

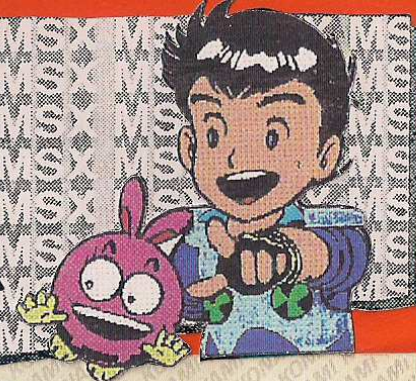
Music

SCC

Noticias del estándar

7

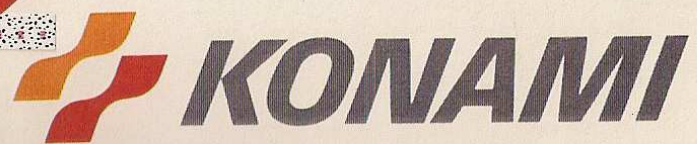
Lehenak



the MAZE of GALIOUS™



LINEA DIRECTA
EAFELUDA
MORIO
2º ENCUENTRO
UNHA SECCION
PASATCLO
COMO FUNCIONA
3D STUDIO
Y MEXI MEX



REDACCION Y DIRECCION
 VALERIANO VELASCO
 JULIO VELASCO
 ANDONI VELASCO
 INIGO BEAIN
 ANTXIKO GORJON

COLABORADORES
 MANUEL PAZOS
 ANGEL CARMONA
 RAFAEL CORRALES

MAQUETACION Y FOTOGRAFIA
 JOSE ANGEL GUTIERREZ
 ROBERTO BARRIUSO
 MIKEL ARROYO
 JULIO VELASCO

DIBUJOS
 VERONICA VELASCO

IMPRESION
 ANDONI VELASCO

PRODUCE
 MSX-LEHENAK 1996
 APARTADO DE CORREOS 137
 488901 BARAKALDO (VIZCAYA)
 TELEFONO: (94) 4379369

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



EDITORIAL

Ya estamos aqui otra vez con todos vosotros, aunque esta vez, igual que la anterior hemos vuelto a superarnos en el numero de paginas, pero os recordamos que no siempre sera asi, todo depende de la informacion recibida.

En este numero encontrareis una nueva seccion llamada PASATELO, realizada por Veronica, quien aparte de hacer los dibujos, tratara de ayudaros a llegar al final de diferentes juegos, inauguramos esta seccion con el juego Mighty Battle Skin Pannic.

Comentamos los ultimos fanzines recibidos hasta el momento, y ademas, en nuestra seccion de taller mecanico, podreis conectar un SCC y un Musio-Module sin necesidad de poner en peligro vuestro MSX.

Esta vez, viajaremos hasta Barcelona, a traves de nuestra linea directa, concretamente con FKD-Fan, como es costumbre, contareis con la ayuda de nuestro amigo Manuel Pazos quien os proporcionara nuevos



cargadores para vuestros juegos favoritos.

En nuestra seccion En Portada comentaremos el juego Maze Of Galius, del cual incluimos un mapa completo en nuestra hoja central.

Hablaremos de nuestras experiencias, acontecidas en la segunda reunion de Madrid, a la cual asistimos, y ademas os reservamos una sorpresa en japones

Dentro del mundo de las utilidades hemos considerado oportuno extraer estas dos maravillas, Topdisk y 3D-Studio.

En la seccion Lehenak Informa, encontrareis las ultimas novedades relacionadas con nuestro club, no os las perdais.

No te entretengas mas, pasa la hoja.



EN PORTADA



Autor: Andoni Velasco



Lo primero que debo decir es que hemos alterado el orden que habíamos determinado para los comentarios de las portadas, para el que comentamos en esta ocasión, hemos incluido un mapa del juego, esta vez es uno completísimo, cogido de Internet, con el que andaremos por el castillo como si lo hiciésemos por nuestra casa, además de la forma del castillo tenemos, los objetos que hay en cada pantalla, representados por dibujos similares a los del manual, también encontramos las pantallas en las que podemos recargar energía (dibujado con burbujas). Como ireis apreciando a este mapa no le falta de nada, incluso tenemos un pequeño mapa de cada mundo, junto con la clave necesaria para que aparezca el enemigo final.

El juego se desarrolla en el interior de un castillo, que esconde gran cantidad de tesoros que nos serán útiles para nuestra misión, además hay 10 puertas que corresponden a tantos mundos y enemigos finales. Para abrir cada puerta necesitamos la llave que conseguiremos tras matar al enemigo final del mundo anterior, a excepción del primero, cuya llave se encuentra en la pantalla de la derecha de donde salimos. Cuando nos encontremos en un mundo debemos buscar las palabras mágicas para llamar al enemigo, estas palabras están grabadas en una de las muchas lapidas del mundo, y las veremos gracias a la lupa, pero para facilitar las cosas, simplemente mirad al mapa donde aparecen todas las contraseñas.

Un truco para continuar cuando nos maten es pulsar F-2 y después ZEUS, en la pantalla donde aparecemos. Como hemos dicho en la pantalla de la derecha está la primera Gran Llave (para el mundo 1), pues en la

pantalla de la izquierda encontramos el Halo Mágico, que nos permite transportarnos al Dios del Ahorro (pulsando F-1 y luego Enter), que nos dará el Password para poder continuar en otro momento.

Mi consejo es coger todos los objetos que podamos al principio, y matar los dos primeros Demonios para conseguir experiencia, y tras esto conseguir el resto de objetos, para solo tener que ir de mundo en mundo combatiendo los enemigos. Si tenemos la campanilla, sonarán unas notas al estar en las pantallas de alrededor de la que tiene la puerta donde debemos entrar.

Cada uno de los personajes tiene características especiales, que debemos utilizar en cada ocasión, por ejemplo

Afrodita es más débil y es difícil romper piedras con ella, sin embargo resiste mucho más el agua. Pero a medida que avanzamos en el juego podemos encontrar objetos que nos mejoren las cualidades negativas de cada personaje, por ejemplo el arpa que permite romper todas las piedras de la pantalla tan solo pulsando el botón de disparo, esto es muy útil en el caso de Afrodita. La cantidad de objetos de este juego es enorme y hace que sea difícil saber qué función tiene alguno de ellos, si tenéis el manual, os será de gran ayuda, si no, lo mejor es probar.

Como de costumbre, antes de despedirme os adelanto cuál será el próximo juego a comentar, Metal Gear, si no hay cambios de última hora.





TALLER MECANICO

Autor: Valeriano Velasco

INTERRUPTOR SCC

Hemos comprobado en un gran numero de usuarios que al usar el cartucho de SCC hacen verdaderas atrocidades, por citar alguna de ellas, meten el cartucho de golpe arriesgandose a perjudicar el ordenador, o el cartucho; algun otro corto el ROM con unas tijeras, estopeando un juego de Konami, que es una verdadera pena estropear. Asi, unos y otros haciendo terribles barbaridades.

Con este articulo queremos ayudar a que algunos de estos programas o cartuchos se salven.

Bueno, ya que abrimos el cartucho aprovechamos para ponerle una salida de auriculares, para escucharlo en Stereo con nuestro Stero Real, o enchufarlo a un amplificador. Aunque no es mucho lo que hay que hacer, fijandose en el dibujo, se ve todo bastante claro, pero por si alguno no lo comprende, os lo explicamos.

Montaje

Como bien se aprecia en el dibujo, tendreis que cortar la placa en su parte superior derecha, sin llegar a cortar totalmente la masa. Seguidamente soldaremos dos de los cables de 10 cm. a las patillas central e izquierda de la clavija hembra, y a la otra patilla le soldaremos el cable de 4cm. Despues haremos lo mismo con el interruptor de dos fases, soldando los dos cables que nos quedan.

A continuacion cortaremos con cuidado la pista de cobre por encima del conector numero 3 del cartucho, no tiene perdida porque suele ser una patilla que esta sola. Seguidamente rasparemos con un cuchillo el barniz que aisla la pista, para poder soldar los dos cables del interruptor de dos fases.



Hasta aqui habriamos acabado con el sistema electrico, ahora empezamos con el sonido.

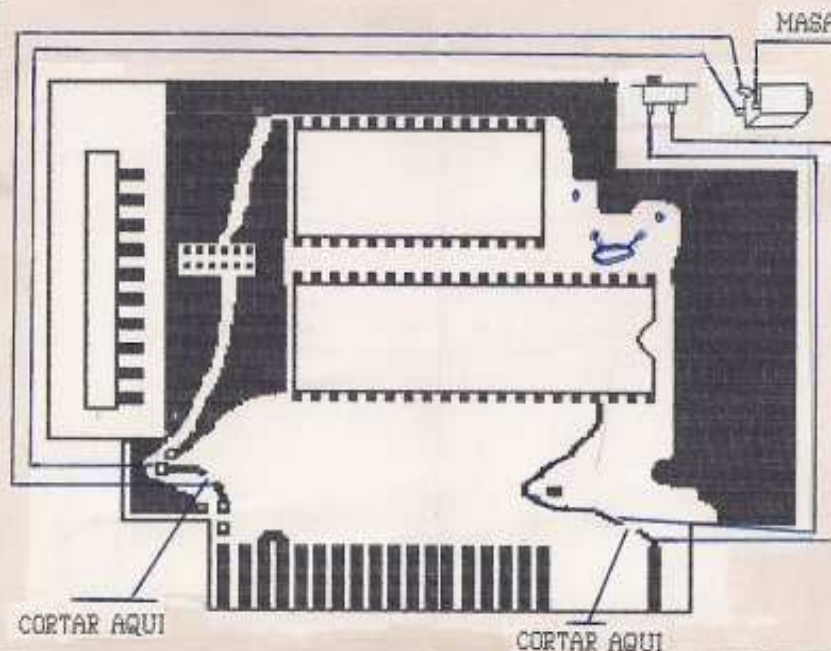
Cortaremos la pista de cobre que este encima de la patilla 49, al igual que hicimos con la numero 3. Despues limpiaremos nuevamente el barniz, y soldamos de la clavija mono, los dos cables de 10 cm. uno a cada extremo del corte, y el pequeño de 4cm. lo soldaremos a la masa mas cercana que encontreis.

