

# Musica SCC

Noticias del estándar



# Lehenak



## SPACE MANBO

© KONAMI 1989

BARCELONA XVII

MADRID 7

EUSKAL PARTY 8

SECTA

TALLER MECANICO  
CABLE SCSI DE 25 A 50

Y MUCHO MAS...



スペースマンボロ

ROM CARTRIDGE 2MbitROM採用 RAM64K VRAM128KB以上

KONAMI SCC MEGA TONY MSX2 MSX2+

RC768

**REDACCION**  
 VALERIANO VELASCO  
 ANDONI VELASCO  
 VERONICA VELASCO  
 JULIO VELASCO  
 ANTXIKO GORJON  
 ANTONIO ROBLEDO  
 IVAN NIETO

**COLABORADORES**  
 RAFAEL CORRALES  
 JUAN MANUEL DE LA CRUZ  
 ANGEL CARMONA  
 SECTA MESEXE

**MAQUETACION Y FOTOGRAFIA**  
 ANDONI VELASCO  
 JULIO VELASCO  
 MIKEL ARROYO

**DIBUJOS**  
 VERONICA VELASCO

**PRODUCE**  
 V.A.J. CLUB 2000  
 APARTADO DE CORREOS 137  
 48900 BARAKALDO  
 TELEFONO: 944379369  
 E-MAIL: soramane@hotmail.com

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

**MSX MSX MSX MSX MSX MSX**

<b>EDITORIAL</b>	2
<b>EN PORTADA</b>	3
<b>TALLER MECANICO</b>	5
<b>7 REUNION DE MADRID</b>	7
<b>EUSKAL PARTY 8</b>	13
<b>17 REUNION DE BARCELONA</b>	17
<b>FANZINES NEWS</b>	21
<b>MSXLAND</b>	25
<b>MSX 1: LO QUE QUEDA</b>	31
<b>A PRUEBA</b>	35
<b>LINEA DIRECTA</b>	39
<b>ASTUTO</b>	45
<b>LEHENAK INFORMA</b>	46

**MSX MSX MSX MSX MSX MSX**

**EDITORIAL**

El siglo XXI se nos hecha encima, y nosotros seguimos al pie del cañón con nuestros aparatos de 8 bits, mejorándolos y aprovechándolos al máximo.

Y como aseguran los propios responsables de ASCII ven viable la creación y lanzamiento al mercado de un nuevo ordenador personal basado en un MSX capaz de hacer frente a las máquinas actuales, aunque sea de una manera limitada. De este tema se ha hablado y hablará mucho, de lo que si estamos seguros es que el espíritu MSX sigue muy vivo.

Aunque no todo es como nosotros quisieramos y como vereis esta vez el intervalo de tiempo entre este y el anterior número es enorme. Pero es algo que no se puede evitar, cada vez nos vemos todos más ocupados con menos tiempo para dedicarle a nuestro ordenador, aunque así el poco tiempo que podemos invertir sabe mejor y parece mejor empleado.

El contenido de este número, es como siempre lo que más os gusta, con secciones de sobra conocidas que nos hablan de lo siguiente...

decimos como hacer una sencilla placa para conectar dispositivos SCSI en la MegaScsi.

Las crónicas de las mejores reuniones de MSX de la temporada, Madrid, Barcelona, y como novedad las peripecias de unos locos usuarios de MSX que se atreven a pasar un largo fin de semana rodeado de cientos de PC's en la Euskal Party, y de como lograron sobrevivir sin cambiar de secta.

Siempre hay que estar bien informado, y no solo de juegos, así que vais a poder saber un poco más del lenguaje C y un buen compilador del mismo, el Hitech C. También os damos a conocer cómo es y qué hace el Uzix, la implementación de Unix para MSX, gracias a la cual ya es posible hacer uso de varios servicios de Internet.

En las secciones habituales tenemos nuestro apartado para el MSX 1, esta vez con el Sprinter, revistas, juegos nuevos y la Línea Directa desde las Islas Baleares, donde reside la secta más divertida de Europa.

Va lo sabes, información a tu gusto, nos vemos en el próximo número.

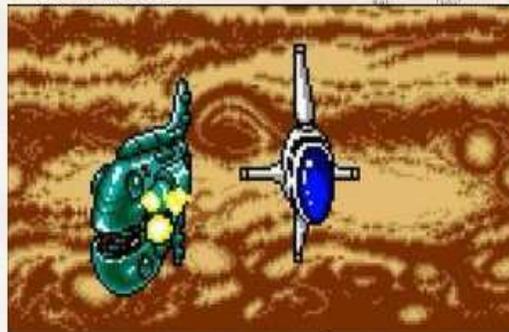


Autor: Andoni Velasco

## SPACE MAMBOW™

Sííí un gran número con una gran portada porque, ¿a quién no le gusta el Space Mambow? Vale que el Nemesis está mejor y vicia más y bla bla, pero aquí no se acepta Space Mambow como juego no molón.

Si sólo la primera fase ya es una pasada, empieza con esa pedazo de música, que por cierto, aprovechando la ocasión he sacado esas cintas viejas de antes de la era GrabaCD's, y me he puesto esa que tengo con las músicas del juego, para ambientarme aún más.



montón que no la escuchaba, además es la música original, sin arreglos ni nada, aunque todo hay que decirlo, unas versiones arregladas de estas melodías deben ser lo más.

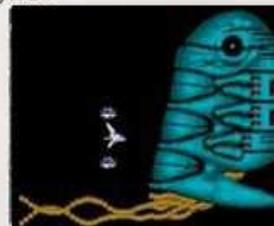
Pues eso, la primera fase es de esas que se le enseña a la gente que conoce poco o nada de MSX, con ese multi-scroll del suelo por abajo, y después el scroll hacia arriba a medida que vamos sobrevolando la nave enemiga, o si no el enemigo de fin de fase, con su brazo robot articulado que ni el inspector gadget.

El resto de fases también son sorprendentes, pero para mí lo son menos, tal vez sea porque lo que más veces hago es poner la presentación, y después de la demo, poner un poco el juego para que lo vea algún pseudo-entendido de ordenadores, de esos que ni siquiera creen que el MSX reproduzca videos o visiones imágenes Gif... Bueno eso, a mí las fases que más me gustan son las que el scroll cambia de horizontal a vertical o en diagonal.

Lo que más extraño puede resultar de este juego es el armamento.

Después de la saga Nemesis, nos olvidamos del laser y force field, y esta vez sólo disponemos de disparo normal y triple.

Eso sí, nuestros inmejorables compañeros Missile y Option siguen con nosotros para ayudarnos a eliminar esas molestas naves enemigas.



Siguiendo con la munición, también es curioso que en este caso se vaya gastando el nivel del arma por hacer uso del mismo, además después de matarnos una vida seguimos con el nivel de la misma, y podemos seguir cogiendo cápsulas para incrementar el nivel.



También es fundamental hacer buen uso de las option, digo las porque mejor dos que una. Si conseguimos apuntar los disparos de las option en cada momento al lugar más oportuno, nos será más fácil avanzar sin pérdida de vidas, es algo que conviene dominar.

Es sencillo pero útil, se trata de pulsar el segundo disparo hasta que la option apunte hacia donde más enemigos haya, o simplemente hacia atrás para proteger la retaguardia.

Tal vez el único fallo o problema que se le pueda reprochar es la excesiva facilidad, incluso yo que soy un poco malo con este tipo de juegos arcade espaciales, he conseguido finalizarlo.

Estos juegos shoot'em up no tienen mayor misterio, habilidad con el mando y rapidez en los pulsadores de disparo.



¿Qué más puedo decir? Un gran juego, con gráficos, melodías y efectos geniales, pero uno de los más difíciles de conseguir, siendo una de las grandes joyas de toda ludoteca de los fanáticos coleccionistas de cartuchos del imperio.

La verdad es que para la próxima vez no se qué cartucho elegir para la portada, me parecen todos tan buenos, me apetece mucho el Vampire Killer y aprovechar la ocasión para hablar de la saga Dracula X, aunque todavía tengo pendiente desde hace dos números la intención de comentar el Game Master 2, cartucho único la mar de raro.

Pues nada, la siguiente portada será una sorpresa para todos, hasta entonces: Konami the best!!



# 7 AÑOS MECANICO

Autor: Valeriano Velasco

## CONECTOR SCSI

En esta ocasión queremos ayudaros a preparar un cable conversor de cable plano de 50 hilos a 25 (conector de ZIP), es útil para conectar un disco duro directamente al cable de la MegaSCSI. De hecho la idea de este conector me surgió por esa misma necesidad, cuando compré la MegaSCSI, necesitaba este conector para enchufar el disco duro y el CD ROM, ya que no tengo unidad ZIP.

En un próximo número os diremos cómo hacerlo para conectar el paralelo de la ZIP a un cable plano de 50 para poner un disco duro junto con la ZIP. Aunque creo que se pueden conseguir en tiendas de informática, me parece que es más cómodo utilizar la placa, más que nada porque va a dar menos problemas y lo podemos hacer a la medida de nuestras necesidades.

En este sentido podemos optar por una modificación en la placa y en lugar de soldar en un extremo un conector hembra de 50, podemos poner unos 50 cm. de cable y en su extremo poner una clavija hembra pinchada, para

conectar directamente en el disco duro.

La opción más elegante, pero por ello más cara es comprarse una caja para dispositivos SCSI con la que no hay problemas de conexión.

El material necesario es el que sigue:

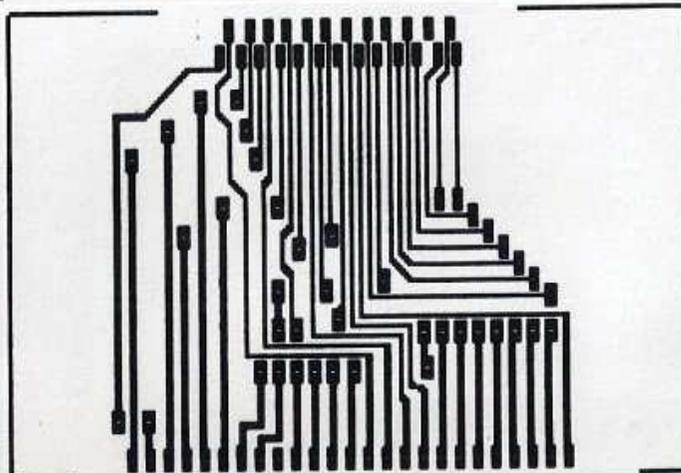
- Placa de Simple Cara
- Líquidos para revelar la placa (consultar Lehenak 9)
- Clavija macho 50 pins para soldar en placa con ángulo de 90 grados
- Clavija hembra 25 pins para soldar en placa
- Cable, Soldador y estaño

Pasemos al ataque.

Una vez tenemos todos los componentes, cogemos el dibujo de la pista y lo llevamos a una fotocopiadora de fiar para que nos hagan una copia del mismo en transparencia, el dibujo está a tamaño real, así que lo podemos hacer directamente de la revista.

Al revelar la placa hay que tener cuidado y no equivocarnos con la posición del dibujo, que tiene que quedar por la parte de abajo pero en el sentido que se ve, es decir, poner la placa encima de la transparencia, estando ésta en la posición en la que se ve en estas páginas.

