundo en el pueblo se habria ido y la espada no estaria sino una estatua que nos hablaria. Si bien esto lo he comprobado no he conseguido la espada pero uno del club la consiguio hablando repetidas veces con todo el mundo y luchando con nuestra companera Baishunfu. Tanto si destruimos con paciencia a Kawuaru como si lo hacemos con la espada el resultado sera el mismo. Nos ofrecera otra chica.

En la posada conoceremos a nuestro siguiente contrincante en las semifinales del torneo. Me refiero a la ninja Tsuma, que presume tener un gran poder de concentracion. Chugokuno nos permitira ver otra

LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.

parte de una dama que tiene. Utilizaremos el menu del hotel para que pase el tiempo y despues de seleccionarlo dos veces aparecera delante de nuestras narices Shita, que va a combatir para llegar a la gran final. Iremos al coliseum para observar el combate y increíblemente, vence a la que lo tenia dominado, Nozomiko. Esta cae rendida y vencida. En su humillante derrota nos advierte del extrano poder que posee ahora su enemigo, un poder sobrenatural. Nos dirigiremos al subteraneo de hielo.

El acido que no nos permitia el paso no representa ningun obstaculo. Accionaremos el dispositivo para abrir la puerta que no nos permite el paso. Encontraremos un mounstro que nos cerrara el paso, pero que no nos ofrecera mucha resistencia. Guiaremos la manivela y aparecera un cofre que se sumara a los ya existentes. Hablaremos con el cactus y abriremos el cofre que no podiamos abrir. Este estara custodiado por una ninfa cibernetica que deberemos destruir. Iremos a la derecha y entraremos en una de las puertas. Encontraremos una chica, Yodar, que esta siendo atacada por un demonio. La ayudaremos y volveremos al pueblo, hablaremos con todo el mundo y regresaremos al mismo lugar. Otra vez sera atacada y de nuevo la ayudaremos. Nuestro siguiente objetivo sera luchar contra Tsuma y llegar a la gran final. Pero si intentamos luchar contra ella, su concentracion mental sera tan fuerte que nuestros ataques no le afectaran. Para derrotarla tenemos que conseguir y seguir una serie de pasos, bastante pesados. Conseguir toda la experiencia, hablar con todos los personajes del pueblo hasta que la chica que esta en la tienda de Chugokuno nos ensene cuatro de los seis cuadros de los que se compone. Sera entonces cuando iremos al estanque del bosque y recogeremos la rana, que nos ayudara a derrotar a nuestro enemigo. Cuando luchemos contra Tsuma lo primero que haremos es seleccionar el menu de objetos y lanzarle la rana. Asi su defensa se derrumbara y la podremos atacar a placer, y nos mostrara su cuerpo.

El dragon dorado.
Como era de esperar nuestro contrincante en el torneo para la gran final es Shita. En la posada encontraremos de nuevo a Ketten, que no reconoce a su companero, este se ha vuelto perverso e invencible. Como si estuviera poseido...

Iremos al subteraneo para llegar hasta el desierto. Para poder pasar el precipicio que nos separa dela salida, nos fijaremos en la explicacion del juego para situarnos en el punto correcto y, con el impulso llegar al otro lado. Encontraremos a Doseiai, que ha intentado eliminar al dragon dorado, pero ha fracasado. Cargados de dinero tendremos que ir para

A
L
I
C
E
S
O
F
T



「イリス「ゾー——っとお待ちしてました。
さ、楽しみましょ！」

LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.

comprar la gran cantidad de ataques que nos venden. Hablaremos con el cactus y posteriormente entraremos en el edificio situado en la parte occidental del desierto. Hablaremos con el monje, que nos dice que para poder abrir la puerta que retiene a Komori es necesario conseguir la joya que guarda celosamente el dragon dorado. Enfrenarse a el no sera tarea facil. El dragon tiene capturada a Kireruyona, encerrada en su cueva. Cuando tengamos suficiente experiencia y hallamos vista completamente a la chica de la tienda de Chugokuno, nos introduciremos en la cueva y mataremos al dragon. Al principio parece que no le hacemos nada, pero si utilizamos la magia lo venceremos. Antes de luchar contra el dragon, iremos al bosque y usaremos el teletransportador que no podiamos usar.

Alli encontraremos a dos individuos. Abriremos el cofre que custodiaba el dragon y cogemos la joya. La colocaremos en el pedestal que se encuentra junto al monje. Hablaremos con Komori. Nos dice que seguramente Shita debe estar innotizado por Saikucho y que nos ayudara a vencerla ya que tiene que saldar una cuenta pendiente con ella. Iremos al pueblo y en la posada Shiri nos hablara. Encontraremos en el coliseum, en lugar de luchar con Shita usaremos el objeto que nos ha dado Komori, nos transportaremos a un laberinto subterraneo en el cual tendremos que encontrar a Shita. Al fin veremos que Shita esta controlado por Saikocho, pero Komori aparecera rompiendo el sello magico de la ninfa Saikocho. Nosotros volveremos a las estancias del coliseum donde encontraremos a Ketten.

