

# EDGE FAN

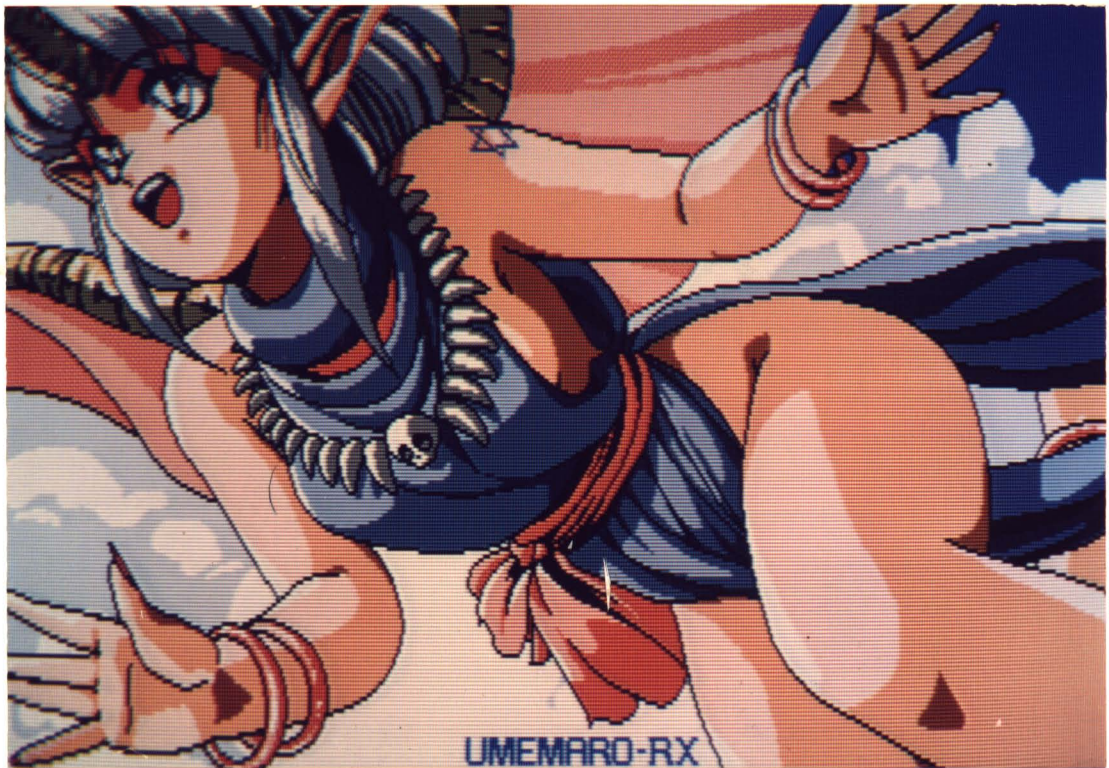
#

NIHONGUÍN  
GUASON

Nº 8 MAYO 1994

NÚMERO MUY ESPECIAL...

POSTER A TODO COLOR !!!



# REDACCIÓN

FKD-FAN

N.8

FKD-FAN



Por fin ! después de un largo sufrimiento sin tener que aguantarnos, de nuevo volvemos a traerte lo más ????????

Aquí estamos otra vez, en la brecha y en la 5ª reunión de usuarios de MSX. Esta vez el número 8 vuelve a ser especial; no por el tamaño sino por el poster a color con las mejores fotos del archiconocido PINKSOX. Aunque el tamaño sea más pequeño el contenido sigue siendo igual de explosivo e interesante.

El precio de este fancine no es muy superior a los anteriores; venga , venga no te quejes que el poster se lo merece. ¿Acaso no te gustó el del número 3 (Princess Maker) ?

Bueno dejémonos de más historias y al grano.

Estas son las últimas novedades del JAPON :

- SUPER PINK SOX #3 (Wendy Magazine) : 4800 yens, sólo Takeru.

- RONA (Dixie) : arcade espacial tipo ALESTE.

- MAHJANG GOKU (Syano-R) : 9800 yens, Mega ROM, juego de mesa.

- BEST PLAY BASEBALL (Ascii) : ???

- PROFESSIONAL GO 5 (Mighty Micon System) : 9800 yens, juego de mesa.

- SOKOBAN REVENGE (desconocido) : juego de habilidad.

- MSX TRAIN 2 (Mo soft.) : 5000 yens.

- Pierrot (Ascii) : 1500 yens, sólo Takeru. Ultimo juego de Ascii.

Desde Holanda llegan rumores de que Ascii está trabajando en un nuevo juego AD sobre la MSX-FAN. Puede ser interesante.

Si todavía no tienes el FKD-FAN nº 7, aún estás a tiempo de conseguirlo. En el número más "serio" de FKD-FAN hasta la fecha encontrarás : Como acabar SNATCHER, MANAMI, MIGHTY BATTLE SKIN PANIC, TEACHERS TERROR, ENTREVISTA a Fco. JESÚS MARTOS, COLUMBUS, ADULTIC TIME, 4º ENCUENTRO de USUARIOS MSX, MADE IN HOLLAND, TIEMPOS MSX y un ESPECIAL TRUCOS para

juegos de MICROCABIN. Son 60 páginas con las últimas novedades llegadas de JAPON y HOLANDA. Su precio es de 525 ptas.

Como habíamos comentado anteriormente el periodo de publicación del fancine era cada temporada de fiestas o realización de reuniones. Bueno, aquí en la 5ª reunión celebrada en las cocheras de Sants, situado en la calle de Sants 79-81, donde presentamos nuestro nº 8, precisamente en este 8 de



Mayo.

El contenido, como podréis observar en el sumario es: Super poster PINK SOX MANIA

YS III, historia y juego Hard Disk (!! interesantísimo !!!)

Made in Holland Snatcher (ultimos consejos) Tiempos MSX

Hasta aquí todo y hasta la próxima, donde intentaremos mejorar mucho más todavía y sostener a nuestro querido y gran sistema: el MSX.

JOSE MANUEL LOPEZ  
C/Calders nº 3, 2  
08003 Barcelona.



# SUMARIO

**DIRECTOR:**

JOSE MANUEL LÓPEZ

**REDACCIÓN:**

JOSE MANUEL LÓPEZ  
CARLOS REDONNET  
PABLO MARTÍN  
DAVID BAENA  
JOSE MIGUEL COLELL  
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

**CORRECCIÓN:**

CARLOS REDONNET  
MARC VALLRIBERA  
JAUME MARTÍ

**PORTADA:**

MSX-FAN

**CONTRAPORTADA:**

DREAM PROGRAM  
SYSTEM Set III

**COLABORAN:**

RAMON CASILLAS  
Foo. JESÚS MARTOS  
TABUROTO MSX  
(Gracias por vuestro  
apoyo moral)

**IMPRIME:**

JOSE MANUEL LÓPEZ

**COPISTERIA:**

COPISTERIA TELECOPIA  
VIA LAIETANA 44  
08003 BARCELONA

**DISTRIBUYE:**

FKD-FAN &  
NORMA COMICS  
(BARCELONA)

**FKD-HEADQUARTERS:**

CALLE CALDERS N 3, 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 8 - AÑO II

MAYO 1994

Tercera época

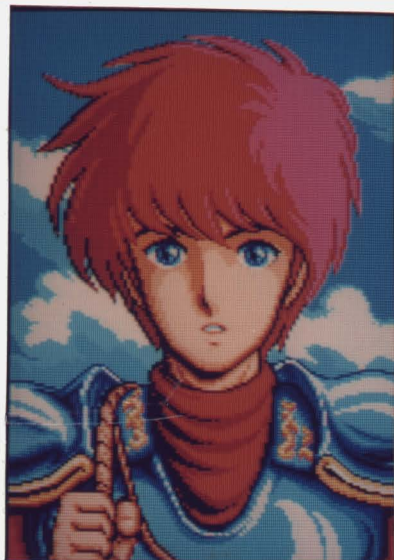
PRECIO : 550 ptas.

