



MSX2

FKD FAN



MSX2+

MSX TURBO R

NIHONGIN

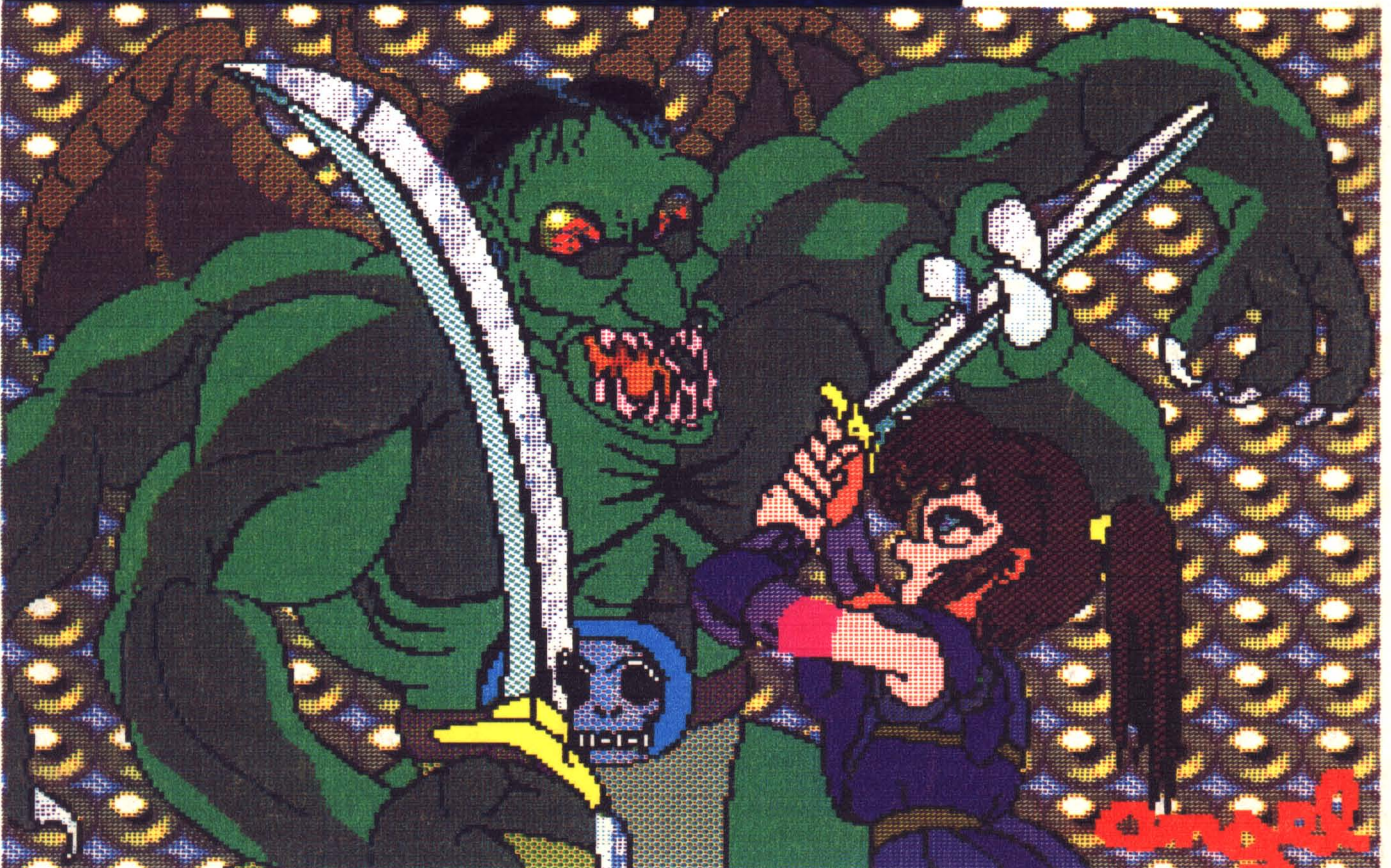
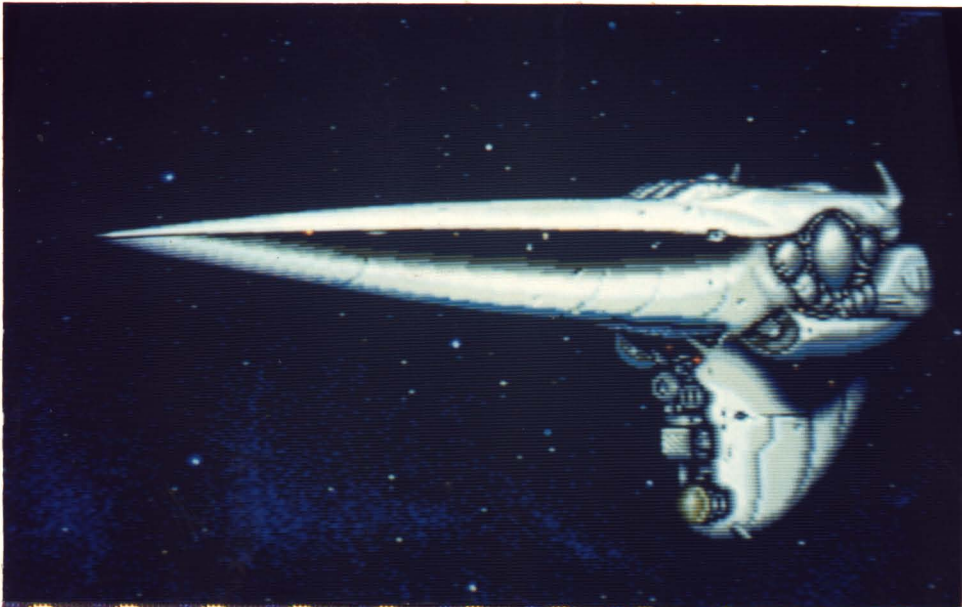
№ 2 NOVIEMBRE 1992

DISC STATION 32#

RAY GUN

SPACE WAR SIMULATION II

RISK CAMPAIGN VERSION II



MSX2

2**F.K.D-FAN
NUMERO****S**

Hola amigos aqui esta el numero dos del fkd-fan esperos que os guste, la verdad es que personalmente creo que es el mejor fanzine echo con msx y dedicado exclusivamente al standar.

Como habeis visto el fanzine a mejorado mucho y por eso y otras cosas se a retrasado tanto, yo tambien dije que se intentaria hacer cada mes cosa que como comprendeis no puedo hacer por una razon que ya e explicado a alguno que me escribio.

NOTICIAS

Tengo buenas y malas noticias empezaremos por las malas:

La mala es que me boi a la mili en febrero y nada mas que a CEUTA a si que me perderais de vista durante un tiempo pero el fanzine lo seguiran haciendo mis amigos de fkd (JOSE MANUEL LOPEZ, JOSE MIGUEL COLLEL & COMP) y quizas sean mas puntuales que yo su direccion es :

JOSE MANUEL LOPEZ
CALLE CALDERS N.3 PISO 2.
08003-BARCELONA

TAMBIEN SI QUEREIS QUE OS CONTESTEMOS VESTRAS CARTAS ENVIAR EL SELLO, SI NO NO SE OS CONTESTARA Y SI PODEIS ENVIAR EL SOBRE TAMBIEN MUCHO MEJOR, OTRA COSA PONER EN EL GIRO POSTAL EL NUMERO DEL FANZINE QUE QUEREIS Y VUESTRO TELEFONO SI TENEIS AL IGUAL QUE EL MODELO DE ORDENADOR QUE TENEIS. EL NUMERO TRES SERA UN ESPECIAL QUE QUIEN QUIERA TENDRA LAS MEJORES FOTOS DE PRINCESS-MAKER A COLOR (TIPO CROMOS DE LA MSX-CLUB FOTOCOPIA COLOR DE BUENA CALIDAD)EL FANZINE COSTARA 500PTS CON GASTOS Y TODO INCLUIDO Y SIN GASTOS 500PTS QUIEN LO QUIERA DE ESTE MODO ENVIAR EL DINERO POR ADELANTADO A LA NUEVA DIRECCION Y SI TENEMOS DINERO VUESTRO I LO QUEREIS AVISARNOS Y SI ALGUIEN QUIERE EL FANZINE NORMAL Y CORRIENTE SOLO TIENE QUE DECIRLO A LA NUEVA DIRECCION.

ESTAMOS INTENTANDO TRADUCIR LAS INSTRUCCIONES DE DANTE 2 AL ESPANOL.

NUESTRO AMIGO RAMON CASILLAS PROPONE UN CONCURSO. QUIEN SE DEDIQUE A HACER UN JUEGO PROPIO NO COPIADO CON EL DANTE 2 SE LE REGALARA UN ORIGINAL CEDIDO POR NUESTRO AMIGO RAMON CASILLAS.

EL MEJOR JUEGO SERA EL QUE SE LLEVE EL PREMIO A SI QUE YA SABEIS AFILAROS LAS TECLAS Y HACER ALGUNA COSA DECENTE, PONER UN COPYRIGT DE VUESTRO CLUB Y DE FKD-SOFT & NIMONGIN Y SI QUEDA BONITO SE ENVIARA A HOLANDA PARA QUE VEAN LO QUE HACEN LOS ESPAÑOLES.

