



mapas y solución de	ARCUS	4
entrevista	MSX BOIXOS CLUB	12
OPINIÓN		17
mapa de	FINAL FANTASY	22
acábate el	GUARDIC	24
¿cómo que	SUKEBE?	25
EMERALD's art book		27
TILBURG		28
	FANZINES en esencia	37
trastea con el	SCC	40
	¡PAULO!	42
MODELS y más models		46
	juégate el CRIMSON II	49
OPINIÓN		50
	OPINIÓN	52
	TRUCOS Noname	54
		56
MSX 68k		

good bye!

FKD Fan 13
Abril 2000 · 650 pts

portada
Dragon Slayer VI

FKD son
todos aquellos que todavía van
por casa de José Miguel. Ellos ya
lo saben...

redacción
Iván Priego
Francis Álvarez
Alberto Martorell
Jaume Martí
José López
Kenneth A. I.

diseño y maquetación
Iván Priego

edita
FKD Fan

FKD Headquarters
Calle Calders 3º 2ª
08003 Barcelona
t: (93) 319 89 46

depósito legal
B-34857-9

gracias a todos los que habéis
colaborado para que esto saliera a
la luz. Vosotros ya sabéis quiénes
sois... Gracias también a Claudio
Pérez por todos estos años de
amistad MSXera.

Bienvenidos al último Mohicano, después de 4 largos años al fin aquí está. Este último número no cogerá de sorpresa a todos aquellos que confiabais en que cumpliríamos nuestra palabra sacando el #13, pero sí lo será para aquellos hombres de poca fe que no creen en los milagros y pensaban que éste número maldito nunca vería la luz. Y el milagro ha sido posible sobretodo gracias al empeño de una persona, Iván Priego, porque si de mí dependiera quizá hubieran pasado otros 3 años más... Como veréis en los créditos para este número un equipo de nuevos redactores han tomado el relevo a los ya gastados nombres de los habituales, dando un nuevo aire al fanzine. Iván me ha concedido el honor de escribir la redacción de éste número, cosa que le agradezco, pero lo cierto es que no es tarea nada divertida el decir ADIÓS. Sí, ha llegado el temido momento del cierre y como ya avanzamos en anteriores Encuentros, este número #13 será el último FKD-Fan que vea la luz. Podríamos dar muchísimas razones para justificar algo que en principio no debería ser justificado (el fanzine se ha hecho siempre como algo voluntario), pero después de tanto tiempo comprometidos con vosotros creo necesario dar algunos motivos, al menos a título personal. La razón principal es que en estos últimos años nos hemos ido desvinculando del mundillo, unos por falta de tiempo, otros por cansancio o desencanto. También es cierto que a esto ha contribuido la cada vez más evidente falta de novedades de software, de promesas que nunca se cumplen, y a pesar de que se siguen haciendo encomiables esfuerzos en la creación de soft, de que estamos cansados de vivir anclados en el pasado y de escribir sobre viejas glorias.

Pero cerrar el fanzine no significa que olvidemos al sistema, el MSX ha sido y sigue siendo una parte demasiado importante de nuestras vidas como para hacer borrón y cuenta nueva. Es algo que todo usuario de MSX metido en el meollo sabe, lo que se esconde tras esas siglas: el afán por defender lo que vale, la ilusión por la lucha contra lo impuesto, el querer es poder. Y por supuesto somos conscientes de que gracias al MSX y al fanzine hemos conocido a mucha gente y hecho grandes amigos, viajado al extranjero a la aventura, luchado por conseguir hacer realidad un montón de ilusiones y haber obtenido la satisfacción que produce crear algo para los demás.

En fin, que cerramos el chiringuito pero seguimos con nuestros viejos cacharros, hasta que los chips pidan la jubilación. Y que por nosotros no decaiga, que por buenos fanzines que han tomado el relevo no será.

Volviendo al ejemplar que nos ocupa, sólo decir que esperamos os guste y que hayamos conseguido dejaros un buen sabor de boca con este FKD-Fan. Nada más, un saludo a toda la peña que en algún momento u otro de estos 8 años de fanzine (!!) ha tenido contacto con nosotros. Nos vemos en los bares.

Jaume Martí Gómez

Arcus



Arcus es un juego que pasó desapercibido entre los usuarios españoles, a pesar de que su secuela tuvo cierta aceptación. La copia del programa que llegó a España tenía fallos en algunos textos y gráficos, esto provocó que poca gente se animase a jugarlo. En este artículo pretendo mostrar la solución para poder completar el juego, que sin ser muy difícil, tiene algunos pasajes sumamente complejos para los que desconozcan el japonés.



Por Alberto Martorell

El objetivo final es encontrar y destruir al dragón Rigvearda. Comenzamos el juego en la ciudad de Prudenshia, con un solo personaje, Jeda. Para poder salir de la ciudad deberemos comprar un mapa en la tienda. Otros items de interés que deberemos comprar más adelante son los siguientes: la lámpara (para poder ver en los laberintos), la brújula, las llaves, la cuerda y los antídotos contra el veneno y la petrificación. El primer objetivo del juego es reclutar un grupo de aventureros. Deberemos dirigirnos a Elmizard y entrar en las catacumbas, allí encontraremos a Tron. Volver a Prudenshia y entrar en la posada para reclutar a Elin. De nuevo en Elmizard, hallaremos a Vido. Luego dirigirse a Aldur,, el bosque de los elfos, para reclutar a Dianna. Finalmente, en el árbol gigante encontraremos a Picto, el último personaje. El segundo objetivo es encontrar a los 4 espíritus que dan acceso a Rigvearda. Para poder contactar con los espíritus, son necesarios 4 items que encontraremos en las catacumbas de Elmizard. Luego ir a Miriuv y subir por la torre hasta llegar a la cima. Desde la cima podremos entrar dentro de la torre,

donde deberemos encontrar una bruja, la cual nos dará acceso a una nueva ciudad (Sieler). Desde Sieler podremos acceder a las zonas en las que se encuentran los espíritus. La posición de los 3 primeros espíritus es aleatoria, por lo que deberemos vagar por los laberintos hasta contactar con ellos. El primero está en Bafai dentro de la cueva de fuego. El segundo esta en el cañón de Karandol y el tercero en el desierto de Zeld. El desierto es una enorme zona cuadrangular de 100 por 100 pantallas, hacia el sur está la salida pero caminando hacia el oeste se accede a una nueva zona, el glaciar de Koliandol, que también es una zona de 100 por 100 pantallas. Dentro de Koliandol, en dirección norte, encontraremos un explorador con el que conversaremos. Después deberemos buscar la cueva en la que se esconde el 4 espíritu. Para encontrar fácilmente la entrada de la cueva usaremos la opción del menu que nos muestra las coordenadas del mapa. En Koliandol existen entradas para otras cuevas, pero estan vacías y no conducen a nada. Una vez encontrados los 4 espíritus, deberemos volver a Bafai y buscar den-

tro de la cueva de fuego a Rigvearda. Para destruirlo es conveniente usar las opciones mágicas otorgadas por los espíritus. El único personaje capaz de usarlas es Picto. Si logramos destruir el dragón, presenciaremos el final del juego.

CONTROLES DEL JUEGO

SPACE: confirmar opción.
RETURN: cancelar opción; activar menú en los laberintos; pulsar cuando aparezca el logotipo de WolfTeam para continuar una partida salvada.

MENUS DEL JUEGO

Status :
-Intercambiar Item con otro personaje del grupo.
-Tirar Item.
-Usar Item.
-Intercambiar Gold con otro personaje del grupo.

Menu de los laberintos:
-Formación del grupo (es conveniente alinear a Tron el primero porque es el

único capaz de desactivar las trampas de los laberintos).

-Reposar para reponer HP.

Status.

-Usar magia (sólo aparece si se tienen los items adecuados):

-Curar.

-Visualizar las coordenadas del mapa (imprescindible para localizar las cuevas en la zona del glaciar).

-Escapar del laberinto y volver a la ciudad mas cercana.

-Resucitar a un personaje fallecido.

Tiendas de las ciudades:

-Comprar item: si /no /regatear precio.

-Vender item.

-Salir.

Hoteles de las ciudades:

-Reposar y salvar la partida : indicar el número de días de reposo (1-7).

-Cargar partida.

-Salir.

MENUS DE LAS CIUDADES

1-Prudenshia:

-Tienda.

-Hotel.

-Posada.

-Status.

-Salir (para poder salir de las ciudades hay que tener un mapa):

-Castillo del rey.

-Elmizard.

-Dritonia.

-Sieler (sólo aparece al hablar con la bruja de la torre).

Elmizard (catacumbas):

-Prudenshia.

-Árbol gigante.

-Entrar en las catacumbas.

Dritonia (casa del anciano):

-Prudenshia.

-Miriuv.

-Sieler.

Árbol gigante:

-Elmizard.

-Roligan.

-Miriuv.

Miriuv (torre):

-Roligan.

-Dritonia.

-Árbol gigante.

-Entrar en la torre.

Roligan (pantano):

-Árbol gigante.

-Aldurl.

-Miriuv.

Aldurl (bosque):

-Roligan.

2-Sieler:

-Hotel.

-Status.

-Salir:

Karandol.

Bafai.

Dritonia.

Karandol (cañón):

-Sieler.

-Livgorsiu.

-Zeld.

-Entrar en cañón.

Zeld (desierto):

-Entrar en desierto.

-Livgorsiu.

-Karandol.

Bafai (cueva de fuego):

-Sieler.

-Livgorsiu.

-Entrar en la cueva.

3-Livgorsiu:

-Tienda.

-Status.

-Salir:

Bafai.

Karandol.

Zeld.

Koliandol (sólo aparece si se ha accedido anteriormente desde Zeld).

Koliandol (Glaciar):

-Entrar en el glaciar.

-Zeld.

MAPAS

Leyenda del mapa:

S: Indica el comienzo del laberinto.

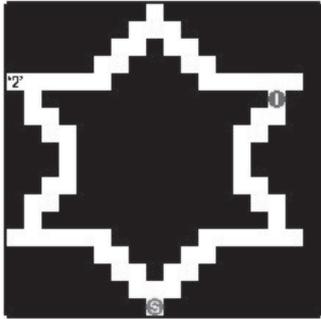
I: Indica un punto importante del laberinto.

X: Pared que se puede atravesar.

1234567890: Escaleras.

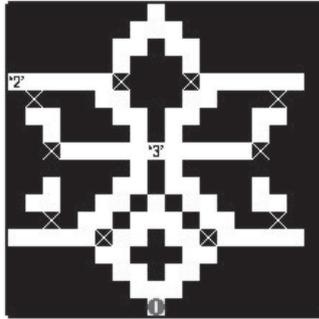


ELMIZARD:



1 PISO.

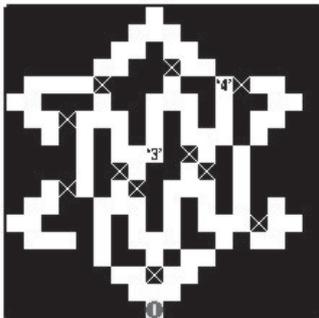
① : Posicion de Tron.



2 PISO.

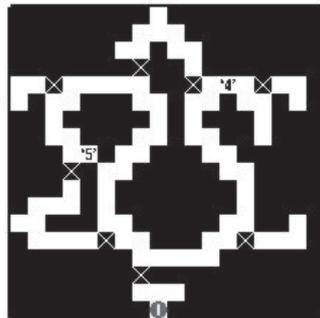
① : Item.

EMILZARD piso 1, 2



3 PISO

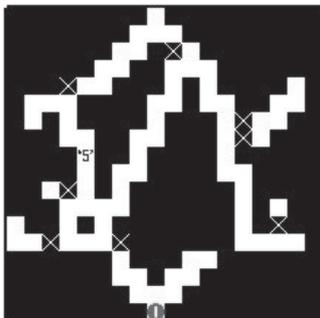
① : Item.



4 PISO.

① : Item.

EMILZARD piso 3, 4



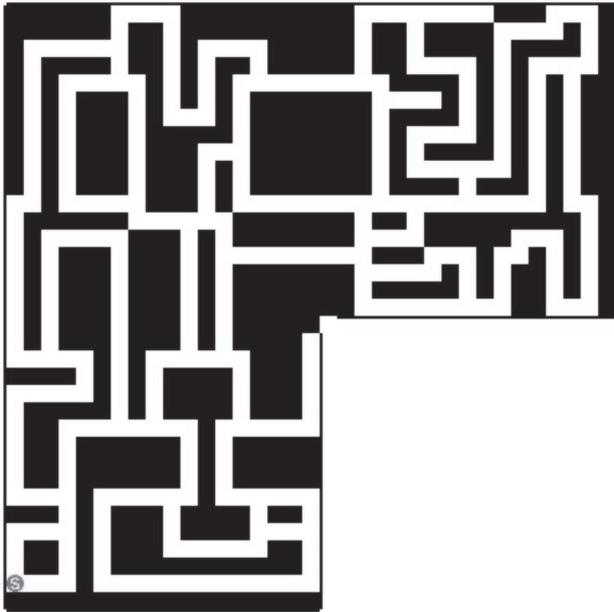
5 PISO

① : Item.

EMILZARD piso 5



“¡Eh, tú! A ver si tienes valor de pasarte el juego”

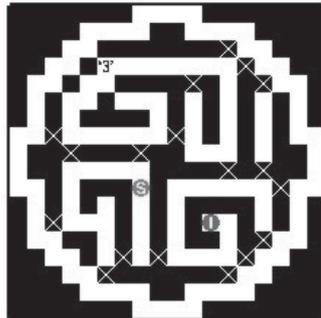


KARANDOL



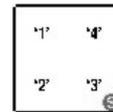
1 PISO.

X Salidas de la torre.



2 PISO.

1 Posicion de la bruja.

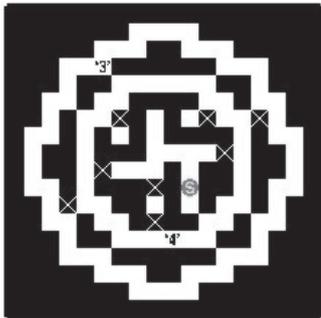


MIRIUV

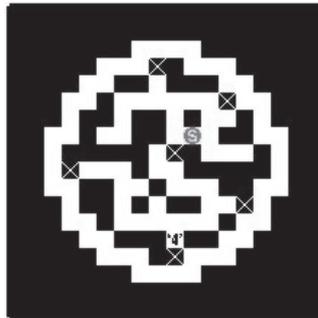
CIMA DE LA TORRE.

- '1' conduce al 1 piso.
- '2' conduce al 2 piso.
- '3' conduce al 3 piso.
- '4' conduce al 4 piso.

MIRIUV piso 1,2

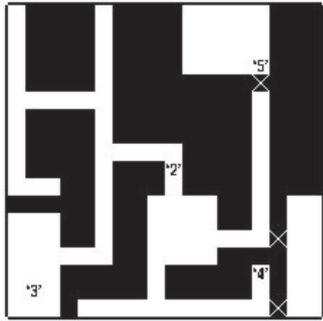


3 PISO.

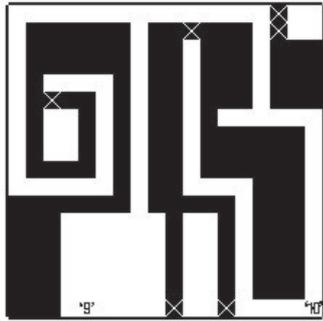


4 PISO.

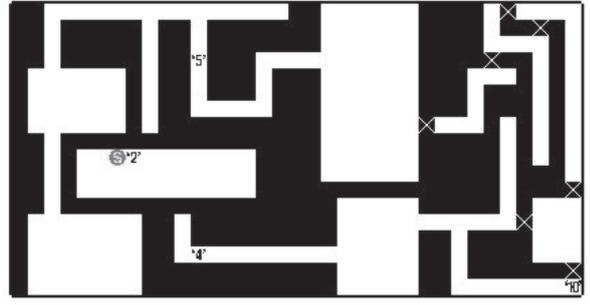
MIRIUV piso 3,4



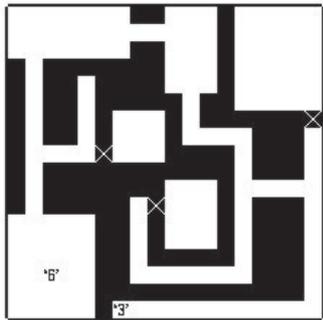
2 PISO A.



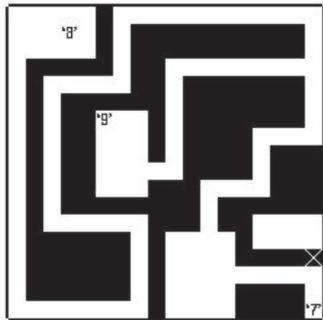
2 PISO B.



1 PISO.



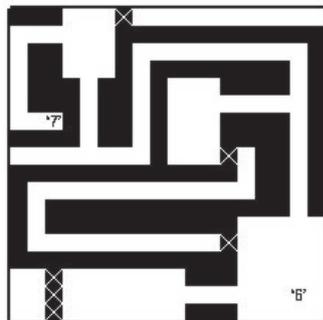
3 PISO A.



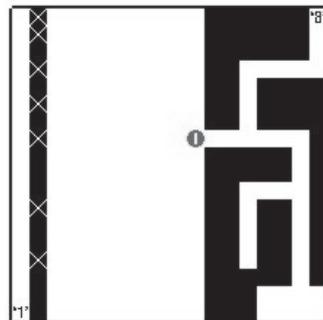
3 PISO B.

BAFAI piso 1

BAFAI piso 2,3

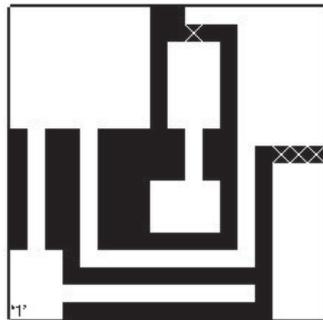


4 PISO A.



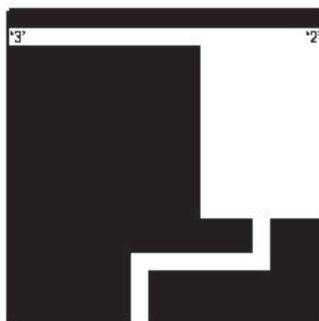
4 PISO B.

① :Posición de Rigvearda (solo aparece si se han encontrado los 4 espíritus).



5 PISO.

BAFAI piso 4, 5



PISO 2.

KOLIANDOL C1 piso 2,4



PISO 4.

① :Posición del espíritu.

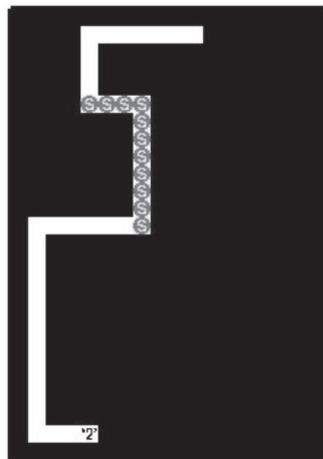


PISO 1.

⊙ las coordenadas para entrar en la cueva son 42/36, 43/36, 44/36, 45/36.



PISO 3.



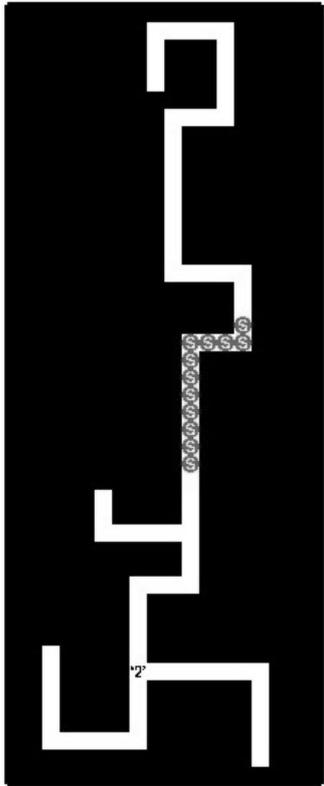
PISO 1.



PISO 2.

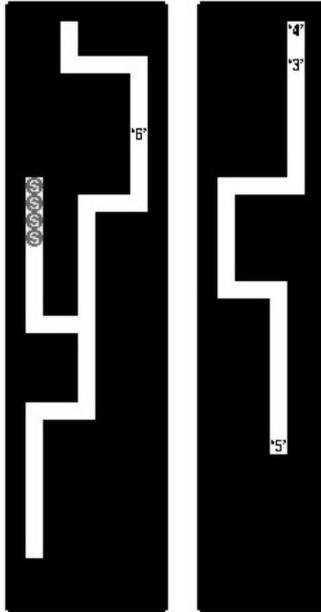
KOLIANDOL C2 piso 1, 2

⊙ Las coordenadas para entrar en la cueva son: 81/64, 81/65, 81/66, 81/67, 80/64, 79/64, 78/64, 77/64, 76/64, 75/64, 74/64.



1 PISO A.

Las coordenadas para entrar en la cueva son: 44/4, 43/4, 43/5, 43/6, 43/7, 42/7, 41/7, 40/7, 39/7, 38/7, 37/7, 36/7.



1 PISO B.

3 PISO.

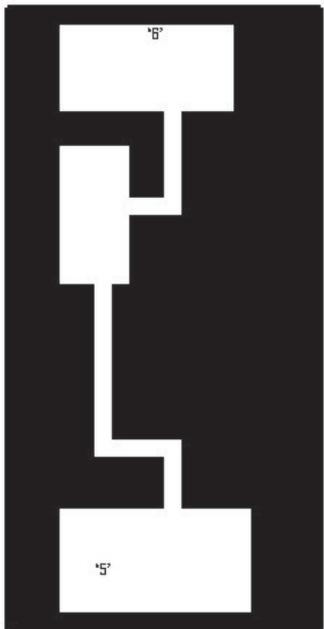
Las coordenadas son: 19/93, 20/93, 21/93, 22/93.



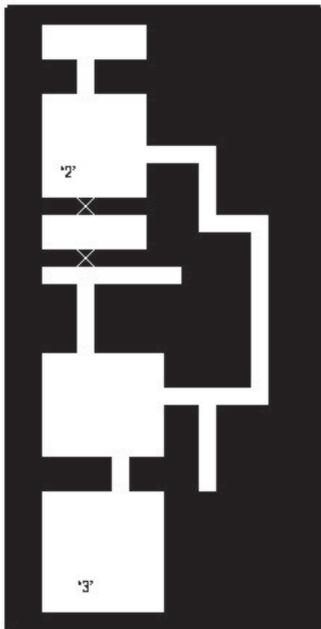
4 PISO.

KOLIANDOL C3 piso 4

KOLIANDOL C3 piso 1, 3



2 PISO A.



2 PISO B.

KOLIANDOL C3 piso 2



"Hey! Como te llegues al final te mato!!!"



Ha pasado ya algún tiempo desde que hice esta entrevista, algo más de tres años. Pero creo que de lo que hablamos en esa mañana, no tiene nada que ver con el tiempo y bien podría valer hoy día. Las cosas no cambian tan rápidamente, en nuestro mundillo...

entrevista a MSX Boixos Club

“Bueno, Yo soy **Ramón Castillo**, y soy el vocal del club.”

“Yo me llamo **José Luís Jorge** y soy digamos el que organiza las reuniones, y todo eso.”

“Vale, bueno, yo soy **Iván Priego** y a ver si hacemos algo aquí...”

I: Habladme del principio de MSX Boixos Club, de aquellos años antiguos...

