

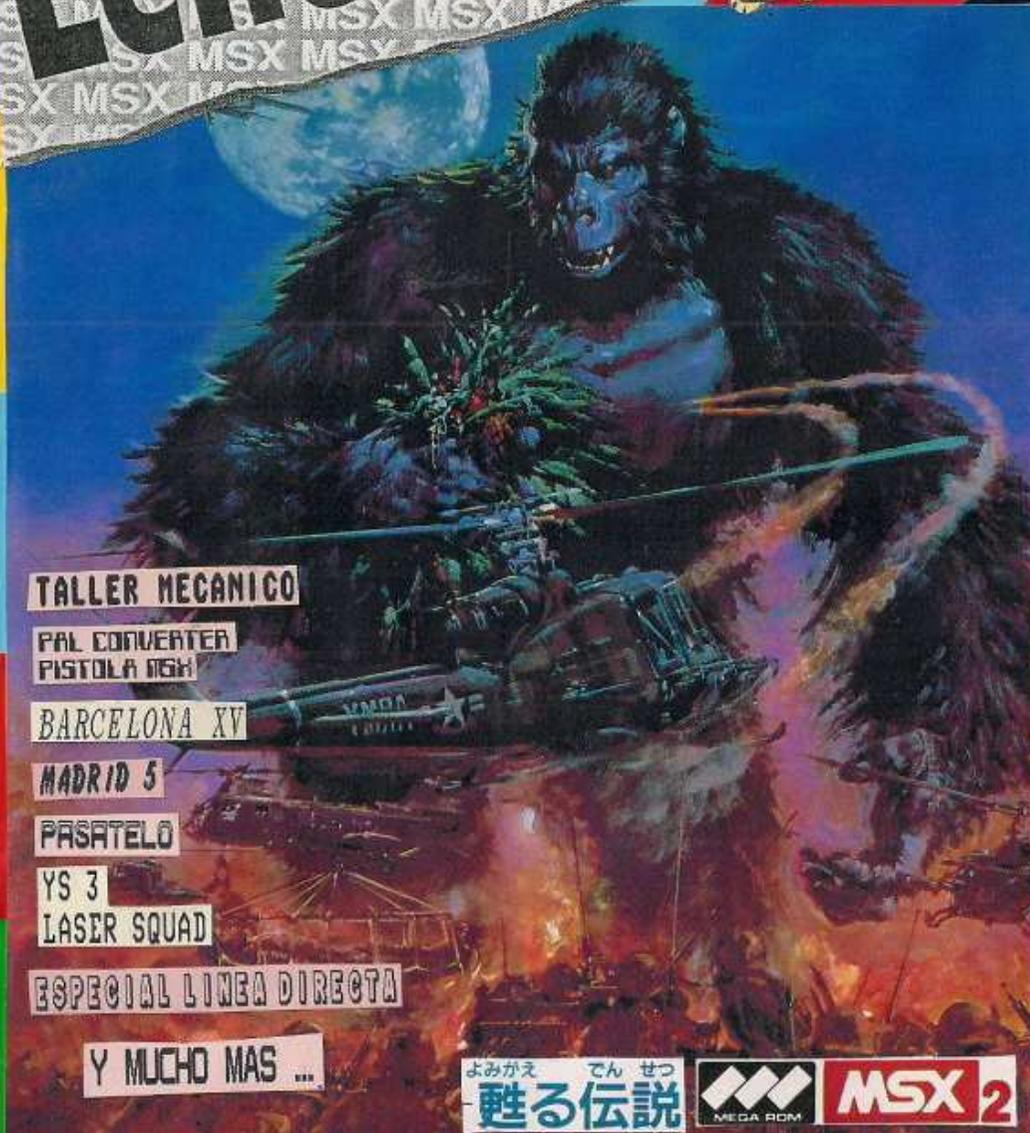
Musica

SCC

Noticias del estándar

10

Lehenak



TALLER MECANICO
PAL CONVERTER
PISTOLA MSX
BARCELONA XV
MADRID 5
PASATELO
YS 3
LASER SQUAD
ESPECIAL LINEA DIRECTA
Y MUCHO MAS ...

よみがえ せん せつ
甦る伝説

MEGA ROM

MSX 2

REDACCION
VALERIANO VELASCO
JULIO VELASCO
ANDONI VELASCO
VERONICA VELASCO
ANTXIKO GORJON
ANTONIO ROBLEDO

COLABORADORES
MANUEL PAZOS
RAFAEL CORRALES
VICTOR M. SANCHEZ

MAQUETACION Y FOTOGRAFIA
ANDONI VELASCO
JULIO VELASCO
MIKEL ARROYO

DIBUJOS
VERONICA VELASCO

PRODUCE
V.A.J. CLUB 1999
APARTADO DE CORREOS 137
48901 BARAKALDO
TELEFONO: 944379369

E-MAIL:SORAMANE@HOTMAIL.COM
WEB:MEMBERS.XOOM.COM/LEHENAK/MSXINN.HTM

EL PRECIO DE ESTA PUBLICACION ES DE 400 PTS.
(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS)

MSX MSX MSX MSX MSX MSX

MSX MSX MSX MSX MSX MSX	EDITORIAL	2	MSX MSX MSX MSX MSX MSX
	EN PORTADA	3	
	TALLER MECANICO	5	
	LINEA DIRECTA	9	
	15 REUNION DE BARCELONA	13	
	5 REUNION DE MADRID	19	
	REUNION EN BARAKALDO	25	
	FANZINES NEWS	27	
	MAPA DE KING KONG 2	31	
	MSX LAND	33	
	MSX1: LO QUE QUEDA	39	
	PASATELO	43	
	EL ASTUTO	53	
	TU OPINAS	55	
	A PRUEBA	57	
	LEHENAK INFORMA	61	

MSX MSX MSX MSX MSX MSX

EDITORIAL



Y ya van 10, casi nada, parece que fue ayer cuando empezamos esta pequeña aventura de informadores del sistema, y ahora concluimos con éxito un, esperamos que magnífico, décimo número. Quien sabe, tal vez en un tiempo volvamos a vernos cumpliendo un vigésimo número.



No podía faltar, un número más, con una novedad más en la maquetación de la revista. Es en esta ocasión, incluir un índice para facilitar la lectura. Además por fin nos hemos decidido a incluir dibujos de fondo en las hojas, y es que llevabamos un tiempo pensando hacerlo, pero no sabíamos cómo, y aquí está nuestro primer intento, que de momento sólo incluimos en algunas páginas que por algún motivo no tienen fotos o dibujos. Esperamos que para un siguiente ejemplar podamos poner fondos en todas las páginas.

¿Qué puedes encontrar en este número? Pues muy fácil, como siempre tus secciones favoritas de trucos, opinión o la del habitual comentario de un juego de Konami, con mapa completo incluido.

Nos encerraremos en nuestro Taller Mecánico para hacer un conversor NTSC a PAL o transformar una Pistola Sega para que funcione a las mil maravillas en un MSX.

Os contamos nuestros viajes a las reuniones de Barcelona y Madrid, así como la mini reunión que organizamos en Barakaldo.

Nunca nos olvidamos del pequeño de la familia: esta vez Rafa nos habla de otro de esos juegos españoles para MSX1 ni más ni menos que el Goody.

A partir de ahora no tendrás disculpa por no haberte pasado ni el YS 3 ni el Laser Squad, porque aquí te lo contamos paso a paso.

Retomamos la sección A Prueba, para hablaros un poco de unos programas para tener el disco duro ordenado, al estilo del Windows.

Ahora ya lo sabes, pasa la hoja y empieza a disfrutar.

Autor: Andoni Velasco

© KONAMI 1986
キングコング2

Veamos con quien nos hemos topado esta vez, ni más ni menos que con el RC-745, un gigante de 25 m. de altura y muchos kb's de peso. Pues mira que bien, la primera impresión que tenemos i bingo, vamos a cargarnos a King Kong! No seas bruto, que se te paga para salvarlo.

Es este un RPG bien majo pero un tanto corto, está pensado para pasárselo de una sola partida, aunque por lo que a mí respecta, no ha sido así, y como últimamente, he echado mano del Game Master 2 de Antxiko para ir grabando la situación a disco, y como veis en las hojas centrales hemos dibujado el mapeado del juego.



En realidad ese mapa es la propia solución del juego, ya que si lo sigues paso a paso y vas cogiendo los objetos de

los lugares señalados, no te será difícil ver el final del mismo.

Para confeccionar el mapa, comencé el juego con más bien poca idea del mismo, pues las partidas que había jugado eran pocas, y al no entender ni pizca de japones, enseguida me cansaba. Pero esta vez había que acabarselo sin excusa posible, así que con ayuda de Veronica, y recurriendo al diccionario de japones nos metimos manos a la obra.

Como típico RPG, tendrás que ir de un lugar a otro para conseguir esa llave que te abre tal puerta que está al otro lado del mapa, y con todo ello rescatar al pobre Kong. Esto lo vamos haciendo gracias a los habitantes de los poblados de la isla que nos irán dando pistas de como acabar con ciertos enemigos, dando equipamiento, o pasando la noche en su casa para recuperar energía y magia.

Y es que en este juego, para cada casi todos los enemigos (no solo los finales) es necesario un arma que acabe con ellos.



Al acabar con los Boss, nos suelen dar un arma especial, abrir camino o nos dejan una especie de prueba de haber acabado con él que nos abre paso por algún otro sitio.

Debo decir que sin la ayuda del artículo que escribió Ramón Casillas en la MSX Club, no podría haberlo acabado. Eso sí, que conste que sólo lo utilicé para lo que voy a contar, que el resto lo he descubierto yo, y además traducido más correctamente que él.

En la selva, cerca del templo hay otro dorado al que no se puede acceder. La cuestión es que en una pantalla (señalada en el mapa) los muros acaban a una menor altura que el resto, así que al ir a la derecha aparecemos fuera de la pantalla, y sin salirnos, podemos recorrer el escenario por el margen, y parece ser

que ésta es la única manera posible de entrar, dentro encontraremos un par de objetos imprescindibles.

En conclusión es un juego genial, con unos gráficos buenos, mejor colorido, aunque la música puede resultar pesada pues es casi todo el tiempo la misma, solo cambia un par de veces.

La única crítica que le puedo hacer a este juego es el final, yo me esperaba algo más, simplemente aparecen un par de secuencias con los protagonistas (Mitchel y Kong) con sus respectivas novias y punto. Ni un triste Staff... es casi peor que el del Gryzor.

Hasta aquí el espacio de este número, os emplazo al siguiente donde hablaré un poco del Space Manbow (casi nada).



7 ADDER MECANICO

Autor: Valeriano Velasco

XX

Bueno, otra vez con todos vosotros en esta sección, que es tan bien recibida por todos vosotros, amigos y usuarios.

En esta ocasión y como es nuestro número 10, nos vamos a extender un poco y vamos a decir como el refrán aquel: ¿no quieres chocolate? pues toma dos tazas.

Como es sabido por todos vosotros, los logros, que por otra parte no son muchos, que realizamos o conseguimos llevar a buen término, primero los hacemos y los ponemos a vuestra disposición por el precio más o menos que nos cuesta, y poco despues os damos a conocer los esquemas, circuitos o cualquiera que sea la forma de hacerlo con vuestras propias manos.

ADAPTA UNA PISTOLA SEGA A MSX

En el primero de los dos inventillos que nos ocupará esta sección, vamos a transformar una pistola de SEGA para usarla con nuestro MSX.

En la pasada reunión de Madrix, llevamos 5 de estas pistolas de Sega adaptadas, junto con un disco con tres juegos, las cuales, ante nuestro asombro, nada más sacarlas de la bolsa, volaron, exceptuando una que era la GunStick original de MSX que era nuestra, y por supuesto, no la vendimos.



Pero lo que más nos chocó fue el interés de todos, hasta de nuestro amigo Manuel Pazos, a realizar algún juego, para este periférico. Resulta paradójico, que todo el mundo sabía como se hacían juegos para pistola (e incluso alguno gritaba: "¡lo sabía!, sabía que se tenía que poder !!!", pero no lo había intentado) ¿por qué?

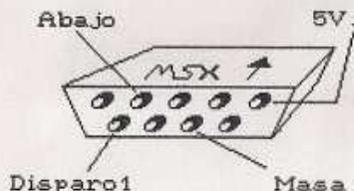
A ver si sacando pistolas, a alguien se le remueve el gusanillo y hacen jueguecillos. Nosotros lo estamos intentando, aunque de momento no tenemos más pistolas, pero con este artículo espero que cada uno consiga alguna por ahí y la transforme.

El material que se necesita es muy poco, y fácil de encontrar, si no lo puedes encontrar, pídenoslo, simplemente es una clavija para joystick, soldador y estaño.

Vamos a pasar a la conversión:

Bueno, lo primero es que la pistola de MSX Gunstick funciona con pilas, lo cual, aparte de caro que puede suponer que se vayan agotando las pilas, y es incómodo quitar y poner las pilas. Como la de Sega no las lleva, debemos coger la corriente del ordenador.

Conector de Joystick



Cortamos la clavija de la pistola, procurando dejar 5 cm. para pelar el cable y ver cual es cada uno (y su color) con un tester, y soldamos a la clavija nueva, los cables en la misma posición que viene originalmente en la clavija de Sega, menos el disparo 2, que es empezando por la dcha abajo, el tercero (ver dibujo). Este cable lo soldamos en el conector cuarto empezando por la derecha arriba. Es decir, solo hay que cambiar de posición un cable y... ¡a matar!

HAZTE TU PAL CONVERTER

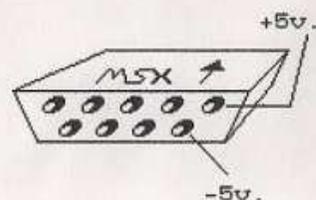
Nuestro segundo descubrimiento, es el que hemos bautizado con el nombre de: VAJ Pal Converter. La materia prima principal que vamos a utilizar en este caso es un conversor NTSC a PAL de Playstation, que se llama Smart II, aunque el Smart III también vale, es un poco más difícil de configurar. En este artículo nos centramos en el Smart II, aunque si alguien no lo encuentra, sino que sólo puede conseguir el 3, basta con que nos pida un pequeño esquema con la configuración adecuada y se lo proporcionaremos encantados. El precio aproximado de este aparato son 3000pts.

Junto con este aparato tienes que comprar una clavija RGB din-8 contactos, y una clavija de joystick, la cual utilizaremos para la alimentación. Una vez conseguido el material, empezamos el montaje.

