

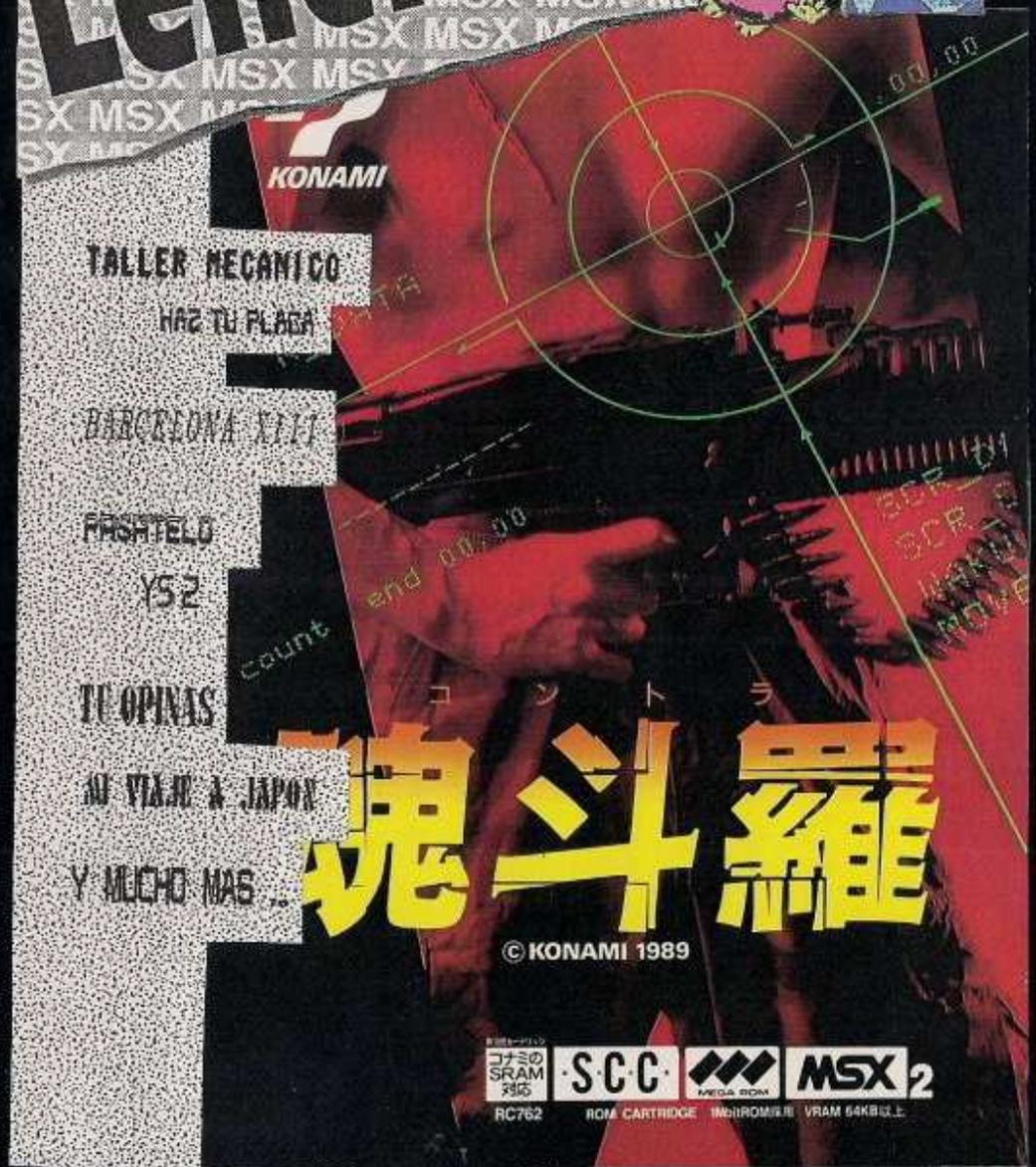
MUSICA

SCC

Noticias del estándar



# Lehenak



KONAMI

TALLER MECANICO  
HAZ TU PLACA

BARCELONA XIII

FASHTELD  
Y52

TU OPINAS

NO VIAJE A JAPON

Y MUCHO MAS ...

## 鬼斗羅

© KONAMI 1989

ROM CARTRIDGE 1MB1ROM16K VRAM 64KB G.L.

SCC

MSX 2

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  
48901 BARAKALDO  
TELEFONO: 944379369  
E-MAIL:SORAMANE@HOTMAIL.COM

C  
L  
U  
B

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



# EDITORIAL



Ya tienes ante tí otro montón de artículos seleccionados para mantenerte informado, y divertirte como de costumbre.

Siguiendo en la línea del anterior número, intentamos mejorar aun más la edición de la revista, según vuestras peticiones. Parece que os gustó nuestro cambio, os agradecemos vuestros ánimos, y a partir de ahora tenemos una mayor separación entre líneas para facilitar la lectura.

Empezamos nuestro habitual repaso al contenido de estas páginas disculpanonos, ya que en el anterior número tuvimos un pequeño error y nos saltamos una sección entera, de manera que esta vez la incluimos tal y como la habíamos maquetado para el pasado número. Se trata de la Línea Directa, que se desplaza hasta Barcelona, para hablar del Club Moai-Tech.

En nuestras secciones de costumbre, podreis encontrar comentarios intrerantes. Por ejemplo, en el taller Mecánico os enseñamos a hacer una placa de circuito impreso, y más concretamente, como con esa placa podemos hacer un cable alargador de slots, para a su extremo poner un amplificador de slots.

Como no nos perdemos ni una, estuvimos en la 13 reunión de Barcelona, y podreis leer cuales fueron las novedades y curiosidades de este ya clásico encuentro de usuarios en la ciudad condal.



La sección Pasatelo nos dirá como acabar un juego mítico donde los haya dentro de los RPG de MSX, el YS 2, a ver si os lo pasais tan bien acabando el juego como se lo pasó Veronica escribiendolo.

Como lo prometido es deuda, dentro de MSX 1 Lo Que Queda, podreis ver un repaso a la Abadía del Crimen, según la mayoría el mejor juego español para MSX. Como especial, dentro de los artículos de opinión, os daremos detalles del viaje que realizó Antxiko a Japón durante 15 días, contandonos su experiencia.

Ya por último recordaros que en Lehenak Informa os daremos cuenta de nuestras actividades, y sin más dilación, pasa a leer el resto de la revista...

Autor: Andoni Velasco

## 魂斗羅

Bueno, ya lo sabeis, un nuevo número, un nuevo RC700, y esta vez es el turno del RC762 Gryzor, más conocido por Kontra.

Puede que digais "Pero ese juego no es difícil, ¿qué tiene de interesante?" Pues es uno de mis favoritos, es un arcade sencillo y divertido, con una música pegadiza SCC que es una maravilla, es una pena que no sea muy variada. Además tiene un colorido más que bueno, y lo importante en un juego, es que entretenga, y éste lo hace.

El juego puede que peque un poco de simplismo, en cuanto a que no tiene una historia que enganche, ni una intro o final largos con dibujitos, cuando acabamos el juego se nos

Imagen de la caratula del juego.



despide con un Congratulations! ¿ha acabado todo aquí? y poco más.

Como Shoot'nKill'em all, aquí lo que hay que hacer es matar sin piedad a todo lo que se mueva. Nos encontramos en la base de los enemigos, que no son otros que unos maliciosos alienígenas que pretenden acabar con la humanidad provocando un armageddon. Así que nada, como buen soldado de guerrilla tenemos que acabar con los planes de Red Falcon y deshacernos de ellos antes que lo hagan ellos de nosotros.

En nuestra aventura nos podremos ayudar de armas mejorando nuestra pistola, que conseguimos destruyendo los depósitos que las contienen, dicho sea de paso las mejores son la Machine Gun o Rear Gun, las otras son muy lentas. También podemos incrementar nuestra velocidad cogiendo las alas que aparecen de vez en cuando.

Una de las chuladas del juego es la variedad en las fases, en las que se alternan fases en las que se avanza hacia la derecha, izquierda,

arriba o abajo, además de los enemigos finales y las fases en 3D. Dentro de las fases 3D podemos movernos en todas las direcciones. El efecto está bien logrado, y me gusta especialmente por su originalidad.

Así iremos matando alienígenas por 19 fases, si es que sobrevivimos, y es que a veces puede llegar a ponerte de los nervios el hecho de matarte nada mas empezar, pero es muy viciante, y sin dudarlo pulsamos el F5 para continuar, a ver si esta vez...

Otra cosa que me gustaría decir, y todo queda entre Konamis es que podemos grabar la partida en la S-RAM, supongo que esto no le importará a nadie, porque nadie tiene el Game master 2, pero hay algún privilegiado

que de sus viajes por Japón se trajo el Konami's 10 in 1, así que para hacer la prueba se lo pedí a Antxiko para que me lo dejara. Está muy bien, para grabar la partida pulsamos F1 y luego S (de save) y para cargarla basta con hacer lo mismo pero con la letra L (de load). No está nada mal eso de dejar la partida en una fase y volver otro día para continuar desde donde lo dejamos. Aparte de con este juego también lo he probado con otros como el Nemesis 3, y es muy cómodo, pero bueno, eso será para otra ocasión el la que nuestro protagonista sea el propio Game Master 2.

Y eso es todo por esta vez, ya sólo me queda espacio para despedirme hasta otro ejemplar en el que veremos como portada la del King Kong 2...





**Autor: Julio Velasco**

En este número no hemos desconectado, de Barcelona, nuestra Linea Directa, ya que, vamos a hablar de un nuevo club que se ha formado en esta provincia, concretamente en la ciudad de Mataró.

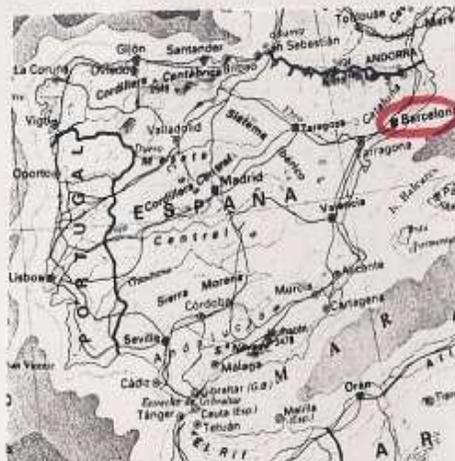
Siempre nos alegra ver que se siguen formando nuevos clubes de MSX y en esta ocasión queremos dar a conocer, y así mismo nuestro apoyo y ayuda, a un club, nacido de la fusión de 2 grupos de amigos, MSXTECH y MOAI Soft, fruto de esta unión se ha fundado MOAITECH, el cual esta presidido por Manuel Dopico.

