

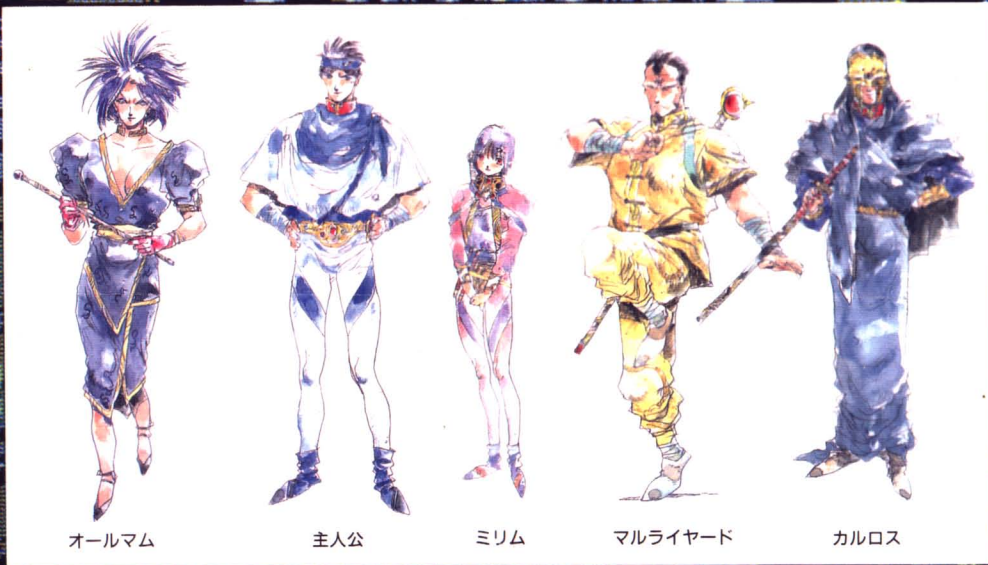
FKD-FAN

#

76
pág.Nihon
Guin
GASON

Nº 9 SEPTIEMBRE 1994
2º ANIVERSARIO DE FKD-FAN

Rune Worth



オールマム

主人公

ミリム

マルライヤード

カルロス



DESIGN WORKS FROM RUNE WORTH

REDACCIÓN

FKD-FAN

N.9

FKD-FAN

¿¡ A que no te imaginas lo que acaba de caerte encima !? Si estás leyendo estas líneas eso significa que tienes en tus manos el número más explosivo de FKD-FAN hasta la fecha, te damos una RAZÓN de PESO para seguir con nuestro querido sistema : el MSX. (NOTA : lo de explosivo es porqué para alguno este número será como una bomba de relojería ...)

Pues sí, después de unas largas vacaciones (ojalá lo hubieran sido realmente) te traemos el FKD-FAN #9, un número de considerable tamaño con el que celebramos nuestro 2º ANIVERSARIO : ¡ FKD-FAN ya tiene dos años !

Fue en el mes de Septiembre de 1992, cuando Francisco Morales, entonces director de FKD, publicó el número #1 de este fanzine con la idea de continuar el trabajo de Ramón Casillas y su NIHONGO. Ha pasado mucho tiempo desde entonces y en cada número hemos intentado mejorar más y más. Tampoco han faltado problemas y polémicas, pero lo más importante es que todavía estamos aquí, en la brecha. La creación de este fanzine supone muchísimas horas de trabajo y lo hacemos por pura afición, luchamos por total entrega y no tenemos ningún tipo de pretensiones ni aspiraciones. Lo curioso del asunto es que la única razón por la cual no nos hemos rendido todavía sois vosotros : los usuarios. Vuestra fidelidad nos motiva a continuar. Somos conscientes de que tarde o temprano se acabará, pero no dudéis que lucharemos hasta entonces. Deseamos que disfrutéis tanto leyendo este fanzine como hemos disfrutado nosotros haciéndolo.

Nunca quisimos tomárnoslo demasiado en serio, aunque desde hace ya hace algún tiempo lo

estamos haciendo. Quizá nos hemos dado cuenta de que realmente os servimos de ayuda, que realmente os importamos.

Una aclaración : este fanzine ha sido realmente publicado en el mes de Octubre por falta de tiempo, pero consideramos que corresponde a Septiembre ya que la gran mayoría de artículos de éste fueron realizados durante el verano y el mes de Septiembre.

AGRADECIMIENTOS :

Por último y en nombre de todo el equipo de FKD, me gustaría agradecer efusivamente la total entrega y colaboración de Teo López, que ha llegado a convertirse en uno de nuestros grandes redactores y nos ha ofrecido excelentes comentarios para terminar grandes juegos (Snatcher, Ys III, Kubikiri, Death of the Brain, etc). Un saludo a este gran machaca-RPGs que en este momento está en la mili (Melilla).

Tampoco podía faltar una mención especial a Carlos Redonnet, que desde el número #4 se ha encargado de la maquetación del fanzine, y a pesar de tenerlo todo en contra, lo ha hecho de forma fantástica. Y como no, debemos agradecerle sus grandes comentarios como Elle (que a pesar de las críticas, nadie podrá negar que es la monda), Space War Simulation II, Daiva V, SD-Snatcher (realmente imprescindible), etc.

Finalmente también merecen un especial agradecimiento un dúo al que desde siempre hemos denominado "Los de Sabadell" (aunque no son exactamente de allí). Ya les conocéis, ellos son Jaume Martí y Marc Vallribera. Gracias a ellos el fanzine pudo despegar para alcanzar su máxima calidad. Francisco Morales los rescató del

último rincón de mundo y más tarde se unieron a FKD. Desde el número #4 han aportado todo cuanto estaba o no al alcance de sus manos para mejorar el fanzine. Gradualmente ellos han conseguido cambiar de forma radical el fanzine, y sin darse cuenta, le han dado una profesionalidad que ni tan sólo ellos podían llegar a imaginar. Para este número Marc Vallribera se ha encargado de la impresión láser y Jaume Martí de la maquetación.

Pero vayamos a asuntos realmente importantes : el próximo encuentro de usuarios se celebrará en Barcelona el 30 de Octubre en las cocheras de Sants, pero no en el mismo local del encuentro anterior. El punto de reunión de la gente será la plaza Málaga, muy cerca de la zona. Empezará más o menos a las 10:00 de la mañana, como de costumbre. Este será ya el 6º ENCUENTRO de USUARIOS MSX. Te remitimos a la sección HOT NEWS para más información sobre ésta. Respecto al contenido de este número, que voy a deciros, mejor será que lo veáis vosotros mismos en el Sumario, ya que este es el número más repleto de FKD-Fan hasta la fecha.

Deseamos que le saquéis mucho partido a este GRAN (en ambos sentidos de la palabra) FKD-FAN #9. Nada más, os dejo con él. Hasta la próxima!

El equipo de FKD-FAN



SUMAR 90

DIRECTOR:

JOSE MANUEL LÓPEZ

REDACCIÓN:

JOSE MANUEL LÓPEZ

CARLOS REDONNET

PABLO MARTÍN

JOSE MIGUEL COLELL

DAVID BAENA

MARC VALLRIBERA ROS

JAUME MARTÍ GÓMEZ

MARC SALVADOR

TEO & FRANS LÓPEZ

FOTOGRAFÍA:

JAUME MARTÍ

CORRECTORES:

JAUME MARTÍ

MARC VALLRIBERA

ROTULACIÓN Y

SCANNER:

JAUME MARTÍ

MAQUETACIÓN Y

MONTAJE:

JAUME MARTÍ

POST-PRODUCCIÓN:

JOSE MANUEL LÓPEZ

JAUME MARTÍ GÓMEZ

PORTADA:

RUNE WORTH

CONTRAPORTADA:

MICROCABIN ART

GALLERY by J.M.G.

COLABORAN:

Fco. JESÚS MARTOS

MASATO HIGASHY

ELVIS GALLEGOS

RAMÓN SERNA OLIVER

IMPRISIÓN LASER:

MARC VALLRIBERA

(Thanks to CM-62)

COPISTERIA:

COPISTERIA TELECOPIA

VIA LAIETANA 44

08003 BARCELONA

DISTRIBUYE:

FKD-FAN &

NORMA COMICS

(BARCELONA)

FKD-HEADQUARTERS:

CALLE CALDERS Nº 3, 2

08003 BARCELONA

TEL: (93) 319.89.46

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

DEF. LEGAL B-34857-9

FKD-Fan

NÚMERO 9 - AÑO III

SEPTIEMBRE 1994

Tercera época

PRECIO : 550 PTS

CONTENIDO :

- 4 SILVIANA by
PACK-IN VIDEO
- 7 DEATH OF THE BRAIN
Day of living Dead
- 14 ARTÍCULO: el VDP
de los MSX2
- 19 GUNBUSTER:
TOP O NERAE !
- 22 MIDI WORLD
- 28 PSY-O-BLADE
- 30 BLACK CYCLON
- 33 PINK SOX MANIA #3
- 35 RUNE WORTH
- 43 HOT NEWS
- 48 KUBIKIRI
- 51 MUY PUNTILLOSO
- 54 MADE IN HOLLAND
- 58 ASHGUINE 2
- 61 TRUCOS
- 64 CD YS COLLECTION
- 66 ANUNCIOS
- 67 TIEMPOS MSX :
MICROCABIN

SILVIANA

by PACK-IN VIDEO

Bien, aquí estoy yo otra vez. Hacía tiempo que no me mataba a acabar un juego y hacía el comentario ... Pero bueno, lo he conseguido y a continuación os ofrezco como acabar el SILVIANA de PACK-IN-VIDEO. El juego no es muy difícil, es un RPG de un solo disco tipo YS II con música FM y una presentación japonesa bastante buena (con unos dibujos muy logrados). En ésta conoceremos a la protagonista, una chica pelirroja que siempre va acompañada de su inseparable amigo, una pequeña criatura azul, una especie de dragoncete narizón. En este pueblo conviven esos pequeños seres y los humanos. Al parecer la madre de nuestra protagonista cae enferma y nadie puede hacer nada por curarla. Nuestra chica pelirroja deberá viajar en busca del remedio para salvar a su madre. En uno de los dibujos de la presentación observaremos como la protagonista prepara todo su equipo para partir, a la que seguro será una arriesgada aventura.

Básicamente el juego consiste en ir matando bichos, consiguiendo dinero, comprándote las mejores armas y de ésta forma poder acabar con los monstruos finales de cada zona.



CONTROLES :

- Los CURSORES para moverte.
- X o ESPACIO para ejecutar menús.
- Z para anular menús.
- F1 : para grabar la partida en memoria (muy útil para guardar momentáneamente una situación, sin necesidad de gravarla en el disco. Podéis hacerlo en cualquier momento, siempre que queráis continuar jugando, ya que es

instantáneo).

- F2 : para acceder al menú de objetos utilizables cuando deseéis.
- F3 : menú de armas y otros objetos.
- F4 : más objetos (conseguirás uno de estos objetos cada vez que mates a un monstruo, cuando los tengas todos, estarás cerca del final).
- F10 : grabación de partida en el disco (cuando queráis guardar situación y dejar de jugar. Sólo podemos salvar una única partida, y se almacenará en el propio disco de juego).