De esta forma tan sencilla hemos instalado una salida de cascos. Ya solo nos queda deciros, que el cartucho se abre haciendo presion con un destornillador fino, en los cortes que tiene lateralmente, y tambien en la parte inferior, a los dos lados de la placa.

Los agujeros de la salida y la llave, quedan al gusto del usuario, pudiendolas poner ambas para arriba, o una a la derecha y otra para arriba, dependiendo del tamaño de las clavijas, nosotros ponemos el interruptor arriba y la salida de cascos a la derecha. Antes de cerrar la caja, probaremos si funciona correctamente.

Componentes:

- Una clavija mono hembra
- Un interruptor de dos fases
- 4 cables finos de 10 cm. aprox. y otro menor, de 4 cm.
- Estaño, soldador y un destornillador fino



Para probarlo, meteremos la placa o el cartucho si ya se ha cerrado, con el interruptor en una posición (con el ordenador apagado). Si se ejecuta el juego, esa es la posición de encendido, podemos ponerle una pegatina para saberlo. Ahora apagamos el ordenador, poniendo la clavija en la posición de apagado, metemos cualquier

programa que utilice SCC, y encendemos el ordenador, después del BEEP accionamos el interruptor hacia la posición de encendido.

Esperamos haberos ayudado, y como siempre, si tenéis alguna duda o algún problema, llamadnos, escribidnos o mandadnos el cartucho, que os lo haremos gustosamente.

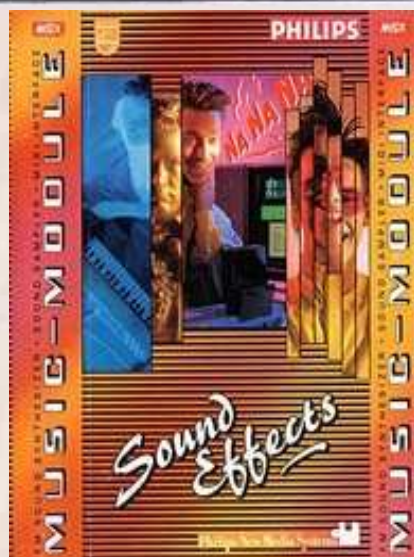


7 ADDER MECANICO 2

Autor: Julio Velasco

INTERRUPTOR MUSIC-MODULE

En este segundo apartado, vamos a explicar como desconectar el programa que incorpora el Music Module, para que no tengáis que pulsar ESC al encender el ordenador, ya que en algunos casos no es mayor problema pero los propietarios de un Turbo-R se quedaran asombrados al ver que se desconfigura el Set Screen de



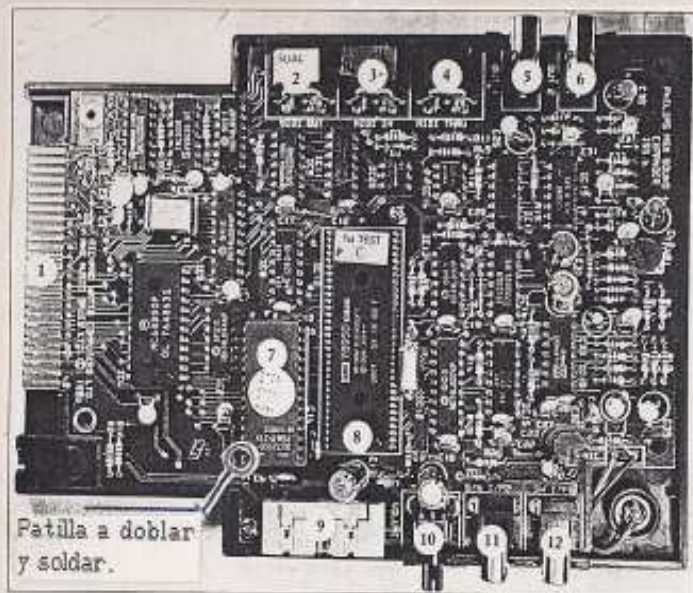
su ordenador y que hasta incluso si tienes disco duro, también se desconfigura el SCSI.

Esta operación es muy sencilla y solo necesitaremos un par de cables, un interruptor simple y claro está, un soldador.

El Rom donde vamos a trabajar es el único que viene en zocalo (en la foto podreis verlo en el chip numero 7), por lo que no sera difícil el sacarlo del mismo, sacalo y colocalo en tu mano de forma que la muesca que trae el chip señale hacia ti, dobla hacia fuera la patilla de la izquierda, puedes mirar la foto para aclarar dudas y vuelve a introducir el chip en el zocalo, de forma que la patilla que hemos doblado quede fuera del zocalo.

Soldamos uno de los cables a la patilla, (hazlo de forma que no toque en ninguna parte de la placa), y el otro extremo a un contacto del interruptor, ahora soldamos el extremo del otro cable a la soldadura de la parte posterior de la placa correspondiente a la patilla que hemos sacado hacia fuera y el otro extremo lo soldamos al interruptor.

Solo nos queda volver a atornillar la placa y hacer un agujero en el cartucho, para poner el interruptor, nosotros hemos puesto el interruptor en la zona del microfono, pero en la tapa contraria, es decir la ancha.



Patilla a doblar y soldar.



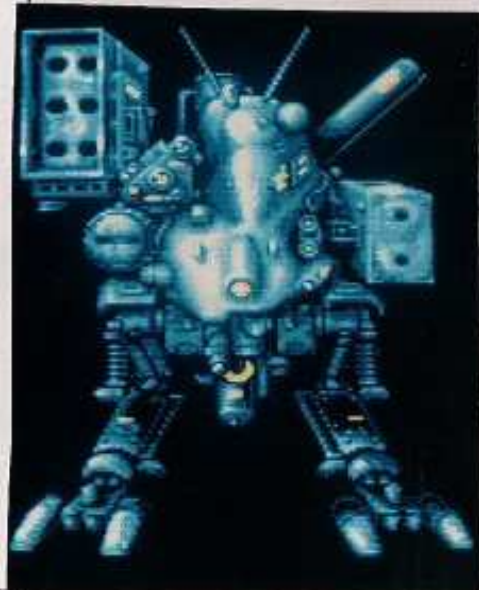
Autor: Inigo Beain

Queridos lectores, una vez mas nos encontramos en mi rincon particular, para comentaros asi por encima algun que otro juego.

SOLID SNAIL

Casa: Vivid
Formato: 1x2DD
Sonido: Fm/Audio
Tipo: Arcade/Plataformas
Sistema: MSX2

Pues si, aunque su nombre pueda dar lugar a confusion con otro conocido juego de Konami, no lo es, este singular juego creado por el grupo holandés Vivid, (realmente poco se sabe sobre la trayectoria de este grupo), pero lo que si se sabe es que este juego hara pasar el rato a mas de uno, eso si, lamentablemente los usuarios de un MSX2+ o Turbo R, esta vez nos tendremos que quedar con las ganas, ya que en estos ordenadores el juego se queda colgado, quizas por este motivo este juego a pasado desapercibido.



Los controles no son muy complejos, F1 Pausa+Status, F2 Trans./Recibir mensajes y utilizar objetos/armas, F3 Para cargar/grabar partidas y los cursores para manejar a nuestro pequeño heroe.

La historia nos viene a contar que un pequeño caracol es reclutado por el ejercito en los boinas verdes y el coronel "Truman" version insecto le ordena cumplir una mision muy simple, eliminar al enemigo del planeta.

Los graficos de este juego, son muy buenos, algunos incluso recuerdan un poco a fases del Ya III. Nosotros naturalmente somos el protagonista, un simpatico caracol vestido de militar, el cual tendra que ir cargandose todo tipo de insectos (Avispas, mariquitas, ...) a lo largo del juego podremos recoger armas y tambien frutas variadas, las cuales nos proporcionaran energia variando esta segun la fruta escogida. Estas pueden estar visibles u ocultas en los edificios; aunque tambien existe la posibilidad de adquirir estas cosas en las tiendas, aunque algunos intentan hacer el agosto con los precios a nuestra costa.

Tambien podremos recoger tarjetas para usarlas en los ascensores ocultos en los arboles o incluso para hacer puentes, y tambien otra curiosidad es que tambien disponemos de radio como en Metal Gear, para mandar y recibir mensajes.

Cada tres fases, nos las tendremos que ver con un enemigo final, el cual en la primera de ellas es una rana gigante, provista de un pequeño lanzamisiles y por si esto no fuera poco, tambien nos atacara con su lengua viperina. En la segunda fase, la accion transcurre en el interior de una

cueva, con enemigos tan curiosos como perros y gusanos metalicos, rocas, etc...

Francamente, el juego esta muy bien aunque al principio igual nos puede resultar un poco complicado debido a la exactitud que hay que tener para manejar a nuestro prota., pero vamos que el que tenga un MSX2, ya puede hacerse con este juego que sin duda alguna le hara pasar un pero que muy buen rato.

INCREDIBLE MICRO MIRROR MEN

Casa: N.O.P.
Formato: 3x2DD?
Sonido: Fm/Audio/Moonsound
Tipo: Arcade/Habilidad
Sistema: MSX2, 2+, TR

Ya esta al caer la ultima produccion del grupo N.O.P., que como ya sabéis se trata de un clonico del divertidísimo juego Lemmings, todavia faltan muchos detalles por pulir, pero en la demo jugable que ruia por Internet podremos ver parte de la pres. y jugar en la primera fase, los graficos estan muy bien, ademas permite usar tanto el teclado como el joystick o incluso el raton; y como no, la musica superpegadiza, viene abalada por los chicos de Compjoetania, (ya se nota, sobre todo en Moonsound).

THE INCREDIBLE MICROMIRRORMEN



Como curiosidad y aunque en la demo no funcione, os dire que el juego tiene tambien las voces de los mini hombres sampleadas, voces de pitufos en las que podemos oir cosas como: Lets Go!, Ooohhh, incluso un vomito y demas sonidos tipicos al mas puro estilo Lemings.

A destacar que el juego aparte de soportar hasta el Moonsound, tambien es instalable en disco duro, y tambien la pres. es de lo mas graciosa y sobre todo muy original la digitalizacion en la que sale el nombre del juego. Esperemos que pronto vea la luz este estupendo juego.