En un principio era junto con un amigo (David), los que formaban MOAI Soft, querían hacer programas en Basic, pero no se atrevieron.

Conocieron a Paco Santos, el cual, les presentó a Julio Gracia que era el director de MSXTECH, los cuales estaban programando un RPG, pero lo habían dejado un poco parado.



Lehenak 7



Gracias a un anuncio en un periódico de su ciudad, conocieron a un usuario que está estudiando la carrera de telemática, el cual, sabe mucho de Hardware, y quiere apoyar con sus conocimientos a nuestros ordenadores, ya que pensaba que esto del MSX estaba muerto, pero pronto ha visto que no, y va a ayudar para que no muera en mucho tiempo.

Ya todos juntos decidieron hacer una revista, que esperan tener terminada para la XIII reunión de Barcelona, fecha en la que, seguramente, también habrá salido la nuestra.

En cuanto a su departamento de Hardware, de momento están adaptando todo tipo de Joystick y en un futuro, también ampliarán la memoria de nuestros ordenadores internamente.

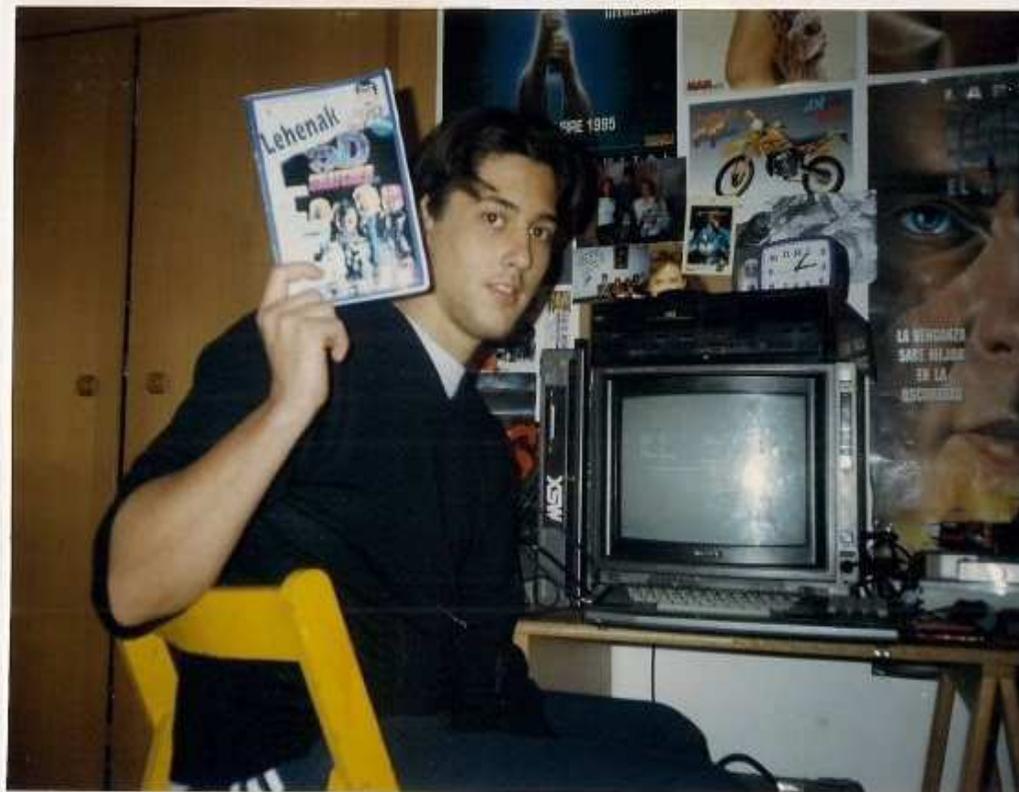
Su departamento de Software no ha parado desde la fusión, y entre los programas que están haciendo, quieren destacar el Final Quest, un RPG programado en ensamblador, NASH (programado íntegramente por Manuel Dopico) y ALIAS, son otros de sus proyectos, así como una diskmagazine llamada MTVD, la cual intentarán tener terminada junto a su revista.

Este es un caso más, de lo que en un principio iba a ser sólo para ellos, y que ahora, gracias a su unión, vamos a poder disfrutar todos.

Sólo nos queda daros su dirección, para que, los que queráis os pongáis en contacto con ellos.

Manuel Dopico  
o/Santiago Rusiñol, 51 - 4, 1  
08304 - MATARÓ  
Tfno-93-7905725

Bien sea por cable o por satélite, engánchate a esta línea, directa a los usuarios.



Lehenak 8

# BARCELONA

## 13 ENCUENTRO



El día antes de esta reunión de Barcelona, nos encontrábamos todos, a partir de la tres de la tarde, correteando por toda la casa de un lado a otro, grapando los tebeos y rebuscando todas las cosas que se nos podían olvidar. Cuando nos dimos cuenta, era la hora de descansar, así que nos metimos a la cama para, poco después, a las 3:00 de la madrugada, partir hacia BCN.

Mientras que Julio y Jesus M. salían de Valladolid, Valeriano, M Jose, Antziko, Andoni y Veronica, salíamos de Barakaldo para encontrarnos en Logroño, y seguir juntos.

Cuando por fin, llegamos a Barcelona, un loco psicópata, casi nos enviste, pero audazmente, Valeriano mostró su gran habilidad como jugador del F1 Spirit, y aquello terminó en: - DONDE VAS! LOCO! ... Y despues de este incidente, entramos en el local de la ru cargaditos de cosas.

Al entrar, nos dieron la pegata de VIP y un diskette con músicas, dibujos y utilidades de pasados concursos.

Casi todos los expositores tenían su stand preparado y nosotros tuvimos que correr para poderlo montar a tiempo. En este encuentro se presentaron diversas novedades:

Lehenak 9

-Analogy: Pazos, Elvis Gallegos y Ramones controlaban la puerta, en el primer stand donde tenían un Turbo R y mucho merchandising de Falcom como por ejemplo: tarjetitas con imagenes de los juegos (Elvis me regaló una de Gale, Thankx) y mantillas de ratón. Como novedad pusieron una promo del juego Puddle Land (yo me pido uno para la próxima!). Otra demo jugable fue el Kpi Ball (éste tambien lo quiero!).



El capitán corbata, en el stand de MESXES donde firmó unos autógrafos. ¡ Muera Todo !

Jose María Alonso enredando con su portátil

-Mesxes: en el stand de este grupo, tenían un puñado de revistas atrasadas, Antziko se las compró todas (una de cada, torpedos, no se compró el stand entero), y le regalaron un magnífico póster del Capitán Corbata! (próximo estreno del Manga en el stand de VAJ-Club en la 14 reunión de Bcn, tambien de Veronica Velasco). Presentaron el Garusu, del SaveR, juego clónico de uno de recreativa.

-Moai-Tech: Manuel, Julio y cía. estrenaron la nueva revista de ámbito MSXiano con el nombre de Moai-Tech

Maga zine (Para más info de este club, busca en la sección Línea Directa de esta revista). Tambien pusieron imágenes de su juego RPG y músicas de Moonsound de producción propia muy chulas. Como curiosidad, entre las páginas de esa revista podeis encontrar un fantabuloso Manga de Veronica Velasco que nos introduce en el mundo de los personajes del MSX.

-FKD: no llevaron ninguna revista pero pudimos contemplar maravillados los laaaaaaargos samples que hizo

Vista del Stand de la RAM.



Lehenak 10

Yodh, de Queen, grupo que nos encanta a nosotros tambien, con lo que disfrutamos como un niño con una piruleta.

-V.A.J.-Club: estos somos nosotros; presentamos la revista Lehenak 8, el Bingo, un nuevo juego que su nombre lo dice todo. Llevamos el video de la anterior reunión, el disco de Emuladores de Antziko volvió a aparecer y volvió a petar (este muchacho tiene la negra). Y el Manga Bidaia 2, de vuestra mangaka MSXera preferida.

-Rastro: esto... stand de 2a mano pero para el caso... vendían: cartuchos, latas de Coca Cola, revistas, ordenadores, de todo como siempre.

-FD: Vino Koen Dols, con su novia, y otro chico de FD y

trajeron de Holanda todas las revistas en disco y la ng 36, como novedad. Tambien trajeron su disco de músicas 100% Music (sólo para MoonSound). Son buena gente, y han quedado muy contentos de como hacemos por aquí las reuniones, mereció la pena el viaje (ya de paso se dejaron sus florines en turismo Barcelonenseo).

-MSXMEN: Ramón Ribas con su EuroLink #4 cargado de novedades, tenía tambien algunos programas, Fighter's Ragnarog, Calculus, Compass #1.2...

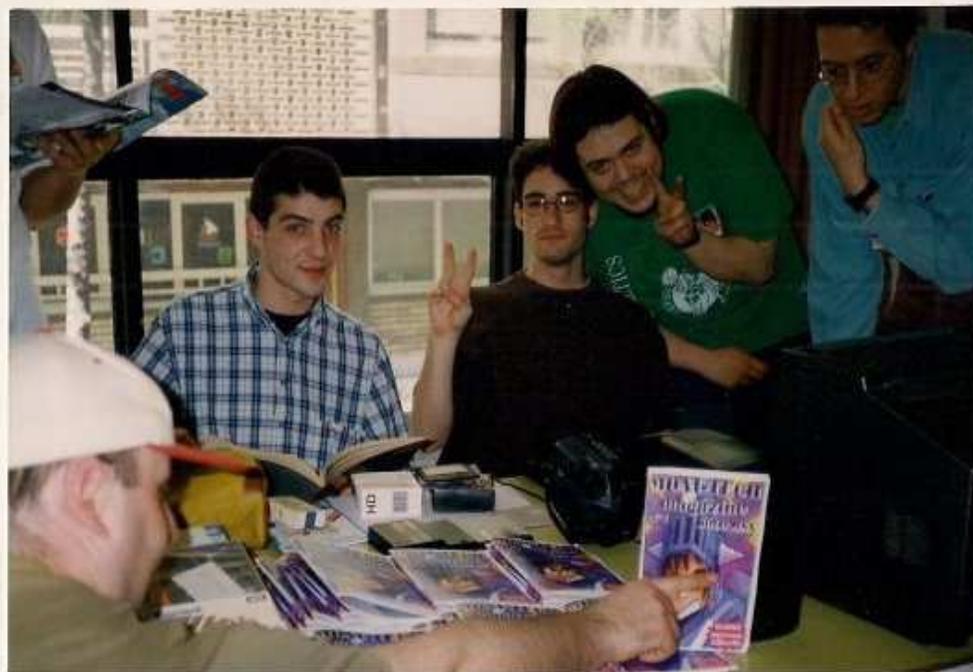
-AAM: Jose M. Alonso y Angel Cullá compartían stand, en el que se podían ver las evoluciones del ACCNet y Coms6, comprar el Lost World y material de Hnostar.

