

Musica SCC

Noticias del estándar



Lehenak



**HELL FIRE
KILLER**

MADRID SX 2001

BARCELONA XVIII

LINEA DIRECTA CON
MATRA

NUEVA SECCION:
CD'S QUE VES

MSX 2 cartridge

TALLER MECANICO
CABLE SCSI DE 50 A 25

KONAMI

Y MUCHO MAS...



V
A
J

REDACCION
VALERIANO VELASCO
VERONICA VELASCO
ANDONI VELASCO
ANTXIKO GORJON
IVAN NIETO

COLABORADORES
RAFAEL CORRALES
JUAN MANUEL DE LA CRUZ
ANGEL CARMONA
MATRA

MAQUETACION Y FOTOGRAFIA
ANDONI VELASCO
JULIO VELASCO

DIBUJOS
VERONICA VELASCO

PRODUCE
V.A.J. CLUB 2001
APARTADO DE CORREOS 137
48900 BARAKALDO
TELEFONO: 944379369
E-MAIL: msxuser@terra.es

C
L
U
B

EL PRECIO DE ESTA PUBLICACION ES DE 500 PTS.
(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS)

V.A.J. CLUB NO SE HACE CARGO DE LAS
OPINIONES Y COMENTARIOS EXPRESADOS POR LOS
AUTORES DE LOS ARTICULOS.

MSX MSX MSX MSX MSX MSX

EDITORIAL	2
EN PORTADA	3
TALLER MECANICO	5
18 SALON DE BARCELONA	7
MADRIDSX 2001	13
MSXLAND	17
MSX1 : LO QUE QUEDA	22
FANZINES NEWS	25
CDS QUE VES	29
PASATELO	32
LINEA DIRECTA	35
A PRUEBA	39
LEHENAK INFORMA	42

MSX MSX MSX MSX MSX MSX

EDITORIAL



Bienvenidos al siglo XXI.

El MSX se hace mayor de edad, y todos nosotros seguimos haciéndonos mayores en edad. Hay que cuidarse un poco, y que mejor manera que leyendo un nuevo ejemplar de la Lehenak.

Estamos de enhorabuena, porque estrenamos nueva sección. El nombre de esta sección habla por si solo, CD's que ves. Ya os podéis imaginar que el tema a tratar a partir de ahora van a ser los CD's de Audio.

Empezamos por un par de CD's imprescindibles de los que seguro ya estais disfrutando, y si no es así no esperes más, tienes que comprarlos ya.

Esperamos que esta sección tenga buena acogida por vuestra parte, por la nuestra ponemos todas nuestras ganas, y hablaremos de algunos CD que hayan aparecido o vayan apareciendo en lo sucesivo.

Por otra parte hay dos bajas momentáneas en esta ocasión. Son Tú Opinas y El Astuto, ambos por problemas de espacio a la hora de la maquetación, pues uno incluso está listo, y para el otro ya tenemos un buen cargamento de Pokes, esperamos que para

la próxima puedan ser incluidos.

Es una de las razones por las cuales este número ha quedado un poco menos voluminoso que otras veces, también circunstancialmente los artículos son más cortos, aunque nuestra intención siempre será ir a más y mejorar en todo lo posible.

En la Línea Directa, hemos tomado el mismo camino que en el número 10, de manera que el artículo queda con la misma fórmula de preguntas lanzadas por nosotros que cada uno de los miembros del club, que en esta ocasión es Matra, responde a su gusto. De esta manera conocemos de primera mano sus palabras y opiniones.

Como siempre incluimos los necesarios reportajes de las últimas reuniones de Madrid y Barcelona. Además de las secciones de MSX 1, Taller Mecánico, juegos en MSX Land, revisión de revistas y del dispositivo IDE en A Prueba.

Para ayudaros a acabar un juego muy sectario, en el apartado Pásatelo, puedes encontrar la solución del Kao Tika.

Pues ya lo sabes, disfruta leyendo Lehenak.



EN PORTADA



Autor: Andoni Velasco

VAMPIRE KILLER™

Erase una vez un tranquilo reino de Europa llamado Transilvania, donde todo el mundo vivía feliz y comía perdices.



Hasta que un día llega un señor que dice que es un conde, pero en realidad es el príncipe de las tinieblas y comienza a decapitar, empalar y hacer otras sutilezas a los pobres campesinos de la zona.

El tal Vlad Dracul, se dedicaba a invitar, majo él, a los más pobres de la zona a su castillo, prometiéndoles un estupendo banquete, y cuando les había llenado el buche, el

malvado adornaba los caminos con los cuerpos empalados de sus huéspedes (¡qué malo!).

La única esperanza de la humanidad es el joven Simon (que no Simón) Belmont, que con la ayuda del látigo místico que heredó de su querido padre, se adentra en las profundidades del castillo maldito para destruir a Drácula y todo su ejército de monstruos.



Así creó Konami sin saberlo, una de las mejores y más grandes sagas de juegos de toda la historia, que tuvo continuidad más allá de

Vampire Killer en casi todas las plataformas que han existido, hasta nuestros días.

Pero esa es una historia demasiado larga para esta modesta sección. Si queréis extender conocimientos sobre la mítica familia Belmont, y sus múltiples enfrentamientos con el mal, encarnados en el conde Drácula, Iván Nieto todo un entendido en el tema, ha preparado aprovechando la ocasión un completo dossier de todos los juegos e historia del Akumajujo Dracula.

Este es el nombre original de los juegos, que ya sabéis que aparece como tal, con tres Kanjis grandes en la presentación del juego, si pones el mismo en un ordenador japonés.

Este juego, simplemente marcó una época, todos los aficionados de los videojuegos se compraban un MSX 2 para poder jugar a esta joya.

Los gráficos del juego son estupendos, pero lo es más aun su banda sonora, desde la más sencilla música original en PSG, hasta las mejores melodías orquestadas.

También se ha hecho mítica su música por las siempre características guitarras de las versiones arregladas o de otros videojuegos, pero sé

por experiencia, que incluso los más pasivos, y no iniciados en el juego o en la saga, saben apreciar la música como una de las mejores compuestas para un videojuego.

Hoy día, el juego puede parecer un poco falto de imaginación, pues es ir avanzando por el castillo, encontrando las llaves para las sucesivas habitaciones, donde nos espera un enemigo final, hasta enfrentarnos con el mismísimo Dracula, pero su jugabilidad supera cualquier obstáculo.

Es genial la posibilidad de ir consiguiendo mejor equipo para la aventura, supongo que a todos os pasará lo mismo a la hora de ir a donde los vendedores, cuando llevamos la cantidad de corazones necesaria para poder conseguir por fin el escudo o la espada (la mejor arma), y el pobre anciano nos pide el doble! Pues a la mierda, a matarle, por hurraño.

Ahora que has acabado de leer este artículo es un buen momento para hechar una partidita al Vampire Killer, pero eso sí, a ser posible con el cartucho original y sin el Game Master en el segundo Slot, que de seguro merece la pena.

Hasta otra, Konamiadictos.

BARCELONA

18 ENCUENTRO

Autor: Andoni y Veronica



Ya lo decía mi abuela, no dejes para mañana lo que puedas hacer hoy, y como yo sonno un buen nieto, ya lo ves, a las 6:49 del 8 de Diciembre ya estamos escribiendo el artículo de la reunión. Por primera vez estamos haciendo el artículo de la reunión en tiempo real, gracias a la Cassiopela, amiga inseparable aunque en sus interiores tenga Windows.



Momentos de tensión en el sorteo. Sí, la cabeza es la de Agón.

Tras 34 días de decadencia, por fin se acerca la rú. Digo decadencia porque no hemos parado de trabajar haciendo la revista y preparando cosas para el evento que promete ser inolvidable.

¿Que para qué vamos un día antes? Pues es fácil; para acordarnos durante todo el día de lo que nos hemos olvidado como el cepillo de dientes y para ir al chino del truco.

Lo que más omola es que ayer salió nuestro grupo japonés preferido en la tele, dentro de poco saldrá la Den Yu Land (o no).

Ya estamos en Barcelona y vamos a dar un paseo por la ciudad. Hemos visto el puerto de Barcelona y sus alrededores, también teníamos pensado montar en el teleférico, pero estaba cerrado.

