


Hacer  
clic

musica

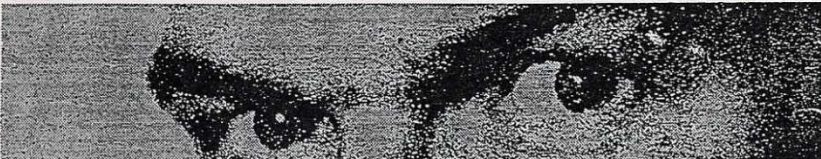
Golvellius

Noticias del estandar  
Nº 1


# Lehenak



SI CREES QUE LO  
HAS VISTO TODO...



LLEGA LEHENAK,  
LO ULTIMO EN MSX



M  
D  
S

REDACCION:

Oscar Brinas  
Daniel Brinas  
Miguel Angel Arroyo  
Inigo Beain Perez  
Esteban Maza  
Aitor Lekerika

MAQUETACION:

Inigo Beain Perez  
Miguel Angel Arroyo

FOTOGRAFIAS:

Esteban Maza

IMPRESION:

Inigo Beain Perez

DIRECCION:

A. Lekerika Alcedo

PRODUCE:

M.D.S 1993 ( c )  
Todos los derechos reservados.

M.D.S  
Apartado de Correos No.3  
Sestao 48910 - Bizkaia  
T.F: ( 94 ) 4-95-78-06

Software

ピンクソックス  
Pink Sox  
¥3,500 (税別)  
ウエメンテイマガジン  
TEL. 03-3639-1111

クリスマス  
 Merry Christmas  
 女の子のファッション



ARTICULO : B A T I D O    on the rocks

AUTOR : Aitor Laketika



FORMATO:

Un primer número especial, exige informar minimamente al lector, cuales van ha ser las secciones habituales de la publicación. Esa es nuestra intencion en este número. Darnos a conocer, hacer de vosotros los creadores de esta publicación, para que sea de vuestro agrado. Pero debeis saber antes, cuales son las secciones que la componen, y como van ha desarrollarse. Estas son:

- Contacto Directo: Esteban Maza, dirigira esta seccion, que es exclusivamente tuya. Manda tus preguntas y dudas a esta seccion y Esteban, intentara contestarte lo mejor posible.

- Japan Line: Oscar y David Brinas, dirigen esta seccion, cuya intencion es la de informar de lo que esta ocurriendo en Japon.

- European Line: Aqui estoy yo, Aitor, con la intencion de informarte de lo que se cuece en Holanda, Francia, Belgica, Alemania, Suiza, Austria, en relacion al MSX.

- Coming Soon: Otra vez Oscar y David. Esta vez, os informaran de las novedades: Juegos,



utilidades, etc, que nos llegan. Ponte al día con ellos.

- Seccion MSX-1: Mikel Arroyo, trata con cariño esta su seccion. Para los nostalgicos, y los olvidados MSX 1, tenemos este apartado para que no se vaya nadie.

- MSX 2/ MSX 2+: Seccion compartida por las dos generaciones que dirige Inigo Beain, que tratara de los programas para estas dos generaciones en profundidad.

- MSX TURBO R: Otra vez yo, Aitor, te descubro los secretos de este magnifico ordenador, con juegos como Illusion City etc, y utilidades desarrolladas en este Club.

- Como utilizar: A qui, no hay un Director, sino que eres tu quien participa, mandando las instrucciones y/o trucos de como usar esos programas malditos, como SYNTHÉ SAURUS, etc.

- Dime, Dame: El Zoco particular, donde tus anuncios, cobran vida y se dan salidas a tus opciones de Compra/Venta. Es totalmente gratis, siempre que tenga que ver con el MSX. Esteban se encarga de ello.

- BASIC: Un servidor, hace frente a los usuarios rebeldes, que quieren saber ... mas sobre el BASIC.

- TURBO PASCAL: Algo de lo que muchos han querido oír hablar.



Pues ahora, tienes otro lenguaje de programación. Atrevete.

- LISTADOS: Musica, juegos, graficos, utilidades, curiosidades, todo lo que quieras, en esta tu otra seccion.

- Como Terminar: Que revista seriamos sin esta seccion. Y es toda tuya.

- El Astuto: Una recoleccion de trucos y pokes, de viejos y nuevos. Y nuestro amigo Angel, al frente de este desafio.

- Como Hacer: Porque eres un manazas o un manitas, esta seccion, para hacer tus ilusiones algo tangible.

- Opinion: Mandanos tus criticas, alagos, opiniones, broncas, aplausos, a esta seccion que mando yo ( ??? ).

- The Best: Los mejores se dan cita en la seccion de votos a los mejores juegos de MSX 1 y 2, de MSX 2+ y TURBO R, y tambien para utilidades. Asi que manda ahora mismo tus votos a nuestra direccion, votando a los 10 mejores programas que conozcas por orden de preferencia, o utilidades.

Participa mandando tu aportacion a la siguiente direccion:

MSX LEHENAK  
M.D.S  
Apartado Correos No.3  
Sestao 48910  
Bizkaia

Poniendo en el sobre, la seccion a la que diriges tu carta. Si por el contrario, tu informacion va a ser por telefono, llama al siguiente numero:

T.F:( 94 ) 4-95-78-06

Indicanos tus datos personales y tu explicacion. El horario es de 10:30 AM-13:30 PM y por la tarde de 16:00 PM hasta 19:00 PM.

Nuestro interes es puramente informativo, no lucrativo. Es decir, no sacamos beneficios de esto. Queremos que esteis en contacto continuo. Queremos que esto no se muera. Y si para ello, hay que sacrificarse un poco, pues asi sea. Pero necesitamos cubrir unos minimos que son estos:  
- 100 pts gastos fotocopias.  
- 100 pts gastos envio.  
- 100 pts gastos de tinta impresora, y fotografias.

Estos son los gastos que hay que

cubrir, y que el lector paga. Ni un duro mas. Si estais interesados en esta revista, tan solo debéis mandarnos el dinero por Giro Postal a nuestra direccion, por un total de 300 pts, indicando en el mismo giro, lo que quierdes. De esta manera, no deberas mandar carta, sino quierdes, pues puedes mandar un texto con el Giro. Aprovechate.

