

Noticias del estándar

6

# Lehenak



P.G

## SD SNATCHER™

DRIVERS IV  
MSX1  
A PRUEBA  
DESCUENTO  
LINEA DIRECTA  
MURCIA  
PC'S  
¿LEGO SU HORA?  
Y MUCHO MAS.



2DD 3.5FLOPPY DISK × 3枚組  
SOUND CARTRIDGE付き

RAM6K  
VRAM10KBx2  
MSX 2  
MSX 2+

# Musica

# SCC

# SD SNATCHER



MDS

REDACCION  
VALERIANO VELASCO  
ANDONI VELASCO  
JULIO VELASCO  
INIGO BEAIN

COLABORADORES  
RAFAEL CORRALES  
MANUEL PAZOS  
ANGEL CARMONA  
FRANCISCO ESCRIG  
JOSE ANGEL GUTIERREZ

MAQUETACION Y  
FOTOGRAFIA  
MIGUEL ANGEL ARROYO  
JULIO VELASCO

DIBUJOS  
VERONICA VELASCO

IMPRESION  
ANDONI VELASCO

DIRECCION  
VALERIANO VELASCO

PRODUCE  
MDS-LEHENAK 1996  
APARTADO DE CORREOS 137  
48961 BARACALDO (VIZCAYA)

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

LEHENAK

シミュレーションゲーム  
**プリンセスメーカー**

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演: 横山智佐■



あなたには、あなたの娘が幸せな一生を送らせる、十分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。  
ゆたかな未来、そして夢の實現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2.2+, MSX turbo R ¥14,800(税別)  
●漢字ROM不要版は別途販売にて承っています。

大  
学  
新  
報  
社

EDITORIAL

Por fin, otra vez con vosotros en un numero especial de vuestra revista favorita, como habreis podido observar viene cargado de muchas paginas y fotos, pero os advertimos que no siempre sera asi.

Comenzamos contandoos un poco el contenido de este numero, podeis encontrar una sorpresa para los poseedores de un Philips 8235 con disquetera de simple cara, como cambiarle la disquetera a este ordenador por el mero hecho de cambiar la misma por una de PC, para ello os remitimos a nuestra seccion Taller Mecanico.

En la seccion En Portada, podreis encontrar informacion de todo tipo acerca del juego que sale en nuestra portada, en esta ocasion, el SD-SNATCHER.

Con nuestra Linea Directa nos iremos hacia el sur, concretamente hasta Murcia, donde publicamos una carta remitida por el club MSX-SPIRIT y si no sabes como funciona el programa musical MGSEL, no dejes de leer con atencion nuestra seccion al efecto.

De nuevo Manuel Pazos en su seccion A tu gusto, nos ayuda con esos juegos rebeldes que se nos resisten, contareis como es habitual con las secciones dedicadas al comentario de programas, esta vez mas completas que nunca, no puede faltar nuestra seccion dedicada al MSX1.

Nuestro articulo revelacion para el proximo año 1996, lo encontrareis en la seccion Tu Opinias, creemos que habra mucha polemica, pero hay os lo dejamos para que disfruteis de el.

Bueno, ya solo nos queda, dadas las fechas en la que ha sido realizado este ultimo numero, deseamos un feliz y prospero año 1996, esperamos que os guste.

LA REDACCION





## EN PORTADA

Autor: Andoni Velasco

FORMATO: **MSX** **SCC+**  3.5FD  
200 x3

Nos encontramos ante una obra maestra del RPG, uno de los mejores juegos de Konami y del propio MSX. SD-Snatcher es una segunda parte del menos conocido Snatcher, un juego conversacional por menus, que no ha entusiasmado en Europa debido a la excesiva complejidad que supone el japonés. Ambos juegos tienen una trama muy parecida, con personajes y situaciones idénticas, pero en Snatcher todo se ve desde un punto más serio, con gráficos más reales, mientras que en SD-Snatcher los dibujos son Super Deformed y dan un toque alegre al juego.

Este programa tiene un formato extraño para lo usual en Konami, son tres discos de doble cara más un cartucho de sonido (al igual que Snatcher). La aparición de este cartucho, conocido como SCC+, debió suponer una gran esperanza a los usuarios de MSX en 1990,



KONAMI ORIGINAL GAME

# SD・スナッチャー



puesto que si una empresa de la talla de Konami decidió sacar un nuevo chip de sonido un proyecto para la realización de más juegos que aprovecharan este cartucho, pero todas las esperanzas acabaron en SD-Snatcher ya que Konami no tardó en dejar de programar para MSX.

Respecto al SCC+, creo que supone una pequeña mejora en cuanto a la síntesis de sonido, y en la posibilidad de tener diferentes tipos de ondas en cada canal, que antes se veía limitado.

El juego original es muy difícil debido a que todos los textos son en japonés, pero hoy en día podemos disfrutar de este juego en inglés, de la mano de Oasis, o mejor aún, gracias a la traducción al castellano de Manuel Pazos.

La trama de este juego es compleja (digna de la mente de un japonés), con momentos en los que de verdad crees ser Gillian Seed. Este podría ser a grandes rasgos un resumen:



Neo Kobe City, navidades del 2042. Gillian Seed comienza a trabajar para Junker con el propósito de recordar su vida pasada. A lo largo de sus investigaciones descubre un complot para acabar con la raza humana y dominar la tierra. Un





grupo de andróides está suplantando a personas importantes por todo el mundo. Tras aclarar todo su pasado destruye la base de los Snatcher con ellos dentro, y también una potente arma química, el lucifer-α, un gas letal para los humanos.

Este juego en realidad no es difícil, se puede pasar fácilmente, aunque tengamos que dar muchas vueltas hasta dar con el camino a seguir. De todas formas aquí hay algún truco:

Cuando andamos cortos de dinero podemos hacer dos cosas: -Si tenemos menos de 100\$, vamos a comprar una entrada del cine y como no tenemos suficiente nos darán dinero.






**NAME** LOMUKO **LV** 54 **\$** 35911  
**LIFE**  180  
**STR** 120 **DEF** 063 **SPD** 120

-En la sala de juegos Zone 1 podemos conseguir 500\$ jugando a la maquina de pegar a los Snatcher. Para aprovecharlo al maximo solo batiremos el record en 100 puntos, asi sera mas facil volver a jugar y superarlo otra vez solo en 100 puntos.

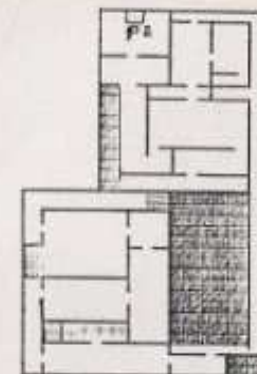
La manera mas comoda de matar a los enemigos es disparandoles a los ojos o cañones para quitarles efectividad y fuerza respectivamente. Podemos destruir por completo su vision para que no nos alcancen los disparos, pero si destruimos los cañones corremos el peligro de que se autodestruya al verse acorralado.

En el pueblo de la iglesia, abajo a la derecha hay una pasadizo subterraneo. Una vez alli bajamos, vamos a la

izquierda y arriba. Habremos llegado a otra zona del mismo pueblo en la que hay una Joy Division que nos venden los Junkers a 25\$, mucho mas barato de lo normal.

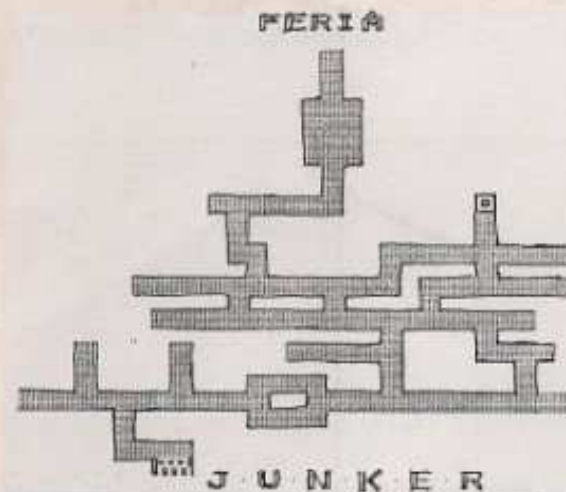
Cuando cojamos una caja con algun objeto, y nos diga que tenemos la reserva llena, los vuelve a dejar en la caja, de tal forma que si volvemos mas tarde podremos cogerlos.

Aqui acabamos por este numero, os recuerdo que ya podeis empezar a mandar cualquier truco, curiosidad, etc. del proximo juego que sera: VAMPIRE KILLER.



ALCANTARILLAS

QUEEN



20-12-2042  
**JUNKER**  
**STARTED ITS**  
**COMBAT AGAINST**  
**SNATCHERS.**







## TALLER MECANICO

Autor: Julio Velasco

### DRIVERS IV

Doble cara NMS8235

Este tipo de articulos esta siendo tan habitual en nuestra revista, que deberiamos cambiar el nombre de la seccion por el de Driver's, pero pensamos que no hara falta, ya que, hemos escrito tantos que ya nos estamos quedando sin ordenadores a los que ponerles disquetera, ya sea principal o secundaria.