TAMBIEN RAMON CASILLAS TIENE UNA DIRECCION DE UN NUEVO IMPORTADOR QUE VENDE LOS JUEGOS A MITAD DE PRECIO ORIGINALES, SI QUEREIS MAS INFORMACION AL RESPECTO LLAMAR A RAMON CASILLAS

SE AN SUPRIMIDOS LAS NOVEDADES POR FALTA DE ESPACIO PERO SE OYEN RUMORES DE CRAS PENNAT RACE 3 Y KINGS VALLEY 3 TAMBIEN TOWER OF CABIN QUE FKD JUNTO CON DAMIAN PAOLINI Y JOSE MANUEL SANCHEZ MAS Y YO (FRANK MORALES) ESTAMOS ESPERANDO DE JAPON CON MUCHA IMPACIENCIA ?QUE ES?, ?DE DONDE VIENE?, ?CUANTOS DISCOS?, NO SE SABE NADA DE EL PERO SE SOSPECHA DE UNA ESPECIE DE DISC STATION DE MICRO-CABIN PERO SOLO SE SOSPECHA, PERO TODO LO QUE HACE MICRO-CABIN SON MARAVILLAS A SI QUE NO HAY QUE PREOCUPARSE POR EL CONTENIDO DEL PROGRAMA EL PRECIO ES DE 7400\$ INCLUIDO GASTOS DE ENVIO Y TODO Y ES PARA MSX2/2+ & TURBO-R

ANUNCIO

TENGO EL COMPACT DISC
DE ILLUSION CITY INTERSADOS
LLAMAR RAMON CASILLAS
(93) 338-56-44

VENDO TOWER OF GAZZEL
ORIGINAL Y REGALO UNIDAD
DE CASSETTE CARLOS REDONNET
(93) 318-39-21

MERIDIAM

IMPORTADOR DE TODO TIPO MERIDIAM
DE COSAS SOLICITA CATALOGO

TENEMOS TODO Y SI NO TE LO CONSEGUIMOS. **ANUNCIO**

MERIDIAM/ APARTADO 14.848
28000-MADRID

TEL.(91) 711-21-69 CONT.AUTOMATICO

VENDO PHILIPS 8245 CON MUSIC MODULE
SONY F-700 NUEVO Y CARTUCHOS
A 3000 CADA UNO NEGOCIABLES.

IVAN SANDOVAL TEL. 717-95-70 MANANAS.

IVAN SANDOVAL:
NOS ENVIA UNA VALORACION DE NUESTRO FANZINE SIN NISIQUIERA COMPRARLO:

- CORREO MUY VISTO PERO UTIL **CORREO**
- LA OFERTA DE COMPRA-COPIADO DE SOFT TOPE GURU (PERO SI LE COBRAS ALGO POR EL PROGRAMA QUIE TU AS IMPORTADO LA OFERTA YA NO ES TAN GUAY COMO EL CREIA)

- NEWS LAS MEJORES QUE HE VISTO (GRACIAS)
- TRUCOS PON LOS CON LETRA MAS PEQUENA Y TE CABBERAN MAS (RECUERDO QUE PUSE DE MOMENTO NO TENEMOS MAS TRUCOS ENVIAR ALGUNO Y APROVECHE EL ESPACIO PARA LAS DIRECCIONES DE HOLANDA)

- LA CALIDAD DE IMPRESION PESIMA (SI TE REFIERES A LA PORTADA A COLOR TE DOI LA RAZON PERO AL RESTO DE FANZINE NO POR QUE ES MUY DISTINTO USAR LAS FUENTES DE LA IMPRESORA LETRAS STANDAR A TENER UNA LETRAS ORIGINALES A UN PERDIENDO UN POCO DE RESOLUCION).

- MEJORA LOS COMENTARIOS DE LOS JUEGOS (NO SE A QUE TE REFIERES PERO CREO QUE ES POR EL COMENTARIO DE LUCHA CON DIOS UN POCO DIFICIL DE LEER TIENES TODA LA RAZON PERO TAMBIEN FUE EL PRIMER NUMERO MIRA EL DOS Y LLORA).

- UTILIZA MEJOR EL ESPACIO DEL FANZINE (TE REFIERES POR EL CONTENIDO O POR QUE NO OCUPA TODA LA HOJA SI ES POR EL CONTENIDO TE DOI ALGO DE RAZON PERO SI ES POR QUE NO OCUPA TODA LA HOJA ES PROBLEMA DE LA IMPRESORA Y YO NO ME VOY A COMPRAR UNA IMPRESORA LASER O POR EL ESTILO PARA HACER UN FANZINE QUE SE VENDE 40-60 EJEMPLARES NUMERO 1 Y 20-40 NUMEROS DOS QUE ADEMÁS NO ME GANO MI UN DURO , LA SOLUCION SERIA COBRAR MAS CARO EL FANZINE ASI SE PODRIA IR MEJORANDO EL FANZINE PERO LA GENTE NO ESTA DISPUESTA A COLABORAR SI LE DICES DE COBRAR 310PTS POR UN FANZINE Y PREFIEREN FOTOCOPIARSELO Y QUE DESAPAREZCA EL MSX POR UN PAR DE GILIPOLLAS QUE SON UNOS PESETEROS A QUIEN NO LE GUSTE LO QUE HE DICHO MALA SUERTE PERO HABECES HAY QUE SER TAJANTE CON ESTA GENTE POR EJEMPLO NUESTRO AMIGO

ELVIS GALLEGOS TRIAS HIZO EL PRIMER EJEMPLAR DE SU FANZINE Y YA LO HA DEJADO POR FALTA DE VENTAS ESTO ES POSIBLE POR FAVOR DONDE VAMOS A LLEGAR, YO NO QUIERO DECIR NOMBRES PERO HE VISTO EN CASA DE UN AMIGO TU FANZINE FOTOCOPIADO PERO PARA QUE VEAS QUE CONTRIBULLO CON LA GENTE .TE LO COMPRO A IGUAL QUE A RAMON LE COMPRABA DOS EJEMPLARES CADA MES DEL MISMO NUMERO PARA MI. **ELVIS PERDONA POR LO DEL ANUNCIO DE TU FANZINE PERO SE LO DIRIAS A RUBEN Y EL A MI NO ME LO DIJO SI NO TE ASEGURO QUE TE LO HUBIESE PUESTO EN MI FANZINE PERO SU- PONGO QUE HAS HECHO EL NUMERO UNO Y SI ALGUIEN TE LO QUIERE COMPRAR AQUI TIENE TU DIRECCION:**

ELVIS GALLEGOS TRIAS
C/BULLIDORS N.6
17007-DOMENY
GIRONA

**F.K.D
E.K.D**



MSX X2M W2X XSW



F.K.D. - FAN SUMARIO

REDACCION

PEQUEÑA INTRODUCCION

NOVEDADES

SOFT & HARD JAPONES, HOLANDES, ESPAÑOL etc...

CORREO

CARTAS & SUGERENCIAS, DIRECCIONES etc...

TRUCOS

PASSWORDS, TECLAS OCULTAS etc...

COMENTARIOS

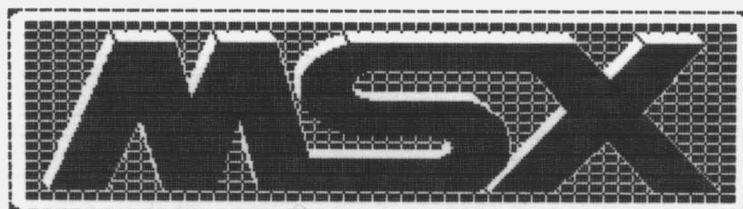
COMENTARIOS DE JUEGOS

ANUNCIOS

COMPRA & VENTA etc...

OTROS

EN ESTA SECCION SE HABLARA DE TODO UN POCO



DIRECTOR EJECUTIVO:

FRANK MORALES

COLABORAN

RAMON CASILLAS, ANGEL CORTES, ANGEL
CULLA, PABLO MARTIN, JOSE MIGUEL (EL
GUARDAESPaldas), FRANCISCO JESUS MARTOS
Y RAMON BENITEZ



STUDIOS F.K.D-FAN & F.K.D-SOFT

F.K.D-FAN
CALLE LA MERCED 36 1-2
BARCELONA (08002)
ESPAÑA

F.K.D-SOFT
GRAN VIA CORTS CATALANES 924 6-3
TEL/ 307-15-21 BARCELONA (08018)
ESPAÑA

EL PRECIO DEL F.K.D - FAN ES DE 250PTS SIN GASTOS DE ENVIO 310PTS CON GASTOS DE ENVIO.

**UN SALUDO DE
F.K.D - FAN & F.K.D - SOFT
Y DE TODOS LOS QUE LO COMPONEN.
A DE LODOS DE ONE FO CONDORER**

PRIMEROS AUXILIOS PARA LOS USUARIOS DE



COMPATIBILIDAD :

Para garantizar la total compatibilidad con las generaciones anteriores, el nuevo MSX TURBO-R sigue incorporando el procesador 286 y el MSX-DOS 1.0, pues aunque el nuevo procesador R800 y la versión 2.03 del MSX-DOS son compatibles con ellos y netamente superiores, esos mismos avances pueden hacer surgir algún inconveniente.

Por ejemplo, un programa basic temporizador para los 3'58 MHZ del 286 puede ir demasiado rapido con la velocidad cuatro y cinco veces superior del R800, o un programa que utilice la memoria paginada y haga accesos a disco, cosa que bajo MSX-DOS1 no da ningún problema, puede tenerlos funcionando bajo MSX-DOS2 ya que esta nueva versión usa y gestiona esa memoria también. Para evitar este tipo de incompatibilidades, en la iniciación puede configurarse el ordenador para que trabaje con 286 y MSX-DOS1: lo hará de forma automática si encuentra en la unidad un disco formateado con MSX-DOS1, o si no de forma manual manteniendo pulsada la tecla "1".

NUEVOS COMANDOS DEL BASIC 4.0.

- Digitalización de sonido:
CALL PCMREC(@ DIRECCION INICIAL, DIRECCION FINAL, FRECUENCIA DE MUESTREO ([I NIVEL DE DISPARO] [I COMPRESION DE SILENCIOS] [, S]))

o bien
CALL PCMREC(NOMBRE DE MATRIZ, I NUMERO DE BYTES) , FRECUENCIA DE MUESTREO, ([I NIVEL DE DISPARO] , [I COMPRESION DE SILENCIOS]))

- Reproducción de sonido digitalizado:
CALL PCMPLAY(@ DIRECCION INICIAL, DIRECCION FINAL, FRECUENCIA DE MUESTREO, [, S])

o bien
CALL PCMPLAY (NOMBRE DE MATRIZ, [I NUMERO DE BYTES] , FRECUENCIA DE MUESTREO)

- Frecuencia de muestreo (A mayor frecuencia, mayor calidad, pero consumiendo mas memoria) :

0= 15'75 Khz. Para digitalizar a esta frecuencia es necesario estar usando el R800, no así para reproducir.

1= 7'875 Khz.
2= 5'25 Khz.
3= 3'9375 Khz.

- Nivel de disparo (0-127): La digitalización no empieza hasta que la señal de entrada alcance el nivel (amplitud, volumen) de disparo. El valor por defecto es 0 (comienza inmediatamente).

- Compresión de silencios: por defecto se supone desactivada (0), si esta activa (1), los espacios con señal cercana a CERO son comprimidos sin gastar casi memoria.