Utilizando el cable blanco que se conecta en la PlayStation, cortamos la clavija apurando el máximo cable posible (ya que es el que vamos a usar para más comodidad) y despues pelamos los cables que contiene, aproximadamente a unos 2 cm., donde conectaremos la de RGB de MSX de la siguiente forma:

Abrimos la caja del Smart y encontraremos una placa, que tiene un conector de 8 contactos a un costado. Sacamos el conector y al lado veremos las señales. La primera de arriba es la entrada de audio derecho (AR) y la segunda izquierdo (AL), la tercera es Sincronización (VS), la cuarta es -5V, la siguiente es Rojo (VR), Verde (VG), Azul (VB), y la última es +5V.

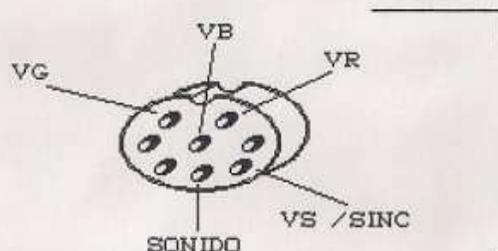
PAL CONVERTER



Los dos cables de corriente, +5V y -5V los cortamos al ras de la funda de plástico para seguidamente utilizarlos con la alimentación, soldándolos a un cable de dos hilos de unos 30 cm., en cuyo extremo opuesto soldaremos el conector de Jostick (ver dibujo).

Cojemos la clavija de 8 pines RGB, y la ponemos mirando hacia nosotros por la parte de soldaduras. Empezamos a contar el pin de arriba a la dcha. como punto de referencia 1. Soldamos el rojo VR, en este primero; nos saltamos el número 2 (debajo) y en el 3 pondremos el VS; en el número 4, soldaremos los dos cables de Audio AR, AL; nos saltamos 5 y 6 y pasamos al número 7 que es el verde VG; y el último y central, sería el azul VB.

Solo queda probarlo, y si con un poco de suerte y buen pulso habeis seguido bien estos pasos, ya podreis grabar con vuestro Turbo R, 2+ o F700 en vuestro video a través de Audio Video o RF. Para mejor calidad de imagen, obviamente recomendamos Audio Video, pero para jugar unas partidas en esa tele del pueblo que no tiene euroconector, está realmente bien.



Por si no os habeis dado cuenta este Pal converter es la mitad del tamaño y del precio de aquel famoso Pal converter que antaño vendió Konamiman, así que no os extrañeis si por alguna reunión le ois decir: "esos son mis hijos, me los habeis raptado!", pero no le hagais caso, que gracias a él consiguió vender un 2+ ya que su cliente no tenía tele con euroconector.



VAJ CLUB

Puedes conseguir a través de nuestro club el siguiente material:

PAL CONVERTER	4500 pts.
PISTOLA SEGA ADAPTADA	1000 pts.
AMPLIACION MUSICMODULE 256 Kb S-RAM	3000 pts.
DISQUETERA PARA	
CUALQUIER MSX (TURBO R, 2+,...)	5000 pts.
CABLE ALARGADOR SLOT	2500 pts.
PLACA:	
CABLE SCSI 25->50, ZIP->50, Y OTRAS	(consultar)



PAL CONVERTER



Autor: Julio Velasco

En este número 10, vamos a comentar la situación actual, de los clubes con los que hemos enganchado nuestra Línea Directa.

Desde nuestro número 3, en el año 1994, hemos dado a conocer clubes nuevos y alguno ya formado, como es el caso de FKD-FAN, siempre con el ánimo de que la gente que no pertenece a ningún club, se uniese a ellos.

Tal y como empecé aquel año 94, comentaré como les va a los de MDS-Lehenak, ostras pedrín, si estos eramos nosotros...!, bueno bromas aparte, como todos hace tiempo que sabéis nuestro nuevo nombre es VAJ-CLUB, el cual cambiamos en su día y os informamos de ello.



La situación ha cambiado un poco, el número de amigos apenas ha variado, ya que el lugar que ha dejado gente que se ha ido, lo ha ocupado gente nueva, cada día nos sorprende que nos llame gente que no conocemos y que quiere ponerse en contacto con nosotros, bien sea porque ha visto nuestra página Web o porque les han dado la dirección o teléfono por ahí.



Antes nos reuníamos todas las semanas, pero dejamos de hacerlo por falta de novedades, pero como habréis visto en este mismo número, vamos a volver a reunirnos, no tan a menudo como antes, pero sí de vez en cuando.

En cuanto a nuestro fanzine, como ya os hemos dicho en varias ocasiones, no tiene fecha fija de salida, lo que os aseguramos es que lo seguiremos haciendo.

Nos hemos metido un poco en temas de hardware, por lo que, cada vez tenemos menos tiempo y nos es más difícil sacar el fanzine.

Seguimos con nuestro empeño de ayudar a todo el que tiene un Msx y ya sabéis que aquí estamos para lo que necesiteis.

Bueno ya he hablado mucho de nuestro club, paso a comentar el club Power Replay.

Quien no conoce a su director Rafael Corrales, pues me comenta... "Estoy supercontento de que me animarais a crear el club, sobre todo por Padial y por más gente que se dio a conocer en las reuniones".

En aquella ocasión informamos de la fecha en la que se iba a celebrar la primera reunión de Madrid, y desde entonces ha habido 4 más, tal y como dice Rafa... "Nunca olvidaré vuestro apoyo en esos momentos iniciales".

Este club ha tenido rachas, buenas, malas y polémicas, pero no ponemos en duda que el club Power Replay ha actuado siempre en ayuda y apoyo del MSX, y por eso mismo tiene nombre propio.



Debido al tamaño de una ciudad como Madrid, funcionan como grupos coordinados, que de vez en cuando se reúnen.

Según comenta Rafa... "En mi zona prácticamente estoy yo solo, Padial & Familia junto con Pacheco están en otra, en otra punta están los Cabrera, en la punta de enfrente está la gente de Majara, que si los astros les son favorables algún día terminarán su Poder Oscuro y hace poco se formó otro grupo IVI-Soft, formado por Ivan y Oscar Esnaola".

Ahora han pasado de ser 6 a ser 12, enhorabuena. Ha organizado varios viajes a diferentes ferias de MSX, Barcelona, Holanda y Granada. Los proyectos futuros son muchos y destacar que hace poco se han embarcado en el proyecto Phoenix, el cual pretende estandarizar los futuros desarrollos de hardware, para evitar incompatibilidades.



Me informa que las reuniones de Madrid se seguirán realizando y que le gustaría realizar reuniones locales cada mes, pero es poco probable encontrar locales gratis en fin de semana.

Me alegro que le vayan tan bien las cosas y espero que sigan así y que se le unan más usuarios.

Llegado el momento de comentar el club MSX-SPIRIT veo, que este club, ha desaparecido como tal. Cada uno de sus componentes siguen por separado, unos más activamente que otros.

Siguen asistiendo a reuniones de usuarios, pero ya no como club, me da pena que se hayan separado, pero la vida es así y debe continuar.

A nuestro próximo club, FKD-FAN prácticamente les ocurre algo parecido, pero no tan drástico.

De ellos hablé en nuestro número 7, y la situación de este club es buena, según me comenta Jaume Martí, uno de sus miembros.

Se siguen reuniendo, no tan a menudo como antes, pero total como él dice... "¿Para qué?, si no hay nada nuevo de qué

hablar, pues nadie saca nada y cada vez que nos reunimos es para recordar los buenos tiempos del pasado, es una pena que se fabricaran cartuchos como el MoonSound y que nadie saque nada para él".

Me comenta que tienen pensado sacar un último número de su revista, concretamente el 13, a modo de despedida, ya que su número 12 cortó su publicación súbitamente, y es que no disponen de tiempo para prepararla y además la mayoría está variando su rumbo hacia el Pc, aunque no dejan el MSX.

A modo de conclusión, os puedo comentar, que si alguien necesita ayuda o simplemente quiere contactar con ellos, continúan ahí, y espero que por mucho tiempo.

Y finalizo con MOAI-TECH, comentado en nuestro último número 9. Al hablar con Manuel Dopico, me comenta que han cambiado mucho desde la última vez que hablé con él.

El programador que tenían les abandonó y por eso no han terminado su juego Final Quest.

Según dice... "Ahora parece que estamos enfocando nuestra labor para y con el MSX, desde un ángulo mucho más veterano y con gente que realmente es activa".

Como todos sabéis, gracias a ellos se formó CUOAM y han pasado en Mataró de 2 a 7 usuarios, y dice que seguirán rescatando gente.



Destacar la gran labor de su nuevo "fichaje", Jordi Cerezo, en cuanto a programación se refiere y al apoyo incondicional de Paco Santos. Como bien comenta... "Somos un equipo pero cada uno tiene sus proyectos".

Actualmente continúan con su fanzine, el cual deseamos que se siga vendiendo como hasta ahora y también están programando el NASH.

Y para terminar doy las gracias a toda la gente que ha colaborado en esta sección y me despidió de vosotros con la misma despedida que me hizo Manuel... "La gente que he conocido a través del club es la mejor recompensa que pueda ofrecerme el MSX. Un saludo a todos y sobre todo, el MSX vive, si alguien lo duda, lo matais."

BARCELONA

15 ENCUENTRO



Una semanita antes de la XV ru ya teníamos comprados los billetes del autobús para Barcelona, como siempre saliendo a las 23:00 y volviendo a las 23:15, como la reunión acaba sobre las 6, teníamos pensado dar una vuelta por la zona y visitar el Ca\$h converters, pero las cosas no iban a ser como pensábamos....



Momento cumbre: Veronica y Saver intercambian discos

Como el bus pasa por Vitoria, a eso de las 00:14 hicimos una paradita, y pensábamos encontrarnos con Enrique.

Lehenak 13

Pero nos pusimos en marcha y no le vimos, pensamos: "uno menos para la ru". Pero en Alfajarín (zona de descanso de Zaragoza en la que siempre nos paramos y Antziko se pesa para su regocijo, adelgazando 2 kg cada vez que lo hace) vimos a un señor todo apalancado, y nos acordamos que él iba en el coche número 1 y nosotros en el 2. Nada, le saludamos y quedamos en vernos en la estación.

Quando por fin llegó Enrique (nosotros salimos antes) nos fuimos ritualmente a la Xurrería "la pilarica", que estaba hasta la bandera a las 7 de la mañana. Así que hasta que empezase la reunión hicimos tiempo contando chistes y jugando al parchís (que triste).

El segundo en llegar fue Diego Millán, seguido de KonamiMan, Ribas y Albert Molina, el portero se hizo esperar, y en cuanto llegó empezamos a subir las cosas y a cargar mesas.

Poco a poco llegaron los expositores y Felipe García, que amablemente nos dejó un monitor, ya que no nos atrevíamos a llevar uno en el autocar. Los stands eran más o menos los de siempre:

- VAJ Club: Estábamos los primeros según entras a la izquierda.



Nuestro stand: Veronica, Enrique, Andoni y Antziko

Como única novedad llevamos con nosotros el disco especial YS, con unas digitalizaciones que te pasas, y unas músicas que ni el Hans Cnossen (!). Por lo demás, números atrasados, mangas atrasados, y unos cuantos mazos de cartas de CCG X-files, tiradas de precio.

- Meskes: Los sectarios estaban a nuestro lado, y como primicia mundial dos producciones D'oli Clar games. El juego Kaotika, que se podía ver que fue un éxito de ventas, (aunque costaba un ojo de la cara) digo esto porque a todo el usuario que compraba el juego, el Saver le pintaba un ojo en la cara. También el programa Autoejejome, que es sólo para Turbo R, es decir para la élite del MSX. Había por allí un Burai y un Princess Maker originales.

- MSX Men: Ramón Ribas llevó como novedad el Animeka, que es una pasada, pero que sin el manual que se ha currado es imposible manejar, también tenía la Beta 6 del Compass, a esperas que los holandeses acaben la versión #2.0.

Nadie pudo evitar ser fotografiado con la caja mágica, en este caso Ramón Ribas.



Lehenak 14



Stand de la Cuocam.

Como no vino KAI, expuso el Nuts versión mejorada, ya que el anterior se colgaba.

Ademas tenía un par de juegos que personalmente son pésimos, pero para gustos... eran el Ruby & Jade y Exor.

- CUOCAM: Un nuevo club de usuarios de ordenadores alternativos, es decir, cualquier cosa que no sea PC y windows. Hacen reuniones para darse a conocer, así como aceptaban suscripciones para recibir información, aunque fue un fallo no poner los panfletos y demás en castellano.

- El stand de segunda mano. Ha sido uno de los más flojos que he visto, había alguna revista MSX Club, y cartuchos caros así como un Midi Saurus, Zipquetes usados y un Music Module por 25.000 pelás.

- AAM: La Asociación tenía este stand muy vacío, prácticamente estaba para recoger la encuesta y los votos, por lo demás tenían el ACCnet y un HDD de 1Gb.

- El siguiente Stand lo compartían PCM y Power Replay.



Z8 en su stand, con la guitarra MIDI.
Nota: Esta es la única foto en la que no aparece Veronica.

Pedro Cruz presentó su Listsoft, una base de datos a medida para almacenar el contenido de los discos, pudiendo consultar los juegos por atributos de casa, tipo...

Por su parte Rafa llevó los inventos de Padiál, entre ellos un Z380 casi acabado y un interface de ratón digital, que permite una lectura más rápida y exacta del estado del ratón.

- Moai Tech: Llevaron terminada la Moai #3, de la que vendieron toda la tirada, así como un disco con músicas, un juego de Space Invaders, el MTVD#1. Y sólo para Moonsound, un disco con una selección de las mejores músicas de Manuel Dopico.

- Hostile Apostles: Acudieron con su Nabarone Scart, un conector para RGB, y una guitarra midi, que hacían sonar a través de un MSX1 Yamaha.

Stand de PCM y Power Replay. Vemos a Pedro Cruz e hijo (y caja magica)



Veronica acompañada de los muñecos varios que tenían los de la Cuocam.

Lo que más curioso me resultó fue un programa para controlar un teclado, samples y luces a través de la tableta gráfica de Philips.





Aquí estamos con Angel, Lizardy Xavier.

El concurso de dibujos se lo llevó Verónica con Slayers, y el segundo Antxiko con su "X", después se hizo el sorteo de material.

Mientras comíamos, estuvimos viendo Mazinger Z (y cantando el opening) y Dr. Slump, que parecen sólo emitir en Canal33. Poco antes un grupo formado por Armando, ZO, Saver, Veronica, Ramoni (y el option) bajaron a llamar a Manolo, que fue el gran ausente de la reunión, que se moría de envidia, otro ausente fue Angel Culla.