Imagen de nuestro Stand

De izqda. a dcha.: Jesus M., M. Jose, Valeriano, Andoni, Antziko, Julio y Verónica.



Lehenak 11



Stand de Moai Tech, con el primer número de su revista. KonamiMan de extranjeros, cualquier cosa por unas músicas de MoonSound.

-David Madurga: él mismo, con una versión mejorada de la traducción al castellano del Risk II, y tambien un disco recopilación con imagenes de algún juego Pzero.

Al mediodía hubo un fórum en la sala contigua, contando como ponente Koen Dols y traductor simultaneo Pol Roca. El tema era cómo está el MSX en Holanda y Europa en general. Trajeron una cinta de video grabado en la ru de Tilburg, con saludos para los españoles (tuvimos que poner nuestro video porque el de la sala petó), tambien comentó el gusto de los holandeses en cuanto a juegos españoles, por ejemplo Cas Cremers piensa que el Pentaro's Odissey es una autentica mierda (¡ hereje! ).

El concurso de dibujos quedó de nuevo desierto, y el dibujo de Verónica tendrá que esperar a otra reunión para ganar el primer premio, a ver si la gente se anima!

Cuando estábamos tan tranquilos, vimos un gran revuelo y al acercarnos, había gente rodeando al Capitán Corbata, el héroe de los pobres, que dejó su duro trabajo frente al crimen, para firmar autógrafos a los mortales usuarios de maquinas MSX. Poco despues desapareció entre la multitud... por cierto, mientras esto sucedía, ¿dónde estaba Marcos Rosales?

Lehenak 12



Algunos de nosotros con Koen Dols.

El sorteo pone fin a la reunión de la mañana (por cierto ¡esta vez nos tocaron cosas!), y se hace el descanso para papear, tiempo para Chinos y Pan's'n Company. Esta vez las manos inocentes fueron las de Pol

Roca y Koen Dols. Por la tarde la cosa se queda un poco menos animada, y es momento de hablar y jugar.

Bueno, pues ya sólo quedaban mas o menos 700 km. para llegar a casa y alrededor de 6 meses para la siguiente.

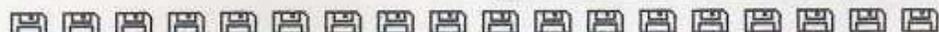


Lehenak 13



## A TU GUSTO

Autor: Manuel Pazos

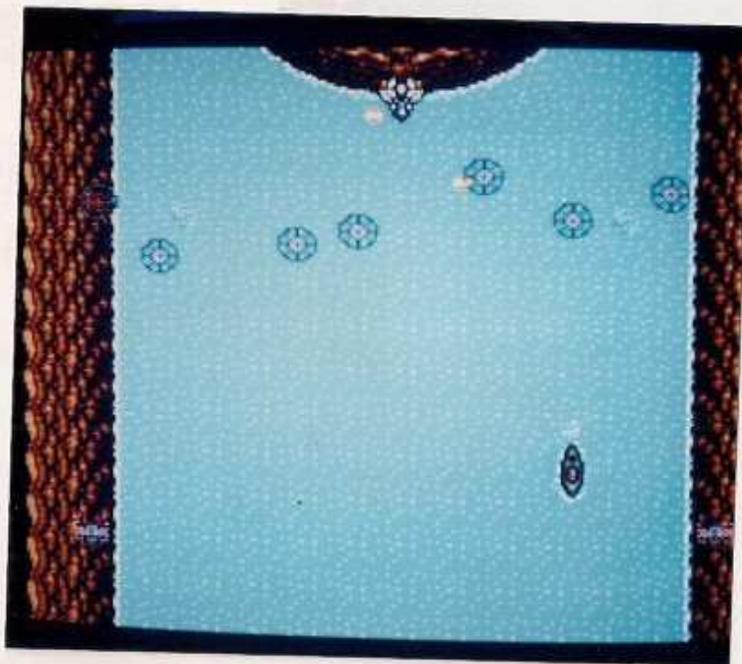


A continuación teneis unos cargadores para ayudaros a terminar estos cuatro míticos juegos.

### DASS

```
0 * Vidas inf
10 A$= "C309DAC312DAC31FDA0
E1A1100C0CD7DF3C9210001ED5B
F8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF
8F70E30CD7DF3C9"
```

```
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:
POKE &HDA00+M,
VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):
M=M+1: NEXT I
30 CLS: DEFINT A-Z:
DEFUSR = &HDA00:
DEFUSR2 = &HDA03:
DEFUSR3=&HDA06: A=USR(0)
40 LOCATE 34, 1:
PRINT"D.A.S.S."
50 PRINT TAB(34) "-----"
60 LOCATE 22, 5:
PRINT"INTRODUCE EL JUEGO EN
LA UNIDAD" :A$=INPUT$(1)
70 A = USR2(1196):
POKE&HC0D8,0: A=USR3(1196)
```



Lehenak 14

## PALACE PROHIBITED

⊙ ' Cargador para pasar facilmente de pantalla

```
10 A$= "C309D
AC312DAC31FDA
0E1A1100C0CD7
DF3C9210001ED5
BF8F70E2FCD7DF
3C9210001ED5BF
8F70E30CD7DF3
C9"
```

```
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: DEF INT
A-Z: DEF
USR=&HDA00:
DEF USR2=&HDA03: DEF USR3=&HDA06: A=USR(0)
40 LOCATE 30,1: PRINT"PALACE PROHIBITED"
```

```
50 PRINT TAB(30) "-----"
60 LOCATE 23,5: PRINT "INTRODUCE EL JUEGO EN LA UNIDAD":
```



Lehenak 15

## PSYCHO WORLD

```
10 KEY OFF: COLOR 15,0,0:
SCREEN 0: WIDTH 80:
FOR I=0 TO 511: POKE
&HD000+I,255: NEXT
20 LOCATE 30,2:
PRINT"PSYCHO WORLD":
POKE &HF351,0:
POKE&HF352,&HD0
30 FOR I=0 TO 63: READ A$:
X=VAL("&h"+A$): POKE
&HD000+I,X:NEXT
40 LOCATE 29,10: INPUT"Nivel
(1-9)":N: POKE &HD020,N: CLS
50 LOCATE 20,10: PRINT"METE
EL PSYCHO WORLD Y PULSA
UNA TECLA"
60 IF INKEY$="" THEN 60
70 DSK0$ 0,172
80 DATA 68,65,72,74,7A,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,8,5,B9,BA,1,0,
3A,8,B9,B9,C3,FF,BE,2,4E,50,48
,50,FF,9,5,5,5
90 DATA 5,4,3,1,7,0,0,B,6
```

```
A$=INPUT$(1)
70 A =
USR2(1001):
FOR I= &HC01A
TO &HC02A:
POKE I,0: NEXT:
FOR I= 1001 TO
1050: A =
USR3(I): NEXT
```



## NINJA PRINCESS

```
10 CLEAR 1000,&H9000
20 A$="F53EFF3247E0324AE0F1
C3C140"
30 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:
POKE &HFA00+M,
VAL("&h"+MID$(A$,
(I*2)+1,2)):
M=M+1: NEXT
40 BLOAD"NINJAPRI.1": POKE
&H901C,0: POKE&H901D,&HFA:
DEFUSR=&HD000: PRINTUSR(0)
50 BLOAD"NINJAPRI.2",R
```



Lehenak 16

## Fanzines News

Autor: Andoni Velasco

Vamos a repasar las últimas revistas que nos han ido llegando por aquí, empezaremos por orden alfabético.

### HNOSTAR

No se nota que los hermanos Tarela se dieron una vuelta por Madrid con motivo de la 4 reunión en la capital.

En la portada sale el centro cultural Fernando de los Ríos, donde se hacen las reuniones, y además dentro incluyen un extenso artículo del evento, incluido el pedazo de stand que pusieron: Im presionante.

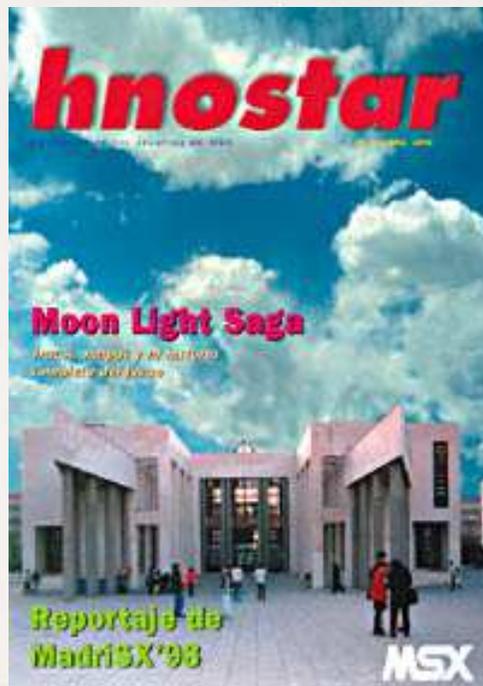
En lo que a reuniones se refiere, podeis encontrar un buen montón de fotos de la XII reunión de Barcelona, capturadas con el Video9000 (quedan pero que muy bien) del video que grabamos.

A destacar del resto de artículos fijos de opinión, software/hardware, hay dos:  
- Un extensísimo artículo desmigando el Moon Light Saga, con mapas y de todo. Que pena que sea un juego sólo para Turbo R, porque parece que está muy bien, aunque yo ni siquiera he jugado.

