


Musica

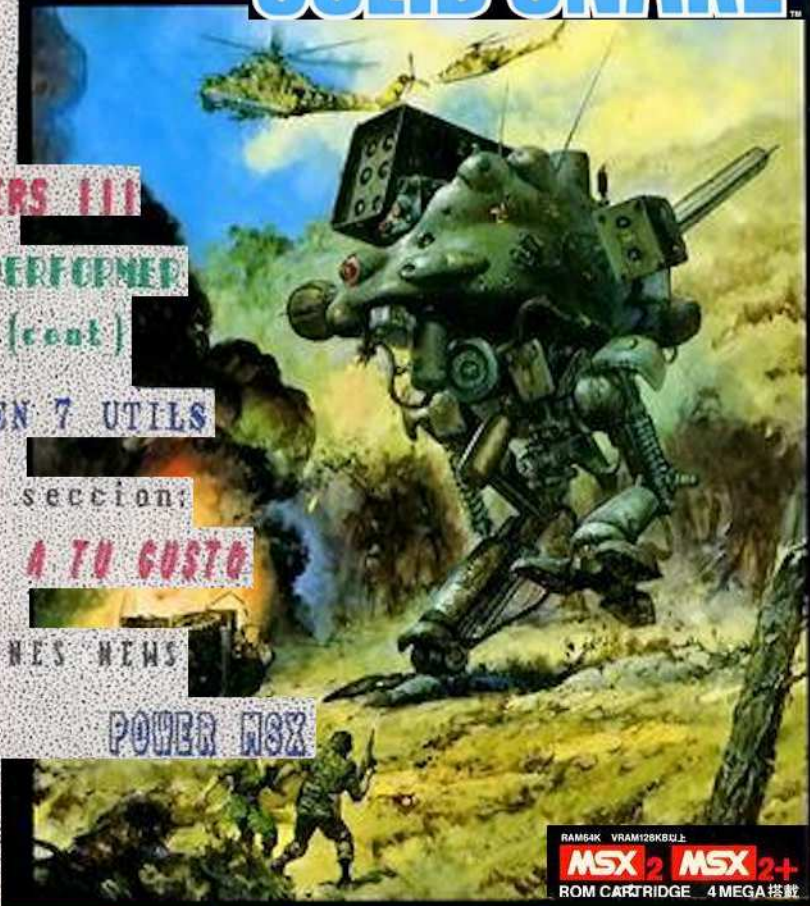
METAL GEAR 2

Noticias del estandar
N 5

Lehenak



METAL GEAR 2 SOLID SNAKE



DRIVERS III
OPX PERFORMED
(cont)
SCREEN 7 UTILS
Nueva seccion:
A TU GUSTO
FANZINES NEWS
POWER NSX

RAM64K VRAM128KBUI.
MSX 2+ MSX 2+
ROM CARTRIDGE 4 MEGA 搭載

W
O
E

REDACCION
VALERIANO VELASCO
ANDONI VELASCO
JULIO VELASCO
INIGO BEAIN

COLABORADORES
AITOR LEKERIKA
RAFAEL CORRALES
MANUEL PAZOS
ANGEL CARMONA
FRANCISCO ESCRIG
JUAN FCO. BELMAR

MAQUETACION Y FOTOGRAFIA
MIGUEL ANGEL ARROYO
JULIO VELASCO

DIBUJOS
VERONICA VELASCO

IMPRESION
ANDONI VELASCO

DIRECCION
VALERIANO VELASCO

PRODUCE
MDS-LEHENAK 1995 (c)
APARTADO DE CORREOS 137
48901 BARACALDO (VIZCAYA)

EL PRECIO DE ESTA PUBLICACION ES
DE 300 pts.
(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS)

W
O
E

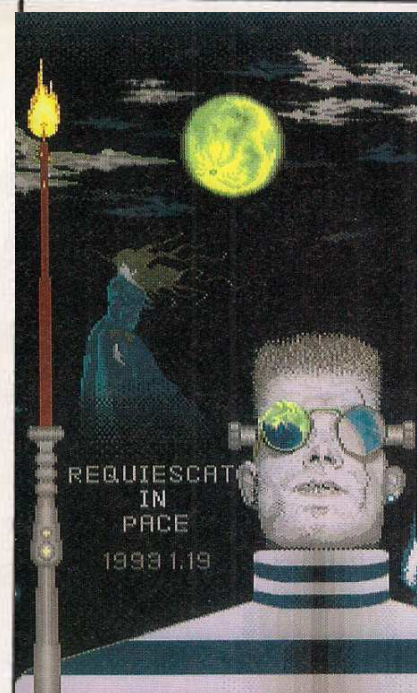
EDITORIAL

Bienvenidos a un numero mas de nuestra revista, vamos a empezar esta editorial por comunicaros que ya disponemos de Apartado Postal, el numero-137, a traves de el podeis poneros en contacto con nosotros mas comodamente.

Dicho esto, os diremos que hemos cambiado de tipo de letra, hemos elegido una fuente que pensamos, se vera mejor, esperamos que os guste.

Hemos visitado Madrid y alli a los componentes del club Msn Power Replay, ha sido una experiencia inolvidable, para mas detalles os podeis dirigir a nuestra seccion Linea Directa.

Muy a nuestro penar, nos hemos visto obligados a suprimir la seccion Y nosotras que...?, por falta de colaboracion, pero en su lugar damos paso a una nueva seccion, a cuyo cargo estara nuestro amigo Manuel Pazos, esperamos que os sea de utilidad y le deseamos toda la suerte del mundo.



Bueno, ya solo nos queda informaros de la sorpresa que tenemos preparada para los poseedores de un Turbo-R, pero para ello debereis ir a nuestro Taller Mecanico, donde podreis verla.

No os entretenemos mas, seguid adelante y esperamos vuestras criticas.

LA REDACCION.





EN PORTADA

Autor: Andoni Velasco



FORMATO: MSX MEGA ROM SCC

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

Este fue el ultimo juego que Konami realizo en formato cartucho (o el ultimo que ha llegado a España). Esta vez son cuatro megabits los culpables de largas horas frente al ordenador, eso si, amenizadas con una estupenda musica SCC.

En esta segunda parte del Metal Gear, al igual que en la 1ª deberemos adentrarnos en la base enemiga, destruir el ultimo arma de guerra creada hasta el momento, el Metal Gear y tras ello matar al jefe del ejercito enemigo y salir huyendo.

Como buen RFG, tendremos que dar vueltas y vueltas hasta dar con la solucion al problema que se nos presente, por si es alguno de estos, alla van unos consejos.

En la 4ª planta estan los dormitorios, si pasamos agachados y sin hacer ruido hacia la derecha y bajamos a la sauna con el simbolo Z, este se fundira y transformara en una llave con la que podemos abrir una de las taquillas, en la que se encuentra un cassette con el himno del enemigo, que si lo ponemos, los soldados se paralizan. Si usamos demasiado el cassette, se estropea y pueden dar la alarma. Un poco mas arriba de la sauna hay una habitacion con una medicina que nos curara el constipado que pillamos al permanecer en el agua de las alcantarillas.



Cuando entremos en el armario de PETROVICH para acabar con los ratones, debemos ponernos en la pantalla de abajo y seleccionar un ratio para que cuando bajen a comer poder matarlos.