## CONTENIDO :

- 2 REDACCION
- 4 YS III  
WANDERERS FROM YS
- 8 SNATCHER  
ULTIMOS CONSEJOS
- 10 POSTER  
PINK SOX MANIA
- 13 ARTICULO:  
HD, Un sueño hecho  
realidad
- 16 MADE IN HOLLAND  
Ultimas noticias
- 18 TIEMPOS MSX:  
Volviendo al pasado  
con KONAMI

# YS III

## WANDERERS FROM YS



### YS III: WANDERERS FROM YS

Aquí tenemos un nuevo juego traducido de la mano de OASIS, con lo que podremos disfrutar de su historia, pero hay que tener en cuenta que este juego, aunque lleve la misma línea argumental que los dos anteriores, se puede jugar independientemente a ellos, sin necesidad de haberlos terminado.

El protagonista de la historia es Adol Christin, un aventurero del que se desconocen sus orígenes. En esta aventura le acompaña Dogi, y juntos se dirigen a Felugana, lugar de nacimiento de Dogi, ya que oyeron rumores sobre extraños monstruos que atacaban esta ciudad.

En Felugana, ven a una amiga de Dogi, Elena Stodart. Dogi entra en la posada y explican a Adol que el alcalde de la ciudad, Edgar, ha desaparecido. Una pista puede ser la mina, principal fuente de producción de Felugana,

Adol se compromete a encontrar a Edgar y se dirige hacia la mina. Allí ve a un chico llamado Duey que es atacado por un personaje rubio desconocido. Duey explica que Edgar fue capturado y se disponía a salvarle, pero ahora que Adol ha llegado, le da instrucciones para rescatar a Edgar: para conseguirlo tiene que destruir el monstruo del almacén que guarda una espada.

Después de conseguir la espada, Adol encuentra un nuevo monstruo, y tras su muerte, halla una estatua. Finalmente Adol rescata a Edgar, que era preso por el rubio. Éste huye, y Adol, Edgar y Duey salen de la mina. Desgraciadamente a causa de las batallas en la cueva, ésta ha sido derrumbada.

Adol vuelve a Felugana donde Elena le explica que su hermano mayor, Chester, la dejó medio año atrás. Los rumores apuntan a que se

encuentra en las ruinas de Irubarnz, debido a que encontró su pendiente allí. También el anciano Pierre fue a las ruinas y no regresó.

Intrigado, Adol se dirige a las ruinas y entra en un castillo, donde oye voces. Pertenecen al rubio y a un lacayo llamado Garland (sirviente de Mac Guire, rey del castillo de Varestain) que discuten sobre una estatua (que es, evidentemente, la que posee Adol). Adol es descubierto y arrojado a la lava, pero antes se descubre la identidad del rubio: éste resulta ser Chester, el hermano de Elena. En la lava, después de destruir un fiero dragón, Adol ve a Elena. Los dos huyen rápidamente, ya que se encuentran en la habitación de Chester. Éste comenta con Garland que Pierre se halla en las mazmorras de Varestain. Volviendo con Adol, Elena descubre una puerta secreta que lleva a la segunda estatua, que por



PLAYER  
ENEMY

HIT-POINT 251/255  
EXP-POINT 65535

RING 024  
GOLD 55656



PLAYER  
ENEMY

HIT POINT 255/255  
EXP POINT 65535

RING 207  
GOLD 60670

supuesto es protegida por un monstruo. Después de acabar con él Chester entra de nuevo en escena, sorprendido de que Adol haya sobrevivido a la lava. Están a punto de luchar, pero Elena le suplica a Chester que pare. Ella no entiende por qué da tanto valor a unas estatuas. Conmovido por ver a su hermana, concede a Adol una tregua (momentánea) y se marcha.

Elena y Adol regresan a Felugana, donde Dogi explica que se dirige a las montañas Erdarm para hablar con su antiguo maestro. Edgar cuenta que su casa ha sido atacada por hombres del castillo de Varestain, que buscaban las estatuas halladas por Adol. Después revela que existe una nueva estatua escondida tras una puerta cerrada en la mina. Adol se dirige allá, y Duey confirma lo dicho por Edgar. Adol entra y encuentra un

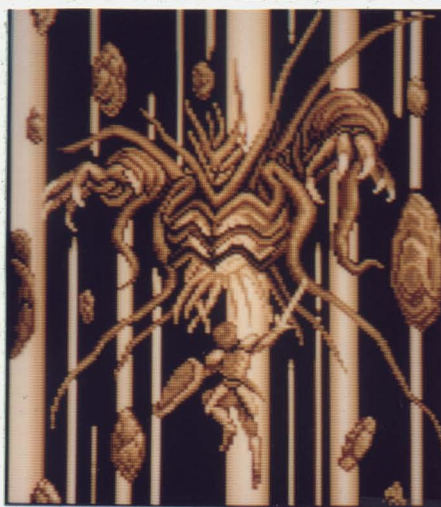
objeto llamado S. Chrystal. Posteriormente ve a tres personas intentando abrir una caja, sin éxito. Gracias a la S. Chrystal se abre la caja, que guardaba una tabla. De repente se oye un sonido desgarrador. Dos hombres huyen y el otro cuenta que en la tabla se ve un dibujo de un hombre luchando contra un monstruo llamado Galvalan. Ese hombre usaba las estatuas para aprisionar al monstruo que antiguamente tenía dominada esa tierra. Galvalan puede volver si se hace un mal uso de las estatuas. Siguiendo su camino, Adol derrota una nueva criatura y encuentra otra estatua, la tercera. Ahora que se conoce el valor de las estatuas, Adol se dirige a hablar con Edgar, donde Garland intenta convencerle de que se una a ellos para conquistar el



mundo. Garland se va y Edgar explica que Mac Guire quiere revivir a Galvalan, pero para ello necesita las estatuas. Edgar da una carta a Adol dirigida al maestro de Dogi, que vive en las montañas Erdarm.

Allí le informan sobre la cuarta estatua, pero para encontrarla se necesitará una llave, que está celosamente guardada por un monstruo. Después de encontrarla, se abre un pasaje, donde se encuentra la estatua. De repente llega Chester que exige la estatua, y se produce un terremoto, que bloquea la salida. Chester decide entonces relatar su pasado y por qué sirve a Mac Guire:

Un año atrás, su ciudad natal, Redmont, fue destruida por Mac Guire. Sus padres fueron asesinados delante suyo, y Elena y él fueron los únicos supervivientes.



Para vengarse, planeó revivir a Galvalan haciéndose para ello sirviente de Mac Guire. Tras la resurrección de Galvalan, él destruirá

Varestain. Esa es la venganza de Chester: la misma ambición de Mac Guire le arruinará.

Al acabar Chester llega Dogi, que consigue abrir un agujero entre el muro de piedras que obstruía la salida. Dogi intenta hacer entrar en razón a Chester, pero es inútil.

