

F KDFAN

NIHONGIN

**PRINCESS
MAKER**



FRANTIC

Nº 3

sumário

Nota: esta página ha sido modificada respecto a la anterior dada la aparición de algunas novedades.

15-02-1993
Francisco Morales acaba de partir hacia Ceuta; son las 17:30:00 el tren parte y FKD se queda sin un gran compañero, sin su director. Yo, José Manuel López, tendré que asumir una gran responsabilidad y continuar con la ardua y pesada tarea que desempeñaba este. FKD vuelve a casa con la cabeza cabizbaja, pensando en los próximos meses de duro trabajo, y sin un lugar fijo donde nuestro grupo se reúna frecuentemente.

Pero todo no ha acabado aquí. No penseis que dejaremos a todos los usuarios colgados, sino que continuaremos editando nuestro fanzine (y ahora sin faltas de ortografía), será una nueva **EPOCA**.

Pedimos disculpas a todas aquellas personas por la tardanza de la aparición del fanzine, que hayan enviado el dinero a lo largo del mes de diciembre y de enero (también a aquellas personas suscritas). La causa de esta es bien clara, hasta la fecha adjunta solo he recibido cinco giros postales de gente que me pedía el número 3. Hablando claramente de este número exceptuando a los componentes de FKD solamente enviare 16 fanzines por lo que podreis observar que con este ridiculo número de ventas no podre hacerme cargo. Yo como responsable de FKD y bajo la confianza dada por nuestro querido Francisco Morales intentare no abandonar el fanzine por lo consecuente me vere obligado a editarlo cada dos meses. Para aquellas personas que ya estan pensando mal, he de decir que el número 2 salio a finales de noviembre y el número 3 estaba acabado ya en enero y no salio a la venta por dicha causa. Para aquellas personas que no me conozcan (casi todo el mundo) me presentare. Mi nombre es José Manuel López Navarro, y soy un usuario de MSX el cual dispone de un Panasonic AIST TURBO-R. Yo como Francisco Morales hizo en su momento sustituyendo a Ramón Casillas, le sustituiré como director ejecutivo tanto de FKD-Fan como de FKD. Para todas aquellas personas interesadas mi dirección es la siguiente:

C/Calderas n 3 p.º 2
08003 Barcelona
Tel. (93) 319 89 46
Ruego disculpas a aquellas personas que esten esperando discos, cintas, ect.. enviadas a Francisco Morales y ruego que estas se pongan en contacto lo antes posible conmigo para poder aclarar que cosas se tenían que grabar. Dado que Francisco Morales, me encargo antes de irse a la mili, que mandara una gran remesa de paquetes los cuales estan un poco liados.

ULTIMAS NOTICIAS:
Proximamente, lo más seguro el mes de Marzo se celebrara en Barcelona la 3ª reunion de usuarios de MSX de toda España. Para aquellas personas interesadas remitirse a mi telefono o direccion.

Nuestro amigo Carlos Redonnet ofrece un pequeño adelanto a lo que es el BURAI II, este proxicamente se comentara en el siguiente número de FKD-FAN. Llega BURAI II el juego tan esperado... y parece ser que el dicho "segundas partes nunca fueron buenas" se aplica con total confianza a la segunda parte de un juego que pocos usuarios de MSX2 o TURBO R no conozcan. Erase una vez un lejano 15 de enero de 1992 cuando un Ramón Casillas publicaba el primer número del conocido NIHONGO donde se publicaba la primera parte del comentario de Burai. La segunda parte no se diferencia mucho de la primera. Una gran cantidad de menús en kana y como la primera parte los usuarios de MSX2 no podrán apreciarlos. Pero algo positivo tiene esta segunda parte: el marcador de dinero y los coeficientes de experiencia, ataque resistencia etc. son visibles. Por una vez, parece que los muchachos de River Hill Soft han pensado en los usuarios de MSX2.

La caja de Burai II, como anécdota, podemos decir que es muy original. Además de incluir los ocho discos de que se compone el juego (parece ser que las compañías se dedican a realizar juegos con más discos) nos regala una baraja de cartas de póker junto un detallado mapa a todo color del mundo imaginario en el que los personajes se desplazan y detalladas instrucciones y datos de interés de los personajes, objetos etc. El desarrollo inicial del juego es idéntico a la primera parte. Por otro lado cabe remarcar que la presentación del juego es mucho más reducida. Para situar el tema del contenido del juego diremos que en el aspecto gráfico Burai II pierde mucho respecto la parte anterior. Por otro lado la música no es ninguna maravilla, peor en mi opinión. Si dirigimos la mirada a los combates estos también han sido modificados para bien o para mal. Las luchas se desarrollan muyosamente con un estilo que recuerda vagamente a EMERALD DRAGON pero en una disposición de personajes en posición vertical. En resumen, BURAI II queda como una mediocre segunda parte de lo que fue un juego de considerable renombre. Si bien los paisajes incorporan una curiosa imitación de relieve, éstos no salvan este juego que podría haber sido una estrella del iniciado año.

