

Musica

PSG

Noticias del estandar



Lehenak



ル ギ ア

# METAL GEAR

© KONAMI 1987 TM



TALLER MECANICO  
APARICION ALGUA POCHELE 1986

BARCELONA XIX

MARTE II  
3º ENCUENTRO

PASATELO

PRINCESS MAKER  
OUTER LIMITS

Y MUCHO MAS...



# KONAMI

V  
A  
J

REDACCION  
VALERIANO VELASCO  
JULIO VELASCO  
ANDONI VELASCO  
VERONICA VELASCO  
ANTXIKO GORJON  
ANTONIO ROBLEDO

COLABORADORES  
MANUEL PAZOS  
RAFAEL CORRALES  
JULIO GRACIA

MAQUETACION Y FOTOGRAFIA  
ANDONI VELASCO  
JULIO VELASCO  
MIKEL ARROYO

DIBUJOS  
VERONICA VELASCO

PRODUCE  
V.A.J. CLUB 1998  
APARTADO DE CORREOS 137  
48961 BARAKALDO  
TELEFONO: 944379369

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



C  
L  
U  
B

# EDITORIAL



De nuevo tienes en tus manos un número más de tu revista amiga.

Como apreciareis hemos cambiado un poco, la maquetación y el sistema de impresión, intentamos dar un aire no tan rígido como el de números anteriores, hemos optado por liberar un poco los textos, pero siempre siguiendo un orden y además hemos usado una impresora Canon de inyección de tinta, con lo que creemos que ganamos en la calidad de impresión.

En esta ocasión podreis leer nuestras secciones habituales. En nuestro taller mecánico explicamos detalladamente cómo ampliar el Music Module a 256 Kb de SRAM. En la hoja central disponeis del mapa del juego que sale en nuestra portada, no es otro que el Metal Gear.

Nuestra linea directa no ha desconectado de Barcelona, y es más, nos hemos desplazado a la última reunión que allí aconteció, no te pierdas el amplio comentario que hemos realizado.



ブライ

En nuestra sección PASATELO, os diremos cómo terminar dos juegos, el Princess Maker y Outer Limits, del que además incluimos los mapas.

No es un buen momento para ninguna revista, el panorama del MSX está muy frío últimamente y es difícil conseguir buen material para poder informar, pero no nos rendimos, seguiremos haciendo este fanzine.

Como es habitual, en Lehenak Informa, haremos lo propio, para que sepais todas las noticias y proyectos de nuestro club.

Esperamos que os guste este número, en el que iniciamos una nueva etapa.

Autor: Andoni Velasco

## METAL GEAR

© KONAMI 1987 TM

Bienvenidos de nuevo a la sección favorita de los melancólicos del sistema, en la que repasamos las viejas glorias de MSX con el sello de Konami, y es motivo de la portada de cada número. Además sirve para recordarnos que hay grandes juegos, por los que el tiempo no pasa, y nos divierten tanto o más que el primer día.

Así que vamos allá, desempolvando otro cartucho de Konami, esta vez el RC750, Metal Gear, juego realizado para MSX2.

Este es uno de esos juegos que marcan la historia del MSX, que nos ha ocupado tardes enteras e incluso noches en vela para acabarlo, y es que la única razón que encuentro para no hacerlo es ser pacifista u odiar el ejército.

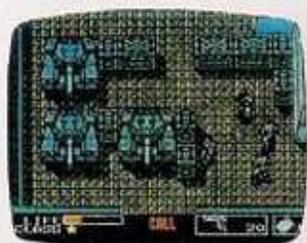
Los programadores se esmeraron en su elaboración, teniendo un desarrollo muy realista y consiguieron un gran éxito, prueba de ello son las conversiones a la mayoría de las consolas.

Hemos querido incluir un mapa del juego que hay en Internet, pero ocurre que está en ruso y no se entiende

nada, sin embargo puede ayudar a hacernos una idea del camino a seguir para ir de un lugar a otro, en él, también podéis ver los lugares exactos donde hay que colocar las bombas, así como suelos electrificados y los objetos más importantes.

Con buenos gráficos y música, en general el juego es sencillo, y los mensajes están en inglés (también existe una versión en disco traducida al castellano), siendo tal vez lo más difícil saber que arma emplear para cada enemigo final, por ejemplo minas para el tanque, granadas para el helicóptero o el lanzacohetes para los gemelos, y sobre todo tener cuidado de no matar a ningún prisionero, o de lo contrario nos bajarán de rango.

Imagen de la caratula original.



No siendo difícil, la verdad es que el juego resulta bastante largo para acabarlo de una vez, aunque continuemos repetidas ocasiones, y tal vez sea necesario grabar, cosa que puede hacerse, si bien solo nos permite grabar en cinta (oohh para el que tenga un Turbo R).

En cuanto a los trucos, los más importantes, son los siguientes:

-Para conseguir todas las tarjetas desde el principio, pulsa F1, HIRAKE, espace, GOMA, F1.

-Para aumentar de rango pulsa: F1, DS, espace, 4, F1.

-Para pasar los suelos electrificados: F1, F5, ESC, F1.

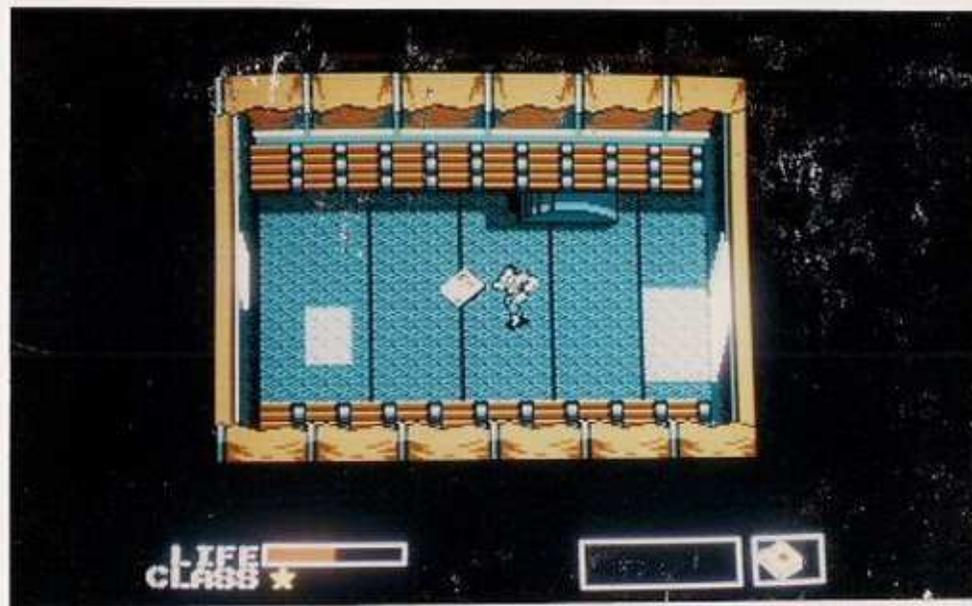
-La combinación de bombas que hay que poner al Metal Gear es: De, De, Iz, De, Iz, Iz, De, Iz, Iz, de, De Iz, De, Iz, De, De.

-Cuando consigamos acabar con el enemigo final, empezará la cuenta atrás de la autodestrucción de la base, para tomartelo con más calma, usa los cigarrillos, y huye por la escalera de la izquierda.

-Un consejo es matar a los soldados enemigos a puñetazos, pues hay más probabilidades que al morir dejen municiones o vida.

-Como comentario, cuando intentemos matar a un enemigo final, como por ejemplo el tanque, si salimos de la pantalla no conserva los golpes que le hayamos dado.

Hasta aquí hemos llegado en esta ocasión, decimos adiós con la manita hasta el próximo ejemplar, el cual llevará como portada ... Gryzor (también llamado Contra), esperamos vuestra colaboración en cuanto a trucos, que hasta ahora ha sido pobre.





# 7 ADDER MECANICO

Autor: Julio Velasco

## Ampliación 256 Kb Music Module

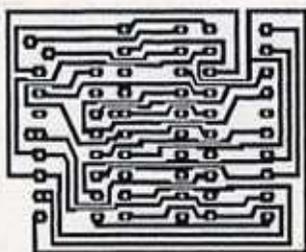
Os vamos a explicar como ampliar el Music Module a 256 Kb, para ello incluimos el diseño de la placa donde deberemos montar las memorias (dibujo 1).

Empezaremos por deciros el material que vamos a precisar:

- 2 memorias 44256
  - 1 zócalo de 16 patas largas
  - 1 zócalo de 16 patas cortas
- Cable, soldador y paciencia.

Si queremos montar las 2 memorias en zócalo para poderlas cambiar cuando queramos, debemos añadir a la lista 2 zócalos de 20 patillas.

Dibujo 1.



El montaje en cuestión no es nada complicado, nosotros solemos hacer las placas, pero en este caso las hemos mandado hacer, por que las líneas son muy finas, en otro número explicaremos como hacer placas en tu casa.

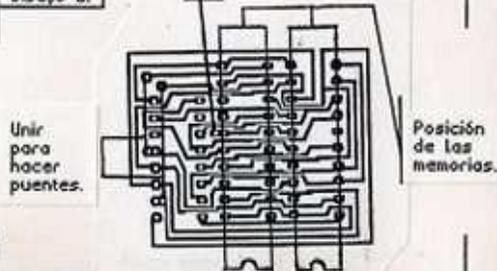
Lehenak 5

Lo primero que debemos hacer es soldar el zócalo de 16 patas cortas a la memoria de 32 Kb, que incorpora el cartucho, es el único integrado que trae 16 patillas, de todos modos el integrado en cuestión es el IC8, está al lado de la EPROM del programa interno del Music Module. En este zócalo sera donde luego introduciremos las patas del zócalo de patas largas, para de esta forma realizar el enlace entre la memoria vieja y la ampliación.

Debeis ir a una tienda de electrónica y pedir que os hagan la placa, indicando que las pistas van por abajo, ya que hemos visto en alguna ocasión, que las pistas las ponen por arriba, los agujeros os los darán hechos.

En el dibujo 2 podreis ver como van montadas las memorias, teniendo cuidado de la posición de la muesca, primero haremos los dos puentes, los cuales estan perfectamente alineados el uno con el otro, y además soldaremos el cable para llevar al IC2.

Dibujo 2.



Unir para hacer puentes.

Posición de las memorias.

Si vamos a montar las memorias sobre zócalos, los soldaremos ahora (recomendamos montarlas sobre zócalos), cuando las tengamos completamente soldadas, pasaremos a soldar el zócalo vacio de 16 patas largas, debeis introducir totalmente el zócalo o lo máximo posible en la placa, a continuación soldaremos este mismo zócalo a la misma, después cortaremos las patas hasta dejarlas en una altura de 1 cm., después debeis meter las patas (es decir, superponer la placa), dentro del zócalo que habíamos soldado a la vieja memoria, probablemente la placa toque con la Eprom del programa que incorpora el cartucho.