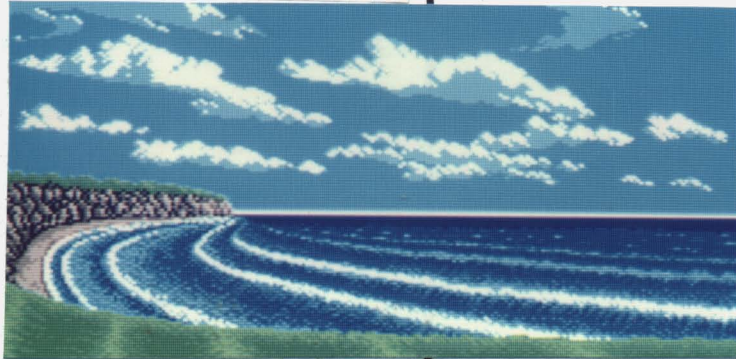
En Felugana, Adol ve con estupor que todos sus habitantes han sido llevados a Varestain, debido a que Edgar rehúsa dar las estatuas. Está claro: habrá que ir a Varestain y rescatarlos. Allí Adol ve a Elena que tiene preso a Garland.



PLAYER  
ENEMY

HIT · POINT 247/255  
EXP · POINT 65535

RING 136  
GOLD 58298



Este muestra la entrada de habitación de Mac Guire y entra rápidamente en ella. A Adol no le gusta nada esto: tiene toda la pinta de ser una trampa. Por tanto, entra solo y ve una prisión, donde se encuentran Pierre y Bob, de quien su madre Aida

esperaba su regreso. Adol encuentra de nuevo a Garland, que dice triunfante que ha conseguido revivir a Galvalan. Entonces se revela la auténtica forma de Garland: un temible monstruo. Tras destruirlo Adol ve por fin a Mac Guire



que está arrepentido por todo. Galvalan arrasará Varestain con su furia y nada podrá detenerle. Delante de todo esto, Mac Guire da la última estatua que abrirá la puerta de la isla de Galvalan. Adol sale y ve a Elena que es raptada por el monstruo. Esto destroza a Adol que no ha sido capaz de salvarla. Ahora debe ir a la isla de Galvalan para



PLAYER  
ENEMY

HIT · POINT 240/255  
EXP · POINT 65535

RING 205  
GOLD 60490





PLAYER  
ENEMY

HIT POINT 255/255  
EXP POINT 65535

RING 211  
GOLD 60990



PLAYER  
ENEMY

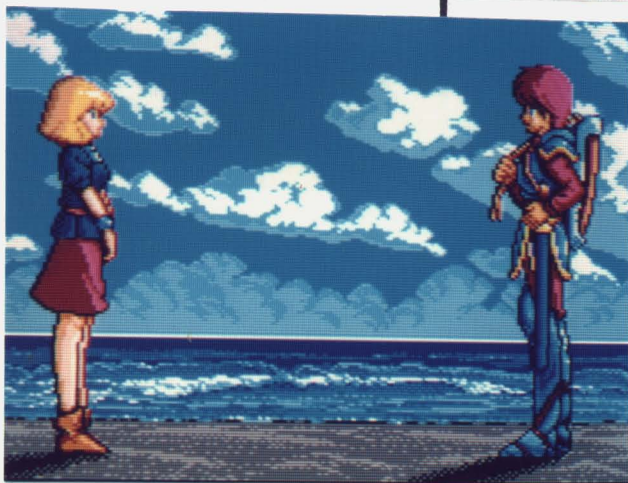
HIT POINT 251/255  
EXP POINT 65535

RING 210  
GOLD 60910

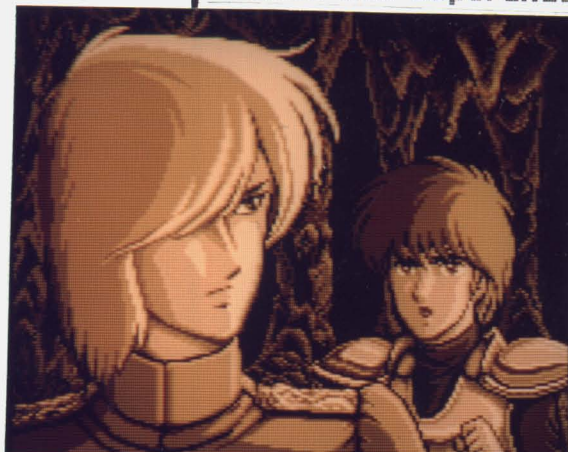
salvar a Elena y Felugana. Allí todos los habitantes ya han sido liberados estando felices ya que, ahora que Varestain ha sido destruida, la mina podrá

reconstruirse sin que ellos les manden.

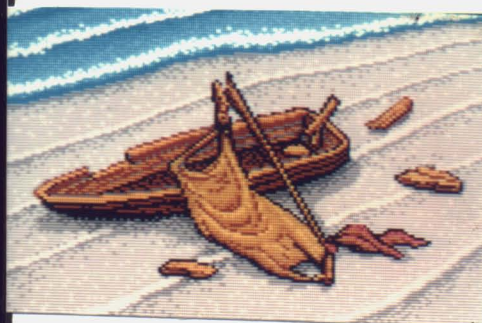
Edgar posee un objeto llamado Elf Fire que ilumina la isla, sin el cual Adol no conseguiría llegar a enfrentarse a Galvalan.



COMENTADO: TEO LOPEZ  
FOTOS: JAUME MARTI



Al principio rehúsa darselo, pero Dogi dice que Adol debe ir, él es un aventurero al que no le importa el riesgo. Edgar lo comprende y se lo da. En la



isla Galvalan está dispuesto a matar a Elena y a Chester, que ha traicionado a Galvalan por haber raptado a su hermana. Pero lo único que quiere Galvalan son las estatuas de Adol. Si las consigue, ya nada podrá detenerle nunca más.

Tras una espectacular batalla Galvalan muere y Chester hunde la isla para asegurarse de que no vuelva jamás. Pero esto preocupa a Adol, ya que Chester corre un riesgo mortal. Sin embargo, Elena está convencida de que sobrevivirá ya que los habitantes de Redmont son descendientes del hombre que mató a Galvalan por primera vez; Mac Guire veía Redmont como una amenaza para Galvalan, por eso lo destruyó. Ahora, Chester es el único que sabe cómo destruir la isla; para que Galvalan no regrese, debe quedarse.

La isla se hunde y nuestros héroes vuelven a Felugana. Allí Adol se está marchando, pero antes de ello Dogi va a despedirse de Elena. A Adol no le gusta tener que irse, pero esta aventura ya ha terminado y está convencido de que hay muchas más esperándole.

# SNATCHER

## THE CYBER PUNK ADVENTURE

### (CULMINIAS AYUDAS)

En el artículo aparecido en el número 7 de F&D, por error no se publicaron ciertas claves, algunas imprescindibles para finalizarlo con éxito. He las aquí:

#### Número de videofono

39-3444: Jamie  
39-5644: Napoleón  
69-1107: Joy División  
39-1009: Jamie (Act2)

#### Password del ordenador de Jan Jack Gibson

IE (casa en Kanji); se obtiene con la tecla HOME

#### Retrato robot

Cabeza: 1  
Ojos: 3  
Nariz: 1  
Cabello: 3

Hay que tener en cuenta que cuando queráis introducir una clave en KATAKANA:

- Las letras "SHI" y "TSU" se parecen mucho.

- La clave "OWATTA" hay un "tsu" en minúscula.

- Si veis un guión hay que escribirlo también. En el HBF700s se consigue apretando SHIFT y la tecla de las comillas; pero ni se os ocurra poner un guión cuando queráis llamar a alguien por el VIDEOFONO.

#### Consejos generales para jugar

- Para poder ir al "Outer Heaven" (ACT1), habrá que hablar con Napoleón varias veces y darle dinero (ojo, el dinero no se visualizará en la pantalla). Si Napoleón no aparece en Altamila después de esperar un poco, habrá que llamarle por el videofono e

introducir su clave.