R: Esto empezó en el año 1987, más o menos. Un día estábamos escuchando la radio, un programa que se llamaba Sábado Chip, en la Cadena Cope. Allí salía una serie de gente que no paraba de meterse con el MSX, y había un pobre desamparado que siempre estaba defendiéndolo. Y bueno, nosotros nos dijimos que teníamos que abordar la emisora aquella, y claro, no podíamos ir como cuatro mataos. Así entonces, decidimos organizar una especie de grupo. Y como éramos cuatro personas, organizamos un club, y nos pusimos un nombre, de cara a enviar cartas a publicaciones, e ir a la emisora. Total, que fuimos a la emisora

ya como club, y así a partir de ahí nos hicimos colaboradores de ella. Total, que íbamos siempre, y organizamos desde allí un poco el movimiento MSX. A partir de entonces, conocimos a la gente de MSX Club, y a la gente de Input, que eran bastante impresentables, por cierto...

I: Sí, era de Planeta, Input MSX...

R: Sí, era de Planeta Agostini, pero eran unos impresentables, eran unos vendidos. Y tuvimos la oportunidad de verlo sin ningún tipo de duda. Fue hablando con la misma gente de Atari. No sé si sabéis, cuando salieron los suplementos de Atari...

Fue que estábamos en Sonimag, colaborando con ellos en el stand que tenía allí la Cope, y decían “qué, ¿ha quedado bien la revista?” a los de Atari, que iban con ella, y “sí, sí, está muy bien...” O sea, vendidos total. Lo que te decía, que a partir de ahí empezamos a tener contactos con MSX Club y se empezaron a hacer comentarios, de juegos, cosas para la revista... Y a partir de ahí se montó un número de socios, carnets... No sé cuántos

clubes llegaron a organizarse de alguna manera. No tuvimos una organización muy importante, pero más que nada era de cara a abordar las revistas y todo esto, y claro, no puedo decir: “soy Pepito, de Badalona, y estoy muy disconforme con el tema”. Quiero decir: “somos un club, somos tantas personas... “ Iba muy bien tener el club de cara a esto.

I: Y cuando cerraron las publicaciones, que, ¿cómo siguió el club?

R: Pues ese fue el problema, que cuando se cerraron la publicaciones, nosotros estábamos completamente vinculados con MSX Club y nuestra vinculación era con la gente que se había apuntado al club y a la revista. Lo que pasa es que cuando desapareció la revista, nosotros éramos un grupo muy cerrado, todos éramos de Badalona y no teníamos contactos con fuera. Bueno, con el único que teníamos un poco de contacto era con Martos, pero a nivel totalmente comercial. Así que cuando se acabó la MSX Club, nosotros nos quedamos totalmente descolgados, al margen, y

aunque éramos unas cuantas personas, daba igual, porque éramos todos de Badalona, y era un círculo muy cerrado. Teníamos otro contacto en Barcelona con otra serie de piratillas, y todo esto, pero no teníamos ese contacto con Japón, Holanda, que es lo que ha hecho sobrevivir al MSX. En todo caso nosotros éramos un subgrupo.

I: Y eso fue por el año...



De izquierda a derecha: Ramón Castillo, yo mismo y José Luis Jorge

R: Esto fue a finales del 91, en diciembre del 91. A partir de ahí, MSX Club se quedó aletargado. Nosotros seguíamos con nuestros ordenadores, algunos se compraron un PC, una Mega Drive, otros una Super Nintendo, sin abandonar el MSX, pero ya abiertos a otras posibilidades.

I: Y bueno, del 91 hasta el 97 ha pasado mucho tiempo. Qué es lo que pasó.

R: El reenganche fue un año después, más o menos, cuando estábamos viendo el teletexto, y de repente apareció un mensaje “¡Reuniones de Barcelona!”. Entonces fue la quinta reunión. Y a partir de ahí, fuimos, yo, David, Jesús, y llegamos y nos quedamos totalmente sorprendidos. “¿Y esto qué es? ¡Pero si hay software nuevo!”, había cosas tan simples como el Music Module. “¿Pero esto es el Music Module? ¿Pero sirve también para los juegos?” Porque claro, nosotros sabíamos que existía, pero...

J: El Music Module ya existía antes, sí, lo que pasa es que no se utilizaba, era

una cosa que estaba ahí pero no se sabía bien bien para qué.

I: Exacto.

R: A partir de ahí llegó la refundación del club. Entramos en el tema de emuladores, me compré un Turbo R... Y a partir de allá, conocimos a José Luis. Yo no sé cómo tú te enteraste exactamente del club... ¿por la BBS?

J: Sí, yo me enteré por la BBS.

R: Claro...

J: Vi un mensaje tuyo y no sé cómo fue que comentabas que eras de Badalona. “Pues, yo también soy de Badalona, pues un día quedamos y tal...” Y bueno, un día quedamos, fui a tu casa, vi como tenías montado el tema, que tenías un club y tal, y “pues mira, puedo ayudarte con el club, y no sé, organizarlo un poco...”

R: El sistema es importante, porque nosotros estábamos muy aislados. A partir de encontrar caras nuevas nos dimos cuenta de la importancia de abrirse un poco. A partir de ahí hemos empezado a utilizar el tema de Internet, el tema de BBS, de comunicaciones, el tema de poner anuncios en los diarios para que la gente venga a las reuniones de Badalona... O sea, totalmente volcados a abrirnos. Porque es que si no, ya te digo... Ahora casi toda la gente que es del club, casi el 75 por ciento, es gente que no lo era antes del 92.

I: Claro, eso son nuevas incorporaciones de hace poco.

R: Exacto, o sea, que ahí viene la importancia de darse a conocer un poco.

I: Mas o menos, ahora ¿cuántos sois?

R: Ahora mismo somos, activamente unos quince, pero vamos alrededor de los veinte, veintí algo. Pero claro, que estés apuntado en una lista, casi no significa nada. Nosotros hacemos una cosa digamos muy popular, que es cobrar cuotas por ser del club, pero lo hacemos más que nada porque pagar una cuota significa tener un enganche físico. Si no, puedes decir, “no, yo soy del club”, y eso es muy fácil ¿no? Entonces está bien tener una cuota para tener un fondo con el que poder hacer cosas, porque si no tienes dinero es difícil decidir quién lo pone.

I: Exacto. Bueno, hay que hablar que la cuota es un poco mínima. ¿Cuanto era?

R: 100 pesetas al mes.

J: Es una cosa ridícula. No es una cosa que vacíe bolsillos.

I: Es como una vinculación al club.

J: Sí, no es una cosa que digas “hostia, es que para esto...” No, no.

R: Lo que tiene es que si por ejemplo dices: “tenemos que hacer fotocopias” ¿Quién las hace? Tú y yo, prácticamente, que somos los que estamos más metidos en el club. Siempre recae todo sobre nosotros. Y es que siempre en el MSX está el tema este de que todo el mundo piensa mal de los demás, y es verdad. “Ah, mira los de Hnostar, qué caros que van”, “el Ramón Ribas que cobra las reuniones...”

I: Sí, nos solemos quejar, nos solemos quejar de tonterías.

R: Exactamente, que todo es la caza de brujas. Y el MSX es una cosa que debe ser totalmente altruista, y en nuestro caso lo es. Nuestras reuniones son gratis y todo lo hacemos gratis, excepto las 100 pesetas éstas, que creo que ahora

tenemos un fondo de unas 6000 pts. De hecho, nosotros, hacemos sorteos cuando vemos que tenemos dinero y no tenemos ninguna idea para gastarlo, o hacemos cualquier otra cosa.

J: Cuando celebramos el último aniversario compramos pasteles, cava, y todo el que vino pudo coger y hartarse de comer pasteles. Hubo alguno que, bueno, se bebió la botella de champán a saco...

R: Sí, el tema está bien. Quiero decir que esto es importante, porque hicimos la reunión y al hacer pequeños actos así te das cuenta de que ya llevas diez años, que llevamos un montón de tiempo y ves un poco el futuro, y, ¿vamos a seguir? Ahora claro que vamos a seguir, ¿pero vamos a llegar por ejemplo a celebrar 20 años?

I: Uf, quien sabe, quien sabe. También se va viendo que viene gente nueva, también poquillo a poquillo...

R: Sí, por aquí a Badalona viene gente nueva.

J: Sí. Nosotros, antes, en las primeras reuniones, solíamos poner muchos anuncios, en revistas gratuitas, y poner carteles, y ahora lo tenemos un poco dejado. Entonces, en aquellas reuniones se notaba más la afluencia de gente que no estaba enganchada al MSX físicamente, que estaba desconectada. Y ahora, pues el tema este lo tenemos un poco dejado. Y bueno, en esta reunión sí se han puesto anuncios, y se ha visto que han venido un par de chavales que no eran de por aquí...

I: ¿Y dónde los habíais puestos, los anuncios?

R: En el Flash.

I: Ah, vale, es donde lo vi yo.

R: Y es que es un tema muy diferente el que venga mucha gente a la reunión que no gente dispuesta a reengancharse. Porque vienen, "Ah, sí, qué bonito, eso está muy bien", se van y luego no aparecen. Hay gente que dice "Ah, oye, existe el MSX, sois un club, yo quiero entrar aquí, y bueno, pasadme software, me

compro revistas, os ayudo, traigo el ordenador a la reunión..." ¿Me entendes? O sea, hay dos tipos de usuarios: el usuario activo, que se quiere involucrar totalmente y luego el usuario que viene y mira. Que esto puede ser uno de cada diez, este tipo de usuario, que es el que nosotros buscamos. Porque nos hemos encontrado con gente que venía, saqueaba software, y cuando ya no había más que sacar, se desconectan del club. No es lo que interesa. Tenemos a Benjamín que es el que hace el software para el club. Es él porque es la única persona que se ha ofrecido a hacerlo y no se ha ofrecido más gente a ayudarlo. Ahora estamos intentando hacer un grupo de programación, que se llama MBC Soft, y tenemos un número de teléfono. Es el 379 20 41. Es el teléfono de Benjamín que es el que está encargado de enlazar todo este grupo. A ver cuánta gente se apunta.

I: A ver. Yo creo que hay gente que quería hacer cosas...

David Fernández que hizo el Rolling Thunder, ha hecho el software por su cuenta. Entonces, quiero decir, que lo podría haber hecho mediante el club. Es que es más sencillo, a la hora de hacer etiquetas, distribuir el software... Porque por ejemplo, nosotros somos un club, y si alguien hace un software digamos bueno, tendría todo un stand para exponerlo. Nosotros nos volcaríamos en él. Pero bueno, esto ya son, sensibilidades de cada uno. Gente que prefiere ir por su cuenta.

J: Hombre, la importancia de las reuniones nuestras también sería enfocar a que la gente viniera... bueno, y de hecho es así. Mucha gente viene, y presenta sus ideas, y cosas que tienen en mente, e intentan realizarlas. Y parte también del objetivo de estas reuniones es eso, que la gente se reúna, comparta ideas, y proyectos, y se organice un poco.

R: O verse las caras.



Personajes cualesquiera

R: Ahora estamos en la fase ésta, de querer crear software. A ver si lo conseguimos.

I: Bueno, tenemos a Paco, y a Julio que querían hacer algo.

R: Exacto, pues esos son los que queremos atraer a la órbita del club. Bueno, ya están, ya son socios del club. No sé por qué motivo no hemos conseguido, dentro del club mismo, enlazar el grupo de programación. Pero por ejemplo, el

I: Sí, saber que seguimos ahí.

R: Sí, estamos aquí, hemos venido a hablar... Mira, alguna vez hemos hecho la reunión en el bar, por causas mayores. Y la vez que lo hicimos, no pasó nada. Estuvimos ahí un rato, hasta el mismo tiempo que utilizamos en las reuniones. Estuvimos casi hasta las dos. Quiero decir, que esta es la parte humana. Que ves un poco a la gente, y está muy bien. Porque si fuese por otra parte, hay gente que se vería de seis en seis meses, en la



Los que estuvimos allí aquel día

reunión de Barcelona, mientras que la gente que vivimos aquí, en la órbita de Barcelona, es interesante, que nos veamos al menos, una vez al mes.

I: Y bueno, los proyectos que tenéis, en plan software, o lo que estáis trabajando en internet, BBS y todo esto...

J: Bueno, en internet tenemos un página hecha, que la vamos a renovar a ver si dentro de poco el señor arregla el PC y podemos instalar la nueva.

I: Vamos a dar la dirección, cuál es...

R: La dirección es: <http://www.redestb.es/personal/rcastillo>.

I: ¿Y lo de vuestro top 10?

R: Es un cosa que la venimos haciendo y vino porque la gente no conoce el software. O sea, hay gente que incluso aunque está conectada, no sabe si un software es bueno o es malo, para comprarlo. Entonces, como no lo conoce, es bueno que haya una especie de clasificación que la gente pueda ver y consultar.

I: Pero interesaría que los juegos fuesen recientes.

R: Exacto. Nosotros a la hora de confeccionar el Top, aconsejamos a la gente que comente el software más actual, pero claro, hay gente que no lo conoce, y quieren votar. Pues qué votan, él último Top 10 es: 1-Illusion City, 2-SD

Snatcher, 3-QQWK (programa de comunicaciones para BBS), 4-Solid Snake, 5-Pumpkin Adventure 3, 6-No Name (que va subiendo), 7-Great strategy, 8-Metal Gear, 9-COMS 5 (programa de comunicaciones), y 10-Blade Lords. Entonces claro, si la gente ve esto, tiene una referencia, y se abre el apetito de compra.

I: Sí, pero creo que muchos esperan sólo a las reuniones, para comprar algo.

R: Sí, y yo veo ilógico que no haya una reunión local mensual por ejemplo en Madrid, que no la haya en Valencia, en Bilbao, Galicia, Málaga... Yo creo que tendrían que haber, y si las hay, no se dan a conocer. A parte, nosotros lo que queremos, es que además de que la gente venga, es que venga con algo, que vengan a exponer. La sala, da para bastantes posibilidades. Nosotros hemos calculado que tiene una capacidad para 40 personas, tranquilamente. Y si se llenase, tendríamos la posibilidad de conseguir la otra que está aquí, que es como tres veces la nuestra.

J: Es que lo que se diferencia esta reunión de la de Barcelona, es que esa tiene un enfoque comercial. Y esto tiene un enfoque para reunirse con compañeros, con gente que se conoce...

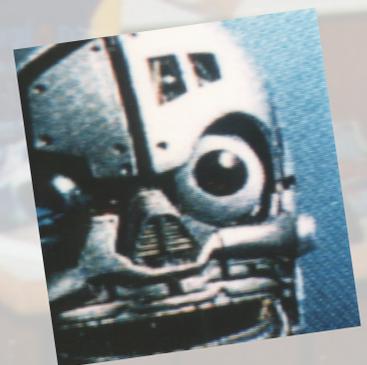
R: Hoy mismo se está produciendo en Cartagena la reunión de MSX, y dijeron que por qué hacíamos la reunión hoy.

J: Sí, uno me dijo: "¿es que son parale-

las?" Hombre, paralelas no, es que simplemente es una reunión local, diferente, donde se reúne la gente. No tiene nada que ver con la reunión en Murcia. Es algo completamente distinto.

R: Claro, que la gente que viene a esta reunión no son visitantes potenciales de aquella. Si por ejemplo fuese hoy la reunión de Barcelona, aquí no habría nadie. Quiero decir, que nuestra reunión no es competencia...

La entrevista siguió fluyendo y fluyendo, y hablamos de todo un poco, del MSX 3, y de la poca cohesión del proyecto, y de algunas cosas más. Apagamos el cassette, y ya era la una y media. Ya había gente que se había marchado. Saqué mi cámara de fotos, e hice unas cuantas, a los que allí quedábamos. Todo eran caras conocidas, y quizás eso sea lo fuerte de esta reunión. Si te quieres impregnar del espíritu del MSX una vez al mes, pásate por aquí. Verás que todo sigue muy vivo, y aunque no veas muchas novedades, verás a la gente que está en tu mismo ámbito, y eso ya es bueno. Aquí, todos somos amigos. Te esperamos.

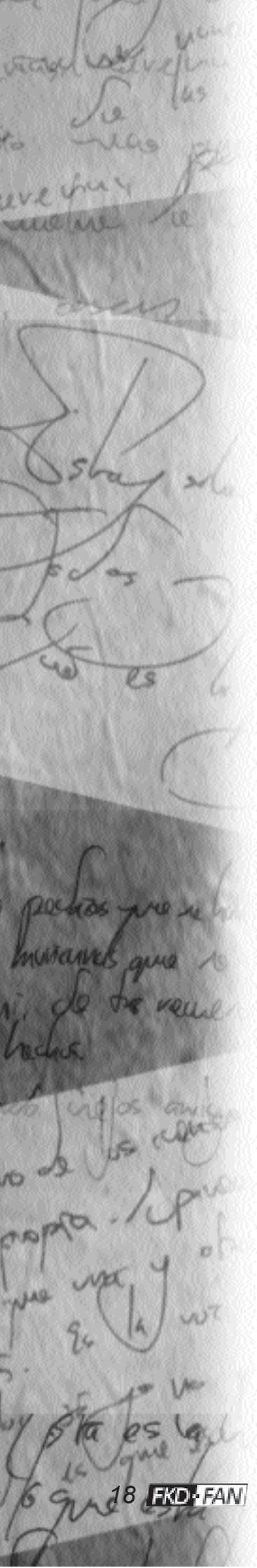


Opinión

Creo verme en el deber de explicar algo que me lleva atormentando desde hace algún tiempo. Es bien verdad que cuando no tengo nada que hacer, me siento delante del ordenador y escribo algo que sirva para el MSX. Son opiniones, todas muy diferentes, pero creo que apuntan a un mismo y terrible tema. Tengo muchos pensamientos sobre nuestro ordenador, muchas ideas, que ya he plasmado, pero que no me atrevo a publicar. No voy a negarlo, son muy pesimistas. Y recuerdo las dos anteriores que difundí, y recuerdo su carácter alegre, o casi infantil, como el primer impulso de vida que tiene todo niño ante algo nuevo y atrayente. Pero no sé, han pasado unos meses, y creo que la cosa ha cambiado. Y lo peor es que no he sido sólo yo, sino que también lo que me rodea, ha cambiado de dirección, de pensamiento, hacia lo que tenemos. Y no creo que en verdad sea por hastío, sino porque nuestro ordenador, cada vez nos ofrece menos. Escribí muchas opiniones, todas ellas tituladas con nombres muy variopintos, que puede resumieran su propia esencia, la cuestión tratada. Pero esta vez no quiero poner a esto un título. No quiero relegarlo a un simple artículo, donde el encabezamiento, adquiere un cierto tono de personalidad. Creo que voy a tratar aquí todos esos temas que ya escribí antes. Necesito hacerlo, y sé, porque me conozco, que esto va a ser un poco largo, o al menos, intentaré que lo sea, porque no tengo ánimos de resumir unas bastas ideas que creo son importantes.

Permitidme que empiece, con esa primera opinión que escribí, la cual titulé “De la magia al mito”.

No quiero releerme lo que escribí, pero creo recordar la idea en torno a la que giraba. Decía que nuestro MSX no es especial, y que tendríamos que aprender a convivir con ello, a darnos cuenta de lo que realmente es. Espero poder explicaroslo con claridad. Fue un día en que enchufé el ordenador, y hubo algo que me hizo sonreír. Fue entonces cuando pensé, o al menos, lo pienso ahora, que un aparatejo me hizo sentirme bien, a gusto, delante de mi televisor. Quizás fue algo extraño. ¿De verdad irradiaba magia? En esos momentos, parecía que sí. Pero creo que ya me he vuelto más listo que él; que, por fin, le he comprendido. Recuerdo una eterna frase mía que decía “nuestro MSX no es mágico.” Me gustaría que esta frase fuera un poco reflexionada. Recuerdo que aquel día llegué a una poderosa conclusión, y supe que no había magia por ningún lado, que todo había sido un autoengaño. Es como aquel juguete que tenías de pequeño, o aquel gran cómic que siempre te encantó por aquella tan fascinante aventura que supo despertar tu imaginación. Son las pequeñas cosas, las que nos hacen felices. Son aquellos



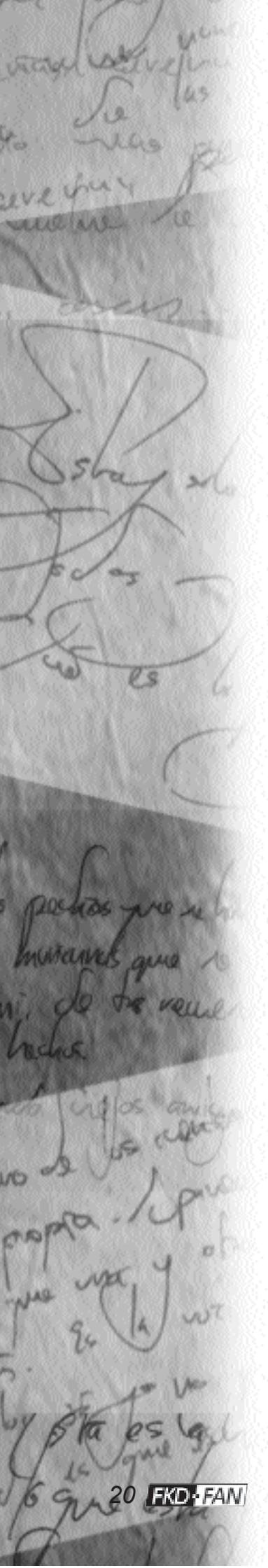
objetos que podrían ser escritos en el libro de nuestra vida, porque fueron importantes. Y seguro que, pasando las páginas, veríamos unas palabras que asemejan algo así como MSX. Y si lo viésemos dentro de unos años, sonreiríamos, y recordaríamos muchos momentos, y quizás, demasiados. Y sí, lo titulé de la magia al mito, porque precisamente eso es con lo que estamos tratando. Tratamos con un pasado que lo creemos presente. Es como volver a reconstruir aquellos monigotes de plástico y hacerlos más atractivos para lo que el gusto de hoy dicta. Y la sentencia son discos duros, y mucha velocidad, y eternas tres dimensiones. Y creemos ser uno más de lo grandes, y volvemos a creer que algo de hace diez años debe tener algo de misterioso, para seguir entre nosotros, para que siga atrapando a algunos... Pero nada de eso es cierto. No irradia luz, no despide chispas de colores, ni nos habla. Sólo nos hace recordar lo que un día fuimos, e intentamos a ello volver. Y supongo que nos sentimos bien, y recordamos las eternas horas que pasamos delante de los Goonies o del Nightmare. Pero no sé si ahora las pasaríamos. Ahora hay otras cosas por hacer, y creo más importantes. Son nuestros valores, los que cambian, y os tengo que confesar, que a veces me siento tonto enchufando el MSX, e intentando jugar a algo. Pero es cuando veo que ya no hace falta volver otra vez al pasado, que la vida, ha cambiado, y que he conocido a unas personas maravillosas. Y me veo con ellas, entre risas, bebidas, caras de sueño, y un mismo sentimiento común, pero que esta vez no es el MSX. Y es por esto que no es nuestro ordenador el que nos hace ser así. No hay ningún halo misterioso en las reuniones, mojado de un extraño hechizo de amistad. No es nada de eso. La respuesta es demasiado simple, y la tengo tan asumida, la he escrito tantas veces, que ya tengo algo de pereza para volver a recordármela. Somos nosotros, los especiales. Nosotros, poseemos esa inmensa magia, que se hace poderosa cuando se contagia con otra, y ya puede ser bajo el nombre de MSX, como de Bellas Artes, como de cualquier otra cosa. Es el gusto común, lo que hace ser completamente amigable, porque ves, que aquella otra persona, tiene algo de ti, y nos gusta, nos hace sentir bien. Y si queréis, algún día, por la noche, en una de esas de fiesta loca, cuando el alcohol ya forma parte de ti, parad a un desconocido y decirle lo primero que se os pase por la cabeza. Y pesentaros, y decirle lo que queráis. Veréis, como un completo desconocido llega a ser aquel amigo perdido que no veías en mucho tiempo, y que no volverás a ver. Pero parecía que sí os conocieseis, porque todos somos amables, y es algo verdad. Podríamos conocer a muchas personas, inmersas en diferentes ámbitos, pero de las cuales nos haríamos

amigos, y veríamos que en sí se parecen a nosotros, y que nunca han tenido un MSX, y ni siquiera saben de él.