QUERIDOS LECTORES,
SE INICIA UNA NUEVA SECCION EN LA QUE TU PARTICIPAS. EN ESTA SECCION SE PUBLICARAN LOS MEJORES (O UNICOS) DIBUJOS QUE SE ENVIAN AL FANZINE. EL TEMA POR LO GENERAL SERA LIBRE PERO RELACIONADO CON EL MSX. ESTE MES COMO COMMEMORACION A LA IDA DE NUESTRO DIRECTOR A CEUTA OS INVITAMOS QUE DIBUJEIS A FRANCISCO MORALES EN LA MILI. ESPERAMOS VUESTROS DIBUJOS.

NOTICIAS: como observareis en los anuncios, podreis ver que FKD realiza conversiones de canciones conocidas a MIDI. Aquellas personas que tengan el primer volumen de FKD MIDI-TRACKER se les anuncia que el segundo ya esta a punto de salir el segundo, tambien se informa que se va a editar un especial de maquina llamado FKD HOUSE-TRACKER.

ANUNCIOS: llegados ultimamente a nuestra redaccion).
PABLO MARTIN: Busco Music-Module a precio razonable llamar preferentemente o remitirse a: C/ALMOGAVARES 8, 2-4
080189 BARCELONA. TEL. (93) 309 41 171



MSX2M WAXSW



F.K.D. - FAN SUMARIO

REDACCION

PEQUEÑA INTRODUCCION

NOVEDADES

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

CORREO

CARTAS & SUGERENCIAS, DIRECCIONES etc...

TRUCOS

PASSWORDS, TECLAS OCULTAS etc...

COMENTARIOS

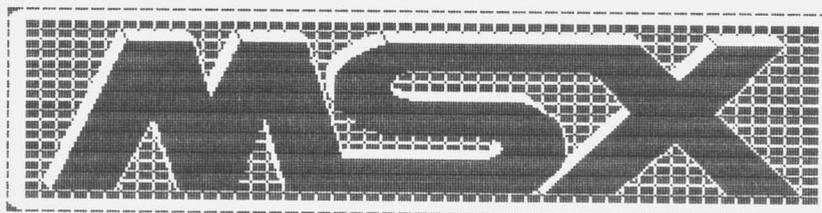
COMENTARIOS DE JUEGOS

ANUNCIOS

COMPRA & VENTA etc...

OTROS

EN ESTA SECCION SE HABLARA DE TODO UN POCO



DIRECTOR EJECUTIVO:

JOSE MANUEL LOPEZ NAVARRO

COLABORAN

RAMON CASILLAS, ANGEL CORTES, ANGEL CULLA,
PABLO MARTIN, JOSE MANUEL SANCHEZ MAS,
FRANCISCO JESUS MARTOS, EDUARDO BARAMBIO
DONATE Y JOSE MIGUEL COLLELL



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

F.K.D-FAN

CALLE CALDERS Nº 3, 2
TEL. (93) 319-89-46
BARCELONA 88883
ESPAÑA

F.K.D-SOFT

GRAN VIA CORTS CATALANES 924 6-3
TEL/ 387-15-21 BARCELONA (88818)
ESPAÑA

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

**UN SALUDO DE
F.K.D - FAN & F.K.D - SOFT
Y DE TODOS LOS QUE LO COMPONEN.
A DE 10002 102 QUE LO COMPONEN.**

PRINCESS MAKER

Princess Maker

Microcabin y Gainax se han aliado para programar este maravilloso juego. Es una producción totalmente diferente a todo lo que se ha visto hasta ahora. Nos encontramos ante un "Childcare simulation game", o sea para los que no tienen ni idea de inglés, o los que nunca han oído hablar de este tipo de juegos (El primero hasta ahora), se trata de un juego en el que has de convertir a una niña en princesa, como en la vida misma. Nosotros, como podemos observar en la presentación del juego encarnamos a un héroe de guerra, que acabada la guerra es llamado por el rey, el cual le encarga la dura misión de convertir a una niña de 10 años en princesa. Esta debe de obtener su objetivo a los 18 años. Durante estos años la chica deberá realizar una serie de estudios y trabajos en los cuales deberá de obtener la experiencia suficiente para convertirse en princesa.

Menús:

Cargamos el juego con el disco 1, nada más haber comenzado nos aparecerán tres opciones: el primero sirve para cargar una partida anteriormente ya gravada, el segundo sirve para comenzar el juego y es tercero nos da información en Kanji sobre los menús del juego.

Es cogeremos la segunda



opción si no tenemos partidas gravadas anteriormente en un disco de usuario. Seguidamente deberemos de introducir el nombre de la familia de la chica, el nombre de la chica, el tipo de sangre, el mes y el día en que nació; el año en que nació la chica es asignado por el ordenador (1659). Una vez introducido esto, nos preguntarán si estamos de acuerdo.

Menús del juego:

Nada más empezar el juego nos encontramos con siete menús gráficos:

-Schedule: Dentro de este encontramos otros menús destinados a la enseñanza y trabajo de la chica, además de sus vacaciones.