El cable que nos queda soldado en un extremo a la placa de ampliación debemos

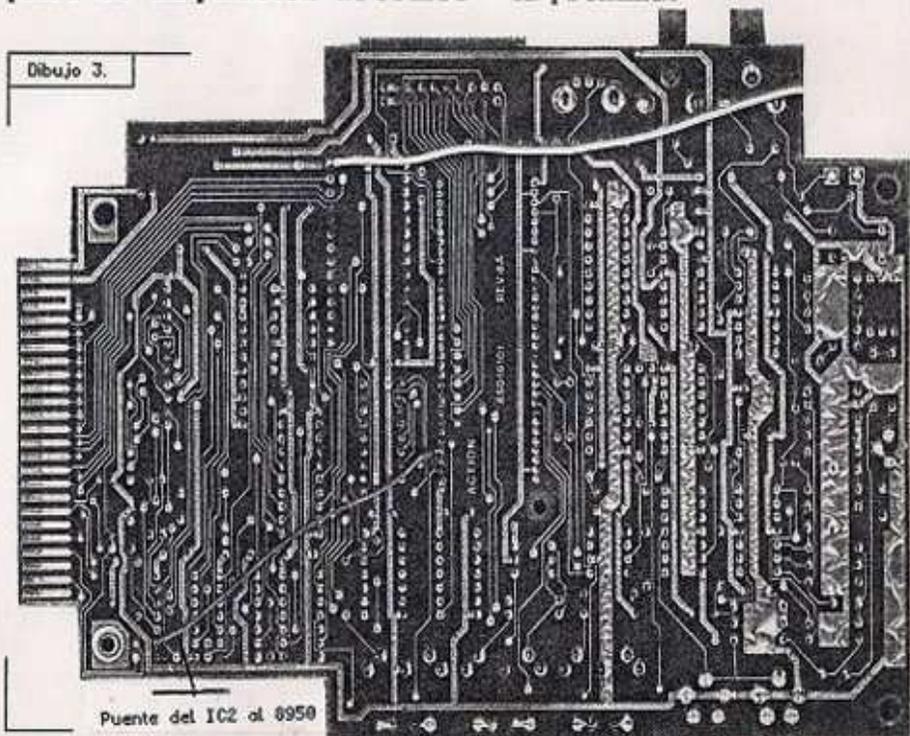
soldarlo a la patilla número 8 del integrado IC2, después debemos hacer un puente mediante un cable de la patilla número 9 de este mismo integrado a la patilla número 36 del Opl-1 (es decir Yamaha 8950). Fijaros para estas conexiones en el dibujo 3.

Solo nos queda probarla, os recomendamos que la useis con la demo Unknown Reality, es realmente alucinante.

Si no os atreveis a montarla vosotros, nos podeis enviar el Music Module y nosotros os realizaremos la ampliación, el costo de esta operación es de 3.000 pts, gastos de envío por vuestra cuenta.

Bueno esperamos que haya sido de ayuda este artículo, y que os animeis todos los que disponeis de este cartucho, a realizarle la ampliación, hasta la próxima.

Dibujo 3.



Puente del IC2 al 8950

Lehenak 6



Autor: Antxiko Gorjón

En esta nueva edición voy a comentaros las últimas novedades.

Al principio parece un poco difícil el modo de jugar, pues hay que ir encadenando las cartas para dar golpes consecutivos, desechando las que no nos sirven.

En el juego podremos elegir entre 4 luchadores distintos, los cuales tienen diferentes cualidades, uno es grande y lento, otro rápido y débil, etc.

Si conseguimos acabar con 3 contrarios y con nuestro hermano gemelo oculto lucharemos contra un ninja fortísimo y rapidísimo bastante difícil de derrotar, pero si lo machacamos (en el

**BE BOP BOUT**  
 Casa: Marz's Project  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac  
 Tipo: Lucha/cartas  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Aunque este juego no sea nuevo, pues data de 1994, es una novedad en España. Este juego trata de derrotar al contrario a lo Street Fighter, pero por un modo de lucha mas extraño, por cartas.



buen sentido de la palabra) y no hemos utilizado ningún conti para ello veremos el final de nuestro personaje, muy bonito por cierto.

Este juego está en japonés, pero acaba de aparecer la traducción a inglés por TAKAMICHI, que la podeis encontrar en internet, o si no tenéis acceso a la red me la podeis pedir a mí mismo.

**HEAD HUNTER**  
 Casa: Analogy  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac  
 Tipo: Arcade/Peach UP  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

Otra de las novedades se presentó en Barcelona XXII por parte de Manuel Pazos, se llama HEAD HUNTER y resulta ser la fase especial del SD SNATCHER (la de machacar cabezas en el salón recreativo) pero con diferentes gráficos y algo mas entretenido, la música está bastante bien y está en FM, pero termina por ser un poco cansada...



Por otra parte, el juego es un poco simple, en el menú principal lo único que podemos hacer es pulsar space, ni una sola opción disponible.



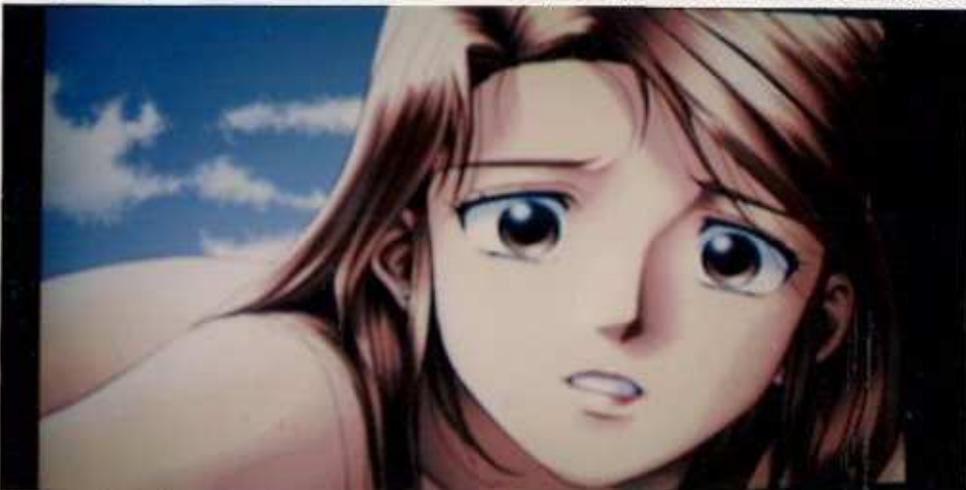
El juego se controla de la misma manera que el del SD SNATCHER, osea, con el teclado numérico, si no disponemos de él, podremos utilizar las del teclado normal. Si terminamos una fase con la puntuación que se nos ha indicado se nos enseñarán unas fotos cuasieróticas de algún juego de PC japonés.

**BOMBERMAN 2**  
 Casa: Paragon  
 Formato: 1x2DD  
 Sonido: Fm Pac/Music Module  
 Tipo: Arcade/Puzzle  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

La gran novedad de esta temporada ha sido el BOMBERMAN 2, la segunda parte de un juego bastante desconocido por los usuarios españoles, este juego es idéntico en gráficos a la versión de las máquinas, pero el desarrollo es distinto, en este juego tendremos que ir destrozando algunos bloques con bombas para poder llegar a una salida antes de que se nos acabe el tiempo, es escaso en muchos de los casos sin dar oportunidad siquiera a recoger los items que hay por la pantalla.



Este juego tambien es para 2 jugadores que se podrán enfrentar el uno contra el otro hasta que uno se quede sin vidas. El juego incluye un editor con el cual podremos editar las fases en las cuales se enfrentarán los dos jugadores. Música FM un poco maquina pero entretenida que no llega a agotar demasiado. El juego es de una dificultad un tanto alta, pues tiene 50 fases que al final casi resultan iguales entre sí... pero tranquilidad, que si nos matan en las últimas podremos continuar, pues el juego dispone de passwords.



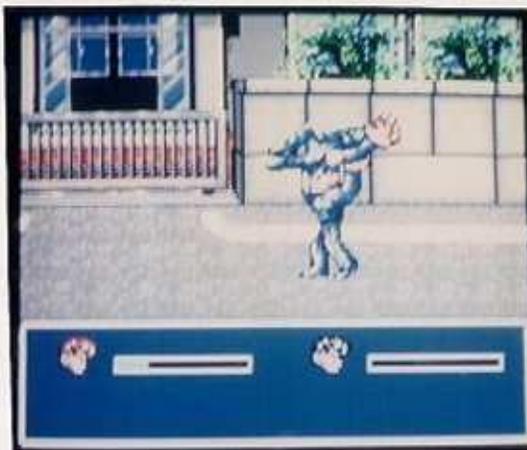
Lehenak 9

**NOTOS/AMATEURISM CG COLLECTION**  
 Casa:Notos/Palette Enterprise  
 Formato:2x2DD  
 Sonido:Fm Pac  
 Tipo:Demo Gráfica  
 Sistema:MSX2, 2+, TR

Por último destacan 2 CG collections, osea, 2 colecciones japonesas de imágenes bastante bien dibujadas :) que son la NOTOS CG COLLECTION y la AMATEURISM CG COLLECTION, las cuales las teneis disponibles a través de MSX MEN, y si se compran las 2 se regala otra demo.

**NUTS**  
 Casa:K.A.I. MAGAZINE  
 Formato:1x2DD  
 Sonido:Fm Pac  
 Tipo:Arcade (promo)  
 Sistema:MSX2, 2+, TR

Luego KAI presentó en Barcelona XXII una demo del NUTS, un juego muy entretenido, de los que hacen falta en MSX, se trata de un clon de un antiguo juego de TECMO, el street gags (de hay a que KAI felicite a TECMO



en la presentación), el juego está muy bien, es un tanto lento, pero muy entretenido, el juego trata de ir pegando puñetazos y patadas a todo el mundo que se acerque.. porque claro, aquí no hay gente buena :).

Tambien han aparecido unas traducciones de japonés a inglés, como pueden ser el RISK y PARODIUS y los teneis a través de TRUNKS, osea, David Madurga.

Estas no son todas las traducciones, tambien está la del RUNE MASTER I que la podreis conseguir a través de VAJ CLUB.

Pero esto no es todo.. terminaré por comentar una colección de emuladores para MSX, osea, programas para cargar roms de otros ordenadores o consolas en un MSX, la colección se llama EMULATORS FOR MSX2 VOLUMEN 1. El disco incluye 3 emuladores, de COLECOVISION, VISION 8 y SPECTRUM. Los 2 primeros son consolas y el segundo un ordenador (bastante peor que un MSX :).

La recopilación la he hecho yo, así que si quereis este disco que sólo cuesta 200 pesetas, contactar conmigo.

Esto es todo por este número, saludos hasta la siguiente revista.