Dibujo 1

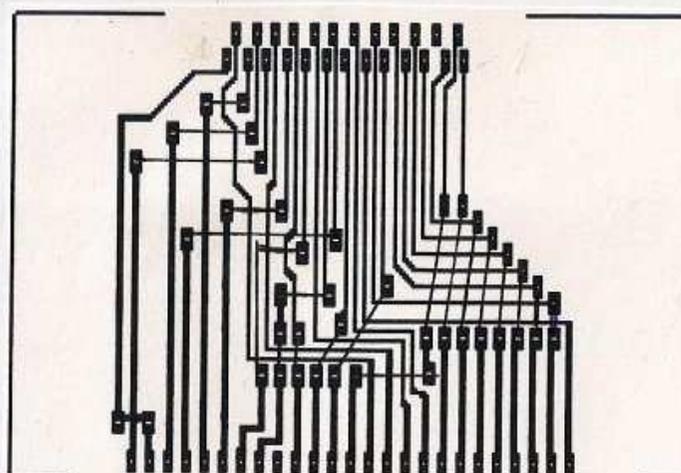


Una vez revelada y hecha la placa tenemos el trabajo más difícil resuelto, solo nos queda soldar las dos clavijas, cortando de la clavija de 50 hilos todos los conectores impares (los de atrás) que son todos ellos masa y no es necesario que los soldemos, así que como no sirven y nos pueden estorbar, los quitamos y en paz.

Ahora hacemos los puentes con un cable finito tal y como aparece en el dibujo 2, y todo funcionará a la perfección.

Bueno, esperamos ser de ayuda, y como siempre, decir que si quereis esta u otra placa en especial, pedídnosla, que os la mandaremos encantados. Hasta otra.

Dibujo 2



# MADRID 7º ENCUENTRO

Autor: Andoni y Veronica



## Crónica de una ru anunciada

1 de Marzo de 2000

-Oye, ¿qué está Salvador?  
-Soy yo  
-Oye, que soy la Sayaka  
-¿La Sayaka?  
-¡Pero cómo voy a ser la Sayaka!  
-¡Ah! La Veronica Velasco. Va a ir la Chiho a la ru  
-Bueno que voy a Madrid y me va a enseñar Japones ¿vale?  
-Oye, ¿y vais a llevar EVAS?  
-No pero para Barna hacemos muchos de Mazinger  
-Vale, ¡¡¡viva la secta!!!  
-¡Agur!  
-Hasta  
Y esto es sólo el principio...

3 de Marzo de 2000 (15:00)

Veronica correteaba de un lado a otro de la casa con la lista en su mano para tener cosas varias para la ru y así evitaría el rayo de positrones del vago de su hermano que iba a destruirla.

(17:34 - 18:50)

Veronica libera su stress jugando al Hajiku Mania, el mejor Juego de MSX, y supera todos los records de su hermano; justo cuando se disponía a descansar más, viendo unos EVAS, Andoni entra por la puerta mientras el aita esconde la guitarra para que Andoni no advierta el secreto de Veronica.

(21:00 0:00)

Veronica acaba de currarse los "pedazo" carteles y Andoni prepara los cables, luego pudimos cenar, y descansar, había que coger el autobus a la 1:30, así que nos fuimos a Bilbo City para cogerlo, y allí nos esperaba Antonio, que se venia tambien a la ru.

## La capital del reino

Cuando llegamos a Madrid, ya estaba allí Rafa esperándonos y nos fuimos a la otra estación de autobuses, donde debían llegar los de la Catalunya. Ya tots juntos fuimos al local de la ru, y esperando pacientemente estaban Konamiman,

Entiamatxo, Poi y Sergio Guerrero, siendo todos nosotros mano de obra barata para bajar las mesas a la sala de la ru.

A las 9:00 más o menos ya estaba todo preparado, y podía empezar a pasar gente. En la cola ya se apreciaba la notable carencia de público en general del encuentro, es una pena porque la reunión estuvo muy bien, pero fuimos pocos los que pudimos disfrutarla.

-IVI Soft: Los hermanos Isidro Esnaola llevaron un PC y pusieron alguna que otra cosa, y dejamos que fliparan poniendo el CD de Audio del Symphony of the Night de Play, y es que en la ru estábamos bastantes fanáticos de este juego.

-Fadial Electronics: Tal vez fue el stand más notorio de todo el encuentro, ya se sabe, a falta de Soft, bueno es el Hard.



Cuidadín! No te vayas a hacer pupito al salir!!

Lehenak 7



En los stands se hacen buenos negocios.

¿Queréis saber quienes eran los expositores?

-Power Replay: Con Rafa al frente, se podían comprar cartuchos y juegos de segunda mano, cosas de los italianos (CD's y esas cosas) o por ejemplo unas MSX-FAN en perfecto estado.

Presentó la placa Z380 totalmente operativa y comercial al precio de 35.000 pts, como ya se sabía (y le vendió una a KonamiMan). Incluso pudimos verlo en funcionamiento, ejecutando un programa comparativo, dando un resultado aceptable, de 5 veces más rápido que el Z80.

Lehenak 8



Eramos más, aunque alguno hay.

Además hizo una exposición en la misma sala de sus proyectos: el Z380 finalizado, y cómo va a ser el nuevo expander de 4 slots de nueva generación, con DMA.



Nakama Chiho y Velasco Veronica

En cuanto a esta nueva ampliación hay que decir que va a introducir un estudio innovador para el desarrollo de la misma, me explico: se va a realizar un prototipo funcional, que va a prestarse a los distintos clubes españoles y programadores para probarla, sacar fallos e introducir posibles mejoras. Padiál valorará este trabajo regalando un expander mediante sorteo entre las personas que más contribuyan a su perfeccionamiento. Una idea genial.

-Moai Tech: Llevaron como estrella invitada a Obi Wan Dopico con su espada laser, para cortar filetes. Pudimos ver en su F-700 el estado actual de su nuevo juego, un arcade al estilo Nightmare con francamente muy buena pinta. Además de un disco con esta promo y alguna otra cosilla (el Dop Disk), tenían a la venta el Nash, su juego estrella; el disco de musicas MoonDop; revistas Moai 4 y material de segunda mano.

-Mesxes: Néstor: "Captain, The Next Generation" llevó unos números atrasados de

Mesxes y cosas varias, como su ya famoso NéstorKit, pero esta vez no coló... digooo..., como ya lo teníamos todos, no pudo vender muchos, y no será porque no lo intentó. También permitió que la gente disfrutara comprando M S X Perfect Covers, un CD de Jordi Garcia con versiones de músicas de juegos de M S X formato Midi a través de una buena Wave Table.



Obi Wan Dop le corta la cabeza al Cap. Aléjate Satán!

-V.A.J. CLUB: Allí estábamos nosotros, con el 8235 de Antonio y una unidad Zip, que no trabajó como para jubilarse, pero alguna cosa si

cargó, por ejemplo la Calculus Demo, con la que más de uno flipó por ser la primera vez que la veía. Pusimos a la

venta un P a 1 Converter, una Pistola S e g a adaptada a M S X, 2 interface S C S I Novaxis, y sorprendentemente lo vendimos todo, en cuanto a revistas, alguna vendimos también. El DiscoMan de Veronica a X l a. Yamaneko fue muy utilizado

por los asistentes para poder probar los diversos CD's que se vendieron en la rú. Fue una pena no llevar unos altavoces para escucharlo en alto.

Vista del Stand de Power Replay, organizador del encuentro.





Nadie soltó los palillos en el japonés de la muerte.

-P.C.M.: Con su 8280 puso música en el encuentro, además de sacar unas digitalizaciones que podeis disfrutar en estas páginas como fondos, desde aquí muchas gracias. Entre otras cosas nos enseñó su programa de contabilidad con menús gráficos.

-Gente ilustre sin Stand: Habituales de la reunión que no se animan a poner stand (todavía), es el caso de: Jose A. Morente y Jose J. Ferrés. El primero puso a la venta 2 CD's, el MSX Legacy, con un montón de juegos en ROM, y otro de Audio, PSG Dreams. El segundo llevó su CJAPO, un curso en CD indispensable para esos fanáticos del Nihongo, que quieren pero no pueden aprender el idioma de Shirow.

Como podeis leer, la asistencia de expositores tampoco fue para gritar. Un detalle que personalmente me alucinó es que es la primera reunión en la que no hubo ningún Turbo R, y el equipo más completo fue el de Pedro Cruz con su 8280, disco Duro y CD ROM. Tampoco hubo stand de 2ª mano.

#### El sorteo

También en MadriSX se sortea material, ¿qué os pensábais?. Como dato curioso, se sortearon varias cintas de cassette, siendo uno de los des-graciados el Oxtiamatxo, que a pesar de comerse la entrada para no dejar pistas, se tuvo que llevar la cinta a casa. Otra gracia fue con el sorteo del Nash, que tocó ni más ni

menos que al hijo de Padial, las risas se oyeron en Osaka según creo.

#### Más allá de la reunión

En el descanso para comer bajamos a la cafetería para reponer HP y MP, pero también fue sorprendente que no se quedase casi nadie, y eso que esta vez no hubo asterisco. Los que nos quedamos, comimos un buen bocata y unas PapaDeltas, y charlando un poco, son los momentos en que conoces mejor a la gente.

Chiho tuvo la mejor idea del día: ir a cenar a un restaurante japonés, así que a eso de las 6 recogimos los bártulos, fuimos a casa de Rafa, y visitamos su habitación unas 14 personas ¡y dos huevos duros! Después fuimos en metro a Sol a intentar buscar una pensión cuando por fin encontramos una, fuimos a Donzoco (que significa algo así como "en el suelo") un restaurante bastante malo, con unos precios baratitos.

Pedimos varios platos, siempre aconsejados por la experta en gastronomía Chiho Nakama, y así degustamos la sopa de Miso, Sushi, arroz y alguna que otra cosa irreconocible (todo basado en arroz, pescado y alubias o judías para los mortales).

El sueño llegaba a su fin, tocaba otro entretenido viaje en el monstruo que recorre Madrid por el subuelo, que por cierto es un caos, y tiene unos dibujos desternillantes de Chiquito para enseñar a subir y bajar de los vagones. Rafa nos llevó de vuelta a la estación y a eso de la 1:30 veníamos de vuelta a nuestro Barakaldo natal, en unas horas ya podríamos ver la grabación de la reunión, que por cierto, quedó un poco sosa.

NOTA: Queremos reflejar una queja de Rafael Corrales acerca del anterior comentario de la Ru, con el que se sentía ofendido por el tema del asterisco, la organización y la asistencia, que aparentemente ponemos de menos. Desde aquí pedimos perdón si hemos herido a alguien, pero esto no es más que un artículo de opinión y los que suscriben (al menos a partir de ahora pondremos el nombre de los autores) cuentan las cosas como las sintieron.



Este era nuestro stand, y nos podeis ver de izquierda a derecha: Andoni, Antonio y Verónica.

## eusk@l party 8



¿Quién no ha oído hablar alguna vez de la Euskal Party? La verdad es que ya sabíamos de su existencia, entre otras cosas por haber leído sobre ella en publicaciones de MSX, dado que en los últimos años siempre ha habido presencia del sistema en la Party.

En realidad solemos desplazarnos a reuniones en Barcelona y Madrid, teniendo que hacer un viaje de varias horas, pero no habíamos probado a asistir a ésta que se realizaba a 1 hora de coche, en San Sebastián.