Pero aun quedaba lo peor, porque la cena iba a ser en un Fans&company de mala muerte (y allí no tenían el Hajiku, ni son guays ni nada), llevado por unos niños, que daban más asco que ver al option comiendo cerdo agridulce.

Pues eso, el lugar da asco, la comida mal hecha y sin ingredientes, por no tener ni siquiera tenían huevos. Tendrán noticias de nuestras quejas, porque ellos no son y nosotros somos.

Tras la comida basura (nunca mejor dicho), fuimos quejándonos camino del hotel. Hay que dormir para estar frescos en la reunión.

La última reunión del siglo.

Ya se veía la inmensidad del nuevo local de la reunión, esta vez era en el sitio ese de los cristales azules de al lado de siempre.

Era un sitio gigante y daba miedo ir solo al servicio. Los stands tenían mesas más grandes y fuertes soportando así mejor los cientos de toneladas de juegos y revistas que les hacemos resistir año tras año.

Además en esta ocasión nos los han adornado con una bonita pero a la vez poco práctica funda de plástico roja, que al poner cosas encima resbalaba una pasada.

Ya van llegando los payos de las islas, de Madrid y otros sitios, y otros que no son payos, sino que dicen venir de un lugar mágico donde hay más gente como ellos y el ordenador chino de tres letras se usa más que aquí.

Hnéstor: Verónica, ¿Te vienes a poner flechas conmigo?
Verónica: ¡Omola!

Al final no fue con su estimado sensei, fue con el Pol Roca que no tiene MSX pero que organiza las rú, y en el caso de ésta, el salón del MSX.

Al volver, pude ver y oír cómo preguntaban las viejecitas a ver qué era



El ya mítico intercambio de Fanzines con Moai Tech.

aquello, pero no me paré a sacarlas de sus dudas, tenía una importante misión; poner los fantabulosos y omoshiroi EVAs de L'arc'en'ciel y de X Japan que molaban más (y siguen omolando) que las galletas y el chocolate del Mato 34.

La pena fue que debido a la extrema sobrecarga de electricidad estática, la ZIP no funcionaba bien, y los disketeketes zipketes se estropearon en algunas partes, lo que hizo que los EVAs petaran en algunos tramos y no pudimos enseñarlos a gusto.

Aunque más de uno flipó, sobre todo Kunji Ikeda cuando me vio cantando Blurry Eyes (canción en japonés, claro) al pie de la letra. Parece ser que hemos puesto de moda los EVAs en las reuniones, ya que



A los japoneses les gusta hacer fotos, y a nosotros hacer fotos a los japoneses. Últimamente todo el mundo los lleva.

Aunque no es por chulearme, nuestros videos eran los de mayor calidad, porque están hechos a partir de DVDs japoneses y al ser NTSC, al realizar el vídeo, no se cortan abajo los 5 cm que se eliminan en la señal PAL y además, la calidad de sonido es mucho mejor, ya que no se oyen ruidos raros. Y ni que decir de los EVAS no obsoletos, que son transformados de PC.

Pues los stands son más o menos estos:

-Latinmail.com; agradecerles su visita, y sobre todo, que patrocinaran generosamente el salón. Además las

Lehenak 9

responsables del stand en cuestión eran un par de amables mama-Noel.

-Kunji Ikeda; ¡traen cartuchoooooooooooo! ¡a por ellos!

Tienen aquí mismo el emulador que ha preparado Ascii, además, traen comida japonesa, y aperitivos como aquí los fritos y los pepes (kikos).

La pobre Veronica llega tarde y sólo prueba una cosa picante, pero por suerte y por su cara de angelito, nos ha regalado una lata de fideos instantáneos. Estamos deseando volver para probarlos.

- Murcia users: ya viene siendo habitual verles por las rúas, aunque no tengan novedades espectaculares, se agradece verles. Llevaron "el EVA", un pedazo de vídeo del Milagro de P Tinto, de unos 900 Mg!

-VAJ Club; nosotros mismos. ¡Tenemos revistas frescas oiga! El fanzine 11 es una realidad ya a la venta. También tenemos EVAS chulos, de anime y Jpop, lástima que los zipketes están petados, y de vez en cuando se oye ese



El nuevo local de la reunión, más grande. También se ve la cesta de Navidad.

-FKD Fan; estrenando su magnífico CD del Illusion City, es de una calidad de sonido suprema, y además viene con un pequeño manual, a caballo entre guía del juego y manual para disfrutar del CD.

Debo agradecerles este CD, ya que el mismo me ha despertado la curiosidad por el juego, que sacrilego de mí aun no he terminado.

- Mesexes; estos sí que saben hacer flipar a la gente. Creo que tenían una especie de publicación o algo así, que regalaban al que comprase su panfleto subversivo, y que sirve muy bien para envolver el bocadillo. El SaveR llevó un tatakú de los de Play adaptado para su Tatakú, y como presentación estrella el Hajiku a dobles, una pasada.

pitido asqueroso que hace volverse a la gente para reírse de ello..

Esta vez también traemos el "portátil" de Phillips, el Nms 8234 que gustó muchísimo.

-Traposoft; después de un periodo de letargo, vuelve a la carga con el número 2 de la Super MxX cargada de artículos y con la posibilidad de adquirirla junto a un doble CD, uno con música de juegos míticos y otro con software.

-Stand de 2ª mano; como siempre bien repletito de material, y para animar un poco el ambiente navideño, hay una cesta de Navidad con productos comestibles y también de MSX, entre otras cosas, juegos y un NMS8245.

Lehenak 18

-Moai Tech; Presentan el Blue Warrior, el nuevo juoco tipo nightmare pero todo de color azul. Como siempre, una reunión, una revista, así que podemos comprar la Moai 6 con todas sus consecuencias. Otra novedad que traen es el Moondop 3, para el deleite de todos los fans dde Manuel Dopico.

-Boh.ken; Por fiiiin! el Kpi Baaaaaalllllllll!! a juocar! Pudimos comprar el KpiBall con el descuento de la tarjeta. Hacía mucho que Manuel Pazos no se pasaba por ninguna rú, y es que claro, ha venido a presentar el juego. Además no viene solo, trae una preciosa hucha en forma de cofre del Ys III para Veronica, y es una pena que no me hayais visto en ese momento, porque no dejaba de dar saltos y de contárselo a todo el mundo con lágrimas en los ojos de emoción, casi lloro, pero soy una otaku fuerte. O no.

Nuestro Stand, con el 8234 en primera plana.



Lehenak 11

Entre descanso y descanso, al pasar por la mesa del Pazos me encontré con Armando;

-oye, me pasas el EVA de Slayers, Armando?

-Vale, trae un Zip.

Y mientras Andoni lo buscaba, los ágiles dedos de Armando llegaron al rey de los directorios, al directorio prohibido; el directorio de las fotos del Pazos. La mente del Ramones leyó la mía. Sabía que se jugaba el cuello, pero disfrutaría más haciendo lo que iba a hacer.

El Turbo R sabía que hacía algo importante y copió rápido, aunque el señor llamado Pazos lo descubrió, era demasiado tarde, el EVA y las fotos estaban en la ZIP y nadie podrá evitar las risas que nos vamos a echar en casa, mientras seguramente, Mr. Pazos degustará feliz el gato del vecino, tradición típica de Cantabrialand.

-Matra; madre mía!!! ¿qué es aquello? ¡Es rojo! ¿Será Mazinger? ¿Será suppaman? no! Es el stand de matra, pero ¡es muy grande! En efecto, aquello parece una cueva. Tienen una mesa encima de otra y todo cubierto con el plástico ese rojo para tapar la mesa.



El 2380 ha muerto, 2-0 rulez.

No estamos seguros de para qué es, pero suponemos que es para la gente con problemas de vista, ya que se ve a kilómetros.

Entre todo lo que tienen en el stand, se puede ver el Moscow 2024 como novedad junto al Ark-a-Noah.

Esta vez, también traen la máquina de recreativas con el Moscow y hay una anécdota muy buena que no os debeis perder; hay un viejete mirando una y otra vez en el agujero de las vueltas para ver si hay dinero, será usmias!!

-Angel Carmona y Rafa; el bueno de Angel vende sus Cds

Desgalitxat y Destraler a buen precio y además, ha preparado unas fantásticas telas con imágenes de juegos MSXianos y también unos marcapáginas hechos con el lomo de los cartuchos de Konami, muy útil y llamativo.