Lehenak17

- El otro trata del MSX en Brasil, pero no uno más de alguna reunión o club, sino de como Italo Valério, un importante usuario de por aquellos lares se promociona en TV y prensa, y podemos ver imágenes de televisión que cubren una reunión de MSX de las que hacen por allí.

En este país ven al MSX como un ordenador alternativo al PC de los yankies, y hacen bien, ojala fueran en este sentido las cosas igual por aquí, pero los intereses económicos Europeos, en torno al mundo del Pc son muy fuertes.



### EUROLINK

Los MSX-MEN nos ofrecen el último número de su publicación con un aspecto totalmente renovado. Han sustituido el tradicional menú de imágenes giratorias por uno mucho más vistoso, por iconos, que personalmente me gusta más, con documentos, carpetas, discos...

Las músicas de este número me encantan, entre ellas Pacmania, y Vampire Killer (¿o cuales serán de Konamiman?). Como novedad incluyen snapshots de juegos, además de las fotos de reuniones. En el disco se incluyen una promo del Pentaro 2, el DDir y MSXBlue 1.1, todos ellos están comentados en la diskmagazine.

Parece mentira las maravillas que pueden hacer en un disco de 720K, gracias a la compresión, en verdad os podeis entretener un buen rato desmigando todo su contenido.

Podeis encontrar repaso a juegos (BeBopBout, Sonyo, Moon Light Saga...), o previews de lo que está por llegar; a mí me ha sorprendido el Dragon Ball que está preparando Imanok, estoy deseando verlo.

También hay una extensa entrevista con el director de Future Disk, Koen Dols relatando historias pasadas y presentes del MSX por Holanda.

En la sección ¿Quién es quien? Podremos descubrir quienes han sido son y serán los miembros de Cybertouch, desde sus inicios hasta el presente KPI Ball. Casi se me olvidaba mi sección favorita: Eassembler, que la tengo un poco aparcada, pero me encanta y saco todos los capítulos a papel.

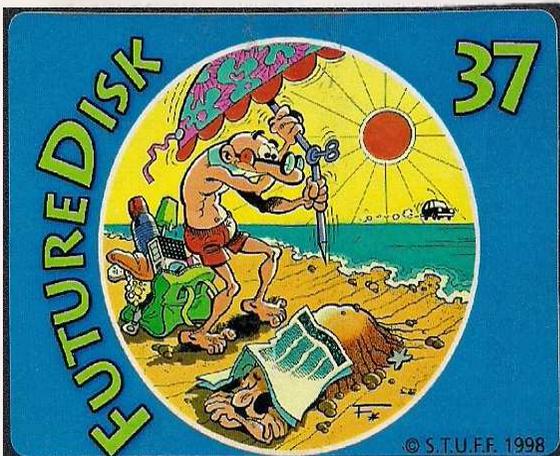
### FUTURE DISK

Desde Holanda nos llega una diskmagazine con sello "Made in Spain". Podreis decir ¡La Leche! (entónese a lo Arturo Fernández)

Parece que los holandeses se están dando cuenta del potencial que existe aquí en España, como muestra las tres promos que incluyen en el disco: KPI Ball, Puddle Land y Pentaro's Odissey 2.

La pegata es una chulada, una típica viñeta de Mortadelo y Filemón, que sólo los hermanos Tarela podían hacer.

Lehenak18



La presentación es una bandera española y como música de fondo un remix de La Macarena y la bamba. En este aspecto han estado muy ocurrentes, podemos escuchar La Macarena, Solo se vive una vez, Lambada, La Bamba...



Como siempre encontramos la parte en holandés ¡Hoié Kenell! pero hasta que no sepa decir algo más que "adios muchacho" no voy a intentar descifrar lo que dicen. Sin embargo, en la parte de inglés ya se nos da la bienvenida en castellano en la editorial. A pesar de ser una edición referida a España, este es el único texto en castellano, el resto está en inglés.

Además de las secciones fijas, esta vez nos cuentan sus propias impresiones de la XIII reunión de Barcelona a la que asistieron.

## MOAI-TECH MAGAZINE

Hombre!, un fanzine nuevo para los sedientos de noticias MSX. En otras páginas de esta misma revista podeis encontrar un reportaje de el club que lleva la dirección de la MTM, concretamente en nuestra Línea Directa.

Inauguran la revista las siguientes secciones: Comentarios de juegos, Sonyo, Pentaro Odissey, Head Hunter.

Estos chicos apuestan por la producción propia, nos dicen como adaptar un mando de Sega para MSX, y tambien hablan de su proyecto NASH, un AVG que está dando forma Manuel Dopico, así como tambien están programando un RPG, Final Quest, del cual podemos ver una imagen como portada.



Arriba y abajo: Fotos del Mahjong 2

También encontramos comentarios de juegos entrañables de MSX 1, opinión, mercado de segunda mano, y presentación del club a los lectores.

Como curiosidad, publican un comic dibujado por la mangaka Veronica Velasco, lástima que por falta de espacio solo esté la mitad. (Tendremos que esperar al próximo número).

Es una historia de como los personajes de juegos compiten para ser protagonistas de un nuevo juego, muy divertido.

Por último, decir que el primer número siempre es el más difícil, que lo empiece a conocer la gente.... y espero que los demás vengán uno detrás de otro como churros de la Xurrería la Pilarica.



# MSX 1

## Lo Que Queda

Autor: Rafael Corrales

MSX MSX

Nos vemos de nuevo, en esta ocasión supongo que coincidiendo con la reunión de Barcelona, como ya habíamos prometido en el anterior número vamos a tratar sobre un juego muy conocido por todos, se trata de la Abadía del Crimen.

Un juego de Opera software, compañía afincada en la misma Plaza de la Opera de Madrid, cuyos juegos Goody, Last Mission o este mismo destacaron a esta compañía sobre otras, sus juegos eran adictivos, en muchas ocasiones originales y para colmo aprovechaban los recursos de nuestros MSX.

La Abadía del Crimen es un juego que pese a no ser demasiado colorista ya que emplea tan solo dos, esto se hizo extensivo a todas las versiones, de modo que no fue por discriminar a nuestro MSX, se trataba de un juego que precisaba mucha memoria, de hecho aprovechaba los 64 Kb que precisaba hasta la saciedad, su mapeado realmente extenso y los escenarios en tres dimensiones mostraban un nivel de detalle realmente impresionante, y que decir de la trama, un juego que partía de una novela trasladada magistralmente al cine.

La historia gira en torno a una abadía situada en Italia en plena época de la cruda inquisición española, en este tétrico y frío lugar ocurren diversas muertes misteriosas, todas tienen en común que la lengua del cadáver presenta un color extraño.

Se pensó en brujería, pero a pesar de asesinar cruelmente a todas las mujeres de mala vida de la zona, las muertes prosiguen.

El abad decide recurrir a un inteligente y sabio monje: Guillermo, que acompañado de su ayudante Azdo realizarán una minuciosa investigación para intentar esclarecer tan misteriosas muertes.

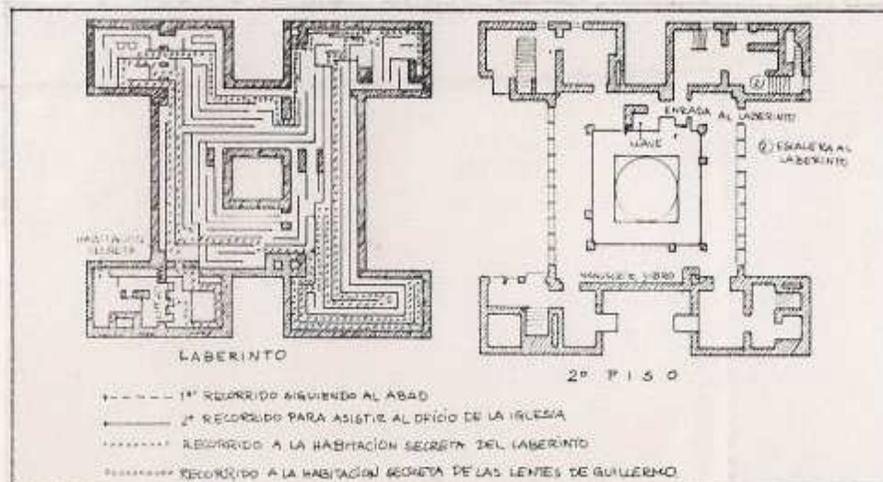


El juego incorpora una sugerente introducción a media carga del mismo, en el que un pergamino se va escribiendo con bellísimos caracteres y textos, donde se nos relata el impenetrable secretismo que rodea a la abadía. Guillermo y Azdo habrán de ser precavidos y trabajar sin interrupción puesto que pronto Bernardo Gui el inquisidor vendrá de visita a la abadía y esto motivaría un desprestigio irreversible al monasterio.

Con estas premisas y sin más dilación nos veremos en la entrada de el monasterio, desde un principio comprobamos que el manejo de los dos personajes (Azdo y Guillermo) resulta algo complejo, puesto que hay que seleccionar dirección y según donde mire el protagonista, allá se dirigirá al pulsar alante, si mantenemos la tecla atrás, entonces será Azdo el que se moverá, esto resultará muy útil para diversas funciones que solo Azdo puede realizar.

Tenemos también indicador de hora, objetos y un obsequium, es la energía para que nos entendamos, las faltas o fallos durante el juego si incumplimos algún horario o misa podrán provocar que se vacie y seamos expulsados. En poco tiempo nos daremos cuenta de cuan necesario es controlar el obsequium, según atravesamos la entrada el abad nos recibe dándonos cuenta de sus sospechas acerca de un monje asesino, nos pide que le sigamos y si no estás entrenado probablemente inviertas obsequium en el paseo hacia la celda.

El juego se desarrollará en siete días y cinco noches, la primera la debemos dormir, el resto la emplearemos en recopilar e investigar ciertas galerías no accesibles durante el día, como la de entrada a la biblioteca, objetos tan variopintos como una lámpara, libros, llaves que irán permitiéndonos el acceso a diversos lugares, y demas.



En todo caso el desarrollo de la aventura corre por cuenta vuestra ya que no es el objetivo de este artículo y además precisaríamos demasiadas páginas, así que me limitaré a describir las generalidades del juego.

Como ya se ha reseñado, la abadía es muy extensa y es probable que para familiarizarnos debamos jugar varias partidas.

Existen corredores y pasillos aparentemente no existentes, estancias de la zona alta alejadas de la luz solar, donde encontraremos el acceso a la biblioteca, y un laberinto del que podremos informarnos gracias a monjes que nos iremos encontrando.

