

#1 FKI-D-FAN

NIHONGUIN
GUASON

Nº 11 OCTUBRE 1995

INCLUYE POSTER A TODO COLOR



REDACCIÓN

FKD-FAN N.11 FKD-FAN

Bienvenidos una vez más al FKD-FAN. Esta vez (y sin que sirva de precedente) te traemos un socorrido número algo más modesto que el #9 o el #10 debido al poco tiempo del que hemos dispuesto para poder presentarlo en este VIII Encuentro de Usuarios en Barcelona. Por la misma razón nos hemos visto obligados a volver al método antiguo de impresión con Dynamic, intentaremos que no se repita, pero tenéis que comprender que a más calidad más tiempo se requiere.

Respecto al contenido, en este número podéis encontrar un resumen de lo acontecido en el 1er Encuentro de Usuarios en Cartagena (Murcia), el comentario de un entrañable juego : Eggbert in eggciting adventure (más conocido por "El Drama de la Vida"), la serie de 4 ovas (películas de animación japonesas) de YS II

(a-lu-cin-nan-tes), la traducción al cristiano del Manual de Dragon Slayer The Legend of Heroes, Moonblasters for MoonSound, la colección Sorcerian Perfect Collection de CD's recién llegada de nuestro contacto de Oasis, el comentario de GramCats (un juego que esconde muchos enigmas), Hot News (realizado a velocidad absurda, no me lo tengáis en cuenta) y por último el Tiempo M.S.X. dedicado esta vez a la casa Taito (¿i donde !? visto y no visto...).

Además, para darle un poco más de consistencia al número hemos incluido un póster A3 a color del juego Gunbuster, deseamos que sea de vuestro agrado.

Este número incluye además un suplemento en disco opcional en el que podréis encontrar entre otras cosas el patch de traducción al

español del Ancient Ys Vanished Omen que agradecemos a Jorge Pascual Llopis, la promo del Pumpkin Adventure III de Umax, unos increíbles dibujos de Elvis Gallegos y algunas cosas más.

Noticia de última hora : puede que muy pronto lleguemos a un acuerdo con los chicos de STUFF para distribuir en nuestro país el Future Disk Magazine !!

Ya sin más preámbulos y con la alegría que nos caracteriza (¿ en serio ?) damos paso a este número 11. ¿ Quién podía pensar hace 2 años que llegaríamos tan lejos ? Pues bien, aquí estamos de nuevo.

¡ Hasta la próxima !

El equipo de FKD-FAN



FKD-FAN

SUMARIO

DIRECTOR:

José Manuel López

REDACCION:

Jaume Martí Gómez

José Manuel López

David Baena

Pablo Martín

José Miguel Collell

Marc Salvador

Teo & Frans López

FOTOGRAFIA:

José Manuel López

Jaume Martí Gómez

CORRECTORES:

José Miguel Collell

ROTULACION Y

SCANNER:

Jaume Martí Gómez

MAQUETACION Y

MONTAJE:

José Manuel López

POST-PRODUCCION:

José Manuel López

José Miguel Collell

PORTADA:

Dragon slayer

CONTRAPORTADA:

YS II

COLABORAN:

Fco. Jesus Martos

Masato Higashy

Elvis Gallegos

Jorge Pascual Llopis

IMPRESION LASER:

Marc Vallribera Ros

(Thanks to CM-62)

COPISTERIA:

Copisteria Telecopia

Via Layetana 44

08003 Barcelona

FKD-HEADQUARTERS:

Calle Calders nº 3, 2

08003 Barcelona

Tel: (93) 319.89.46

FKD-FAN no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores.

DEP. LEGAL B-34857-9

FKD - FAN

Número 11 - Año III

Octubre 1995

Tercera época

Precio: 575 pts

CONTENIDO

4 - 1er. encuentro en Murcia

6 - Eggbert
In eggciting adventure

10 - YS2 Serie de 4 OVAS

14 - Dragon Slayer .
The legend of heroes

22 - Moonblaster for OPLA.

24 - Sorcerian
Perfect Collection CD'S

27 - Hot News

33 - Gramcats

36 - Tiempos Msx
Taito

1er
MSX
MSX
MSX
MSX

ENCUENTRO EN MURCIA

30 SEPTIEMBRE
DE 1995

1ª Feria del MSX en Cartagena.

La reunión se celebró en la Concejalía de Juventud con el Club MSX ETERNAL

como grupo organizador. Estos desplegaron medios, tanto publicitarios como técnicos, para garantizar una feria imprescindible junto a la de Barcelona y Madrid (aparición en el diario La Verdad de Cartagena, Cambio 16, la televisión local filmó parte del encuentro, estaba prevista una entrevista para la radio, multitud de ordenadores y periféricos a disposición de los expositores, amplio local en perfectas condiciones con entrada gratuita, comida y bebida cortesía del Ayuntamiento, etc).

La participación de público fue más escasa de lo esperado, lo que propició una reunión de profesionales más que una feria a nivel usuario (cabe destacar la presencia de curiosos y niños atraídos por el despliegue publicitario que acabaron disfrutando de la magia del MSX). Martos asistió



también al encuentro.

Va por la tarde (y tras una succulenta y barata comida organizada una vez más por los de MSX ETERNAL) se pasó a la presentación oficial de proyectos y realidades:

- El grupo de programación Potato Storm, integrado en Malaga Soft, presentó el proyecto KLONE WARS, un

pantalla para MSX con excelentes movimientos y gráficos, enemigos de gran tamaño, mucho colorido y potente música de Moonblaster. También ofrecieron un recopilatorio de pantallas editadas para Leprechaun, King's Valley II, Takoika y Eggerland Mistery; y un capturador de pantallas (los dos de dominio público).

- Majara Soft mostró una aventura con fases de arcade bautizada como El Poder Oscuro, era una demo de unos 30 minutos de duración. El grupo madrileño explicó que pretenden mejorar su imagen tras el Arma Mortal con un juego de calidad muy superior y que la finalización del mismo no será de un día para otro. Intros inmejorables, buena música y mucha variedad en esta producción que constará de unos 3 discos.

- Teo López y The Next Sun en representación de FKD-FAN pusieron a la venta las traducciones de Sanatorium of Romance (1x2DD), Outer Limits (1x2DD) y Guncannon (3x2DD), algunos ejemplares del FKD-FAN #10 (82 páginas por solo 575 ptas) y un



poster a color tamaño A3 del conocido juego Gunbuster, además de presentar el proyecto GIMAC (un juego de lucha con animaciones a lo manga y música digitalizada que sólo estará disponible en Turbo R).

- Traposoft presentó el Graphics 9000 junto con un CD ROM para MSX y pasó una serie de imágenes de Photo CD a mayor velocidad que PC, con 32.000 colores y ocupando la friolera de 2'5 a 4 megas por foto, ahí estaba la última producción de Daniel Zorita (un proyecto basado en el The Maze of Galious pero muy mejorado). Estos también tenían su último Tele Basic, el número 4, muy mejorado respecto a los anteriores, vendían los interfaces RSC232 para modem y fax y los interfaces de Gouda SCSI (última versión) para controlar discos duros así como CD ROM aparte también vendían las diferentes traducciones de Oasis de las sagas "YS" y "XAK", además de un par de demos de Compjoetania "Noise Disk" y "Judgement of sound" a 250 y 500 ptas respectivamente. Junto con ellos en un stand doble estaba Ramon Ribas que anunció el No 5 del 5D MESXES y presentó el 4. También se podían adquirir los números anteriores de esta revista.

Por último MSX Eternal y Gnosys los cuales tenían en su haber 4 grandes mesas y 8 ordenadores colocados en el centro del recinto pusieron a la venta los números 1, 2 y 3 de la revista MSX SPIRIT, el número 1 de MSX ETERNAL MAGAZINE y el número 32 de la revista HNDSTAR, además se pudo comprar el programa desensamblador "MIPS" (que presentó Diego Millán, de muy fácil uso y con manual interno de la MSX Voyagers. Entorno gráfico para MSX DOS 2.20 o 2.30 para usar un disco duro y disquetera de alta densidad, manejo por iconos y muy completo), el juego "BABEL THE NEW MEGABLOCKS", "La Replay Demo", el "MSX PAINT IV versión 5.00 en castellano, el programa "ALTA RESOLUCION UTILS" y el último producto de MGF "Retaliator". También se expusieron el Covox, el

juego de Fony "EGGBERT" y el "CITRON", además de diferentes demos como las de los dos últimos proyectos de Manuel Pazos y Elvis Gallegos "SONIC" (una demo realmente alucinante, que probablemente se termine con el mejor juego (internacionalmente hablando) del año) y la historia ya traducida del "DRAGON SLAYER VI" al castellano la cual no fue traducida por Oasis al inglés, debo apuntar en este proyecto de Manuel Pazos de traducir los 6 discos del Dragon Slayer VI al castellano que será su última traducción si no recibe el suficiente apoyo

recopilaciones, FM Pac's de producción propia (a unas 8.000 ptas.) y la disquetera de alta densidad.

-Además de todo esto también había una sección de venta de material de segunda mano, una exposición de ordenadores MSX1 (por lo menos había unos 15 modelos) y otra de unos 40 cartuchos MSX de los diferentes sistemas (este material gracias a Eustasio Viviente Acosta) y una zona donde no se dejaba de pasar videos de MSX.

Cabe destacar para finalizar que la reunión estuvo patrocinada por Danone y que los



en su venta, por último se presentó una promo de la cinta de música "MOONSOUND ESENCIAL COLLECTION" (MSX power Replay) y dos cintas de video una de la reunión de MSX en Madrid y otra hecha por Angel Carmona con el HB1V1 principalmente. Además también se expusieron diversas demos desconocidas pero muy buenas de fuera de España como la del programa "Hero Hero GR" (1x2DD solo Turbo R), "Welcome to the Future" "Tetris II" (1x2DD, 2+ y Turbo R) y el juego completo "Street neo Fighter II". También se presentó el Graphics 9000 y el MoonSound (gracias a Paco Molla), la MSX Brigade de Brasil y anunciaron que están ultimando CD's de

asistentes pudieron gozar de una buena sarta de flanes, palomitas, panchitos, coca cola... La reunión acabo a las 10 de la noche del sábado y visto su éxito se piensa en la posibilidad de hacerla dos veces al año. Esto fue todo lo que dió de sí la reunión de Cartagena que destacó por una perfecta organización y un ambiente muy interesado por las novedades.

COMENTADO:

Frans López.

IDEADO:

Jordi Navales, Frans y Teo López.

ARREGLADO:

Pablo Martín.

FOTOS: Teo López.

EGGBERT

IN EGGCITING ADVENTURE

EGGBERT

- In eggciting Adventure -
- El drama de la vida -

De la mano del grupo Holandes FONV, nos llega este espectacular y divertido juego. Se trata de una gran producción, y que cuenta sobre todo con unos gráficos excelentes, dignos de admiración, y más proveniente de Holanda, donde la gran mayoría de los juegos aparecidos hasta el momento no eran muy buenos en este aspecto. Se trata de un juego de plataformas en el cual encarnamos a un pollo. El juego puede llegar a tener una dificultad extrema, y habremos de exprimir nuestro cerebro al máximo para conseguir nuestro objetivo.

Para jugar a este juego necesitaras al menos un MSX-2 con 64Kb de RAM y 128Kb de VRAM, con unidad de disco de doble cara. En cuanto al apartado de música, usa FM-PAC para las melodias y el MUSIC-MODULE para los efectos sonoros del juego.

HISTORIA

Sólo a 3 años luz de la Tierra, un extraño planeta con forma de huevo gira alrededor de una estrella incandescente. La forma de vida de este planeta es muy singular, ya que es una clase de animal que nosotros solemos llamar "pollos". ¡Sí, como habeis oido! Simples pollos, pero con una inteligencia superior a la nuestra. Y os preguntareis: ¿Qué demonios hacen unos pollos en un planeta con forma de huevo? Bueno, pues la historia viene ya de hace años. Resulta que estos se escaparon de la Tierra en unas naves espaciales cuando los humanos comenzaron a verlos como un succulento manjar para llevarse a la boca. De



todas las naves que despegaron de la Tierra, sólo una no explotó durante el viaje, y acabó estrellandose en el planeta Huevo.

Muchos siglos después, esta nueva raza de pollos se encuentra a gusto en su planeta. Es en este momento cuando conocemos al protagonista de la historia, un joven pollo llamado Eggbert. Eggbert esta eggcitado, un habito común en esta raza de pollos. Normalmente los pollos jóvenes, como es tradición, vigilan a los huevos de la familia, cosa que hace eggbert en el

preciso momento en que le conocemos. Este, para no aburrirse mientras vigila los huevos, lee el último número de FKD-FAN (en realidad se trata de un libro, ¿vale?), que parece ser de lo más interesante y divertido. Bueno, ya va siendo hora de que nos familiaricemos con Eggbert, preguntemosle algo:

¿Te encuentras bien, Eggbert? "Sí, me encuentro muy bien".

¿Están bien los huevos, Eggbert? "Sí, parece que se encuentran bien".

¿Te gusta el libro que estas leyendo?. Hum... Parece ser que no nos





EGGBERT IS EGG SITTING AT THE MOMENT

responde. Debe ser porque ese libro no parece muy interesante. ¡¡Huy, pero si el pobrecito Eggbert está tan cansado que se nos ha dormido!!

45 minutos más tarde, cuando cae la noche, Eggbert se despierta. Sigamos la conversación otra vez:

¿Eggbert, están todavía tus huevos ahí? ¡¡¡Dios mío, por la gloria de mi padre!!! ¡¡¡Han desaparecido!!!. ¡¡Es un drama, pero que drama, diría que se trata del Drama de la Vida!!

Eggbert sale corriendo sin ninguna contemplación y con tanta prisa que ni abre la puerta de casa para salir, ya que no le queda mucho tiempo para buscar los huevos y devolverlos a casa antes de que sus padres regresen.

Aquí es donde nosotros entramos en el juego, guiando a nuestro amigo Eggbert por los diferentes mundos donde se encuentran perdidos los huevos para intentar conseguirlos en un tiempo límite, ya que si no lo conseguimos los padres de Eggbert harán "pollo frito" para cenar.

La cuestión es la siguiente: Que ha pasado con los huevos. ¿Se han escapado solos, o los ha robado el amigo de los niños?. Otra hipótesis es que el amigo de los niños 2 los ha sacado de su incubadora para poder dormir por todo la jeta en casa ajena.

MENU PRINCIPAL

Al pulsar la barra de espacio en la pantalla de presentación, esta se deslizará hacia abajo, dejando ver cuatro opciones del programa principal.

La primera opción es Start. Como ya sabreis indudablemente se utiliza para comenzar a jugar.

La segunda es Load Data. Podremos tener almacenadas hasta 6 partidas grabadas. Se nos señalará las partidas que podemos cargar, con la información del número de pantalla y al mundo al que pertenece.

La tercera opción es Practicar. Esta opción va muy bien para aquellos que jueguen por primera vez. Aquí podran practicar un poco y a la vez se iran mostrando todos los

objetos y su funcionamiento.

La cuarta opción es la de Eggsit to Dos. Salir directamente al sistema operativo.

MANEJO DE EGGBERT

Bueno, como ya he dicho antes nuestra función es conducir a Eggbert a través de los cuatro mundos en que se divide el juego. Para guiarlo podremos hacer uso del joystick, o si no mediante los cursores, la barra espaciadora y la tecla Graph seleccionaremos el objeto a utilizar, y mediante el espacio utilizaremos el objeto asignado, pero ten cuidado, no puedes usar el objeto donde tú quieras. Tienes que usarlo en un cierto punto, ya que si no lo haces en ese punto aparecerá una cruz roja indicandote que es imposible utilizarlo ahí. Mediante la tecla de F5, cuando veamos a Eggbert a punto de estallar, sin saber que hacer para recuperar a sus hermanitos, pulsaremos esta tecla. ¿Y que pasa al apretar F5? Lo que pasa es que de esta forma suicidaremos a Eggbert, de una manera muy curiosa. Haremos que el tiempo corra de una manera impresionante hasta cero, y cuando se acabe el tiempo sacaremos nuestra escopeta recortada, apuntaremos con el punto de mira a Eggbert y le



IT LOOKS LIKE EGGBERT IS DOING A GOOD JOB

acribillaremos.