Otro problema se puede presentar cuando en el edificio de 40 plantas se rompe el ascensor y tenemos que subir a pie, tenemos que tirarnos desde la parte superior en ala delta, pero por mas que la seleccionamos no conseguimos volar, para conseguirlo bastara con relajarnos fumando un cigarrillo.

En la azotea del 2º edificio, encontramos una paloma mensajera, que no conseguimos atrapar, pero si seleccionamos el RATID B1, podremos cogerla para leer el mensaje.

Despues de destruir el Metal Gear disparandole granadas a las patas, nuestro equipo se incendia y deberemos deshacernos de todos los items seleccionandolos y usandolos.

En los barracones hay dos huevos, del huevo de la izquierda nacera un buho que nos ayudara, del de la derecha nacera una serpiente que se come todos nuestros ratios.

Por ultimo decir, que en el TURBO-R podemos encender el R-800 pulsando el SHIFT al encender el ordenador, aunque tiene la pega que no podremos grabar partidas en disco sino mediante el password.

Bueno, por este numero ya es suficiente, en el proximo hablare del SD-Snatcher, asi que ya sabéis, podeis mandar cualquier truco para este juego.





TALLER MECÁNICO

Autor: Julio Velasco

DRIVERS III Segunda unidad Turbo-R

Gracias a la información facilitada por nuestros amigos de Hnostar, ya no solo sabemos cambiar sin problemas la unidad de discos del Turbo-R, sino que también hemos descubierto como instalar una segunda unidad a este ordenador.

Como podreis observar en nuestras revistas anteriores aparecia un articulo realizado por mi, sobre como conectar una segunda disquetera a los Sony F700 y Philips 8235. Pues bien al comprarme el Turbo-R hechaba de menos la segunda disquetera y decidi intentar conectarsela a mi nuevo ordenador. Me arriesgue, y lo conseguí, ahora te lo pongo mas facil, ya solo tienes que hacer lo que te diga e iras sobre seguro.

El material a usar es poco y facil de conseguir, observalo en el recuadro adjunto.

Primero.-Desatornilla la tapa superior del ordenador, y localiza el conector de la unidad principal, si eres un manitas con el soldador no tendras ni que quitar el teclado, enfrente veras un par de hileras de 12 puntos estañados cada una, hay es donde deberas soldar el cable plano, pero fijate que solo vamos a usar 14 cables.Mira en dibujo 1.

Segundo.-Corta unos 20 cm. del cable plano de 14 hilos y separalo de forma que te queden 8 hilos y 6 hilos, suelda los 8 hilos en la hilera de estañaduras con numeros pares, fijandote bien a que numero pones cada hilo y realiza la misma operacion con los impares usando los 6 hilos restantes.Mira en el dibujo 2.

- Materia:**
- 1 disquetera PC compatible MSX
 - 1 m. cable plano de 14
 - 1 clavija hembra 34 pin
 - 1 clavija macho 14 pin
 - 1 clavija hembra 14 pin

Tercero.-Coloca el cable como si no lo hubieras separado en el conector de 14 pines macho y realiza la presion necesaria para que el conector atrape el cable plano correctamente. Realiza lo mismo con los 80 cm.de cable que te queda, con la clavija hembra, fijandote que cuando conectes las clavijas los cables sean los mismos, ayudate con las franjas de color que llevan a los lados y entre medias.Mira dibujo 3.

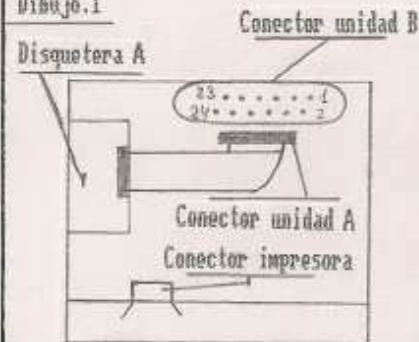
Cuarto.-Realiza un corte rectangular del mismo tamaño que la clavija macho en la carcasa del ordenador, yo lo hice justo encima del conector de la impresora, y atornillala.

Quinto.-Solo nos queda soldar el otro extremo del cable al conector de 34 pines, conecta cada cable en el pin correspondiente, metele la toma de corriente a la unidad, para eso debes conseguir una fuente de alimentacion que disponga de 12 volt y 5 volt, y ya puedes disfrutar de una segunda unidad en tu Turbo-R.

Aunque parezca dificil no lo es, teniendo el material a mano en un par de horas la puedes tener instalada.

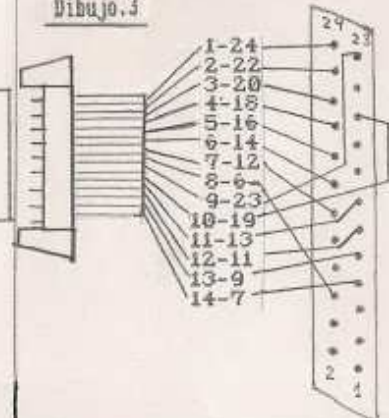
Si tienes alguna duda puedes llamar al club, donde resolveremos tu problema.

Dibujo.1



Dibujo.2

Dibujo.3





Autor: Inigo Beain

Muy buenas a todos queridos lectores, una vez mas nos vemos las caras, en esta seccion de la revista para comentaros algun que otro juego.

RETALIATOR
CASA: MCF/SUNRISE
FORMATO: 2DD
SONIDO: FM+PSG
TIPO: MASACRANAVES
SISTEMA: MSX2

Nos encontramos ante un juego de naves, o como dicen los holandeses "shoot em up" basado en todo un clasico como es Space Mambow. De este juego, se podria decir que es como una fotocopia del de Konami, eso si, tiene muchas cosas cambiadas, pero su semejanza es increible.



Su sonido es muy bueno, ya que utiliza todos los canales Fm mas los de PSG, y tiene una gran rapidez. Tambien utilizan segun fase, la tecnica del cambio de scroll en distintas direcciones; y poco mas se puede decir, tan solo que a los que os gusten los juegos de naves aqui teneis la ocasion de ampliar vuestra coleccion con un titulo nuevo; aunque eso si, para mi, estos señores, han cometido un gran error, pues querer imitar a todo un juego con tanto peso como es Space Mambow, es pero que muy dificil!

LAZY BONES&METAL LIMIT
CASA: IOD
FORMATO: 3x2DD
SONIDO: FM+AUDIO
TIPO: DEMO/JUEGO
SISTEMA: MSX2

Curiosa esta demo del grupo IOD, pues consta de 3 discos pero atencion en el menu principal podemos elegir entre Lazy Bones o Metal Limit. El

primero se trata de unos graficos de un esqueleto el cual podremos mover por la pantalla para llevarle a unas cuevas en las que cada una de ellas tiene una demo diferente. Scrollles, Graficos, musicas, y demas efectos, se hacen notar en esta estupenda demo.

Ahora bien si escogemos el Metal Limit, a que no adivinais a que juego se parece?, pues si al Metal Gear aunque cambiado totalmente. No he jugado mucho pero esta muy bien y espero que me de tiempo a jugar despues de acabar este comentario.