Lehenak 18



## TU OPINAS

### AVANCE Y RETROCESO

Retroceso y avance son dos palabras que conoce todo el mundo, y que pueden tener varios significados según la forma y el modo del que se apliquen. En este artículo quiero poner un ejemplo bien claro de lo que significan esas dos palabras junto a unos nombres MSX y CONSOLAS y junto a este último nombre, la marca que queráis (está bieeeeeennnn, aceptamos Hand Held como animal de compañía), yo en este artículo las englobo todas.

Pues bien, el artículo que quiero relatar trata sobre una persona, mi sobrino de 15 años, él conoce el MSX desde hace unos años gracias a mí, siempre le gustaban esos juegos que ponía cuando él venía un domingo a mi casa, cuando empezó a jugar en mi ordenador más o menos con 10 años los primeros juegos que le gustaban al principio, tal vez como no tenía ninguna consola en su casa aprendió lo que es el verdadero comienzo del videojuego.

Al cabo de un par de años me compré una "Megadraif", aburrido de tan insulsos

Lehenak 11

juegos, decidí venderse a mi hermano mayor, padre de mi sobrino, el tiempo fue pasando y él ya no venía tanto a mi casa a jugar, estaba siendo devorado por el mundo de las consolas y sus futuras hermanas mayores. Hasta que un día de los que vino a mi casa se abrió nuevamente la luz bajo el nombre de SPACE MANBOW, ¿Eso es un juego de 8 bits?, parece que sea de 16, después le llevé a una reunión de Barcelona, se quedó maravillado con el Sir Dan y alucinó con lo que había por allí.

Más tarde le empecé a enseñar más juegos que le maravillaron, Super Runner, Magical Labyrinth, Penent Race 2, etc. Ahora, hace escasas fechas logré convencer a mi hermano para que le comprara un MSX2, que ya tiene, concretamente un F-700, el monitor ya está en camino y pronto con un poco de suerte podré proveerle de un FM PAC, a él le hubiera gustado vender su consola y tener un 2+.

Bien, y ¿qué es lo que tiene que ver avance y retroceso?, está claro, un consolero que no tiene ni p.i. creería que hizo un avance al tener una "Megadraif" y un retroceso al volver al MSX.



Yo en cambio, diría que hizo un avance al conocer el MSX y un retroceso al cambiar de bando, en realidad por culpa mía, pero lo que yo tenía en manos ha sido un experimento que ha dado resultados plenamente satisfactorios.

Si un chico de 15 años puede volver a cambiar de mentalidad estando inmerso en la década de realidades virtuales significa que pueden seguir llegando nuevos usuarios al sistema, aunque el número de los que lo dejan sea algo mayor, siempre existiremos usuarios para seguir manteniendo vivo el sistema.

Si él volvió a las raíces es porque ve en el MSX eso que las consolas sólo pueden imitar en algunos de sus pobres juegos, MAGIA es la palabra.

Aprovecho para lanzar un mensaje a los programadores, y es que copien lo menos posible los juegos de consola, no caigamos en su mismo error, como ellos hicieron para asegurarse parte de la fama. A mi me encanta el Sonyo de

Manuel Pazos, y el Lemings y el Battle Bomber, está bien que de vez en cuando este tipo de conversiones, pero no podemos caer en la trampa, si algo nos ha diferenciado siempre del resto ha sido la originalidad.

Tenemos, bueno, tenéis que seguir creando juegos pero a ser posible que sea dentro de un orden sin copiar a los demás. Bueno si al menos tenemos un poco de derecho a robarles lo que ellos en parte nos quitaron.

Creo que me he alejado un poco del artículo, pero en definitiva se ha entendido lo que quería decir. Sólo espero que sigamos muchos años juntos, ayudándonos unos a otros para continuar este largo pasillo que aun tiene muchas millas por recorrer.

Gracias a todos los usuarios activos del planeta por seguir adelante, si seguimos unidos avanzaremos, de lo contrario retrocederemos. MSX AIM FOR THE TOP.

Autor: Julio Gracia

Lehenak 12

## MI VIAJE A TILBURG

Todas las revistas de MSX en España siempre dedican sus páginas a artículos más o menos serios de las reuniones o encuentros de MSX, pero siempre de una manera descriptiva y carente de las siempre deseadas anécdotas de un viaje o los detalles y pormenores dentro de esa reunión, pues bien, esta revista en su línea particular va a tratar las anécdotas del viaje a Tilburg '97 que hicimos Miguel y Nacho Cabrera, junto a los colegas de Naca Soft Diego Millan y J. Angel Morente, y yo.

El viaje ciertamente comenzaba accidentado, la típica puerta de garaje que a las 5:00 de la mañana no le da la gana de abrirse, la fortuna no estaba de mi parte, semáforos inoportunos al salir de mi calle hicieron que hasta las 5:15 no estuviera en casa de Jose Angel, y a las 5:50 como castañuelas llegábamos al aeropuerto, ni los semáforos ni el garaje habían podido con nosotros.

La historia sólo había comenzado, habían pasado unos minutos y después de la obligada visita al servicio fuimos en busca del mostrador de Virgin Express..., Buy low, Fly high decía su lema (compra barato, vuela alto), esperemos que eso de alto, no sea demasiado alto.

Facturamos como inocentes personas, aunque ya vereis

como en Bruselas no pensaron lo mismo...bueno, eran las 6:10, el vuelo embarcaba en unos 40 minutos y salía a las 7:20, mientras que los afortunados que vuelan en Iberia subían a su pasillo telescópico con calefacción y azafatas sonrientes, nosotros salíamos por una puerta de embarque que iba a unas escaleras, y como ganado entrábamos a un remolque (no un camión, un remolque similar a un autobús), dentro del remolque vimos como pasaban minutos por sinuosas carreteras a lo largo del aeropuerto, pasaban ya más tiempo de lo normal y seguíamos en el dichoso remolque, veíamos aviones y a medida que nos alejábamos más y más de la terminal ya nos imaginábamos lo peor (un avión de hélices, o un viejo trasto con turbina), y seguíamos, ya por fin vimos nuestro avión, que para colmo no era belga como la compañía, sino francés.



El avión tenía las escaleras preparadas, helados llegamos a ellas y encontramos a unas azafatas que de sonrientes tenían poco, mucho sueño más bien, no faltaba nada en el avión para un viaje terrible, estaba la embarazada, los niños pequeños, el cochecito que no entra, y el piloto que no llega, pero el avión salió puntual.

Camino de Bruselas disfrutamos de Virgin cola, Virgin zumo, Virgin shop (a precios de espanto), el piloto, tuvo el detalle de decir algo en español con soneto francófono, en Bruselas, caímos medio en picado sobre un aeropuerto semisaturado, dimos vueltas locas y nos mareamos lo suficiente, finalmente el trasto aterrizó.

En Bruselas llegó la primera sorpresa, desapareció una maleta de Miguel y Nacho, con ropa, elementos de higiene y un amplificador de fabricación casera, en Madrid pasó el trance, pero en Bruselas no, y se quedó como sospechoso, de ser una bomba, los cables lo delataron, nosotros ajenos a esto lo denunciábamos a una guiri de reclamaciones que SOLO CHAPURREABA INGLES, que fuerte.

Encontramos a un hombre muy amable que nos ayudó, según su testimonio él era de Argentina, llevaba cuatro días retenido en ese aeropuerto por culpa de que su maleta perdida tenía la documentación y 14.000 \$ (SI, 14.000 dólares), era ex-militar del ejercito USA-Argentina y admirador del ya fenecido dictador Francisco Franco (lo juro, no miento) según el, -lo extraño mucho- decía.

Dicen que cuando se viaja uno encuentra de todo, pero no pensé encontrar tanto, nos despidió como hacen en Argentina, con abrazos cordiales, y muchos "queridos amigos".

En Bruselas, las maletas salían a más de 1'5 Km de donde estaba el avión e invertimos la friolera de 3 horas largas.

Como hacen los hombres modernos cogimos el tren, primero a Bruselas Nord, y luego un tren a Rozendal, empezaba el viaje, y nosotros sin saber como nos metimos en primera clase (me extrañó tanta comodidad), el revisor amablemente nos instó a dirigirnos a la 2ª clase, y cierto, se notaba la diferencia, asientos guarros llenos de gente fumando.



En los Países Bajos y ya fuera de Bélgica, cogimos el tren a la carrera, ya para ir a nuestro destino, de nuevo metimos el patón, otra vez en 1ª, pero cual fue mi sorpresa de ver que la única diferencia entre la 1ª y la 2ª clase era cuestión de asientos, en unos el tapizado era sintético y en el otro era de piel (sintética supongo), igual de comodo, silencioso y elegante.

Ahora eramos nosotros los guiris, llegamos a Tilburg, afiné mi spanglish y me dispuse a llamar a la organización, mientras conversaba vi sorprendido, que ellos ya estaban ahí fuera, y llegó la hora de ir al hotel, el hotel estaba en un pueblo cercano a la ciudad de Tilburg, se llamaba Waalwijk, esta palabrota era cuasi imposible de pronunciar y para pedir unos tiquets de autobús las pasé negras, ya que tenía al autobusero esperando mientras los compraba en taquilla, en marcha, el autobús era silencio y cantaba mucho que eramos españoles.

Llegamos a Waalwijk, en el hotel modernista me sorprendí, puesto que llamaba a la puerta y nadie abría, los de dentro no hacían caso, fueron precisos cinco minutos para que una señora que se iba del hotel abriera la puerta, aproveché y entré, y ahora sí, el hombre nos atendió y nos cobro 20.000 pts por las dos noches, me tocó pagar todo en ese momento, con mi estupendo inglés logré saber donde estaban alojados FKD.

En la cena todo era silencio en un...i Mc Donalds!, por increíble que parezca allí la gente habla muy bajito y sin haber abierto la puerta muchos nos miraban por lo ruidoso de nuestra voz.

Vimos un anuncio de un canuto gigante y la forma de enrollarlo, esta vez no erramos en los trenes de vuelta, excepto en el del aeropuerto, donde de nuevo metimos el patón y entramos en la clase, pero yo juro por lo

que sea que era imposible distinguirlo, esta vez el revisor nos permitió la estancia, yo ya harto de spanglish dije -Gracias! - y me entendió de sobra.

En el aeropuerto no pudimos comer nada, todo carísimo, una porción de pizza 1400 pts, un bocata 900 pts, un helado 800 pts, y no os digo lo que valía una comida en condiciones (!!), al final nos dirigimos a la zona de embarque, pudimos encontrar finalmente en la zona Duty free un mísero bocata de mortadela por 500 pts y una lata que salió barata dentro de lo que cabe, costaba 200, pero la máquina fallaba y por 50 pts funcionó.

Esta vez en la vuelta notamos que Virgin era belga, ya que entramos por pasillo telescópico, con unas estupendas y sonrientes azafatas y además el piloto llegó a tiempo.

Pero de nada sirvió, el vuelo se retrasó cerca de 20 minutos, y con algo de brusquedad el piloto elevó el aparato y aceleró a velocidad crucero. Bruselas pronto quedó lejos y en breve espacio de tiempo vimos San Sebastian y con ello el comienzo de España, y ya en la sierra de Madrid, me asusté ya que casi íbamos planeando a 500 metros, por fortuna la nave que llegó con retraso, obtuvo permiso y aterrizamos sin problema.