Como ya sabéis por la tarde la cosa decae un poco, y hay más tiempo para hablar y hechar unas partidas. Un poco más tarde nos ofrecieron ir al Chino de la muerte, algo que aceptamos sin pensarlo dos veces, así que cuando todo el mundo recogió sus cosas, ayudamos a poner las mesas.

Y después fuimos.... a la Fumen! Era como entrar a formar parte de la historia, estábamos en un lugar que solo habíamos oído en historias a los ancianos del pueblo, ¡y el chino la muerte! : un mito.

Pues eso, subimos a la Fumen, e incluso estuvimos en el cuarto de Konamiman, eso sí, con el Pmarc2, porque entramos unas 14 personas en 2m². Aquí y en el chino es donde se cuentan las mejores anécdotas del día, como: la manera de desactivar el option; o aquella historia de un pobre señor que fue a comprar la SD 13 y se creyó que estaba agotada (según creo el payo en cuestión se suicidó al poco de salir); a Corrales le desapareció una ampliación de 1Mb.; o cuando KonamiMan enseñó su estrategia de Marketing a Veronica para conseguir vender todos los discos de YS;



Aunque aquí falte gente, hubo chino de la puerta para dar y tomar.

Estando tan tranquilos comentando las mejores jugadas, apareció el capitán corbata, que no pudo pasarse por la reunión pues estaba muy liado desarticulando el capitalismo informático. Dando un paseo camino del chino, íbamos charlando, comparando Barcelona con

Madrid o cantando la lista de éxitos MSX como "Ocurrió una excepción" y otras.

Por fin llegamos hasta el chino de la muerte, donde brindamos, respondiendo al Baya Baya Triboga, con un ¡Periscop! . Se acercaban las 11, hora de salida de nuestro autocar, pero Albert Molina se ofreció a llevarnos en su coche.

Camino a la estación del Sants, tuvimos un percance con un turismo que se saltó un semáforo, pero pudimos coger el autobús a tiempo, y volvimos esta vez todos juntos, con mucho sueño.

Veronica, guitarrista de 12



MADRID 5º ENCUENTRO



Esta vez, ni siquiera fuimos a la cama para comenzar el viaje hacia la que sería "la última reunión en Madrid del Milenio".

No pudimos usar el Teleport 1, porque nos llevaría a la última ru visitada, que era en Barcelona (todavía no tenemos nivel para usar el teleport 3) así que tuvimos que ir en coche.

Nosotros salimos de Barakaldo, y Julio de Valladolid con la intención de encontrarnos en el Francisco de los Ríos. Llegamos a las 8 y vimos el coche de nuestro tío. Se había ido a tomar un café ¡sin esperar a Vale!



PROCESADOR Z380

35.000 Pts.

Z380 provisional.

Los primeros que vimos fueron: Mr. Ribas, Jose María Alonso, Rafa y los Holandeños. Subimos el diverso material por las escaleras y montamos el stand. Poco después nos echaron para volver a entrar y ya estaban todos los stands, menos el de Hnostar, que no habían llegado porque el tren llevaba retraso. En aquel momento comenzó la ru de Madrisura.

Lo más pintoresco de la organización fue que todos los stands tuvimos que llevar un mantel bonito para que no se vieran los horribles cables y pies debajo de las mesas para cuando alguien sacase fotos.

Los hermanos Tarela sacaron sus herramientas, y cuales aficionados al bricolage se pusieron a montar su chiringuito, que por cierto era una trampa mortal, además de cortar el paso, el cartel de la tarjeta Hispasoft era como un cepo, cuando te descuidas, te sacude en la cabeza, y si no, que se lo digan a Antxiko, que desde entonces no se acuerda como se juega al SD Snatcher.

Los stands eran los siguientes:

-Boh.ken: parece mentira cómo Manuel Pazos soportó..., digooo, pudo poner tantas cosas en aquellas 2 mesitas de playa.

Llevó promos de sus juegos, como Puddle Land con más fases y más completa y el Kpi Ball, y bonitos Chrises de temas como Nuku-Nuku, como ya viene siendo tradición en Madrid junto con las risas de César.

- A su lado, Majara Soft que habían pasado por una etapa Pcera, y como se estaban ahogando, han vuelto a coger con ganas el Poder Oscuro.

-Gunkan: No me vendió el libro de Kanjis (a Veronica) porque me lo expropió César. En los CD que vendió se pueden encontrar revistas de MSX como MSX-Club, Mesxes, Lehenak...ejem...

- SuperKonamiman: además de conseguir suscripciones para la Mesxes (!!!) logró vender los 10 Technical Handbook (oros=oros+5000) y además nos enseñó un poquito de japones, es nuestro sensei.

- MSX Men: Ramón presentó el Animeka, Ruby & Jade, el Nuts arreglado, y también puso una demo holandesa con muy buena pinta, que es un motor gráfico en 3D's que aunque sólo tenía un par de figuras, se le puede sacar mucho partido.

-Stitching Sunrise: Dos holandeses que se atrevieron a venir en avión a España a soportar una reunión de MSX, y mientras enseñaba lo que puede hacer el Graphics 9000, aplastaba con sus codos el Turbo R (qué mal repartido está el mundo) llevaron ampliaciones de Moonsound, el Lost World con suficientes cajas para los que llevaron, y CD's de música, como por ejemplo: Illusion City 3.414 pts. o cosas así (no redondearon el cambio florines/euro/pesetas, fue muy gracioso).

-Hnostar: con su stand que hacían que todo pareciera pequeño, se encargaron de distribuir las suscripciones, y novedades

Stand de 2º mano.



Lehenak 28



Nadie se puede resistir a una partidita a los juegos de pistola.

como la NV Magazine, material de 2ª mano como el Illusion City que visitó el suelo, Sram's, y cajas del Lost world para el que no las tuviera.

- V.A.J. Club: Como hacía mucho tiempo que no íbamos a Madrid, llevamos revistas atrasadas que allí eran novedad, también llevamos pistolas que vendimos junto con un disco de juegos. Fueron vistas y no vistas, también el alarga Slot, y el VAJ Pal converter, de los que vendimos 2 en la reunión (no como Konamiman que sólo ha vendido uno en toda su vida) por cierto, gracias a uno de estos Pal converter Konamiman pudo vender un ordenador a un incauto nuevo usuario.

También pusimos EVAs de nuestra cosecha ¡incluido el de JAM en Sabor a tí!

- Leonardo Padial Electronics. Expuso sus inventos Z380, expansor y por la tarde dio un forum-charla de como será el MSX Modular con la Z380...



El Poder Oscuro de Majara Soft.

-Hermanos Cabrera: Llevaron los Xtory y un video en el que pusieron Bubble Gum Crisis, y la superproducción del cine Mallorquín Ninja Malo Contra Malo Muy Malo, que llevó nuestro vecino Manolo.

-Murcia users: Diversos usuarios que pusieron el stand para hacer acto de presencia.

-El siguiente stand lo compartían Moai-tech y PCM: Llevaron las Moai, promo de The Quest, y músicas de Moonound, gracias a que les dejamos nuestros altavoces. Por su parte Pedro Cruz expuso su Listsoft, programa que analizamos a fondo en este mismo número.

- Segunda mano: Una Jaguar y libros varios.

Ahora varias anécdotas fuera de los stands:



El pobre Turbo R aplastado por Koen.

Konamiman puso en práctica su fuerza de ventas para conseguir despachar sus TH, aunque de poco sirvieron sus conocimientos de Marketing con los holandeses, que se fueron de España sin una copia.

Veronica hace entrega del Bingo a Santiago Herrero.





Stand de Bohken con su Puddle Land.

Paseando por la sala, podías oír los gritos de ¡Ya sólo quedan 5..4..3! advirtiendo a la gente las limitadas existencias.

Pudimos recuperar energía comiendo en la cafetería del centro.

Y debíamos darnos prisa antes de que se agotaran, y luego claro, vienen arrepentimientos por quedarse sin él.

Los números con los que juega la organización hablan de 100 personas, no hace falta decir que una imagen vale más que mil palabras y el que estuviera o haya visto las fotos juzgará por sí mismo, si es verdad que fue mucha gente pero dudo que excediesen las 70, eso sí, siguen fallando los usuarios, esta vez han ido muchos expositores, lo que ha aumentado la lista de asistentes.

No es agradable decirlo, pero los organizadores, Hnostar y Rafa, no acertaron en algunos puntos, por ejemplo se les ocurrió la muy buena idea de invitar a los asistentes a un almuerzo con tortilla, embutidos y patatas fritas varias, todo por cortesía de los expositores.



Visto del Stand de Hnostar.

Pero claro, este "pequeño" detalle se nos avisó poco antes del almuerzo, para que contribuyéramos, y así lo hicimos (espero que todos) pero podían haber avisado, ya que casi fue obligado.

Durante el picoteo, llamó un Periscopio valenciano al teléfono celular de Jose Angel Morente, para preguntar que tal iba la reunión, una sorpresa agradable, menos para el móvil de JAM, que acabó pelín lleno de grasa de las garras de los interlocutores.

Después los que así quisimos, pudimos degustar un plato en la cafetería del centro, y aquí estuvo el principal problema de la reunión, porque una de las mesas estaba reservada, y había allí un viejo con bigote y PISTOLA que te impedía pasar. Poco después, los usuarios de 2º nos dimos cuenta que en la entrada de algunos VIPS figuraba un asterisco que daba derecho a sentarse en la

mesa reservada todos juntos. El resto nos distribuimos como buenamente quisimos, cerca de nuestros amigos.

Por parte de los no-asteriscos, la comida fue muy divertida, con secta, pero al pobre Pazos le chuparon el pan y agujerearon el vaso. Parece ser que en la mesa VIP se degustó una tarta obsequio de los hermanos Tarela, pero eso sí en esa mesa, para los asteriscos y algún usuario que sobrevoló esa mesa.

Por la tarde la cosa se calmó un poco, e hicimos un contrato de publicidad con Konamiman para que promocionase nuestro club, y vaya si fue buen trabajo. Cerca de las seis empezamos a retirarnos, pero fue algo tan repentino y coordinado que la sala se vació en unos minutos. Cada uno embarcó en su medio de transporte y dijimos "hasta la próxima" a Madrid.



BARAKALDO I



Llevaba un tiempo rondándonos por la cabeza la idea de hacer una de las reuniones como las que hacíamos antaño, semanalmente los sábados en un bar. La verdad es que hacía mucho que no estábamos todos los usuarios de los alrededores juntos, aunque de vez en cuando nos veamos cada uno por nuestra cuenta.

Además, tuvimos noticia de un par de usuarios nuevos que llevaban un tiempo descolgados, así que nos pareció el mejor momento para organizar una pequeña reunión.

En principio queríamos que fuese una reunión local a nivel de todo el País Vasco, pero los nuevos de Guipuzkoa que habían prometido venir se rajaron, de manera que solo estuvimos gente de Vizcaya y Vitoria.

Nos pusimos manos a la obra, y decidimos que podía ser una buena ocasión para reclutar posibles descolgados de Barakaldo (o para conseguir material de segunda mano), así que pusimos carteles dando a conocer el encuentro, aunque no sirvieron de nada, y sólo preguntaban por la reunión los clientes del bar.

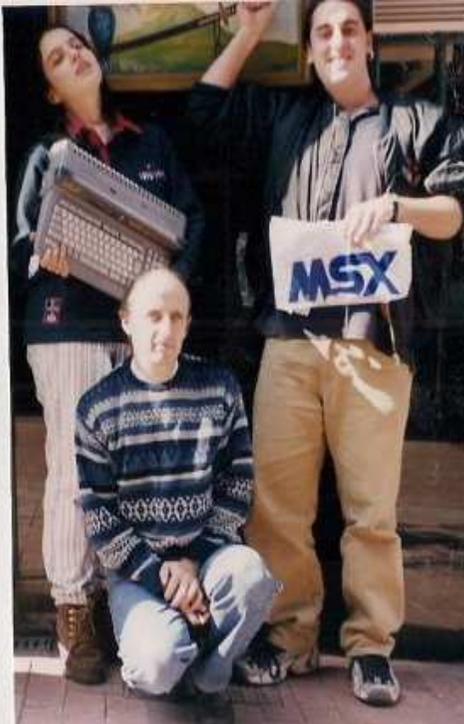


Nos costó bastante decidir la fecha, porque queríamos que viniese el máximo número de personas posible, así que tenía que ser un día que viniese bien a todo el mundo, y ese día fue el 9 de Noviembre, entre las 11 y las 14, y en el Bar Katana, de la calle Portu de Barakaldo.

Pusimos las últimas novedades de juegos/programas/etc. para que viesen los que estaban un poco menos al día o bien eran nuevos, además enseñamos el estado actual del Datamax, y las utilidades de Enrique programadas en C. También pusimos en una mesa aparte todas las revistas españolas para ser vistas, y otra mesa para el material de segunda mano aunque en realidad, sólo Antsiko llevó su Yie ar Kung Fu, que sigue sin conseguir engañ...esto venderlo.

Como siempre en estos casos, se empieza con todo el mundo sentado a la mesa, pero acaban haciéndose grupitos que hablan de sus temas, bien sea estrictamente de MSX (como por ejemplo lecciones de C) o no.

Llevamos un equipo de lo más majo, con un Turbo R, dos expansores de slots, Novaxis + MegaSosi con disco duro, CD y Zip, MModule, MoonSound, y digitalizador. Con todo esto, además de ver un poco de todo, aprovechamos para hacer un video EVA del encuentro, con unas entrevistas de Veronica, que luego pusimos y gusto mucho, ya que casi ninguno había visto antes un EVA.



A cada asistente, que fuimos 16 en total, se daba una entrada con derecho a una consumición, por cortesía de V.A.J. Club, organizadores del mini-encuentro.

Llegadas las dos, la gente empezaba a marcharse, así que dimos por concluida la reunión, pero como de costumbre, en la puerta del bar se hace una segunda reunión de otra media hora para contar lo que no da tiempo dentro.

Fue genial, y esperamos repetirlo dentro de unos cuantos meses, sólo me queda agradecer a Diego que nos dejase reunirnos en su local, y la asistencia de los que vinieron desde más lejos: Mikel desde Navarra, y Enrique y Guillermo desde Vitoria.

Fanzines News

Autor: Andoni Velasco

Como cada número aquí estoy, desempeñando esa gratificante tarea que es la de repasar las publicaciones MSXeras, aunque sean pocas. Para cambiar un poco voy a empezar por orden de número de ejemplar.

MOAI TECH

Estos son los más rápidos al sur de los Pirineos, y es que en tan sólo unos meses han conseguido publicar dos ejemplares de su publicación.