DRAGON SLAYER 6
CASA: FALCOM/OASIS
FORMATO: 4x2DD
SONIDO: FM
TIPO: RPG
SISTEMA: MSX2

No, ya lo se, ya se que este legendario juego no es ninguna novedad, pero lo que si es novedad, es que los chicos de Oasis han traducido al ingles, este fabuloso juego que jugar en su idioma natal era toda una odisea pues servidor, no se enteraba muy bien. Entre su catalogo de traducciones,



tambien se encontraba el Snatcher "Cyber Punk...", que a este si que hay que echarle un par de... para jugar, aunque me comentaron que de momento se retrasara pues es muy laborioso.

Me gustaria que alguien comentara en alguna revista como acabar este juego pues es muy dificil y se ha hablado muy poquitin de el, deberiamos de prestarle mas atencion, como le hemos hecho a su secuela "SD..." y me atrevo a preguntar; Quien es el señor que dijo? "Segundas partes nunca son buenas"?

Bueno y ya que empiezo a oir vuestros ronquidos, os abandono hasta el proximo numero Agur eta Undo pasa, o lo que es lo mismo, Adios y que lo paseis muy bien.



Linea Directa



Autor: Julio Velasco

En esta ocasion, vamos a conectarnos con el centro del pais, esta ciudad no puede ser otra que Madrid.

Gracias a la colaboracion de nuestro amigo Rafael Corrales, voy a pasar a relataros cual es la situacion del MSX en la capital.

Hay un club llamado MSX POWER REPLAY, al mando de este se encuentra su director Rafael Corrales, y al cual pertenecen nuestros amigos de Majara Soft, ademas de otros 6 usuarios en total (este numero se esta incrementando, y para cuando esta revista llegue a tus manos, seguro que son muchos mas).

Al igual que en otras partes del pais, los usuarios se encuentran desperdigados y sin saber unos de otros, pero en esta ocasion la dificultad se incrementa por la distancia, ya que Madrid es enorme y para ir a visitar a un usuario necesitas medio de transporte.



De momento se reunen los fines de semana, en casa de Manuel uno de los componentes de Majara y os puedo asegurar que se lo pasan de lo mas divertido.

Saben que en Madrid hay muchos usuarios de nuestro querido MSX, y les gustaria que se les unieran. Asi que ya sabes, si vives cerca de Madrid o en el, contacta con estos amigos y forma parte de esta nueva revolucion que esta haciendo temblar al centro.



Como ya sabreis, y si no aprovecho para comunicaroslo se va a celebrar una reunion en esta ciudad el dia 14 de Mayo de 1995, no podeis dejar de asistir. Imagino que a la mayoría de los usuarios, les pillara mas cerca Madrid que Barcelona, por este motivo no lo dudes te esperan, y como no, te esperamos.

Otra noticia de curiosidad que nos han pasado, ha sido la de que una importante casa discografica ha optado por usar el sonido del MSX en sus proximos LP. Interesante Verdad!

Hemos estado visitandoles y ha sido una experiencia inolvidable, nos han presentado su nuevo juego El Poder Oscuro, y nos ha parecido fantastico de verdad. Se nota las ganas e entusiasmo con que lo estan realizando, espero que lo tengan terminado pronto.

Si quereis poneros en contacto con MSX POWER REPLAY, la direccion es la siguiente:

Rafael Corrales
c/ Almazan 31, 1 Dcha
28011- Madrid
Tfno-91-4638324

Ya sabeis, esta linea no es privada y os podeis meter cuando querais, pero ojo, es dificil salir.

Saludos y hasta la proxima.



MSX 1

Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales

Hola amigos, ya vuelvo en este numero de LEHENAK a seguir apoyando decididamente al MSX-1, porque creo que sin el, el MSX no es lo mismo, en primer lugar deciros que ahora tambien tengo un MSX-2 PHILIPS 8250 con Music Module, FM, y muchos perifericos mas, pero esto no quiere decir que haya dado de lado el MSX-1, al revés, ahora lo disfruto aun mas, el SVI-728 lo enciendo, cojo ese juego que se me sigue resistiendo y me pongo a jugar.

Esta vez voy a comentar el juego JET FIGHTER, ¿no me digas que no lo conoces?, ya te acuerdas, mejor. Pues si, se trata de esa mezcla entre simulador de vuelo y juego de marcianitos de la conocida Packsoft, un juego del 87 que reunia unas características muy impresionantes, (3D, Ray Tracking, Sintesis de sonido), y por si fuera poco, unos efectos solo dignos de los mejores ordenadores (como no, un MSX).

King's VALLEY

©KONAMI 1985

PUSH SPACE KEY

El juego en si es simple, cargarte a un avión enemigo y luego ir a su central, lanzar un misil y...

Pero no es facil la tarea, pues da la casualidad que el MSX no parece tonto y el quiere hacer exactamente lo mismo, ¿remedio?, si, correr mas que el, en primer lugar deberas despegar y no excederte de velocidad para evitar los insoportables satelites que los rusos perdieron y luego acercarte a tu contrincante, darle tres misilazos y dejarlo en el suelo, pero el con sus laser también te dara caña, o sea que te voy a dar un truco, cuando vayas hacia el, ponte a tope de

velocidad y sigue recto a la base enemiga y no te detengas, y llegaras a la base sin necesidad de destruirlo y ahí te dejo que sea tu mano y joystick los que manden, porque guiar al misil no es tarea facil.



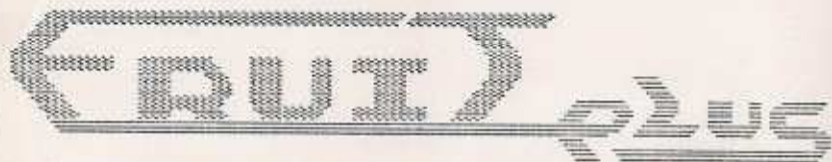
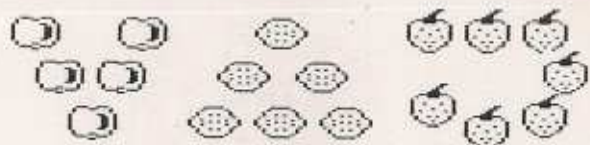
Por cierto, la mujer que te orienta con su voz, te aseguro que te despistara y no sabras si realmente esta en tu habitación o si es el ordenador, recomendable este juego, la pena es que el juego te detecta si el ordenador es un MSX-2 y en caso de serlo te lo resetea al terminar de cargarlo, es una pena, pero en la caja del juego ya te lo advierte, si alguien tiene una version de este juego que funcione en MSX-2, le estaria muy agradecido de que me lo proporcionara.

Para realizar mas al MSX-1 os dire que no tiene 16 colores, ¡ tiene 32!, que no te lo crees, pues escribe VDP(0)-1 en un MSX-1 y ya me diras que te parece (en otra ocasion hablare mas a fondo de este tema). Ya os dejo tranquilos, solo deciros que el proximo numero vendra cargado (si lo consigo) de novedades de este año para MSX-1, si como lo oyes, del 95 y 94 para MSX-1. Made in Brasil, entre otras os intentare comentar el juego de naves que se esta preparando en Brasil al estilo del S.Laydock, y que promete ser impactante, y es que el MSX-1 sigue al dia, así que no te olvides de el y si lo tienes desempolvado y activalo, si teneis alguna duda o problema con el MSX-1 ya sabeis que podeis contar con mi ayuda, os dejo con un hasta ahora.