- Para que salga la opción del retrato robot, hay que mostrar a Izabella Velvet la foto de J.J. Gibson dos veces; entonces aparecerán nuevas opciones. Le damos a todas las opciones, vamos al ordenador y aparecerá la opción del retrato.

- Cuando comience el ACT2, hay que hablar con Harry para conseguir el chip de memoria de Little John.

- Cuando estemos en el hospital Oleen (el de animales) y hagamos

agotado todas las opciones, hay que apretar SHIFT para salir.

- Si no sale Catherine en la ducha, habrá que conversar y examinar por todo Junker y sobre todo en Altamila (tranquilos, en esta ocasión es imposible que Napoleón aparezca).

- Como dato curioso la clave "OWATTA" viene de la frase "Kakumei wa owatta", que significa "la revolución terminó".

Esperamos que estos trucos os sean de gran utilidad y así terminéis el juego.



噂どおり、危ない仕事らしい。こんな募集までしているのか」  
MMAND, 《調べる》《フロント・ボッド》  
「耐熱、耐シヨック・シールドだ。対スナッチャー用だろう」  
MMAND, 《話す》  
「本日付けでJUNKERに任命されてきた、・シールドだが・・・」





# ARTÍCULO : HD

## Un sueño hecho realidad

Tres años atrás un HD para MSX no era más que un bonito sueño. Pero el sueño se hizo realidad cuando GOUDA se animó a distribuir unos SCSI interface que en un primer momento se fabricaban de forma casera, como sus primeras ampliaciones. Fue entonces cuando un buen número de usuarios que disponían de MSX-DOS2 se animaron a comprar HD. La norma SCSI son las siglas de Small Computer System Interface. Este es un sistema de conexión de periféricos pensado para máquinas pequeñas. En la actualidad la norma SCSI está muy extendida en el campo de los ordenadores personales. Gracias a él pueden conectarse al ordenador HD, streamers, CD-ROM, etc.

Para poder conectar un HD a nuestro MSX, sólo debe cumplirse dos requisitos. El primero es que dispongamos de como mínimo un MSX-2 y la segunda condición necesaria es que tengamos, ya sea en cartucho o en ROM el MSX-DOS2. Gouda, por ejemplo, ofrece en su catálogo la posibilidad de comprar SCSI interface, HD de 60 Megas y MSX-DOS 2 conjuntamente a un precio más asequible que comprándolo todo por separado (650 fl, que vienen a ser 46.000 ptas).

Un HD de 60 Megas puede resultar muy pequeño para un PC, pero es considerablemente grande para un MSX. Esto se debe a que sencillamente el tamaño de los programas para MSX es también mucho más reducido (la mayoría de juegos de PC ocupan un mínimo de 2 megas mientras prácticamente 2/3 partes de los juegos de MSX ocupan sólo un disco de 720 Kb).

Muy recientemente MSX Computer Club GOUDA ha lanzado una nueva versión del SCSI, la ver 1.2. Este nuevo SCSI es de tamaño

cartucho KONAMI y un 1000 % más rápido, más o menos unas 10 veces más rápido que el anterior. Aquí tenéis una tabla comparativa de la velocidad:

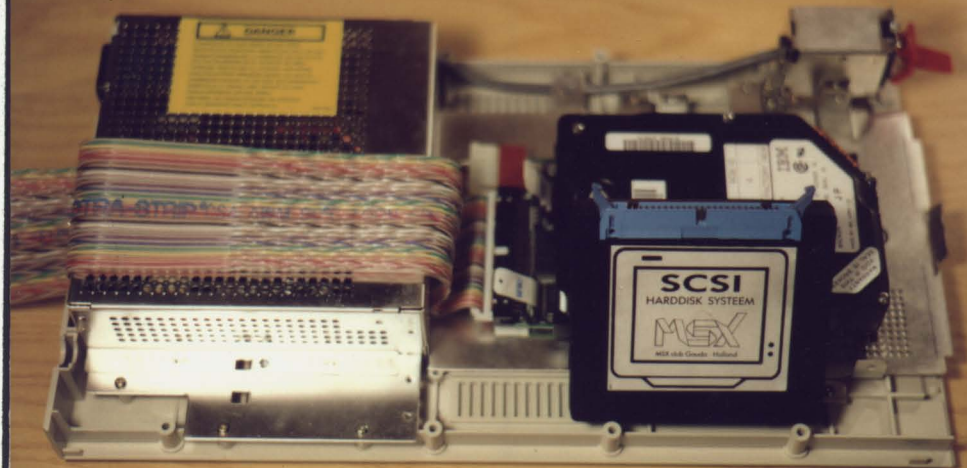
- SCSI inter : 47 Kb/seg.
- NEW SCSI : 116 Kb/seg. (MSX-2 version)
- RAMDISK : 144 Kb/seg. (H-disk Turbo-R)
- NEW SCSI : 248 Kb/seg. (Turbo-R version)

El precio de esta maravilla para las dos versiones es de 239 fl. (17.000 ptas). Por lo visto viene acompañado de un manual de instrucciones y un disco con utilidades para el HD (aspecto que sin duda se hecho muy en falta en la anterior versión del SCSI, sólo decirnos que estuvimos más de un mes sin saber como inicializar el HD por falta de una utilidad).

### BANCO DE PRUEBAS :

El primer problema que presenta el SCSI v1.0 (del que dispongo) es que no detecta por sí solo el MSX-DOS2 de los ordenadores que lo llevan en ROM. Esto sólo provoca una pequeña molestia : cada vez que

deseemos utilizar el HD deberemos cargar un pequeño programa de arranque, el HD-INIT.BIN que inicializará el ordenador y activará el HD. Podéis encontrar este programa (que es imprescindible para conectar un HD a cualquier Turbo-R) en la Quasar #26. Si disponéis de un Turbo-R GT lo mejor que podéis hacer es copiar ese pequeño programa en la S-RAM (os remitimos al artículo que apareció en el anterior número de F&D sobre como utilizar la S-RAM). De esta forma podréis activar el HD con solo conectar el interruptor de la ROM. Otra de las particularidades que nos llamará la atención en esta primera versión del SCSI es que en Turbo-R el HD toma como unidad activa la A: (en un MSX-2 esto no sucede y se activará en la C:). A partir de ahí os colocará sucesivamente todas las particiones, después las unidades de disco y por último la ROM, la S-RAM y la RAMDISK. A causa de eso la primera unidad de disco pasará a ser la C: y la segunda (o emulador) quedará en la D:.