Cuando nos suicidemos, nos maten, se acabe el tiempo o hallamos concluido la fase aparecerá un menú en el cual se nos dejará continuar la partida (si la hemos pasado, accederemos a la siguiente), salvar partida y parar de jugar.

Una curiosidad es que cuando maten a Eggbert se desintegrará y se convertirá en un ángel, el cual abandonará el juego volando hacia el cielo.

Un detalle muy espectacular es que cuando Eggbert es alcanzado por un enemigo, tiene una peculiar forma de morir. Lo que hace este es entablar una pelea de la cual siempre sale vencido.

OBJETOS:

TRANSPORTADOR: Este item con forma de pollo deformado, nos será de utilidad para transportarnos de un lugar a otro. Qué quiere decir esto, pues está muy claro: si tenemos que atravesar una pared o un agujero de ciertas dimensiones, podremos pasar al otro lado.

MATERIALIZADOR: Puente. Con este item podremos materializar bajo nosotros una especie de puente para poder sortear los obstáculos que no nos permitan acceder a la otra parte.

EGGZOOKA: Este item señalado con un bazooka nos permitirá que al disparar a los enemigos



que andan sueltos por la pantalla se paralicen y se conviertan en un huevo.

ASPIRADORA: No hace falta describir el item, y su uso como su propio nombre ya dice sirve para aspirar a los enemigos.

IMAN: Sirve para atraer a los enemigos metálicos que danzan por ahí. Pero mucho cuidado, ya que una vez puesto en funcionamiento el enemigo irá hacia tí, y si entremedio no se encuentra algún agujero por donde este caiga, tu muerte será segura.

ELECTROCUTADOR: Este item es indescriptible, podríamos decir que se trata de una cosa rara de color amarillo. La función que este ejerce nos permite hacer desaparecer a

nuestro querido Eggbert, y cuando un enemigo pasa sobre él lo destruye propinándole unas buenas descargas eléctricas.

BUBZOOKA: Y os preguntareis, ¿qué es eso? Se trata de otro bazooka, lo que pasa es que este convierte a los enemigos en burbuja, pero con la peculiaridad de que la burbuja se eleva hacia arriba. Tendremos muchas veces que aprovechar esta burbuja para utilizarla como un puente, ya que sino nos será imposible concluir el juego.

BRUBUJA: Como su nombre indica se trata de un item que hace que nuestro pollo se convierta en una burbuja que nos permitirá volar durante unos movimientos justos, dependiendo de cuantos items de burbuja tengamos.

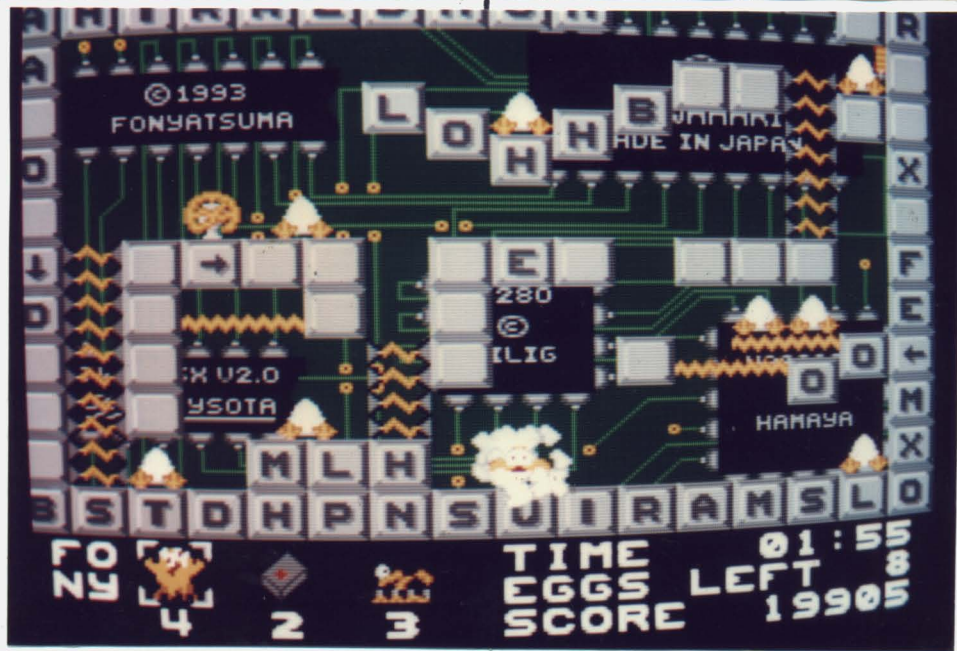
LOSMUNDOS:

MUNDO 1: BOSQUE

Nuestro amigo Eggbert merodeará por el bosque buscando una desesperadamente una solución para coger todos los huevos que se hallan escondidos en él. Pero no le resultará fácil, ya que se trata de un bosque frondoso lleno de escondrijos y con un peligro que le estará acechando siempre.

MUNDO 2: LA CAVERNA

Este mundo, como su nombre indica, se trata de una caverna. Pero no os creais que es una caverna





EGGBERT RUNS THROUGH THE FOREST

MOVE ON EGGBERT AND DON'T LOSE THE EGGS AGAIN!

normal y corriente, ya que está llena de babosas y además las paredes de esta gruta están llenas de babas ectoplasmáticas.

MUNDO 3: LOS CIRCUITOS
No sabemos como, pero los huevos que vigilaba Eggbert se han escondido hasta en el interior de algun aparato electrónico (quizás un MSX TURBO-R, o algo así). Avanzaremos por circuitos repletos de microchips de diferentes funciones. Encontraremos Z80, R800, VDP 9999, YAMAHA, PANASONIC, etc...

MUNDO 4: LAS BURBUJAS
Si lo de los circuitos parecía inimaginable, esto es ahora mucho peor. Imaginaos por un momento que estais leyendo este magnífico comentario, con una Coca-cola, Fanta, Sprite... Que quiero decir con esto, pues la cosa está clara: imaginaos que al beber notais algo en la boca. Pues sí, vereis que al chupar con la pajita habeis chupado un huevo o al mismo Eggbert del fondo del vaso. Deberemos como siempre manejar a Eggbert, hasta coger el ultimo huevo de la novena pantalla. De esta forma accederemos al final del juego.

Nada más haber cogido el último huevo, Eggbert sin más contemplaciones vuelve a casa lo más rapidamente posible para que sus padres no se den cuenta de lo sucedido. Este cruza el bosque, pero... ¡Corre Eggbert, pero no pierdas los huevos otra vez! Eggbert corre y corre, pero menos mal que los huevos que se le han

caído están ya arrepentidos, y le siguen hasta llegar a casa. Incluso de la velocidad que lleva derrapa. ¡¡ Uff !!, por un instante pensabamos que Eggbert no llegaría a tiempo, y sus padres furiosos le venderían al Kentucky Fried Chicken, pero por suerte no ha sido así. Pero aún queda un problema: los primos lejanos, el amigo de los niños 1 que anda por toda la casa buscando un disquet o programa. Y el amigo de los niños 2, que se acaba de levantar de dormir en una casa ajena por todo el morro, y se está tomando un buen tazón de leche con colacao. Cuando todos los huevos hayan crecido podrán explicar a todos las grandes aventuras que ellos tuvieron aquella noche que se escaparon.

CONCLUSION:

Como ya he comentado antes, se trata de un buen juego, de buenos

gráficos y música. La única pega que tiene es que si no dispones de Music Module no escucharás los samples del juego, cosa que hace perder un poco de realismo al juego.

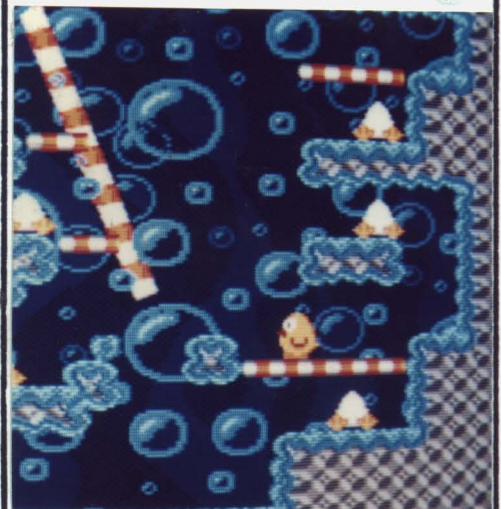
La adicción y el afán por superarse hace que a los amantes de este tipo de juegos se pongan a estrujarse el coco y se enganchen a él. La dificultad, como en todo tipo de juego similar y va en aumento y cada vez a más. Se trata de un juego bastante complejo, ya que en el último mundo hay que exprimir el cerebro a tope. La dificultad de este juego es bastante elevada. Un juego bastante recomendable e imprescindible en nuestra biblioteca MSX.

COMENTARIO Y FOTOS:

José Manuel López Navarro.

ORIGINAL:

Jorge Pascual Uopis.



YS II SERIE DE 4 OVAS

by Teo López del Castillo

En esta ocasión voy a hablaros ni más ni menos que de la serie de animación que ha aparecido en Japón basada en el ya clásico juego "Ys II". Este anime apareció en Japón durante el año 1993 en el formato de OVA, o sea, animación creada para su distribución exclusiva en vídeo. Esta producción de Falcom, junto a la King Record (casa de CD's) y la Kadokawa Shoten (editora de mangas), viene precedida de otros 7 OVA's basados en el primer juego, "Ys", que aparecieron en el año 1992.

Pero centrémonos en lo que tenemos de momento. "Ys II" se compone de 4 OVA's de 30 minutos cada uno. El título original de la saga es "Ys: Tenkû no Kami Dono Adol Christine no Boken", que significa "Ys: Los Señores Divinos Celestiales. Las Aventuras de Adol Christine".

La valoración que tengo de estas OVA's es muy positiva. Son increíbles la animación, el diseño de personajes, la música, en fin, ¡todo! No tengo palabras para describirlo, porque de verdad, hay que



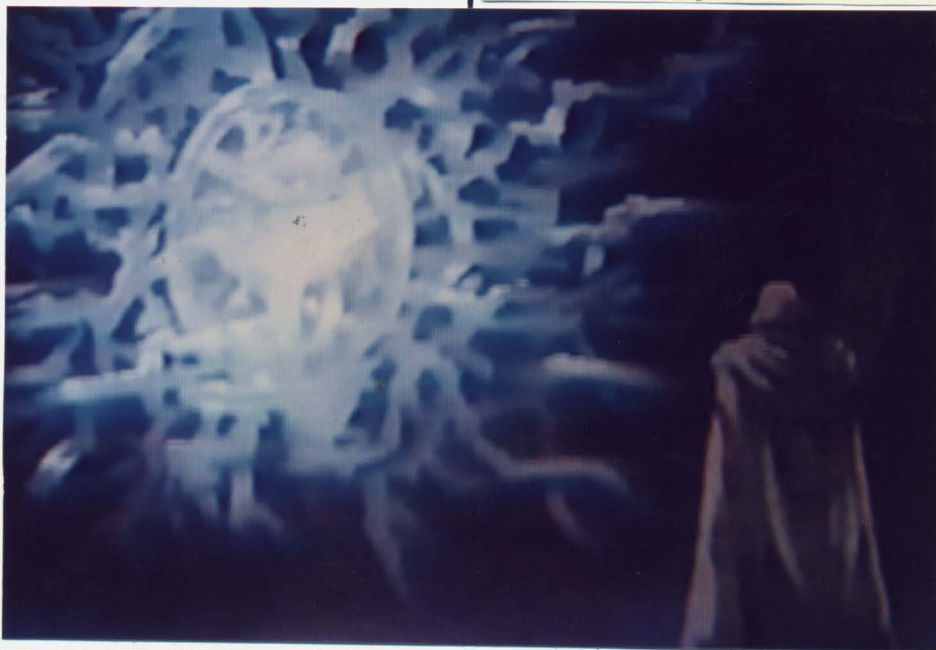
verlo para creerlo: todos los personajes han sido plasmados con absoluta fidelidad; la música es la misma, pero en versión arreglada; en seguida puedes reconocer a Adol, Lilia, Feena... Sin duda si yo fuera distribuidor de animación japonesa sacaría esto sin dudarlo, lo cual desde luego hace pensar en todo lo que nos estamos perdiendo

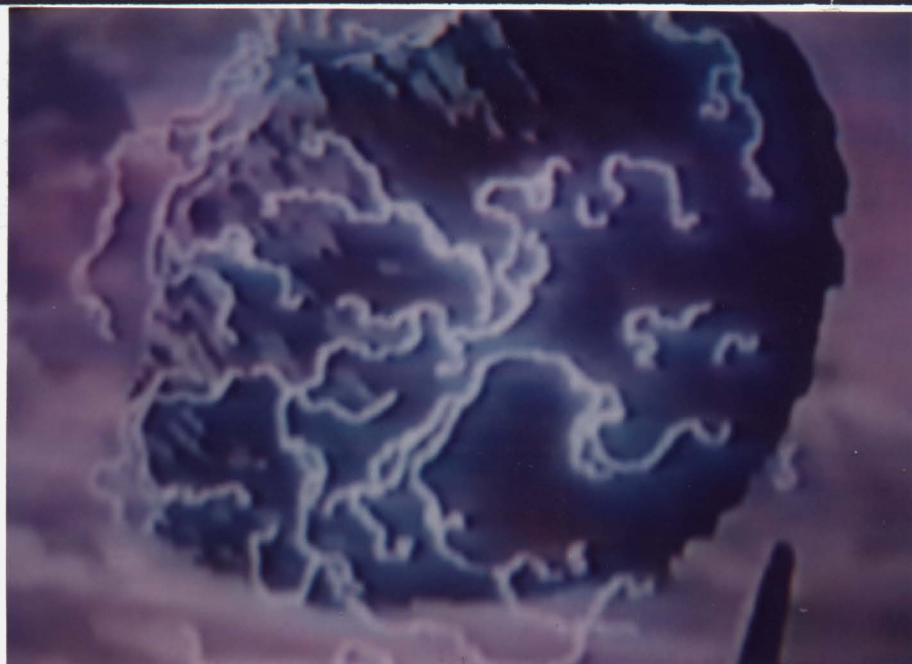
respecto a lo que hay en el país del sol naciente. En fin...

A continuación voy a ofreceros un resumen de todos los capítulos. Por supuesto, no voy a darlo muy detallado, entre otras cosas porque la única copia a la que he tenido acceso es la versión original japonesa pero con subtítulos jen chino!

Capítulo 1º Shitsurakuen (el paraíso perdido)

Empieza ofreciéndonos un resumen de lo que ocurrió en "Ys": la lucha de Adol en la torre de Darm con Dark Fako, que acaba con la muerte de éste. Pero antes de fallecer, envuelve a Adol en una gran luz y lo transporta a Ys, donde lo recoge Lilia. Allí Adol es atendido por Lilia y su madre, que le curan de las heridas de la batalla para que pueda dirigirse a las estatuas de los dioses donde Adol entrega los 6 libros de Ys para que aparezca el espíritu de Dark Fako, que le informa que Lilia ha sido secuestrada por los seguidores de Dales, un hechicero de infinita





malicia. Entonces Fako teleporta de nuevo a Adol hacia Ys, donde recibe una espada para poder enfrentarse a los monstruos, que no son rivales para Adol excepto el último, que se transforma en un horrible y enorme monstruo de gran fuerza y con el poder mágico de lanzar bolas de fuego por su boca. La lucha es totalmente desigual: la espada de Adol no puede hacer nada contra el poder de la criatura, pero en el último momento Fako confiere poderes mágicos a Adol que destrozan en un momento al horrible ser. Así pues, Adol rescata a Lilia volviendo juntos a Ys, pero sólo para que sus habitantes capturen a Adol debido a que los monstruos le buscan.