-1.- (Superior izquierda) : Impartirle clase a la chica Matemáticas y otras asignaturas, Ballet y fuerza corporal; es decir gimnasia)

Nota: Si la chica tiene los tantos por ciento llenos, esta podrá combatir con el profesor. Por ejemplo: El de mates un test y el de fuerza un combate contra el profesor.

-2.- (Centro superior D) : Acceder a la pantalla de arcade. Aquí manejaremos a nuestro

PRINCESS MAKER



personaje por una pantalla en la que encontraremos enemigos con los que luchar y descubrir cofres con objetos diversos.

-3.-<Centro>: Escoger trabajo. Los trabajos van en función de la edad de la chica y aparecerán de nuevos a medida que ella vaya creciendo. Al final de el juego deberán haber aparecido los siguientes trabajos: Hostelería (repcionista de hotel), camarera, vendedora en la tienda de armas, iglesia, criada, enfermera, prostituta, chica de copas, bibliotecaria, cazadora, taladora de arboles y peón de obras.

-4.-<Superior derecha>: Vacaciones, estas nos costarán 100 de gold y a su vez podremos observar una foto de la chica durante estas.

NOTA: La foto dependerá de la época de el año y de la edad de la chica, son excelentes, de lo mejor visto hasta ahora.

-5.-<Inferior izquierda>: Otorgarle a la chica

unos días libres dentro de la ciudad en que se encuentra.

-6.-<Inferior derecha>: Return. Volver al menú principal.

-Corona: Con este menú nos acercaremos al castillo en el cual según nuestra experiencia y nivel hablaremos con diferentes personajes de el castillo los cuales nos darán información sobre nuestro estado actual para ser princesa.

-Corazón: Nos aparecerán otros seis menús, además a la izquierda de la pantalla observaremos las tablas de porcentajes de nuestras aptitudes.

-1.- Menú: <Color marrón>: Este nos permitirá cambiar el traje de la chica. El vestido influye según la época del año que sea.

-2.- Menú: <Espada>: Armas.

-3.- Menú: <Casco>: Defensa craneal.

-4.- Menú: <Armadura>: Defensa corporal.

-5.- Menú: <ITEM>: Objetos que posee la chica.



FOTO ORIGINAL : RAMÓN CASTILLAS

- 6.- Menú: <Return>: Volver al menú principal.
- Hablar: Al elegir este menú visitaremos a la familia de la chica.
- Chica: Con este menú entablaremos conversación con la chica.
- Cesta: Al seleccionar este mau iremos a comprar y nos aparecerán siete menús más:
 - 1.- Menú: <Lila>: Vender objetos y armas.
 - 2,3,4.- Menús: <Espada, casco y armadura>: Comprar estos
 - 5.- Menú: <Jarrón>: Mostrar objetos de combate.
 - 6.- Menú: <ITEM>: Mostrar otros objetos.
 - 7.- Menú: <Return>: Volver al menú principal.
- SYS: Sistema; aparecerán otros siete menús
 - 1.- Menú: <color marrón>: Gravar partida.
 - 2.- Menú: <Ratón>: Sirve para activar el ratón y jugar con este.
 - 3.- Menú < >: En este nos aparecerán cuatro

- controles del juego. El primero controla la aparición del texto; la velocidad (es la más rápida). Los siguientes menús no son de gran importancia, así que los descubriremos su utilidad fácilmente, por ejemplo uno te activa el cambio de traje automáticamente.
- 4.- Menú < >: En este controlamos la música, los PCM (si tenemos TURBO-R) o PSG, además de otras cosas
- 5.- Menú: <Signo Kanji azul>: Controlaremos el control de movimientos de los cursores
- 6.- Menú: <color lila>: Cargar partida.
- 7.- Menú: <Return>: Volver al menú anterior.

EN EL JUEGO:

A medida que transcurre el juego deberemos adquirir experiencia y niveles que nos serán necesarios para acabar el juego como princesa. Esta experiencia y niveles nos serán fundamentales para poder participar con éxito en el torneo

PRINCESS MAKER



de princesas que se celebra cada dos años.

Torneo de princesas:

En este nos apareceran tres menus:

- 1.-Menú: Torneo de lucha.
- 2.-Menú: Torneo de belleza.
- 3.-Menú: No participar en

ninguno y observar el transcurso de estos

LUCHA: 23 contrincantes nos esperan, aunque si la suerte nos acompaña y el Level es bastante elevado lograremos llegar a la final, luchando solo con cuatro o cinco enemigos, cosa muy difícil al principio por el nivel que tenemos. Para subir el nivel tendremos que machacar enemigos en la pantalla de arcade.

BELLEZA: Nos enfrentamos con nueve bellas contrincantes. Para ganar este concurso se tiene en cuenta tres puntuaciones, y quien obtenga la suma mayor de estas tres puntuaciones será la ganadora, según las características de los cuatro premios establecidos. Los cuatro premios son por

orden decreciente: Miss Kingdom, The Sun Prize, The Mon Prize y The Start Prize. Las ganadoras son felicitadas por el rey.