En esta ocasion le vamos a dar una muy grata sorpresa a los poseedores de un PHILIPS 8235, como sustituir su disquetera de simple cara por una de doble con el solo hecho de cambiarla por una de doble cara de PC o de MSX.

Antes de continuar os dire que hemos detectado que hay varias versiones en este modelo de ordenador, en los modelos de teclado QWERTY no hay ningun problema, en los modelos de teclado AZERTY nos ha surgido algun problemita.

En ambos casos el modo de realizar esta operacion es igual, es decir en el modelo QWERTY dispondremos de una unidad de doble cara totalmente compatible, salvo para formatear los discos, esta operacion la explicaremos mas adelante. Pero en el modelo AZERTY la compatibilidad sera parcial, es decir, los discos de doble cara que sean de ficheros ocultos funcionaran perfectamente, pero los que sean de ficheros no, podreis pensar que no hay muchos de sectores ocultos, pero cuando os diga que el TETRYS, PUYO PUYO o el COLUMNS, son unos de los juegos en este formato, quizas os habra la curiosidad, de todos modos en este tipo de ordenador, tambien dispondremos de unidad de doble cara para ficheros pero



tendremos que haber encendido el ordenador con el interruptor en posicion unidad B, tranquilos mas adelante viene la explicacion.

Vamos a ponernos manos a la obra y despues seguiremos con las explicaciones. Necesitaremos una Unidad de Disco de doble cara, ya sabeis que disponemos de unidades Chicon FZ354, es un modelo que viene sin tapa frontal, por lo tanto si optais por pedirnosla a nosotros debereis de aprovechar la tapa de la disquetera antigua, para mas informacion poneros en contacto con nosotros. Tambien necesitaremos un conector de 34 pines para conectar la disquetera nueva, una pegatina con la letra A y otra con la letra B, (las podeis sacar de una cinta de cassette o video) y un interruptor de tres pines, segun el modelo de disquetera el interruptor puede variar de 3 a 6 pines.

Despues de abrir el ordenador y quitar la disquetera vieja, debeis fijaros que el cable de alimentacion de corriente lleve los 4 pines conectados, en el modelo que hemos realizado nosotros solo llevaba conectados los de 5 y 12 Voltios, por lo tanto soldamos un cable uniendo los pines centrales de la clavija de alimentacion para de esta forma sacar la masa, es decir los -5 y -12 Volt. Fijate como estan en el dibujo 1.

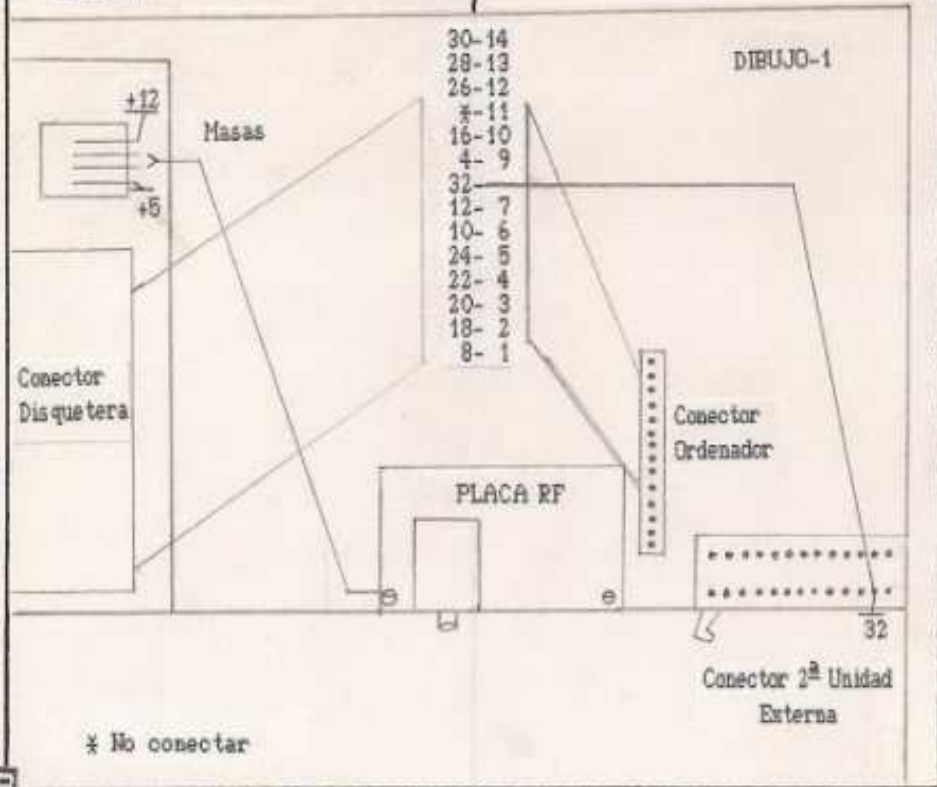




Ahora viene la parte mas dificil, pero con paciencia y asegurandonos que son los correctos lo haremos en un santiamen. Pues si, se trata de conectar los cables de la antigua disquetera a la nueva, la vieja solo necesitaba 14 cables pero la nueva tiene 34, suelda cada cable de los 14 como estan en el dibujo 1, al conector de 34 pines, suelta la placa donde esta soldada la clavija hembra del conector para la segunda unidad externa y suelda en el pin 32 el extremo de un cable de unos 25 cm. y el otro al lugar donde te indicamos en el dibujo 1.

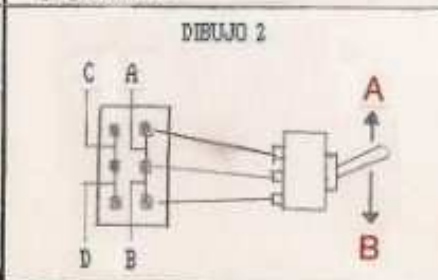
Suelda tres cables al interruptor y busca en la nueva disquetera el Switch seleccionador del numero de unidad, fijate para esta operacion en el dibujo 2.

Realiza un agujero en el ordenador, si no sueles usar el slot numero 2, puedes hacerlo en la tapa que es de plastico, sino tendras que buscar otro lugar. Aqui debes sujetar el interruptor, procura que sea de palanca para que nada mas tengas que apretarlo con la tuerca.

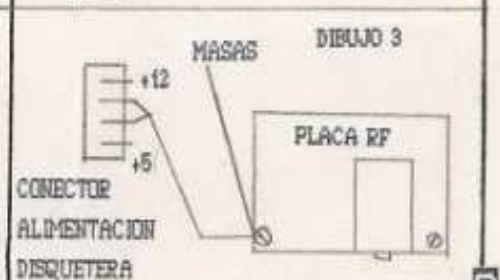


Ya solo queda que coloques la nueva disquetera en el lugar de la otra, por lo normal suelen coincidir los agujeros de los tornillos y no tendras dificultad para esta operacion, conecta el conector de 34 pin y el conector de alimentacion, como os fijareis os sobra el cable que soldamos para sacar las masas, pues bien llegados a este punto, debeis de colocarlo junto al cable de masa que viene del teclado, aflojando un poco el tornillo que esta en la placa de RF, fijate en el dibujo 3.

Si todo ha ido bien, ya tienes una disquetera de doble cara. La siguiente operacion es buscar el lugar donde pondremos las pegatinas A y B para saber como tenemos direccionada la unidad. Enciende el ordenador con un disco que estes seguro que arrancara directamente, si no te arranca apaga el ordenador situa la palanca seleccionadora de unidad en la otra posicion y repite la operacion, te debe arrancar ahora, si es asi pon la pegatina A en el sentido en que este la palanca del interruptor y en lado contrario coloca la pegatina B.



Bueno ya lo tienes todo montado y estas mas tranquilo pero no sabemos si te habras hecho esta pregunta...? Como formateo ahora los discos a Doble Cara?, buena pregunta. Si enciendes el ordenador como unidad A, al intentar formatear te formateara automaticamente a simple cara, pero si enciendes el ordenador como unidad B, al formatear te preguntara en que unidad deseas formatear en la A o en la B, selecciona la B y despues selecciona la opcion 2 de Doble Cara. Si tu ordenador es QWERTY solo debes cambiar la palanca a la unidad B para realizar esta operacion, ya que el ordenador sera totalmente compatible como unidad de Doble Cara.







Si tu ordenador es AZERTY, lo tienes mas dificil pero no por eso imposible, para formatear los discos debes hacer lo mismo que para el otro modelo, pero para lo referente a los ficheros debes de trabajar siempre con la unidad B. Para aclarar un poco el asunto te diremos que la nueva disquetera es como la que tenias puesta, es decir los discos que tengas de simple cara cargaran perfectamente pero para los de Doble debes de usar la unidad B, siempre recordar que aun siendo igual en el uso a la que teniais puesta, los discos de ficheros ocultos os funcionaran sin ningun problema, si estas puesto al día en el tema de manejo de las unidades no tardaras en saber utilizar la nueva oportunidad que te ofrece esta nueva disquetera.