LOS OBJETOS :

En el menú de F2 nos encontraremos 3 objetos principales :

- el pan, gracias al cual recuperaremos 40 puntos de vida.
- la poción, la cual nos permite curar la enfermedad de la lentitud.
- y el ojo, que nos permite evitar ésta enfermedad y los cofres trampa (siempre que lo llevemos puesto).

Entre los demás objetos que iremos encontrando por el juego, cabe destacar la pluma, que nos permitirá transportarnos de inmediato a la casa de nuestra madre. También encontraremos otros objetos, como destrucción de





enemigos, invulnerabilidad ... En este menú aparecerán también dos objetos que encontraréis durante el desarrollo del juego y son imprescindibles para acabar el juego.

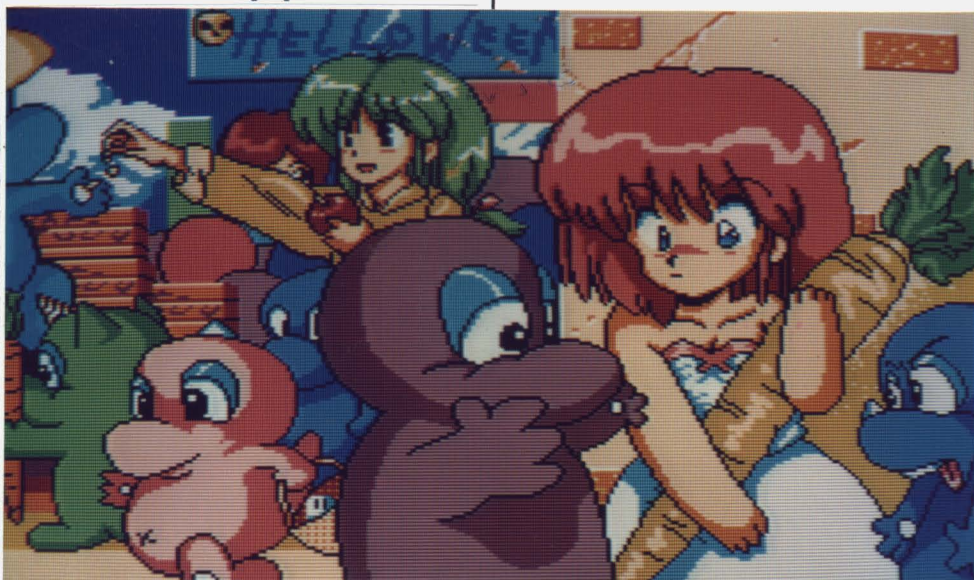
Los objetos del menú F3 son automáticos y los iremos encontrando durante el transcurso del juego. Entre ellos destaca uno muy útil, que recuperará nuestra vida siempre que permanezcamos quietos.

EL JUEGO :

Comienzas en casa de tu madre, la cual está enferma y lo único que puede hacer para ayudarte es reponerte la vida.

Empezamos con un máximo de 24 puntos de vida, los cuales irán aumentando con algunos cofres que encontraremos por las cuevas, torres y castillos. En la mayoría de torres y castillos encontraremos un monstruo de los grandes (por cierto, bastante facilillos).

El juego en sí no tiene ninguna complicación, sólo hacia el final encontraremos una pequeña dificultad.



Lo único que debemos hacer es patearnos todas las cuevas, torres y castillos para conseguir cofres y acabar con los enemigos finales de cada zona y

conseguir de esta forma los objetos imprescindibles para finalizar el juego. Los árboles que iréis encontrando a lo largo de vuestro camino os proporcionarán información en japonés, ¡claro !.

Y como siempre en los pueblos podréis comprar las mejores armas para matar a los enemigos con más facilidad.

Como ya os he comentado, la única dificultad importante que presenta el juego está al final, precisamente en el segundo mapeado, después de haber llegado a la torre indicada en el mapa con una Z. Aquí, en un principio, no nos dejaron entrar, pero si nos dirigimos a una casa que está cruzando un puente hacia la izquierda, hablaremos con un personaje que nos permitirá la entrada a la torre. Una vez que hayamos explorado la torre, volveremos a hablar

con ese personaje y ésta vez nos teletransportará a una zona ya conocida en este mismo mapeado. A partir de aquí nos dirigiremos al puente más cercano (que está situado hacia el noroeste, y una vez situados encima del mismo utilizaremos un objeto parecido a una bola de fuego. Gracias a esto aparecerá un pájaro que nos permitirá llegar a un lugar inaccesible hasta entonces donde encontraremos un castillo. Después de haberlo explorado volveremos atrás para hablar con un personaje que nos habíamos encontrado en el primer mapeado (concretamente en una cueva), y luego utilizaremos un objeto que nos permitirá pasar por encima del agua, y llegar a la zona inaccesible del primer mapeado. Dentro del castillo de ésta última zona está el enemigo final, una vez destruido podrás volver a tu casa y salvar a tu madre.



CONCLUSIÓN:

En definitiva podemos valorar SILVIANA como un buen juego de PACK-IN-VIDEO, un RPG simple pero bien logrado y adictivo (aunque en algunos momentos se hace un poco repetitivo, ya que todo el rato es lo mismo). Tiene poca variedad de músicas pero éstas son buenas (cabe mencionar que utilizan el FM-PAC) y acompañan perfectamente al juego. La presentación y la demo final están realmente muy bien logradas, tienen unos gráficos estupendos, sobretodo muy coloristas. Sólo me queda recomendaros este sencillo pero vistoso RPG.
¡ Hasta pronto Baby !

COMENTADO Y TECLEADO:

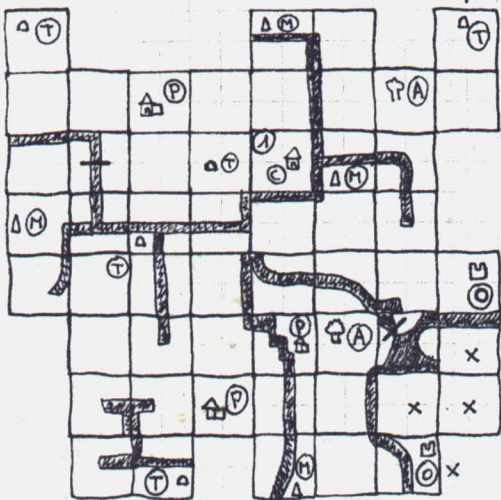
Pablo Martín Martí

FOTOS:

Jaume Martí Gómez



1º MAPEADO

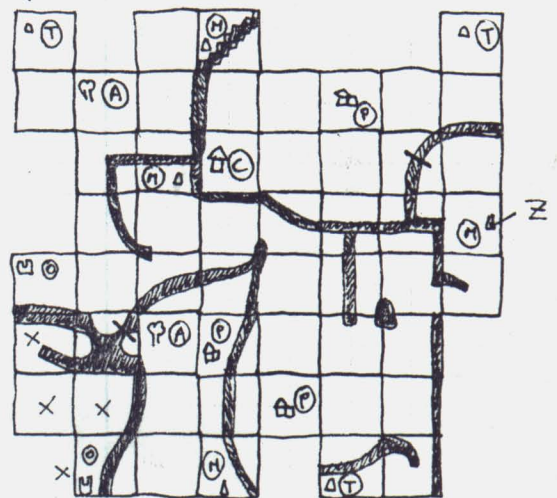


2º Mapeado

- ① SALIDA
- Ⓢ CASA
- Ⓟ PUEBLO
- Ⓣ CUEVA
- Ⓐ ARBOL
- Ⓜ TORRE
- Ⓞ CASTILLO
- X ZONAS INACCESIBLES HASTA EL FINAL DEL JUEGO.

— Puentes

1er Mapeado



2º MAPEADO

X ZONAS INACCESIBLES SIN EL PÁJARO



MAPAS:
PABLO MARTÍN MARTÍ



DEATH OF THE BRAIN

DAY OF THE LIVING DEAD

● by FairyTale ●

Nos encontramos frente a una Aventura Gráfica de la compañía Fairy Tale. Puede decirse que es bastante reciente, ya que concretamente es del año 1992. Sería imposible intentar hacer un comentario completo del juego al tratarse de un AVG, por lo que hemos creído conveniente narrar sólo su historia y proporcionar sólo las ayudas indispensables para que consigáis terminar el juego. A continuación encontraréis una pequeña introducción con los menús del juego y la historia del mismo. Como veréis, es realmente de película :

Justo al empezar el juego nos encontramos con las siguientes opciones :

- NEW GAME (empezar a jugar)
- LOAD GAME (cargar una partida grabada en el Disco A)
- OPTION (para ver el STAFF)



LA HISTORIA :

Mi nombre es Corl y tan interesante es mi historia que creo que debería ser contada. Todo empezó hace ya muchos años ... Yo era un joven ciudadano de un pequeño pueblo en Norteamérica y mi vida transcurría placentera, hasta que un buen día recibí llamada de mi viejo amigo el

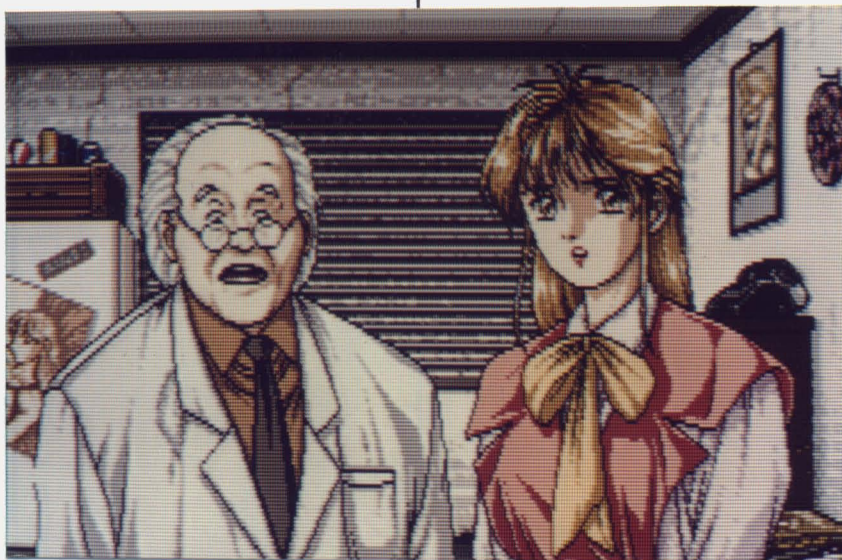
Doctor Cooger. Parecía muy excitado y deseoso de mostrarme su última creación. Intrigado, me trasladé a su hogar-laboratorio para comprobar de qué se trataba. Ya en su casa me explicó detalladamente los resultados de sus investigaciones : tras arduos intentos había logrado encontrar la fórmula que permitía devolver la vida a organismos muertos. Cuando su explicación ya concluía, algo se abalanzó sobre mí : era el gato de Doc que me atacaba. Con un rápido movimiento lancé al minino contra el suelo, parecía haberse roto el cuello. Doc no aparentaba mucha preocupación por esta pérdida y le inyectó un líquido azul. En ese instante llegó a la casa un policía llamado Jack, que parecía preocupado por los extraños experimentos que realizaba Doc. Tras tranquilizarlo un poco logramos que se marchase y fuimos a comprobar los resultados del suero mágico con el gato. Pero el cadáver había desaparecido. Oímos gritos y corrimos a la entrada. Jack estaba





tumbado en el suelo, sangrando por la boca y con profundos cortes en la garganta. "Ha sido el gato," – dijo Doc – "pero no te preocupes, tengo suero de sobra". Llenó de nuevo la jeringa e introdujo el líquido en el cuello del poli. De repente se levantó, no parecía poder articular palabra, pero sus amenazantes pasos se dirigían hacia nosotros: "¡Huyamos !" – dijo Doc temeroso. Definitivamente algo había fallado en el experimento. Salimos de la casa corriendo por el cementerio. Jack no dejaba de perseguirnos cuando Doc tropezó con una piedra. La bolsa de Doc que contenía el frasco de suero, se estrelló contra una lápida rompiéndose en mil pedazos. El suelo absorbió el líquido irremediablemente. La noche era oscura y yo presentía que la pesadilla sólo acababa de empezar ...

