

FKD-FAN

#

NIHONGUIN
GUASON

Nº 7 FEBRERO 1994



RED ACCIÓN

FKD-FAN

N.7

FKD-FAN

Hola aquí está FKD como siempre al pie del cañón; y como es habitual con algo de retraso. Espero que perdoneis el retraso del n.7 que estaba previsto salir para enero; pero por causas de trabajo, estudios, ect... de todos nosotros, no nos ha sido posible publicarlo antes.

Como podreis observar el septimo es muy similar al sexto en el tamaño y hemos decidido que el resto de los números que publiquemos serán por un estilo; por esta causa como dijimos en el sexto saldrá coincidiendo con las fiestas de año y las reuniones de usuarios aproximadamente. En este número os traemos como de costumbre lo último relacionado con el MSX, y lo más esperado por muchos de los usuarios: "como acabar SNATCHER", un macro comentario que agradecemos a Teo López. También comentamos las ultimas novedades japonesas aparecidas en el mercado como el MIGHTY BATTLE SKIN PANIC. Lo último referente a España: la 4. reunión de usuarios MSX, y algunos otros articulos de lo más variado. Hay que destacar también la sección de trucos, más repleta que nunca; que esperamos que os sea de gran utilidad. Desde Holanda una sección con las ultimas noticias sobre el SOFTWARE y lo último en HARDWARE (os quedareis asombrados de el ultimo cacharro holandés). Y otra vez una exclusiva más como en el anterior número otra entrevista; está vez le ha tocado a Francisco Jesus Martos. Esperamos que otra vez el número 7 sea de vuestro agrado y hasta el próximo número.

NOTICIAS:

-Proxima reunión de usuarios españoles de MSX, se celebrará, seguramente

el 9 de Mayo. Para aquellos interesados en el tema pueden ponerse en contacto con Ramón Ribas Tel (93) 4588011 (NOCHES) o conmigo, JOSE MANUEL LOPEZ (93) 3198946.

-Ultimas novedades del Japón:

-GIRL'S SCHOLL -MSX2

-PRO RPG 1-2-3 -MSX2

-SUPER-X -MSX2

-DEWOMAN -TURBO-R

-FKD FAN: Nuestro próximo número será especial e incluiremos como en el número 3 un especial de una página Dina-3 con las mejores FOTOS a COLOR de la MSX-FAN, para aquellas personas que lo deseen. Si hay alguien que no lo quiera en color, no hay ningún problema; también habrá en blanco y negro. Debido a esta causa el número de páginas disminuirá a 25 o 35, para no encarecer más el precio de éste.

-FKD-FAN

José Manuel López Navarro
C/Calderas n.3 2
08003 Barcelona

Me gustaria anunciaros el nacimiento de un nuevo equipo programación: FKD-MAGICIANS. Por el momento está compuesto sólo por Marc Vallibera y Jaume Martí (yo mismo). En la próxima reunión os presentaremos un programa que nos está haciendo sudar tinta. Se trata de un Cargador Universal de Imágenes para todos los SCREENs. La finalidad de este programa es poder cargar y grabar con comodidad todo tipo de imágenes comprimidas y sin comprimir, entrelazadas o noramles. Y además disponer de una opción rápida para editar la imagen con ZOOM, copiar y mover bloques o ajustar el RGB. El programa permitirá cargar y grabar imágenes enteras tipo PIC, bloques, 3 tipos de formatos de compresión (*.CM? de Juan Salas, *.PDM, *.PCD,

.VDT), imágenes entrelazadas (.E07/E17, *.IL1/IL2) y hasta os permitirá comprimir imágenes entrelazadas (*.C07/C17). Además cargará ficheros *.GIF de PC, etc. Otra interesante característica del programa es su opción CONVERT. Con ella podréis convertir imágenes de cualquier MOD0 a cualquier otro (con 2 modos para convertir imágenes de SC12 a SC8), y la posibilidad de visualizar pantallas SC12 en MSX2. El programa se adaptará al ordenador de que dispongamos: MSX-2, MSX2+ o Turbo-R con la ventaja de poder acceder a subdirectorios. Por último el programa permitirá hacer SLIDE SHOW de las imágenes en cualquier formato y modo, además de que os facilitará las rutinas separadas para cualquier tipo de imagen que podréis utilizar para crear vuestras propias DEMOS.

Facilitaremos el programa con CAJA, MANUAL y dos discos 2DD con etiqueta en color.

Interesados en más información ponerse en contacto con:

-Jaume Martí Gómez

Tel (93) 7147992

Cambio Programas MSX2, 2+, Turbo-R
También busco Music Module.

Llamar noches a:

Alberto (93) 3178309

Importación de utilidades de ASCII, ahora de venta en TAKERU.

MSX-DOS: TOOLS, MSX-C ver1.1, MSX-C LIBRARY, MSX-SBUG, MSX-TERM, ...

MSX-DOS2: TOOLS2, MSX-C ver1.2, MSX-SBUG2

MSX-VIEW: VIEW CALC.

Si estás interesado en traer alguno, ponemos 2000pts cada uno, el programa se trae y se sorte entre los que hayan participado.

Remitirse a: Francisco Jesus Martos

-C/Hector Villalobos 5, 5A

29014 Malaga

Tel (952) 259470

SUMARIO



DIRECTOR:

JOSE MANUEL LÓPEZ

REDACCIÓN:

JOSE MANUEL LÓPEZ

CARLOS REDONNET

PABLO MARTÍN

DAVID BAENA

JOSE MIGUEL COLLELL

MARC VALLRIBERA ROS

JAUME MARTÍ GÓMEZ

MARC SALVADOR

TEO LÓPEZ

FOTOGRAFÍA:

JAUME MARTÍ

JOSE MANUEL LÓPEZ

MAQUETACIÓN Y

MONTAJE:

CARLOS REDONNET

ROTULACIÓN Y

SCANNER:

JAUME MARTÍ

MARC VALLRIBERA

PORTADA:

WAR CAT MSX-FAN 22 :

JAUME MARTÍ GÓMEZ

CONTRAPORTADA:

SD FKD-MEMBERS :

CARLOS REDONNET &

JOSE MANUEL LÓPEZ

COLABORAN:

RAMON CASILLAS

Fco. JESÚS MARTOS

ANGEL CORTÉS

FRANS & FRANS LÓPEZ

JORGE PASCUAL LLOPIS

ALEXIS LLOBET

IMPRIME:

JOSE MANUEL LÓPEZ

COPISTERIA:

COPISTERIA TELECOPIA

VIA LAIETANA 44

08003 BARCELONA

DISTRIBUYE:

FKD-FAN &

NORMA COMICS

(BARCELONA)

FKD-HEADQUARTERS:

CALLE CALDERS Nº3, 2

08003 BARCELONA

TEL: (93) 319.89.46

FKD-FAN no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores.

DEP. LEGAL B-34857-9

FKD-Fan

NÚMERO 7 - AÑO II

FEBRERO 1994

Tercera época

PRECIO : 500 ptas.

CONTENIDO :

REDACCIÓN

4º ENCUENTRO
USUARIOS M.S.X.

PROGRAMACIÓN :
A toda S-RAM

SNATCHER :
CYBERPUNK ADV.

MADE IN HOLLAND

MANAMI : PINK SOX

TEACHERS TERROR

ENTREVISTA a ...
Fco. JESÚS MARTOS

MIGHTY : BATTLE
SKIN PANIC

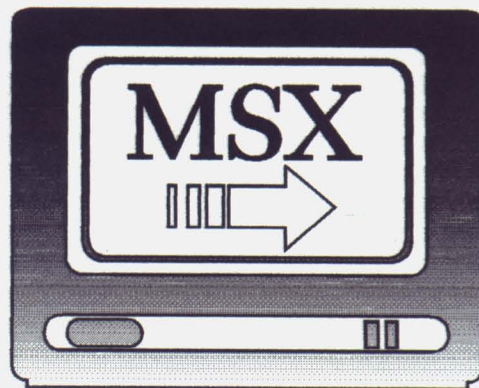
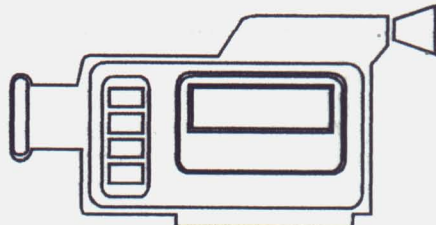
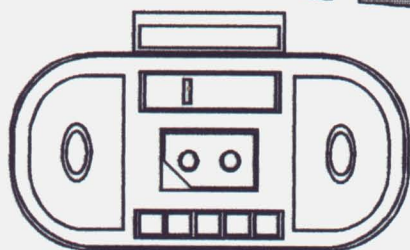
COLUMBUS : TENCAS

ESPECIAL TRUCOS

ADULTIC TIME

TIEMPOS M.S.X.

5º ENCUENTRO USUARIOS



4º ENCUENTRO USUARIOS

M.S.X. :

El día 18 de Octubre de este pasado año se celebró por cuarta vez la reunión de usuarios MSX más importante de todo el país. Se batió todo un record de asistencia : rebasamos las 80 personas. La gran sorpresa fue la asistencia de Fco. Jesús Martos a la misma. Por supuesto nos acompañó Ramón Casillas, que casi no pudo hablar por un serio problema de garganta.

Angel Cortés no pudo asistir por razones desconocidas. Ramón Casillas junto al inevitable Ramón Ribas, organizaron todo el tinglado : local, pantalla super-gigante, etc. El local estuvo muy bien. El encuentro se estructuró de esta forma : por la mañana se celebraría un debate sobre el MSX, donde se presentarían las últimas novedades y logros. La tarde sería para los distintos clubs de aquí, como dijo Ramón Ribas : "para hacer contactos y tal y cual" y "exhibiciones de lo que hacen los grupos de por aquí". Después de unas oportunas indicaciones de Ribas sobre donde comer : "5 chinos", empezó el debate.

Es destacable que esta primera sesión del encuentro estuvo totalmente monopolizada por Ramón Ribas, que llegó a hacerse bastante insufrible en algunos momentos de su largo monólogo.

El dijo : "Holanda manda" y es bastante cierto. Se comentó la pésima situación del MSX en Japón y se confirmó que Panasonic ya no sacaría nada más para MSX.

En cuanto a la importación, Gouda es el único importador de software japonés que queda. Entre su catálogo destaca :

- Unos cartuchos con recopilaciones de "chorrocientos" juegos (como dijo R.R.) de la mano de una casa taiwanesa : ZEMINA. De 4 hasta 128 juegos en un cartucho.
- Double Booble para MSX-1
- Lápiz óptico
- etc.

Respecto a Holanda, éstas fueron las últimas novedades :

UTILIDADES MADE IN HOLLAND :

- MIDI Sequencer : secuenciador MIDI.
- MOONBLASTER MIDI : nueva versión del MOONBLASTER para MIDI. Muy bueno.
- MSX-2 BASE : programa base de datos.
- Aladín (2 versiones : una para 512 Kb. y la otra para 128 Kb.) / NOTA : dispongo de este fantástico programa. Será comentado en el próximo número de FKD-FAN.
- 1024 Kb MEMORY MAPPER de GOUDA a 7 Mhz por 18.000 ptas (Ramón Ribas nos contó una bonita



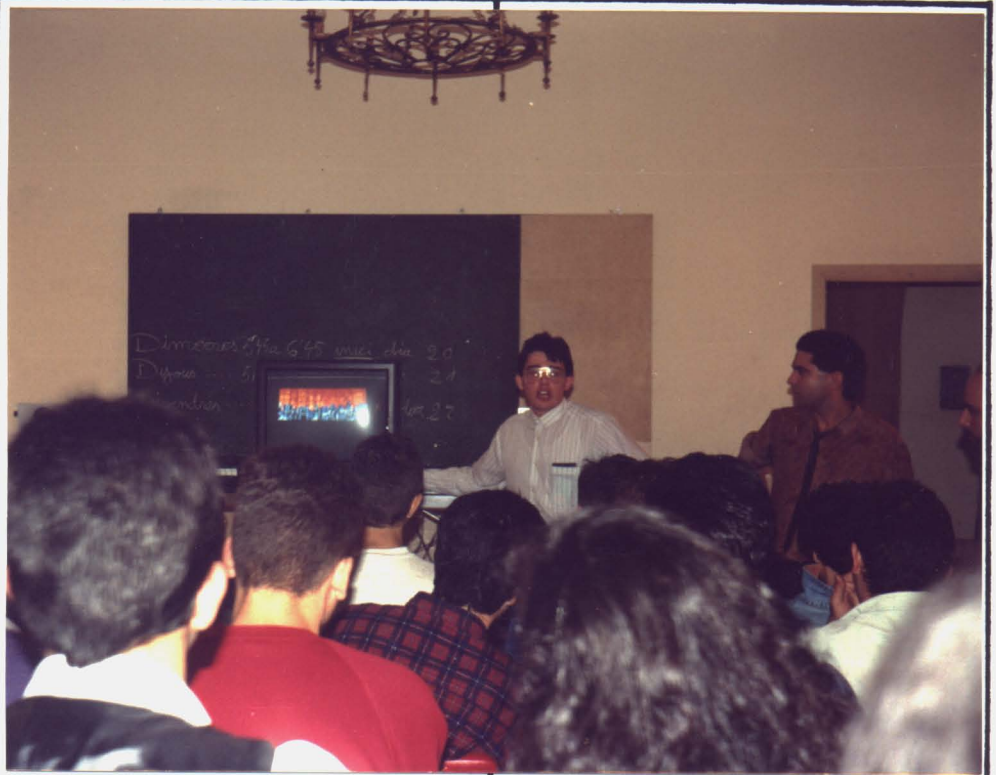
historia sobre una fábrica de SIMPS que se quemó. Un chico aseguró que en Madrid pueden conseguirse ampliaciones de 2 Mb a 13.000 ptas, no sabemos más) / NOTA: he conseguido una ampliación de las nuevas de Club Gouda, y sí son TAMAÑO CARTUCHO KONAMI.

- Diseñador gráfico SC11 de SUNRISE.

- PATCH de OASIS translations: esto son "parches" para juegos en japonés. Gracias a ellos podréis jugar a vuestros juegos japoneses predilectos en INGLÉS. El único problema es que son de un solo uso, se autoborran y están muy bien protegidos. En la reunión se pudo contemplar el magnífico SD-SNATCHER en inglés. Ya están disponibles las PATCH traductores de XAK Tower of Gazzel, Rune Master II, YS-III, etc. Para este año estarán preparados ya los de SORCERIAN, XAK II, YS II y PRINCESS MAKER, entre otros. Por lo visto, están intentando pasar a inglés el ILLUSION CITY, pero parece que no va a ser fácil, ya que los textos KANJI están comprimidos de una forma especial. BIEN por OASIS!

- METAL, de MSX-ENGINE: Nuevo ENSAMBLADOR con rutinas para R-800.

- COMASS: Compjoetania R s s e m b l e r. Otro ensamblador.



NUEVOS JUEGOS HOLANDESES:

- TROJKA: que por fin ha llegado a nuestras manos. Un buen juego de BCF tipo TETRIS con música STEREO.

- BLACK CYCLON (conocido por el falso nombre de MAGNAR 2): Este es un juego A L U C I N A N T E de Parallax. Hacía mucho tiempo que no veíamos algo de tanta calidad. Lo c o m e n t a r e m o s próximamente.

- Pumpkin Adventure II y III.

- Beach Revenge: juego

tipo RuneMaster de NUMACH.

- OPERATION DAMOCLES: juego tipo SOLID SNAKE que se presentará en TILBURG. Tranquilos, varios miembros de FKB asistiremos a Tilburg y os prometo que lo conseguiremos.

NOVEDADES en HARDWARE HOLANDES:

- Por fin se ha conseguido conectar el V9990 en un TURBO-R. Aparece un artículo en la QUASAR 25 muy interesante. Permite una resolución máxima en la VRAM de 2048 x 2048 (en pantalla dependerá de la máxima resolución del monitor o televisor. El inconveniente es que será necesario un monitor de alta resolución, por ejemplo un VGA de PC). En el banco de pruebas que se está realizando en Holanda, se ha comprobado que los COPY del V9990 son 23 veces más rápidos que los del V9958.

- El chip 0PLL 3 es compatible y se está adaptando la BIOS del MSX. Su calidad e instrumentos supera increíblemente al chip FM Pack de Yamaha y al Music Module de PHILIPS.

- HD disk para MSX. Dispongo de uno y próximamente realizaremos un banco de pruebas (aunque por el momento tengo bastantes problemas con él).

- Nuevo interface GREEN SCSI II. Por lo visto es una maravilla. Aparece también



comentado en la QUASAR 26. Imagináos una unidad de disco High density para MSX.

- Nuevo expansor de SLOTS, también en las manos de CLUB GOUDA.

Cuando todo el mundo estaba hasta la coronilla del rollo de Ramón Ribas ... KIT-KAT, la pausa que refresca : mi colega MARC VALLRIBERA (miembro de FKO) presentó las últimas novedades que le han llegado de sus contactos holandeses. Dejó atónitos a los presentes con el alucinante MB MUZAK de Fuzzy Logic (32 músicas STEREO Moonblaster y unos gráficos matemáticos espeluznantes). Después acabó de rematar la jugada con unas música de Amiga del MOD PLAYER de XELASOFT en STEREO (PCM y MUSIC MODULE) que causaron furor. Marc comentó que ya se encuentra disponible el MOD EDITOR de XELASOFT, que permitirá crear y editar ficheros MOD.

Ha recibido una carta de Holanda donde se comenta la aparición de un cartucho con 8 canales PCM SAMPLER STEREO y 512 Kb de RAM destinadas totalmente a los SAMPLES. Puede ser algo increíble. Cuando se sepa algo más, os informaremos. Se anunció también la demo DAWN of TIME de Station que presentó Pablete.

Entonces llegó la esperada intervención del Rey : Fco. Jesús Martos. Anunció que la MSX-FAN aparecería cada 2 meses. A continuación un resumen de las novedades JAPONESAS que comentó Martos :

- SYNTHSAURUS 3.0 : nueva versión de este fabuloso programa. Permite usar simultáneamente los 9 canales FM, los 3 de PSG y el CANAL de RITMOS, funciona con R-800 en los Turbo-R y puede cargar y pasar a FM ficheros MIDI del unote Junior. Precio: 12.800 Yens.

- GRAPHSAURUS NEW UTILITIES : última versión del GRAPHSAURUS. Incorpora opciones para cargar pantallas SC7 ENTRELAZADO. Además permite cargar imágenes de PC98. Precio : 12.800 Yens.

- MIGHTY BATTLE SKIN PANIC fantástico juego erótico de



GAINAX. Aparece comentado en este número.

- Recopilaciones de MSX-FAN del concurso de pantallas (como el SAURUS LUNCH).

- Editor de animaciones en SC8 : de la casa del desafortunado SNOOKY 2001.

- MSX SEI : nueva revista en disco japonesa.

- TAKERU : las archiconocidas máquinas expendedoras de juegos en Japón. En ellas podemos encontrar buenos juegos de Falcom y Micro Cabin a precios reventados. Ahora, los originales son

prácticamente imposibles de conseguir.

- GAME COLLECTION 2, 3 y 5 : recopilaciones KONAMI con música SCC. En ellos encontramos juegos inéditos muy divertidos.

- Martos a conseguido arreglar el FIREBIRD para que no se quede lento y le ha puesto SCC. Ha puesto también música SCC al PIPPOLS.

Un grupo de programación de nuestro país nos presentó un juego tipo TETRIS con bastante calidad. Estaba sin





terminar, todavía no tenía música FM. Actualmente ya estará terminado.

Diego Fernández, director de MERIDIAN, nos comunicó que ésta había cerrado en Agosto. Todavía les queda muchísimo material. Repartió catálogos de Julio para la gente que pudiera estar interesada en comprar cualquier cosa.

Poco después terminó la reunión con la intervención de Ramón Casillas que presentó y vendió sus pins de KONAMI y las pegatinas de PANASONIC. Al mismo tiempo, los clubs (MSX-Journal, FKD-FAN, etc.) aprovecharon para vender sus FANZINES en PAPEL. Después nos fuimos todos a comer y no precisamente comimos en alguno de los 5 chinos. Comimos improvisadamente PIZZAS con Martos y Ramón Casillas en una plaza, ya que la pizzería estaba llena hasta los topes de gente.

La segunda parte de la reunión se celebró en otro local más pequeño, precisamente el aula del colegio donde se celebró la 4ª reunión de usuarios. Como ya había anunciado Ramón Ribas por la mañana, la tarde se dedicó a la presentación de productos MADE IN SPAIN: Draken presentó su DRAKEN MAGAZINE Nº 5, con demos y gráficos bastante buenos y unas músicas originales FM muy

buenas. Poco después, el turno fue para la gente de GNOSYS. Estos presentaron y vendieron su ROBY DISK MAGAZINE 1,2 y 3. El número 3 todavía no está terminado, sólo mostraron una PROMO de lo que sería. Es una revista al estilo QUASAR que promete bastante (la única pega es que hay demasiado plagio). Elvis Gallegos de MSX-Journal nos presentó el DANTE2 y el COPY AID traducidos al inglés.

Ramón Casillas, organizador del CONCURSO

de PANTALLAS KING'S VALLEY 2, pidió a los 3 participantes del concurso que realizaran una demostración jugada de sus propias pantallas (por cierto, yo fui el tercer participante). El premio era el PINK SOX MANIA 2, cedido por el mismo Ramón Casillas. Finalmente, por votación a mano alzada de los presentes, el ganador resultó José Manuel López, que se llevó el premio.

Alrededor de las 8:00, la gente se reunió con sus grupos y se realizaron consultas particulares a Martos y Ramón Casillas. El pobre Martos intentó responder a todas las cuestiones y problemas que le planteaba la gran massa de gente que se avalanzaba sobre él.

Para finalizar, Ramón casillas estuvo buscando una buena fecha para la próxima reunión de usuarios. Se celebrará este próximo Abril. Se dió por terminado este 4º ENCUENTRO de USUARIOS M.S.X. Todo un éxito. Si estás interesado en la grabación en video de la primera parte de la reunión, no dudes en enviar una cinta de 2 horas a nuestra redacción junto a los sellos para enviártela. Esperamos verte en la 5ª REUNIÓN de USUARIOS MSX. Tendrás noticias nuestras.

COMENTARIO : Jaume Martí Gómez



ARTÍCULO : S-RAM

Pequeña pero matona ...

Los MSX TURBO-R A1GT disponen de una pequeña pero potente S-RAM de 16 Kbytes, una memoria que se mantiene al desconectar el ordenador ya que está alimentada por las pilas del reloj.

Todo el mundo sabe de su existencia pero una minoría sabe como sacarle partido a esta memoria permanente. Cuando activamos el modo ROM (en los A1GT), la S-RAM es activada y ha través de esta se carga el MSX-View programa almacenado en la ROM. Lo que sorprende al principio es que si salimos del programa en ROM, nos daremos cuenta de que nos encontramos en la unidad C:\, y cuando hagamos un DIR comprobaremos la existencia de los ficheros MSXDOS2.SYS y COMMAND2.COM en la unidad de ROM.

Ya os habréis percatado



UPSIDE 1
Con DISK DRIVE



UPSIDE 2
Sin DISK DRIVE

hacia donde pretendemos ir : ¿porqué no usar ese sistema operativo en nuestro beneficio ?, ¿para que debemos de estar dependiendo siempre del DOS en DISCO para hacer una operación tan sencilla como copiar o borrar ficheros ? Parece difícil pero no hay nada más fácil. Este es nuestro propósito : acceder al sistema operativo en ROM de forma fácil y rápida, sin necesidad de entrar en el programa almacenado en ROM de que dispone nuestro ordenador, sólo cargarlo cuando lo necesitemos.

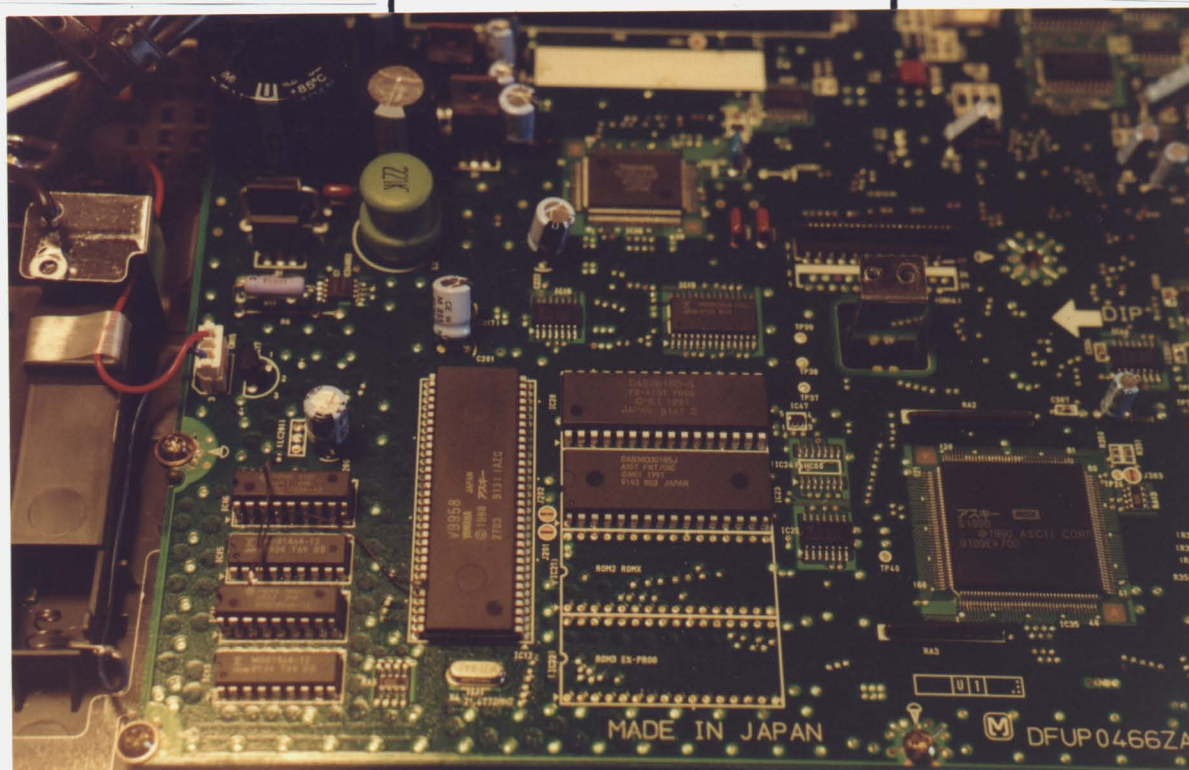
Cuando ponemos el interruptor en posición ROM y conectamos el TURBO-R, el ordenador cargará el sistema operativo de la ROM, buscará primero un AUTOEXEC.BAT en la unidad D:\ (nuestra S-RAM) y la dejará como unidad activa. En el caso de no localizar ningún AUTOEXEC.BAT en la D:\ (S-RAM), cederá el control a C:\, la ROM propiamente, y cargará el AUTOEXEC.BAT de la ROM, que está preparado para acceder al MSX-View.

Pues bien, para que el ordenador no os cargue directamente el

AUTOEXEC.BAT en la S-RAM, la D:\ .

Esto os permitirá que el ordenador, conectado en posición ROM, cumpla las instrucciones de vuestro AUTOEXEC, para simplemente tener un sistema operativo instantáneo o para crear un menú desde el BASIC y poder elegir lo que os venga en gana. Además en 16 Kbytes os cabrán tres o cuatro utilidades de reducido tamaño (las que uséis más a menudo) que os ahorrarán el trabajo de buscar el disco del sistema.

Esto tiene múltiples



VISTA INTERIOR GENERAL

utilidades, todo depende de vosotros.

EL AUTOEXEC.BAT :

El proceso para hacerlo es simple : conectad el TURBO-R A16T en posición ROM. Una vez en el VIEW apretad la última opción del menú de más a la izquierda, la opción QUIT para salir del VIEW. Ya en el MSX-DOS2 teclead D: para dejar activa la S-RAM. Ahora sólo os queda crear el AUTOEXEC.BAT tecleando lo siguiente : COPY CON AUTOEXEC.BAT y return. Cuando terminéis apretad CTRL+Z y se gravará el BATCH en el disco.