Esperamos que este lo mas claro posible, pero si teneis alguna duda no dudeis en consultarnosla.

### Corrección disquetera Turbo R

Hemos detectado un error a la hora de cambiar la disquetera o poner la segunda unidad externa al Turbo-R.

Este ordenador posee una pequeña memoria, podiamos decir cache, la cual al hacer un dir en la unidad, graba el directorio e incluso ocurre lo mismo con algun pequeño programa de basic, de forma que no tiene que volver a leer del disquette, pero despues de sacar el disco e introducir otro nuevo, esta pequeña cache no detecta que se ha cambiado de disco, ojo en la disquetera que trae el ordenador no ocurre este fallo.

Una posibilidad de apañarte momentaneamente, era hacer otro directorio de otra unidad y de esta forma obligabas al ordenador a que volviese a leer del disco, pero era una puñeta.

Hemos buscado la solucion y hemos dado con ella, solo debes cambiar el cable que unia el pin 24 del ordenador al pin 2 de la nueva disquetera, debes soldarlo al pin 3. De esta forma el ordenador leera siempre que hagas un dir o un files hayas o no cambiado el disco.

Esperamos vuestras sugerencias para seguir haciendo esta seccion, hasta la proxima.







Autor: Inigo Beain

**AKIN**

Casa: PARALLAX  
Formato: 2x2DD  
Sonido: FM  
Tipo: ARCADE/PLATAFORMAS  
Sistema: MSX2

La verdad es que estos chicos no paran, tras realizar varios juegos de excelente calidad, el mas reciente y con mejor sabor de boca "Blade Lords", Parallax vuelve al ataque con otro nuevo juego cargado de accion el cual seguro que dara que hablar, su nombre Akin, un excelente arcade en el que nosotros encarnamos el papel de un robot (Ducane VII), bajo las ordenes de Wendolyn Irish, la cual perdio su cuerpo fisico en un accidente y ahora ha sido reconvertida en una potente terminal de ordenador, la cual nos ira dando pistas sobre nuestra mision.

En principio como armamento tan solo disponemos de un rayo, un poco pobre en cuanto a efectividad, aunque posteriormente y conforme vayamos avanzando, podremos recoger nuevas armas mas efectivas como minas, misiles, lanzallamas...

A lo largo de nuestra aventura, deberemos de contactar con la resistencia y un sinfin de personajes mas, a la vez que estos nos iran dando tarjetas de acceso, para pasar a otros niveles. Como trasfondo se encuentra La Puerta de las estrellas o tambien llamada "Stargate", (me suena de algo...).

En fin, todo un bombazo, musicas muy buenas y graficos excelentes tanto decorados como enemigos. Cabe destacar, las caras de los personajes con los que hablas, muy bien realizadas, (cada vez van mejorando estos holandeses). Este juego seguro que os hara pasar un buen rato, yo ya estoy engancho y me he pasado nueve niveles y espero terminarlo pronto.



**THE ANT**

Casa: IMPACT  
Formato: 2x2DD  
Sonido: FM/AUDIO  
Tipo: DEMO  
Sistema: MSX2

Bajo este nombre, se esconde una estupenda demo grafico-musical, de uno de los mejores grupos, Impact. Pero, lamentablemente, aqui nos anuncian su intencion de separarse, aunque algunos de ellos continuaran con nosotros, bajo el nombre de "Dream Scape".

La demo no es muy antigua es del 93 y consta de dos discos repletos de diferentes demos. Basicamente se estructura en:

- The Bug Part
- Intro (...)
- House Part (evidentemente su nombre lo indica)

-Musical Fly Bij (unas abejas haran toda clase de chorradas ante nuestra mirada)

-Poppetjes Story (Caricaturas de los integrantes de Impact con ficha explicativa)

-Greetinx Part I (promo de la demo Not Limit Disk3 con musica de Airbone)

-Mirror Scroll II (aqui muestran los Logos de algunos grupos como Anma, Rat, Mgf y Overflow)





-Impact Review (en esta parte se nos informa de todas las demos que han realizado asi como su precio y contenido)

-The ED 214 Story (Una historia en clave de humor sobre las intenciones de una gigante hormiga para apoderarse de nuestro planeta. Creeis que lo conseguira??...)

-Greetinx Part II (De nuevo aparece el Staff del grupo, pero esta vez las fotos de ellos con su nombre de guerra)

-End Part I, II, III (Su nombre lo dice todo, unos cuantos greetinx y como colofon, las caricaturas de todos ellos despidiendose)

Realmente lo que siempre me ha gustado de este grupo son sus musicas, es una pena que se disuelvan, esperemos que los miembros de Dream Scape continuen sus andanzas. Ah! se me olvidaba, en el disco 2 existe un fichero llamado "Mirror.ldr", en el que se encuentra una demo sin musica pero con unos graficos en screen 5 chulissimos.



### PUMPKIN ADVENTURE III

Casa:UMAX

Formato:4x2DD

Sonido:FM/AUDIO/MOONSOUND

Tipo:RPG

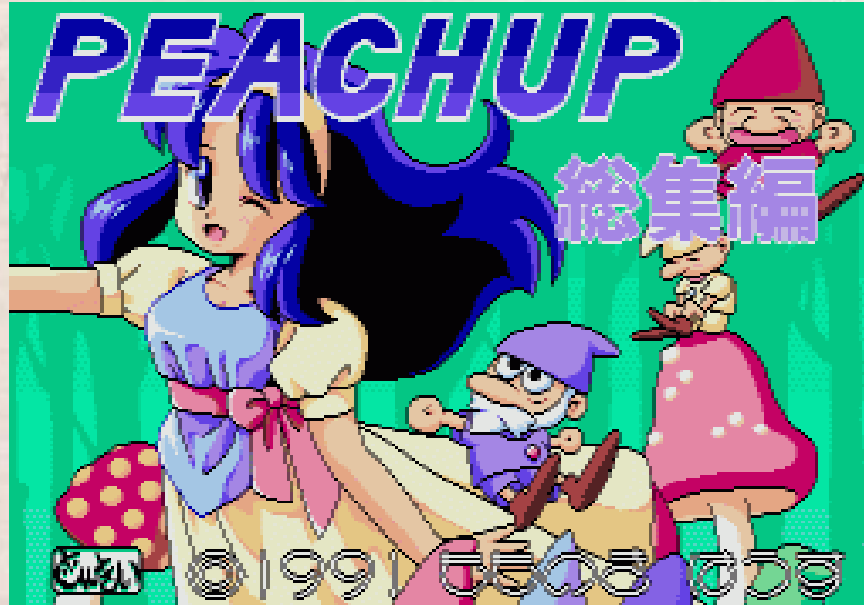
Sistema:MSX2+,TR

Nos encontramos ante todo un evento como es este juego, como dice el refran "no hay dos sin tres", y asi es, aqui tenemos la tercera parte de esta conocida saga. Todavia no esta terminado del todo, pero he tenido el privilegio de jugar a la demo (Es de dominio publico, asi que si la quereis...) y es !Realmente Sorprendente!

Para mi, este es el mejor de la trilogia, la accion esta vez transcurre gracias a un profesor (Steinein) y su maquina del tiempo en Los Angeles. Y a que me suenan esos edificios de fondo??? nada mas y nada menos que a los de SD Snatcher, realmente son casi identicos con todo lujo de detalles, bares con

# PEACHUP

総集編



futbolines, billares, casas con su cocina, despacho, equipo s o n i d o , c a b i n a s teletransportadoras y hasta cajeros automaticos con el simbolo de Umax, que en la demo no funcionan pero sospecho que serviran para grabar partidas o para darnos informacion. Lo que mas me ha llamado la atencion es que el juego esta comprimido en 4 discos y si lo descomprimiriamos ocuparian unos 10 discos; y que es compatible con Moonsound!!.

Todo un juegazo que sin duda se le augura un exito seguro.

Y esto es casi todo, y digo casi todo porque quiero hacer una mencion especial al soft de aqui en concreto al que estan

realizando conjuntamente Manuel Pazos y Elvis Gallegos se trata del juego SONIC, The Hedgedog para los MSX 2+ y TR., he podido ver un poco del juego, en concreto la pantalla de las palmeras y... !ASOMBROSO!!, pero si parece que es el de la MegaDrive!!, y la velocidad que pilla el putito bicho!!, es para quitarse el sombrero, espero que las demas pantallas mantengan el mismo nivel grafico y que lo acabeis pronto. Me imagino que tendre que ponerme a la cola para comprar ese juego pero no importa, merece la pena. Solo me queda una duda, como lo bautizaran para nuestro MSX??....





Autor: Julio Velasco

Esta seccion la suelo redactar yo, pero al solicitar informacion al club del que vamos a hablar en este numero, muy amablemente, nos han remitido una carta a modo de articulo, y hemos pensado que la podiamos publicar, tal y como nos la han mandado.

El articulo nos llega desde Murcia, concretamente del club Eternal, no me enrolló mas y doy paso a la informacion que nos han enviado.