La asistencia es muy buena, y en el sorteo, el SaveR en el escenario nos dedicó a nosotros la canción de Mazinger, por supuesto que cantamos con él, aunque no subimos al escenario, pero la próxima vez no será así, ¡temblad todos!

Esta reunión es una de las más felices para Veronica, puesto que a parte del tesoro de Ys y de la comida japonesa, Juan Manuel la ha regalado un magnífico póster del Ys II que estará colocado en su cuarto en cuanto llegue y que muchos sueñan tener.



Poco más a destacar, esperamos que la próxima haya más gente y más diversión (aunque es difícil).

Lehenak 12

MADRID 8º ENCUENTRO

Autor: Veronica Velasco



El pasado 10 de Marzo ocurrió una excepción en el Hotel Chamartín de la Comunidad de Madrid. O eso dicen los de recepción (que no dejaban de recibir gente que solicitaba la ayuda de mantenimiento y no se qué de unos cables para enchufar teclados a la luz eléctrica).

Los botones (que abrían la puerta a individuos cargados con periféricos que no les dejaban coger ni tocar) y los 34 que fuimos a una convención de ésas de un ordenador obsoleto y además, chino.

Pues este año no se hizo en el lugar de siempre por algunos problemas que amablemente os contará Rafa, y la reunión se celebró en un curioso hotel, en una sala llamada Salón Lerma (bueno, en realidad se llamaba Salón Aranda, pero todos sabemos que el otro nombre mola más y además era la sala de al lado.)

Las mesas estaban muy bien, tenían un cestito con caramelos, agua con 2 copas y cuadernos con lapiceros. Eran 7 mesas en un lugar de unos 40 metros cuadrados y las 7 estaban ocupadas! Claro que sólo había 2 MSX... nuestro Turbo R y el de Konamiman. Los otros Stands tenían otros ordenadores como amiga y Spectrum o simplemente revistas o cosas a vender.

En fin, vamos con los Stands.

-Angel Carmona y Rafa: Nuestro querido amigo de Tarragona nos deleitó con sus maravillosas impresiones de portadas de juegos de MSX, pegatinas y su trabajado Cd Destraler. También contribuyó a la reunión con un póster gigante con todas las imágenes imprimidas que esperamos se llevara Konamiman, pues lo deseaba de todo corazón.



Si me dejais solo, me pongo a jugar al Hajikku.

Cabe destacar los cuadros en tela que llevó, dan ganas de llorar de lo bonitos que son aunque sean carillos, aun así, están hechos sin ánimo de lucro, si alguien piensa hacerse uno, que no crea que será más barato.

-Moai Tech: Llevaron su nueva revista y alguna cosa que habían presentado en BCN, como el Moondop 3. Ayudaron a alegrar la rú con su cámara de video. O no.

No llevaron ordenador, y la mesa siempre queda un poco vacía pero con el cachondeo que se traían creo que no les hacía falta para entretenerse.

El Blue warrior daba vueltas de un lado a otro por el stand, junto con una curiosa consola Lynx que vendían (que no se entere el Tromax), y es gracioso que es la única consola portátil que puede ser usada por zurdos, dándole a todos los botones a la vez, se pone la pantalla al revés.

Qué bonita imagen que nos ofrece el destino, con el caballero Lerma en el salón Idem.

Le das la vuelta a la consola y tendrás los cursores a la derecha, el sueño de cualquier siniestro.

-Stand cualesquiera: Había un Amiga.

-Segunda mano: El aficionado al Rayo Vallecano no quería dejarnos poner al lado de Konamiman porque quería vigilar el stand de segunda mano, pero gracias a la cara de gatito bonito que le puse a mi Sensei, le convenció para que nos dejara a su lado.

Así que quedó: una grabadora de Cd's SCSI, una controladora de disketera, un 8245 un poco caro y alguna revista y cartuchos.





Curiosamente en Madrid depositan los monitores en ceniceros cual triste colilla.
 -Museo de 8 Bits: A este señor se le ha visto varias veces en las reuniones de Madrid y esta vez ha puesto un Stand.
 Este es el último inocente en picar a Konamiman.

Colecciona ordenadores y en su mesa se veían un montón (literalmente vamos, cosas amontonadas) de ordenadores; Po cabezón, vectron, coleco, miniordenadores portátiles, una multimega, spectrums....

-V.A.J.-Club: Nosotros volvimos a tener el intento que llevamos desde varias reuniones; poner unos EVAs guapos que te cagas y que la gente flipara.

Lo hicimos, pero poco, porque como era la primera vez que alguien llevaba el Hajiku y el Tatakú Mania a Madrid, la gente no paraba de pedirnos que los pusiéramos una y otra vez, así que pude exhibirme un poco y darle palizas a la gente cuando tocaba.

Aunque ya hubo gente que se hechó unos vicios, como el Martos, se nota que ese juego es el mejor, gracias por hacerlo SaveR! Para el Tatakú llevamos un nuevo modelo que



La excursión Lehenak al completo: Veronica, Andoni y Urtzi.

hemos diseñado exclusivamente para reuniones porque el otro traía problemas con la electricidad estática.

-Konamiman y Debugger: es donde estaba el segundo y último ordenador de la reunión, lo que más tarde descubrí que era un problema, pues cuando los dos poníamos música, nos molestábamos mutuamente pudiendo haber estado separados, pero bueno, así lo quise yo, es la locura de la juventud.

Konamiman llevó el Command 2.4, el palomas con frases de la secta y unas canciones suyas que omolan mazo. Debugger llevó las cosas de Matra con la novedad de Don't

Don't Cook It Up, además presentado como edición limitada. Esta Madrid Edition viene con una portada especial, en la que sale Rafa Corrales (!!!).

Nuestro conductor, el señor Urtzi había ido con nosotros a Madrid para comprar un ordenador IBM S400 y lo subió a la sala para descubrir que no funcionaba. Tranquilos que en su casa sí que lo hace.

Lo más divertido de todo, es que al volver, nos hizo parar la meretérta para comprobar si llevábamos armas y si fumábamos porros, cuando vieron que llevábamos MSX y teles, se dieron cuenta que somos buenas personas. O no.



MSX LAND



Autor: Antxiko Gorjon

2001: Odisea en el MSX (o algo)

KPI BALL
 Casa: Boh Ken
 Formato: 1xZDD
 Sonido: Fm Pac/Music Module
 Tipo: PANG
 Sistema: MSX 2/2+/TR

¡AL FIN! Después de largos años para mi desesperación Boh Ken ha dado por terminada la adaptación del PANG! al MSX, pero de manera un poco sosa, ya que la música (siendo ésta en FM muy bien adaptada por JAM) es la misma que el arcade.

Los fondos y los gráficos de las bolas también son los mismos del arcade, cambiando al protagonista y poco más (un poco simple), y para colmo todas y cada una de las fases del juego son las mismas que las del original.



Esto puede ser bueno o malo, según desde el punto de vista, ya que para mí, un jugador empedernido de la saga PANG! en sus 4 juegos no me aporta nada nuevo, mas que jugarlo en MSX, que no es poco, pero este juego, para alguien que desconozca la saga, o haya

Lehenak 17

jugado más bien poco, va a resultar de lo más genial. Divertido, buena música y muy muy entretenido.

Es un juego de los que nadie se debería perder y que se tiene que comprar a la de YA! La presentación del disco en caja de plástico y manual y portada a color que ya nos tienen acostumbradas las producciones españolas está muy bien.

De lo único que me puedo quejar es que no se puede jugar a dobles, pero es de entender, dado que un Z80 y

V9938 no dan más de sí (KIERO UN PANG! PAL GFX9000!). Sin más recomiendo la compra del juego como reliquia (y por haber esperado años y años para conseguirlo :))



Sir Dan
 Casa: Canor
 Formato: 1xZDD
 Sonido: Fm Pac
 Tipo: RPG
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Bueno, para empezar, el juego no tiene historia, mal rollo :). De segundas, todos los gráficos son sacados de juegos de konami con lo cual sigue cundiendo un mal rollo general.

Para terminar el juego es un 100% The Maze of Gallious, teniendo que hacer exactamente lo mismo que en el original, quitando que en este se pueden guardar partidas a disco, y además tiene gráficos de MSX2, los cuales están bien, pero es que son los ya vistos... en konami.