Y ya en casa, desfallecido, me tumbé a descansar.

NOTA DE REDACCION: Sentimos haberte cortado el artículo, pero solo él nos habría ocupado toda la revista.

Autor: Rafael Corrales

V.A.I. CLUB

Te presenta su último juego:



Por solo 800 pts.

Requisitos mínimos: MSX2, Music Module, y disco duro.

## ¿LAS TIENES TODAS?

### Revistas en papel:

Número 1 y 2	...	300	pts
Número 3	...	300	pts
Número 4	...	300	pts
Número 5	...	300	pts
Número 6	...	300	pts
Número 7	...	300	pts

### Suplementos en disco:

Número 1	...	200	pts
Número 2	...	250	pts
Número 3	...	250	pts
Número 4	...	250	pts
Número 5	...	250	pts

## ¿A QUE ESPERAS?

# MSX 1

## Lo Que Queda

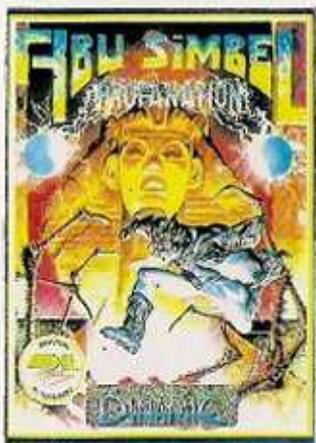
Autor: Rafael Corrales

MSX MSX

De nuevo tienes la Lehenak en tus manos y con ella esta sección, en esta ocasión hablaremos de Dinamic.

No te asustes, de todos es sabido que la susodicha compañía nunca sacó un juego en condiciones para MSX pero hay una excepción que confirma la regla, y es que de forma conjunta y en un paquete muy popular llamado 'Comico, Arcade y Aventura' se lanzó un juego que daba un revés a todo el soft publicado anteriormente.

Esta vez el juego no tenía ni sonido Fx (ni música siquiera), no había super-mega-cosmi-sprites, ni tampoco tuvieron la desdicha de obsequiarnos con una triple hiperscroll...



Lehenak 17

Pero que importa todo ello si luego el juego es malo, pues no, en el "Capitán Trueno" nos topamos con un juego salido de la factoría Dinamic, difícilmente creible, pero al menos con el sello de la misma y encima es un buen juego. Tiene colores, algo realmente increíble si intentamos echar mano de la memoria y recordar los populares "Army Moves, Aspar GP..."

Centrándonos en el juego es bueno decir quien es Capitán Trueno y su pandilla. Evidentemente es un heroe de Comico, que se hace acompañar de sus amigos Goliath y Crispín para todas las aventuras imaginables.

En esta ocasión un malvado demonio captura a su amada Sigrid, y él como buen amante sale en busca de ella a toda costa. Para ello deberá superar un sinfín de dificultades añadidas, monstruos, arañas, ratas y todo tipo de bestias habidas y por haber...

El aspecto técnico de este juego no es muy halagüeño nada más empezar, puesto que en el menú inicial se ven un par de chapuzas, como son la opción de color SI/NO, algo inutil, puesto que excepto en un par de detalles de los sprites, todo sigue igual; pero una vez ejecutado el juego se acaba la mala impresión y vemos a un Capitán Trueno muy bien animado y encima salta.

Goliath no se mueve, quizás de lo gordo que está, el problema es saber como se las arregla para buscarse la comida, y el ágil Crispin nos sacará de problemas cuando se trate de saltos de altura, Goliath es específico para destruir muros y remover todo tipo de elementos pesados.

El juego está muy bien definido en dos cargas de cinta, la primera transcurre en los variopintos parajes de un monasterio (con abad transformado en un gran bicho incluido), empezaremos en los jardines, donde con una palanca accederemos al interior usando una cuerda que se activa con una campana, así transcurre todo, a base de tocar campanas y sufrir de lo lindo la infesta de ratas. Descenderemos al sótano donde encontraremos pompas en las cloacas, y después aparecerá el abad ligeramente retocado, para luchar contra él no olvides localizar la espada mágica, sino muy poco futuro vas a tener.

Tras destruir esa bestia inmundada, ascenderemos (casi como en el fútbol) hacia arriba, la salida de la alcantarilla se ensanchará y saldremos de un pozo, poco le queda a esta fase, solo unas arañas que te servirán para obtener monedas y conseguirás la clave (625138 para los que no tengan ganas de problemas).

La segunda fase es mucho más enigmática y mucho menos trabajada, resultará sorprendente ver que después de una fase impecable en aspecto gráfico y de jugabilidad nos encontramos con una fase incauta, lenta y aburrida, y más acorde con la línea de Dinamic.

De esta sólo destacar su dificultad elevada, se subdivide en cuatro fases. La primera es sencilla, en una selva debemos matar unos Hixos (raza negra violenta según reza el manual), un poco violento la verdad, después en la segunda más Hixos y en añadido unas plantitas no muy cariñosas y algo bocazas, que decir de ellas...



PANASONIC CF 2700

Lehenak 18



Por tercera fase nos encontramos lo que es un ejemplo de como no se debe programar, se ve que el jefe metió prisa y ya empiezan a abundar los fallos de diseño y programación, es mejor que lo veas tú mismo (movimiento a saltos, bichos que desaparecen como el balón en el juego Emilio Butragueño...). Lo único destacable es la sima, un crater negro que abunda y ocupa toda la pantalla, seguramente para ahorrarse trabajo en gráficos, el presupuesto no alcanzó para más.

Y por último caerán cráneos humanos sin ton ni son, todo lo que queda son unos orangutanes de espanto (de lo mal hechos que están) y rescatar a Sigrid, obteniendo 5.000.000 puntos y jugando desde el principio otra vez, según dicen con más acción y velocidad... yo sinceramente lo he visto igual que antes.

En fin, un juego que podrían haberse ahorrado la segunda carga, pero sinceramente merece la pena tenerlo por la belleza y calidad de la primera fase, es uno de esos pocos juegos que valen la pena tener y que son algo más que una mera reproducción de la versión Spectrum. Quizás peca de ser algo corto, algo más que corto diría yo, demasiado corto.

Los consejos que os puedo dar no son muchos, primero, no conozco pokes, ni tampoco trucos, pero sí os recomiendo tener cuidado con las ratas, sólo os ven si os moveis (un detalle muy agudo, si teneis un roedor en casa probad a que os detecte, si no hay movimiento no os distinguen). Y recordad, haced uso de los personajes, cada cual tiene su utilidad, y otra recomendación, no hagais caso del manual, es mejor acabar el juego en la primera parte, curioso es ver que en Commodore 64 sólo salió el juego con la primera parte, ahí pusieron el final.



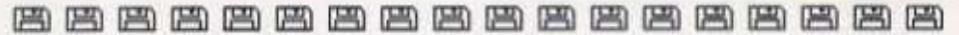
Para otro número comentaré una obra maestra de los juegos para ordenador. Sin irnos de la abadia explicaré todos los pormenores de la "Abadia del Crimen", un juego que no sólo es bueno, sino que posee una calidad gráfica soberbia y una adicción tremenda, y vale la pena saber mucho más acerca de ella, además publicaremos un mapa en la página central que muchos agradecerán para rescatar ese viejo juego.

Hasta pronto amigos, os espero puntual (bueno, eso no lo se) en otro número de vuestra revista favorita.



## A TU GUSTO

Autor: Manuel Pazos



Ahí os pongo unos cargadorcillos para que paseis estos jueguillos, os recuerdo que me podeis pedir los que querais:

### SUPER TRITORN

```
10 IF PEEK(&HF677)=128 THEN
POKE &HD000,0:
POKE &HF677,&HD0:
RUN"s tritorn.bas"
```

```
20 COLOR0,0,0: SCREEN8:
FOR A%=1 TO 4:
BLOAD"s tritorn."+HEX$(A%),R:
NEXT
30 BLOAD"s tritorn.5"
31 POKE &H9671,255 'max
32 POKE &HA589,0 'inf
33 POKE &HB3CF,0 'inf
35 DEFUSR=&HC000: A=USR(0)
40 FOR A%=6 TO 9:
BLOAD"s tritorn."+HEX$(A%),R:
NEXT
```

# スーパ トリートン

A REAL TIME ROLE PLAYING

僕は夢中で剣を振っていた。

不気味なほど静かな海に、深い霧につつまれた孤島、ルンガ島がある。かつてそこは、平和な島であった。しかし、あまりにも平和であったがゆえに、突如、妖怪「ヤハルサー」が手下を引連れこの島に攻め込んできた。島はあっという間に征服され、人々は地下奥深くに閉じこめられた。この「ヤハルサー」は妖怪どもを島の奥の奥に放ち、権力をほしいままにした。「島より振る五色の妙薬を手にする事ができるのなら、あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが」と、ある老人がつかひをた。それを聞いてひとりの勇士が立ち上った。その名はトリートン……

- リアルにスムーズに、自分の剣や武器が動くアクション
- オールマン語、メモリーセーブ機能あり
- ROMMSXならではの怪しい謎

© MSX 専用・VRAM128K要

**MSX2**  
¥5,900

躍動ノアクション・ロールプレイング...

## スーパートリートン

SEIN SOFT INC.

SEIN SOFT INC.  
株式会社 ザインソフト

〒410 長瀬町新町4丁目16番1  
TEL: 0594(4)7403  
COPYRIGHT ©1986

SEIN SOFT INC.

MSX2  
¥5,900

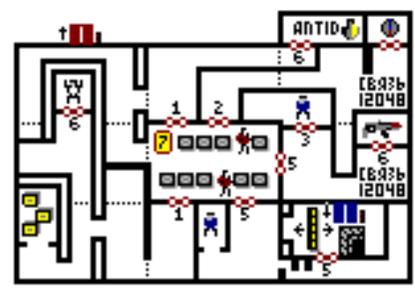
SEIN SOFT INC.