Hola amigos, soy Ricardo Suarez, Director del Club MSX ETERNAL, en este articulo os voy a relatar nuestras actividades, reuniones y proyectos a corto y largo plazo.

El Club MSX ETERNAL, está situado en el sur de España, en la ciudad de Cartagena, en la provincia de Murcia. Los miembros que lo integran solo pertenecen a esta ciudad y son 4 (por ahora, dentro de poco seremos 6), sus nombres son Raul Gonzalez, Jose Garcia, Francisco Gabriel y yo.

Como vereis no somos muchos, pero al juntarnos con el otro Club de Murcia "GNOSYS LTD FOUNDATION" somos unos 12.



Ante todo quiero dejar claro que los Clubes MSX ETERNAL y GNOSYS son Clubes independientes y separados, solo que para ayudar al MSX, colaboramos y hacemos proyectos, revistas y programas en conjunto, pero cada uno tiene tambien sus proyectos individuales.

El Club MSX ETERNAL suele reunirse casi a diario, excepto en épocas de exámenes, además casi todos los Sabados nos juntamos todo el día junto a Gnosys para desarrollar los proyectos que tenemos en comun además de beber Coca Cola e hincharnos a 3D's.

En nuestras reuniones solemos hablar sobre el estado actual del MSX y lo que se puede hacer para sacarlo adelante, tambien comentamos el ultimo software y hardware y otros articulos como revistas, diskmagazines, ... que llegan a nuestras manos, además de jugar a los típicos juegos de Konami y comer patatas.

Puede que para algunos no seamos mas unos simples desconocidos, por ello vamos a explicaros un poquito por encima lo que verdaderamente hacemos por el MSX.

Los comienzos de nuestras relaciones exteriores como club se remontan a principios del año 1994, cuando los que firman estas lineas decidieron luchar a toda costa por nuestro querido estandar. A pesar de ser un club relativamente nuevo, nos hemos abierto un hueco en el panorama msxsiano y hemos logrado realizar muchas actividades en un corto espacio de tiempo.



Nuestro primer proyecto fue el de legalizarnos como Club, lo cual nos dio sustanciosas ayudas. Mas tarde vio la luz en Enero de este mismo año el conocido fanzine Msx-Eternal Magazine, del cual solo se publicó el numero 1 aunque a pesar de ello tuvo un gran éxito, nada mas y nada menos que mas de 80 copias vendidas por toda España. Posteriormente nos unimos al club Gnosys para realizar la revista Msx-Spirit la cual ya va por su numero 3 y que sorprendentemente ha tenido una gran acogida, mucho mas optimista de lo que en un principio pensabamos, hablamos ya de una tirada de mas de 100 revistas por numero. Esta publicacion a pesar de su corta vida a irrumpido fuertemente en nuestras fronteras además de haber seguido una linea muy ascendente de calidad numero tras numero.

Centrandonos en el presente, os queremos comentar nuestros mas inmediatos, proyectos y realidades:



## グリエルの聖杯



Ya es una realidad la reunion de Murcia que esperamos que sea exitosa, ya que al parecer van a asistir unas 50-75 personas, lo cual no deberia extrañar a nadie pues se va a presentar el hardware nacional de mas radiante actual, como la esperada disquetera de alta densidad o los Fm Packs (todo ello producido por el CLUB MSX ETERNAL & GNOSYS).

Tenemos en proceso la realizacion de nuevo software para nuestro sistema, algunas sorpresas en cuanto a la realizacion de nuevo hardware nacional y algunas innovaciones mas en la revista MSX SPIRIT, que dejara a mas de uno boquiabierto, y que no desvelaremos hasta el ultimo momento, todo esto junto con la realizacion en colaboracion con MSX BOIXOS CLUB de la que sera posiblemente la base de datos mas amplia y completa de usuarios españoles de MSX.

Nuestros proyectos a largo plazo son, el de hacer una BBS nacional de MSX en Murcia, distribuir masivamente todo tipo de software principalmente nacional, ademas de extranjero por todo el universo MSXiano, ademas de conseguir mantener una mayor conexcion y coexion con los demas Clubs de MSX en España asi como con todos los usuarios de MSX. Tambien tenemos en tramites recibir subvenciones del Ministerio de Interior para sacar adelante al MSX (no es broma, para mas informacion remitirse al Club).

Como vereis nos estamos esforzando y moviendo mucho, claro ejemplo de ello son todos nuestros proyectos y realidades asi como la gran promocion del estandar que estamos realizando dentro y fuera de nuestra fronteras escribimos ya, solo en España, a mas de 200 usuarios y la cosa va ascendiendo muy rapidamente.

Puede que algunos piensen que el precio de la revista es caro, y que a traves de nuestros proyectos, nos estamos haciendo de oro, nada mas lejos de la realidad, "las estamos pasando canutas", no os creais que es facil sacar tantos proyectos adelante asi como publicar una revista de mas de 100 ejemplares, pasamos casi dia y noche trabajando por el sistema, y aun nos falta mucho tiempo ademas de que nuestras ganancias, apenas superan a una cena en un burger despues de cada numero de la revista.

Esto es todo, desde aqui queremos agradecer el gran apoyo que nos ha presentado GNOSYS, MSX POWER REPLAY, NEW HORIZONT MSX, LEHENAK y MSX BOIXOS CLUB, asi como todos

los usuarios que han apostado por nuestro CLUB y por la revista MSX SPIRIT, por el apoyo moral prestado, asi como la gran colaboracion en nuestra base de datos. GRACIAS a todos los usuarios, GRACIAS al MSX, MSX FOREVER, MSX STILL ALIVE. Adios ahora y larga VIDA al MSX.

Ricardo Suarez Caballero & Raul Gonzalez Fernandez.

Una vez leido el articulo, queremos dar las gracias y nuestro apoyo a este estupendo Club, como siempre si vives cerca de ellos o bien te quieres acercar por alli, ponte en contacto con este Club y carga las pilas.

Su direccion es:  
Ricardo Suarez Caballero  
c/ Tierno Galvan 11,11-1  
30203- CARTAGENA (MURCIA)





# MSX 1

## Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales



Hola amigos del MSX-1, aquí estoy con vosotros de nuevo para que recordéis esos memorables tiempos del MSX-1, esta vez voy a comentar un juego bestial, sorprendente y que dió de morros a muchos charlatanes, que criticaban sin sentido a nuestro querido estándar, se trata del antecesor del genial FIREHAWK, como no, es el THEXDER, este juego se distribuyó de dos formas, una fue en formato cartucho, distribuida por SERMA, y la otra fue en cinta, distribuida por la casi desaparecida SYSTEM4, conocida por los increíbles juegos holandeses que en tiempos importaba para nuestro MSX-1, THEXDER tiene un argumento muy típico, el robot transformer que debe destruir al enemigo,

pero bajo este escaso argumento (no se si en japonés tendrá un buen argumento, pero lo que es en Castellano...) se esconde un juego insospechable para los 8 bits del MSX-1, mi versión es la de SYSTEM4, o sea, en cinta, pero SYSTEM4 sabía que el MSX tiene la posibilidad de cargar a 2400b. y así tuvo la genial idea de grabarlo a 2400 baudios, quitándonos a los pobres usuarios esas largas y tediosas esperas para que el cassette termine de cargar, y en dos minutos de carga (0 segundos si es en cartucho) ya tenemos al MSX llamándonos a jugar, con una buena melodía y unas letras de gran tamaño en scroll nos dan ese gusanillo de ver como será el juego.

# THEXDER

COPYRIGHT © 1986 GAME ARTS  
M. GUNAI & UENAKA

HI-SCORE 00000000

ENERGY  100%  
 SCORE 00000000  100%

Nada más pulsar el disparo, comienza la acción, nuestro robot grande y muy bien definido aparece en un decorado de gran colorido y de corte futurista, movemos el joystick a la derecha y ¡oh!, sorpresa, ante nuestros embobados ojos desfila un suavísimo scroll que para colmo es omnidireccional, el robot muy bien animado nos mostrará un potente laser para

se puede pedir, el juego es adictivo en todos los aspectos, teniéndote una tarde engachado sin notarlo, las transformaciones del robot a avión son magníficas, y se hacen todas con esa suavidad característica del juego, un juego que merece un diez rotundo, GAME ARTS, la creadora se esforzó en aprovechar el MSX-1 y exprimir su capacidad,



vapular a los innumerables enemigos, aparte de los enemigos tenemos unas especies de hamburguesas electrónicas que proporcionan energía, y otro ser que también da energía, que es una bola con patas e inmovil, abajo los indicadores de escudo, energía, puntos, nivel...

El sonido es bestial, usa los cuatro canales del PSG a toda pastilla y muy bien modulados, quizás se eche de menos alguna voz sintetizada, pero que más

el juego a veces puede resultar laberíntico, pero nunca te perderas, todo lo que diga sobre este juego es poco, solo doy unos consejos para este juego, evita gastar laser para conseguir energía con esas hamburguesas, si quieres energías, usa las bolas con patas, te beneficiaran más, y mientras puedas NO USES EL ESCUDO, al pasar de nivel sin usarlo nos darán 50% de energía, genial el juego, si no lo tienes consíguelo.