El juego es apasionante, salpicado de muertes, algunas delante de nosotros mismos, y un final realmente increíble.

Pero no es mi objetivo deciros como llegar sin que os comais el coco, tan solo os voy a dar unas pistas, el lugar para ver las misas es delante de Azdo dos baldosas, sobre una negra, y en la comida debereis sentaros delante de la columna, más cerca del abad que Azdo, en el lado de su izquierda.

Si llegais al final tras atravesar el complejo laberinto (llevad objetos para no perderos, tirándolos por zonas estratégicas) en el espejo la clave es SPQR, todo pulsado a la vez, el resto os lo dejo a vosotros.

Pasemos a la parte técnica, el juego es realmente apasionante, un nivel musical y sonoro envolvente, un grafismo que roza el arte, hay que reconocer un trabajo bien hecho y este juego lo es, la trama como ya habeis comprobado es impresionante, y resulta un comeccocos que os hará estirar las neuronas si quereis acabarlo.

Como curiosidad os diré que la cinta que tengo de la Abadía del Crimen me la regalaron de la misma academia de informática donde el programador pasó algún tiempo estudiando, buen aval para "Mister Chip", una academia prestigiosa como pocas, cuna de grandes programadores españoles (Goody, Phantomas, Spirit...), desgraciadamente hace tiempo que desapareció con la informática de hoy en día.

Anécdotas a parte solo me queda recomendar que ya mismo vayais desempolvando el MSX-1 y con la auténtica esencia, pasaremos un buen rato asegurado con esta joya de la programación española, para el próximo número seguiré con Opera y de nuevo trataré acerca de un juego que marcó un estilo, se trata de Goody, donde el ladroncito enano que tantas horas nos hizo disfrutar volverá a asomarse a estas páginas, nos vemos muy pronto, si puede ser en la nueva reunión de Madrid que habrá el 6 de marzo, gero arte.

V.A.I. CLUB

Te presenta su último juego:

# BINGO

Por solo 800 pts.

Requisitos mínimos: MSX2, Musio 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
Número 8	...	400	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?

# EL ASTUTO

Autor: Antonio Robledo

Voy a comentaros unos cuantos pokes para esos juegos de Msx que teneis un poco olvidados.

El formato que he utilizado es el siguiente : Tras el nombre del juego, vienen las direcciones de memoria del bloque de CM en el que introducir los pokes. Para ejecutar ese bloque usaremos su dirección de ejecución o la siguiente formulilla :

```
DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=USR(0)
```

En realidad, no hace falta saber tantos datos, pero es bueno tenerlos para conocer que versión tenemos de cada programa. Sin más, ¡¡¡ que aproveche !!!.

Juego / Pokes	Fichero / Direcciones / Trucos
ALCYON &haa89,99	alcyon.bin &h87f8, &hc774, &h87f8 Energía al Maximo
BLAGGER &h8a5b,99 &h8a53,X	blag2.bin &h8800, &hc81b, &hc800 Vidas a 99 Número de Fase (1-15)
CHILLER &h90bd,201	ch2 &h8aac, &hd6d8, &h8aac Sin Enemigos
HYPE &h899d,0	hype.1 &h8800, &h8d40, &h8d00 Vidas Infinitas
INDIAN NO BOUKEN &h886e,0 &h9053,X	india &h9000, &hd030, &hd027 Vidas Infinitas Número de Vidas
JUMP LAND &h886e,255 &h886c,X	jpland.bin &h8100, &hafff, &h8541 Vidas a 255 Nivel de comienzo (1-20)
PROFANATION &hc0b4,255 &hc0a8,X	profanat.2 &h8600, &hd540, &hd500 Vidas a 255 Fase de inicio (1-45) Si elegimos la fase 45 vemos final del juego
SPLASH &h9b69,0 &h8fa8,X	splash.2 &h8900, &hdaac, &h8900 Vidas Infinitas Número de Vidas
THE HEIST &h92be,99 &h9f25,0 &h92b0,X &h92a2,X	heist.001 &h9000, &hd07f, &hd000 Vidas a 99 Vidas Infinitas Nivel de comienzo (1-3) Número de Llaves

## Bomberman 2 .- Paragon

Ahora vienen unos cuantos trucos para este juego que se vendió en la RUBCN XII.

Como os habreis dado ya cuenta, el juego estaría muy bien si no fuera por el tiempo dichoso. Así que una tarde que no tenía nada mejor que hacer, dicho y hecho, me puse a destripar los ficheros a ver que podía hacer para solucionarlo. El resultado de mis pesquisas fue este :

Cargamos el fichero "part2\_1.bin" con un Bload a secas ( sin ",r" vamos ). Cuando nos devuelva el O.K. podemos usar las siguientes ventajas introduciendo estos pokes :

```
&h934c,0 Tiempo Infinito
&h8fda,0 Vidas Infinitas
&h9645,1 Juego Más Rapido
```

"Juego mas rapido" acelera el juego. Por defecto su valor es dos. Si ponemos cero ira mucho más rápido (unas tres o cuatro veces más). En cambio si ponemos un número superior a dos, el juego será mas lento. Recomiendo poner un uno.

Luego grabamos el bloque de CM con su mismo nombre y con estas direcciones :

```
BSAVE"part2_1.bin",&h8000,&ha0ff
```

Y ya podremos jugar a la carta. Ni falta hace decir que hagais una copia de seguridad antes, del fichero que hay que pokear. Que aproveche !!!.





Autor: Antxiko Gorjon

## FIGHTER'S RAGNAROK

Casa: Delta Z  
Formato: 1x2DD  
Sonido: Fm Pac  
Tipo: Lucha  
Sistema: MSX 2/2+/TR

Ramón Ribas nos trae desde Japón lo último en lucha! Disco con pegatina en color, manual con portada en color... se abre, anda! ¡Cuántas llaves tienen los protagonistas y son 7!

Pues nada más encender el ordenador y esperar la carga nos sale un scroll que nos cuenta la historia de fighters ragnarok, de como es un torneo que nadie ha ganado todavía, y si alguien lo a ganado no ha vivido para contarlo.

En el menú principal tenemos muchas opciones, modo story, modo vs (2 jugadores) modo música (para oír las músicas del juego) y las opciones.

Damos a story a ver que pasa y... a luchar, primero elegimos al personaje que queramos, todos son diferentes y muy variados (y extraños, como puede ser DoraOmon, un gato cósmico...), también se puede elegir al luchador a boleo, teniendo una casilla para ello.

Empezamos a luchar... lo primero que nos damos cuenta, es que los personajes son un poco pequeños, pero bueno, responden muy bien al mando, hacen las llaves que les decimos y... ¿ya estamos muertos?



## KPI BALL

Casa: Boh Ken  
Formato: Promo  
Sonido: Fm Pac/Moonsound  
Tipo: Pang  
Sistema: MSX 2/2+/TR

Todos o casi todos conoceréis que un programador español lleva sus casi 3 años haciendo la versión de MSX del famoso explota pelotas PANG, pues el PANG ya tiene promo, mucho mejor que la presentada en 1995 en Madrid. Ahora tiene muchísimas mejoras, menús, músicas... pero cifiamonos al guión.

El juego, al igual que la versión arcade que todo el mundo conoce, trata de eso, de explotar bolas con una pistola que salen botando por toda la pantalla, ¿cómo?

Pues nada más y nada menos que con una pistola que lanza cuerdas, que dispara ganchos, etc...

La promo en sí está basada en 3 fases, cada cual diferente y mas difícil, en cada una de ellas tendremos que subir por escaleras, bajarlas, coger objetos que sueltan las bolas y todo eso para destruirlas a todas y pasar a la siguiente fase.

Gráficos muy buenos, animaciones fantásticas, música Moonsound en la versión terminada, seguro que harán de este juego el juego del año.

## PUDDLE LAND

Casa: Boh Ken  
Formato: Promo  
Sonido: Fm Pac  
Tipo: Plataformas  
Sistema: MSX 2/2+/TR

Si juntamos el Bubble Bobble, el Tumble Pop (conocido juego arcade) y el Snow Bros. (otro conocido juego arcade) y lo juntamos todo añadiendole programación cantábrica y un par de ranas ¿qué nos sale? Pues eso, el Puddle Land, el nuevo juego de Manuel Pazos, esta promo trata de pasar de nivel en nivel hasta hacer los 10 niveles, pero ¿cómo?

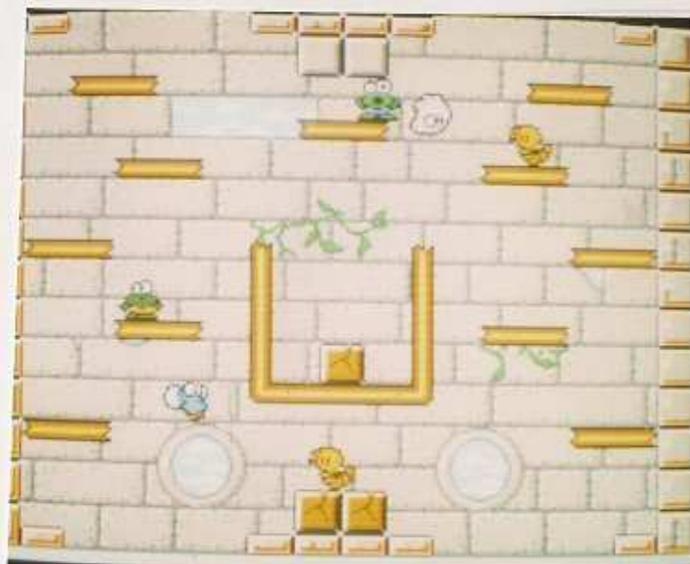
Pues muy fácil, el protagonista es una rana, que debe ir tragandose a los enemigos para arrojarlos despues a más enemigos para que éstos se queden quietos para poder cogeries para volver a tirarles.

Una vez tirados no vuelven a aparecer, y así se va eliminando uno a uno, una vez muertos suelen dejar pocimas, zapatillas y puntos. Unos gráficos muy buenos, resaltando las ranas, pero un poco simples al ser sprites de 16x16.

De momento el txt que acompaña a la promo advierte que la parte programativa esta muy verbe lo cual explica algunos fallos o que solo se pueda pasar de fase a fase pulsando ESC, la versión que ví en Barcelona, disponía de enemigos finales.