En cuanto a las Suscripciones, por ahora no vamos a tratarlas, pues queremos que se establezcan los usuarios para empezar con el tema.

El tema de la propaganda, debereis poneos en contacto con nosotros para hablar sobre las condiciones, etc.

En el futuro, si marcha bien esto, que creo que si, pueden hacerse ventas de productos como:

- Mantillas, Ratones, Joysticks, Diskettes, etc. Pero eso ya llegara.

Por supuesto, la revista es vuestra por completo. Podeis participar en cualquier seccion de la manera que mas os apetezca. Pero siguiendo unas pautas de funcionamiento que son:

1o.- Todos los articulos seran presentados entre los dias 1 y 15 de los meses impares. Esto es para que nos de tiempo para imprimirlos, maquetarlos, etc. Fuera de ese plazo, pasaran al siguiente numero.

2o.- Los articulos, deben de venir en uno de estos dos formatos:  
- Tratados en WORD STAR, en Disco 2DD, 3 1/4".

- En formato papel, bien, por impresora, por fotocopias legibles, o maquina de escribir. No aceptaremos escritos a ma-



スーパーピンクワックス

# SUPER ピンクワックス

ウチノオモイ



30.- Los artículos serán devueltos a petición del colaborador.

40.- Mandar una foto del colaborador/es que será publicada junto al artículo, y que será devuelta junto al artículo.

50.- No mantendremos correspondencia con los colaboradores, a fin de dedicar mayor atención a la revista. Tampoco se harán llamadas a los mismos.

60.- Todas estas instrucciones, deben ser llevadas a cabo, para una mejor realización del proyecto, a fin de causar el menor perjuicio a los lectores.

70.- Cualquier sugerencia, será tratada en reunión de la directiva, a fin de mejorar la calidad de

la publicación. Estas reuniones, serán cada 15 días.

80.- La publicación de la revista se efectuará los 5 primeros días naturales de cada mes par. Cualquier retraso, será debidamente comunicado, si fuese oportuno.

90.- Debido a que hay secciones, cuya elaboración depende de la colaboración de los lectores, puede ser suprimida debido a falta de material informativo, y se intentará sustituir por otra sección, o ampliación de una ya realizada.

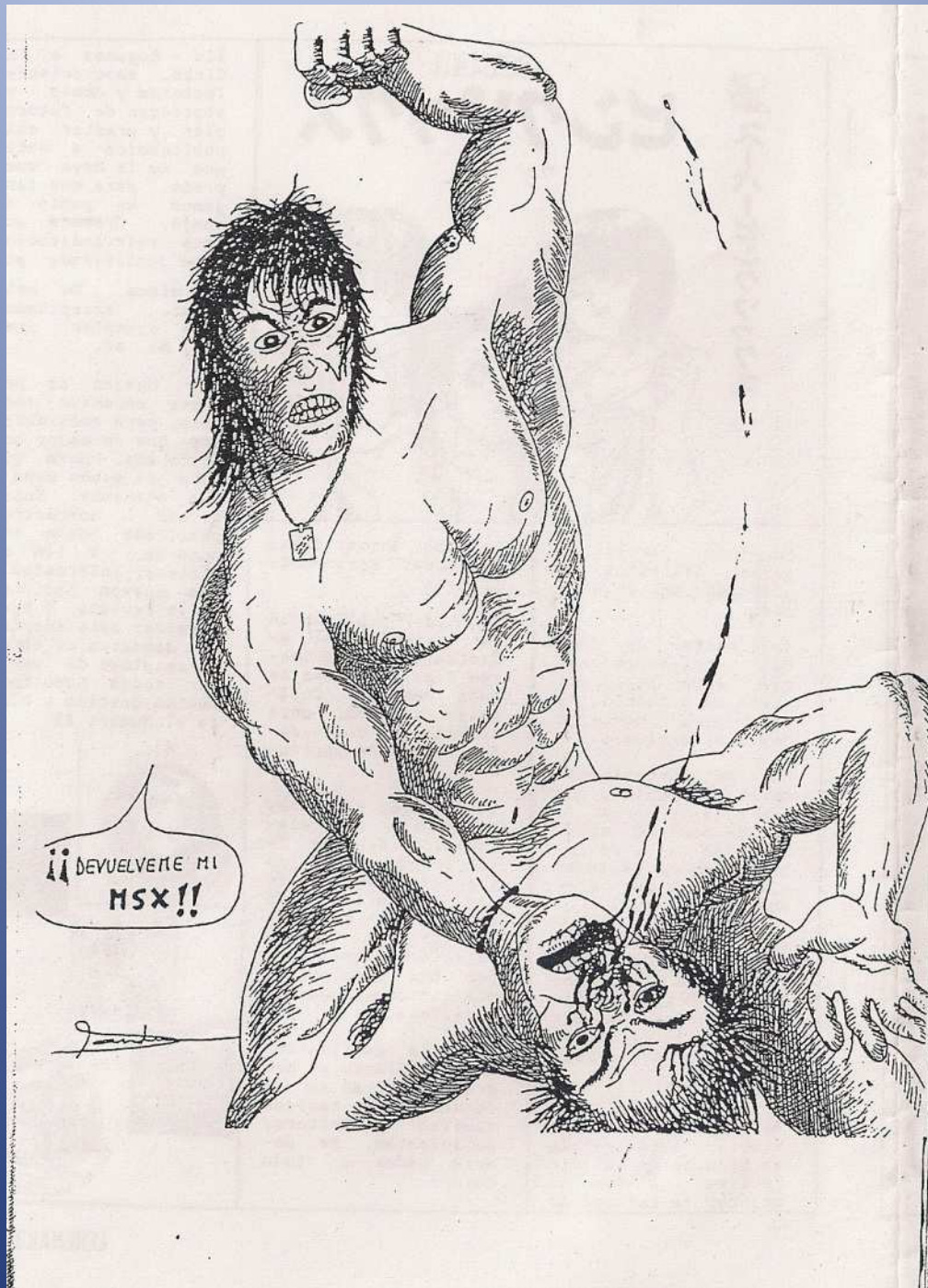
100.- La publicación será en Blanco y Negro, pero si en el futuro, se tuviese capital y lectores suficientes, se podría hacer a todo Color.