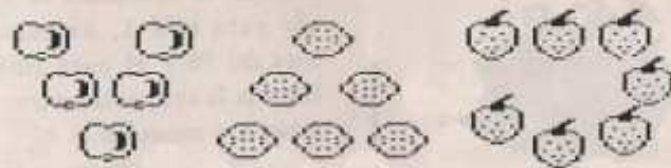


Cambiando de tema diré que el soft de Brasil no me ha llegado aún, para la próxima seguro que ya lo puedo comentar solo me queda explicaros el asunto de los 32 colores, la instrucción VDP(0)-1 modifica un modo de la VDP que permite añadirle un bus de color, si no posees un VDP externo para generarlo, el ordenador (siempre MSX-1) suplirá su falta variando las tonalidades, en mi SVI genera 16 colores nuevos como el rosa, el marron... Y en los PHILIPS MSX-1 genera 16 tonos de gris!, la causa por la que este

registro no se usó, fue porque violaba las normas del estándar, ya que en los MSX-2 este registro no funciona igual y en el MSX-2 prepara la conversión de blanco y negro a color (suena raro ¿verdad?), en MSX-1 ya sabeis, 16 colores nuevos que en cada MSX-1 puede variar, pero son 16 más. Esta claro, creo yo, que el MSX-1 tiene 32 colores, quien me dice que ahora que el MSX-1 era como todos los ordenadores, nada mas amigos, seguiré aqui como siempre, con el MSX-1 en la mano y preparado para cualquier novedad.



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.





## TU OPINAS

Autor: Julio Velasco

### PC'S... ¿LLEGO SU HORA?

En este artículo quiero informar sobre un artículo aparecido en una revista de informática profesional, el cual me llamo mucho la atención.

El titular lo podreis leer en la hoja siguiente, y quiero dejar claro que, no me he inventado nada, luego cada uno que saque la conclusión que crea oportuna.

En el pasado mes de setiembre se celebro en USA, el forum de tecnologías de la información, al cual asistieron un sin fin de personas relacionadas muy directamente con el mundo informático profesional, entre ellos Bill Gates, pues bien en este encuentro se discutió sobre el futuro de los ordenadores y se formaron dos bandos, el encabezado por Bill y otro representado por Larry Ellison, máximo responsable de Oracle.

Mientras Bill defiende efusivamente la idea que en el futuro la informática estará basada en los Pc, Larry define a los Pc como "un dispositivo ridículo que supone un desembolso de más de 5000 dólares al año en materia de mantenimiento y formación".

Larry cree que el mercado gira hacia Internet, haciendo que el hardware se convierta en un electrodoméstico de esa red y lo llama "Internet Appliance".

Según el experto para el año 2000, existirá todavía un gran número de Pc, posiblemente más que ahora, pero habrá un número mayor de equipos basados en Internet, porque serán más fáciles de utilizar y mucho más baratos.

Los aparatos en cuestión llevarán una placa de vídeo adecuada para poder funcionar en Internet y por el contrario el procesador principal sería de



El futuro ya no es lo que era, o por lo menos no parece ser lo que se viene diciendo hasta ahora. Larry Ellison, presidente de Oracle, expone su curiosa teoría de que el ordenador personal no tiene futuro, en un claro ataque a la postura de Bill Gates, líder de Microsoft. En su opinión, el PC es un aparato ridículo que conlleva un gasto excesivo, y que será sustituido a largo plazo por el llamado Internet Appliance, un electrodoméstico dedicado a la red con carácter muy competitivo. Asimismo, Ellison augura el final de los servicios on line tradicionales como CompuServe o America OnLine.

baja potencia con lo que los precios bajarán muchísimo.

Esto es más o menos lo que informa el artículo, ahora bien, nos están dando la razón por no haber cambiado de sistema, porque ya veis el sistema que parecía ser el más fuerte y duradero empieza a flaquear, claro todavía hay gente como Bill Gates que se aferran a que el Pc, es el mejor, claro está mientras siga ganando millones de dólares será el mejor, cuando cambien los vientos ya veremos, y como muestra un botón, me refiero a Sony y Philips dos compañías que apoyaron mucho a nuestro sistema, pero acabaron abandonándonos.

Ya sabemos que el Pc, no era una máquina realmente potente ya que fue creada para trabajar, pero desde sus comienzos hasta donde estamos ahora, las cosas han cambiado, equipos que valían

500.000 pts, ahora son basura y los de ahora dentro de un año ya empezarán a estar anticuados, os puedo decir que ya está a la venta el nuevo procesador de Intel P6, si más que el Pentium, según tengo entendido podrá llegar hasta los 166 Mhz por el momento y se llamará Pentium Pro, podemos ir diciendo adiós al 486.

También os informo que se van a volver a fabricar Amiga concretamente se llamará 2000 y las especificaciones técnicas son muy alagueñas pero hasta cuando será comercial, puede que pase de unas navidades, pero poco más.

Después de haber leído esto, alegraros de haber acertado al elegir al MSX como sistema, pues ya sabemos que las grandes compañías no nos promocionarán, pero visto lo visto, somos los mejores.



## Fanzines News

Autor: Inigo Beain

De nuevo nos encontramos, pero esta vez en diferente seccion, pues en esta ocasion voy a comentaros los ultimos numeros de los fanzines nacionales. Creo que no me deje ninguno en el tintero, pero si es asi, espero que me perdoneis. Y sin mas rodeos, vamos con el primero de ellos, que he ordenado alfabeticamente.

### FKD FAN

El ultimo numero que ha editado este grupo hasta ahora, es el llamado 10 & 1/2 y es que no es para menos, pues se trata de todo un pedazo de revista de 84 paginas en las que podras encontrar todo tipo de noticias acerca del sistema.

De todas sus secciones destacan:

- Ferias y Encuentros (Tilburg, Madrid, ...)
- Sorcerian (Completo manual de manejo)
- Turbo R Upgrade (ampliacion 1MB y a 40Mhz)



- Hot News (noticias de todo tipo)
- MSX Music CD's (musicas de juegos)
- Made in Holland (repaso de lo ultimo)
- Etc ...

Aunque no he puesto todas sus secciones, tiene muchas mas y no menos interesantes, la verdad es que esta gente no tiene fecha fija a la hora de sacar una, pero cuando la sacan... ¡No paran!, todo un revista sin desperdicio alguno, si quereis saber mas de este grupo, escribir a:

Fkd Fan  
c/Calders 3, 2o  
08003 Barcelona  
Tfno(93)3198946

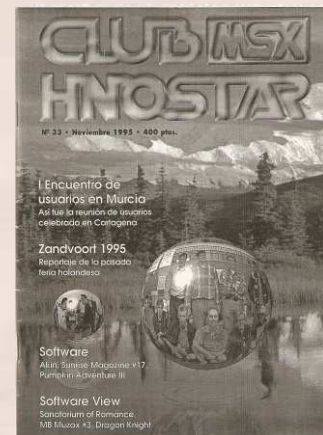
### HNOSTAR

Desde La Coruña, nos llega una de las publicaciones sin duda mas querida por todos los usuarios de MSX por la gran labor que vienen realizando desde casi los comienzos del sistema y tambien por la gran profesionalidad con la que realizan su revista. Su ultimo numero hasta ahora es el 33 y esta vez viene con mas paginas y nuevo "look". De su contenido destacan:

- 1&K Encuentro en Murcia (Todo un gran exito)
- Hazlo tu mismo (Adaptar mando Snes a MSX)
- Software (P.A.III, Akin, ...)
- Noticias (sobre clubs nacionales e inter.)
- Etc ...

Aparte de todo esto y mucho mas, tambien cuenta con su habitual lista de Software y Hardware en la cual, podreis encontrar articulos muy interesantes.

Club Hnostar  
Apdo Correos 168  
15780 Santiago de  
Compostela  
(LA CORUÑA)



### MSX SPIRIT

Con sede en Murcia, Msx Spirit es un producto que nace de la fusion de dos clubes, Gnosys (se encarga del disco) y Eternal (que se encarga de la revista). Aunque son diferentes clubs, la revista y el disco se venden conjuntamente con un unico precio. Su ultimo numero es el 2 y consta de un total de 69 paginas. Bonito numero, ¿no os parece? ... ejem, a lo que ibamos, su contenido:

- Software (Babel, Retaliator, Bet your Life...)
- Contenido Spirit disc
- CD's Msxianos (musicas juegos)



- Fanzines (todo un extenso repaso)
- Manga Corner (para apasionados del Manga)
- Etc...

Por cierto enhorabuena por vuestra primera reunion en Murcia, lastima que no pudimos estar, a ver si para la proxima.