Bueno, no querría extenderme mucho más en esta idea, porque creo que ha quedado clara. Somos nosotros, los mágicos. Nosotros, llevamos auestas esa simpatía, que, unas veces se hace llamar MSX, y otras, unas de muy diferentes.

Otra opinión que escribí es a la que llamé “Dónde vamos a llegar.”

El tema al cual giraba era algo sencillo, y es simplemente a la poca producción de software que tenemos. Hablaba del PC y de las consolas, pero muy por encima, sólo como ejemplo de lo que son los juegos hoy en día. Son tres dimensiones y nada más. Y lo que se salga de ahí, es tomado con un ligero tono de rechazo. Es triste, pero hemos llegado a un punto en que la originalidad a la hora de producir nuevos juegos, no es más que irrisoria. Estamos rodeados de clones de juegos que en su originalidad tuvieron algo de bueno, pero que ahora, parecen como algo que está dentro de una cultura, como si fuese un sacrilegio, una falta de moral, no sacar ni un juego más al estilo Doom. Pero eso sólo era para ver que aunque todos los juegos en estos formatos se parecen, o son iguales, al menos, hay para escoger. Y eso es algo de lo que nosotros carecemos totalmente. Son las reuniones, la única vida que tiene nuestro ordenador. Y en esas pocas horas, intenta dar lo mejor de sí, y todos esperamos que así sea, y esperamos ver novedades, aquellos patch que tardan siglos en salir, y que parece que se hayan convertido en un chiste malo. Sería genial, que se produjera mucho software, y ya no importa si son grandes producciones. Si lo son, mejor que mejor, pero ya estamos acostumbrados a las cosas sencillas, porque es de lo que estamos llenos, de lo que nuestros discos están repletos. Sería realmente muy bonito. Pero claro, y vuelvo a lo de siempre, a lo que tanto he escrito: somos nosotros, los culpables. Pero perdonad, no quería utilizar esta palabra, pero la frase así lo ha requerido. Quiero decir, que somos personas, que somos los propios usuarios, los que intentamos hacer algo, y la verdad, es que cada vez cuesta más. Y es una pena, pero es lo que hay. En esa opinión escribí que habían muchos proyectos que se habían ido al traste sólo por la simple frase de “qué más da”. Y es triste, pero es cierto. Ya, las cosas dan igual. Quizás haya un cansancio general y se busquen cosas nuevas. Y si luego, de vez en cuando, se vuelve al MSX, pues perfecto. Pero tenerlo como algo grande y muy presente en nuestras vidas, creo que eso ya ha pasado a la historia de muchas personas. Y cada vez son más, pero lo bueno, es que los que quedan, lo hacen todo con más ganas y con más ilusión. Sólo



cabe ver los fanzines de nuestro país. Son geniales, y espero poder ver el nuevo de FKD Fan en la próxima reunión de noviembre, pero no sé si será un poco difícil. ¿Y el por qué? Creo que ya todos lo sabemos.

Bueno, creo que era eso, de lo que trataba esa no muy extensa opinión. Creo, que si fuésemos más, todo iría mejor. Y eso no es ninguna opinión, sino que es nuestro gran problema.

Para acabar con lo que escribí, hablaré de la que más miedo me da. Su título: “El Mesías olvidado.”

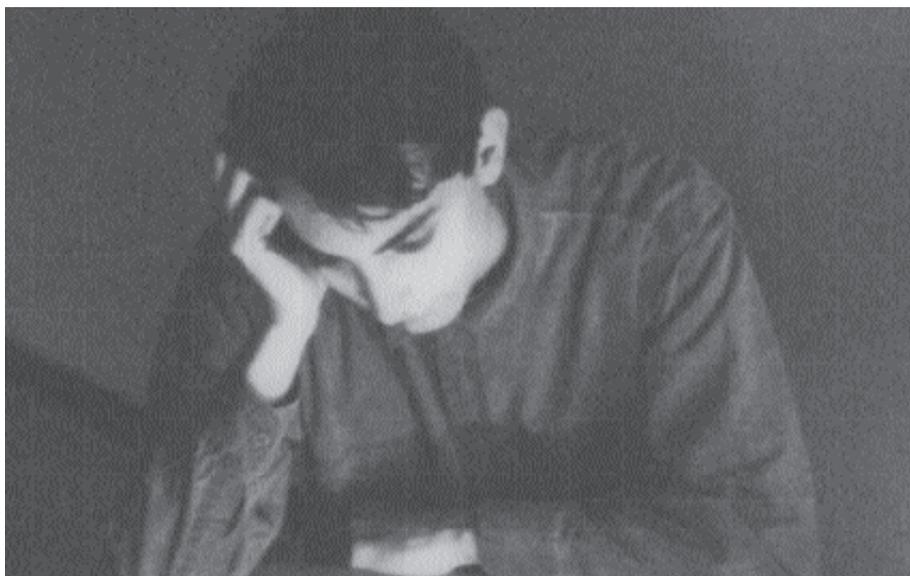
Era muy extensa, y muy oscura, no sé si fruto de uno de esos días en que no te sientes muy bien, y todo lo malo aflora, si tienes la oportunidad y las ganas de plasmarlo en palabras.

Era, ni más ni menos que del MSX 3 y de su poca ya importancia. Hablaba de las tecnologías actuales, y de lo rápido que están evolucionando. Daría igual que saliese un MSX 3, porque no sé si podría competir con lo que ahora hay, y con lo que saldrá. Y puede que me dijeseis que no es ese el problema, pero claro, para nosotros no, que ya estamos acostumbrados a querer lo que ya tenemos y sin buscar lo demasiado bueno que cada día nos ofrecen. Pero las personas ajenas a nuestro movimiento, serían reacias a participar en nuestra causa. No somos grandes empresas, no somos ni seríamos muchos, no tendríamos mucho respaldo, y acabaríamos ahogados de nuevo. Yo sería completamente feliz si algún lejano día y no sé por qué místicas razones, en un país llamado Japón, volvieran a realizar un nuevo MSX. Esa sí sería la solución. Esa sería la única. Pero no quiero que se me critique por estas últimas líneas que estoy escribiendo, porque sé que hay personas que tienen ilusión en ello y están trabajando para que se haga realidad. Son visiones muy diferentes que nunca se pondrían de acuerdo. Lo único que yo quiero explicar, sin tener que caer en vulgarismos y radicalizaciones, es que nuestro MSX ya está viejo, y que nosotros también. Y que si queremos continuar con él, hagamos cosas que puedan llegar a más gente, como más nuevos juegos, porque no todos tienen disco duro, ni MoonSound, ni Graphics 9000, y por tener que estar a la altura de un presente, sólo lo disfrutaban unos pocos. Y si somos pocos, no sé a dónde vamos a llegar.

Y es así como por fin he dicho lo que traía entre manos, y deseaba sacar. Perdonadme por si he contribuido a una pizca de melancolía en algunos, pero espero que sepáis apreciar que esto es sólo una reflexión, un punto de vista sobre el mundo que compar-

timos. ¿Que si yo voy a dejar mi MSX? No. No vale la pena. Venderlo sería una solemne tontería que nunca se me ha pasado por la cabeza, porque realmente no compensa. Un MSX es para poseerlo, como ese ordenador viejo al que a veces sigues jugando, cuando realmente quieres volver a él, cuando te aburres de un PC o una consola, o cuando quieres volver a casa después de haber estado en el bar con los amigos. Y quizás sea sí, que sea otro amigo. Pero yo creo, que cuando estamos con él, sólo estamos con nosotros mismos, en nuestro estado más puro. Y somos nosotros, quienes nos divertimos, y no es él, quien nos divierte. Es lo único que tengo claro. Y es lo que él me dijo.

Iván Priego



En diciembre de 1987 Square lanzó en Japón el primer y original Final Fantasy para la consola Famicom de Nintendo, en formato de cartucho de 2 megabits, obteniendo un gran éxito. Junto al Dragon Quest de Enix, aparecido en 1986, este juego asentó las bases de la mayoría de RPGs aparecidos posteriormente en Japón. En 1990 Nintendo tradujo los textos al inglés y distribuyó el juego en USA.

La conversión para MSX2 salió en 1989 programada por Microcabin en formato de disquette. Destacaba por hacer uso del FM-Pac en la banda sonora y de incluir un mayor colorido en los gráficos, aunque también pecaba de ser extremadamente lenta. El desarrollo del juego es idéntico al original de la consola Famicom.

Como la mayoría de programas de MSX de la época, esta versión nunca fue traducida ni distribuida oficialmente fuera de Japón.

Controles del juego:

SPACE: confirmar/hablar.

ESC: cancelar.

F1: menú.

F2/SELECT: orden de los componentes del grupo.

SELECT+RETURN: ver mapa.

Para arrancar el disco hay que pulsar F5+CTRL durante la carga. Para crear un userdisk donde grabar las partidas, pulsar SELECT, F2, 2, ENTER en el menú inicial del juego.

Guía del mapa:

1-Garland's temple: eliminar Garland para rescatar la princesa de Coneria.

2-Coneria castle: el rey hará construir un puente y la princesa ofrecerá el ítem Lute.

3-Pravoka city: destruir Bikke el pirata para obtener el barco.

4-Marsh cave: encontrar en su interior el ítem CROWN para dárselo a Astos.

5-Astos castle: destruir Astos para obtener el ítem CRYSTAL.

6-Matoya witch: a cambio del CRYSTAL, Matoya da el ítem HERB para curar al príncipe elfo.

7-Elf castle: el príncipe elfo da la MYSTIC KEY para poder abrir los cofres cerrados con llave.

8-Coneria castle: en el interior de los cofres obtener TNT para dársela a los enanos.

9-Dwarfs cave: con la dinamita los enanos abren un canal con el que pasar con el barco.

10-Earth cave: encontrar y destruir el vampiro para coger

el RUBY.

11-Titan's tunnel: dar el RUBY a Titan para que éste permita pasar por el túnel.

12-Sarda sage: Sarda da el ítem ROD para usarlo en la earth cave.

13-Earth cave: usar ROD para abrir la lapida y continuar avanzando en la cueva. Encontrar y eliminar a Lich el demonio de la tierra para obtener el earth ORB.

14-Crescent lake: obtener el ítem CANOE para poder navegar por los ríos.

15-Ice cave: encontrar el ítem FLOATER.

16-Desert: usar el FLOATER para hacer emerger del desierto el AIRSHIP con el que poder viajar por el cielo.

17-Gurgu volcano: encontrar y eliminar a Mariris, el demonio del fuego, para obtener el fire ORB.

18-Oasis caravan: comprar el ítem BOTTLE y usarlo para poder rescatar el hada de su interior.

19-Gaia town: el hada proporciona la substancia oxyale para conseguir aire en el agua y poder usar el submarino en Mermaid town.

20-Mermaid town: usando el submarino se accede a Mermaid shrine.

21-Mermaid shrine: encontrar y destruir a Kraken, el demonio del agua para obtener el water ORB. También hay que localizar el ítem SLAB para dárselo al Dr.Unne en Melmond town.

22-Melmond town: el Dr.Unne descifra el Lefeinish (el idioma de los sky warriors), gracias al cual podremos hablar con la gente en Lefein town.

23-Lefein town: obtener el ítem CHIME para poder abrir la Mirage tower.

24-Waterfall: el robot da el ítem CUBE necesario en la Mirage tower.

25-Mirage tower: ascender hasta la cima de la torre y teletransportarse a Floating castle gracias al ítem CUBE.

26-Floating castle: hallar y eliminar Tiamat, el demonio del aire, para obtener el air ORB. Hallar el ítem ADAMANT para entregárselo a los enanos.

27-Dwarfs cave: gracias al ADAMANT los enanos forjan la espada Xcaliber.

28-Castle of ordeal: hallar el ítem TAIL para dárselo a los dragons of Cardia.

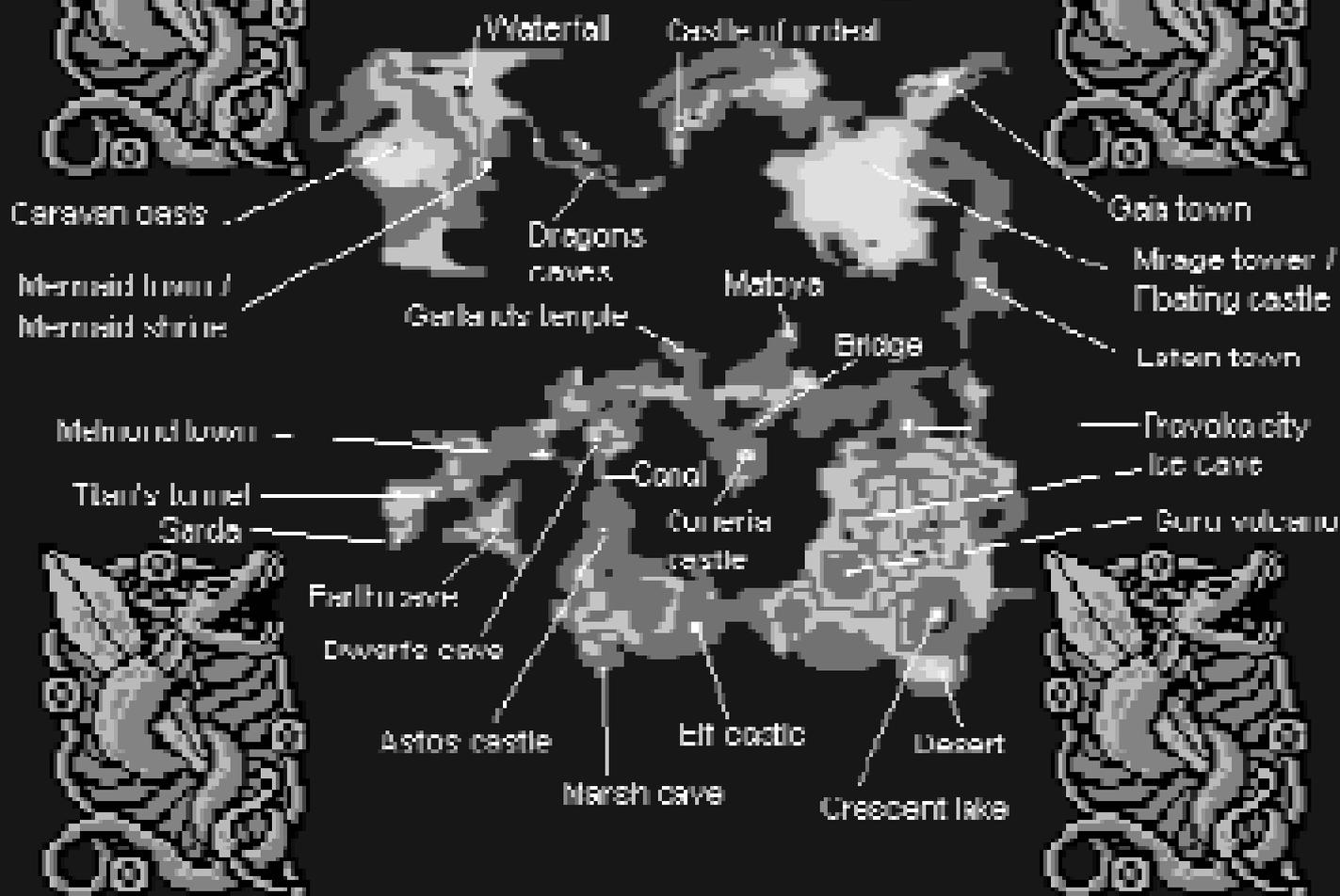
29-Dragons of Cardia: Bahamut, el rey de los dragones, aumenta la clase de los personajes del grupo.

30-Garland's temple: con los cuatro Orbs, la puerta temporal es destruida y es posible viajar 2000 años al pasado. Para poder abrir la lápida de piedra usar el ítem LUTE. Encontrar y destruir a CHAOS para finalizar el juego.

Cuando concluya el final, es posible escuchar todas las músicas del juego usando las teclas del cursor.

Alberto Martorell

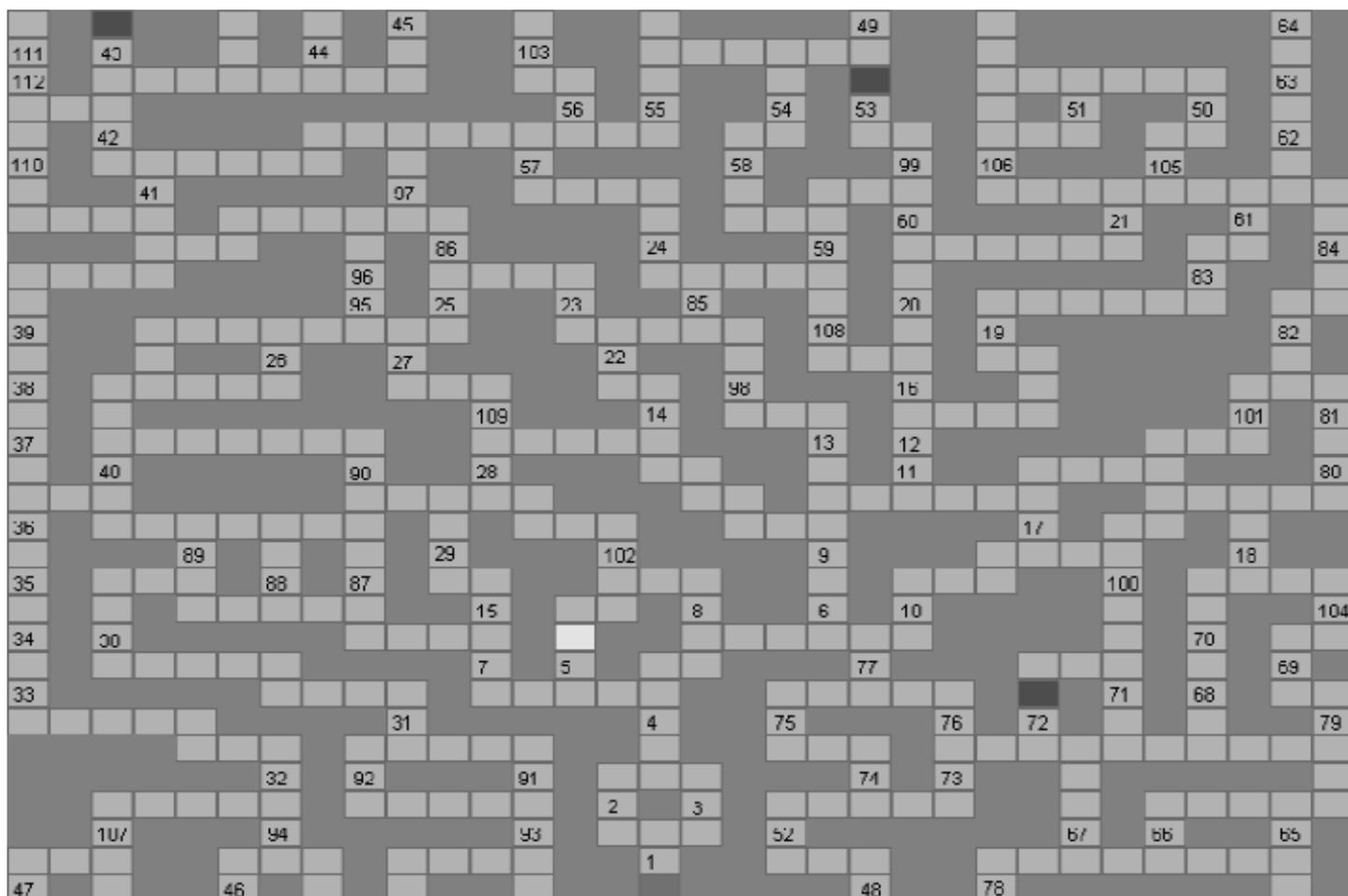
FINAL FANTASY



Ry Marlinelli



OSAMA



GUARDIC

by Alberto Martorell

Referencia del mapa:

El laberinto del juego es una cuadrícula de 32*32 pantallas conectadas de la parte superior a la inferior.

Los números del mapa indican la zonas de combate (1-112). El punto verde señala el inicio del juego. Los puntos rojos determinan la posición de las naves finales enemigas. Cuando se ha conseguido eliminar las tres naves, aparece una nueva zona señalada en el mapa con el punto amarillo, en la que hay que destruir la base final para poder concluir con éxito el juego.

En el area de combate 64 (localizada en la esquina superior derecha del mapa) hay 250 powerups que serán de gran utilidad en el transcurso del juego.

Pantallas secretas:

Hay dos pantallas secretas en el juego: ambas se activan mediante la siguiente secuencia de cursores: izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha.

Practice mode: pulsar la secuencia de cursores en la pantalla del título.

Music mode: pulsar la secuencia en la pantalla de máximas puntuaciones.

SUKEBE?

Siempre han habido juegos que nunca han llegado, que decíamos, icoño, si esto yo no lo tengo! La verdad, es que el número de juegos de MSX que todavía desconocemos, es mucho, aunque no sabría decirlos a ciencia cierta, la cantidad exacta. Ya hace algún tiempo que lo comentaba con Pablo, la persona que creo ha llegado a conseguir más juegos por estas tierras. Y él me lo decía: "¡Uf, hay un tipo por ahí que tiene juegos que no hemos visto nunca...!" Bueno, esas no fueron sus palabras, pero seguro que cuando lea esto se acordará. Y sí, todavía faltaban muchos juegos que nunca llegaron de Japón, y lo más triste es cuando veo los comentarios de ferias realizadas fuera de nuestro país: las tan conocidas de Holanda y Japón. Allí comentan, que tal grupo presentaba tal juego... y lo dicen así de tranquilos. ¿Es que no lo compraron? Si es que parece que hay un montón de software fuera de nuestras fronteras, y aún nos quejamos de falta de ello! Los juegos que comentan que salen en Japón, todos los que dicen que salen... deben haber bastantes, y parece que no nos importe... Bueno, a mí no me importa, que queréis que os diga, yo ya no juego a nada... pero bueno, ¿Qué hacen todas esas fotos guarras ilustrando esto? Buena pregunta. Hablando de juegos que nunca llegaron, he querido hacer un articulillo sobre eso, juegos que nunca llegaron, pero como tengo un libro japonés del 94 de juegos eróticos, y salen algunos de MSX que me suenan a chino... pues eso, que os los comento, aunque sólo pueda decirlos cuatro paridas, porque en realidad no sé de qué van, pero con alguna foto que escaneé y con el título, que no podré descifrar, os haréis una pequeña idea -vaya plan- No, en realidad, esto era la excusa para poner japopayas con poca ropa por ahí... ¡Rediós! Venga, vayamos al grano, voy a abrir el libro. Al principio, en las primeras páginas, hacen un comentario de diversos juegos que tuvieron mucha continuidad, y ahí

hablan de los Pink Sox, Peach Up y Dragon Knight que por ejemplo estuvieron en nuestro sistema, y es más, los gráficos son los del MSX, y hablan algo de él, por allí, aunque no entiendo nada. Lo primero que veo, es un juego del 94, lo que parece una recopilación de imágenes eróticas, que también hicieron versión para nosotros. A ver si encuentro alguna foto escaneada... Vaya, pues no, y con las pocas fotos que escaneé, esto no vale para nada!! Joder, qué fracaso, y el caso es que me da palo ponerme otra vez, y además fastidiar la encuadernación del libro. ¿Cómo podría yo reenfoquear este artículo...? Mmmm... Hay montonazos de juegos, de verdad, que nunca han llegado aquí, pero... ¡Hey, sí! Está el Lance II (ransu), de la Alice Soft, y además tengo fotos. Pero creo que este sí que lo tenemos... Bueno, para aprovechar las fotos que tengo, os comento los juegos a los que pertenecen, y así todo será más sencillo, porque si hago un ligero recuento de la lista que me hice con todos los juegos de MSX que aparecen, sube hasta más de los 70, todos ellos hechos del 90 al 94. ¿Bastantes, no? Con las fotos que tengo, no sé si llegaron esos juegos concretamente aquí o no, por como ya he comenzado este puto artículo, lo acabo y en paz. De todas formas, de lo que se trata es de hacer páginas para llenar la revista... Venga, que empiezo. Y el primero es:

AS YOU LIKE, casa **GROCEER** (gurouasar), año 90.