NOTA ACLARATORIA: Para presentarse a este concurso hace falta tener mucho dinero ya que se tienen que pagar los gastos para la preparación de la chica

JUEGO:

El juego se divide en tres partes claramente diferentes, estas son: Pantalla de trabajo (Donde transcurre casi toda la acción), pantalla de arcade (Un poco laberintica) y torneos.

-Pantalla de trabajo: Esta es la base de todo el juego, es decir de donde se controlan todas las acciones de la chica en el transcurso del juego. Es recomendable que a los 10 años la chica trabaje en trabajos los cuales le produzcan distracción y a la vez que esta se lo pase bien, estos trabajos según mi opinión son: la iglesia, cortar arboles y trabajar en la obra como peón. Más adelante con el dinero ganado la haremos estudiar y trabajar en



FOTO DE LAS VACACIONES

trabajos de poco esfuerzo físico para que esta no se agote realizando las dos acciones a la vez, estos trabajos deberán ser: la biblioteca, recepcionista, ect.....

No nos deberemos de olvidar que para ser princesa deberemos tener unos niveles estos incluyen el LEVEL necesario para luchar.

Este LEVEL lo deberemos de conseguir en la pantalla de arcade, machacando bichos.

-PANTALLA DE ARCADE: Nos desplazaremos por un camino único al principio, ya que se divide y se convierte en laberíntico. En el laberinto nos encontraremos con un sinfín de enemigos con los que deberemos luchar para aumentar nuestro nivel. También encontraremos cofres en los que nos darán objetos diversos. Al encontrarnos con algún enemigo nos aparecerán unos menús de ataque.

-Menús de ataque:

- 1.-Atacar consta de tres submenús
 - A.-Ataque
 - B.-Utilizar objetos
 - C.-Escapar y avanzar

12 horas

2.-Huir y avanzar 12 horas

3.-Modo de ataque automático, consta de otros tres

A.-Ataque automático

B.-Utilizar objetos

C.-Escapar y avanzar

12 horas

4.-Huir.

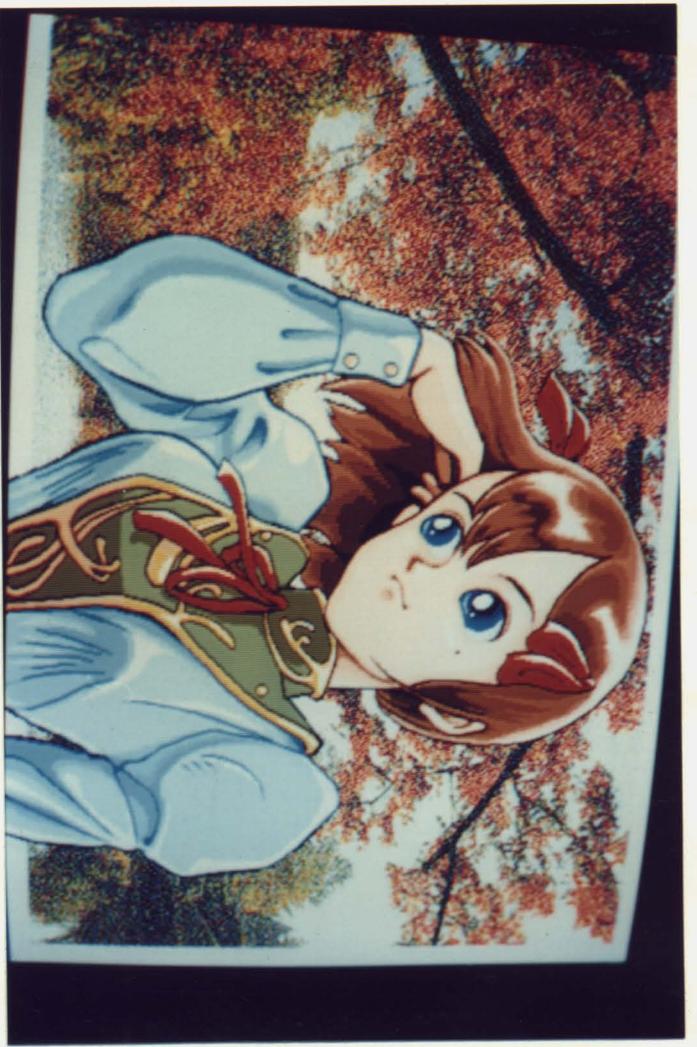
-TORNEOS: Ya están comentados anteriormente.