### Semana de la decadencia:

El encuentro se realizó durante el puente del 25 de julio, con lo que se prolongó desde el sábado hasta el martes. Como día de la decadencia que se preste, la víspera aún estábamos preparando las cosas para llevar, incluidos el Tatakú, Hajiku, pancartas y cosas MSX para hacerse notar.

### La rú:

En sus comienzos la Euskal Party fue fundada por amigueros, para mostrar demos, gráficos, etc.



Madre mía, cuánto PC junto. Pero sólo puede quedar uno!

Pero este año ha sido distinto. Distinto porque la Party se ha celebrado en la Feria Internacional de Muestras de Bilbao, a 8 minutos de nuestra casa. Y distinto porque ya íbamos con un plan de antemano, no éramos los únicos MSXeros, y no íbamos solos, pues las dos filas donde nos colocamos estaban reservadas para la asociación de Manga Mutsukora (de la que formamos parte), así que la diversión estaba asegurada.

**Lehenak 13**

Pero el evento ha ido poco a poco degenerando (o evolucionando, según quien lo mire) en una ocasión para jugar al Quake en red con 900 personas, bajarte tonterías de Internet con conexión permanente y gratuita, y sobre todo, copiar CD's, bien sean juegos, películas de todo tipo, episodios de series como Simpsons, South Park... de verdad, la manera de copiar CD's era bestial, cajas, cajas y más cajas.

Por suerte siguen asistiendo un número significativo de amigueros, y además se pudo disfrutar de algún Spectrum, Play2, Saturn, Mac's, y dos Turbo R y un 8245. Es algo divertido del encuentro pasear por las mesas y ver toda esta cantidad de equipos (es más que sorprendente la imagen de 900 monitores encendidos a las tantas de la madrugada), adornados de los más variados gustos de sus dueños, con figuritas, peluches, o torres pintadas y dibujadas.

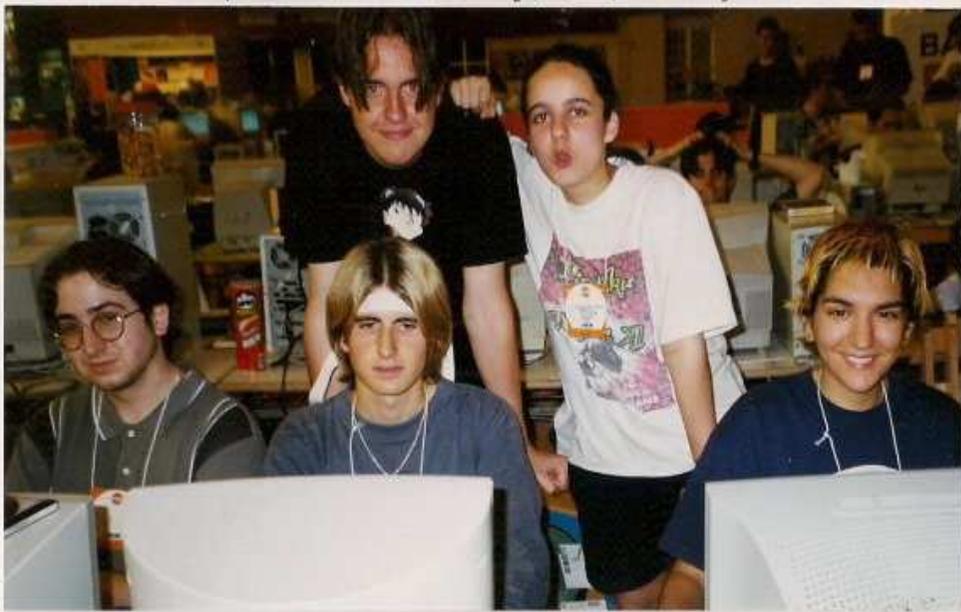
### MSX Rules:

Bueno, vamos a lo que nos interesa, y es qué se pudo ver de MSX allí. Pues sin duda queríamos hacer ruido y dejar huella en el encuentro. Así que llevamos lo que más puede molar en una ocasión de estas, y fue la guitarra del Hajiku y la mesa del Tatakú.

Y aquí están los otakus: Ikari, Shingo, Yakumo, Yamaneko y KAI.

Podeis imaginaros como lo flipaba la gente, en primer lugar porque es algo inédito para cualquier sistema (ahora empiezan a traer una mesa para la play), pero no se quedaba ahí sino que lo manejaba nada menos que un MSX!!!

Fue todo un éxito, hubo cantidad de gente que se acercaba a preguntar, a sacarse fotos y demás. Pero el problema es que la idea que tiene la gente de esta party es sentarse frente a su ordenador y jugar sin que nadie le moleste, cosa que a nosotros no nos gusta, vamos más bien por el camino de nuestras reuniones, ofreciendo una partida a los que pasan o se interesan, algo que extrañaba, pero realmente gustó, y más de uno ya se picó conmigo al Tatakú (y no lo hacía mal).



**Lehenak 14**



demos, y echarnos unas risas con el Kao Tika.

El éxito, no es por que lo diga yo, fue rotundo pues numerosos fueron los medios de comunicación que se acercaron a fotografiarnos, entrevistarnos e incluso grabarnos, porque no sólo hemos aparecido en entrevistas en prensa, sino en televisiones locales, e incluso en Tele 5. Sí, sí, en Telecinco durante unos segundos aparece Verónica tocando la guitarra, con la camiseta del Athletic y una bandana de Karate en la que rezaba: "Itsumo MSX User"

Nos ayudaron a difundir el virus Iván con el Turbo R y Moonsound dando caña, y Antonio con su 8245, aunque solo fuese de exposición, puesto que despues de molestarse en llevar la torre y demás historias, no consiguió monitor para conectarlo (por cierto, que era su cumpleaños y nos invitó a pasteles)

#### La peña de Mutsukora:

Todo el mundo que suele ir a encuentros de cualquier envergadura sabe que lo mejor de estas ocasiones es conocer a gente y volver a ver a los amigos. En este caso nosotros íbamos más que bien acompañados, en total éramos unos 18 o 20 dependiendo del día, algunos más conocedores del MSX que otros, lo que permitió gozar a unos más y a

otros menos (aunque da igual la situación para picarse al Tatakú).

Como a todos nos une el manga, y había tiempo para todo, disfrutamos bajando de Internet canciones, lyrics, videos, imagenes de este o aquel grupo de J-Pop, y por supuesto, con nuestro Karaoke. La decadencia del sábado a las 3 de la noche nos hizo ponernos a cantar canciones de X-Japan, con lo que la gente de alrededor alucinaba. Esa noche fue muy dura, ya que no dormimos y las escenas de sueño eran divertidísimas, la gente caía dormida mientras hablaba o sobre el teclado.

#### Debugger y otros colegas:

No podemos olvidarnos de Debugger I, el jefe del Amiga, que estuvo durante los cuatro días con nosotros, mientras su demo se lo permitía, y es que él participaba en el concurso de demos de Amiga, del que oh! casualidad fue ganador llevándose con él

Los otakus dicen: ¡Super Timor!

100.000 pts. tal vez fue porque decidió poner una foto que hizo a Verónica con el Turbo R en las manos, y el mensaje "Don't use your Computer, Live it!! / MSX Lives!!"

Saludos también para Emilio, otra gran amistad que hicimos, y buen usuario de MSX, Iñaki, Jose, los chicos de la Erroba, Jon, Horacio, Adolfo y otros de los cuales no recuerdo sus nombres.

#### Y para la próxima....

En conclusión, algo divertido y sobre todo muy recomendable, y que pensamos repetir para el verano que viene, y en una futura ocasión no descartamos que la participación de MSX sea aún más activa, pues queremos intentar que se haga un apartado para demos de MSX, aunque para ello se requiera colaboración de cuanta más gente posible. Espero ver a algunos de vosotros en la Euskal#9, porque sé que no os arrepentireis.

En la Euskal también había otros usuarios de MSX, como Eui.

Además de esto llevamos muchos EVAs, algo más con lo que la gente alucinaba, y tenía que explicarle que dentro de esa torre no había un Pc sino una controladora Mega-Sosi trabajando con toda comodidad con un par de discos de 1 Gb.

La segunda noche que pasamos en el recinto (pues el domingo pasamos la noche en casa para poder descansar) también fue de agarrarse, y tuvimos que retirarnos algunas horas a dormir, despues de ver el concurso de



# BARCELONA

## 17 ENCUENTRO



Ya hace bastante desde la última reunión, y se aproxima la 18, pero no podemos pasar sin informar de los hechos de una magnífica reunión más, que semestralmente reúne a los mejores usuarios de la península.

Esta vez la expedición la formábamos la familia de Valeriano Velasco en coche, y Enrique e Iván en el autobús (por suerte no estaban nominados). Esta vez no hubo suerte y nos perdimos. Sabíamos que había que tomar el camino del puerto, pero cuando vimos el agua y el faro, nos dimos cuenta que igual nos habíamos pasado un poco.



Hombre cualesquiera.

Pero la cosa no pasó de ahí, preguntamos un par de veces a amables transeúntes, y ayudados de los mapas de la ciudad que hay en las marquesinas llegamos a buen puerto (que no "al puerto").

Nosotros fuimos los primeros en llegar, y esperamos a los viajeros del autobús para desayunar juntos.

Lehenak 17

A las indecentes horas que nosotros llegamos no había ni un alma por la calle, ni qué decir de los usuarios. Poco después llegaron Debugger y S.T.A.R., que nos estuvieron contando qué tal fue la noche anterior en el chino del truco.

Poco a poco fueron llegando organizadores y expositores, y como el tiempo apretaba, todos ayudamos en las tareas de aprovisionamiento y colocación de las mesas.

También colaboramos poniendo los carteles para el concurso de dibujos y pegando las etiquetas de los disquetes de la entrada.

Si no recuerdo mal los stands fueron más o menos:

-Matra: con su Ark A Noah, un juego de rompeladrillos, alucinaron a la gente entre otras cosas con un par de brazos robot de Spectravideo que tenían en el stand, controlados con un joystick, una chulada, cogiendo las pelotitas que llevaron.

-FKD Fan: cumpliendo su palabra, aunque tras mucho tiempo de espera, han conseguido cerrar y despedir así su revista con la publicación del que será el último número de un gran fanzine.

-Moai Tech: el número 5 de su revista fue su principal novedad, ejemplar que por cierto dio mucho juego en la reunión. Fue una pena que no pudieran ofrecernos su juego Blue Warrior, que apenas le faltaban unos retoques, pero no pudo ser.

-Hnostar: Jose M. Alonso se encargaba, como de costumbre de distribuir el material de los hermanos Tarela, que principalmente fueron 3 grandes juegos, Kyokugen, Realms of Adventure y Pentaro 2, a cada cual mejor. Además en estos juegos ha sido la primera vez en la que se ha podido hacer uso de la HispaSoft para descuento en los juegos.

-Stand de segunda mano: con un poco de todo, como siempre.

-V.A.J. Club: allí estábamos nosotros, sin ninguna novedad importante, enseñando la guitarra del Hajiku, y poniendo el buen montón de EVAs que hemos hecho. Una anécdota al respecto la ocasionó la figurita de Mazinger Z que llevamos para poner por la mesa junto a la de Afrodita, pues bien, decidimos poner al super robot sobre uno de los altavoces, y con la vibración de la música, empezó a dar vueltas sobre sí mismo, de manera que parecía que bailaba al son de su propia música, fue algo muy gracioso.