Por lo tanto me ocuparé de los Moai Tech 2 y 3, que con sólo verlas junto a su primer número ya nos damos cuenta que van mejorando en calidad de impresión, y no veas lo que está por llegar, porque al parecer, su próximo Moai #4 va a ser en formato A4 (el doble de grande), y además con la portada en color plastificada, todo ello por menos de 500 pts.!

Siguiendo con ambos números en general, hay algo que si les podemos reprochar, y es la cantidad de faltas de ortografía que cometen, y parece que no debería ser así, puesto que maquetandola en un PC es sencillo pasar el corrector ortográfico. En el número 2 concluye el manga

que empezase Veronica en el primero, y que en el número 3 pasa de ser un manga a algo más parecido a una tira cómica, pero no por ello pierde toda la gracia que tiene.



Pasamos al número #2: ya disponen de una gran variedad de secciones fijas, como son las noticias, Fanzinoteca, Trucos, tienen otras más personales como el consultorio Txungo (Secta!!), o su 100% hardware donde nos dan a conocer sus avances en este tema, como adaptar mandos de Nintendo, o información sobre las disqueteras de PC que continúan en el Moai #3.

Otra sección que intentan dar continuidad es la Entrevista con... que en este caso es ni más ni menos que con Ramón Ribas, aquí podreis leer acerca de su Eurolink, actividades de la AAM o su distribución de Software.

Moai Tech #3: en este número han optado por meter los textos en recuadros más a menudo. Es una lástima que en esta ocasión no pudiesen incluir una entrevista con algún personaje famoso del ambito MSXero. También empiezan a comentar las reuniones tanto de Barcelona como de Madrid, a las que asistieron para vender todos sus ejemplares.

SD MESXES

Ya empiezo a asustarme cuando veo ante mí dos números de Mesxes para comentar, pero un momento, ¿no eran los únicos autorizados a retrasarse? pues parece que no.

Sd #12: Pues ésta era una fanzine que no se iba a vender, pero como alguien hizo un panfleto subversivo, pues al final se regaló junto con el panfleto, que acabaron siendo dos, pues el mejor de los maquetadores (nivel:34) hizo el suyo propio para lucimiento de sus habilidades.

Mola mucho la maquetación, y las fotos que incluyen sobre todo las del chicharro gordo del MierdArmando en la piscina del Néstor, u otras como las del Pazos en la cama.

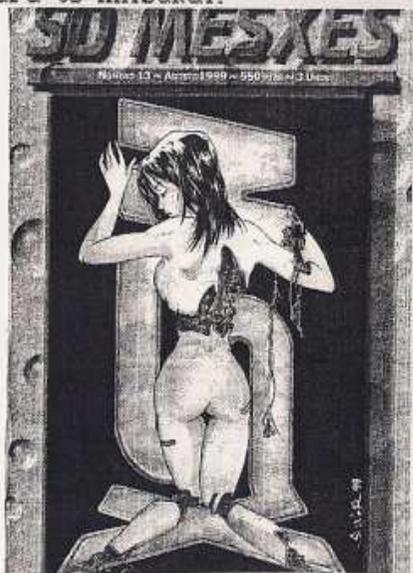
Mi sección favorita es el VDP blaster, así que no os corteis y enviadle mil emilios al capi para que se anime a escribir más trucos para hacer megademos. Es una lástima que hayan decidido quitar la sección de Secta y la hayan cambiado por una de recetas de cocina para hacer Besugo al Horno (o no).

Hay muchas secciones, las mejores, los encuentros, el Lost World (comentario al uso), y muchas de programación, ya no tienes disculpa, ya sea en Basic o ensamblador tienes que hacer algo que no sea jugar al Famicle Parodic.



Sd #13: Otro subversivo para encefalogramas hiperactivos, en esta ocasión se nos muestra el aspecto que podría tener un ser mitológico de las estepas catalanas, que ayudan a los pobres usuarios a volver a casa.

Respecto a la revista, ya lo sabes, si te interesa programar (incluso programas residentes), o lo que quieres son unas buenas cocretas Mesexe, no te puedes dejar escapar. Tambien puedes aprender idiomas con las introduztierak\introduçao\x.x, o hacer un curioso transplante de "piel" al teclado de los Sony F-700. Como conclusión, si me lo permitis, es kookishin ga aru to imibukai.



FUTURE DISK

Se puede decir que son cuatro los números aparecidos de esta disk magazine holandesa, digo esto porque la número 41 no es realmente una Diskzine, sino que es la Almost Real, parece ser que los redactores/programadores de la revista no tienen tiempo ni material para seguir haciendo FD's al ritmo que venían haciendo, por lo que han decidido dejarlo en el 50,

y hasta entonces aparecerá en forma de número doble, con un disco de Software que acompañará a la revista en sí. Según dicen serán juegos importantes como el Pentaro Oddisey y otros.



Se hecha en falta una parte más extensa en ingles, ya que venden tantas por aquí, podían hacernos ese favor.

FD #38- EL tema de este ejemplar son los juegos eróticos, y ademas de la parte de información incluye un juego tipo puzzle en el que comemos con un Pac Man unas cerezas, y al pasar unas cuantas fases, toma premio: una imagenoita hentai.



FD #39- Este otro es especial Metal Gear, y tomando los gráficos del juego original, se han reprogramado una curiosa versión del Metal Gear, muy difícil, en la que debemos rescatar a los editores de la FD.

FD #40-#41- En la 40 no concuerda la etiqueta del disco con el juego, que en esta ocasión es el Monkey Academy versionado con los personajes de Teletubbies, bastante famosos fuera de aquí. La 41 es una parte de la Almost Real, ya que en principio iba a ser una pasada de megademo de 3 discos pero tuvieron problemas... merece la pena el texto del final, es una demo muy maja con unos efectos muy chulos, sobre todo el agujero de gusano, y los fractales.

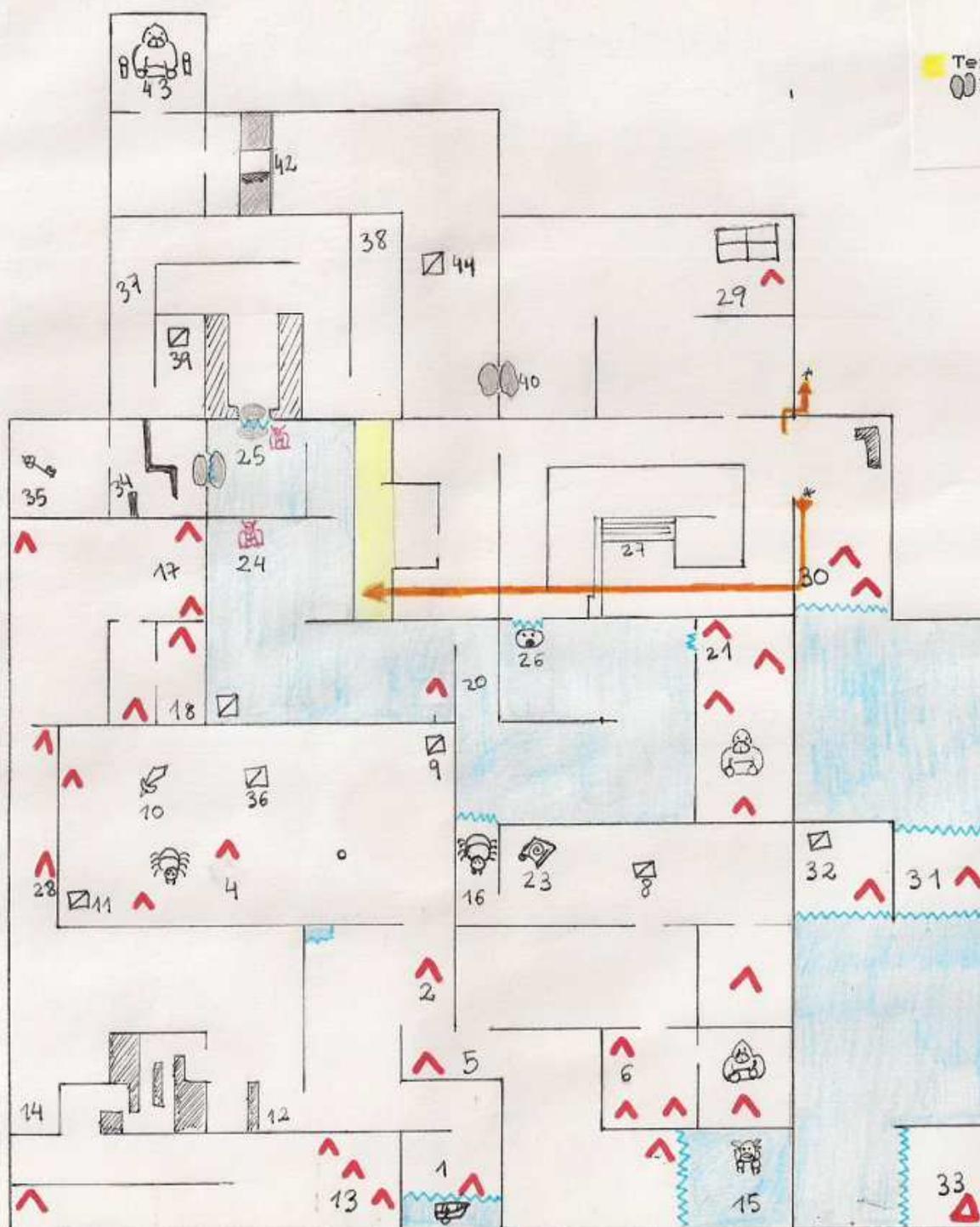
HNOSTAR

Hnostar 42: Gran parte de la revista se dedica, como viene siendo habitual de los últimos encuentros de usuarios de todo el mundo, y la solución completa del Lost World, y la segunda parte del Randar 3. Por lo demás las secciones habituales, con muchas noticias y novedades en cuanto a software.



Hnostar 43: Los Hermanos Tarela nos obsequian en este número con un extra de color, con las hojas centrales comentando la ampliación de memoria del Turbo R con la misma vistosidad de la portada, aunque según dicen les es imposible continuar el precio de la revista, y nos plantean decidir entre un aumento de precio o una reducción en el número de hojas. Nos podemos encontrar con un amplio reportaje de la MadriSX '99 a la que se dejaron caer, y muchas noticias, la más destacable, esa que lleva en boca de todos un tiempo, ese posible nuevo MSX que podría desarrollar ASCII, y un montón de trapicheos de hardware, desde ampliaciones de memoria hasta optimizaciones del IDE, lástima que alguno de ellos estén en ingles. Molan mucho los rótulos, sobre todo el de la reunión de Barcelona.

- 1 Punto de salida
- 2 Comprar el Cuchillo
- 3 BigSpider
- 4 Consigues Rod matando Grassogre
- 5 Clubman
- 6 Casas (vida y magia)
- 7 Casa, magia Rompepiedra
- 8 Entrada, Rame
- 9 Entrada
- 10 Espada de luz
- 11 Entrada, omamori, se abre con kiba
- 12 Oso
- 13 Casas, Libro (hon) y zapatillas
- 14 Oso
- 15 Red F Man, da el Colmillo (tsume)
- 16 RedSpider
- 17 Casas, llave si das carne
- 18 Casas, dando 5 hierbas te da la fruta (dorian)
- 20 Mudarmor
- 21 Casas
- 22 Kong, kiba
- 23 Conjuero para matar a The Nasty
- 24 Twinmires
- 25 Twinmires, se abre la roja con sasaiki
- 26 The Nasty, Mori
- 27 Dorado
- 28 Dar carne
- 29 Helipuerto (punto final)
- 30 Casas (1ª quita vida)
- 31 Bola de Luz
- 32 Casa y tumba
- 33 Casa, radio
- 34 Fuego
- 35 Llave
- 36 Información
- 37 Utilizar la cabeza de mono
- 38 CavernBig, piedras amarillas
- 39 Bigflower, escaleras -> 44
- 40 Piedra, la rompe Kong
- 41 Entrada
- 42 Usar la lágrima (namida)
- 43 Está kong, usar fruta
- 44 Escaleras ->39



▲ Casa
← Camino Secreto
 Templo (se transforma en oro)
〰 Agua
 Escaleras



MSX LAND



Autor: Antxiko Gorjon

XAK I
 Casa: Teo Lopez
 Formato: 3x2DD
 Sonido: Fm Pac
 Tipo: Traducción
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Por fin se tradujo uno de los buques insignia de Micro Cabin, el XAK 1, y ¿quién es el autor de dicha traducción? el señor Teo Lopez, famoso en todo el world wide por sus traducciones.

amigos conseguimos juntar los 3 discos (a cada uno le fallaba uno diferente) y funciona a las mil maravillas, por lo menos hasta donde he jugado yo, que no es demasiado, pero bueno.

Consíguelo por 500pts.:

Teo Lopez del Castillo
 Juan de Peguera 91, 2-2a
 08026 Barcelona



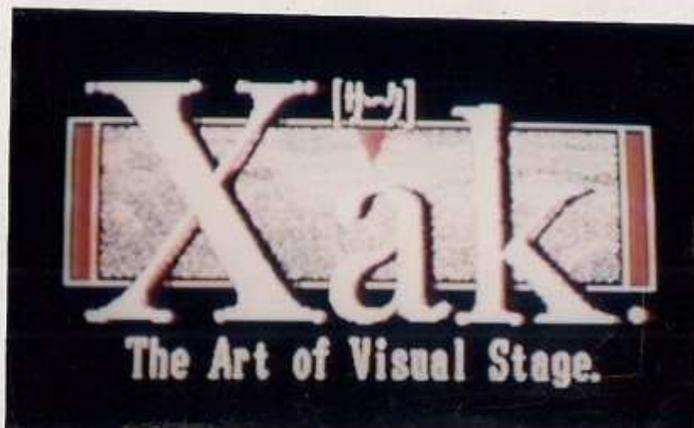
**EL REY DECIDI-
 DIO BUSCAR A
 QUIEN VENCIO
 A BADU.**

El juego en si está muy bien traducido sin faltas pero claro, con los pequeños cortes inevitables que suceden al intentar decir en el mismo espacio algo en japonés y algo en castellano.

No voy a comentar el juego porque es de sobra conocido y todo eso, solo dar un pequeño apunte, que la versión que distribuyó Teo en la XIV reunión de Barcelona (la que compré yo) tiene algún disco roto, pero usando los de unos

F-nano 2
 Casa: Xrag
 Formato: 1x2DD
 Sonido: Fm Pac
 Tipo: Simulador
 Sistema: Turbo R

Los pobres usuarios de TR rara vez tenemos algo que podamos llevarnos a la boca que requiera un R800, y ésta es una de esas raras veces. Nos encontramos con un juego de carreras con rotaciones y reescalado a tiempo real (tooomaaaaa) que usa a la vez el screen 5 y el screen 3 gracias a las interrupciones.