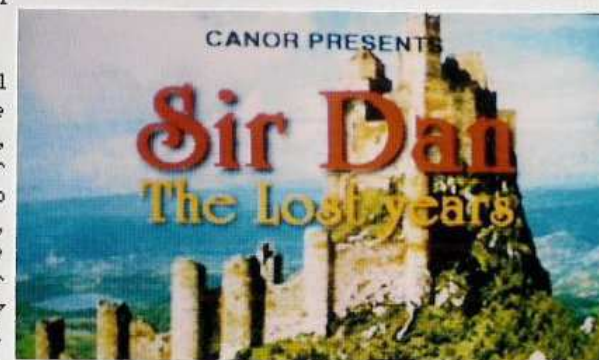
A mí personalmente se me cuelga jugando desde HD y también tiene muchos bajones

de velocidad durante el juego, y la verdad... no creo que estén justificados porque no sale tanto movimiento en la pantalla.

CANOR no tiene la culpa de que Sir Dan sufra de tan poca originalidad, dado que Zorita pidió ayuda para terminarlo, darle historia y gráficos, y más bien la ayuda ha sido nula.

Total, un juego que se debe comprar si te gusta jugar al Maze Of Gallious en gráficos MSX 2 y música FM, si no te gusta ese juego, no creo que te guste éste.

Blue Warrior
 Casa: Moai
 Formato: 1xZDD
 Sonido: Fm Pac/OPL4
 Tipo: Arcade
 Sistema: MSX 2/2+/TR



Imaginaros que cojo el KnightMare y lo paso a MSX2, pero de una manera más arcade, con música OPL4 de tipo heroicofantástica, y le añado fases nuevas.

Lehenak 18

Pues eso es Blue Warrior (después de un remake del nightmare 1 y 2 en un año... ¿alguien hará un remake del shalom? a poder ser en algo legible! XD).

Este juego pese a ser un remake no es tan escandaloso como el SirDan, ya que los gráficos son nuevos con un scroll suave pero igual un poco lento y repetitivo. Las músicas OPL4 están muy bien y los samples del comienzo también están bien, aunque después se repiten.

Este juego tiene historia tal vez un poco típica, pero por lo menos tiene historia, algo con lo que entretenernos entre fase y fase.

En resumen, un juego divertido, que al fin y al cabo es para eso para lo que se



hacen los juegos, para divertir, y a mí me divierte, y al principio puede llegar a ser un poco desesperante por la dificultad, pero una vez se le coge el truco es fácil llegar al monstruo de fin de fase, ojo con el primero y el cuarto, que son matadores (en el amplio sentido de la palabra)

Don't Cock It Up.
 Casa: Matra
 Formato: 1x1SD
 Sonido: PSG
 Tipo: Tetris
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Cada 6 meses un juego, eso es programar, y además de qué manera, Matra sabe como conjugar a la perfección la potencia del V9938, la velocidad del Z80 y la presentación de lo que son, profesionales.

Don't cock it up es un tetris, ni más ni menos, es un tetris que



puedes jugar a 2 jugadores uno contra el otro o de buen rollo a pasar pantallas, pero es un tetris.

PERO! es un tetris con unos gráficos impresionantes, el movimiento de las piezas, la creación del sombreado de las piezas, el scroll de texto que aparece en todo momento en la parte baja de la pantalla, el efecto de rebote al hacer líneas, la música, TODO se mueve a la perfección, al parecer estos chicos programan directamente los procesadores en binario... y si no, lo parece.

Unos gráficos un poco sosos, pero la música cañera como siempre PSG hacen que los piques al Tetris con los amigos se hagan adictivos una vez más, y esta vez, con gráficos alucinantes.

Queda por decir que este juego es de la serie caligula, la serie barata de matra, que son 1500 pelass, caja de plástico y portada a color CON LA FOTO DE RAFAEL CORRALES! TRANQUILIDAD! esta foto sólo la tendrán los usuarios que la hayan comprado en MadriSX 2001, así que ya sabéis, toca esperar a Barcelona, porque es triste pedir, pero más triste es robar.

Para terminar nada más que decir que: !COMPRAD MATRA!



Un amuleto que poseia el rey que protegía las cosechas..

Push'em!
 Casa: Teddywarez
 Formato: 1x1DD
 Sonido: Fm Pac
 Tipo: Puzzle
 Sistema: MSX 2/2+/TR

La culpa no la tiene el Ribas, ¡la culpa siempre será de Holanda!

Teddy Warez nos trae esa pseudo imitación de juego, que no entretiene, que no añade nada nuevo al MSX y que además cuesta 1500 pelás.

Push Em es un remake del Boxxled, también conocido en msx por SOKOBAN.



Un juego que trata de resolver puzzles empujando cajas en sus respectivas casillas, pero en esta versión holandesa se le añaden gráficos hyper mega sosos, musica SCC holandesa que suena tan mal como una gallina en una minipimer, y un precio que no tendría que ser ni una décima parte.

Hay dos modos de juego, el tradicional, donde los gráficos son los de toda la vida, pequeños y sencillos, y

otro, que se supone mejorado, donde los gráficos son más grandes y redibujados empeorando el juego.

Aburrido, sin sentido no recomiendo esta cosa a nadie, pasad del tema, Holanda ya no hace juegos.



MSX 1

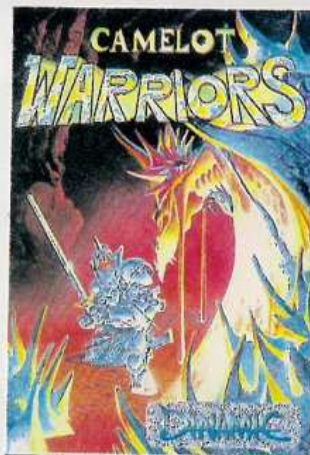
Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales

MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX

Bienvenidos de nuevo a esta sección, este mes tenía idea de preparar un artículo un poco diferente a los habituales, pero finalmente la falta de material me han dejado sin poder hacer nada, ya que esperaba poder ofrecer una entrevista con uno de los finlandeses que programan excelentes demos para MSX-1.

Quizás para el próximo número pueda hacerlo si contestan a mis preguntas y recopiló algo más de material sobre el estado del MSX-1.



En este número quiero tratar de forma específica el tema del coleccionismo, aunque el coleccionismo informático existe prácticamente desde que los ordenadores han ido quedándose obsoletos, la moda está surgiendo precisamente en los últimos tiempos, cuando ya llegados al siglo XXI cada

vez miramos más hacia atrás y nos volvemos a acordar de aquellos veteranos aparatos.

Esta es una sección dedicada al MSX-1, y como sabéis esta generación salvo incondicionales, solo queda como mero recuerdo del pasado, y es en el coleccionismo donde muchos MSX de primera generación están encontrando su salvación frente a su posible fin como chatarra en cualquier basurero. Cada vez más y más gente los conserva con orgullo, porque además de un buen aparato, para muchos supuso la iniciación dentro de la informática.

Actualmente ya existe un anillo del coleccionismo en Internet, dirigido por uno de los miembros de MSX Power Replay, se llama ACHOCA (Anillo de Coleccionistas Hispanos de Ordenadores, Consolas y Arcades) cuya página oficial la teneis en www.museo8bits.com, Miguel Durán es el webmaster y aparte de un excelente usuario, también tiene una colección realmente interesante tanto de MSX como de otros sistemas.

Muchos ven en este mundillo una forma de especular, y es cierto si lo matizamos, porque los coleccionistas no especulan.

Los especuladores son los particulares que venden sus viejos aparatos por las conocidas páginas y revistas de segunda mano, a veces piden precios de escándalo por ordenadores MSX-1: "ORDENADOR MSX COLECCION - 50.000 pts", esto ha sido extraído literalmente de Ibazar.

mundo me atrevería a decir), el SVI 328 de Miguel Durán con adaptador MSX made in Baracaldo (que pudimos ver en MadriSX).

La rareza del MSX-1 Casio de Juanjo, este minúsculo MSX-1 con teclas de goma tiene hasta un acoplador incorporado (o docking).



Yo personalmente aborrezco a este tipo de gente, pero no los confundamos, los auténticos coleccionistas no buscan el lucro, sino el placer de disfrutar de auténticas joyas en buen estado de funcionamiento, para ello suelen valerse del intercambio sobre todo. Es una pena por tanto que haya especuladores que intentan abusar de sus ganas de coleccionar.