Este es un ejemplo de AUTOEXEC para la D:/, la S-RAM :

SPAIN	; Este fichero debe estar en la S-RAM, nos permite utilizar los caracteres Europeos.
SET VERIFY=OFF	; Es optativo. Sirve para anular la verificación de archivos, con ello ganaremos velocidad.
SET PROMPT=ON	; Cuando esté en ON aparecerá el nombre de los subdirectivos en que nos encontremos.
SET TIME=24	; Sirve para visualizar las horas en modo 24 o 12 horas.
SET DATE=DD/MM/YY	; Se utiliza para elegir la configuración de la fecha.
SET HELP=A:\HELP	; Es la ubicación de los archivos de ayuda.
SET TEMP=H:\	; Es la ubicación de los archivos temporales.
SET PATH=D:\;H:\;A:\UTILS	; Es la ruta de búsqueda de ficheros del Sistema Operativo.
VER	; Mostrará la versión del DOS.
RAMDISK=344/D	; Crea una ramdisk de 344 Kb. Si tenemos una ampliación de memoria podremos aumentarla.

Se pueden añadir más instrucciones, como por ejemplo:

RAMDISK	; mostrará la cantidad de memoria destinada a RAMDISK.
VOL H:RAM Disk	; para dar nombre a la Ram Disk.
A:	; para que se vaya a la unidad A: y no se quede en la C:
BUFFERS=17	; sirve para seleccionar la cantidad de memoria intermedia entre el disco y la Ram.
FILES=5	; selecciona la cantidad máxima de archivos abiertos al mismo tiempo.

CONSEJOS GENERALES :

Ante todo, se puede formatear la S-RAM (No es necesario, pero es un detalle curioso). Podemos ponerle nombre a la S-RAM con la instrucción VOL. El nombre que le pongáis quedará permanentemente. Un ejemplo sería : VOL S-RAM. Una vez creado el AUTOEXEC.BAT, como en el ejemplo, os sobrarán unos 14 Kb libres. Aquí podréis almacenar vuestras utilidades más usadas, pero teniendo en cuenta que debemos dejar 1 Kb libre para los ficheros del View.

Aquí tenéis un ejemplo de lo que podéis almacenar en la S-RAM :

SPAIN.COM	2176 Bytes	; Es obligatorio si lo teneis en el Autoexec.
CHGCPU.COM	26 Bytes	; Cambia la CPU (R800 / Z80).
FIXDISK.COM	768 Bytes	; Fija el arranque de los discos en DOS2 o en DOS1.
UNDEL.COM	3968 Bytes	; Recupera ficheros borrados.
CHKDSK.COM	7580 Bytes	; Realiza un chequeo del disco.

Advertencia: Todos estos ficheros no caben en la S-RAM, deberéis elegir varios de ellos.

Si queréis que algunos ficheros muy largos, como el CHKDSK, os quepan, debéis utilizar el compresor PMARC con el modulo PMEXE. Con este compresor se consigue ejecutar ficheros comprimidos.

Esto se hace de la siguiente forma:

Ante todo, copiad el PMARC.COM, PMEXE.COM y el archivo a comprimir (en este caso el CHKDSK) en la H: para agilizar la operación.

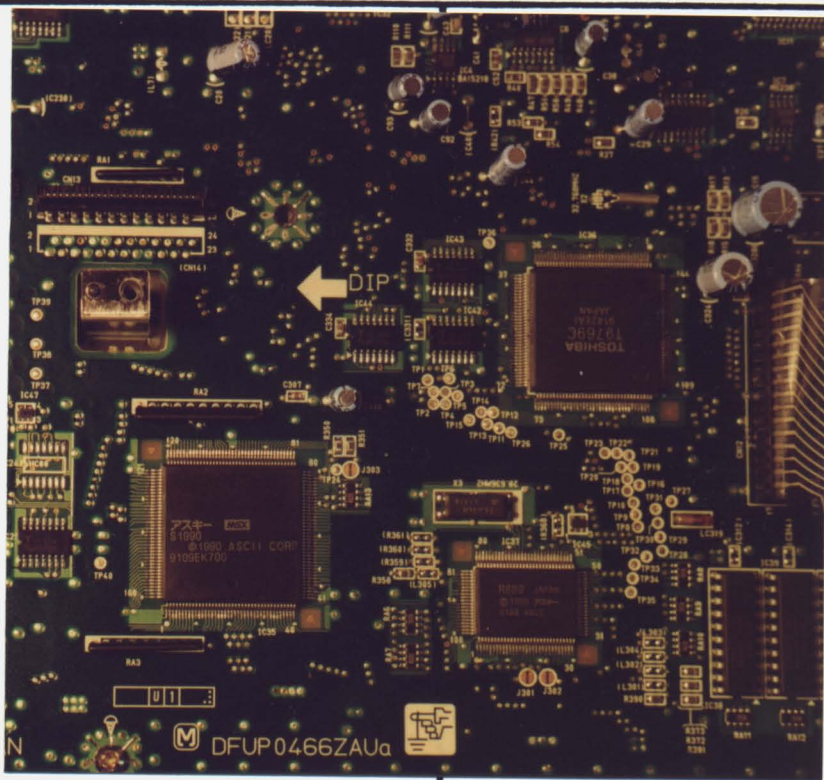
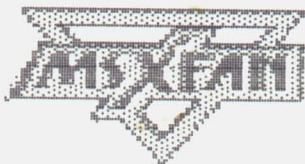
Una vez en la H: haced lo siguiente:

```
H:\>PMARC (nombre archivo final)=PMEXE.COM (archivo a comprimir)
```

El fichero .COM obtenido ya estará listo para guardar en la S-RAM. Con esto hemos conseguido que el fichero resultante se ejecute comprimido, ahorrando de esta forma bastante memoria. Este truco no nos servirá en ficheros muy pequeños (menores de 7 Kb), ya que el fichero comprimido ocupará más que el original.

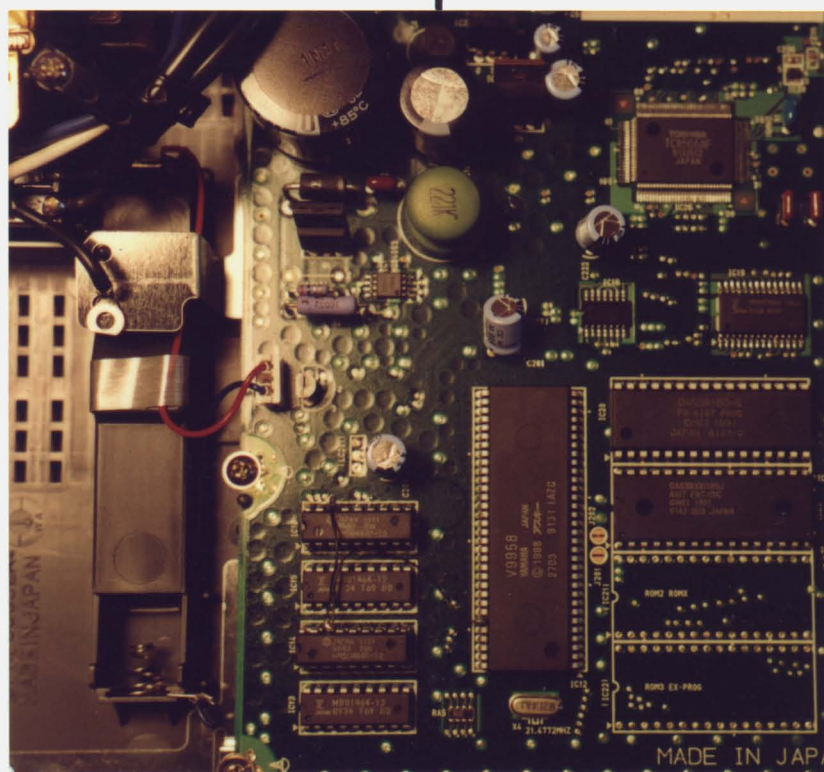
Ahora sólo nos queda por solucionar un pequeño detalle. Ahora ya tenéis un Sistema Operativo rápido y unas pocas utilidades en la S-RAM. Pero si intentáis cargar el VIEW se producirá un error. Esto sucede porque el VIEW necesita una configuración previa, con una RAMDISK más reducida y la definición de algunos SET. Esto no nos supondrá ningún problema, sólo debemos crear un BATCH file en la D:/ (la S-RAM) que prepare y active el VIEW. A continuación encontraréis este fichero :

Como antes, primero teclead D: para dejar activa la S-RAM. Después introducid : COPY CON VIEW.BAT y return. Ahora sólo debéis teclear el fichero que sigue y pulsar CTRL+Z para terminar.



SECCIÓN LATERAL DERECHA :

- Izquierda : MSX-ENGINE de ASCII corp.
- Centro : R-800, CPU (28 Mhz)



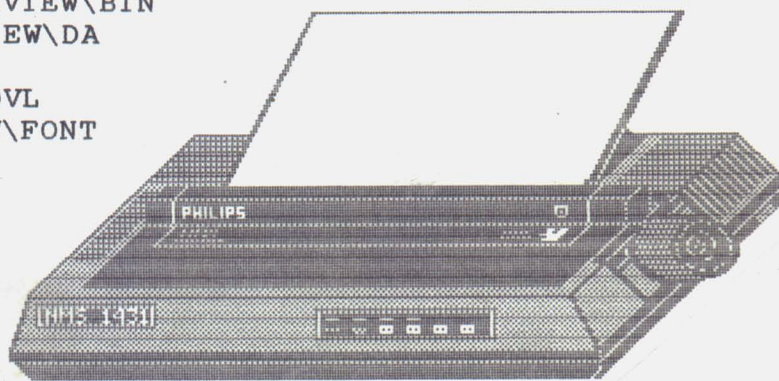
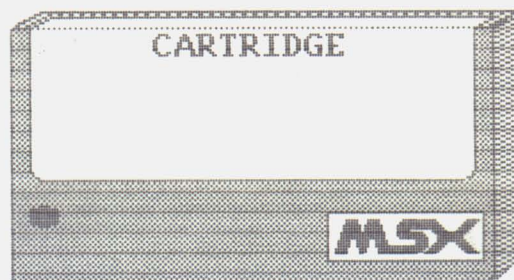
SECCIÓN LATERAL IZQUIERDA :

- Izquierda : Chips de VRAM. Ampliada a 192 Kb.
- Centro : VDP YAMAHA V9958
- Derecho : Chips ROM Turbo-R AlGT

```

C:
PATH C:\UTILS
VIEWSYS
RAMDISK 336/D
MD H:\TEMP
CD H:\TEMP
BUFFERS=10
SET VIEW=%1\VIEW
SET VIEWDATA=%SRAMD%\;%VIEW%
SET VIEWBIN=;;H:\;%1\VIEW\BIN;A:\VIEW\BIN
SET VIEWDA=;;H:\;%1\VIEW\DA;A:\VIEW\DA
SET VIEWPD=%SRAMD%\;A:\VIEW\PD
SET VIEWOVL=%1\VIEW\OVL;A:\VIEW\OVL
SET VIEWFONT=%1\VIEW\FONT;A:\VIEW\FONT
SET HOME=%1\HOME
SET CLIP=A:\HOME\CLIP
SET TEMP=H:\TEMP
SET PROMPT=ON
PATH +%1\UTILS;A:\UTILS
CD %HOME%
%2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9
VIEW

```



VIEW.BAT :

Ya está. Cuando necesitemos cargar el MSX-View sólo deberemos meternos en la unidad D:\ y teclear : VIEW. El fichero BATCH se encargará del resto.

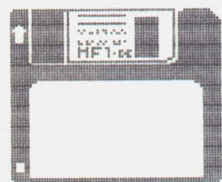
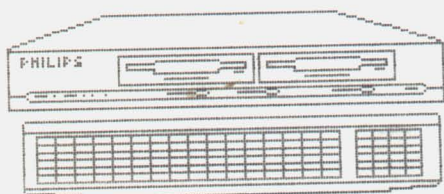
¿ Qué más se les puede pedir a 16 Kbytes ?

Esperamos que este artículo ayude a aprovechar más las posibilidades que nos proporciona el TURBO R16T, nada más por nuestra parte ...

Os deseamos Feliz S-RAM !

COMENTADO y TECLEADO por FKD-MAGICIANS :

Marc Vallibera Ros
Jaume Martí Gómez



IZQUIERDA :

- CARTUCHO ZEMINA con 5 JUEGOS MSX-1
- SCSI interface de MSX CLUB GOUDA
- MEMORY MAPPER 1 MB de MSX CLUB GOUDA

DERECHA : BLACK CYCLON

SNATCHER

THE CYBER PUNK ADVENTURE

by KONAMI

COMO ACABAR EL SNATCHER.

El juego empieza con dos opciones: 0 (empezar el juego) y 1 (cargar una partida). Tras apretar el 0 nos aparecerán otras dos: 0 (para poner el nombre que quieras a l protagonista) y 1 (para dejar el nombre del protagonista, Guillian Seed, tal y como está).

ACT 1. SNATCH

Estamos en la entrada de Junker, hablamos con la secretaria. Tras presentarnos nos dice su nombre (Mika Slayton). La charla prosigue hasta que nos propone ir a cinco sitios:

0 > Despacho del jefe (Benson Cunningham); con el que conversaremos y que nos dará información sobre nuestro trabajo, un caza recompensas, nuestra arma, Jan Jack Gibson (nombre en código Runner) y Navigator (el sensor de cada agente). Finalmente nos da la tarjeta de identificación.

1 > Sala de armamento; el encargado (Harry Benson), no se encontrará en ese momento pero la secretaria nos hablará de Little John (el navegador de J. J.) y de la hija de J. J. Gibson (Catherine Gibson).

2 > La tercera opción nos transportará a la sala de archivos, donde según Mika, J. J. Gibson gasta mucho tiempo.

3 > Ordenadores, la

secretaria nos pegará el rollo sobre los datos técnicos de la computadora.

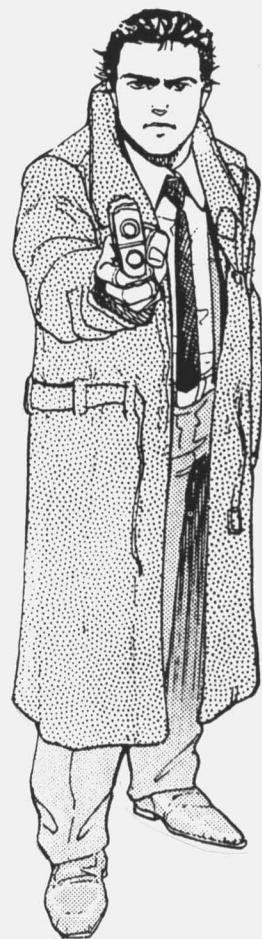
4 > Sala de tiro, la secretaria no nos dirá nada importante sólo que al no tener pistola no podemos practicar. (Nota: con el 0 salimos de cada sitio).

Volveremos a la sala de armamento donde se presentará Harry Benson,



身長 178cm
 体重 65kg
 髪 ブラウン
 眼 ダーク・ブルー
 血液型 A型

Guillian Seed



que nos asignará nuestro sensor (Metal Gear, modelo MK-2). Hablamos un poco más y recibiremos nuestra pistola Blaster.

Desde el Metal Gear nos llamará J. J. Gibson pidiendo ayuda. Saldremos del Junker para coger el coche rápidamente (tecla 0), elijeremos destino (en este caso el 1) y bajaremos del

coche (0) para encontrarnos con una vieja fábrica abandonada.

A partir de aquí las opciones 0 y 1 sirven para retroceder y avanzar, respectivamente. Entraremos y andaremos por el complejo hasta encontrar a Little John, el sensor de Gibson al cual extraeremos el chip de memoria.

Avanzaremos hasta toparnos con el cuerpo decapitado de Runner. Lo iremos examinando hasta encontrar una llave y una tarjeta. El Metal Gear estudiará su cuerpo (sangre, piel, etc.) y la sangre del asesino (sexo, grupo sanguíneo, etc.).

De repente, dos personas pasan por el final del pasillo pero intentando alcanzarlos nos encontraremos de morros con una bomba.

Retrocederemos rápidamente por toda la fábrica parándonos para hablar con Little John que nos dará un sensor, el cual nos permitirá captar a los insectos dejados por los asesinos de Gibson. De camino a la salida todo se parará y apretando la tecla Shift la pantalla se recuadrará. A partir de este momento cada vez que presionemos un número dispararemos por uno de los cuadros (ver gráfico).

7 / 8 / 9

4 / 5 / 6

1 / 2 / 3

Una vez destruidas todas las criaturas saldremos disparados de la fábrica que volará en pedazos. De vuelta al Junker nos encontraremos con Mika que lamentará amargamente la muerte de su amigo. Hablaremos con el jefe al cual informaremos de la muerte de Gibson y le daremos el chip de memoria del Little John, para que lo analice.

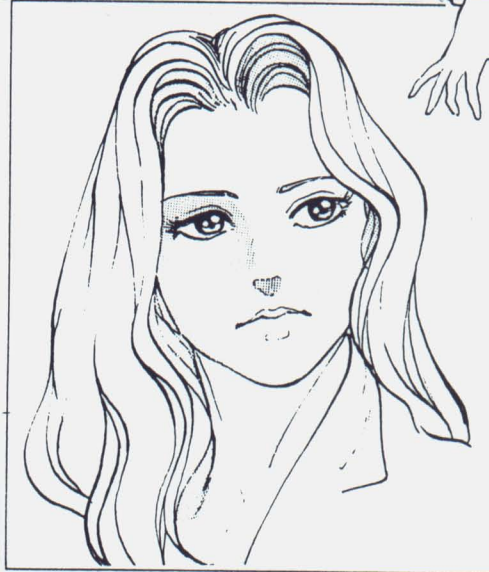
En la sala de armamento nos encontramos con Harry borracho; el cual nos mostrará una fotografía, una botella de la marca Napoleón y un número de

teléfono relacionado con la botella.

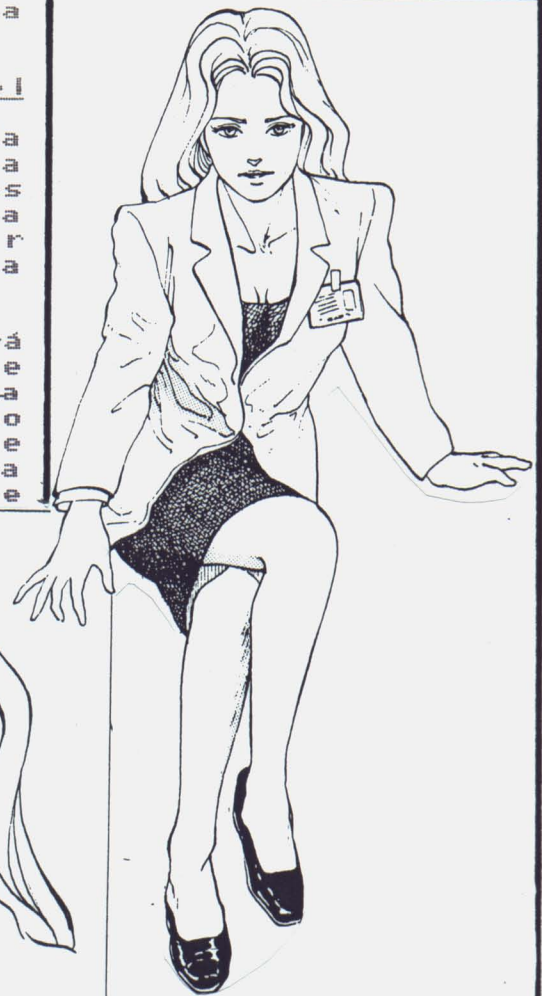
* Cómo utilizar el ordenador.

Cuando estemos en la sala apretaremos el 6 para empezar. Aparecerán tres opciones: 0 (poner una clave), 1 (buscar información) y 2 (para irte).

Le damos al 0 y nos dará un espacio en el que se puede escribir; sólo acepta signos katakana. Cada uno de ellos tiene correspondencia en una tecla (ver final de



身長	170cm
体重	?
髪	ダーク・ブロード
眼	エメラルド・ブルー
血液型	A型



Jaine Gadd



comentario). Podemos introducir cualquier nombre que conozcamos.

Después iremos a la sala de archivos de Gibson en la que investigando encontraremos, abriendo un cajón y un armario, una ficha de ajedrez (la reina) y un diskette.

Iremos a nuestra casa donde encontraremos una tarjeta de identificación

de nuestra mujer, Jamie Shido. Con ella podremos llamar por el videófono.

Llamamos a Jamie que nos dara información, pero al cabo de un tiempo se cortará la comunicación. Vamos a la casa de Jan Jack Gibson, la puerta estará cerrada.

Llamando y probando nos permitirán introducir una clave (la edad de Gibson,

que es de 55 años), tras esto nos pedirán otra (las medidas de su hija): B81, W58 y H83.

Cuando entremos hablaremos con Catherine Gibson, la hija de Runner, teniendo cuidado de no herir sus sentimientos o nos echará. Investigamos toda la casa sin utilizar la opción 6.0. Cuando lleguemos a la sala del ordenador analizaremos ésta hasta que cojamos la fotografía de J.J. y un frasquito que habla de algo llamado "Joy Division". Utilizaremos el ordenador con ayuda del diskette para descubrir el diario de J.J. en el que, en la postdata, habla de un "Bounty Hunter". Al fondo de la casa se encuentra el jardín donde esta Alice que es el doberman de la familia, y veremos que lleva un extraño collar brillante. Si continuamos investigando habrá una falsa alarma (justo después de manejar



el ordenador). Nos despediremos de Catherine y saldremos de la casa. Una vez fuera, llamaremos al tal "Napoleón" con el 39-5644. Éste nos pedirá una clave. Se la daremos y nos dice que vayamos a un lugar llamado "Altamila". Cogemos el coche e iremos allá. Una vez allí el Metal Gear irá analizando el lugar hasta encontrar a Napoleón (por la pantalla quedará bien claro que hablamos con él). Iremos hablando hasta que nos diga información de un lugar llamado "Joy Division" y de algo llamado "Liquid Sky". Llamaremos a Joy Division por el videófono, el cual es un mercado negro. Cogemos el coche,

llegaremos a su entrada, entramos y hablaremos con el vendedor hasta que nos dé una máscara.

Una vez cogida la máscara, volvemos a Altamila, donde después de esperar un rato, veremos a Napoleón que nos hablará de un lugar llamado Outer Heaven y de algo llamado "Liquid Sky". Cogemos el coche, iremos a Outer Heaven, donde nos recibirá un extraño hombre lobo, el cual no nos dejará pasar si no nos ponemos la máscara.

Entraremos y veremos a una bailarina, y algunos clientes muy extraños: un alien, un hombre-simio o un extrarrestre. Hablaremos con el barman, el cual está ataviado con una máscara de ciencia ficción. Después de estar un rato hablando con él, conseguiremos hablar con la bailarina, que se llama Izabel Velvet. Tras estar un rato conversando saldremos (hay que tener cuidado con insistir mucho en algunas opciones o mostrar nuestra tarjeta JUNKER, de lo contrario nos echarán). Volvemos al JUNKER y hablamos con el jefe, que nos dará información. Vamos a la sala de ordenadores y encontraremos una nueva opción, la 1, que nos permitirá buscar retratos

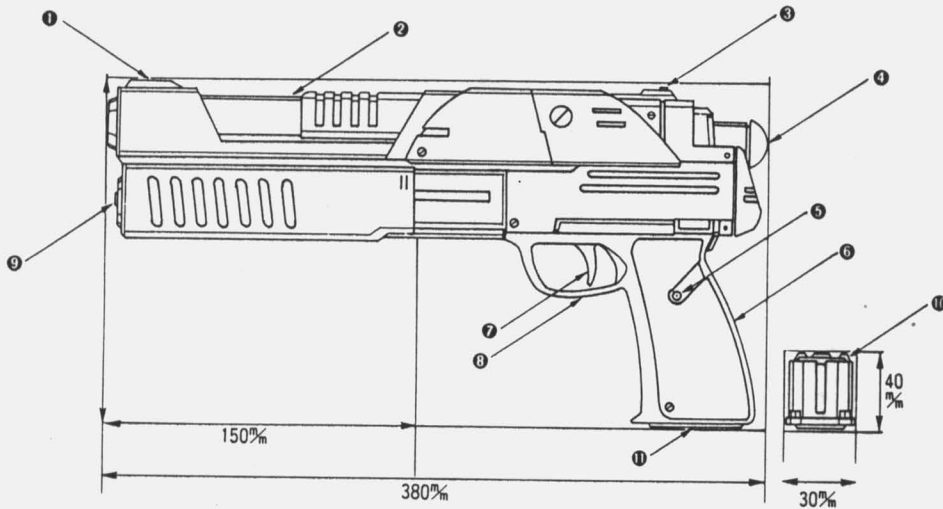
Mika Slaton



身長 167cm
 体重 ?
 髪 黒
 眼 ブルー
 血液型 A型



Blaster



各部の名称

- ① フロントサイト
- ② バレル
- ③ リアサイト
- ④ ビーム・ハンマー
- ⑤ セイフティ・センサー
- ⑥ グリップ
- ⑦ トリガー
- ⑧ トリガー・ガード
- ⑨ レザー・サイト
- ⑩ エネルギー・バック
- ⑪ エネルギー・バック接層口

DATA

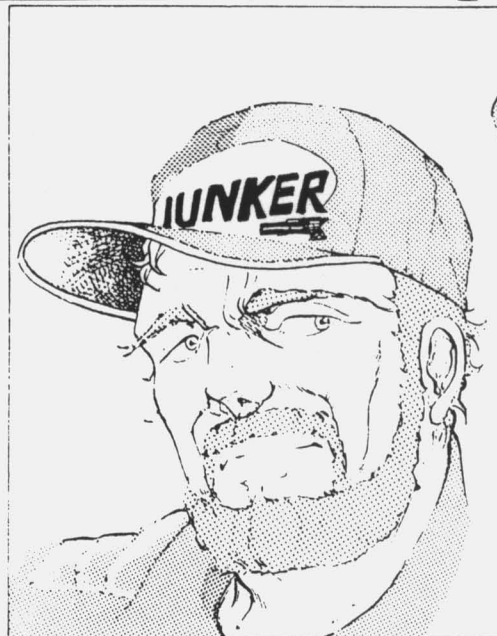
正式名 BLA-H17 (type 3)
 設計者 ハリー・ベンソン
 協力 S&M社、NASA
 口径 15mm
 全長 380mm
 銃身長 150mm
 重量 900g (エネルギー・バック含む)
 装弾数(エネルギー・バック) 1個
 ビーム出力 焦点断面積/cmに一点照射でセラミック装甲60mmを貫通する。

robot. Tras 500 intentos, encontramos la combinación exacta, la cual nos da información de dos personas: Ivan Rodriguez y Freddy Nilsen. El ordenador sacará una impresión del rostro y al ir al coche podremos ir a dos lugares nuevos: La casa de Ivan y la mansión de Freddy.

Iremos a la casa de Ivan donde encontraremos a dos "Homeless" a los que hay que mostrar la impresión del retrato robot. Una vez hecho esto, podremos ir a la habitación de Ivan. Allí el Metal Gear analizará la zona y tras esto podremos llamar a la puerta. Ivan nos responderá y tras mostrarle la tarjeta JUNKER dos veces abrirá la puerta apresuradamente para encañonarnos con un revólver.

Muy rápidamente dispararemos hacia el centro (S) acertando en la mano que sostiene la pistola. Caerá de espaldas quedando inconsciente.