Otro detalle curioso y sin aparente explicacion, es que para los usuarios de Turbo R puedan disfrutar de esta demo, deberan de hacer lo siguiente: despues de ver la pres y pulsar space, la demo cargara un poco y al rato el ordenador se quedara como bloqueado (teclas Kana, y stop encendidas) entonces milagrosamente pulsamos la tecla pause, y el disco volvera a leer datos aunque volvera a pararse, pero volvemos a repetir la operacion asi hasta que cargue la primera pantalla y por fin jugar a esta primera fase.

MATCH MANIAC

Casa: Abyss

Formato: 1x2DD?

Sonido: Fm/Audio

Tipo: Habilidad

Sistema: MSX2

Este es otro juego, que tambien resulta ser otro clonico, aunque esta vez versionado de las "coin up" o lo que es lo mismo maquinas recreativas (parece ser que esto de hacer clonicos esta de moda); con la diferencia de que en la maquina se usaban fichas del original Mahjong y en este caso son dibujos y simbolos algo mas normalitos.

El planteamiento del juego es bastante sencillo y adictivo a la vez, nuestra mision consiste en buscar las parejas de igual simbolo con la dificultad de que de las fichas debe de salir una linea, la cual solo puede tener como maximo dos esquinas dobladas (lioso verdad??), a todo esto hay que sumarle que tenemos el tiempo limitado y que a veces como no hagamos bien la jugada nos pueden quedar algunas fichas sin emparejar, teniendo que hacer uso de la tecla Esc. (Autodestruccion), o en otros casos si tenemos suerte llevamos la flecha al cuadrado "help" y si es posible este nos

mostrara la posible pareja (disponemos de 5 Helps en cada fase).

Realmente es mas dificil el explicar como se juega que el jugar en si, seguro que direis, y que tiene de gracioso pasar asi los cuarenta niveles que tiene el juego???, pues de gracioso en si no tiene nada, mas bien lo tiene de recompensa cada vez que superemos cuatro niveles, pues salen unos dibujitos en screen7 entrelazado de unas chicas niponas lijeritas de ropa de lo mas sujerente. Aparte de esto destacaria tambien que se puede jugar tambien con raton lo cual da una mayor rapidez al juego y tambien de las tres melodias que tenemos en el juego resaltaria la numero 2, pues con un Music Module, suena de lo mas discotequero.





GOEMON

```
5 A%=USR(0):BLOAD"goemon.8",R
```

ALESTE LEGEND

```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF3C921001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXT I
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 33,1:PRINT"ALESTE LEGEND"
```

```
1 SCREEN0:IFPBEK(&HF677)=128THENPOKE&HD000,0:POKE&HF677,&HD0:RUN"goemon.bas"
2 FORA%=1TO6:BLOAD"goemon."+HEX$(A%),R:NEXT:BLLOAD"goemon.7":DEFUSR=&HC000
3 PRINT"9999 de dinero al matar un enemigo? (S/N)";R$=INPUT$(1):IF R$="S" OR R$="s" THEN M=&H992E:POKEM,&H37:POKEM+1,0:POKEM+2,0
4 PRINT:PRINT"Vida infinita? (S/N)";R$=INPUT$(1):IF R$="S" OR R$="s" THEN M=&HB161:POKEM,0:POKEM+1,0
```



```
50 PRINT TAB(33)"-----"
60 LOCATE 20,10:INPUT"N"
70 LOCATE 20,11:INPUT"V"
80 LOCATE 17,6:PRINT"Introduce el disco del ju
```

```
ego y pulsa una tecla"
90 A$=INPUT$(1)
100 A=USR2(32):POKE &HC0A4,N:A=USR3(32)
110 A=USR2(36):IF R$="S" OR R$="s" THEN POKE &HCOE2,0 ELSE POKE &HCOE2,&H3D
120 A=USR3(36)
```





TU OPINAS

Autor: Rafael Corrales

El pasado mes de Marzo estuve unos días en Holanda, la tierra del MSX, que por lo que pude comprobar no es tan tierra del MSX como la pintan muchas personas, pero aún así, está claro que allí el trasiego que hay de MSX es mucho mayor, en mi viaje tuve la oportunidad de hablar con uno de los miembros del Club Gouda, Roderik Muijt, que es el autor de las distintas ROM de la interface SCSI Novaxis. Pudimos estar toda una tarde hablando del MSX y me pude enterar de muchas cosas interesantes. Empecemos:



En primer lugar hablamos de las revistas, e hicimos una comparativa entre las de España, (incluyendo esta) y las diferentes revistas de allí, hablamos de la MCCM y de las revistas que hasta hace tan solo dos años, salían en los quioscos de Holanda, le sorprendió mucho a Roderik la cantidad de publicaciones de este país, contrastando con la única revista de calidad de allí, que es la MCCM, que actualmente es de peor calidad que nuestra Hnostar, (y no extraña) tan solo resaltar que allí la MCCM es de periodicidad mensual.

Luego continuamos hablando del MSX-3 y los nuevos periféricos (OPL4...), pero sobre todo hablamos del MSX-3, al parecer el MSX-3 tiene un futuro complicado, primero por la dificultad de hacerlo compatible con las generaciones anteriores de MSX, destacando el MSX-TR, que es el que realmente pone difícil al MSX-3 poder ser 100% compatible, de todos modos Henrik Gildav me comentó (por Internet), que



están comprometidos a lograr esa compatibilidad. Hablamos un poco del tema de los discos duros y las interfaces, pasando por la Novaxis, la interface SCSI más polémica que existe, Roderik tiene (lógicamente) esta interface y al le funciona perfectamente, no es un milagro, es que el esta continuamente trabajando en mejorar en lo posible la ROM de la Novaxis, y cuando un día logre la definitiva, se procederá a instalarla en los interfaces de ROM antigua. Hablamos mucho del MSX-3, y me comentó que lo más fácil es que el MSX-3 tenga un interface E-IDE, y que use teclado IBM (y así no depender de un teclado propio como en los MSX actuales), y por supuesto

llevará disquetera de 1'44 Mb, y el resto como son los CD-ROMs, Discos duros, etc. serán a cuenta del usuario (esto es para abaratar costes de producción), en el procesador le sorprendí yo a él, él me dijo que la Z-380 será la sustituta del tradicional Z-80x, y yo le hable del Z-480, que está actualmente en desarrollo, este chip tiene 32 bits de bus de datos, y 32 bits internos, con una velocidad prevista de hasta 75 Mhz, y lo mejor es que posee instrucciones de división y multiplicación (esto que parece una chorrada aumentaría en un 250% la capacidad de cálculo, y tareas como las de comprimir o decodificar imágenes Jpeg, serán cosas de pocos segundos.



Y poco más hablamos del MSX, ya que no había mucho más de que hablar, solo nos entretuvimos en hablar del juego "Incredible Micro Mirror Men" que es un proyecto que está desarrollando NCP, se trata de un clon de los famosos Lemmings, que si nada falla, en la próxima feria de Zandvoort estará presente.

Ya dejamos el MSX de lado, entre otras cosas es porque estábamos en el famoso "Barrio Rojo de Amsterdam" y no iba a dejar de ver aquel curioso barrio, (para los curiosos decir que de ese barrio se inspiró el creador del juego "Red Lights of Amsterdam"), todo lo demás fue ir a una discoteca que había por ahí, y acabar la noche bailando con todo el grupo que fuimos a ese viaje.

Yo desde aquí y aunque se que es raro que Roderik lea esto, quiero agradecer la increíble hospitalidad que ofrecía, y la grata "excursion" por esas tierras del norte. Espero que algún día nos veamos en Tilburg.

Y nada más, simplemente decir que el MSX todavía le quedan muchísimos años, si la cosa sigue así, gracias a tantos usuarios que hay como Roderik, que no dudan en dedicarse por completo a nuestro bien amado MSX.

Hablamos de la situación del MSX en ese país, y la verdad es que quede un poco extrañado de que allí la cosa vaya "going down", o sea, para abajo, porque por las cosas que se están creando allí resulta raro, en fin, hablamos de los grupos de programación, de nuevo le sorprendí al decirle el número de creadores de soft español, es más, allí apenas saben lo que somos capaces de hacer, aunque a partir de ahora, gracias a Manuel Pazos que estuvo en Tilburg (yo me quede a unos pocos kilómetros de poder ir -15 Km-), pudieron ver el proyecto "Sonic"...

-Yeahh!! it's really great-comentaron muchos, muchísimos usuarios al ver el Sonic. A roderik le pareció fabuloso el "Sonic".



TU OPINAS 2

Autor: Julio Velasco



Correos y Telégrafos

En esta segunda parte voy a dar mi opinión acerca de nuestro sistema actual de correos.

Los dirigentes de este servicio público, opinan que es el mejor sistema de correspondencia, en cuanto a calidad, seguridad y precio, que pueda existir, y que el trato es correcto, el servicio competente y el tiempo de espera el mínimo posible. Pero lamentablemente esto muchas veces no es así.

En una revista he podido leer una encuesta acerca de correos y el resultado coincide con mi opinión, según la DCU (osea la organización de consumidores), el 63 % de las oficinas postales ofrecen un servicio por debajo del aceptable y además el 79 % de los empleados responden de forma incorrecta a los clientes.

Vistos estos porcentajes no es de extrañar, que a la hora de enviar alguna carta o paquete, se te quiten las ganas de hacerlo por la manera tan desagradable en que eres tratado.

Esto en cuanto al trato, pero que me decis de la seguridad en los paquetes?, a quien no se le ha perdido una carta o le ha llegado golpeado un paquete con la correspondiente rotura de su contenido, nosotros podemos informaros que de cada 10 paquetes que hacemos, 1 tiene algún percance, cosa totalmente ajena a nosotros.

Es lamentable que un servicio tan bueno como debería ser, no funcione en condiciones, por culpa de gente incompetente y mal educada, siempre hay excepciones

No se si alguien del servicio de correos llegara a ver este artículo, si es así, recuerda que no hay dinero para pagar un ordenador MSX y que ser educado no cuesta nada, además te van a pagar igual.