Para mas informacion:

MSX Spirit & Spirit Disc  
Gnosys: c/San Anton 26  
c/Magno II, 4  
30009 MURCIA  
Eternal: c/Tierno Galvan 11,1,1a  
30203 CARTAGENA



SD MESXES

Y de Murcia nos vamos a Palma de Mallorca que alli se encuentran nuestros amigos haciendo una revista en la cual numero a numero se nota el

interes por hacer las cosas bien y la calidad. Su contenido es muy variado y con articulos muy buenos, eso si, con un tono jocoso. Hasta ahora han publicado 5 numeros destacando de este ultimo el cambio que han dado a la portada, pasando de ser a blanco y negro a color, su contenido:

- 1ª Reunion en Cartagena
- Software (Akin, Carbuncle Big Band, ...)
- Repaso actualidad nacional (Lilo, Sir Dan, ...)
- 1ª impresion sobre desensamblador MIPS
- Rutinas C.M. para Turbo R
- Y mucho mas ...

Todavia no me ha llegado este numero, que estoy seguro que tendra muchas cosas mas, tan solo me he basado en la propaganda que me han enviado, si teneis alguna otra duda:

Club Mesxes  
c/Manacor 16,1,1a  
07006 Palma de Mallorca  
( BALEARES )



Y por ultimo nuestro club, que... bueno, vale, teneis razon, ¿para que os voy a comentar nuestro propio fanzine?? (Solo una cosa, numero a numero procuramos hacerlo mejor y creemos que asi lo hacemos). Se que me he dejado aparcado la revista en disco TeleBasic, pero esta sera comentada en el proximo numero con alguna otra publicacion en disco (realmente en disco, creo que hay muy pocas, por no decir ninguna otra). Por supuesto me gustaria que si existe algun otro club que realice alguna publicacion tanto en disco como en papel nos lo comunicara, a fin de darlo a conocer o simplemente

para recordar que estan ahí, naturalmente me refiero a clubs nacionales.

Antes de despedirme, quiero hacer un pequeno reproche a todos los clubs en general, cuando realiceis algun encuentro de usuarios procurad distribuir informacion a los distintos fanzines, antes y despues del encuentro a fin de que asi todos estemos informados en todo momento. Y ya para terminar saludos a todos los usuarios de MSX y recordad.. "La energia ni se crea ni se destruye, solo se transforma" y eso mismo le ocurre a nuestro querido sistema, MSX FOREVER!!





## COMO FUNCIONA...

Autor: Andoni Velasco

FORMATO: **MSX2** **SCC** **PSG**

### MGSEL

En esta ocasion voy a hablar acerca de un programa musical que viene comprimido en el numero 19 del disco de la revista MSX-FAN, en los ficheros MGSDR304.PMA, MGSELOOT.PMA, MSP101P.PMA, MGSC102.PMA, AIDSC-53.PMA, END01.PMA, AIN02.LZH, MGSPFOOD.LZH, SIFFUZIN.LZH.

El programa funciona bajo sistema operativo, ya sea MSX-DOS(1) O DOS(2), trabajando con este segundo con alguna ventaja frente al primero. El fichero de arranque es el MGSEL.COM, al ejecutarlo, veremos en el centro de la pantalla los titulos de las musicas, y diversa informacion. Para desplazarnos por la pantalla aconsejo el uso de un raton en el port 1, aunque funciona perfectamente con cursores. Para manejarlo tenemos dos posibilidades, desplazar el puntero a los iconos (suficientemente claros), o utilizar las teclas de funcion.

que coinciden en orden con los iconos. Solo decir que para pasar del modo puntero al manual se usa el F-8.

Al seleccionar una musica se encenderan los "ecualizadores" en los canales que utilice dicha musica. Podemos subir o bajar el volumen de cada canal con el puntero o incluso apagar o encenderlo disparando sobre el recuadro por debajo de ellos. Puede que al contar el numero de canales nos sorprendamos, pero usa 17 canales! . Podremos escuchar melodias Stereo si usamos un FM-PAC, y un S.C.C.

Con las letras Z,X y C, se apagan y encienden respectivamente el PSG, SCC y FM, y con el ESC o la Q saldremos al DOS, pero hay una opcion interesante para los usuarios de un DOS(2), saliendo a traves del icono EXIT II. La musica sigue tocandose en el sistema operativo, una opcion interesante para trabajar en el sistema operativo escuchando musica, y ejecutando algun comando como MGSP.COM, que muestra a lo grande las notas que se tocan y el volumen.



El icono numero 14 sirve para hacer fundidos, a la velocidad que se puede variar, tambien tenemos posibilidad de poner modo de escucha automatico bien sea al azar (Random) o uno tras otro (Normal).

Hay algun otro fichero comprimido de interes aparte de los mencionados, tanto el MGSEL.DIR, como MGSEL.CNF son imprescindibles pero los podemos cambiar a voluntad. El primero es la relacion de musicas disponibles, aqui deberemos añadir las que hagamos. El segundo es la configuracion inicial. Ambos pueden ser modificados con un editor de textos, y no son excesivamente dificiles a pesar de estar en su mayoría en Kanji.

Si algun intrepido usuario se atreve a componer alguna musica, aconsejo descomprimir el fichero de ejemplo AIN02.PMA,

y estudiarlo, y poco a poco cambiar alguna nota para ver lo que hace. Cuando hayamos tecleado la musica en ASCII, utilizamos el comando MGSC.COM para convertirla al formato .MGS, y despues incluimos el nombre del fichero y el titulo dentro del fichero MGSEL.DIR.

Me imagino que al ver la forma de editar musicas, os desanimareis, pero merecen la pena la cantidad de melodias estereo que se incluyen. Con nuestro adaptador Stereo Real tendreis mas facil disfrutar de algunos titulos como YS 1,2, Nemesis III, Sorcerian... y muchas mas.

Como ultimo detalle comento que para que el programa funcione perfectamente bajo DOS(2), tendreis que ejecutar el comando MGSDRV, con el parametro /Z, es decir MGSDRV/Z.





## A PRUEBA . . .

Autor: Rafael Corrales

### MOONSOUND

Tuve la fortuna de probar el Moonsound a fondo durante dos días gracias a un usuario cercano a mi, y como no, quería comentaros que tal se comporta este chip.

En primer lugar os hablaré del diseño de su placa, una elegante placa de tamaño un poco más grande a la de el FM-PAK alberga los chips, en total tres, sin contar con los controladores, el chip principal evidentemente es el OPL4, una unidad que alberga en su interior una estructura de 16 bits, con una parte dedicada al Fm de 18 canales, con posibilidad de usar el modo 4 operadores que a cambio de disminuir los canales Fm nos ofrece seis con una calidad mucho mayor, al modular la frecuencia con más datos, la parte PCM, la que nos interesa a todos es de 16 bits y 44'1 KHz, los conocedores del mundo del sonido sabrán que esa es la calidad que tiene un CD de

música, y sus canales o mejor dicho ondas que controla el PCM del OPL4 son 24, una cifra de canales impresionante, pues una orquesta de cámara suele estar compuesta de 18 a 22 miembros, pues nosotros con el OPL4 podemos tener 24.

Otro chip de enorme importancia es el de la WaveRom o WaveTable como mucha gente la conoce, que es ni más ni menos que una ROM de 2Mbytes con 147 instrumentos general MIDI y 47 percusiones directamente manipulables por el OPL4, y el último chip es una sampleRam de 128Kb, que es suficiente para guardar 19 instrumentos y 6 drums creados por ti, pero más recomendable es tenerlo con 512Kb pues en este caso podrías albergar 76 instrumentos y 24



drums, cantidad más que de sobra, lastima el precio de esa ampliación que está al "módico" precio de 18.000 pts, cantidad que me parece superabusiva, desde aquí quiero mandar un tirón de orejas a Sony por carera, esperemos que alguna casa realice una ampliación más económica.



Solo queda comentar de la placa su velocidad, tiene un reloj de 33 mhz y eso significa que la tarjeta es tan rápida que se puede manejar sola, sin estorbar a la CPU, un detalle genial, pues el MSX-AUDIO tiene un reloj de 2 Mhz, y esa es la causa de su mayor lentitud.

Pasando a la acción, se conecta el Moonsound al MSX y se carga el Moonblaster Wave/Fm por ejemplo, cargamos una música y... ¡Sorpresa!, el sonido no sale por el televisor, si quieres escuchar la tarjeta debes sacar el sonido por su toma de audio, la tarjeta no manda el sonido al ordenador para no estorbar al PPI del MSX, otra idea buena que ha tenido Sunrise Swiss. Si quieres el sonido deberás hacer un corte en el cable RGB y soldar un cable a la toma audio right del cable y otra al audio left,



esto en caso que sea la tele stereo, si no los dos a la toma audio normal del cable, y saldrá por la tele perfectamente, pero que demonios, si tienes equipo hifi, olvidate de chapuzas y conectalo a la toma AUX del equipo y disfrutarás como ya hicimos muchos en la reunión de Madrid con todo el potencial de la tarjeta, su calidad es tan alta que es difícil distinguir si es el CD de Jarre lo que suena o el OPL4, realmente increíble, pero hay que oírlo para creerlo, y encima la nueva serie de moonsounds ya emula al OPL1.