Seguidamente nos pondremos a examinar la habitación, hasta



身長 168cm
 体重 65kg
 髪 ブロンド
 目 ブルー
 血液型 O型

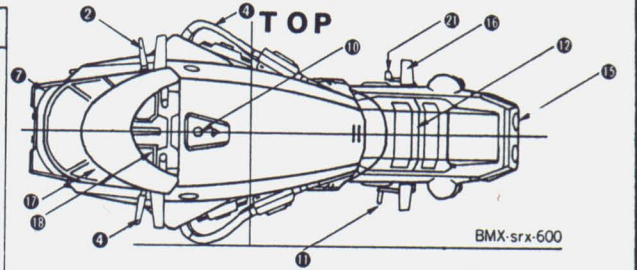
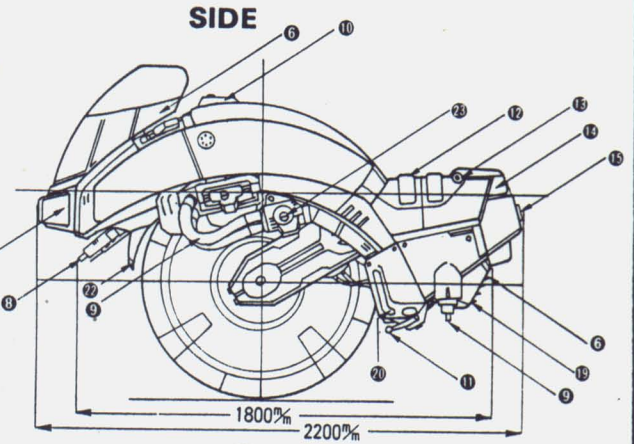
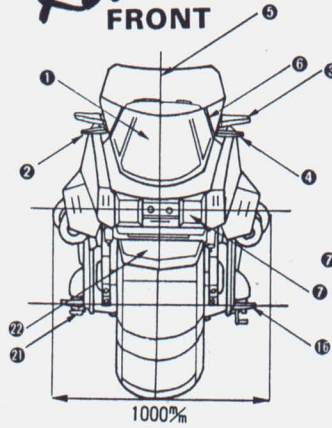
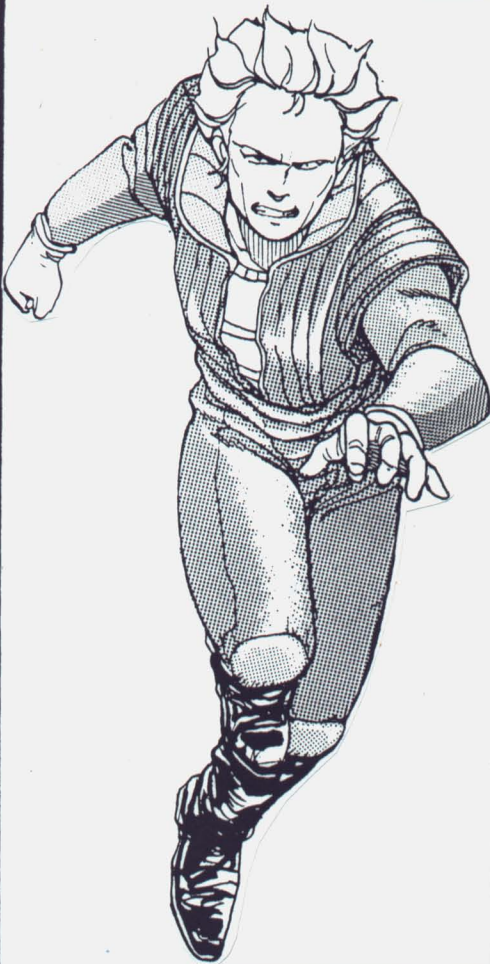
encontrar en una tabla de surfing un poco de LSD, el "Liquid Sky" del que hablaba Napoleón. Encañonaremos a Ivan hasta que nos diga la procedencia de la droga. Entonces el Metal Gear hará un estudio del cuerpo de Ivan, lo que nos confirmará que colaboró en el asesinato de Gibson. Abandonaremos a Ivan y nos trasladaremos a la mansión de Freddy con el coche.

Una vez en la entrada, el Metal Gear analizará la puerta para que podamos entrar. Una vez dentro, nos recibirá una misteriosa mujer, Lisa. Encontraremos un mapa urbano de Moscú, y después de un rato de mirar, examinar y enseñar, podremos entrar en el lavabo de la mansión, donde encontraremos más LSD. Una vez hecho esto, descubriremos la verdadera identidad de Lisa: un Snatcher. Rápidamente acabaremos con ella disparando en la cabeza. Después de analizar los



Harry Benson

Road Runner



各部の名称

- ①メイン・ヘッド・ライト
- ②アクセル・レバー
- ③ハンドル・グリップ
- ④姿勢防備レバー
- ⑤シールド
- ⑥ウインカー
- ⑦フロント・ダンパー
- ⑧路面センサー
- ⑨マフラー
- ⑩タンクキャップ・フュエルメーター
- ⑪チェンジベダル
- ⑫シート
- ⑬シート・ストッパー
- ⑭ブレーキランプ・後方ライト
- ⑮後方アイカメラ
- ⑯ステップ
- ⑰メイン・ディスプレイ
- ⑱後方ディスプレイ
- ⑲排気ノズル
- ⑳レッグ・ガード
- ㉑ブレーキ・ベダル
- ㉒泥よけ
- ㉓スーパーチャージャーユニット

DATA

正式名 BMX - srx - 600
 ボディ 炭素繊維
 +セラミック・ハニカムモノコック・ボディ
 全長 1,800mm (本体のみ)
 2,200mm (バルンサー、エアロ・カウリング含)
 最大出力 400ps (20秒以内)
 最大トルク 87kg
 乾燥重量(ドライ) 220kg
 最高速度(整地上) 300km/h
 ギア 6段10速 (オート・クラッチ変換可能)



身長 175cm
 体重 65kg
 髪 シルバー
 眼 ブルー
 血液型 ?型

Random Hajile

restos del robot saldremos de la mansión, para volver a entrar en seguida, después de haberse encendido las luces, lo que indica que todavía queda alguien allí. Antes de entrar, el Metal Gear descubrirá el código de acceso de la puerta. Entramos y después de mirar un poco la sala,

iremos al lavabo para descubrir que Freddy nos espera, preparado para atacarnos por la espalda. Nos cogerá por el cuello, por lo que dispararle será difícil, ya que la mirilla del revólver irá variando de posición. Hay que tener cuidado, ya que un tiro a nuestro cuerpo tendrá consecuencias fatales.



Si conseguimos acertar tres disparos a la cabeza de Freddy, veremos que no hacen ninguna mella. Nos levantará y parecerá acabar con nosotros, pero de repente su cabeza explotará y nos soltará. Entonces descubriremos a nuestro salvador: Random Hajile, el "Bounty Hunter". Después de hablar un rato con él acabará el ACT 1.

ACT 2: CURE

Iremos a la oficina del jefe donde nos irá quitando algunos objetos como la impresión por ordenador, el frasquito, la foto de J.J. Gibson, etc. Al final nos devolverá el chip de memoria del Little John, el cual nos dice algo del Hospital Oleen.

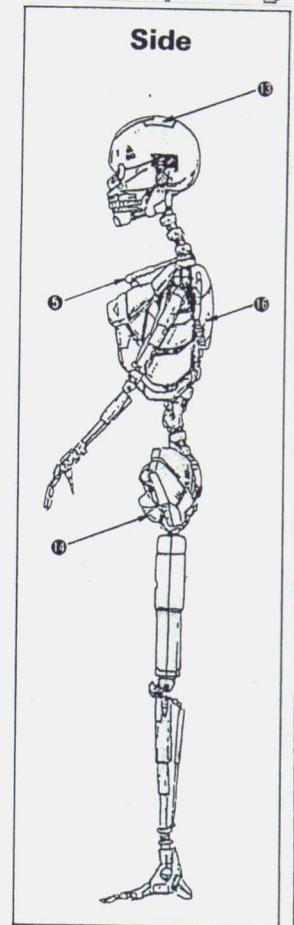
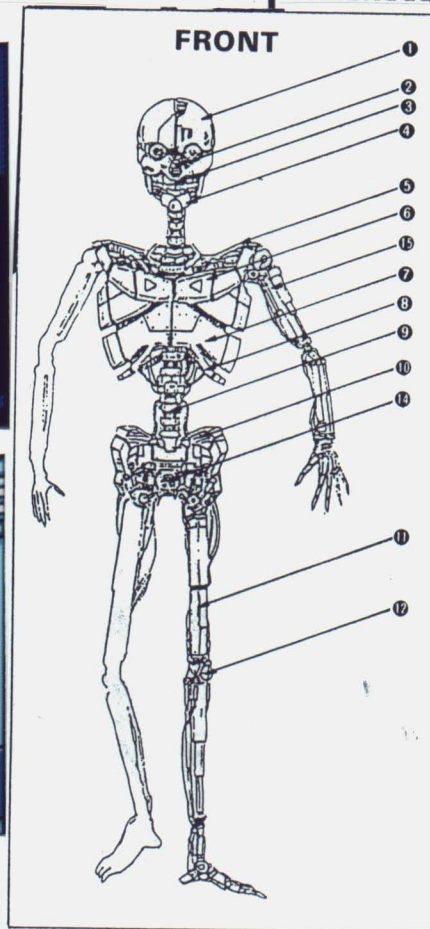
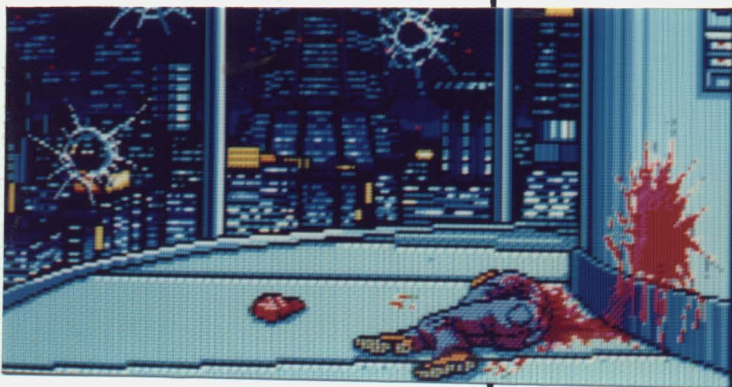
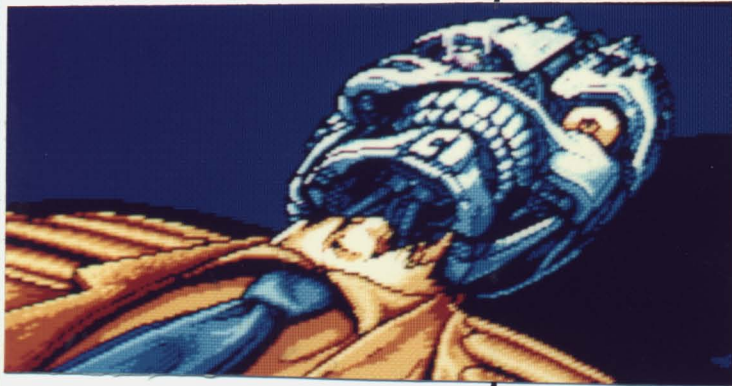
Vamos examinando todos los lugares del JUNKER,

enseñando la foto del hospital y posteriormente llamaremos por el Videófono a Jamie que nos dará información y después a Napoleón que nos pedirá la misma clave que el Act 1. Tras darsela iremos a Altamila, donde después de examinar el lugar llegará Napoleón disfrazado de Santa Claus.

Iremos hablando con él hasta que podamos ir al Hospital Oleen con el coche. Entraremos y veremos que, sorprendentemente, es un hospital de animales, ya que veremos a un perro, un pingüino y a una gallina. Tras estar un rato inspeccionando el lugar nos marcharemos. Cuando estemos dentro del coche, Mika nos llamará para que vayamos rápidamente a casa de Catherine.

Una vez en ella entraremos (Antes de penetrar el Metal Gear tiene que examinar el lugar.). Cuando hayamos entrado veremos signos de lucha por toda la casa. Echaremos un vistazo en todas partes hasta llegar al jardín, donde veremos el collar de la perra de Catherine, Alice. Lo analizaremos y saldremos, para descubrir el cadáver destripado de Alice.

Posteriormente iremos a nuestra casa donde si oímos una música tenebrosa (no la que se escucha habitualmente, sino otra) sabremos que hay alguien dentro. Después de examinar un poco el lugar entraremos y nos dirigiremos al lavabo. (De fondo se oye como agua cayendo.) Ya dentro encontraremos unos sostenes que cojeremos. Entonces sabremos que hay



各骨格ユニット名

- | | |
|------------|-------------|
| ① 前頭骨ユニット | ⑩ せき柱ユニット |
| ② 鼻骨ユニット | ⑪ 骨ばんユニット |
| ③ 上かく骨ユニット | ⑫ 大たい骨ユニット |
| ④ 下かく骨ユニット | ⑬ しつかい骨ユニット |
| ⑤ さ骨ユニット | ⑭ 頭頂骨ユニット |
| ⑥ 胸骨ユニットA | ⑮ sexユニット |
| ⑦ 胸骨ユニットB | ⑯ 上腕骨ユニット |
| ⑧ ろっ骨ユニット | ⑰ けんこう骨ユニット |

▶ SNATCHER

謎のバイオロイド。
2039年のファースト・コンタクトより毎年冬になると何処からともなく現れる。正体不明。目的不明。人を殺害、すりかわる習性から「スナッチャー」と呼ばれる。



alguien en nuestra ducha.

Procedemos a mirar en su interior y nos encontraremos con la sorpresa de nuestra vida: la que está dentro no es otra que Catherine, que sorprendida nos mojará con la manguera.

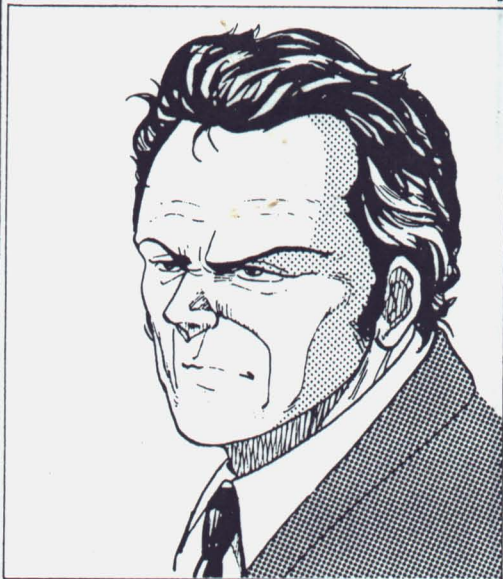
Posteriormente hablaremos con ella y veremos que tiene guardada una lista de hospitales. Esto nos será de utilidad, ya que el hospital a donde nos dirigimos no era el que buscábamos. Se nos pedirá una clave, que será QUEEN (los neones de la entrada hacían pensar que ponía OLEEN).

Hecho esto, Catherine nos comentará que conoce una



poco veremos que hay una falsa alarma (esto es necesario hacerlo). Llamaremos por el Videófono a Jamie y le enseñaremos nuestras nuevas adquisiciones. Nos dirá que hay que llamar a Napoleón. Lo haremos y nos responderá un hombre-lobo, que nos invitará a ir a "Outer Heaven". Nos dirigiremos hacia allá y nos recibirá el hombre-lobo, con quien hablaremos y entraremos dentro.

Una vez hayamos pasado, sabremos que el hombre-lobo es Napoleón disfrazado y si le enseñamos objetos tendremos que poner una nueva clave, la cual nos pregunta qué quiere decir la tarjeta en chino. Pondremos la respuesta correcta ("Benson") y iremos al JUNKER. Allí veremos que no está ni el jefe ni Harry. Investigaremos por las oficinas y encontraremos una tarjeta que dice "Face to face" en la oficina de Harry y una foto de la Plaza Roja de Moscú en la oficina del jefe. Una vez hecho esto, sabremos que la clave de todo está en Queen.



身長 185cm
 体重 78kg
 髪 ダーク・ブラウン
 目 ダーク・ブルー
 血液型 O型

Jan Jack Gibson

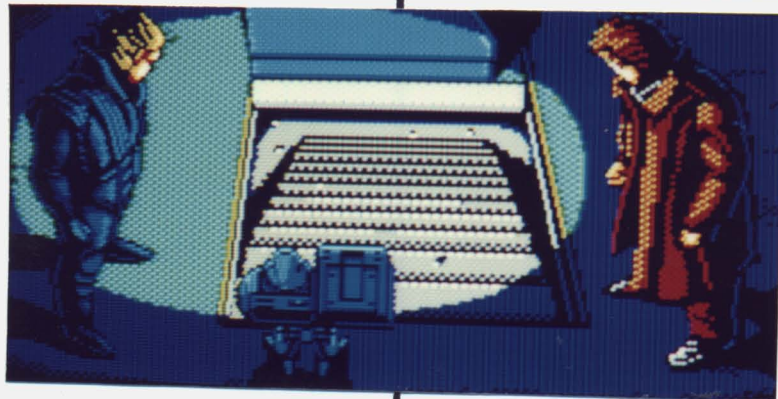
persona relacionada con este hospital, llamada Chin Shuho. Iremos a Queen donde encontraremos tres puertas, la 1, la 2 y la 3. Para entrar hay que abrirlas. En la 3 veremos que la luz está apagada, por lo que habrá que encender la luz (opción penúltima). Dirigiremos el haz de luz con las teclas numéricas por la habitación hasta encontrar un libro llamado "Outer Heaven", una foto del Kremlin y una tarjeta con palabras en chino.

Saldremos y cuando estemos en la habitación que da acceso a las tres puertas si investigamos un

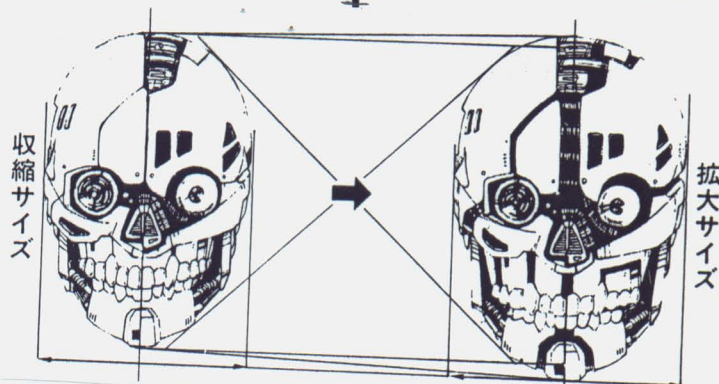
Nos dispondremos a ir al hospital, pero por el camino el Tricycle pierde el control. Habrán unas opciones nuevas que si vamos probando sabremos que el coche ha sido sabotado; tras unos tensos instantes vendrá Randam a socorrernos de una forma muy espectacular.

Entraremos en Queen (ahora Randam nos acompaña) y tras la puerta nº 3, si examinamos el candelabro, descubriremos una trampilla secreta, pero no entraremos todavía. Nos introduciremos por la puerta nº 1 y

encontraremos un esqueleto que resulta ser un Snatcher. Acabaremos con él rápidamente (pero nos tacaará en una segunda ocasión en la que habrá que rematarle) y después de examinar un poco las habitaciones podremos entrar por la trampilla, que da a un subterráneo con cuatro cadáveres en estado de descomposición.



El Metal Gear irá analizando los fiambres hasta averiguar que pertenecen a Freddy Nilsen, a Lisa Nilsen, a Chin Shuho y a... Benson Cunningham!, por lo que sabremos que el jefe es un Snatcher. En ese momento nos dispararán y nos herirán. Descubriremos que el que lo maneja todo es Chin Shuho que se dispondrá a matarnos, pero Randam se sacrificará con TNT que tenía en el cuerpo.



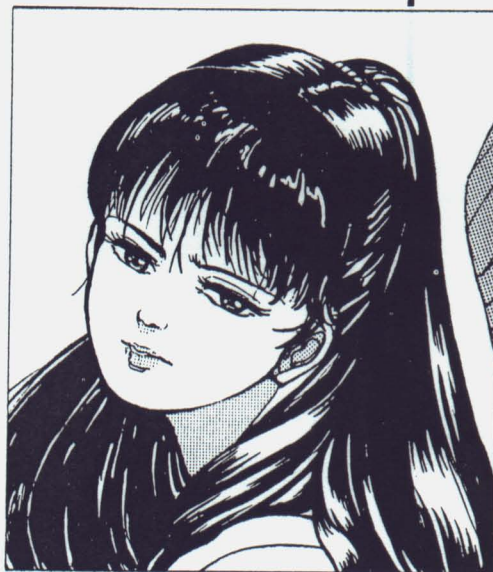
Encenderemos la luz averiguando que estamos en las alcantarillas y en una posición bastante incómoda. Subiremos y nos encontraremos en el lavabo de Freddy, saliendo por la trampilla que tenía en el baño. Saldremos de la casa y cogeremos un taxi (nuestro coche está destrozado). Una vez en el taxi, descubriremos que el taxista también es un Snatcher. Lo destruiremos y cogeremos el taxi para dirigirnos al JUNKER y acabar con el último Snatcher que queda, Cunningham.

En el JUNKER veremos que en recepción está puesto el escudo. Hablaremos con Mika (en un estado semi-inconsciente) y nos dirá que dispararon a Harry. Veremos el cuerpo ensangrentado de Harry y después de hablar con él, morirá.

Iremos a los distintos lugares del JUNKER examinando todo lo posible hasta que el Metal Gear localice al jefe. En ese momento iremos a la oficina de Cunningham y encontraremos gotas de sangre que caen de arriba, debido a que está colgado del techo. Le dispararemos en la cabeza y caerá, pero vuelve a esconderse.

Volveremos a examinar todas las salas del JUNKER

Kathalino Gibson



身長	160cm
体重	?
B	81
W	58
H	83
血液型	B型

hasta que nuestro Navigator vuelva a encontrar a Benson. Vamos a la recepción, donde encontraremos a Cunningham usando a Mika como escudo. Destruiremos a Cunningham teniendo mucho cuidado de no herir a Mika. Una vez destruido dirá sus últimas palabras y podremos ver el merecido final.

NOTAS

Al principio del juego no podremos grabar las partidas. Sólo podremos cuando nos den el Metal Gear.

En cada lugar no siempre será necesario dar a todas las opciones, pero por si acaso dad a cada opción hasta que se os diga lo mismo.

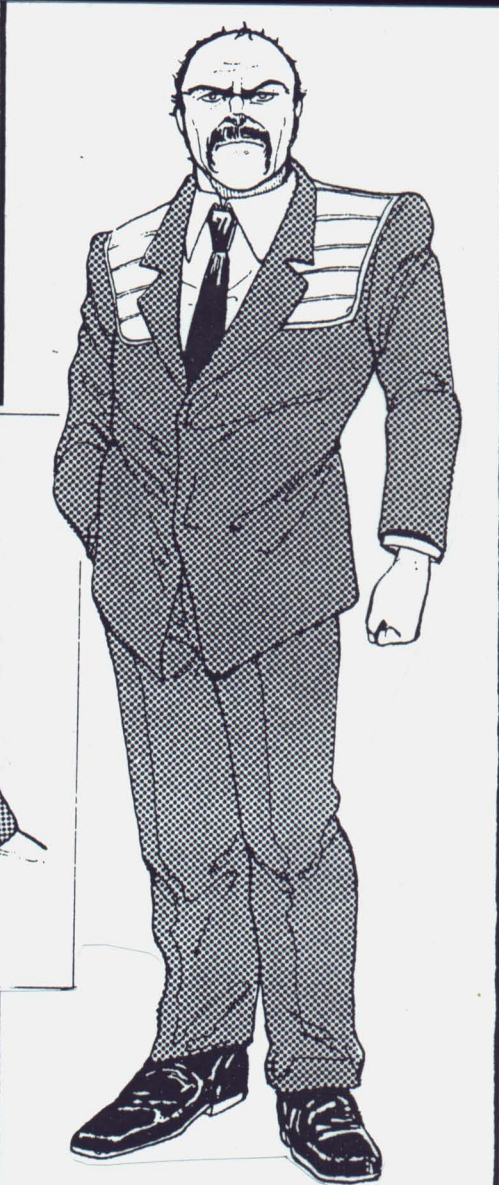
No es imprescindible buscar nombres en el ordenador del JUNKER, sólo nos dan información que si ya la conocemos no será necesario buscarla. Lo que sí es imprescindible es buscar el retrato robot, pero esta opción no se nos aparecerá hasta bien entrado el juego.

Para retroceder hay que darle al 0 y para avanzar al 1, pero para mirar los diferentes lugares del



身長 180cm
 体重 75kg
 髪 ブラウン
 眼 ブラウン
 血液型 B型

Benson Cunningham



JUNKER hay que darle al 0 y de ahí podremos ir al lugar que queramos. Para salir del JUNKER e ir al coche (Tricycle) primero hay que ir a recepción y de ahí al coche.

No siempre podremos ir desde el coche al lugar que queramos. Podemos hacerlo siempre y cuando hayamos hecho las acciones correspondientes. Cuando en un lugar ya hayamos hecho todo lo posible, no podremos volver.

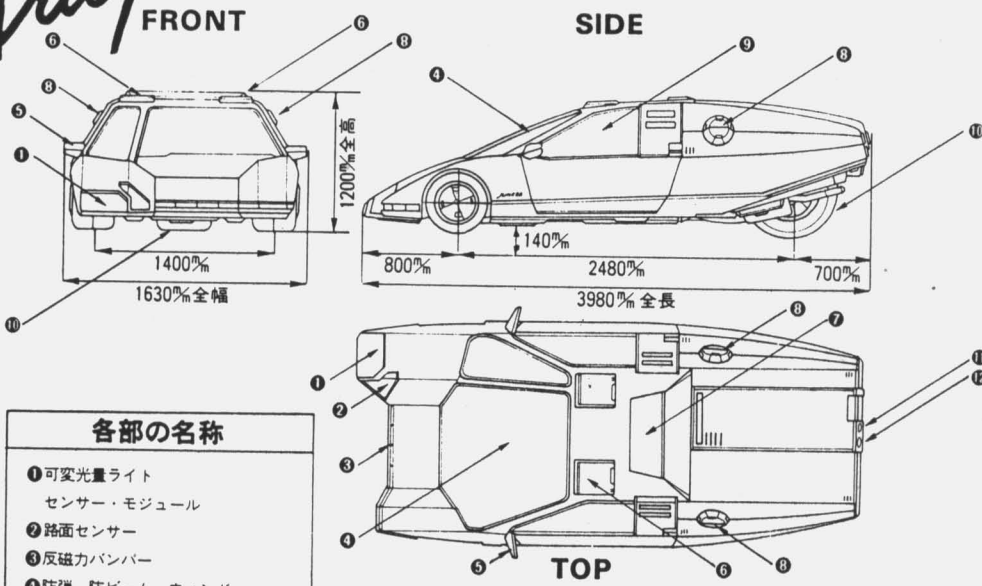
En el primer acto, Napoleón nos hará una pregunta llamándole por el videófono, y para responderla puede que haya que poner cuatro o tres letras katakana. Nosotros usamos la de cuatro.

Al introducir alguna clave es posible que haya que poner letras en minúscula (esto se consigue con apretar SHIFT y la tecla correspondiente), con una conilla o con un pequeño círculo.

PERSONAJES

- Gilian Seed. 31 años. (Runner)
- Harry Benson: 55 años. (Mecánico de JUNKER)
- Benson Cunningham: 46 años (Jefe de Junker).
- Mika Slayton: 23 años (Secretaria de Junker).
- Catherine Gibson: 14 años (Hija de Runner modelo para hologramas).
- Little John: (Navigator de J.J. Gibson).
- Metal Gear: (Navigator de G. Shido).
- Napoleón. (Biografía.)
- Jan Jack Gibson: 55 años

Tricycle



各部の名称

- ① 可変光量ライト
センサー・モジュール
- ② 路面センサー
- ③ 反磁カバンパー
- ④ 防弾、防ビーム・ウィンド
- ⑤ ドア・ミラー
- ⑥ ホバー使用時補助インテイク
- ⑦ 非常用ルーム・パネル
- ⑧ 自動交通システム・コミュニケート
ユニット
- ⑨ ウィング・ドア
- ⑩ モノ・リア・タイヤ
- ⑪ 後方アイカメラ
- ⑫ 後方センサー

DATA

正式名 42年型 インターセプター type R
 全長 3980mm
 全幅 1630mm
 全高 1255mm
 ホイールベース 2480mm
 フロント・トレッド 1400mm
 車両重量 650kg
 車体素材 炭素繊維+スーパー・エンブラ

JUDGEMENT UNINFECTED
 NAKED KIND & EXECUTE RANGER.