- S : Las direcciones dadas son de VRAM.

Nombre de matriz: Debe ser una matriz numerica. La digitalización se almacena en ella byte a byte desde su inicio. Numero de bytes: Por defecto se supone la longitud en bytes de la matriz completa. Se pueden poner menos bytes, pero no mas (da error).

Ejemplos:

_ PCMREC (@ &H1800, &HFFFF, 1, 100, 5): _ PCMPLAY (@ &HC000, &HFFFF, 0, 5)

Digitaliza a 7'875 KHZ. Introduciendo los datos en las direcciones &H1800-&HFFFF de la VRAM. La digitalización no empieza hasta que la señal de entrada alcanza nivel 100. Luego se reproduce el final de lo digitalizado a 15'75 KHZ. (EFECTO DE VOZ DE PITUFO).

_ PCMREC (X!, 10000, 0): _ PCM PLAY (@ VARPTR (X!(0)), VARPTR (X!(0)) - 9999, 0)

Digitaliza a 15'75 KHZ. (Si esta usando el 286 dara error), introduciendo los datos en la matriz de simple precisión X!. Puesto que cada variable de simple precisión ocupa 4 BYTES, la matriz debe tener al menos 2500 elementos para que el numero de BYTES (10000) no provoque error. Los silencios intermedios serán comprimidos. La segunda instrucción es del todo equivalente a _ PCMPLAY (X!, 10000, 0): reproduce a 15'75 KHZ. 1000 BYTES a partir del inicio de la matriz X!.

ESPERA DE MILISEGUNDOS:

CALL PAUSE (N)

Ejemplo:
CALL PAUSE (60000) - ESPERA DURANTE UN MINUTO -

NUEVOS COMANDOS DEL DISK BASIC 2.03.

- Cambio de directorio: CALL CHDIR (< CADENA)
- Crear un directorio: CALL MKDIR (< CADENA)
- Borrar un directorio (debe estar vacío): CALL RMDIR (< CADENA)

< CADENA > es un especificador de "RUTA" idéntico al usado en MS-DOS o en MSX-DOS, por ejemplo:

.. Al directorio padre del actual: CALL CHDIR ("..") cambia a ese directorio .

• B: LENGUAJE & PASCAL - Desde el directorio actual al drive B: , pasamos al directorio "lenguaje" y especificamos la entrada "pascal"

_ MKDIR ("B: LENGUAJE & PASCAL") Crea un directorio llamado así en el lugar descrito. (EN EL SET DE CARACTERES JAPONESES, & - SIGNO DEL YEN- SUSTITUYE A LA BARRA INVERTIDA \ USADA EN EL MS-DOS).

& UTILIDAD & LENGUAJE - Desde el directorio raíz, pasamos al directorio "UTILIDAD" y especificamos la entrada "LENGUAJE" : _ RMDIR ("& UTILIDAD & LENGUAJE ") borrará el directorio llamado así en el lugar descrito, siempre que este vacío.

• CAMBIO DE LA UNIDAD POR DEFECTO: CALL CHDRY (< CADENA > , < CADENA >) ES UN ESPECIFICADOR DE UNIDAD (A: , B: , ...).

• CREACION DE UN DISCO RAM: CALL RAM DISK (N. DE KS UTILIZADO). EL DISCO RAM SE UTILIZA EN LA UNIDAD H: Y ES COMO CUALQUIER DISCO FISICO (TENIENDO ESTO, MEJOR OLYIDARSE DE CALL MEMINI Y SUS LIMITADAS POSIBILIDADES). LA UNICA DIFERENCIA ES QUE SE MANEJA EN CLUSTERS DE MEDIO K, ASI QUE PARA SABER LOS KS LIBRES HAY QUE HACER DSXF(8) / 2 . EJEMPLO:

_ RANDISK (5000) CREA UN DISCO RAM CON TODA LA MEMORIA DISPONIBLE HASTA UN TAMAÑO DE

PRIMEROS AUXILIOS PARA LOS USUARIOS DE



5000 Ks. SI NO HAY TANTA MEMORIA, LO CREA LO MAYOR POSIBLE.

• **CALL SYSTEM.** ESTE COMANDO HA SIDO AMPLIADO PARA QUE CON EL SE PUEDAN EJECUTAR DESDE BASIC INSTRUCCIONES DEL INTERPRETE DE COMANDOS DEL MSX-DOS2. EJEMPLO: **SYSTEM ("DIR")** CARGARA EL INTERPRETE DE COMANDOS, EJECUTARA LA INSTRUCCION DIR Y VOLVERA AL BASIC DIRECTAMENTE.

• **FILES.** SE LE HA AÑADIDO LA OPCION **_L** CON LA CUAL SE CONSIGUE UN RESULTADO SIMILAR A DIR (APARECEN LONGITUD, FECHA, ETC. DE CADA FICHERO). FILES "N:EXTCOMX.COM", **_L** MUESTRA DETALLADAMENTE LOS FICHEROS **.COM** EN EL DIRECTORIO "EXTCOM" DE LA UNIDAD **H:** (DISKRAM). COMO ES EVIDENTE, ESTAS ESPECIFICACIONES DE "RUTA" PUEDEN USARSE EN CUALQUIER INSTRUCCION DEL BASIC DONDE ANTES SOLO SE PODIA ESPECIFICAR UNIDAD Y FICHERO.

- **INTERPRETE DE COMANDOS DEL MSX-DOS2.** (FICHEROS MSX-DOS2.SYS + COMMAN2.COM).

EL INTERPRETE DE COMANDOS INCORPORA UN COMPLETO SISTEMA DE AYUDA "ON LINE" MEDIANTE LA INSTRUCCION **HELP** QUE ACLARA CUALQUIER DUDA SOBRE SINTAXIS Y POSIBILIDADES DE LOS COMANDOS, ASI QUE SOLAMENTE SE DARA UNA SOMERA DESCRIPCION DE ALGUNA DE LAS NOVEDADES:

• **ASSING :** Especifica atributos de los ficheros : escondido, proteccion contra escritura, proteccion contra lectura.

• **CHDIR (CD) :** Cambia de directorio.

• **DISKCOPY :** Copia por sectores un disco completo.

• **FIXDISK :** Modifica un disco formateado con MSX-DOS.1 para que pueda autoejecutar el interprete de comandos de MSX-DOS.2.

• **KMODE :** Para seleccionar un modo de pantalla de caracteres japoneses gestionado por el KANJI-DRIVER.

• **MKDIR (MD) :** Crea un directorio.

• **MOVE :** Mueve ficheros (los copia y los borra de donde estaban).

• **MYDIR :** Lo mismo pero con directorios (los coloca en otro lugar del arbol de directorios).

• **PATH :** Especifica todos los sitios por donde el sistema buscara un comando externo (fichero .COM o .BAT) sino lo encuentra en el directorio actual.

• **RANDISK :** Crea un disco RAM en la unidad **H:**.

• **RMDIR (RD) :** Borra un directorio (si esta vacio).

• **RMDIR :** Cambia de nombre el directorio.

• **UNDEL :** Recupera ficheros borrados recientemente (si los datos no han sido sobrescritos).

• **VOL :** Asigna un nombre al disco, nombre que aparecera en la cabecera de los listados del directorio.

• **XDIR :** Similar a DIR pero muestra todos los ficheros del disco en sus respectivos directorios, mostrando la estructura de estos.

- CODIFICACION DEL SONIDO DIGITALIZADO :

La señal analogica de entrada se discretiza (se clasifica, se hace digital) en niveles desde -127 hasta +127, codificados en un byte en exceso 128 -es decir, el nivel -127 se codifica como -127+128=1, el nivel cero como 0+128=128, y el +127 como 127+128=255. El codigo 0 no es usado por tanto para representar ningun nivel de la señal, y se emplea para la compresion de silencios: cuando la rutina de reproduccion de sonido encuentra un byte 0, el siguiente byte indica cuantos ciclos ha de pasar sacando señal nula. Es decir, los bytes 0 y 115

equivaldran a 115 bytes 128 (128 es la codificacion de la señal nula o de nivel cero).

- NUEVAS LLAMADAS DE LA BIOS:

Las entradas o salidas con interrogantes o con dos opciones separadas por barra son FLAGS: 0=no (primera opcion) y 1=si (segunda opcion).

• **CHGCPU (&H180)** cambio de procesador.

ENTRADA: A= X00000XX
 LL-MODO
 ?ACTUALIZAR EL DIODO INDICADOR?

Los modos son: 0=280, 1=R800, 2=R800 con DRAM. El modo DRAM consiste en que los 32 Kb de la ROM principal, los 16 Kb de SUB-ROM y los 16 Kb bajos del Kanji driver son copiados en las 4 ultimas paginas de la RAM principal que trae el ordenador (DRAM), que son puestas fuera de servicio. Los accesos a esas ROMs son desviados a estas paginas de DRAM, lo que supone una mayor velocidad al ser los accesos a DRAM mas rapidos que los accesos a ROM.

• **GETCPU (&H183)** Informa sobre el procesador actual.

. ENTRADA : ninguna.

. SALIDA : A= modo (igual que en CHGCPU).

. MODIFICA : F

• **PCMPLAY (&H186)** Reproduce sonido digitalizado.

ENTRADA : A= X00000XX
 LL-FRECUENCIA DE MUESTREO
 RAM PRINCIPAL/VRAM

EHL = Direccion inicial.

DBC = Longitud.

. SALIDA : Flag de acarreo = error ?

A=Causa del error (si lo hubo).

EHL = Direccion en que ha terminado

la reproduccion.

. MODIFICA : Todos los registros.

Los registros E y D solo se tienen en cuenta si los datos estan en VRAM (bit 7 de A activado). Las frecuencias de muestreo son: 0=15,75 Khz., 1=7,875 Khz., 2=5,25 Khz., 3=3,9375 Khz., y las posibles causas de error: 0=parametros incorrectos, 1=se pulso la tecla STOP.

• **PCMREC (&H189)** - digitaliza sonido.

Entrada: A YXXXXXX
 LL-FRECUENCIA DE MUESTREO
 ?COMPRESION DE SILENCIOS?
 NIVEL DE DISPARO
 RAM PRINCIPAL/VRAM

EHL: direccion inicial

DBC: longitud

Salida: flag de acarreo=error?