Presented by KOGADO software products

esto es el Music Module, con simplemente puentear dos switches ya actuará como si del OPL1 se tratara, ya lo hemos probado y excepto en músicas solamente a base de samples en las que se cuelga, pero si por ejemplo pones el LEHENAK Disk#3, todos los sonidos FM sonarán IDENTICOS y los drums suenan, pero con percusiones de la tarjeta, que más se puede pedir, si, se puede pedir el soft, que de momento es escaso, pero ya hay dos demos con OPL4 y unos 5 discos de musicas y lo que se hará, que seguro no será poco, hace solamente 4 años era casi imaginable que el MSX-AUDIO tuviera algo para el exclusivo y fijaros ahora tiene soft que lo explota a tope, para aburrirse, a está es más que probable que le suceda lo mismo, porque en Holanda ya se han vendido más de 300 unidades, y aqui en España ya son unas 20 personas las que la poseen, a que esperas, si tienes afición o te gusta el buen sonido y mejor en MSX, ¡cómpratela!, la tarjeta según mi opinión merece un 10, ¿que nota le darías tu...?



数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル、天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで、全7章構成でお楽しみなRPG。

好評発売中

開発：株式会社リバーヒルソフト  
RIVERHILL SOFT MSX2+ / MSX2 / MSX1

# ¿LAS TIENES TODAS..?

## Revistas en papel :

Numero 0 ...	Gratis
Numero 1 ...	300 pts.
Numero 2 ...	300 pts.
Numero 3 ...	300 pts.
Numero 4 ...	300 pts.
Numero 5 ...	300 pts.

## Suplementos en disco:

Numero 1 ...	200 pts.
Numero 2 ...	250 pts.
Numero 3 ...	250 pts.

# ¿A QUE ESPERAS..?

Consigue mas rapido tu pedido.

Realiza un ingreso en nuestro numero de cuenta corriente de la Caja Postal:

00-20.462.003

O bien envianos un giro a la siguiente direccion:

M.D.S.-Lehenak

Apartado 137

48901-Baracaldo

No te olvides de enviarnos una copia del resguardo con una carta indicandonos lo que quieres pedirnos.





## EL ASTUTO

Aqui teneis otro monton de trucos, esta vez de la mano de: Arturo Esteban y Francisco Escrig.

Os animamos a que nos mandeis vuestro mejor truco, Poke o descubrimiento para publicarlo.

### HYDEFOS

PULSA -BGM- DURANTE LA CARGA, APARECERA EL MUSIC-MODE.

### BABEL, THE NEW MEGABLOKS

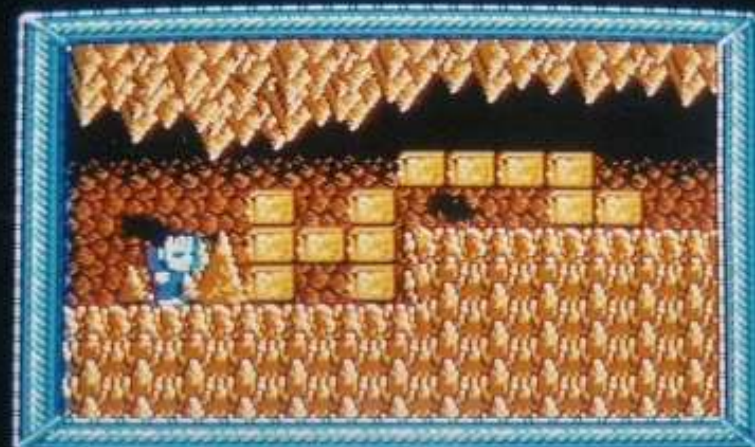
DURANTE EL JUEGO PULSA F-1 (PAUSA), ENTONCES PULSA F-3, APARECERA UN OBJETO NUEVO, QUE DESTRUIRA TODAS LAS FICHAS DE UNA LINEA.

### PSYCO WORLD

PULSANDO -BGM- DURANTE LA CARGA TENDRAS EL MUSIC-MODE.

### ARKANOID

POKE &H4CDF,N - N=Numero de vidas  
POKE &H40FC,&HCD PASAR AL  
POKE &H40FD,&HD4 PULSAR  
POKE &H40FE,&H41 STOP



STAYE - 1 1000-33

### BLADE LORDS

MIENTRAS ESTES CLAVADO EN CUALQUIER PLATAFORMA O BORDE, LOS ENEMIGOS NO TE MATARAN AUNQUE PASEN POR ENCIMA TUYO.

EN EL MODO DE 2 JUGADORES, SI UNO MUERE Y EL OTRO TIENE AL MENOS 1 VIDA, DANDO 2 VUELTAS COMPLETAS AL MANDO RESUCITARAS.

PARA AVANZAR CUANDO ESTES CLAVADO EN UNA SUPERFICIE PUEDES HACER LO SIGUIENTE: MANTEN EL MANDO HACIA LA DIRECCION QUE QUIERES AVANZAR Y PULSA ABAJO-ARRIBA, RAPIDA Y REPETIDAMENTE.

### ALESTE ESPECIAL

DESPUES DE LA INTRO DEMO, CUANDO ESTA EL ROTULO CON EL NOMBRE, PULSANDO REPETIDAS VECES EL CURSOR ABAJO, APARECERA EL MUSIC-MODE.

### R-TYPE

PARA PASAR DE NIVEL PULSA LAS TECLAS: ESC, F7, CTRL, H.

### ARMY MOVES

POKE &H8D52,201 - GASOLINA INFINITA





## A TU GUSTO

Autor: Manuel Pazos

Hola de nuevo, como ya sabeis esta seccion esta dedicada a los cargadores que vosotros mismos pidais, para ese juego que no podeis pasaros.

Hemos recibido pocas peticiones, animaros y no os corteis. Me los podeis pedir directamente a mi o bien al Club.

### FAMICLE PARODIC II

```

0 ' Vidas inf/No quitan arm
a
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E
1A1100C0CD7DF3C9210001ED5BF
8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8
F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POK
E&HDA00+M, VAL("&h"+MID$(A$,
1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&H
DA00:DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3
=&HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 30,1:PRINT"FAMICL
E PARODIC II"
50 PRINT TAB(30)"-----
-----"
60 LOCATE 23,5:PRINT"INTROD
UCE EL JUBGO EN LA UNIDAD":
A$=INPUT$(1)
70 A=USR2(18):POKE&HC06B,0:
POKE&HC048,&H5D:A=USR3(18)

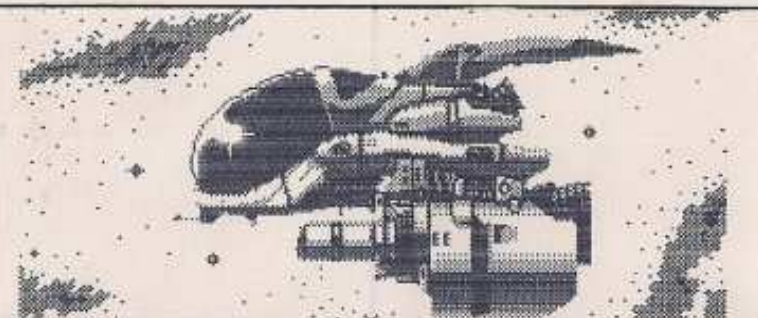
```

### ARSENE LUPIN CITY

```

10 POKE-1,((NOT(PEEK(-1))AN
D&HF0)+(NOT(PEEK(-1))AND&H
0)/16)
20 IPPEEK(&HF677)=&HDOHENG
OTO40
30 POKE&HD000,0:POKE&HF677,
&HD0:POKE&HF676,1:RUN" ARSEN
E. BAS
40 POKE&HD066,&H40:POKE&HD0
67,0
50 ONERRORGOTO290
60 TEST=0
70 OUT&HFE,1:BLOAD" ARSENE.0
0",-&H2000:BLOAD" ARSENE.01"
80 OUT&HFE,3:BLOAD" ARSENE.0
2",-&H2000:BLOAD" ARSENE.03"
90 OUT&HFE,4:BLOAD" ARSENE.0
2",-&H2000:BLOAD" ARSENE.04"
100 OUT&HFE,5:BLOAD" ARSENE.
02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.05
"
110 OUT&HFE,6:BLOAD" ARSENE.
02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.06
"
120 OUT&HFE,7:BLOAD" ARSENE.
02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.07
"
130 OUT&HFE,8:BLOAD" ARSENE.
02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.08
"
140 OUT&HFE,9:BLOAD" ARSENE.
02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.09
"

```



```

150 OUT&HFE,10:BLOAD" ARSENE
.02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.0
A"
160 OUT&HFE,11:BLOAD" ARSENE
.02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.0
B"
170 OUT&HFE,12:BLOAD" ARSENE
.02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.0
C"
180 OUT&HFE,13:BLOAD" ARSENE
.02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.0
D"
190 OUT&HFE,14:BLOAD" ARSENE
.02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.0
E"
200 OUT&HFE,15:BLOAD" ARSENE
.02",-&H2000:BLOAD" ARSENE.0
F"