Bueno, bueno, había unos kanjis delante que ni el más listo de los japoneses sabe



qué es. Es un AVG, de gráficos un poco simplones, que salió para todo tipo de ordenadores, allá por donde el sol nace. ¿Os suenan ordenadores "X1" "FM77"? Buf, y creemos que nosotros estamos obsoletos... Pues nada más a comentar, juzgar por vosotros mismos, y si lo tenéis, mejor.

Siguiente: **KIMI DAKE NI ¿?? O...**, casa **TECHNOPOLIS SOFT**, año 91.

Mira que poner un nombre así... Con puntos suspensivos y todo, y sin acabar la frase!!! Será algo así como ME CAGO EN TU... o



MIRA QUE ERES PERV... Da igual, el caso es que se debe estar un poco colgado. Bueno, pero qué digo!! Estos tíos hacen juegos de jovencitas atadas con cuerdas!!! Abrase visto. Bueno, que es un AVG, que salió allá por agosto, cuando los ánimos están un poco caldeados, y que no tengo ni idea de qué va. Si quieres, te haces un póster de la foto y te haces fan. Tú mismo.

Otro: **¿??? NO ¿??? -qué desastre...**, casa **GAME TECHNOPOLIS** -sí, son los de arriba, otra vez-, año 92.

Pues sí, otro AVG de nuestros amigos, con gráficos bastante chulos, y esta vez sin cuerdas ni nada. Sí, muy chulos los gráficos... Ya está.

El que sigue: **SWEET EMOTION** -lo he



entendido!-, casa **DISCOVERY**, año 91 –20 del 7, para ser más exactos-

Para variar, otro AVG, pero no veo texto por ningún lao. Estos tíos sólo han puesto las imágenes. Bueno, sí, bonito ¿no? O más de



lo mismo, qué queréis que os diga. Sólo salió para PC98, X68 y MSX -iiuah vaya información!!-

Más: **CAL 1 y 2**, casa **BARDING SOFT**, año 90 –podía tener imágenes de algunos no tan antiguos...-

Los dos son AVG, y me suena que llegaron aquí a España. Los grafiquillos no están mal, aunque que queréis que os diga, el



dibujante... no es de mi estilo. Es más, es una bazofia. En las fotos que no tengo escaneadas lo podríais ver.

Otro?: **JOKER**, casa **BARDING SOFT**, año 91 –septiembre-

¡Hey, este es genial, también salió para el ordenador "T"! O sea, Fm Towns, el archico-



nido ordenador adorado por todos los niños. Hombre, no sé, es un AVG, está en japonés, y es de hace nueve años. Si no ha llegado aquí, ¿llegará? La respuesta, nadie la conoce, aunque ahora que me he leído tanto el nombre, ya me está sonando, ya...

Seguimos: **BEAST 2**, casa **BARDING SOFT** –como no sea éste el nombre...-, año 91 –diciembre-

¡Hey, qué chulo, qué bonito! Los gráficos



parece que están muy bien, y el dibujante parece que se lo curra, no como el pusilánime de los Cal. La pantalla de juego está bien hecha, con el dibujo de una tía un poco desnuda-tapada en la parte izquierda, para ahorrar espacio de imágenes, y el texto, claro, abajo. ¡Uf, qué novedad! Más AVG para la lista. Pero parece que va como de miedo, con una Bestia que me imagino acosadora, violadora y vejadora de niñas... Joder, quien nos vea...

Sorpresa!: **JOKER 2** –pardiez!!!-, casa **BARDING SOFT**, año 92.

Otra parte!! Y con mejores gráficos!!! Y, y...



que salen tías desnudas!!! –rediez!!- y que sí, salen zombies por ahí, y una tía con sangre!!! ¿Alguien da más? ¿Hay alguien todavía lo no suficientemente enfermo? ¿Tú? Pues lo siento, pero esto ya se ha acabado, mis imágenes escaneadas han llegado a su fin.

El final: Aquello que acaba, termina, se concluye, y esto es todo, amigos. Bueno, no hace falta que lloréis. Ahora ya puedes ir a enchufar el MSX y ponerte alguno de los Pink Sox sin censurar, aplicando el truco que te aprendistes y que no sabes por qué nunca se te ha olvidado, y recordar un poco estos jueguecillos. Noooo, sin malicia.... Si es que estamos ya tan acostumbrados... Qué le vamos a hacer.

¡Un saludo!

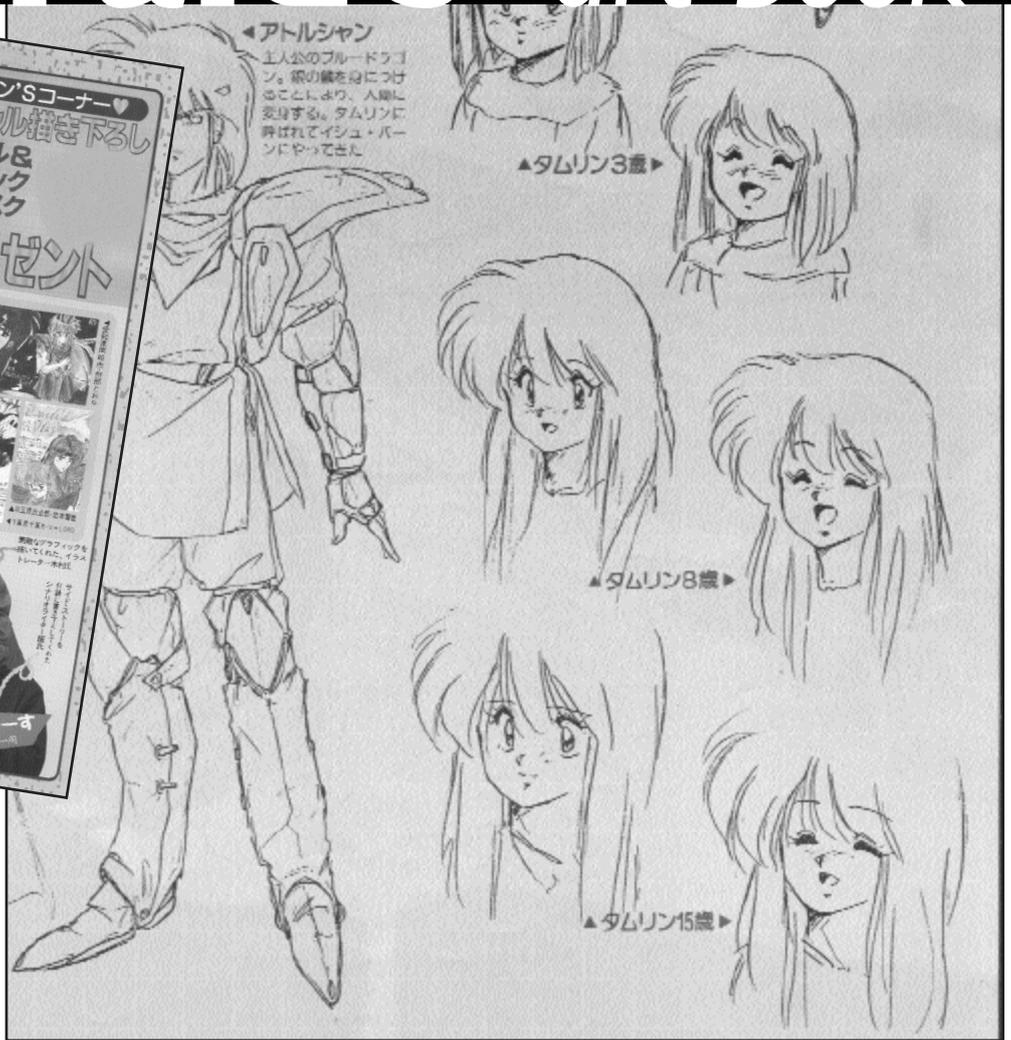
Emerald's art book

タムリン'sコーナー
スペシャルプレゼント
ビジュアル&ミュージックディスク
大プレゼント

Example!

★応募方法★

お待ちしてまーす



y

eah, Yeah! Sí, un poco de dibujitos japoneses no viene mal, y si son de MSX, imejor que mejor!, aunque si no hubiesen sido de MSX, este artículo no lo hubiese hecho nadie. Esto es sólo un ejemplo, de lo mucho que los japos cuidaban el lanzamiento de sus juegos, de esos manuales que parecen libros ancestrales, de arcanos conocimientos, con un montón de páginas, ilustraciones geniales, y encuadernados artesanales de lujo. Dios!!! Por qué no me compré el Golvellius!!! Con ese pedazo de manual que tenía... snif... Bueno, todavía tengo el Valis, y ya estoy orgullosillo, aunque sé que hay algunos por ahí que tienen miles de cartuchos originales, con sus manuales, discos con sus etiquetas... Bueno, como en el anterior número se habló un poco de Mon mon, yo aquí os dejo unos bocetos del Emerald Dragon que para mí que no tiene ni dios, y creo que tienen cierta gracia, ya que se ve a la prota, en sus diferentes etapas de madurez, y hay algunos dibujillos que están bien. Fue en un Salón del Cómic de Barcelona, donde había unos manuales, por allí, medio perdidos en un stand, de juegos de MSX pero para el PC88!! Se ve que los gráficos, por ejemplo la presentación del Emerald, son distintos, pero te ponen todos los mapas, y comentarios -supongo- y hasta algo así como mini historias. Es una rareza que tengo por ahí, y que es algo curiosa, la verdad. Si pudiese, traduciría la historia, pero no estoy para estos trotes, y menos para traducir Kanjis sin furiganas, pero bueno, los dibujos están bien, y todos ellos son inéditos. Aquí os los dejo. Joder, vaya estupidez de artículo... Menos mal que no pongo mi nombre.

Tilburg

un comentario, otras historias... nada de esto
¿o todo lo contrario?





Jaume en el stand

1997! Parece mentira que este-
mos en este año y continuemos con nues-
tros queridos ordenadores MSX, pero
nadie puede negar que esto es una com-
pleta realidad. Sin duda ni el usuario más
optimista hubiera pensado en el '91 que
esto daría tanto de sí. Hace seis años más
o menos que muchos abandonaron al sis-
tema y no precisamente porque quisieran
hacerlo, sino simplemente por las circuns-
tancias en las que se vio envuelto el MSX
por entonces.

Es interesante el pensar que en infor-
mática (al ser algo completamente nuevo
ya que apenas tiene dos generaciones de
existencia) no existen ninguna clase de
'precedentes', ilos precedentes los esta-
mos creando nosotros mismos día a día!,
otra forma de decirlo sería que estamos
(entre todos) escribiendo historia: la histo-
ria de la informática.

La verdad es que nadie hasta ahora
había hecho lo que los usuarios de MSX
han conseguido... imantener con vida a un
ordenador abandonado a su suerte por las
compañías que lo crearon!.

Antes de que asumiéramos el lideraz-
go de nuestros MSX no podíamos tener
referencia de ninguna clase sobre si podía
ser factible algo tan grande como lo que
estamos consiguiendo... que es el mante-
ner VIVO a nuestro ordenador y no sólo
eso sino que aún seguimos disfrutando
como el primer día (por lo menos yo) de él.
Sin duda muchos hicieron un trabajo muy
duro (el cual nunca podremos pagar lo
suficiente) al (en lugar de desmoronarse...)
potenciar en todo lo que podían la situa-
ción en la que se encontraba nuestro orde-
nador. Sin duda alguna ahora muchos
micromundos informáticos lo tienen más

fácil a la hora de plantearse el dilema de
'resistir o morir en el olvido' ya que saben
que hay un gran precedente que es el
MSX, y que además de que es posible es
probable que de buenos resultados como
en nuestro caso.

Tenemos que reconocer que el están-
dar incluso en sus mejores tiempos perdió
bastantes batallas, sin embargo la guerra
la está ganando desde el '91 hasta hoy, y
cada año que consigamos mantener esto
hará que la victoria sea aún más grande si
cabe. Y aún hay más: al crearse este pre-
cedente cuyo protagonista principal es el
propio MSX... éste se convierte ya con toda
seguridad en el ordenador más 'especial y
auténtico' que se ha fabricado hasta ahora,
y sin duda que se pueda fabricar en el
futuro.

Con todo esto estoy asumiendo que
fuimos los primeros en crear una resisten-
cia, una defensa, sin embargo los usuarios
de amiga me podrían responder que ellos
también formaron en su momento una
resistencia con su ordenador... pero a
parte de que incluso en el tiempo fuimos
los primeros en coger las riendas del MSX
(precisamente porque fuimos los primeros
en ser abandonados por las compañías)
existe una gran diferencia entre nosotros y
ellos: el amiga se ha mantenido por un
interés, su potencial en cuestión de hard-
ware permitía su explotación durante más
tiempo que el del MSX, es decir el usuario
de amiga iba con interés hacia las produc-
ciones que se hicieran para su máquina y
no ya por unos ciertos sentimientos como
los nuestros para nuestro micro... a mí
también me hacían gracia los juegos que
se hacían para el 386 y el 486... pero sabía

日本テレネット

ジャパンネット 電話後203号-20号

著作権はよって保護されています。

que en cuanto salieran PCs más potentes olvidaría a esos dos sin mayores problemas, e igual con lo de amiga: muchos en el momento que se han sentido completamente desfasados frente a Pentiums, Soundblasters, SVGAs y demás.... es cuan-



do los usuarios reales del amiga no lo han querido dejar y es en ese mismo momento cuando se ha creado el siguiente precedente y no antes cuando su compañía que le dio nombre dejó de apoyarlo... ya que todavía podía competir de tu a tu con los PC de la misma época. Por estas mismas razones digo que fuimos los primeros en crear el precedente... y tenemos que darnos cuenta de que esto no es precisamente una tontería sino que es algo tan grande que (como pasa en muchas ocasiones) nos daremos cuenta de ello cuando hayan pasado muchos años... o incluso es posible que en los libros de la historia de la informática se hagan eco de las hazañas que consiguieron los usuarios del MSX, y las secuelas que posteriormente se fueron sucediendo a lo largo de los años... por ejemplo: los usuarios nostálgicos de la PSX también formaran un grupo el cual crearan juegos etc. para ella y así con todas las grandes máquinas que se creen en el futuro, sin embargo lo que no podrán quitarnos será el inmenso placer de haber sido los primeros en sentar precedente sólido (Snake). Es sin duda 'otra más' de las muchas diferencias que existen entre el MSX y el resto.

¿Esto se supone que es un comentario de la pasada feria de Tilburg...? más bien da que pensar que nos hemos equivocado en el título, pero no es así. Antes de explicarlo diré una cosa: todo lo que envuelve a

nuestro estándar es diferente a todo lo demás y es que si no fuera así (si el MSX nos diera lo que nos da un PC o una consola) hace ya mucho tiempo que nos hubiéramos olvidado de él... y si seguimos defendiéndolo es precisamente por eso, sin embargo no son estas frases tan 'sobradas y repetidas' las que quería hacer resaltar sino lo siguiente: las publicaciones que con muchísimo esfuerzo (más de lo que os podáis imaginar) quedan todavía, no son como las publicaciones que se puedan hacer en el mundo PC, o las publicaciones que pueda sacar oportunistamente al mercado una editorial... para mí son algo a parte también... desde el artículo más bueno hasta el no tanto están escritos con toda la ilusión del mundo, una mayoría de los que escriben para los fanzines del MSX no sólo no ganan nada sino que encima ponen dinero de su bolsillo... y eso hace que cada número de cualquier Hnostar, FKD Fan, SD-Mesxes, Lehenak, etc. tenga algo muy especial, tal vez piense al decir esto en el comentarista de juegos de cualquier revista de consolas el cual tiene que sacar su 'cupo' de comentarios para el número de turno de ese mes, en un 90% de los casos al cabo de unas semanas ni se acordará de lo que escribió tal día o qué puntuación le dio a tal juego, o como expuso tal opinión que se le exigió que hiciera, tal vez (como hemos sabido de casos en el pasado) ni tan siquiera este señor tiene la consola o el juego que está comentando en casa, sino que sus conclusiones provienen en una parte por las apreciaciones que tenga en una o dos horas de 'examen' del producto... y en otra buena parte por los 'buenos consejos y explicaciones' que le den los interesados fabricantes de esos productos. Por otro lado el comentarista en una gran publicación (digo lo de 'gran' por la tirada que pueda tener no por más o menos buena... ya que por muchos números que venda micromanía, para mí la Hnostar le da mil patadas) está sometido a unos condicionantes y unas ciertas normas que ha de seguir, no es que sean precisamente estrictas ni mucho menos pero ahí están (seguir el estilo y composición del resto de articulistas, la composición y maquetación más de lo mismo etc.), pero es que además existe una revisión de los textos totalmente finalizados... esto quiere decir que antes de que se publiquen se han repasado por gente profesional... esto no quiere decir que se pasen por una especie de censura, sino que otras personas terminan de limar lo que el autor original supuestamente ha dejado por terminado. Tal vez es que soy un purista pero a mí no me gustaría que nadie me 'formateara' una

historia mía para transformarla al gusto y estilo de otras personas. Bueno... ¡pero esto es exagerado, ya no ocurre hoy en día!, tal vez estés pensando así, y yo también lo estaría si no conociera a una chica que se encarga precisamente de 'revisar' (junto con muchos otros más) a publicaciones tan famosas como la Mac-World: a veces me ha contado que le mandan artículos que apenas hay que retocar nada, otras veces son tan pésimos que se han de mejorar. En una mayoría de ocasiones se trata de frases mal construidas o malsonantes, errores gramaticales, ortográficos, frases que se repiten a menudo y se han de suprimir o cambiar por otras que sean sinónimas etc. No alteran ni cambian el contenido del texto que están revisando pero para mí no deja de ser una 'violación' a la integridad del comentario. En las publicaciones de Msx me gusta mucho que lo que leo no esté demasiado 'manipulado', como mucho un texto se ha modificado metiéndole un corrector ortográfico. Muchas veces cuando se trabaja en una gran editorial y escribiendo para tal revista, somos nosotros mismos los que nos autocensuramos al escribir ciertas cosas consciente o inconscientemente de tal modo que se adecue al estilo de esa publicación, con lo cual se dejan de poner cosas en unos casos para no ser la nota disonante. Ese no es nuestro caso, ya que nosotros podemos escribir lo que queramos en los fanzines que tenemos a nuestra disposición, tú mismo es posible que tengas una idea por la cabeza, o hayas escrito algo que te parece de poca calidad y no te atre-

agradeceremos. Es increíble pero tal como están las cosas da un poco de corte el mandar un comentario, historia o lo que sea a un fanzine porque tal vez pensamos que no es todo lo bueno para ser publicado... y en esa situación me incluyo yo también, pero como decía antes las publicaciones de MSX son otra historia: nada que ver con todo lo demás, por eso cualquier texto es bien recibido (si trata sobre el MSX, si cae en nuestras manos material subversivo de amiga o PC es posible que ni nos molestemos en perder el tiempo con tonterías 'de esas'). Una prueba de que podemos montarnos las opiniones como queramos y decir lo que se nos venga a la cabeza es este comentario sobre Tilburg 'tan completo y detallado' que me estoy montando...

Bueno, es posible también que diga todo esto para excusarme un poco por meteros todo este rollo y no haber comentado todavía nada sobre cómo nos fue por Holanda a Jaume y a mí. Antes de empezar con eso, explicaré por qué hemos montado este comentario de Tilburg así: realmente el anterior texto debería de ser una pequeña introducción para posteriormente meter un gran comentario exclusivo sobre Tilburg, pero se da la circunstancia de que por más de un motivo no tenemos material suficiente como para explicaros muchas cosas de ese lugar, por eso me he dado la licencia de explayarme un poco en esa primera parte y alargarla más de lo normal. Bien, roto un poco (bastante) el hielo, creo que ya es hora de empezar a contar nuestras aventuras por las tierras de los quesos



MSX2+ Panasonic FS-A1 WX



ves a publicarlo... te diré una cosa: si lo has escrito con toda tu ilusión seguro que se notará y además piensa que muchos, lejos de pasarlo de largo o menospreciarlo, te lo

y los tulipanes.

Personalmente para mí (Yodh) el viaje a Holanda no lo comencé el 17 de abril de 1997 (¿?) sino unos años antes... tantos

como desde noviembre de 1991 cuando en el número correspondiente de la MSX-Club leí un pequeño texto que comentaba un poco por encima un hecho realmente extraordinario para los usuarios de la época... mientras veíamos cómo día a día el MSX iba muriendo lenta pero imparablemente, me impactó mucho el leer que en Holanda se hacía una gran reunión de usuarios, donde se exponían productos novedosos, donde habían grupos de usuarios que hacían revistas y fanzines, discos de músicas con el Music Module (cartucho que sabía que existía en el mercado por verlo en fotos, pero que todavía no había escuchado) y se hacía un poco de broma irónica diciendo que podíamos organizar una 'excursión' a aquel lugar para ver todas aquellas maravillas. No mucho más tarde desapareció la Club, pero aquel pequeño párrafo ya no se me olvidaría. La verdad es que cualquier noticia de aquella clase nos hacía volar nuestra imaginación más allá (en la mayoría de ocasiones) de la propia realidad (una realidad que comenzaba a ser bastante cruda) normalmente



exagerando 'un pelín' lo que leíamos. En aquella ocasión no fue diferente, y de aquellas pocas líneas intenté imaginarme a cientos de usuarios deseosos de encontrar hard y software para sus MSX en un local inmenso lleno de ese material, lo curioso del caso es que lo que me imaginé entonces pensando conscientemente que debía de ser bastante exagerado... en realidad me quedé corto, ya que en la reunión 'real' había más gente, más stands, más material... que en la que intenté imaginarme para aquel año.

Sin la menor duda hubiera cambiado una vuelta al mundo con todos los gastos pagados (si este no pasaba por Holanda)

por un sólo día en aquella reunión de usuarios que comentaban en aquel texto. El deseo de ir a aquel fantástico lugar no perdió ni un gramo de su fuerza original... y como podréis imaginar en el momento que me dieron una oportunidad de poder ir (eso sí: con unos añitos de retraso) no la esaproveché en absoluto. Otra historia es si aprovechamos o no aquel viaje, pero lo importante es que ya no podré decir que no he visto todo aquello y no sé, es como si me quitara una molesta espina que se me hubiera clavado aquel noviembre... y verdaderamente ahora es como si ya no la tuviera.

Por estas razones la fecha del 12 de abril se convirtió en un día épico, el cual no llegaba nunca, y la semana anterior fue (como es normal) una de las más largas e interminables que he vivido.