Os recomiendo que cuando queráis enviar un ordenador, sobre todo si es MSX, useis una agencia de transporte, ya que de lo contrario, no se responsabilizarán de lo ocurrido.

MSX 1

Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales

Hola amigos, aquí vuelvo a sacar del baul de los recuerdos viejos pero no por ello peores juegos de nuestro querido MSX-1.

En esta ocasión y tras haber pasado por juegos de origen holandes y japones, creo que no es mala idea tratar sobre algún juego español, por eso he elegido el Titanic.

Este juego fue programado por Topo Soft en el año 88, y entraba en el pack MSX de Erbe 88, junto a otros juegos de una calidad algo inferior. Un juego que a buen seguro os tuvo más de una tarde enzarzados en las entrañas de este misterioso barco, hundido en plena guerra mundial. La historia cuenta que este imperioso transatlántico se hundió (pese a ser insumergible) al chocar con un enorme iceberg en las gélidas aguas del Atlántico Norte (aunque más de uno sospecha que aquel iceberg tenía demasiado parecido con un torpedo alemán), por culpa de este choque el barco acabo tras una interminable noche de



agonia a más de 10 km de profundidad, llevándose consigo más de un millar de vidas y un tesoro cuyo contenido nadie llegó a descubrir; y aquí entras tu en escena, encarnando a un intrépido buzo que se adentra con ayuda de una oruga submarina en el comienzo de un laberíntico pasaje submarino, aunque en un principio pueda parecer difícil llegar hasta el barco, con un poco de orientación verás que de laberíntico nada, es fácil llegar si descienes siempre por las galerías del centro, las de la izquierda son peligrosas porque poseen bidones radiactivos, y las de la zona de la derecha no llevan a

ningún sitio. Tras descender te irás encontrando múltiples reservas de oxígeno, aprovechalas bien, al igual que los arpones. Cuidado con los tiburones y mantas, son los únicos "peces" que matan solo por el contacto.

Una vez hayas descendido por esas galerías centrales llegarás a un sitio que has de subir un poco y ahí verás unos elegantes cristales de cuarzo que te indican que vas llegando al barco, descenderás de nuevo, y si has hecho todo el camino bien verás unas plantas que aparentemente impiden el paso, pero tu adentrarte en ellas y verás que no son más que un adorno visual, ya aquí no hay pérdida, solo tener cuidado con una manta muy bien oculta que te puede fastidiar la misión, una vez hecho esto verás el barco y te darán la clave, que para los

que no deseen complicarse la vida la digo, es "SUSIE", tras esto y ya en el barco tendremos que hacer lo siguiente:

Nos dirigiremos hasta la sala de máquinas, a la cual se accede por una abertura situada en la izquierda del barco, bajando y otra abertura que es la de la sala, ahí debemos pulsar una palanca que nos permitira acceder a una sala donde se encuentra un detonador, esa sala se encuentra cerca del congelador, que si hemos sido incautos ya lo habremos experimentado, con el detonador en mano habremos de pulsar otra palanca situada cerca de la parte derecha del barco y de ahí a la caja fuerte, solo tendremos que estallar el detonador y el "tesoro" será nuestro, y no os quejéis cuando logreis el tesoro al ver que es xCENSURADOx, porque peor fué lo que

Toshiba MX-70



encontraron los buzos que bajaron al Titanic al ver que no había nada de nada en la caja fuerte, nosotros si disfrutaremos de algo muy divertido.

En el aspecto técnico del juego hay que destacar la inigualable banda sonora que Gominolas preparó para nuestros queridos MSX, donde el PSG brilló de forma esplendida. Es una música que realmente acaricia los sentimientos, escuchar esa música del PSG realmente es agradable. Y luego el juego en si es muy adictivo, con un colorido soberbio, pese a que el 88 fue el año de las conversiones made in Spectrum que tanto fastidiaron la imagen del MSX, en el juego destaca un scroll bastante majo, aunque si pensamos que en este mismo año el MSX-2+ era lanzado en Japón, da rabia que no se programara para estos aparatos.



El ambiente del juego está muy logrado, pese a tener solo efectos sonoros, es innecesario más, porque poca falta hace la música a 10 Km de profundidad, a veces uno llega a sentirse en el agua con este juego y eso es un detalle que le confiere mucha más jugabilidad.



En resume, un juego muy vistoso, con una de las mejores bandas sonoras que se han oido en PSG y una adicción y jugabilidad brillantes. Muy recomendable su rescate.

Y para facilitar este juego daré algún truquillo, aparte de la clave de la segunda parte, si pulsais en cualquier momento del juego 2, 3, 5 y 8 a la vez tendreis vidas infinitas y en el oomienzo del juego, a la izquierda de la oruga hay un pasadizo secreto muy curioso, que es un fallo de programación supongo, probadlo y vereis.

Y ya para finalizar os comentaré que ya me funciona el Jet Fighter perfectamente, y es que en el MSX-2 para que este juego funcione perfectamente necesitas 256Kb o más, y con el Megabyte que tengo de memoria ya me funciona perfectamente. Os espero con el MSX-1 en mano en el próximo número de esta tu revista MSX Lehenak, Agur.

¿LAS TIENES TODAS..?

Revistas en papel:

Numero 1 . . .	300 pts.
Numero 2 . . .	300 pts.
Numero 3 . . .	300 pts.
Numero 4 . . .	300 pts.
Numero 5 . . .	300 pts.
Numero 6 . . .	300 pts.

Suplementos en disco:

Numero 1 . . .	200 pts.
Numero 2 . . .	250 pts.
Numero 3 . . .	250 pts.
Numero 4 . . .	250 pts.

¿A QUE ESPERAS..?

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:

MDS-Lehenak
Apto. 137
48901 BARAKALDO

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



MIGHTY BATTLE SKIN PANNIC

Con este artículo damos comienzo a una nueva sección en la que se explicará como pasar algún juego, en este caso Mighty Battle Skin Pannic, todavía en japonés, pero que te enganchará aun sin entenderlo. Seguro que cuando veas que es un juego de cartas, apagarás el ordenador, porque siempre cuesta mucho saber para que es cada carta, pues aquí estamos, y si quieres saberlo solo tienes que leer el artículo.

Al arrancar el juego hay un menú: 1-ratón, 2-teclado, 3-joystick; y una vez hagamos nuestra elección, aparecerá otro

menú en el que están la opción de cargar (load), y empezar (new game). Si empezamos nueva partida, pondremos el nombre a nuestro personaje, quien aparece a la izquierda. Después de ponerle nombre, comenzará la demo de un extraño submarino y sus pasajeros (nos dejéis engañar por la presentación, porque aparentemente no parece tener nada en común con el juego).

Comienza el juego, y a la derecha, tenemos el menú:

- Mover
- Mirar -Grabar
- Hablar

Empezamos en un colegio, estamos en clase, y la profesora nos presenta a Mimi, una chica nueva y pelirroja, que

se sienta a nuestro lado, y como no, nos disponemos a hablar. Nos mostrará una extraña diadema, y tras hablar un rato sobre ella saldremos al recreo. Por la calle (arriba a la derecha nos dicen mediante un dibujo donde nos encontramos) nos sorprenderán 3 muchachas que no buscan nada sino problemas. Hablaremos con ellas hasta empezar a luchar, al principio luchan entre ellas para hacernos una demostración de como debemos pelear. Tras esto viene una mujer, con una cicatriz en el ojo, y detiene el combate, daremos a la opción de mover y comprobaremos que el recreo ha terminado y estamos de nuevo en clase.

En clase intentaremos animar a Mimi, quien no parece estar contenta, empieza a hablar: aparece una silueta humana con un corazón, el cual emite ondas, después la figura se mueve y lanza una bola de fuego por la mano. Después de eso Mimi nos cuenta como se entrenaba y como consiguió la diadema con su maestro. Mientras se entrenaba, estaban con ella las tres muchachas y la mujer de la cicatriz. Después de contarnos esto, Mimi aun sigue desanimada. Seguimos hablando hasta ver un vestuario femenino, y la música no auguria nada bueno, utilizaremos la opción de mover y entonces lucharemos.

La lucha se basa en un juego de cartas, según las cartas que se utilicen se podrán hacer determinadas cosas. Representamos a Mimi y debajo del personaje, tenemos un marcador. De izquierda a derecha significa:

-H.P. -Fuerza -Miedo (así es como lo llamo) -Defensa

Encima del rival, hay el mismo marcador representando al enemigo.

Las cartas son las siguientes:

-Las que tienen una letra azul nos aumentan la defensa, tantos puntos como indique el número

-Las de letra amarilla nos rellenan H.P. tanto como indique la carta

-Las cartas de Joker harán magia, a veces, le quita al enemigo H.P., otras nos aumenta 10 puntos la defensa, y cosas parecidas

-Las cartas con letra rosa aumentan al enemigo el miedo, que, cuando algún jugador le llegue a números rojos se debilita y pierde. Para aumentar el miedo con las cartas, el marcador del miedo no puede estar a cero

-Una carta con dos letras rosas, con el fondo amarillo, sirve para quitarnos el miedo

-Otra carta con una letra grande, con el fondo rosa nos quita una prenda, con lo que: ganaremos fuerza, perderemos defensa, y nos aumentará el miedo





-Una carta con una letra grande y azul, con el fondo también azul, pero que no pone número, nos rellena todo el H.P.

-La carta con letra roja es para atacar. El número que consta en la carta, se le sumara a nuestra fuerza, y se le resta la defensa del enemigo, los puntos que sobren, serán los que le quitamos de H.P.

Comenzamos a luchar, y lo mejor es aumentar nuestra defensa y después atacar. Cuando ganas un combate, aparece una opción que nos pregunta si queremos grabar (es aconsejable grabar después de cada lucha).

Tras ajusticiar al enemigo saldremos a la calle y seguiremos hablando con Mimi, volverán las tres muchachas y nos incordian, lucharemos, esta vez representando al chico, que es un "negado" y nos vencen, en ese momento continua la demo de los submarinos.

Nos llevan a un gimnasio, y tras mirar y hablar, nos... nos... ejem... (mirad el dibujo).