CAPITULO 2º Sekai Hate Tsuru Tokoro (El lugar donde termina el mundo)



Lilia libera a Adol, escapando juntos de Ys hacia el lugar donde se refugia toda la maldad: el templo de Salmon, acompañándoles Sada y sus amigos. Por el camino encuentran a dos caras conocidas: las diosas gemelas Feena y Rea, que explican las perversas intenciones de Dales. Adol decide entonces dejar atrás a las chicas, debido a lo peligroso del camino. Así pues, Lilia, Feena y Rea se quedan solas a merced del hechicero Dales y sus monstruos que secuestran a las diosas pero no a Lilia, que recibe el colgante de Feena antes de que ésta sea capturada. Mientras, Adol y los demás han llegado a las montañas de nieve, donde reciben un nuevo ataque de otro monstruo; como siempre, hay



problemas: el poder mágico de Adol es insuficiente, ya que el monstruo también tiene magia, pero a un nivel muy superior. Sólo con la ayuda de Sada Adol consigue concentrarse lo bastante para asestar un rayo de energía pura que supera el de su adversario que lo atraviesa, acabando con él. Entonces, Lilia llega para informarles del secuestro de Feena y Rea, que están presas en la torre de Darm, comandante de Dales y de todos los monstruos.

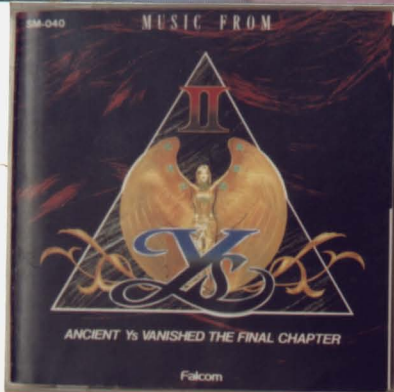
CAPITULO 3º Hôkô, soshite Meisô (Viajes y carreras perdidas)
Adol va ahora solo en busca de las gemelas; consigue salir de las



ha aparecido y empieza a pronunciar el hechizo para que todos se transformen en piedra. Sada, loco de furia, no puede hacer nada, sólo ver como se petrifica. Adol está ya a punto de rendirse: Dales le ha arrebatado a todos sus aliados y ya no le queda nada por lo que vivir, viendo el triunfo del mal. Pero... una dulce voz suena en su oído; ¡la voz de Feena! Que le da fuerzas para coger la espada de Crellia y desafiante, lanza su reto a Dales y Darm.

CAPITULO 4º Unmei no nagareru Naka de (El interior del arroyo del destino)

En un intento desesperado, Feena y Rea lanzan un mensaje a Lilia, entregándole una armónica mágica, con el objeto que suba a la torre de Darm, para poder ayudar a Adol. Él está allí luchando con Dales, pero éste lleva las de ganar, sobretodo ahora que se ha transformado, aumentando su fuerza y poder mágico. Pero en el último momento, aparece Darm que acaba con Dales con una insultante facilidad. Parece que quiere acabar con Adol él mismo. Mientras, Lilia asciende a la torre, encontrándose en el camino con Ceese, que está notando la proximidad de Darm de tal forma que ya no puede dominar su naturaleza bestial pero



montañas de nieve y llega hasta un puente, pero por desgracia está cerrado con llave, que el guardián sólo abrirá si consigue liberar a las personas encerradas en la mina. Entre la gente presa allí Adol encuentra un inesperado aliado: Ceese, que es víctima de un hechizo que le condena a vivir bajo el aspecto de un monstruo. Por supuesto hay ¡otro! enorme bicho pero con la ayuda de Ceese, Adol conseguirá derrotarlo. Pero mientras... Ys está siendo atacada por el ejército del mal, a la vez que secuestrando sus habitantes, entre ellos Lilia y Maria, la novia de Sada; sin embargo, Adol es avisado de este hecho por Gort, un amigo de Sada. Desgraciadamente para cuando llegan ya es demasiado tarde: Ys ha sido arrasada y todos los habitantes supervivientes, en las manos de Dales y Darm. Pero de repente, surge la figura de Sada, que lleva en las manos una espada forjada de Crellia, un metal que protege de

ataques mágicos. Así, Adol y Sada marchan hacia el templo de Salmon, donde consiguen liberar a todos, excepto a Maria, colocada en un altar rodeado de una barrera mágica totalmente impenetrable. Suena la campana y entonces... El suelo se hunde a los pies de Maria y ésta cae. Mientras, Dales





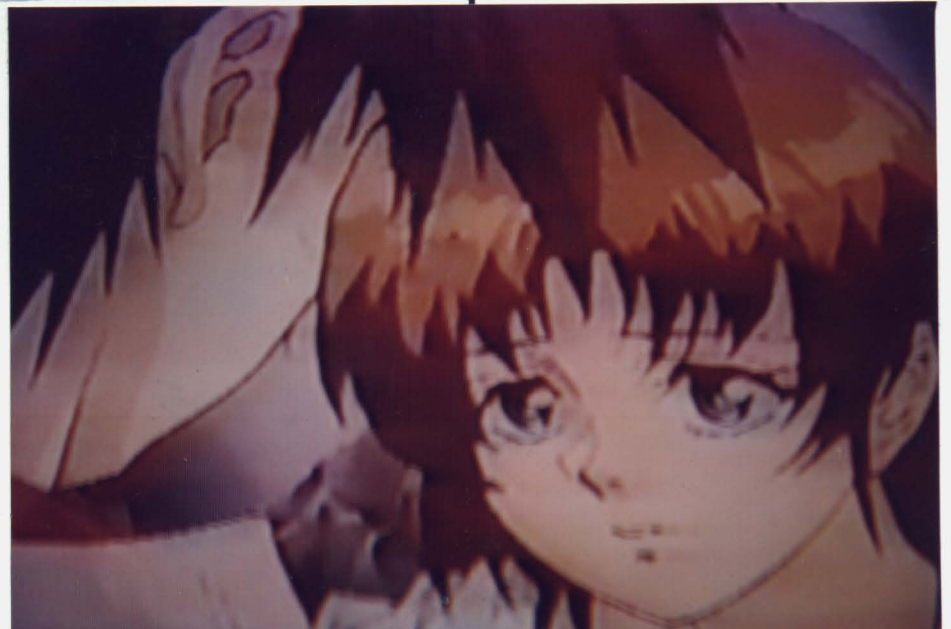
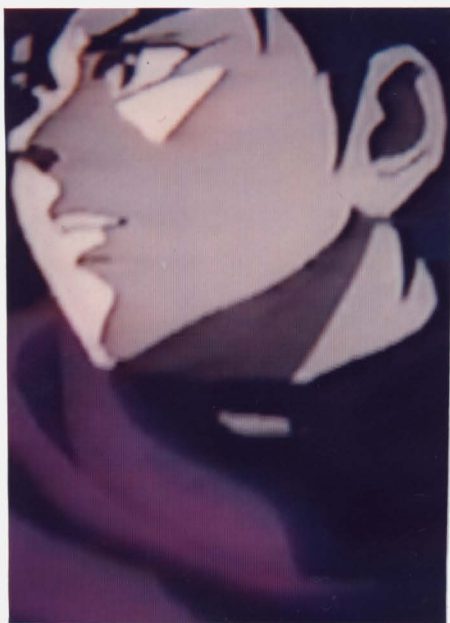
antes de matar a Lilia, prefiere lanzarse al abismo. Lilia, muy malherida por la influencia maligna que despiden la lucha entre Adol y Darm, empieza a tocar una hermosa melodía con la armónica, una música que Adol conoce muy bien: la música de Feena, que cura a todas las personas petrificadas, libera a Feena y Rea de su prisión y otorga a Adol nuevas energías. Pero se paga un alto precio por esto; Darm ha secuestrado a Lilia, exhausta por el gran esfuerzo que ha soportado. Sin embargo, Lilia muestra el colgante de Feena, que contiene una perla que libera una luz tan pura y fuerte que la magia de Darm se debilita muchísimo, dando a Adol la oportunidad perfecta para dar un golpe que aniquila

por completo a Darm. La lucha ha acabado; ahora que todos los demonios han muerto, Feena y Rea deben irse: ellas son diosas y no pueden estar junto a los humanos. Adol se reúne de nuevo con sus amigos: Lilia, Sada, Maria (que no había muerto)... La hora de marcharse ha llegado también para él: en algún

lugar la aventura le espera y hacia allí se dirige. Preferiría quedarse junto a Lilia, pero su destino es otro. Y con esto termina esta adaptación animada. Si podéis, conseguíros una copia, realmente vale la pena.

FOTOS:
José Manuel López

-The End-



Dragon Slayer

The Legend Of Heroes

DRAGON SLAYER 6

La leyenda de los heroes.

PRELUDIO - ARMAGEDDON AHORA

T=5678: SISTEMA DE RED AUTONOMA DE DEFENSA FREYA ACTIVADO.

Nivel del sistema: 47,3%

Modo: IA Autonoma (NN) - Operadores humanos no responden.

EVALUACION GLOBAL

LISTA PRIORITARIA:

P1. Vigilar la seguridad de los restantes (# desconocidos) supervivientes en refugios.

XT-6679, XL-5567 y YZ-4456.

P2. Neutralización de factores amenazantes clase "A"

MODO RESOLUTIVO DE PROBLEMAS

S1. Activación del reflector barredor de defensa regional FREYA alrededor de los refugios concertados (única y óptima solución)

CHEQUEO DEL SISTEMA: Sistema reflector FREYA todavía operativo (75%)

(Soporte adicional de defensa de Gilmore HQ)

P1. SOLUCIONADO

S2. PROTOCOLO DE COMBATE #4312-123: Localización del factor amenazante.

Disponible reconocimiento radar "Ojos de Gato": 12

BUSCANDO

T=6867: OBJETIVO LOCALIZADO (SECTOR 345-235 C456,748)

MODO DE NEUTRALIZACION DE AMENAZA

INDICE DE AMENAZA: 9,95 (Observadas tácticas de combate anuladas de las restantes fuerzas militares humanas)

GUARDANDO DATOS DEL OBJETIVO

S2: FUENTES DE COMBATE DISPONIBLES

1. Infantería humana, fuerza aérea, divisiones mecanizadas
- número desconocido (abandonado), pérdidas comunicaciones.

2. Unidades de tanques PP-345 CC: 35

- Factor estimado de efectividad: 5%

3. Bombardeos estratosféricos A345 Stiletto CC: 10

- Factor estimado de efectividad: 11,1%

4. Lasers orbitales de defensa: 1

- Factor estimado de efectividad: 92,33%

5. Vehículos autónomos de batalla B.B.4: 93

- Factor estimado de efectividad: 14,2%

4 es la solución ideal

Curso de acción previsto: despliegue del satélite orbital de defensa YOSHUA-01

T=7055 - ENTRANDO RANGO DE FUEGO OPTIMO DEL SATELITE SOBRE EL OBJETIVO.

Estimación del consumo de poder del despliegue de YOSHUA: 4056 unidades.

-unidades no disponibles.

FUENTES DE PODER ALTERNATIVAS:

-Sistema barredor FREYA

PROBLEMA:

-Desconexión del sistema barredor puede poner en peligro la seguridad de los evacuados (P1.)

MODO RESOLUTIVO DE PROBLEMAS

Despliegue estratégico nº. 1231-453

-Concentración de todas las defensas disponibles alrededor de la base de Gilmore en orden de desviar el factor amenazante de los refugios.

EJECUTANDO ESTRATEGIA....

T=8954 - ZONA DESIGNADA PARA BUSQUEDA DEL OBJETIVO

DESCONECTANDO SISTEMA REGIONAL DE DEFENSA FREYA

ABRIENDO CONEXION VIA SATELITE CON YOSHUA-01

T=9012 - RD #141 ESTADO DEL COMBATE:

76,4% de las defensas restantes de la base de Gilmore neutralizadas.

CARGANDO DATOS FOTOGRAFICOS ESPACIALES DEL OBJETIVO

T=9051 - RD #141 ESTADO DEL COMBATE:

100% de las defensas restantes de la base de Gilmore neutralizadas.

LOCALIZACION DEL OBJETIVO EN PROGRESO

T=9098 - RD #141 ESTADO DEL COMBATE:

Base de Gilmore destruida.

CONTACTO CON RD #141 PERDIDO

¡¡PELIGRO!! FALLO DEL SISTEMA! PERDIDA DE LA FUENTE DE PODER PRINCIPAL!



Poder acumulado será suficiente para un asalto completo.

MENSAJE DE Y-01 T&T SYSTEM:

OBJETIVO LOCALIZADO

SECUENCIA DE DISPARO SIN REVISION REQUERIDA.

INICIANDO SECUENCIA DE DISPARO

Evaluación de daño: imposible

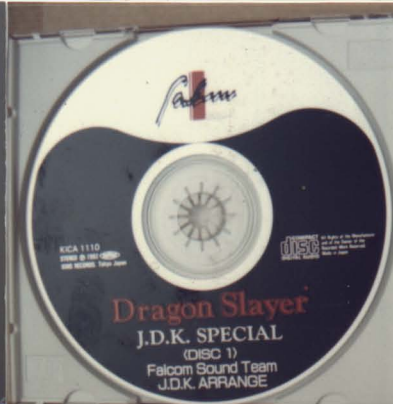
Nivel del sistema: 13,5%

Activando sistema de animación suspendida.

"Status de vigilancia" conectado ...



SUSPENDIDA ACTIVIDAD EN LA RED.



INTRODUCCION:

Saludos, viajeros. Habeis hecho un largo camino para llegar aquí, por lo que veo... Dejarme enseñaros un poco de lo que os rodea. Mi nombre es Selios. Actualmente Príncipe Selios, pero podeis dejar de lado este título. Odio las formalidades, ya que el pesado del viejo Rayas siempre se cuida de decirme que debo seguir las normas del protocolo. El puede ser una molestia a veces... Pero dejadme introducirlos en mi mundo primero. Veo que no sois de aquí...

Mi mundo se llama "Iselharsa", el reino de las islas. Es llamado de esta manera porque consiste en un número de grandes y pequeñas islas situadas en el gran océano. Aquí en Iselharsa hay cinco importantes países. Primero hay los dos reinos, Ranurla y Soldis. En Soldis vive mi amada Deena. Ella es tan linda... Algún día ella será mi novia... Espero... Pero no os quiero aburrir con esto... Tenemos la república de Moleston. Algunos dicen que es dirigido por un presidente, cuanto que así sea. También tenemos el ducado de Wonrique, el cual se sitúa en el Noroeste si recuerdo correctamente. Bueno, las lecciones geográficas de Rayas han servido para algo después de todo. A propósito, el mundo no ha sido siempre así. Rayas me dijo una vez que hace muchos, muchos

años atrás, había mucha más gente que ahora y había grandes ciudades e increíbles misterios bajo ellas. Sin embargo, se produjo una gran guerra y el mundo fue destruido totalmente. Los pocos supervivientes reconstruyeron el mundo tal como lo conocemos hoy en día. Personalmente, encuentro todo esto difícil de creer, pero eso fue lo que Rayas me dijo...

¡¡Oh, estupido de mí! ¿¡Cómo he podido olvidarme del lugar en el que estamos ahora!? Estamos en el reino de Farlane, el más pequeño de los cinco países de Iselharsa, pero

el más precioso por otro lado, pienso yo. Farlane está compuesta por dos islas, Sarsai y Ronwall. Estan conectadas por una gruta submarina. En estos momentos nos encontramos en la isla más pequeña, Sarsai. La capital de nuestro país, Ludia, está en la otra isla. Es desde allá donde mi padre, el rey Asel, gobernó el país durante años. Eso fue hasta aquella horrible noche, acontecida hace ya diez años. Yo sólo se lo que Rayas me dijo, porque era demasiado joven para acordarme de todo. En aquella noche, el castillo de Ludia fue atacado por



Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

© 1990 Falcom

un grupo de malévolos monstruos, los cuales intentaron introducirse en él. Sorprendieron a los guardias y consiguieron entrar. Sin embargo, los soldados del castillo lograron expulsarlos de él. Pero esa mañana, mi padre fue encontrado muerto en su cama, apuñalado en el corazón. Todo el mundo en Farlane lamentó su pérdida, ya que era un buen gobernante. Yo sólo tenía ocho años entonces, demasiado joven para suceder a mi padre. Y mi madre Felicia no poseía los conocimientos y la experiencia para gobernar Farlane. Entonces se decidió que el país fuera gobernado por Aodan, el consejero de mi padre. Ellos decidieron que no estaría a salvo en Ludia, porque esperaban otro ataque de los monstruos contra mí. Entonces fui trasladado en secreto a la remota villa de Erasta, en la isla de Sarsai. Allí el viejo sabio Rayas se puso a cargo de mi educación y entrenamiento para prepararme para mi futura tarea como rey. Por esa razón estoy yo aquí. Faltan tres meses para mi decimo octavo cumpleaños. Rayas me está regañando ahora más que nunca. Él quiere que pare de jugar y comience a actuar como un rey. Actualmente, no me veo como rey todavía. Haciendo largos viajes por nuestro bello reinado, los árboles, las montañas y las nubes. Esa es mi idea

de la felicidad. Algunas veces estoy sentado a la orilla del mar y miro a lo lejos, sobre el amplio océano azul. Yo sé que todo lo que hay fuera de aquí es nuevo, otros países que no he visto todavía. Nuevos lugares a visitar, gente nueva que conocer. Y en alguno de esos lugares está Deena. Yo sé que ella me quiere tanto como yo la quiero a ella. Nosotros nos queremos desde que eramos niños y yo guardo como un tesoro las pocas ocasiones que ella ha venido con sus padres a visitar Farlane. La última

vez fue hace ya tiempo, pienso. Yo me pregunto si ella ha cambiado mucho. Gran cosa si pudiera robar la paloma mensajera de Rayas. Voy a escribirle una carta....