110.- Rogamos a los Clubs, asociaciones, lectores y demás, se abstengan de fotocopiar y prestar esta publicación a nadie que no la haya comprado, para que tengamos un punto de apoyo. Creemos que esta reivindicación está justificada por

si misma. De este ruego, exceptuamos este ejemplar: Special No. #0.

Quizas os parezca excesivo todo esto, pero consideramos que es mejor hacerlo así, para que todo el mundo sepa a que atenerse. Estas normas, aparecerán publicadas todos los números, a fin de mantener informados a los nuevos lectores de la revista. Y para terminar este apartado, mandaros un abrazo amistoso de parte de todos nosotros. Muchas gracias y hasta el Numero #1.







ARTICULO: JAPAN line

AUTOR : Oscar & Daniel Brinas

FORMATO:

Japon. Tan lejano para cualquiera... excepto para nosotros. los usuarios de MSX. No habra seguramente nadie tan pendiente de lo que alli ocurre como nosotros. Informaticamente, el MSX en Japon no vive, desde luego, uno de sus mejores momentos. Las arroladoras consolas se comen literalmente el mercado, pero siempre habra usuarios de un nivel mas alto que buscan "otra cosa". Y ahí es donde aparecemos nosotros con nuestros MSX. Allí en Japon tambien hay, por supuesto, mucha gente que busca lo mismo que nosotros, y para todos ellos se sigue produciendo software; software que posteriormente y, de una u otra manera, acaba llegando hasta aqui, este pequeño pais occidental sin importancia para Japon. Aquí es donde comienza entonces una de las labores de esta revista: informar, informar e informar. Esta es la gran carencia de los usuarios de MSX en España, que aqui vamos a intentar solventar. Por ejemplo, sorprende enormemente echar un vistazo al completo catalogo que FALCOM elabora con todos sus productos. No solo el software

313 ポストカードファイル 1,100円  
八ガキ印 枚収納可。

317 色鉛筆 1,100円

339 ペンセット 1,170円

312 マジカルボックス 980円  
306 タペストリー 2,900円

338 マグカップ 800円  
(割れ物につき通販できません)

352 貯金箱 1,100円  
(小さくともちゃんとお金が貯っています)

252 リリア スタンプ 680円

354 353  
313 339

フルボール  
53 ソーセリアン 5,800円  
54 イース III 5,800円

que todos conocemos y admiramos, sino tambien toda una serie de productos que entran de lleno en el ambito del Marketing y el Merchandising. Aparte de los casi 40!!! Compact Disc con sus musicas en diferentes versiones (hasta la mismisima LONDON SYMPHONY ORCHESTRA interpreta en el FALCOM NEO CLASSIC los temas del Dragon Slayer 6), FALCOM ofrece libros con la historia completa de los juegos, asi como (atencion a la enorme variedad): camisetas, videos de dibujos animados, llaveros, toallas, chandals, carteras, mochilas, tazas, lapices, postales, carpetas... e incluso las partituras escritas con sus mejores y mas famosas melodias!!!

Como podeis ver, una gran empresa que va mas alla del software, y que ha elevado al MSX a un lugar de privilegio en cuanto a la calidad de sus juegos: juegos que FALCOM ofrece tambien para los afortunados poseedores del CD-ROM de la famosa PC-ENGINE, asi como las versiones de los particulares compatibles japoneses: PC-8801, PC-9801 y FM-TOWNS. Lamentablemente, tambien hay juegos que FALCOM ofrece y no estan disponibles para MSX: como Dragon Slayer 8 (The Legend of Yanadu), Brandish, Lord Monarch...



LEHENAK4





Y, como contrapunto a este desplie-

gué de productos que nos ofrece FALCOM, MICRO-CABIN comunica que siente mucho tener que dejar la producción de juegos para el MSX. O sea, que se pasan a la competencia. Según afirma esta excelente compañía, están recibiendo ultimamente muchas cartas de usuarios españoles, y sienten "nuestra situación", como dicen ellos. Asimismo, "todo esta en consideración por el momento". Esperemos que sigan considerando trabajar para el MSX. De momento, y en cuanto a software se refiere, destacar la aparición de nuevos escenarios o desarrollos para el RISK II Campaign Version. Se llama CUSTOMER KIT, y sirve para crear nuevas unidades, cambiar sus graficos, modificar el fondo, etc. En definitiva, puedes hacerte el juego a tu medida. Además, trae ya varias unidades. Pero son unidades muy especiales, como podreis comprobar. Tan-



## ドラゴンスレイ 英雄伝

- PC-9801 SR1/4/4/4/4/4 5,700
- PC-9801 VM/4/4/4/4/4 PO-25/25 5,700
- PC-9801/15/2/0 5,100
- PC-9801 NOTE 15/2/0 5,100
- FM-TOWNS 15/2/0 5,100
- MSX/2+ 3,500

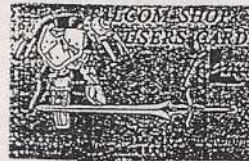
ques con tirachinas, helicópteros que son insectos y pajaros, personajes de la saga XAK... En fin, toda una parodia de MICRO-CABIN en los escenarios estrategico-militares del RISK II. Este CUSTOMER KIT se ofrece en 2 discos de doble cara para ordenadores MSX2. 2+ y Turbo R con un minimo de 128 Kb de VRAM. Y sin dejar a

MICROCABIN, es curioso destacar la importancia adquirida por Princess Maker en la lista de hits nipona. Y es que este original juego de simulación ha causado furor entre los usuarios japoneses, que han creado incluso un grupo de fans "Princess Maker Club".