JUNKER の文字は、丸線と直線のみで構成。近未来時代の明確な正負を示すのにデザインしている。

このゲームのグラフィックは JUNKER の開発者であるスタジオ・エンブラ、開発者による表現の自由である。

ACABADO POR: TEO LOPEZ DEL CASTILLO
 COMENTADO POR: TEO & FRANS LOPEZ DEL CASTILLO
 TECLADO POR: TEO & FRANS LOPEZ DEL CASTILLO
 FOTOS POR: JOSE MANUEL LOPEZ

Gráficos: 9
 Música: 10
 Presentación: 9
 Originalidad: 8
 Colorido: 9
 Rapidez (MSX2): 7
 Rapidez (Turbo-R): 9
 Adicción: 9
 Puntuación global: 9

(Runner).
 -Izabel Velvet. (Bailarina de Outer Heaven.)
 -Ivan Rodríguez. (Asesino de Runner)
 -Freddy Nilsen. (Asesino de Runner, Snatcher)
 -Lisa Nilsen. (Snatcher)
 -Chin Shubo. (Snatcher)
 - R a n d a m H a j i l e .
 (Cazarrecompensas)

Randam Hajile: Este es el "Bounty Hunter" (cazarrecompensas) del que hablaban el jefe y Gibson. Como ya sabréis es el nombre del rubio de SD SNATCHER, pero no está en los archivos del Junker, por lo que no se le puede encontrar en el ordenador.

En la casa de Catherine podemos morir de un disparo, la pregunta reside en quién ha sido.

Harry nos dio a conocer a Napoleón gracias a la botella que lleva su mismo nombre, pero no nos da ninguna de las dos claves que pide. Investigando en el ordenador aparecen dos palabras en rojo.

Contactando con una profesora de japonés descubrimos que la primera quería decir: "El nacimiento de un nuevo gobierno, el de los cien días", y (cronológicamente) es aproximadamente lo que ocurrió en la realidad. En la otra buscamos en libros históricos donde se nos dio a conocer su relación con la batalla de Waterloo, si no es que quiere decir eso exactamente.

CONCLUSION

Para mí éste es el mejor AVG que se ha realizado nunca y también el mejor juego de Konami que hasta ahora ha hecho para el MSX. Con el desarrollo del juego es difícil decir si estamos jugando o si estamos viendo una película (sobre todo en la escena del depósito de cadáveres).

Agradecimientos a Martos, por importar este juego; a Ramón Casillas, que sin su curso de japonés habría sido totalmente imposible conseguir acabarlo y a Jordi Navales, que nos prestó su Turbo-R.

ARCHIVOS DE ORDENADOR (NOMBRES EN KATAKANA)

Harry Benson	ハリーベンソン
Benson Cunningham	ベンソンカニングガム
Mika Slayton	ミカスレイトン
Catherine Gibson	カトリーヌギブスン
Jan Jack Gibson	ジャンジャックギブスン
Izabel Velvet	イザベラベルベット
Iván Rodríguez	イワンロドリゲス
Freddy Nilsen	フレディニールセン
Lisa Nilsen	リサニールセン
Chin Shuho	チンシュウホウ
Metal Gear	メタルギア
Little John	リトルジョン
Napoleón	ナポレオン

CLAVE PARA NAPOLEON (EN EL VIDEOFONO)

OWATTA オワッタ

LISTA DEL HOSPITAL (CUANDO ESTAMOS CON CATHERINE)

Queen クイーン

CLAVE PARA NAPOLEON (CUANDO ESTAMOS EN OUTER HEAVEN)

Benson ベンソン

Izabella Velvette Napoleon



ナポレオン 年齢不詳

ギブスンの使っていたタレコミ屋。いつもクシャミをしている正体不明の中国人。大惨事以後の大量移民と共にネオ・コウへにやってくる。本名は誰も知らない。

身長 155cm
 体重 70kg
 髪 黒
 眼 ダーク・ブラウン
 血液型 A B型



身長 175cm
 体重 ?
 B 87cm
 W 59cm
 H 88cm
 血液型 O型

MADE IN HOLLAND



Bueno, aquí estoy de nuevo para contaros las últimas noticias del mundo de Holanda. Como os dije en el pasado número, esta vez tenemos noticias relacionadas con el hardware. Pero empezaremos por el principio, la Sunrise Picturedisk #8.

Sunrise Picturedisk #8

Es el último número de que disponemos, es un poco antiguo, pero sirve.

Esta vez el selector de hertzios ha sido realizada por FCS (First Class Software). Para cambiar de frecuencia pulsaremos la tecla "Select". Al hacer esto las bolas que estaban formando el número 60 cambiarán y formarán el 50 y viceversa. Por encima de esto hay un scroll text muy original. El menú de la revista ha sido elaborado por UMAX. El menú es una réplica del Rune Master. Lanzaremos los dados, entraremos en casas (los apartados) e incluso lucharemos contra

enemigos. Como para llegar a las casas estaríamos mucho rato, para entrar directamente en las secciones se puede pulsar directamente sobre el número de dicha sección. En total hay 8 apartados:

1.- Teacher's terror promo. Es una promo para el juego de Hegega "Teacher's Terror". No es jugable. Para los que no lo conozcan, es un juego tipo "Operation Wolf" pero, envés de disparar balas sobre soldados y helicópteros, disparamos tizas o papeles sobre niños de colegio y aviones de papel. El juego tiene el mérito de que es el que ha puesto más planos de scroll en pantalla. Las músicas del juego son conocidas (Pet Shop Boys, Madonna,...) y de muy alta calidad.

2.- MoonBlaster Midi replayer promo. Promoción para un nuevo programa de MAGIC TEAM. Este programa sirve para hacer sonar canciones de MoonBlaster

a través del MIDI. La promo en cuestión tiene todas las opciones excepto las de cargar/salvar. El original puede incluso salvar las canciones a formato MIDI standard (.MID) para hacerlas sonar en otros ordenadores (PC, Macintosh, Amiga, Atri,...). En la promo podemos tocar por el MIDI una única canción. Las teclas son F1 & Play, F2 & Stop, F3 & Fundido de la canción, F4 & Equalizadores si/no, F5 & Avanzar, F6 & Salir y Select, Tab, Ctrl-Select, Esc para editar. Una muy útil utilidad.

3.- No Waste Demo. La única demo en todo el disco. Es una demo de Xelasoft. Contiene unos gráficos escaneados y música MOD de Amiga. Buena.

4.- Synthe Sector II Promo. Otra promo. Esta vez es la promo de un juego de Emphasys. El juego es una AVG. Los gráficos parecen estar realmente bien y la música es muy buena. Un juego a tener en cuenta. Cuando tengamos más información, lo comentaremos con profundidad.

5.- The Great Giana sisters Promo. The Great Giana sisters es un juego muy similar al famoso Mario de Nintendo. En la promo se puede jugar a la primera fase. El juego tiene unos gráficos no muy buenos y una música de Moon Blaster (como todas) pasable.

6.- Promoción de OASIS de su PatchDisk del Xak III. Esta promo nos traducirá la presentación y el principio de este juego de MicroCabin. Interesante.

7.- News. Se comentan todas las noticias.

8.- Update MOD Player 1 to 1.2: Es un patch (parche) que permite arreglar algunos problemas en el MOD Player 1 y 1.1. De Xelasoft.

Bueno, una vez comentada la Sunrise Picturedisk





entraremos en materia, la dirección del mes. Esta vez le ha tocado la suerte a OASIS. Esta compañía se dedica a crear, juntamente con Xelasoft, programas que traducen juegos del Japonés al inglés (Los famosos PatchDisks). Sus principales hitos son la traducción del SD-Snatcher, Xak III e Ys III.

OASIS

p/a Dennis Lardenoye
Jupiterhof, 41
Maastricht

Estos son sus patch disks:
SD-Snatcher f 25.- (1800 pts)
Xak III f 25.- (1800 pts)
YS III f 25.- (1800 pts)
Rune Master II f 10.- (720 pts)

Sus proyectos:

Princess Maker (pero se necesitará el Kanji en rom (Jis-ROM) o un MSX2 con DOS2).

Xak (No es seguro, si hay suficientes pedidos)

Xak II (Tampoco es seguro, si venden suficientes copias del Xak III, pero seguramente saldrá)

Fray (Seguramente será uno de los próximos a traducir)

Ys II (Si funciona el Ys III, será también de los próximos)

Otros planes son:

Dragon Slayer VI, Sorcerian o Randar 3. Los que si son seguros son la serie de Rune Master. Estos irán junto con otras traducciones.

OASIS realizó una encuesta en Holanda preguntando sobre los programas más pedidos para traducir. Salíó:

1 Illusion City 13,58%

- 2 Xak III 13,45%
- 3 Sd Snatcher 10,55%
- 4 Xak II 8,97%
- 5 Solid Snake 8,00%
- 6 Dragon Slayer VI 6,42%
- 8 Fray 4,12%
- 9 Princess Maker 3,67%
- 10 Xak 3,15%
- 11 Ys 2,55%
- 12 Sorcerian 2,30%
- 13 Ys II 2,30%
- 14 Snatcher 1,70%
- 15 Big Strategy (Risk) 1,2153749% (? ?)

Por desgracia, parece que Illusion City y Solid Snake no podrán ser traducidos ya que el texto está comprimido y no se puede cambiar, de momento.

Bueno, y por fin llegamos a la sorpresa. Algunos ya lo conoceréis.

Pues bien, en Holanda, un grupo de expertos en Hardware y programación en Código Máquina llamados

MSX Händler Gemeinschaft han incorporado el nuevo chip de video de la Yamaha, el V9990, en una placa para conectar al MSX. También están probando de poner un nuevo chip de sonido, el OPL-3 también de Yamaha. Pero, vagamos por partes. El V9990 trabaja con 8 modos. Estos son P1, P2 (los dos para texto), B1, B2, B3, B4, B5 y B6 (Bitmap) cada uno con sus variantes.

Henrik Gilvad hizo unos tests de velocidad con una placa de evaluación del 9990. Aquí están los resultados:

En código máquina y en un modo compatible con screen 7 hizo:

LMMV Line BoxFill Llena 3183 Mbytes por segundo (en B1).

CMMK Kanji to (x,y) Escribe 2076 Mbytes por segundo.

LMMM Copy (x,y) Transfiere 2248 Mbytes por segundo.

(Más rapido si se eliminan los Sprites y el Cursor).

Muy interesante pero, y desde el BASIC?

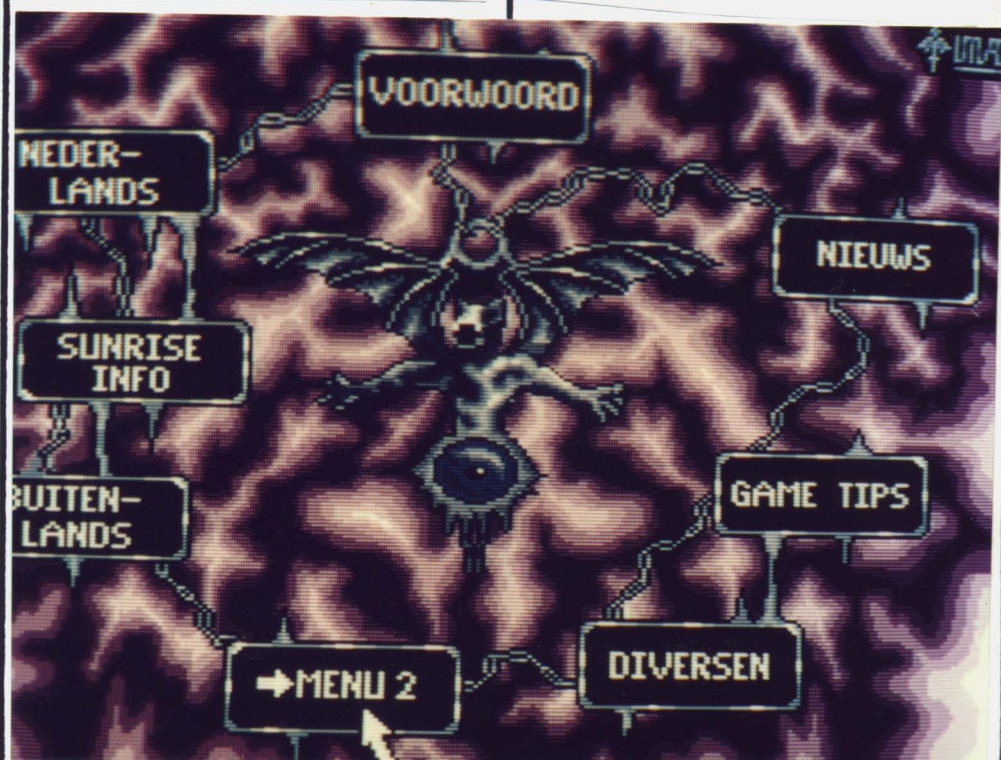
Pues bien, desde el BASIC y en B1:

LINE -Step(3,3) 26087 lineas por segundo.

LINE -Step(16,16) 20689 l.p.s.

LINE -Step(31,31) 15384 l.p.s.

LINE (0,0)-(255,211) 4054 l.p.s.



y con COPY:

Copy Step(15,15) 8696 veces por segundo.

Copy Step(31,31) 3141 veces por segundo.

Comparado con el V9958 (el de los 2+ y los Turbo R) el 9990 es mucho más rápido en todo.

Los sprites son más fáciles de usar y son multicolores. Pueden moverse detrás del dibujo o entre 2 planos en P1, por lo que los dos planos pueden ser sprites. El modo de entrelazado es REAL, es decir, una página no entrelazada será mitad en modo entrelazado. Esto es más lógico y útil, no necesita conversión.

Pero hay algunas incompatibilidades que se

El V9990:
Características:

solventaran siempre y cuando no exista un MSX con SOLO el V9990.

Los sprites se gestionan de una forma totalmente distinta por lo que no son compatibles los sprites del v9958 con los del V9990.

No existen los screens del 0 al 3. El modo P1 sería el más similar al screen 0 pero solo llega a 64 columnas.

Los ports del VDP son diferentes. Esto no debería ser un problema ya que si se usa debidamente la BIOS y no se accede directamente al VDP ni a la VRAM.

Mi conclusión es que es un chip realmente muy potente y versátil y puede competir con la VGA de los PC's, pero hasta que no esté muy probada no podremos afirmar que signifique el siguiente escalón en el mundo del MSX. Espero que

así sea, pero tiempo al tiempo.

En cuanto al OPL-3 la verdad es que no tenemos mucha información. Parece ser que se trata de un chip de sonido que funciona a base de operadores y puede llegar a 18 canales en stereo. También tiene un control de samples mejorado. No quiero comentar nada más porque aún no tenemos suficiente ni fiable información. En cuanto la tengamos seréis los primeros en saberlo.

NOVEDADES

Operation Damocles (Quadrivium): Es un juego similar al conocidísimo Solid Snake o el Metal Gear. Los gráficos están bastante bien y la música muy buena. Este juego está realizado

Modo "Pattern"

MOD0 P1 P2

Resolución 32x26,5 65x26,5
(256x212) (512x212)

Numero Pantalla 2 1 (no sabemos que significa)

Tamaño del carácter 8x8 8x8

Colores 15 + transparente 15 + transparente

Paleta 4 tablas con 16 col. 4 tablas con 16 colores
de 32768 de 32768

Espacio de imagen 64 x 64 128 x 64

Numero de patrones 16384 como max. 16384 como máximo.

SPRITES

Tamaño 16 x 16

Numero de Sprites 125 en pantalla, 16 en línea

Colores por Sprite 15 + transparente por píxel (0). Cada sprite puede tener una paleta propia de entre 4 (una paleta tiene 16 colores)

Numero de patrones 256 patrones.

Modo "Bitmap"

Modo Resolución bits por punto

B1 256x212 16,8,4 o 2
(256x424)

B2 384x240 16 (256 Kb necesarios), 8,4 o 2
(384x480)

B3 512x212 16 (256 Kb), 8,4 o 2
(512x424).

B4 768x240 4 o 2
(768x480)

B5 640x400 4 (256 Kb) o 2

B6 640x400 4 (256 Kb) o 2

Paletas

Bits por Punto PLTM Método de Conversión Colores

16 0 RGB (Y:5, G:5, R:5, B:5) 32768

8 0 Paleta 64 de 32768

1 RGB (G:3, R:3, B:2) 256

2 YJK 19268

3 YUV 19268

4 0 Paleta 16 de 32768

2 0 Paleta 4 de 32768

PLTM es una manera de decodificar los colores, como máximo 2 bits de un registro de 13.

por Quadrivium, un nuevo grupo de programación formado por Alex Wulms (de Xelasoft) programación; Marco Willemsen - Gráficos de la demo; Pepijn Kramer - Gráficos y fuentes; Andries Minnard, Frank Thijssen, Eric Boon - Música; Alex Wulms, Kees Volp -P.R. i coordinación; Kees Volp - Niveles.

Magnar 2 (Black Cyclon) (Parallax): La segunda parte del conocido Magnar de Parallax. Gráficos muy buenos (!), música muy buena (!!) y adicción muy alta (!!!). Altamente recomendado. El original tiene un sistema de protección mediante passwords. En mi modesta opinión es el mejor juego Holandés hasta la fecha.

Aladin (Aladin Software): Programa Desk Top Publishing. Es, para entendernos, el Dynamic Publisher elevado a 12. Es un programa realmente profesional. Permite todas las funciones del dynamic publisher más un montón más. En el próximo número haremos un extenso comentario del mismo ya que aún no hemos descubierto toda su potencia.

Quasar 26 (MSX-Club Gouda & FCS): Último número de esta popular revista Holandesa. Se comentan las últimas novedades del MSX. Incluye programas y



la lista de productos de MSX-Club Gouda.

Sunrise Special 4 y Sunrise Magazine 9 (Sunrise): Últimos números de esta revista llegados a nuestras manos. Se comentan últimas novedades así como comentarios sobre Programación, BBS, Discos Duros, etc. En Holandés.

UMF Music Disk #2 (UMF): Disco de músicas. f 7,50 (Novedad en Tilburg)

Hexagon (UMF) : Juego de puzzles. Pueden jugar 2 jugadores a la vez, uno

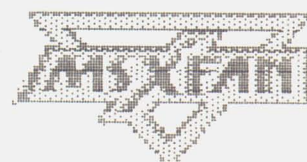
contra otro. (Tilburg)

Executioner, War against racism (UMF): Es un juego similar al Operation Wolf. (Tilburg)

Vectormania: Programa CAD 3D. No disponemos de más información.

3-Square, the Brainfight for Freedom (Emphasys): Otro juego de Puzzles, similar a Dizzy. Se trata de hacer desaparecer las figuras (diamantes). Parece bueno. Bueno, y esto es todo amigos. Hasta la próxima. Marc Vallribera Ros Crta/ Sentmenat, 115 08211 Castellar del Vallès (Barcelona)

Tel. 93-714 59 19
Fax. 93-714 66 66



MEGAREPORT

VERSION 1.2 (-) 1993 KNCS

MSX-STUFF

```

SORT      : TURBO-R
MODE      : Z80
RAM SLOT : 0 - 0
ROM SLOT : 3 - 1
MIDI      : FOUND
VIDEO     : V9958
D BOARD (6510) : NOT FOUND
AUDIO     : NOT FOUND
AUDIO     : NOT FOUND
MUSIC     : FOUND
           : NOT FOUND
FS-A16T
URAM: 192 Kb.
SLOT: 0 - 2

```

MANAMI



SUPER PINK SOX MANAMI

by
WENDY
MAGAZINE

Aquí está el especialista en AVG'S que después del comentario del SNATCHER le ha llegado el turno al SUPER PINK SOX Disco A, que contiene el juego MANAMI NO DOTMADEIKUNO. (Próximamente haré el comentario del Kubikiri.)

Después de la pequeña presentación se nos pedirán dos opciones: la primera para empezar y la segunda para cargar partidas grabadas en el mismo disco.

Nuestra protagonista, Manami, leerá una carta y nos situaremos en nuestra habitación (sólo podremos grabar la partida desde allí). Llamaremos a los teléfonos *33, el número de Sayaka (otra protagonista de la saga PINK SOX) y después al *77 con lo que hablaremos con Yuka (también personaje de PINK SOX). Para salir del teléfono apretaremos GRAPH y SPACE. La habitación da acceso a la salida de un colegio y a una chica con camisón blanco. Iremos a la salida del colegio y de ahí podremos ir al centro de la ciudad, una callejuela, la entrada de un hotel con un rockero importunando y volver a la habitación.

Iremos al centro y habrán dos lugares nuevos: una cafetería y una enfermería (no podremos entrar por ahora). Entramos en la cafetería y encontraremos un hombre con la cara



なつやすみのあるひ、まなみのいえに、いつつうのハカキがときました。

pintada. Después de hablar un rato con él saldremos e iremos a la callejuela, y de ahí tendremos acceso a una chica con un pañuelo en la cabeza llamada Sayori y a una reunión de estudiantes (tampoco podremos entrar por ahora). Hablaremos con Sayori que nos echará, pero habrá que insistir hasta que deje de darnos nueva información. Hablaremos con la chica de camisón blanco, que nos dará información sobre teléfonos y cómo usar los códigos.

Volvemos a la habitación y pondremos el código 1234. La forma de poner códigos es la siguiente:

Primero hay que llamar al #8301. Después habrá que poner el código dos veces y el símbolo numérico. Por ejemplo, con el 1234 habría que poner 12341234#. Por último se pondrá el código una vez y el símbolo numérico, o sea 1234#. Este procedimiento siempre es el mismo con todos los códigos. Si no hemos cometido ningún error, se nos dará información sobre nuevos códigos.

Una vez hecho esto, volveremos con la chica de camisón blanco que nos dará acceso a un viejo. Éste nos dará información pero habrá que sacrificarse un poco para conseguirla. Saldremos y volveremos a hablar con

Sayori, que esta vez se mostrará más amable y nos dará una tarjeta de identificación. Saldremos y mostraremos la tarjeta en la callejuela, con lo que podremos entrar en la reunión de estudiantes. Hablaremos con ellos y nos dirigiremos al hombre pintado que nos hablará del número #8300. Llamaremos a dicho número, y se nos dará un código. Introduciremos ese código, el 6700 y nos dirigiremos a la salida del colegio, donde encontraremos un bastón. Lo cogemos y vamos a la enfermería, donde la doctora Reiko nos dará un papel. Volviendo a nuestra habitación encontraremos un tío gordo con gafas que no nos dirá nada importante. Introduciremos el código 0285, después el



まなみ(あのう、メニューにかいてあるキノコアイスって、どんなのですか?)
あわくち!!!? ...キノコアイスをごちゅうもんですか!? あなたのよう



8109 y finalmente el 6700. Después de investigar un poco en la cafetería y en el centro volveremos a la salida del colegio, donde haremos una exhibición con el bastón. Posteriormente volveremos al centro, donde encontraremos una chica atada y anordazada. La soltaremos e iremos a la cafetería. Después de investigar un poco allí saldremos y nos encontraremos un hombre con una gorra roja. Hablaremos con él y nos

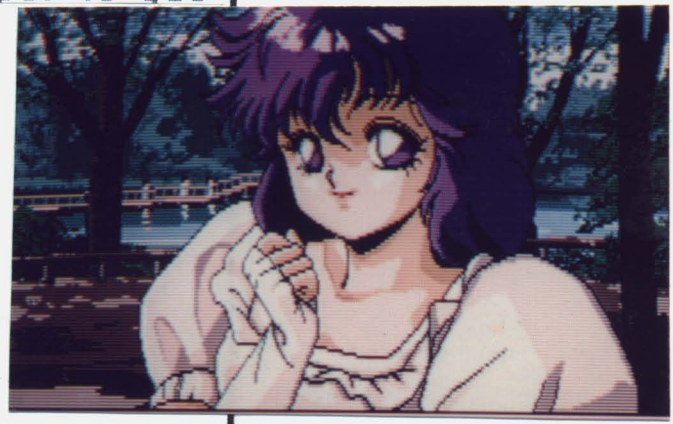
encontraremos un hombre con una gorra roja. Hablaremos con él y nos dará una radio. El hombre se marchará y volveremos a nuestra habitación, donde encontraremos un transmisor. Nos dirigiremos a la casa del viejo, le enseñaremos el transmisor, hablamos con la chica del camión, volvemos a hablar con el viejo y podremos entrar. En la casa hablaremos con una chica con un mapache. Éste huirá, por lo que

tendremos que calmar a la chica. Una vez hecho esto, encontraremos el escondite del hombre pintado, lo que nos dejará en una situación comprometida, pero Sayaka y Yuka acudirán al rescate. Esto parece el final del juego, pero no es así, ya que las chicas se despedirán con un intrigante TO BE CONTINUED.

NOTAS

Cuando se llama por teléfono, hay que poner además del número, el símbolo indicado que puede ser # o *. Si no se consigue a la primera algo de lo indicado, hay que ir probando en diversos lugares.

COMENTADO POR: TEO LOPEZ DEL CASTILLO
TECLEADO POR: TEO LOPEZ DEL CASTILLO
FOTOS POR: JAUME MARTI GOMEZ



TEACHERS TERROR

by HEGEGA

Teachers Terror es un juego de reciente aparición en Holanda, y se nos presenta en manos de una nueva compañía: HEGEGA.

La presentación nos describe como Mr. Mallender, profesor de matemáticas, se levanta puntual a las 7:30 de la mañana, dándole un contundente golpe al despertador. Quince minutos más tarde Mr. Mallender ya se encuentra en su "flamante vólido" camino del trabajo. Al fin, a las 8:00 en punto llega al instituto, Wammes Memorial HIGHSCHOOL. Tras esta sencilla pero vistosa presentación, pulsaremos espacio para empezar el juego. Se nos dará a elegir el profe con que jugar. Podremos elegir entre: Mr. Mallender, profesor de matemáticas; Mr. Johnson, profe de historia; Mrs. Clinton, profesora de física; Mr. Harold, profe de inglés; Mr. Reynolds, de gimnasia y Mr. Braum, de química. Una vez elegido el protagonista de la masacre, este nos responderá con un gesto de autoconfianza. Luego podremos elegir entre jugar con Teclado/Joystick o Mouse. Es aconsejable que juguéis con mouse si poseéis uno, la labor se os

TEACHERS TERROR

HEGEGA 1993



hará más fácil. Una vez empezado el juego, aparecerá ante nosotros la primera de las clases que deberemos limpiar tranquilizando a los alumnos. Para ello disponemos de una mirilla (telescópica con rayos infrarrojos para visión nocturna) con el que apuntar a los dóciles

alumnos y lanzarles, desde pequeñas bolas de papel o tizas, hasta cruces.

Nuestra misión es atontar a un número concreto de alumnos intentando no fallar, si no se quiere acabar mal de los nervios. Para ello tendremos munición ilimitada, pero por cada proyectil que fallemos subirá un poco más nuestro



marcador de STRESS LEVEL. Si este llega a la línea amarilla estaremos sufriendo un momento crítico, el ataque cardíaco está próximo. Si seguimos fallando llegaremos a la franja roja, con lo cual ya podemos darnos por muertos, o como alguien dijo una vez: "desaparecido en combate". Durante el periodo de tiempo en que jugamos

bajo los efectos combulsivos de la franja roja, perderemos el control de mil maneras: una doble imagen cubrirá la pantalla zigzagueando, la pantalla botará en función sinus o se nos castigará con intermitencias en la pantalla. En resumen, cuando os encontréis en esta delicada situación, daos por fiambres a menos que pretendáis coger un dolor de cabeza de aquí te espero. En cierta forma este juego ha sido concebido para gente un poco masoca. Pero tranquilos, nuestro TEACHER HERO no la ha diñado, una ambulancia vendrá a por nosotros y no precisamente para llevarnos a urgencias, sino a una casa de locos (en el sentido de la palabra): a un SANATORIO para GENTE TOTALMENTE DESQUICIADA.

Para cumplir con nuestra ardua misión dispondremos de un tiempo limitado y de un marcador que señalará la cantidad de

supervivientes que nos quedan a ún por tranquilizar. Del mismo modo encontraremos los marcadores de SCORE y HISCORE. Una vez acabar con todos los "enemigos" (léase alumnos), se nos felicitará por nuestro inestimable trabajo de TERMINATOR. Entonces aparecerá nuestro WALKMAN SONY y cambiaremos la cinta (publicidad subliminal, le llaman a esto). Con esto se pretende transmitir al jugador que en la pantalla siguiente escuchará una nueva música (aunque no quede muy claro).