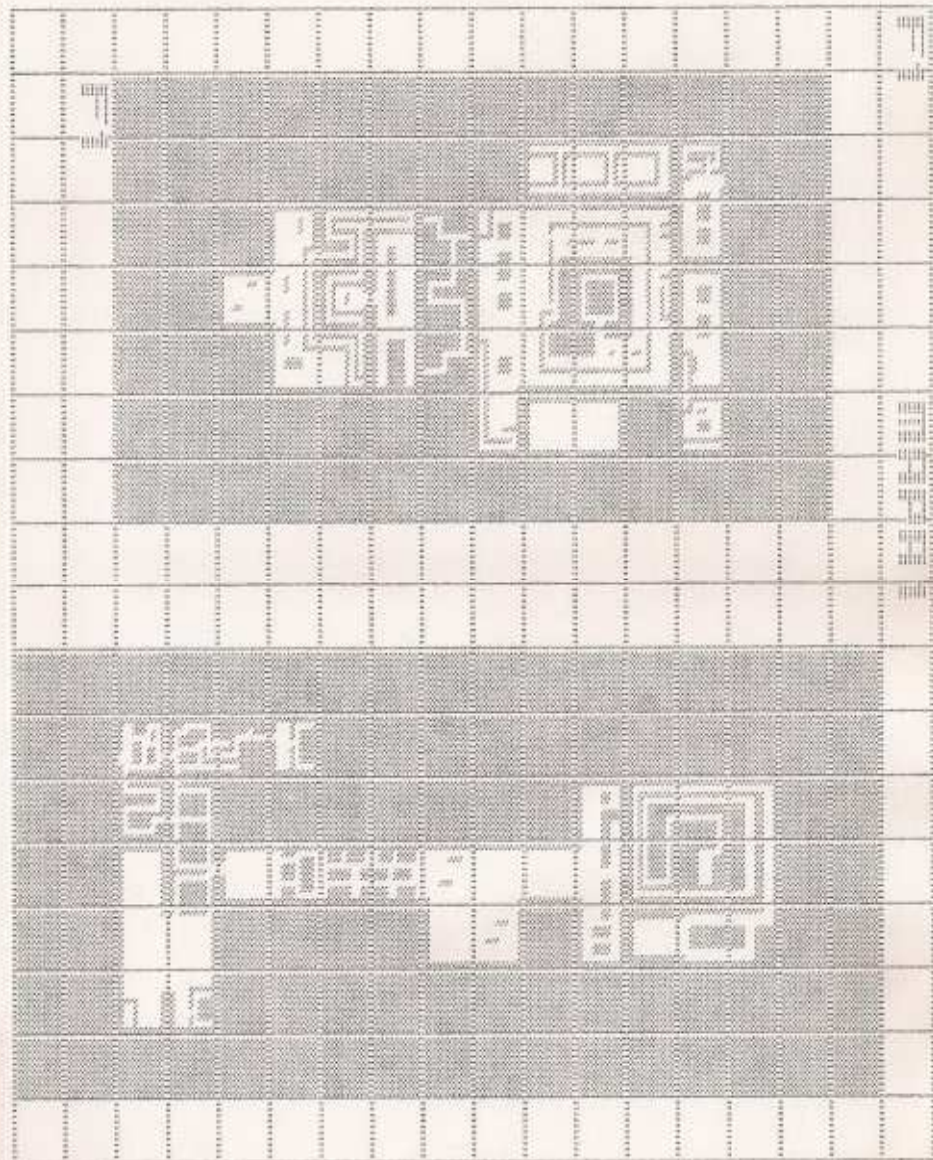
Consigue la demo
realizada por Juan
Fco. Belmar, por tan
solo 250 pts.

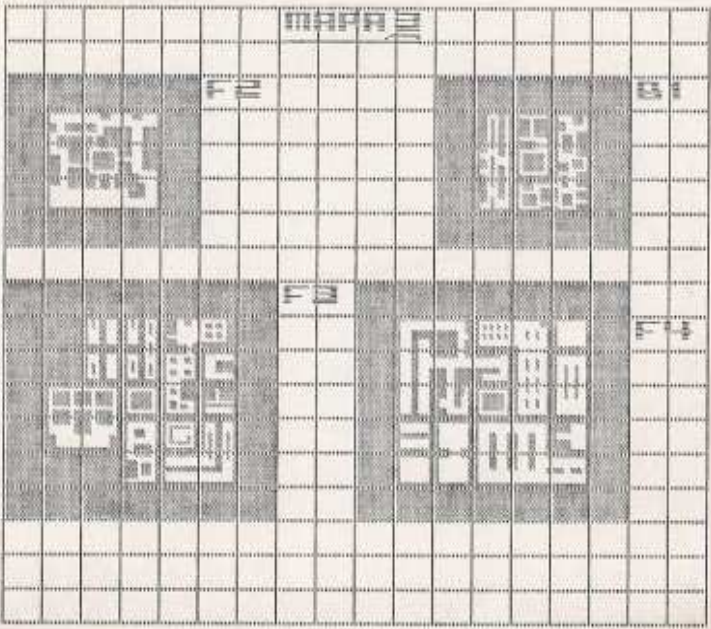
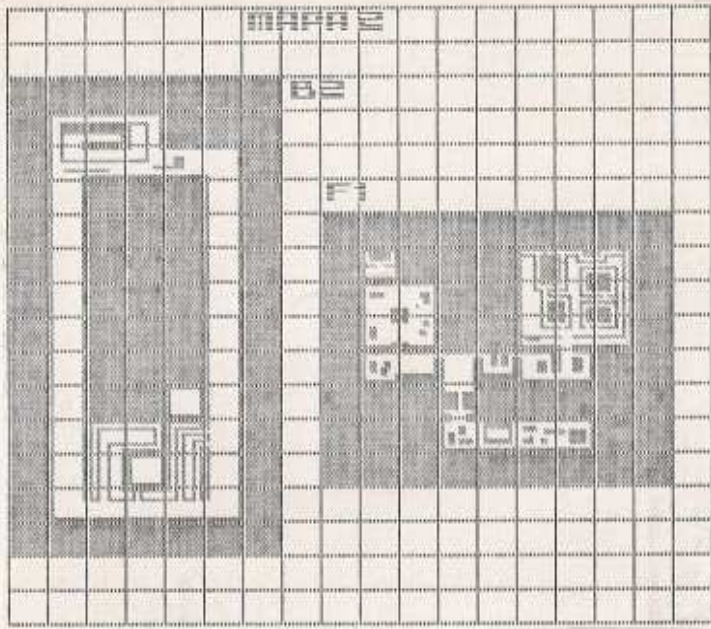


LEHENAK, te ofrece este juego español para
MSX2 por tan solo 200 Pts.



Disfruta de las musicas de
tu ordenador mediante
nuestro adaptador Stereo
Real. Su precio, es de solo
500 pts.