En un primer momento pensábamos ir Kai Magazine, Ramón R., unos cuatro de FKD... a parte de los que vinieran de Madrid y Málaga... la cosa para mí era genial ya que la diversión se multiplicaría por cada uno de más que fuéramos... sin embargo poco me duró la alegría ya que unos por unas razones otros por otras... quedamos sólo Jaume y yo solamente. Curiosamente éramos los únicos que íbamos (en pura teoría) de 'voayers' es decir: no teníamos mayor interés que el de ver todo lo posible en la reunión sin otros intereses. Sin embargo tanto Teo como Ramón, como Kai sí tenían interés en ir ya que cada uno de ellos le interesaba presentar un producto, pero al saber que la posición de ir de Jaume y yo era totalmente firme, de algún modo aprovecharon la oportunidad para entregarnos sus trabajos a nosotros: Teo nos pidió que les lleváramos sus famosas traducciones y la más nueva... Princess Maker, Kai sus Lilos, No Name etc., Ramón R. su Eurolink y varias cartas a diversos grupos holandeses... Así de palabra no parecía mucho, además cada uno de los interesados nos agradecería 'nuestra molestia' de alguna manera, con lo cual no estaba mal, pero llegó el día de la recogida de material. La verdad es que yo no me pensaba que sería tanto: en total transportamos (comprobado en una báscula en casa de Jaume el día anterior al viaje) más de 60 kg entre los dos !!! no podíamos ya echarnos atrás con los compromisos adquiridos, de todas formas nos comentaron que hiciéramos lo que pudiéramos y que según se vendiera nos podríamos beneficiar de alguna forma, Teo nos regalaría un Princess... Kai nos lo agradecería con alguna comisión etc.

El primer problema con el que nos

encontramos fue que nos pasábamos del máximo de kilos por persona con lo cual tendríamos que pagar un suplemento en el avión, decidimos dejar cosas nuestras (antes que dejar cosas de otros) como ropa de recambio etc., arriesgándonos a tener que llevar la misma ropa mojada si llovía etc. en eso fue en lo único que tuvimos suerte ya que el tiempo fue muy bueno. Mejor no os cuento la sudadera que nos metimos en varias caminatas buscando el Hotel F1 con tantos Kg. encima, eso sí: para que todo fuera completo el tiempo que hizo fue de casi verano... para que os hagáis una idea: 'del verano que gastamos por aquí'. En las bolsas que llevábamos no cogía ni un disco más, con lo cual pesaban lo suyo... salimos de Barcelona sin ningún problema. Una vez que aterrizamos en Holanda, salimos del aeropuerto (SCHIPHOL), y cogimos un tren hasta Amsterdam CS (Central Station), para coger otro hasta Hartogenbosch, y desde él pude ver muy de pasada el estadio de fútbol del Ajax (creo que le llaman Ajax Arena) desde el tren y varios pueblecitos desde el autobús (o eso o el bus en el que íbamos le dio cinco vueltas al mismo pueblo... es increíble cómo se parecen todas las casas, iglesias etc. en Holanda: en cada población que veía creía ver repetida una casa, un jardín, una tienda...).

Sin duda lo malo estaba aún por llegar. Bajamos del autobús, y nos pusimos a andar, y aun habiendo cogido un tren y varios buses aún caminamos bastante. Lo que nos parecía imposible: poder ver el ya famosísimo hotel 'F1' (para nosotros, ya que al parecer nadie en el pueblo parecía conocerlo). Siempre me he preguntado si el dueño podría haber sido un usuario del MSX: ¿F1 Spirit tal vez? Pero a menos que fuera una alucinación a unos cien metros de nosotros podíamos ver ya el cartel de neón (¿lo era?). Paramos un momento para poder dejar las cosas en el suelo y coger un poco de aire... en eso nos dimos cuenta de que las correas de las mochilas se nos habían clavado en la piel y habían dejado su huella... por lo cual nos autodefinimos como 'LOS HOMBRES DEL MEGANE' (!!!).

El hotel había sido construido al lado de un Mc Donald's (o tal vez al revés, o a la vez ¿qué se yo?) pero más bien parecía un 'complemento más' de éste, ya que todo el mobiliario era de color rojo, y todo tenía como un aire a Mc Donald's muy sospechoso. Lo que me pareció curioso fue el que los 'wateres' y las duchas se autolimpiaran ellas solas por medio de un sistema informático, no teníamos llaves sino que se habrían después de introducir un código

secreto!, de esa forma no me extrañaba que en todo el tiempo sólo viéramos a una chica llevando sábanas y al encargado relaciones públicas botonesesseguratayjefazo (todo representado por una misma persona). Al lado del hotel había (aparte del Mc



Donald's) otra especie de restaurante, justo encima de ese local pudimos ver un cartel luminoso que representaba un cuchillo y un tenedor los cuales rotaban y se movían exactamente igual que en una de las partes de la demo de Compjoetania TNG : "Calculus", sin duda, entre el nombre del hotel y aquella pseudo-demo al aire libre que teníamos fuera, fuimos a parar a un lugar interesante... para un usuario del MSX. Pese a que el hotel no era caro, vimos con satisfacción que teníamos TV en la habitación, en la cual (no nos lo pensamos dos veces), enchufamos el Turbo-R de Marc Vallribera para terminar de grabar algunas cosas, verificar algunos discos, etc.

En la reunión de Tilburg lo montamos todo bastante bien y rápido, e incluso parece ser que nuestro stand fue uno de los mejor montados, el que tenía las cosas más interesantes etc., pero aunque esto parezca algo bueno, la verdad es que también tuvo su lado malo: ya desde el primer minuto y ni cuando siquiera era la hora de apertura del recinto ya había gente preguntando por nuestros productos, cosa que en las primeras horas nos pareció estupendo pero pasaba el tiempo y no teníamos ni un respiro, veíamos a otros grupos sentados en sillas y hablando unos con otros de sus cosas y nosotros hasta el cuello de trabajo, ya fuera vendiendo discos o hablando con la gente. Se notaba que si dabas un poco de conversación a los que nos visitaban la

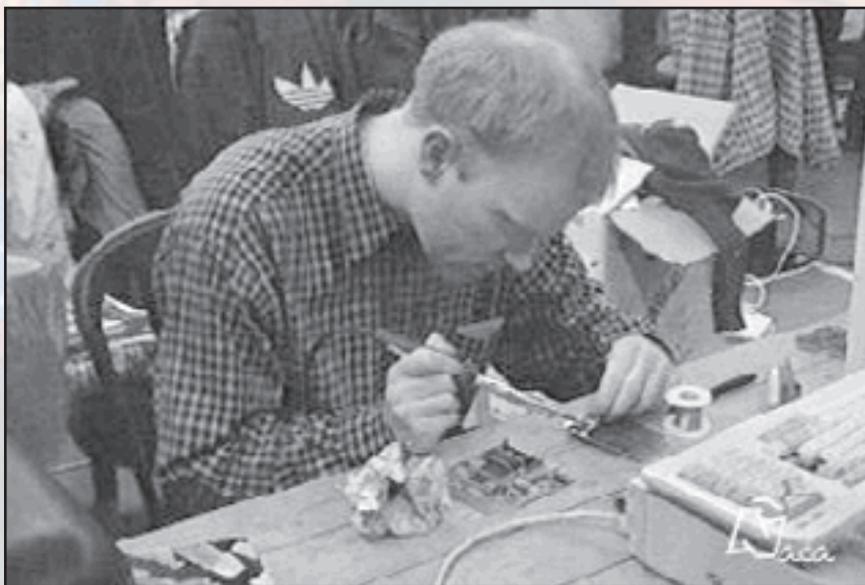


ing

agradecían y se ponían a comentarte mil y una cosas del MSX o de qué lugar y cómo habían venido (me encontré a uno que había ido a la reunión en coche -¿nada asombroso no?- pero si os digo que fue a Holanda desde Francia! ¿qué me decís?... Os aseguro que para mí todo aquello era como un auténtico sueño, ya que se acercaban a nuestro stand tanto gente de cuarenta o más años (como ese mismo señor de Francia) hasta críos de catorce años que se ponían a jugar al No Name o lo que pusiéramos... Jaime parecía que se defendía bien con el inglés, pero a mí no me quedaba otro remedio que ir intercalando entre mis frases en francés (nivel EGB), algunas palabras en inglés y castellano, e increíblemente parecía que me entendían, ya que en algunas ocasiones las conversaciones eran de varios minutos. Apenas tuvimos tiempo de comer un mini-mini-mini bocadillo con una cerveza (y que al final fue lo único que comimos desde el desayuno) ya que ni a la hora de la comida nos 'dejaban en paz', y apenas tuvimos tiempo de salir a ver lo que había por allí durante toda la reunión... y no es que hubiera poca cosa, ya que por lo que podía ver a mi alrededor veía gráficos que no había visto nunca, jueguecillos y pequeñas demos que tampoco había oído. Tanto Jaime como yo tan solo pudimos dar unas vueltecitas al recinto ya que enseguida veíamos

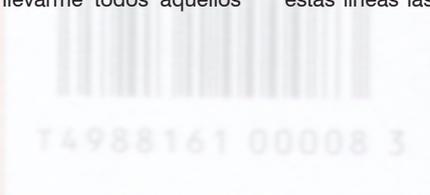
'jueguecillos', pequeñas demos de gráficos y música etc. que había por allí y que como es normal nadie se molestará en traer por su poca calidad, pero a mí me gustaría tenerlas, haberlo visto todo detenidamente (fijaos que a mí me falta tiempo para ver todos los stands de Barcelona... imaginaos allí que sólo tuve unos minutos...) Calculamos al final que para haber ido bien la cosa tendríamos que haber sido en la parada unas cuatro personas MÍNIMO para que tres se quedaran en ella y las demás fueran rotando para ver el local, era mucho el material que teníamos que presentar y no éramos más que dos tíos en él, no sólo hubiera ido mejor la cuestión de estar más tranquilos en el stand, sino que sin duda perdimos una oportunidad de oro, ya que de haber ido más gente estoy seguro que podríamos haber vendido más del doble de copias de todo lo que llevamos... digo lo de oportunidad de oro porque no sé si volveremos a poder presentar unos pesos pesados como los No NAME, PRINCESS MAKER, el resto de traducciones de Teo etc. es posible que veamos nuevos juegos y traducciones hechos aquí, pero es posible que no en la cantidad y calidad de lo que llevamos a Tilburg... una lástima.

Me vine totalmente frustrado ya que al principio eché un vistazo a algún stand que estaban montando y vi ofertas de cartu-



chos que luego no pude comprar ya que estaban tirados de precio (cuatro megas por poco más de 7500pts, SCSI Novaxis 1.51 por 99fl. etc.) y si pudimos ver algo fue gracias a Diego Millán el cual aunque estaba en otro stand distante vino varias veces y nos ayudó quedándose alguna vez en lugar de uno de nosotros. (Diego: desde estas líneas las cuales seguramente estás

al otro se le llenaba de gente la parada y teníamos que volver, con lo cual nos fuimos de la reunión totalmente chafados y casi con una depresión de caballo, ya que esperábamos haber visitado todos los stands que hubiéramos podido y ni tan siquiera vimos el que teníamos enfrente (!!!) porque la gente nos lo tapaba, me hubiera gustado llevarme todos aquellos



leyendo, te damos las gracias por la ayuda que desinteresadamente nos diste). Una de las muchas sorpresas que nos dimos (pese a no poder salir de los pocos metros cuadrados que teníamos de stand) fue el ver a algunos usuarios de iNueva Zelanda! uno de los cuales se acercó a donde estábamos para verificar algunas direcciones de usuarios de Internet (por motivos MSXianos por supuesto). Otro gran detalle que advertimos fue el 'intento' de rap de los chicos de Compjoetania The Next Generation (creo que eran este grupo) los cuales comenzaron a cantar una mezcla de .mod con Rap (aunque tal vez fuera uno de estos estilos), por supuesto el único equipo que se les veía era un Philips NMS-8245, un Music Module y algunos micros, un ampli, altavoces etc. y poca cosa más... lo que pude oír fue realmente bueno y profesional, lástima que no duró mucho tiempo. Ya desde que se oyeron las primeras notas la gente comenzó a moverse hacia donde provenían, sin duda todos los que estábamos allí estábamos deseosos de disfrutar de todo lo que ocurriera en aquel lugar... sin embargo a mí no me hubiera gustado estar en el pellejo de los chicos de Compjoetania TNG, ya que en un momento les estaban viendo unas cincuenta personas o más. Me dio la impresión de que lo que querían hacer se lo habían preparado antes, pero pese a todos los ensayos al final no salió como ellos hubieran querido... de todos modos para mí fue genial ver todo aquello (aunque fuera a medias).

Era ya tarde y parecía que algunos empezaban a desmontar las paradas, en ese momento estábamos enseñando algunas composiciones para Moonsound de Pau Martí (el hermano menor de Jaime), pero al ver que aquello se acababa y todavía no había arreglado mi OPL4... pensé en sacar el cartucho del Turbo-R, pero precisamente en ese justo momento 'pasó por allí' este chico de The New Image, se le abrió la boca y casi me pareció que le brillaban los ojos de la emoción al oír aquellas canciones de Pau, se ve que eran justo del gusto y estilo de las canciones que a aquel chico le gustaban.... con lo cual en lo que me pareció que era Holandés me dijo que esperara un momento (aunque no le comprendí precisamente por lo que me decía en su idioma sino por el sistema de comunicación internacional, oséase: los gestos impacientes y desesperados que hacía con las manos) se dirigió a su stand y volvió un poco más tarde con un disco en el que habían otras tantas composiciones al estilo de las que teníamos sonando, pero yo ya estaba desesperado ya que veía a Henrik recogiendo sus cosas, y hubiera sido un



desastre que volviera a Sabadell sin el Moonsound arreglado (y encima tener que mandarlo por correo de nuevo a Holanda) de algún modo le intenté explicar el asunto, pero mi nivel de inglés es casi ridículo así que no creo que me entendiera demasiado. Quería que me grabara sus canciones pero no tenía tiempo para eso, y fue una lástima ya que como tantas otras cosas y para variar me quedé con las ganas de traerme todas aquellas canciones ya que su grupo ha hecho composiciones de muy buena calidad para Moonblaster. Otro momento 'cumbre' del día fue cuando por fin pude hablar con el mismísimo Henrik Gilvad, le hablé sobre el problema de que mi Moonsound no cargara los samples, 'No problem: five minutes', fue, de lo que me dijo, lo único que le entendí, pero lo suficiente para mí. Y en efecto... en menos de cinco minutos me cambió el chip problemático por el correcto. La ocasión era única y no la desaproveché, después de pedirle permiso le hice una foto con mi cartucho en sus manos... iguauuuu!.

Un poco más tarde los que viajamos a Holanda nos reunimos en un grupito y no sé si a petición de los de Ñaca-soft, uno de los organizadores nos presentó a todos (y ya más formalmente) a Henrik Hilvad... con apretón de manos incluido.

Pasó el tiempo muy deprisa: fue visto y no visto (al menos para mí) apenas estábamos instalados cuando ya la gente empezó a recoger (y eso que duró más de seis o siete horas la reunión) pero para mí fue como cinco o seis minutos. No me lo creía cuando vi que la gente recogía sus cosas ya que aún quedaba muchísima gente dando vueltas, comprando, hablando, viendo cosas... y eso que aún era pronto, no sé si sobre las cinco empezaron a des-





montar los stands, yo pensaba que aquello lo alargarían hasta las seis o siete ya que (estoy seguro) la gente se hubiera quedado sin problemas un par de horas más, pero a la orden de algún organizador todo terminó desde entonces, supongo que sabrían que aunque la reunión llegara a las doce de la noche todo el mundo seguiría allí como si nada así que lo cortaron en aquella hora, tal vez para que la gente que venía de fuera tuviera tiempo de coger los trenes oportunos etc. no lo sé. Al menos a nosotros nos fue bien en ese sentido ya que cogimos los autobuses sin problemas y tal vez como aquella gente se 'recoge' en sus casas muy pronto a ciertas horas los autobuses escaseasen. Parece ser que a las ocho ya es un poco tarde ya que a esas horas no veíamos ni un alma por las calles de los pueblos. Sea como fuera nos fue bien volver al hotel a esa hora... pero eso no quiere decir que no deseáramos que la reunión se alargara trece horas más...

La vuelta a casa al menos por mi parte fue un continuo malestar, un continuo sen-

los demás... y al llegar a casa comprobamos que no habíamos llegado ni por asomo a las expectativas de ventas que nos habíamos marcado. El viaje había resultado un 'destrippen' en cuestión de dinero y pensando en caliente (quemando más bien) todo en conjunto se podía calificar de desastre por las muchas oportunidades perdidas de ver cosas. No exagero si digo que (hasta hace unas semanas) hemos estado sopesando muy seriamente (principalmente yo) dejar por completo la 'Msx scene' como se suele decir en estos casos... y no sólo por algo que he puesto aquí sino por otras razones.

Es curioso: antes de ir a Tillburg, mi preocupación consistía en el temor de ver una reunión pobre en visitantes, una reunión donde se detectara un paso atrás en algún sentido... poder ver a setecientas u ochocientas personas que visitaran el encuentro sería algo fantástico. Sin embargo perfectamente fueron más de mil personas, habían novedades en forma de pequeños programillas de juegos, imágenes, demos etc. la gente estaba contenta y animada, y sin duda, muchos pasaron un día que no olvidarán fácilmente... y así con todo, como decía, es curioso que por algunos motivos me sienta tan mal.

...Y se acabó. Todo esto es lo más destacable que pudimos ver en Tillburg. Personalmente y antes de ir a los Países Bajos mi intención era la de escribir un artículo lo más detallado posible, con absolutamente todos los detalles que ocurrieran en el encuentro, todas las novedades, e incluso una lista de esos cartuchos que todos dicen que hay por allí 'tan raros' y que nunca hemos visto por aquí (y en efecto allí estaban, cartuchos extrañísimos en forma y colores y encima baratos) sin embargo no lo he podido hacer, y para mí (que soy un fanático de los detalles) me resulta otro motivo de frustración.

Una curiosidad que no viene al caso, pero que no deja de ser inquietante, es lo extraño que resulta que justo desde que volvimos Jaime y yo de Tillburg, la gente nos dice que cada día que pasa tenemos la mano derecha cada vez más "negra"... ¿Podéis explicarnos por qué nos ocurre esto?

YODH '97

timiento de impotencia al no haber hecho cientos de cosas que tenía en mente y que por causas mayores no pude hacer, toda la reunión preocupándonos por las cosas de



fanzines *en esencia*

Hace unas pocas horas, después de haberme despertado, ha sido la última reunión de Barcelona.

Se han visto muchas cosas, por ahí. La verdad es que ha habido mucha gente; gente a la que no había visto nunca, y eso me ha hecho sentirme un poco distinto, en cuanto al mundillo en el que estamos inmersos. Se hacía opresivo, a veces, cuando no encontrabas a quien estabas buscando, acostumbrado a alzar la mirada en busca de esos cuatro rincones, y verlos. Fue mucha la asistencia, sí, y fue algo bueno. Los únicos que faltamos como stand fuimos nosotros, pero eso seguro que se remedia para la próxima reunión, eso seguro.

Pues sí, han pasado unas pocas horas, y por no hacer tareas que me urgen más pero que son más aburridas, y como tengo el espíritu MSX un poco reciente, voy a comenzar el artículo de comentario de fanzines, pero como este es el último número, y como no se pretende una actualidad, quise titularlo así: fanzines en esencia, y explicar un poco no de lo que hablan, sino de cómo lo hacen, de lo que se suele encontrar en sus páginas, y de lo que en definitiva, transmiten. Supongo que somos afortunados, porque no paran de salir nuevos grupos con ganas de hacer cosas, y cada uno lo interpreta a su manera, ese espíritu, y lo plasma en forma de lo que sea, como fanzines, diskmagazines, juegos, utilidades, músicas, hard... Tenemos una gran fuente de producción en nuestro país, y no nos podemos quejar. Ya todos sabemos, que las cosas suelen ir pasmosas, y nos damos siempre el margen de plazo de salida, las reuniones que se celebran. Aquí, en Barcelona, son cada seis meses,

y en ésta, que ha sido la décimo quinta, se han presentado cosas interesantes. Sí, es el momento esperado, es cuando nos reunimos todos y enseñamos lo que poco a poco o con muchas prisas hemos hecho. Es algo bueno. Espero que en las reuniones nunca falte una novedad, pero con todos los grupos que somos, dudo que esto ocurra alguna vez. Vaya, ¡si la oveja negra somos nosotros! Bueno,



nada, que ya llevo mucha introducción y supongo que debo parar, que aunque se necesiten páginas para hacer la revista, no debo irme de la olla.

Delante mío tengo el número tres de Moai-Tech, y con éste, supongo podré explicaros la esencia que emana, lo que su delgadilla estructura me dice, y que es esto:

Moai-Tech: "Sólo MSX"

Son pocas páginas, sí, los que nos están

mostrando de momento, y el fanzine adquiere un ligero aire de ingenua fragilidad, contrastado con una extraña magnificencia representada en una portada a color. De momento, son gráficos de MSX, lo que apreciamos en sus portadas, y la tosca definición que a veces revela nuestro ordenador. Vaya, y cuando uno la coge, y se dispone a ver qué es lo que esconde, qué será aquello que cuenta en tan pocas páginas, ¿qué es lo que se encuentra? Pues ni más ni menos que unas hojas grisáceas, que cuentan algo que a primera vista no se entiende, y que te lo miras un poco, y dices, vaya, comentan este juego, o hablan de nosé-qué cosa. No sé por qué pero parece todo un poco desordenadillo, puede ser porque no les hace falta mirarse mucho la maquetación, ya que supongo no lo encuentran tan necesario como el tener cosas a contar. Así, queda todo de cariz uniforme lioso, de ese tono grisáceo de fotocopias, ocultando unos textos que al principio parecen un poco aburridillos de leer, pero que cuando lo miras, ves un enorme buen hacer y mucho espíritu, en sus comentarios. Siempre lo digo, y siempre lo diré, un fanzine no tiene por qué fijarse enfermizamente en que la maquetación sea perfecta, y que la utilización de la tipografía sea la adecuada. Con Moai-Tech no vemos esta preocupación y no es algo a criticar, si no al contrario, yo lo elogio mucho, porque lo que quieren hacer es publicar lo que quieren decir, y así lo hacen, y así es un fanzine, donde lo importante es lo que cuenta, y no cómo lo adornan. Sí, ya lo sé, un buen aspecto visual gana mucho, pero si las cosas se quieren hacer simples, pues que tengan ese aire, y bienvenido sea, pero claro, yo decía que todo

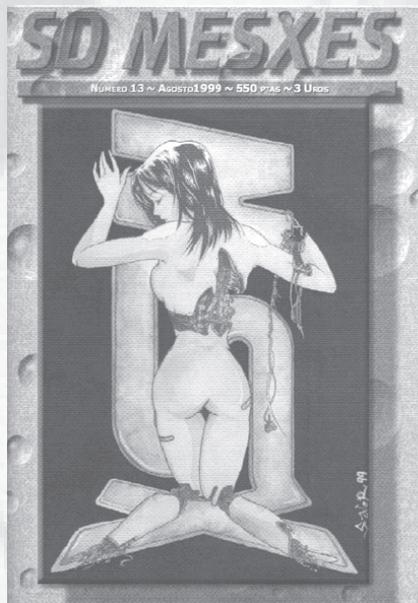


parecía un poco confuso... ¿Me estaré contradiciendo? Vaya, qué cosas que digo. Han sacado tres números en relativamente poco tiempo, y lo que más se nota, o quizás es porque conozco a alguno de ellos, es que lo hacen con ganas. Las portadas, no nos remiten a nada; son simples gráficos, pero de momento, ya es una tónica general. Tú, lector, que de seguro has comprado algún número de este fanzine: ¿te ha entretenido? ¿te has sentido cerca del espíritu MSX? ¡Pues sí! Y es dado a su sencillez y buen hacer, sin alardes de ningún tipo, sin grandilocuencias ni vistosos títulos. Es sólo para msxeros, es para nosotros y de ellos, y en su próximo número lo volveremos a hojear y no nos volveremos a enterar de qué nos hablarán, de por qué ponen esa foto en ese artículo... Pero es sin lugar a dudas, la palabra fanzine llevada a la práctica, que es hacer algo que te gusta, humilde, sencillo, sin nada más que querer compartir unas cuantas cosillas con todo el mundo. Una gran enhorabuena a todo el equipo, ya lo sabéis, y enhorabuena por todos los proyectos tan buenos que tenéis entre manos, y por los que ya han salido a la luz, como éste, vuestro fanzine.