Entonces viene Mimi a salvarnos, lucharemos con las tres muchachas, y seguidamente con la mujer de la cicatriz. Estamos a la mujer de Mimi, y nos recuerdan algo en Blanco y Negro. Continuamos hablando y vamos a un hospital para curarnos, donde hay tres enfermeras, con caras de pocos amigos, se acercan a Mimi, y de nuevo a luchar.

Después de vencerlas, viene una niña china, parecida a Chun-Li, que destruye el hospital, y tentremos que vencerla. Tras ello aparecera una Super-Mantis religiosa, que nos roba la diadema, y de nuevo continua la demo de antes.

Nos vamos a Tokyo, donde curan a Chun-Li, y nos narran una historia en la que aparecen mas Mantis Religiosas, y alguien con la diadema de Mimi. Luego de hablar nos montamos en un avion y nos vamos desde Tokyo hasta el Tibet (os aconsejo grabar porque lo que viene ahora no es nada facil). Ya en el Tibet, conversaremos con dos ancianos,

y llegaremos a un pasadizo donde nos moveremos hasta luchar con varias Mantis (en realidad es un disfraz, lo que hay dentro son hadas).

Al poco, dos de ellas perseguiran a una chica con un manto, y como no, la ayudamos. En muestra de agradecimiento, nos lleva a una extraña puerta, dentro, hay una sala en la que veremos un capullo, hablamos y aparece otra Mantis. A Chun-Li le daran una paliza, Mimi se enfada y subimos milagrosamente en vida, fuerza y defensa. Asi que luchamos, cuando ganemos, seguira la demo, y del capullo saldra una mariposa. Tras derrotarla, nos devolvera la diadema, y seguiremos viendo esa demo.

Las enfermeras, ya liberadas del maleficio que las dominaba, avisan a Chun-Li de que los E.E.U.U. han lanzado un misil (a eso se debia tanto presidente y tanto submarino) contra nosotros, asi que salimos fuera, de nuevo por el pasadizo.

Una vez fuera el misil se dirige hacia nosotros, y tendremos que destruirle para evitar una catastrofe, pero tened cuidado y paciencia, porque este es un enemigo UltraMegaSuperDificilísimo.

Después de sudar e intentarlo varias veces, cuando por fin lo destruimos, damos paso al final. Staff y nos pide todos los discos, para cargar una imagen entrelazada, si pulsamos el boton, nos aparece un menu en el que nos pide que elijamos una lucha, cuando seleccionemos una, lucharemos, cuando acabemos, aparecen dos opciones: la primera te deja elegir otra lucha, la segunda, hace que salga de nuevo la imagen de antes pero sin entrelazar, y en una esquina te dice cuanto tiempo has tardado en vencer al contrario, desde esa imagen, ya no se puede volver al menu de luchas y el juego ha terminado.

Espero y animo a los traductores de juegos en japones, que traduzcan este juego.





EL ASTUTO

ACCIONES

・見る	・みる	MIRAR
・調べる	・しらべる	EXAMINAR
・話す	・はなす	HABLAR
・聞く	・きく	PREGUNTAR/ESCUCHAR
・取る	・とる	COGER
・捨てる	・すてる	TIRAR
・使う	・つかう	USAR
・入る	・いる	ENTRAR
・出る	・でる	SALIR
・買う	・かう	COMPRAR
・売る	・うる	VENDER
・見せる	・みせる	MOSTRAR/ENSEÑAR
・移動	・いどう	MOVERSE

ACCIONES

・渡す	・わたす	CEDER/ENTREGAR
こうかみ		(VARIANTE DE LA ANTERIOR)
・装備	・そうび	EQUIPO (PONER-QUITAR)
・戦う	・たたかう	} ATACAR
・攻撃	・こうげき	
・魔法	・まほう	INVOCAR MAGIA
しゅもん, とくざ		(VARIANTE DE LA ANTERIOR)
EN GRAL. LAS "HABILIDADES ESPECIALES" ACABAN EN ...		法。術
・防衛	・ぼうえい	DEFENSA/PROTEGERSE
守	・まもる	} (VARIANTES DE LA ANTERIOR)
・守備	・しゅび	
・逃げる	・にげる	ESCAPAR/HUIR
・行く	・いく	IR

EQUIPO Y DEMAS (GENERALIDADES...) es...)

・剣	・けん „ つるぎ”	ESPADA
・やり		LANZA
・よろい		ARMADURA
・たて		ESCUDO
・つえ		CETRO
・ゆびわ		ANILLO
・かぎ / カギ		LLAVE
・たいまつ		ANTORCHA
・ぱん / パン		PAN
・薬	・くすり	MEDICINA
・傷薬	・きずぐすり	
・どくけし „ どくけしそう		ANTIDOTO
・金	・かね „ かね	DINERO

CARACTERISTICAS

NORMALMENTE ACABAN EN さ ォ りょく

・力 ・ちから PONER EN GRAL.

↳ COMO TERMINACION: りょく "PODER DE ..."

・体力 ・たいりょく "PODER DE CUERPO", POSIBLE HP

・知力 ・ちりょく "PODER DE MENTE", POSIBLE MP

ちせい „ かしこさ VARIANTES DE LA ANTERIOR

・気力 ・きりょく "PODER DE ESPIRITU" / ENERGIA

↳ POR SU AMBIGUEDAD, PUEDE FUNCIONAR COMO CONTADOR DE HP O MP (NORMALMENTE MP)

・素速 ・すばやさ AGILIDAD

・運 ・うん }
 幸運 ・こううん } SUERTE

• LOS CONTADORES DE "FUERZA DE ATAQUE" Y "CAPACIDAD DE DEFENSA" SUELEN HACER USO DE LAS EXPRESIONES "ATAQUE" Y "DEFENSA" QUE APARECEN EN LA PAGINA DE ACCIONES.

LUGARES

・中	・なか	DENTRO
・外	・そと	FUERA
・上	・うえ	ARRIBA
・下	・した	ABAJO
・左	・ひだり	IZQUIERDA
・右	・みぎ	DERECHA
・北	・きた	NORTE
・南	・みなみ	SUR
・東	・ひがし	ESTE
・西	・にし	OESTE
・あたり		ALREDEDORES/ENTORNO
・家	・いえ	CASA
・室	・むろ	HABITACION

LUGARES/PITINGLIS

・店	・みせ	TIENDA
・屋	・や	
・村	・むら	ALDEA/VILLA
・町	・まち	CIUDAD
・城	・しろ	CASTILLO
・塔	・とう	TORRE
・森	・もり	BOSQUE

LECCIONES DE INGLES

(PEQUEÑA MUESTRA)

コールド	GOLD	トーチ	TORCH
ナイフ	KNIFE	ソード	SWORD
ローブ	ROBE	アーマー	ARMOUR
シールド	SHIELD	ヘルム	HELM
ポーション	POTION	アンチドット	ANTIDOTE

CONTROL (LO MUY BASICO)

- PARA EMPEZAR, FORMAS MAS COMUNES DE LLAMAR AL MENU "SISTEMA"/"OTROS"/"LOAD & SAVE" ...

システム „ 他 „ その他 „ その他 „

さろく „ フダ ...

読込 „ ロード LOAD

保存 „ セーブ „ 呼ぶ SAVE

やめる SALIR("PARAR","DEJAR DE")

終
 了
 了

・おわり・ } ACEPTAR+SALIR

・はい : sí / いいえ : NO

・キャンセル "CANCEL"

・もとめる DESHACER ULTIMO PASO (O ACCION)

・ステータス „ フよさ „ たかま STATUS

HAY OTRAS EXPRESIONES QUE CONTROLAN BGM, VELOCIDAD DE SCROLL Y/O TEXTOS, SET ADJUST... PERO CREO QUE CON ESTO BASTA

・ぶさ ARMA EN GRAL. } POSIBLE ALTERNATIVA A LA
 ・ぼうぐ DEFENSA EN GRAL. } FUNCION "EQUIPO". "そうび".
 DE "ACCIONES"

・もちもの VER ITEM Y/O EQUIPO TAMBIEN ↗

道具 ・どうぐ „ アイテム : ITEM

・歩く ・あるく ANDAR, PASEAR

・走る ・はしる CORRER

・打つ ・うつ GOLPEAR

・地図 ・ちず MAPA

・毒 ・どく VENENO

・かぶと CREO QUE SIGNIFICA "CASCO"

おしまい! (SE ACABO !!)

Os habra parecido extraño encontraros de repente con esta seccion en japonés, gracias a nuestro amigo Miguel Angel Fernandez Fernandez a partir de ahora os resultara mas facil jugar y terminar los juegos japoneses.

Realmente es efectivo, porque lo hemos comprobado jugando a varios juegos y nos ha sido de gran ayuda, sobre todo en los R.P.G..

Esta es la primera entrega de las dos que componen esta saga, en el proximo numero publicaremos la segunda.

MADRID 2º ENCUENTRO

Eran las 19:08 del 23 de Febrero, estabamos preparados, lo unico que faltaba era meter todo en el coche, esto parece facil de decir pero no fue hacerlo. Nuestra intencion era ir en dos coches pero a ultima hora decidimos solo llevar uno, y como consecuencia tuvimos que meter todo esto en un coche: 5 ordenadores, 3 monitores, 1 cadena de musica, 2 camaras de

video, 3 Music-Module, raton, bola grafica, cables, discos, revistas, y algo que mas se nos olvidara.

Tras esto montamos los cuatro (Valeriano, Iñigo, Veronica, Andoni), y fuimos a recoger a Julio al trabajo, en este punto fue cuando se complico verdaderamente la cosa. Dificultosamente y con la ayuda del Pmarc2 entramos los cinco, pero no nada comodis, pues excepto el conductor todos llevabamos un ordenador sobre las rodillas. Partiendo a las ocho de Barakaldo, conseguimos encontrar un pequeño hostel, donde por cierto los dueños no entendian mucho de matematicas, queriendo cobrarnos de mas, a eso de las



once de la noche. No nos arriesgamos a dejar los MSX solos y nos los subimos a la habitacion.

Despues de "descansar" (desde luego que poco dormimos), nos levantamos sobre las siete para empezar la segunda etapa del viaje. A esta hora y en la sierra madrileña hacia un frio que te .. bueno mucho frio, hubo un momento en el que el agua del limpiaparabrisas se congelo en el cristal. Ya solo faltaba una hora para la hora H del dia D. Por suerte para nosotros ya sabiamos el camino por la anterior reunion donde si que nos perdimos con la dichosa Camarena.