FAIRY TALE

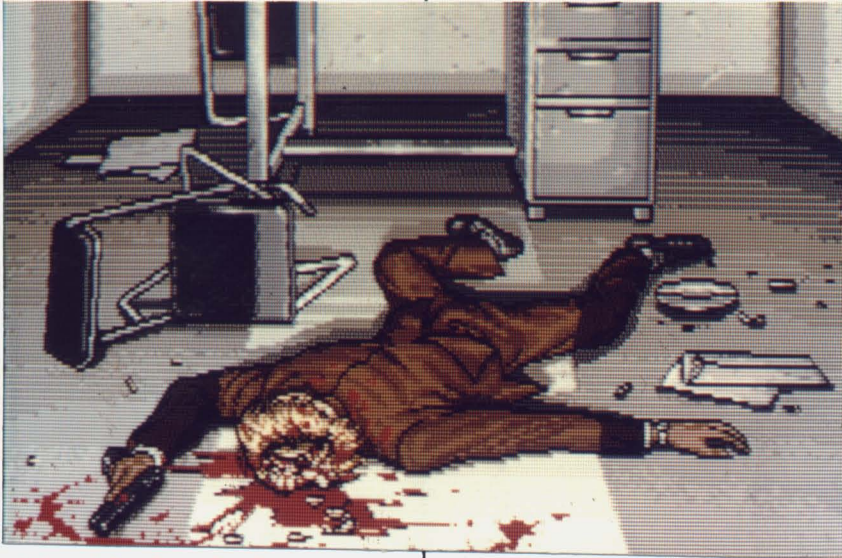


NIGHTMARE COLLECTION

Llegamos a mi casa y estuvimos hablando un rato cuando entró Sheila, la ayudante de Doc. Aún nerviosos, le explicamos lo sucedido. Cogí el teléfono y pulsé las teclas, nadie contestaba al otro lado. Finalmente alguien me habló, pero se cortó la comunicación al instante. Súbitamente un zombi se adentró en la sala, derrumbando con él una pared de la estancia. Protegí a Sheila (cómo no) y Doc sacó una pipa con la que disparó a la criatura. Salimos de mi cochambroso piso y comprobamos horrorizados que la calle estaba plagada de muertos vivientes. Rápidamente nos refugiamos en la comisaría, donde encontramos tres fiambres. Doc y



Sheila tomaron asiento en una habitación que parecía segura y yo me fijé en un rastro de sangre que fui siguiendo. Más adelante me encontré un pasillo de 5 puertas. Entré en la primera : era la sala de reuniones, allí pude conseguir una linterna. En la segunda (el despacho del Presidente) hallé una nota con las cifras 2-1-6. Pase a la tercera habitación ... desparramados por todas partes yacían los restos de una verdadera masacre. Casi vomité cuando me puse a examinar los cadáveres, pero de repente escuché una extraña voz. Durante un instante pensé que sería uno de los muertos, pero la voz se transformó en risas y volvió a desvanecerse en silencio. Tras la cuarta puerta me esperaba otra escena gore : el difunto se había



intentado defender pistola en mano, pero no pudo evitar que sus sesos se convirtieran en fast-food para un zombie. Intenté coger la pipa pero aquel capullo se aferraba más a ella que a su propia vida (aunque ya la hubiese perdido). Cuando abrí la quinta puerta la más profunda oscuridad me envolvió, pero gracias a la linterna iluminé el corredor en el que me encontraba. Seguí el rastro que giraba a la derecha junto a una estantería. Allí no parecía haber nada anormal. Cuando ya me disponía a marcharme, Jack (o mejor el fiambre de Jack) se abalanzó repentinamente sobre mí. Se encontraba en estado avanzado de descomposición. Sin pensarlo introduje mis pulgares en sus ojos y huí presa del pánico, pero Jack no quería abandonar a su presa. Me puse a rebuscar por el pasillo desesperadamente, hasta que descubrí un Colt 45 dispuesta a ser usada. Le pegué un tiro (1ª opción) y

regresé junto al Doctor. Mientrastanto Sheila intentaba hallar una cura para el suero. Tras estar un rato recapacitando sobre nuestra



situación, decidimos dirigirnos al Central Hotel. Allí examiné la entrada y encontré un panel de control. Introduciendo las cifras que

había encontrado en la comisaría (216), abrí la puerta principal y entramos en recepción. Seguimos avanzando pero topamos con un zombi. "¡Rápido, la puerta!" - dijo Doc. Tras la entrada había una serie de habitaciones. Intentamos entrar en una, pero en la puerta había un cerradura de tarjeta que nos impedía el paso. No obstante, llegó un investigador privado llamado Keel que nos habló de un grupo de supervivientes. Le acompañamos a una sala con seis humanos. Eran (de izquierda a derecha) Cassy, Sally, Keel, Ghoul, North y Ray. Después de exponernos la gravedad de la situación, nos proporcionaron una pistola, una tarjeta de identificación y una granada de mano. Tras salir de

la sala, conseguimos abrir una habitación con la tarjeta y se presentó ante nosotros North, con el que conversamos. Ya dentro, Sheila y Doc estaban muy preocupados buscando una solución viable. El Doctor sacó una katana y yo salí para hablar con Sally que me habló del Hotel. Regresé a la habitación y Doc me pidió que le acompañase a dar una vuelta por el hotel. Estábamos en un pasillo y habían 5 puertas ante nosotros. Entramos en la A y apareció una chica muerta colgada por los tobillos. Le eché un vistazo y fuimos a la B. Allí vimos dos zombis merendando humano, pero no resistieron mis disparos. Detrás de la puerta C había un almacén que no parecía esconder nada sospechoso. Entramos en la



habitación D y ante nosotros apareció una muerta viviente masticando la cabeza de su víctima; tras volarle los sesos, descubrí que se trataba de la novia de Ray. Regresamos al pasillo y nos adentramos en la última sala. Esta parecía otro almacén y todo estaba en calma pero, examinando más a fondo, hallé una caja roja bajo una mesa. Totalmente por sorpresa nos atacó otro zombi que se abalanzó sobre la espalda de Doc. Sin pensarlo, saqué el pipote y le libré de tal molestia. De todas modos había llegado demasiado tarde, ya había sido atacado por uno de los zombis. La masa encefálica de mi querido amigo le estaba causando una muerte lenta. Sus últimas palabras fueron



lloviendo. Estaba despezándome cuando recibí una llamada telefónica : era Sally y parecía muy excitada. Me pidió que fuese a reunirme con

eran infundados, puesto que la encontré en su habitación. Estuve conversando con ella un largo rato. De repente empezó a desnudarse ante mí y me regaló una moneda. Me pidió que la guardara como un recuerdo suyo. Respondí lo primero que se me pasó por la cabeza (1ª opción-1ª opción), pero ella se entregó a mí sin tiempo a que pudiera reaccionar. Sin proponérmelo, había conseguido una mañana de lujuria lasciva.

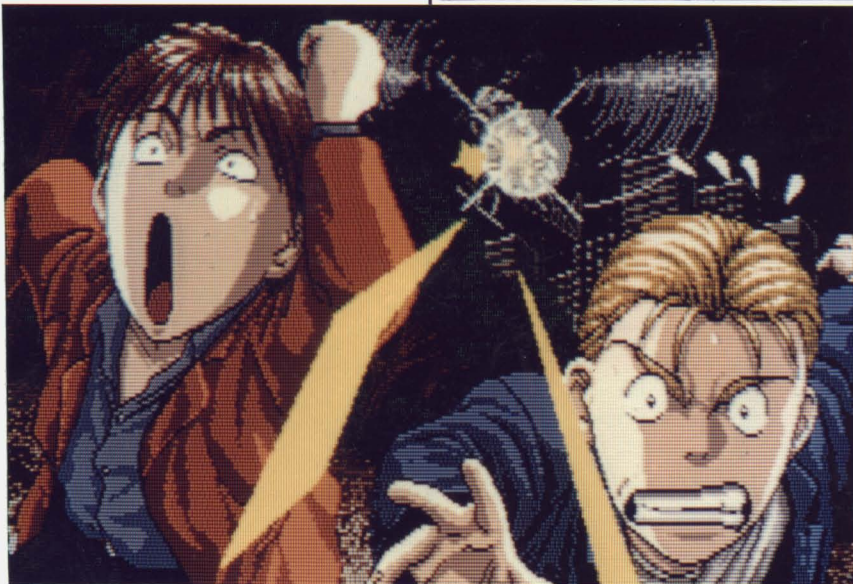
Un poco cansado, regresé a mi habitación y salí a buscar a Sheila. Fui a la sala de reuniones y charlé con Ray, que me dio instrucciones de ir a un mercado en el que me reuní con Kane. Dentro hallamos una Uzi y tres cargadores. A la salida del mercado vimos a Sheila asaltada por dos ignominiosos vándalos. A uno le paré con mi arma y el otro, que sorprendentemente pedía compasión, sacó repentinamente una

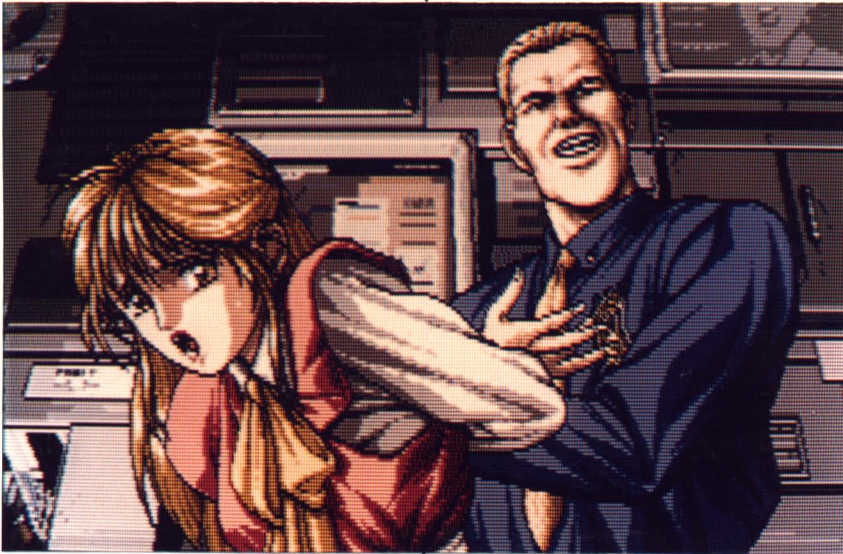


que protegiese a Sheila. Le pegué un tiro en la cabeza antes de que él mismo se convirtiese en otro muerto viviente.