El juego completo tendrá MoonSound y además sólo necesitará un MSX 2 con 64 K de RAM.

Si quereis más información sobre el juego podeis pedirselo a Manuel en mpazos@mundivia.es.



## SUPER RISK

Casa: Microcabin  
Formato: MegaROM  
Sonido: PSG  
Tipo: Estrategia  
Sistema: MSX 2/2+/TR

Muchos conocen el Street Fighter 2 como street fighter y lo llaman así, sin indicar que es la segunda parte de un juego, pues lo mismo pasa con el Super Risk 2, es la tercera entrega de un juego que salió allá por el 87 y que lleva mucho tiempo en el MSX.

El juego que comento es el SUPER RISK, la segunda parte del RISK y anterior al Super Risk 2 (campaign version).

El juego salió en Japón en disco y en cartucho, pero no hay diferencias entre ellos. Para los que no conozcan la saga, decirles que es un juego de estrategia militar,

que tanto abunda en MSX (aunque el 80% de estos juegos sean de KOEI).

En el juego solo tendremos que conquistar el territorio del oponente haciendo movimientos estratégicos y ataques con todo tipo de aviones, tanques y barcos.

El juego en sí es de unos gráficos coloridos y se ve perfectamente lo que pasa en todo momento sin tener que esperar tanto como en super risk 2 a que el enemigo mueva. Las luchas son en screen 2 con unos graficos rozando lo patético, pero lo demás es screen 5 con mucho colorido.

La música del juego saca todo lo que puede sacar el PSG por el altavoz del ordenador y termina aburriendo un poco (un poco mucho).





**LOST WORLD**  
 Casa: Umax  
 Formato: 4x2DD  
 Sonido: Fm Pac/Music Module  
 Tipo: RPG  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

No es la famosa película de dinosaurios, ni siquiera es una película, es la última producción del grupo holandés UMAX.

El juego está basado en el motor gráfico del Pumpkin Adventure 3, así que ya sabéis, un RPG con buena música FM (el Moonsound dicen que lo pondrán más adelante) y muy, muy largo, la diversión esta garantizada para unos meses.

Está presentado en 4 discos, pero que se ven a distancia debido a su color amarillo chillón, y un manual de instrucciones con la portada a todo color que ha hecho el Club Hnostar basandose en la misma calidad de su revista.

Empezamos a jugar y nos sale el típico scroll del PA3 explicandonos todo y un poco más, cómo la historia pasa en Ysseria (de que me sonara eso) y que empieza cuando el personaje principal tiene un sueño que le obliga a viajar al sur y... na más, si quereis saber más os comprais el juego.

La música de momento es FM y Audio, pero en Audio no tiene samples, aunque sí que tiene puestas las baterias, de manera que si antes de cargar el juego, cargais un samplekit, escuchareis esos samples durante el juego, la música para moonsound la pondrán cuando la termine el músico y se tendrán que mandar los discos a Holanda.

Gráficamente para mí el juego ha mejorado y una de las mejoras ha sido la de quitar las caras del PA3, que mas que mejorar el juego daban risa en el PA3.

Ahora hay algunos decorados móviles, animaciones, y todos los gráficos mejorados. Pero un grandísimo fallo a mi entender es que en el primer disco TODOS los monstruos que salen son los mismos del PA3, será vagancia holandesa o mucha prisa.

En definitiva, el juego merece lo que vale por los gráficos, por la fabulosa historia y por la presentación en general.

**RING OUT**  
 Casa: Trunks/Victor  
 Formato: 1x2DD  
 Tipo: Demo Gráfica  
 Sistema: MSX 2/2+/TR

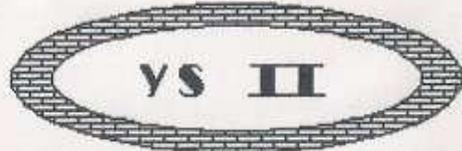
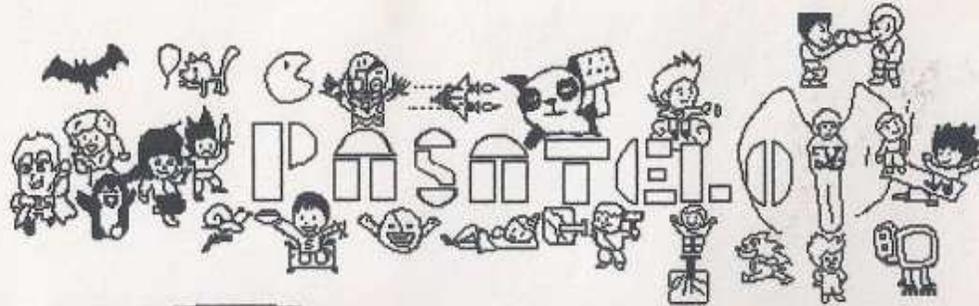
Este disco que vendió David Madurga en Barcelona 13 trata de una colección semi erótica de imagenes en screen 7 entrelazadas.



En el disco hay 32 imagenes de todo tipo, y están presentadas en un scroll suave según se descomprime la imagen.

Pues eso, imagenes de calidad que molan y que por 200 pesetas no se puede pedir más. Si quereis el disco se lo podeis pedir directamente a David.





Esta revista, voy a ayudaros a pasar mi segundo juego preferido, el alucinante YsII, es uno de los mejores en cuanto a música (a pesar de ser PSG), gráficos y todo. No me entretengo más y comienzo a comentar.

Teclas importantes: S- Status, E- Equipo, I- Objetos, F1- Grabar/Cargar.

Lo primero que hay que hacer, es hablar con todos, la madre de Lilia nos dará 300 Golds e inmediatamente hay que ir a comprar armas y a subir de nivel en las ruinas.

El modo de lucha es como el del Ys, con la espada teneis que empujar a los enemigos, y cuando tengais magia disparar. Si no habeis leído los libros os aconsejo leerlos.



En las ruinas, arriba a la izquierda en los árboles hay una fruta Roda para el MP y también hay un libro viejo cerca.

Os pongo como referencia el nivel que yo tenía al pasarme el juego, en el caso de las ruinas, yo he subido hasta nivel 5.

Con este nivel, podreis matar a los monstruos que protegen un tesoro y así coger el bastón para llevarlo ante la estatua de la diosa y nos dará MP. (Recordad que teneis que llevar el objeto puesto).

Volvemos al pueblo y hay un viejo que nos habla de la procedencia de los libros y de dos chicas que son las dos Diosas de Ys.

Vamos de nuevo a las ruinas y vamos a la puerta donde está Astén para entrar a las cavernas donde vamos entregando los libros poco a poco a los curas.

En las cavernas podemos encontrar los siguientes objetos: Cetro del fuego, Pico, anillo Crelia, Mineral de Hierro, Selseta, Campanilla Mal y Cetro de la Luz.



Con el Pico, abrimos un agujero en una pared y encontramos a Frea a quien le daremos una carta que nos dio la madre de Lilia, esta carta, dice que Lilia está enferma y Frea nos dice lo que necesita para curarla que es una Roda y una Selseta.

Freya vuelve al pueblo y cuando hayamos recorrido todas las cavernas, volveremos al pueblo y la doña. está Freya esperando las frutas y nos da una medicina que hemos de llevar a la madre de Lilia, quien nos da el Cetro del Regreso, que sirve de teletransporte.

El armero comprará el Mineral de Hierro a buen precio. Si quereis tener de nuevo las frutas, volved a recogerlas (lo aconsejo).

Vamos a la casa de abajo a la izquierda y bajamos al sótano, hacemos sonar la Campanilla del Mal y se abre un agujero que es un buen lugar para subir de nivel. Entramos y entregamos el último libro consiguiendo un pergamino que nos abre el camino a palacio a donde se llega desde la primera puerta que hay en las cavernas.

Aparecemos en Noltia, la montaña de hielo.  
-Objetos: escudo de hielo; con él en una de las cuevas podremos crear un camino de hielo, tras este camino, encontramos la Capa de la Vida (rellena vida).

Poco después, hay que tirarse por una escalera helada y conseguiremos la imagen del haloón, que teniéndola seleccionada, los disparos son teledirigidos, lo que nos permitirá destruir una barrera de hielo que hay en una cueva para poder coger el Cetro de Telepatía.

Las botas nos sirven para caminar por las escaleras heladas, gracias a ellas, podremos acercarnos a la Diosa.

Tras descubrir que necesitamos algo para abrir la puerta, iremos a por el espejo pasando por las escaleras heladas donde no habíamos pasado.

Una vez con el espejo, vamos a la puerta y lo usamos, aparece la verdadera puerta y hay un enemigo que yo maté con nivel 14. (Si volvemos al pueblo, vemos que Lilia nos ha seguido y no está)





Ahora, llegamos a la montaña de lava, nada más empezar, al lado de la 2a puerta hay una hierba que nos permitirá respirar un gas más adelante. A la izquierda, encontraremos la Perla Negra y a la derecha, el pueblo.

En el pueblo, nos transformamos en monstruo con el Cetro de la Telepatía y hablamos con el guardia del puente; han secuestrado a su hijo para que nos detuviera y nos da los Pendientes para rescatar a su hijo, que está en una pared cerca de la Perla Negra, usamos los pendientes y le oímos decirnos que Ceese, le ha dicho que necesita la Perla Negra para salir, se la damos y al volver al pueblo vemos la celda del muchacho.

En el pueblo descubrimos que el mensaje de la celda era de Ceese y nos abren el puente.

Poco después llegamos a Lamia donde descubrimos que quieren sacrificar a María, también nos comunican que debemos transformarnos en monstruo para entrar a palacio y que ha desaparecido Sada.

Intentamos ir al palacio pero hemos de volver a casa del padre de Sada, que nos dara la concha lila. Vamos a ver a Zaba, a la dcha para entrar en la sala de reuniones pero nos piden un pase que está hacia abajo y subimos al camino azul luego a la derecha y abajo.

Más adelante de los barrotes hay una puerta en la que debemos usar los pendientes y transformarnos en monstruo, nos dan información y tenemos que ir a las cloacas (parte izquierda del castillo) una habitación en la arena donde habrá un enemigo, y al intentar entrar nos convertirá en monstruo.