Para colmo si disponemos de un aparatito japonés llamado NinjaTap podríamos jugar 4 humanos (o no) a la vez en el mismo Turbo. El juego además tiene un montón de opciones, coches y muchísimas pistas (creo que unas 40) pero lo que destaca es su divertida opción Historia, en la cual nos metemos en el pellejo de cualquiera de los competidores a nuestra elección y vamos viendo imágenes (creo que dibujadas a mano y escaneadas) de lo que le pasa a nuestro personaje.

El juego es tremendamente rápido, a veces demasiado, lo que complica inmensamente nuestra humilde misión de llegar el primero y pisotear hasta la muerte a nuestros competidores.

La resolución tampoco ayuda, porque para cuando nos queremos dar cuenta de que teníamos que girar a la izquierda nos estamos pegando de frente con un muro de piedra (pedruscos en screen 3) hasta saltar por los aires.

Porque sí, nuestra navecoche (vainas del Episodio 1 aparte) sufre daños cada vez que nos estampamos con algo o con algún otro competidor, para solucionar esto hay

áreas en azul oscuro (generalmente en el inicio de cada circuito) que nos recuperaran nuestra energía, pero también hay áreas en otros bonitos tonos que nos podrán hyperimpulsar al doble de velocidad (la torta contra los muros duele más) u otras que nos haran saltar por los aires como el pequeño saltamontes para adelantar a algunos competidores o pasar por encima de precipicios (repito, screen 3, hay que echarle imaginación).

El juego sucede durante algún año después de que todos los que estemos leyendo esto estemos enterrados, o sea, dentro de mucho, con lo cual todo es hyper moderno etc.

El juego en sí no es que sea la leche de original en el inmenso mundo de los (según lo llaman algunos) video juegos, ya que es una especie de copia de un juego de super nintendo llamado F-zero (éste, aburrido e insulso, inmensamente más lento, buerg).



La música (raro al ser japonés) no es que sea una maravilla, pero mola, muy techno me parece que se dice :) En resumen, un juego divertido y necesario para todos los usuarios de TR, porque si tienes uno y no compras juegos que valen solo para él ¿para qué lo quieres? ¿para jugar al risk?

Solo me queda decir que solo cuesta 1000 pelás y que trae un bonito manual (en japonés del bueno) y una pegata a color muy chula.

RUBY & JADE
 Casa: Aurora
 Formato: 1x2DD
 Sonido: Fm Pac/Music Module
 Tipo: Puzzle
 Sistema: MSX 2/2+/TR

A ver, no sé por donde podría empezar a comentar este juego.

Resulta que a mi forma de ver en el mundo hay juegos buenos y malos, divertidos y aburridos... pues éste tiene un poco de lo peor.



Estamos ante un juego de los de darle a la cabeza hasta que la vena gorda de la frente nos estalle y demos gracias por morir y no tener que seguir jugando (¿un poco fuerte? no).

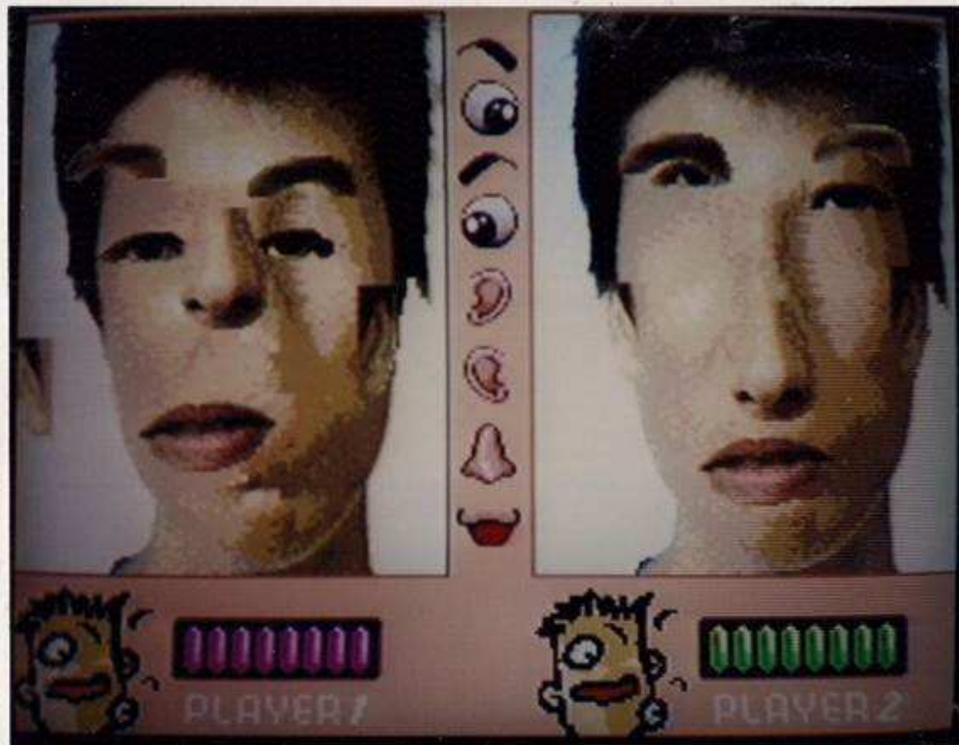
El juego trata de tirar bolitas de arriba a abajo tratando de que hagan el mayor recorrido hasta llegar al suelo, entrando por pequeños agujeros hiperdimensionales (lo de hiperdimensional me lo invento) y apareciendo en otros sitios mas alejados de esta galaxia...muy muy lejana.

Gráficamente hablando el juego sólo tiene bolitas rojas y verdes de 2 tonos, cuadrados grises y fondos azules, ni siquiera os esperéis el típico dibujo japonés de chicas desnudas porque no lo hay.

La música da auténtica pena, porque, que yo recuerde no la tiene o se la quité y me puse un CD. Pegatina en blanco y negro y para colmo esta COSA se vende por 800 pelás (lo siento Ramón, pero no puedo decir nada bueno).

Total, que no se lo recomiendo ni a mi peor enemigo (puede que a alguien para que lo ponga en un emulador en su PC sí...) ya que es tremendamente aburrido aunque se pueda jugar a 2 jugadores o contra la inteligencia artificial del programa (para colmo más lista que uno).

En realidad no sé ni cómo gasto tecléos en describir esta cosa, que encima está en la lista de 10 mejores juegos, esa que aparece en la Future Disk.



KAO TIKA

Casa: D'oli Clar Games

Formato: 1x2DD

Sonido: Fm/MM/MoonSound

Tipo: Puzzle-Secta

Sistema: MSX 2/2+/TR

Imaginaos que vais tan tranquilos a una reunión de usuarios de Barcelona, tan tranquilos, así, para hablar con los colegas y todo eso, imaginaos ahora que por ahí está un loco suelto, y que para colmo ha terminado un juego, ya, ya, pobre.

Pues resulta que Salvador Sánchez (SaveR) por fin ha terminado un juego (después de intentarlo con cosas como Mestre Fighter o Garusu Paniko (Uragudu pachinko?) y

para colmo es la leche de divertido.

El juego es muy sencillo, se trata de reconstruir la cara de todos los miembros de SD Meskes, pero sin verles la cara, o sea, nosotros vemos la imagen real, se pone la pantalla negra, y tenemos que ir poniendo las orejas, la nariz, los labios y otras partes donde nosotros creemos que estaban, cuando terminamos nos aparece la imagen real de lo sucedido, una especie de cabeza con los ojos por cejas, los labios por orejas o algo peor, que queden más guapos.

Tras el estropicio se nos muestra el porcentaje de acierto que hemos tenido (generalmente bajo).

Durante todito el juego suenan músicas de Néstor Soriano (el bueno) que de verdad son geniales o músicas del propio programador (el malo) que al estar tan loco como está suenan como un gato en una cazuela al fuego (verídico).

Total, que para los 3 euros que costaba en Barcelona es un juego que no puede faltar a nadie, que se puede jugar a dobles o en solitario, y que es el primer juego que usa el Néstor Basic, grandioso donde los haya. Lo gracioso del asunto es que cuando le dabas los 3 euros al señor alto, éste te pillaba del cuello y no te soltaba hasta que te pintaba un ojo en toda la jeta.

NUTS

Casa: KAI Magazine

Formato: 1x2DD

Sonido: Fm Pac/Music Module

Tipo: Arcade

Sistema: MSX 2/2+/TR

Buuuueno... aquí está, el genio del Basic ha vuelto, el señor KAI terminó a tiempo para la XIV reunión de usuarios de Barcelona (creo recordar que 2 horas antes) este fantástico juego del cual ya comenté la Promo. Pues resulta que sí, que el juego es tan bueno como parece, que es uno de los pocos juegos de tortas callejeras que hay para MSX y que para colmo es la leche de entretenido.

El juego trata de una pareja de locos adoradores de zanahorias parlantes (¡¿LILO!?) que dejan libres del manicomio tras matar al médico, y romper la puerta de

la salida principal. Al parecer les tendieron una trampa una panda de malosos con lo cual están un poco moscas, así que pillan sus mejores armas (los puños y los piezas) y salen a la calle a repartir sopapos.

Total, un paseo por el parque, por el metro y otros sitios de la ciudad hasta que se encuentra a LILO, que ayudará a nuestros héroes a lograr su objetivo, deshacerse del que les tendió la trampa y les mandó al sanatorio, que no es otro más que el señor KAI (aquí sus muestras de egocentrismo que muestra el paciente, el BASIC los vuelve locos...).

Nada, le pegan 4 tortazos y ala, a callar. El final es muy malo y se notan las prisas por terminarlo, pero por lo demás el disco está muy bien, músicas correctas que acompañan sin aburrir y todo eso.

Cabe destacar que la versión que vendió KAI en la XIV reunión de Barcelona estaba rota y funcionaba mal, cosa arreglada gracias a la versión que distribuyó Ramón Ribas a todos los que compraron el juego.

Pues eso, un juego genial como todos los que hace KAI imprescindible si te gustan los juegos de acción en el MSX, pero que sólo tiene una cosa en contra, que al estar en BASIC, en un MSX2 el juego es a veces lento pero si disponemos de una de esas batidoras a 28 Mhzs nos irá bastante bien.

MSX 1

Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales

MSX MSX

Hola de nuevo amigos, en esta ocasión y como ya os anunciamos vamos a tratar un excelente juego de Opera, su nombre es Goody, protagonizado por un ladrón bastante bajito que desea reventar la caja fuerte del Banco de España, la tarea no es fácil para Jhon Nelson Brainer Stravinsky, que vaya nombrecito para un ladrón de tan poca altura.

Goody deberá ir localizando uno a uno los cilindros que contienen el número de la combinación de apertura de la caja fuerte, cada uno de estos cilindros proporciona una vida, vidas que aunque al principio parecen muchas (15), van siendo utilizadas con grandísima velocidad.

Goody es un cervecero de los que más y precisa cada poco tiempo un buen "katxi" (o "mini") para poder seguir el juego, si no perderá una vida.

El juego está perfectamente ambientado en una noche madrileña, hay mucha interacción entre personajes, ya que Goody no es el único personaje de la aventura. Hay una ferretería donde comprar con el dinero localizado por las calles, buenas herramientas para poder forzar la caja fuerte, mientras que un navajero llamado Charly "El Bardeos" intentará a toda costa atracarle y sisarle el dinero (ya se sabe, el que roba a un ladrón tiene cien años de perdón).



No sólo esto, hay un policía llamado Rodríguez que no sólo detendrá a Goody, sino que le dejará muerto como lo encuentre, a la mínima te manda un helicóptero que te lanzará misiles, pero esto no es todo, parece como si Goody fuera el ladrón más odiado del mundo, porque la Luna le escupirá ácido, las abejas de los parques le atacarán, un gorila intentará ahogarle, las amas de casa le dispararán lo que barren, le perseguirán fantasmas, las ratas se lo intentarán zampar, culebras que no dudarán en picarle, karatekas, oficinistas, pirañas en las alcantarillas y hasta los propios empleados del banco, ¡ que poco respeto para un ladronzuelo! .

Definido el objetivo del juego y sus personajes vamos a describir la ambientación

antes referida, el juego consta de un mapeado no excesivamente complejo, pero si extenso, hay varias partes principales, una cárcel donde no sería extraño terminar si metemos la pata atracando el banco (si nos equivocamos de herramienta), existen unas alcantarillas que nos ahorrarán vernos con la policía, pero que son peligrosas por las ratas, en ellas es imprescindible el uso de la escalera que se activa pulsando ENTER, lo mejor sin duda y que más ha gustado a los asiduos de este juego es el metro.

Tiene sólo varios tramos uno entre Opera y Gonzo (Cuzco en realidad), Gonzo y Retiro, y por último el tramo final que va desde Retiro (después de que hayais logrado cruzar el estanque saltando de barca en barca) hasta Banco (Banco de España).

Todas estas estaciones reales del metro de Madrid, la animación del tren es fabulosa, es curioso comprobar en taquilla que pasemos por debajo sin que nos vean, si saltamos delante de la taquilla nos expulsarán.

Otra parte interesante es el parque del retiro y el Zoo, supongo que de allí escapó el dichoso gorila, hay una zona de obras que personalmente creo que es la más difícil de sortear, donde además puede provocarse un bucle infinito al caer desde la altura a un barril y así seguirá continuamente hasta agotar las vidas. Otro lugar muy detallado es la mansión o casa de oficinas, donde están la mayor parte de los cilindros.

Pasemos a la parte técnica del juego, sin duda es una joya de la programación, 128 detalle a destacar, la mejor versión por velocidad y calidad gráfica es la de MSX, ni el "potente" 286 era capaz de superar la velocidad que tiene el personaje en la versión para MSX, su colorido es magistral y a mi entender el uso es fenomenal por el nivel de detalle, sin exceso de colorido y además una excelente definición de sprites.

Todos los personajes están excelentemente animados y son multicolor, sus movimientos son ágiles y rápidos a diferencia de la lentitud que tenía en ocasiones la Abadía del Crimen, como ya he indicado el juego es una obra maestra, el aspecto más pobre es el

sonoro, tan solo unos pocos efectos en PSG y una música inicial bastante pegadiza, pero no importa puesto que es algo ya habitual en los juegos de Opera, ¿de qué sirve una música fantástica si el juego no vale un carajo?