Para finalizar, otro estreno esperado y exitoso: SIM CITY,

excelente juego de simulación de la casa IMAGINEER que es comentado en la última MSX-FAN, correspondiente a Mayo del 93. En esta publicación #4 nos habla de este juego y de sus creadores, pero no para anunciarnos el lanzamiento del juego, sino el abandono del mismo !!! IMAGINEER ha decidido, tras doce meses de trabajo, que la conversión a MSX2 de un juego tan exitoso como el SIM CITY no merecía la pena. Si ha tenido una gran aceptación en todas y cada una de las versiones en las que ha salido, porque no en MSX?.

De momento esto es todo. Mas noticias en el próximo boletín informativo. Agur!!!



359 Falcom スタッフジャンパー 25,000円  
M-F-LLがあるよ

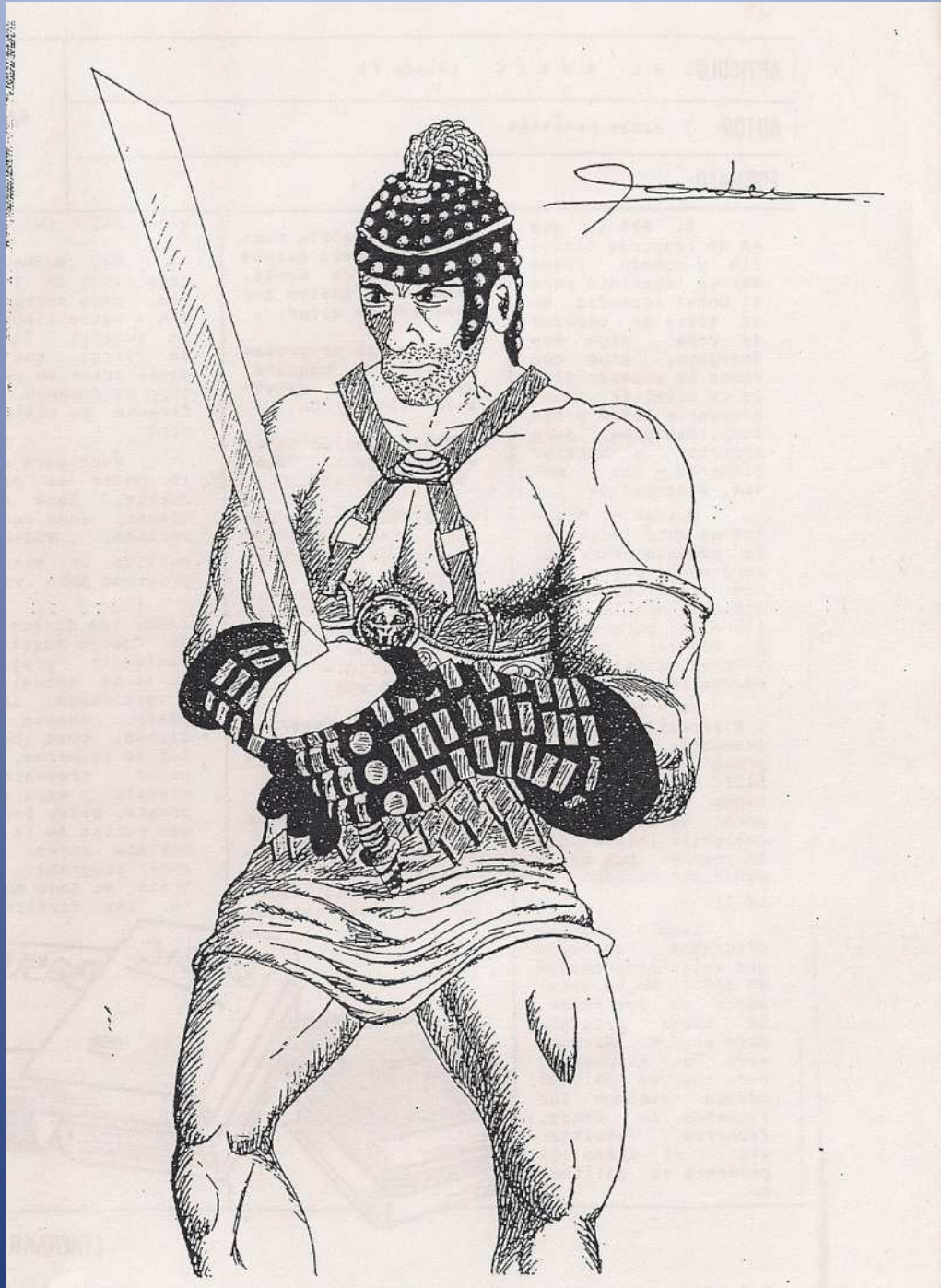


224 Y&M スポーツタオル グレー 2,800円

**Falcom** 日本ファルコム株式会社  
**NIHON FALCOM INCORPORATION**  
 〒190 東京都立川市瑞穂1-14-13 立川MKビル  
 TEL. 0425-27-6501









ARTICULO: E L B A S I C (Parte I)

AUTOR : Aitor Lehenika

Foto.

FORMATO:

El BASIC, que es un lenguaje sencillo y comodo, puede ser un laberinto para el Nobel aprendiz. No se trata de empezar de cero, algo muy inseguro, sino que vamos ha empezar desde un nivel de conocimientos medio y sin complicaciones, para aprender a manejar ficheros o mas o menos, entenderlos.

Quizas al Maestro en este lenguaje, le parezca aburrido, pero os invito a todos a que leais este articulo con la mayor atencion, porque vais a conocer instrucciones malditas, que no sabeis utilizar.

Hay rutinas en C.M. especializadas en descubrir si el programa en cuestion es BASIC u otro. Yo no tengo esa rutina, pero agradeceria a cualquier lector que se preste, que me la mande por correo. En ASCII.

Como cuantos programas conoceis que esten programados en BASIC. No te apresures en contestar. La misma pregunta pero en C.M. Muchos, sera la respuesta. Pero cual es cual. Si ademas sumamos los ficheros de Datos, ficheros ocultos, etc... el disco nos parecera un gallinero.