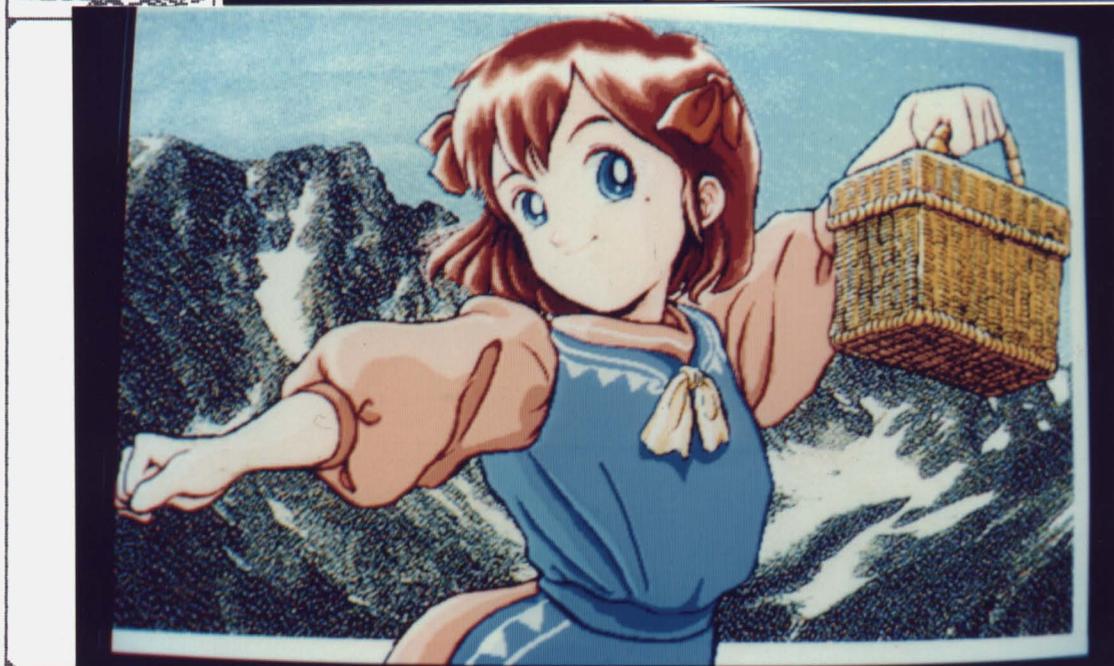
CONCLUSION

Nos encontramos frente a una excelente producción de Micro cabin & Gainax, de unos gráficos sobervios, excelentes, maravillosos, en los que no se nota ni un punto y además digitalizados.

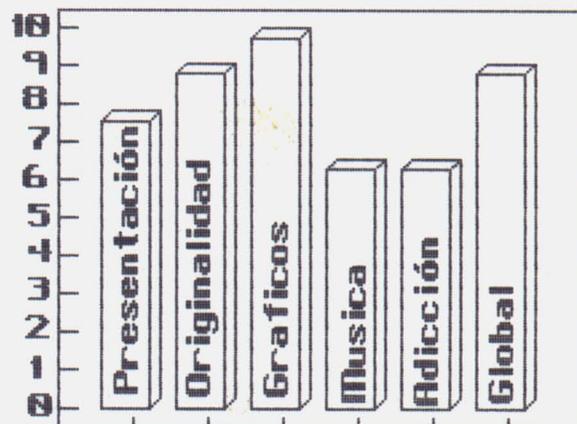
Además el juego posee diferentes finales como el de princesa, guerrera, sirvienta, labradora, prostituta, ect..., hay que decir los finales es lo peor del juego y que podían haberse mejorado y variado ya que son todos de la misma estructura. Nosotros lo puntuaríamos de la siguiente forma







Presentación: 8
Originalidad: 9
Graficos: 10
Musica: 7
Adicción: 7
COMENTADO: JOSE MANUEL LOPEZ NAVARRO
TECLEADO: JOSE MANUEL LOPEZ NAVARRO
FOTOS: JOSE MANUEL LOPEZ NAVARRO
MAQUETACION: JOSE MANUEL LOPEZ NAVARRO
ORIGINAL CEDIDO POR FKD-Fan & FKD-Soft.





FRANTIC GILNUR



AQUI TENEMOS UNO DE LOS JUEGOS HOLANDESES PRESENTADO POR ANMA. DE ESTE JUEGO SE PUEDE DECIR QUE NO ES NADA MALO, TODO LO CONTRARIO ESTA MUY BIEN PARA SER DE LOS PRIMEROS Y ADEMAS ESTE JUEGO TIENE SU ORIGINALIDAD, YA QUE LLEVAMOS A UN CAMARERO EL CUAL TIENE QUE LLEVAR UNA COPA A DIFERENTES LUGARES SIN QUE SE LE ROMPA, ADEMAS TENDRAS QUE INTENTAR ESCAPAR DEL LUGAR Y AYUDAR A UNOS CAMAREROS. BUENO, AHORA PASO A COMENTAR EL JUEGO.

LO PRIMERO QUE VEMOS ES UNA BONITA PRESENTACION, CON UNA BUENA MUSICA, Y SI QUEREMOS COMENZAR EL JUEGO SOLO TENEMOS QUE TOCAR LA BARRA DE ESPACIO, O SHIFT SI QUEREIS PONER LA CLAVE DE ALGUNA FASE.