CONSEJOS :

- No os vendrá mal probar de apuntar a objetos concretos de la clase, os daran puntos por romper cristales, abrir agujeros en la pared, tirar libros, cambiar relojes de hora ... Parece que a esta escuela la crisis no les afecta lo más mínimo.

- Intentad darle a los aviones de papel que vuelan por la pantalla. Si lográis darles caza os bajará considerablemente el STRESS LEVEL.

- No se os ocurra disparar contra las monjas que circularán en la clase de religión, o lo pagaréis caro (subirá espectacularmente el STRESS LEVEL).

- Hay algunos objetos de las aulas, que además de daros puntos, acabarán con todos los alumnos que estén en pantalla.

Nada más, sólo queda valorar: el juego en sí es sencillo pero muy entretenido, hasta cierto punto bastante adictivo. Los gráficos són bastante buenos (tratándose de un juego holandés). La música FM es buena aunque quizás un poco repetitiva. Lo mejor de este juego son sin duda los efectos visuales que usa, muy logrados.

Realmente los holandeses han hecho cosas mejores, pero debemos tener en cuenta que es el primer juego de HEGEGA, y que nadie diga que no es un juego original y distinto. Ojalá HEGEGA siga así.

COMENTARIO y FOTOS :
JAUME MARTÍ GÓMEZ.

SI USTED
PUEDE LEER
ESTO, NO NECESITA
LLEVAR GAFAS ...



ENTREVISTA A ... ECO. JESÚS MARTOS

FRANCISCO JESUS MARTOS MONTIEL nacido en MALAGA hace 22 años y con el hobby de sentarse delante del cacharro (su TURBO-R) es uno de los usuarios más conocidos en el mundo del MSX y en exclusiva para FKD tratará de dar a conocer datos de su pasado y sus últimas noticias.

FKD: ¿ Como empezó tu andadura en el MSX ?

MARTOS: Primero empecé con un MSX1, un 8020 que me regalo mi tía. Yo entonces no tenía ni idea de lo que era un ordenador y bueno con el 8020 me pase como cerca de dos meses con el único programa que tenía que era uno de ajedrez, y bueno lo único que sabía era programar en basic. Después empecé a ver más cositas, cosas de KONAMI, el Road Fighter, También el Knight Lore (no veas las noches que me pasaba con el Knight Lore). Resulta que en el sitio donde lei sobre los ordenadores MSX, decía: estos ordenadores tienen 64K pero hay 32K, que no se pueden utilizar en basic y hay que saber Código Máquina para usarlos. Yo no tenía ni idea de lo que era Código Máquina y me dije: "bueno el

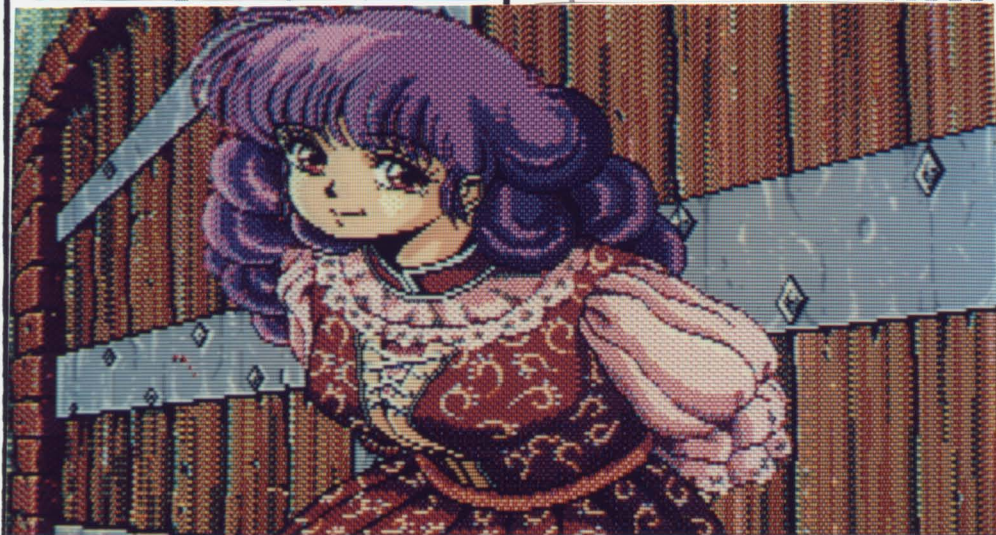


mismo día que mi tía me compró el ordenador yo me compro un libro de Código Máquina, a ver que es eso. De esa forma aprendí casi al mismo tiempo Basic y Código Máquina. El primer programita que hice fue un copión que te sacaba las direcciones de los bloques de BLOAD, para poder grabar cosas; con eso me tiré bastante tiempo, me tiré como un año o dos. Después me compré un PHILIPS 8280, y yo veía que

virguerías. Con el 8280 me tiré yo bastante tiempo, y ya con ese fué cuando empezaron a salir lo Megaroms, yo no tenía ni idea de como meter tanta memoria; fue cuando yo pensé, el MSX2 tiene mucha memoria y esto a lo mismo puedo hacer alguna conversión a disco, de esta forma fui descubriendo como se hacía eso y de esta forma comencé en el mundo del MSX. Más tarde me compré el TURBO-R, pero de eso hace ya muy poco.

FKD: ¿ Cual fue tu primera conversión ?

MARTOS: Me parece que fue el PENGUIN ADVENTURE. Resulta que todavía cuando tenía el MSX1, me pasaron los cartuchos del VAMPIRE KILLER y del PENGUIN ADVENTURE, y grave los bloques en cinta, ni unidad de disco tenía yo entonces. Cuando me compré el MSX2, hice la conversión sobre 64K y aún no tenía ni idea de como se usaba toda la memoria que tenía. Encendí el ordenador y salió "KONAMI", yo alucinaba salió "KONAMI" y después se obligaba. Otro



dia, cuando ya sabía como se utilizaba la VRAM, y cogiendo cosas de VRAM, me salió lentísimo, una cosa horrible; además lento como iba pude jugar y llegarme perfectamente al final, el final malo, pero algo es algo. Después ya hice la conversión de ése y pasé el VAMPIRE KILLER (que era el que se quedaba lento cuando tiraba el hacha). Más tarde los corregí y me salieron algo mejor, pero las primeras conversiones eran horrosas.

FKD: ¿Cual ha sido la conversión que te ha causado más problemas?

MARTOS: El SOLID SNAKE. Una conversión tiene normalmente rutinas y cuando hay rutinas que tienen dificultad en adaptar la paginación, se ponen en otro lado de la memoria que no molesten. Pues en esta me parece



que tuve que trasladar de sitio 16K de Código Máquina de un sitio a otro, o sea una bestialidad. Aquello me tire como dos semanas haciéndolo, y cuando lo terminé lo probé dije: "como esto tenga un fallo lo tengo que hacer otra vez desde el principio". Menos mal que en aquello apenas si salieron fallos, una cosa alucinante ¿no?. Porque cuando normalmente una cosa se hace por primera vez, aquello no tira ni a la de tres; y menos mal que aquella tiro casi a la primera, pero mucho tiempo sí que me

costo.

FKD: ¿ Como te distes a conocer en el mundo del MSX ?

MARTOS: La primera vez que salí en una publicación fue en la input en la sección del ZOCO. La gente empezó a llamarme para lo típico, anuncios de intercambio de programas, vendo cambio y compro programas. La gente que me llamaba entonces era de MSX1. De esta forma empezó a escribirme mucha gente y yo mandaba cosas y estas me mandaban a mí también. Más tarde conocí a Ramón Casillas y salí en

la MSX-CLUB. De esta forma fué como me di a conocer en el mundo del MSX.

FKD: ¿ Qué impresión tuviste de FRANCISCO MORALES al conocerlo personalmente ?

MARTOS: Yo ya tenía la impresión cuando me llamaba por teléfono cada semana o casi diariamente, y nos tirábamos hablando como media hora contándonos de todo. Entonces un día cuando vino por mi casa, me parece que nos tiramos un día allí delante del ordenador; es que también lo piensa uno y dice: "joder" un sábado por la noche nos tiramos sin hacer nada y el domingo por la mañana igual; y podíamos haber salido algún sitio, a cualquier lado. Pero vamos Francisco es: ! JA, JA, JA ! (risas) Francisco.

FKD: ¿ Qué opinabas de las revistas españolas dedicadas a nuestro sistema ?

MARTOS: Bueno yo las revistas, las que vi prácticamente más, fueron la INPUT MSX, que fué cuando empecé con el MSX1; y era la revista mejor que había. La MSX-CLUB y la MSX-EXTRA las veía, pero en aquella época eran más secundarias. También estaba la MSX-MAGAZINE, pero apenas la pude ver. La INPUT era la buena, pero por allá del año 88, empecé a comprar la MSX-

CLUB, por que en la INPUT, pagaba prácticamente por un 20% o un 50% de material de MSX, y casi de refilón. Después la MSX-Club fué la que valia ¿no?. Más tarde cuando cerró la MSX-Club, salió de manos de Ramón Casillas el NIHONGO, que era genial. Después ya cada uno por un lado, un mes la HNOSTAR, otro mes la FKD-FAN, etc...

FKD: ¿Qué te motivó a poner precio a tus conversiones?

MARTOS: Hombre pues se emplea tiempo y, claro, también dice uno que la conversión se hace, pero el tiempo no te lo quita nadie. Lo que después pasa es básico, una vez que una cosa se la has pasado a alguien, ya es de todo el mundo. Aunque tú quisieras no podrías hacer nada para que sólo fuera para esa persona. En aquella época yo tenía un PHILIPS 8280 de 128K y la única forma de que me salieran los MEGAROMS, era hacerme las conversiones yo mismo. Era la época de los SONY HBF7005 y un MEGAROM tenía que tener 256K. Al hacer la conversión pensaba que de esta forma podía tener los MEGAROMS yo y además podía verlos la gente que tenía PHILIPS, que hasta ese momento no lo había visto nadie.

FKD: ¿Cual fué tu primer comentario de como acabar un juego?

MARTOS: El GOLVELIUS que salió en la INPUT. ¿Os acordáis del comentario del GOLVELIUS en la INPUT?. Pues ése, se lo mandé yo y no pusieron absolutamente nada por ningún lado de que no lo habían hecho ellos. Además yo lo noté en seguida por que no cambiaron nada. Exactamente en el sitio donde estaban las hierbas medicinales en el mapa, le puse yo por poner algo "YERBABUENA" pero con Y, !!! "YERBABUENA" !!!, y lo pusieron así en el comentario. Después de ése el que hice prácticamente fué el del XAK, en los tiempos de la MSX-CLUB ya avanzados.

FKD: ¿Qué tipo de juego prefieres?

MARTOS: Hombre los RPG entretienen mucho, y están muy bien por eso, te pones a jugar y es una aventura, pero un buen arcade de vez en cuando es

imprescindible. Como preferir prefiero a los dos.

FKD: ¿Cual es tu juego preferido?

MARTOS: Depende del area. Osea en cuestión de arcades, el ALESTE II si es vertical y el SPACE MANBOW

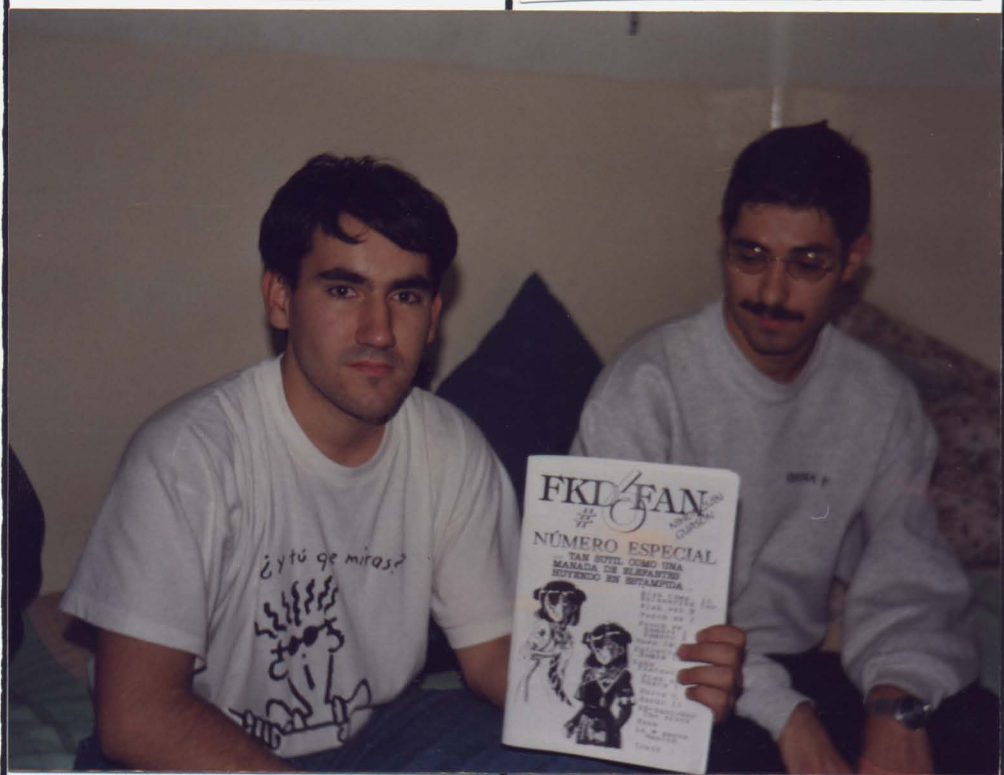
porque siempre ves algún detalle; y además como juego es muy dinámico; te hace ir de un lado para otro hablando con la gente y no tienes que hacer cosas muy complicadas.

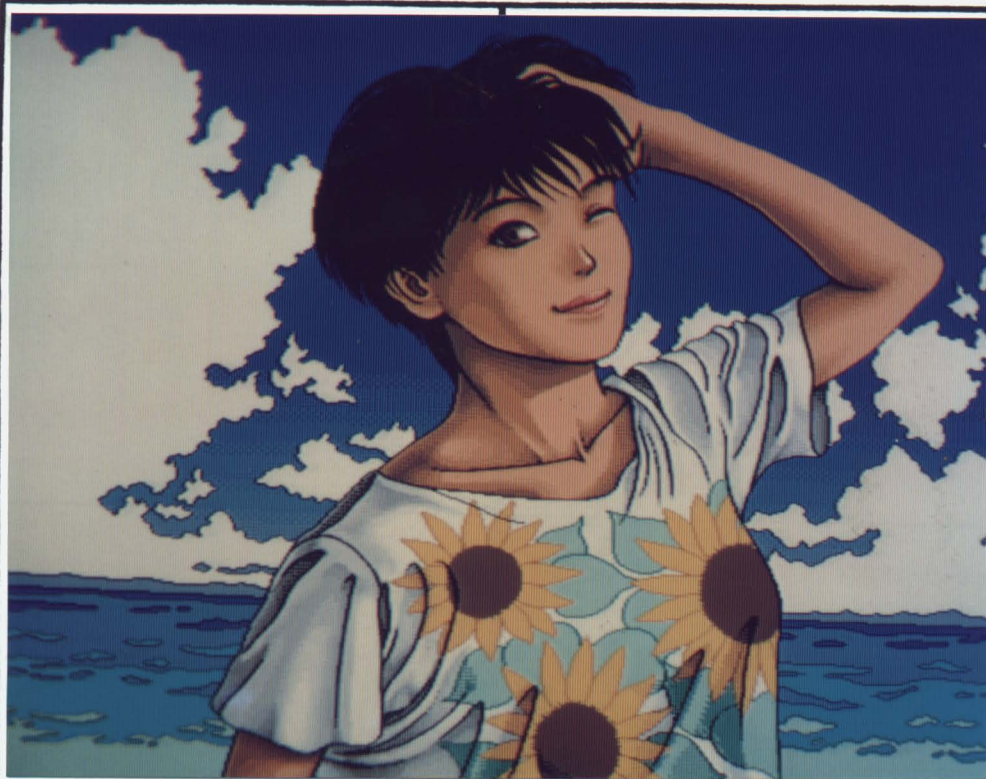
FKD: ¿Qué juego te ha costado más acabarlo?



si es horizontal, para mi esos dos son los mejores arcades. En cuestión de RPG, es que el YS III, siempre me ha parecido una cosa, algo !! ALUCINANTE !!. Es de estas cosas que atrapa la vista, no dejas de mirar a la pantalla,

MARTOS: Si es por tiempo que ha pasado entre que comencé el juego y me lo terminé, seguramente o el YS I o el YS II. Porque bueno el YS I era cogerlo, jugaba y llegaba a un sitio, y ahora como no pasaba de ese sitio, lo dejaba dos





meses o tres meses; a los tres meses, lo cogía otra vez y veía si lo podía pasar; sino podía pasar lo dejaba hasta tres meses después, que me enteraba que alguien se lo había pasado haciendo tal cosa. Me parece que cerca de año y medio o dos años desde que lo empecé hasta que terminé el juego.

FKD: ¿Cuál es tu compañía preferida de MSX?

MARTOS: ¿Y me lo tienes que preguntar???? "KONAMI", bueno hay muy

buena parte de KONAMI, pero como KONAMI ninguna.

FKD: ¿Qué prefieres lo Holandes o lo Japonés?

MARTOS: El Japonés hombre, el "JAPONÉS"; tiene mejor calidad. Hombre los Holandeses los hay muy buenos y los hay que parecen malillos, pero los Japoneses dejan por tierra e incluso a un MAGNAR, que es lo mejor que se puede ver quizás Holandes; comparado con las cosas Japonesas dices: bueno hay uno buenecito,

pero como lo Japonés nada.

FKD: ¿De los fanzines que te compras cual te gusta más?

MARTOS: Ahora mismo HNOSTAR, quizá sea el más oficial digamos, pero ahora mismo que estoy viendo el último número del FKD (el número 6), está saliendo cada vez mejor y también la MSX-JOURNAL que está bastante potable.

FKD: ¿Qué opinión tienes sobre nuestro fanzine?

MARTOS: Creo que ha ido mejorando, y ahora mismo el último número todavía no lo he ojeado mucho, pero se ve que tiene una buena maquetación y está muy bien hecho. Y lo que es por contenido aquí se ven cosas bastante interesantes, !! en todos los sentidos !!.

FKD: ¿Ahora que has visto a todo FKD qué opinión te da?

MARTOS: "!! Mucho cachondeo !!", y esta muy bien, no se vamos, esto es lo que hay. !! Y dicen que hoy están relajados !!.

FKD: ¿Te parece positivo que hayan agrupaciones de MSX?

MARTOS: Hombre imagínate, si cada uno estuviera por su lado, aquí haría ya bastante tiempo que nos habríamos comprado otra cosa. Por esto, y porque hay mucha gente es por lo que se puede seguir aún haciendo algo.

FKD: ¿Qué opinas de la agrupación de Ramón Casillas?

MARTOS: Pues que esta genial y si encima le funciona, absolutamente genial. Porque yo las cosas que me traía, me las traía pagandónelas de mi bolsillo; bueno de mi bolsillo no, si no del dinero que consigo con las conversiones que hago y lo que no hago. Y con este dinero traigo originales, pero ahora mismo como ya te he dicho antes Ramón Casillas está en mejor posición para importar cosas, y tampoco quedan tantas cosas por importar. Ya quedan cosas de importancia secundaria, ya que no salen tantas cosas como antes.

FKD: ¿Podrías dar sugerencias para que Ramón importara algunas cosas que



crees importantes?

MARTOS: Yo siempre desde hace bastante tiempo he tenido una lista de cosas curiosas que me encontraba en revistas antiguas. Practicamente lo más llamativo son cosas antiguas que son cosas que estarían bien traer, porque lo que son cosas modernas se traen casi enseguida; hay ya si no se las trae Ramón me las traigo yo, o se las trae alguien por Holanda. Lo curioso son las cosas estas antiguas raras. Uno que estaría bien si vosotros lo conocéis sería el YOTSIDA, los editores de matamarcianos. El YOTSIDA KENSETSU con el que se hizo el TWINKLE STAR con el 2 se hizo el SUPER ZELIXER. Pues hay un tercero que es el YOTSIDA CONCERT, que por aquí nada más que se ha visto ha sido la demo que trae, que es el LUBECK, y resulta que lo que es el editor que es lo que viene, no lo he podido yo encontrar por ningún lado. Es bueno y con ese he visto un juego que realizarán en Holanda (TURTLEMANIA). Esta por ahí, pero nadie se lo ha podido conseguir, y sería



en esta publicidad venía y ponía STOR VII, LIGHT OF CARYYUGA. Y se queda uno alucinado, por que esta parte no la conocía; parece ser una versión DAIWA posterior a la que tenemos. ¿Quién sabe lo que puede tener?. A lo mejor te graba partidas en SRAM, te saca sonido en FM, cualquier tontería, pero vamos esta curioso porque es una cosa totalmente desconocida.

te lo decía. Lo copiabas y si lo ponías y te iba ya esta. Resulta que al copiarlo metió un error en la musica FM, y como en aquella época nadie tenía FM nadie lo noto. Y resulta que es uno de los juegos estos que pones para que la gente alucine; "mira lo que hace mi ordenador", y claro si lo pones con musica FM, aquello suena mal. Y si este se pudiera conseguir bien sería genial. Pero eso, en general cosas así antiguas quedan muy pocas que estarían bien traerlas.

FKD: ¿Crees que esta diversidad es buena o sería mejor que todos nos uniéramos e hicieramos una agrupación tipo NEXUS como pretendía hacer Angel Cortes?

MARTOS: Desde luego eso sería lo mejor. Pero eso se basaría o debería basar en una publicación de un alcance amplio; que se pudiera encontrar casi en los quioscos. Por lo menos que tuviera una gran cobertura para tener informados a todos los usuarios.

FKD: ¿Qué opinas musicalmente del MSX?

MARTOS: Muy bueno. Bueno, yo no he escuchado una SoundBlaster de Pc, pero lo que es un FM-PACK de MSX y si encima le añades un MUSIC-MODULE, o lo que sea, suena cantidad de bien. Desde que empezó a salir el FM en los juegos; los juegos subieron una barbaridad, en calidad y más cosas; sobre todo la adición.

FKD: ¿Qué proyecto



bueno traerlo, para completar la colección. También hay cosas raras; yo una vez vi en un anuncio de una MSX-MAGAZINE de T&SOFT donde estaban los LAYDOK y los DAIWA. El DAIWA que nosotros conocemos de MSX2 es el STORY V, DAIWA CAPOSOMA; pues resulta que

También, el que siempre lo tengo metido en la cabeza: el FEDBACK. Que el FEDBACK resulta que por lo visto el primero que se lo trajo, le hizo una copia con el copión este de sectores en screen 8; de las primeras versiones que habían que no detectaban errores; osea te cogía un error y ni



Estoy pensando en hacer una rutina de carga y grabación del casset a través del PCM. Se podría, pero eso es para ponerse.

FKD: ¿Qué te pareció la tercera reunión al verla en video?

MARTOS: Hombre, estuvo bonito. Pero desde luego me gustaría haber estado, para aclarar las cosas sobre el terreno.

FKD: ¿Qué opinión tienes de Ramón Ribas y qué pensaste?

MARTOS: Yo a Ramón Ribas lo ví en la cinta, antes no lo había visto. Bueno había escuchado a que se refería a él. Lo que si se inventa algo, que piense que sea coherente, por lo menos. Lo que pensé fue: "lo que hay que aguantar". Yo todo esto lo digo en lo que se refería a mí, bueno si es informando de cosas de Holanda y que

tienes en mente actualmente?

MARTOS: Yo ahora mismo hay algunas cosas que están en cartera; bueno como siempre algunos bloques de MEGAROM que están por ahí. Que como son cosas que no son tan buenas como otras, se quedan por ahí mucho tiempo esperando; como paso con el FAMILY BOXING o los discos de SNATCHER, que creía que los tenía mal hasta que un día los probe y estaban bien; y cosas así. Y ahora Ramón Casillas me pasó los bloques del GAME MASTER 2, que los tuve yo hace tiempo, pero, no supe como hacerlo para que aquello pudiera funcionar con conversión. Entonces la hice sólo para poder verla, para que se viera como era, pero no te funcionaba con los programas, y ahora estoy intentando hacerlo funcionar con conversiones. No funcionará con todos, pero con alguno tirara.

Una cosa que he estado pensando hace tiempo, es que como el TURBO-R no tiene salida de casset hay juegos que por ejemplo como el CASTLE EXELENT (una noche me puse a jugar al CASTLE EXELENT y éste sin grabar partidas en casa, es imposible de terminarselo), el METAL GEAR y cosas así que te graban en casset como solucionar este problema.



あづさ (はじめまして、かんさき あづさ といい
ます、これからよろしくおねがいします)
ゆか (あれー!? まなみ! まなみじゃないの)

PUSH SPACE

el tío se alarga a Holanda y trae cosas; hombre pesadito ¿no?, pero vamos es que mira, por lo menos dice algo, y se mueve.

FKD: ¿Te molesto mucho su opinión sobre ti?

MARTOS: La ví me reí un poco y seguí pasando la cinta.

FKD: ¿Qué futuro auguras al MSX?

MARTOS: Que como no salga algo curioso, o alguna máquina curiosa; esto tirará un tiempo, pero se va parando, como ahora mismo se va parando. Imaginate por ejemplo que como que en la facultad de Malaga se comenta que en el seminario dicho profesor comenta que puede ser que estean haciendo alguna máquina que es

practicamente un Pc y un Maquintosh a una misma máquina; esto se hiciera por un estilo entre PC 98 japoneses y un TURBO-R, yo

alucinaria, pero claro haría falta que se hiciera. Lo que es ahora mismo en Japón sale muy poca cosa y en Holanda pues sale alguna cosa más pero le haría falta eso,

un empujón de algo de Hardware, porque es que se está quedando muy retrasado el Hardware respecto a las cosas que se ven actualmente.

FKD: ¿Cuántas horas pasas diariamente delante del MSX?

MARTOS: Habría que hacer una media. Unas veces estoy toda la semana todos los días cogiendolo y otras no lo cogo durante un tiempo. Pero cuando estoy haciendo algo interesante me puedo tirar todo el día. Por la mañana y por la tarde mediante haga luz; hombre por la noche también hay luz, pero eso es cuando estoy muy metido

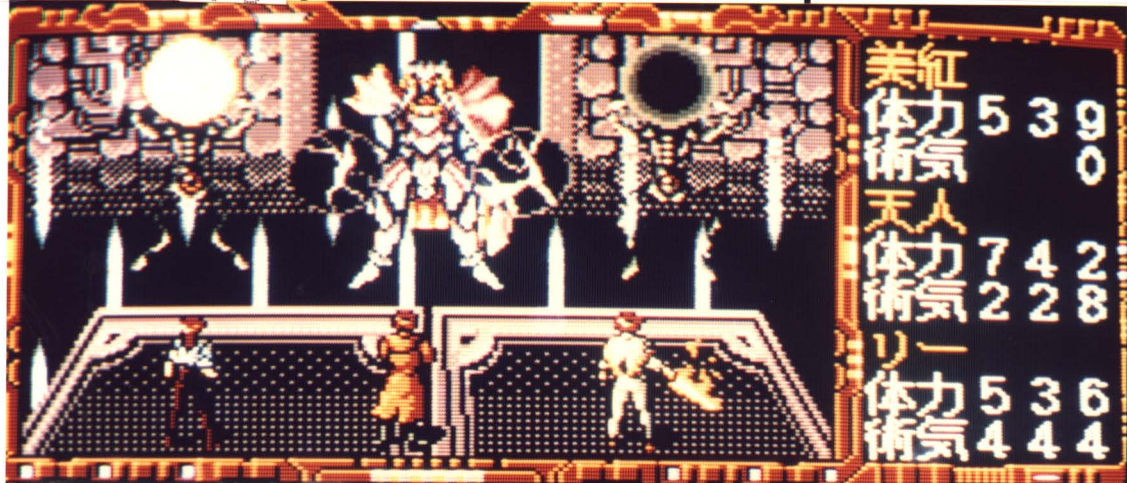
en una cosa.