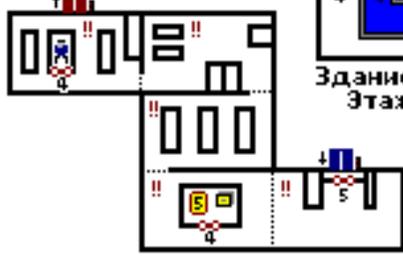
# METAL GEAR

complete map of Outer Heaven

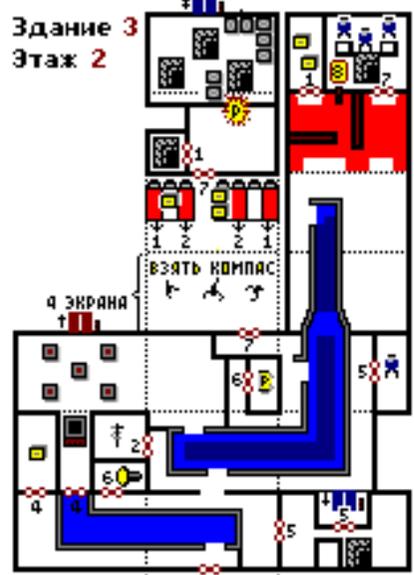
(c) 1990-93 by Nick Chudin  
made in Painter<sub>™</sub> editor  
on YAMAHA YIS-805128 system



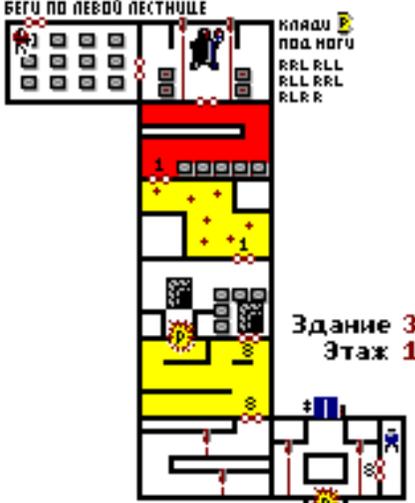
Здание 2, Этаж 3



Здание 2, Этаж 4



Здание 2, Этаж 2



Здание 3, Этаж 1



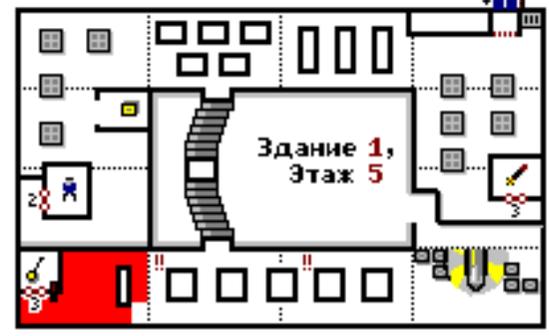
Здание 1, Этаж 4



СНАРЯД



Здание 2, Этаж 1 (ГАЗОВАЯ КАМЕРА)



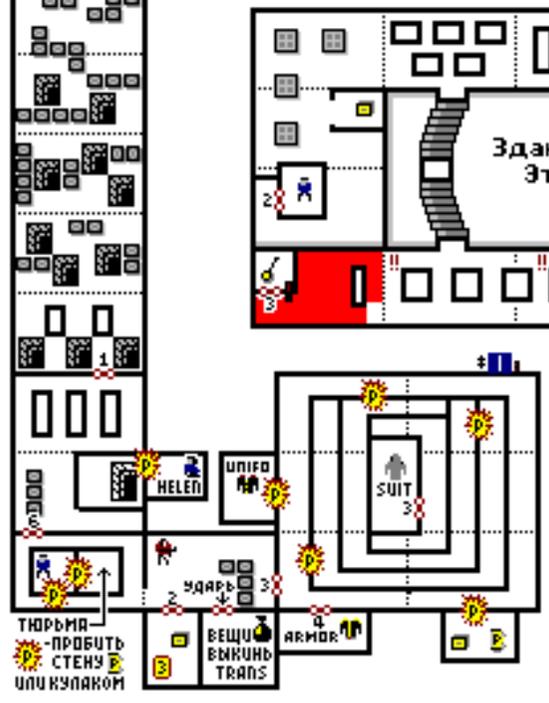
Здание 1, Этаж 5



Здание 1, Этаж 3

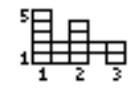


Здание 1, Этаж 2



Здание 1, Этаж 1

- электрополе
- газовая камера (используй MASK)
- вода (используй акваланг)
- ⚡ минное поле
- 💣 взорвать стенку



# MADRID 3<sup>er</sup> ENCUENTRO



Hace tiempo, mucho tiempo, partía una expedición desde Barakaldo para Madrid alas 3 de la mañana, y tras dar unas cuantas vueltas alrededor del edificio de torre-España, llegamos a buen destino a la reunión de Madrid.

Esto puede parecer un cuento, pero el 7 de Diciembre del 96, tuvo lugar en el centro cultural Fco. de los Ríos de Madrid el tercer encuentro de usuarios en la capital.

Si, ya sé que para estas alturas ya ha habido otra reunión, pero a esta última no hemos ido, pero sí a la anterior, y vamos a hacer un breve comentario y poner alguna foto.

El encuentro fue como de costumbre por stands, que vemos detalladamente como sigue:

- Padial Hard: Llevó sus ampliaciones, ampliadores y su interface teclado de PC.



Lehenak 25



- Stand de segunda mano: Hubo cartuchos, impresoras, joysticks....

- Analogy: Manuel Pazos llevo una promo de su Sonyo y dejó babeando a la gente con los ficheros EVA para la MegaSCSI.

- Majara soft.: Presentaron una promo de su Poder Oscuro, y jugaron al Arma Mortal.

- Cibertouch: Presentaron el KPI Ball, el que será juego del Pang para MSX.

- Power Replay: Los organizadores de la reunión ocupaban el centro de la reunión, presentando el IDE por primera vez, y llevando material de Hnostar como sus revistas o Tetris 2.

- Naca soft.: Jose Angel Morente llevó su teclado Midi, y estuvo tocando de oído músicas de todos los juegos que se le pasaban por la cabeza.

Cabe destacar que estos 4 últimos stands estaban todos juntos en la mesa central, no sabiendo donde acababa uno y empezaba el siguiente, dejando al resto un tanto aislados, fue un fallo de la

organización.

- MSX Lehenak: Todavía teníamos ese nombre, y llevamos nuestra Lehenak#7.

- La calabera feliz: Los sysop de una BBS que la llevaron allí, y además vendían cds de Japonesas desnudas [...].

El evento fue muy divertido como de costumbre, y se hizo una pausa para comer, y conocer mejor a la gente. Por la tarde se reanudó la fiesta. La participación de expositores fue buena pero los asistentes brillaron por su ausencia, sobre todo por la tarde.

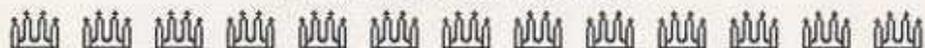
Tambien me gustaría decir que veo de sobra los PC's que se llevaron a la reunión, si la reunión es de MSX, no pintan nada, ya que no pusieron nada de MSX, es como si un expositor se pone a vender pines y pegatinas de Star Wars, muy bonito, pero fuera de lugar.

En resumen, buena oportunidad de conocer gente, y en nuestro lugar, merece la pena los 500 Km. de viaje, aunque a la última nos ha resultado imposible asistir.

Lehenak 26

# BARCELONA

## 12 ENCUENTRO



Era la última semana del mes de Octubre, y sabíamos que sólo faltaban 7 días para la reunión de Barcelona, pero todavía no teníamos decidido si ir o no, pero había muchos problemas, sobre todo la forma de ir. El miércoles o así, definitivamente decidimos ir, y compramos los billetes para el autobús.

El autobús salía de Bilbo a las 11:00, y tras parar en Zaragoza, llegamos a las 6:30 a Barcelona. El viaje fue algo incomodo, pero nos lo pasamos bien, bromas, risas, con peli, música, Game Boy, Game Gear.... Ibamos: Julio, Antxiko, Antonio, Veronica y Andoni.

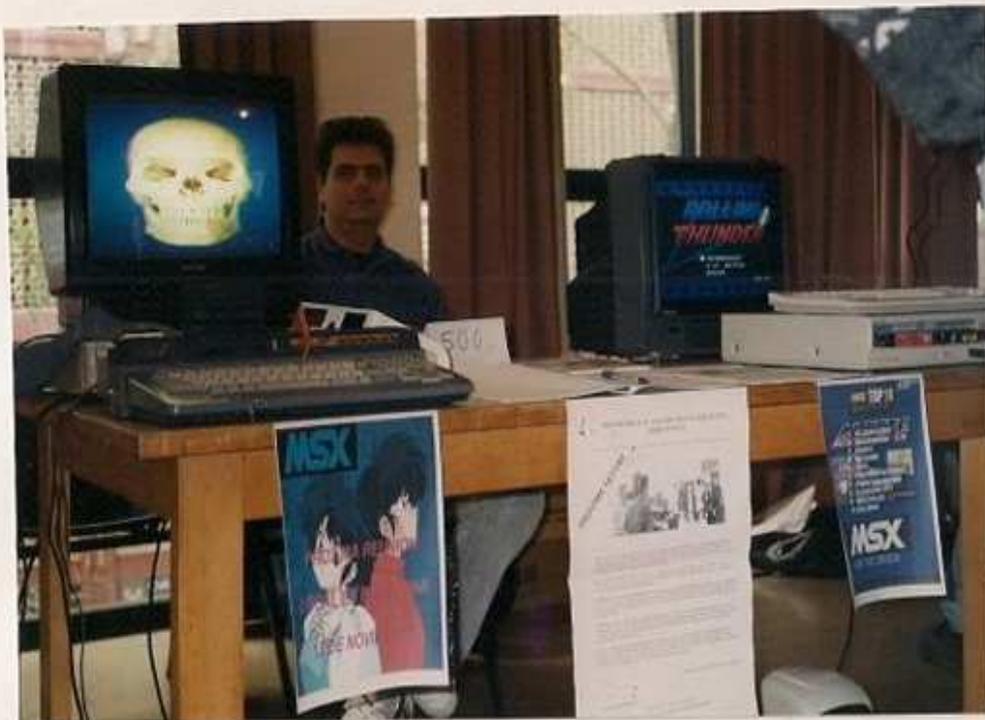
Tuvimos suerte que cerca de la estación de autobuses estaba la Kurrería "la Pilarica", y desayunamos unos churros con chocolata, riquísimos.

En Barcelona hacía menos frío de lo esperado, y a eso de las 7:00 ya estábamos en el local. Aproximadamente a las 7:45, empezó a venir la gente, J.L.Lerma y J.M.Patzeko. Más tarde llegó J.Ma.Alonso y el vigilante, y empezamos a entrar para ir montando los stands.

Conocimos a Ramón Ribas (aunque Julio ya lo conocía de otra ru), y nos enseñó nuestro stand, donde empezamos a montar nuestros bártulos.

Lehenak 27

Empezaron a gotear expositores, algunos conocidos (por nosotros, claro) y otros no, momento pues para presentaciones, saludos. Estabamos preocupados, porque en el autobús no nos atrevimos a llevar un monitor, así que quedamos en que nuestro amigo Victor Sánchez, nos llevara uno para



Stand de Boixos. En pantalla, imagen en 3D.

prestarnos. Victor se hizo esperar, para aumentar los nervios y la tensión, pero no hubo problema, llegó antes del comienzo oficial del encuentro.

A la hora oficial de apertura al público, todos los no expositores salen del recinto, y se recoge el material que todos los stands donan para el sorteo. Al pagar la entrada te ponen un sello en la mano y dan las típicas encuestas de siempre. Es entonces cuando entra toda la gente y se ve la magnitud del encuentro, más de 100 personas que casi asustan entrando de golpe.