KONAMI

KONAMI ORIGINAL GAME

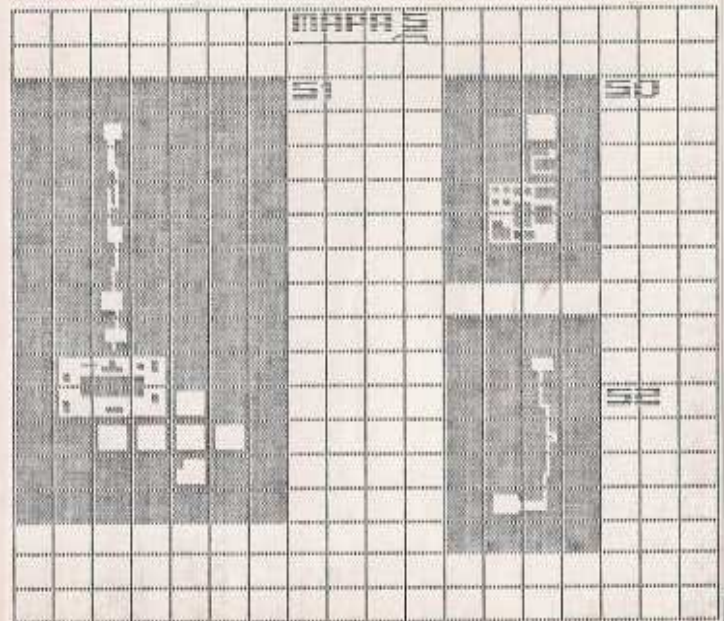
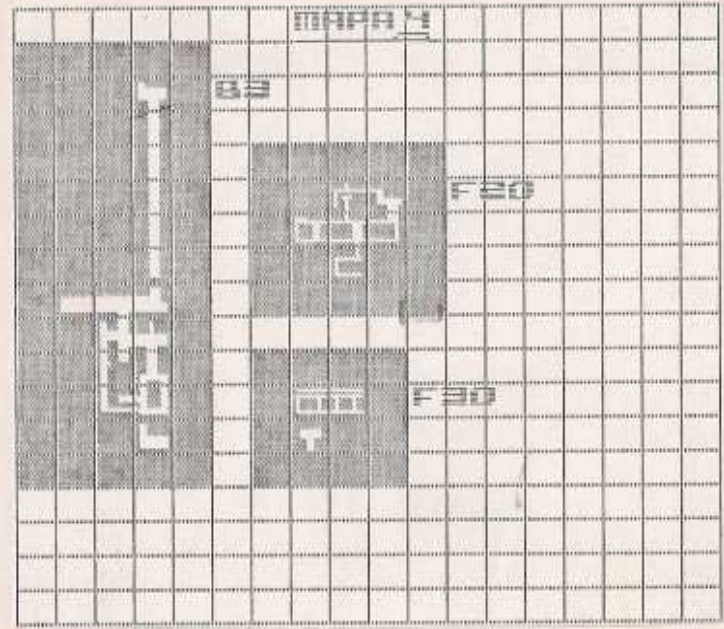
メタルギア2

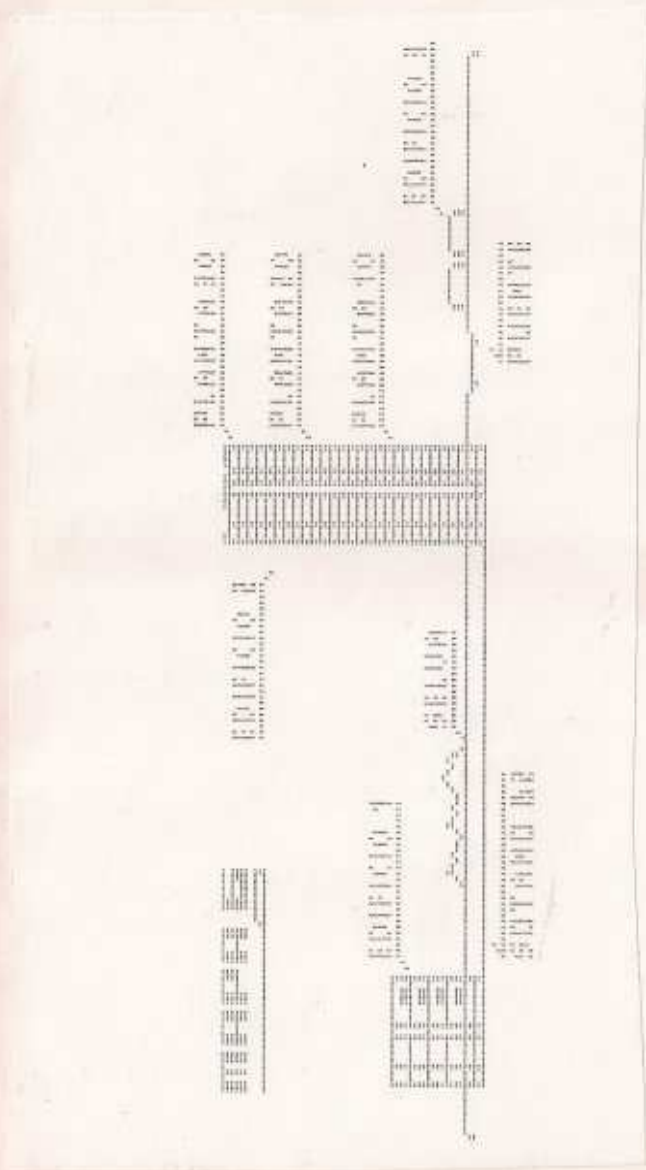
SOLID SNAKE™

MSX 2
MSX 2+

HAMAMOTO WAKICHIKILL

RC767





GRATIS

300 pts.

300 pts.

300 pts.

300 pts.

¿LAS TIENES TODAS?



200 pts.



250 pts.



250 pts.

Fanzines News

Ultimamente los usuarios de nuestro querido sistema se estan animando a crear fanzines y algun que otro programa.

En primer lugar vamos a hablaros de la recién aparecida MSX-Eternal Magazine, concretamente de su primer ejemplar, que data del 1 de Enero de 1995, y hasta el momento no hemos tenido noticias de que hayan editado ningun otro numero.

Nos comentaron que el siguiente numero iba a tener la portada en color, y mas hojas que este primero. El formato es en blanco y negro y tamaño DIN A-4, consta de 23 hojas con diversas secciones, como Buzon del Lector, Informe, En Pantalla, Cables, Eye Witness, y muchas otras cosas mas, como un concurso de programas, importacion de juegos, perifericos y demas.



En resumen, una revista muy buena. Como hemos dicho, hasta el momento no tenemos noticias de ellos excepto que nos llamo nuestro amigo Lucas Antonio Diez, director de Gnosys, y nos comento que se iban a unir a este grupo. Tienen pensado sacar una revista en papel y disco unidos, en nuestro proximo numero seguramente tendremos mas noticias de estos chicos que lo estan haciendo tan bien y apoyan en lo que pueden a nuestro sistema.

CLUB MEX-ETERNAL
C/TIerno GALVAN 11, 11, 1
30203 CARTAGENA
(MURCIA)

Continuamos comentandoos que hemos recibido un nuevo numero de la publicacion francesa Power MSX, concretamente el numero 5. Tiene formato folio grapado en su parte superior. Como es logico, viene completamente en frances.

Uno de los articulos que mas nos ha llamado la atencion, ha sido el referente a todos los clubs y publicaciones españolas.

Tambien afirman ser la unica revista en formato papel existente ese pais, y recientemente han celebrado una reunion de usuarios, intentaremos en nuestro proximo numero informaros como fue.

Hemos medio entendido (no sabemos frances) que se esta fabricando un nuevo MSX europeo, superior al Turbo-R.