A=causa del error(si lo hubo)

EHL=direccion en que ha terminado la

reproduccion

Modifica: todos los registros

Las entradas y salidas son similares a las de PCMPLY. El nivel de disparo es multiplicado por 8 (de hecho, se hace un AND &h78) para obtener 0,8,16,...120.

- **LLAMADAS SUPRIMIDAS DEL BIOS.** Al carecer el Turbo R de interface de cassette, todas las llamadas relacionadas con su manejo: TAPION(&HE1), TAPIN(&HE4), TAPIOF(&HE7), TAPPOON(&HEA), TAPOUT(&HED) y TAPPOOF(&HF0) devuelven el flag de acarreo activado(=error), y STMOTR(&HF#) para manejar el rele del motor tampoco hace nada. Tambien se ha suprimido el uso del paddle o joystick analogico y del lapiz optico: la llama GTPDL(&HDE) y las funciones de 8 a 11 en las

PRIMEROS AUXILIOS PARA LOS USUARIOS DE



(llamadas GTPAD(&HDB) y NEWPAD(&HIAD) en la SUBROM) devuelven siempre 0.

- **NUEVOS COMANDOS DEL PROCESADOR R800.**
 • Comandos de transferencia, aritmeticos y logicos usando los registros de 8 bits IXalto, IXbajo, IYalto, IYbajo.

• IN(c). Lee el port de I/O apuntado por el registro c, y modifica los flags de acuerdo con lo leído, pero sin meter el dato en ningun registro.

Estos comandos existen de hecho en el procesador Z80, aunque no sean "oficiales" y hay programas que los usan. El R800 los incorpora de manera oficial tanto por las posibilidades que anaden como para mantener la compatibilidad con todo el software de Z80.

MUL A, B MUL HL, BC
 MUL A, C MUL HL, SP
 MUL A, D
 MUL A, E
 MUL A, A

Estos comandos de multiplicacion sin signo si son exclusivos del R800. Las multiplicaciones de 8 bits almacenan el resultado en HL, y las de 16 en el par DE, HL. Los flags S y P/V son puestos a 0, y Z y C varian segun el resultado de la operacion.

- **COMO PROGRAMAR LOS NUEVOS COMANDOS DEL R800 EN LENGUAJE ENSAMBLADOR DE Z80**

```
LD IXlow, 23        =    DEFB &HDD
                    LD L, 23
ADD A, IYhigh      =    DEFB &HFD
                    ADD A, H
```

En general, cualquier comando de transferencia, aritmetico o logico con los registros H o L se transforma en otro similar con IXhigh o IXlow anteponiendo un byte &HDD, o con IYhigh o IYlow anteponiendo &HFD.

IN (c) = DEFW &H70ED

Los anteriores comandos, como queda dicho, se pueden ejecutar en un Z80. Los que solo se pueden usar en R800 son:

```
MUL A, B            =    DEFW &HC1ED
MUL A, C            =    DEFW &HC9ED
MUL A, D            =    DEFW &HD1ED
MUL A, E            =    DEFW &HD9ED
MUL A, A            =    DEFW &HF9ED
MUL HL, BC          =    DEFW &HC3ED
MUL HL, SP          =    DEFW &HF3ED
```

- **ASIGNACION DE LOS PORTS DE I/O EN EL MSX-TURBO R.**

- 7C-7D - OPLL(Sonido FM)
 - D8-D9 - KANJI ROM, FONT 1
 - 80-87 - RS-232C
 - DA-DB - KANJI ROM, FONT 2
 - 90-93 - IMPRESORA
 - DC - EXPANSION DE LA KANJI ROM
 - 98-9B - VDP
 - E4-E5 - CONTROL CAMBIO DE PROCESADOR Y MODO
 - A0-A2 - PSG
 - E6-E7 - RELOJ DEL SISTEMA
 - A4-A5 - CONVENSOR D/A(Sonido PCM)
 - F4 - ESTADO DE RESET
 - A7 - CONTROL DE LA TECLA DE PAUSA Y DIODOS
- INDICADORES
- A8-AB - PPI
 - F5 - ACTIVACION DE PERIFERICOS
 - AC-AF - MSX-ENGINE(Funcionamiento interno)
 - F6-F7 - CONTROL DE LA SEÑAL AV
 - B4-BF - CHIP DE RELOJ
 - FC-FF - MAPEADOR DE MEMORIA

- **USO DE LOS NUEVOS PORTS.**

• Conversor D/A

Port A4; escritura: **XXXXXXXX**

NIVEL DE SEÑAL GENERADA POR CONVENSOR D/A. ESTA CODIFICADO *

* COMO SE SEÑALO POSTERIORMENTE, EN EXCESO 128.

Lectura: **000000XX**

CONTADOR. SE INCREMENTA CADA 63'49MICROSEGUNDOS (VA A 15'75KHZ.). CADA VEZ QUE SE ESCRIBE UN DATO EN EL PORT SE PONE A 0.

Port A5: **X00XYXYX**

SELECTOR DE MODO. 1: SOLO FUNCIONA EL CONVENSOR D/A (MODO REPRODUCCION). 0: FUNCIONA TAMBIEN EL REGISTRO DE RETENCION DE SEÑAL Y EL COMPARADOR (MODO DIGITALIZACION).

ACTIVA/DESACTIVA LA SEÑAL DE SONIDO DE TODO EL SISTEMA.

ACTIVA/DESACTIVA EL FILTRO DE LA SEÑAL DE ENTRADA.

SELECCIONA EL ORIGEN DE LA SEÑAL DE ENTRADA. 1: MIC. EXTERNO 0: CONVENSOR D/A.

ACTIVA/DESACTIVA LA RETENCION DE SEÑAL

COMPARADOR (SOLO LECTURA). 1: LA SEÑAL GENERADA POR EL CONVENSOR D/A ES MENOR QUE LA SEÑAL RETENIDA. 0: LA SEÑAL GENERADA POR EL CONVENSOR D/A ES MAYOR QUE LA SEÑAL RETENIDA

• Control de la tecla de pausa y diodos indicadores.

Port A7; escritura: **X000000X**

ACTIVA/DESACTIVA LA LUZ DEL INDICADOR DE PAUSE.

ACTIVA/DESACTIVA LA LUZ DEL INDICADOR DEL R800.

Lectura: **0000000X**

N. DE VECES QUE SE HA PULSADO PAUSE (PAR O IMPAR).

• Reloj del sistema. Los ports E6 y E7 forman un contador de 16 bits que se incrementa cada 3,911 microsegundos(va a 256,69 KHz.). Escribiendo en el port E6, el contador se pone a 0.

- **PARTICULARIDADES DEL A1-GT.**

• Comandos adicionales del basic 4.1.

CALL AUDREG (<numero de registro>, <valor>)

Para escribir directamente en los registros del OPLL.

Los numeros de registro existentes son: 0-7, 14- 24.

PRIMEROS AUXILIOS PARA LOS USUARIOS DE MSX TURBO

32-40 y 48-56. Los registros son solo de escritura, pero puede saberse el valor que se ha escrito en cualquiera de ellos leyendo la posición de memoria &HF9C0+numero de registro.

CALL MDR (<nivel del bass drum>, <nivel del snaredrum>, <nivel del tamtam>, <nivel del cimbale>, <nivel del hihat>) Ritmos via MIDI. El nivel de cada percusion varia de 0 a 127. Por supuesto la instruccion solamente tiene efecto si hay un sintetizador conectado.

Ambas instrucciones funcionan solo despues de haber hecho CALL MUSIC.

• Ports de manejo del interface MIDI. Son E8-EA, EC Y EE-EF, pero no tengo informacion sobre su uso.

COMO EJECUTAR PROGRAMAS DE GENERACIONES ANTERIORES USANDO EL R800.

En primer lugar hay que salir al BASIC con la configuracion 280-MSX.D051. Luego se ejecutalo siguiente:

```
POKE &HFA00, &H3E
POKE &HFA01, &H82
POKE &HFA02, &HC3
POKE &HFA03, &H80
POKE &HFA04, &H01
DEFUSR=&HFA00
?USR(0)
```

Para ejecutar con R800 programas que usen la memoria paginada, puede ser necesario cambiar el valor del segundo poke por &H81 para que no se active el modo DRAM, ya que al eliminar este 4 paginas de RAM puede que el programa no funcione. Ahora el R800 estara activo y cualquier programa que se ejecute funcionara a mas velocidad. Si el programa es de disco, se ejecuta con el conocido truco:

```
POKE &HF346,1,_SYSTEM
```

Normalmente las musicas FM no se oiran correctamente debido a la alta velocidad de escritura en los ports del OPLL. Tambien algun acceso a disco podra dar error, aunque raramente.

COMO HACER SONAR SONIDO DIGITALIZADO SIN CORTAR LA MUSICA.

Este es el mayor inconveniente de la rutina PCMPLOY y por ende de la instruccion BASIC CALL PCMPLOY: para evitar distorsiones en el sonido reproducido la rutina no atiende interrupciones durante el proceso de manera que las musicas FM, PSG o SCC que esten sonando quedan estaticas hasta que el sonido PCM termina(puesto que son actualizadas mediante interrupciones). La solucion seria una rutina que aun a costa de perder calidad en el sonido PCM, permita interrupciones durant el proceso (como en la presentacion del programa "SEED OF DRAGON"). He aqui esa rutina:

```
PCMGO: PUSH BC
LD C,A
RES 7,C ; n.de pasos de contador por ciclo
RLCA
LD A,3
OUT (&HA5),A ; modo de reproduccion,
sonido activado
JR C,VRMPPLY ;si el bit 7 de A estaba a 1,
datos en VRAM
```

```
RAMBYT: LD A,(HL) ;ciclo principal con datos en RAM
INC HL
OR A
JR Z,RAMSIL ;codigo de silencio comprimido
CALL PCMOUT
```

```
RAMCNT: DEC DE
LD A,D
OR E
JR NZ,RAMBYT
```

```
RAMEND: POP BC
RET
```

```
RAMSIL: DEC DE ;expansion de silencios con
datos en RAM
```

```
LD A,D
OR E
JR Z,RAMEND ;si era el ultimo byte, termina
LD B,(HL) ;n. de ciclos en silencio(1-256)
INC HL
CALL SILOUT
```

```
JR RAMOUT ;vuelve al ciclo principal
VRMPPLY: CALL &H16E ;prepara al VDP para leer a
partir de la direccion HL de VRAM
VRMBYT: IN A,(&H98) ;ciclo principal con datos
en VRAM
```

```
OR A
JR Z,VRMSIL ;codigo de silencio comprimido
CALL PCMOUT
```

```
VRMCNT: DEC DE
LD A,D
OR E
JR NZ,VRMBYT
```

```
VRMEND: POP BC
RET
```

```
VRMSIL: DEC DE ;expansion de silencios con datos
en VRAM.
```

```
LD A,D
OR E
JR Z,VRMEND ;si era el ultimo byte,termina
IN A,(&H98)
LD B,A ;n. de ciclos en silencio(1-256)
CALL SILOUT
JR VRMCNT ;vuelve al ciclo principal
SILOUT: LD A,&H80 ;codigo de la senal de nivel cero
(silencio)
```

```
CALL PCMOUT
DJNZ SILOUT
RET
```

```
PCMOUT: OUT (&HA4),A ;CODIGO DE SENAL AL
CONVERSOR D->A
```

```
DI
OUT (&HE6),A ;reloj del sistema a cero
WAITC: IN A,(&HE6)
CP C
JR C,WAITC ;espera C pasos de reloj
EI
RET
```