Ya en el parking se veia movimiento, nos pusimos las gorras identificativas de nuestro club, Rafael iba de un lado a otro con un carrito ayudando a subir los equipos a RAM y Meazna, y despues a nosotros, que si nos costo meterlo todo tambien nos costo sacarlo y subirlo al salon de la reunion.

Dejamos las cosas en la mesa y empezamos a grabar con la camara para no perder un solo detalle. Cuando empezamos a ordenarlo todo vimos que nos faltaba espacio, asi que le pedimos otra mesa a Rafa, y como un stand quedo vacio cogimos su mesa. La reunion daba comienzo oficialmente a las 10:00, pero aun eran las nueve

y ya empezaba a llegar gente al local.

Mientras los camaras, Iñigo y Veronica (que precisamente llevaba una camiseta del club), paseaban por los stands grabando el montaje de los mismos, el resto estábamos atareados programando, aprovechando hasta el último momento, como siempre a última hora. Por fin logramos que la demo funcionase, nuestro propósito era el siguiente, con 3 ordenadores y sus monitores, coordinar una pequeña demo en la que trabajaban los 3 ordenadores, presentando nuestro futuro programa DATAMAX. Al final la demo resultó más corta de lo que queríamos, pero lo suyo nos costó hacerla (aunque no lo

parezca estuvimos 2 meses para algo más de 30 segundos) , y creo que llamó la atención a la gente, que ese era su propósito. Todo esto se ve mejor en el video ya que una imagen vale más que 1000 palabras.

Como todavía nos sobraba algo de tiempo hasta las 10, dejamos los ordenadores con el superlogo MSX, y dimos un breve paseo, aprovechando para conocer en persona a los usuarios y expositores. A las 10:00 salimos todos para volver a entrar pagando la entrada al precio de 500 pts. Junto con la entrada se repartía la típica encuesta, así como papeletas para un sorteo que no se celebró e información de la reunión de Barcelona.



A esta altura de la reunión ya habían llegado todos los expositores así que vamos a hacer un repaso de ellos por orden de colocación.

-En primer lugar se encontraba el club MSX-Spirit, que no tuvieron un día muy afortunado, llegaron tarde porque se perdieron, y después el televisor que tenían reservado dio problemas y no podían presentar el Soft, por suerte nosotros teníamos 3 y pudimos dejarles uno durante un tiempo. Llevaron sus revistas y presentaron sus discos, también vendían un CD recopilatorio con bandas sonoras de juegos MSX.

-Junto a ellos estábamos nosotros, entre otras cosas hicimos lo siguiente: tras la demo de DATAMAX pusimos un par de replays musicales de NOP, en el

siguiente monitor Julio puso unos megas de imágenes del disco duro, mientras que en el otro monitor Veronica empezó el concurso de V&J Fruit +, en el que el ganador se llevaba como premio el juego.

Otro de nuestros objetivos fue immortalizar a cada uno de los asistentes de la reunión, así pues digitalizamos a casi todos los presentes, regalando a cada uno un disco conteniendo su imagen. En esta labor agradecemos a Pedro Cruz que nos dejase su foco.

Además presentamos el fanzine Flopin, y vendíamos todos los números tanto de discos como revistas, también una exclusiva versión en cassette de las músicas del SD-Snatcher grabadas por nosotros con el Stereo real.



-Leonardo Padial ocupaba el siguiente stand, tenia a la venta todo su hardware, ampliaciones, expansores y copiador de EPROM'S.

Llego la hora de la comida y algunos de los asistentes bajamos al bar que habia en el mismo edificio, y donde servian bocadillos. Otros optaron por irse a buscar algun restaurante cercano. Esta hora de descanso sirvio para intercambiar opiniones y comer algo antes de empezar de nuevo.

-MSX Power Replay, organizadores del encuentro tenian un lugar de privilegio en el centro de la sala. En un MSX2

Mitsubishi conectaron un modem para enseñar a los asistentes como es el ciberespacio. Ademas del MSX2, llevaron un Turbo R con un GFX9000, y un MoonSound, por lo tanto fueron la envidia de los asistentes, con estupendas demos para ambos chips. Fueron los encargados de anunciar las etapas de la reunion via microfono, y ademas, puesto que su televisor era el mayor, pusieron el Arma Mortal, y las promos de Sonyo y Poder Oscuro. Fueron los encargados de distribuir el material de Hnostar en el encuentro.

-A nuestro lado compartian Stand AAM junto con Mesxes. En

este stand destacaba la torre de PC conectada a un Turbo-R que tenia un expansor de slots, con un CD-ROM, disco duro, ZIP, GFX9000... Presentaron una promo del Sir Dan, juego de Daniel Zorita; juegos, musicas, imagenes de CD; y pusieron el juego del año, el P.A.3. Tambien llevaron un monton de Soft a la venta, entre el que podia encontrar de todo, patches de juegos, juegos como el Pixzes, demos como CyberSound, y ademas guias en ingles de juegos japoneses como la Saga Ys o Princess Maker.

-El siguiente era el stand de segunda mano o Rastrillo MSXero, en el que habia a la venta, desde dos ordenadores F-9, una plotter, una bola grafica, libros, cartuchos, un RS232C, un par de SCSI, expansor de slots, un SD-Snatcher (por 4.000 pero ya estaba vendido), e incluso una tarjeta de sonido de PC.

-Majara Soft y Manuel Pazos compartieron el siguiente Stand. Acudieron con un Turbo-R, monitor, MoonSound y amplificador. Se centraron en el Soft con juegos de cosecha propia conocidos por todos, Arma Mortal y Poder Oscuro por parte de Majara y Sonyo por Manuel Pazos, pero que optaron por presentar en el stand de Power Replay. Pusieron Musicas de MoonSound y podemos opinar que la demo del Sonyo fue realmente sorprendente.

La tarde transcurrio apaciblemente, rozando el aburrimiento puesto que todos habiamos gastado las novedades y no teniamos nada que enseñar, asi que estos ultimos momentos los dedicamos a charlar con los demas MSX-adictos, y entre tanto algunos optaron por poner musicas, asi como juegos de Turbo-R para envidia de los usuarios de MSX2, entre otros Illusion City y Fray Turbo-R. Sentimos no poder decir nada mas de la tarde pero no habia nada interesante, sumado a la ausencia de la gente que despues de parar a comer tuvo que marcharse.

Sobre las seis se dio por finalizada la reunion, asi que recogimos todo y a duras penas lo metimos todo de nuevo en el coche y pusimos rumbo a casa.

Espero que este articulo os haya gustado, y que no hayamos faltado a la verdad o nos hayamos olvidado de algo o alguien pero como habia tantas cosas a las que atender, entre ellas el stand, puede ser que hayamos cometido algun error.

Si no os conformais con leer sino que quereis ver y oir, podeis pedirnos el video, que es D.P. por lo que cuesta 500 pts para cubrir los gastos de la cinta y de envio.

El proximo 6 de Diciembre se realizara en Madrid el segundo encuentro de este año, y tercero que se celebra en la capital, os esperamos ver alli.



Linea Directa



Autor: Julio Velasco



Bienvenidos a la seccion que mas se mueve, en esta ocasion nos vamos a ir via satellite hasta Barcelona, lugar donde se realizan las reuniones mas importantes de todo el pais, en cuanto al MSX se refiere.

Os vamos a poner en contacto, gracias a nuestro amigo Jaume Marti, con un grupo muy popular de usuarios de MSX, no es otro que FKD-FAN.

Segun la informacion recibida, este club esta formado por 10 personas aproximadamente, de las cuales 4 tienen un Turbo-R, ademas de casi todos los perifericos existentes para MSX, cuentan con Disco Duro, Midi-Roland, e incluso MoonSound.

Se reunen cada sabado en casa de uno de sus componentes, pudiendo acudir quien quiera, es decir, no lo dudes mas y atrevete, ponte en contacto con ellos, si lo tuyo es el MSX no te puedes perder sus reuniones. Sabemos que en Barcelona hay un monton de usuarios, solo falta que tomeis la decision de uniros y formar el club mas numeroso del pais.

Cuentan en su haber con 11 numeros de su fansine FKD-FAN, y dentro de sus proyectos presentes y futuros, esta el terminar su numero 12, el cual tenemos entendido va a ser enormemente grueso, mas o menos como una guia telefonica, y terminar de hacer un programa para tratar imagenes que tienen empezado.



Suelen asistir a las reuniones que se realizan en esta ciudad y se lo montan por todo lo alto. En la ultima reunion fueron los mas visitados por los asistentes, debido a las numerosas novedades que expusieron en su stand, ademas de diversas distribuciones como las de K.A.I. y nosotros mismos.

Si quereis contactar con este grupo, aunque ya es conocido por casi toda España y parte del extranjero, actualmente sus directores son:
JOSE MANUEL
c/Calderas 3, 2º
08003 Barcelona
Tfno- 93-3198964

y **JAUME MARTI**
c/Sant Iscle 30, 2-2
08211 Castellar del Valles
Tfno- 93-7147992

Queremos agradecer la ayuda y el apoyo que nos prestan todos los clubes para poder realizar esta seccion, si estais interesados en formar vuestro propio club, y quereis daros a conocer, no dudeis en contactar con nosotros.

Recordar que por esta linea no podeis conectaros a Internet, pero si a lo que nos interesa, la gente MSX.

Por fin ya tenemos número de cuenta corriente de Caja Postal!
29-94.957.963
(y es que a pesar de ser uno de los grupos más veteranos somos los últimos monos en abrirlo).

Y además, también tenemos dirección de e-Mail:
marcus@lix.intercom.es

José Manuel c/Calderas, nº3, 2º 08003 Barcelona Tel: (93) 319 8946	Jaume Martí c/Sant Iscle, 30 2-2 08211 Castellar del Valles (Barcelona) Tel: (93) 714 7992
---	--

MSX
STILL ALIVE
WITH US!