Saldremos del coliseum y en el hotel nos espera Baishunfu, nuestra companera. Nuestra gran victoria nos permite entrar en la mansion del pueblo desde donde ahora viviremos. Aqui podremos grabar la partida (en el dormitorio). Tambien hablaremos con Baishunfu y con el dueno de la casa. Hablaremos con todo el mundo, iremos al desierto para utilizar el transportador que antes no podiamos usar. Alli encontraremos una coneja que nos ofrecera dos opciones. La primera es para ir a un laberinto que contiene gran cantidad de cofres. La segunda opcion sirve para transportarse a otro laberinto con cofres, que al recorrerlo por completo, nos llevara hasta una sala de exposicion de damas.

En esta zona podremos grabar la partida y recargarnos de vida.

Prisioneras.

Hablaremos con los carceleros y con las conejitas. Observaremos una salida que de momento no podemos transpasar. Regresaremos a la mansion y daremos con un nuevo personaje, la doncella de la casa que tiene la intencion de jugar un rato con nosotros. Volveremos a ponernos en contacto con el dueno de la mansion y esta vez lucharemos contra el. Usaremos los ataques comprados en el desierto y el nos llevara hasta la salida de la sala de ventas. Pero de repente sera violentamente atacado y muerto al instante, ¿quien lo ha hecho? ¡fue Mika!. Ella y sus secuaces capturan a Baishunfu y no podemos hacer nada para impedirlo. Mika nos conduce hasta una cabaña donde nos desarma. Pero gracias a nuestras dotes de persuacion, la convenceremos para que nos deje salir. Nos encontramos en un pueblo...

Muy curioso. Esta vigilado por replicas exactas de Akireruyona, que ademas son indestructibles, no deberemos acercarnos a ellas o la muerte es segura. Si

LUCHA CON DIOS EN LA CIUDAD.

examinamos las explicaciones que nos da el juego al principio, veremos el camino mas correcto a seguir para evitar estos enemigos. Llegaremos a una valla. Allí veremos una chica que nos pide auxilio, de repente una especie de substancia esponjosa absorbe por completo a la pobre desgraciada. Atonitos ante este suceso volveremos a la sala utilizando la salida situada en la montaña, en la esquina superior del pueblo. Allí hablaremos con la coneja ya que ella nos recargara la vida. Nos pondremos en contacto con Yosei para recargarnos la magia. Estamos preparados para librar nuestro combate final.

El proximo combate.

En la sala de ventas se han llevado todas las chicas. En el pueblo no hay novedades: no hay copia de Akireruyona. Pero sin embargo si que las encontraremos en el pueblo como enemigas. Llegaremos hasta la valla y nos introduciremos por el corredor lateral. Encontraremos un laboratorio en el cual se encuentra Baishunfu, encerrada en un bosque de cristal. La rescataremos pero un chorro de substancia que absorvio a la chica, nos expulsara.

El pueblo esta completamente inundado de mucus y parte de el, no se puede transpasar. Por el camino encontraremos a Akuheki. Despues de ayudarla nos informa que para conseguir salir hay que destruir los enemigos que controlan la substancia con sus poderes siquicos. Comenzaremos ha hacer limpieza hasta que lleguemos al jefe de todos ellos Fatibomba. Nuestra lucha con el sera larga y tediosa, pero al final lo destruiremos y acabaremos con el.

El final del juego no es muy espectacular, pero con lo que hemos visto durante el juego nos basta. Lucha con Dios en la ciudad es un RPG entretenido y didactico aunque le falta la musica, a veces un gran handicap. Las imagenes en screen 7 entrelazadas son realmente espectaculares.

FIN.



Valoracion
 Speed-2.
 Valoracion
 velocidad msx-2
 Speed-r.
 Valoracion
 velocidad turbo-
 r
 Punt.g-2.
 Puntuacion
 gloval msx-2
 Punt.g-r.
 Puntuacion
 gloval turbo-r

ANUNCIOS

CAMBIO programas, todas las generaciones MSX con últimas novedades que puedes pedirme (2021 SNOOKY, RANMA 1/2, PRINCESS MAKER, SUPER BATTLE SKIN PANIC...), no importa de donde seas.
Gabriel Lopez
Alcanza.c/Armensual de la mota nº 34, 5º-1ª.
CP: 29007. (MALAGA). TLF (952) 300 932

VENDO los siguientes cartuchos originales: Crazy Train, Battle Cross, Wedding Bells & Hyper Sports 2, por 10000pts negociables. Interesados dirigirse a:
Ivan Juvilla Olla.c/Fluvia nº 207 2º-3ª CP: 08020. Barcelona

NUESTRO AMIGO LUIS (LASP) TIENE UN NUEVO NUMERO DE TELEFONO QUE ES:
(976)-56-33-81
EL ANTIGUO TELEFONO ESTA FUERA DE SERVICIO.