Parametros de la rutina PCMGO: HL=direccion inicial, DE=longitud, bit 7 de A=RAM principal/VRAM, bits 6-0 de A=n. de pasos del reloj del sistema por cada ciclo. Las rutinas PCMREC y PCMPLOY usan para sincronizacion el contador del port A4 en lugar del reloj del sistema; la calidad asi es mas perfecta pero hay solo cuatro posibles frecuencias. Esta rutina PCMGO permite un rango de frecuencias mucho mas continuo: la equivalencia con las cuatro frecuencias estandar seria 14 por ciclo, aprox. 15,75 Khz., 30 pasos aprox. 7,875 Khz., 46 pasos aprox. 5,25 Khz., 62 pasos aprox. 3,9375 Khz.

DIGITALIZACIONES PCM DE LARGA DURACION.

Utilizando la memoria paginada del ordenador (256K en el A15T, 512 en el A1GT) se pueden lograr digitalizaciones de un minuto o mas. Un programa en BASIC ilustra sobre el metodo:

```
1 DEFINT A
2 FOR A=1 TO 9:OUT
&HFE,A,_PCMREC(@&H8000,&HBFFF,0):NEXT
3 FOR A=1 TO 9:OUT
&HFE,A,_PCMPLOY(@&H8000,&HBFFF,0):NEXT
4 A=ASC(INPUT$(1)):IF A=32 THEN 3 ELSE IF A=13 THEN 2
```

En los 512K del A1GT, el bucle for puede llegar hasta 25. Las 4 ultimas paginas del mapeador estaran fuera de servicio por el modo DRAM, y las dos anteriores las usa el MSX-D052 para sus variables; es por eso que aunque el A15T tenga paginas de memoria hasta 15 y el A1GT hasta 31, no se deben usar las 6 ultimas.

Por supuesto para que el programa funcione, antes hay que trasladar el area del BASIC a C000 para que los OUT &HFE no interfieran:

```
POKE &HF677,&HC0
POKE &HC000,0
NEW
CLEAR
```

COMENTADO POR: F. JESUS MARTOS
TECLEADO POR: JOSE MANUEL LOPEZ,
JOSE MIGUEL COLLELL, MARC & JAUME,
FRANK MORALES, JORDI NAVALES.
MAQUETACION DE :
FRANK MORALES
FOTOS DE : ?????????????

FINAL DISK STATION # 32 **FINAL CHAPTER** **KANJI**



ディスクステーション **Disc station** **MSX 2 MSX 2+**

完全限定販売!!! **DS** **ファイナルパーティー**

MSX 2 MSX 2+ **MSX 2 MSX 2+** **MSX 2 MSX 2+**

CDはキタコ 8,800

DISCO A.

En el primer apartado encontraremos otra aventura de "HERO" que en este caso se convertira en "JUMP HERO". En este caso tendra que escalar una montaña a través de plataformas en las que en algunas de ellas encontrara una sorpresita. Este juego promete ser divertido.

En el siguiente apartado empezando por la izquierda encontramos una demo de un juego de FAMILY SOFT que por desgracia no sabemos su nombre para los que estuvieran interesados, pero parece ser un AVG " ..." con unos graficos bien definidos.

En el proximo apartado nos ofrece otra gran aventura de "HERO" que en este caso si alguien se ha viciado con el "RUNE MAZE"; que ahora mismo no recuerdo en que Dis Station sale; este sigue el mismo planteamiento. Para los que no lo sepan digamos que en esta aventura se encuentra con "barras" que tendra que mover, formando un cuadrado con la intencion de atrapar o eliminar a los enemigos.

Tambien en el siguiente apartado encontramos a la "HUMING BIRD SOFT" hablando de sus productos, por supuesto esta informacion esta en Kanji. En este disco encontraremos diversos juegos en basic presentados por la MSX-FAN, MSX MAGAZINE y claro esta que en uno de estos apartados se encuentra los propios programas en basic de COMPILE.

DISCO B.

Lo primero que podemos encontrar en este disco es un divertido juego en el cual en este caso "HERO" hace de enemigo bailarín, mientras que el protagonista es una rana. La mision de esta sera recoger objetos en un estanque sin ser atrapado.

Tambien en otra seccion de este disco encontraremos una curiosa Base de Datos de COMPILE (DISC STATION), la

NOMBRE:	TIPO:
DISC STATION #32 FINAL	DISC REVISTA
COMPANIA:	COMPANIA:
COMPILE	COMPILE
FORMATO:	FORMATO:
3.5" 2DD	3.5" 2DD
SISTEMA:	SISTEMA:
MSX2/2+	MSX2/2+
MSX-MUSIC	MSX-MUSIC

cual nos indica en que Disc Station podemos encontrar las BGV, ciertos juegos, etc ...

En los apartados restantes de este disco nos encontraremos con la tipica informacion en Kanji.

DISCO C.

Nada mas empezar por la 10 seccion empezando por arriba encontramos la ultima aventura de "HERO" en la que consistira en destruir tanques, llevando el encima el ultimo grito en tecnologia armamentistica en tanques.

Y como siempre no podra faltar la seccion "ART GALLERY" que en este caso en su despedida lo hace con un "ART GALLERY FINAL ESPECIAL", en el encontraremos los mejores dibujos de todo tipo de tamaños. En los restantes apartados de este disco encontramos la tipica informacion en Kanji.

DISCO D.

Y ya en el ultimo disco compile se despide con un extraordinario juego RPG. LABERINTICO "GREEN CRYSTAL" que a los que les gusta "RIDE THE DEMON OF THE TALE 1,2,3" este sigue la misma norma en similitud.

COMENTADO POR: DAVID BAENA
TECLEADO POR: JOSE MANUEL LOPEZ
FOTO DE: RAMON CASILLAS
MAQUETACION DE: FRANK MORALES

RAYGUN es quizas el mejor juego de ELF pero tiene que mejorar mucho para tener la fama de ALICE SOFT i TECNOPOLIS SOFT a delante con el comentario.

CONTROLES:

Cursores para mover nuestro personaje.
Return para ejecutar los distintos menus del juego.
F1 para acceder al menu del juego o para pasar la demo del principio.

MENUS DEL JUEGO:

Hay tres menus en el juego, el que sale cuando pulsas F1, el que sale cuando te encuentras a un enemigo y el que te encuentras de vez en cuando en algunas pequeñas zonas de agua (lagos...) a lo largo del camino.

En el primero te salen cinco opciones:

1. Informacion del juego (en japonés)
2. Examinar (imprescindible para conseguir unos objetos camuflados)
3. Utilizar objetos.
4. Para grabar o cargar la partida.
5. Salir del menu (el Esc tiene la misma funcion).

En el segundo te salen tres opciones:

1. Atacar, si tienes el RSC a 0 te salen 2 menus:
A) Atacar normal B) Utilizas un arma especial que ataca a todos los enemigos de un solo ataque, o sea, no va de uno en uno, sino que ataca a todos de golpe). El nivel de poder de esta arma esta representado en el marcador de arriba a la derecha por REV LEVEL.

2. Escapar (En pocas ocasiones te servira)
3. Utilizar objetos (recuperadores de vida...)

Y en el tercero salen tres menus:

1. Te recupera de vida
2. Te salen dos menus, uno para comprar armas de ataque y el otro para comprar defensas.
3. salir (el Esc tambien sirve)

Antes de comenzar el juego has de tener en cuenta que has de hablar con todas las chicas que encuentres.

PRIMERA FASE:

Solo comenzar ya hablaras con una chica de las muchas

NOMBRE: RAYGUN	TIPO: R.P.G ERÓTICO
-------------------	---------------------------

COMPANIA: ELF CORP.

FORMATO:	3.5	5
SISTEMA:	MSX2/MSX2+	2DD
	PSG	

que hay y cuando acabes, si tirar un poco hacia arriba encontraras una cueva con un lago en el que te puedes recuperar. En esta fase solo tienes que ir hablando con todas las chicas que te encuentres, hasta encontrar una que esta siendo atacada por unos bichos, mata a los bichos y hablaras con la chica, despues entra en la cueva que hay al lado y aqui encontraras una capsula, pero no podras utilizarla, por eso tendras que volver casi al principio para hablar con una chica que esta al lado de una cueva (no me refiero a la cueva donde esta el primer lago donde te puedes recuperar, sino a otra cueva). Esta te dara un objeto el cual utilizaras delante de la capsula y asi conseguiras pasar a la siguiente fase.

SEGUNDA FASE:

En esta fase ademas de encontrar chicas veras tambien dos cuevas muy juntas, una con una capsula y la otra con una chica. En la cueva de la capsula tendras que utilizar un objeto delante de esta y esto hara que aparezca una chica detras de la capsula, despues sal de la cueva y ves hacia la derecha y encontraras una nueva chica tirada en la orilla. Esta te dara un objeto que tienes que utilizar en un pequeno lago situado a la izquierda de otro lago bastante mas grande con una chica con la cual ya tenias que haber hablado. Utilizando este objeto saldra una chica del lago y hablaras con ella, despues ves al

lago de la derecha anteriormente citado y habla con la chica que resulta ser el enemigo final de esta fase, destruyelo y dirigitete a la cueva donde habia una chica dentro. Habla con ella



y esta te pondra como una especie de codigo (?????) no se exactamente como lo pase, lo unico que se es que ella te hace como unas preguntas y te da ocho opciones, si te fijas en la referencia que si puedes descifrar (numero+letra), verás que las preguntas se repiten. Si al final consigues pasar el codigo, ella te pasara a la siguiente fase.