DATOS SOBRE EL JUEGO:
AHORA PASARE A NOMBRAR LOS DIFERENTES ENEMIGOS Y OBJETOS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR DURANTE EL JUEGO. DE OBJETOS ENCONTRAREMOS:

- HAMBURGESAS: RECUPERAN LA MAYOR PARTE DE LA VIDA.
- CAMELOS: TE RECUPERAN UNO UNIDAD DE VIDA.
- BOMBAS: UTILES PARA DESTRUIR MUROS, APARECEN REPRESENTADAS EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA.
- BANDEJA CUBIERTA: UTIL PARA PROTEGUER LA COPA DE CAIDAS, GOTAS... REPRESENTADA AL LADO DE



LAS BOMBAS.

-ZAPATOS: PARA SALTAR MAS, REPRESENTADAS AL LADO DE LA BANDEJA CUBIERTA.

-POCIMA: CURA UNA ENFERMEDAD.

LOS ENEMIGOS:

-GOTA: CAE DEL TECHO, TE QUITA VIDA Y TE ROMPE LA COPA.

-SURTIDO DE AGUA: SALE DEL SUELO, TE QUITA VIDA Y TE ROMPE LA COPA.

-PAJARO: TE QUITA LA COPA DE LAS MANOS Y HACE QUE CAIGA, Y SI CAE DESDE MUY ALTO, LA COPA SE ROMPE (HA NO SER QUE LLEVE PROTECCION), TAMBIEN QUITA VIDA.

-RANA: TE QUITA VIDA, SI LE DISPARAS SOLO LO PARALIZAS, NO LO DESTRUYES.

-PERRO, CERDO...? (UN BICHO DE CUATRO PATAS): LO UNICO QUE HACE ES CONTAGIARTE UNA ENFERMEDAD QUE TE HACE BAJAR LA ENERGIA POCO A POCO, SOLO CURABLE CON LA POCIMA.

-UN BICHO CON DOS CUERNOS QUE MIRAN HACIA ABAJO (PARECE UNA MUELA): TE QUITA VIDA, PERO TAMBIEN TE ES MUY UTIL PORQUE SI LO ACORRALAS ENTRE DOS PIEDRAS, TE ABRE UN AGUJERO EN EL SUELO, QUE EN

fuertes caidas en las que has de ir poco a poco, y ademas encontraras varias puertas. En un momento de esta fase, encontraras dos transportadores, uno a cada lado de la pantalla, en este caso deberas coger primero el de la izquierda que te llevara a una puerta, al otro lado veras otra puerta, pero esa es por la que has de salir despues para coger una que hay mas abajo. En esta fase no faltaran las zonas en las que parece que no haya salida, pero con unas cuantas bombas podras solucionar estos casos, tambien tendras que utilizar mas de una vez el bicho con cuernos, para que te habra camino.

TERCERA FASE:

En esta fase podemos notar la gran cantidad de bombas que nos encontraremos por el camino, pero a pesar de esto, no creais que os van ha sobrar, ya que muchas tendreis que utilizar. Tambien en esta fase podemos ver la gran cantidad de suelo rompible con solo pasar por encima de el, y muchos agujeros que tomar en las bajadas, la gran mayoria de ellos sin salida, lo que obliga al suicidio. Poco despues de comenzar ya nos podemos encontrar con dos caminos en el suelo que se a los cuales se accede rompiendo el suelo pasando por encima, toma el agujero de la izquierda. En esta fase cuidado con la copa porque el saltar muy alto os puede jugar malas pasadas. Al final de esta fase hay una gran caida por la cual teneis que bajar en transportador, si cometeis un error y caeis, a no ser que tengas mucha vida, no vivireis para contarlo, si lo superais

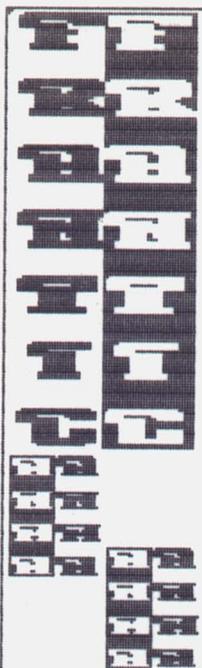
habreis acabado esta fase.

CUARTA FASE:

Esta fase es para mi la mas pesada y dura del juego, ya que necesitaras mucho tiempo para acabarla, en esta fase habras de mover muchas piedras, para poder continuar. Lo primero a hacer notar es que llegaras a un sitio en el cual no podras pasar con la copa, y solo tendras una bomba, en ese momento tendras que dejar la copa e ir a buscar dos bombas y despues volver a por la copa otra vez. Mas tarde encontraras una pantalla llena de piedras, las cuales has de tirar hacia abajo para llenar un agujero de abajo y despues poder pasar una piedra para poder seguir, atento a que no se te acaben la botas sino no podras seguir. Mas tarde encontraras varios agujeros a elegir, tirando hacia abajo, baja por el que hay una bomba y caerás a un lugar sin salida, rapidamente abre hueco con la bomba y podras continuar.