TOPOGRAFIA DE ISELHARSA.

Iselharsa es una tierra con un gran número de islas, variadas en tamaño y formas. Iselharsa es un lugar con una gran variedad topográfica. Hay grandes bosques, cordilleras, desiertos, lagos, etc. Los habitantes de Iselharsa creen mayoritariamente en dos dioses: la diosa de la luz Freya y el dios del cielo Yoshua. El símbolo sagrado de Iselharsa es el de un unicornio durmiendo, el cual está representado en una cima. Hay cinco países en Iselharsa, todos ellos localizados en las islas más grandes.

EL REINO DE FARLANE.

El más pequeño de los cinco países. La principal isla se llama Ronwall. En el centro de Ronwall se sitúa la capital de Farlane, Ludia. Al oeste de Ludia se encuentra la villa minera de Beluga. Aquí varios minerales son extraídos y transportados al puerto de Neria, en el Noroeste de Farlane, donde son embarcados a Wonrique y manufacturados en



herramientas y armas de todos los estilos. El último pueblo en la isla de Ronwall es Curus, una pequeña villa campesina. La única villa en la isla de Sarsai, la cual es más pequeña que Ronwall, es Erasta. Sarsai y Ronwall están conectados por un pasaje submarino llamado "Cape Cave". Farlane no cuenta con ningún rey porque el heredero del trono, el príncipe Selios, aún no ha alcanzado la mayoría de edad. El país es gobernado temporalmente por el consejero del antiguo rey. La insignia de Farlane se representa mediante un animal mitológico llamado Grifo.

EL DUCADO DE WONRIQUE. Situado al Oeste de Farlane, Wonrique es un lugar muy montañoso. Su capital, Rizel, se sitúa en la zona oeste más alejada del país, en la zona llamada isla de Macnell. Al este de Rizel se encuentra un conjunto de cavernas y más al Este todavía, el misterioso y antiguo edificio llamado torre de Guen. Es sabido que el conjunto de cavernas de Wonrique es habitado por monstruos. Los lugares más importantes, aparte de Rizel, son los puertos de Rondo y Ralpa. Ralpa es la conexión de Wonrique con Farlane, mientras desde Rondo, en el Suroeste, los barcos salen hacia Port Yordo, en Ranurla. Wonrique es un país peligroso para viajar,



a causa de que los monstruos y los ladrones habitan en las montañas y los bosques. El país está gobernado en este momento por Lord Jeston. El escudo de Wonrique lleva cinco libros sagrados.

EL REINO DE RANURLA. Este reino se sitúa al Sureste de Wonrique. Los dos países están separados por un gran número de pequeñas islas. Las montañas y los bosques son la nota más predominante de Ranurla. Su capital se llama Selis y está localizada en la costa Oeste del país. Un obra

destacable de Ranurla es el Oráculo de los Huevos de Dragón, uno de los antiguos artefactos que más se conoce por toda Iselharsa.

El Oráculo es consultado anualmente durante el festival de acción de gracias que tiene lugar cada año en Selis. Con este festival, el pueblo agradece a la diosa Freya por la buena cosecha obtenida. Las otras dos villas de la costa Oeste de Ranurla, Port Yordo y Sel, son dos pueblos pescadores. La isla de Silas, situada a lo largo de la costa cercana a Yordo, es especialmente rica en bancos de pesca. Más allá hacia tierra, al Este, se encuentra Nash. Esta villa es el habitat de los más ricos recaudadores de impuestos de Ranurla. El lugar es conocido por sus excelentes armas. Cerca de Nash se encuentra el mausoleo real, una caverna donde los miembros de la familia real son enterrados. Otra caverna destacable de Ranurla está situada al Sur: el "Bodercave". Este es un seguro y perfecto pasaje al adyacente reino de Soldis. Ranurla está gobernado por el rey Flirt actualmente. Ranurla lleva una flor de azucena en su escudo.

EL REINO DE SOLDIS. La parte norte de este

第5章 妖しき光の塔

	SELI L27
	HP 1762 / 1762
	MP 559 / 559
	TO CO 10123
	RUNA L26
HP 1262 / 1262	
MP 738 / 738	
TO CO 11863	
SONI L26	
HP 930 / 930	
MP 953 / 953	
TO CO 125	
GALE L26	
HP 1420 / 1420	
MP 356 / 356	
TO CO 11190	
\$ 97958	
RISHAIL	

CURA
Que dios os bendiga, chicos...

gran reinado es ocupada por el gran desierto arido, el cual es un territorio muy peligroso de atravesar. Eme, una pequeña villa en su centro, está construida cerca del único y gran oasis que se encuentra en este desierto. Se dice que en Eme se lleva a cabo tráfico ilegal de esclavas. Más al sur, en la zona más habitable se encuentra su lujosa capital Baznern. Otra ciudad destacable de Soldis es la villa de Kaul, situada en la parte oriental. Es el único lugar conocido en Iselharsa donde crían dragones para ser domesticados como ganado. Al este de Baznern hay una antigua y abandonada torre llamada Torre de Kazami. El único puerto de Soldis es Port Ludra, en el Noroeste. Desde aquí, los barcos salen hacia el puerto de Rishail, en Moleston. El actual gobernador de Soldis es el rey Artos. El simbolo del escudo de Soldis es una Arpa Dorada.

LA REPUBLICA POPULAR DE MOLESTON.

Moleston es el único país en Iselharsa que no es gobernado por un noble. Su presidente es elegido por el pueblo y gobierna el país durante un periodo de tiempo establecido desde su capital, Corcus. Moleston es un país muy montañoso y relativamente poco poblado. El único puerto es Rishail (en la costa Oeste), y es la única conexión con el reino

de Soldis. Las ciudades y pueblos de Moleston han estado siempre plagados de grupos de ladrones. El jefe de la cofradia de ladrones de Moleston tiene una mansión en la ciudad de Fungus. Los viajeros que visitan este lugar son avisados de que guarden bien sus pertenencias. Al norte de Fungus está "Wolf's Mouth", un conjunto de cavernas de la cual se dice que esconde varios tesoros guardados por peligrosas e ingeniosas trampas. Pero el edificio más notorio de Moleston, y puede que en toda

Iselharsa, es la Torre de Cristal, situada al Norte de Corcus. Este impresionante edificio es muy antiguo, e indudablemente habitado por peligrosos monstruos. La persona a cargo del gobierno de Moleston es el presidente Hans. El signo que lleva Moleston en su escudo es una hoja dorada de arce.

JAGGURI.

Este es uno de los pocos países de Iselharsa con malos informes sobre él, aunque uno puede hablar difícilmente de él como un país. Jagguri puede ser mejor descrito como una anarquía organizada. Sólo tiene dos centros de población, siendo uno de ellos Port Feen. Jagguri esta casi habitada en su totalidad por fugitivos de los otros cinco países. No tienen ningún lider auténtico, aunque la cofradia de ladrones tiene un considerable interés financiero en el negocio de mercancías de Feen. Todo tipo de productos de contrabando son embarcados aquí, además de minerales provenientes de la mina de Jagguri.

La otra villa de Jagguri es Gilmore, la cual esta situada cerca de la mina. Muchos de los habitantes son mineros, aunque se dice que la mina de Jagguri



第5章 妖しき光の塔



RUNAN

ATQ MAGI DEF
USAR ARMA AUT
STAD ESC

SELI L27
HP 1762 / 1762
MP 559 / 559
TO CO 10123

RUNA L26
HP 1262 / 1262
MP 738 / 738
TO CO 11863

SONI L26
HP 930 / 930
MP 953 / 953
TO CO 125

GALE L26
HP 1420 / 1420
MP 356 / 356
TO CO 11190

97958

終章 そして英雄たちの伝説



SELI L42
HP 4118/4118
MP 1372/1372
TO CG 56796

RUNA L40
HP 2796/2796
MP 1733/1733
TO CG 45695

SONI L41
HP 2070/2070
MP 2417/2417
TO CG 33293

GALE L41
HP 3618/3618
MP 866/866
TO CG 29417

244445
VARNIS

AGNEEJA
AL FIN NOS
ENCONTRAMOS
HUMANOS!

está al borde del fin de sus existencias de minerales. Un hecho interesante es que Gilmore fue construida encima de las ruinas de una ciudad antigua, construida por una antigua civilización.

RASTABAN.

Este es un lugar legendario todavía, localizado en una pequeña isla remota en Iselharsa. En el castillo de Rastaban los más poderosos magos de Iselharsa viven juntos, perfeccionando sus poderes y meditando en soledad. Si uno necesita algunas lecciones de magia, este es el mejor lugar para hacerlo.

NIRGID.

Este es otro lugar legendario de Iselharsa. Nadie sabe como este gigantesco castillo mítico existe realmente. La leyendas dicen que fue construido antes del amanecer de los hombres en el centro de un lago oscuro, en una isla lejana, rodeada por una peligrosa cordillera de montañas. Se dice de ese lugar que esconde tesoros de enorme valor, lo cual ha atraído varios buscadores de fortunas, quienes fueron a buscar ese lugar. Sin embargo, ninguno de ellos volvió. Las leyendas dicen que el castillo de Nirgid esconde un terrorífico demonio. . .

LOS HUEVOS DE DRAGON.
Extentidos a lo largo de

toda el area de Iselharsa, se pueden encontrar unos extraños túmulos blancos. Estos túmulos son demasiado lisos y de forma regular para ser creados de forma natural. Las leyendas dicen que estos "Huevos de Dragón", como son llamados por la gente, son recuerdos de la antigua cultura que existió en Iselharsa anteriormente, y que fue totalmente destruida por algún terrible cataclismo. Se dice que los Huevos de Dragón contienen el poder de la diosa de la tierra Freya. A través de los Huevos de Dragón, su poder fluye hacia toda la tierra de Iselharsa, defendiendo las poblaciones de cualquier

peligro. Se rumorea que la única persona existente capaz de entrar en los Huevos de Dragón vive en el reino de Ranurla.

¡¡ATENCIÓN, POSIBLES LISTILLOS!! Si quereis pistas para acabar este magnifico juego, seguir leyendo.

CAPITULOS DE DRAGON SLAYER:

CAPITULO 1 - EL VIAJE DEL PRINCIPE.

Después de un intento de asesinato contra él, el príncipe Selios se da cuenta que no será fácil conseguir su lugar en el trono de Farlane. El traicionero consejero Adam ha tomado posesión del trono e intenta gobernar Farlane con todos los medios posibles. La única esperanza de Selios reside en un pequeño grupo de rebeldes que intentan oponerse al poder de Adam...

CAPITULO 2 - LA MAGIA DEL SILENCIO.

Selios ha jurado perseguir a Adam y aniquilarlo. Adam ha huido al ducado de Wonrique, y ha formado una siniestra alianza con algunos poderosos monstruos. Selios y sus nuevos amigos tendran que poner todos sus conocimientos para liberar Wonrique y salvar al duque...

Dragon Slayer

終章 そして英雄たちの伝説



CON UN RUGIDO
AGNEEJA SE
DERRUMBA!!

SELI L42
HP 0/4118
MP 1372/1372
DESMAYO

RUNA L40
HP 0/2796
MP 1258/1733
DESMAYO

SONI L41
HP 1687/2070
MP 1517/2417
TO CG 33293

GALE L41
HP 628/3618
MP 866/866
TO CG 29417

244445
VARNIS

CAPITULO 3 - LA PRUEBA REAL.

El reinado de Ranurla esta en graves problemas... Un ejercito de monstruos ha atacado el país y han ocupado la capital y todos los puertos importantes. El rey y algunos de sus guardias han sido los únicos que han podido escapar.

¿Podrán Selios y sus compañeros salvar al reino de Ranurla, aún siendo estos capturados por los terribles y sanguinarios piratas antes de poder llegar a él?

CAPITULO 4 - EL REY ENCANTADO.

Soldis es el reino donde vive el amor de Selios, la princesa Deena. Aunque también es el lugar que Rodam ha escogido para hacer su reaparición. El rey ha sido encantado por un terrible hechizo. ¿Podrá Selios realmente cumplir la venganza por la muerte de su padre?

CAPITULO 5 - LA TORRE DE LA LUZ ENCANTADA.

La princesa Deena ha sido raptada por los traficantes de esclavas. En algún lugar de la república de Moleston esta siendo vendida como esclava. Selios y su grupo tendrán que encararse a peligrosos monstruos y a grupos de ladrones. Al final, todas las pistas



conducen a la torre de cristal, un edificio que esconde un terrible secreto...

CAPITULO FINAL - LA LEYENDA DE LOS HEROES.

Selios y sus amigos descubren la auténtica razón de los ataques de los monstruos que han plagado las tierras de Iselharsa. Un oscuro y misterioso poder maligno proveniente del pasado se ha levantado de su sueño eterno y esta destrozando

el mundo entero. Selios y su grupo deberán viajar a la desolada Jagguri para investigar en los recuerdos de una antigua civilización en busca de las únicas armas que pueden parar la terrible amenaza. Y cuando las hayan encontrado, una gran tarea les espera...

LISTILLOS ABSTENERSE DE LEER ESTA PARTE.

DRAGON SLAYER - EL FINAL DE LA LEYENDA.

Con un gran estruendo que hace que los cimientos de Varnis tiemblen, Agneeja cae al suelo ante los exhaustos Selios, Runan, Sonia y Gale. Pero aún queda un hilo de vida en el viejo dragón. Levanta su enorme cabeza lentamente, y se encara hacia los cuatro heroes. Su voz, que anteriormente sonaba poderosa, ahora suena suave y fragil.

"Cuando los humanos controlaban este mundo, mataron a otras criaturas como yo sin ningún remordimiento. Ellos envenenaron el cielo y los océanos, contaminaron las tierras y estuvieron a punto de destruir el mundo entero. El hombre ha sido el único que ha introducido el mundo en una era oscura, él es el enemigo verdadero. Era mi destino proteger al mundo y purificarlo aniquilando a toda la humanidad. Pero



aún hay esperanza..."

Los ojos de Agneeja siguen mirando a los cuatro humanos situados ante él.

"Escuchadme atentamente, descendientes de los humanos... Es vuestra responsabilidad de dar a los hombres una segunda oportunidad para construir un futuro mejor. Ahora que ya sabéis vuestra verdadera historia, podéis actuar adecuadamente. Si vosotros podéis evitar los errores de vuestros antecesores, la historia no se volverá a repetir y yo no tendré que aparecer otra vez..."

Después de decir estas palabras, el viejo dragon cierra sus ojos para siempre.

Selios permanece en silencio, perdido en sus pensamientos.

"¿Qué es lo que pasa, príncipe?", pregunta Gale.

"Estoy pensando... ¿Hemos hecho lo correcto, esta vez? Quiero decir, Agneeja dijo que destruyó a los hombres, únicamente para proteger este mundo... Que el hombre era el verdadero enemigo. ¿Ha sido correcto matarlo?", murmura el príncipe.

"Pero Agneeja también ha dicho que nosotros somos los responsables del futuro de nuestro mundo. Desde ahora mismo, nosotros y toda la gente haremos cualquier cosa para asegurarnos que este mundo sea mucho mejor.", responde Runan.

"Gracias a Agneeja, ahora nosotros sabemos la crisis que nuestro antecesores causaron a la naturaleza.", dice Sonia.