FKD: ¿Soportarias una temporada de tiempo sin el MSX?

MARTOS: Hombre, ya lo creo, de vez en cuando me tomo unas vacaciones. Estoy sin verlo un mes o una cosa así, principalmente en época de exámenes; ¿no se porque?.

FKD: ¿Te llaman mucho los usuarios?

MARTOS: Pues si, hay días, que no para el teléfono. Estoy pensando en ponerme un supletorio, al lado, por que estoy haciendo cualquier cosa en el ordenador y suena el teléfono y ala a dejarlo ir para alla, luego resulta que no es para mí, vuelvo. Me llaman bastante y a la gente procuro aclararle lo que puedo, siempre y cuando no se tire media hora explicandole algo, que alguno me la tengo que tirar la media hora o más.



MIGHTY BATTLE SKIN PANIC



MIGHTY BATTLE SKIN PANIC

En el transcurso de vuestra vida habréis contemplado cosas extrañas de todo tipo, pero nunca, nunca encontraréis algo tan misterioso y siniestro como este magnífico juego. Sólo intentad traducir el título y descubriréis enseguida que la trama de este juego es tan original como extraña: La Terrible Lucha de las Poderosas Pielas (poco más o menos).

Nadie diría que detrás de un título así se esconde un juego erótico, pero así es. La casa GAINAX lanzó este juego a mediados del 93 y gracias a Ramón Casillas, su importador, hemos conseguido verlo en nuestras manos. A continuación pasará a comentar el juego en sí:

Después de la aparición del logo de GAINAX y el título del juego, se

visualizará en pantalla un menú para elegir los controles con los que vamos a jugar: 1) MOUSE, 2) TECLADO, 3) JOYSTICK. Es recomendable jugar con MOUSE si se dispone de uno. Seguidamente aparecerá el menú del juego con las opciones que siguen:

- NEW GAME ----> Empezar a jugar desde el comienzo.

- LOAD GAME ----> Continuaremos jugando a partir de la situación donde gravamos. Sólo puede gravarse una situación, NO es necesario USER DISK.

- BATTLE MODE -> Con esta opción accederemos a un modo de juego que nos permitirá realizar combates individuales con cada uno de los enemigos del juego. Con el segundo botón del MOUSE elegiremos si queremos participar en el torneo con JAMIE o con CHUN LEE.



Si elegimos NEW GAME el programa nos pedirá que introduzcamos el nombre del protagonista al que encarnamos (en caracteres Kanji, como no):

un inocente chico de unos 16 o 17 años llamado GEOFFRY del CIARR que durante la aventura resultará siempre agredido,

en todos los ámbitos de la palabra. A continuación presenciaremos una corta escena a modo de introducción a la historia donde contemplaremos al submarino nuclear SSN-707 de la marina estado-unidense sumergido en mitad del Pacífico muy cerca de las islas

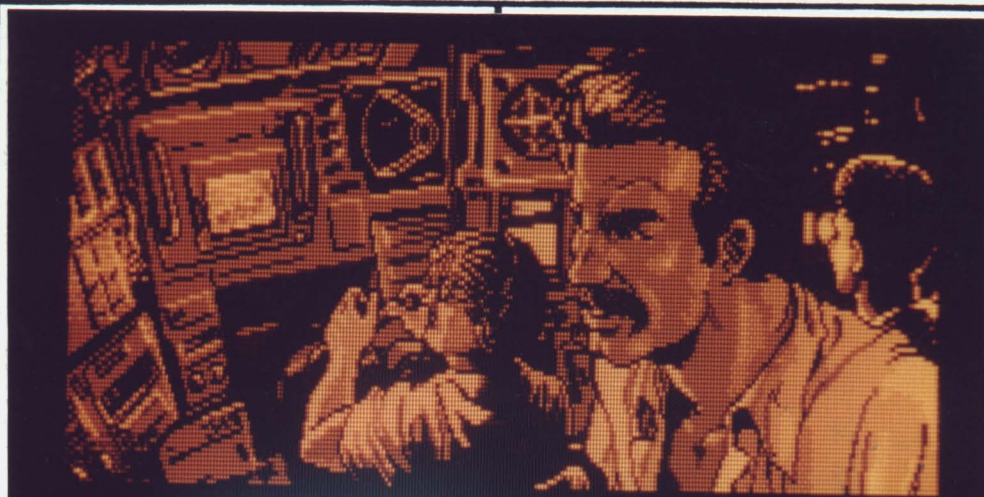
MIGHTY

BATTLE SKIN PANIC

ゲームの操作は どれで行いますか?



© 1993 GAINAX



課長「わかりません。
資料庫にはありませんでした。」

Merianas. De repente el submarino recibirá un impacto de carga de profundidad y toda la tripulación del mismo se pondrán en alerta roja. Una segunda carga colisionará con el submarino y este estallará. Este suceso será el desencadenante de un conflicto bélico...

Después de esto, empezaremos por fin a jugar. En la parte superior

derecha de la pantalla aparecerá en todo momento una zona que nos indicará nuestra localización actual, en un pequeño rectángulo aparece el edificio o lugar donde nos encontremos. Justo debajo encontraremos el menú de acciones del juego:

- TALK : es la opción que vamos a usar más durante el juego, con ella conversaremos con los distintos personajes con los que nos encontremos en cada situación.

- LOOK : aclarará información y nos permitirá salir de situaciones en las que nos quedemos atascados.

- MOVE : nos permitirá desplazarnos a otro lugar una vez hecho todo lo necesario.

- SAVE : con esta opción podremos gravar la situación exacta del juego. Cuando pulsemos sobre esta opción nos aparecerá un texto en kanji y se nos preguntará YES/NO. Aquí se nos pide si queremos o no gravar. De nuevo aparecerá otro texto Kanji con otro YES/NO. Cuidado con este porque se nos

está preguntando si queremos continuar jugando (YES) o queremos salir del juego (NO).

En la esquina inferior izquierda de la pantalla podremos ver el rostro del personaje que está hablando en ese momento y a su derecha se imprimirán los diálogos en kanji.

LA LUCHA :

La gran particularidad de las luchas en este juego, es que todos nuestros contrincantes serán hermosas chicas (a veces no tan hermosas). Para intentar aumentar su poder las chicas y nuestro luchador deberán irse quitando la ropa, que a su vez sirve de protección.

Cuanta menos ropa llevéis encima más vulnerable seréis para vuestro enemigo, pero en cambio tendréis más poder. Las batallas se desarrollan a partir de una especie de juego de cartas.

En la parte inferior

derecha de la pantalla de lucha encontraremos un cuadro con los datos de nuestro luchador: (de izquierda a derecha)

- VIDA : aquí aparecerán registrados los puntos de vida que nos quedan.

- PODER : es el nivel de poder que poseemos en estos momentos. Cuando nos vayamos transformando en los distintos niveles, este aumentará considerablemente.

- CANSANCIO : el % de cansancio que registra nuestro personaje. Si este pasa de 80% caeremos rendidos y el enemigo nos atacará sin que podamos defendernos.

- PROTECCIÓN : estos son los puntos de protección que se restarán al ataque de nuestro enemigo. Cada vez que nos transformemos (menos ropa), este disminuirá considerablemente.

* CARTAS DE COMBATE :

La lucha se realiza mediante cartas que tienen distintas funciones y que llevan marcado un número. Este especifica la cantidad de puntos con la que actuará.



先生「ああ、そうだったわね。それじゃ飯東さん、そこの空いてる席へ。」
ミミ「はい、先生。」
……フ、ラッキー!!

巨乳三姉妹工リ

体力	83	攻撃	32
恥	40	守備	9

体力	58	攻撃	30
恥	45	守備	26

板東ミミ

diferencian de las anteriores por no llevar número. Con ellas podremos realizar ataques especiales:

- ESPECIAL ROJA: Carta de TRANSFORMACIÓN. Con ella nuestro luchador se quitará parte de ropa. El resultado será un aumento de 5 puntos en nuestro nivel de POWER, y la disminución también de 5 puntos en nuestra protección. Cuidado con el uso de estas cartas, vigila vuestro nivel de protección, sino moriréis. Hay 5 niveles de TRANSFORMACIÓN.

- ESPECIAL AMARILLA: Esta carta restará 10 puntos a nuestro nivel de cansancio. Es aconsejable guardarla para cuando nuestro cansancio llegue a un nivel peligroso. Si este supera el 80%, nuestro luchador caerá rendido a merced del enemigo, que os destrozará sin compasión.

- ESPECIAL AZUL: Es una especie de "mongeta mágica". Restablecerá toda vuestra energía. Guardadla siempre para situaciones críticas.

- JOKER (CARTA DORADA): Es la mismísima suerte, ya que es relativamente difícil que os salga. Esta puede servirnos para:

* Subirnos 10 puntos el nivel de protección, que es realmente lo mejor que os puede pasar en una batalla.

* O bien conseguir un ataque espectacular de

Encontramos 4 tipos de carta:

- CARTA ROJA: Ataque. Esta carta producirá a nuestro enemigo tantos puntos de daño como se indique en la carta. Debe tenerse en cuenta que el enemigo también tiene protección, por lo que deberemos superar el valor de su defensa si queremos hacerle al menos cosquillas.

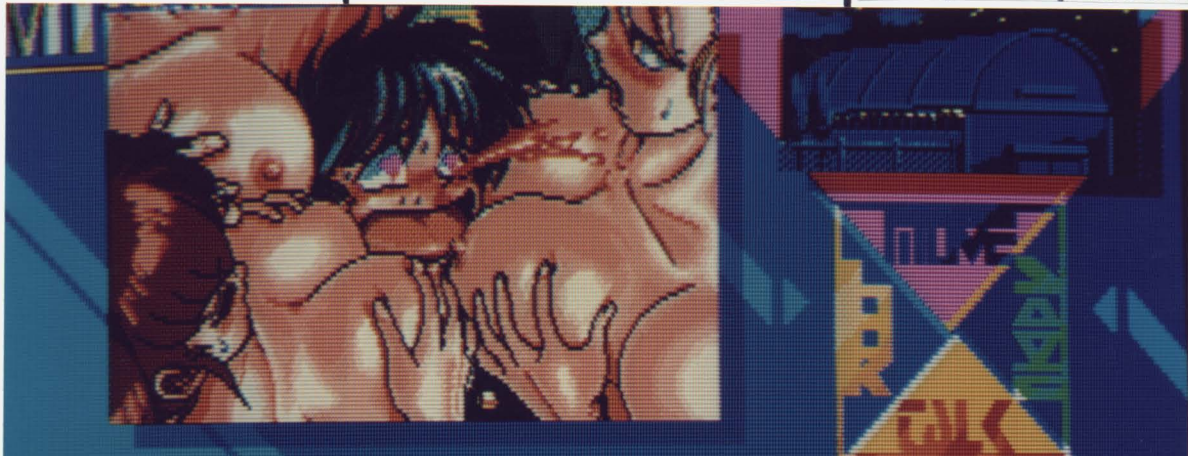
- CARTA AZUL: Protección. Esta carta aumentará nuestro nivel de protección tantos puntos como marque la carta. Es aconsejable conseguir un mínimo de 30

puntos de SHIELD antes de transformarnos.

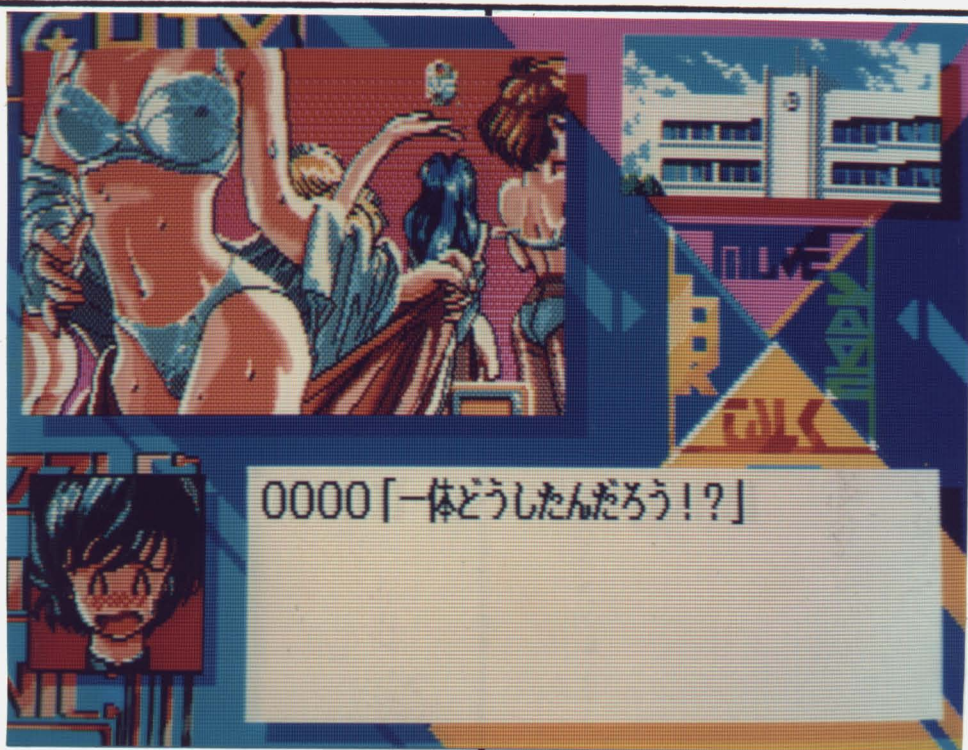
- CARTA AMARILLA: Vida. Aumentará nuestro nivel de vida tantos puntos como indique la carta.

- CARTA ROSA: Cansancio. Incrementará el valor del cansancio de nuestro enemigo. Es especialmente útil en enemigos difíciles, ya que una vez éste supere el 80%, nuestro contrincante caerá exhausto y podremos machacarlo sin que nos ataque.

* CARTAS ESPECIALES: Estas cartas se



エリ「なかなかしるといわね、こいつ。」
 コリ「なーに、まくに窒息する。」



nuestro personaje (arrebato de ira). Con este ataque podéis llegar a causarle 40 puntos de daño a vuestro adversario, según el estado de transformación en que os encontréis. Es más o menos como el cabreo de Son Gohan cuando llega al quinto nivel de SUPERSAYANO.

UN CONSEJO: Cuando os enfrentéis a un enemigo REALMENTE DIFÍCIL, es recomendable que al empezar la lucha procuréis subir vuestro nivel de protección entre los 30 y los 40 puntos. Si no lo

hacéis, los terribles ataques del adversario os enviarán al cementerio. Cuidado, no uséis las cartas de transformación a lo loco, procurad conservar un buen nivel de protección.

Aunque nosotros encarnemos a GEOFFRY, la verdadera protagonista es JAMIE YOSHIKA, la novia de GEOFFRY. El nombre real de JAMIE era MIMI, pero se lo cambió porque jugó demasiado al SD-SNATCHER.

En ese momento la encontraremos conversando con la profesora de Relaciones Públicas del instituto

Urotsukidoji de Tokyo. Después de darle durante unos segundos a la opción TALK, GEOFFRY aparecerá junto a ella. Los dos saldrán del Instituto hablando animadamente cuando de repente aparecen 3 mujeres de la vida. Las tres son compañeras rivales de JAMIE y la provocan para que luche con ellas. Entonces, para demostrar su fuerza, dos de ellas luchan entre sí. De esta forma se nos pretende mostrar y enseñar como debemos jugar en las luchas. En ese momento aparece la "Hermana Superiora" de las Geishas que les echa bronca por pelearse entre ellas. GEOFFRY se está cagando de miedo en los pantalones. Entonces JAMIE se dirige a su novio y le explica de donde proviene su poder y como ellas concentran toda su energía para conseguir un ataque tipo KAME-HAME. Ella le explica a GEOFFRY como de pequeñas todas ellas entrenaron juntas con el perverso FULLET TORTUGA y como le regaló a JAMIE, su mejor alumna, una diadema que le proporcionaba gran poder. Sus 4 rivales la miraban a JAMIE con envidia corrosiva y estaban decididas a vencerla. Primero deberás recordar los combates con las tres chicas rivales (de vuestros entrenamientos con el maestro TORTUGA). Aprovechando la distracción de JAMIE, la Gran GEISHA rapta a tu novio y huyen corriendo con las 3 rivales. Cuando JAMIE llega a su escondite encuentra a su novio indefenso, atado y colgado del techo como un pollo. Las 3 rivales quieren vengarse y aplastan a GEOFFRY entre sus tetas, que por lo que parece, lo está pasando de maravilla. Pero en un acto de valor, GEOFFRY recuerda a su querida JAMIE y se enfrenta a una de ellas. No os preocupéis, es literalmente IMPOSIBLE que ganéis este primer combate, caeréis K.O. ante las 2 potentes razones de la chica. En este momento de máxima tensión, el juego se cortará para publicidad. Bueno, no exactamente. Realmente lo que veremos es un FLASH BACK histórico (no se lo que es eso, pero

巨乳三姉妹ユリ

体力	45	攻撃	41
聴	90	守備	18

10 回 10

15 恥 15

2 攻 2

無敵

板東ミミ

体力	82	攻撃	40
聴	75	守備	31

qu e d a b i e n) .
Contemplaremos otro cacho de la historia donde, en una isla vecina a la Merinas en el océano Pacífico, un destructor de la Flota Yankee descubre por radar que uno de sus submarinos ha sido destruido e informa rápidamente a los altos mandos. Volvemos a la acción: JAMIE se indigna brutalmente por las guarradas que le han hecho a su novio y se cabrea transformándose en SUPER-SAYANA.

Lucha contra la morena, la del pelo azul y la rubia de melones increíbles que parecen globos. Vencerás con facilidad. Cuando dejes a las tres fuera de combate, la Gran GEISHA se enfrentará a ti con su top negro buscando venganza. Cuidado con ella, es bastante peligrosa.

JAMIE vence pero pierde el sentido y su novio la lleva al hospital. Algo extraño sucede allí. Mientras JAMIE duerme, las 3 enfermeras estan tramando algo. De repente se avalanzan hacia GEOFFRY que despierta rápidamente a JAMIE. Ella deberá enfrentarse a las 3 enfermeras. Son bastante difíciles, pero vale la pena dejarlas vivir hasta el final para conocerlas a fondo. Sin un momento de respiro, aparecerá ante vosotros CHUN LEE (que lástima, sólo con 14 años). Al comienzo querrá enfrentarse a vosotros, y para demostrar su fuerza lanzará un KAME que derrumbará el hospital.

Nos enfrentaremos a ella y venceremos, no sin pocas dificultades. Se reconocerá vencida y se decidirá a acompañarnos en nuestras aventuras.

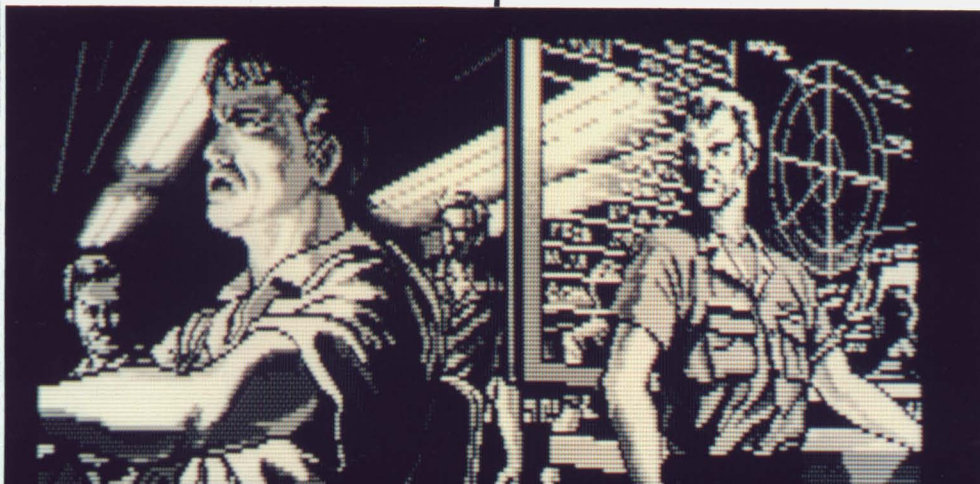
Otro fragmento de la historia: 13-05-91 a las 11:36 horas, presenciaremos la destrucción de un satélite espía norteamericano. La causa, un extraño rayo de energía. Poco después, a las 14:05, el presidente es informado del suceso en la White House, Washington D.C. La última foto tomada por el satélite identifica a un chico como el culpable de su destrucción. Un avión nos llevará de Tokyo al Tibet, en la India. En las grutas del Tibet, una

invasión de monstruos hormiga está aterrorizando a la población. Un monje budista nos llevará frente al Dalai-Lama, y este nos explicará la terrible amenaza que recae sobre su pueblo. Nosotros prometemos ayudarles.

Volvemos a la acción y todo el grupo se introduce en la gruta. Lucharemos repetidas veces con monstruos hormiga que realmente son ninfas disfrazadas (y qué ninfas!). Algunas de ellas se volverán invisibles, otros monstruos miméticos copiarán nuestra apariencia y tendrán nuestro mismo poder. Es una zona de dificultad elevada.

Otro cacho de historia: en China, el líder comunista Mao Tse-Tung está lanzando un discurso revolucionario al pueblo. En este explica que desconoce las causas de la extraña destrucción del satélite espía norteamericano. Las atribuye a un grupo terrorista cuyos miembros tienen el poder de concentrar su energía y lanzar chorros con ella (en una palabra: KAME).

Regreso al futuro (digo al juego). Nos iremos desplazando por el laberinto interior de la cueva con la opción MOVE hasta llegar a una estancia. Allí deberemos salvar a una chica que es perseguida por 2 bichos.



空母ルースベルト中央戦艦指揮所 (CIC)

Una vez liberada, llegaremos a la puerta de la habitación donde permanece incubando el gran monstruo. El huevo gigante está conectado a unas cápsulas con las que absorbe la energía a 2 chicas en estado inconsciente. Cuando nos acercamos al huevo, se avalanza hacia nosotros el GUARDIÁN de la PUERTA, cuya misión es proteger al huevo. En un intento desesperado por bloquearnos el paso, se enfrentará a nosotros. CHUN LEE luchará contra el monstruo, pero su poder no será suficiente para vencerlo y caerá herida. La venganza será de nuestra. JAMIE, cabreadísima, aumenta su energía hasta 300, su poder a 50 y su defensa a 40 gracias a la diadema.

宮川サキ	体力 125	攻撃 36	防	脱衣	板東ミミ	体力 59	攻撃 30
恥 0	恥 0	守備 16	3	3	恥 20	恥 20	守備 17

MIGHTY バトルスキんパニック



つづく

hundimiento de uno de sus submarinos y la destrucción del satélite). La batalla está servida.

Volvemos al juego. La Hormiga Suprema sale del huevo y se dispone a atacarnos. JAMIE luchará contra ella y la vencerá después de descubrir que se trata de una ninfa con alas de mariposa. Os será fácil vencer.

Entonces contemplaremos el último fragmento histórico. Son las 16:21:30 horas. Nos situamos en Cabo Kennedy. Se está haciendo la cuenta atrás para el lanzamiento del misil nuclear de la US Air Force : el ICBM. Este misil tiene como objetivo el Tíbet, precisamente impactará en las coordenadas donde se encuentran nuestros amigos.

Regresamos a la realidad

Con este poder derrotaremos con relativa facilidad a esta hormiga. Caerá a nuestros pies implorando clemencia y se desintegrará. El cascarón del huevo empezará a resquebrajarse. De repente se abrirá.

De nuevo otro fragmento de historia que nos sitúa en Estados Unidos de America, Washington D.C. : White House (La Casa Blanca) a las 13:51:00 horas. Observaremos como el Presidente habla con los altos mandos del ejército y les da el visto bueno para llevar a cabo el ataque contra el Tíbet y responder de esta forma a la provocación (el





その上、あの文化大革命の時に『いたずらに裸身をさらし、人心を歪む非科学的な拳法』と、共産党から徹底的に弾圧され、中国活殺拳は滅んだかに見えたわ。

este nos estallará en las narices y contemplaremos una bonita explosión en forma de campeón atómico (aprovecho para prevenir de que el GAME OVER es tan original como impactante). Por fin JAMIE logrará destruirlo. Ante nosotros aparecerá la madre naturaleza que nos mostrará la fórmula de la relatividad: $E=M*C^2$. Todos nuestros amigos se lanzarán sobre nosotros para celebrar la victoria. JAMIE, emocionada, perderá su mirada en el cielo y contemplará el rostro sonriente de su perverso pero gran maestro Muten Roshi. Finalmente podremos ver los credits, JAMIE a salvado al mundo de un desastre de proporciones nucleares.

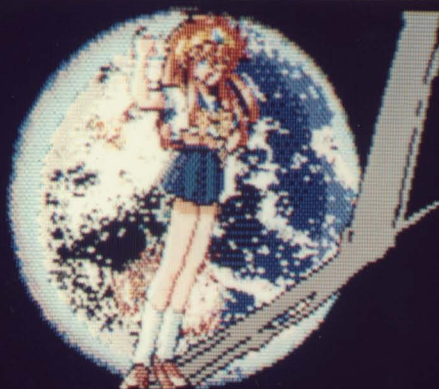
A modo de conclusión podríamos decir que nos encontramos ante un juego muy original, con una gran calidad. Los gráficos son muy buenos, las músicas FM y los efectos son pero que muy aceptables y ambientan muy bien la acción, la adicción está asegurada, si lo empezáis no lo dejaréis hasta terminarlo. MIGHTY: BATTLE SKIN PANIC es una mezcla explosiva que recoge prácticamente todos los géneros de juego: de la AVG hasta el juego laberíntico, de la lucha hasta los juegos de cartas. Es sin lugar a dudas, un gran logro de GAINAX: imprescindible.

COMENTARIO :
Jaume Martí Gómez
FOTOS :
Jaume Martí Gómez



(juego). JAMIE rescata a las chicas prisioneras de las cápsulas. De repente suena la alarma del reloj de CHUN LEE. Esa señal significa que el misil ha sido lanzado. De inmediato deberemos salir de la habitación para volver al laberinto de la gruta. Al poco tiempo encontraremos la salida de la cueva: el desierto. Llegaremos un instante antes del impacto del misil ICBM. JAMIE se enfrentará al misil. El ICBM tiene 1500 puntos de vida, 5 veces más que nosotros. Vencerlo es prácticamente imposible, por lo que es recomendable salvar la partida antes de salir de la gruta. Con suerte necesitaréis 4 intentos para destruirlo, sin ella, necesitaréis 8. Insistid, tarde o temprano lo

reventaréis. No se os ocurra intentar vencerlo aumentando su cansancio, puesto que al llegar al 80%



製作 GAINAX

COLUMBUS

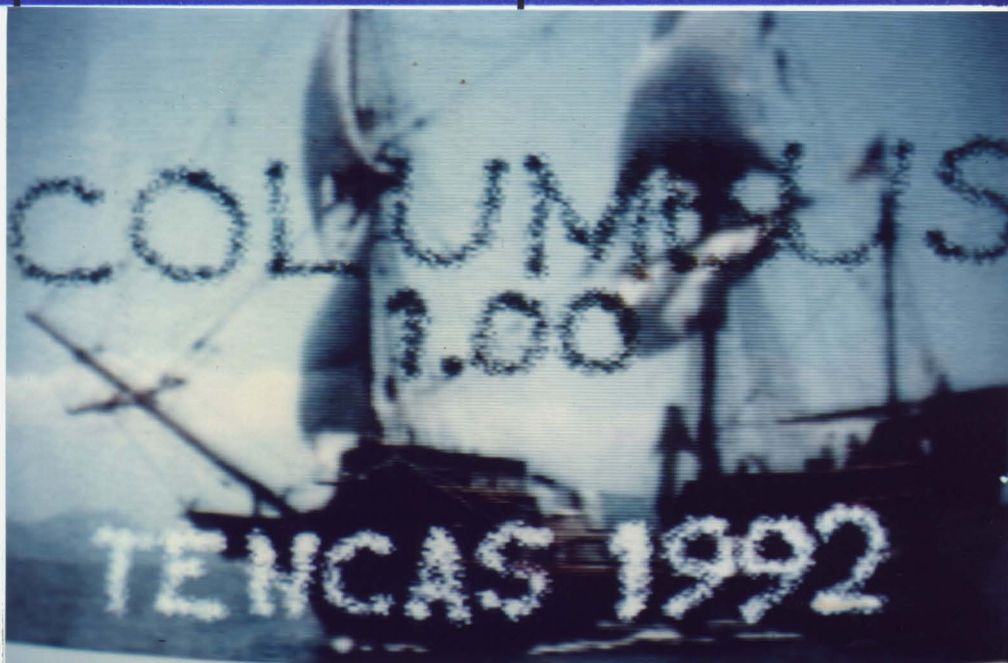
TENCAS

COLUMBUS 1.00

Este programa de la Tencas Group pretende sacar todo el partido al screen 12, así que solo sirve para el MSX 2+ y Turbo-R.