Este era nuestro Stand, Majin GO!



Lehenak 18



S.T.A.R. Vader.



MSX Paaaaaaaaaaaaa.

oidos y echar una partidilla, también puso el Hajiku a dobles, tocando con dos guitarras, pero era una versión provisional.

-MSXMen: Ramón distribuía como viene siendo habitual, diverso software europeo o japonés, esta vez con un juego al estilo Arkanoid: Morning Star.

El sorteo de material cedido por los stands como siempre se desarrolló con la normalidad posible en estos casos, pero se olvidaron entregar el premio del concurso de

-Imanok: nos ofreció en primicia al Dragon Ball Final Bout, un juego de lucha basado en golpes de magia para los que hay que jugar como al Hyper Sport, moviendo de un lado a otro el joystick.

- M e s x e s : presentaron un nuevo número de su revista, y como no, el jefe de la rúv o l v i ó a sorprendernos a todos. Si la anterior reunión nos dejó boquiabiertos con la guitarra y el Hajiku Mania, esta vez Saver se superó con la mesa de DJ y el Tatakú Mania. Se podían regocijar los

dibujos (que ganó Veronica) y se hizo más tarde una pequeña ceremonia.



Compra MATRA !!!!



Las autoridades sanitarias advierten que comprar MATRA produce mareos. 0 no.

Durante el encuentro, visitó el recinto un grupo de una cadena local de televisión, que grabaron y entrevistaron un poco la reunión para después emitirlo, poco a poco la gente va a ir conociendo más cosas sobre los encuentros y el sistema.

Por la tarde, como siempre llega el momento de la decadencia, esta vez disfrazada de jugadores de pelota mano, con las pelotitas que tenían en el stand Matra, se disputaron partidos de fútbol, tenis, frontón...



Así se ajustan las cuentas pendientes.

Fue una reunión muy completa, fue el capitán corbata, se rindió culto a un nuevo líder espiritual (o algo), y sobre todo, hubo muchos juegos, la vez que más dinero hemos gastado.

Con bastante pena nos despedimos de la gente.

## Fanzines News

Autor: Veronica y Andoni

### MOAI TECH

Para este número 5 de Moai-Tech, Dopico y sus compañeros han vuelto a cambiar a su anterior formato, y aunque la portada ya no es plastificada, es de un papel más duro que el resto de hojas y esto la hace más resistente a posibles caídas o deterioros cuando te peleas por comprar una.

Estos muchachos también se han decidido a darle un toque más digievolucionado a la revista, y le han puesto fondo a la mayoría de las hojas, lo que le hace ganar calidad a la hora de un vistazo rápido a las páginas.

Bueno, después de este vistazo externo (aunque es lo que más cuenta a la hora de hojear la revista) voy a comentar un poco lo que lleva, no sin antes destacar esas bonitas fotos de maquetitas SD de juegos de MSX que saltan a la vista a lo largo de fanzine.

Podemos encontrar entrevistas a Manuel Pazos y a Imanok, comentarios de revistas tanto de MSX como de otras en las que aparece éste, resúmenes de rus de BCN, Madrid y Euskal,

Dimensión Zero en el que hay artículos sobre juegos varios y más.

También hay un artículo de cómo hacer samples en el PC y convertirlos a MoonSound y como no, artículos de opinión que nunca están de más. En fin, que para esta revista se lo han currado mucho y se nota la mejoría esféricamente (o sea, desde cualquier punto de vista).



Estos chicos están que no paran, además de la revista ya han terminado The Blue Warrior, y de vez en cuando sacan algún disquete con cosillas, ¡Vaya energía!

### HNOSTAR

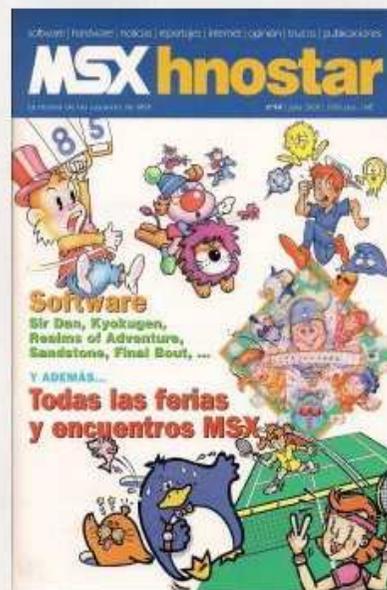
Esta fantástica revista sale igual que el resto; cuando los autores la han acabado, aunque a todos nos gustaría que saliera más a menudo o antes de lo que lo hace. De todas formas la espera merece la pena, porque con cada revista se superan y cada vez da más gusto gastarse 1.000 pesetas en ella.

Tenemos un montón de artículos para disfrutar, y todos ellos maquetados junto a bastantes fotos, especialmente en los artículos sobre reuniones, que tienen una maquetación como rollos de películas de cine, donde en la parte superior en vez de haber agujeros, hay decenas de fotos, es una forma genial de poner las rús ya que muestran todas las novedades y acontecimientos con fotos.

Las rús ocupan buena parte de la revista, ya que hay más comentarios que en ninguna otra: Den-Yu Land, Tilburg, Bussum, Barcelona, Madrid, MSX World Expo, Euskal Party y Arroutada, todos ellos con bastante información.

Pero no sólo de rús vive el usuario, también comentan nuevos juegos, como: Sir Dan, Kyokugen, Sex Bomb Bunny, ROA, SandStone y Final Bout. Como no, nuestros vecinos nortefios, están al día en cuanto a noticias y muchas de ellas son breves pero con mucha información.

No puede faltar la sección de Internet, donde describen páginas de MSX como AAMSK, Boh-Ken, Matra, Moai Tech, o el buscador exclusivo de MSX Baboo... Y también la Mailing List de MSX en castellano, HispaMSX.



Ampliamente nos hablan del Z 380 y todas sus características técnicas así como resolución a las dudas más comunes que pueden surgirnos.

Y finalmente, un artículo como el que estais leyendo; fanzines de actualidad en el que podemos ver multitud de publicaciones.

Desde Holanda hasta España pasando por Italia y Suiza; destacando la MSX Magazine Japonesa y la @rroba, donde últimamente aparece bastante el MSX.

## SD MESXES

No es un panfleto, no son recetas de cocina, tampoco es el manual del programador del WinSucks 2000, es el SD Mesxes 14.

En este primer número de la Era D.D.R. (después del Ramoni) las cosas siguen igual de bien que antes a pesar de la descapitanización sufrida en la revista. Eso sí, ahora nadie le recorta los artículos a Néstor, así que preparaos a aprender NéstorBasic, que a partir de ahora va a ser imprescindible para tener el carnet de sectorio.

Pues claro que hay más more cosas que los Néstor Truquis, por ejemplo el articulamen de Hajiku Mania, o como una persona se va a Japón y se hace todos los juegos que ve por las recreativas.

También hablan de un juego que existe de un animal que va andando y destapando el telón para que el interesado player vaya viendo unas fotos de lo más normales de Mss. ZO, ya sabeis, el Sex Bomb Bunny.

En las secciones habituales puedes informarte del Red Disk de Hideo Kojima, una joya de CD, con músicas de Metal Gear I y II, unas arregladas (un poco chumberas algunas) pero lo más importante, el CD incluye pistas con el sonido original SCC del Solid Snake.

Dentro de cosas varias hablan de Rodon, un invento de robot, que se pudo ver en funcionamiento en la reunión de Barcelona, y un comentario del LPE-Z380.



FKD FAN

Lo prometido es deuda, y como tal nos encontramos ante el último número de un gran Fanzine (con mayúscula), que llevaban intentando editar los chicos de FKD desde hace ya un par de años.

En esta joya para todo usuario de España podemos encontrar comentarios de juegos, muy en la línea de toda la vida del Fanzine, con mapas del Arcus, Guardic y Final Fantasy.

Leer esta revista me trae recuerdos, recuerdos de cuando leía el último número de MSX-Spirit, queda un sabor de tristeza al pensar que no se

publicarán más ejemplares. Este sentimiento se plasma en los dos casos en las propias páginas de ambas revistas con artículos de opinión un poco melancólicos o incluso apocalípticos, que dan por no ganada la batalla, pero hay que decir que la guerra aún sigue.

Junto a artículos como el comentario de Tilburg 97 (nada menos) o una entrevista al MSX Boixos Club, encontramos los artículos que más me han llamado la atención.

En primer lugar el que habla de Models, Maquetas o figuritas, como prefieras. Nos hablan de la existencia de estos tesoros para frekees, en forma de personajes de juegos de MSX, la mayoría de ellos aprovechando esa eterna relación entre el MSX y el manga/anime.

Otra cosa que te puede sorprender es el Paulo!, realidad, ficción, nada de eso o todo lo contrario??

Un saludo a los que han hecho posible este regalo, y con todas nuestras fuerzas gritemos: MSX para siempre!!!

## FUTURE DISK

Un breve repaso a la Future Disk 42, en la que se incluye como Soft añadido un editor de sonidos para PSG. Respecto al Soft no sé qué problema ha habido, pues yo pensé que junto a este disco vendría otro con el Sir Dan ¿?

El contenido es el de costumbre, poco en inglés pero se agradece. Se habla del MSX en Internet, y emuladores. También de otras magazines, trucos, es decir las secciones habituales.



Lo más destacable es el comentario del QuickDisk, un invento raro para almacenar datos que no es Quick ni es Disk, pero debe ser algo muy curioso.

## ARROBA

Sobre esta publicación de tirada nacional, tan solo apuntar que suele hablar de sistemas obsoletos y cosas de antaño.

Entre otras cosas, hablan de MSX, con alguna fotillo, y las páginas Web más interesantes.

Por último decir que en el número 36 hacen un reportaje de la Euskal 8 y han puesto un par de fotos, Iván con el Turbo R, el 8245 de Antonio y el Tatakua Mania.



# MSX LAND



Autor: Antxiko Gorjon

## MSXLAND 11 SUNRISAS Y LAGRIMAS

Ya paso de presentar la sección porque las letras están la tira de caras y todo eso, que hay mucho juego bueno y mucho juego malo, chis pum.

**Morning Star**  
 Casa: GW's Workshop  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac  
 Tipo: Rompeladrillos  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Que sí, que el Magical Laberint mola para jugar entre 4 colegas, pero al parecer el kit de desarrollo de GIGAMIX el DM SYSTEM 2, no da para mucho más, así que aquí tenemos este juego, ¿que qué tiene? de gráficos poco, de música nada y de divertido mucho menos, una mezcla de Arkanoïd con Knightmare (sin scroll) de un caballero que va tirando bolas con pinchos a los malos.

Lo único que se salva es que los monstruos de fin de fase son gordos. Y eso que no me gusta meterme con los japoneses.