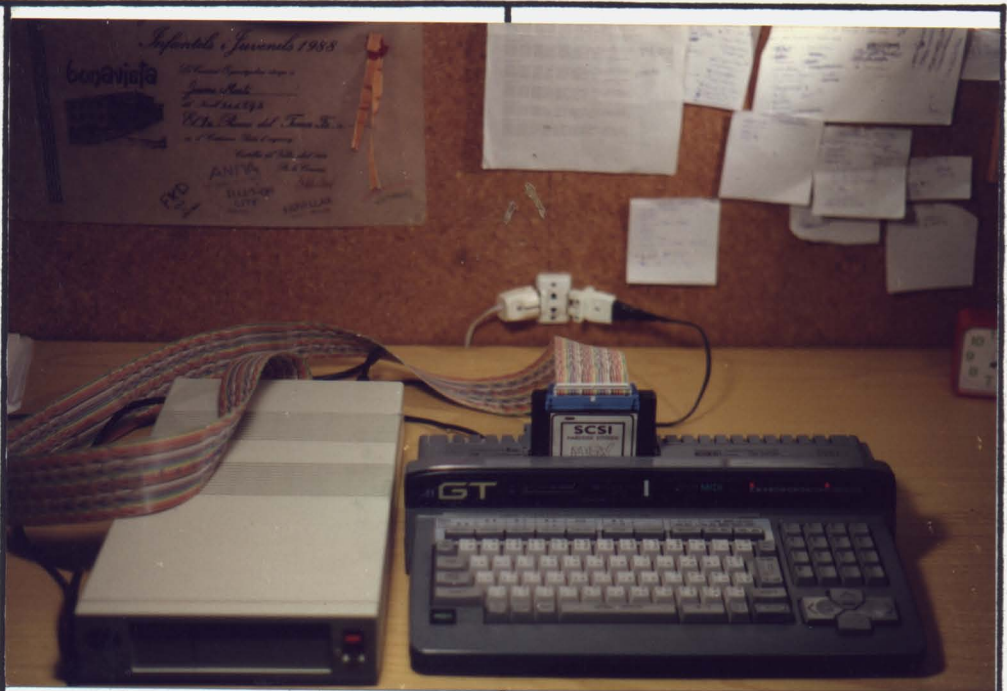
Esto no plantea ningún problema, es solo una cuestión de costumbre. Si queréis podéis cambiar las unidades con ASSIGN, pero no es aconsejable porqué en algunos programas tendréis problemas.

#### FDISK 3.0 :

Esta es una utilidad que se encuentra en la ROM del interface SCSI. Para acceder a este programa deberemos pulsar CAPS + SELECT simultáneamente al encender el ordenador. Gracias a ella podréis formatear el HD a bajo nivel (sólo si no la está) y podréis crear las particiones. El máximo tamaño de una partición será de 30 Mb (Ej : HD de 60 megas : 30 y 30). Este programa os ofrecerá también la posibilidad de introducir un PASSWORD que se os pedirá cada vez que conectéis el HD. Mucho cuidado con poner PASSWORD, una vez activado NO HAY FORMA ALGUNA de DESACTIVARLO (y os lo decimos por experiencia). En resumen, si ponéis un código y lo olvidáis os quedaréis sin HD. Si en algún momento necesitáis borrar toda la información de una o de varias particiones sólo deberemos activar el FDISK y inicializar las particiones deseadas.

#### DOS :

Una vez creadas las particiones, ya podéis activar el HD. En la pantalla aparecerá un



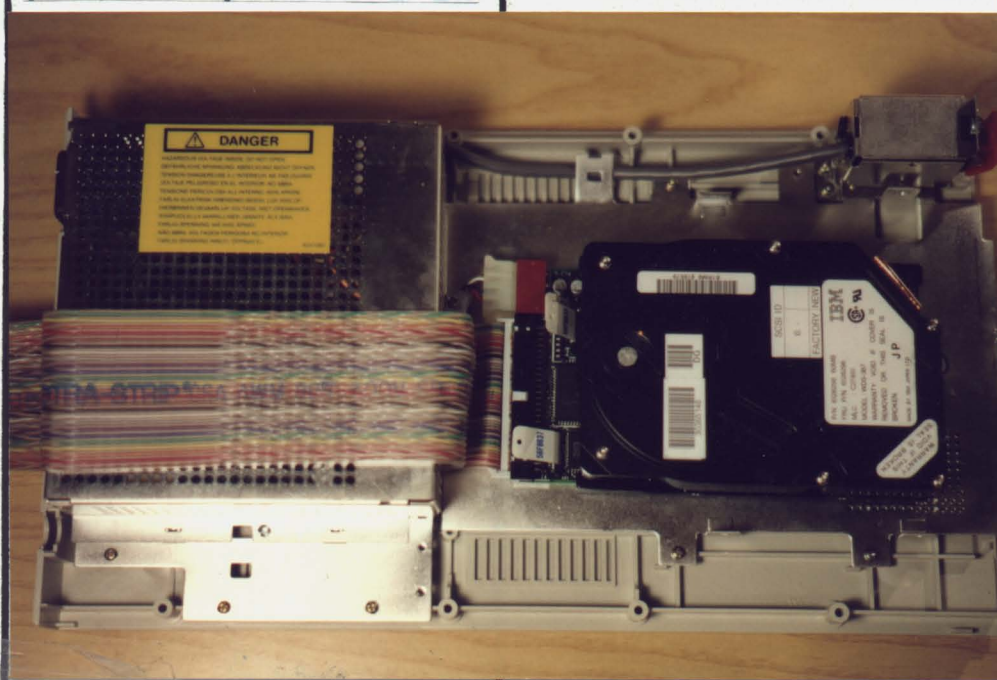
mensaje que os avisará que el HD ha sido activado. Os extrañará entonces que el ordenador baje al BASIC. Ahora ya está activado en HD, pero falta copiar el MSXDOS2.SYS y el COMMAND2.COM en él para que se activen automáticamente. Una vez copiado el sistema en el HD debéis crear vuestro AUTOEXEC.BAT. Es aconsejable o más bien obligado que utilicéis subdirectorios para clasificar vuestros programas, sinó os volveréis locos para encontrar cualquier cosa. Cread un directorio UTILS y gravad allí todas las programas que puedan ayudaros a un más rápido manejo del DOS, después

utilizad la instrucción PATH para que el ordenador cargue estos ficheros sin necesidad de entrar en el subdirectorio : PATH A:\UTILS. Una de las grandes ventajas que supone la utilización de HD, es que os permitirá cargar y gravar información en él mientras suena música, sin que ésta se ralentize lo más mínimo. Por ejemplo podréis estar escuchando cualquier música STEREO del MOONBLASTER mientras trabajáis con cualquier utilidad de HD.

#### JUEGOS :

En cuanto a la instalación de juegos ... Hay dos posibilidades : si el directorio del juego es visible y el juego carga desde el BASIC (con un AUTOEXEC.BAS, por ejemplo) podéis intentar copiar el juego directamente desde el sistema operativo. No hay muchos juegos que puedan instalarse de esta forma. Aquí tenéis algunos ejemplos : FIREBIRD, COLUMNS, PIPPELIN GORBY, PALAMEDES, NO FUSS, DPS II y III ... El otro camino para instalar juegos en HD es toda una novedad. En la Sunrise Special #4 aparecieron 5 programas muy interesantes :

- GETDISK.COM : este programa pasa discos enteros a un sólo fichero. Esto podremos hacerlo en la RAMDISK (si disponemos de ampliación) o en el HD. Imaginaos el ALESTE SPECIAL en un fichero de 720 Kb.



- PUTDISK.COM : este otro programa realiza la operación inversa. Pasa un fichero creado por el GETDISK a disco.

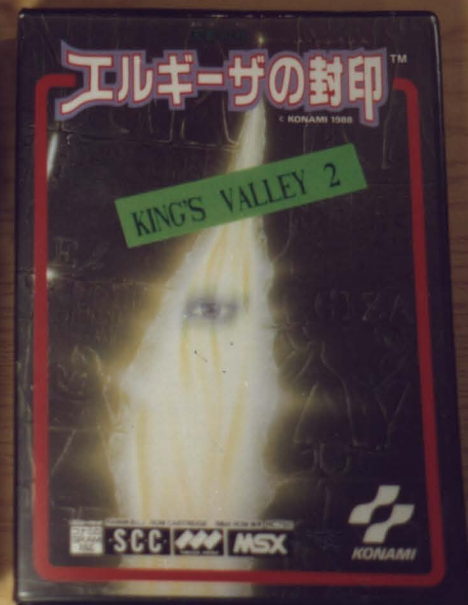
- START.COM : y aquí está por fin !!! Con este programa podréis ejecutar un juego instalado previamente con el GETDISK. No es acojonante ?! Si disponéis de un Turbo-R desconectad el R-800 con un CHG CPU (si es necesario para el juego).