Ahora algunas recomendaciones para los que aun no hayais probado este juego. En la ferratería se compra llevando un mínimo de 100 y se selecciona con la mano el objeto mientras se mantiene pulsado espacio, al soltar el producto quedará adquirido, esto será útil para los que no lo tienen original.

El sistema de salto del Goody es algo extraño, a veces podeis ahorrarnos el uso de la escalera con los saltos que pega, otro detalle, Goody baja las escaleras muchísimo mas despacio que subiéndolas. El banco tiene accesos por varios lugares, tres en total, en ellos deberéis emplear las herramientas, son parecidos a una mesa verde, hay dos accesos en las alcantarillas y otro por la entrada principal del banco, podeis ir a bñéndolos para posteriormente ir a la caja fuerte con la combinación completa.

De nuevo otro gran juego de Opera, pero, ¿por qué no cambiar de compañía?, vamos a viajar a Holanda para comentar un desconocido juego Eglesoft, el Sprinter, un excelente simulador de tren, el juego comercial en cinta que menos tarda en cargarse, pero eso ya será en otra ocasión.

V.A.I. CLUB

Te presenta su último juego:

BINGO

Por solo 800 pts.

Requisitos mínimos: MSX2, Musio Module, y disco duro.

¿LAS TIENES TODAS?

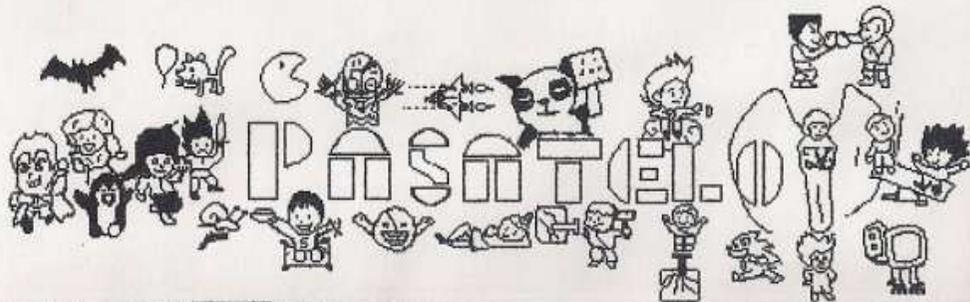
Revistas en papel:

Número 1 y 2	...	300	pts
Número 3	...	300	pts
Número 4	...	300	pts
Número 5	...	300	pts
Número 6	...	300	pts
Número 7	...	300	pts
Número 8	...	400	pts
Número 9	...	400	pts

Suplementos en disco:

Número 1	...	200	pts
Número 2	...	250	pts
Número 3	...	250	pts
Número 4	...	250	pts
Número 5	...	250	pts

¿A QUE ESPERAS?



YS III

Este artículo, en principio, no iba a ser del Ys 3, pero entonces me di cuenta que si en esta revista hacía el Ys 3, en la siguiente podría hacer del Ys 1 y poner: Toda leyenda tiene un inicio... toda saga tiene un comienzo...

Así que aquí teneis este fantabuloso comentario sobre el Ys3. Este juego de Falcom, no tiene una presentación en condiciones, pero hay que conformarse.

Nada más empezar, lo primero que vemos es la entrada del pueblo, y luego a nuestro azulado amigo Dogi, hablando con el guardia, entonces nos presenta. El vejete, nos anuncia que hay problemas, y mientras avanzamos todo preocupados por el pueblo, aparece el staff.

Ahora es cuando conocemos a Elena, que se pasa la mitad del juego buscando a su hermano, entramos con Dogi en la posada despues de crear el User Disk (una sola data ocupa el disco entero, así que cuidado con las pifias). Ya

Lehenak 33

podemos hablar con todos, entre ellos gente tan pintoresca como una anciana que ha perdido a su hijo, información o tienda de magia y armería.

Vamos a la derecha que hay una ru y nos dicen que han atacado la mina, que casualmente es de lo que viven todos en el pueblo. Ya tenemos la primera misión, rescatar a Edgar de la mina, y para ello nos dan 1000 croos, y ¡a comprar! En la tienda de magia, tenemos varios objetos, como hierbas que rellenan la vida, el espejo que paraliza a los enemigos (no a los bosses) y el amuleto, que les quita 4 toques a los bosses.

La tecla I nos permite ver el inventario y objetos que tenemos, la S nos muestra el Status, F-1 => cargar, F-4 => grabar.

Para utilizar los objetos, como hierbas o amuletos, hay que pulsar la tecla Shift, además tenemos varias direcciones en las que atacar, la normal; agachados (podemos andar agachados); hacia arriba; y la más efectiva, durante el salto dar hacia abajo y caer encima del enemigo.

Tras salir del pueblo, tenemos un mapa donde seleccionar el destino, vamos a la mina. Fuera de la mina la vida se recarga, pero dentro no. Cada vez que matamos a un enemigo, nos dan Experiencia, puntos del Ring o magia y dinero. Lo mejor es subir un nivel antes de llegar a los Pterodactilos y los croos.

Si en esta zona vamos abajo a la izquierda, en un tesoro encontraremos el anillo de poder. También tenemos la opción de subir a la derecha, pero lo dejaremos para más adelante. Despues de coger el anillo, continuaremos hacia la derecha y cogemos un colgante poco antes de encontrarnos a un rubiales que pega a un minero. Este trabajador nos dará una llave para conseguir una espada con la que rescatar a Edgar.

Con esa llave volveremos atrás, al lugar arriba a la derecha donde no habiamos ido, y con la llave abrimos la puerta para enfrentarnos a un boss. Tras matarlo (yo llevaba nivel 3) nos dará la ansiada espada.

Volvemos donde el minero y un poco más lejos, nos enfrentaremos a otro boss. Le destruimos y nos dará una estatua, la pared se abrirá y podremos salvar a Edgar que está con el rubito.

Ya en el pueblo, nuestro amigo Dogi nos presenta a Elena, que dice que su hermano se perdió en las ruinas y quiere que le encontremos.

Si vamos a casa de la anciana, nos dará el anillo de defensa para que la traigamos de vuelta a su hijo Bob.



Lehenak 44

Entonces vamos a las ruinas donde encontramos el escudo corto y veremos al rubiales y a Pierre (el jefe del pueblo) pero nos pillan espiandoles, así que nos atrapan y nos tiran a la lava (resulta que el rubiales es Chester, el hermano de Elena!)

Esta parte, la de la lava, es molto dificoile y a la izquierda del todo tenemos unas hierbas que podremos coger y usar todas las veces que queramos pero antes de eso, tendremos que pasar por la cueva, y hay unos meteoritos muy molestos que no se pueden destruir, ademas de unos Fénix que desaparecen y aparecen delante de uno, así que lo mejor es pararse cuando se vea a uno de estos bichos y disparar hasta que le demos.

Un poco más a la derecha de la hierbas, habrá un boss; un dragón de fuego, al que tendremos que matar dándole en la cabeza (lv 5). Al vencerle, recogeremos la estatua de fuego que hará que el fuego no nos haga tanto daño. Ademas, a la derecha, se abrirá un puente y tras subir unas escaleras, veremos a Elena, pero viene Chester y un lacayo. Entonces descubrimos que quieren

encerrar a Pierre en el castillo. Cerca hay una puerta secreta que nos conducirá a otro malo, quien, como no, nos dara otra estatua (lv 7).

De vuelta a casa volvemos a ver a Chester que quiere luchar con nosotros, pero viene Elena y le detiene (aguafiestas!). Ya en el pueblucho, Elena se va a buscar a su hermano, tambien se va Dogi no sin antes decir que vayamos a ver a Edgar. Una vez con este vejete, nos enteramos de que el castillo de Varestain quiere reunir las estatuas para resucitar a Galvalan y de paso nos regala el Anillo del Tiempo porque es nuestro cumple, y nos dice que rescatemos a unos tíos en la mina.



Como tambien nos dice que hay una estatua, regresaremos a la mina; a aquel lugar que no pudimos abrir, y un tío nos deja pasar. Esta vez, los malos son muy malosos y la mejor forma de matarlos es saltando encima (con la espada, no como el Mario).

En un tesoro a la izquierda encontraremos una cosa de cristal, pero en un puente a la dcha, hay un agujero; si bajamos y vamos agachados a la derecha, hay un camino y un cofre que se abra con el cristal.

La cueva se mueve y oimos un extraño pitido porque hemos cogido la tabla del tesoro en la que hay encerrada una maldición. Encontraremos la armadura de plata y más alante otro enemigo que nos da otra estatua.

Volvemos y vamos a ver a Edgar quien esta reunido con el rey y otro payo y quieren conquistar el mundo. Edgar nos cuenta la típica historia del monstruo que dominaba antes Ys, que le mataron y ahora el rey quiere resucitarle con las estatuas.

Nos da una carta para entregarle a uno de las montañas. Ahora podemos comprar un objeto que nos rellena el poder del Anillo, que podemos seleccionar y usar con el shift, como los demas.

Ya en las cumbres, vemos la casa del abuelito de Heidi de donde sale Dogi (pedro) y el maestro (el abuelito). Le damos la carta, nos da una espada e info sobre otra estatua. El maestro nos rellenará la vida siempre que queramos y a la dcha, mataremos a un bicho que



vuela (lv 10 y es fácil) que nos da la segunda llave para hacer un agujero donde habia una figura de un dragón. Luego mataremos a un dragón que nos dara la última estatua (lv 11, fácil)

Aparece el rubiales y nos pide las estatuas, pero de repente, todo se mueve y vuelve a sonar el pitido. Vamos a la izq, pero no podemos salir porque unas piedras bloquean el camino. Entonces Chester nos dice que mataron a sus padres y que su aldea fue destruida y por eso quiere resucitar a Galvalan con Jerry McGuire y quiere destruir Varestain. Dogui nos abre camino

Volvemos a casa y el guardia no está, la música es diferente. Lo que pasa es que el resultado de combinar que Varestain se les ha llevado y para rescatarlos Dogi nos da el Anillo de la Vida. El viejo quiere darles las estatuas, pero le convencemos de que nosotros le salvaremos.

Cuando vamos al castillo vemos a Elena, que sigue buscando a su hermano, y tras hablar con ella entraremos. A los caballeros rojos sólo se les puede matar cuando atacan ellos, que dejan un hueco en su armadura, y es muy difícil matarlos. Cuando el camino se divide, iremos arriba y tras pasar una sala encontraremos el escudo de batalla, que nos ayudará a derrotar al siguiente enemigo. Este nos dará una banda con la que volveremos atrás, donde el camino se divide y vamos a la derecha. Con la banda, quitaremos al dragón que nos impedía el paso.

Más abajo, cogemos la armadura de batalla, y poco después, cazaremos a un leopardo de fuego que nos abre una puerta a su derecha. Entramos a esa iglesia y están Elena y el payo, que nos abren un pasadizo. Más adelante veremos una celda que tenemos que abrir, y hemos de ir al segundo piso a matar a un dragón que nos da la llave para rescatarlos. En esta celda están Pierre, Bob y otro que nos da una banda y nos cuenta que es McGuire el que les ha encerrado.

Al pasar una puerta, entraremos a un escenario con engranajes como los del Vampire Killer. Arriba a la izquierda encontraremos el Anillo Protector, y a la derecha, la espada de fuego. Llegaremos (con mucho esfuerzo) hasta Pierre en la torre, y dice que Galvalan ha resucitado, le derrotamos y vemos a McGuire arrepentido de haberlo hecho, porque este diablo quería destruirlo todo, y nos da una estatua de un demonio para ir a matarle. Vemos a Elena, y de nuevo suena el pitido y una voz como un trueno hace que desaparezca, y nos dice que vayamos a por él si queremos verla con vida.

Volvemos al pueblo y la anciana está muy contenta y además Edgar nos deja ir a la isla y nos da una rudimentaria linterna. En la cueva, la estatua del demonio nos abre paso, y al seleccionar la linterna, vemos en la oscuridad. Tras un laberinto, llegaremos donde está Galvalan y peharemos con él. Pero aún sigue vivo, así que subimos a la torre donde veremos a Chester que será abducido por aquella atronadora voz, y será transportado junto a Elena. Para salvarles y no dar las estatuas al demonio, saltaremos a una plataforma para destruirle completamente.

Por fin podéis ver este pintoresco final.



Historia y Manual del juego:

Laser Squad (LS) es un juego de estrategia para los MSX de primera generación. El jugador controla una serie de unidades, que pueden ser humanos o andróides, y debe completar los objetivos marcados en cada misión.

El sistema de juego está basado en turnos, en los cuales se deben manejar las unidades según los puntos de movimiento (AP) que disponga cada una de ellas. Para poder completar el escenario es necesario ganar cien puntos de victoria y para ello realizaremos diversas acciones como destruir computadoras o matar guardias etc.

Es un juego de estrategia al estilo del Risk, es decir, estrategia por turnos alternativos. La ventaja es que las partidas no son eternas, sino que duran una media hora poco más o menos, lo que hace que este juego sea ideal si te gustan los juegos de estrategia pero no tienes mucho tiempo para jugar. Otra ventaja es que al no tener la opción de crear nuevas unidades no tenemos que esperar mucho tiempo a que el ordenador acabe su turno.

Se puede acabar la partida de dos formas. Acabando con todas las unidades del oponente, y también

consiguiendo puntos de victoria.

Como lo importante de estos juegos es saber como elegir el equipamiento y mover las tropas, voy a hacer una especie de manual antes de comentar los trucos del juego.

Lo primero que tenemos que hacer es elegir uno de los cinco escenarios y comprar tanto protección como armas a nuestras unidades con los créditos asignados a cada escenario.

Hay cinco tipos de armadura marcados por números que van desde el cero al cuatro. Cero nos indica que no tenemos protección, cuatro es la protección más fuerte, más cara y también la más pesada (a más peso menor movilidad.)

A la hora de elegir las armas lo tenemos más complicado, ya que existen muchas y cada una tiene sus ventajas y desventajas. Dependerá del escenario elegido y del despliegue que tenemos pensado el realizar el equipamiento de una u otra manera.

Una vez gastado todo el dinero en equipar a las tropas tenemos que elegir el emplazamiento donde queremos que aparezcan nuestras tropas. Dicha zona está marcada con unas casillas de color rojo y con una letra A. Según queramos podemos dividir los hombres para realizar el ataque por varios lados etc.

Ahora se muestran los puntos de victoria que tenemos y ya podemos empezar a mover a las tropas.

Como se mueve:

Cada una de las unidades dispone de sus propios AP. Los AP varían según las características del personaje: fuerza, destreza, equipamiento, peso que soporta. Los androides son más fuertes que los humanos y los robots de vigilancia son rápidos y precisos.