**Final Bout**  
 Casa: Imanok  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac  
 Tipo: Lucha  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

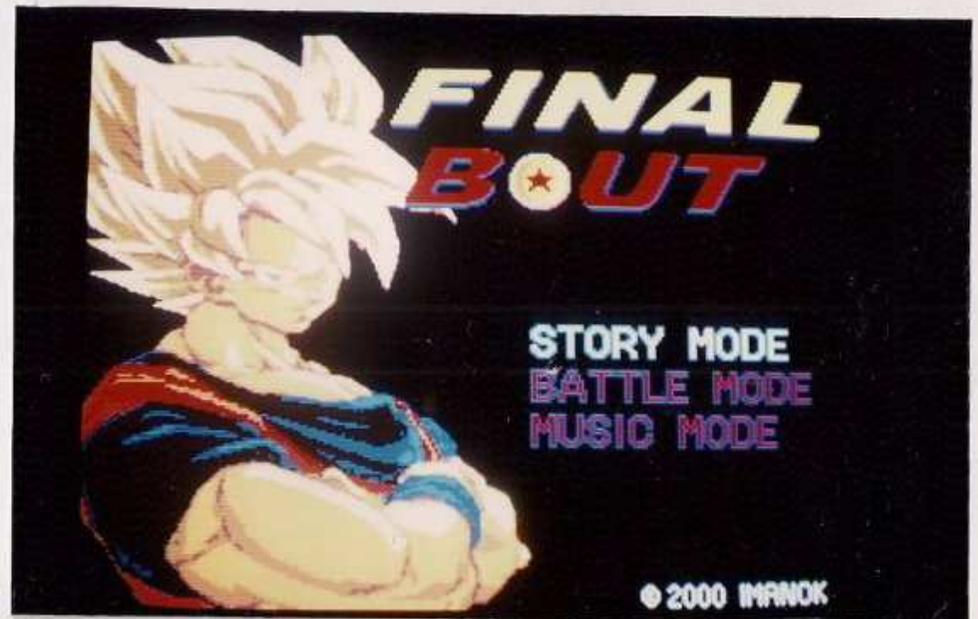
Lehenak 25

Después del gran Rolling Thunder Imanok me sorprende con una adaptación bastante fiel al Dragon Ball de super nintendo, lo único que no es lucha real, solo magias, pero aun así está logrado, quitando el punto de que detrás de los personajes no hay fondo (yo también quiero 256K de Vram :))

Por lo demás es idéntico a la super nintendo, la música de DOP no está nada mal y se



lleva bastante bien, el juego dura bastante, por el modo torneo, por los 2 jugadores y por todas las opciones que tiene. Muy entretenido para los amantes de Dragon Ball, la super nintendo y los juegos de lucha.



**Sex Bomb Bunny**  
 Casa: Matra  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: PSG  
 Tipo: Puzzle  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

YO QUIERO EL AMIDAAAR!!!! po zi, Matra mola, y el que opine lo contrario que pase de este comentario y del siguiente. Grandioso clásico del mundo de las maquinatas el Amidar es convertido a juego erótico por ese grupo de programadores natos que es matra, con estupendas (y sexys claro :) digitalizaciones de fondo tendremos que ir haciéndolas aparecer recorriendo rectángulos, para aquel que no conozca el amidar.

MADRE MIA COMO SUENA EL PSG!!! y ¿para qué otra cosa? ya se que el Moonsound suena de miedo, pero para música chumbera que hacen los holandeses prefiero la

música pegadiza del sex bomb bunny, sí señor, lo mejor en Psg que he escuchado nunca.

Dado que matra es un grupo profesional la presentación del juego también lo es, caja de plástico con portada y antiportada en color, manual en color y pegatina en color y todo a color, mola cantidad, el precio... el justo 2600 pelas por algo profesional.

**ARK A NOAH**  
 Casa: Matra  
 Formato: 1x1DD  
 Sonido: PSG  
 Tipo: Rompeladrillos  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Matra mola más aun, y hacen un pedazo de arcanoid... incluso para mi gusto mejor que el original, ya que éste es menos aburrido.

Pues eso, unos pedazo de gráficos para un juego que no puede pedir de eso, una

Lehenak 26



Lo más en Japón ahora mismo son juegos de tocar instrumentos musicales al ritmo que nos marca un juego, pues el SaveR lo ha plasmado perfectamente en este simulador.

¿Quién necesita una PSX y a Konami cuando tienes un MSX y al SaveR? pues eso. El juego radica en tocar la guitarra (si te la curras claro) y ya está, pero es tan adictivo, es tan divertido y es tan japonés que siempre quieres más y más y más.

Los gráficos son impresionantes, se ve que SaveR sabe jugar con la paleta, y la música, siendo MoonSound y un juego de música pues os podeis imaginar, espectacular, si teneis un Turbo R y un MoonSound y un disco mazizo, es obligada su compra. Gracias SaveR :)

**Tatoku Mania**  
 Casa: D'oli Clar Games  
 Formato: HDD  
 Sonido: OPL4  
 Tipo: Simulador  
 Sistema: Turbo R

OTROOO! EL saveR repite, pero esta vez con un teclado y un disco, ¿hacemos de DJs? venga.

Con los mismos requisitos que el Hajiku Mania el Tatoku Mania se nos presenta como otro fantástico juego de música, con (parecía imposible) mejor música que

el Hajiku, MEJORES GRAFICOS Y MAS OPCIONES Y TODO!!! quitando los gráficos y las músicas el juego es idéntico al Hajiku, pero esta vez nos tendremos que construir nuestra propia mesa de mezclas para ir tocando las canciones, una pasada.

¿Qué más puedo decir de este juego más que os lo compreis ya mismo? poseso.

**PENTARO 2**  
 Casa: Cabinet  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac  
 Tipo: Plataformas  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

La verdad es que cuando jugué al Pentaro 1 me encantó, era super adictivo y muy divertido y no aburría nada, pues la segunda parte es igual, pero con mejores gráficos, más armas (aunque ahora se gastan) y más malos, y muchooo mas largo.

Se nota el toque holandés en la música, no sobresaliendo nada de nada sobre el juego, simplemente acompaña y ya está.

Sólo se le puede echar en cara un par de puntos negros: porque tengo que romper el teclado del TR si quiero jugar (no tiene soporte para joystick PORQUE???) y no me parece lógico que no se puedan liquidar a algunos bichejos, pero ellos al contrario si te puedan matar a ti, simplemente no lo entiendo, es una manera poco lógica de hacer un juego más difícil, cuando se podrían poner enemigos más rápidos o en mas cantidad.

Un buen juego, pero con esos pequeños fallos, y la caja que lo acompaña es enorme y con una portada muy currada, sí señor, ya empezamos a presentar los juegos como se merecen.



música otra vez fantástica y un scroll al cambio de fase que dice el VDP que sí, que se mola él mismo.

Y no se puede comentar mucho más de un juego tipo arcanoid... porque todos hemos jugado a uno alguna vez y tal, típicos power ups, típicos bichitos y típicas fases que dices: MIERDA!!!! porque nunca se pasan. Comprad bien, comprad Matra.

**Hajiku Mania**  
 Casa: D'oli Clar Games  
 Formato: HDD  
 Sonido: OPL4  
 Tipo: Simulador  
 Sistema: Turbo R

¿Qué el SaveR ha terminao otro juego? ¿me toma usted el pelo? pues ese pedazo de juego que casi no pide nada, Turbo R, Disco Rígido y OPL4 (la guitarra opcional ¿¿QUE??).



**KYOKUBEN**  
 Casa: M. Kai  
 Formato: 2x2DD  
 Sonido: Fm Pac/PCM  
 Tipo: Naves  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Amo los juegos de naves, casi tanto como los de lucha, y este juego es un alarde de programación japonesa, es impresionante lo que se podía hacer con un MSX2 hace 3 años, ya que el juego es del 97...

Gráficamente es rapidísimo, con cientos de sprites (o eso parece) a la vez en pantalla y con muchísimos malos, un juego que suple lo que no tenía el multiplex: dificultad, ya que éste da para muchísimas horas de juego, con muchísimas naves a elegir y con un modo historia impresionante.

La música se nota que es japonesa, en FM, que se pone tensa o se relaja según la

situación, acompaña muy bien al juego. Presentado en la típica caja de video con pegatinas en color está muy bien, recomendado para todos los que quieran recordar el Aleste o el Zanao, estuuuupendo juego, sí señor.

**Realms of Adventure**  
 Casa: Umax  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac  
 Tipo: RPG  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Yo personalmente ya me estoy aburriendo de comentar el Pumking Adventure 3 una y otra vez... despues del Lost World y todos sus fallos (¿dónde están las músicas Moonsound que me prometieron y por las que pagué?) Umax nos presenta el ROA, juego modular (o sea, curran 2 fines de semana y saacan un juego) lo que quiero decir es que es un juego que va por misiones, con una historia más bien outre y que irán ampliando con discos para hacerlo más largo.



¡¡¡QUE YA ESTOY ABURRIDO DE JUGAR AL MISMO JUEGO!!!! para colmo, las músicas del ROA son las mismas (no digo que se parezcan, es que son las mismas 100%, las han copiado en el ROA y listo) del Lost World, o sea, como si me pongo el último cd de los Mojinos, porque yo ya paso.

¿Los gráficos? bueno, pues las mismas caras feas y

horrorosas del PA3, los mismos decorados del Lost World, el Sprite del protagonista copiado del Lost World, y un nuevo modo de batalla tipo Illusion City (ohh ahh uhhh).

¿Qué quiero decir con todo esto? que si no teneis el PA3 os lo compreis, que ése si que molaba, que tenía una historia genial, que tenía gráficos medianamente buenos y que la música sonaba OPL4 y que a menos que saquen 2 ó 3 discos de ampliaciones

para el ROA a mi me parece el timo de la estampita, que la música es una tomadura de pelo y que los gráficos lo son aun más.

Todavía no he terminado, si sabes ingles te lo puedes pasar fácilmente en 3 horas, ¿alguien da más? sí, creo que el OH SHIT! era muuuuuuuucho más entretenido. Compradlo si teneis lo que hay que tener.



# MSX 1

## Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales

MSX MSX

Ya estamos aquí de nuevo para hablaros un poquitín del olvidado MSX-1, aunque parezca mentira, mucha gente en países sudamericanos sigue empleando casi en exclusiva esta generación, en Finlandia los MSX-1 son máquinas de culto.

Y ya sabéis que en Brasil se siguen haciendo buenas cosas para el MSX-1, como el increíble conversor de páginas HTML llamado Fudebrowser, este programa genera en el PC mediante un conversor, un fichero de extensión HTX, que incorpora el HTML y las imágenes en un solo archivo de extensión muy reducida.

Después mediante el visor diseñado para MSX-1 con MSX-DOS podrás ver la página con una calidad que te impresionará, ya que (pese a utilizar una paleta de solo 16 colores) la calidad es muy elevada.

Después mediante el visor diseñado para MSX-1 con MSX-DOS podrás ver la página con una calidad que te impresionará, ya que (pese a utilizar una paleta de solo 16 colores) la calidad es muy elevada.

Os quería también dar a conocer el excelente trabajo que llevan a cabo los colegas de Finlandia con sus MSX-1, estos chicos ya han conseguido ganar en varias partys, y ello pese a estar en clara desventaja frente a Amigas y PCs, algunas de sus demos están disponibles en su página web, si teneis la ocasión no dudeis en descargarlas, os encantarán porque consiguen efectos realmente impresionantes, sacando a relucir el potencial del MSX-1, potencial que rara vez se ha exprimido a los topes, especialmente con ciertas conversiones.



Lehenak 31

Visitad:

[www.modeemi.cs.tut.fi/~marq](http://www.modeemi.cs.tut.fi/~marq)  
y [www.hut.fi/~asilvast/bw](http://www.hut.fi/~asilvast/bw),  
en ambas páginas, el caracter  
~ se obtiene con alt+128. En  
cuanto veais las demos  
comprenderéis lo poco que  
valían otras máquinas de 8  
bits en comparación con el  
MSX.