En las cloacas que están tras la puerta, encontramos el escondite de las cloacas y nos dicen que necesitamos un cáliz para volver a ser humanos. Dicho cáliz está en la parte izquierda del castillo y una vez lo tengamos lo llevaremos a casa de Reg quien nos llena la copa de agua. Al beber del agua seremos de nuevo humanos.

Regresamos al escondite de las cloacas y Lilia nos da una llave pero les convierten en estatuas. A la izquierda de las cloacas hay una puerta por la que llegamos a una sala con un soldado y un cofre, necesitamos el colgante de Plata y a la izquierda hay un cofre con el escudo de hierro, y en otra sala está el Cetro del Tiempo.

Vamos a la parte derecha del castillo, a la puerta donde escuchábamos a los enemigos y ahí hay otras cloacas donde encontramos una estatua con una espada y el Colgante de Plata.



Ahora podemos entrar en la puerta que había cerrada nada más entrar al castillo y encontraremos un enemigo (nivel 21) después hay una estatua que tocaremos con el Colgante de Plata, aparecemos en otra parte del castillo.

Nos habla la Concha Lila y oímos hablar a los guardias, quienes quieren recuperar la llave de la esclusa. Poco después vemos a Ceese, que nos da dicha llave.

Cerca está el escudo de batalla e iremos a las cloacas de la izquierda, y con la llave abrimos la esclusa para quitar el agua, encontrando: Armadura y Espada de batalla, imagen del halcón 2.

Hablamos con Ceese y vamos a la izquierda donde una diosa nos pide la imagen del sueño para romper el hechizo de estatuas.

A la derecha hay un malo (nivel 25) aparecemos en la torre y mientras oímos las campanas que anuncian el sacrificio de María.



Cuando hablamos con el hechicero podemos coger la Imagen del Sueño y la llevamos a la habitación de la voz de la Diosa y nos pide la perla negra.

Volvemos a Lamia para hablar con Tarff que ha perdido la perla y hablamos con el portero de Lamia que nos dice que la tiene un hechicero así que vamos a la parte derecha del castillo y encontramos la Perla Negra en un cofre.

Se la llevamos a la Diosa y nos dice que la pongamos bajo la campana.

Si vamos al escondite de las cloacas, todos han vuelto a su estado normal y nos dan el colgante de oro.

Buscamos por las cloacas al hombre que estaba petrificado y nos da la espada de Crelia. Volvemos a Lamia y hablamos con el padre de Sada, quien al ver la espada nos da la Armadura de Crelia.

El portero y Tarff se han ido y en la habitación de la Diosa usamos el colgante de oro que nos lleva a las cloacas (es conveniente comprar la pócima del primer pueblo).

Tras la siguiente puerta hay un enemigo y despues encontramos el bastón de crelia.

Vemos a todos nuestros amigos, Lilia nos da un anillo para romper la barrera y entramos en una habitación con dos estatuas de las Diosas.

En este momento, Ys aterriza en la tierra y nos encontramos de nuevo con la armónica de plata (Ys 1), el hombre de la derecha nos da el escudo de crelia entonces tocaremos la armónica, con ello liberamos a las Diosas, descubriendo que una de ellas es Feena, y nos ponemos todos los objetos de Crelia y la pócima.



Destruimos al enemigo y la perla negra, y nos preparamos para presenciar el final.

Espero que os haya servido de ayuda para pasaros el juego con todos los objetos.

V  
A  
J



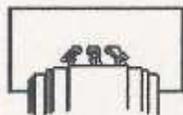
4500 PTS



Autor: Veronica Velasco



P  
A  
L  
  
C  
O  
N  
V  
E  
R  
T  
E  
R



## MI VIAJE A JAPON

¿Sabéis que cuando un coche atropella a un niño de 13 años van y a lo de 4 años le pagan mucha pasta? Pues sí, yo tuve la suerte de ser atropellado en medio de mi pueblecito por casualidad.

Pues eso, que gracias a un GOLPE de suerte pues me vi con posibilidad de hacer realidad un sueño, irme para Japón, y eso, que aquí estoy, en medio de un país que no habla mi idioma escribiendo en un mini ordenador portatil de esos que van a pilas...

Japón está plagado de palacios, pero el que más extensión de tierras tiene es el de Tokyo, donde viven actualmente la familia imperial y toda su guardia real a la cual he podido ver haciendo practicas de Kendo, lucha con espadas de mimbre y madera.

Tras esta pequeña incursión me acordé de uno de los sitios donde podría tener posibilidades de comprar algo para mi ordenador... AKIHABARA, el barrio de la electricidad.

Lehenak 39

Con una población de 800.000 habitantes, Akihabara es el único sitio en casi todo Tokyo donde se puede comprar electrónica, informática o electricidad, y por supuesto ir a salas de juegos de 10 pisos o visitar alguna sede de algun productor de juegos japoneses (como Konami por ejemplo, que por desgracia estaba cerrado y no pude ir a visitarles).

Akihabara puede ser un sueño o una pesadilla, según el punto de vista, pues uno puede estar buscando un juego o una consola 3 horas mientras que nadie sabe ingles, castellano, frances o euskera ;) pero claro, el otro punto de vista es el de un sueño, imaginaros una tienda de 8 plantas, y que en cada una haya un tipo de consola u ordenador diferente, y que en la planta 6 ponga algo asi como MSX.



Sede de Konami.



Pues eso, nunca alguien ha subido las escaleras tan rápido como yo aquel día, y al llegar a la planta 6, vi algo impresionante, toda una habitación llena de juegos y juegos de MSX, cajas enormes, discos sueltos, ordenadores MSX 1 que no se sabe de quien son, o un niño japonés jugando a la Mark 3 (sí... en la misma sala también estaba la master sistem japonesa) pero da igual.

Tras gastarme el 80% del presupuesto del viaje me dirijo a Ropongi, el barrio de las copas, de las discos y de los akachochines (un tipo de restaurante en el cual se come sentado en el suelo).

Pues eso, un barrio la mar de salado, con mucha gente y todo eso, pero lo que más mola es la música chunta-chunta electrónica que suena constantemente en la calle.

Al día siguiente uno se despierta a las 5 de la mañana... ¿para qué? pues para ver pescado (qué bien óa que sí?) pues eso, a las 5 arriba para ir al mercado de pescado de Tokyo, el más grande del mundo (por algo los japoneses son los mayores consumidores de pescado ¿no?).

Allí se ven bichos que no se han visto en la vida, cangrejos con patas de medio metro, o atunes de más de 150 kilos y 2 metros de largo.

He tenido la suerte de asistir a una subasta de atunes, en la cual sale un subastero y empieza a gritar precios mientras la gente levanta las manos y dice algo así como TRAEPAKA! TRAEPAKA! (será alguna palabra japonesa...). Y más o menos eso es Tokyo, la capital de Japón.

Lehenak 48

Comentar que por casualidades de la vida me tuve que marchar de Tokyo 3 días antes de la MSX FESTA, con lo cual no pude asistir y me molestó bastante... pero bueno, ya volveré (digo yo).

Tras estar varios días en Tokyo viajo a Kyoto, el cual es la antigua capital de Japón antes que Tokyo.

Tras varios días de viaje llego al monte donde pasaré la noche en un monasterio.

El precio del incluye una cena y un desayuno vegetariano. El cual se basa en arroz, hojas, hojas raras, sopa de hojas y sopa de hojas raras con gengibre (el gengibre es una raíz que sabe nada más y nada menos que a JABON!!!).



Akihabara, el barrio de la electricidad.

Me hospedé en una Riokan, que es el típico hotel japonés, en el cual se duerme sobre tatami en un futón, y se duerme de maravilla.

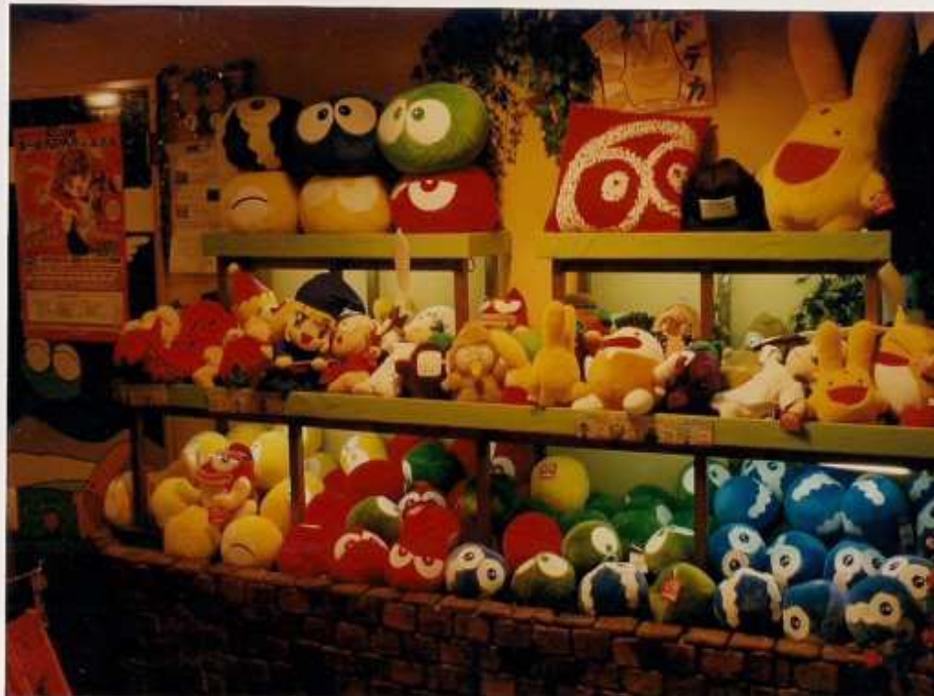
Comentar que en Kyoto hay un monasterio eeenorrmeeee y que a la salida hay pequeños puestos que venden cosas de cerámica (como Kkitas o cosas así).

Por la mañana los monjes empezaron a toquetear la campanita a la sana hora de las 5 de la mañana (probar el deporte del año, tiro al monje) y ale, a escuchar sus rezos, que por cierto, mu potitos, y muy bien. A la tarde medio dormido a pillar el bus, funicular, tren y otra vez a Kyoto para coger el tren a Hiroshima, ciudad conocida por la famosa bomba.

Hiroshima, ahora conocida por la ciudad de la paz mundial, no es una ciudad muy turística, solo se puede hacer una pequeña visita (digamos que obligada) a la cámara de comercio, que fue el único edificio que sobrevivió en pie a la bomba, muy bonito, es lo que mola de los japoneses, saben conservar las cosas realmente bien.