De vuelta al corredor, otro zombi me atacó a traición. Intenté resistir (1ª opción-1ª opción-2ª opción), pero no pude hacer nada : me tenía en sus manos. De repente un palo afilado atravesó la cabeza del muerto que reventó chorreando sangre por todas partes. Mi salvador se identificó como Kane, un superviviente desconocido. Regresé con Sheila y le expliqué la muerte de Doc. Ella, muy afectada, me dio la llave de la casa de Cooger. Tras consolarla de la forma más física posible (y la que más deseaba), dormí un poco y me desperté repentinamente dándome cuenta que ya había amanecido y estaba

todo el grupo en la sala de reuniones. Allí hablé largo y tendido con todos, excepto con Cassy, que parecía haber desaparecido. Mis temores

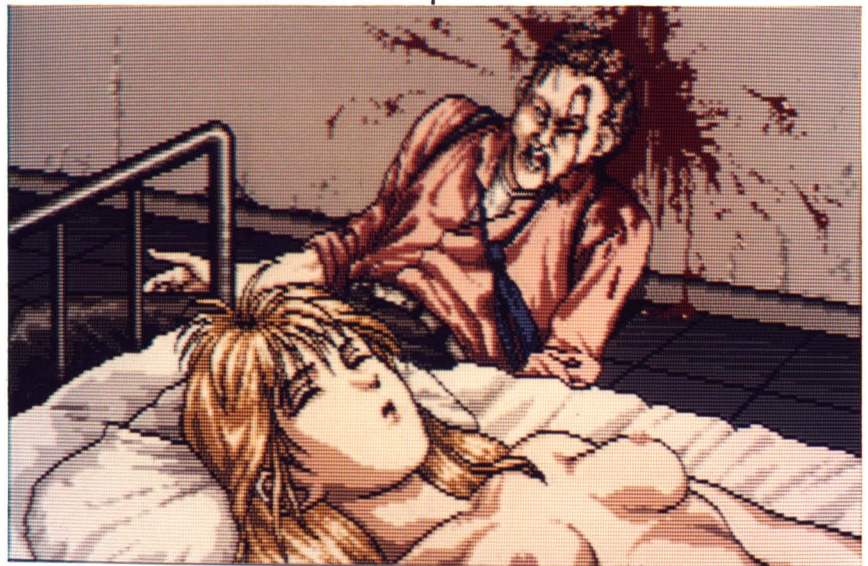




pistola de gran calibre y se dispuso a acabar con nosotros, pero Kane reaccionó inmediatamente tomando su Uzi y destrozándolo con una ráfaga de balas.

La noche llegó y con ella las preocupaciones de Sheila. Entonces decidí dirigirme a la casa de Doc junto a ella. Una vez dentro, nos metimos en la habitación B y por casualidad encontramos una fotografía de Doc. Observando la fotografía descubrimos que en ella aparecía la siguiente inscripción : "Feliz Cumpleaños. Mary 20 de Octubre". Nos introdujimos en la puerta A, era su despacho. Allí encontré un mando : le di a POWER y después a OPEN. Un cuadro se movió y reveló el escondite de una caja fuerte. El problema era que la caja fuerte necesitaba un código. ¡ Ya está ! Por fuerza tenía que ser 10-20 (Octubre 20). La caja se abrió y examiné los documentos que allí habían : un diario y una fotografía.

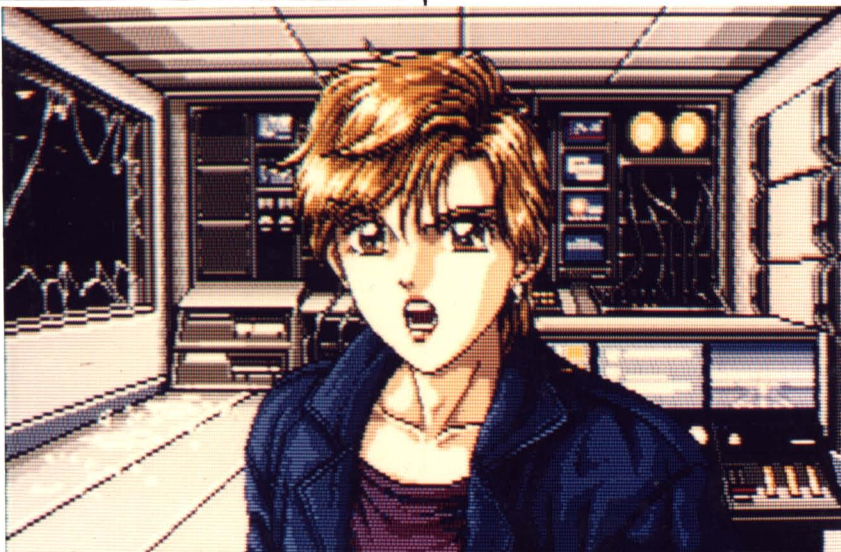
Qué extraño ... En la foto, aparte de Cooger, aparecía un tío calcado a Ghoul. Fuimos a un garaje y nos encontramos con Kane. Entonces le



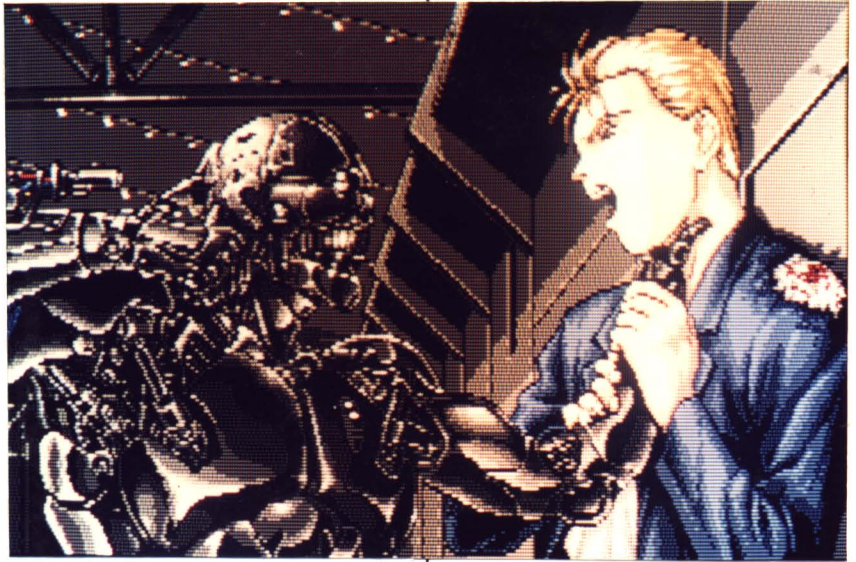
di las notas de Doc a Sheila y esta se marchó. Tras hablar con Kane, regresamos los dos al Hotel, entramos en mi habitación y

comprobamos que Sheila no estaba. Nos dirigimos a la sala de reuniones que también estaba vacía. A la salida de la misma apareció Ghoul, que después de amenazarnos reveló que él había secuestrado a Sheila. Un instante después desapareció. Nos dirigimos corriendo a la recepción, pero una horda de zombis nos asaltó. Kane usó la Uzi pero no parecía tener efecto sobre aquellas criaturas. Subimos desesperadamente por unas escaleras de caracol, intentando escapar de ellos, hasta que nos quedamos sin escalones. El único camino era saltar a la calle. Nuestras mentes se quedaron en blanco y en un reacción causada por el pánico saltamos. Ya en el exterior, oímos el zumbido de un helicóptero que se aproximaba. El artefacto empezó a

disparar y ambos corrimos intentando esquivar las balas. Afortunadamente pudimos refugiarnos tras un muro y el helicóptero se fue. Parecía dirigirse al Hospital y fue allí adonde nos encaminamos Kane y yo. En la recepción del Hospital todo estaba destrozado. Tras examinarla detenidamente, entramos por una puerta y hallamos los cuerpos sin vida de Sally y Ray con agujeros de bala y cortes. Los dos estaban desnudos y armados. De vuelta a la recepción echamos otro vistazo y yo me abrí paso por las escaleras mientras Kane iba a investigar por otro lado. Ya arriba me encontré con North que había salido despedido de una habitación. En ella vi a Keel que custodiaba a Sheila inconsciente. Ese