Lehenak: "Espíritu familiar"

Vaya, ¿cuál será el próximo juego homenajeado de Konami que ilustre su portada? ¿Se acabarán los modelos de MSX para sus contraportadas? Sabemos que no, y sabemos que siempre estarán allí. Esa es una de sus "esencias", de sus amenas características. Siguiendo con

mi manía, os diré, que cuando lo cojas en una reunión, su grueso te será familiar, y esa portada, sin lugar a dudas es de un Lehenak. Y dentro, sabrás que encontrarás esas típicas dos columnas, y ese texto tan feo pero que ya es un viejo amigo de todos. Que sí, hombre, que da igual que se utilice una letra bonita, que esa, de por fea, les ha dado una fuerte personalidad, y es la que los medios les han proporcionado. Es un fanzine muy variado, donde siempre están esas secciones fijas de "taller mecánico", de "línea directa" de trucos "a nuestro gusto..." Siempre veremos esas secciones de entre sus páginas, y espero que siempre las veamos. Es un fanzine realmente entrañable, donde hay algo supongo especial que brota de entre sus páginas. Es algo inocente, simple, pero adornado con artículos muy especiales, como de eterna supervivencia. ¿Es que no se acaban los trucos?, ¿y las cosas por arreglar o hacer con nuestros ordenadores? Con Lehenak parece que no. No sé a mí, pero me da la impresión de llevarme un poco de las vidas de la familia Velasco, cuando les compro un fanzine. Y es que en sí, es por eso que es tan familiar, que algo emana de él por esa



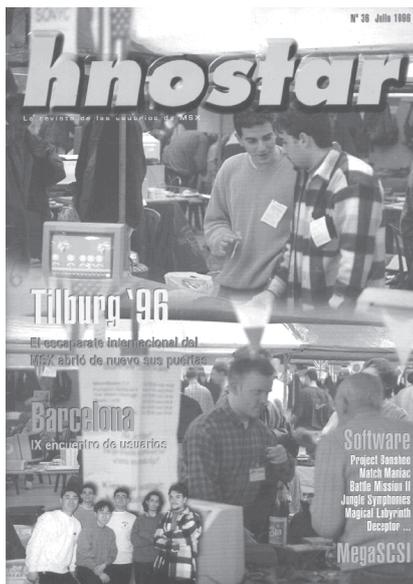
siempre misma estructura, por ese aspecto un tanto amigable que tiene, donde se nota un increíble cariño en como está hecho. Es algo de envidiar, sin duda, el trabajo que hacéis todos a la hora de presentarnos vuestras obras. Todas son muy diferentes, cada fanzine tiene su personalidad, y éste, sin duda, la tiene,

ya la ha conseguido, después de tantos años. ¡Hey, tú, lector! Si todavía no tienes un número de V.A.J. Club, ¿a qué estás esperando?

SD Mesxes: "Acabáramos!"

Panfletos subversivos, secta a piñón, y comentarios de todo tipo, llenan una publicación a la que creo trimestral, cuando las cosas van bien, toda ella marcada por ese "feeling" auténtico que se han sabido hacer, de tremendos lunáticos, de esquizofrénicos del sistema, que nos alegran la vista con sus flamantes fanzines. Todos ellos, y ya por tónica general, suelen tener muchas páginas, muy bien maquetadas ellas, y con una portada al estilo manga, que poco a poco va adquiriendo un trazo más bueno e interesante. Sólo hace falta mirarse sus introducciones, y una página con cualquier línea al azar, y encontraremos ese extraño dialecto sectario al que nos tienen acostumbrados. La verdad, es que nos miman mucho, ya que el día que este fanzine desaparezca, muchas frases célebres morirán con él, muchas palabrejas y expresiones... Sin lugar a dudas, y a mi juicio personal, han sabido llevar muy bien esa ida de olla en su fanzine, que cada vez está más marcada en él, y el delirio presente suele presentarse ya en cada una de sus páginas. Todo el mundo tiene su estilo, y ellos han derivado a uno único. Tenemos los fanzines serios, los que tienen su duende, y los cachondos, y estos son ellos. Es algo muy normal el releer sus artículos e instruirse uno mismo en su selecto vocabulario, y en definitiva, divertirse. Dentro de su fanzine, podemos encontrar artículos de todo tipo: los comentarios de juegos y encuentros, los dedicados a programadores, los CD de música, las opiniones, secta... En fin, es algo muy variado y terriblemente ameno. Su aspecto gráfico realmente invita a releerte las cosas, y su cariz informal, te lo hace algo muy ameno (lo repito). No tienen desperdicio sus fotos, locas y surrealistas, todas ellas envueltas en esa palabra que en un principio me pareció un tanto extraña, cuando la ví por primera vez: secta. La verdad es que la primera vez que leí una de ellas, me quedé flipado. Era una lectura lenta, ya que en sus principios, el cúmulo de palabrejas extrañas era total, y era

una pasada ver la imaginación o el enredo mental que tenían estos personajes, para hacer eso. No sé, si hay algo ya dentro de nuestro mundillo del MSX, es



lo que habéis creado vosotros, el espíritu que habéis metido en vuestras páginas. Sabed que es de las pocas cosas con verdadera personalidad que nos queda. ¿Qué seríamos sin secta y sin vuestro cachondeo? De veras, seguir así, aunque cueste un poco sentarse delante del ordenador y hacer algo. Thanks for everything.

Hno star: “Still Alive”

No sabía qué titulillo ponerle a esta revista, pero creo que ya lo entendéis. Con todos los fanzines que ya he comentado, hay algo muy fuerte, dentro de nuestro sistema, y nada tiene por qué morir. Pero me ha pasado a veces, cuando se retrasa la salida de algún número de la Hno star, que empiezo a pensar: “ya está, ya se ha acabado, ya no hay nada por comentar”. Es ese temor, de que si ellos murieres, algo muy grande moriría, y cuando les vemos en forma de otro de sus números, damos un pequeño respiro, y pensamos, “uf!, we’re still alive!”. Es algo que quizás alimenta una vaga esperanza, aunque un poco rara, porque parecen aquellos fantasmas desconocidos, aquellos grandes sabios conocedores de no se sabe qué arcano secreto del MSX. Parecen nuestros padres, que sólo vienen por vacaciones... Su revista, pasada por imprenta, con papel satinado y portada en color, es lo

más profesional que ha habido, me atrevo a decir que nunca, y actualmente, en nuestro país. Algunos dirán que su aspecto visual es un tanto sosillo, sí, pero tiene su personalidad. Los que los conocen seguro dirán que así son ellos, un tanto serios, y lo que digo yo, es que son unos profesionales. Es una gran revista, sin duda, pero le falta algo, y es lo que ya he dicho: le falta duende. Ese regustillo que deja es en sí el de pura supervivencia, por lo fría y seria que es. Pensamos, “joder, seguimos aquí, sí, porque esto es algo serio”. Bueno, no sé si me cojéis muy bien o no, pero seguro que alguno comparte esta visión que intento hacer objetiva, ya que intento sólo plasmar lo que ella globalmente refleja. En su interior, tenemos de todo: desde noticias frescas hasta el mundo del MSX en Internet, pasando por comentarios de nuestras reuniones, juegos, etc. Es muy variada, con las típicas secciones de lo que se puede comentar en cualquier publicación. Es también el punto de encuentro con clubes de otros países, donde podemos ver en sus artículos, cómo está el MSX fuera de aquí, y vemos que sí que hay gente como nosotros, raros especímenes que nos movemos por ilusiones. Es la revista de todos, la revista de los usuarios de MSX y sin lugar a duda, con ella, ya nos hemos convertido en la cuna de nuestro ordenador en todo el mundo. Seguid así, señores Tarela, y veniros por Barcelona, que lo importante del mundo en que nos movemos, son las relaciones. Que se os vea el pelo.



Fin: “Recapitulemos”

Sé que me dejo personas en el tintero, como el Eurolink, el Gunkan ediciones, y otros más. Perdonadme, pero de lo que quería escribir, era sólo de publicaciones en papel, que, al fin y al cabo, es lo que siempre acabas releyéndote. Sé que vuestro trabajo es duro, como el de todos, y os admiro por ello, porque ponéis empeño en hacer un poco más de lo que todos hacemos, y así, contribuir a nuestro mundo MSX. Como habéis podido ver, esto ha sido un pequeño comentario que quería sólo mirar un poco por dentro, a aquellas personas que hacen esos fanzines y revistas, ver un poco esa personalidad, que en papel es mucho más fácil de advertir que en un entorno gráfico por ordenador. Hablaba de “feeling”, de duende, de regustillo, de aquel sabor de boca que deja una lectura de alguno de ellos. No sé si alguien me comprende, pero espero que sí. Yo, por mi parte, espero darle algún sentido a la maquetación de este número de la FKD Fan. Espero darle una fuerte personalidad, para que al menos, sea recordada, y aún no sé cómo hacerlo. Es algo que quiero que vuelva a ser hojeado, y que de alguna manera, se tenga presente, cuando en uno de esos días, en que pensamos un poquito en nuestro sistema, alguien lo coja, y lo relea. Ese es el espíritu que quiero buscar, y que espero conseguir.

Pues nada más, esto se acaba, no porque tenga ganas de plegar, sino porque el tema ya apunta a su fin. Todo esto era un pretexto para que todos nos diésemos cuenta de que estamos aquí, y que da igual lo que hagamos: fanzines, diskmagazines, juegos, aplicaciones, o lo que sea. Lo importante es que hacemos algo, y que hace que lleguemos a ese año que ya no me acuerdo como lo imaginaba cuando era pequeño, pero que pensaba seguro sería especial. Gracias a todos y perdonad que sólo haya mencionado a unos cuantos, pero ya todos sabemos quienes somos, y lo que hacemos. Aquí se acaba este pequeño repaso a nuestros fanzines y a toda su “esencia”.

Iván Priego

スーパーでおもしろめ・スプラッター



SCC

Hace algún tiempo en una de las cartas que escribí a Martos le consulté varias dudas que me traían de cabeza relacionadas con las conversiones de KONAMIs : equilibrar el sonido SCC/PSG, cómo cambiar el slot SCC de algunas de sus conversiones y la última si sería posible jugar a los KONAMI en inglés en un ordenador japonés. Y muy amablemente me mandó una carta dando respuesta a todas mis preguntas, y este comentario no es más que un remake de ésta. Primero agradecerle que tuviera la santa paciencia de leer y contestar esa carta (no era precisamente corta y yo soy bueno para pedir poco). Vamos allá :

VOLUMEN IDÓNEO del PSG en los SCC de KONAMI :

Más de uno se acordará de este truco de Martos que ya fue publicado en el nº 18 de HNOSTAR, pero que he creído interesante recordar. Ahí va la cita de Martos : "Es muy posible que el sonido de los SCC de Konami fuera programado sobre

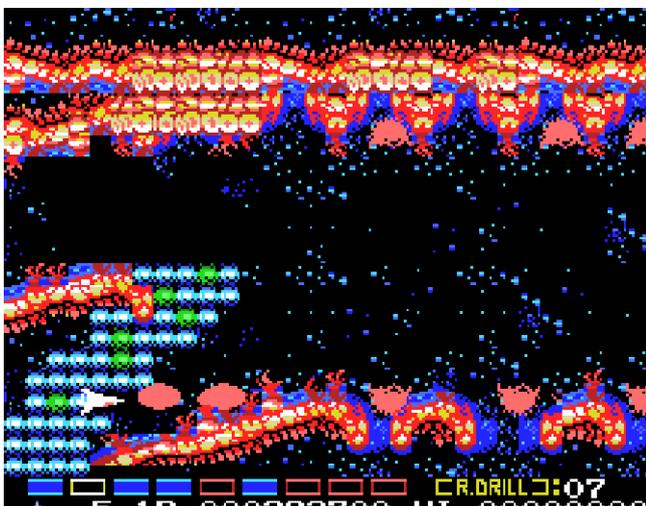
ordenadores Sony, es por esta razón que en aparatos de otras marcas el PSG no suena correctamente ya que varía un poco el balance entre sonido interno (PSG) y externo (SCC). El caso más notable es el de los Philips donde la batería y el bajo (programados en PSG) prácticamente no se escuchan, aunque también les ocurre a otros modelos como los PANASONIC, aunque en menor medida.

Para solucionar este problema (que sobre el original en cartucho sólo podría corregirse tocando el hardware), la mayoría de las conversiones y los masters de sonido incorporan un truco para equilibrar los volúmenes : en las más antiguas manteniendo pulsado el cursor arriba durante la carga se le suben 6 unidades de volumen a los canales PSG (adecuado para los Philips pero excesivo en otros aparatos). En las conversiones más recientes podemos incrementar el volumen de forma más selectiva (de 0 a 7 unidades) según se mantengan pulsadas durante la carga las teclas E-D-C :"

- E -> +4 Philips -> E+D=+6
- D -> +2 Panasonic -> D+C=+3
- C -> +1

CAMBIO de SLOT SCC :

Seguro que en alguna ocasión todo usuario poseedor de ampliaciones de RAM externas, FM Pack, disco duro, expansor de slots, los afortunados propietarios de un SCC+ o simplemente aquellos que han trucado un Megarom Konami para tener un SCC permanente sin que se active el juego hemos deseado en alguna ocasión poder cambiar el slot de SCC de alguna de las conversiones de Megaroms de KONAMI, de forma que podamos mantener fijo siempre en el mismo slot alguno de estos cartuchos (por ejemplo en mi caso se trata





人まさつかい、すりかわっていく
のバイオロイト・スナッチャー



1991年6月6日 モスクワ



ギリアン・シート 推定 31才

2039年6月
NATO軍中立領土調査隊により
シベリア地下で
コールド・スリープ中を
発見、ホゴされる。



del interface SCSI que siempre tengo puesto en el SLOT 2). De esta forma cuando se da el caso de que pones un juego que utiliza el mismo slot para el SCC que el de tal o cual cartucho que siempre mantienes fijo, repatea bastante tener que desconectar lo que allí haya para poder echar una partidita al Space Manbow, por ejemplo.

Pues de la mano de Martos (alias Magic Fingers) aquí tienes la solución :

En las conversiones que tienen cargador debes buscar la secuencia de bytes E6 CF F6. El siguiente byte puede ser &H10 o &H20, según el juego utilice el slot 1 o el 2. Podemos cambiar este valor por dos caminos: si queremos cambiar el slot permanentemente lo más fácil es cambiar este valor según convenga mediante un editor de sectores. Si lo que queremos es cambiar el slot SCC de un juego temporalmente o queremos poner una opción antes de la carga del juego para elegir SLOT, debemos cambiar este valor mediante POKE.

Para las conversiones que cargan por bloques debes buscar la secuencia anterior en la ejecución del último bloque, salvo en aquellas que cargan sin sonido en 128K, que estará en el primero de todos.

Un ejemplo práctico :

Tiene un GRYZOR con SCC

KONAMIs en INGLÉS en TURBO-R :

Pero lo que ya es una verdadera leche binaria es este segundo truco Made in Martos. Sí, sí, lo habéis leído bien. Si eres usuario de TR este truco te puede interesar. Aguza el oído y tate atento... Como me ha parecido que yo no sería capaz de explicarlo mejor e decidido citar textualmente su explicación : "En principio no hay manera de que el Nemesis 2, por ejemplo, funcione en inglés en un ordenador japonés, porque la posición &H2B en la que se basan los programas para distinguir la nacionalidad del ordenador está en la ROM y las instrucciones de lectura están perdidas por todo el programa. Sin embargo en el Turbo-R se puede hacer un truco para ejecutar ROMs modificadas gracias al modo DRAM.

- Arranca con el "1" pulsado para salir al DOS1 con Z80.
- Haz OUT &HFE,&H1C si tienes GT o &H0C si tienes ST. En

esta página de la RAM está guardada la copia de la ROM del BIOS. A continuación haz POKE &H802B,&H91 para ponerla como un MSX europeo y para terminar OUT &HFE,1.

- Activa el R800 en modo DRAM con DEFUSR=&H180: ?USR(0). Esta es la forma más directa de activar el R800 desde BASIC, no enciende la luz del led pero no tienes más que hacer un files para ver que está activo.

- Si haces ahora PEEK(&H2B) verás que ha variado el contenido de esta posición. Ejecuta ahora el NEMESIS 2 y lo verás en inglés.

Desde estas líneas y aprovechando quiero agradecerle a Fco. Jesús su ayuda y capacidad de entrega, creo que le debemos muchísimo (yo personalmente incluso el que arreglara mi segundo interface SCSI (la versión de HG) que me vendieron estropeado los de MSX Club Gouda cuando vinieron a la reunión de BCN y creo que tanto esfuerzo merece un reconocimiento y no caer en lo más fácil : censurarle por ser un hacker.

Además aquí quien más quien menos tiene programas copiados y si no como dice el dicho "quien esté libre de culpa que tire la primera piedra". Pues eso, que este comentario sirva para rendirle homenaje.

* Desde siempre el nombre de Martos ha estado indisolublemente unido al de Konami. No en vano, de no haber sido por sus conversiones la mayoría de nosotros no habiéramos disfrutado en nuestra vida de juegos como el Solid Snake o el Space Manbow y tantísimos otros mitos como el SNATCHER que él importó y apostaría a que muchos de nosotros no estaríamos con el MSX en estos momentos.

Nada más, sólo me queda desearle toda la suerte del mundo a un gran amigo. Siendo Martos el protagonista de este comentario a él le toca cerrarlo, y es de esta forma que concluía su carta:

"¿ Todo clarito ? Bien, pues cortamos la transmisión. ¡ Hasta la próxima ! Fshhhh ... (ruido blanco)".

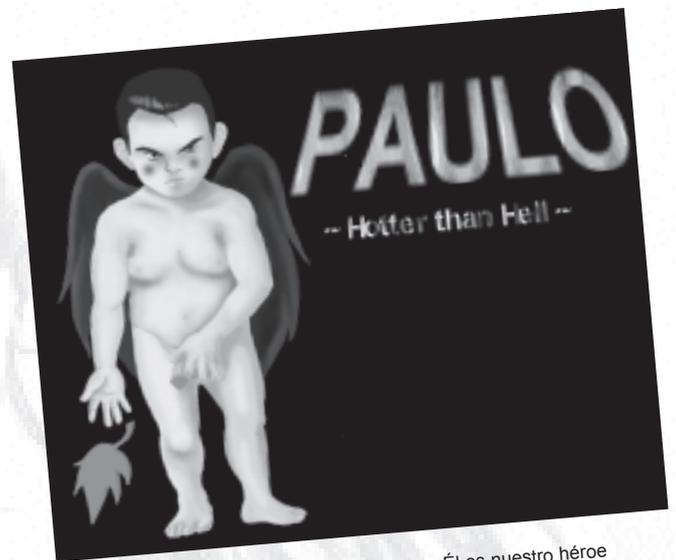
Jaume Martí

PAULO

Però...
¿esto va en serio?!



¡¡Dios!! Pero... ¿Qué significa esto? Qué es eso de PAULO??!! Y esos dos de ahí, yo diría que me suenan. Bueno, pues de esto y mucho más hablamos en una reunión de Badalona los creadores de este nuevo juego y yo, sobre el proyecto, y en fin, de por qué tengo que incluir estas imágenes por ahí, que me están volviendo loco... Alguien me ha dicho que él es nuestro héroe, que es el nuevo ídolo de los niños, y que nos liberará, de los opresores, y en definitiva, de... Él!!!



Él es nuestro héroe

Los culpables de esta entrevista son:

Óscar Centelles: Programador

Francis Álvarez: Mmmm... ¿Ideólogo?
¿Director de arte? ¿Culpable de todo??

Roberto Álvarez: Grafista

Alberto Martorell: Música

Iván Priego: El que no tenía la entrevista preparada.

F: Bueno, a ver, ¿Tienes las preguntas preparadas o no?

I: ¿Yo? Nada, yo no me he preparado nada.

F: Qué cabrón...

I: Pero tenemos que hablar bastante para llenar.

F: Ah, vale, vale.

O: Cómo que para llenar.

I: Para llenar la revista.

F: ¡Bueno, va! Que queda poco...

I: Va, empezamos ya, ¿vale? Venga, presentaciones, que cada uno se presente.

O: ¡Ah! ¿Está grabando ya?

F: Sí.

O: Ah, vale, vale, va.

F: ¡Ja, ja!

I: ¿Venga?

F: Alberto tío...

I: A ver, por ejemplo, soy Alberto y soy el músico del juego...

A: Ah, vale. Pues ya está...

O: ¿Hay que decir apellidos?

I: Hombre sí. Tú eres Martorell. Tú, Francis, qué...

F: Álvarez.

O: Y yo Óscar Centelles.

F: Con e.

O: ¡Con "e"!

I: ¿Cómo? Centé...?

F: Centelles, como Los Centellas pero con E.

O: ¡Eh...!

I: Vale, vale.

F: ¡Ja, ja, ja! Bueno, y no está mi hermano, tío.

O: Ah, sí el dibujante.

A: Roberto Álvarez.

O: Bueno...

F: Saca temas, pavo, porque no sé...

Todos: ¡Ja, ja, ja, ja!

I: Vale, vale, pues venga...

(silencio...)

Todos: ¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja!

I: A ver, sí, venga, vamos a hablar de... Explicarme la idea del juego, a quién se le ocurrió, y todo eso.

F: Es mía, mía. A mí. Soy el crack.

O: Es el "concept man".

F: Sí, sí. Todo pasa por mis neuronas.

I: Y qué. Pero cuando

fue... hace cuánto.

F: Hace... ¿cuánto hace? ¿Un huevo, no? No sé, se me ocurrió...

O: En el lavabo.

F: Hablando por teléfono con el Alberto. ¿Te acuerdas? Dije: "vamos a hacer un juego". ¿Tú te acuerdas?

A: Sí... ¿fue así?

F: Sí. Bueno, lo teníamos ya planeado, y él podía poner las músicas, y así así pensamos en el otro que sabe programar, y...

O: Sí, bueno...

F: Y bueno, así va.

I: ¿Y la idea del juego de naves?

F: Eso es por el Alberto. Él es un fanático de los juegos de naves. Primero pensamos en un Nightmare, que bueno, también lo puede ser. Y como a la gente le moló...

O: Bueno, la gente...

F: Bueno, la gente del grupo.

O: Éramos nosotros tres, ¡claro!

F: ¡Ja, ja, ja!

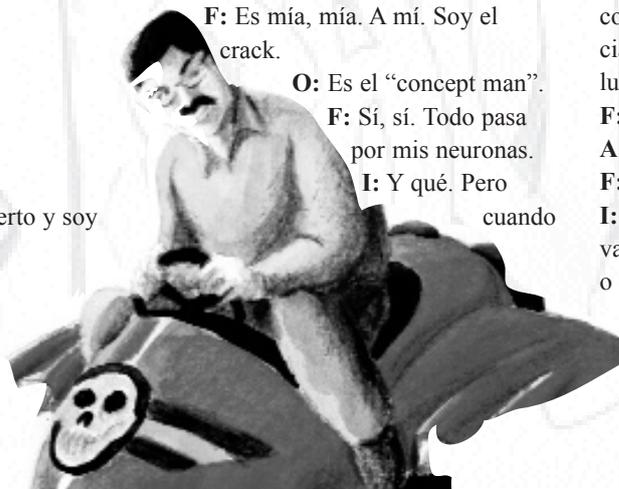
A: Yo quería que lo programases para con el XXXXX -incomprensible gracias al buen hacer de Alberto- hacer luego mi juego.

F: En PC ¿no?

A: Claro.

F: ¡Qué cabrón! Compilado en C...