El pasado ejemplar os  
comentaba que en esta ocasión  
íbamos a hablar de un  
simulador de tren llamado  
Sprinter, pues bien, este  
juego de EagleSoft que data  
del año 1986 es a mi entender  
uno de los juegos de cinta que  
menos tardan en cargarse,  
primero porque el bloque  
binario es de unos 18 Kb.

Pero lo más importante,  
está grabado a 2800 baudios,  
una velocidad que tiene la  
ventaja de la elevada velocidad  
de carga, pero que en  
cassetes malos puede ser algo  
problemática.

El juego en sí es bastante  
sencillo, pero en su sencillez  
radica la capacidad de  
entretener que tiene este  
bonito juego, en él se simula  
el comportamiento de un tren  
semiautomático, similar a los  
del metro de cualquier ciudad,  
en un paseo por el campo  
tendremos que mantener la  
atención en todo momento para  
evitar pasarnos de los límites  
de velocidad.

Para ello nos ayudaremos de  
las siguientes teclas:  
cursores arriba y abajo que  
permiten seleccionar el modo  
de palanca, arriba del todo  
significa puesta en  
movimiento.

Esto es, siempre que  
hayamos seleccionado una  
marcha, la siguiente posición  
es punto muerto que  
deselecciona cualquier  
velocidad y permite iniciar la  
frenada al bajar de nuevo otra  
posición.

La primera es frenada suave  
(útil porque yendo a toda  
máquina si la activamos justo  
al ver la estación, nos frena  
prácticamente en el lugar  
adecuado), con la palanca  
bajada del todo activamos el  
freno total, éste es muy  
brusco y solo lo recomiendo  
para cambios bestias de  
velocidad (ej. vamos a 120 y el  
semáforo que aparece limita la  
velocidad a 40) o si nos  
pasamos de estación.

Otra faceta muy importante  
son las velocidades, mediante  
los números que van del 4 (40  
Km/h) a 2 (120 Km/h)  
podemos seleccionar sobre la  
marcha (no es necesario  
pasar a punto muerto) el tope  
de velocidad, cada número se  
corresponde con la velocidad,  
el único que no existe es el 5,  
el tren puede ir a 40 ó a 60,  
pero no a 50, el resto son  
consecutivos: 7=70,  
8=80...0=100.

En resumen, bastante  
sencillo. Por último señalar  
que los semáforos indican las  
siguientes velocidades: verde  
= 120, amarillo = 40, rojo =  
stop. Algunos semáforos aún  
siendo verdes o amarillos,  
tiene limitación especial, en  
este caso indican un número  
que será el que pulsemos para  
seleccionar la velocidad  
adecuada.

Lehenak 32

El último detalle es que hemos de abrir y cerrar las puertas en todas las estaciones, sobra decir que si tenemos abierta la puerta y ponemos el tren en marcha (esto sucede al principio), es indudable que se acabó nuestro empleo de maquinista, el juego es bastante exigente y no permite un solo error, aunque sea por milímetros.

El juego es bastante entretenido y merece la pena ser desempolvado aunque sea por un rato, la calidad técnica es buena, aunque se echa de menos mayor número de detalles en el paisaje, ya que el tren sigue una recta que aparentemente es eterna, la sensación de velocidad es buena y en general los efectos sonoros muy adecuados.

Por cierto, todo el texto (instrucciones incluidas) están en holandés.

No hace falta ningún truco para este juego, sobre todo porque no tiene final, aunque para que no te vuelvas loco, te diré que en las estaciones el margen de parada es pequeño, hemos de rebasar todos los palitos del techo y no ver ninguno, pero sí has de ver el suelo del andén.

Adelante, ponte la gorra de maquinista y disfruta de este juego, por cierto el juego no tiene música alguna, si quieres que suene algo más que el traqueteo ponte un CD.

Nos veremos el número que viene, con un reportaje acerca del MSX-1 en la actualidad, voy a intentar entrevistar a ciertas personas que siguen empleando esta máquina como herramienta y también a programadores especializados, así que nos vemos en unos meses con más información, hasta entonces.



# VAJ CLUB

Puedes conseguir a través de nuestro club el siguiente material:

PAL CONVERTER	4500 PTS.
PISTOLA SEGA ADAPTADA	1000 PTS.
AMPLIACION MUSIC MODULE 256 Kb S-RAM	3000 PTS.
DISQUETERA PARA CUALQUIER MSX (TURBO R, 2+,...)	5000 PTS.
CABLE ALRGA SLOT	3500 PTS.
PLACA CABLE SCSI 25->50, Y OTRAS	1500 PTS.

## ¿LAS TIENES TODAS?

### Revistas en papel:

Número 1 y 2	...	3000	pts
Número 3	...	3000	pts
Número 4	...	3000	pts
Número 5	...	3000	pts
Número 6	...	3000	pts
Número 7	...	3000	pts
Número 8	...	4000	pts
Número 9	...	4000	pts
Número 10	...	4000	pts

### Suplementos en disco:

Número 1	...	2000	pts
Número 2	...	2000	pts
Número 3	...	2000	pts
Número 4	...	2000	pts
Número 5	...	2000	pts

## ¿A QUE ESPERAS?



# A PRUEBA...

Autor: Ivan Nieto



- Se pueden generar ejecutables para otras plataformas.

### ¿Dónde encontrar HITECH C?

En la dirección ftp://ftp.funet.fi/pub/msx/Programming/C. Una vez bajados los ficheros HITECHx.x, bajaremos también el fichero LINK.COM y los descomprimos en un directorio. HITECH no utiliza subdirectorios, por lo que los ejecutables, los ficheros de cabecera y la documentación quedan todos mezclados en el mismo nivel.

Hoy en día, para los que usamos nuestros ordenadores obsoletos, estamos condenados a usar el BASIC para realizar nuestros programas.

Pero, ¿qué ocurre cuando queremos hacer un programa que funcione bajo el DOS? Simplemente tendrías que programar en ensamblador, cosa que no mucha gente está dispuesta debido a su complejidad. También tenemos la posibilidad de programar usando HITECH C.

### Pero ¿qué es HITECH C?

HITECH es un compilador de C que funciona bajo la línea de comandos de DOS1 y DOS2. Proviene de los entornos CP/M y ha sido portado a MSX por la misma compañía. Estas son algunas de las posibilidades del compilador:

- Con un simple comando, compilamos, ensamblamos y linkamos de un paso.
- El ejecutable generado es pequeño y rápido.
- Run-time que ofrece todas las funciones de la librería estándar C.

### Comenzando con HITECH C

Lógicamente, si queremos utilizar el compilador, tendremos que aprender el léxico del lenguaje C. Hoy en día podemos encontrar un montón de libros sobre C en cualquier librería. ¡Ojo! Sólo nos sirven aquellos libros que hablen sobre ANSI C.



El comando C no es más que un fichero por lotes que se encarga del análisis del código y posterior compilado del fuente. Contiene varios ejecutables que se encargan de todo el proceso:

CPP es el preprocesador, se encarga de manejar macros; P1 se encarga de analizar el código y su sintaxis; CGEN genera el código en ensamblador; OPTIM optimiza el código, reduciendo por ej. el tiempo de compilado;

>C -V PRUEBA01.C

>AKID PRUEBA01.C

Veamos pues como sería nuestro primer programa en C main()

```
{
printf("Hola, bienvenido al mundo del lenguaje C \n");
}
```

Guardamos el fichero, en el mismo directorio de HITECH como PRUEBA01.C Y para compilarlo ejecutaremos la instrucción:

LINK linka los ficheros objeto con las librerías; OBJTOHEX termina el proceso generando un ejecutable.

El parámetro "-V" nos ofrecerá toda la información en pantalla de todo el proceso. Si todo ha ido bien y nos devuelve a la línea de comandos sin indicar errores, el proceso habrá terminado y estaremos listos para ejecutar el programa. Si hay errores, seguramente te habrás equivocado a la hora de escribir el código.

La velocidad de compilado dependerá del ordenador que tengamos. Programas pequeños tardan segundos en compilarse en un MSX2, y programas grandes pueden tardar hasta minutos. Personalmente puedo decir que me parece bastante lento si no tienes un TurboR :(



El nombre del ejecutable será el mismo que el del fuente pero ahora con la extensión .COM. En nuestro caso quedaría PRUEBA01.COM Si lo ejecutamos nos aparecerá un bonito mensaje de bienvenida al C ;)

# UZIX

¿Qué es UZIX?

UZIX: UNIX IMPLEMENTATION FOR MSX basado en UZI escrito por Douglas Braun y portado a MS-DOS / MSX por Archi Schekochikhin y Adriano Rodrigues da Cunha.

UZIX es una implementación del kernel UNIX escrito para PC ó MSX. Incluye casi todas las características de la 7 edición del UNIX AT&T.

UZIX ha sido escrito para funcionar en PCs (Bajo MSDOS) ó en MSX2/2+ y MSX TurboR. Casi todo el código ha sido escrito en C y ha sido compilado usando Turbo C (en MSDOS) y el Hitech C (en MSX).

El código de UZIX es de dominio público y no contiene ninguna parte del UNIX de AT&T.

UZIX implementa casi todas las características de un UNIX tradicional:

Todas las características de I/O en cuanto a ficheros, directorios, sistemas de archivo montables, IDs de usuario y grupo, tuberías, etc. El número de procesos está limitado solamente por la disponibilidad de memoria virtual, con un máximo de 31 procesos (un total de 1 Mb de memoria).

Pero lo realmente importante de éste sistema no es que sea un clon de UNIX para MSX, no que incorpore todas las características de un UNIX, si no la más importante de todas: la pila TCP/IP. ¡SI!, ¡UZIX incluye una pila TCP/IP parcialmente funcional que nos brinda la posibilidad de conectarnos a Internet desde nuestro MSX!

¡Ojo! la pila TCP/IP de UZIX aún está en desarrollo, pero es completamente funcional para conectarnos y hacer un par de cosillas en Internet. De momento éstas son algunas de las posibilidades de la pila

- Conexión a Internet utilizando PPP ó SLIP
- Soporte de llamadas a proveedores
- Implementación de IP, ICMP, TCP y parte de UDP
- Respuesta automática de pings
- Manejo de peticiones DNS
- Implementación de la IP loopback

Y éstas las aplicaciones para Internet:

- Telnet
- Ping
- Finger
- FTP
- POP (correo)
- DNS
- Netstat
- Driver SLIP y PPP

Por ahora, eso es todo lo que podemos utilizar conectandonos a Internet usando UZIX, que no es poco. El autor de UZIX tiene planeadas varias cosas, como pueden ser un navegador gráfico, demonios ftp y telnet

para que podamos ser servidores de ficheros con nuestros MSX, implementación IPv6 que no es otra cosa que el protocolo de Internet2...

## Entrando al sistema.

Bien, ahora que sabemos un poco más sobre UZIX, vamos a probarlo ;) Lo primero es hacernos con una copia ó bajarnoslo de Internet. Lo podemos encontrar en <http://uzix.msx.org>

Una vez que nos bajemos la última beta disponible, que a la hora de escribir éste artículo va por la 0.1.7, la descomprimos y tenemos un bonito disco UZIX. Metemos el FDD en la disketera de nuestro MSX y arrancamos con él. Personalmente, he probado a emular la imagen con START y con el HDEMU (sólo para TurboR) y no me ha funcionado. Creo recordar que usando el comando EP (para MegaSCSI) sí funciona.