Hecho y diseñado: Jaume Martí y Marc Wilber. Fotos: José Manuel López y Jaume Martí

FKD-FAN
BOLETIN INFORMATIVO 96

Puede lo vamos a hacer. Una vez más somos vuestros mejores amigos. Insultar, record de siempre pero es que estamos preparando algo muy grande... No os preocupéis, tened el visto de la portada del

Próximamente...
FKD-fan #12

FKD-FAN #12

Fanzines News

Autor: Inigo Beain

En vista del retraso que parecen tener todos los clubs a la hora de hacer su fanzine (retraso en el que nosotros nos incluimos por desgracia), hoy le tocara el turno a Hnostar y al club Alhwadse, y la ultima en publicarse, SD-Mesxes #7 proximamente repasare las revistas en disco, que creo ademas que hay alguna nueva...

ALHWADSE Club

Aunque nada tiene que ver este club con el MSX, en parte si esta ligado al sistema,

Comoll??? , pues bien Alhwadse club se trata de una pequeña tienda de venta por correo de Compact Discos, (y que tiene que ver esto con el MSX???) calmaros, calmaros y dejarme continuar, no se trata de CD's cualquiera, sino que tienen un amplio catalogo en el que podemos encontrar CD's de anime, videojuegos y demas. titulos como Maisson Ikkoku, Princess Maker II, Porco Rosso, Ranma 1/2, Secret of Mana, 3x3 Eyes, CityHunter, Dracula Battle, Dragon Ball, ... y un sinfin de titulos mas, y tambien dispone de posters, cartas,

ALHWADSE Club®

POSTERS (52x70 cm):



SAILORMOON #1



SAILORMOON #2

APARTADO 8106
28080 MADRID

Tel: (91) 7194567
Fax: (91) 7173012

pins, figuras y demas cosas relacionadas con el Anime & Manga. Ademas no os creais que estan aun precio elevado, todo lo contrario, estan al alcance de cualquiera.

Segun nos cuentan, este club se creo en enero del 95, al frente del cual estan dos personas, uno de ellos Hsientau Lin. Al principio era un club de aficionados, amantes a las B.S.O.s y hoy en dia es una tienda oficial, que pretende ampliar su catalogo proximamente. En cuanto al nombre de Alhwadse, nos dicen que fue creado por el jefe, y que procede de un mito viscugeino, el nombre de uno de los cuatro valientes ... pero que esto no tiene ninguna importancia. (pero como que no, todo lo que venga del pais del sol naciente es de vital importancia), en cuanto al tema de traer juegos, les preguntamos y nos contestaron que de MSX, o de otros sistemas como X68K, FMTowns, Pc, etc... mas bien nos pueden traer solo las B.S.O.s (Oooohh!! , que pena), por problemas de alto coste, corriente de moda, idioma, (a estas alturas esta etapa esta casi superada no creéis??), en fin que si lo que queremos es traer algun CD que no este en su catalogo, si les facilitamos los datos, es posible que lo puedan conseguir.

Que donde teneis que escribir, pues muy sencillo escribis una carta con vuestros datos y 100 pelas en sellos para el catalogo (por lo menos la primera vez que yo les escribi asi lo hice) a la siguiente direccion:

ALHWADSE Club
Apdo Correos 8106
28080 MADRID

Para ser sinceros, os dire que esta direccion la descubrieron los chicos de MSX SPIRIT, los cuales la publicaron en una de sus revistas.

HNOSTAR

Sin lugar a dudas, los hermanos Tarela han dado un cambio total al concepto de fanzine, pues una vez mas nos sorprenden con ese nuevo "look" de esta revista. Si perplejo me quede al recibir el numero 35, en el cual pudimos alucinar con la transformacion que sufrio, me faltan palabras para poder expresar lo que siento al recibir su ultimo numero (num.36), todos los elogios son pocos, pues aparte de la calidad, viene repleta de jugosísima informacion, reportajes sobre las pasadas ferias de Tilburg, Barcelona, info sobre el MegaSCSI, noticias de Brasil, Japon ... y un sinfin de articulos mas que no tienen



desperdicio alguno. (de verdad ver para creer, al menos esto opino yo).

Lastima que sea de periodicidad trimestral, pues la espera se hace un poco larga, y 4 numeros al año sabe a poco, aunque en cierto modo comprendo el trabajo que tiene que llevar el seguir manteniendo ese altisimo nivel de calidad, no solo en la maquetacion, si no en cuanto a contenido tambien, que numero tras numero nos lo vienen demostrando.

Quizas la unica pega que le encuentro es que los boletines informativos se hacen un poco pobre por lo que he dicho antes, deberian de tener alguna cosilla mas, una buena idea seria la de incluir los mapas que faltan del

Pumpkin Adv.III, por ejemplo o no se alguna otra cosilla, pero vamos que confio en el proximo boletin solucionaran la papeleta.

A nivel personal solo me queda hacerles una pequeña observacion y es, que me gustan mas las letras Hno star del anterior numero.

SD-MESXES

Desde las islas Baleares nos llega la ultima publicacion del club Mesxes, su fanzine SD Mesxes numero 7, y su primer disco, Disk I/O Error #1.

En cuanto a la revista se refiere, este numero cuenta con 58 paginas, en las que podemos encontrar un poco de todo, y ademas Secta. Entre sus articulos encontramos las ferias de Tilburg y IX encuentro de Barcelona, revision de las novedades tanto holandesas



como japonesas, y un par de articulos de programacion en codigo maquina. Imaginaos todo esto junto, aderezado con fotos, mucho humor y secta, y el

SD MESXES



Número 7 - Julio '96 - 400 Pts

resultado es este septimo numero de SD Mesxes. No se le puede pedir mas, tan solo se echa de menos la portada en color.

Respecto al disco, os sorprendera desde el primer momento, se nota que tienen un buen nivel de programacion. En lo que a mi respecta me ha encantado la animacion de los ojos del principio. Tras esto aparece un Scroll, que de no ser por el texto, podria confundirse con cualquier demo holandesa. El disco (que ademas es D.P.) tiene la estructura de Disk-Magazine, con mucha informacion, pero ademas contiene Soft comprimido. Esto en principio es ventajoso para poder incluir una gran cantidad de programas, pero creo que a

muy pocos les gusta ponerse a descomprimir, pero no hay mas remedio, si quereis ver por ejemplo una promo de The Micro Mirror Men, o todas las utilidades que han incluido.

Como conclusion, esta es la revista/disco que combina la informacion MSX, con el cachondeo, asi que si os gusta alguna de estas cosas o las dos, no lo dudeis:

SD Mesxes

c/Manacor 16, 1o ta

07006-Palma de Majorca



Y en cuanto a las demas revistas y diskmagazines (entre las que incluyo a la nuestra), animo y adelante, a seguir defendiendo e informando sobre el sistema, que al fin y al cabo de eso se trata, de que todas las publicaciones ya sean mas grandes o mas pequenas, a color o en blanco y negro, persigan un objetivo comun, nuestro preciado tesoro escrito en mayusculas, llamado ... MSX.



COMO FUNCIONA...

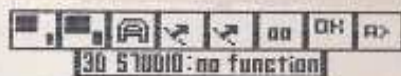
Autor: Antxiko Gorjon

3D STUDIO

Hola amigos, mi nombre es Antaiko, y en este articulo voy a explicaros el funcionamiento del programa 3D STUDIO DE ATLANTIS, el programa funciona en cualquier ordenador con un minimo de 256 k de memoria RAM.

Nada mas cargar el programa y despues de una bonita intro, nos saldra un primer menu en el cual se pueden elegir los siguientes iconos:

1. Un editor de frames, el cual es para editar formas vectoriales complejas.
2. Un editor de poligonos, con el cual podemos hacer formas vectoriales en colores, pero no muy complejas.
3. Un editor de caracteres, el cual pasa un texto a 2-D para luego darle forma poligonal y tridimensional (una opcion interesante pero lenta).



4. Este es el calculador de frames, el cual calculara las animaciones del editor de frames.

5. Calculador de poligonos, idem...

6. Al elegir esta opcion el programa nos llevara a un menu en basic, en el cual podremos ver algunas demos hechas con el programa.

7. Salida al basic.

8. Salida al MSX-DOS.

Ahora pasamos al manejo del programa por el orden arriba indicado.

> En el editor de frames podemos elegir entre editar:

Figuras lineales, cuadradas, redondas, triangulares y figuras romboides. El icono en forma de mano es para mover un



vertice de un vector, y si pulsamos el boton derecho del raton se abrira un submenu con la opcion de elegir el vertice a mover. El icono en forma de celdilla es para extender una celdilla por toda la pantalla que nos ayudara a guiarnos, su submenu admite cambios en la celdilla y nuevos graficos de fondo.

ATLANTIS

El icono en forma de cubo es para cambiar la vista con la que vemos el objeto, pero si pulsamos sobre las coordenadas que aparecen al lado del cubo podremos cambiarlas a gusto. El icono con la palabra "undo" grabada es para borrar la ultima cara del vector realizado. El icono en forma de ojos es para ver el objeto editado en 3-D, pero si lo deseamos podemos cambiar el angulo de vista desde su submenu. La 11.a opcion es para pasar el objeto a 3D mas facilmente, esta opcion copy el objeto mas al fondo y lo rodea de caras combirtiendolo a 3D, su submenu es para cambiar la profundidad donde se copiara el objeto y las veces que se copiara. la 12.a opcion hara aparecer una pequeña lupa cuando editemos, su submenu sirve para anular la lupa. El

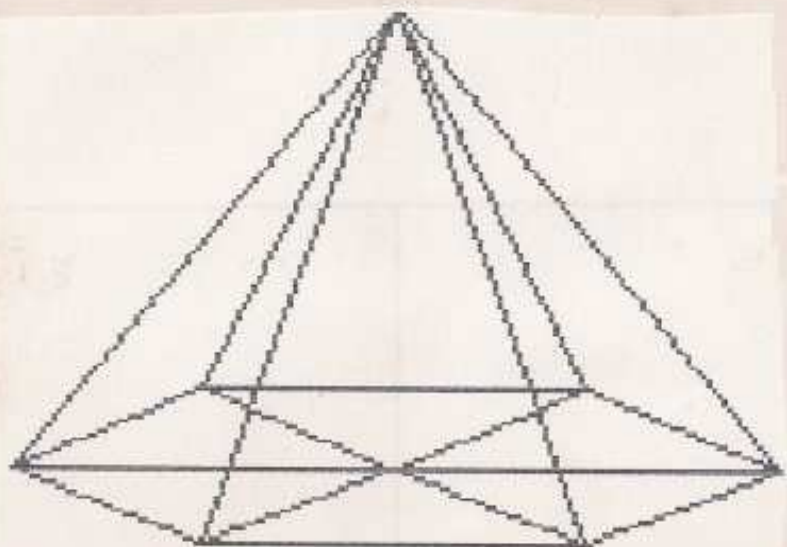
icono en forma de raton es para ajustar los pasos del raton. El submenu del icono en forma de cartucho es para ajustar los Hz, resetear la pantalla, resetear la paleta y cambiar de forma el cursor, este icono servira para digitalizar una imagen, pero como yo no dispongo de digitalizador no he podido probar. El icono del disco es para grabar, cargar y borrar objetos, y el ultimo icono es para salir al calculador, pero su submenu nos permitira salir al basic o al menu principal.