```

```

210 '
220 ' POKES DE VIDAS INFINIT
AS
230 ' -----
240 OUT&HFE,1:POKE&H844E,0:
POKE&H9FD4,0:POKE&HB216,0
250 ' -----
260 POKE&HF000,&HF3:POKE&HF
001,&H3B:POKE&HF002,&HFC:PO
KE&HF003,&HDS:POKE&HF004,&H
A8:POKE&HF005,&H2A:POKE&HF0
06,&H2:POKE&HF007,&H40:POKE
&HF008,&HB9
270 OUT&HFD,1:OUT&HFE,3
280 SCREEN1:DEFUSR=&HF000:Z
=USR(0)
290 BEEP:RESUME

```







MON MON MONSTER

```

10 'Vidas, energia y piedras
    infinitas
20 IF PEEK(&HF677)=128 THEN POKE
    &HF677, &HD0: POKE &HD000, 0:
    RUN "monmon.bas
30 FOR A%=1 TO 6: BLOAD "monmon.
    "+HEX$(A%), R: NEXT: DEFUSR=&H
    C000
40 BLOAD "MONMON.7": POKE &HB
    9C8, 0: POKE &HB9C9, 0: PRINT USR
    (0)
50 BLOAD "MONMON.8": POKE &H9
    168, 0: POKE &H8401, 0: PRINT USR
    (0)
    
```

ALESTE II

```

5 'Vidas infinitas y algun
    arma inf.
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E
    1A1100C0CD7DF3C9210001ED5BF
    8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8
    F70E30CD7DF3C9"
    
```

```

20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2: POK
    E &HDA00+I, VAL("&h"+MID$(A$,
    1+I*2, 2)): NEXT I
30 CLS: DEFINT A-Z: DEFUSR=&H
    DA00: DEFUSR2=&HDA03: DEFUSR3
    =&HDA06: A=USR(0)
40 LOCATE 30, 1: PRINT "CARGAD
    OR ALESTE 2"
50 PRINT TAB(30) "-----"
    "-----"
60 LOCATE 20, 5: PRINT "INTROD
    UCE EL PROGRAM DISK Y PULSA
    SPACE"
70 IF INKEY$("<>") THEN 70
80 A=USR2(425): N=&HC188: POK
    E M, &H3E: POKEM+1, &HFF: POKEM
    +2, &H0
90 POKE &HC07F, 0: A=USR3(425)
    )
    
```



Queremos empezar esta seccion informandoos, que no nos hacemos cargo de las opiniones ni palabras malsonantes, que nuestros colaboradores incluyan en sus articulos, para de este modo evitar posibles equívocos, ya que los articulos que recibimos los ponemos integros tal y como nos los mandan.

Lamentamos no poder informar sobre reuniones de usuarios, mas que, a las que hemos podido asistir nosotros, pues somos de la opinion de Hnostar en cuanto a que los organizadores de estas reuniones no nos envian informacion para ello. Para poder enterarnos de lo que ha ocurrido, tenemos que recurrir a terceros y no podemos de esta forma publicar nada que no sea erroneo, por tanto rogamos a los organizadores de estos encuentros, nos remitan la informacion necesaria en futuras ocasiones.

Queremos animaros a que nos escribais y nos pidais cosas, tales como... scaneados de fotos, dibujos, etc, completamente gratis, para eso estamos, para mas informacion escribenos.

Ponemos a vuestra disposicion una cinta de cassette, con musicas grabadas con nuestro adaptador stereo real, incluyendo musicas del SD-SNATCHER, por tan solo 300 pts puedes apreciar los fabulosos stereos del chip SCC.







Recibida informacion del Club Power Replay, os informamos que la proxima reunion de Madrid tendra lugar el proximo dia 24 de febrero de 1996, en el mismo lugar que la vez anterior, pero esta vez sera por stand, uno de los cuales intentaremos ocuparlo nosotros, si te animas alli nos veremos.

Pedimos disculpas en nombre de todos los asistentes a la pasada reunion de Madrid a Juan Fernando Molano que desinteresadamente regalo a los que asistimos su disco

Ingenio 2, este hecho vemos que no ha sido comentado por nadie y nos vemos en la obligacion moral de hacerlo en esta ocasion y darle las gracias.

Al cierre de este numero no hemos recibido noticias de lo acontecido en la pasada reunion de Murcia, y como habreis podido obserbar en nuestra seccion linea directa todavia no se habia celebrado dicha reunion y decidimos publicar integramente su carta.

## FS-A1ST

MSX turbo R



Referente al articulo de nuestra seccion Taller Mecanico donde hacemos un arreglo a la segunda disquetera para el Turbo R, debemos informaros que dicho arreglo fue realizado en una disquetera Chinon FZ-357, para otros modelos la solucion es unir el pin 2 con cualquier masa en la propia disquetera.

Para los OTAKUS del Quinpl informamos que en nuestro suplemento en disco numero 4 teneis la data de la ultima pantalla de este juego en su primera vuelta, en nuestro proximo disco numero 5 incluiremos la data para poder ver el verdadero final de este juego, y, como siempre los afortunados poseedores de un 2+ o Turbo R podran deleitarse con bonitas imagenes en screen 12 de este fabuloso juego.

Hemos comprobado que a muchos de vuestros ordenadores se les ha estropeado la unidad de disco, por ello os informamos que disponemos de unidades de disco, dependiendo del modelo te la mandamos configurada, para mas informacion nos podeis llamar por telefono o bien enviarnos una carta.

Esperamos vuestras criticas y elogios, para seguir mejorando.

## OFERTA ESPECIAL

**Disquettes TDK 2DD caja 10 unidades 700 pts.  
Pedidos a partir de 5 cajas, gastos de envio pagados.**

**Pedidos a partir de 10 cajas gastos de envio pagados y regalo de un archivador de 80 discos.**

**Para mas informacion, remitirse al club.**





# DIEME IDAME

VENDO ordenador MSX2, Philips NMS 8220, mas 40 cintas, mas cassette por 16.500 pts. Tambien vendo MSX-1 64k Sony, con 20 cintas y cassette por 10.000 pts.

Jose Garcia de las Bayonas  
URB: Nueva Cartagena  
C/Mulhacen 10, 1B  
30310 Cartagena

COMPRO Music Module, cartuchos y juegos originales. Aparte intercambio programas de todas las generaciones 2, 2+ y TR. Enviar ofertas y lista a:

Iñigo Beain Perez  
c/ Guipuzcoa 8-2 D  
48901 Barakaldo (Vizcaya)

VENDO Sony F-700, 256k RAM, con disquetera de PC Chinon FZ-357 recién instalada. Buen estado. 40.000 pts. no negociables.

Juan Fco. Belmar  
C/Caño 10  
30.870 Mazarron



VENDO diverso material MSX, Fm-Pak, ordenador NMS 8235 doble cara y IMB...

Power MSX  
c/o Scholoupt Christophe  
8, Rue des Capucines  
57530 Courcelles /Mied  
France

BUSCO programa para imprimir graficos de Screen 7, 8 y 12, en impresora de PC a color.

Angel Carmona  
Sra. de Montserrat 2, 1º 2ª  
43350 Les Borges del Camp

COMPRO impresora MSX, raton, y cartucho Solid Snake. Tambien vendo ordenador Sony F-9, con disquetera y controladora. Enviar ofertas a:

Antxiko Gorjon  
Avda de la Libertad 2, 6º  
izqda.  
48901 Barakaldo  
Tlfno: (94) 4375178

VENDO ordenador Sony F-9 con disquetera y controladora, lo vendo junto o por separado. Disquetera y controladora 15.000 pts, F-9 10.000 pts, todo 20.000 pts.

Adolfo Delgado  
C/Avda Antonio Alzaga 19, 6ºD  
48900 Santurce  
Tlfno:(94) 4834718

VENDO monitor fosforo verde en perfectas condiciones con entrada RGB por 7.000 pts.

Tambien COMPRO ordenador SONY de cualquier modelo que disponga de unidad de doble cara y 120K de RAM minimo.

Juan Carlos Chavarria Glez.  
Urb. Carlinda Blq: B-7ºA  
29010 Malaga

VENDO disco duro SCSI de 80 Mg, bajo engargo, tambien la caja con su fuente de alimentacion.

Tlfno: (94) 4122158  
Roberto

VENDO diverso material MSX, desde controladoras de disco, cables diversos, un raton marca tornado y cartuchos originales.

Eloi Sola Terre  
Apto 14  
25730 Artesa de Segre

VENDO ordenador MSX2+ marca Panasonic con 256k. Regalo revistas, adaptador TV Spectravideo y cable RGB, por 60.000 pts.

Tambien hago cables de impresora y RGB, ademas amplio tu Music-Module a 256k, por 4.600 pts

Alejandro fuego  
c/Gran Via 987, 4-4a  
00020

COMPRO cartucho de ampliacion de memoria RAM a 256, 512 o 1024Kbs, para mi MSX-2.

Tambien me interesa un FM-Pack, precios a convenir.

Escribir a:  
Alfonso Diaz Delgado  
c/ Union Mercantil 40, 4º 2  
Tlfno: (95) 2234975 a 20:00 horas





SONY®



VAJ  
2012