Si todo ha ido bien, nos aparecerán un montón de cosas en la pantalla comentando todo lo que está haciendo: arrancar el kernel, inicializar la pila TCP/IP, blablalabla. Una vez que ha terminado todo el proceso, nos deja en el "login".

En todos los sistemas UNIX, tenemos que identificarnos en la máquina para poder entrar y usar el sistema. Escribimos "root" (sin comillas) y ya podemos entrar en el sistema. Los comandos de UZIX son los mismos que en cualquier otro UNIX. Para los nuevos, comentar que en UZIX (y en

UNIX) los comandos se escriben en minúsculas, y que los comandos no son iguales a los de MSDOS.

Algunas equivalencias:

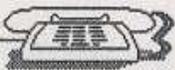
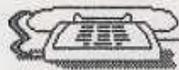
UZIX	MSDOS
ls	dir
cp	copy
rm	rm
mv	move
mkdir	md
cd ..	cd..

## Opinión del autor.

Veo un gran proyecto en marcha, un proyecto que no ha caído en el olvido como muchos otros, y un proyecto que avanza poco a poco. El autor de UZIX está haciendo unos esfuerzos bárbaros para que los usuarios de MSX podamos tener una implementación UNIX, la cual, además nos permita conectarnos a Internet, cosa que no es poca. Y en un disco de 720 Kb ! ;-)

En mi opinión, toda la estructura del sistema es perfecta, aunque creo que tiene más prioridad la posibilidad de que UZIX sea instalable en el disco duro, ó que sepa manejar interfaces SCSI ó IDE. Creo que conectarnos a Internet desde el MSX es genial, pero si podemos hacerlo y ni tan siquiera podemos bajarnos el correo o bajarnos un par de ficheros porque no nos entran en un diskete...

Creo que opino como muchos otros usuarios, que UZIX se consolidará y realmente se empezará a usar masivamente cuando sea instalable en el HDD.



Autor: Ellos, la secta

Bueno, pues en la Lehenak 11 hacemos la línea directa con Mesxes, vale? Bien, pero como no nos da tiempo a hacer un artículo, les hacemos unas preguntas y que las respondan entre todos, o algo. Pero es muy largo y no tenemos fotos ni para la contraportada. Camprotaviesa!

Así hemos hecho el especial secta (ya te habrás fijado en la editorial). Aquí os dejamos la tan esperada entrevista a los tan imponentes, ...ellos.

1. ¿Por qué sois tan guapos?

SaveR: Supongo que os estais refiriendo al Antonio. Hombre, hay que reconocer que guapo lo es, dado su parecido con el de la serie de Star Trek (ver SD #12), pero no nos engañemos, que si al Néstor le quitaras esa melena que le llega hasta la cintura, la cosa cambia mucho.

Ramoni: Bueno, permíteme que discrepe... Se referían a mí. El secreto está en el pelo. Lo importante es que esté bien cuidado... ya lo dice la canción...

Konamiman: ¿Qué Star Trek ni qué options fritos? El payo ese era de una piniñola llamada Stargate o algo así! Cambiando de tercio, es evidente que la sabiduría popular se hace cargo por sí misma y ya dice el refrán que "la obsolescencia es bella", lo cual sin duda habilita a gentelmanes tales que lo a conquistar cuantas Kyokos me proponga y no digo trigo por no decir Nesquick y bla, bla...



2. ¿Por qué el SaveR y todos ligan con japonesas, pero yo y mi hermano nos comemos los mocos?

SaveR: ¿Vosotros/as también? Pues en ese caso será porque no demostrais tal interés durante las 34 Horas del día. O porque no sois tan guapos (que podría darse el caso). Pero no generaliceis, que al Ramoni le molan las yayas (preferiblemente de "autobús") y al Marcos las hermanas de sus amigos (preferiblemente la del capitán).

Ramoni: Aquí va a haber ondonadas de hostias...

SaveR: Me enemembro de aquel 12 de Abril del 95... Menremembro más que nada porque era el día de mi cumpleaños. Néstor y yo nos hablamos comprado una Beppin aprovechando que el Ramoni nos había hechado de su casa por hacer secta.

Cuando abrimos la revista nos quedamos parados (como el intenné). Acababamos de comprender algo que durante años parecía claro: las japonesas molaban más que cualquier otro bicho viviente. En mi cabeza se autoformó la frase "Quiero una japonesa" y no paré de decírla durante 3 años. Lo del Néstor vino luego, aunque también quedó bastante tocado. Me acuerdo cuando cada semana mandaba 18 cartas a 15 japonesas distintas!!

Konamiman: La efectividad de la mente: nos tomamos nuestro tiempo antes de decidrnos a adquirir tan preciada publicación sobre japopayas pobres (que ni pa ropa tenían), que fue examinada a conciencia en el trozo de cuarto del Ramoni, tras lo cual se llegó a la conclusión antes mencionada por el Puto. Por cierto, que me etktrata que el susodicho no haiga mencionao lo de la armadura, porque es un algo que tiene más tela que dólares el Guillermo Puertas.

SaveR: Tres años después llegó el día en que de esas 200 que acabé conociendo una me dejó picha triste y me enladorió. Estoy hablando de la Shifu. Seguidamente se desató la época del "cabrón" (encabezada por el Néstor) que siguió los pasos del maestro para después acabar con una tal Kickuyo. Pero todo esto ya es historia. Ahora lo que está de moda es el "rollete chapucero".

3. ¿Por qué secta?

Ramoni: ¿Por qué no? XD

SaveR: Secta no es más que dejarse llevar por las chorradas que pasan por tu cabeza, hablar así como vas pensando las cosas, aunque no tengan sentido o falte estructurarlas. Secta es bajarse de los coches cuando

están en marcha, meterse en el cuarto del Antonio mientras se llenen los gritos de su madre salir de la cocina, hacerse un bocadillo con las llaves del coche en el parking del Alcampo, o cojerse una pizza gigante del Angela y comersela con las manos en la estación del tren, jugar con las latas de coca-cola que sobran, y luego haberlas estallar cerca del Néstor.

Eso es secta, y como mola más que ir de "mayor" por la vida, fumando, bebiendo alcohol, discotecas, chumba-chumba, caballitos con las amotas, etc etc, pues lo practicamos.

Ramoni: Joder, espero que esta gente corrija las faltas, porque macho... te has cubierto!... Solo un añadido: La secta no se hace... surge.

Konamiman: Secta es hacer un artículo de ensamblador que se caga la perra de lo supermega que es y de los conocimientos avanzados que imbuye en el lector... pero que luego el OxtiaMacho se queje de que no se puede leer porkestá lleno de tonterías, o que los del MCCW dicen que no lo publican porke tiene demasiado humor (y eso que en la versión níngrlés desaparece el 90% de la secta!!)

4. ¿Cuando os conocisteis?

SaveR: Primero en el 88 nos conocimos yo y el Antonio (vivimos en la misma manzana) y luego el resto del club allá por el 90. Cogimos por norma reunirnos cada viernes en casa del Ramoni, para copiarnos juegos, hablar de lo que se hacía y hacíamos, y un poco de secta. El Ramoni era muy homo y cuando veía que le robábamos pelotitas y tal nos hechaba de su casa (ya me dirás!). De ahí surgió la canción del "Eh-Ramoni", gracias a que nos hechó porque el Raul (uno que venía) se reía solo de verle.

Ramoni: Vaya panda de illos putas erais...

Konamiman: Aún recuerdo el profundo disgusto del -por aquel entonces tan niño- Ramoni al darse cuenta gracias a nosotros de que su 8280 sólo tenía 128K de RAM y no 256K... suerte que con nuestro firme apoyo consiguió superarlo con el tiempo. (ejé-ejé.)

5. ¿Quién tiene el pelo más cuidado?

SaveR: Cada vez que venía a mi casa mi madre le decía: "Ay Ramón, rey, que chico más guapo". Lo del "pelo más cuidado" fue un adorno que le metí más tarde. Ramoni: Ultimamente no me lo dice... sniff... ya no me quiere?

Konamiman: Tranquilo Ramoni... todos te queremos!

6. ¿Que les llevó a hacer un fanzain?

SaveR: El primer intento fue motivado por el vacío que creó la desaparición del Nihongo. Parecía que no había otra solución si no queríamos ver como el MSX se podría. Fue una época llena de experiencias que nos gusta recordar. Grapando los fanzines en la puerta de correos, revelando las fotos en el cuarto de baño del Ramoni, fotocopiando las fotos de las MSX Magazine porque nunca teníamos nada de relleno y lo mejor, aquella vez que dije: "Pasando de graparlo, mejor mandarlo así sin nada y la gente que se lo grape" ...y lo hicimos.

Ramoni: Eso fue la Club MESXES... apoteósico fanzine del cual sacamos tres números... una joya... El SD surgió algo más tarde... ¿en el 95? Al principio era muy cutre, pero poco a poco fuimos consiguiendo más medios y creando un estilo propio... para bien o para mal.

Konamiman: aquí hay un lío con las fechas ke te kagas... amborejam, Club MESXES (el fanzine) es del 92 y SD#1 es de agosto del 94. Qué tiempos: pegábamos carteles anunciando el fanzain (Club Mesxes) en las farolas de palama de X... y una vez en la copistería un yayo nos dijo que el MSX tenía colores maravillosos y no sé ké más more...

7. ¿Que opinais sobre el Lehenak?

SaveR: Joer, que pregunta más facha. Os admiro al igual que a muchos otros por el simple hecho de hacer una revista. Acabamos de hacer la noche de la decadencia y nadie puede imaginar lo que se sufre, ni intuirlo. Hay que tener los güebos bien redondos. Una de las cosas que más me llama la atención de vosotros es el hecho de haber formado un club con los miembros de una familia. La primera vez que me enteré me pregunté como podía funcionar eso.

Todavía no lo sé pero habeis demostrado que es posible. Principalmente buen rollo, siempre mostrando su cara más positiva y ahora ya unos SECTARIOS.

Ramoni: A mí no me gusta hacer la pelota. Es una mierda de fanzine. (yej, yej!)

Konamiman: Oxtia! ¿Pero hay más fanzines? De lo que sentera uno. No, si mola, pero faltan artículos de ensamblador de tan alto nivel y categoría como los de ese chico medio calvo, ¿cómo se llamaba... Néstor o algo así?

8. Una palabra que rime con camión.

SaveR: Mamón.

Ramoni: Puedes repetirme la pregunta?

Konamiman: Psion, la ciudad de los últimos obsoletos auténticos.

9. ¿Desde qué año empezásteis la revista?

SaveR: Como ya hemos dicho el primer intento fue en el 90 (si no me equivoco) después de la Nihongo. Nunca "dejamos" de hacer esa revista, simplemente la cosa se alargó y acabó en el olvido. Seguramente porque nadie nos ponía fechas límite.

Ahora con las reuniones de Barcelona la cosa se va sincronizando. El segundo intento empezó en el 94 y todavía dura, por lo que ya podemos decir que lo de intento se ha acabado, y que ahora, tras 15 números, sí estamos haciendo un fanzine. Esta vez fue el Ramoni quien lo empezó todo, y prácticamente se currió el solito el número uno, mientras nosotros le mirábamos y le repetíamos "Ramoni, que no podrás...".....