Este screen da las mejores resoluciones de colores con 54.272 de una gama de 131.072. No obstante Sanyo, Sony y Panasonic afirman que los colores de que dispone son 19.268. Esta gama se rige por las paletas J y K, que (por su difícil comprensión) es mejor experimentar dentro del programa.

La programación de Columbus se ha realizado tras estudiar diferentes utilidades gráficas (AutoDesk Animator) y pensando en la facilidad de uso (por ratón). Este programa apoya dos digitalizadores el Sony HBI VI y el NMS 8280.



MSX 2+

Tiene unas necesidades de hardware específicas:

MSX: 2+
CPU: z80 A
BASIC: 3.0
Disk-BASIC: 1.0
DRIVE: 3"5 720 Kb.
RAM: 384 Kb.
VRAM: 128 Kb.
Conducción: Ratón



El menú de dibujo contiene muchas opciones que se pueden dividir en tres grupos: de color, de digitalización, y de zoom. En las opciones de color existe el efecto Meta que se refiere al cambio de una tonalidad a otra, ya sea en cuadrado, diagonal, círculo, etc.

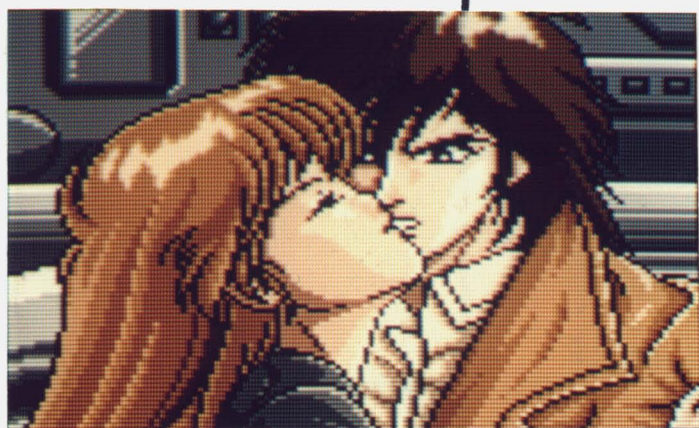
Por último cabe decir que la conexión del R800 en caso de Turbo-R es automática y la carga es incompatible con el MSX DOS 2.20.

Comentado por: Frans López del Castillo
Fotos por: Jose Manuel Lopez



'TRUCOS' ✓

y se hizo la luz ...



Hola, vuelvo a ser Yo. Yo, para los que no le conozcan, es Jaume Martí y os traigo de nuevo la sección de trucos. En el pasado número me dije: "Diablos, debemos meter una sección de trucos" y aquí está por segunda vez. En esta ocasión os presentamos un SPECIAL TRUCOS MICROCABIN de mi propia cosecha, donde encontraréis todo lo necesario para facilitaros la vida (en los juegos, claro). Adelante, os dejo con esta fantástica sección:

- TROJKA :

Por el momento sólo he conseguido pasar las 10 primeras pantallas, más adelante publicaremos los que faltan. Ahí van los PASSWORDS :

1. TROJKA
2. RUSSIA
3. KREMLIN
4. WOLGA
5. TSCHAIKOWSKY
6. IZUESTIJA
7. KOEROELTAJ



あやめ
 かんきん
 UNCAINYU

ACT 1

あやめ
 かんきん
 UNCAINYU



ゆか (きゃ～、いたそ～)
 あやめ (でもね、みずきさん、こういうコには、おしおきがひつようなのよ)

PUSH SPACE

- 8. MAGNITOGORSK
- 9. VOETSJETITSJ
- 10. POSTNIK

- PRINCESS MAKER :

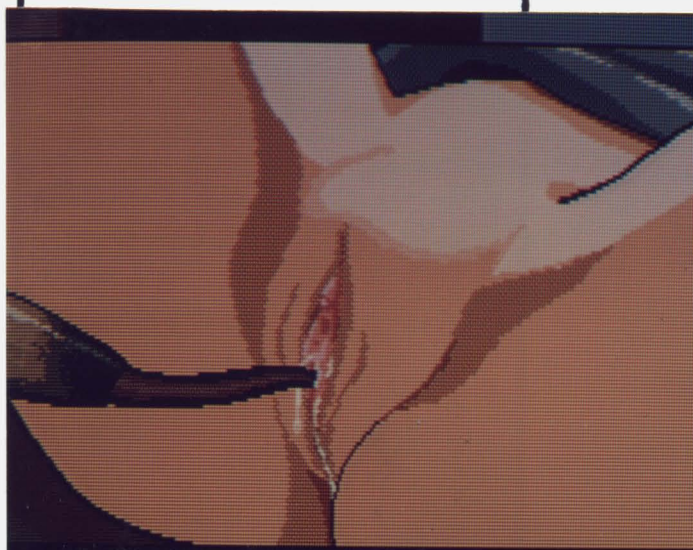
Esto, más que un truco es un consejo : si queréis ver el final de princesa en este gran juego, no lo lograréis a menos que ganéis 2 veces el concurso de belleza, y para ello os aconsejo echar mano de los TIPS MICROCABIN que aparecen en esta sección.

- ARKLIGHT :

Este truco nos ha sido proporcionado por nuestro amigo David Baena, alias Z80 : Si durante la parte laberíntica del juego pulsamos F2, lograremos escuchar las música en FM.

- PEACH UP'S SUMMARY 2 :

A continuación



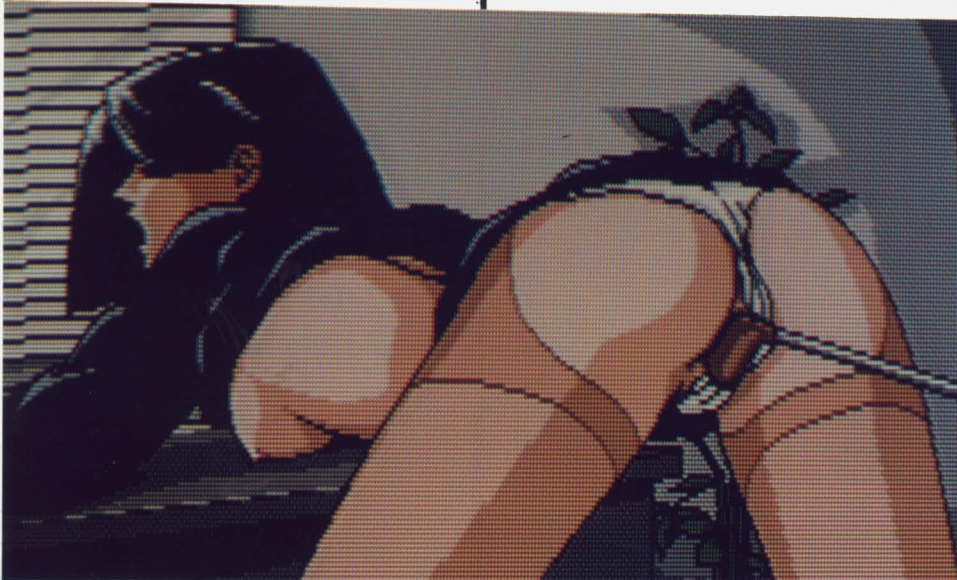
濡れた
ガンキョウ
UNCANNUN

ACT 2

♥はなす・まく
みる・しらべる
たたく・ける
かんがえる

こやか (やめて、ね、いいコだからやめて)
ジョセフィーヌ (.....)
こやか (おねがい、やめてよま〜)

PUSH SPACE



encontraréis los PIN-UP del juego de fichas del disco D:

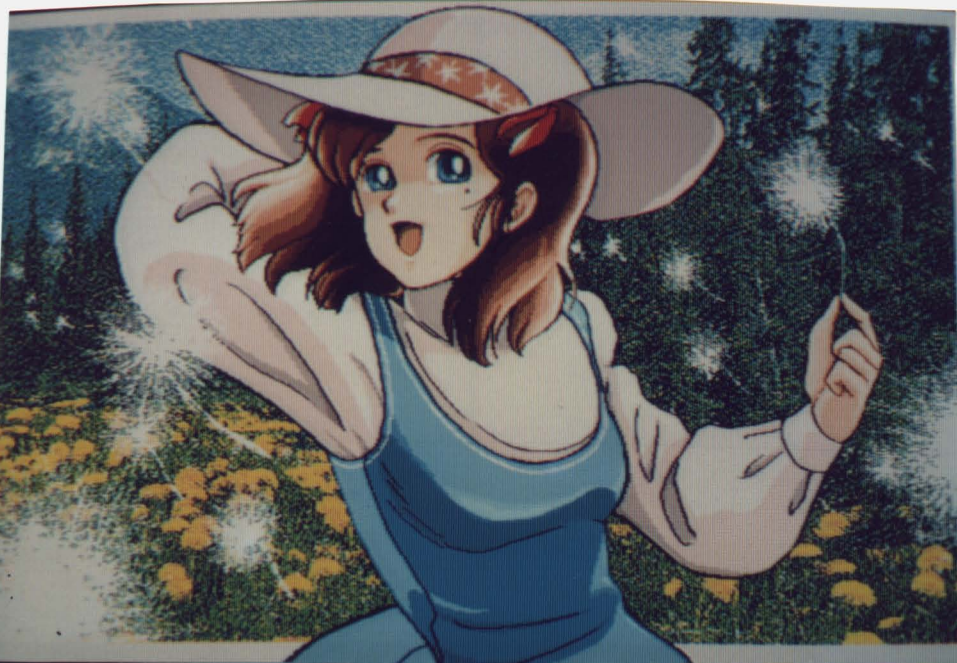
1. AZUL, AMARILLO, AMARILLO, AZUL
2. ROJO, VIOLETA, AMARILLO, VERDE
3. MARRON, MARRON, MARRON, AZUL
4. AZUL, VERDE, AZUL, VERDE
5. AMARILLO, ROJO, VERDE, AZUL
6. VERDE, AZUL, AZUL, VERDE

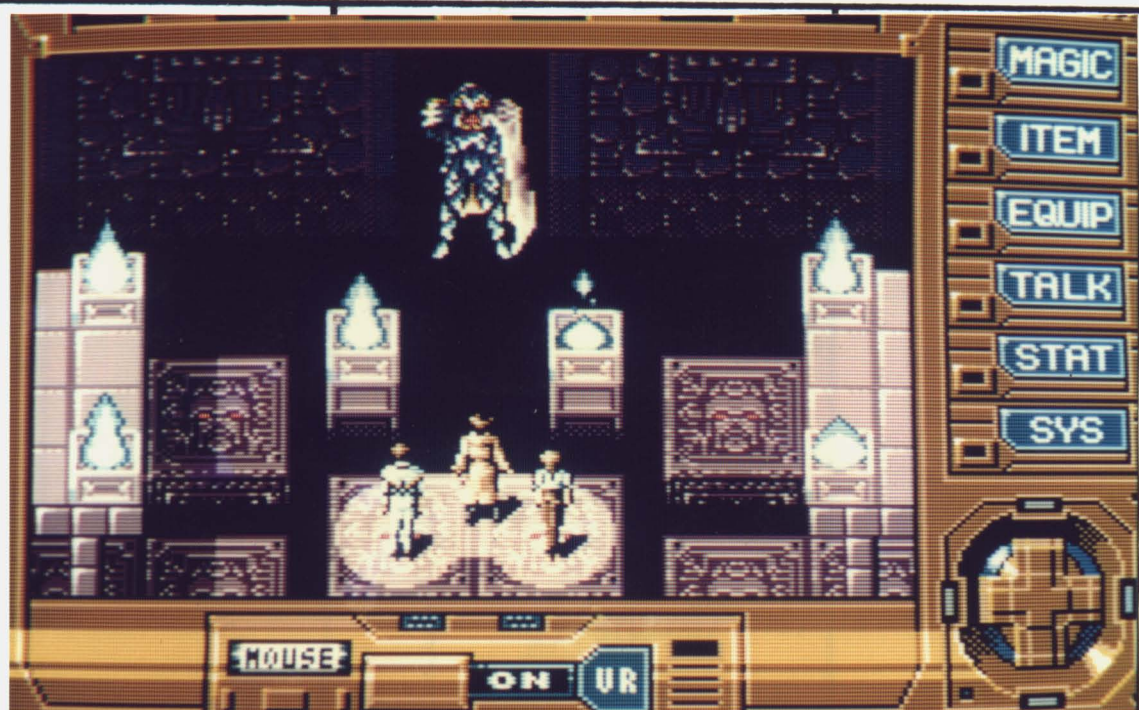
- MIGHTY BATTLE SKIN PANIC :

Los que dispongáis de Turbo-R, usad el R-800 metiendo el CHGCPU en el disco 1. Los textos y la carga del texto serán mucho más rápidos, lo que proporcionará más adicción al juego.

- RANMA 1/2 :

Dos detalles de este juego, por si os habían pasado desapercibidos :

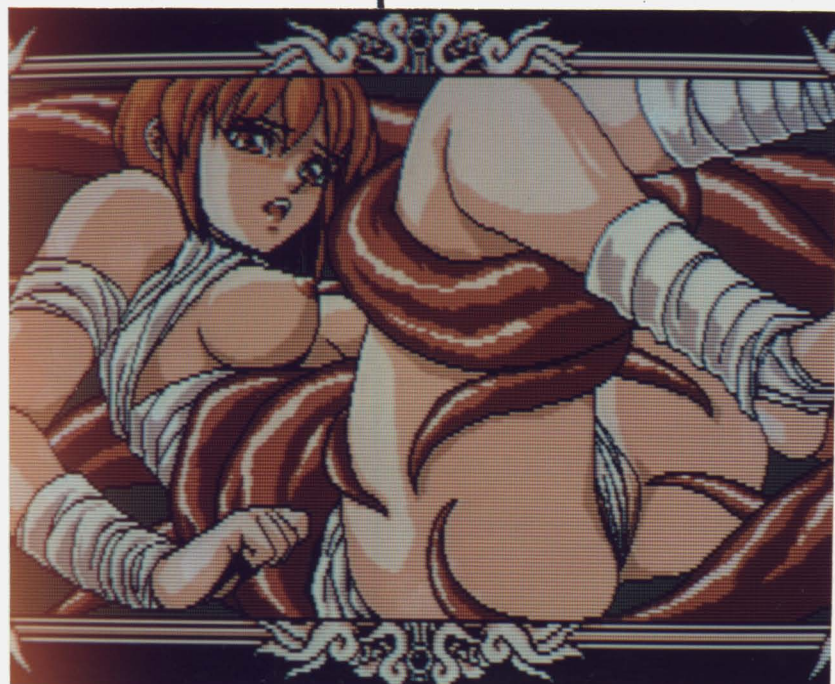


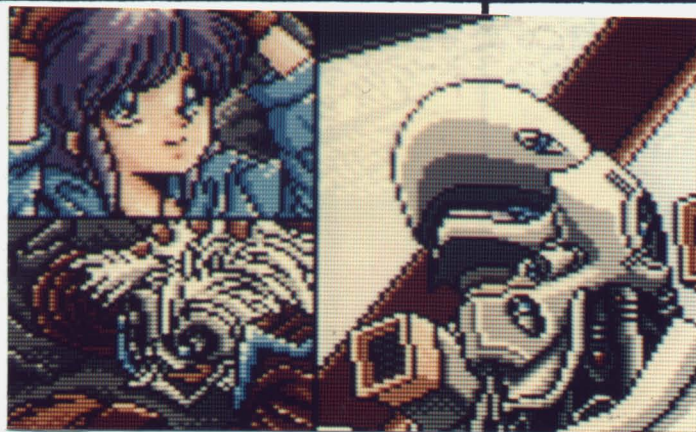


1.- Disco de presentación : encontraréis en el directorio una imagen SR7 (que podréis cargar desde BASIC o desde GRAPHSAURUS). Es un borrador del desnudo integral de RANMA chica, si queréis, podéis pintarlo y enviárnoslo, saldrá publicado.

2.- Disco demo final : si encendéis el ordenador con este disco, os aparecerá un menú BGM que os permitirá escuchar las 30 fantásticas músicas FM de este juego.

3.- Un truco de José Manuel López (conocido también como ... Pinochet). Para los usuarios de MIDI, si introducimos el disco de BGM en el Sistema Operativo DOS2, podréis ver en el directorio unos ficheros *.RCP . ¿ Que son estos ficheros ? En realidad son las músicas FM del juego pasadas a MIDI. Para cargar estos ficheros utilizaremos el ejecutable





ARMY.COM (para aquellos que no posean este fichero, podran encontrarlo en el primer disco de Illusion City o cualquier juego de MICROCAPIN). Syntax : ARMI <nombre fichero>

- BLACK CYCLON : (Alias Magnar 2)

Consejos de utilidad :

1.- Acercate a los ordenadores y pulsa GRAPH. Podrás cambiar el arma y salvar situación.

2.- En el LEVEL 3, podreis vencer con facilidad al enemigo final si os situáis en el margen izquierdo de la pantalla, a su misma altura y con el BLOCK en ON. Casi no os disparará. Si disponéis de TURBO-R, conectad el disparo automático.

3.- Atención !!! Este truco es de Mr. Pablete. Sí, lo habéis leído bien. Se lo que estáis pensando ... esto es un presagio del retorno del Gran Pablete, que próximamente os ofrecerá el comentario completo de BLACK CYCLON (Sólo si consigue pasar el infernal LEVEL 6 y si conseguimos convencerle para que comente el juego, que no es poco). De todas formas, para animar a Pablete, propongo ya un subtítulo para el comentario de este ALUCINANTE juego de PARALLAX : MAGNAR 2 - El presagio de la destrucción o PABLETE : el retorno.

En el LEVEL 5, la única forma de sobrevivir a las ráfagas que lanzan las naves que traspasan cada cierto tiempo la pantalla, es quedarnos inmóviles justo cuando nos disparen. Parece una tontería pero es la única forma de evitar todos los impactos, es infalible.

Téo López del Castillo nos envía esta recopilación de trucos :

- DIX :

Dos nuevo códigos descubiertos por Teo López, y nos advierte de que sólo le servirá a aquella gente que lo tenga en original o aquellos que se hayan agenciado una buena copia, ya que a mucha gente se le queda colgado el ordenador.

- * Fase 34 : ZNCYYZU
- * Fase 35 : ZBZNSUU

- PINK SOX :

Este truco ha sido anelado por muchos fans de PINK SOX como yo (Jaume) o Jordi Navales, que en su momento descubrimos algun que otro truco para estas publicaciones, pero nunca soñamos con algo tan grande : este truco nos ha llegado de manos de Super López y en sí constituye el arma definitiva para



acabar con la grasa (perdonad, se me ha ido la olla...), quería decir CENSURA : apretad todo el teclado ALFANUMÉRICO. Esto se traduce en ejercer una ligera presión sobre todo el teclado, mejor en la parte izquierda del mismo,

en el momento en que está cargando de disco la imagen o animación de la que queremos ver lo prohibido. Es un truco un tanto ANIMAL pero os aseguro que no os arrepentiréis (prueba de ello son las fotos que encontraréis en la sección), y lo mejor es que funciona con todo lo que sea PINK SOX.



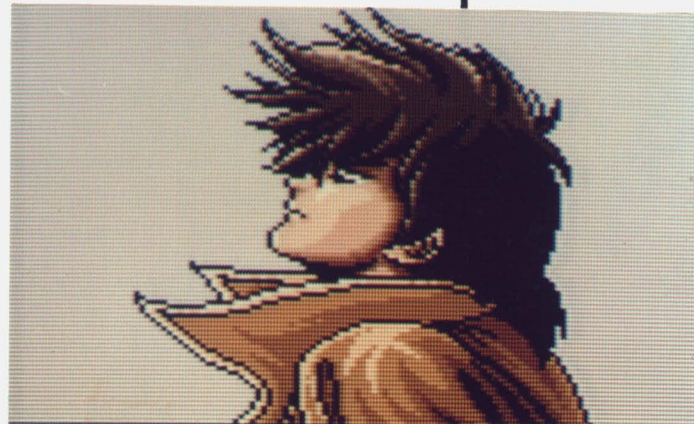
- XAK-THE TOWER OF GAZZEL :

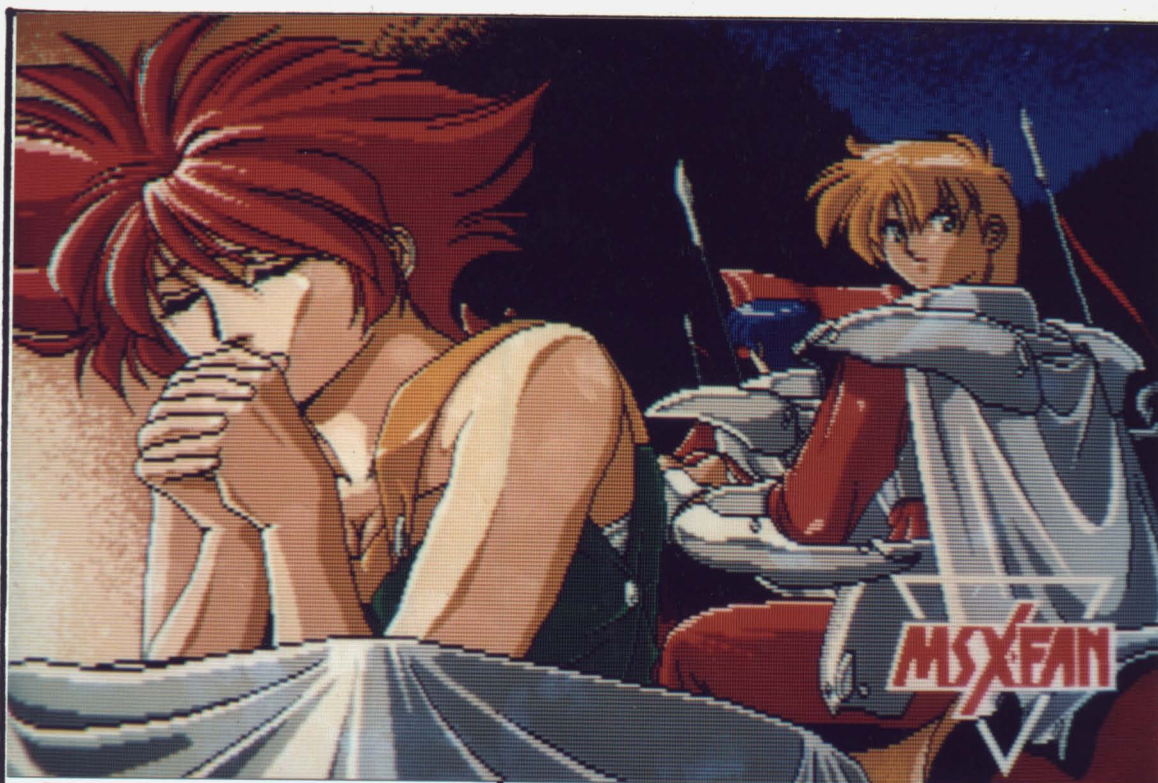
Aunque es probable que ya conozcáis este truco, el Tío López nos envía esta curiosidad : si apretamos SELECT durante la presentación, ésta se acelerará. Lo mismo ocurre con el CABIN TIMES.

- SANATORIUM OF ROMANCE 2 : (PEACH UP'S SUMMARY #2 / DISK B)

Si pulsamos SELECT en el transcurso del juego, podremos jugar con RATON.

- GIRLS SAVER : (PEACH UP'S SUMMARY #1 / DISK A)





A continuación 4 passwords de las chicas de GIRLS SAVER. No son muy útiles (si tenemos el RAINBOW DISK 1 de Vicente Penades) pero quizá alguien con un poco de suerte consiga terminar el juego :

- * 2a chica : cursor arriba, cursor abajo, c. izquierda, c. derecha .
- * 3a chica : cursor arriba, SPACE, c. abajo, SPACE .
- * 4a chica : cursor abajo, c. izquierda, c. derecha, c. derecha .
- * 5a chica : ENTER, SPACE, ENTER, SPACE .

PEACH UP SUMMARY #2 DISCO A (MIRROR MAZE 2)

CLAVE PARA ENEMIGO FINAL:
 Cara pelo rojo perfil derecho; cara pelo rojo perfil derecho; cara pelo rojo perfil derecho; cara pelo azul de nuca

PEACH UP SUMMARY #2 DISCO C (JUEGO DE CARTAS)

Las claves son en romanji. Para introducirlas y no jugar es la tercera opción.
 1ª chica: O-KO-NO-MI-YA-KI
 2ª chica: O-KA-SHI-RA-TSU-KI
 3ª chica: KI-NA-KO-MO-CHI
 4ª chica: NI-KU-MA-N

!! EEEEEEE. . . ESTO ES TODO AMIGOS !!
 Una sección coordinada por JAUME MARTI GOMEZ.



SPECIAL TIPS

MICROCABIN

by Jaume Martí Gómez

Los TIPS no son más que otro tipo de trucos, para los que se retocan directamente los sectores del USER DISK con el fin de conseguir todo tipo de ventajas. Es necesario disponer de un editor de sectores para poder usarlos, preferiblemente el Disk View (D.V.COM) holandés. Si alguien no tiene este programa, que me mande un disco con los sellos para el envío a esta dirección :

Jaume Martí Gómez
c/ Sant Iscle nº 30, 2º-2ª
Castellar del Vallés
08211 (BARNA)

Este especial TIPS MICROCABIN os proporcionará trucos para algunos de los grandes juegos de esta gran compañía. Los que TIPS que encontraréis aquí están dirigidos a la modificación de la PRIMERA PARTIDA GRAVADA del USER DISK de cada juego, pero podéis cambiarla siguiendo las instrucciones que se os dan. Debéis introducir el "Valor" en HEXADECIMAL en el sector que se indique y en la posición hexadecimal (Pos XY) que se marque. Espero que os gusten :

- XAK II : (USER DISK)

SECTOR 1402 (partida 1 : 1400, partida 2 : 1404, 3 : 1408 ...)