Dato importante: en esta fase si buscas bien encontraras un estrecho camino entre dos montañas sin salida, al final del camino si examinas encontraras recuperadores de vida.

TERCERA FASE:

Lo primero que has de hacer es hablar con una chica que hay delante de la entrada de una especie de fortificacion, despues ves hacia arriba a la derecha y veras como una estrella en el suelo, intenta pasar por encima de ella y te aparecera una chica la cual no te dejara pasar y con un poco de vudu te enviara a la esquina superior izquierda de la fase donde veras una chica, ahora tendras un objeto nuevo que has de utilizar y entonces..... tu personaje habra cambiado, ahora llevaras una chica con la cual podras entrar en la fortificacion, aqui deberas buscar bien y encontrar

una llave, con la cual abriras una puerta y despues de destruir un enemigo hablaras con una chica, entonces arriba a la derecha encontraras otra chica que esta un poco incomoda a la que ahora podras liberar, ya que antes no podias. En esta fortificacion ves con cuidado ya que en el suelo hay trampas mortíferas. Ahora sal de la fortificacion y vuelve a intentar pasar por la estrella que habia en el suelo, ahora con un formidable ataque acabaras con la chica que te impedia pasar y siguiendo el camino encontraras una capsula, utiliza uno de tus objetos delante de la capsula y lucharas contra un enemigo, una vez muerto podras coger la capsula y pasar a la siguiente fase.

CUARTA FASE:

En esta fase deberas ir preguntando a todas las chicas, hasta que una te de una llave para abrir una de las dos puertas que hay, en esta puerta encontraras como una estatua y una pared falsa que de momento no podras abrir, vuelve a hablar con las chicas, entonces ahora en la pared falsa, poniendote delante de un agujero que tiene y examinando se abra la pared y

podras hablar con otra chica, ahora podras abrir la otra puerta y veras una capsula y una chica, habla con ella y ves a hablar otra vez con la chica que parece que esta rezando, esta es un mounstro el cual no te tendria que poner en dificultades, una vez muerto ves a una especie de santuario que hay en la pantalla de arriba y te aparecera una chica, ahora ya podras coger la capsula, para la siguiente

fase.

Un dato importante en esta fase, en la pantalla de la chica que esta rezando, hay un camino en el cual no hay salida, pero si examinais la pared que os encontrais conseguireis recuperadores de vida.

QUINTA FASE:

Esta es ya la penultima fase, aqui encontrareis tres lugares donde hablar, dos chicas que os impiden el paso a dos caminos y unas conejitas. Encontrareis otra chica la cual os ofrecera



un menu para comprar y recuperarse. Ireis hablando con todas ellas hasta que una de las chicas que os cortaba el paso

os deje pasar, aqui encontrareis otra chica con la que tendreis que hablar y la capsula, que para variar todavia no podeis utilizar. Vuelve, y la otra chica abra desaparecido, entonces tomando este camino encontrareis una chica acosada por un enemigo al que debeis destruir. Ahora vuelve al otro camino para hablar de nuevo con la chica cercana a la capsula, esta desaparecera y entonces ireis a la capsula, pero todavia no podreis utilizarla, ahora debereis examinar la barandilla que esta delante y muy cercana a la capsula alli encontrareis el objeto necesario para utilizarla.

SEXTA FASE:

Ultima fase, deberas ir siguiendo el recorrido, hablando con todas las chicas, sin dejar ninguna atras, al final de este

recorrido, encontraras una chica tapandote el acceso a unas escaleras, al hablar con ella se transformara en lo que es el enemigo final, una vez destruido podras ver el ansiado final.

CONCLUSION: Buenos graficos los de este RPG erotico de Elf que se nota que va mejorando en sus juegos, pero se hecha en falta la velocidad y el sonido (solo PSG). El final no esta mal aunque sinceramente prefiero todo el monton de chicas que han ido apareciendo durante el juego.

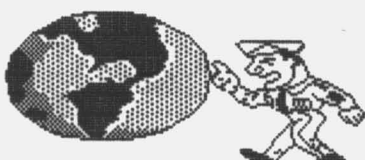
LOS GRAFICOS DE ESTE JUEGO SON DE SCREEN 7 Y LOS COPY'S SE VEN UNA BARBARIDAD Y ES LENTISIMO, APARTE DE ESTOS DEFECTOS SE PUEDE JUGAR SI ERES SORDO Y CIEGO ENTONCES EL JUEGO ES UNA GOZADA.

COMENTADO Y TECLEADO POR:

PABLO MARTIN
MAQUETACION DE:
FRANK MORALES
FOTOS DE:
JOSE MANUEL LOPEZ



SPACE WAR SIMULATION



SPACE WAR SIMULATION 2 ES UNO DE LOS TANTOS NOMBRES QUE SE LE HA DADO A ESTE JUEGO COMO: GALAXI HEROES 2, SPACE HEROES 2 Y GINDEN 2 TODO ESTO ES DEVIDO A QUE DE ESTE JUEGO HAY PELICULAS, COMICS Y MUÑECOS Y AL IGUAL QUE OTROS JUEGOS DE MSX ESTA VASADO EN LA PELICULA O EL COMIC.

PERDONAR POR ESTE COMENTARIO PERO EL TIEMPO NO NOS HA PERMITIDO HACERLO MEJOR, PERO SI TENEIS ALGUN PROBLEMA NUESTRO MACHACA RPG'S Y JUEGOS DE STR CARLOS REDONNET OS LO PUEDE SOLUCIONAR, SOLO TENEIS QUE LLAMARLE (93)318-39-21. TAMPOCO OS PASEIS LLAMANDO, PERO UNA PEQUEÑA CONSULTA DE ESTE U OTRO JUEGO QUE SALGA EN NUESTRA REVISTA OS LA PODRA CANTESTAR O TAMBIEN PODEIS ESCRIBIRLE (LLAMARLE Y QUE OS DE SU DIRECCION).

Basicamente, podemos dividir las "acciones" en 4 menús: menú general, menú del planeta, menú de flota y menú de sub-flota.

MENU GENERAL.
Se accede a el apretando el botón A del joystick, el izquierdo del ratón o con la barra espaciadora. Se divide en otros 8 sub-menús cuya función es:

- 1.-Finalizar nuestro turno, después de las acciones que hayamos realizado. De esta manera informamos al ordenador (o al contrincante) que no necesitamos más tiempo y que ya puede "mover".
- 2.-Lista de todos los planetas del sector. Nos da su nombre y su "nacionalidad" (azul, amarillo o neutral). Los que están en nuestra posesión nos informan del número de flotas que tienen y de qué tipo.
- 3.-Nos informa de las flotas que tenemos en el espacio exterior (un máximo de 4), su comandante, n. de cruceros, etc...
- 4.-Reporte de todos nuestros comandantes disponibles y en qué

planeta se encuentran. Si están fuera de un planeta, también se nos da su posición actual.

5.-Tipos de cruceros que tenemos en nuestro ejercito y sus características.

6-.a) Comandantes enemigos que nuestras unidades han detectado.

b) Lista de los comandantes enemigos. Cuando detectamos si han salido de un planeta o los hemos matado, se nos informara.

c) Tipos de naves que tiene el enemigo.

7.-Flotas enemigas detectadas.

8-.a) Grabar.

b) Cargar.

c) Menú especial para variar la velocidad de las batallas y para que en ciertas ocasiones, la computadora tome los mandos de la acción.

d) Menú de BGM.

e) Volver al menú principal del juego.

Para salir de cualquier menú lo haremos con el botón B del joystick, el derecho del ratón o con GRAPH.

MENU DEL PLANETA.

Si acercamos el cursor a un planeta nos dará las características de éste, en las que se incluye su defensa y su resistencia, su nacionalidad y si hay flotas en su superficie. Si este planeta cualquiera esta además en nuestra posesión, podremos además realizar las siguientes acciones.

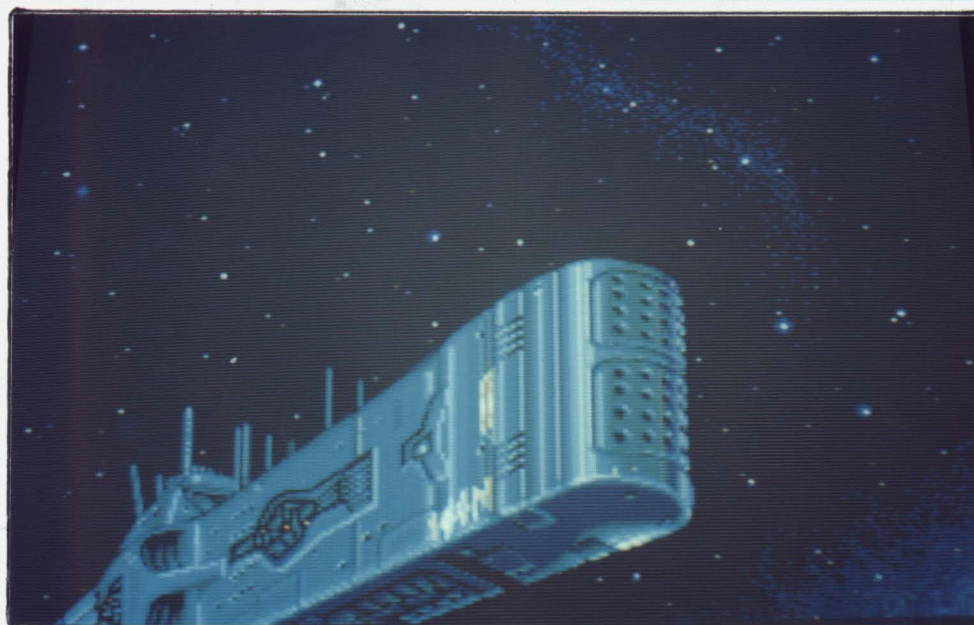
1. Información sobre el número de escuadras disponibles y de personal por las naves (tanto militar como civil).
2. Si deseamos sacar una escuadra independiente podemos hacerlo con este menú.
3. Aparecerá la lista de los comandantes que hay en el planeta, mismos que reuniran para conducir la flota que ellos pueden manejar y que nosotros elegiremos. El tipo de naves que pueden manejar aparecerá en una ficha técnica.