- ADAPT.COM : este programa adapta el fichero-disco de algunos juegos para que funcionen correctamente con HD. Sólo debéis utilizarlo con los juegos : quinpl, NYANCLE RACING.

- COPDISK.COM : El Copdisk es un copión que funciona con el sistema anterior de instalación. Se utiliza para hacer copias rápidas DISCO-DISCO.

Con este sistema de instalación de juegos, el porcentaje de juegos instalables aumenta, pero el problema está en que se trata de programas instaladores específicos para un tipo de carga concreto. Esto supondrá que ésta versión del GETDISK sólo instalará juegos de compañías muy concretas : COMPILE, FALCOM, T&E SOFT, BIT2, MOMONOKI HOUSE y algo de KONAMI. Esperemos que los holandeses saquen pronto una nueva versión que instale juegos de otras compañías como MICROCABIN (Illusion City o Princess Maker !!!). La única pega que tiene este sistema es que cada juego ocupa 720 Kb por disco instalado. A continuación encontraréis una relación de algunos de los juegos que pueden instalarse con este sistema : todo lo que sea PEACH UP'S, prácticamente todo de COMPILE (RUNE MASTER 2 y 3, ALESTE SPECIAL, PUYO PUYO, 123, GOLVELLIUS 2, SUPER COOKS, RANDAR 3, DISK STATIONS, etc.), todo BIT2 (FAMICLE PARODIC, NYANCLE RACING, QUINPL, etc.), mucho de FALCOM (VS I, II y III, etc.) y mucho, muchísimo más ... PACMANIA, EMERALD DRAGON, F1-SPIRIT 3D, TETRIS, KONAMI COMPILATION, HARADIUS, NIKO 2, etc.

Se quiera o no, el HD se va a convertir en una herramienta imprescindible para el MSX. Gracias a él podrán romperse las



limitaciones de memoria del disco y se crearan programas, juegos y demos mucho mejores.

#### COMO CONSEGUIR UN HD :

Los interfaces SCSI pueden conseguirse a través de MSX Club GOUDA y creo que recientemente también en nuestro país por MERIDIAM. Lo más recomendable es que os compréis el SCSI 1.10 de Club GOUDA y busquéis un HD SCSI nuevo o de segunda mano por aquí, os saldrá más barato que comprándolo a club GOUDA (ya que sus HD son IBM y os cobrarán la marca). De todas formas aquí tenéis la relación de precios de MSX Computer Club GOUDA :

- NEW SCSI interface (MSX2) : 239 fi (17.000 pts)
- NEW SCSI interface (Turbo-R) : 239 fi
- IBM 60 MB SCSI hardisk : 500 fi (36.000 pts)

- IBM 60 MB SCSI hardisk, SCSI interface, cables y MSX-DOS2 (cartucho y disco) : 650 fi (46.800 pts)

- IBM 60 MB SCSI hardisk, NEW SCSI interface, cables y MSX-DOS2 : 750 fi (54.000 pts)

No es aconsejable que os compréis un HD de solo 60 megas. Aunque 60 megas puedan parecer muchas megas para un MSX, no os engañéis como yo, las vais a llenar enseguida. Lo mejor es que os agenciéis con un HD de más capacidad (que ronde las 100 megas está bien).

Para cualquier duda o consulta podéis llamarnos al Tel. (93) 714.79.92 de las 16:00 a las 23:00 horas. Preguntad por Jaume.

Hasta aquí hemos llegado. Si queréis ver un HD en marcha en un MSX, no os perdáis este 5º ENCUENTRO de USUARIOS el próximo 8 de mayo, allí estaremos.

COMENTADO por  
FKD-MAGICIANS :  
Jaume Martí Gómez  
Marc Vallribera Ros  
FOTOS : Jaume Martí



# MADE IN HOLLAND



Hola amigos. Aquí estamos de nuevo con algunas novedades holandesas. Este mes no disponemos de la Sunrise Picturedisk, por tanto no la comentaremos. Pero tenemos el nuevo MSX Journaal (el de Holanda!, de Club Gouda), el de Marzo del 94. Empezemos pues.

Pero antes de empezar quiero animaros a que nos escribais o nos llameis, ya que disponemos de poca información y seguro que hay gente que nos lee y sabe cosas que nosotros desconocemos. Así pues, no os corteis. Hagamos un esfuerzo entre todos para seguir con el MSX por muchos años. Y si por aquellas casualidades de la vida sabeis algo de holandés, por favor poneos en contacto con nosotros, nos hace falta un colaborador que se preste a traducir del holandés.

Bueno, a lo que íbamos. En cuanto a novedades ardientes, lo más nuevo es CYTRON, la nueva superproducción de Parallax, los creadores de Magnar y Black Cyclon. El juego es para MSX 2 o superior y soporta Fm-Pac y/o Music Module (stereo!). El juego sigue el camino de la serie de Arc, Magnar y Black Cyclon. Sin embargo, Cytron no es una simple copia, todo lo contrario. El equipo de Parallax ha estado trabajando dos largos años y la calidad del programa lo demuestra. Por lo poco que hemos visto podemos afirmar sin equivocarnos que los gráficos son muy buenos (como de costumbre en Parallax) y la música, si ya era buena en FM imaginaos en Stereo! Además el juego incorpora un sistema de protección más avanzado. La historia se centra en el planeta Dratex, un planeta metálico donde deberemos luchar con la nave Cytron. Esta nave es semiesférica



con doble cañón láser y otras potentes armas y con una protección de 25 impactos.

Cytron costaba 45 florines en Tilburg, por lo que podemos suponer que saldrá por unos 50-55 florines que son unas 3500 pesetas, un muy buen precio para una obra así.

Pero atención! No se han acabado las buenas noticias. Como algunos sabreis hace un tiempo adquirimos un disco duro (remitirse al artículo de este mes en que se comenta). Pues bien, los Holandeses y, más concretamente Henrik Gilvad, han creado un nuevo interface SCSI. Este es el doble de rápido que la Ramdisk del Turbo-R y 5 veces más que los otros interfaces. Además es de tamaño cartucho Konami, con lo que se acabaron los problemas de espacio. Tiene la posibilidad de conectarse a una red Network, cosa muy útil, ya que abre las puertas hacia el estandard PC, y viene acompañado de buena

documentación con un disco de utilidades. Además incorpora, en los Turbo-R, la posibilidad de hacer algunas tareas a través de comandos Call, con lo que se gana en comodidad y rapidez.