POWER MSX
SCHLOUPT CHRISTOPHE
8, RUE DES CAPUCINES
57530 COURCELLES/NIED FRANCE



Hablar de SD MESKES, a alguno le puede sonar a juego japones, o al nombre de una peligrosa secta. Pero no, SD MESKES, es mejor que todo eso; y por que? os estareis preguntando, pues porque se trata nada mas y nada menos que de un nuevo club de usuarios espanoles, los cuales editan un fanziene con su mismo nombre.



Esta nueva publicacion, esta realizada desde Palma de Mallorca, con formato "mini" (como el nuestro, y el de muchos otros), y cuenta ya con tres numeros publicados. La calidad es muy buena, y se hace notar numero a numero, pues en este su numero 3 cuenta con mas secciones, mas paginas y mejor calidad de impresion; Tambien cuentan con mas colaboradores, que eso es de agradecer.

En cuanto al contenido de la revista, hay de todo, eso si, buenos articulos con un tono jocoso, que en mi opinion, eso es lo que hace falta, un poco de humor y cantidad de fotos y dibujos, adivinais de que juego??? si hombre, ese que empieza SD... !!

Bueno y para terminar, os animo a que os compreis este fanzine, (eso si, sin dejar de comprar el nuestro) que su precio es muy asequible y esperamos que esta gente siga adelante, !ANIMO!

CLUB MESKES
c/ Manacor 16, 1a
07006 Palma de Mallorca
BALEARES (SPAIN)
Tfno. (971) 46 17 13



COMO FUNCIONA...

Autor: Aitor Lekerika

FORMATO: **MSX2**

OPX-PERFORMER Cont.

Vamos a pasar a hablar de la posibilidad de trabajar con este programa desde BASIC, hemos de disponer de tan solo esto:

- Ficheros OPLDRV.LD y OPLDRV.SYS.

- Ficheros musicales OPX opcionales.

Y digo opcionales, porque, !!! podemos crear nuestras propias musicas para el OPX Performer !!! Te detallo el como.

Una vez cargado con BLOAD el fichero OPLDRV.LD y ejecutado, tendremos ya activas las nuevas instrucciones en BASIC. Son las siguientes:

- _OPLL (n): Donde "n" es un numero entre 0 y 2. Se refiere al modo de funcionamiento, que no entiendo muy bien. Pero basta con poner el modo 0.

- _VOLUME (n): Volumen para la musica, que debe estar entre 0 y 15.

- _STOP: Detiene la ejecucion de una musica.

- _PLY: Ejecuta una musica que este cargada en memoria.

- _MLOAD("name"): Carga un fichero OPX, cuyo nombre es especificado por "name", y debe ir sin la extension.

- _MSAVE("name"): Lo mismo pero para grabar en disco.

- _TRK (FM1, FM2, ..., FM9, PSG1, PSG2, PSG3): Opcion sobre la cual me explayo mas ahora mismo:

Sirve para ir pasando a memoria, una sintonia o musica que este escrita en BASIC. Un ejemplo seria este programa:



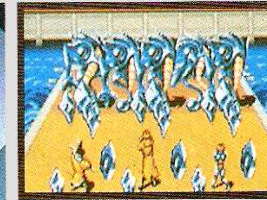
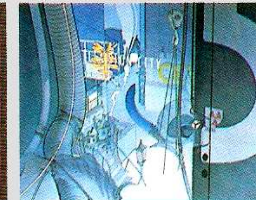
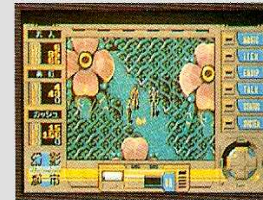
サイバーパンク超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

© 1991 MICRO CABIN CORP

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!

大正時代 二五洲遊藝社



- 8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出革命。
- VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM, UVシリーズ EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応

MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆
好評発売中/ ¥2,400(税別) PSCX1043

```
10 A$="CDEFGABXCDEFGAB"
20 _TRK (A$,A$,A$,A$,
A$,A$,.....)
```

Este programa pasaria la cadena A\$, a los 6 primeros canales de sonido FM dejando el resto en vacio. Si ahora utilizaramos _MSAVE, grabariamos esta sintonia en el disco.

Hay otra extension, de la cual no he conseguido mas que errores; se trata de _MACRO. A pesar de haber hecho lo imposible, desconozco su utilidad.

Otro pequeño truco que cabe mencionar es este: mientras la musica se esta ejecutando en BASIC, podremos acelerarla pulsando la tecla GRAPH, efecto igual al obtenido al pulsar la tecla de marcha rapida adelante, en el programa de S.O.

Quizas, algun amable lector sea capaz de hacer musicas con este programa y mandarnos alguna, de lo cual quedariamos muy agradecidos.

El reto esta ahi.



A PRUEBA . . .

Autor: Andoni Velasco

SCREEN 7 UTILS

Voy a explicaros el contenido de un programa de utilidades de Dominio Publico desarrollado por Jose angel Gutierrez y Roberto Barriuso. Dicho programa lo incluiremos en nuestro futuro Suplemento en Disco 4. Estos dos compañeros han bautizado el programa como: SCREEN 7 UTILS. Paso a comentarlo.

En el menu principal aparecen tres opciones que explico una a una:

1) Programa para decentrelazar imagenes. Lo utilizaremos para tomar una imagen entrelazada y transformarla a 2 pantallas de formato normal.

2) Editor de tramas. Este es el mas completo, y por ello el mas complejo, si bien todos los submenus vienen explicados. Con este segundo programa podemos editar tramas, para luego agregarlas a nuestros dibujos.

3) Transformador a B/N. Esta es la opcion mas util ya que nos permite dejar una imagen en dos colores rapidamente. Con los cursores elegimos los colores que queremos en pantalla. Tras haber puesto la imagen a nuestro gusto, grabamos la pantalla, y si hemos elegido la opcion de Dynamic, nos convertira automaticamente el dibujo a Screen 6, con formato STP, para luego cargarlo en dicho programa.



En resumen, con este grupo de programas, podemos, a partir de una imagen de Screen 7 entrelazada, dejarla en 2 pantallas normales y pasarlal a B/N (o a tramas) y convertirla a sellos para imprimir en el Dynamic Publisher.



EL ASTUTO

Empezamos en esta ocasion disculpandonos, ya que en nuestro anterior numero, se nos olvido incluir la clave final del Colvellius, que es la siguiente:

6DW8DJ3JGDT5HQIHLWRV,
perdona, Rafa.

PANTHER SOLDIER II

PARA EL MENU DE MUSICAS, HAY QUE PULSAR F-5 CUANDO ESTEN LAS LETRAS DORADAS DEL NOMBRE DEL JUEGO

NONAMEO

POKE &H9030,0
POKE &H9031,0
POKE &H9032,0 INMUNE A TODO
POKE &H9033,0 MENOS AL
POKE &H9034,0 DRAGON
POKE &H9035,0
POKE &H9036,0

POKE &HF90F0,N NUMERO DE CALAVERAS

POKE &HAF81,0 V. INFINITAS
Los siguientes han sido enviados por nuestro amigo Francisco Escrig:

ARKANDIE

POKE &h7C10,0 V. INFINITAS
POKE &H99B2,&HC3 LA PELOTA APARECE POR ARRIBA CUANDO SALE POR ABAJO

ARMY MOVES

POKE &H9BD7,201 SIN ENEMIGOS
POKE &H8987,201
POKE &H8997,201 V. INFINITAS

DEAD WISH III

POKE &HA11D,0 INMUNE A GOLPES

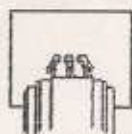
AVENGER

POKE &H8E20,0 V. INFINITAS
POKE &HCB42,0 ENERGIA INFINITA

ZONE TERRA

SI LLEGAS AL PRIMER ENEMIGO, COLOCATE PEGADO A LA PARTE DERECHA (O IZQUIERDA) DE LA PANTALLA, AQUI NO TE ALCANZAN SUS DISPAROS.