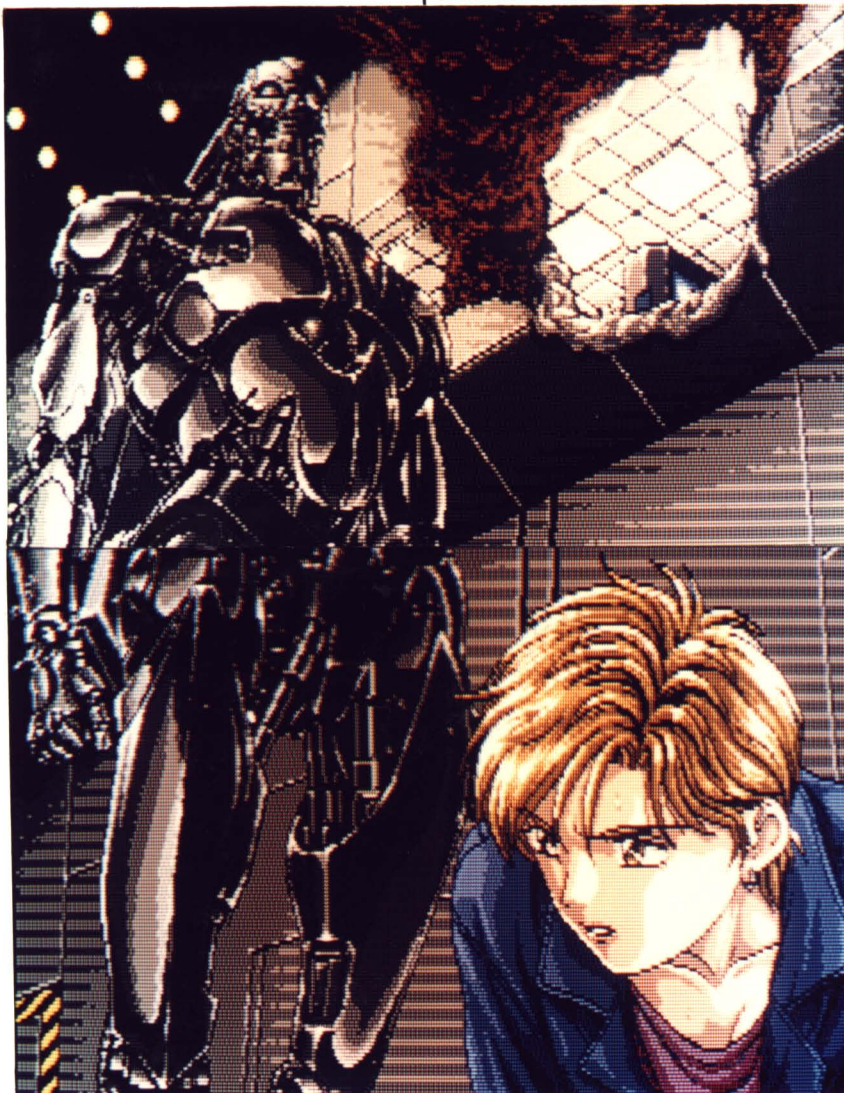


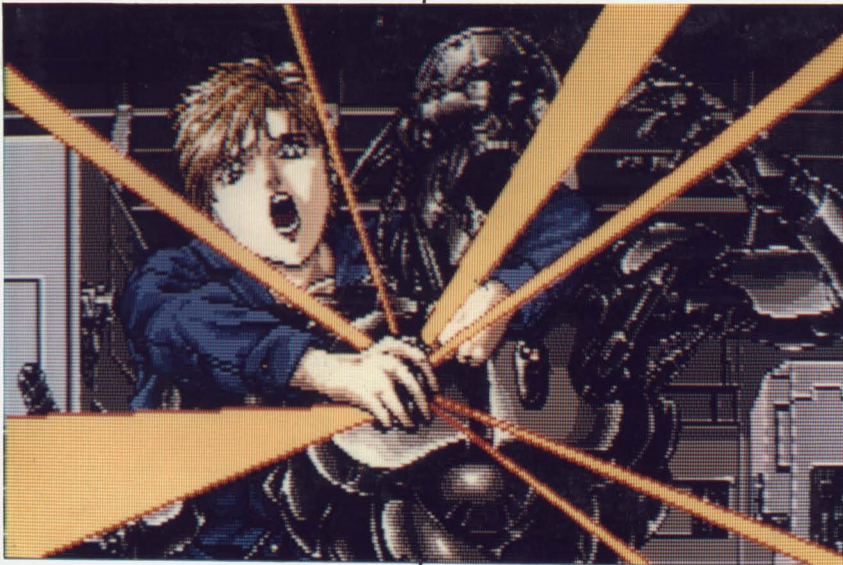
maldito investigador privado la había raptado. North no parecía estar muy de acuerdo con los diabólicos planes de Keel y se enfrentó a él. Hubo un intercambio de disparos. La cabeza de Keel se abrió en un mar de sangre, mientras North agonizaba en el suelo. Las últimas palabras de Keel nos revelaron que él estaba bajo el control de Ghoul : estaba obligado a obedecerle. Le sonsaqué un poco y conseguí que antes de morir nos dijera dónde estaba el escondite del vil Ghoul. Acompañado de Sheila viajé hasta una fábrica abandonada, examinando encontramos una puerta metálica que se podía abrir. Entramos en el complejo industrial y avanzamos un poco hasta dar con una ventana con barrotes, tras la cual se encontraban cautivos tres prisioneros con los que conversamos. Más adelante nos encontramos con una puerta, que al abrirla, nos introdujo en una sala con



una cápsula. Kane estaba encerrado dentro de ella. Unas pocas palabras predecieron a la aparición del malvado Ghoul, que acabó con la vida de Kane desde una cabina elevada. De repente la habitación empezó a llenarse de gas. Afortunadamente lancé una granada que abrió un boquete por el que

podimos escapar. Bastante aturdidos, encontramos unas escaleras que nos condujeron al tablero de mandos desde el que Ghoul había eliminado a Kane. Ghoul apareció sorprendentemente cogiendo a Sheila. Aquél asesino se lanzó sobre mí. Cuando ya me veía perdido, apareció Cassy justo a tiempo. Disparó contra Ghoul y consiguió precipitarlo fuera de la cabina. Aprovechando su aturdimiento, consiguió introducirle una granada en su boca. Se puso a salvo en el momento justo. Mientras Cassy intentaba decirme algo que no llegué a comprender, una tremenda explosión resonó por todo el complejo. Buscamos los restos de Ghoul pero nos quedamos aterrados al descubrir que ese maldito cabrón no era humano, esa no era su verdadera naturaleza : Ghoul era un robot de alta tecnología y había conseguido sobrevivir a la terrible explosión. Sin darme tiempo a reaccionar, Ghoul me atacó con un destello de láser mortal que acertó en mi hombro. Mal herido, estaba a su merced y se disponía a eliminarme. Justo a tiempo apareció Cassy amenazando a Ghoul con una granada, pero el robot respondió a la amenaza disparándole otro láser que atravesó su pulmón derecho. Fue entonces cuando Cassy, en un último intento por salvarme la vida, se agarró por la espalda al maldito robot asesino con la granada en su mano, reteniéndolo para que yo escapase. Cassy susurró un adiós con lágrimas en los ojos y se fundió junto a Ghoul en una intensa luz





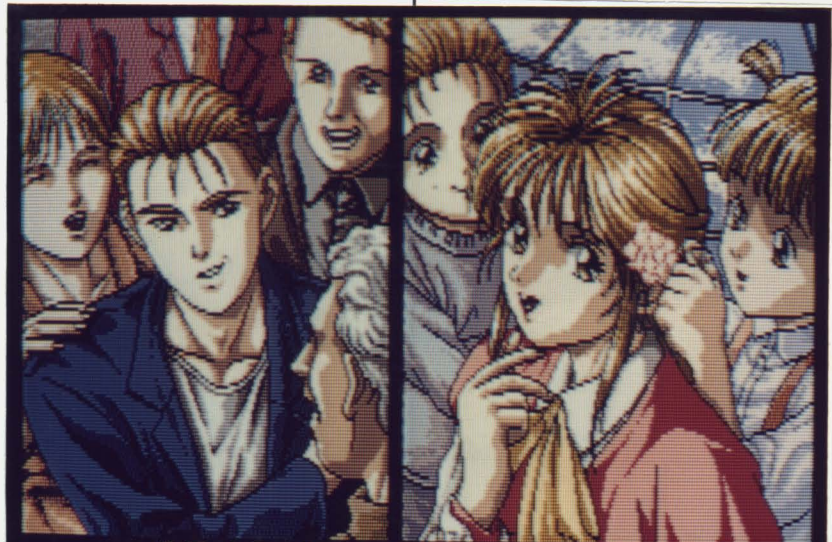
JUEGO TERMINADO por : TEO LÓPEZ DEL CASTILLO
COMENTADO y TECLEADO:
TEO & FRANS LÓPEZ del
CASTILLO
REVISIÓN y FOTOS : JAUME MARTÍ GÓMEZ

cegada, seguida de una terrorífica explosión. Sólo quedó su centavo de la suerte. Se había sacrificado para salvarme, entonces descubrí hasta que punto me quería. Nunca olvidaría a todas aquellas personas víctimas de la locura de un robot : Doc, North, Sally, Ray, Keel, Kane y ahora, Cassy.

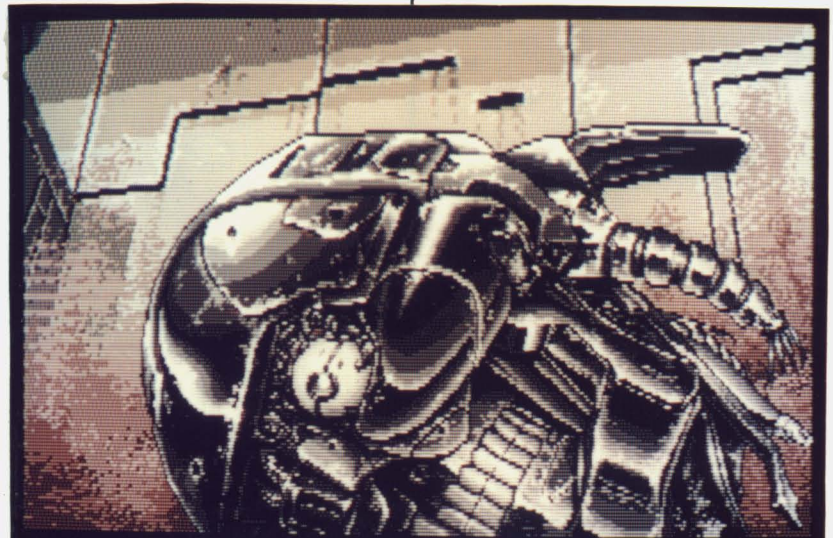
Mientras amanecía, me llevó a Sheila en brazos alejándonos de aquel sangriento escenario. A los pocos minutos los muertos regresaron a sus tumbas. Todo volvió a la normalidad, por ahora aquello había acabado como si de un cuento de hadas se tratase, por ahora ...

CONCLUSIÓN :

Gráficamente el juego es impresionante, el nivel de colorido y detallismo es espectacular. Sus gráficos son de lo mejor del género. Desafortunadamente no se puede decir lo mismo del sonido, ya que todo es PSG. Aunque debemos reconocer que las melodías y efectos acompañan bastante bien el desarrollo. La única dificultad real de este AVG son los dos passwords. Para finalizar queda mencionar que este juego debería considerarse como una de las mejores Aventuras Gráficas de MSX, aunque por debajo de producciones como el "Snatcher" de Konami.



GRAPHICS DESIGN
きさらぎ しのぶ R-FRONTIER



1992 FAIRYTALE
TO BE CONTINUED

ARTÍCULO : VDP

Trabajando con el VDP de los MSX-2

Buenas. Estáis en la sintonía FKD-MAGICIANS, la emisora vía satélite que os ofrece en cada número un nuevo rollo para que os comáis el coco. Aquí estamos de nuevo retransmitiendo en directo otro artículo para los FANS del MSX. Esta vez queremos desvelaros algunos de los secretos que esconde nuestro potente VDP. No podemos ofrecer un extenso comentario con TODAS las funciones de este chip, ya que no somos expertos en el tema (que más quisiéramos), pero como en los anteriores artículos, intentaremos explicarlos de forma clara y sencilla algunos trucos para mejorar vuestros programas. Además esta vez hemos añadido programas de ejemplo que esperamos os sean de ayuda. Podéis encontrar los programas que aparecen en este artículo en el disco de suplemento que acompaña a este número especial de FKD (¿y cuál no lo es?), de esta forma os ahorraréis teclearlos. Esperamos que os apasionéis programando. Vamos a ello:

En esta ocasión trataremos la función BLINK que incorporan los VDPs V9938 (MSX2) y V9958 (2+ y Turbo-R). A grandes rasgos, esta función tiene dos aplicaciones: una en modo texto y la otra en modo gráfico.



Empezamos con su aplicación en modo texto, para la cual debemos utilizar el modo SCREEN 0 con 80 columnas.

Esta función se realiza a través de los puertos 13 y 14 de la instrucción VDP del BASIC, que corresponden a los registros #11 y #12 del chip VDP. El primero es VDP(13) y sirve para asignar el color de las letras y el fondo de la zona de video inverso (a

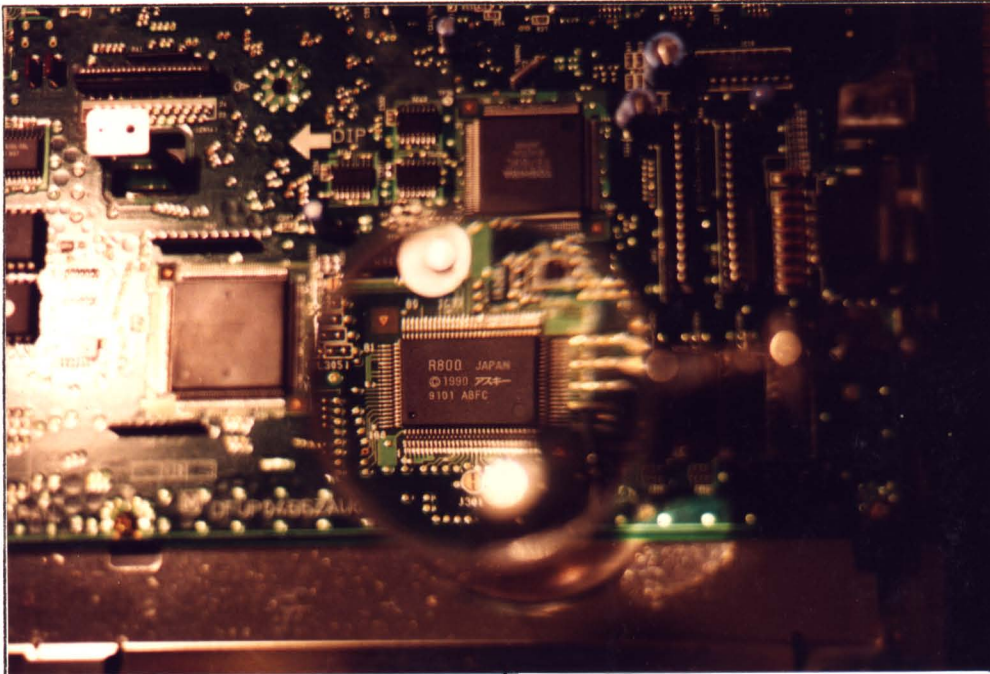
continuación lo explicaremos con más detalle). El VDP(14) se utiliza para determinar el intervalo de tiempo de parpadeo de la zona de video inverso activada.