Para poder entender el movimiento tenemos que saber que cada una de las casillas tiene forma de hexágono. Si queremos girar 45 grados en cualquier sentido, cuesta 1 AP. Mover hacia delante cuesta 2 AP. Mover la unidad hacia atrás son 5 AP. Por cada movimiento que realicemos en diagonal debemos sumar 2 AP.

Fases de "Laser Squad":

Fase 1: Los Asesinos

Marsec Corporation es una empresa intergaláctica que manufactura las mejores armas de todo el universo conocido. Su jefe Steiner Regnix emplea métodos ilegales para explotar al máximo a sus empleados tales como drogas o implantes cerebrales. Nunca se pudo demostrar nada. En vista que la ley es incapaz de actuar, un grupo de ex-empleados planea asaltar su casa privada en el planeta DX-1 y matarle.

Fase 2: Asalto a la Base Lunar

En el planeta Arid-6 la Corporación Omni mantiene información restringida sobre un billón de personas que trabaja en el sector minero galáctico. El centro que se erige en el planeta Arid-6 es altamente peligroso para la Base Rebelde que se halla insorita en el sector minero. Un grupo de rebeldes ha penetrado en la base lunar con la intención de destruirla y borrar toda la información.

Fase 3: Rescate en las Minas

Una patrulla de reconocimiento rebelde ha sufrido un percance y ha sido capturado en las instalaciones mineras de la Corporación Metallix. La mayoría de los miembros ha muerto pero aun quedan supervivientes que se hallan prisioneros dentro de las minas. Debido a la información vital que poseen los supervivientes los rebeldes han planeado su rescate.

Los AP restantes al movimiento son los que usaremos para disparar. Aparte de abrir fuego podemos realizar las siguientes acciones: cambiar objetos, coger Objetos, tirar algo, cargar el arma, lanzar granada, abrir, cerrar, lanzar, disparar.

Fuego Oportunista:

También existe un tipo adicional de movimiento que se llama "Fuego oportunisto" que consiste en lo siguiente: Cuando sea nuestra fase de movimiento, podemos dejar de usar unos cuantos AP, los suficientes para efectuar una serie de disparos. En el turno del ordenador cuando una unidad enemiga penetre dentro de nuestro ángulo de visión, podremos hacer unos disparos mientras ésta se mueve sin que pueda tener ocasión de defenderse. Por si no lo has adivinado, el ordenador también puede usarla.

Fase 4: Las Hordas Cibernéticas

Un grupo reducido de insurgentes se halla en una Base Rebelde situada en un satélite. Su situación es crítica ya que deben proteger los siete estabilizadores que protegen de terremotos a la base. Las fuerzas imperiales saben de la debilidad de los rebeldes y no dudan en atacar la base con sus hordas de androides cibernéticos.

Fase 5: El Valle Paradisiaco

Después del ataque a la base rebelde, los estabilizadores han sido destruidos y una erupción volcánica ha destruido gran parte del planeta y sus localizaciones rebeldes.

Las fuerzas imperiales rastrean desde el cielo buscando a los supervivientes tratando de capturar un dispositivo de seguridad en donde éstos han guardado información sobre un arma decisiva para ganar la guerra. La única vía de escape de los rebeldes es un agreste valle poblado por criaturas llamadas Sectoids, que envían la tecnología desarrollada por los humanos. No serán las únicas criaturas que se encuentren en el Valle Paradisiaco.

Si quieres saber como enfrentarte con los designios Imperiales sigue leyendo..

Tácticas de Anibal Smith:

Lo primero para poder sobrevivir es saber elegir armas y protecciones. El mejor arma que podemos usar en relación calidad-precio-rentabilidad es una "Marsec Autogun", junto con un par de granadas, munición y una armadura de protección 2.

También para los que les va la marcha, podemos equipar alguna unidad con un "Rocket Launcher" y un par de cohetes. Es ideal para poder limpiar zonas amplias aunque fallemos el disparo. El problema es que el área de disparo es muy grande por lo que si disparamos en pasillos o estando cerca algunos de nuestros hombres nos haremos más daño nosotros que el oponente. Poco útil en lugares estrechos.

Otra opción es usar "Heavy Laser", pesa más y es un poco más caro que una "Marsec Autogun", pero es bastante fiable a media distancia y se puede disparar en rafaga

bastante bien. Resta movilidad y en fases que hay que andar mucho, con el paso de los turnos, el cansancio repercute en la mala puntería. Si usamos el HL para disparar en ráfaga, debes coger a cada unidad un cartucho de munición por lo menos. Así no tendrás sustos.

Para lanzar las granadas lo mejor es poner el turno de explosión a cero, por lo que hará impacto al final del turno en que la lanzamos sin posibilidad que el ordenador mueva. El problema es que si la pifias te explotará en los morros.

Las pistolas, sables, cuchillos y toda esa parafernalia es ínfima a la hora de la verdad y son sustituibles por granadas, que pesan parecido.

El ordenador nunca equipa armas pesadas, si nosotros lo hacemos, ganaremos potencia de fuego pero perderemos en movilidad. Si nuestro Z80 nos hace un dos contra uno un pepinazo y a correr. Recomendable.

Ahora unas cuantas pistas para acabar cada escenario ..

Fase 1: Los Asesinos

Steiner Regnix se esconde siempre en el centro de la casa, por lo que no hay más remedio que entrar dentro para matarle. Hay tres formas de entrar en la casa, por la puerta principal, por la trasera o la más basta con el lanza cohetes haciendo un boquete. Lo que es lo mismo, se puede concentrar el ataque por una de las puertas o por ambas.

Si optamos por lo segundo, por la puerta trasera encontraremos escondidos dos droides guardianes, así que puesto que el defensor tiene la ventaja de la posición, por lo menos mandamos dos unidades bien equipadas. Si acabamos con ellas llegaremos sin problemas al centro de la casa.

Un droide está siempre con el dueño. Por cierto solo va armado con una pistola, pero no le subestime no falla nunca el disparo y siempre ataca por sorpresa ya que suele esconderse y ganarte la espalda. Recuerda que tu misión es acabar con él, si es necesario sacrifica algún hombre en un acto heroico.

Fase 2: Asalto a la Base Lunar

Esta es posiblemente la fase más fácil de completar. El mejor despliegue es dividir el grupo en dos. Uno ataca por la parte inferior derecha y otra por la superior izquierda. Los bancos de datos se encuentran en el centro del mapa. El ordenador aparentemente

tiene ventaja, pero los pasillos son muy anchos y no hay sitios estrechos para planear emboscadas.

Un truco es disparar a unas bombonas de gas que hay desperdigadas por ciertas salas. Esto provoca una reacción en cadena que causa muchas bajas al bando enemigo ya que los muy cejorros se esconden cerquita del gas. Lo dicho: pan comido.

Fase 3: Rescate en las Minas

Se trata de llegar hasta las celdas de los rebeldes y escapar, con al menos tres prisioneros vivos. Las celdas se encuentran en la esquina inferior derecha y tu grupo despliega en la esquina superior izquierda. Los puntos más conflictivos son el principio y el final del escenario una vez que hayamos rescatado a los prisioneros. Nada más empezar recibiremos los disparos de francotiradores.

Si intentamos huir, como los pasillos son muy estrechos haremos un tapón y lo más seguro es que se acabe la historia en este punto. Lo recomendable es huir hacia abajo y luego caminar en horizontal hasta llegar a las celdas, dejando un hombre o dos cubriendo la retirada en fuego oportunista.

Si intentamos ir directamente hacia los prisioneros trazando una diagonal los francotiradores acabaran con nosotros.

El problema es que nos enfrentamos a soldados y no a androides de pacotilla, por lo que no solo estan bien equipados, sino que son letales al disparar.

Una idea es cubrir la retirada con un lanzacohetes. Lo malo es que tenemos que disparar en línea recta. Si fallamos acabaremos con nuestra escuadra, pero si movemos y colocamos bien los hombres podemos minimizar el riesgo de pifia, con lo que cobraremos ventaja en el tablero.

La parte final es un poco de tiro al plato. El ordenador dispara y nosotros hacemos el papel de marcianitos del Galaxian. Aquí es donde se verá si eres o no un buen estratega.

Fase 4: Las Hordas Cibernéticas

Aquí se trata de resistir un ataque enemigo desde una posición defensiva más o menos buena. El problema es que el ordenador tiene más unidades que nosotros. Al principio lo único que hay que hacer es patrullar durante varios turnos por el perímetro de la base a ver si vemos algún androide enemigo.

No intentes cubrir todo el perímetro de la base, ya que materialmente es imposible. Es mejor patrullar sin separarse mucho de forma que podamos garantizar los apoyos en caso de ataque enemigo.

Utiliza también aquí el truco de la bomba de gas. También es recomendable que no dividas mucho tus tropas. Dos grupos está bien.

Fase 5: El Valle Paradisiaco

Se trata de algo aparentemente sencillo. Ir destruyendo jungla y matando bichos. El problema es si abrimos un trozo de jungla con

la última unidad y dejamos al descubierto un Sectoid. Cuando le toque el turno al ordenador nos matará un par de unidades como mínimo. Solución: Con el último hombre no disparas nunca a la jungla para abrir paso. Si con el penúltimo te sale un enemigo, siempre podrás matarlo con la unidad que no has movido todavía.

El ordenador no mueve los aliens si no tiene jungla para pasar. Cuando saiga un bicho concentra todos tus esfuerzos en acabar con él. No abras más jungla aunque en la práctica es muy difícil (puedes fallar un disparo). El dispositivo lo llevará el último hombre de todos. Cuando hayas pasado la jungla, verás un único camino. Siguelo. No bajes la guardia y todo habrá acabado.

Sobre el autor:

El autor de este juego es Julian Golop, conocido por ser el autor de la serie de juegos de estrategia "RebelStar" que no se hallan disponibles en nuestro sistema. En Amiga y Pc podemos encontrar los conocidísimos "X-Com" y "X-Com 2: Terror on the Deep", aparte del ya comentado, y para mí su mejor juego, "Laser Squad". A la hora de realizar este juego recibí la ayuda de su hermano Nick Golop. Los autores han declarado LS como juego de "dominio público".

Agradecer la ayuda recibida de los textos escritos por Ian Coates. Thank!

Autor: Antonio Robledo



EL ASTUTO

Autor: Antonio Robledo

Más pokes para vuestra colección. Sigo la misma nomenclatura que en el número anterior: podeis ejecutar el bloque de CM en el cual hay que introducir el poke, usando esta línea:
DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=USR(0)

Os recuerdo que podeis pedir pokes o ayudas en aquellos juegos que se os resistan, escribiendo a la revista o a mi dirección de correo electrónico, que no es otra que kabish@euskalnet.net

Concretamente un usuario pidió pokes para la serie "Boulder Dash", uno de mis juegos preferidos. Agradezco a Enrique el que pasara las versiones para MSX2 en la última RUBCN.

Juego / Pokes	Fichero / Direcciones / Trucos
BOULDER DASH 1 &h90cf,X	dasa2 &hxxxx, &hxxxx, &hxxxx Número de Vidas (1-255)
BOULDER DASH 2 &h9330,X	dasb2 &h80bb, &hc00c, &h8f3? Número de Vidas (1-255)
CASTLE &haaba,0	castle.1 &h9000, &hd040, &hd000 Vidas Infinitas
CASTLE EXCELLENT &h9ad7,0	castleex.1 &h9000, &hd040, &hd000 Vidas Infinitas
ELEVATOR ACTION &h91bd,0 &h960c,X	eleva1.bin &h9000, &hd081, &hd040 Vidas Infinitas Nivel de Comienzo
GAME OVER pt2 &habab,0 &h9179,0 &h9117,X	ga'over.002 &h8953, &hd835, &hd801 Vidas Infinitas Granadas Infinitas Número de Granadas por "Pow" (1-255)
GULKAVE &ha1f4,201	gulkave.002 &h9000, &hd040, &hd000 Vidas Infinitas
JET SET WILLY &h991d,255 &h8e8f,201	jet2 &h86f0, &h8fff, &h86f0 Vidas a 255 No imprime el marcador de Vidas
VESTRON &h909d,0	vestron.2 &h8500, &hd2f0, &h8500 Vidas Infinitas excepto en "viajes"

Emulador de Colecovision:

Seguramente eso de un emulador os suena a una máquina superpotente capaz de simular el comportamiento de otra máquina más inferior. Un puñado de usuarios que intentan dar vida lúdica a sus ordenadores personales a base de intentar simular la magia de juegos que envidian de otras plataformas. Yo conozco gente de ésta que intenta dar vida a sus ordenadores a base de Vudu u otras técnicas indecentes. Pobrecitos. En este caso la historia no va exactamente de eso. En el emulador de Coleco Visión para MSX, compartimos el encanto de Zilog y no deja de ser algo curioso el encontrar una consola con la arquitectura de un MSX1.

El caso es que se puede disfrutar de auténticos

80 Quest For Tires:

En la cadena 3f 70 3e 01 32 47 70 cambia el byte 01 por 02 para conseguir Vidas Infinitas jugando con el Player 1.

Montezuma's Revenge:

Mi juego preferido!!! Busca la cadena 2f 49 70 35 el c9 y cambia el byte 35 por 00 para jugar con Vidas Infinitas.

Space Panic:

Localiza la serie 3e 03 30 02 3e 05 y cambia el byte 03 por 1f para conseguir treinta y una vidas. Puedes probar números más altos, pero el programa se puede quedar colgado.

Spy Hunter:

En la cadena 2f 9b 71 35 20 2f cambia el byte 35 por b6 para conseguir Vidas Infinitas.

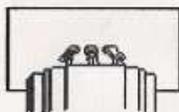
Tapper:

Busca la cadena 30 01 13 3d 20 f2 eb c9 cambia el byte 3d por 00 para que los clientes permanezcan inmóviles. El sueño de cualquier camarero.

clásicos que por una u otra razón no salieron en nuestro sistema. Te preguntaras que tiene que ver esto con la sección "El Astuto". Evidentemente estos juegos también pueden (y deben) ser pokeados, y aquí es donde entran mis investigaciones.

Para parchear las Roma he usado el "Diskview", pero sirve cualquier editor hexadecimal o editor de sectores. El formato usado es primero el nombre del programa, luego una cadena identificativa junto con el byte que hay que parchear y el nuevo byte a sobrescribir junto con un comentario del pufu.

Hemos seleccionado los que a nuestro juicio son los mejores juegos para esta antigua consola de ocho bits. Espero que os gusten.