TU OPINAS

Autor: Rafael Corrales

MAJARA SOFT: Algo más que un grupo de programación

Todo comenzó aquel día en el que preguntando en HHOSTAR por algún club en Madrid me hablaron de Majara, me decidí y sin dudarle cogí dos autobuses (una hora de viaje, para más detalles). Por fin llegué al edificio donde se alojaban estos chicos, llamé y esperé, pero nadie contestaba. Ya iba a irme cuando vi que el ascensor paraba y salía un chico y asombrado observe que este se dirigía a donde yo iba, le pregunté que si el era Manuel, me dijo que sí y en cuanto le dije que yo era usuario y venía a conseguir el juego Arma Mortal le entró una emoción... Bajé y vi a otro miembro de Majara que vive dos pisos más abajo, entré e inicié esta entrevista en compañía de los dos miembros de Majara:

-Redactor. ¿Cuanto tiempo llevais enganchados al MSX?

-Majara. Con el MSX1 empezamos hace unos nueve años, con un Philips 8020, luego conseguimos un Sony F9-S, y ya conseguimos un Sony F700 al cual le instalamos el kit 7Mhz. Ya hace nada conseguimos a través de HHOSTAR esta magnífica joya de la técnica, (observo asombrado un imponente SANYO WAVY 70FD), esto chaval, es lo mejor que puedas tener, exceptuando al TURBO-R claro.

-R. ¿Cuando os propusisteis comenzar a programar?

-M. La verdad es que desde un principio... Pero en serio, hace unos dos años comenzamos a realizar proyectos de juegos para su posterior venta.



-R. ¿Por qué habeis comenzado a distribuir juegos a los usuarios de MSX?

-M. Gracias a HHOSTAR y a Manuel Pazos que nos han apoyado en el empeño de sacar adelante el MSX

-R. ¿Qué diriais a los que realizan copias sin autorizar de vuestro juego?

-M... "Gracias por ayudarnos a nosotros y al MSX"...

-R. Me ha enterado de vuestro proyecto de realizar un nuevo juego, ¿cómo será?

-M. Será al estilo del VS III, tendrá tres personajes para afrontar una emocionante aventura, lo pensamos llamar "El Poder oscuro" y no os confundais con cierto juego realizado via interfaz Spectrum-MSX. Este constará de tres discos, uno de DEMO y otros que serán el juego en si.

-R. ¿Que opinais de M.D.S. LEHENAK?

-M. Debemos apoyar a todas las revistas, tanto en disco como en papel, pues si cada uno coge un juego, lo copia y asi otra vez, el MSX... va a ir de culo. O sea que debemos apoyar a las revistas (comprándolas naturalmente). En cuanto a LEHENAK, ha mejorado notablemente, tanto la revista, que aunque es muy buena, sería preferible un mayor número de páginas. Y los discos han mejorado muchísimo.



-R. ¿Esperabais éxito de vuestro Arma Mortal?

-M. No esperamos demasiadas ventas, pues aún somos poco conocidos como grupo de programación.

-R. Bueno, solo espero que no desistais en vuestro empeño de dar apoyo al MSX.

-P. No solo depende de nosotros, depende de todos vosotros, u os decidis o el MSX va a ir al traste, cosa que no queremos nadie.

-R. Y yo añado... "¡Así que aplicaos el cuento! ¿vale?"

Después de pasar una increíble tarde con ellos, compre el Arma Mortal y me dieron el disco con una etiqueta impresa por HHOSTAR y un buen manual de instrucciones y las gracias por haber aportado con un granito de arena a que el MSX continúe vivo.



A TU GUSTO

Autor: Manuel Pazos

Hola a todos. Lahenak sigue mejorando e intentando ayudar a los sufridos usuarios de MSX. Por eso se estrena esta nueva seccion, donde podreis encontrar pokes o cargadores para los juegos de mas rabiosa actualidad o para aquellos que dejateis por imposibles.

En vez de ser la tipica seccion donde se publican trucos o pokes de juegos que a lo mejor ya os habeis terminado, o que no os interesan, esta seccion os brindara la posibilidad de pedir que os haga un cargador para el juego que vosotros querais. Solo teneis que escribirme a mi o a la redaccion diciendo de que juego lo quereis.

En cada numero se publicara el cargador del juego mas solicitado -si es necesario se publicara mas de uno-. Pero para que esto funcione ya sabeis lo que teneis que hacer. Empezad a buscar ese juego que os hizo acordaros de la familia del programador, o de aquel otro que os hizo

pensar que el ordenador os estaba haciendo trampas - mala excusa-.

Y para estrenar la seccion, un cargador del Mr. Ghost. No creo que tengais problemas con las vidas, el dinero o con los "culetazos", asi que podreis terminarlo sin muchos problemas.

Bueno, esto es todo por hoy. Esperamos vuestras cartas y nos vemos en el proximo numero.

```
0 'Grabar con SAVE "arghostpbas" antes
de ejecutarlo
1 IF PEEM(&HP677)=128 THEN POKE
&HD000,0: POKE &HP677,&HD0:
RUN"MRGHOSTP.BAS"
2 PRINT"SELECT-950Hz
3 FOR &=1 TO 7:
LOAD"MRGHOST".HEX(&):NEXT
4 LOAD"MRGHOST6".POKE&H046D,0:
DEFUSR=&HC008:PRINTUSR(0):
LOAD"MRGHOST9"
5 POKE &H00DE,&HFF:POKE &H00DF,&HFF
6 POKE &H00EC,&HFF
7 POKE &H029F,0
8 POKE &H030F,0:DEFUSR=&HC008:PRINT
USR(0)
```

LAHENAK INFORMA



Empezaremos por recordaros que siempre que nos hagais un ingreso o giro, debeis de indicarnos mediante carta lo que quereis y enviar copia del resguardo del ingreso, en el caso de hacer un giro, puedes decirnoslo en el propio impreso del giro, ya que hay un apartado especial para ello.

Vamos a comentar el contenido de nuestro suplemento en disco numero 3, en el encontrareis el programa para realizar las imagenes 3D, asi como una imagen ya realizada para los que todavia no hayais podido verlas. En el mundo musical vereis una cadena de musica donde podeis hacer que suenen musicas de FM, y como siempre unos juegos simples en Basic, sacados de la MSX-FAN.



En relacion con el disco Nasa-Demo os comentaremos que no espereis encontraros con una superdemo holandesa, es simplemente una secuencia de imagenes en screen8 con motivo del 25 aniversario de la conquista de la luna, las digitalizaciones son realmente buenas y ha sido realizada por un colaborador, su nombre Juan Foo.Belmar. Animate y realiza tu demo.