Ya estaban todos los stands montados, así que vamos a repararlos:

-Analogy- Pazos y Elvis (que llevaba una camiseta chulisísima del Dragon Slayer 6), llevaron el mítico Sonyo, y

merchandising de Falcom, como unas láminas de plástico con imágenes del YS, llaveros... Presentaron el Head Hunter (un juego que comentamos en esta revista), muy divertido y adictivo.

-MSX Men- Este fue el stand que presentó más soft, Amateurism, Notas, Bomberman 2, Be Bop Bout... y la EuroLink#3

-Angel Culla- Llevó su ACCnet y correspondiente Com6, que se resistió a funcionar. Tenía también un F-700 ampliado a 4 slots.

-Luznet II BBS- Javi Lavandeira llevo su BBS, hoy día muerta, estuvo jugando con el PC a emuladores de arcades.

-Trunks y cía- David Madurga llevo su soldador y estaño y se puso a instalar

Lehenak 28



De izquierda a derecha: Andoni, Verónica, J.L.Lermo, Felipe García y Julio.

interruptores en los SCC de asistentes. Victor llevo sus traducciones, del Risk II, FeedBack, Parodius...

-Stand de segunda mano-Hubo de todo, pero nada especial, cartuchos, revistas, ordenadores y ratones (Antxiko se llevó un egg-mouse). Más tarde sirvió para el sorteo y concursos.

-VAJ Club-Es decir, nosotros. Tuvimos un monitor prestado, como ya he dicho, y el Sony 2+

de Antxiko, con su todavía vivo MoonSound, números atrasados de la revista y discos, además de una disquetera para poder ampliar el 8235 a doble cara, con su correspondiente ROM y un cable para juntar dos MSX2+ al F1 Spirit 3D.

También expusimos el Runemaster I al castellano por Antonio. Además presentamos el manga Bidaia (EL viaje), dibujado íntegramente por

Andoni y Verónica junto al visitante francés Philippe Bezon.



Verónica y ayudada por mí en el guión, lo vendimos a 50 pts. pero la reunión se iba acabando y no los vendimos todos, así que los regalamos.

-FKD FAN-Pusieron músicas Midi a través de un Turbo R.

-KAI Magazine-Presentó una promo jugable del próximo juego que va a hacer, el Nuts, que comentamos en este mismo número, además llevó el Lilo.

-Mesxes-Llevaron revistas, el

gafas rojas y azules. También promocionaron las reuniones de Badalona y la lista MSX Top 10.

-Power Replay-Rafael y los Cabrera llevaron un PC [...]. Llevaron ampliaciones y ampliadores de Padial, y como novedad el interface de teclado de PC.

Mientras los usuarios babeaban por el recinto, en otra sala se expusieron dos forum:



Miembros de VAJ, Diego Millán y BetaCom.

Technical Handbook pasado a texto por Néstor (eso sí es trabajo de chinos), artículos nihongueros del viaje del SAVER a Japón, juegos, revistas.... También tenían cintas de música de juegos de MSX.

-Boixos Club-Tenían el Rolling Thunder de Imanok, y 3D MSX, un slideshow de imágenes en 3D para ver con las típicas

-J.M.Patxeko habló del expansor de muchos bits de Padial.

-El SaveR habló de su viaje por el país del sol naciente.

Se hizo un pequeño alto para los concursos y sorteos.

-El de utilidades se lo llevó Trunks

-Néstor ganó el primer premio de música y Pazos el segundo.



Un poco de cochindeo nunca viene mal.

-El de gráficos quedó desierto por falta de participantes, Veronica fue la única que presentó dibujo.

-En el sorteo de donaciones de stands cabe destacar que algún desalmado donó un Memory M(K)iller, pobrecillo del ganador. Para mas guasa, a Antxiko le tocó el Formaker de Padiál, que por cierto, no funciona con el Mega de Padiál...

Despues paramos para comer, algunos se fueron a un chino, otros nos conformamos con un bocata en el propio recinto. Mientras comíamos repartimos unas gominolas.

Por la tarde asistió menos gente, momento que aprovechamos para grabar el video. Ya teníamos en mente desde hace tiempo hacer entrevistas a los expositores, pero no nos

habíamos animado a hacerlo, pero esta vez sí.

Fuimos stand por stand entrevistando, fue muy divertido, hacemos un breve resumen, más bien anecdótico: Betacom: Próximos proyectos: traducciones y el TCP/IP.

Javi Lavandeira: Dijo que seguiría con la BBS pero no ha sido así.

Angel Culla: Oops, está casado.

MSX MEN: ¡ Mi micrófono! . Por aquí estaba el majo del Pol Roca, un tío superenrollado, que ayudó a Veronica a hacer las entrevistas.

Pazos: "Me da mucha vergüenza". Próximos proyectos: Puddle Land.

Rafael: Mierda, la cámara estaba en pause.

Boixos: Ramón es muy alto...

MESXES: Néstor se está quedando calvo despues de teclear el TH, y el SAVER un

día se metió en el metro y apareció en Japón...

KAI: Próximo proyecto un juego tipo Puyo Puyo.

FKD: Ultima revista, la número 13.

Ya llegaba la hora de marchar, hora de las despedidas y promesas de volver otra vez.

Fuimos a la parada de autobuses con escala en Dunkit Donut. Como el bus no salía

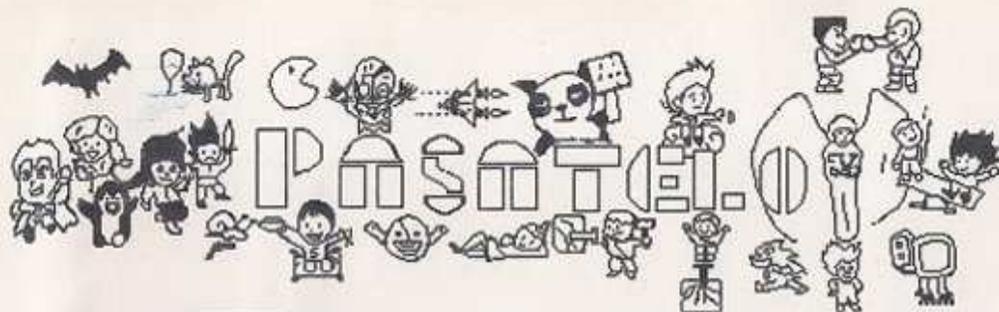
hasta las 11:15, dimos una vuelta por Barcelona.

Cogimos el autobús con rumbo a Bilbao, por cierto que ese día hubo partido Barça-Madrid (perdió el Madrid) y en la parada de Zaragoza, pararon autobuses con hinchas de ambos equipos, y por poco acaban a tortas... Pegamos unas cabezaditas y llegamos a Barakaldo sin más complicaciones.



Imagen de nuestro stand.  
De izquierda a derecha: Veronica, Andoni, Antxiko, Antonio y Julio.

Autor: Andoni Velasco



## PRINCESS MAKER

Hola amigos, aquí estoy de nuevo para ayudaros a pasar un juego, solo una pequeña ayudita para que consigais pasar el juego de la mejor manera posible. El juego es el Princess Maker. Ya sé que lo tenemos todos en castellano, pero nunca viene mal un empujoncito.

Dado por supuesto que sabeis manejar los menús, paso a comentar algunos pequeños percances o momentos en los que sabemos que a la niña que le ocurre algo pero no sabemos cómo arreglarlo.

El juego posee varios finales y deberíamos conducirla al mejor final, al que se supone que es el sueño de toda mujer (personalmente dudo que todas las mujeres sueñen con casarse con un príncipe, pero el juego es así). Para lograrlo, deberemos intentar que la joven obtenga una educación nivelada.

Como cualquier niña, coge rabietas, se enfada, está alegre... para arreglar una mala situación, lo mejor es ir al Status y comprobar que tiene bastante moral y poca

fatiga. En caso de que no tenga moral y tenga mucha fatiga, estará enfadada o triste, incluso a veces, si tiene excesiva fatiga, le saldrán hasta ojeras para arreglar esto basta con subir la moral y bajar la fatiga. Para subir la moral hay que trabajar en la iglesia, utilizar un conejito o ir de vacaciones (las dos últimas también bajan la fatiga). Para quitar la fatiga hay que ir de paseo por el pueblo, nos quitará una moneda por cada punto de fatiga que baje, el único inconveniente es que esto hace disminuir la moral.

La moral es bastante importante y conviene que nunca esté baja, es tan importante que disminuye si haces una pequeña tontería; hablar o castigarla cuando no debes, también baja cuando estás en el entrenamiento militar y pierdes o huyes al luchar.



Os aconsejo que grabeis cada mes, porque si se pone enferma, hagais lo que hagais, os bajan todas las características, y lo malo es que no se cómo se cura, un mes después se pondrá buena de nuevo, pero ya os habrá bajado todo un montón.

Hemos de tener en cuenta cuando hablamos y como hablamos. Tenemos tres tonos para hablar con ella que son dulcemente, rudamente y sermón. Os voy a dar unos ejemplos de como reacciona la chica según hablemos, mediante el nivel de fatiga y de moral, también influye la disposición, pero no voy a tomarlo en cuenta.

-Dulcemente. Si ella tiene mucha fatiga y la hablas así, ésta baja notablemente. Si ella tiene poca moral y la hablas dulcemente, baja la disposición.

-Rudamente. Si tiene mucha fatiga y la hablas rudamente subirá la fatiga. Si tiene poca moral y no mucha fatiga, sube

la disposición.

-Sermón. Si tiene mucha fatiga y poca moral el sermón sube su moral, y si luego la castigas, sube aún más. Normalmente siempre suele subir la moral.

Estos eran los ejemplos, aunque bastante aproximados, porque hay muchas combinaciones, y también depende de como la hayais educado poco a poco.

Aquí os pongo las bonificaciones que dan los trabajos, pero depende en que nivel estés que te de mucho o poco, aunque sobre todo depende del trabajo que sea, comparándolo con la edad, cuando la chica es joven le gusta más estudiar que trabajar, es aconsejable aprovechar a subir la sabiduría y la gracia hasta los 15 años, pero cuando es pequeña no trabaja en los "malos hoteles" o en "mal bar" pero eso mejor que lo vayais viendo poco a poco.

TRABAJO	SUELDO	BONIFICACION	PENALIZACION
Talador	15\$	+fuerza	-sex appeal
Mal hotel	55\$	+disposición +sex appeal	-gracia -sabiduría -moral -popularidad -gracia -sex appeal
Cazador	8\$	+rapidez	
Enfermera	10\$	+experiencia	-poder
Escritora	9\$	+sabiduría	-fuerza
Camarera	10\$	+sex appeal	-gracia
Armería	9\$	+experiencia	
Criada	8\$	+gracia	
Iglesia	1\$	+moral	
Peón	18\$	+poder	-sabiduría
Hotel	8\$	+disposición	-gracia
Salón	48\$	+poder +sex appeal	-disposición

Otro de los objetivos es llegar a ver al rey, creo que cuanto más gracia tengas, más nivel de acceso tienes para ver al rey.