BASIC, no sabria como hacerlo, pero quizas os sirva de ayuda, saber como suelen ser cada uno de ellos:

- C.M: Los programas en codigo maquina, suelen tener extension .BIN, o .CM.

- BASIC: Suelen tener extensiones como .BAS, .LDR, etc.

- MUSICALES: Los mas corrientes por BASIC suelen ser .FMP cuando son Fm Pack, y en Codigo Maquina suelen ser .MUS. En PSG no suelen darse extensiones, por lo que seria dificil saber cuales lo son.

- GRAFICOS: Generalmente .PIC, para digitalizaciones y .GE? para SCREEN 5 a 7.

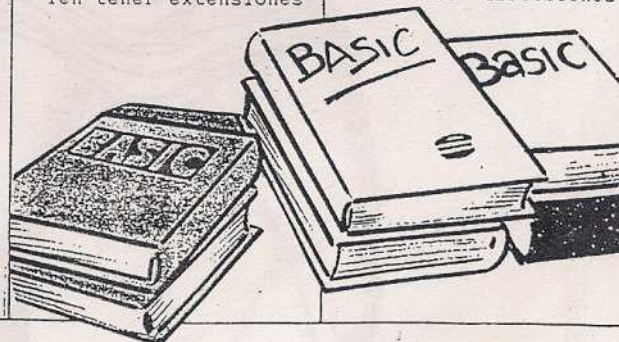
- DATOS: Son ficheros de lectura/grabado. Se utilizan para almacenar datos de listas y cosas asi. Suelen tener extensiones

como .DAT, .CWP, etc.

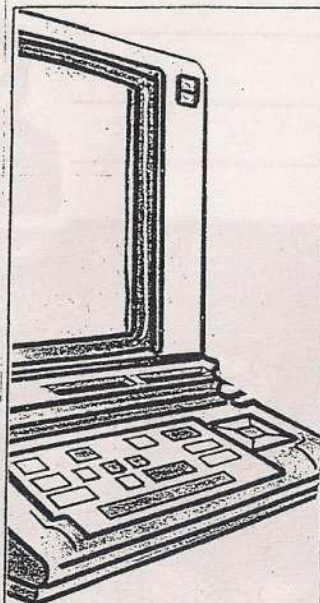
Hay muchos otros tipos de ficheros, pero corresponden a estos tipos por lo general. Tambien es cierto, que uno puede crear su propio tipo de fichero, diferente de cualquier otro.

Pero para saber lo mejor es probar suerte. Hace algun tiempo, unos cuantos veranos, MSX-CLUB, publico un sencillo programa para visua-

lizar las direcciones de Codigo Maquina de cualquier programa. Yo lo he actualizado y versionado, incluyendo nuevas opciones, como longitud de ficheros, una mejor presentacion visual, y espero que pronto, podre incluir esa rutina de la que hablaba antes. Con este programa, sabreis en todo momento, las direcciones







de cualquier programa, bien en BASIC o Graficos, sin importar su procedencia. Ahora tan solo nos resta saber una cosa mas, que deo seais vosotros los que contesteis: Como podemos ver los ficheros ocultos. Si teneis respuesta a esta pregunta, escribir a esta seccion.

Algunos mas avispados, se habran dado cuenta, que algunos ficheros no se pueden ver, debido a que estan en Subdirectorios, y con el nuevo DOS 2, se pueden ver. Pero esa no es la solucion, asi que os emplazo a que penseis un poco.

Por cierto, el programa en BASIC, esta disponible para MSX 2 en adelante. Es

muy sencillo de manejar, y ocupa poco espacio. Si lo quereis tener, mejor que espereis hasta agosto, pues editaremos tambien un disco, y en el vendra este programa, a parte de

muchos otros, escritos en BASIC, CM, dibujos, digitalizaciones, y muchas mas cosas.

En definitiva, me gustaria que me mandarais todas aquellas rutinas en CM que puedan utilizarse en BASIC, para que podais utilizar la potencia de nuestros MSX, al tope. Por supuesto, os devolvere, los discos que mandeis.

Que te ha parecido poco. Pues tienes razon, pero tenemos que preparar el Numero #1, el cual ya esta realizandose. En el encontraras, amplias informaciones. Hasta el proximo numero ...





ARTICULO: EL MUNDO DEL MSX

AUTOR : Mikel Arroyo

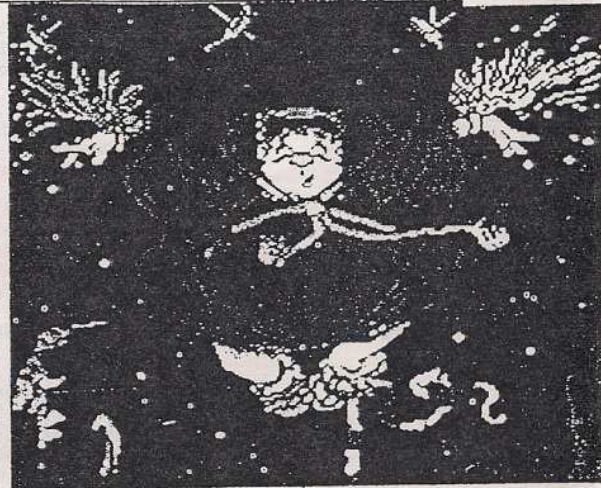


FORMATO:

Hola lectores, me llamo Mikel Arroyo, poseo un MSX-2 Philips 8250 y me voy a ocupar de la seccion de MSX-1.

Algunos os preguntareis como una persona con un MSX-2 se ocupa de esta seccion. Me gustan mucho los programas MSX-2 (si dijera lo contrario mentiría), pero cuando consigo el mas simple de los MSX-1 (que además por mas señas suele ser "Pre-historico") me convierto en el mas feliz de los mortales.