Oséase:

* VDP(13)=n : Donde n es un número que determinará los dos colores (fondo y texto) de los caracteres en video inverso. Para introducirlos partiremos el byte en dos. La parte alta designa el color del texto y la parte baja el color de fondo. Por ejemplo, imaginemos que queremos designar el color 13 para el texto y el 3 para el fondo. Lo primero que debemos hacer es convertir el número de color de formato decimal (0-15) a hexadecimal (&h0-&hF), en el ejemplo &hD (color 13 de texto) y &h3 (color 3 para el fondo). El resultado de unir estas dos mitades de byte resultará en el byte completo &hD3.

* VDP(14)=n : Donde n es el intervalo de parpadeo. Igual que con el VDP(13), deberemos introducir el tiempo de estado encendido y apagado partiendo el byte en dos. La primera parte será el tiempo de encendido y la segunda el tiempo de apagado. Como es de suponer, cuanto más grande sea el valor que asignemos (para uno u otro caso) mayor será su duración. Igual que en el





VDP(13), introduciremos el valor en formato hexadecimal para mayor comodidad. Cada mitad del byte podrá variar de &h0 a &hF (0 a 15). Ej : si queremos conseguir que una zona de video inverso permanezca 1 unidad de tiempo encendida por cada 5 de apagadas deberemos introducir VDP(14)=&h15 (simple, ¿no?).

Ahora pasemos a explicar como definir el área de video inverso : antes que nada debemos saber que la posición inicial de VRAM para la zona BLINK (video inverso, para entendernos) es 2048. Concretando, la BLINK TABLE está comprendida entre la direcciones 2048 y 2287 de la VRAM. Seguro que os sorprende que una zona tan pequeña de memoria de video pueda gestionar el video inverso de los 1920 caracteres que forman una pantalla completa de 80 columnas. La razón es muy sencilla : esta utilidad no usa un byte por carácter de video inverso, sino un bit. Por lo tanto en un byte se almacenará la información para 8 caracteres de video inverso.

A la práctica esto supondrá que deberemos definir siempre las zonas de video inverso en matrices de 8, aunque sólo queramos activar un carácter deberemos definir el byte entero al que pertenece ese carácter.

Siguiendo esta pauta nos encontramos que el video inverso para una línea de nuestra pantalla (80 columnas), estará gestionada por 10 bloques o matrices de 8 caracteres cada uno. Entonces, si tenemos en cuenta que nuestra pantalla dispone de 24 líneas, nos encontramos con que ésta queda gestionada por un total de 240 matrices de video inverso,

del bloque nº 0 (dirección 2048) al bloque o matriz nº 239 (dirección 2287).

Ahora ya tenemos las bases para definir zonas de BLINK. Como ya os habréis imaginado, la forma de definir estos bloques, es escribiendo en la BLINK TABLE de la VRAM. Para ello utilizaremos la instrucción VPOKE.

Sabemos que siempre debemos partir de la dirección 2048 de la VRAM (posición inicial de la BLINK TABLE) y que la última matriz de video inverso se encuentra en la dirección 2287. También sabemos que cada bloque o matriz de BLINK está compuesto por 8 caracteres. Como es de suponer cada VPOKE sólo gestionará un byte, o sea solamente definirá un bloque de 8 caracteres de video inverso. Ahora sólo nos queda encontrar una forma fácil y cómoda para definir estos bloques. Lo más sencillo y

práctico es hacerlo en formato binario.

Ej : VPOKE 2050,&B11100111

Con esto conseguiremos definir bit a bit la matriz de video inverso de la dirección 2050, que corresponde al tercer bloque BLINK de la pantalla (debe tenerse en cuenta que el 2048 es el primero). El valor &B11100111 le indica al chip VDP que debe activar el video inverso para los valores 1 y desactivarlo para los 0.

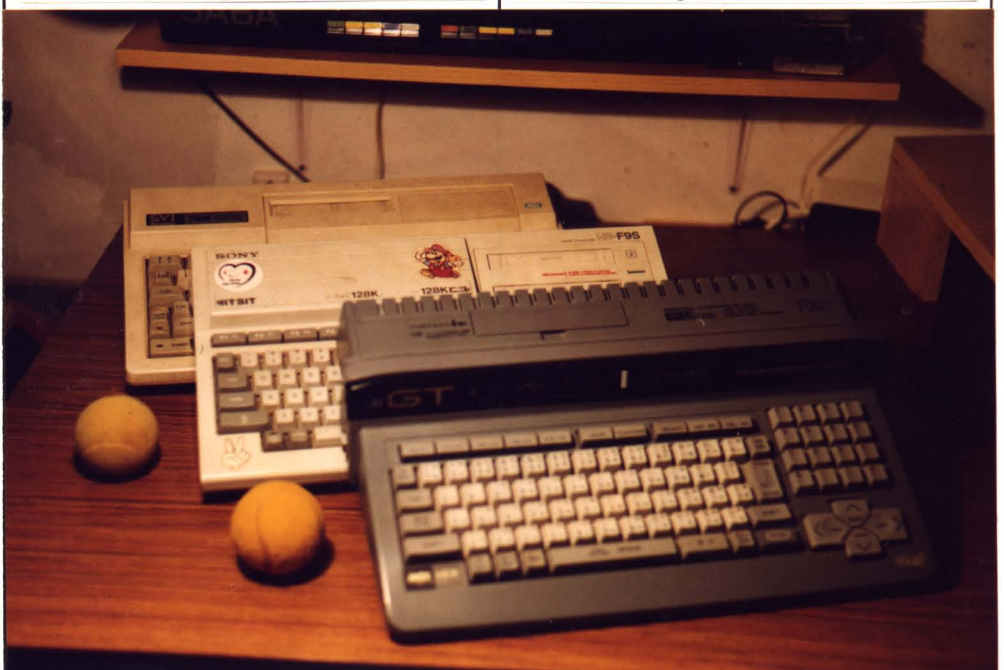
El siguiente ejemplo lo ilustra :

```
10 ' BLINK SAMPLE #1 : EL VIDEO INVERSO
20 '   FKD-MAGICIANS 1994 / by J.M.G
30 SCREENO:WIDTH80:KEYOFF
40 FORT=2048TO 2048+255:VPOKET,0:NEXTT
50 LOCATE21,5:PRINT"ESTO ES UN EJEMPLO DE
   VIDEO INVERSO"
60 VDP(13)=&h18
70 VDP(14)=&h32
80 VPOKE 2048+55,&B00011111
90 VPOKE 2048+56,&B01111111
```

* En la línea 40 vpokeamos con valor 0 toda la BLINK TABLE (zona de VRAM destinada a guardar la definición del video inverso) para lograr limpiar esta zona de "basura". Si omitimos esta línea observaremos como aparecerán restos de video inverso en la pantalla.

* En las líneas 80 y 90 definimos dos bloques de video inverso. El primero es el nº 85 (contando el 0 sería el 86). Una forma fácil de saber en que línea de la pantalla cae ese bloque de BLINK, es la de dividir su número por 10, ya que cada línea contiene 10 bloques (Ej : nº 85/10=8.5). El 8 entero nos indica que está en la octava línea y el 5 decimal que se trata del 5º bloque de esta línea.

El primer VPOKE asigna al bloque 85 de BLINK el valor &B00011111, que activa el video inverso de 5 caracteres de la pantalla, concretamente los que forman la palabra VIDEO. Qué



sucedería si quisiéramos activar el video inverso de 8 caracteres en lugar de 5, empezando exactamente desde el mismo lugar ? (si la palabra fuera por ejemplo PARALLAX). Ningún problema : lo único que deberíamos hacer es introducir a continuación otro VPOKE en el siguiente bloque (sería el 86) y marcar con 1 sólo los tres primeros bits del mismo, que corresponden a los 3 caracteres que faltan.

Ej : VPOKE 2048+86,&B11100000

* Ahora probad de substituir la línea 70 por : 70 VDP(14)=&H30. Con esto conseguiréis que el video inverso no parpadee. Lo único que hemos hecho es colocar 0 en la parte baja del bit, para que el intervalo de tiempo de apagado sea nulo. El valor que asignéis al tiempo de encendido puede ser cualquiera excepto 0. Ej : VDP(14)=&HF0

* Para desconectar temporalmente el video inverso, basta con asignar el valor decimal 0 al VDP(13). Con esto sólo lograréis que el video inverso no se visualice, pero no estaremos desconectando realmente la utilidad BLINK, solamente estaremos ocultándola.

Ej : VDP(14)=0

Seguro que estáis hartos de oír que el BASIC es lento ... Seguro que estamos de acuerdo en que la velocidad del bucle de la línea 40 es más bien lenta (no tanto si trabajamos en R800). Y seguro que también sabéis cuál es la solución a este problema, el método para que este bucle (por ejemplo) sea 10 veces más rápido. No falla, sabíamos que lo sabíais : el XBASIC. Pues sí, tanto la instrucción VPOKE como la VDP, son aceptadas perfectamente por este semicompilador



de BASIC. Se han acabado los problemas de velocidad.

Ahora pasemos a otro programa de ejemplo más completo, una rutina que aprovecha todas las posibilidades de la función BLINK en modo SCREEN 0 (80 columnas). En concreto este programa simula un cursor que podremos controlar con CURSORES o MOUSE indistintamente. No hace falta que tengáis conectado el mouse antes de ejecutar el programa, éste lo detectará automáticamente en cualquier momento. La barra de SPACE, al igual que el primer botón del mouse, nos servirán para crear rectángulos de BLINK. Gracias a la tecla B (o segundo botón del mouse), podremos borrar la pantalla de restos de video inverso. Con las teclas T y F conseguiremos cambiar el color de Texto y Fondo del BLINK

respectivamente. Con la tecla P se activa/desactiva el parpadeo del video inverso. Una vez activado podremos acelerar o reducir su velocidad de intermitencia gracias a las teclas + y -. Finalmente sólo queda la tecla ESC para salir del programa.

Antes de ejecutar el programa, haced un list (por ejemplo) para que la pantalla quede llena de texto y pueda apreciarse mejor el efecto del BLINK.