Aquí tenéis lo que da cada objeto, aunque algunos sean un poco caros, suelen merecer la pena.

Taza: +gracia, -fatiga  
 Libro: +sabiduría, -fatiga  
 Calzado: +disposición  
 Poemas: +sabiduría, +gracia  
 Vestido: +sex appeal, -fatiga

Recordad que al décimo mes del año, (octubre) es el festival de la cosecha, y hay que preparar a la niña para lo que vaya a concursar, si vais a concursar en el concurso de misses, podeis aprovechar y comprarle algo para aumentar su sex appeal, gracia o proporciones ( bueno, las proporciones no se modifican directamente con lo items, pero como su nombre lo indica, son las proporciones que tiene

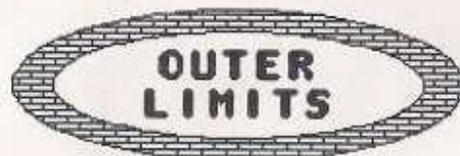


la niña entre todas sus características.)

Esto ha sido todo, espero que os animeis a jugar y podais ver muchos finales distintos. Esto es más divertido que el Tamagotchi, si éste os gusta, el Princess Maker os encantará, y si no os gusta el Tamagotchi, también debeis jugar, porque os aseguro que os va a gustar. ¡Divertios con vuestro MSX! ¡Byecha!

Autor:

Veronica Velasco



Inicio:

Lo primero que tendremos que hacer para poder avanzar en la aventura es subir rápidamente de nivel. Si empezamos a mamporros con los primeros bichejos que encontremos, lo más seguro que acabemos dejándolo por imposible. Debemos elegir con cautela los monstruos a los que enfrentarnos. De salida nada mejor que ratas y perros para ir cogiendo la onda.

A medida que alcancemos sucesivos niveles, ya podremos luchar con oponentes más serios. Os remito a la tabla número 1 donde están los valores de todos los seres que nos encontraremos a lo largo de la aventura.

Puestos ya en la tarea, nuestra misión será investigar los pasillos y los subsuelos de un complejo, ya

que sin comerlo ni beberlo, y de la noche a la mañana, unos monstruos se han apoderado de él y campan a sus anchas asustando al personal.

No estaremos solos. En nuestra base, el jefe estará pendiente de todos nuestros movimientos y nos dejará grabar la partida en el user disk. También tenemos una enfermería donde nos curarán siempre que acudamos a ella pidiendo socorro. Por último, y siempre a un módico precio, podremos comprar siempre las mejores armas y el mejor equipo.

La base está situada en la coordenada x1,y1 del mapa 1f. No dudes en acudir a ella cuando lo necesites, o cuando tengas los suficientes ahorros. No tendrás mejor ocasión que ésta para gastar tu dinero.

En la tabla número 2 encontraréis el precio del equipamiento y de las armas. Tampoco dudes a la hora de huir si la cosa se pone fea, ya que a diferencia de otros juegos del mismo estilo, podrás escapar siempre. Lo cual será de mucha ayuda si calculáis mal la fuerza de los enemigos que encontraréis por el complejo. Una manera de saber la potencia de éstos es fijarnos en su valor monetario, a más dinero más difícil.

Solución:

Si intentamos bajar al subsuelo, descubriremos que la puerta está cerrada. Para poder pasar debemos ir al punto marcado con una "o" (x4,y19) en el mapa. En él, encontraremos una chica que al vernos saldrá corriendo.

Ahora ya estaremos en disposición de poder acceder al interior, pero antes frente a la puerta, veremos a la chica de antes en garras de un monstruo.

Para poder pasar, tendremos que matarlo. Como mínimo, os recomiendo acceder con nivel 5. Tras acabar con él, el jefe nos dará el visto bueno para poder ir a investigar. Como dato anecdótico, si vamos a la puerta que está marcada en el mapa con una "a" (x16,y13,s) veremos un striptease ( acordaros que este es un juego de "peach up" ). No es necesario pasar por este punto para pasar la aventura, pero nunca se sabe.

Una vez abajo -mapa b1f- debemos explorar los subsuelos en busca de pistas que nos puedan aclarar la aparición de estos monstruos. Tras mucho buscar encontramos en el punto "c" (x22,y10) una entrada a las cloacas.



Por ahora permanecerá bloqueada. No muy lejos de aquí, está una puerta cerrada desde dentro. No es problema. Exactamente en el punto "a" (x18,y1) descubrimos un agujero en la pared.

Tras escudriñar por él, veremos a Mari acompañada de un hombre y con un asunto muy humedo entre manos. Sin tiempo a ver nada(!), el hombre se transforma en un monstruo y ataca a Mari. Debemos salvarla. Prueba ahora a abrir la puerta.

El problema es que llegamos tarde y el monstruo escapa por la ventana. Quizás ahora tengamos información sobre el origen de estos sucesos tan extraños. Haru recuerda que, en su antigua sección, un Doctor realizaba unos experimentos de orden genético muy extraños. Es el momento de acercarse a las cloacas.

Nuestras sospechas parecen confirmarse cuando vemos nuevas y temibles criaturas. Ya en el mapa b2f, nos ponemos manos a la obra y vamos investigando puerta por puerta hasta que llegamos a una situada en la posición (x18,y15,w) y marcada en el mapa con la letra "b", la cual permanece cerrada.

Sin otro camino al que acudir, bajamos hacia el sur por la puerta contigua hasta casi el final del mapeado donde encontramos dos puertas. Abrimos la que conduce hacia el este, en dirección al punto "a". Una vez allí seremos atacados por gas. Una trampa.

Pese a este percance, necesario para concluir el juego, vemos como la disquetera se vuelve como loca cargando. En realidad está cargando una serie de escenas que hacen que la serie "Peach up" sea tan conocida entre el público emesequisiano masculino.



En ella descubriremos la implicación del Doctor Stan Ford en la aparición de los monstruos. La escena en sí paso de comentarla. Hay cosas que uno tiene que descubrir por sí mismo.

Una vez seamos rescatadas por un agente del FBI, ya podemos dirigirnos hacia la puerta anteriormente cerrada, la cual se abrirá. Casi sin darnos tiempo a explorar este nuevo recinto, seremos sorprendidas por Cami, con la que tendremos una lucha sin cuartel.

En realidad, este es el primero de los tres encuentros que tendremos con ella. En cada uno de ellos estará más fuerte por lo que será necesario ir a la base a por curaciones, y quizás, a por mejores armaduras. El último combate, Cami aparecerá convertida en un cyborg y con 450 puntos de vida, por lo que antes será mejor ir con un nivel más que aceptable.

Yo llegué con nivel 10 y unas botas y trajes de primera y me fue bastante sencillo. Tras derrotar finalmente a Cami y avanzar por el pasillo, veremos la secuencia final del juego.

Nada más, sólo queda recomendaros que os animeis a pedirle la traducción al castellano que no hace mucho tiempo hizo Teo López, ya que trabajos como éste mantienen vivo el MSX.

Tabla 1: Monstruos

Enemigo :	P.V.	Exp.	\$_\$
Rata	8	3	3
Perro	12	9	9
Mosca	18	8	13
Clean	27	13	25
Tirad	45	28	50
Drugman	*38	20	40

Enemigo :	P.V.	Exp.	\$_\$
Slag	18	28	40
Gusano	33	40	55
Warma	32	48	
Cangrejo	40	59	60
Gorilla	21	60	100
Kigre	67	90	130

Enemigo :	P.V.	Exp.	\$_\$
Abejas	20	290	200
Metal	71	90	120
Caz	125	120	125
Locura	*125	180	320
Desdul	200	250	250
Mega	250	230	200

\* Utilizan ataques especiales a base de conjuros o similares

Tabla 2: Equipamiento y Armas

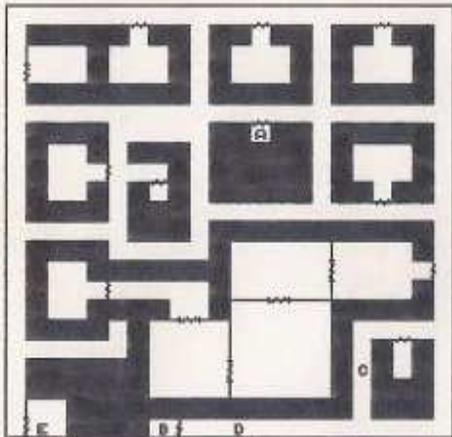
Botas :	\$ Ami	\$ Lu	\$ Haru
Acero	10	10	10
Magnético	50	45	45
Shock	150	150	*
Poder	300	350	300
Golpe	*	800	350
Látigo	*	*	700
Sónico	800	800	*
Cerámico	1200	1200	*
Metálico	*	2100	2100
Psico	5000	*	*

Armas :	\$ Ami	\$ Lu	\$ Haru
Tomahawk 1	200	*	*
Tomahawk 2	1000	*	*
Tomahawk 3	3500	*	*
Paraliz_1	180	180	*
Paraliz_2	480	*	480
Paraliz_3	*	*	1200
Spread 1	*	300	300
Spread 2	*	1200	*
Spread 3	*	3800	*
Dormir 1	*	250	250
Dormir 2	*	600	600
Dormir 3	*	*	1000

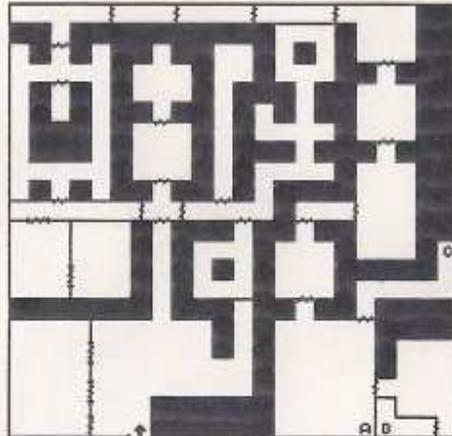
  

Trajes :	\$ Ami	\$ Lu	\$ Haru
Normal	----	50 \$	----
De Luz	----	180 \$	----
Metálico	----	500 \$	----
Poder	----	1200 \$	----
Batalla	----	2600 \$	----
Plateado	----	3800 \$	----
Dorado	----	5000 \$	----



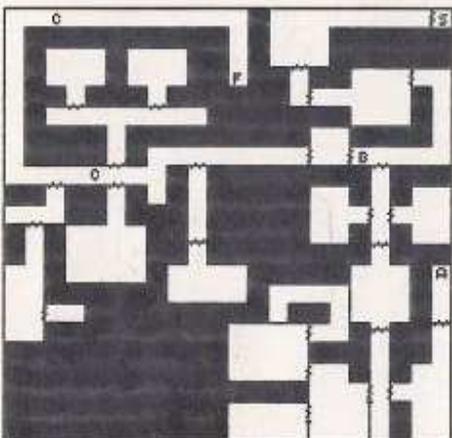
- A) Striptease
- B) Metro
- C) Chica
- D) Monstruo. Para encontrar este monstruo primero hay que pasar por (C)
- E) Base

B1F



- A) Escena de monstruo
- B) Otra escena
- C) Entrada a cloacas

B2F



- A) Gas, animaciones
- B) Puerta que no se abre hasta pasar por (A)
- C) Ciborg
- S) Viene de B1F
- F) Final

Autor:  
Antonio Robledo

## Fanzines News

Autor: Andoni Velasco

Bueno, ahora le toca el turno a nuestro repaso de Magazines, ya sean en disco o papel.