A lo largo del viaje que duró 20 días en los cuales viajé del norte al sur del país pude observar los diferentes hábitos de la gente según descendía.

Por ejemplo, un dato de Japón es que el 25% de la población tiene móvil, pero de ese 25% más del 50% está solo en Tokyo.



Tienda de Compile en la que sólo venden muñecos Puyo Puyos y Carbuncles.

Y esto es un resumen muy resumido de mi viaje a Japón, varios días después de ir a Hiroshima me dirigí al monte ASD, que no es otra cosa que un volcán activo de la isla del sur.

Allí tuve la oportunidad de sobrevolarlo con un helicóptero y contemplar la visión impresionante de un volcán visto desde su misma boca.

También se notaba la tecnología, en Tokyo todo supermercado tiene una pantalla de 14" plana de plasma para hacer los cálculos y la caja, y en el sur llegan hasta hacerlo en papeles.

Y también he visto que las "modas" japonesas como los Tamagotchis, no duran más de uno o dos meses.



Allí el efecto Tamagotchi pasó hace mucho tiempo, y ya nadie va por la calle con uno, otro ejemplo es el de Mr Bean, que aunque parezca mentira ha sido un bombazo en Japón, y solo ha durado un mes, cuando yo llegué ya había pasado y solo pude encontrar algún oso de trapo de los de Mr Bean.



Pero como toda regla tiene su excepción pues resulta que hay un serie anime que lleva primera en todos los puestos más de 3 años, se llama Pocket Monsters.

Trata de un chico que tiene una bolita de la cual brotan monstruos y en especial uno que se llama PIKACHU, el cual es una especie de gato amarillo que lanza rayos por los bigotes y se alimenta de electricidad, este mismo anime creó un ataque de epilepsia a más de 100.000 niños en todo Japón hace algún tiempo.

Otra de las cosas remarcables de Japón es su forma de vida, para ellos la edad dorada del japonés son los 20 años, pues es cuando se va a la universidad y es ese tiempo cuando viajan, se divierten y todo eso.

Para terminar comentar que el país en sí no es caro, ni mucho menos, creo que por 1600 yenes al día se puede desayunar, comer y cenar perfectamente en cualquier restaurante, siempre y cuando comamos comida japonesa.

Cuanto más occidental sea la comida más cara será, la fruta es el único producto que ví realmente caro, cuando un melón puede costar 2000 pesetas o un racimo de uvas negras 3000.

Y por supuesto decir que los japoneses son las personas más generosas, más divertidas y más recogidas del mundo.

Desde aquí un saludo a esos tantos y tantos millones de chinacos tan majetorros!



Templo japonés, con sus típicos farolillos.

Autor: Antxiko Gorjon



Vamos a contaros nuestros últimas realizaciones en esta sección reservada a los proyectos de este modesto club.

Podemos empezar por nuestro último "invento" en hardware. Supongo que como la mayoría en nuestra situación, es decir con un Turbo R o 2+, tendría la misma sensación amarga de no poder grabar en video las imágenes en 19286 colores, o el scroll multidireccional que nos brinda el V9958. Incluso en algunos casos podía ser peor y se ha tenido que comprar un monitor/televisión nuevo, o por ejemplo, no puede poner el ordenador en el salón o mismamente en la casa del pueblo.



Claro, era un problema de incompatibilidad entre los sistemas de color NTSC y Pal como ya sabemos.

**Lehenak 45**

Pero esta situación ya ha acabado, con nuestro adaptador a PAL, podemos conectar los Turbo R o MSX2+ a cualquier televisión o video a través de RF o Audio Video.



Los resultados son más que buenos, y podemos grabar las partidas del Sonyo en video para dejar a los amigos boquiabiertos, siendo la calidad de imagen muy buena, eso sí, a través de RF pierde un poco, pero eso pasa con cualquier aparato.

El adaptador tiene unas dimensiones de 8x6.5x3 cm, y se conecta al MSX por la salida de RGB, a su vez hay que enchufar el conector de Joystick a un port del ordenador. En el adaptador tenemos una salida de RF y RCA's para Audio Video, siendo su precio de 4.500 pts.

También aprovechamos este espacio para comentar el Suplemento Número 6, que puede ser comprado conjunta o separadamente de la revista, edición que viene cargada de todo un poco, que os contamos por encima.

El contenido es, 3 juegos de Básico de la MSX-Fan como viene siendo habitual. Y es que estos juegos son graciosos, simples y viciantes, todo un clásico japoneses indispensables en nuestro repertorio de juegos. Estos concretamente son de habilidad. También podemos encontrar un pequeño replayer de músicas SCC, y un Slide Show de las tiras cómicas de Calvin y Hobbes, escaneadas y coloreadas, para partirse de risa. Todo esto va acompañado de música FM+Music Module, además podemos instalarlo todo en un disco duro o similar.

Ya tenemos en mente como será el siguiente número de suplemento, para los adictos de Falcom, buenas noticias, puesto que será Especial Ys. Ya estamos preparando las músicas FM, que con un montonazo de imágenes os va a divertir a todos.

Siguiendo la técnica de escaneo y posterior coloreado, también hemos programado un disco con un slide show de Conan, el popular personaje de comic. Este disco se regalará a todos los que compran la Lehenak 9 y el suplemento 6 en la reunión de Barcelona, tras esto el disco se convierte en Dominio Público.

Desde hace un tiempo, ya podéis poneros en contacto con nosotros a través de Internet, para los que todavía no sabéis cual es nuestra dirección, pues es esta: [soramane@hotmail.com](mailto:soramane@hotmail.com), se aceptan críticas, opiniones, consejos y attachments varios :)

También estamos intentando hacer una página Web, en cuanto esté acabada, ya os lo diremos para que la visiteis.



Teniendo en cuenta las fechas que se acercan, os felicitamos de nuevo las navidades Merry Christmas!! . A ver si hay suerte y le toca a algún usuario de MSX el gordo de la lotería y le vemos dando saltos de alegría en la tele, y después nos lleva a todos a Japón para comprar un Turbo R (y un Puyo).

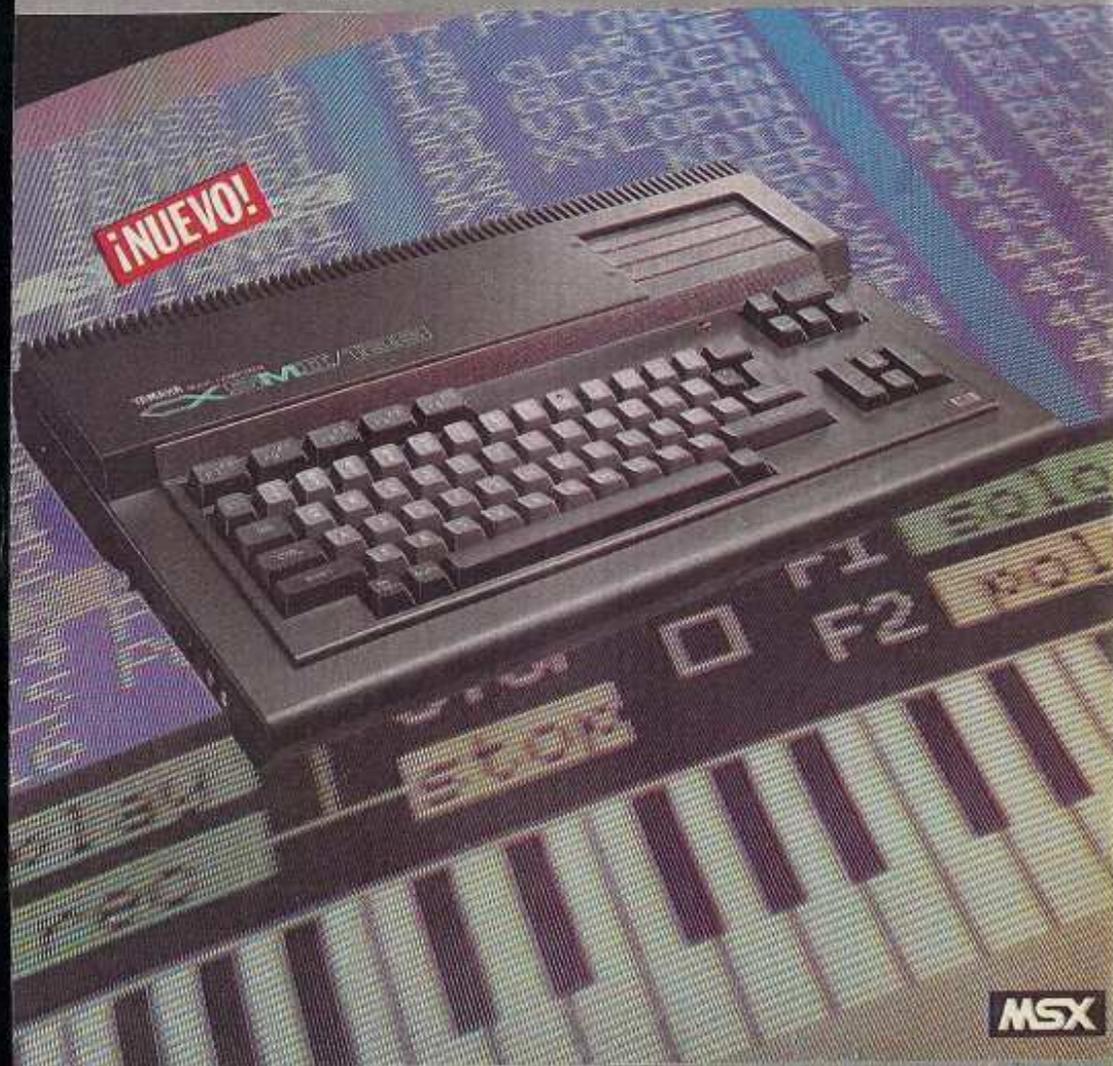
Bueno, pues esto ha sido todo en este ejemplar, esperamos volver a ser leídos pronto, en el siguiente que será un número redondo, a ver si recibimos alguna colaboración por vuestra parte, y podemos hacer que tenga 100 hojas (bueno, que tenga unas cuantas más y nos conformamos).

**Lehenak 46**

# YAMAHA

## XSMM/128

MUSIC COMPUTER



**VAJ**  
**2012**



YAMAHA-HAZEN