Gracias a ellos hoy podemos disfrutar de estas maravillas en perfecto estado de funcionamiento, como el Dragón MSX de TroMax (único en el

Los MSX-1 como material de coleccionismo son de interés indudable, por su impresionante colección de software, la cantidad de modelos y la variedad de periféricos que disponían estos aparatos, que pese a su antigüedad, seguramente sigan en uso dentro de algunos sectores, como sucede con el Yamaha CKM presente en algunos estudios de grabación y el SVI 738, que lo siguen utilizando algunos escritores.

Considero al coleccionismo como una fuente enriquecedora

de cultura y una forma de revitalizar sistemas que por su absoluta obsolescencia están condenados a su desaparición.

A este respecto quería haber hablado del Museo Español de la Informática, pero antes de que pudiese empezar a promocionarlo dentro de las revistas de MSX, han sucedido unos lamentables hechos que prefiero evitar comentar.

Pero los que hemos sufrido el engaño del director de esa entidad que se suponía orientada a la promoción y difusión de la informática pasada/presente y futura, tenemos la convicción de que el director de esa entidad se está dedicando a conseguir donaciones de aparatos para posteriormente revenderlos a través de terceros mediante revistas y páginas de subastas.

El MSX-1 por suerte va a seguir a salvo gracias a esta gente, usuarios de siempre que ahora guardan sus aparatos con mimo, por eso dentro de las reuniones de MadriSX procuraré que siempre haya una mesa dedicada al coleccionismo, a

todos nos viene bien disfrutar de los comienzos de la informática moderna.

Para terminar no quiero olvidar de daros una página impresionante que contiene me atrevería a decir que TODOS los modelos de MSX fabricados, es alemana y me dejó anonadado al verla: <http://www.8bit-museum.de/index.html?page=/docs/msx3.htm> tiene hasta MSX fabricados por marcas realmente desconocidas como Triton, Schneider, Radiola o incluso Olympia, a ver quién no conoce esta marca de máquinas de escribir, pues también estuvo dentro de nuestro querido sistema.

Para el próximo número tendremos (espero) la entrevista con el grupo finlandés ganador de varias parties, y volveremos a comentar algo acerca del software de MSX, pero ahora nos centraremos en las utilidades, para comenzar hablaremos de los entornos operativos gráficos realizados para MSX-1, algunos de excelente calidad como podremos comprobar en la próxima ocasión que nos veamos.



Fanzines News

Autor: Veronica Velasco

SUPER MSX

En el pasado encuentro de usuarios en Barcelona, pudimos adquirir la Super MSX a cargo de Traposoft. No os extrañará que la llamen Super, ya que lo es: 63 páginas con portada y contraportada a color, tamaño DinA4 por 900 pesetillas. Además se vende con dos Cd's repletos de cosas por 800 pts más.



Encontraremos una gran variedad de artículos; un montón de noticias e información de novedades,

comentarios de juegos como Final Bout, Blue warrior, Ark-a-noah, Moskow 2024, Sir Dan y Pentaro 2. Tienen un apartado llamado Music Zone, donde nos comentan players y el fantabuloso Tatakú Mania.

Hablan de Hardware, internet, emuladores, trucos, pokes, uzix, hacen eco del concurso de juegos de MSX de 4 Kb's y les gustan mucho las curiosidades, bromas y meterse con el señor Puertas. ¿Algo más? pues sí, seguro que me he dejado muchas cosas, para verlas: Traposoft C/Campodrón 1 Canovellas -08420-BCN

MOAI TECH

Nuevo número de esta revista catalana con 55 páginas, portada a color del Colvellius y contraportada también a color, pero de algo más oscuro, que parece un anuncio de la tele pero es el Moondop3, por 450 pesetas.

Esta vez han corregido un poco las faltas que les caracterizaban y las han sustituido por más artículos. No le falta de nada; noticias varias, fancinescos nuevos, Kpi Ball, Moskow 2024, Final Bout.

También tienen sitio para risas, como siempre en el consultorio cutre o chungo o txungo, o como sea! y en fotos como en la página 42 o la de la 52, en la que podemos ver al Dopico con una cara de felicidad a punto de llorar casi diciendo:

-Tío! no me puedo creer que haya conseguido un Nemesis 3 a estas alturas de la vida.



Aunque lo más gracioso es que hay imágenes hentai en el artículo de programación en básico, supongo que será para animaros a aprender básico.

Incluye Trucos, opinión, curiosidades, entrevista a mi Sensei Konamiman (con un dibujo genial) Reunión de BCN, Moondop 3 y un artículo nuevo en el que nos recomiendan unas cuantas páginas del aparato de pesca (la red, para el que no lo haya pillado) y por último, en Dimensión Zero nos hablan de juegos desconocidos como el Kyotoryu, Trogloditas, y otros jamás vistos.

Para conseguir, sin duda el mejor ejemplar de Moai hasta la fecha, sólo tenéis que ir a una reunión de Barcelona, o bien a:

Moai Tech
Apartado de Correos 1146
08300 Mataró BCN
manuel.dopico@terra.es

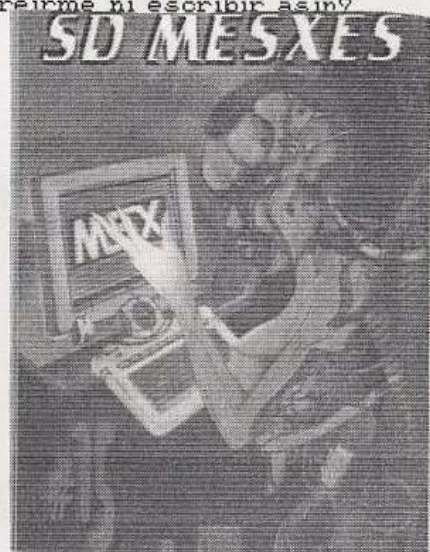
SD MESXES

Ja, ja, ja ja ja jajajajajajaja

¿Lo qué? jaja ¿Qué haya un jajartículo?

Jaja y cómo? jaja No!!! Tío, los Cds de los Laruku en ciera no!!! Ya voy, ya voy!!

¿Cómo voy a hacer un articulesco de esa fazain sin reirme ni escribir así?



Es que los payos éstos de Mallorca han vuelto a hacer otra revista, con 64 pagescas y portada del SaveR con contraportada que lo flipas. O no.

Bueno en realidad la revista te la regalan, sólomente te cobran el panfleto subversivo por 550 pelás y tiene información muy valiosa y detallada de opiniones de gente importante y anuncios de los últimos periféricos.

En el panfleto se nos da una nueva visión de La Noticia, es decir el abandono del capitán Moncho, declinando sus responsabilidades en el bien entrenado Konamiman, o algo.



Total que en la fanzine lo primero que hacemos es morirnos de envidia leyendo el resumen de la Den Yu Land, del afortunado, quiero decir, puto SaveR que estuvo allí, además también habla de akihabara.

No puede faltar XVII rú de BCN ni comentarios de conocidos juocos como Sir Dan, Ark-a-noah, Pleasure Hearts, Kyokugen, Tatakú Mania, Final Bout, STR Strategic Mars y el Dog Fight Adventure (chucho fait azvenchur).

Como siempre, ahí están los megaextensos articulámenes de Ensamblador y Vdp blaster que una ninia como io no vakarumaska pero que se rie molto con las afotamenes que ponen de ellos mismos en todos los sitios. No falta la Secta ni las noticias ni las otras revistas comentadas.



Como no querrás perderte el publlirreportaje del que no he hablado porque hay que verlo uno mismo para caerse por los suelos, pues ya sabéis:

Club Meskes
C/ Manacor 16, 1o 1a
-07006- Palma de Mallorca
Balears
konamiman@geocities.com

Podría poner la dirección del SaveR pero como no se hace cargo ni envía las revistas, (creedme, lo sé) pues ala.



VAJ CLUB

Puedes conseguir a través de nuestro club el siguiente material:

PAL CONVERTER	consultar
PISTOLA SEGA ADAPTADA	1000 PTS.
AMPLIACION MUSIC MODULE 256 Kb S-RAM	3000 PTS.
DISQUETERA PARA CUÁLQUIER MSX (TURBO R, 2+,...)	5000 PTS.
CABLE ALARGA SLOT	3500 PTS.
GUITARRA STANDAR PARA HAJIKU MANIA	3000 PTS.
CD 'EVAS BEST SELECTION'	700 PTS.
PLACA CABLE SCSI 25->50, Y OTRAS	1500 PTS.