Por Ej: El n1 de los "azules" (cuando comienza el juego) tiene 8 victorias

SPACE WAR SIMULATION II



SPACE WAR SIMULATION II



conseguidas, 360 naves en la escuadra central y una formacion tipo BCCBBL, simbolizando la B el battle ship la C el cruiser y la L el sanding ship.

4-5. Son menus especificos para suministrar personal y naves respectivamente a una flota que este cerca del planeta.

Cuando hayamos sacado una flota de un planeta. Deberemos alejarla de este pa-

ra que pueda salir otra.

MENUS DE LAS FLOTAS: COMO ATACAR Y MOVER.

Tenemos una flota recién sacada del planeta. Esta, esta compuesta por una serie de escuadras, una de las cuales es la capitana donde se encuentra el comandante. Si colocamos el cursor sobre esta escuadra principal podemos elegir en:

A) Mover la flota en situacion de calma.

B) Mover la flota en alerta roja, la flota al encontrar cualquier elemento

extraño pasara automaticamente a la ofensiva. Este movimiento lo usaremos sobre todo cuando nos adentremos en el espacio enemigo.

C) Enviar una sonda exploradora para detectar las flotas enemigas.

NOMBRE:	TIPO:
SPACE WAR	S.T.R
SIMULATION II	
COMPANIA:	
BOTHTEC	
FORMATO:	3.5 84
SISTEMA:	2DD
MSX2/2+/TURBO-R	
<input checked="" type="checkbox"/> MSX-MUSIC	

D) Dos ordenes especificas de ataque y exploracion:

d 11. Trasladarse a un punto concreto, con mision de exploracion amistosa.

d 12. Trasladarse a un punto concreto, con mision de exploracion ofensiva.

d 13. Trasladarse a un planeta neutral para entablar negociaciones.

d 14. Invadir un planeta.

d 15. Atacar a una flota.

E) Introducirse en un planeta.

Si colocamos el cursor en una escuadra acompañante de la principal podemos:

A) Situarla en una posicion especifica.

b) Enviar naves de la escuadra a otra que tenga el mismo tipo.

c) Separar la escuadra de la flota.

Como escuadra independiente puede:
a) i b) Moverse (igual como una flota principal.)

c) Idema al b) de la principal.

SPACE WAR SIMULATION II



SPACE
WAR
SIMULATION
II

- d) Introducirse a una flota.
 - e) Entrar en un planeta.
- Una ronda puede:
- a) Moverse.
 - c) Volver a una escuadra.

Los movimientos y acciones no se realizan directamente.

Primero se ordena y posteriormente el ordenador las cumple. Podemos saber que movimientos se realizarán poniendo el cursor sobre las flotas. Si le hemos ordenado que se mueva, aparecerá un cuadrado amarillo, que será el lugar donde se desplazará.

Algunos consejos generales sobre las naves:

- Cada tipo de nave tiene diversos tipos de ataque y de defensa, que conviene saber un poco antes de jugar.
- Hay que remarcar que para el bando "azul" los mejores

Su uso ya se explicara mejor más adelante.

El Piked Ship y el Walkure són naves aún todavía más escasas y cuyo poder de ataque nunca he comprendido.

LAS BATALLAS

1. Contra una flota enemiga.

Cuando encontramos una o más flotas enemigas entablamos combate contra ella. Generalmente empezamos atacando nosotros, pero en ciertas ocasiones es el enemigo quien nos detecta y ataca primero. En la pantalla aparecerán seguidamente rectángulos de diferentes colores y tamaños para cada escuadra. Es en esta zona donde podemos atacar a la

comandantes són el 1, el 2 y el 10.

El Battle Ship es la nave más extendida entre las flotas. Es bastante resistente y tiene 3 modalidades de ataque. Adosada con laser, lanzamiento con misiles y disparo de largo alcance. Su ataque más efectivo es con laser a una distancia media. Los misiles són bastante efectivos a corta distancia, para el disparo de largo alcance es poco efectivo.

El High speed battle ship es muy semejante al anterior, pero su desplazamiento es más rápido. Esta rapidez ha tenido que conseguirse disminuyendo su velocidad.

El A Carrier es un crucero pesado, muy poco usado, cuya mejor característica es su ataque de larga distancia.

El Cruiser se organiza en escuadrones de 400 naves, es bastante efectivo en ataques a larga distancia, pero atacando con lasers o misiles no demuestra ser muy potente.

El destroyer es una nave cuyo unico armamento són ardarados de láser de gran potencia. Sin embargo, su radio de acción se limita considerablemente.

El Supply Ship también es una nave bastante escasa, muy semejante al A Carrier. El Landing Ship es un tipo de nave específica para atacar planetas.

flota enemiga. Podemos atacar a una de las escuadras enemigas con cada una de nuestras escuadras.

- Técnica de ataque (Inicialmente con cuchillos por 2 o 3 frentes)
Moveremos las flotas en grupos de 2 o 3 para atacar por varios frentes a una flota enemiga. La mejor manera de atacar a una flota enemiga es por retaguardia. Con 3 flotas podemos acorralar la flota más eficazmente. Si tenemos suficiente poder, comenzaremos los ataques en la escuadra líder de la flota enemiga. Si lo conseguimos aplastaremos la cabeza de la serpiente, y las otras escuadras, sin capacidad de mando, se dispersarán.

- Técnicas de ataque 2. Invasión de un planeta.

Cuando nos disponemos a invadir un planeta, sólo la escuadra líder de la flota atacará al planeta, y sólo ella recibirá el impacto de la defensa de éste. Pero si la flota dispone de naves Landing Ship su ataque aumentará considerablemente. Cuanto más Landing Ships tengamos, más efectivos serán nuestros ataques.

- Técnica de defensa 1 (Repulsión de un ataque a un planeta).

- En caso de que una flota enemiga ataque a uno de nuestros planetas lanzaremos una flota en su retaguardia hasta aniquilarla. La flota no podrá moverse, o sea que

SPACE WAR SIMULATION II



SPACE WAR II
SIMULATION

estará a nuestra merced.

LOS MAPAS

En cada mapa podemos realizar un máximo de 80 aviones. Si llegamos a hacer 80 aviones, destruimos 3 fotas enemigas y invadimos un cierto número de planetas pasaremos de mapa.

En el menú del disco B podemos elegir en que mapa deseamos comenzar. Los mapas están intercalados unos con otros, así que muchas veces, planetas que hemos invadido en mapas anteriores, continuaran en nuestro poder en el siguiente.

El número de naves de una escuadra principal de la flota puede aumentarse al invadir planetas. Cuando pasemos de mapa se nos aumentará con

Nuestra posición es bastante difícil.

Dispondremos solamente de 2 planetas frente a los 4 de los enemigos. Debemos seguir la misma técnica que con el mapa No 3.

PENULTIMO

MAPA:DIFFICULTATIS PUGNA

Difficultatis pugna el comienzo de una pantalla bastante desconcertante. Solo disponemos de un planeta en nuestras manos y, por otro lado, no tenemos uno de los comandantes que yo considero mas necesario el numero uno. El enemigo, por contra, posee cuatro planetas y dos mas del mapa son neutrales. Pero tenemos un factor que nos favorece. El enemigo solo se limitara a proteger dos

20 unidades de naves por cada planeta que hayamos conquistado hasta llegar a un máximo de 420 naves.

1r y 2o MAPA (Son iguales)

En estos mapas tenemos todos los comandantes además de tantos planetas como el enemigo y 2 planetas neutrales. Lanzaremos una ofensiva contra los planetas neutrales derechos y contra los planetas enemigos. En este último encontraremos una flota enemiga que destruiremos. Giraremos a la izquierda donde encontraremos 2 flotas más. Una la destruiremos y la otra la devilitaremos. Posteriormente lanzaremos una gran ofensiva al planeta metálico, punto fuerte de las fuerzas enemigas.

3r MAPA = 60

Este es la continuación del segundo por la parte de abajo. Si llegamos al mapa con los menús del disco B, la disposición de los planetas será la siguiente: 3 planetas nuestros, 5 de enemigos y 1 neutral. Pero si hemos jugado bien el primer mapa podemos llegar a tener 4 planetas conquistados. En este mapa el enemigo adoptará una posición defensiva y de este modo sólo tendremos que alcanzar los planetas enemigos y conquistarlos, destruyendo sus flotas enemigas.

4o MAPA = 100

planetas mas septentrionales. Es por ello que nuestra actuación sera sencilla: desplazarnos hacia abajo conquistando el maximo numero de planetas y descuartizando las flotas enemigas que protegen los planetas.

ULTIMO MAPA: DENIQUE VICTORIA!

Si durante el juego hemos conseguido aniquilar un gran numero de comandantes enemigos esta ultima mision, la que nos permitira llegar a ser los vencedores absolutos lideres de la estrategia espacial militar, no resultara muy difícil. Debemos prestar sumo cuidado porque el enemigo pasara a la ofensiva. Dispondremos de tres o cuatro planetas, segun los que hayamos conquistado anteriormente (recordad que los mapas se encuentran enlazados unos con otros) o si iniciamos la pantalla desde el menu principal sin recorrer las anteriores. Nos enfrentaremos contra siete planetas enemigos y ninguno neutral. Para terminar el juego conquistaremos el tercer planeta enemigo (lo identificaremos en la lista de planetas) o eliminaremos toda la flota enemiga.

CONCLUSION

Agradezco la colaboracion de Jorge Navales y de su perro Kuki en la realizacion de este comentario. Space War Simulation II es un interesante juego de estrategia para los amantes de este genero. El gran handicap del juego es su extrema lentitud al extremos de 24.000 mgz negativos en los MSX-2. Para remediar esta lentitud aconsejo a los usuarios de MSX-2 que mientras jueguen realicen otras actividades, como leer una revista, un comic, un libro mirar la television, estudiar, en fin, cualquier cosa que haga pasar el rato.



RISK CAMPAIGN VERSION



RISK II Campaign version

Menú Principal.

- Juego normal: Pide un disco de datos (Puede ser el data disk o un user disk). Para cargar un mapa o una situación (Empezar de cero o continuar una partida)..

- Campaña: Pregunta si empiezas de cero o cargas una situación desde un disco de datos.