I: Y a ver, no sé, contar un poco de qué va el juego. Por qué llevamos una nave, o QUÉ es esa nave...



PAULO

F: No, no es una nave, tío.

O: No es una nave, es el HÉROE.

F: Es el héroe de... de los 90, bueno ya del año 2000. Es el... el liberador de los homosexuales.

Todos: ¡¡JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA!!

O: ¿Qué quedará grabado...!

F: Eso... eso sale...

O: Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia...

F: Eso es verdad, ¿eh? Eso hay que tenerlo muy claro.

O: De hecho es un poco una parodia ¿no? Por si no se había notado.

F: No, no hay nada de eso. Es toda mentira...

I: Es que hay personajes que me sueñan, a mí.

F: Esto ha sido... habrá dado la casualidad.

O: Bueno, sí, claro, siempre te inspiras en uno, otro...

F: Pero, todo es en cachondeo.

O: Es culpa del dibujante.

A: Es tu hermano...

F: Si, sí, es que yo ideé el juego pero mi hermano ha sido el que ha hecho...

I: Es el culpable.

F: Si, sí, es culpable de todo.

A: Le ha dado esa atmósfera.

I: ¿Y cómo está ahora el juego?

F: ¿De tanto por ciento?

I: Si.

O: ¿...

¿Dos por cien-

to?...

F: No, bueno, gráficamente está por la mitad, más o menos.

O: Lo que falta es estructurar mucho lo que tenemos. Tenemos bastante cosa, pero falta organización. Lo que ha hecho Roberto son más que nada gráficos de los mapas.

Ahora está hecho prácticamente el scroll, y lo que falta es un pequeño editor para ayudar más. Y

enemigos hay tantos, enemigos normales, fina-

les...

bas-

enemigos normales, fina-

bas-

O: Sí, esas son versionadas.

A: Estamos dudando en hacer versiones o propias...

F: Es que queremos hacerlo en CD, el juego.

I: Con músicas de audio.

F: Sí. Músicas versionadas de audio o FM.

A: Pero hay muy poca gente que tenga eso.

O: Pero eso es opcional.

F: Es opcional, sí. Y si no, saldrá en disquete y con músicas FM propias del juego.

A: Es guitarreo, todo. Con baterías midi.

O: Dilo, ¿es heavy metal!.

F: ¡Ja, ja! Que ya toca, que ya toca...

O: Además, el Alberto cantará en las canciones.

Todos: ¡Ja, ja, ja, ja! (descojone general)

I: Qué bueno que sería...

O: Sí... no, eso, que el driver será del Sergio.

F: Ah, sí, el driver, de Sergio Guerrero. Lo ha acabado, pero ha habido algún que otro problema.

O: Pero bueno, que él está trabajando. Es un driver que se encarga de ejecutar las canciones.

I: ¿Y no saldrá en MoonSound?

F: En principio no.

O: Es cosa de él...

F: El músico, el músico, que algún día hará una canción FM.

A: (Mumble, mumble...) —más ración de palabras incomprensibles de Alberto. Para los cuatro gatos que quieran el juego, pues con su CD y...

F: ¡Edición limitada! Bueno, y una foto de un personaje, ¿no?

I: Dedicada.

F: Dedicada, dedicada... Recuerdo cierta foto de Carmen de Mairena...

O: ¿Cuala?

I: Carmen de Mairena, que trajo cierto personaje...

F: Sí...

O: ¿Cuala? ¿Cuala? ¡Ah, sí, es verdad!

F: Genial, genial...



O: Oye hemos desviado un poco el tema, ¿no?
F: ¿Eh?

O: Hemos acabado en Carmen de Mairena.

F: Sí, sí, tío, vamos a...

I: De qué más podemos hablar.

F: No sé...

I: O sea, que para la reunión de noviembre-diciembre, ni para atrás.

F: Ni loco. Va a ser el primer juego del 2005 ¿no?

O: Será realmente obsoleto... (risas varias)

O: ¡Eh! En cuestiones de audio igualará a la Play ¿eh?

Todos: ¡Ja, ja, ja, ja!

I: Eso es cierto.

F: Sí, sí, y gráficos, tela, tela.

O: Mira, hay usuarios que se sentirán muy identificados.

F: Exacto, hay gente que...

I: ¿Y pensáis exportar este juego a otro lado?

Todos: ¡JA, JA, JA, JA, JA!

F: Bueno, tío, siempre que encontremos un gran distribuidor que maneje bien el tema.

A: Si hay mucha pasta sí, si no...

O: Oye, no hay seriedad, ¿eh?! En este grupo...

F: No, pero el juego puede salir, en dos tardes, se puede acabar.

I: Es que si os pusiérais se acabaría en nada.

O: No, el programador es rápido pero...

Todos: ¡¡JA, JA, JA, JA, JA, JA!!

A: Estoy esperando a que él haga el código para empezar a hacer las músicas.

O: Yo estoy esperando a tener las músicas para ponerlas en mi código.

I: O sea, que va bien la cosa, ¿no?

O: Es que es lo que falta, más...

F: Vivimos muy lejos.

O: Es que eso hace el no poder quedar.

F: Todo el mundo va a dejar ya a la novia para poder quedar. Bueno, aprovechando, deciros que el Julio ha corta-

do ya con el... ¡Ja, ja, ja!

I: Qué cabrón.

A: Por cierto, que antes fue él, la estrella... (señalando a Óscar)

O: Oh, que asco...

A: Vivían al lado, o sea que...

O: ¿Esto no saldrá, no?

I: Sale todo, sale todo...

O: ¡Qué dices!

F: Hombre, hay que llenar tío.

A: ¿Sale todo?

F: No, no, no...

I: Depende...

A: Todo lo mariconeo que no salga.

F: No, no, tío. Alguna cosilla...

I: El mariconeo del principio sí que sale.

F: Si hombre, aquello sí.

O: Sí, sí, y lo del Alberto aquel rollo que tuvo con el...

(risas...)

F: Bueno, va, pregunta, pregunta.

I: Es que no se me ocurre nada tío...

O: Es que no vienes preparado...

F: Es que tenemos demasiada labia.

Sobretudo el Alberto, que va sobrao...

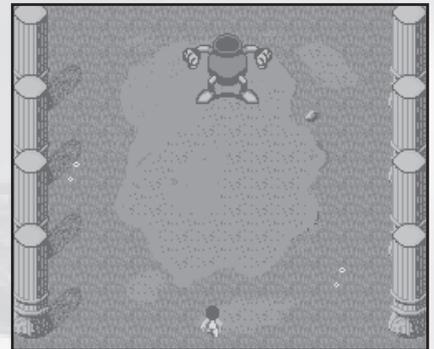
A: No se entenderá lo que digo yo, ya verás luego.

(paramos el cassette para averiguarlo, escuchamos esto último y...)

Todos: ¡¡¡JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA!!!!

Efectivamete, la peculiar voz de Alberto, quedaba un tanto incomprensible. Pues eso, que no se me ocurría qué más preguntar, y seguimos hablando un rato más de la programación, y algo de las músicas. Ahí acabó todo, nos levantamos, recogimos, y nos fuimos para casa.

D e todas formas, aunque no se vean muchos gráficos del juego por aquí, sólo decir que la presen-



Una pantalla del juego

tación hará época, y que en sí los gráficos del juego están muy bien. Pues nada coleguis, aquí queda esto, este crudo testimonio de una mañana de un sábado, y ahora, a esperar a que salga el juego. Espero que no sea en el 2005. ¡Saludos!

models



MODELS: PARA VER Y TOCAR

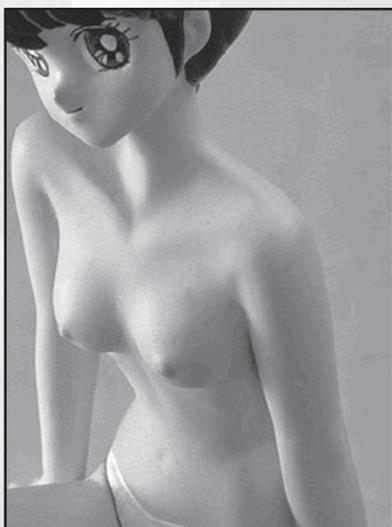
Por Kenneth A.I.

¿Cuántas veces has deseado manosear a esas estupendas chicas japonesas que aparecen en la pantalla de tu ordenador y en las series de anime niponas? Hay una manera: los MODELS, uno de los productos más representativos del merchandise de manga y juegos.

Se trata de figuras de diversos tamaños y materiales que suelen ir de los 3 cm de altura, hasta los 2 palmos.

Suelen ser de resina, algunas de plástico y casualmente de metal. Las hay que se venden sin pintar o hasta para montar, de forma que les podamos dar la postura que queramos. De todos modos las más impresionantes son siempre las acabadas por completo y pintadas a todo color, de las cuales aquí encontraréis algunos ejemplos (ver fotos. Hu,hu..).

La excusa tonta para hacer este artículo es que podemos encontrar models de personajes archiconocidos en el mundo del MSX, como es el caso de la saga YS de Falcom, Madou Monogatari, PuyoPuyo,



Model con el que babean más adelante...

Aleste Special, SD Snatcher y hasta incluso Record of Lodoss Wars y Gundam. Pero no me voy a limitar sólo a hablar de models de MSX, sinó también las más conocidas series del mundo del manga y por supuesto eróticos, faltaría más.

En estas páginas encontraréis también el proceso de realización de una de estas figuras. Éste venía acompañado con las pertinentes explicaciones de su creación y

montaje, pero a causa de su tan inteligible idioma, decidimos no incluirlo.

Empezando por los models de juegos MSX, destacan las figuras de YS, los cuales han sido basados en la serie de ovas. Podemos encontrar models de Adol, Feena de los libros 1 y 2, Lea del libro 2, Lilia de YS 2 y Elena de YS 3. Estos models son creación de Okayama Figure Engineering, de plástico y en escala 1/8 y son

quits de "pínteselo usted mismo". Todos los caracteres son estáticos a excepción de Adol que es articulado como los Action Man. El precio de cada una de estas figuras oscila sobre las 600 pelás.

Nuestro siguiente objetivo será Madou Monogatari con el personaje más popular de Compile, Arles, la simpática chica de pelo castaño que protagoniza el susodicho Madou Monogatari 1-2-3 Magical Voice R.P.G. (ostia con el nombrecito!) y las múltiples versiones del Puyo Puyo, acompañada siempre de Carbuncle, la mascota de Compile. También existen models de innumerables razas de puyos.



Y los más conocidos models para el usuario de MSX son sin duda los que protagonizan la carátula del SD Snatcher de Konami. Estos models fueron creados antes de ser lanzado el juego y forman parte de su merchandise. Por supuesto son SD y a diferencia de la mayoría son de metal. Podemos encontrar figuras desde el típico Snatcher hasta el "Tricycle" (pasando por supuesto por Gilian Seed, Jamie Loraine, Randam Hajile y Harry Benson).

Para los poseedores de Turbo-R que consideren a Ranma un personaje de MSX además de Anime, les alegrará saber que también pueden disfrutar de un inmenso surtido de figuras realizadas con los distintos estilos de dibujo que van desde el original de Rumiko Takahashi hasta el estilo de dibujo de los últimos ovas. Podréis encontrar a cualquiera de los personajes de la serie, desde el panda hasta el pato. Las hay pintadas y sin pintar, grandes y pequeñas, de plástico y de resina... For the people.

Y sin mucho más que decir de los siguientes, pasaré sin más a citarlos para que sepáis con lo que podéis contar:

Record of Lodoss Wars, del que existe un R.P.G. para MSX. Cabe destacar que los models de las muchachas están de miedo.

De Gundam también hay varios juegos para MSX, y podemos disponer de cientos de miles de models de esta serie, que sin duda ha sido la más explotada y la que más models se han hecho a lo largo de la historia de la raza humana. A saco.

Como que si no lo cito alguien me prodía pegar, me veo obligado a comentar la existencia de múltiples y variados models de Dragon



Adol

Ball. No diré más.

Para los admiradores de Sailor Moon, debo decir que quedarán satisfechos también con el enorme stock de figuritas, pijaditas y merchandise que hay sobre esta serie.

De "Nadia of the mysterious seas", también conocido como "El misterio de la piedra azul", se puede decir que dispone de unas figuras singulares de metal sin pintar de diferentes estaturas, algunas realmente grandes y detalladas, de diferentes autores y diseñadores. También encontramos al Capitán Nemo y su enorme Nautilus, maqueta realmente impresionante por sus detalles.

Y sin más paso a citar Kimagure Orange Road, Macross, Fist of the North Star, City Hunter (del cual he llegado a ver alucinantes figuras de dos palmos, costando hasta 30.000 pelras) y muchos otros.

Por supuesto, el punto más interesante para mi de este género (pues por él he hecho este artículo) son los models eróticos. Son esas imágenes tan bonitas de Peach Up's y Pink Sox que veis tan a menudo en los juegos de MSX, pero palpables, al fin. Hay de todos los estilos y colores, aunque por desgracia a veces se les olvida lo más importante... (ya sabéis, puta censura!). De todos modos hacen caer la baba, os lo aseguro. Veréis un par de fotografías en este artículo, aunque desgraciadamente serán en blanco y negro. Todo esto viene a cuento de que si buscáis bien, seguro que encontraréis alguien que las distribuya (almenos sé de su existencia en Barcelona y Tarragona). Los precios pueden oscilar desde 500 a 20.000 pelras.

Fragmento de "Cómo seleccionar 6 imágenes de models de un CD para ponerlas en una revista sin morir en el intento" (tiene guasa el título, también) :



J - Jaime Martí

K - KAI

I - Isaac Rodríguez

J - Mete el CD este de monigotas en el pecero.

K- Huy, este Güindous de mierda se cuelga que no veas!

I - Este péstium tira menos que una carrera de tetraplégicos sin silla de ruedas!

K - Mierda!! Este puto compact tiene más roña que las orejas de un mendigo. Espera, que voy a por el papel de lija.

I - Métele baselina que a lo mejor así entra.

J - Llamamos a los GEOS?

CD - Dejad de incordiarne, mamones! Ya colaboro, falen?

LILLO - Coño! un CD que habla!!

Por fin, y después de innumerables penalidades, el CeDé penetró en las oscuridades cavernarias del tenebroso PeCé. Y empezó el des-piorre...

K - ...

J - Esa no es de Sailor Moon?????

K - No, es de una peli guarra que tengo.

I - Pa variar... Hey! A esa se le ven las bragas!!

J - Serán de quita y pon?

LILLO - Serán comestibles?

K - Hey! A esa no se le ven las bragas!!!

I - Y a esa que le pica, que se está rascando?

LILLO - Mi caaasa!

Media hora después, seguían sin decidirse...

I - Esa no la cojas, que va muy tapada.

J - Cómo coño habrá hecho el cámara para tomar ese plano... Será contorsionista?

K - Este tío debe tener un problema...

I - Eso es un TAMPAX, no?

J - No.

K - No.

LILLO - Tampoco.

J - Esa no es de Sailor Moon?????

K - Errr...¿Cómo te lo diría...? No.

Al cabo de un rato, cuando ya las tenían casi todas...

K - Jaume, deja de lamer el monitor, marrano, que te vas a enrampar!

I - Será baboso el tío!

J - Vosotros que soys unos reprimidos... Y, por cierto, esa no es de Sailor Moon?????

K - Tu alucinas mandongas en estéreo...

LILLO - Cómo?! No puede ser! No puedo contener mis instintos! Al ataqueeeee!!!! (nada de "er")

Todos a la vez: - Nooo! Cabroón!!!

Y LILLO finalizó la sesión de Widows definitivamente...

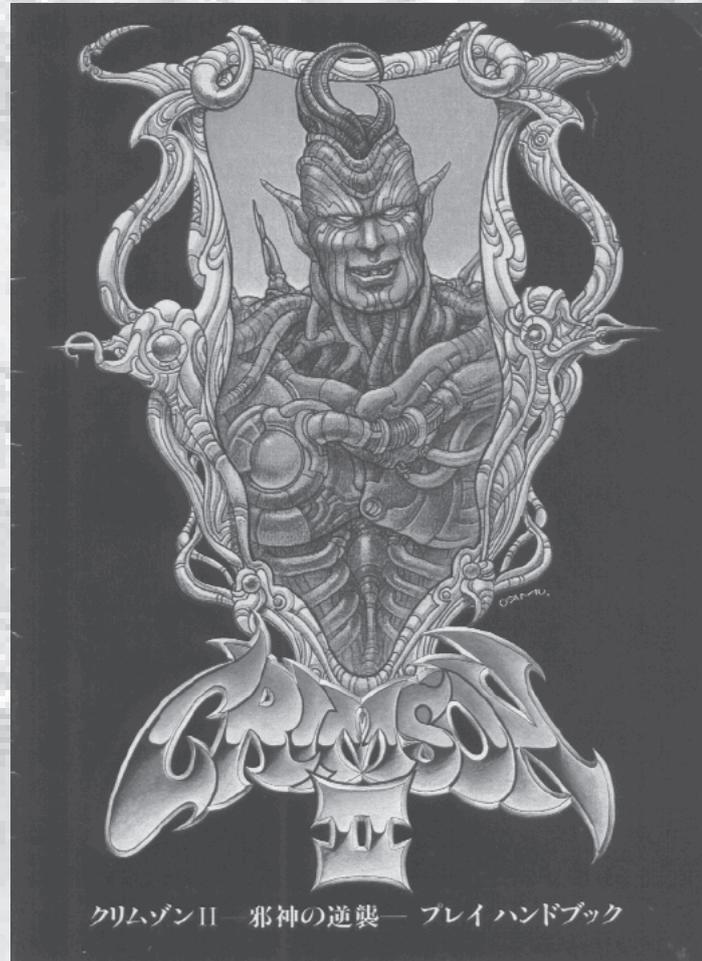
Fin del fragmento.

Crimson II

Crimson II fue un juego quizás un tanto infravalorado por estos lares. Tenía unos gráficos un poco simplones, y claro, estaba y está en japonés, como tantos otros... Supongo que por eso decidimos jugar a los Xak o a los Falcom, pero, desde el primer momento en que puse el juego, algo me enganchó. Nunca supe de qué iba la historia, pero jugaba y jugaba, y machacaba monstruos con tremendo placer. Fue la música de apertura, la del poblado, cuando todo comienza. Aquello fue demasiado: esa canción es genial!! La verdad, es que tenemos muchas buenas canciones "de poblado" en Fm, e incluso en PSG, con el eterno Ys III, pero aquella, era algo mágico, de verdad. Es alegre y triste a la vez, y animada, y tranquila... De veras, que eso me enganchó. Sí, que pensé que eran un poco simplones los gráficos. Demasiado quizás, pero al menos, lo que escuchaba valía la pena. Seguí jugando, y salí del pueblo, para ir al mapa del mundo, para deambular por ahí. ¡Joder, qué música más guapa! Y luego supongo que me metí en alguna caverna para repartir un poco de leña, y la música, también me gustó. Es un juego para disfrutar de las diferentes composiciones que tiene a lo largo de él. La tremenda música de los poblados, siempre es la misma -menos mal-, pero las cavernas, las torres, y los "mapas" del mundo cada vez que salimos de algún sitio, cambian constantemente.

Bien, bien, las músicas son geniales, pero ¿y lo demás? La historia se basa en que debemos llevar a cuatro personajes distintos, pero no a la vez, sino que cuando acabemos la misión del primero, apareceremos en otro poblado, quizás saliendo de la cama con un nuevo personaje en nivel uno. Y así hasta completar las cuatro historias, para al final, llevar a un flamante guerrero que se ocupará de reunirlos a todos, con los niveles en los que lo habías dejado, e ir a por el malo final. Esta es básicamente la mecánica del juego. Otra cosa, son las cavernas y las torres donde deberemos matar a todo cristo viviente, al principio con un poco de dificultad, pero que perdiendo un poco de tiempo al principio haciendo niveles, no os costará nada. Estos lugares son un poco laberínticos, pero para nada desesperantes, son sencillos, y se suelen acabar pronto. Claro está, tengo que recordar las músicas que van cambiando a lo largo del juego, con las piezas intranquilas de las cavernas, las composiciones inquietantes de las torres... y claro, la cosa animada en el mapa del mundo por donde deambulamos. Así todo el rato, cambiando las melodías con cada uno de los personajes. Bueno, sí, puede que se haga un poco monótono, el juego, porque siempre es lo mismo: salir del poblado y matar bichos para realizar una misión de la que no tienes ni idea de qué va, pero las luchas son agradecidas. Son las típicas por menús, donde te sale el monstruo de turno en un gráfico bastante grande, y la verdad, que el diseño está bastante bien y son muy variados, y cuando te ves aparecer a alguno, te impone un poco de respeto...

Sí, pasó un poco desapercibido, pero si alguien se aventurara a traducirlo, de veras que muchos disfrutarían. Yo lo hice y jugándolo en japonés, pero bueno, eso es algo a lo que estamos acostumbrados ¿no? Venga, animaos, y aunque sólo sea ponerlo, y escuchar esa primera melodía que me atrapó. Todavía estoy pensando en grabarme de alguna forma su banda sonora, si mi disquetera, no me hubiese dejado... Venga, ahí queda, lo siguiente, está en vuestra mano.



Aquí tenemos a los cuatro personajes del juego

opinión

“libre pensamiento”

No sé, quizás no sea demasiado tarde, y una molesta claridad todavía entra por mi ventana. Quizás no me pueda llegar la inspiración, pero ya que he empezado, quisiera contaros algo, que no quisiera ser de desánimo, sino que es sólo algo que me dio mucha pena, y necesito contárselo a alguien.

Todavía oigo esa musiquilla en mi cabeza, y quizás tarde en olvidarla. Como todos ya sabemos, ha pasado mucho tiempo desde que hicimos el anterior número de este fanzine. Vaya, en realidad, estas son las primeras líneas que pueden llevar a cabo el proyecto de acabar de una vez por todas, haciendo bien las cosas, y no desapareciendo casi en el anonimato, como si no nos importase nada. No sé lo que pensarán los demás miembros de FKD, y hasta se me hace difícil saber quienes son ya realmente. Hace algún tiempo que ya no vemos muchas caras por casa de José Miguel. Todo se ha olvidado un poco. Mi mente ha cambiado supongo en algo, y los ordenadores, son un aparato que a mi desgracia, puede que sean mi medio de subsistencia en el futuro. Ellos siguen muy metidos en el ajo, pero eso ahora se llama PC, o consolas. No puedo negar, que algunas veces se mencionan cosillas, y se entrevé un cierto anhelo de lo que un tiempo pasado fue, y se intenta buscar algo parecido en la tecnología de ahora.

No sé, algo ha cambiado, y yo hace poco también. Quiero que estas líneas formen parte del un tanto ya mítico número 13 de FKD Fan. Sé que no tengo tiempo para casi nada, y no sé si es mi afición por maquetar cosas, ese gusto un tanto extraño que todavía no sé de donde lo he sacado, o es que realmente quiero hacer algo por el MSX como punto final.

Lo que os quería decir antes, es que le pedí a Pablo el User disk del Dragon Slayer 6, para ver el final. La verdad es que intenté jugarlo, pero algo pudo más que mí y lo dejé de banda. Releyendo el artículo que antes os he mencionado, he recordado que tenía dieciocho años, cuando lo escribí. Dios mío, me he quedado pasmado. ¿Tanto tiempo ha pasado ya? Jaume se bajaba cada sábado de Castellar, y con su disco duro nos enseñaba cosas nuevas. Dios, ¡era un tiempo en que el Turbo R de Jose Miguel estaba todavía enchufado! Vaya, las cosas han cambiado, sí. Quizás algo haya muerto en nosotros, pero qué le vamos a hacer. Supongo que no podemos ser unos eternos culpables. Pero claro, como antes he dicho, siempre queda algo, y estoy seguro de que cuando un sábado de estos les plantee que quiero sacar el último número de nuestro fanzine, y que ya tengo cosas hechas, no me negarán su ayuda. Quizás les apetezca incluso volver a escribir algo, relacionado con un tema ya un tanto apagado. Quién sabe, puede que incluso este número llegue a quedar como el mejor de todos. De momento, una peque-

ña opinión se está haciendo, y dudo que mucho más puedas leer en estas páginas, ya que no creo que ninguno de nosotros tenga algo nuevo que se pueda comentar. Pero bueno, sé que todavía queda gente con verdaderas ganas de hacer este último número, y todavía tengo que llamarlos...