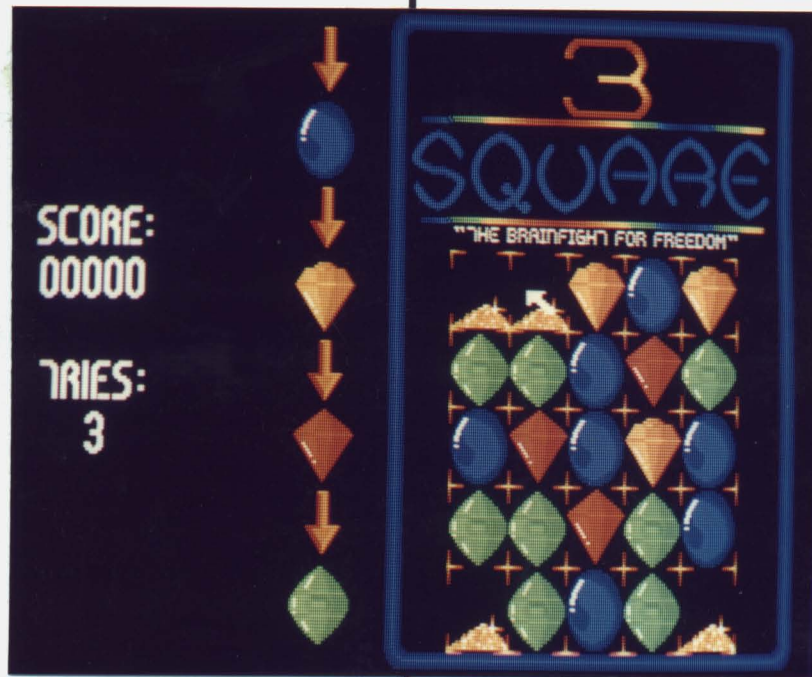
El interface cuesta 239 florines, unas 17.000 pesetas. Si lo queréis con un disco duro IBM de 60Mb vale 750 florines, 54.000 pesetas, pero yo os recomiendo que compreis el disco duro aquí, de segunda mano ya que los nuevos son de mucha capacidad (750 Mb-2 Gb).

Os aseguro que si lo probais os gustará tanto que cuando os falte, lo echareis de menos, os lo prometo. I si no, leed el artículo...

Bueno, y seguimos con novedades. La verdad es que estamos a la espera de que nos llegue una carta de Tilburg, ya que allí es donde salieron todas las novedades. Pero de momento tenemos aun algo de información. Ha salido el Hi soft C++ (disco con

manual original) por 7,50 florines, un gran programa (540 pts). El Hi soft Cobol

video es en blanco y negro, y no incorpora salida para monitores VGA.



(disco + manual, 7,50) también parece estar muy bien. Y Zeeslag: una interesante utilidad para acoplar dos ordenadores. El precio incluye el disco del programa y los cables, todo por 17,5 fl = 1260 pts.

También y a través de Club Gouda podeis encontrar: Delta (15 fl=1000pts), GoldRush (17,5 fl=1260), Twinslaag (25 fl =1800 MSX1!) y Video Manager (35 fl=2500). Desconocemos exactamente qué son, en el próximo número saldrán comentados.

También de Club Gouda hemos recibido un Quasar especial de Software, el Quasar Nr.C. En él podeis encontrar gran cantidad de utilidades: hay compresores de imágenes, convertidores de diferentes formatos de imágenes, utilidades para ficheros \*.GIF, programas para DOS, el Hitec-C, etc...

Disponemos de más información respecto al V9990. Se han montado dos versiones: la primera es una placa externa, en el que se incluye la memoria de video y demás componentes. La segunda será la versión económica, y estará montada en un cartucho del tamaño del digitalizador HB-V1. Esta versión, sin embargo, carece de KANJI en ROM. Además la composición de

Con estas limitaciones podríamos pensar que no es una buena adquisición. Todo lo contrario, su precio será muy inferior y eso posibilitará que un mayor número de usuarios pueda adquirirlo. El precio de la placa ronda las 50.000 pts. Esta información es provisional, cuando sepamos algo más os informaremos.

Y antes de que se me olvide, ahí va la dirección. Este mes la suerte a tocado a 4TRAX:

Esta compañía se dedica principalmente a la creación de música y utilidades musicales. Sus principales hitos son:

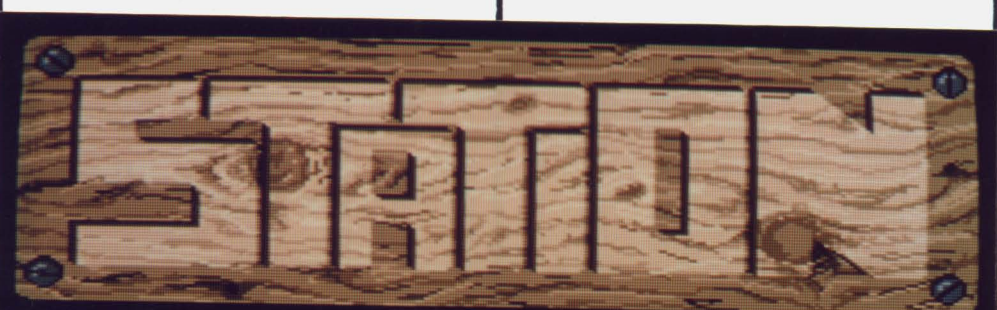
- \* Songbook #1: Son 14 musicas de SoundTracker Pro, compatibles con MIDI. 7,5 fl. (540pts)
- \* SongBook #2: 15 músicas MoonBlaster (Stereo) de alta calidad. 7,5 fl. (540pts)
- \* 4 Trax MIDI player v1.1: Es una utilidad para escuchar las músicas de MoonBlaster via MIDI. 15 fl. (1000pts)
- \* MIDI Set #1, #2, #3: Colección de músicas Midi en formato GS. 7,5 (540pts)
- \* KofferDisk: Music disc. Recopilación de músicas. Además incorpora una versión promo del 4Trax MIDI Player. 7,5 fl (540pts).

Por fin la tan ansiada dirección (!?)...

Frank Thijssen  
Heemradenstraat 32  
6651 DP Druten

Y hasta aquí hemos llegado. Esperamos poder ofreceros más información en el próximo mes. Bueno (estaba y se murió). Estaremos en la brecha.

COMENTADO por  
FKD-MAGICIANS :  
Jaume Martí Gómez  
Marc Vallribera Ros  
FOTOS : Jaume Martí



Proudly Presents

# TIEMPOS M.S.X.

## VOLVIENDO AL PASADO

by Marc Salvador

Si, tal i como lo dice er (Maravilloso título confeccionado por Jaime Martí) título, que tiempos aquellos los de : (Aquí es cuando lo de las trompetas y los tambores...)

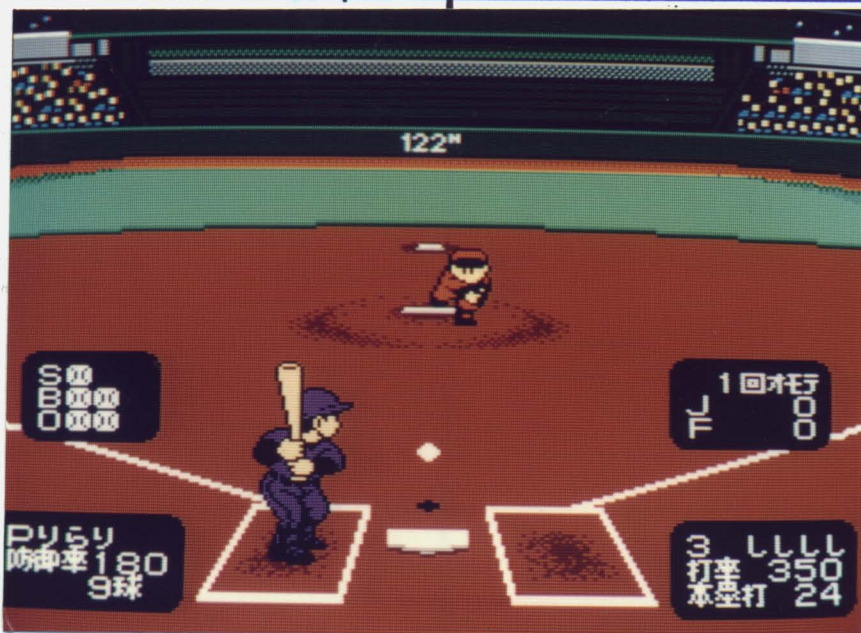
**Konami...**

Si, realmente fueron buenos tiempos, aunque para muchos de vosotros aun lo siguen siendo en vuestras aburridas tardes frente al ordenata (Barbarismo no. 25642387216/23/3)...