¿LAS TIENES TODAS?

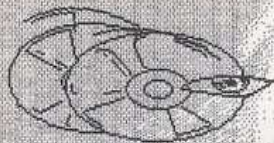
Revistas en papel:

Número 0	...	300	pts
Número 1	...	300	pts
Número 2	...	300	pts
Número 3	...	300	pts
Número 4	...	300	pts
Número 5	...	400	pts
Número 6	...	400	pts
Número 7	...	400	pts
Número 8	...	400	pts
Número 9	...	400	pts
Número 10	...	400	pts
Número 11	...	400	pts

Suplementos en disco:

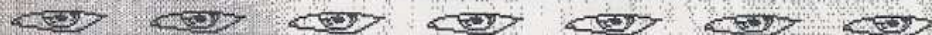
Número 2	...	250	pts
Número 3	...	250	pts
Número 4	...	250	pts
Número 5	...	250	pts

¿A QUE ESPERAS?



CD'S QUE VES

Autor: Veronica Velasco



Esta es la sección Cds que ves y como su nombre indica, voy a comentar los Cds que vemos por los stands y en las tiendas (aunque dudo que haya en alguna tienda un Cd para comentar aquí) así que comenzaré con 2 Cds que han salido hace poco.

"Ramoni, es un sentimiento."

El SaveR nos obsequia con un genial Cd, lleno de canciones para llorar. ¿Para llorar?

Pues sí, oiga! Para llorar de risa, porque no sé con qué te reirás más; si con la revista o con el Cd.

Hay canciones vocales e instrumentales que sin duda amortizan las 340 pelás que cuesta. El Cd tiene 7+2 pistas, todas ellas grandes éxitos que nos acompañan en la vida diaria.

La primera pista titulada Eh! Ramoni! es el cantar que se oía en mejores épocas en la casa de la familia Ramoni, y sus lyrics las encontraréis en la contraportada de la lehenak 11.

Tras el primer contacto con este nuevo estilo de música, tenemos una canción que es lentita pero también te hace reir porque en vez de tararear dicen todo el rato:

Ramoni... Ramoni... y es la primera aparición de la Chiho en el Cd, y lo más normal de una situación así; riéndose.

La tercera es una de mis preferidas. Se titula "el pelo más cuidao" y es un cantar de gesta que según la leyenda, la madre de un sectario como el SaveR, solía cantar cuando veía aparecer al Ramoni, y qué santa razón tiene.

Yo misma, con el fin de informarme para el artículo, arriesgué mi vida acariciándole el pelo en una reunión. Es cierto. Su pelo es el más suave y cuidao de todos los usuarios de MSX, si tenéis la oportunidad y no os mata, acercaos a él como los niños se acercaron a Jesús y acariciadle la cabeza. Es una canción muy movidita y nos cuenta las aficiones de Ramoni... sobre las agüelas o yayas.

Hace poco se ha hecho muy famosa la canción "Por ti volaré" que no es mas que una copia de la cuarta pista que hasta tiene timbales humanos por parte del SaveR y la Chiho.

La quinta canción también ha sido plagiada por algún cantante famoso; es la canción que todos conoceis con el nombre de "Hoy tengo ganas

de tí". En esta canción, el autor se inspiró en un día que necesitaban al Ramoni para maquetar algún artículo, y por eso tiene ganas de él, porque no quiere hacerse cargo.

La pista seis ya va incluyendo incluso más instrumentos vocales, ya que es como unos trompeteos y unas baterías, aunque la canción no inspira mucho sobre el MSX o el Ramoni, es más que nada alardeo de voz del cantante.

La séptima canción es preciosa y ésta ya tiene instrumentos reales. Tras el leve descanso con musiquilla campestre, se oye a nuestro ídolo SaveR relatando una historia que sectarios como nosotros nunca habríamos ideado. O si.

Cuando crees que ya no hay más Cd porque así lo pone en la contraportada, descubres que vienen las dos mejores canciones del Cd. El Opening de Mazingher Z cantado por el jefe de las rúas: el gran Salvador!!!!!! Y la última y novena pista es otra sobre Mazingher cantada con la voz como si fuera un chino anciano conduciendo su furgoneta por las callejuelas de alguna calle Marratxinesca.



"ILLUSION CITY MIDI B.S.O."

En una rú de MSX Barcelonesa, el Jaume Martí vendía este fantástico Cd del Illusion City con un librito de instrucciones del Cd y ide ayudas para el juego! Y lo mejor es que todas las páginas están a color, incluyendo las del Cd y las del librito. ¡Y todo solo por unas 1000 pelás! Y digo solo porque aunque os parezca caro, merece la pena.

Empezaré hablando del manual, tiene 16 páginas además de la portada y contraportada. Primero comenta su experiencia sobre cómo empezó con el Illusion City y su ilusión de hacer el Cd.

Luego comenta el Cd pista por pista, explicando en qué parte del juego aparece y hablando de lo que ocurre en la historia cuando suena cada música.



Aunque a mí lo que más me ha ayudado, (cuando me compré el Cd, me dieron ganas de jugar) es el índice de algunas magias, objetos y armas que hay en el libro y un dibujo sacado del manual de instrucciones en el que salen los diferentes tipos de balas y sus nombres.

canciones, ya que las comenta Jauma, así que si quereis saber cómo son, sólo teneis que comprar el Cd o el manual de instrucciones.

Bueno, pues hasta aquí ha dado de sí esta sección que ve la luz por vez primera. Hasta pronto.

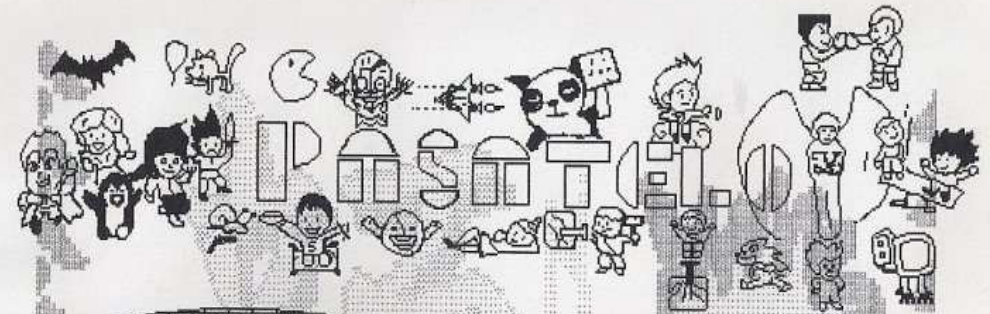
Este dibujo sirve para fijarte qué balas has de comprar o cuales te regalan, porque ya sabréis, que cada arma lleva un tipo de bala.

El Cd, ¿cuántas pistas tendrá? ¡Pues cuántas va a tener! ¡iiii34!!!!

La primera pista es un mix del DJ Jauma con todas las canciones principales del juego, muy bien lograda, todo hay que decirlo, están pero que muy bien mezcladas.

Bueno, y todas las demás son la música del juego sonando a través de un teclado MIDI Roland CM32L, directamente conectado a un Turbo R.

No voy a comentar nada más de las



KAO-TIKA

- Oye, que el SaveR flipó cuando vio que pusimos el Kaotika en la Euskal.

- ¡Ja, ja! Es que omola un rato.

- ¡Eh! ¿Te imaginas un artículo de como pasar el kaotika?

- ¡Ja ja ja !!! Genial! ¡Omola mogollón!

Así que como vamos campotravesia para hacer la revista para la reunión, y puede ser un artículo interesante y desternillante a la vez, pues aquí va:

El kaotika es un juego que tiene un humilde objetivo, partirte la caja cuando terminas cada "pantalla".

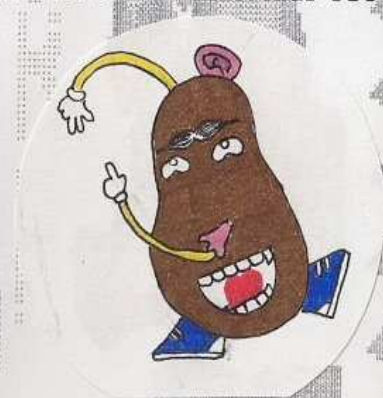
Lo primero que aparece es un pintoresco y precioso dibujesco de un joven muchacho que ha sido victima del juego. Increíblemente destacable es la música de mi Sensei konamiman-sama.