"¡¡¡Callaos ya de una vez!!! ¿Que estamos haciendo aún aquí, preocupándonos de una tontería?", dice Gale alegremente.

"Gale está en lo cierto", replica Runan. "Es hora de dejar este lugar. Tenemos un largo viaje que hacer..."

"¡¡¡Si!!!", exclama Selios; "¡¡¡Volveremos volando para ver a mi madre y a Deena!!!"

"¿Oh, volveremos?", dice Gale bromeando mientras le hace a su compañero un amigable abrazo "del Oso".

Un poco después, los cuatro héroes dejan el terrible castillo de Nirgid. La cria de dragón los lleva de vuelta a Ludia, donde Selios y sus compañeros podrán finalmente descansar después de su



larga aventura. Mientras tanto, la madre de Selios, Felicia, ha esperado en secreto el momento en que él la suceda en el trono, y comenzó los preparativos para una doble ceremonia: la coronación de Selios... y su boda con la bonita princesa Deena. Es una celebración que se recordará durante mucho tiempo en Iselharsa. Difícilmente haya una sola persona en todo el reino de islas que NO recibiera una invitación para ir. Para Selios, significó un feliz reencuentro con aquellas personas que conoció durante su viaje; por supuesto, sus compañeros de aventuras Runan (como Selios prefiere llamar a Erion), Sonia, Gale y Ro, el famoso capitán Boward (acompañado de su madre Miralda), el gran ladrón Gale, el presidente Hans, Ralph el arqueólogo, Pom, Harry y todas las familias reales de los reinos de Iselharsa.

No nos iremos sin decir que Selios fue un buen sucesor de su padre, el rey Asel. Fue un rey al cual todos tenían en gran estima, y bajo su reinado Farlane conoció una época de paz y prosperidad. Tampoco nos iremos sin decir que él y Deena vivieron felices para siempre. Y durante centenares de años después, las leyendas todavía hablan sobre un

grupo de jóvenes y bravos guerreros que habían establecido el destino del mundo en favor de la humanidad...

THE END.

Como podéis observar en algunas fotos, nuestro amigo Jorge Pascual Llopis ha traducido el juego al castellano y José Manuel López lo ha comprobado de principio a fin, constatando de que la traducción está completa. Además, se han arreglado algunos fallos que habían cometido nuestros amigos de Oasis.

Para más información contactar con FKD o con: Jorge Pascual Llopis Plaza Miguel Hernandez 4,42 08300 Alcoy (Alicante) Tel: 96 - 5520242

TRADUCIDO: José Miguel Collell, José Manuel López.

FOTOS: José Manuel López.



20

UN ECTOPLASMA

MOONBLASTER for OPL4

FM-BLASTER & WAVE-BLASTER

MOONBLASTER PARA MOONSOUND.

He aquí una de las cosas más esperadas en España. Pues sí, ya está aquí. El maravilloso Moonsound. En este comentario no pretendo dar datos técnicos del Moonsound, ya que de estos, podría decirse que estamos sobrados.

En este comentario lo único que voy a comentar es un poco por encima son las dos versiones de Moonblaster existentes para este potente cartucho de música.

Actualmente existen dos versiones. Una que utiliza 12 canales de FM (podría compararse al Music Module), y 6 canales de Wave o, como todo el mundo conoce, PCM. La otra versión disponible utiliza los 24 canales de Wave del OPL4.

La primera versión que voy a comentar y de que dispongo ahora, es la versión de FM ver 0.90.

Esta versión funciona aprovechando la máxima capacidad de RAM de que disponga tu ordenador. Por ejemplo, en un Turbo R A1 GT esta versión aprovecha de los 512 Kb de memoria un

Songname: My First wave song - omega (June'95)

026	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19	U20	U21	U22	U23	U24	CND	Position
00		D#5	G#5	D#5	G#5	-	-	-	-	-	-	G#1	-	: 094
01		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	: 026
02		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G#1	-	: 061
03		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	: OFF
04		D#3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G#1	-	Tempo : 18
05		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Hz speed eqL: OFF
06		C#5	G#5	C#5	G#5	-	-	-	-	-	-	G#1	-	Edit mode : TYPE
07		D#3	OFF	OFF	OFF	OFF	-	-	-	-	-	G#1	-	Edit octave : 3
08		-	C#5	G#5	C#5	G#5	-	-	-	-	-	-	-	Settings scan: ON
09		D#3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G#2	-	Note audition: ON
10		-	D#5	G#5	D#5	G#5	-	-	-	-	-	-	-	Wave: _____
11		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G#1	-	_____
12		-	C#5	G#5	C#5	G#5	-	-	-	-	-	-	-	
13		D#3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G#1	-	
14		-	A#4	D#5	A#4	D#5	-	-	-	-	-	-	-	
15		D#3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G#1	-	

total de 416, utilizando aproximadamente 96 kb de memoria para dejar el programa residente en esta. El Moonsound de que dispongo utiliza 128 Kb de Sample, por lo que el programa sólo podrá utilizar estos. Si dispusiéramos de un Moonsound con más memoria, por ejemplo 512Kb, dispondríamos de más memoria para samplear.

Otra cosa que detecta y activa el programa es el R800 del Turbo-R. Si dispusiéramos de un MSX 2 solamente trabajaría con el Z80, un poco más lento a la hora de cargar, pero sacándole el 100% de utilidad a este fantástico cartucho.

Otra cosa que tiene en cuenta es el sistema operativo. Si disponemos de MSX-DOS 2 este lo utilizará, agilizando así el trabajo.

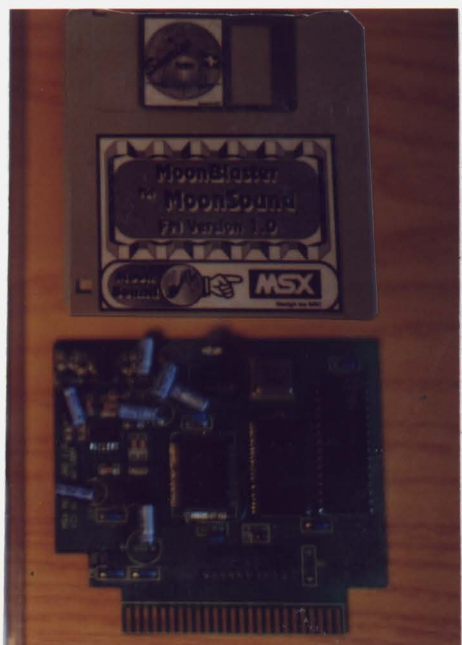
El programa sigue teniendo la misma presentación que el Moonblaster convencional de FM y Music Module, pero con unos cambios bastantes sustanciales. Lo primero que notamos es que en la parte inferior derecha encontramos dos analizadores de espectros independientes para Fm o

Wave (PCM). Otro cambio que se ve a simple vista son los canales. Nada más verlos nos damos cuenta que pasan de 9. Si apretamos SHIFT y cursor derecha nos daremos cuenta de que los canales corren hasta un total de 12 en Fm y 6 Waves. Aunque esta versión **!!SOLO!!** utiliza 18 canales en estereo, su calidad es impresionante. Las teclas de función guardan cierta similitud con el Moonblaster convencional.

F1.- Play Song: ¡¡¡OH!!! música celestial para nuestros oídos!!!

F2.- Play Pattern. Escucharemos el pattern o sección de pantalla en la que está posicionado el cursor.

F3.- En esta tecla, encontraremos 4 funciones de este programa. Lo primero que encontraremos será la opción de seleccionar los waves. Tendremos un total de 32 instrumentos wave a nuestro alcance para poderlos utilizar en los 6 canales de Wave que dispone esta versión. Estos 32, podrán ser escogidos del total de 352 waves divididos en 317



instrumentos (igual que un sintetizador General Midi), y 35 efectos sonoros. Otra de las opciones dentro de esta es crear el set de waves en el que asignaremos a cada canal de wave un instrumento entre 32 a escoger. También a qui encontraremos el editor de wave, en el que podremos editar a nuestro gusto un total de 48 instrumentos wave. Otra de las opciones es la de editar hasta 48 tonos diferentes.

F4.- Encontraremos un total de cinco opciones. La primera nos permite seleccionar los instrumentos deseados del OPL2 utilizados en los 12 canales de FM, estos instrumentos, vienen a ser casi los mismos que contiene el Music Module. La siguiente opción nos permitira seleccionar los instrumentos deseados del OPL4, para utilizarlos tambien en los 12 canales de FM de que consta esta versión. Las siguiente opciones nos permiten asignar las voces de la canción. La siguiente opción nos permite crear voces del OPL2 y la siguiente OPL4.

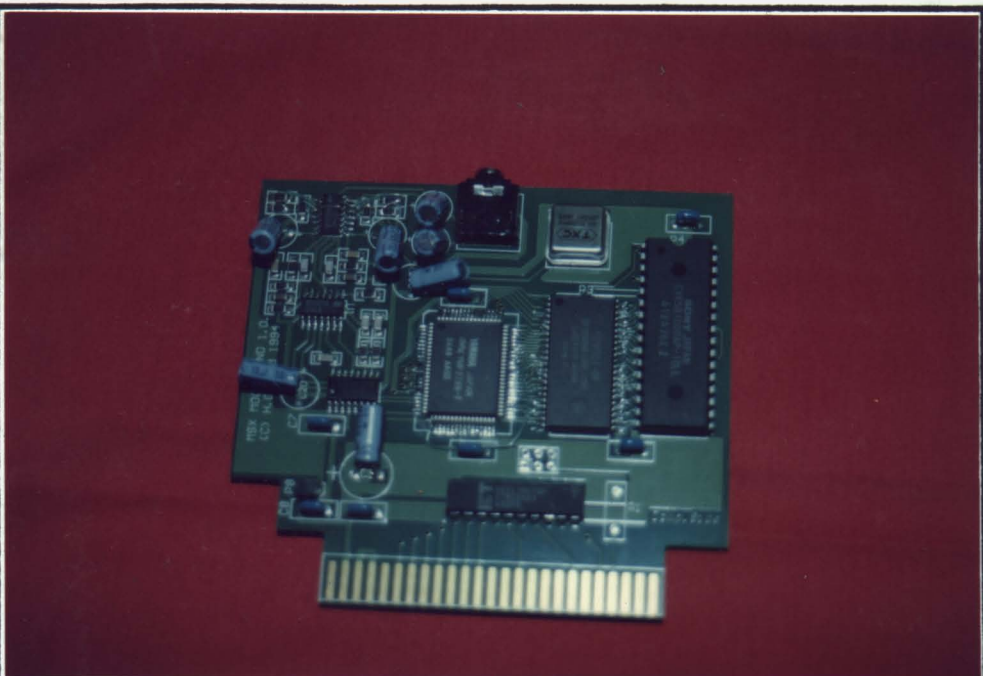
F5.- Con esta tecla de función podremos cargar y salvar, canciones, kits de wave y nos permitira cargar canciones del convencional Moonblaster 1.4. También podremos ver o borrar del directorio, cualquier fichero, canción, voice, banco de voces, wave o kits de wave. Y también podremos escoger el modo de trabajo como Usuario, Edit o Raw.

Con la tecla SHIFT obtendremos las siguientes combinaciones:

SHIFT+F1.- Accederemos a la tabla de patterns donde podremos controlar hasta un total de 1890 patterns. ¿Se dice pronto, eh? Imaginaos con el poco espacio que ocupan las canciones de Moonblaster, y los 1890 patterns de que disponemos, las composiciones que podemos realizar.

SHIFT+F2.- Mediante esta opción nos permitirá si permitimos o no borrar la canción que tiene en memoria.

SHIFT+F3.- Con estas teclas podremos manejar el estereo de los canales



Wave (PCM).

SHIFT+F4.- La utilidad es la misma que el anterior, pero esta vez controlaremos el estereo de los 12 canales FM de que disponemos con esta versión.

SHIFT+F5.- Aquí variaremos las tonalidades de todos los canales deseados tanto de los 12 de FM como de los 6 de Wave.

Y por ultimo cabe destacar la combinación CTRL+Q, que nos permitirá salir del programa y volver al sistema operativo sobre el cual estaba trabajando el programa.

Más o menos estas son las características y funcionamiento más importantes de este programa.

Seguidamente pasaré a comentar por encima, pero muy por encima (ya que la similitud entre este programa y el anterior programa es bastante

grande) la otra versión del Moonblaster capaz de soportar los 24 canales de Wave (PCM) que tiene el MoonSound. La versión que vamos a comentar es la 0.91.

Las características o requisitos para el funcionamiento del programa es el mismo que en la versión anterior.

En esta versión lo que encontraremos en la parte inferior derecha sera un analizador de espectro para 24 canales. En la pantalla aparecerán 12 canales, pero con los cursores más SHIFT, como en la versión anterior, nos deslizaremos a través de los 24 canales Wave o PCM de que disponemos. Las teclas de función tienen la mismas opciones, excepto la tecla F4, que ya no nos es de utilidad, ya que al tener 24 canales waves no hace falta seleccionar los canales del OPL2 y OPL4 que utilizaba el Fm, ni tampoco nos hará falta para controlar el estereo de los canales Fm. Por lo demás, como he dicho anteriormente, se mantiene igual.

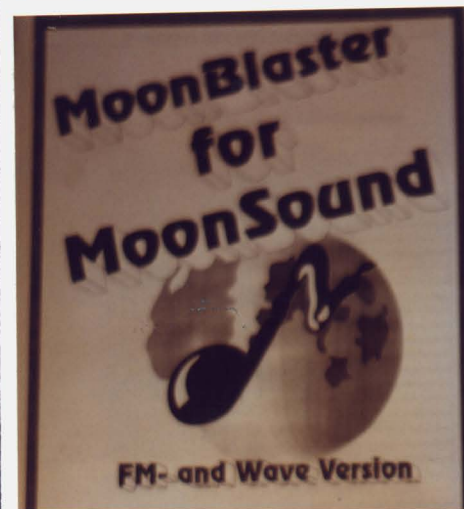
Espero que este comentario os sea de ayuda para que os imagineis la forma de trabajar con este maravilloso cartucho de música.

COMENTARIO:

José Manuel López.

FOTOS:

José Manuel López.



SORCERIAN PERFECT COLLECTION CD'S

SORCERIAN PERFECT COLLECTION

Hola, amigos. Aquí estoy comentando otra vez, como viene siendo habitual, CD's de bandas originales de nuestros queridos juegos para MSX.

Esta vez hablaremos de nuevo de la casa Falcom, que es sin duda la mejor haciendo sus Arrange Version creados por el archiconocidísimo grupo J.D.K. Los tres CD's que pasaré a comentar ahora son del mismo juego. Nada más y nada menos que se trata de una parte de la conocidísima saga del Dragon Slayer. Los tres CD's forman parte del Dragon Slayer V, o más conocido con el nombre de SORCERIAN.

Gracias a la ayuda de Teo López, he podido incluir algunos de los títulos de las canciones que componen estos CD's. No puedo incluirlos todos, ya que las restantes canciones tienen los títulos en Kanji y Teo no ha podido traducirlos a tiempo. Pero creo que con esto bastará.

El primer CD a comentar es el SORCERIAN Perfect Collection SORCERIAN Perfect Collection.



Se trata de un CD Doble, en estuche de lujo. Lo de lujo no es sólo por la caja, sino que también lo es por la litografía de los CD's. El primer CD de cada estuche contiene la misma litografía. En cambio, el segundo CD contiene una litografía diferente en cada estuche, siendo esta una imagen impresa de una pantalla del juego.

El primer Disco contiene 18 canciones, entre las que podemos encontrar:

- 1.- Opening.
- 3.- Town (Pentava 1).

- 5.- Dungeon.
- 6.- Hidora.
- 8.- Travelers in talisman.
- 10.- Dungeon.
- 11.- Telhimo.
- 12.- Sand maribor- lucifer no
- 13.- Dungeon.
- 14.- Kraken.
- 15.- Brady ribar - oasis.
- 18.- Ruwan to gold dragon.

Este disco contiene canciones arregladas con diferentes estilos de música como clásica, rock, jazz, pop, heavy, salsa, etc ... Con estas canciones de lo más singular, recordaremos casi fielmente el juego.