Pues (y por tercera vez) SI..., esta sección va dedicada a la maravillosa firma que ha cautivado a todos nuestros corazones (keromantiko). El primer Tiempos MSX FKD lo dedicaremos a esa multinacional del videojuegos que ha dado y esperemos (por favor Senyor) siga dando.

Konami empezó a andar, no sola, sino de la mano de otra importante casa (Tanto de Soft como de Hard) como lo es Sony. Para allá inicios de 1.98 y pico, en las tiendas de informática **SOLO** (en negrita) abundaban los productos para MSX, de todo tipo, pero hay que acentuar bastantes: Los megaroms (en cristiano serian los "cartuchos"), títulos de los cuales serian Sparkie o Juno fists, en los cuales ponía "Sony" en la carátula, pero en su desarrollo veíamos Konami. Pues sí, cabía suponer que esta casa se iría haciendo más grande, gracias a las ganancias que le proporcionaban tanto el MSX como las Recreativas. Por eso hay que decir que Konami empezó con el sistema que más se vendía en nuestro y en su país, el MSX.

Bueno, poco después, y aparte de las novedades que Philips y Sony nos

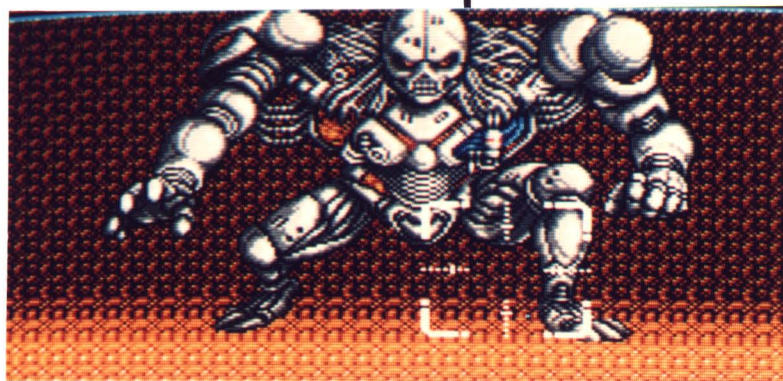


preparaban, los Originales de Konami empezaron a acaparar el mercado, ganando así más y más limones de limones de asiduos a esta marca (No son limones, sino millones, perdón). Así pues, títulos como Monkey Academy, Comic Bakery o el mismísimo principiante individual, Super Cobra, iniciaban esta **DÉCADA DE PROSPERIDAD**, en la cual, se haría una empresa de lo más divertida, loca, entrañable, colorista y sobretodo, muy pero que muy creativa y con mucha imaginación.

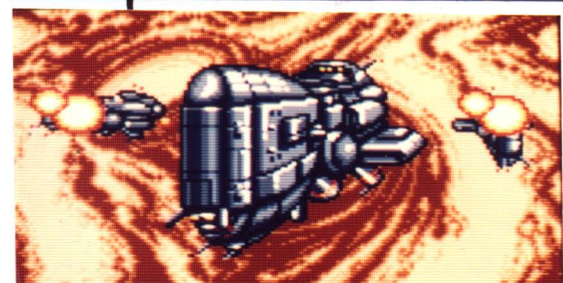
Cabe destacar que fué una de las primeras empresas de todas que sacaría en 1987 uno de los primeros chips polifónicos propio y característico, el SCC. Bueno, más tarde y hasta que no salió el MSX2, prácticamente las estanterías de las tiendas y los grandes almacenes abundaban los Konami's. Sí, eran los más deportivos: Boxing, Tennis, Soccer, Ping pong, Hyper Rally, Road Figther, Hyper sports... y algunos más que me dejo. Pero cuando salió el MSX2, la cosa cambió, porque no

# METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

© KONAMI 1990



M. MAXIM	N. POINT	EXPRESS
971	951	98
ENE LIFE	24	
STR 186 DEF 108 SPD 158 ACC 2		
PLA LIFE	09	
STR 150 DEF 062 SPD 150		



nos llegaron todos los títulos que sacaría Konami hasta 1991.

Así pues hay que citar títulos como los de Vampire Killer, King Kong 2, The treasure of Usas... Pero hay que descartar títulos como Goemon, Hinotori, o los que me duele más que no hayan venido. Como iba diciendo, estos títulos son (Ay madre que penita !!!):

Snatcher, SD snatcher y mi preferido, SOLID SNAKE. Claro está que poco a poco nuestro sistema fué perdiendo importancia a medida que aparecían nuevos ordenadores más potentes. Serma y la tropeconocida Konami Shop dejaron de existir y la gente se tuvo que despavilar como podía.

### TRILOGIAS Y SEGUNDAS PARTES

Cierto es que la saga Némesis fué una de las que le dio más fama a Konami, puesto que Nemesis, Nemesis2, Nemesis3, Salamander y Parodius han sido versionados en todas las consolas y ordenadores. King's valley y King's valley2 fueron la rareza personificada: Nadie esperaba que 4 años más tarde Konami sacaría un juego tan alucinante. Pero más lo fué la versión para MSX2, todo un flipe en colores, tío. En cuanto a Knightmare, The Maze of Gallious y Shalom fueron tres juegos COMPLETAMENTE distintos: Un arcade, una aventura laberíntica y el primer conversacional puro. La cuestión reside

en ?Qué le pasó a Solid Snake? Hasta ahora todas las importadoras se preocuparon por dar todas las partes a sus usuarios (menos Parodius y King's valley 2 MSX2version) Pero faltaba lo más grande de Konami, lo que seguramente hubiera encendido la chispa de nuevo: la saga Snatcher y el Solid Snake.

Konami hasta ahora había dado a su usuario toda la baba, es decir, si sacó Nemesis en MSX1, todas sus demás partes lo hizo igual. Lo mismo hizo con King's Valley y con Knightmare. Pero lo que pasó fué muy distinto en F1-Spirit, cuando la firma sacó el F1-Spirit 3D Special para MSX2+ y además en FM-Pack, y nos dejó a casi todos con las ganas.

Gracias a F.J. Martos, muchas conversiones de programas que nunca llegaron aquí, y de otros que sí que llegaron pero nuestro bolsillo no se lo podía permitir a veces,

hemos podido contemplar lo más inédito jamás contado: Mahjong Konami, Solid Snake, Space Manbow, Solid Snake, Pennant Race 1 y 2, QUARTH, y otros. Pero la cosa más extraña es que tanto los holandeses como alguna voz ibérica afirman que Konami contratatará, pero para ello, necesita acabar las existencias de SOLID SNAKE y SD SNATCHER. Así que si los rumores son ciertos, ala nenes, todos al super...

\* Gracias J.M.Gomez por toda tu colaboración en títulos y ideas para este comentario.

Nota: Me gustaría que me escribieseis y me ayudarais en algunos comentarios como el de BIT2, o cosas de desconocidas prácticamente como Namcot, Pack in Video, de las cuales me gustaría que me aportarais algún dato curioso, fecha, anécdota o título interesante, pues me gustaría extender más el comentario de estas multinacionales.

Bueno, hasta la próxima, en la que Micro Cabin será la Encantada de la Vida.



# DPS III

DREAM PROGRAM SYSTEM