- * LEVEL :
 - Pos XY : 0F1
 - Valor : 63
- * LIFE :
 - Pos XY : 0F4 y 0F5
 - Valor : 27 0F
- * MAX. LIFE :
 - Pos XY : 0F6 y 0F7
 - Valor : 27 0F
- * STRENGTH :
 - Pos XY : 0FC y 0FD
 - Valor : 27 0F

SECTOR 1400 :

- * GOLD :
 - Pos XY : 097
 - Valor : 36
- * ARM / SHI :
 - Pos XY : 1A6 y 1A7
 - Valor : 27 0F

* KARMA :

- Pos XY : 193
- Valor : 63

SECTOR 1401 :

- * MAX ARM :
 - Pos XY : 012 y 013
 - Valor 27 0F

- XAK TOWER OF GAZZEL : (USER DISK)

SECTOR 1402 : (igual que el XAK II)

- * MAGIC :
 - Pos XY : F0 y F1
 - Valor : FF FF
- * MAX MAGIC :
 - Pos XY : EE y EF
 - Valor : FF FF
- * LIFE :
 - Pos XY : EC y ED

- Valor : FF FF
- * MAX LIFE :
 - Pos XY : EA y EB
 - Valor : FF FF

- FRAY : XAK EPILOGUE : (DEMO DISK 1)

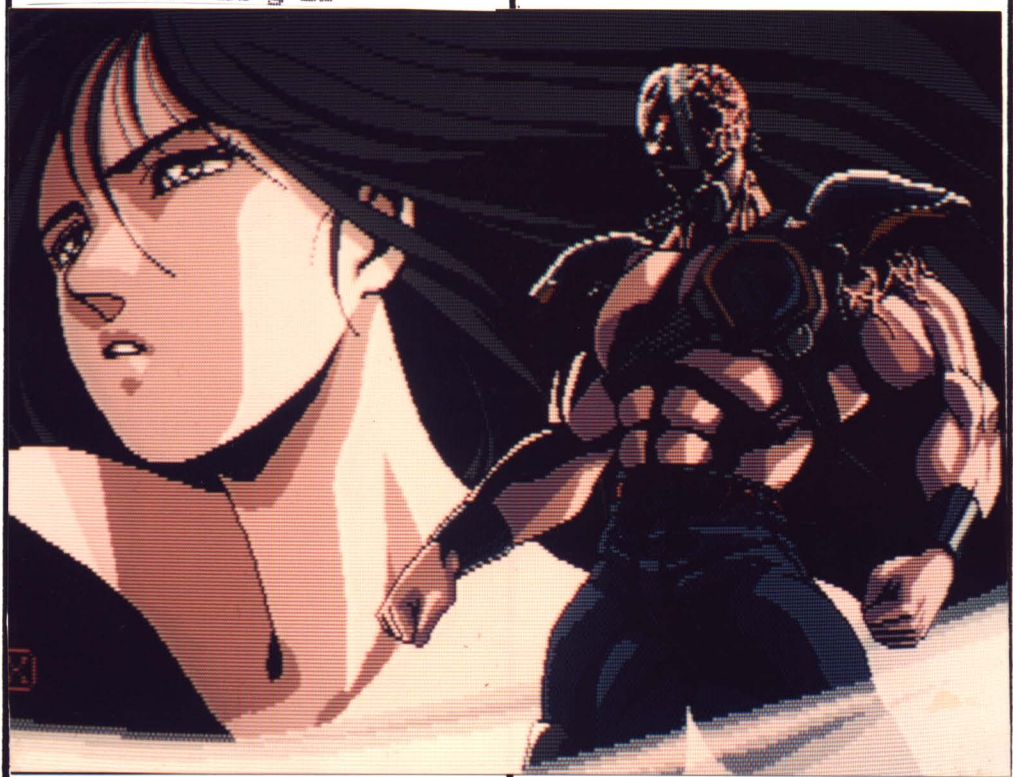
SECTOR 1402 : (partida 1 : 1402, partida 2 : 1404, 3 : 1408 ...)

- * GOLD :
 - Pos XY : 029 y 02A
 - Valor : FF FF

- PRINCESS MAKER : (USER DISK)

SECTOR 100 : (partida 1 : 100, patida 2 : 102, 3 : 103 ...)

- * LEVEL :
 - Pos XY : 00D
 - Valor : 63
- * HP :
 - Pos XY : 0E1
 - Valor : FF
- * GOLD :



- Pos XY : 093 y 094
- Valor : FF FF
- * SABIDURIA :
- Pos XY : 28 y 29
- Valor FF FF
- * FUERZA :
- Pos XY : 033
- Valor : FF
- * CANSANCIO :
- Pos XY : 039 y 03B
- Valor : 00 00
- * MORAL :
- Pos XY : 02D
- Valor : FF

- ILLUSION CITY : (USER DISK o DISK 1)

SECTOR 1401 : (para modificar otras partidas gravadas, suma 2 tantas veces como marque el número de partida que quieres cargar. Ej : partida 2, sector 1403, partida 3, 1405 ...)

TIENTLIEN :

- * LEVEL :
- Pos XY : 077
- Valor : 63
- * LIFE & MAX :
- Pos XY : 081,082, 083,084
- Valor : todos a EE
- * MAGIC & MAX :
- Pos XY : 07B, 07C, 07D,07E
- Valor : todos a EE
- * GOLD :
- Pos XY : 068 y 069
- Valor : FA, FF
- * ARMAS :
- Pos XY : 07A, 087, 0D4
- Valor : todos a FF

1er ACOMPAÑANTE :

- * LEVEL :
- Pos XY : 0EF
- Valor : 63
- * LIFE & MAX :
- Pos XY : 0F8,0F9, 0FA,0FB
- Valor : todos a FF
- * MAGIC & MAX :
- Pos XY : 0F0 hasta 0F7
- Valor : todos a FF

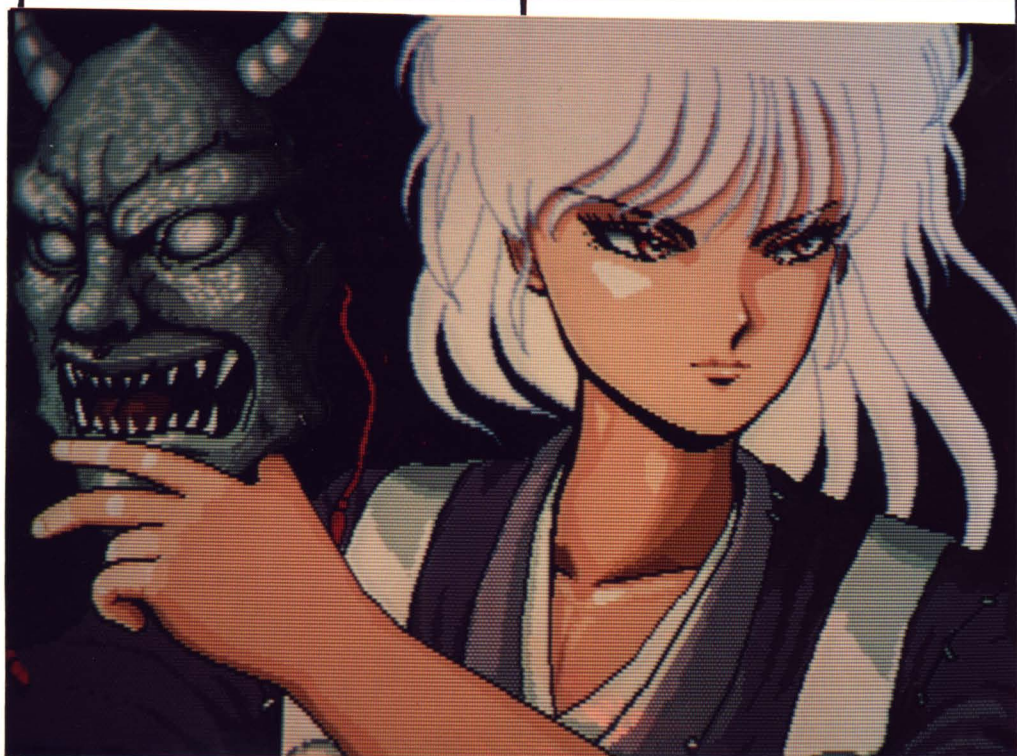
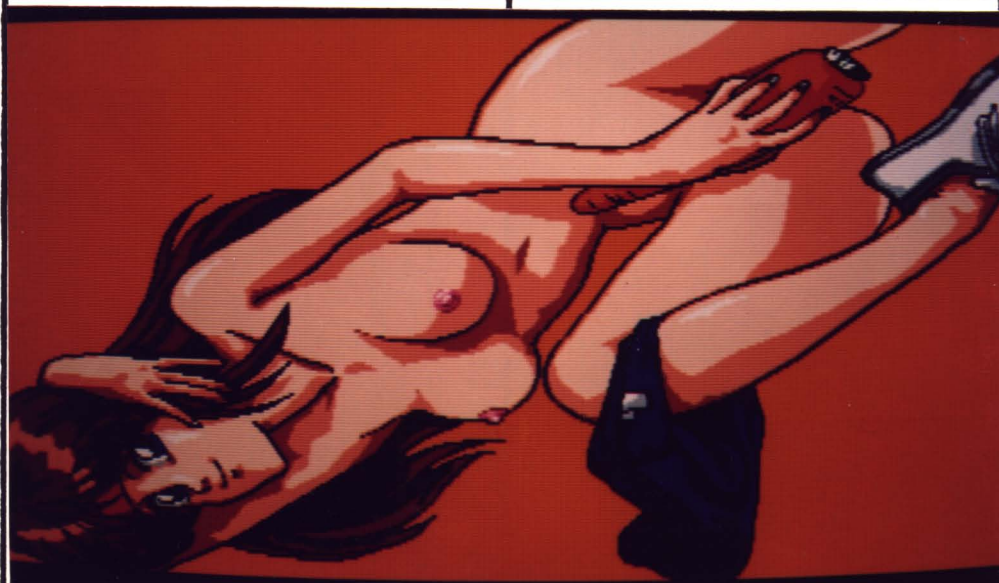
2º ACOMPAÑANTE :

- * LEVEL :
- Pos XY : 07C
- Valor : 63
- * LIFE & MAX :
- Pos XY : 0D0,0D1, 0D2, 0D3
- Valor : todos a FF

SECCIÓN TRUCOS por
Jaume Martí Gómez
FOTOS : Jaume Martí

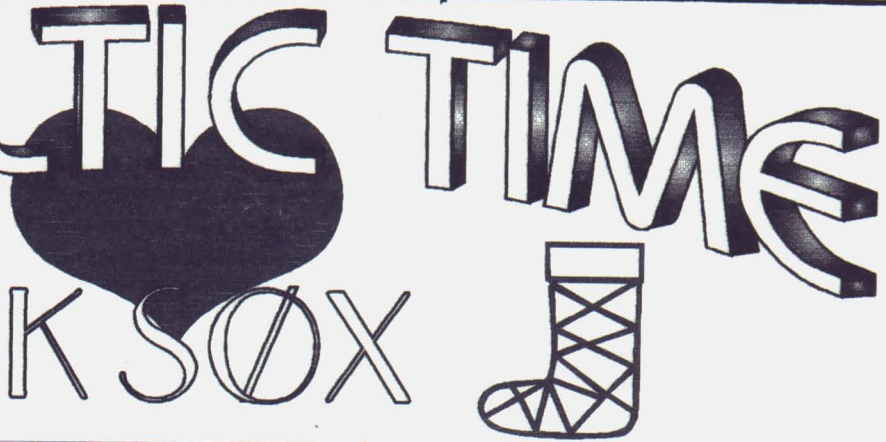


女「ああ・・・ついに光の勇者が、予言どおりに・・・」
モモコ「まあ・・・そーらしいんだけど・・・」



ADULTIC TIME

PINK SOX



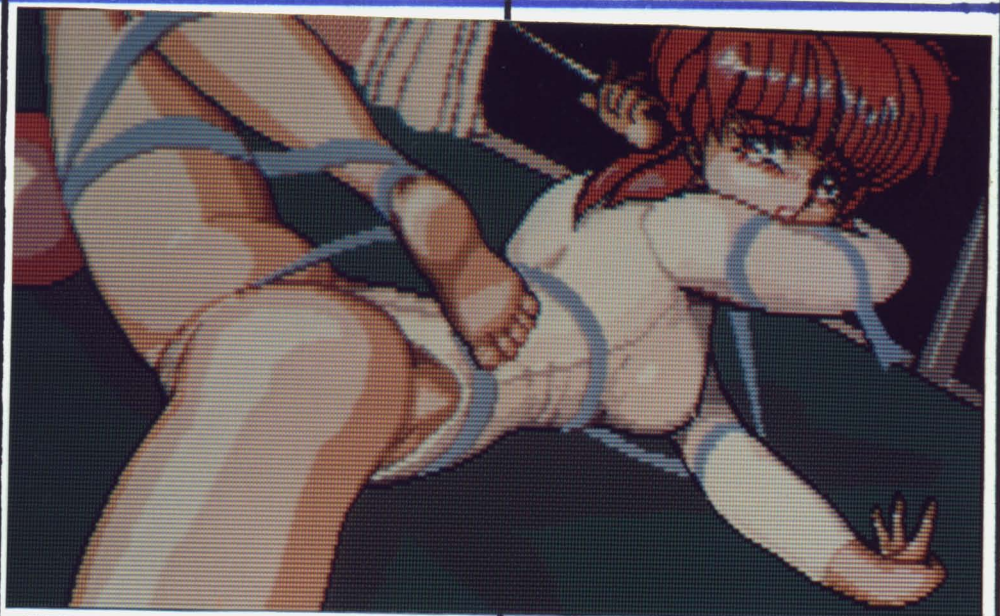
ADULTIC TIME I-II (PINK SOX #5 DISCO B-PINK SOX PRESENTS DISCO B)

Como estos dos juegos siguen exactamente la misma mecánica, he decidido comentar los dos a la vez, ya que apenas existen diferencias del uno al otro.

Empezamos con dos opciones: la primera para poner nuestro nombre y comenzar el juego y la segunda para cargar una partida grabada en el mismo disco.

El juego consiste en un tablero donde hay unas cartas boca abajo, junto con otras casillas, como TRY, donde podremos ver a la chica si tenemos la combinación correcta, y CHANGE, tendremos la posibilidad de volver a tirar. Tendremos que ir descubriendo cartas y una vez conseguido esto, habrá que coger la carta de un personaje (en la que aparecerá su cara) y los tres objetos correspondientes.

Cuando entremos en la casilla de una carta, con



SPACE la cogeremos y con GRAPH la dejaremos pasar. Para conseguir las cartas manejaremos a un muñequito, pero el ordenador tendrá a otro para desbaratar nuestras operaciones. Si el ordenador entra en nuestra casilla, nos quitará la primera carta que tengamos, pero también podremos hacer lo

mismo con él, ya que el ordenador también busca combinaciones de cartas. Una vez conseguidos los objetos apropiados, iremos a una casilla TRY donde existirá la posibilidad de ver uno de los dos dibujos posibles de la chica, según apretemos SPACE o GRAPH. Una vez contemplado el gráfico, apretaremos SPACE si queremos grabar la partida o GRAPH si no la queremos grabar.

Después de esta operación, tendremos la carta de la chica tachada y la dejaremos en el lugar de una carta. Seguiremos hasta lograr todas las combinaciones posibles.

COMBINACIONES ADULTIC TIME I

Chica trajeada (OL): Copa-periódico-palos de golf
 Niña (Shoukakusei): Flauta-Gane Boy-osito
 Enfermera (Kangofu): Inyección-termómetro-bandeja con medicina
 Chica de pelo marrón (Daikakusei): Coche-libro-ligero
 China (Mihoujin): Colmillo-foto-manta



Morena (Chukakusei):
Bragas negras-sobre-
bolsas
Pelirroja (Koukousei):
Bragas blancas-jersey-
vestido
Viejo (Erojiji): Sostenes-
papel-intravenenosa
Entre paréntesis está el
nombre del personaje en
romanji para ayudar a su
localización.

**COMBINACIONES ADULTIC
TIME II**

Motorista (Redisu): Moto-
muletas-manta
Pelo rosa (Jokyoushi):
Diskette-libro negro
(shotsekiho)-apuntador
(pointer)
Niña (Kekidansei): Conejito-
bolso-calculadora (daihou)



Morena (Fujinkeikan):
Manillas (tejou)-vestido
blanco (kuroopidougi)-vara
(keihou)

Chica con coleta
(Wakaokukoma): Foto-anillo-
cuerdas (aranawa)

Monja (Sister): Crucifijo-
libro naranja (seijo)-jarrón

Chica con cinta rosa
(Aidol): Micrófono-huevos-
vestido de boda

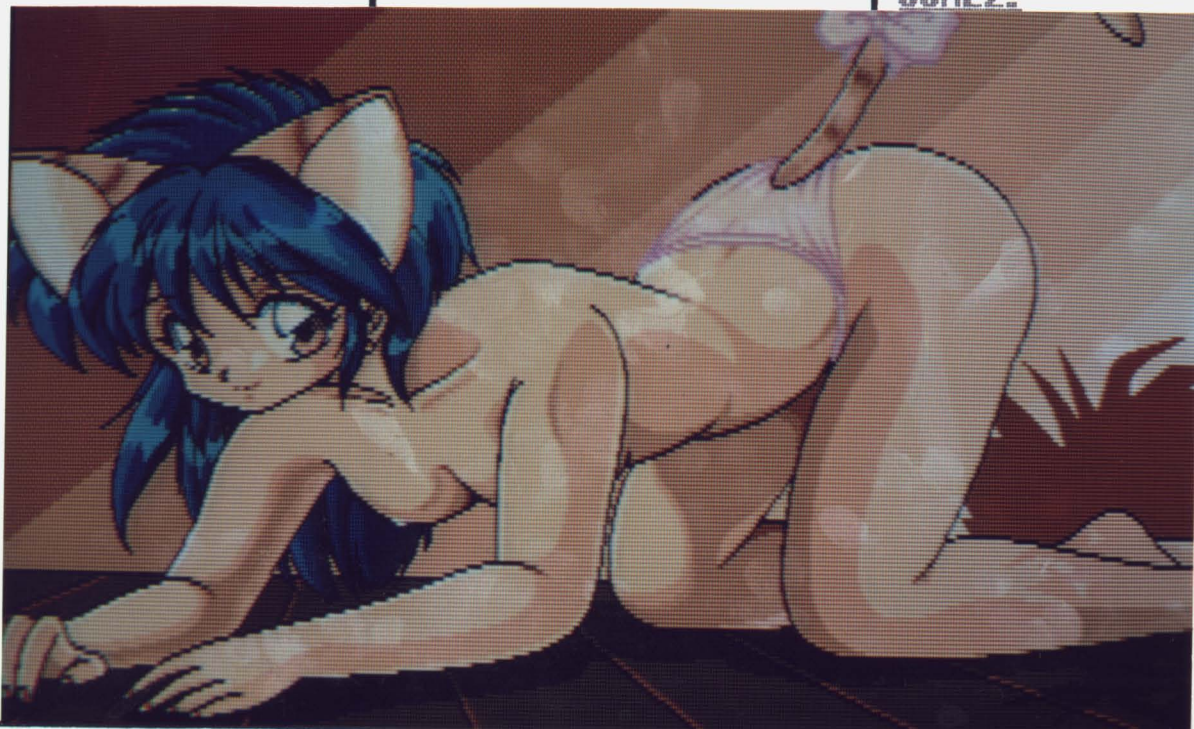
Pelirroja (Onnaotaku):
Bolsa-paquete (doujinshu)-
vestido negro

Aquí están en paréntesis
los nombres de los
personajes y de algunos
objetos en romanji, ya que
pueden prestar a
confusión sus nombres.

**ESCRITO POR: TEO LOPEZ
DEL CASTILLO.**

**COMENTADO POR: TEO &
FRANS LOPEZ DEL
CASTILLO.**

**FOTOS POR: JAUME MARTI
GOMEZ.**



TIEMPOS M.S.X.

VOLVIENDO AL PASADO

by Marc Salvador



En vista que lo nuestro se acaba, Fkd ha creado una nueva sección dedicada al pasado de un gran ordenador, que para mí y seguro que para muchos de vosotros, la mejor. No quiero ser negativo pero la situación de "alarma" llega hasta el punto que ya no nos queda nada por comentar, puesto que cada vez hay menos "Material" original para nuestro sistema.

Antes os he hablado del Material Original para nuestro sistema, con ello me refería al material japonés en sí, y no a los millones de programas holandeses que pasan cotidianamente por nuestras pantallas. No tengo nada en contra del material holandés, todo lo contrario, reconozco que es una labor positiva que contribuye la supervivencia de este ordenador. Pero también creo que nuestro ordenador no puede pasar sólo de "Demos" holandesas, así que me dedicaré a comentar exclusivamente al MOJ (Material Original Japonés),

ya que mis colegas de revista Jaume y Marc siguen con las andanzas de este país que va alimentando al sistema (Perdonad Jaume y Marc pero sigo la misma filosofía holandesa de Carlos Redonnet).

Así pues, y "dándole síntesis a mi rollo", sólo voy a comentar aquellos programas que fueron alzando poco a poco al MSX. Como este es el

primer comentario de "Una vista hacia el pasado", no voy a comentaros a fondo programas antiguos. Me he encargado de esta sección porque precisamente no me he dedicado a borrar MOJ antiguo, o sea japonés o de cualquier otro lugar mundano, o sea que poseo gran cantidad de MOJ del año de la pera lechera marinera en bicicleta.

Bueno, creo conveniente deciros que esta sera una sección permanente (ya veremos: la redacción) y que me gustaría que, aparte del ciclo que tengo programado para explicaros en esta especie de biografía del MSX, me llamaseis o me escribieseis diciéndome que compañía (antiguilla) os gustaría que saliera en esta sección comentada, o cualquier otro juego hasta ahora no comentado. Para ello sólo teneis que escribir a:

MARC SALVADOR TORNE
C/ BALBOA número 16
08003 BARCELONA

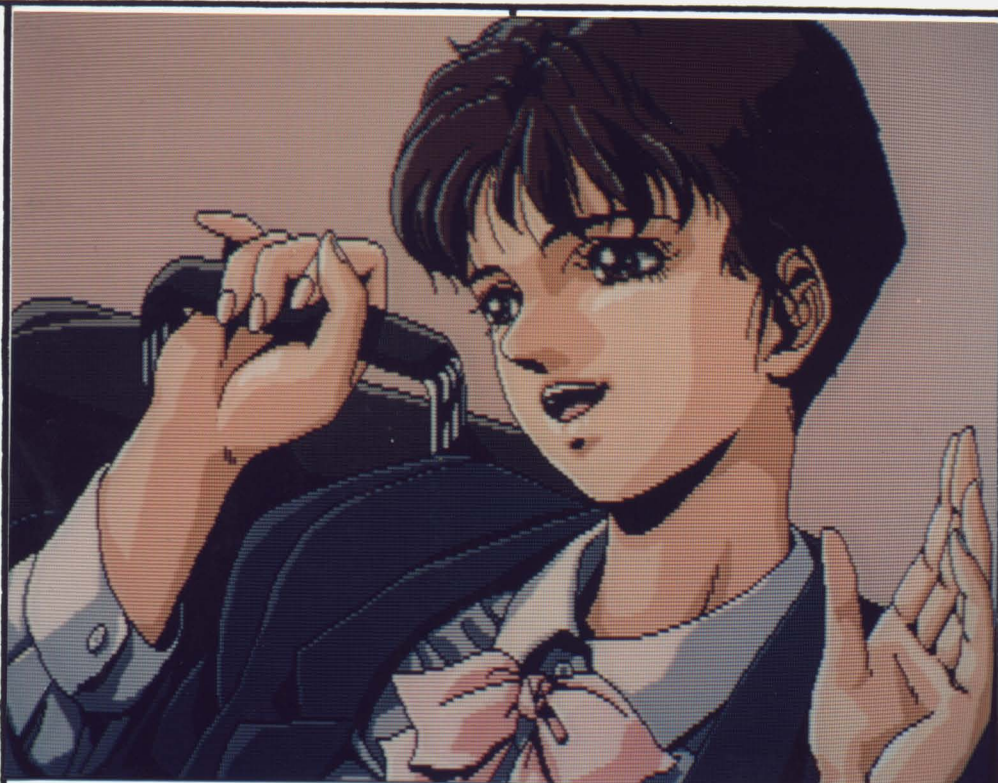
Se acabó el rollo por hoy, iré al grano: ... Y bueno aquí estoy yo para contaros las andanzas del MSX desde que éste nació. Bien aunque en realidad esta historia se remonta a la prehistoria, pero este



trozo sólo lo podría contar un personaje que ha vivido "TROPECIENTOS" años atrás, alguien con más de 2000 años de vida (ya me entendeis, mis fieles caballeros del CIARR con esta larga parrafada sobre la vida de los fantasmas) y éste os podrá contar más, que yo que sólo tengo 16... Y después de esto os tengo que comentar que los juegos en cinta no los voy a comentar aquí porque o bien son meras conversiones de cartucho a cinta o bien sólo se tratan de meras conversiones spectrunianas.

La verdadera subida al trono del MSX, fue cuando una compañía llamada Sony se dedicó a comercializar ROMs. Esto era un innovador sistema que le permitía al usuario jugar a los juegos accediendo a la memoria del ROM con tan solo "Enchegar" (Barbarismo No. 34526/2163/29783) el ordenador. Así pues, este método encandiló a todos sus usuarios, haciendo que éstos se decantaran más por los cartuchos, más corrientemente llamados así.

Cada año que pasaba, Sony lo hacía mejor, y pasó de los juegos tales como Buggy, Flipper, etc. a juegos bastante buenos (en su época, claro) como CHOPLIFTER, JUNO FISTS... Utilidades como el Logo, dieron de pleno en el



blanco.

De ahí hasta 1982/83, Sony se hizo polvo sacando programas, hasta que una firma, que había colaborado con ella, Konami, se enriqueció y se independizó completamente, sacado sus primeros juegos, como Super Cobra, Mokey Academy... Vinieron títulos más detallados y mejores, como Yie Ar Kung-fu uno y dos. Juegos de deportes invadieron el mercado. Todos recordareis Hyper Sports, Tennis, Ping Pong, Soccer...

Entonces, en el año 1983/84, aparece un ordenador mejor todavía: el MSX2, con más colores, mejores gráficos..., pero había un inconveniente, y es que nadie hacía juegos para este último. Tan sólo las compañías del ordenador te regalaban un programilla o dos que usaban las capacidades de éste. Muchas compañías se dieron cuenta y en 1985, empezaron a arrasar. Metal Gear, Super Tritorn, Vampire Killer, Dragon Buster, King Kong 2...

Efectivamente, sí, dieron en el clavo. Nada comparable con los de la primera generación, más colores, grafismo superior, etc.

Este fue el pasado glorioso del MSX, en las tiendas había Joysticks, cartuchos a rebosar, utilidades...

Con el MSX2, llegaron también los juegos en disco y con ellos principalmente, la piratería: eran de acceso rápido y contenían un mogollón de memoria para que no se te quedaran cortos...

Así, muchos piratillas, (no tengo nada en su contra), hicieron su Agosto.

Y la vida seguía así (Barbarismo No. 192-087/34598/589) hasta que salió algo mejor: El MSX2+, con aun mejores colores, gráficos, MUSICA... Pero no arrasaron tanto como en el MSX2.



Konami también colaboró un poquillo y sacó el F1 3D Special, para el MSX2+, aprovechando su música, sus gráficos...

REPLAY: y la vida seguía...

Hasta que salió el MSX Turbo R, que era un cocktail de MSXs. Pero incorporaba una nueva modalidad musical: el PCM, el interface MIDI y lo más destacable su R8000, que era un nuevo CPU de 16bits compatible con el anterior el Z80 de 8bits.

Pero como todos sabemos, la crisis del MSX había empezado mucho antes. La firma MICRO CABIN, contribuyó también con ILLUSION CITY. (¿Pero seguro que este juego no podía ser para MSX2? ¿Seguro que llevaba R8000? Estaba en Screen 12?... Bueno, tan sólo llevaba MIDI, a mis ojos, puesto que era lo único en que resaltava y era novedoso). (Nota de redacción: La opinión de este redactor es muy discutible)

Años antes ya habían aparecido los holandeses. Actualmente se puede decir que el suero en que se sostiene el MSX es holandés.....

Hasta ahí mi SUPER RAPIDA mini biografía general.

En el próximo número, ya me dedicaré más extensamente a las compañías, empezando por una de mis favoritas...

KONAMI

Así pues y esperando que



ésto os guste AUFWIERDERSEN, ADIO, CIAO, BYE...

Nota: He intentado no hacer faltas ortográficas ni léxicas (Nota de redacción: Esto no se lo cree ni el PUPAS), la tecla de acentos no me va muy bien, (Nota de redacción: No hace falta que lo jures), faltan algunos. Las paridas contribuyen a la lectura del comentario, si no, sería una pesadez (¿Recordais las sosas clases de historia en el colegio?). Si alguien tiene alguna objeción, queja o tan sólo quiere un autógrafo, llame a redacción, ellos me pasarán la nota.

Nota 2: (Y quién es este tío para biografiar al MSX?) (Bueno, pues éste hace lo que puede. Intenta cerciorarse de lo que dice.)... (No, si en el fondo no es mal "xavá".) (Bueno, dejémosle que siga, en el fondo no lo hace mal, y al menos lo intenta...)

COMETADO POR: MARC SALVADOR TORNE.



SD FKD-FAN



JOSÉ MIGUEL COLLELL



MARC SALVADOR



PABLO MARTÍN



DAVID BAENA



JOSÉ MANUEL LÓPEZ



MARC VALLRIBERA



CARLOS REDONNET



JAUME MARTÍ

MEMIBERS