En el segundo disco se encuentran un total de 9 canciones. Aquí podemos encontrar:

- VOCAL VERSION
- 1.- Opening.
 - 2.- Born on battle lines.
- NEW AGE VERSION
- 4.- Travelers inn.
 - 6.- Queen Maree.
- SUPER ARRANGE VERSION
- 7.- Pentava 1.
 - 8.- Evil Shaman.
 - 9.- SORCERIAN SUPER MEGA MIX.

Como observareis, el segundo disco se divide en tres estilos de música diferente. Una parte vocal, otra en new age y la maravillosa parte en super arrange version.





En la parte vocal podremos escuchar coros vocales, baladas y pop. La siguiente parte es música new age, un estilo de lo más relajante. Y para acabar lo más esperado, el super arrange version. Si las canciones del primer disco en arrange eran geniales, estas en SUPER Arrange son una delicia. Podremos escuchar canciones pop y rock muy bien hechas, pero esto no es todo. La canción novena es lo mejorcito del CD, ya que se trata de un Super Mega Mix del doble compacto. Este Super Mega Mix es de un estilo totalmente dance. **SORCERIAN Perfect Collection vol.2**

Otro doble CD, con estuche y litografía de lujo. El primer disco contiene 21 canciones, entre las que encontraremos las siguientes:

- 4.- Mayor Deimon.
- 5.- Shadowh Dragon.
- 8.- Red Dragon.
- 9.- Romancia's Country.
- 10.- Romancia's Tower.
- 11.- Azolba's Country.
- 12.- Vaides.
- 14.- Most Giant.
- 16.- Dungeon.
- 17.- Gedis.
- 18.- Blue Dragon.

Más músicas del juego arregladas en diversos estilos, tal y como ya habéis visto en el comentario del primer CD del volumen 1. Se trata de un disco de lo más variado y a la vez espectacular como los otros.

El segundo disco está compuesto por un total de nueve canciones, entre las que encontraremos:

VOCAL VERSION

- 3.- Secret Paradise.

NEW AGE VERSION

- 4.- Oasis.

- 5.- Ending II.

SUPER ARRANGE VERSION

- 6.- Combat.

- 7.- Dungeon.

- 8.- Dungeon.

- 9.- SORCERIAN SUPER MEGA MIX Part 2.

En las primeras tres canciones que son cantadas, podremos escuchar pop y música exótica. Las siguientes dos canciones en new age son una suave sensación para nuestros oídos. Y las últimas canciones en Super Arrange son de lo mejor, si exceptuamos el Super Mega Mix al más puro estilo dance.

SORCERIAN Perfect Collection Vol.3

Este último CD doble de la saga (que al igual que los otros, viene en estuche de lujo), cuenta entre sus canciones con estas que hemos traducido:

- 2.- Combat.

- 5.- Evil Shaman.

- 8.- Ekim.

- 11.- Medusa.
- 13.- Fire Element.
- 16.- Dabul Devils.
- 17.- King Dragon.
- 18.- Ending I.
- 19.- Ending II.

De nuevo una selección de músicas del juego que nos permite comprobar la facilidad con que este grupo se enfrenta a diversos estilos musicales, obteniendo grandes resultados.

El segundo disco contiene un total de 9 canciones entre las que encontraremos:

VOCAL VERSION.

- 1.- Dream forever.

NEW AGE VERSION.

- 5.- Medusa No??.

SUPER ARRANGE VERSION.

- 7.- Red Dragon.

- 8.- King Dragon.

- 9.- SORCERIAN MEGA MIX Part 3.

La parte vocal de este disco es de lo más espectacular. Podremos escuchar desde pop hasta dos maravillosas baladas. La parte de new age, es casi idéntica a la de los otros CD's. Y como último la parte de super arrange version, que en este CD son de lo más heavy. Pero lo mejorcito de los tres CD's se encuentra en el Super Mega Mix de este disco, como siempre realizado en un estilo Dance.

Más o menos esto es todo lo que se puede comentar de estos tres CD's, los cuales no deberían faltar en la colección musical de cualquier amante de este tipo de CD's.

José Manuel López

C/Calders nº3, 2

08803 Barcelona.

COMENTADO: José Manuel López.

FOTOS: José Manuel López.





2

世界的盡頭



HOT NEWS

Noticias frescas, no tan frescas, y caducadas.

Bienvenidos de nuevo a esta sección ... Estoy de un humor de perros porque muy a mi pesar me he visto obligado a realizar esta sección en un tiempo record a causa del empecinamiento de José Manuel, el director, en querer sacar un número fast-food del FGD-FAN para el 8o Encuentro de Usuarios en Barcelona. Por falta de tiempo no he podido encargarme de la impresión chorro+láser como vengo haciendo desde el número 9 y José Manuel ha optado por imprimirlo con Dynamic Publisher como hacíamos tiempo atrás (sin comentarios). En este sentido no quiero saber nada del bajón en cuanto a calidad de presentación que ha sufrido la revista a causa de este empeño, me desentiendo por completo de lo que a realización de este número respecta ... Pero, en fin, que le vamos a hacer ... Al fin y al cabo lo hecho, hecho está. Pero lo que ya es inaguantable es que encima de que recibimos 0% de colaboración a nivel de usuarios y lectores algunos todavía se crean con derecho a exigirnos puntualidad y periodicidad estable a la hora de sacar el fanzine ... Estoy cansado de pedirlos colaboración y no recibir tan siquiera un artículo de opinión... A veces ya no se que pensar o mejor dicho qué pensáis de nuestro fanzine, a veces



me parece estar escribiendo para vegetales porque nadie nos da su parecer sobre nada, lo único que saben hacer algunos es quejarse, pero no aportan nada, ni siquiera ideas. Pero... ¿Qué clase de usuarios somos? ¿Tan poca verdad hay en la afirmación de que el MSX son sus usuarios? A mi parecer la situación del sistema en nuestro país es muy clara: el sistema permanece todavía "vivo" exclusivamente gracias a los distintos grupos y sus respectivas publicaciones, un nutrido grupo de matados y locos soñadores (en el que me incluyo) que consumen gran

parte de su tiempo libre para mantener vivo el espíritu de un sistema fantasma, ya que si dependiera del más común de los usuarios, el usuario pasivo, el MSX hace tiempo que estaría muerto y enterrado. A veces me pregunto si vale la pena tanto esfuerzo, al fin y al cabo la respuesta del usuario es cada vez menor y esta situación no da síntomas de cambiar... Sí, es cierto que en la redacción del FGD-FAN #9 yo mismo rebosando optimismo escribí que la única razón que nos impulsaba a seguir publicando el fanzine erais vosotros, los usuarios, pero esta no es la realidad: la única y poderosa fuerza que nos ha motivado a no abandonar el fanzine es la ilusión de que detrás de nuestra lucha había unos lectores dormidos pero activos en potencia (ilusos de nosotros), lectores que en su tiempo escribían a la MSX CLUB deseosos de comunicar sus últimos descubrimientos, felicitar a Pere Baño por su Coleccionable o simplemente dar su opinión





respecto a cualquier tema (ni que sólo fuera una crítica "constructiva" para decirles que la revista era una mierda)... En fin, una simple carta donde nos pongáis verdes ya es suficiente para que nos demos cuenta de que todo este esfuerzo no es en vano (mira por donde, algo que le debo yo a Ramón Ribas, sin duda su crítica fue un buen incentivo para sacar el número 9), que nuestra lucha tiene algún sentido, en definitiva : que no escribimos para las paredes. Pero esta inocente ilusión no es eterna, el optimismo se acaba y la realidad es demasiado desalentadora para seguir soñando despierto. Una última cosa, y con esto acabo el

rollo : cada vez más parece que hay que perseguir a los usuarios para que asistan a los encuentros que se realizan esporádicamente en diversas localidades del país, y claro, a la hora de quejarse nadie ahorra saliva : que si 500 ptas de entrada es un abuso. ¡No!, si al final resultará que tendrán que pagar a los usuarios para que asistan ... Y que coño quiere la gente que se haga si aquí en Barcelona el Ayuntamiento no suelta un local gratuito ni que le maten.

Conclusión : supongo que estaréis de acuerdo conmigo en que la situación global del sistema en España es

bastante patética, no hay un culpable pero si alguien que puede cambiarla ... ¡Tú! Buuuffff !!! Seguro que estáis pensando : "Pero que tío más plasta !!". Es cierto, lo siento, pero imaginaos como está mi ánimo y mi moral que necesito descargar un poco, sinó soy incapaz de empezar a escribir nada ... Vamos allá :

- SD MESXES #4 :

Este grupo de Palma de Mallorca sigue adelante con su cuarta entrega de su publicación. Concretamente corresponde a Agosto y mantiene su precio a 250 ptas. Este número viene

acompañado de una encuesta con el fin de saber que mejoras en el formato de la revista interesarían al lector. El SD MESXES #4 tiene 52 páginas con comentarios de gran calidad y variedad. En primer lugar encontramos un artículo sorpresa : 3 miembros de ABYSS (grupo resultado de la fusión de IOD y FUC) estuvieron de vacaciones en Mallorca y les hicieron una visita (¿i os imagináis !?). Los tres turistas mostraron a los miembros de SD MESXES diverso material, entre el cual destaca el juego M-KID, un arcade al estilo Mario Bros para V9958 (2+ y TR) con fondos SC11 y doble repertorio de músicas, las ya tradicionales Stereo Moonblaster (FM-PAC + MM) y uno completamente distinto para MoonSound con 21 canales MIDI-Wave más 3 para samples. Después de una divertida tira cómica llamada Secta Abyss, encontramos el comentario de la utilidad 3D Studio, noticias sobre el proyecto Jupiter, el comentario de Paradream, la sección de Trucos, comentario completo de Retaliator, una reseña de lo que fue el 7o Encuentro en Barcelona, un detallado comentario sobre Compass (el ensamblador de Compjoetania), comentario de Shrines of Enigma, reportajes fotográficos de Tiburg '95 y primer encuentro en Madrid y la sección de Ensamblador. A



continuación la sección Fanzines y le sigue un artículo llamado Coming Soon donde SD MESXES nos presenta su nueva producción: Lemon, un juego tipo SD SNATCHER para TR. En la sección MSX Flash encontraremos algunas importantes noticias y en Nopticias lo último referente al grupo holandés NOP y su nuevo proyecto de juego acción-puzzle The Incredible Micro Mirror Men que tendrá cierta similitud al archiconocido Lemmings. Para finalizar encontramos la sección Mesxes News donde se nos anuncia una próxima subida de precio debido a los gastos de producción y la periodicidad de la revista, que pasa a ser de 4 ejemplares al año, y cerrando el fanzine, la conclusión.

CLUB MESXES

c/ Manacor 16, 1o 1a
07006 - Palma de Mallorca
Balears
Tel (971) 46.17.13
(Ramón Serna hijo)

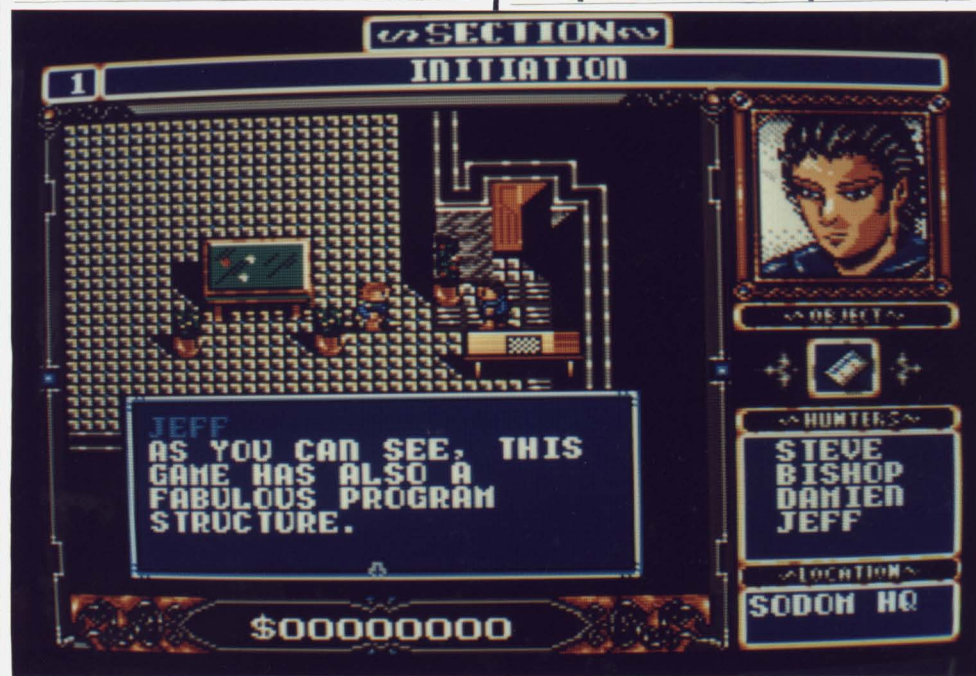
- HNOSTAR 32 :

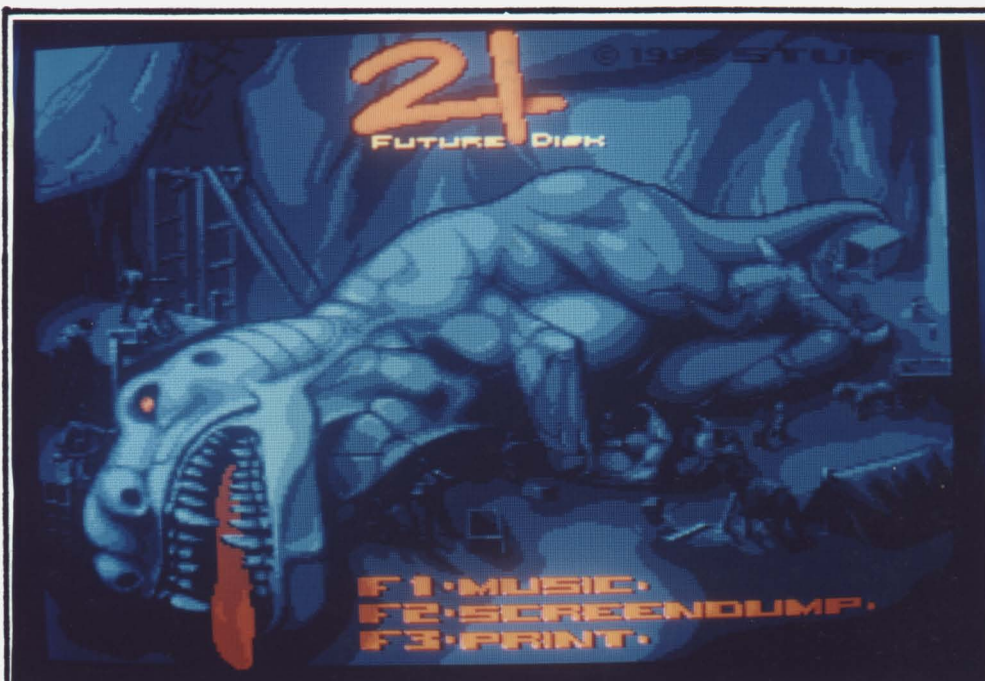
Ya es habitual que HNOSTAR nos sorprenda con sus constantes mejoras en cuanto a maquetación y diseño, y para este número han mejorado increíblemente el logo. Después de la 18a parte del Curso de Turbo Pascal encontramos dos interesantes artículos, el primero sobre el nuevo Interface Scanner MSX



presentado en Tilburg '95, y el segundo sobre el Correo Electrónico a través de BBS. Inauguran una nueva sección llamada Tecno MSX donde nos informan de lo último en cuanto a hard (Graphics 9000, el nuevo HD interface BERT y como hacer compatible el MoonSound con el Music Module). En el apartado de Software comentan el MB Mania de Carlos García y Javi Lavandeira, nuestra Dragon Ball Demo (que al parecer no ha gustado demasiado a Jorge Ortega García, ya que según él se hace en una tarde ... Supongo que no sabías que esta demo la hicimos en el 93 y apostaría a que tampoco sabes que si le

metes una ampliación de 1MB se instala y funciona con música FM, y respecto a lo de borrar los logos de TV3 y Dual, te invito a que tú mismo lo hagas en las casi 20 imágenes SC12 que contiene la demo y desde esta sección yo mismo me encargaré de dar a conocer tu azaña), también comentan la promo del Tetris II del grupo italiano RAM, y el Paradream de RAC House. También dentro de esta sección de Soft encontramos el comentario del MTI Edit, un editor de ficheros de ayuda que complementa a MIPS, el desensamblador de MSX Voyagers que comentó Hnostar en su número anterior. A continuación la sección de Trucos y Pokes, la segunda entrega de MSX & Consolas 8 bits donde se contrastan Faxanadú (Hudson Soft) para NES y Deep Forest (Xain Soft) para MSX2 junto a los mapas de Crimson III. En la sección Hazlo Tú Mismo se nos cuenta como realizar el Montaje del Z-80H y como ampliar el TR A15T a 512 Kb internamente. Llegamos a Software View, la sección de Juan Miguel Gutiérrez (un saludo de mi parte y de José López González) donde reseña Bet Your Life (Hegega), Cyber Sound (Compjoetania), XZR II (Telenet) y MSX-Fan #31 (TIM). Después de tres artículos de opinión llegamos por fin a la sección Noticias donde se





comentan CPU Informática 4 (única revista oficial brasileña que trata el MSX), MCCM 77, MSX I.C.M. 14 y 15 (Italia), VII Encuentro en Barcelona, Power MSX 7 (Francia), Freesoft Magazine 9 (Italia), FKD-FAN #10 & 1/2, SD MESXES #4, Reunión en Murcia, BBS MSX en Madrid y MSX MIX, nuevo diskmagazine del grupo brasileño MSX Core Club. Finalmente la sección Hnostar News con noticias sobre el ModPlay 1.1 para MoonSound y el Paint 9000 (GFX-9000), Interface ATA-IDE de H.Gilvad, el área MSX en Fidonet e Internet, la suscripción a Hnostar para el 96 y los problemas de Stichting Sunrise, que haciendo alarde de buen servicio al usuario y una demostrada seriedad ha decidido no enviar ni los juegos de la Sunrise Game Subscription ni su diskmagazine a los suscriptores españoles, justificando que es Hnostar la que se encarga de su distribución en nuestro país. Desde estas líneas quiero cagarme en Sunrise por su informalidad, sobretodo porqué pagué una burrada de pelas para la Sunrise Game Subscription en Tilburg y ahora al parecer no recibiré el Akin (felicitó a Stefan Borde por ser tan ...). Volviendo a la Hnostar, la sección Compro/Vendo cierre el magazine.