Tenemos un menú que dice: un playero, dos playeros, option.

Playeros no significa que juguemos con zapatillas de deporte en vez de con caras, sino que los que vamos a jugar (o sea, nosotros) somos personas que vamos a la playa de vez en cuando.

Nota: ya puestos a traducir, os diré que kao significa cara y tika... Bueno, es que quedaba bien y muy en la línea del SaveR, indicando que lo que hace es caótico.

Advertencia: la palabra option no tiene nada que ver con el individuo ese, repito, la palabra option no tiene nada que ver con el individuo ese.



Tras olvidarnos del susto pensando que íbamos a ver fotos horribles de alguien que no volveré a mencionar, tenemos otro menú.



Autor: Compra Matra

Parece que se va a convertir en algo habitual entrevistar al club elegido en cada Línea Directa, enviándoles unas preguntas y que cada uno de los integrantes del club responda con su opinión. Creemos que da buen resultado, aunque eso lo teneis que juzgar vosotros.

Pues sin más, aquí están las preguntas que formulamos a los Matra, y textualmente sus respuestas:



¿Cómo y cuando se formó Matra u os conocísteis?

MK2: Eso lo tendríais que preguntar a nuestras madres. Cuando están borrachas sueltan no se qué de unos angeles que les dijeron que se fueran en BURRO a Tarragona. Sólo sé que coincidimos casualmente en un pesebre.

S.T.A.R.: Fue bonito REGRESAR DE NUEVO.

¿Cuánto tiempo llevais con MSX?

MK2: Llevamos 2 años de predicación en estas tierras.

Z-O: Seguramente, suficiente tiempo.

A parte de juegos, ¿teneis pensado hacer alguna demo alucinante con efectos impresionantes y música de Moonsound?

MK2: ¿Acaso sacó Cristo CONEJOS DE UNA CHISTERA?

Z-O: Las demos son para demostrar lo que puede hacer una máquina determinada. Los juegos de Matra son sobrada demostración, por el momento.

¿Cómo podeis programar tan rápido y hacer tantos juegos?

MK2: ¿Cómo puede una AMETRALLADORA disparar tan rápido y tantas balas? Pues porque no es una simple PISTOLA.

Z-O: Aunque creo que la pregunta acertada sería que cómo es que los demás no han programado y han hecho tan pocos juegos en 15 años.

¿Os repartís las tareas de programar y músicas etc, o aunque lo hagais por separado, alguno lleva la voz cantante dirigiendo, o algo?

MK2: ¿Se repartían la PATRULLA X-las tareas? No, cada uno hacía lo que hacía según sus poderes.

S.T.A.R.: La mutación es la CLAVE de la Evolución.

¿Por qué PSG y nunca FM, ni SCC ni Music Module o Moonsound?

MK2: ¿Por qué LA GUERRA DE LAS GALAXIAS y nunca EL IMPERIO CONTRAATACA ni EL RETORNO DEL JEDI?

No os culpo. La paciencia es una virtud, pero la impaciencia no es pecado.

Z-O: De nuevo, la pregunta correcta sería porqué HASTA AHORA nada de FM, ni SCC ni Music Module o Moonsound.

A parte de para MSX, ¿programáis para otras plataformas?

MK2: Y para lo que no son plataformas.

El Maestro trató por igual a PUTAS y a LADRONES. No veo porque nosotros tendríamos que discriminar el MSX.

S.T.A.R.: No somos tan gelipollas como para elegir a Barrabas y discriminar al Nazareno. Quien fue gelipollas fue Pilatos por lavarse las manos.

¿A qué creéis se debe el éxito de vuestros juegos?

MK2: Pues francamente no lo sé, porque que yo sepa NO HEMOS TENIDO EXITO (!)

Z-O: ¿Exito? Ni éxito ni críticas, solo recibimos ACUSACIONES.

S.T.A.R.: No deberían jugar con las cosas de comer...



¿No os parece que alguno es un poco caro?

MK2: Vosotros pagasteis en su momento más de 6.000 pelas por juegos en cartucho con SCROLL CHARACTER A CHARACTER, las pagais ahora por un REFRITO de ese mismo juego y las seguireis pagando mientras existan consolas con cartucho, compañías con escasez de ideas y microondas en las cocinas.



S.T.A.R.: 7000 putas pelas con un metesaca de media hora con una guarra no me parece caro. Preguntárselo a cualquier prostituta.

¿Os gustaría hacer un juego sobre Mazinger Z? ¿creeis que tendría éxito? (vaya pregunta)

MK2: Si, una conversacional. TENGO UN BRUTO MECANICO DELANTE - ¿QUE HAGO?

Que tuviera éxito dependería exclusivamente de que estuviera en BASIC y soportara MoonSound.

S.T.A.R.: Y de que la gente supiera quién es Mazinger...

¿Teneis algún gran proyecto en mente? Me refiero a esa cosa que todos llevamos dentro, que llevamos años pensando y desarrollando pero que queremos hacerlo tan bien, que cuesta mucho empezar, como el Doramus para el SaveR o una gran obra para una Mangaka popularmente conocida...

S.T.A.R.: Mi gran proyecto es DEBASTAR el mundo.

MK2: Enseñarle ortografía a STAR: DEVASTAR va con *V*.

Con vuestra capacidad para programar y fuerza de voluntad ¿nos teneis preparado en secreto un gran juego?, uno complicado, genial, nuevo y diferente a lo demás, como lo fue en su época el Pumpkin Adventure 3?

MK2:(!) Que yo sepa ninguno de los INSONDABLES SECRETOS que estamos guardando es un juego!

S.T.A.R.: ¿El PA3 gran juego, complicado, genial, nuevo y diferente? NWAHA-HA-HA-HA-HA-HA!!!!

¿Qué opinión teneis del sistema?, pero no en cuanto al sistema en sí, si no en como está la gente de ánimo sobre el MSX y su espíritu.

MK2: Muerto. Y si la gente consiguiera hacer algo competente, como mucho se podría llegar a conseguir otro ZOMBIE como el amigo. Pero si la gente sigue celebrando OSCURAS CEREMONIAS EN BASIC pronto empezarán a notar el tufo del cadaver.

Z-O: "Para mí estar "vivo" no es ir dando tumbos por ahí y no tener donde caerse muerto". Sabias y apertadas palabras.

S.T.A.R.: Para el mesequisero medio el mesequix es una incógnita que debían de despejar en su existencia. Escogieron aleatoriamente el mesequix como podían haber elegido cualquier otro sistema.

Si lo que digo fuera mentira, el mesequix no estaría donde está, tendríais millones de juegos y todos y cada uno de vosotros estaría cachondo de poder automasturbarse con lo que la tecnología del mesequix ha ofrecido desde el primer día de su existencia. Los que dicen amar al mesequix no saben lo que se oculta debajo de la carcasa de plástico y que lo diferencia de cualquier otra máquina, y aun menos se aprovecha de ello.

¿Algo que añadir o decir a todos los lectores de la revista?

MK2: Que la única opción

positiva despues de la muerte es la RESURRECCION. Y por lo que veo vuestros fariseos del MSX no tienen ni puta idea de lo que es. Como no lo entendeis no tenemos más remedio que dar paso a LOS MILAGROS.

Ya tenemos nuestro Lazaro, nuestro fiel y querido amigo fallecido. Pero oh regocijad, ya que en breve lo vereis salir de su tumba y alzarse majestuoso. Sus teclas DE CHICLE volveran a traquetear cual terremoto y el brillo de su FLASH 1 será tan fuerte que incluso aquel que se haya arrancado el ojo lo vera. "Entonces el angel tocó la primera BOCINA. Y la ONDA CUADRADA destruyó un tercio de los TIMPANOS AUDITIVOS y un tercio de los SONOTONES."

S.T.A.R.: Algunos dirán que el sonido del fin del mundo será un sollozo. Yo juro que será una onda cuadrada, unas pedorretas y unas pelotillas. Y a los lectores de la revista les emplazo a que se pregunten el porqué de todo lo que envuelve al mesequix.