Mi entrada en el mundo MSX comenzo una tarde de invierno cuando fui a una tienda de Informatica y compre mi primer MSX, un Sony F9-S, al no tener unidad de disco, solo conseguia programas MSX-1 en cinta, con ellos pase, os lo puedo asegurar, algunos de mis mejores momentos frente a un ordenador. Mas tarde (hace ano y medio) compre el Philips, y ya con una unidad de disco empecé a recibir un monton de programas, fue cuando conocí el MSX-2, pero siempre intentaba convertir a disco mis MSX-1 (cosa que no siempre conseguí), para suerte mia empecé a contactar con mas usuarios consiguiendo



muchos de esos juegos que buscaba, o que tenia pero no conseguia transferir de cinta a disco.

Para entrar a formar parte de esta seccion los requisitos son minimos, el mas importante es tener un minimo de interes por el MSX-1, cosa que espero no ser el unico.

Tienen cabida todos los usuarios de MSX-1 y generaciones superiores que les siga gustando el MSX del principio, aquellos simples, simpaticos y muy ocurrentes juegos, juegos que con simplemente 16 Kbytes nos llegaron a poner al borde de la

locura, y que mas de una superproduccion actual con un gasto fastuoso de medios y materiales no consiguen. Ahora con mi ayuda espero que os lo paseis mejor incluso que cuando metiais brasa, puesto que intentare daros facilidades.

La seccion se dividira en tres partes, en la primera se dara algun poke para juegos MSX junto con alguna ayuda para hacerlo mas sencillo de jugar. En este numero os anticipare un poke para el juego Buggy, aquel antiguo programa de TAITO, en el que habia que construir dos buggys



para poder pasar de pantalla, intentando que el resto de los coches no nos mataran, el poke para vidas infinitas es POKE&HAD5C,0. De este juego tambien comentare que solo tiene ocho pantallas, pero (y es que siempre hay un pero) no tiene final, por lo que se repiten las combinaciones para montar los Buggys a partir de la pantalla novena.

En la segunda parte se comentaran programas MSX-1 clasicos, sacados del baul de los recuerdos. Yo, con conseguir que de vez en cuando volvais la vista atras y echeis una partidita estoy contento.

En la tercera se haran comentarios exhaustivos sobre cada casa de Software en especial que ha realizado todos esos juegos.

Se iran publicando listados de juegos, utilidades, curiosidades de cada casa, con vistas a tener una lista completa de el Software que exista para MSX-1, que por cierto su numero no es nada desdenable. En esto yo solo no tengo nada que hacer porque mi coleccion no es demasiado extensa (unos trescientos programa-



mas de todo tipo), por lo que vuestra colaboracion es fundamental para que la lista publicada sea lo mas completa posible. Si veis que teneis programas que faltan o teneis noticias de su existencia hacermelo saber para asi perfeccionar la clasificacion. Tambien os quiero comentar que por ahora los programas, y por lo tanto tambien las casas de que tratara seran solo japonesas, para mas tarde pasar a las del resto del mundo.

Quiero que me pidais los programas a comentar que querais, asi al menos sabre que a una parte de vosotros les interesa lo que realizo.

Tambien quisiera que me mandaseis opiniones vuestras como por ejemplo programas que considerais extraños, asi como todo tipo de curiosidades.

Entre esto se incluye material grafico para acompa-  
nar a mis articulos, cualquier cosa que tengais y que os gustaria ver impresa, de esta forma tambien

todo el mundo podria apreciar que el MSX-1 no esta tan bajo como la gente cree que esta. Tambien sera material de muy buen gusto todo aquel material que hayais recibido via paraiso

(Made in Japan) referente al MSX-1.

Bueno amigos, en un principio esto es lo que ira apareciendo en esta seccion. Os repito de nuevo que es fundamental vuestra aportacion, solo de esta forma conseguiremos hacer algo que guste a todos y en el que todos tengan algo que contar.

En el proximo numero #1, Konami sera analizada con pelos y senales. El comentario sera de lo mas completo.

Hasta el proximo numero #1. Espero vuestras cartas.

Mikel Arroyo





ARTICULO: EL MUNDO DEL MSX2 & MSX2+

AUTOR : Inigo Beain

FORMATO: DOT DESIGNER (T&E Soft) 1x2DD



Hola amigos, en primer lugar me presentare que es de mala educacion, el no hacerlo. Mi nombre es Inigo, y soy el que esta a cargo de esta seccion, que unas veces tratara de juegos, otras de utilidades, demos, curiosidades, etc.. pero siempre relacionadas con el MSX2 y MSX2+. Ya se que no es tarea facil el hacer un buen articulo, pero para eso estamos, al menos para intentarlo y poner el maximo empeno para poder hacerlo cada dia mejor; y para que la revista vaya viento en popa.

Bueno, y ahora os voy a comentar una utilidad que es algo antigua, pero muy buena a la hora de hacer dibujos. Se trata nada mas y nada menos que del programa Dot Designer Club de la casa T&E Soft. El programa ocupa solo un disco, y al conectarlo en el ordenador cuando sale el nombre de este nos da a elegir tres opciones:

La primera, es para acceder al diseñador grafico; la segunda para acceder a un diseñador de sprites; y la tercera para salir al Sistema Operativo.



Una vez dentro de la pantalla del diseñador existen 16 recuadros con dibujos los cuales voy a explicar empezando de izquierda a derecha.

1. Esta opcion sirve para dibujar lineas: Submenu: Puede dibujar las lineas continuas o con un mismo punto de origen.

2. Esta opcion funciona parecida a

la anterior, solo que dibuja puntos: Submenu: Puedes elegir varias formas de punteado.

3. Sirve para dibujar rectangulos a distinta medida: Submenu: Puedes tanto aumentar como disminuir el "Step" del raton.

4. Esta opcion, es esactamente igual que la anterior, la unica diferencia, es que dibuja los rec-



tangulos pintados;  
Submenu: Exactamente igual que el anterior.

5. Con esta opcion, puedes copiar un trozo determinado de un dibujo, de un sitio a otro de la pantalla.

6. Esta opcion se utiliza para pintar.

7. Con este, puedes realizar circunferencias a distinto tamano.

8. Mueva un dibujo determinado, donde quieras.

9. Con esta opcion puedes cambiar un dibujo determinado, en las cuatro direcciones.

10. Copia el dibujo elegido inclinandolo hasta 90 grados.

11. Con esta opcion aumentas o disminuyes de tamano el dibujo.

12. Esta opcion es para aumentar un trozo de dibujo en concreto; Submenu: tiene dos opciones mas, Loupe SW que

hace que el indicador de coordenadas este presente o no. Y Zoom Grid SW que sirve para disminuir el tamano de los puntos en la lupa.