CLUB HNOSTAR
 Apartado de Correos 168
 15780 Santiago de Compostela
 Tel y Fax : (981) 80.72.93
 I n t e r n e t :
 hnostar@redes1.unizar.es

- MSX SPIRIT #2 :

Este segundo número fue publicado en Junio y consta de 72 páginas. El fanzine en papel viene acompañado por dos discos, siendo el primero el Spirit Disk y el segundo la primera demo del grupo MSX Power Replay. En la sección de Software se comentan multitud de programas nacionales e internacionales, seguidos de 5 textos de opinión. En

la sección de CDs musicales comentan el VS III (Super Arrange Ver.) y la recopilación en cinta MSX Midi Collection de FKD. Encontramos los comentarios de Lehenak 5 y SD MESXES #3 en la sección Fanzines, y después un coploteo artículo sobre el MSX Interface ATA-IDE. En Soft Review reseñan el Video Animator de Elvis Gallegos. A continuación encontramos un extenso Manga Corner donde se comenta entre otros Dragon Ball, Ranma 1/2, Lamu, Video Girl Ai, etc. Le sigue la 5a entrega del Curso de Ensamblador, que cierra el artículo sobre "Los slots y la memoria mapeada". Más programación, esta vez la 2a parte del Curso de Lenguaje C y después un par de artículos sobre la pasada reunión madrileña. En Lo+Tip encontramos trucos de todo tipo y a continuación un avance preliminar de lo que sería el 1er Encuentro de Usuarios en Murcia. En la sección Noticias-News encontramos diversa información de Japón y Francia, y finalmente, cerrando el fanzine, la sección de anuncios. El contenido en cuanto a soft del Spirit Disk es : Quintus (editor gráfico PD), Multi-Mente (shell de disco japonés publicado en la MSX-FAN), Street Neo Fighter II Promo y ampliación de VRAM a 192 Kb.



Ricardo Suárez Caballero
c/ Tierno Galván n. 11,11,I
30203 Cartagena (Murcia)

- TRADUCCIONES MADE IN SPAIN :

* **PACHO SOFT** es Jorge Pascual Llopis, que en VI Encuentro de Usuarios en Barcelona ya presentó un pack de 3 traducciones (Tower of Gazzel, Rune Master II, Ys III), vuelve con más madera. Esta vez ha traducido al español el **Dragon Slayer VI** con Manual incluido que será distribuido en este VII Encuentro por FKD al precio de 500, y el **Ancient Ys Vanished Omen** que podréis encontrar en el Suplemento en Disco que acompaña este número.

Para conseguirlo poneos en contacto con :

Jorge Pascual Llopis
Plaza Miguel Hernández, n. 4, piso 4
Alcoy 03802 (Alicante)
Tel : (96) 552.02.42

* **TEO & FRANS LÓPEZ** además de la traducción del **Sanatorium of Romance** en su doble versión (Inglés/Español) presentará y distribuirá en este Encuentro las traducciones del juego **Outer Limits** que contiene el Peach Up's 5 disk A y la serie **Gunkanon**, más conocida como **Yuka-Fantastic Experience** de la casa Wendy Magazine.



Para solicitar alguna de estas traducciones o simplemente información, llama a :
Tel : (93) 455.27.48 (Teo & Frans)

- MSX I.C.M. 14 y 15 :

Aunque parezca una contradicción no se trata de dos sino de un ejemplar : es un número doble que corresponde a los meses de Mayo-Junio y Julio-Agosto. El primer artículo está dedicado a la pasada feria de Tilburg. A continuación y a modo de homenaje publican la lista de miembros de Sunrise Swiss, junto al papel que desempeña cada uno en el grupo. Le sigue un artículo

sobre el Music Module donde se explica como quitarle la EPROM que contiene el molesto programa, ampliarlo a 256 Kb de Sample y aumentar su potencia de volumen.

En el apartado dedicado al soft encontramos los comentarios del Tetris II Special Edition del grupo RAM, Demo Planets, Laberynth, Circuit Designer y Shrines of Enigma. Después de la sección Short News encontramos un extenso artículo sobre como acabar el Fray de Micro Cabin que incluye mapas. Cierran el magazine las secciones Clubs' Information (con los comentarios de Hnostar 30 y Power MSX 7) y la sección de trucos Tips & Tricks.

Lógicamente al tratarse de un número doble viene acompañado también por dos discos de suplemento : el primero es el diskmagazine **GAMES POWER #5** de Huntix Soft que contiene diversos juegos en BASIC, una repleta sección de trucos (patch de inmunidad y vidas infinitas para Black Cyclon y un patchbug para el Not Again). El segundo disco es el **Scroll Text Disk Utility**, un disco producido por Miri Sift que nos muestra como utilizar diversas rutinas de scroll de IO.

Marco Casali
Via Alghero 15
20128 Milano





- FUTURE DISK #21 y #22 :

Empecemos por el número 21: después del logo de FD y el ya tradicional sample de bienvenida (en holandés), aparece ante nosotros el menú. A lo que a soft respecta, este número contiene el Black Jack, un curioso juego de cartas que les ha sido remitido por un grupo japonés. Nos sorprenderá encontrar un segundo Patch para el Snatcher de Oasis, es exactamente el mismo del número anterior solo que en este han subsanado un pequeño error. En el English Corner del magazine encontramos el comentario de Cyber Sound, Viaje al Centro de la Tierra (¿el libro?!), Originality (respuesta a la crítica de Stefan Borde), Moonblaster Course IV, Wave Blaster, MSX in Korea y la reseña del FKDFAN 10 & 1/2 que al parecer les gustó.

Y ahora le toca el turno al FD #22, Zandvoort Edition, con la preview de la mayoría de los productos presentados en la recién celebrada feria.

En el disco encontramos el siguiente soft: un patch para el Black Jack (el juego publicado en el anterior número), Betonvraete (divertido juego de Hegega con cierto parecido al Hyper Olympics) y la promo jugable del Pumpkin Adventure III de Umax (sí, sí!!! el ansiado juego

estilo SD Snatcher con música para FM+MM o MoonSound y una considerable mejora gráfica respecto al PA II). Respecto al English Corner del magazine son destacables los trucos para Akin (el juego que se ha agotado en Holanda antes de ser lanzado), 3a parte de la historia de Alien, 4 partes más de la interminable historia del Illusion City y los comentarios del magazine Sunrise Magazine 17 A y MCCM 78.

Para acabar y a modo de conclusión cabe decir que se trata de un diskmagazine de gran calidad con excelentes gráficos y músicas (Greetings to SoundWave

for his musics), su etiqueta en color de lujo y su precio (mucho más barato que por ejemplo la SRM) lo hacen sin duda el DiskMagazine del FUTURO.

FUTURE DISK
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeck (LB)
Holland

- KAI MAGAZINE informa :

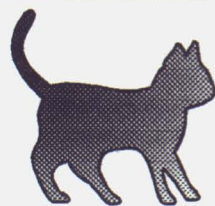
Kenneth A.I. distribuirá en este próximo VII Encuentro el juego de LILO a 500 ptas. Además venderá la promo del System Saver y presentará el juego de plataformas en el que está trabajando actualmente, un juego al estilo Vampire Killer aunque inspirado en un arcade de PC llamado Rusty. Todavía no ha encontrado un buen título para el juego, pero está abierto a cualquier tipo de sugerencia.

Kenneth A.I.
c/ Rourell 7, 3o 1a
43204 Reus (Tarragona)

COMENTADO:
Jaume Martí.
FOTOS:
Jaume Martí



GRAMCATS



¿ by WENDY MAGAZINE ?

¡Hola a todos! Después de una larga (y obligada) ausencia, he vuelto con un nuevo comentario sobre un curioso juego, **GRAMCATS**. Curioso por varios motivos: la protagonista del juego es **Sayaka Asami**, famosa por ser un conocido personaje de la saga **PINK SOX**, pero este juego no está en la línea de dicha saga. Y no lo está debido a algunas diferencias: el texto está lleno de kanjis, el dibujo parece realizado por otra persona y la música parece, por los ritmos, de la **BIT²**, y además en ningún momento podemos ver el copyright de alguna editora que nos confirme quién ha realizado este juego. En fin, con esta duda seguiré con el comentario.

El juego se compone de dos discos, más un disco formateado a doble cara que será el de usuario. Antes de empezar, si esperamos un poco cuando aparezca el título, se cargará la presentación, que nos explica que en el año 20XX (se ve que esto es una historia alternativa), han aparecido demonios sobre



la tierra, tomando cuerpos de hombres y mujeres mediante el acto sexual. Una organización, comandada por un hombre llamado **Job**, es constituida para salvar el mundo, y dedican empezar secuestrando a una persona muy importante: **Sayaka**. Ahora sí empezamos y se nos aparecerán dos

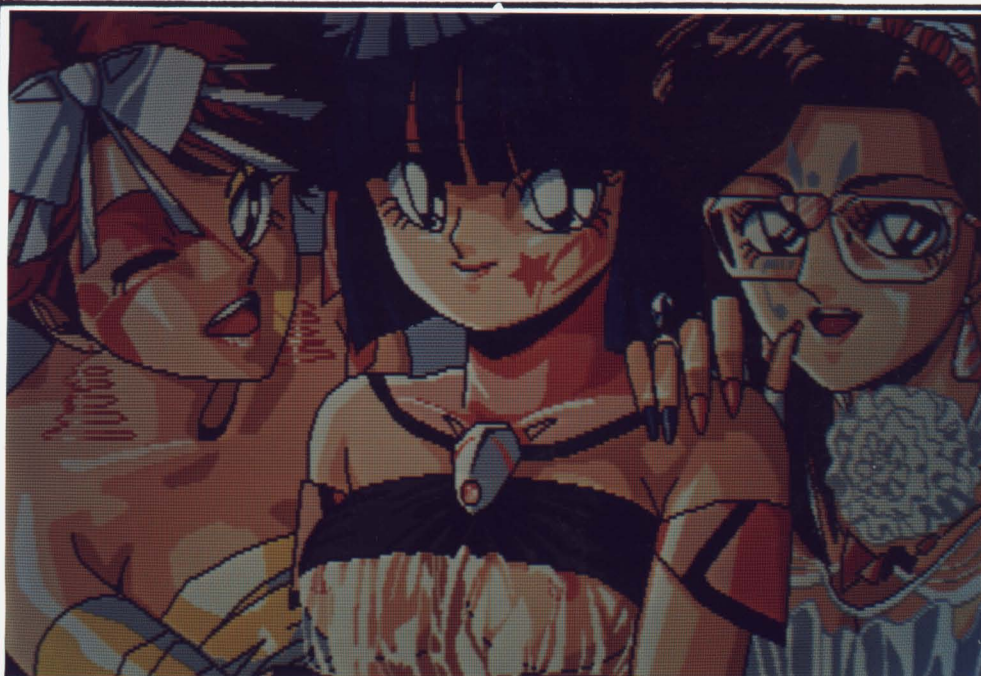
opciones, la "M", si queremos usar el ratón, y la "K", si queremos usar el teclado o el joystick. Después de elegir una de estas opciones veremos otras tres:

- EMPEZAR (pulsaremos la barra espaciadora.)
- CARGAR PARTIDA DE DISCO (pulsaremos la tecla "D".)
- CARGAR PARTIDA DE SRAM (pulsaremos la tecla "P".)

Comenzamos en la habitación de **Sayaka**, a la que despertaremos y vestiremos. Luego saldremos a la calle y un hombre nos raptará repentinamente. Desde allí, nos llevarán a una sala de control, donde también se encuentran dos chicas; una pelirroja, llamada **Lui**, y otra con gafas, llamada **Miri**. **Job** está con ellas. Después de charlar un rato, nos marcharemos y nos encontraremos en un pasillo. (Advierto a los usuarios de **Turbo-R** que quizá en esta zona encuentren más dificultades de las normales para avanzar. Lo digo porque me dejaron un



「さやか」ねえ - こんなことしない?



Turbo-R, y los problemas que tuve en este juego usando dicho ordenador no los tuve con un MSX-2.) Iremos avanzando hasta que, en cierta zona, encontremos una puerta especial, más grande de lo normal, que nos dará acceso a otro pasillo.

Seguiremos por aquí, hasta que en un pasillo donde hay que ir recto, si le damos a la 3ª opción (escuchar), tendrán que salir unos puntos suspensivos. Entonces le daremos a la 2ª opción (hablar) unas cuantas veces y aparecerá un niño, que no hará nada hasta enseñarle las bragas. Tras hacer esto nos conducirá a ver a Job, con el que hablaremos hasta regresar a nuestra habitación, donde a partir de ahora, y sólo aquí, podremos salvar la partida.

Examinaremos hasta poder cambiarnos de ropa y salir. Estamos en un nuevo lugar, un edificio con cuatro pisos compuesto cada uno de seis habitaciones, incluido el ascensor. Nuestra habitación se halla en el 3º Piso, donde también está Lui. (Para entrar en una habitación hay que estar frente a ella, darle a la 6ª opción y luego a la 7ª.) Hablaremos con Lui y después iremos al ático (4º Piso) donde veremos una curiosa escena, para dirigirnos al 1º Piso, donde hablaremos con Miri, que nos dará una tarjeta de identidad.

Volveremos a nuestra

habitación, nos cambiaremos de ropa y saldremos afuera, en concreto a un lugar llamado "Eagle".

Allí hablaremos con una secretaria, y haciendo uso de la tarjeta de identidad, entraremos en un bar, donde un hombre nos ofrecerá un zumo. Lo beberemos y el hombre desaparecerá. Nos dirigimos ahora a la 1ª prueba que tendremos que hacer:

Consiste en adivinar qué carta te van a sacar; es el juego que hacen los que tienen facultades ESPER (telepáticas). En esto no os puedo ayudar mucho, simplemente tenéis que confiar en la suerte, y acertar todas las cartas que salgan.