El mesequix no se murió, fue un PARRICIDIO. El truco del almendruco está en descifrar el TESTAMENTO que dejó.

Y que se den cuenta de una PUTA VEZ que VAJ Club es la única entidad que sigue utilizando el mesequix de forma coherente. El PUTO MiniMSX es una PUTA pasada, seguid haciendo las cosas con un par por delante, y la pena continua pasando de vosotros en detrimento de amiguismos y borreguismos.



A PRUEBA...

Autor: Ivan Nieto



FAT 16 EN IDE

Por el momento, todos los usuarios del interface IDE para MSX estábamos condenados a usar las típicas particiones FAT12 en nuestros discos duros.

Al igual que los usuarios de MegaSCSI, para poder utilizar más de las 5 primeras particiones, teníamos que usar programas que nos cambiaran de partición y nos asignaran letra de unidad. En el caso del interface IDE, el programa es IDEPAR.

la tecnología avanza, y cuando hablamos de tecnología en el MSX, hablamos de adelantos importantes. En este caso le ha llegado la hora al sistema de las particiones de 32 Mb / FAT12.

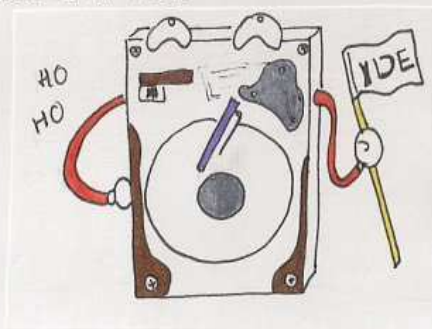
Los usuarios del interface IDE estamos de enhorabuena, puesto que a partir de la versión 2.01 de nuestra BIOS, podemos usar discos duros de hasta 8 Gb y además, usarlo con el sistema FAT16, o sea, poder tener una partición de 1 Gb si queremos :-)

Si aun no tienes tu BIOS nueva, te la puedes bajar de Internet en:

* <http://www.msx.ch>
(Sunrise)

Ahí tenemos también el enlace a los programas FAT16.COM y PATCHCOM.COM, que posteriormente nos harán falta para usar todo el tinglado.

Pues bien, hace un par de días, me agencí un disco duro de 850 Mb y se me ocurrió que si ya tengo soporte en la BIOS para usar FAT16, por qué no usarlo ya en el disco duro. Así ya se acabó IDEPAR y letras de unidad por ahí sin verlo todo a la vez.



Me puse manos a la obra y quité mi antiguo HDD, sustituyéndolo por el de 850 Mb. Sin más, enciendo de nuevo el TurboR y en el proceso de inicio me detecta mi nueva unidad de disco y el CD-ROM.

Contento me puse cuando vi "LBA:4" al arrancar, al menos iría más rapidito, que nunca viene mal ;-)

Para empezar, copié en un diskette el MSXDOS2.SYS, el COMMAND2.COM y el IDEFDISK.COM, que es el programa para particionar.

Arrancamos el MSX con la tecla [DEL] pulsada. Esto habilita el IDE, pero no asigna las letras de unidad, por lo que nos es útil para particionar el disco. De hecho es la única forma de hacerlo.

Una vez en el sistema, ejecutamos IDEFDISK /FAT16 para poder particionar usando FAT16.

Nota importante: para arrancar el sistema correctamente nos hace falta SIEMPRE una partición FAT12, puesto que el MSXDOS2 no puede arrancar desde una partición FAT16.

Antes de particionar, es importante borrar todas las particiones si las hay del HDD.

- Con la tecla 'D' podemos ver la tabla de particiones y crear nuevas. Movemos el cursor hasta el principio y creamos una partición nueva.

- El tamaño de las particiones se hace en sectores, y por ejemplo, para crear una de 32 Mb, escribimos 60000 .

- De nuevo, creamos otra partición, esta vez va a ser la FAT16, o sea, la grande, la de 800 Mb en mi caso.

Escribimos el numero de sectores libres que nos quedan (nos lo indica el mismo programa).

- Regresamos al menú y guardamos la tabla de particiones.

- Para finalizar elige la opción que activa las particiones (ENABLE all)



Reiniciamos el sistema con el diskette de arranque que hemos creado. Seguramente nos dejará en el BASIC y tendremos que copiar los ficheros de arranque a la particion 1 (la 'A'), la partición 2 sera la 'B' y muy posiblemente la disketera sera la 'C'.

Quedaría así:

```
COPY "C:COMMAND2.COM" TO "A:"  
COPY "C:MSXDOS2.SYS" TO "A:"
```

Reiniciamos de nuevo y ya nos dejará en el DOS arrancando desde la unidad A Para poder acceder a la unidad B, que es la FAT16 tenemos

que ejecutar el programa FAT16.COM al arrancar, o sea que mejor lo incluyes en el fichero AUTOEXEC.BAT.

Cuando de nuevo reinicies, recuerda parchear el COMMAND2.COM con el programa PATCHCOM.COM, sólo tendrás que hacerlo una vez este parche modifica el COMMAND2.COM para que maneje bien el tamaño de las particiones.



Y ya tenemos un bonito sistema FAT16 funcionando en el HDD de nuestro MSX ;-)

Algunos fallos encontrados por el autor:

- El rendimiento ha disminuido un poco, funciona igual de rápido que usando particiones FAT12 salvo a la hora de crear / guardar ficheros y directorios.

- Me he encontrado con un montón de errores al intentar ejecutar programas desde la línea de comandos, sin embargo, haciendo lo mismo desde el MultiMente, funciona todo correctamente.

- Los fallos en cuestión son el famoso "Wrong version of MSX-DOS".

- He creado un montón de directorios en mi unidad B (la FAT16) y no se desde que momento no puedo seguir creando más, porque si los creo, y los veo en el MultiMente, se ven cosas raras y no puedo cambiar de directorio salvo saliendo del MultiMente. En la línea de comandos funciona correctamente.

Aun no he encontrado solución para estos errores :(

NOTAS IMPORTANTES:

Hay un par de conceptos que tenemos que tener en cuenta:

- El MSXDOS2 no reconoce FAT16 por lo que para arrancar, tenemos que tener una partición FAT12 con el sistema (MSXDOS2.SYS y COMMAND2.COM)



- Hay que parchear el COMMAND2.COM con PATCHCOM.COM (solo una vez)

- Tenemos que ejecutar el programa FAT16.COM siempre al arrancar



Otra hornada de noticias está lista para ser servida, en primer lugar, si nos permitís la licencia, comenzamos por nuestro propio club.

Como este número está dedicado al Vampire Killer, pedimos una colaboración a Iván para hacernos un artículo extra sobre la saga Castlevania, puesto que es seguramente la persona que más sabe del tema. Este artículo se extendió de tal manera que hemos decidido publicarlo como un suplemento separado de la revista.

Ya tenemos casi listo el programa en el que llevamos desde tiempo atrás trabajando, ya será de sobra conocido por todos, y su nombre por si hay algún despistado es Datamax. Esperamos lanzarlo para la segunda reunión de Barcelona de este año.

Otras cosas que tenemos preparadas son guitarras artesanales para jugar al Hajiku Mania. Ponemos a la venta un modelo estándar, y también aceptaremos encargos con diseños específicos. Además ya está preparada nuestra recopilación de videos EVA realizados por nosotros: EVA Perfect Selection.

Con los mejores videos de animación, series de Tv, grupos musicales japoneses y de los OVAs de YS. Por otra parte nuestra página Web ya no está disponible en la red; pero estamos trabajando en una nueva, de la que tendreis noticias.

Novedades desde Madrid. Una serie de recientes acontecimientos han dado lugar a que el club MSX Power Replay cese paulatinamente la práctica totalidad de sus actividades.

Su máximo responsable, Rafael Corrales hacía pública una nota en la que daba a conocer ligeramente los motivos que le empujaban a dejar casi al completo sus tareas en el mundo del MSX.

A partir de ahora, lo llevará todo a un nivel más personal, reduciendo el club a un grupo de amigos, y sus actividades a la página Web y las reuniones de Madrid.

Los motivos han sido los problemas personales, muy de moda últimamente a través de Internet, donde algunas personas son muy poco consecuentes con sus palabras. También contribuyó el asunto del Museo de la Informática y otros temas referidos a Mr. Padial.



VAJ
2012