En R800 (Turbo-R) el programa funciona a una velocidad adecuada sin necesidad de XBASIC, pero para MSX-2 es recomendable (por no decir obligado) ejecutarlo bajo XBASIC. Lo único que debéis hacer es cargarlo previamente y ejecutar después el programa con CALL RUN. Si disponéis de un Turbo-R y queréis comprobar lo que es velocidad probando el programa con XBASIC, es aconsejable que hagáis primero un SET BEEP 2,4 para conseguir que sea más lento el STRIG y no se os descontrolen los botones.




```

10 ' BLINK SAMPLE #2 : CURSOR ver. 1.2
20 ' FKO-MAGICIANS 1994 / by J.M.B
30 COLOR 15,4,4:KEYOFF
40 X=0:Y=0:C=128:CT=4:CF=15:P=0:PA=2
50 GOSUB450:GOSUB650:VDP(14)=&HF0
60 ' MAIN PROGRAM CURSOR
70 A=PAD(12):XX=PAD(13):YY=PAD(14):IFXX<>1
ANDYY<>1THENGOSUB200
80 GOSUB330
90 D=STICK(0)
100 IFD=0THEN60ELSEGOSUB500
110 IFD=2ANDY>0THENY=Y-10:D=3
120 IFD=4ANDY<230THENY=Y+10:D=3
130 IFD=6ANDY<230THENY=Y+10:D=7
140 IFD=8ANDY>0THENY=Y-10:D=7
150 IFD=1ANDY>0THENY=Y-10
160 IFD=3ANDX<=9THENIFC=1THENIFX<>9THENC=1
28:X=X+1ELSELSEC=C/2
170 IFD=5ANDY<230THENY=Y+10
180 IFD=7ANDX>=0THENIFC=128THENIFX<>0THENC
=1:X=X-1ELSELSEC=C*2
190 GOSUB470:GOTO60
200 ' MAIN PROGRAM MOUSE
210 A=PAD(12):XX=PAD(13):YY=PAD(14)
220 GOSUB330
230 IFXX=1ANDYY=1THENRETURN
240 IFXX=0ANDYY=0THEN210
250 GOSUB 500
260 Y=Y+(YY*10):X=X+(XX/8)
270 C=128/(2*((X-INT(X))*10)/1.25))
280 IFY<0THENY=0
290 IFY>230THENY=230
300 IFX<0ANDC<128THENX=0:C=128
310 IFX>9.875THENX=9.875:C=1
320 GOSUB470:GOTO200
330 ' Rutina TECLAS y STRIG
340 IN$=INKEY$
350 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENBEEP:FORT=1TO1
00:NEXTT:IFSP=0THENX1=X:Y1=Y:C1=C:SP=1:GOS
UB470ELSEIFSP=1THENX2=X:Y2=Y:C2=C:GOSUB530
:SP=0
360 IFSTRIG(2)ORSTRIG(3)ORIN$="B"ORIN$="b"
THENBEEP:GOSUB450:IFP=1THENVDP(14)=IPELSEV
DP(14)=&HF0
370 IFIN$=CHR$(27)THENGOSUB450:END
380 IFIN$="P"ORIN$="p"THENIFP=0THENP=1:GOS
UB680:VDP(14)=IPELSEP=0:VDP(14)=&HF0
390 IFIN$="-"ANDP=1ANDPA<15THENPA=PA+1:GOS
UB680
400 IFIN$="+"ANDP=1ANDPA>1THENPA=PA-1:GOSU
B680
410 IFIN$="T"ORIN$="t"THENIFCT=15THENC=1:
GOSUB630ELSECT=CT+1:GOSUB630
420 IFIN$="F"ORIN$="f"THENIFCF=15THENC=1:
GOSUB630ELSECF=CF+1:GOSUB630
430 IFIN$=CHR$(27)THENGOSUB450:END
440 RETURN
450 ' Rutina LIMPIA BLINK TABLE
460 VDP(14)=0:FOR T=2048 TO 2287:VPOKE T,0
:NEXTT
470 ' Rutina ACTIVA CURSOR
480 IFVPEEK(2048+Y+X)=0THENVPOKE2048+Y+X,C
:AL=0ELSEAL=1
490 RETURN
500 ' Rutina BORRA CURSOR
510 IFAL=0THENVPOKE2048+Y+X,0
520 RETURN
530 ' Rutina BLOQUES VIDEO INVERSO
540 IFX1>X2THENSWAPX1,X2:SWAPC1,C2
550 IFY1>Y2THENSWAPY1,Y2
560 FORRY=Y1TOY2STEP10
570 IF(X2-X1)>1THENFORT=2048+RY+INT(X1)+1T
O2048+RY+INT(X2)-1:VPOKET,&HFF:NEXTT
580 VPOKE2048+RY+X1,(C1*2)-1
590 VPOKE2048+RY+X2,256-C2
600 NEXT RY
610 GOSUB470
620 RETURN
630 ' Rutina COLOR BLINK
640 BEEP
650 CO=VAL("&H"+HEX$(CT)+HEX$(CF))
660 VDP(13)=CO
670 RETURN
680 ' Rutina PARPADEO BLINK
690 BEEP
700 IP=VAL("&H"+HEX$(PA)+HEX$(PA))
710 VDP(14)=IP
720 RETURN

```



Para finalizar pasemos a una última aplicación de la utilidad BLINK, la más vistosa, tal vez. El VDP(14) no sólo nos es útil en modo texto para controlar la frecuencia de parpadeo de la utilidad BLINK, sino que también actúa en modo gráfico pero con distinta función.

Utilizar el VDP(14) en los SCREENS del 5 al 12, producirá la visualización alternativa de las páginas 0 y 1 de la VRAM. En la primera mitad del bit introduciremos el tiempo de visualización en pantalla de la página 0, y en la segunda mitad el tiempo que permanecerá en pantalla la página 1. Igual que antes, cuanto mayor sea el valor, mayor será la duración. Para entendernos, el VDP(14) actúa ahora como un "entrelazado" con frecuencia regulable. Debemos tener muy en cuenta que antes de introducir el VDP(14), es

necesario dejar como página visible la 1, ya que es en esta donde se produce el efecto. A primera vista, esto no parece tener mucha utilidad, pero si lo pensamos detenidamente ...

Una de las grandes ventajas que aporta la rutina BLINK, es que se trata de una función propia del chip VDP y su TRABAJO será INDEPENDIENTE de la CPU de nuestro ordenador. Una vez activada una rutina BLINK, ésta trabajará sin recibir ninguna interferencia ni sufrir ningún tipo de ralentización o bloqueo se haga lo que se haga con el ordenador. Seguro que habréis probado de activar un bloque parpadeante de video inverso y os habréis quedado asombrados al comprobar que no se para ni ralentiza al cargar de disco, por ejemplo. En estos momentos seguro que a más de uno se le





estará pasando por la cabeza la idea de que dispone de un ordenador multitarea (y en cierta forma es cierto). No es exactamente así, pero lo que si es evidente es que nuestro VDP es capaz de trabajar totalmente INDEPENDIENTEMENTE de nuestra CPU. Podemos aprovechar esa ventaja en nuestro beneficio : por ejemplo haciendo un pequeño programa que presente en pantalla dos dibujos alternativamente mientras suena una música FM en BASIC, o hacer un programa instalador que copie en RAMDISK una serie de ficheros mientras en pantalla aparecen alternativamente los mensajes "LOADING ..." (en la página 0) y "PLEASE, WAIT A MINUTE" (en la uno).

Ilustramos esta última aplicación en el programa que sigue :

```

10 ' BLINK SAMPLE #3 : VDP(14) PAGE 0/1
20 ' BY FKD-MAGICIANS 1994
30 COLOR15,0,0:SCREEN 5:OPEN"GRP:"AS#1
40 DEFUSR=&H40:A=USR(0)
50 FOR T=0 TO 3:SET PAGE,T:CLS:NEXTT
60 SET PAGE,0:GOSUB270
70 CIRCLE(160,80),20,15:PAINT(160,80),4,15
80 PAINT (120,120),8,15
90 LINE (90,140)-(150,140),15
100 PRESET(86,28),,TPSET:COLOR5:PRINT#1,"L
LOADING..."
110 PRESET(10,200):COLOR14:PRINT#1,"VDPSAM
3. BAS"
120 SET PAGE,1:GOSUB270
130 PAINT (120,120),10,15
140 LINE (140,80)-(180,80),15
150 CIRCLE(120,140),30,15,3.1416,2/3
160 PRESET(80,40),,TPSET:COLOR12:PRINT#1,"
PLEASE WAIT"
170 FOR T=1TO4:PRESET(112+T,198+T),,TPSET:
READ C:COLOR C:PRINT#1,"by FKD-MAGICIANS":
NEXT T
180 DATA 4,5,14,15
190 SET PAGE 1,1
200 DEFUSR=&H44:A=USR(0)
210 FORC=5TO1STEP-1
220 T$=MID$(STR$(C),2,1):T=VAL("&H"+T$+T$)
230 VDP(14)=T:FOR T=1 TO 8:A$=DSKI$(1,T):

```

```

IF INKEY$("<") THEN 260
240 NEXT T,C
250 IN$=INPUT$(1)
260 VDP(14)=0:COLOR15,4,4:END
270 ' Rutina dibujo
280 CIRCLE (120,100),90,15
290 CIRCLE (80,80),20,15:PAINT(80,80),4,15
300 CIRCLE(120,115),15,15,0,3.1416,4.5/3
310 LINE (110,115)-(130,115),15
320 PAINT (125,105),13,15
330 RETURN

```

Como habréis visto, el BLINK tiene un número casi ilimitado de posibilidades, el límite es vuestra imaginación (¡ bueno, no exageremos !). Deseamos que este artículo os haya sido de gran ayuda para la creación de vuestros propios programas. Todos hemos oído infinidad de veces que el BASIC es un lenguaje lento y limitado, e incluso nosotros mismos hemos llegado a creer que ya no nos quedaba nada por descubrir del mismo, pero siempre que se aprende algo como la función BLINK, despierta

nuestra inquietud y no se puede menos que pensar para nuestro adentro : Cuántas cosas como ésta desconozco todavía del BASIC ? y entonces un escalofrío recorre todo nuestro cuerpo ...