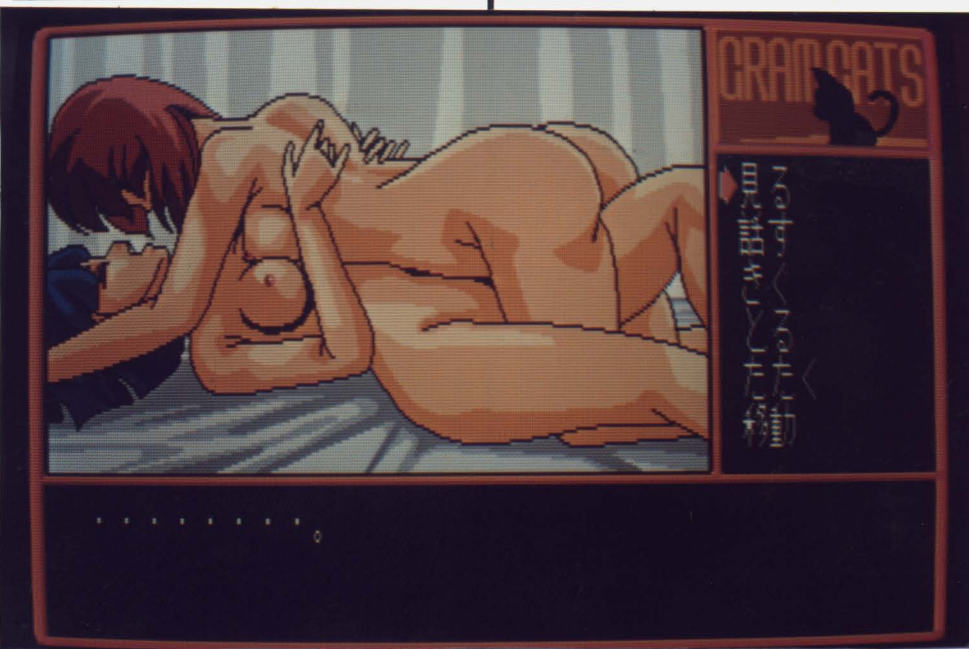
La 2ª prueba es el típico juego de martillazos a las cabezas, debéis tener en cuenta que no debéis darle a los zorros, y que hay que conseguir 30 aciertos. Las teclas son: S-D-Z-X-C. Si conseguimos pasarlas (algo NADA sencillo), volveremos a nuestra habitación, desde ahí iremos al 2º Piso, donde, en una de sus habitaciones, hablaremos con una chica dos veces para ir a hablar con Miri en el piso 1.

Posteriormente iremos a Eagle, donde iremos examinando para volver a hablar con Miri, que nos dirá que podemos, por fin, entrar en una de las puertas de Eagle que permanecían cerradas. Allí veremos a Job que nos dice que, después de haber superado las pruebas físicas y mentales, estamos preparados para que nos otorgue el poder de la metamorfosis en gato! O sea, que en ciertos momentos del juego, S a y a k a podrá transformarse en gato para así poder llegar a lugares a priori inaccesibles.

Volvemos a nuestra habitación, para entrar en la Academia. Allí tendremos acceso a los siguientes lugares:

- Clase A.
- Clase B.
- Corredor.
- Enfermería.
- Piscina.
- Lavabo.

Miramos bien por todas





GRAMCATS

みるすく身たかう
思話きこまふたん移

【さやか】いますぐルイをはなしなさい
もうあたまにきたぞー

PUSH SPACE

partes para dirigirnos al 2º Piso; allí veremos a un hombre y una mujer disfrutando de los placeres de la vida; hablaremos con la chica y nos iremos. Volveremos a entrar y veremos el cuerpo muerto del hombre. Después vamos a nuestra habitación, donde Miri (no se verá por pantalla) nos llamará. Hablamos con ella (en su habitación) por dos veces y volvemos a la Academia, donde nada más entrar habrá un grupo de chicas en la Clase A. Hablaremos con una que se saldrá del grupo y haremos lo mismo en la Clase B.

Nos dirigimos ahora al 2º Piso, allí hablaremos con una chica llamada Molly, después bajamos al 1º Piso donde veremos otra chica llamada Jane, con quien no sólo hablaremos (ya me entendéis).

Vamos a hablar de nuevo con Molly, con quien "jugaremos" un poco y después iremos a la piscina, donde nos encontraremos con Dron, un androide. Le vendrá un shock, pero dos chicas le recogerán. Después iremos al corredor, allí nos transformaremos en gato y podremos entrar en una habitación, donde veremos algo desde el ojo de la cerradura. Luego, en el lavabo, nos transformaremos de nuevo, lo cual nos proporcionará información. De nuevo, hablaremos con Jane. Iremos al 3º Piso para entrar en la habitación de Lui; viendo que no hay nadie, volveremos al

corredor de la Academia donde nos transformaremos, para poder ver, por el ojo de la cerradura, a Lui. Volveremos al corredor, allí examinaremos hasta poder ver a Miri, con quien

hablaremos, iremos a la enfermería para hablar con la chica de allí; ella nos dará una llave para poder abrir la puerta donde siempre miramos por la cerradura. Así lo haremos, viendo que Lui... Bueno, esto ya es el final; descubridlo vosotros mismos.

CONCLUSION

Sin duda éste es uno de las Aventuras más difíciles que he jugado. Los gráficos y música (en FM) son buenos, no tanto como en "Yuka no Fushigina Taiken" (La Maravillosa Experiencia de Yuka), pero no desmerecen en absoluto. Por supuesto, no faltan escenas picantes, y eso siempre motiva para seguir avanzando. Es un buen juego, pero sólo gustará a los amantes de la Aventura Gráfica conversacional y a los incondicionales de PINK SOX.

COMENTADO:

Teo López



GRAMCATS

みるすく身たかう
思話きこまふたん移



GRAMCATS

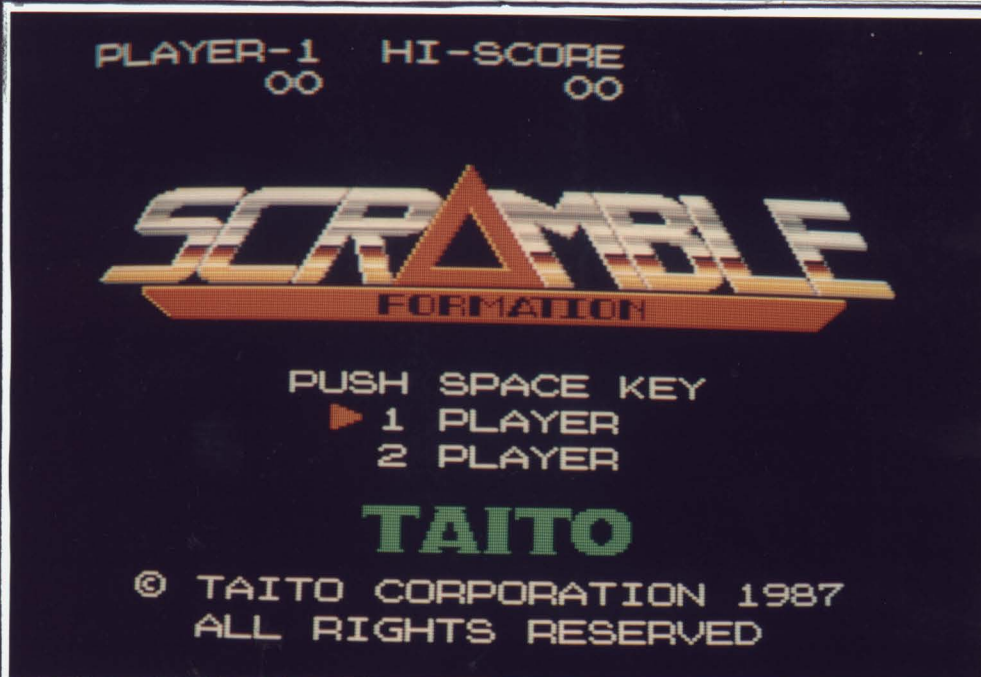
るうかにでる
トイレ
ほけんしつ
ABCも

こんなところで水着をとらないで・・・

TIEMPOS M.S.X

VOLVIENDO AL PASADO...

by Marc Salvador & Pablo Martín



gráfica en cuanto a decorados de fondo, y por desgracia una no menos notable calidad desgráfica (digna de cintas ERBE pero en Megarom) a lo que a sprites de enemigos se refiere, y es precisamente eso lo que lo hecha a perder... ¡¿ALGUIEN PUEDE VER LAS BALAS ?!! que no "mia aclairo".

Sus magníficas músicas... No!!! no!!! pitidos PSG de spectrum. Basta ya!!! el juego a pesar de todo es jugable y "entretindillo" y ahora sí que se acabó!!

Después de tanto babear en las máquinas recreativas cuando yo tenía 10 años va y me sale el BUBBLE BOBBLE uno de los

juegos más extraordinarios, unos de los juegos mas adictivos que hemos podido ver después de Tetris y Columns, sobre todo en modo de dos jugadores. Los dos tiranosaurus-REXona que apenas han sacado sus primeros dientes se meten a babear a los enemigos encerrándolos en pelotitas para después poderlos pisar mejor. A lo que a música se refiere, como es Taito, ya deduciís

Después de dos meses en Zanziberland, lugar natal de nuestro amigo Masato volvemos con TAITO ciclone y no con la macro, hyper, super, ultra, great & mega COMPILE como os habíamos anunciado en un principio. Trataremos COMPILE en el próximo número ya que queremos dedicarle un extenso comentario a esta gran compañía.

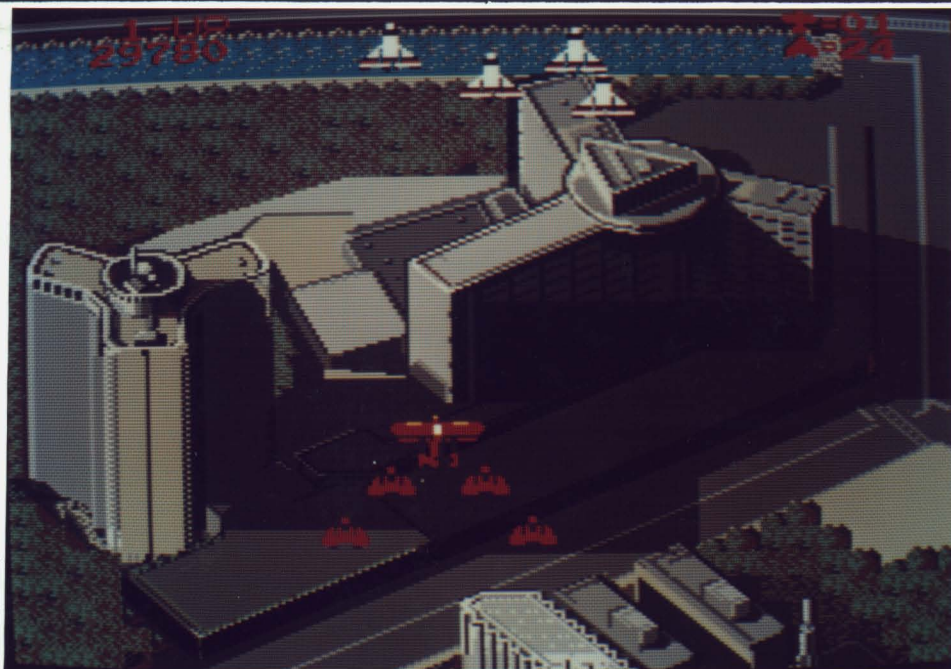
Como siempre empezamos por los gayos de cada compañía, tenemos que hacerlo esta vez también con los de Taito. Comenzaremos con SCRAMBLE FORMATION, sí, sí, el de los 2 megas de memoria como ponía en la caja. Oooohhhh!! que gran primera impresión, que gráficos de título, impacta eso de verlo solo haber puesto el cartucho y que tilín cuando apretas la barra y que... arghhhhhhh!!!

Bueno... pasemos a Bubble Bobble, este juego... no hombre, no, ¿ cómo íbamos a dejar al equipo A...B...C... (!?) en medio

del aire sin controlarlo con nuestros dedos... CUIDADO!!! Murdok se estrella. El juego hablando seriamente es bastante bueno (Jia,jia,jou,jae,jio...) para ese título que tiene de presentación. HMmmmm!! Scramble Formation, que bien suena. Este super juego de aviones cuenta con una notable calidad



que es PSG pero a pesar de ello es muy pegadiza y bonita, uno de los mejores juegos de esta compañía. Oohhh! a quien le toca el turno!!, al archifamoso, multicopiado, multiplagiado, multivisto en muchas versiones y joystick de regalo!. Buenos que podemos comentar del juego preferido de Arancha Sánchez Vicario, el super ARKANOID II (yeah!) The Revenge of Doh (que duro!). El juego contiene unos detalles muy buenos, mini elementos muy bien diseñados y una música que suena durante todo el juego (jo,jo...) y encima para más colmo puedes hacerte tus pantallas y eso en 1987 era todo un logro, además tenía un super, mega y ultra sistema de protección que consistía en que si no tenías el super joystick que incluía el original no podías jugar a dobles (es que ya no saben que inventar, estos japoneses se las saben todas). Siguiendo nuestro springgg... por la casa Taito, el hermano gemelo de Son Goku aparece por nuestra pantalla en el juego CHUKA TAISEN. Parece una coincidencia pero no es así, el chico vuela en una nube (!), lanza bolas de fuego (!!), tiene que acabar con bichos misteriosos y conseguir unas BOLAS (!!!) amarillas y además numeradas (que turbio, me recuerda a no se qué) y además te sale un viejo con barba blanca



y calvo y un bastón (sí, sí definitivamente es él), solamente cabe destacar que este juego era explosivamente... difícil. Este fabuloso arcade con perspectiva Nemesis en el que manejábamos... (bueno, creo que ya ha quedado suficientemente claro) contaba en esa época con una de las mejores calidades gráfico-musicales y una potente adición que quedaba reducida a cenizas después de unas partidas a causa de su enorme dificultad, y es una pena, porque los monstruos finales de cada fase eran realmente espectaculares. Tras una niebla de dos meses, ese mismo año sale RASTAN.

Pero Rastan no venía solo, le acompañaba su SAGA. Dejaremos el cachondeo a un lado para comentar este juego ya que es uno de los mejores made in Taito. Después de habernos viciado tantísimo en la recreativa (una de las más potentes de su época, lo que sería ahora el Street Fighter) la aparición de este juego en nuestro sistema marcó la vida de algunos usuarios como la mía, puesto que era todo un sueño poder ver a nuestro musculoso guerrero en nuestra estantería (guapo!!) dentro de sus super caja y con sus super ilustraciones en el libro de instrucciones... Además de una buena calidad gráfica, para lo que entonces se refiere, este juego poseía el encanto de ser uno de los primeros arcades históricos de espada y brujería que pasaba por nuestro sistema.

En dicho arcade, teníamos que rescatar a una princesa con la ayuda de un potente guerrero, deshacernos de dragones, gigantes y animales FANTASMALES y llegar a escenarios muy bien desarrollados, con armas mágicas que nos aumentaban el poder. Su música era muy buena, aunque en PSG, y valía la pena jugar al juego tan solo para poder escuchar la música del final, que era realmente buena y estaba muy bien realizada. Después de esta breve



carrera (¿o breve ?!! yo a esto le llamo velocidad absurda) por la historia de TAITO en nuestro sistema, llegamos a su fin.

No podíamos despedirnos simplemente anunciando nuestro próximo retorno con Compile. Para poner punto final a este comentario debemos mencionar que hubo también un OPERATION THUNDERBOLT y un ARKANOID I (ambos para la primera generación), pero como sabéis eso no es pasado, eso es prehistoria.

Sed buenos y esperad a Compile, puesto que intentaremos desvelaros muchas incógnitas sobre una de las más grandes compañías japonesas (no como este artículo sobre TAITO), nos emplearemos a fondo para daros títulos que probablemente no habréis oído nunca, como el de WARAU SERUSAMAN, Made in Compile.

COMENTADO:

Marc Salvador Torné

Pablo Martín

FOTOS:

Jose Manuel López, Jaume Martí.

TAITO

BUBBLE BOBBLE

TAITO

PUSH SPACE KEY

© TAITO CORPORATION 1987
ALL RIGHTS RESERVED



Dragon Slayer[®]

The Legend Of Heroes





伊蘇國物語

4

天空神殿 本命運的洪流中

