



By Javier Clares

© Dakar Soft

¿Qué hizo que el MSX dejara de fabricarse? Opiniones hay para todos los gustos, pero la verdad es que en este mundo capitalista, el fin de nuestro querido ordenador llegó porque la gente dejó de comprar ordenadores MSX con lo que cada vez habían menos usuarios que a su vez compraban menos hardware y software y las compañías que no querían perder dinero, abandonaron al sistema.

¿Pero que hubiera pasado si la gente hubiera seguido comprando ordenadores? Seguramente las compañías hubieran seguido sacando juegos, aplicaciones, ampliaciones, etc. para nuestro MSX y la historia habría cambiado, tanto que hubiese salido adelante el proyecto del MSX3 y hubiésemos estado en condiciones de competir por una cuota de mercado y quien sabe si hoy el MSX no sería el estándar mundial.

Y ahora imagina que pudieras volver al inicio de los años 90, cuando el MSX estaba dando sus últimos coletazos. ¿Serías capaz de en solo dos semanas vender más productos que la competencia de 8 bits (Spectrum/Amstrad/Commodore) y así conseguir que se decidiesen a fabricar el MSX3?

Además, aunque ahora ya hemos ido creciendo y somos más comprensivos con los otros sistemas, también está bien volver a recordar el “pique sano” que teníamos con los otros ordenadores de 8 bits ☺

Pero sobre todo recuerda las palabras que una vez dijo una persona sabia:

**NO PIENSES EN LO QUE
EL MSX PUEDE HACER POR TI
SINO EN LO QUE TU
PUEDES HACER POR EL MSX**

INSTRUCCIONES

El objetivo del juego es conseguir después de 8 días haber vendido más productos que la competencia para que las multinacionales las dejen de apoyar y centren sus esfuerzos en el MSX.

Para poder cumplir esto, al finalizar cada día no tienes que ser el que menos puntos tengas ya que en ese caso las grandes compañías no apoyaran al MSX y estándar estará muerto.

El juego lo puedes cargar desde el diskette tecleando RUN RESDSK.BAS + intro ó desde casete tecleando RUN`CAS:` + intro.

Para empezar a jugar pulsa la barra espaciadora. Si durante el mismo quieres terminar la partida, pulsa F1.

Para activar/coger/dejar cualquier producto tienes que estar sobre las flechas o delante del ordenador, mirando hacia el objeto y pulsar la barra espaciadora. Cuando lleves un objeto, el personaje se pondrá verde, y cuando no lleves nada ira de rojo.

Los productos que aparecen son : Casete, disco 5 ¼ , disco 3 ½ , Joystick, Cartucho Pesadilla, Cartucho Resurrection, Ratón, Disquetera, Pantalla, RAM, MSX y MSX3

En la parte inferior de la pantalla tienes 4 Toshiba HX10 donde iras recibiendo los pedidos. Cuando el signo de interrogación “??” aparezca en la pantalla tienes que pulsar el ordenador para ver que es lo que te piden. No tardes mucho en cumplimentarlo o se irán a la competencia.

En la parte superior están los productos. Una bombilla te dirá si está preparándose (roja) o si está listo (amarilla).

Cuando lo o los tengas tendrás que llevarlos a la mesa para etiquetarlos, después de lo cual los podrás recoger por el lado contrario de la mesa.

Ahora toca llevarlos al box para embalarlos. Las flechas cambiaran a verde cuando este listo para recoger.

Y ya de aquí lo llevaras al coche para que se lo lleve al que realizó el pedido. No olvides ir al ordenador desde el que realizaron el pedido para confirmar el pedido y cobrarlo.

Para ayudarte tienes un pequeño almacén donde puedes dejar productos sin etiquetar. La forma de recuperarlos es según el método fifo (el primero en entrar es el primero en salir)

También dispones de un contenedor donde tirar los productos de la mesa, almacén ó box que no necesites, pero como lleva un proceso posterior de recogida, adecuación y devolución a su lugar de origen, te costará unos puntos.

Al final del día, los productos que hayas preparado y no utilizado también te restaran puntos según esta tabla:

2 puntos por producto listo o generándose.

2 puntos por producto que esté en la mesa de etiquetado.

3 puntos si hay algo en el box.

1 punto por producto que esté en el almacén

4 puntos si hay algo en el camión

A partir del 3 día te aparecerá una sorpresa que te habrá dejado alguien de la competencia que mas vale que no pises.

De la misma forma a partir del 5 día no te interesa que te pille la abeja africanizada.

Y esto es todo lo que necesitas saber para lanzarte a la aventura de la salvación del MSX y posiblemente hacerte un hueco en la historia.

Javier Clares © Dakar Soft
Febrero 2013