13. Sirve para cambiar de color las zonas que nosotros queramos; Submenu: sirve para redefinir los colores.

14. Con esta opcion podemos llegar a crear una sensacion de movimiento.

15. Esta opcion sirve para grabar, cargar o borrar ficheros del disco o de memoria.

16. Con esta opcion podras borrar la ultima opcion que hayas elegido anteriormente.

Tambien existen otras teclas, como Ctrl+Cursores, que sirven para centrar la pantalla; F5, que sirve para volver los colores al estado en el que se encuentra normalmente; las teclas numero 1, 2, y 3, nos muestran el Set Page respectivo; y la tecla STOP, que sirve para reiniciar

el raton en caso de no haberlo conectado al principio. A su vez, si pulsamos ESC cuando estemos dibujando, se actualizara el color elegido, pasando a ser el del fondo de la pantalla. Muy comodo, cuando no se quiere ir y venir al menu de colores. Para los que no tengan Raton, decir que los cursores funcionan perfectamente, pero de forma muy lenta. Para ir mas rapido, bastara con pulsar SHIFT a la vez que nos movemos. Con F1 activaremos el comando: pintar, rellenar, dibujar, etc... y tambien sirve para acceder a los menus principales de cada opcion, como para que la pantalla quede despejada de menus para poder ver el dibujo en curso. Con F2, activaremos el menu de opciones en caso de estar dibujando, o los Submenus de las opciones.

Hay que destacar, que el disco incluye mas programas, que seran analizados en el futuro. Como adelanto, baste decir que sin bajo el DOS, tecleais; ESBGV, podreis asistir a un carnaval de animacion de funciones graficas, que podras utilizar con cualquier dibujo del DOT DESIGNER. Pero !OJO!. Para ello debes de tener incorporado en tu equipo un FM PACK. En caso contrario no funcionara.

Bueno amigos, y esto es todo por ahora, "Agur eta Ondo Pasa".

リアルタイム・アクションR.P.G

# Brandish

ブランドッシュ



- フルマウス・オペレーションで戦を回す。
- 肩を叩け、さまざまなトラップをくぐりぬけろ。
- 歴代のササナク、イース、ソーリアンの
- 正白きの3羽が帰ってくる。
- 我はまた前道あるのみ。
- 遙かなる地上の形を求めよ。
- この世界で信じられるのは己の力のみである。





Un proximo numero, el Numero #1, que estara lleno de noticias del Japon, que Oscar y David nos contarán.

Un numero donde los MSX 1 tienen su propia seccion, la seccion que se merecen, y la que tu quieres para el.

Un numero donde los MSX 2 y 2+, van cargados con comentarios como el programa MUSIC. Asi se escribe. Y juegos, todos estaran aqui.

Y la seccion TURBO R, donde os explicare como usar el programa de ROM, MSX VIEW.

Numero donde el BASIC y el TURBO PASCAL, os daran los secretos de la programacion mas efectiva y ... rapida.

Donde los trucos y Pokes, seran los amos del lugar, con trucos para el HYDELPOS, y otros muchos mas ...

# MDS



Donde tu palabra toma significado con la seccion de OPINION, para que grites a gusto.

El numero donde nos comentareis como acabar, juegos como RANDAR 2, y que muy seguramente, incluire los mapas del FIRE

HAWK 2.

Donde vuestras preguntas hallaran respuesta, en manos de Esteban, asi como vuestros anuncios, que seran mimados.

Donde ANMA, IMPACT, GENIC, y FAC, nos hablarian de sus producciones, juegos, utilidades, revistas, hardware, y todo lo que hacen para ti.

El numero donde vas ha encontrar lo que quieres. No lo que te quieren poner.

Si quieres llegar a mas, unete a tus amigos y ven con nosotros ... al MSX.

シミュレーションゲーム  
CAMPAIGN VERSION  
**大戦略II**

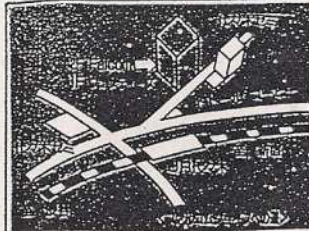
超ハイテク兵器続々の本格派SLG!



MSX2.2+・MSX turbo R ¥4,800(税別)  
グラフィック監修: 本木口太郎

# PROXIMO..





Y aquí acabamos. Este es el primer HASTA LUEGO que os damos. Ya sabéis, que este primer número, es de circulación LIBRE o mejor dicho, GRATIS. Es que queremos promocionarnos y darnos a conocer al máximo de usuarios, para poder informaros, de todo aquello que desconocéis, y que otros, o bien no tienen oportunidad de dar a conocer, o bien no saben siquiera.

Y ya estamos en la elaboración del que será el auténtico primer número, con su precio de 300 pts. y que. !!! ATENCION !!!, puede que lleve un Disco de 3 1/4", con juegos, demos, músicas, etc. pero que por ahora es una idea. De todas formas ya te enteraras por nosotros.

Y sin ánimo de ser pesado, que seguro que lo soy, invitarte a que participes de una manera u otra en la elaboración de este, repito.



新感覚リアルタイムS.L.G.

# AGUR



## MUSIC CATALOG

今年はドラスレを極めたい!!  
Falcom Sound Team J.D.Kと  
J.D.K.BANDによる強力アレンジアルバム!