Ramoni: Afortunadamente para el número 2 ya les convení de que sí, y fue entonces cuando el Mato entre dudas y ideas locas me propuso poner una sección en la que hablaríamos de cosas nuestras... vamos, los inicios del Secta Mesxes....

Konamiman: Anda ke no molaba maquetar a mano con estijeras (superstichers) y pegamento (el idem, jefe)... anda ke no nos costó convencer al Puto de que instalara el Pajas Maker en el ordenata de su papá oso (por aquel entonces el único existente/disponibilizable en la secta)... anda ke no moló lo de la primera tirada del SD#9...

10. Ahora el "34" es nuestro objeto de culto. ¿Cómo empezásteis esta religión?

SaveR: La culpa fue del Mato. El y su pasión por el motorista número 34: Kevin Swanthz (sescriu ehinnes?), hizo que se popularizase el numerito dentro del club.

Ahora lo vemos escrito por todas partes, el reloj marca siempre las n y 34, las estadísticas marcan el 34, y el mundo ha acabado girando respecto al número 34.

Konamiman: Lo que poca gente sabe es que el segundo número bisiesto de la secta es el 89, ke es cuando el Schweppes ese ganó noseké título...

11. ¿Por qué nunca coincide el Capitán corbata y el Mato?

SaveR: (Contestare por él si no aparece). Por lo mismo que el clar-ken ese y el supraman.

Ramoni: ¿Insinuas quel Capitán Corbata es en realidad el Mato? No me lo puedo creer!!

Konamiman: Sé de buena tinta que son buenos amigos y a veces se arrejuntan para acariciarse las piernas mutuamente.

12. Pregunta para HNestor: ¿Options fijos o libres?

Ramoni: En representación de HNestor diré lo que seguro respondería él: "Usá NestorBasic! Con NéstorBasic podrás acceder a toda la memoria, propia y ajena, investigar por los slots, compatibilidad de formato, bla, bla, bla..."

Konamiman: Jua jua jua, que gracioso Ramoni, por poco me hernio. Bueno, depende del juego; si es un Nemesis al uso, sólo los options libres permiten una total libertad en cuanto a la formación de ataques a cual más sofisticado y bla, bla... pero si es una Ru al uso, el option ha de estar fijo, bien fijo... a ser posible atado a una farola.

13. Pregunta para el Ramoni: ¿Por qué dejaste el puesto de capitán?

Ramoni: Mo pagaban mis honorarios... me quejé al

sindicato y me aconsejaron que les pusiera una denuncia... A estas alturas mis abogados están tramitando el papeleo al uso.

Konamiman: Yo tengo otra versión: "Jooo hacédme caso... buaaa... yo así no juego... malos!! Mamaaaa!!!"

14. Pregunta para el SaveR: ¿Cuáles son tus próximos proyectos?

SaveR: Pues ahora mismo acabar el Hajiku Mania Twins y conseguir que la batería me haga los tukutupas cuando debe hacerlos. Una vez vuelva de la Ru quiero hacer la versión x Mania del Doramus, y mejorar con algunas aplicaciones mas el NeoAutoejome. También tengo proyectos con el interné: Continuar con la ampliación del buscador "Sagashter" y uno que me está quitando el sueño, una sitio donde subastar artículos única y exclusivamente relacionados con el MSX, a nivel mundial y gratuito. - como lo flipo

Konamiman: Este tío está enfermo. No es normal que acabe tantas cosas que empieza.

15. ¿Qué te llevarías a bla,bla,bla?

SaveR: El mapa del tesoro y... una botella vacía (por si acaso).

Ramoni: Todos los Lehenak para pasar el rato :)

Konamiman: el Nemesis 2 y la Kyoko 1.

16. ¿Cuántas revistas y croquetas tenéis pensado hacer?

SaveR: Revistas mientras nos

**Lehenak 43**

queden fuerzas ya que las ganas las seguimos manteniendo. El único problema real es la falta de tiempo y los cuelgues del windons. Así en grupo nos gustaría hacer un segundo Disk I/O error algún verano de estos.

Ramoni: La cuestión es que no lo pensamos. Si lo hicieramos, igual ya lo habríamos dejado.

Konamiman: Mientras queden algos que puedan llamarse NestorAlgos, los haré.



17. ¿Qué opinas sobre la futura nueva maquina?

SaveR: Si dejaremos de estar obsoletos, la vamos a encontrar hasta en la tienda de la esquina y va ha ser super guay, entonces, sinceramente prefiero que nunca llegue a ver la luz.

Y digo esto porque lo que mas me gusta del MSX en estos momentos no es tal juego o tal programa, no es que tenga dispositivos SCSI ni que pronto podamos conectarnos a Internet, sino algo mucho más sencillo, me gusta el ambiente que se respira entre nosotros.

Desde hace ya tiempo, con lo que yo disfruto es llendo a las reuniones de Barcelona (las Rus), programando cualquier cosa (sobre todo cuando está lloviendo), y encontrarme con otros usuarios.



Me gusta la situación en la que se encuentra hoy en día nuestro sistema, alejado de ese campo comercial y no cambiaria nada. Firmaria para que todo siguiera así durante muchos años más, y por lo menos yo, no tengo intención de sacar mi MSX e intentar reintegrarlo fuera, donde la gente ya ha demostrado que no le interesa.

Yo lo veo como dos bandos. En uno, el MSX y el otro es todo lo demás. Me parece muy positivo mostrarlo a ese segundo bando, para que algún interesado pueda tener la oportunidad de disfrutar como nosotros, pero nunca hacer un intento de reintegración o fusión.

En cuanto a los MSX en un solo chip, los móviles y las neveras, me parece muy bonito, curioso y significativo, como cualquier otra cosa, pero muy lejos de lo que yo y mucha gente espera del futuro del MSX.

Ramoni: Yo he oido muchas cosas sobre el nuevo MSX, y todas muy diferentes... depende de cual sea la que al final gane me parecerá una pasada o una bazofia... Lo que yo quiero es un MSX como los de siempre, con un poco más de todo, pero sin aberraciones. Me gusta el MSX como ordenador al uso,

pequeño, fácil, sencillo y elegante. En el momento en que deje de ser todo esto y pase a ser un electrodoméstico multiusos superpotente y superguay ya no será MSX.

Konamiman: Mi opinión es un artejuntamiento de la del Futu y la del Ramoni (tampoco tengo mucho tiempo para mucho más). Sólo dos añadidos: qué picha triste me quedé cuando me enteré de que lo que el Nishi iba a hacer era un emulador y no un MSX real, y que hubiera preferido que dijera "no haremos hard nuevo pero aquí tenéis el MSX DOS 3, el TCP/IP, y compiladores al uso pa que hagais pajas al uso (valga la chinencia)"

18. ¿Es la secta un virus contagioso? ¿se contagia por el aire?

SaveR: La secta es contagiosa, y nuestro fancine una sobredosis que puede acabar con cualquiera.

Ramoni: que duda cabe... está tan extendida que vamos a tener que inventar algo nuevo para destacar!

Konamiman: La secta no hace al sectario, pero se hace camino al andar, o algo así. Au, que tengo que enviar esto antes de las 20:30, dícel Ramoni, y son las 20:04!

**Lehenak 44**



# EL ASTUTO

Aquí tenéis una hornada calentita de cargadores, a disfrutarlos!

## Deuter Ninja

Para conseguir inmunidad en el "Advent of the Witch" tenemos que seguir los siguientes pasos: Abrimos el fichero "m.com" con un editor en hexadecimal y buscamos la cadena "dd cb 03 fe 18 0a". Una vez que la hayamos encontrado sustituimos los bytes "fe 18" por "00 00" y grabamos el fichero con los cambios.

## Cross Blaim

```

1
2 'Cargador para el Cross Blaim
3 Realizado por Kabish para Lehenak
4
10 FORA%=1103:BLOAD"blaim"+HEX$(A%):RNEXT
20 BLOAD"blaim.4"
30 POKE &HAE4,0 :inf, money
40 POKE &HAE7, &HC9 :immunity
50 DEFUSR=&HD000A=USR(0)

```

## FeedBack

```

10 'Cargador para Feedback - Teonosoft
20 'Realizado por Kabish para el zine lehenak
30
40 SCREEN=MD:TH80:COLOR15,1:KEYOFF
50 LOCATE14,9:PRINT"Inserta el Disco del Feedback y Pulsa una tecla"
60 LOCATE14,9:PRINT"-----"
70 :FINKEY$="" :THEN?0
80 BS=DISK$(0,27)
90 P=PEEK(&HF351)+PEEK(&HF352)*256
100 P=P+492
110 POKEP,201
120 'cambia el 201 x 71 para restaurar el original
130 DSK0$ 0,27

```

## Freddy Hardest in Manhattan Sur

```

1 POKE-1,170
5 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
15 CLEAR 100,55000
20 BLOAD"slots.bin":R
30 BLOAD"fredusr.bin":R
40 BLOAD"fredy1.bin":R
50 BLOAD"fredy2.bin":R
60 BLOAD"fredy3.bin":R
70 BLOAD"fredy4.bin":R
80 BLOAD"fredy5.bin":R
90 BLOAD"fredy6.bin":R
100 POKE&HA1D0,0
101 POKE&HA1D1,0
102 POKE&HA1D2,0
103 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=USR(0)

```



6 Las noticias nunca faltan en el mundo MSXero, ya sean buenas o malas siempre hay nuevas.

Hace un tiempo se cogió con muy buena opinión las declaraciones de ASCII en las que daban a conocer su intención de resucitar el MSX con un ordenador nuevo pero compatible con lo anterior.

Pero este proyecto se va a hacer por etapas, y las previas al definitivo lanzamiento al ordenador en sí son la creación de un emulador para refrescar a la gente, y crear un sitio de Internet donde empezar a vender Soft, en principio para ese emulador. Parece ser que a día de hoy esto se retrasará hasta el año 2003, todo será esperar.

Como en estas páginas habreis leído, se está llevando a cabo la implementación del sistema operativo Unix para MSX, con bastante éxito por el momento, ya que ha sido dotado con la posibilidad de trabajar con el protocolo de Internet, gracias a lo cual, con un simple RS 232C y un modem, podemos hacer uso de Internet desde el MSX.

Por ahora no se puede acceder a Web, pero el camino ya está empezado, y por el

momento podemos manejar correo electrónico y hacer FTP entre otras cosas.

Esto más que una novedad es un llamamiento a todas las mentes inquietas del MSX, que tengan ganas de programar un poco.

Dentro del comentario de la Euskal #8, ya dejábamos ver la intención de tomar una participación más activa para la próxima vez. Dentro de los eventos de la party se realizan concursos de músicas y demos.

Creemos que sería una buena idea que algunos de nosotros presentasen algun proyecto de demo, por simple que sea, para crear así un apartado exclusivo MSX, y que todos los asistentes viesen esas tres letras mágicas en la pantalla gigante.

El problema es que la organización podría exigir un mínimo de participación para organizar el concurso, por eso es importante que cuanta más gente colabore, mejor. Si no llegasen a presentarse un número mínimo de participantes, hay un concurso "libre" en el que se puede presentar cualquier cosa en formato VHS, de manera que no habría problema en ver las demos funcionando.

# VAJ 2012