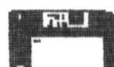
VENDO ordenador MSX2 (HBF9S) de 128K+disquetera (HBK-30) de doble cara con controlador +cassette de alta velocidad (SDC600S) +plotter (PRN-C41) con fuente de alimentacion +Fm Pack, por 70000. Todo marca "Sony" excepto Fm Pack. Regalo recambio bolis de plotter y juegos. Dirigirse a:
Iñigo Beain Perez.c/Guipuzkoa nº8 2º dcha. CP: 48901. Barakaldo (Vizcaya).
tlf: (94) 4378962

ME gustaria conseguir una segunda unidad de disco con controlador que sea compatible con el TURBO-R (A1S1)
Damian paolini aguado
AVDA/Manzanares 86, local 4
Madrid-26019

TENGO LAS MUSICAS DEL EMERALD DRAGON EN COMPACT DISC SI TE INTERESAN LLAMAME:
RAMON C. (93)-338-56-44

NO TENEMOS MAS ANUNCIOS PARA PONER, SI TENEIS ALGUNO LO PODEIS MANDAR

**A =
FRANK MORALES (FKD-ANUNCIOS)
C/LA MERCED N. 36 1.2.
08002-BARCELONA
TEL. (93)-307-15-21 (PREGUNTAR POR RUBEN)**





caja de lucha con dios original.

Bueno espero que el primer numero os guste.
 En el numero dos comentaremos el disc station
 32(final),space war simulation II,ray gun, si
 sobra espacio meteremos el
 comentario de final fantasy.

Hablaremos de LASP EN SONIMAG,DEL MSX EN LA
 EXPO-92(SEVILLA),TAMBIEN ENCONTRAREIS
 INFORMACION REFERENTE AL MIDI (USO,TIPO DE
 SINTETIZADORES,MODULOS MIDI(PCM) ETC...)

**PERDON POR LA
 CONFUSION DE LA FOTO
 DEL DISC, STATION EN
 EL NUMERO DOS DE ESTA
 PUBLICACION SALDRA LA
 FOTO DEL DISC
 STATION #31,PERDON
 TAMBIEN POR LAS FOTOS
 DEL MAGNAR QUE ESTAN
 UN POCO TORCIDAS (UN POCO
 DEMASIADO)
 PERDON.**

DEP.LEGAL B-34857-92

ASCII

SONY

SUBN...

MSX

サーク III
THE TOWER OF GAZEL

(Micro (ebi))

SERA
PSIPE QUE
SIEMPRE LLEGO
TARDE.

PENGUIN ADVENTURE
FINAL
(ANTONIO QUEVEDO)

NIHONGO

RAMON CASILLAS	BURZA
	TRUPE WASSER
	PSYCHO W.



NMS (OS. AORCAIS)



'GT'
PANASONIC
ADVANCED
DUNGEON & DRAGON'S

まどろ〜
MICRO CABIN
ILUSION CITY
EXTRAORDINARIO...
¥9.800.

#157

MSX turbo R

PHC-70FD

BANG

SANYO NEW



QUE
RASADA!!!
A QUE
ESPERAS TRONCO
PARA
HACERTE CON TU
WAVY 70FD
TURBO R



Y YO TAMBIEN
RES ONOES
CIERTO?

Disc
Station

MSX
MAGAZINE
SSOYEN

0,2 N

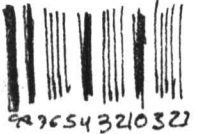
¡MIRA BART,
VETE TU Y TU
AMIGA A JUGAR
A OTRO LADO!

¿TENIAS
"RAZON FIBO"!

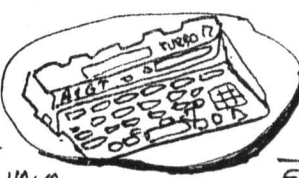
SCC+

LASP

1592
Antonio Quevedo



RPG



- HP - 9999
- MP - 9999
- POWER - 9999
- PCM - 9999
- FM - 9999
- MIDI - 9999

(THE BEST (PARA ENTRENADOS))
WAVY 70FD

VAYA CHORRA... TOTAL = EL MEJOR

© KONAMI