### ドラゴンスレイヤー J.D.K. SPECIAL



日本Falcomの音楽スタッフFalcom Sound Team J.D.K.と、専任音楽家いるJ.D.K.BANDがついに全面対決! DISC1はFalcom Sound Team J.D.K.による全面アレンジバージョン、しかも音源はパソコンマニアに人気のローランド「ミュージック」を使用。原曲のイメージを損なわずよりグレードアップしたアレンジだ。DISC2はJ.D.K.BANDアレンジ。いつもながらのハードロックは“お見事”の一節。おまけに“英伝1”の曲も3曲収録。正に超豪華アルバムだ。(7月22日発売)

CD2収録曲KICA-1110-1111/7623V3.800

キングレコード  
KING RECORDS

### J.D.K.BAND ソロシリーズ



#### Falcom J.D.K.BAND1

リーダーの専任音楽家中心にハードロックやジャズ、アカペラなど多様なサウンドを盛り込んだアルバムになっている。  
更に「サウンド・シアター」などでなじみのムーン・ライダーズの「陣田 龍」氏をプロデューサーに迎え、音楽的にもサウンド的にもダイナミックな感じに仕上がっている。

#### Falcom J.D.K.BAND2

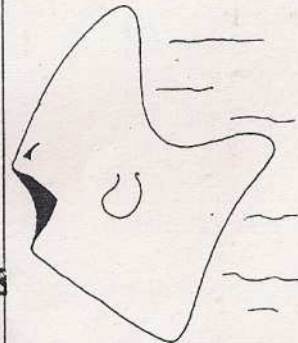
デビュー以来、その圧倒的なパワーとテクニックを誇るJ.D.K.BANDが精進の意でアルバムを完成させた。本作は前作よりさらにヘヴィメタル路線を追求し、従来のFalcomのイメージをハードアレンジで仕上げた。あらゆる意味で本作を最大のアルバムと見なすべき。

TU FANCINE. Nosotros lo imprimimos, maquetamos, etc. pero eres tu quien debe decidir si merece la pena, que el MSX siga con vida.

Todos nosotros, Aitor, Oscar y David, Esteban, Mikel, Inigo, Angel, etc. te enviamos, estes donde estes un cordial y

amistoso saludo, de bienvenida, si eres nuevo, de enhorabuena, si eres veterano, y de esperanza si estas confundido, para que grites con todos tus pulmones:

!!! BANZAI MSX !!!  
!!! VIVA EL MSX !!!



TOMODACHI  
トモダチ

# BANZAI ! MSX









# DIME & DAME

- VENDÓ: Ordenador Sony F700: 256K RAM. 128K VRAM y disquetera de 720 K. FmPack Stereo. Impresora Plotter Sony. 30.000ptas. T.F: (94) 410 01 76

- VENDÓ: Teclado de Music Module PHILIPS. Direccion: Cerbiago N.27 (CANTABRIA) Isabel Fernandez

- COMPRO: Impresora MSX en buen estado. T.F: (94) 475 85 27

- VENDÓ: Disquetera externa (HBD 30W) con controlador (HBK30) de 720K y Plotter (Impresora) con recambio de bolis y F.de Alimentacion. Junto o por separado, todo marca SONY. T.F: (94) 437 89 62 Preguntar por Inigo.

- VENDÓ: SONY F700 con 256K RAM. 128K VRAM y disquetera de 720K Cassette especial para ordenador y cintas de juegos. Con el ordenador regalo la saga de XAK completa. T.F: (94) 495 78 06

- COMPRO: Juego que utilice el SCC+ como por ejemplo SD Snatcher, Snatcher... T.F: (94) 437 89 62 Preguntar por Inigo

- VENDÓ: Adaptador RF para ordenador F700 por 8.000 pts o bien lo cambio por FmPack o Cartucho SCC. T.F: (94) 437 17 97

LEHENAK INFORMA: Si quieres poner tu anuncio no dudes en mandarnoslo y gustosamente te lo pondremos. Ojo! siempre que tenga relacion con el sistema.

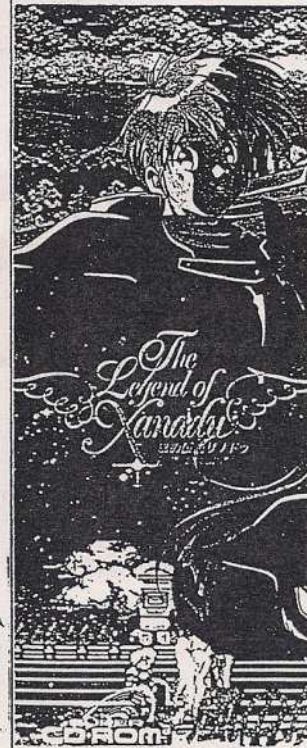
Por otro lado recordarte que la proxima revista tendra mas cosas interesantes por el modico precio de 300 ptas. gastos de envio incluidos y estes donde estes, te enviamos un cordial saludo y desde aqui te animamos a que nos compres la revista. Gracias.

あるかなる地上の光を求めよ。



ATENCION!: Te informamos que la revista es bimensual y saldra cada mes impar, por lo que tendreis que mandar los articulos antes de cada mes impar.

Bueno y ya os dejamos para que disfruteis del verano y lo paseis lo mejor posible que podais. nos vemos en Septiembre, Agur!!





# THE TOWER OF CABIN

～キャビンパニック～

© 1992 MICRO CABIN CORP.

このゲームはノンフィクションであり、登場する人物、建物などは実在します。

xxx駅より歩くこと10分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?) OF CABIN」に到着、  
あなたは来客として迎えられ、「CABINの塔」の中を疑似体験するのだ！  
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入！  
そこから飛び出す超豪華短編ゲームの数々！  
キャビンファンなら楽しさ2倍！  
知らない人には新発見のおもしろさぞ！

## マルチメディア パロディソフト！

### ●収録ゲーム

「真 GOGOピクシー」

「Xak番外編 くるせいでさ」

「恋のライバル宣言」

「キャビンヒストリー」

「燃えるばつちぎりのカーレース」

MUSIC「GMやるうぜ」

人工無窮「おしゃべりフレちゃん」

「惑星レクス公認 / ネット教習所」など(88話のみ)

## 人気キャラ大集合!!

●PC-9801シリーズ

●MSX2以降

DISK3枚組 各¥5,800(税別)

好評発売中!



VAJ  
2012