### HNOSTAR

Parecía que los Hnos. Tarela no podían superarse aun más, pobres mortales, pues en el número 40 han vuelto a hacerlo.

Aunque por dentro no ha cambiado, salta a la vista la calidad de la portada y contraportada, es aun más satinada que en números anteriores. Como portada han hecho un montaje con el mapa del Sonyco y personas famosas del ámbito MSXero, es una cosa curiosa, y a la vez bonita, que su trabajo les ha costado. La contraportada es un chulísimo calendario del 98 con un dibujo de juegos en cada mes del año.

Como contenido, además de las secciones fijas de noticias, software, opinión, hacen un repaso de todas las ferias y encuentros de MSX, tanto de España y hablan de la segunda reunión de Cartagena, como de europa y comentan lo sucedido en Zandvoort, Japón con la MSX Festa y MSX Canvas, y Brasilia con la Sampa 97.

Han incluido un extenso mapa del Sonyco, el que se podría

decir que es el juego del año a nivel mundial, y Made in Spain, analizando el juego mundo por mundo, y ayudan a pasarte este juego, solo reservado a los privilegiados usuarios de 2+ y TR.

Tambien hay un artículo del ACCNet de Angel Cullá, un interface para conectar modem's internos de PC a nuestro MSX. Yo tengo uno y os puedo asegurar que va de maravilla, con un Z80 va perfectamente a 28.800 bps. Junto con el cartucho, ha hecho un programa modo terminal con Ansi en color.

En dos palabras: Impresionante.



## SD MESXES

Campo traviesa nos ha llegado el último número de este fanzine que es aru de aru, con 96 páginas. Desde la primera a la última hoja es tronchante, sinceramente me he partido el pecho leyéndola, mi sección favorita es la de los trucos guays.

Hacen repaso de las reuniones MSXeras, la de Barcelona, Cartagena, Zandvoort y MSX Festa. Además de las secciones de costumbre hay alguna esporádica, destripan el Sonyo, con trucos y passwords, nos ayudan a pasar el Moon Light Saga (los que tengan Turbo R). También nos dan soluciones para el controlador IDE.

No os perdais las fotos del capitán corbata.



## FKD-FAN

No es muy reciente pero es la última que han editado por el momento, y por lo que nos hicieron saber, puede que solo hagan una más, y es que mantener una revista cuesta mucho trabajo y dinero.

Este número comenta las reuniones de Barcelona y Tilburg del 96, y además de las secciones de trucos, opinión, tiempos MSX y sus repastos de CD's japoneses, podemos encontrar secciones interesantes, como dos artículos de Martos que hablan sobre el R-800 y el 9958 con los nuevos registros.

También nos dicen como jugar al Lilo de K.A.I., que por cierto, hace unos cuantos artículos en este número, entre ellos nos da sus trucos personales para sacar mayor partido del Turbo Basic.

Junto con la revista adjuntaron dos suplementos que más que eso parecen auténticas revistas a juzgar por el tamaño. Una de ellas es una completísima guía de como pasar el Pumpkin Adventure 3. La otra es un gran trabajo de José López González, un repaso a la historia de la informática desde cuando el MSX era el mejor microordenador, habla de los distintos modelos y hacen un exhaustivo repaso de los periféricos de nuestro querido MSX.

## EUROLINK

Ahora le toca el turno a las Diskmagazines, y vamos a empezar por la española, como no.

Este es un número bien completito, que viene cargado con alrededor de 1200 K's, que

por supuesto van comprimidos para que cojan en un disquete. Podemos encontrar noticias de ambito nacional y Japonés, así como reuniones de Madrid, Tilburg y Barcelona además de estas dos últimas reuniones, hay fotos de los stands, asistentes...

Algo curioso es la entrevista que han hecho a dos miembros del grupo Abyss, no tiene desperdicio. También profundizan en el soft y hard más reciente para nuestras máquinas.

Después de la de Internet, la sección que más me gusta, es la de programación en ensamblador de KonamiMan.

Dentro del disco hay comprimido unos programas, el QQwk reader de David Madurga, un programa para visualizar ficheros HTML, y un juego solo para Turbo R.

Se agradece instalarlo en el disco duro, gana en velocidad una barbaridad.





## FUTURE DISK

Y ahora a una Diskmagazine holandesa, que ya va por su número 35, y hay que decir que cuidan muy bien la presentación, la pegatina del disco es de las mejores que he visto últimamente, con dibujos del juego de PSX que dan nombre a esta edición, el Final fantasy 7, los discos son chulos, con una impresión de su logo en la chapa del mismo.

Son dos discos, en el primero, hay un pequeño slideshow del Final Fantasy 7, en el que nos presentan a los personajes, en screen 12 se ven de miedo, y la música está muy lograda. También hay una serie de músicas para MoonSound, como de costumbre, y la propia magazine.

Dentro de ésta hay una parte en holandés y otra en inglés que es la que más nos interesa, porque la otra...

Tienen sección de trucos, review de soft, reuniones,

hard con un artículo interesante para ampliar la SRAM del MoonSound, programación para pascal y ensamblador.

Como curiosidad cuentan detalladamente la historia del Illusion City para los humanos que no entendemos japonés. Otra es el comentario que hizo una revista inglesa de bastante prestigio de una reunión de MSX en Japón, parece mentira pero todavía se acuerdan de nosotros.

El segundo disco está destinado a Software, y en él podemos encontrar el juego Head Hunter, de Manuel Pazos, que ya hemos comutado anteriormente en este número, y un busca minas italiano, que es un poco simple pero adictivo.

Además hay comprimidas utilidades de Dos(2) y algunas para Turbo R.



Bueno, estas son todas las MSXzines por ahora, hasta otra, y esperemos que para entonces haya más fanzinadictos que se animen a ayudar al MSX con sus publicaciones.

# LEHENAK INFORMA



Hola fanáticos del MSX, comenzaremos esta sección comunicándoos, lo que ya hicimos público en la pasada reunión de Barcelona, hemos cambiado de nombre, ahora nos llamamos V.A.J. Club, aunque externamente seguimos como siempre nuestra estructura interna ha sido reformada.

En vista que los socios que en su día formabamos este club se han ido desligando de él paulatinamente, llegó un punto en que veíamos absurdo que continuásemos con el nombre de MSX Lehenak, de manera que retomamos el que en su día sacrificamos en bien del nuevo club.

Queremos aclarar que se pronuncia cada letra por separado, para eso llevan un punto detrás de cada letra.

Una vez claro esto, pasamos a detallar nuestros futuros proyectos, como habeis podido ver anteriormente, hemos hecho un juego de Bingo.

Somos conscientes que este programa sólo podrá ser disfrutado por unos pocos afortunados, ya que para su perfecto funcionamiento los requisitos mínimos son: disco duro y Music Module, no es mucho, pero para un usuario de MSX2 hay que añadirle más accesorios.

¿Que por qué necesita Music Module? Pues bien sencillo, porque este bingo no es un bingo cualquiera, es un bingo muy especial, los números son cantados mientras van saliendo, de todos modos, haremos una versión especial para MSX2 que no necesite Music Module, pero claro está perderá toda su gracia.



Dentro de nuestros proyectos a largo plazo, sigue estando el Datamax, un completo programa de ordenación y búsqueda de juegos en disquetes, disco duro, etc., el motivo de su retraso no es otro que la falta de tiempo, y la complejidad de su programa. Esperamos que un día vea la luz.





Aprovechamos esta sección para dar a conocer una curiosidad acerca del lector de CD Rom en MSX, esta prueba ha sido experimentada en un controlador SCSI con la Rom Novaxis 1.51.

Resulta que si usamos un lector de CD Rom de baja velocidad (simple o doble), al intentar acceder a un CD en modo R800 en el Turbo R, daba un error: 'Not Ready'. Al poner el Turbo R en modo Z80 no daba ningún tipo de problemas y funcionaba perfectamente, al igual que en los MSX2, que iba a las mil maravillas.

Pensábamos que podría ser un problema del driver, que no soportase modo R800, pero también teníamos otra teoría "¿No será que cuando lee el ordenador, el lector es lento y el ordenador da el mensaje de error?". Decidimos averiguarlo.

Salió la oportunidad de conseguir un CD ROM SCSI barato y de sextuple velocidad, lo compramos, y cuando lo probamos en modo R800 funcionó perfectamente, va como un tiro. Moraleja: Si tienes un Turbo R, toda velocidad es poca.

Lehenak45

Debido al retraso en la salida de este último número, por motivo del aumento en la calidad, la gente, ha empezado a dudar de la continuidad de la revista, queremos dejar claro que vamos a continuar, aunque como siempre hemos dicho, no tenemos fecha fija de salida.

Como habreis podido ver al desembolsar, el precio de la revista ha subido 20 duros, nos es imposible mantener el precio que teníamos hasta ahora, en el número anterior perdíamos algo aunque poco, pero desde la última hasta hoy, la vida ha subido mucho, y no digamos correos.

Hablando de correos, ya no disponemos de la cuenta en la Caja Postal, porque encima de cobrarnos por tener abierta esa cuenta, pretendían, y así lo hicieron, cobrar a la gente por hacernos los ingresos, lamentable. A partir de ahora, podeis hacernos llegar el dinero por Giro Postal a nombre de Valeriano Velasco, y la dirección la misma de siempre.

Despedimos este número con las esperanzas puestas en el próximo, ¡Agur!



## DIME IDAME

TSV □ TSV □

VENDO revistas y fanzines, nacionales y extranjeras, 150pts/u. varios libros de MSX 200-500pts, CD y diverso material de Hardware de MSX. También vendo software original en disco.

Ricardo Suarez  
c/Cuenca 6, 4oC  
02002 Albacete

COMPRO cartuchos de MSX 1 y 2. También busco expansor de slots económico y libros para aprender a programar en ensamblador.

Antxiko Gorjón  
Avda. Libertad 2, 6 Izqda.  
48901 Barakaldo  
Tlfno: 944375170

COMPRO controlador SCSI, enviar ofertas a:

Antonio Robledo  
GP. Aurora Vildosola 10,  
Bajo Izqda  
48980 Santurce

El club dispone de disqueteras para todos los modelos de MSX, incluso para Turbo R, y puedes ampliar tu 8235 a doble cara, con controlador incluido.



Lehenak46

# SONY®

HB-20P

MSX



HB-F9S

MSX2



HB-F700S

MSX2



# MSX

VAJ  
2012