QUINTA FASE: (FASE FINAL)

Esta fase, si has cogido buena practica no te sera dificil. En esta fase lo primero que encontraremos de importancia son dos puertas y un muro de 3 piezas que si lo rompes hay camino, aqui puedes dejar la copa y ir a la dos puertas para recargarte, ya que hay todo tipo de objetos, entre ellos dos bombas, una en cada puerta, que te servirán para romper el muro y seguir. Mas tarde nos encontraremos con un camino sin salida, un sitio que rompiendo unos muros te falta una bomba, y no es verdad ya que has cogido el camino equivocado, habras de volver a la pantalla anterior y romper tres piezas que dan a un suelo de esos que se rompe, lo que has de hacer



FOTOGRAFIA DEL PRIMER MUNDO.

es dejar primero la copa y despues tirarte tu, romperas el suelo y caerás tu y la copa, en ese momento llegaras tu antes al suelo y tendras que coger la copa en el aire. Despues de esto encontraras un bicho que parece que abre un agujero sin razon alguna, pero no es verdad ya que tendras que abrir otro agujero tu y tirar la copa, y despues bajar tu por la derecha. Esto ocurrira otra vez mas tarde en una zona en la que solo hay de las piedras inrrompibles. Despues de esto llegaras a la gran bajada final, baja poco a poco y pegando saltos cortos, si por casualidad caes tu o la copa no vivireis para contarlo, una vez abajo llegaras al final de la fase, pero no al final del juego.

UNA SUBFASE:

Esto no se puede llamar ni fase ya que es muy facil y muy corta y ademas no llevas copa, tendras que bajar, tirar dos piedras, acorralar un bicho, esquivar unos cuantos cerdos, y llegaras al final, un lugar sin salida con una bomba, y

parecera que no hay nada que romper, pero la pared de la izquierda si se puede romper, entonces podras ver el final.

CONCLUSION:

Buen juego de ANMA, buenos graficos, color, musica, movimientos, en fin es un juego sencillo y bien trabajado, aunque los dibujos de los personajes sean bastantes feos, por eso dicen que necesitan un grafista que les dibuje los personajes y los decorados.

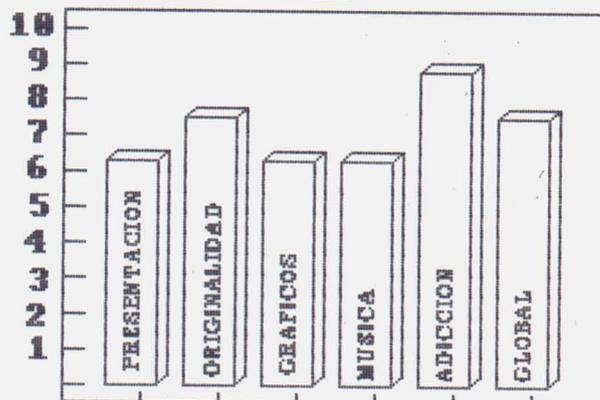
-COMENTADO: PABLO MARTIN

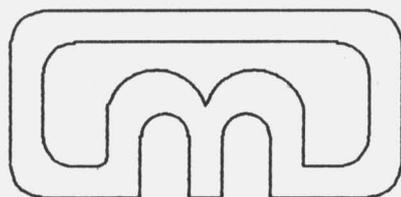
-TECLEADO: PABLO MARTIN

-MAQUETACION: JOSE MANUEL LOPEZ

-FOTOS RAMON CASILLAS

-ORIGINAL CEDIDO POR: FKD-fan & FKD-soft.





meridiam

meridiam

Apartado de Correos 14.848 - 28080 Madrid - España

Tel. 91 - 711 21 69 / Fax. 91 - 711 21 69

N. I. F.: G - 80416969

MERIDIAM: IMPORTADOR DE TODO TIPO DE HARDWARE Y SOFTWARE. OFERTAS INCREIBLES (MSX TURBO-R A1GT A 115.000 PTS) PEDIR SIN COMPROMISO CATALOGO A EL TELEFONO O DIRECCION. EL TELEFONO TIENE CONTESTADOR AUTOMATICO POR LO QUE PODREIS DEJAR VUESTRO RECAUDO SIN COMPROMISO Y ESTE OS LLAMARA. (FKD HA COMPRADO COSAS A ESTE IMPORTADOR Y OS ASEGURA QUE PODEIS COMPRAR COSAS SIN NINGUN TIPO DE TEMOR, TODO ESTA SUPER CONTROLADO Y EN TODA REGLA; ES UNA BUENA TIENDA)

MSX-JOURNAL

MSX-JOURNAL N 2.: EN EL NUMERO DOS DE NUESTRO FANCINE SE DIJO QUE ESTE FANCINE HABIA CERRADO. ESTA NOTICIA LA DESMENTIMOS, ESTE FANCINE NO HA DEJADO DE PUBLICARSE. EL NUMERO 2 YA HA SALIDO A LA VENTA CON UN PRECIO DE 250 PTS, EL NUMERO TRES BAJARA SU PRECIO. SI ESTE FANCINE TIENE ACEPTACION ESTA PREVISTO MONTAR UNA BBS. PERO SIEMPRE Y CUANDO SE VENDAN SUFICIENTES EJEMPLARES. SI DESEAIS MAS INFORMACION O DESEAIS COMPRARLO, REMITIROS A:

ELVIS GALLEGOS TRIAS
 MSX JOURNAL C/BULLIDORS N 6
 17007 - DOMENY GERONA
 TEL: (972) 210014

CONCURSO: EN ESTE CONCURSO SE TRATARA DE HACER UNA O VARIAS PANTALLAS DEL KINGS VALLEY 2 (NO COPIADAS, HECHA POR EL PARTICIPANTE), CON LA OPCION EDIT. LA MEJOR TENDRA UN PREMIO. ESTE PREMIO CONSTARA DE UN JUEGO ORIGINAL CEDIDO POR **RAMON CASILLAS**, SU ORGANIZADOR. PARA MAS INFORMACION SU TELEFONO Y DIRECCION ES LA SIGUIENTE:

RAMON CASILLAS
AVDA. DEL CARRILET, 206, 7-1
08901 L'HOSPITALET. BARCELONA

RAMON CASILLAS, TIENE LAS INSTRUCCIONES DEL DANTE 2 EN ITALIANO SI LAS QUEREIS PODEIS PEDIRSELAS SIN COMPROMISO

VENDO MONITOR FOSFORO VERDE DE PHILLIPS, EN MUY BUEN ESTADO POR 10.000 PTS NEGOCIABLES.

ESCRIBIR A: OSCAR MATE GONZALEZ. C/ PANDO N 16-BAJO
39300 - TORRELAVEGA
(CANTABRIA)

VENDO MSX 2+ CON DOS ARCHIVADORES DE 100 DISCOS CADA UNO LLENOS, ES DECIR 200 DISCOS CON JUEGOS, ADEMAS DE UN PALETA GRAFICA CON TODO ESTO REGALO 4 O 5 ORIGINALES. SI ALGUIEN ESTA INTERESADO EN TODO ESTO LLAMAR A MARCOS TONDA MAS TEL (96) 369 96 33 VALENCIA

FKD -

TODOS LOS PRECIOS DE LOS ARTICULOS SIGUIENTES INCLUYEN LOS GASTOS DE ENVIO, DISCOS Y CORREO CERTIFICADO. SI DESAIS ALGO DE LA LISTA PONERSE EN CONTACTO CONMIGO (JOSE MANUEL)

-JUEGOS:

-BURAI 2 2000 PTS
-PRINCESS MAKER 2000 PTS
-NOSH Y FRANTIC 1000 PTS
-PLAY BOY STREEPOKER 700 PTS

-CINTAS MIDI: 300PTS

-ILUSION CITY (2 SINTETIZADORES)
(NUEVA VERSION) ROLAND CM32L + SC155
-MUSIC MODULE + MIDI
-PSG + MIDI

-CAMISETAS DE EL CLUB (FKD)

ESTE PROYECTO SE EFECTUARA CUANDO SE TENGA UN MINIMO DE 20 ENCARGOS. EL PRECIO DE LAS CAMISETAS EN COLOR SERA DE 2200 PTS

-PROXIMAMENTE:

PROXIMAMENTE FKD CONSTRUIRA SIMPELS PARA QUE LOS QUE TENGAN MSX2 PUEDAN ESCUCHAR LOS SAMPLES DE PCM

Hertz (ヘルツ)

MIRA QUE
TE TENGO
DICHOS QUE
SON HORAS
DE IR A
DORMIR,
NO DE JUGAR
CON EL
ORDENADOR



Sorcerian
(Takeru)

工画堂スタジオ
KOGA DO



Micro Cabin
マイクロキャビン

Panasonic
A1

Ilusion City (幻影都市)

*ライ
BURAI



TR SOFT

COMPILE
コンパイル



GT

UASP

Xalk
"THE ART OF VISUAL STAGE."

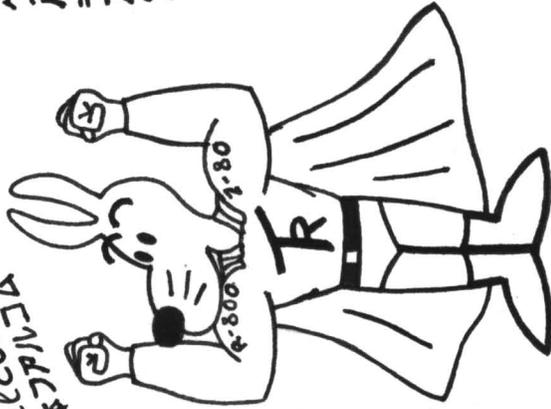
KONAMI



キル#R2

Falcom
日本ファルコム

インスタ
INSTANT



R.P.G



0 K I L 9 3

シードオフドラゴン
Seed of Dragon