TU OPINAS

MSX Y CARNET DE CONDUCIR

Todos los usuarios de nuestro sistema sabemos más o menos la evolución de nuestro querido MSX y que todas las marcas habidas en este pequeño mundo electrónico, lo exprimieron y le sacaron todo lo que pudieron, y cuando vieron que la vaca ya no daba más leche, la vendieron y olvidaron.

Menos mal que todavía quedamos algunos usuarios fieles a nuestro sistema que lo apoyamos y parece ser que estamos consiguiendo que la gente se interese cada vez más e intentar hacer un MSX mejor y más potente, a ver si es verdad y alguno de los que hay se deciden a hacer realidad el sueño.

Sería fabuloso, pero quien podría imaginar hace un par de años que una empresa tal como ASCII, decidiese mirar hacia atrás y fijarse en ese pequeño grupo de fanáticos para, tal vez sea así, obsequiarles con un nuevo ordenador.

Pero aunque en España no veamos en los escaparates de ninguna tienda un MSX como hace unos años, eso no quiere decir que aun hoy día no esté presente en nuestra vida cotidiana.

No se cuanta gente que lea este artículo se habrá sacado el carnet de conducir, pues bien, yo por suerte o por desgracia tengo que renovar el examen psicotécnico necesario para el carnet de conducir, cada 2 años, y cual fue mi asombro la primera vez que fui y me fijé en el ordenador que estaba usando la doctora, más que nada porque los gráficos que estaba viendo me eran bastante familiares; dos cochecitos, que van por una carretera y con las manos sobre dos mandos, tienen que conducirlos hasta el final de la carretera, evitando chocarte con los bordes.

Lo dicho, me fijó y cual es mi asombro cuando vi conectado al monitor un MSX Mitsubishi MG-L1 con un cartucho incorporado y enganchado a su carcasa para no poderlo extraer.

Al principio me quedé pasmado y luego reaccioné y le dije a la chica cómo usaban ese ordenador "parece muy antiguo" le dije y me comentó lo siguiente:

"Estos ordenadores están impuestos por la dirección general de tráfico, y nos obligan a usar estos y no otros, y la verdad es que estamos hasta el gorro, no porque sea malo o antiguo, sino porque cada vez que se nos avería tenemos que llamar a una empresa de Valencia que se dedica a arreglar estos ordenadores."

Después he ido otros años y ya con un poco más de confianza, le comenté a la doctora que nosotros hacíamos una revista, y que hoy día podían poner una unidad de disco, y siguen sorprendiendome con sus respuestas:

"¿Una unidad de disco? Ni se nos ocurrirá!! si manipulamos por alguna razón el ordenador y no funciona, las reparaciones son carísimas."

Así es que por lo que se ve, todavía hay gente que gana dinero con nuestro querido MSX.

Posteriormente Julio fue a Valladolid y casualmente su cuñado Jesus Mari (como no, también usuario de MSX) tenía que hacerse el psicotécnico para el carnet de conducir, y Julio le acompañó y ¿sabeis que ordenador tenían....? Otro Mitsubishi que, al igual que su gemelo de Barakaldo está condenado a tener un cartucho en el Slot.

Por lo que he sabido, preguntando a más gente, me he enterado que en todas las consultas para sacar el psicotécnico, tenían un MSX.

Así que no sé vosotros, pero yo cada vez que voy por esa consulta, digo que "voy a echar una partidita con ese pobre que no puede disfrutar nada más que una y otra vez el programa de los cochecitos."

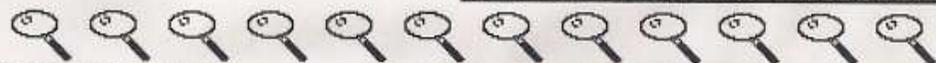


Así es que desde aquí os digo que cuando vayais a sacaros o renovar el permiso de conducir os fijéis en el ordenador que os va a ayudar a pasar la prueba, y seguir apoyando como hasta ahora, para que todos los programadores y electrónicos se animen a crear juegos, y tal vez algún día relejendo este artículo se haya hecho realidad el sueño de un nuevo MSX, que no hace falta que vaya a 100 Mhz, ni que tenga 8 megas de RAM sino que den paso a una nueva generación y podamos jubilar a nuestro MSX, que tenemos tan agotado por todos esos años de trabajo. Y he dicho jubilar, no tirar, porque ya sabeis que una persona cuando se jubila todavía suele hacer alguna cosilla pero siguen en la brecha así es que deseemos una larga vida al MSX.



A PRUEBA...

Autor: Andoni Velasco



Hacia bastante que no incluíamos esta sección dentro de la revista, ya sabes, donde comentamos las cualidades de algún programa de utilidad. Y es que últimamente no abundan mucho.

A mí me encanta enredar con los programillas, sacarles el mayor partido y todo eso, y en estos últimos meses me he encontrado con que han aparecido tres programas parecidos, en cuanto que bajo una estructura similar sirven para la misma aplicación, y no es ni más ni menos que una especie de Shell para tener una presentación ordenada del contenido del disco duro (como se llama en el Windows, el escritorio).

Como cada vez va siendo más la gente con disco duro, (el precio no es ningún problema con el interface IDE) este paquete de programas no está nada mal. Más de uno se irá imaginando cuáles son, así que vamos a adelantar los nombres, aquí van: Autoejome, CanorOS, MSX Windows 98.

¿Te sueñan? ¿No? Pues para que te vaya sonando sus autores son respectivamente, J. Salvador Sánchez (aka Saver), Daniel Zorita y Cyber Soft.

Este artículo me gustaría compararlos, pero no decir cuál es mejor ni cuál es peor pues los tres son diferentes y podemos decir que casi complementarios, tan sólo quiero dar mi punto de vista y despues ya opinaras tú.

Como digo son todos diferentes, y la primera es bastante grande, pues cada uno utiliza un modo gráfico diferente: Autoejome trabaja en Screen 12, CanorOS en 8, y Windows en 7. Aquí cada programador ha elegido el modo que más le gusta, bien eligiendo colorido, o definición. Por supuesto, NeoAutoejome, al ser en Screen 12, sólo puede funcionar en 2+ o Turbo R, aunque a la hora de la verdad, necesitas un Turbo R para poder arrancar.

Por su parte Zorita también se ha decantado por los colores, pero para todos los públicos, es decir, que está en 256 colores, y ha suplido la falta de definición con dos fuentes, una especial de 4x8 que emula las 80 columnas, se ven un poco borrosas, pero se entiende, además la otra fuente ya es mayor y se lee claramente.

En este punto el Windows, al estar en screen 7 significa sacrificar colores en favor de una mayor resolución.

En todos ellos se pueden asociar imágenes de fondo, cada uno con sus detalles, por ejemplo en el MSX Windows será una todo el tiempo, mientras que en NeoAutoejome, podrá ser una fija o aleatoriamente del directorio de imágenes. Por su parte en CanorOS podemos asociar una imagen distinta a cada folder o "carpeta".

Aquí llegados se desvela el principal problema del Windows, y es que no dispone de un orden por carpetas, de manera que los accesos o atajos, están limitados al escritorio y en cuanto se llene no podemos meter más, aunque nos sigue quedando la estructura del botón Start. Los otros dos progrmas no tienen esa desventaja, y podemos crear distintos folders para cada tema.

Folders que además no tienen por qué corresponder con un directorio real del disco, de esta forma, en el CanorOS podemos hacer corresponder una imagen de fondo relacionada con el tema del folder en el que nos encontremos.

Una vez vistos globalmente voy a pararme un poco en cada uno.

MSX Windows 98: Pues como indica su nombre está hecho a imagen y semejanza de su original, respecto a esto se han permitido incluso poner un mensaje de esos de: "fatal error". Como digo, el sistema de trabajo es parecido, tenemos unos accesos directos (limitados) y luego el árbol de Inicio, que podemos ordenar a nuestro gusto, con programas de todo tipo.





También tiene una opción de ejecutar, y una curiosidad más como es "Shut down", que cierra los ficheros, borra los temporales, para el disco duro, y nos muestra un mensaje con "ya puedes apagar tu MSX".

Los iconos no son gran cosa (sólo son 15) y no cuenta con un editor, aunque eso no es problema, pues es un simple Copy de Screen 7.

Tal vez lo más curioso sea la opción de poder aparcarse una tarea minimizándola, de esta manera, podemos fácilmente dejar tocando una música de fondo, o dejar a un lado la configuración que estabamos modificando, no se puede hablar de multitarea, pero mola.

Están trabajando en la opción Buscar y en un explorador de ficheros, todo al estilo Po'ero, y esperan poder hacer que la próxima versión funcione en NéstorBasic. Pues sí, el programa está en Basic, lo que puede ser una desventaja en cuanto a velocidad, pero una ventaja para programarnos pequeñas utilidades simples que trabajen bajo este programa, pues si bien no es un Sistema operativo, se puede ampliar con más herramientas.

CanorOS: Como su propio autor dice, su función es proveernos de un medio gráfico de manejo y ordenación del disco duro, y no introducir comandos en el aburrido prompt del DOS o Basic. Podemos crear carpetas con contenidos agrupados.

Y con un click abrir e ir ejecutando esos programas o juegos que queramos.

En la pantalla tenemos el título del folder actual, y podemos preguntarle un texto de información pulsando sobre él con el segundo botón, al igual que con las aplicaciones, que pulsando sobre su icono nos abre una ventanita con su texto de ayuda, que por supuesto podemos poner a nuestro gusto. También tenemos un reloj con la hora.

De momento tiene poca variedad de iconos, aunque tal vez lo mejor sería que Zorita nos proporcionase un editor de los mismos, para poder hacerlos a nuestra medida. Es tal vez más rápido por estar en código máquina, y si lo configuramos adecuadamente, podemos ejecutarlo al arrancar el ordenador, y poder volver al programas tras acabar con la opción que habíamos indicado.

Daniel Zorita tiene muy buenas ideas en mente para próximas versiones, en las que tratará de incluir un explorador de ficheros, una agenda, un reproductor musical, ampliar las opciones del fondo, o incluir un texto en scroll que nos para recordarnos mensajes...

Puedes conseguirlo pidiendoselo al propio Daniel: dzorita@olemail.com, o también en la Future Disk 40.

NeoAutoejejome: Es el más vistoso al trabajar en screen 12 (el autor dice que no sólo se pueden poner japas desnudas de fondo), pero es

un problema para los que no tenemos Turbo R. En este también podemos crear nuestras carpetas, accesos a juegos/programas, con la doble ventaja de tener un editor de iconos, y además venir con el programa un montón de ellos, desde el Nemesis, Lilo, incluso en el Kao Tika del propio Saver incluye un icono para el mismo.



Tiene como extras poder elegir un protector de pantallas, y también un registro del número de arranques, a elegir entre un gato y Genma-Panda. Mientras los dos anteriores son Shareware, este tiene un precio de 500 pts., que no es excusa para no tenerlo.

Espero haber ayudado a formar una opinión para cada uno, yo personalmente tengo en mi disco duro tanto el CanorOs como el Windows, y no tengo el NeoAutoejejome porque no puedo. Si tienes disco duro, pues esto es poco útil para un disquete, no se a qué esperas para conseguirlo e instalartelo en tu partición favorita.



Vamos a comenzar esta sección comentando lo vivo que sigue el MSX, y famoso, porque parece mentira que aún hoy día se le den un buen montón de hojas de revistas de distribución nacional, bien sea para hablar del sistema en sí, o de los juegos que en su momento hizo Konami, y que ahora convierten para otras máquinas.

Empezamos por la revista Dokan, dedicada al anime y manga. Pues bien, los miembros de Hostile Apostile enviaron un e-mail al redactor de la sección de juegos, ya que suelen comentar juegos, obviamente japoneses.

Su respuesta ha sido más que buena, se puso a buscar direcciones de Internet referidas a MSX y Miguel Michán (gainax-owner@onelist.com por si interesa) nos obsequió con un comentario del estado del MSX en España, reuniones, fanzines y programas, en el número 17 de esta publicación.

El único problema, es que el club que no tenga disponible una página en Internet, se ha quedado fuera del comentario, como es nuestro caso, si bien por no tener Web, sino porque todavía no está inscrita en ningún buscador, ni tampoco nadie tiene un link a nuestra página.

Pasando a otra revista, en los números 3 y 4 de la Loading también se nombra al MSX, si bien no es tan gratificante como el de la Dokan, en el que sale el logotipo en una foto, pero menos da una piedra.

En el 3 hacen un dossier especial sobre Hideo Kojima, del que no hace falta presentación, y en consecuencia al repasar todos los juegos en los que intervino, aparecen Metal Gear 1 y 2, Snatcher y SD Snatcher. De este último habla un poco más por ser inédito en otras plataformas.

Esta revista viene junto con un CD con temas musicales de Metal Gear, además de algún juego y más interesante: imágenes. Por supuesto está preparado para funcionar en Windows, pero alguna imagen ya se puede ver desde el MSX. A esta revista ha estado atento Victor Sánchez, que nos ha enviado el manga del SD-Snatcher que incluye, y es gracioso gracioso, muchas gracias.

En el número 4 comentan la saga Castlevania, cuyo inicio lo marcó el Vampire Killer de MSX como ya sabreis. Merece la pena comprarse alguno de estos ejemplares como simple recuerdo.

Pasando a otro tema, ya podeis visitar nuestro sitio en internet, que no es otro que este:

<http://members.xoom.com/lehenak/msxinn.htm>

La hemos llamado "La posada del MSX" y la hemos creado en ese sentido al estilo de una casa-posada, es decir, que si os acercáis, vereis nuestra acogedora casita en la que podeis entrar a visitar todas las estancias, desde la cocina, hasta los dormitorios pasando por el salón.

Está diseñada mezclando ideas de RPG's y secta en abundancia. Tal vez es un poco 'personal' más que página oficial del club, y más que nada cada uno de los tres inquilinos (Antxiko, Veronica y Andoni) cuentan sus historias, pero en el apartado del V.A.J. Club podeis encontrar entre otras:

las portadas de las revistas, inventos, y además te puedes bajar los discos suplementos.

Ese ordenador tan curioso que aparece en esta hoja es un 'portátil' que se ha currado Julio y que gustó mucho en el encuentro de Barakaldo, no os extrañéis al verlo en alguna reunión.

Ibamos a incluir un comentario al Listsoft, pero no ha podido ser, pues no funciona correctamente. También decir que hemos concluido con la serie de contraportadas que iniciamos en el número 3 con el Turbo R y que hemos ido descendiendo hasta el MSX1. A partir de ahora en la contraportada vamos a poner fotos de los clubes de España, esta vez comenzando por nosotros mismos, así que ya sabes, mándanos la foto de tu club para que la publiquemos.



V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB



VAJ
2012

V.A.J. CLUB V.A.J. CLUB