> Calculador de frames.

La primera opcion sirve para calcular la animaciones, la segunda es para ajustar las animaciones que queremos que haga el objeto, como efectos de rotacion, de fade y de clipping. La 3.a es para grabar las animaciones. La siguiente es para aplicar saltos al objeto y ajustar el numero de saltos y la altura de los mismos. La quinta sirve para que el objeto aparezca lejano y se





acerque (fade in), la sexta para que se aleje desde la cercanía (fade out), y la siguiente es para hacer un zoom y meterse dentro del objeto (fade truth), la cual no recomiendo, pues las líneas se pegan a los bordes. A las opciones 8-9 no les he encontrado utilidad aparente, pero si alguien se la encuentra, le agradecería que me escribiera. Las siguientes 3 opciones son para representar los vectores convertidos en líneas, dibujos y sprites consecutivamente, los cuales pueden ser modificados con sus submenús. La opción decimotercera es para hacer un hardcopy, y pasar la imagen de pantalla a una imagen en screen 5, y la anteúltima opción es la

misma que en el editor de frames, y luego esta la típica de salida del programa.

> Editor de polígonos.

En este editor podemos editar polígonos no tan complejos como en el editor de frame, pero con la opción de poderles aplicar color. Todo el menú es idéntico al editor de frames.

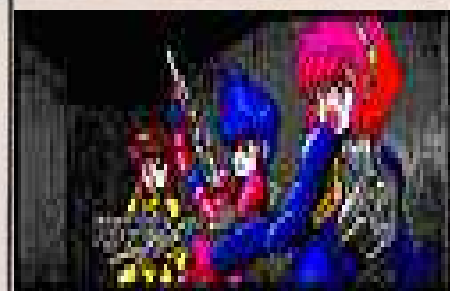
> Calculador de polígonos.

Es igual al calculador de frames, pero lo único que cambia es que los objetos solo pueden ser visionados en forma de líneas vectoriales.



> Editor de caracteres.

La 1.ª opción sirve para pasar a 3-D la palabra que hallamos introducido. La 2.ª opción aparentemente no sirve para nada (si alguien sabe para que vale que me escriba). La siguiente opción es para borrar el último vector. La cuarta opción es para ver la palabra en 3D, como en los editores. La quinta es para convertir la palabra en un objeto al copiar la misma palabra detrás y aplicarle caras para darle cuerpo. La 6.ª opción es para cambiar los Hzs, borrar la pantalla o cambiar el cursor. El icono en forma de disco es para grabar y



cargar (como siempre...). La 8.ª opción sirve para salir al 1.º menú.

Bueno chicos/as esto es todo por ahora, si tenéis alguna duda enviármela por correo a la siguiente dirección:

ANTXIKO GORJON MUGICA
AVENIDA DE LA LIBERTAD N.2, 6.º
Izq.
48901 BARAKALDO BIZKAIA
HASTA LA PRÓXIMA.





A PRUEBA . . .

Autor: Roberto Barriuso

TOPDISK

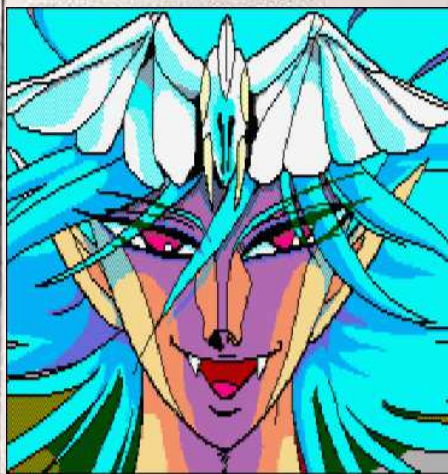
Hola amigos, os presento un programa que os puede ser de gran ayuda a muchos usuarios del sistema.

TOPDISK realiza basicamente dos funciones: por un lado es una valiosa herramienta que nos permite obtener gran cantidad de informacion sobre el contenido de un diskette, disco duro o incluso ramdisk, tanto datos de tipo general como datos referentes a archivos, subdirectorios, etc. por otro lado es un potente editor de disco, permitiendo el libre acceso al contenido de cada sector del disco.

Hasta aqui, TOPDISK, no se diferencia mucho de programas similares (DISKVIEW, ...), la principal diferencia con estos programas es su total compatibilidad con las versiones 1.x y 2.x del MSX DOS, es decir, todas las opciones relativas a subdirectorios, funcionarán correctamente en las versiones 1.x del MSX DOS, cosa hasta ahora vedada para otros programas similares. Para

estos usuarios especialmente, el programa incluye una opcion que permite trasladar un archivo, ubicado en un subdirectorio, al directorio raiz, permitiendo el uso del mismo.

Sentimos la brevedad de este articulo, pero solo hemos incluido detalles generales del programa. Este programa, que es de Dominio Publico, se encuentra incluido en el disco, acompañado de un fichero de texto (TOPDISK.TXT) con informacion detallada del mismo. Por ultimo, si encuentras algun error o tienes alguna sugerencia para mejorarlo, no dudes en comunicarnoslo.



LEHENAK INFORMA



Comenzaremos informandoos sobre la ultima decision tomada por este club. Por razones internas, los miembros de este club hemos decidido, despues de una discutida votacion, modificar las siglas de nuestro nombre, pasando de MDS-Lehenak a MSX-Lehenak. A partir de ahora, siempre que os dirijais a nosotros, hacedlo como MSX-Lehenak.

Siempre estamos intentando mejorar para vosotros, esta vez hemos incluido mas paginas, conservando el precio de siempre, no sabemos si el año que viene podremos seguir manteniendolo. En nuestro siguiente numero usaremos una nueva impresora, BJC-210, esperamos mejorar en la calidad de impresion, e intentaremos cambiar un poco el modo de maquetacion. Pero nos sentimos orgullosos de ser el unico fanzine realizado integramente con el MSX, intentaremos seguir con esta linea.

Vamos a tratar un tema un tanto delicado, como a la vez antiguo, que no es otro que la pirateria. Hasta este momento, a nosotros no nos ha importado

nunca que la gente se copie nuestro soft, aunque no es de dominio publico, ya que es un hecho inevitable. Pero hemos visto que en un CD-ROM, recientemente aparecido, X-Tory, esta incluido nuestro programa VAJFruit Plus, sin permiso previo, asi como hemos podido comprobar que tambien aparece el Babel The Megabloks, entre otros, que todavia se comercializan, y por lo tanto no deberian ser copiados. Pero a esto se suma el hecho que los creadores y distribuidores de este CD, estan lucrándose del trabajo de otras personas. Desde aqui mandamos nuestra mas enérgica protesta. Tened esto en cuenta cuando oigais hablar de este CD, el cual esta siendo muy bien visto, cuando a nuestro entender estan pirateando y hundiendo el sistema. Lo que deberian hacer es desarrollar sus propias ideas y no copiar a los demas.

Al cierre de esta publicacion nos ha llegado la ultima revista HNOSTAR, numero 37, la cual os animamos a comprar, pues viene cargada de todo esto que nos gusta. Hasta la proxima.



DIME DAME

COMPRO Jet Set Willy en tarjeta con su adaptador y Manic Miner original. Compro todo tipo de revistas o fanzines relacionadas con el MSX: MSX-CLUB MSX EXTRA, INPUT MSX, Micro Mania... No importa que no esten en castellano. Enviar lista a: Antonio Robledo Nuñez Gp. Aurora Vildosola 18, Bajo Izqda 48988 Santurce (Vizcaya) Tlfno:(94)4628689

VENDO disquetera doble cara Chinon, por 5.000pts. Controladora con disquetera externa por 10.000pts. Ampliacion de 1Mb por 10.000, monitor en color por 9.000pts. negociables, tambien vendo cartucho SCC por 2500 pts. Ricardo Suarez Caballero. c/Tierno Galvan 11,11,Izqda 38203 Cartagena

Parte del club en una de nuestras reuniones de los sabados.



VENDO caja preparada para segunda unidad y disco duro por 4.000 pts. o la cambiaria por otra cosa. Tambien compro cartuchos e intercambio juegos MSX de todas las generaciones.

Iñigo Beain
c/Guipuzcoa 8, 2Dcha
48981 Barakaldo
Tlfno:(94)4378962

VENDO Spectravideo X'press con disquetera de doble cara y RS232-C interno, precio 12.000 pts.

Julio Velasco
Apto. 137
48981 Barakaldo
Tlfno:(94)4371797

VENDO Philips NMS-8250, impresora NMS 1421, y cartucho SCC, con manuales. Precio a convenir. Interesados contactar con: Julio Velasco Tlfno:(94)4371797

VENDO diverso material MSX, Hardware y Software. Club MSX Power Replay c/Almazan 31, 1Dcha 28011 Madrid

COMPRO cartuchos MSX-1 y MSX2, y juegos originales en disco. Tambien busco Software para MoonSound. Escribir a: Antxiko Gorjon Mugika Avda. Libertad 2, 6Izqda. 48981 Barakaldo Tlfno:(94)4375178

MUSIC FROM:



ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
OF KONAMI

SCC

By VAJ 1995



PHILIPS

New Media Systems

VAJ
2012