Hemos leido por ahi, que una revista de las que hemos enviado llevaba una pagina de mas, si encontratis algun tipo de error de imprenta, por favor devolvernosla sin ningun problema y os enviaremos otra en perfectas condiciones. Porque como es de suponer no vamos a revisar todas las revistas una por una y es posible que en la copisteria tengan algun tipo de fallo.



DIME DAME

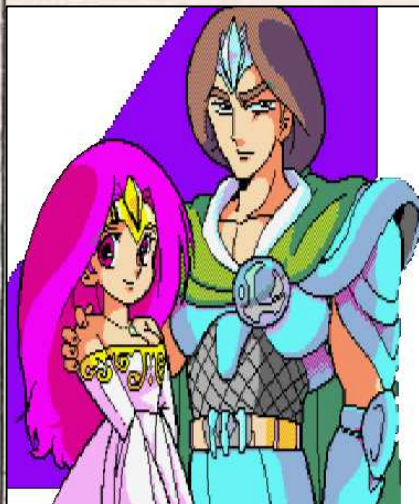
BUSCO programa para imprimir graficos de Screen 7, 8 y 12 en impresora de PC a color.
Angel Carwona
Sra. de Montserrat 2, 1^a 2^a
Los Borges del Camp 43358
(Tarragona)

INTERCAMBIO programas, tanto de MSX-1 como MSX-2.
Ramon Carvajal Lopez
C/Providencial 7, 1-2
88888 Villanova I la Geltru

SE venden productos MSX, impresoras, ratones, ordenadores MSX-1, cartuchos, etc. Tambien me gustaria contactar con gente que tenga modem, y conectar en alguna BBS.
Alberto Valverde
PL 34
82621 Espoo 62
Finlandia



VENDO joystick con tres pulsadores, por 2800pts. y cartucho Vampire Killer por 2800pts., todo junto 3800pts. Tambien vendo raton MSX 4800pts, y unas 28 revistas Micromania, Megajoystick 2800pts.
David Munue
Tlfno. (94)4683939



COMPRO cartuchos MSX-1 y MSX-2. Ofertas a:
Antxiho, Tlfno. (94)4375178
(de 4h a 18h)

VENDO Spectravideo SVI-728, disquetera SVI-787 5'25", cassette SVI-767 por 58.000pts. negociables
Eloi Sola Terre
Apto. correos 14
25938-Artesa de Segre

INTERCAMBIO programas en disco de todas las generaciones, 1, 2, 2+ y Turbo-R. Enviar lista a:
Iñigo Beain Perez
C/Guipuzcoa 8, 2d
48981 Baracaldo
Tlfno. (94)4378962

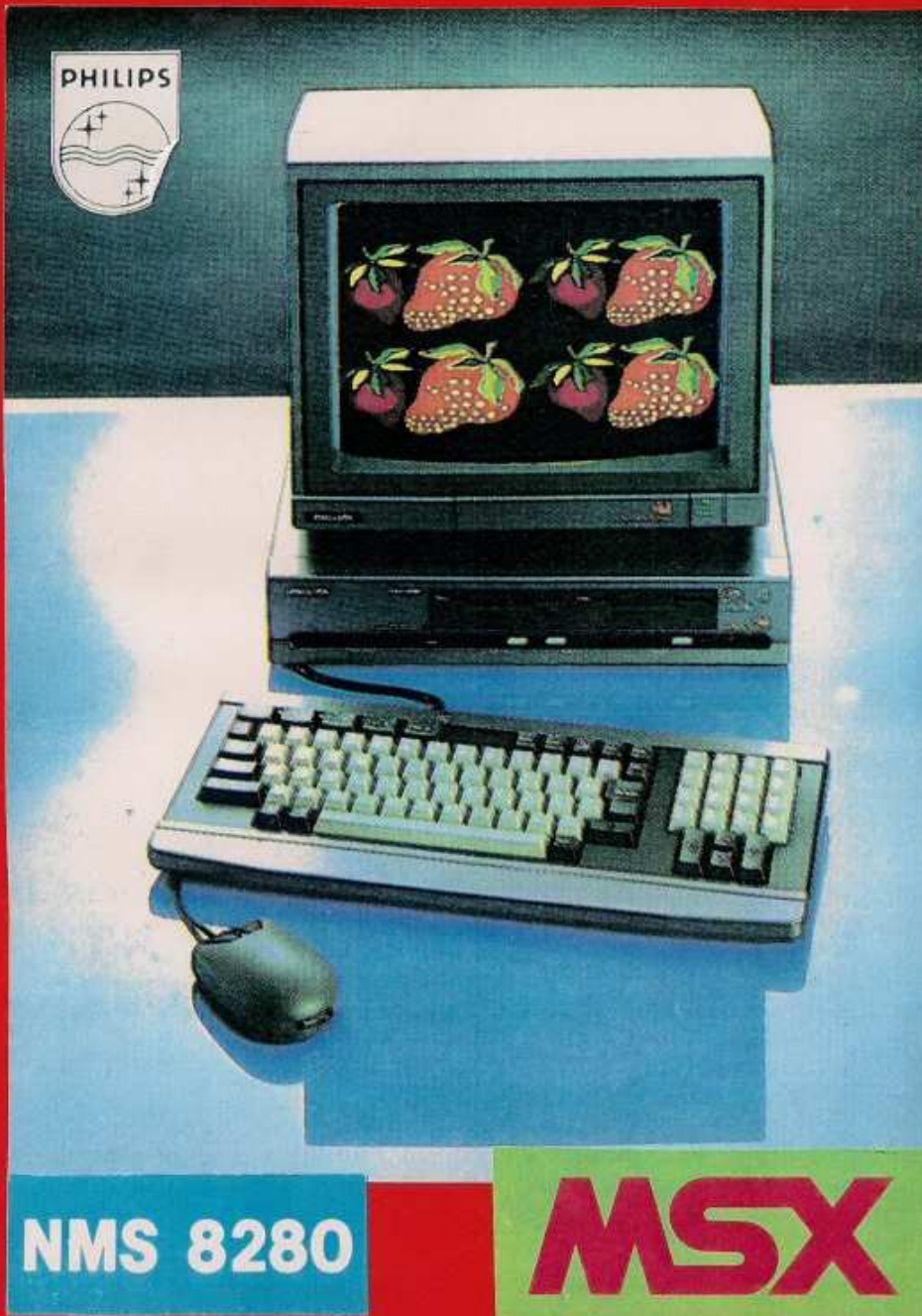
VENDO MSX-1 Sony HB-28P con muchos juegos en cinta y cassette. Dirigirse a:
Julio Velasco
C/Juan de Garay 21, 1d
48981 Baracaldo

COMPRO ordenador MSX2 Philips 8235. Ofertas a:
Inanol Orive
Tlfno. (94)4375313

COMPRO cartucho SCC.
Arturo Esteban
Tlfno. (94)4371283

IMPORTO PROGRAMAS HOLANDESES BAJO PEDIDO, TITULOS COMO:
ZONE TERRA, BLADE LORDS, MOD EDIT...
ESTOY EN ESPERA DE PROXIMAS PRODUCCIONES COMO:
ALMOST REAL, MB MUZAX 3...
CONSULTAR PRECIO Y CONDICIONES A:
FRANCISCO ESCRIG CASANOVA
C/STO.TOMAS 89
12568 BENICASIM (CASTELLON)





NMS 8280

MSX

VAJ
2012