Pues bien, sí, vi el final de nuestro mítico Dragon Slayer. Y lo siento, pero no me gustó. Me esperaba algo más, algo supongo más grandilocuente. Ahí, me dí cuenta de que ya es hora de parar esa enfermiza veneración de glorias del pasado. Sí que son buenas, o quizás, debería decirse que fueron lo mejor en su tiempo, pero ahora, tienen un aire de cierta rareza. Sí, lo sé, mi consola también me aburre, y de una manera enorme. Ni siquiera juego a los tan aclamados juegos que tengo. Son una verdadera basura. Su argumento es cero, y su adicción es nula, aunque, no puedo negarlo, me lo pasé muy bien jugando a un juego de rol de Konami, y ¿sabéis por qué?, porque el jodido tenía argumento, y aún ahora recuerdo la personalidad de algunos de sus personajes. Y es lo que tienen nuestras llamadas viejas glorias: personalidad. Es lo grande que tienen, y que siempre tendrán.

Vaya, creo que no tengo ni una página y no sé qué más deciros. Supongo que ya tengo algo con lo que empezar a maquetar el número trece, y todavía no sé si hacer un logotipo para un último número, ya que creo que sería algo un poco inútil. De todas formas, quiero deciros a todos, que cuando un grupo desaparezca, otro surgirá, y durará lo que sus ánimos, gustos, o lo que la vida le permita, porque todo cambia, un día u otro, las cosas se distorsionan, y ves la vida con unos ojos quizás un poco más responsables, o cínicos, quizás. Es conocer a otra gente, tener otras prioridades, y olvidarte de viejas cosas, que bien pueden llamarse MSX, cómics, juegos de rol, o lo que queráis. Me asusta ver que han pasado tres años desde que escribí aquella opinión, y que ni casi recuerdo algo especial que haya pasado en ellos. Vaya, los que me conocen, se reirían por lo que acabo de escribir...

La claridad todavía continúa, y creo que veré caer la noche envuelto en pensamientos relacionados con el MSX. Es un tan común sábado, que no se me presenta muy especial. Supongo que mi ánimo lo dejaré fundirse con las ganas de hacer una pequeña cosa, y es de hacer ver la luz un pequeño objeto que haya hecho yo, y que tenga que ver con el MSX. Es algo que me debo.

Iván Priego

opinión

“gradius”

Hace un momento, me ha venido a la memoria eso de que nuestro MSX es genial, y hace unos días, o puede que fue ayer, que releí un artículo de un conocido nuestro, Jesús Manuel Montané, en el que decía algo así como que el esquemático Year Kung Fu era mejor, más adictivo que los juegos de lucha de las nuevas consolas. Pues bien, pasa que por estas páginas hay una opinión mía un tanto pesimista, en la que, profundizando en lo más hondo de mi ser, quise saber qué era aquel espíritu que poseía nuestro ordenador, y nos lo achaqué sinceramente a nosotros. Sí, es cierto, pero creo, y como véis no tenéis que hacerme ni caso en mis cavilaciones porque siempre cambio de parecer, que sí que hay algo de mágico, de “esquemático” en nuestros ordenadores, que lo hace mejor que todo lo que hay por ahí en el mercado.

Huau, esto es muy fuerte, realmente me estoy creyendo que nuestro ordenador de 8 bits es mejor que renders y misceláneo... Pero en sí, debo admitirlo y no sé si a mi pesar, que es cierto. Pero la cuestión es: ¿Por qué? No tengo ni la más mínima idea, pero fue algo que me hizo dar cuenta de esto, y es la razón de este comentario. Tengo en mi casa esa famosa maquinilla gris que saca nuevas versiones de nuestros juegos, y fue que sin dudarle un segundo, me fijé en las nuevas versiones de los Nemesis, y un amigo me los pasó, y me dispuse a jugarlos, dando paso a la maquinilla gris, y dejando apagado el MSX. Antes de que aparecieran sus gráficos, pensaba que sería algo genial, que habría allí otra “porción de MSX”. Pero... ¿qué es lo que pasa? ¿En verdad somos unos locos sectarios defensores de un sistema o es que los juegos de ahora son una completa basura? ¿Es que eso es un Gradius? ¿En qué? ¿En el nombre? Es una porquería. No exhala ningún regustillo de las anteriores entregas de nuestro ordenador. Los moais ya es un falso recurso que en la fase incluso dan pena. Es lo más patético que vi, y que había visto en mucho tiempo. Contemplé horrorizado que aquello era injugable, que la adicción era la misma que la de una partida al trivial. Era algo pasmoso, anodino, vulgar. Las fases eran como las preguntas que quieres resolver, para así ganar, y contra antes mejor, porque la verdad, no hay nada más que se pueda ofrecer. Fue algo espantoso, la verdad. Pero ahí no acaba todo, no, sino que lo bueno viene ahora. Lo que he comentado, es el Gradius Gaiden, pero lo que me produjo más asombro o hilarante risa, fue el recopilatorio de recreativas del Nemesis y el Nemesis 3. Primero puse la tercera parte, y casi me muero de espanto, cuando las cosas se reactualizaban, y lo que había en pantalla, no era más que un cúmulo de gráficos de mal gusto. Casi me echo a llorar cuando cojo la barrera y me sale... eso. Pero todo puede ser peor, sí, y puse el Nemesis y casi me caigo de la silla. Recuerdo que pensé: ¿pero esto es la recreativa? Pero, si esto es una bazofia, si la música es malísima, ¡que me den el PSG!, y las fases,

y en fin, todo en general. Me dieron ganas de tirar aquel juego y enchegar el pobre MSX y ponerme el Nemesis y flipar con su sencillez, que no tiene alardes de nada, y por eso no está mal hecho, porque si quieres presumir y cuentas con medios para ello, te puede salir una mezcla de errores tal, de bazofias, que dan lugar a los juegos de la maquina gris.

Es una pena, pero no hay ya nada que me guste en el panorama juegoil en que nos movemos. Sólo busco sencillez y un poco de buen hacer, pero sobretodo, ese buen hacer, y estrujarse un poco el coco, y no hacer valer las cosas sólo por sus gráficos. Que sí, que tenemos un ordenador que vale un imperio, que se hicieron cosas buenas con él, y que continuamos haciéndolas, y hasta que no llegue la realidad virtual, no dejaré de pensar así; en ese momento, creo que me volveré loco, si es que llego a conocerlo. Pues nada, que nuestro espíritu, junto con nuestro medio, que es el MSX, dan lo que puede ser lo más grande de este mundo: nosotros, y nuestra labor de supervivencia. ¡Ole!





NO NAME

y cómo hacer guarradas varias...



En la pantalla del menú principal podemos introducir los siguientes **PASSWORDS** y luego pulsar F1 hasta que suceda algo (brille la pantalla o se ponga a cargar) :

- **AMI**: con este password conseguiremos que cuando empezemos a jugar o continuemos la partida, Ami vaya más ligerita de ropa.
- **KAI**: con este password accederemos a un menú desde el cual podremos disfrutar de todas las escenas "interesantes" sin necesidad de jugar.
- **END**: esta clave sólo funciona con la versión del juego con final bueno. Con ella podremos acceder directamente al final del juego.

En las escenas "interesantes" del juego existen toda una serie de teclas que permiten interactividad y tomar parte y alterar los sucesos. Las más utilizadas comunmente para este fin suelen ser :

- **Q, W o E** para conectar/ desconectar manual.
- **Cursores derecha/ izquierda/ arriba/ abajo** para mover cualquier objeto que esté haciendo alguna acción en ese momento.
- **M, N y O** para otros usos (orgasmos, manchas y demás).
- **1, 2 y 3** para cambiar el plano o escena de la acción.

Y probablemente nos olvidemos de alguna otra.

EN EL JUEGO:

- En algunos lugares donde hay estatuas podemos conseguir aumentar al máximo el **POWER** entrando y saliendo repetidamente de la pantalla, pero cuidado con el tiempo.
- Hay multitud de paredes falsas a lo largo de todo el juego que nos llevarán a habi-

taciones secretas para conseguir **POWERS**, llaves y atajar camino.

- Uno de los escenarios de más dificultad en el juego, es en la última pantalla cuando corremos por encima del tren. El truco consiste en pasar de la pájaras y tirar palante sin detenernos. Cuando haya 7 pájaras en la pantalla ya no aparecerán más. Al detenerse el tren pasarán por encima de nosotros quitándonos un poco de energía y esfumándose.
- Antes de entrar en el ayuntamiento deberemos enfrentarnos a la reina de las aves, la cual es bastante difícil. El truco consiste en saltar cuando cargue contra nosotros, de esta forma evitaremos que nos de.
- Un truco muy molón es que cuando superemos cualquier subfase y deba cargar, si no llevamos ningún **POWER** apareceremos en la siguiente subfase con el máximo de **POWER** (aunque parece sencillo no cojer ningún **POWER**, es más puta de lo que parece). Es mejor hacer este truco en la primera subfase de cada pantalla, para disfrutar de máximo nivel durante el resto de la fase.

Kenneth A.I.



"Mola, ¿eh?"



MSX 68K



Fijaros en el logo de Konami



¡Increible!

Sé que el título os sonará a raro y que a muchos no os gustará el tema, pero por esta vez pase os he traído info de juegos que muchos ni conocíais su existencia. Sí, que no son de MSX y qué... Es que ya hace tanto que no veo juegos comerciales para MSX que me he visto obligado a tomar secuelas (o los mismos que todos conocemos) pero portados a otra plataforma poco próspera por estos lares.

Todos conocemos juegos originarios de MSX (o por lo menos muy MSXeros) que se han portado a plataformas diversas (NESes, SNESes, PCEngines, Masters, Gameboys, MegaDrives, PeCeras 98 y PCeras comunes (y demás mie****)), pero lo que a lo mejor no sabíais es que existieron también en el ordenador que os voy a decir. El X68000 de Sharp. La verdad es que no nos interesa el ordenador en sí, si no el soft MSXero que posee.

Deciros que tal soft debe ser extenso en cuantía, pero yo sólo he visto unos pocos y de estos últimos voy a hablaros de algunos (los más interesantes, desde luego):

Valis II, Ys, Ys 2, Gradiuses 2... y dejaré en el tintero otros como el Salamander, el Detana Twinbee, el Parodius o el Gradius 2 (¿qué, que ya lo he dicho antes? ¿y qué?) que son fieles conversiones de recreativa y no de MSX.

Gradius 2 - Nemesis 94

Por supuesto es éste el más curioso de los que nos podemos encontrar... Es una versión igual que la nuestra (¿quién dijo que el Nemesis 2 era exclusivo del MSX?) pero con bitmaps MSX2eros en vez de sprites.

Lo que primero nos sorprende al arrancar el juego es que la pantalla se torna de un color muy característico. Sí, es el azul del 15,4,4 y posteriormente surge el logotipo MSX pero con una diferencia, lleva a su derecha 68k (ingenioso al menos) y la X no es la nuestra. Luego y con bastante gracia aparece el logo de Konami (versión SNES) pero descubrimos que no pone Konami, sino KOnami. Sí, habéis acertado. Nos encontramos ante una conversión pirata o por lo menos hecha por

algún usuario de dicha plataforma (si es esto último afirmo sin duda que tienen calidad). Se hacen llamar algo así como Gra2 Project Team (¿tendrá algo que ver el HNéstor en todo esto?) y es del 1994. En fin, que es un juego que está bastante bien (aunque sinceramente no sé cómo se moverá en un X68000 real puesto que no lo tengo). Sí, me he viciado a unos pocos fps y tras muuuuchos minutos me he llegado a las ruinas. Todo es correcto, la música, los gráficos (más bien serían de MSX2 con el doble de resolución) y hasta la nave, que es del estilo de la del Parodius de SNES. Por cert, todos los objetos están donde siempre (Rolling, Vector y demás...) pero he descubierto que si emulas el juego y coges el objeto que ralentiza las balas en el segundo stage no notaréis la diferencia de velocidad.

Nemesis 90

Ésta sí es una verdadera conversión de nuestro querido Nemesis 2. Viene de la mano de SPS (compañía muy dada a convertir los clásicos MSXeros a X68000) y es del año 1993. Prácticamente es un clon de nuestra versión si no fuera porque todos los gráficos son digitaliza-



dos y porque cuando nuestra Viper arranca mirándonos con su morro esta vez sí se mueve hacia nosotros a modo de Zoom In o Scaling (la verdad es que no lo distingo).

Es similar al Nemesis comentado anteriormente pero creo que es bastante mejor. Lo cierto es que tiene las mismas músicas de siempre (versión MIDI) aunque ni así (o la emulación es una mierda) supera a la versión SCC.

Sin duda lo mejor del juego (aparte de que no he sido capaz de llegar muy lejos (entre malo que soy y lento que va en mi PC)) es la cara digitalizada del Venom y la Viper que nos adentra en el juego (otra digitalización en alta resolución).

Ancient Ys Vanished Omen

Nueva conversión del clásico. La verdad es que no hay mucho que decir, ya que es exactamente igual que el nuestro (bueno, dejando aparte la resolución). Me equivoco, no es exactamente igual. Los dibujos del bareto, la hechicera, el armero... son una auténtica mierda. Sí, y además tienen un colorido bastante malo en esas



secuencias.

Para mí lo mejor de esta versión es el hecho de que tenga algo tan importante como un menú de músicas. Así de paso que lo pones para probarlo pues aprovechas y te escuchas la mítica "Palace of Destruction".

Por lo demás un lujo para los users de X68000 de tener este juego... (sí, a pesar de que la primera versión es de PC98 la verdad es que el juego es de MSX, ¿o no?).

Ancient Ys Vanished X68000

Ya sé, ya sé... ¿Otra vez? Será pelma el tío...

¡¡¡Nooooor!!! Ésta es una versión exclusiva para X68000. Las diferencias son tremendas entre uno y otro. Pero es en este juego donde se demuestra realmente que el hecho de que un juego tenga gráficos que diríamos más avanzados no es sinónimo de mejoría. La verdad es que mucho dibujo en la portada escaneada, mucho gráfico "estilo Amiga" (por poner un ejemplo, que no sé cómo definir a este juego) pero el resultado es una bazofia. Son unos herejes, la han cagado totalmente... esto sí es estropear un juego. La verdad es que (al igual que en el anterior Ys comentado) nadie se ha dignado a poner de quien es el juego al arrancarlo... ¿Falcom? ¿Alguna otra compañía?

Sólo quiero que sepáis que no sé si es un experimento raro o qué, o es que lo tengo muy mal emulado (que es cierto también) pero el resultado de lo que observo es



El Ys que no le mola a Francis

que nos encontramos ante un juego sin vida, sin alma.

Valis II, The Fantasm Soldier



Pacmania

¿Qué decir de este juego? Pues más bien poco. Es un hecho consumado el no haber pasado más allá de la intro. (Mierda, no he podido ver ni un mísero disparo, putos PCs).

Antes de que me peguéis por no haber dicho nada del juego os diré que la intro merece la pena. Es la misma que nos deleitó en el MSX2 pero con voces en los diálogos. Por supuesto con algo más de animación. Y como es ya cos-

tumbre en todos los juegos pasados de MSX a otras plataformas más potentes (léase Snatcher o este mismo) únicamente se les añade color (con mayor o menor tino) y los dibujos son peores. Suelen cambiar algunas posturas de personajes (aunque sea muy poco) pero el resultado nunca supera al original. Y si no recordad el Snatcher de MegaCD o PSX cuando al principio le dan la Blaster a Gillian y apuntan para ver cómo es.

Arcus Pro68k

¿Quién no conoce el Arcus? Sí, es aquel juego con una mítica leyenda que decía que al no estar la intro en perfecto estado el juego tampoco lo estaba y por tanto pocos jugaron a él. Sólo masocas cuales Alberto es el capitán o el mismísimo Pablito Martín (héroe de los que se creían que el no tener Kanji ROM impedía pasarse juegos que la necesitasen) deben haber jugado a juegos como éste. Hasta incluso las malas lenguas dicen que el Alberto se lo ha pasado... ¿Será cierto? ¿Estará la solución del juego en esta misma FKD? ¿Se pasará el Gradius 4 el Antonio algún año? ...

Bueno, a lo que iba. Dicho juego en su versión es calcadito (o eso creo, ya que la versión MSXera no la recuerdo mucho) al mito de Wolf Team. Salvo el cambio de colores (empiezo a preguntarme si este ordenata no tiene una paleta similar a la nuestra ¿?¿?) que esta vez sí mejora al nuestro a no ser que algún jugón del Arcus original diga lo contrario.

Por si alguien se pregunta si mantiene los

colores punteados "estilo Elf" os diré que sí. Aunque sólo en la cara de los personajes y en los objetos que podemos comprar (Potions y demás). Sinceramente nunca he sido partidario de ese tipo de colorido en nuestro ordenador y supongo que no soy el único.

Pacmania

Éste fue sin duda uno de los mejores juegos de MSX2 que había (cuando yo no los tenía y los veía en el coleccionable del Japón de la MSX Club) y hasta ahora sigue siendo el mejor en su género.

En esta versión que tenemos entre manos la única diferencia que encontramos es su aspecto "tengounapaletaacojonanteyparezcorenderytodo". Aun así ambas versiones se parecen muchísimo.

Akumajo Dracula (Haunted Castle)

Para el final me he dejado el mejor de todos. El impresionante, el inigualable, el único, el... el Vampire Killer versión X68000 o conversión perfecta de máquina, como queráis llamarlo.

Simplemente por ser un Konami (del 1993) y además ser un Dracula ya nos dice lo que realmente es. Si además a esto añadimos que es un juego instalable en HD (vamos, que creo que sólo va así) pues nos sale un juegazo de los que hacen época. Música acojonante, gráficos soberbios, intro buenísima (mención especial para la petada de un corazón en manos del que despierta a Drácula) y si encima llevamos a uno de los Belmont pues ya es la repera.

Ya sé que no es una conversión de MSX, pero también sé que es una de las versiones más chungas de ver junto a la del Dracula X de PC Engine CD (que también tengo, dicho sea de paso). Por eso, porque además es un Konami y porque me sale de donde todos sabéis os he hecho una review del juego. Cuando veo esos cuadros colgados en la pared del castillo me pregunto si algún día nosotros podremos hacer algo similar en gráficos... ¿Z380 + VDP nueva? ¿GFX9000? El tiempo lo dirá. Pero si además veo que la máquina original es del 86 pues me deprimó aún más. Pero yo creo que algún día nosotros también tendremos un juego tan bueno como éste.



Arcus Pro68k



Akumajo Dracula

Francis Álvarez

el fin.

mond

Retrospectiva de los FKD-Fan publicados hasta la fecha

FKD-Fan #1 (septiembre de 1992): Acaba Nihongo, nace FKD-Fan de manos de Francisco Morales (director), Carlos Redonnet, David Baena y Fco. Queiruga. Portada en "color" (¿?) o B/N. **2ª Reunión de Usuarios de MSX** en Barcelona.

#2 (noviembre del 92): Grandes colaboraciones de Martos (Primeros auxilios para TR y Risk Campaign). El equipo de redacción crece: Pablo Martín, José Manuel López y José Miguel Collell.

#3 (febrero del 93): Frank se va a la mili k-k, José Manuel nuevo director, 1er Poster a color (Princess Maker).

#4 (abril del 93): Nueva maquetación de Carlos Redonnet (y mucho +, empieza una nueva era del fanzine, el *Nihonguín Guasón*). Pablo vuelve con Elle. Se meten en el meollo Marc Vallribera y Jaume Martí. **3ª Reunión de Usuarios**.

#5 (agosto '93): 24 pág (se rompe el límite de las 20 páginas). Euforia colectiva, mucho Ranma ½ y el Rincón del Sex-Fan.

#6 (septiembre '93): 68 páginas... *Tan sutil como una manada de elefantes huyendo en estampida*. Rotulación en Corel de Jaume y Marc. Nueva sección "Made in Holland". Fichaje de Marc Salvador. **4ª Reunión de Usuarios**.

#7 (febrero '94): Se consagra el tocho-cheli con 60 pág : *Come on, Aliens!*. Snatcher, de Teo & Frans López, nuevos redactores. Nueva sección "Tiempos MSX".

#8 (mayo '94): Breve lapsus de 20 pág. 2º Póster en color (Pink Sox). YS III, historia y juego. **5ª Reunión de Usuarios**.

#9 (septiembre '94): 76 páginas, 2º Aniversario de FKD-Fan. Maquetación de Jaume Martí e impresión chorro-láser de Marc Vallribera. Cómo acabar Death of the Brain y Rune Worth. **6º Encuentro de Usuarios MSX**.

#10 *Special Tilburg Edition* (abril del '95): Número en inglés para la feria holandesa de Tilburg. 28 pág. Traducción de algunos de los mejores comentarios publicados en FKD.

#10 y ½ (julio '95): record máx. de pág : 84. *MSX STILL ALIVE!* Y es que echamos el resto en el asador... Tilburg'95 y + ferias, comentario completo de Sorcerian (by Martos), CDs de música MSX, nueva sección "Hot News" y KAI Magazine. **7º Encuentro**.

#11 (octubre '95): 40 pág. Dragon Slayer VI, Eggbert, Moonsond, etc. Maquetación de José Manuel López. 3er poster a color (Gunbuster). **8º Encuentro**.

#12 (noviembre '96): 60 páginas. Tilburg'96, R800, Akin, Biblioteca MSX... Nuevo look: maquetación manual sin filetes. Nuevos redactores: Paco Santos, Julio Gracia, José López González e Iván Priego. 2 tochitos suplemento: *MSX Un Sistema Racional* de José López y *Pumpkin Adventure III* de Pablo Martín. **10º Encuentro MSX en Barna**.

Es triste acabar de esta forma, con esas palabras de despedida por ahí. Han sido unos meses bonitos, sentándome enfrente del ordenador, y repasando la maquetación de la revista. Al final, ninguno de los demás ha colaborado en algo. Quizás no insistí lo suficiente, pero ya lo vi en sus caras. No se pueden hacer milagros. Ha sido gracias al apoyo de sólo dos personas, de Francis y Alberto, que esto ha podido salir adelante. Los tres queríamos que esto saliese, de una forma u otra, aunque hiciésemos comentarios por hacer, sin ningún interés, o al menos, sin ningún cierto interés para vosotros. Pues bueno, esos meses han pasado, y ya estoy escribiendo lo que será la conclusión. Sé que hay muchas cosas dichas por ahí que son digamos un poco tristes, pero no le echéis la culpa a nadie, son sólo unos pocos estados de ánimo, que han querido plasmarse en palabras, y al final, querer ser leídos. Espero que aunque esto acabe, todo lo bueno continúe. De veras, no creo que nada haya muerto. Todavía estamos ahí, y todavía tienen que salir muchas cosas dentro de nuestro mundo para que podamos seguir diciendo que somos unos supervivientes, y qué cojones, que somos los mejores.

Nada más que decir. Espero que os haya gustado la revista, y sólo deciros, que aunque ya no salgan más, FKD siempre seguirá ahí, aunque ya no digamos nada. La verdad, es que ahora decimos otras cosas, es sólo eso.

Gracias a ti por haber comprado este humilde fanzine, que a veces se hace llamar revista, y hasta pronto. Seguro que nos vemos en alguna reunión.

¡Adiós!

ILLUSION CITY

幻
影
都
市