- Editor de Mapas.

F1 - Cargar desde un disco de datos.

F2 - Grabar desde un disco de datos.

F3 - Balance: número de ciudades, bases aéreas, bases navales y total, por los bandos neutral; azul, rojo, verde y amarillo; total general.

F4 - Copia nex a from.

F5 - Copia nex a to.

F6 - Rellenar: se llena con el nex actual.

F8 - Mover: F1, F2, F3 y F4, para desplazar el mapa, F10 para salir.

F10 - Salir.

INS/DEL - Selección del nex actual.

BS - Cambio entre modos move (sólo se dibuja el nex si se pulsa space) y draw (el nex se dibuja por donde quiera que pase el cursor).

- Utilidad.

* Copiar mapas y situaciones de un disco de datos a otro.

* Copiar las definiciones de ejercito de un disco de datos a otro. El system disk tambien tiene sus definiciones de ejercito pero no permite que se modifiquen (son las que usa en la opción de Campaña).

* Editar las definiciones de ejercito de un disco de datos. El

NOMBRE: RISK 2
TIPO: S.T.R
CAMPAIGN VERSION
COMPAÑIA: MICRO CABIN & SYSTEM SOFT
FORMATO: 3.5 5 1/4
SISTEMA: MSX2/2+/TURBO-R
MSX-MUSIC

system disk sólo permite editar las cuatro últimas definiciones (las 12 primeras son las que usa en la opción de campaña para los bandos enemigos).

* Crear un disco de usuario. Se inicializa con las definiciones de ejercito estándar (las del system disk).

* Borrar mapas o situaciones de un disco de datos.

* Salir.

Menú de mapas.

Aparece cuando empiezas de cero en juego normal o campaña. En juego normal puedes modificar los parámetros de todos los bandos; en campaña, solo el nombre y definición de ejercito de tu bando.

- (- -): Modificar parámetro.

- SPACE: cambiar de bando.

- Nombre del bando.

- Control: jugador, ordenador, o nadie (no participa).

- Definición de su ejercito

- Alianzas con otros bandos.

- Productividad: esta es la cantidad de dinero que cada ciudad de ese bando aporta al final de cada turno (la ciudad capital siempre aporta una cantidad fija de 300).

- Capital inicial.

Terminos en hiragana y Katana que conviene

RISK



ORIGINAL DE RISK CAMPAIGN VERSION II

conocer.

- * Definiciones de ejercito estándar:
- * Tipos de desplazamiento de unidades:

- EEUU.1
Koku - Por el aire
- America2 -
- EEUU.2
Kaytai23 - Sobre cadenas (3 tipos).
- Nishidoitsu -
- Alemania Federal.
Tayai23 - Sobre ruedas (3 tipos).
- Sobieto -
- URSS.
Heiin - A pie
- Higashidoitsu -
- Alemania Democrática.
Kansen - Por mar.
- Warusnawa -
- Pacto de Varsovia.
Igirisu -
- Gran Bretaña.
* Armas:
Furansu -
- Francia.
AAM: Misiles aire-aire.
- Isuraeru -
- Israel.
ATM: Misiles anti-carro.
- Suveden -
- Suecia.
SAM: Misiles superficie-aire.
- Nippon -
- Japón.
SAM 2: Superficie-aire largo alcance.
- Chugoku -
- China.

RCT: Cohetes

RCT2: Cohetes de largo alcance.

- * Abreviaturas de clases de unidad
- BAKUDAN: Bombas.
- N: Avión capaz de aterrizar en portaaviones.
- KIKAN: Ametralla.pesada (Explosivas).

H: Helicoptero.
KIJU: Ametralladora ligera (normal).

G: Vehiculo terrestre.

SENSUA: Cañón de tanque.
I: Infanteria.

MASHINGA: Metrallata.
V: Avión de despegue y aterrizaje vertical.

KANHO: Cañones de barco.
TAIKAN: Misiles anti-barco.

CANON: Cañón de largo alcance.

AAM2: Misiles aire-aire largo alcance

MENU DEL JUEGO. (Cuando el cursor no señala ninguna unidad).

- PRODUCIR NUEVA UNIDAD. Solo en la capital y alrededores, o en ciudades y bases a no mas de cinco hexagonos de ella (el numero de la esquina inferior derecha es la distancia a la

capital).
- LISTADO DE UNIDADES. Por cada unidad: numero de referencia, tipo de unidad, tipo de desplazamiento,
 nivel (F= novatos...A= veteranos), numero de piezas (en las unidades que constan de una sola pieza, como aviones de transporte o barcos, este es el numero de impactos que pueden resistir), coordenadas, combustible, armas 1 y 2, y su munición (con (- o -) aparecen las armas alternativas 3 y 4), unidades que transporta (clase y numero de referencia) y situación (TRN= transportada en otra unidad, SPL= acaba de repostar, END= ya ha realizado su acción).
 Con SPACE nos vamos al lugar donde este la unidad.
 - ?? ?? ??
- MOVER EL CURSOR A LA CAPITAL DE UN BANDO.
 Esta opción evita largos desplazamientos por el mapa.
- MAPA GENERAL.
 Junto con un balance de la situación, se muestra un mapa a gran escala de todo el territorio.
 Pulsando SPACE cambiamos la imagen: Solo el mapa, solo las unidades, mapa + unidades. Cuando salimos con ESC aparecemos en el lugar señalado por el cursor.
- MENU SECUNDARIO.
 * Menú de configuración:
 - Modo de las escenas de lucha. Tres opciones: se ven todas; no se ve ninguna; se ve solo las que afectan al bando del jugador.
 - Grabar. Se graba la situación en un disco de datos.
 - Abortar: Salimos a la opción que habíamos cogido en el menú principal.
 - Control del bando.
 - Musica: Se elige la musica de cada bando.
 - Abortar: Salimos al menu

principal.
 - ?? ??
 ??
 -
 Interruptores. Tres de ellos: Activar/desactivar efectos de sonido, fotos digitalizadas en las esquinas de abajo de las escenas de lucha, Gráficos de los hexagonos como en las versiones anteriores del juego.
 - ?? ??
 ??
 *
 Caracteristicas de las unidades. Por cada tipo de unidad: Tipo de desplazamiento, capacidad máxima de combustible, armas 1 y 2 y su capacidad máxima de munición (con (- -) aparecen las armas alternativas 3 y 4), clases de unidad que puede transportar.
 *
 Caracteristicas de los terrenos: Porcentaje defensivo adicional, movimiento consumido en desplazamiento por el aire, sobre cadenas 1,2,3, sobre ruedas 1,2,3 a pie y sobre el mar, por cada tipo de terreno: pavimento, despejado, bosque, rio, mar, arena, roca, nontaña, puente, marjal, fortificación, ciudad, base aerea, base naval y ciudad capital. ((- -) para ver todos).
 * Porcentajes ofensivos sobre unidades enemigas: Cursores, SPACE para cambiar de bando. Los porcentajes marcados indican que hay posibilidad de impactar dos piezas con un solo tiro.
- FINALIZAR TURNO.
MENU DE ACCION. (Cuando el cursor señala una unidad que aún no ha realizado su acción).
- MOVER UNIDAD:
 Aparecen coloreados los hexagonos a donde se puede mover la unidad. Una vez movida aparece un menu de tres opciones:
 1-
 Ninguna acción adicional.
 2-

Atacar:
una vez movida la unidad sólo puede atacar con armas de corto alcance.
Elige objetivo y arma
3- Descargar unidades transportadas.
Elige unidad - si lleva dos- y lugar.
En cualquier momento de todo el proceso se puede deshacer lo elegido con ESC.

- **ATACAR.** Si la unidad lleva armas de largo alcance, saldrá por cada arma un cuadro con nombre de arma y munición, alcance máximo, porcentajes ofensivos sobre aviones, helicópteros, vehículos terrestres, infantería y barcos. Elige arma y objetivo (existe cierta posibilidad de errar el tiro). Si no lleva armas de largo alcance, primero eliges el objetivo y después arma.

- **REPOSTAR.** Sólo es posible en ciudades (vehículos terrestres e infantería), bases aéreas (Aviones y helicópteros) y bases navales (barcos), o bien en los alrededores de camiones de suministros. Piezas nuevas (o reparar daños si la unidad es de una sola pieza). Las unidades con armas alternativas 3 y 4 - de hecho, sólo algunos tipos de avión- pueden elegir entre armas 1 y 2 ó 3 y 4 cuando repostan en una base aérea: aparecen las dos opciones con nombre del arma y capacidad máxima de munición, alcance máximo, porcentajes ofensivos sobre aviones, helicópteros, vehículos terrestres, infantería y barcos.

- **DESCARGAR UNIDADES TRANSPORTADAS:** Elige unidad -si llevamos- y lugar.

Cuando el cursor señala una unidad que ya ha realizado su acción, o una de otro bando, aparezca su cuadro de información.

* Repostar no consume acción, después se puede mover, atacar o descargar.

BUENO ESPERO QUE OS GUSTE ESTE COMENTARIO, SI TENEIS ALGUN PROBLEMA CON LOS MENUS O OTRA COSA PODEIS LLAMAR AL 318-39-21-(93) PREGUNTANDO POR CARLOS REDONNET O AL (952)-25-94-70 PREGUNTANDO POR F. JESUS MARTOS. ESTE JUEGO ES UNA AUTENTICA PASADA CON DECISOS QUE UN AMIGO NUESTRO QUE TIENE UN (pc) SE QUEDO DE PIEDRA CON LOS GRAFICOS, LOS ENFRENTAMIENTOS, LA MUSICA Y LOS MODERNOS QUE SON ELGUNOS DE LOS ARTILUGIOS DE GUERRA QUE SALEN, Y QUIERE COMPRARSE UN MSX POR ESTE JUEGO Y POR EL SPACE WAR SIMULATION 2 Y POR EL ROYAL BLOOD, DESDE LUEGO LO QUE HACE UN MSX NO LO HACE NINGUN OTRO ORDENADOR.

COMENTADO POR:
F. JESUS MARTOS
TECLEADO POR:
JOSE MANUEL LOPEZ
MAQUETACION DE:
FRANK MORALES
FOTO DE:
RAMON CASILLAS
ORIGINAL CEDIDO POR:
FKD-fan & FKD-soft.



DS

ファイナルパーティー



© マイクロキャビン



©1990 MICRO CABIN