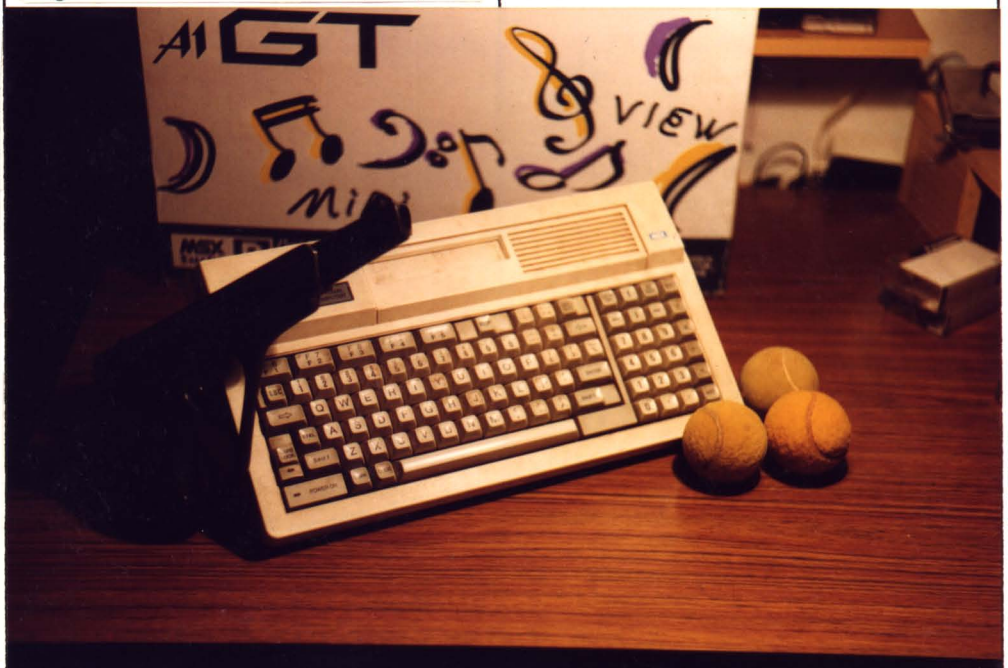
Por último sólo nos queda agradecer a Fco. Contreras su utilitísima MSX VRAM MAP, que sin duda nos ha ayudado muchísimo a descubrir como funciona todo este embrollo de la VRAM y el VDP. Si Diós quiere (y si no quiere también), en próximos artículos os ofreceremos : De VRAM a RAM (e inversa) con pequeñas rutinas de ejemplo en BASIC y en Ensamblador, Todo sobre la PALETTE DATA, Compresión / Descompresión de imágenes, etc.

Esto es todo por el momento, si tenéis alguna duda o consulta llamadnos o escribid a una de nuestras direcciones o teléfonos (que encontréis perdidas por este número). ¡ HERE WE GO AGAIN!

COMENTARIO y FOTOS :

FKD-MAGICIANS

Jaume Martí Gómez
Marc Vallribera Ros



GUNBUSTER

TOP O NERAE!
by GAINAX

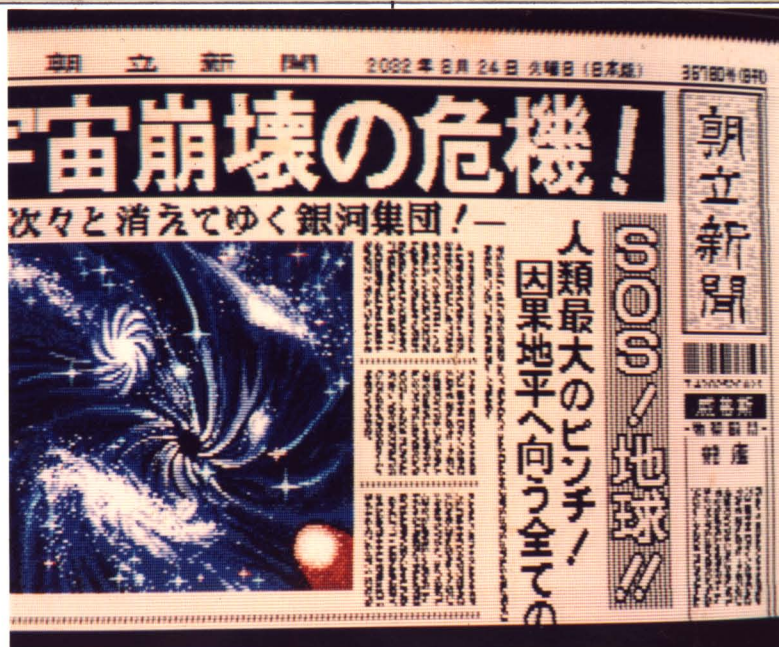
Esta producción de GAINAX está basada en una serie de OVA'S de gran éxito en Japón y Estados Unidos que pronto llegará a España, y además es la tercera parte de la trilogía "Cybernetic High-School". Visto el título y el tema del que se trata (una invasión alien), lo último que se podría pensar es que nos encontramos frente a un juego erótico. No es exactamente así, pero sí tiene abundantes elementos eróticos (que en realidad son el mayor estímulo).

Básicamente el juego presenta muchas similitudes con "Mighty Battle Skin Panic", en el que se combinaban también la aventura gráfica y las fases más activas (en este caso, en lugar de cartas, un test de preguntas).

Cuando carguemos el juego aparecerán las opciones de control :

- 1- JOYSTICK
- 2- MOUSE
- 3- KEYBOARD

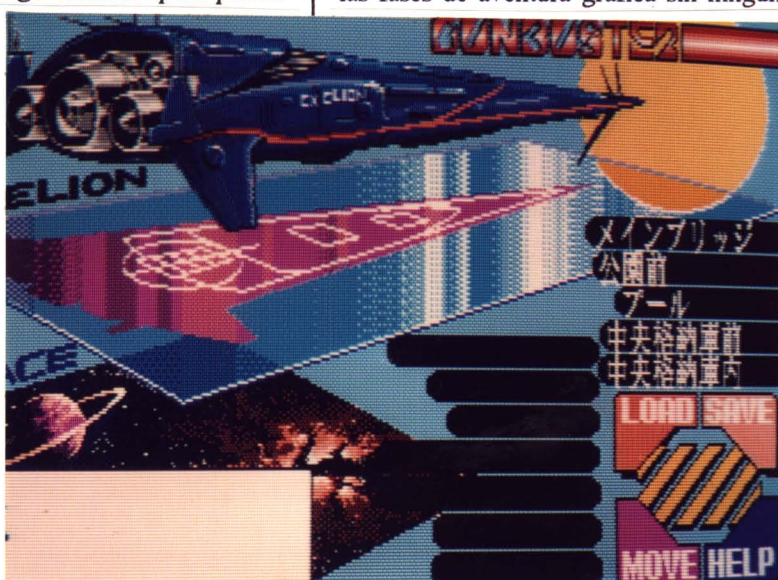
Escogido el control que más nos interese, se iniciará el juego con una presentación gráfica-mente interesante, en la que se nos explica que, en el año 2032, la Tierra está siendo invadida por



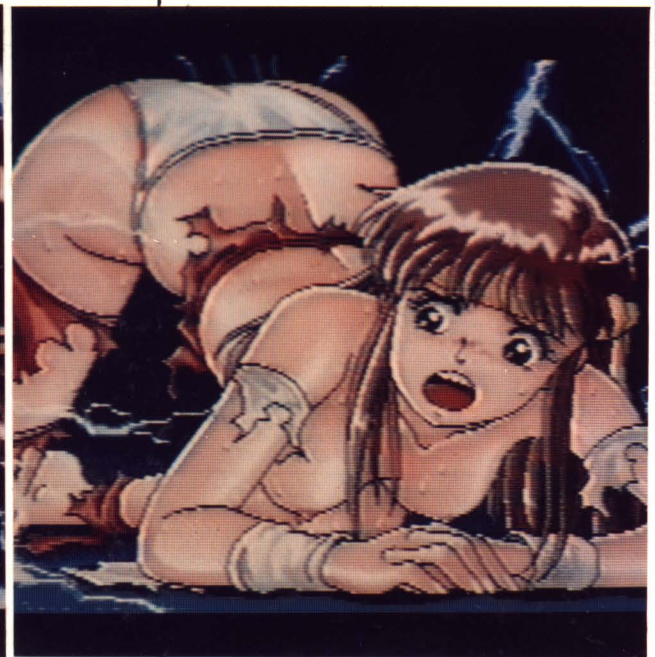
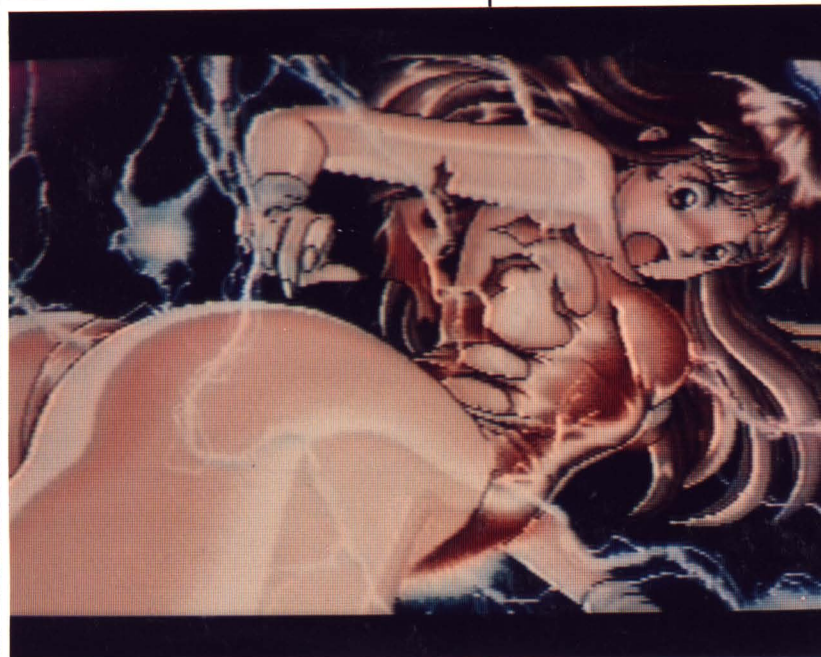
una flota extraterrestre y es creado un enorme robot llamado Gunbuster para repeler la invasión. Este viaja por el espacio en el interior de la nave Exelion.

En la nave, el entrenador de pilotos pretende encontrar a la soldado adecuada entre los cientos de estudiantes de la "Cybernetic High-School" para pilotar

a Gunbuster. Al final, son tres chicas las escogidas: Jeung Freud (rusa experta en uso de armas de fuego), Kazumi Amano (una de las mejores pilotos y de las más guapas) y Noriko Takaya (al principio era la que peores notas sacaba, hasta que se hizo amiga de Kazumi). Realizaremos las fases de aventura gráfica sin ningún



contratiempo. Entonces aparecerá ante nosotros una de las chicas. Nuestro papel consiste en plantear a la chica una serie de preguntas que configuran un test. Mediante estos tests deberemos descartar a todas las pretendientes por el orden anterior hasta encontrar a Noriko, que será la piloto encargada de salvar la Tierra. Cada vez que pongamos a prueba a una chica, habrá que superar cuatro tandas de 25 preguntas cada una, intentando conseguir un mínimo de 80% de aciertos. Si lo logramos, después de cada tanda la chica irá quitándose la ropa hasta desnudarse completamente, y podremos, siempre que aparezca la flecha del ratón, tocar alguna zona corporal.



Como ya he citado antes, deberás realizar tests de preguntas, por supuesto en japonés. ¿Cómo pasar los tests? Sólo hay tres formas: apuntando lo que significa cada pregunta, conseguir la versión trucada que corre por ahí, o esperar a que alguien traduzca el juego. Las partes de juego tipo aventura gráfica son muy entretenidas y fáciles de jugar. En ellas encontraremos las opciones LOOK, TALK, MOVE, LOAD (en esta opción, la 1ª subopción es YES y la 2ª NO), SAVE (también YES/NO) y HELP. Si salvamos la partida, aparecerá un nuevo submenú en el que se nos pregunta si deseamos abandonar el juego (1ª opción) o si queremos continuar jugando (2ª opción). Si abandonamos aparecerá un divertido dibujo del robot Gunbuster.

En el final del juego contemplaremos como Noriko, pilotando hábilmente el robot Gunbuster, logra acabar con la nave alien.

Para concluir, sólo queda mencionar que durante todo el desarrollo del juego disfrutaremos de unos gráficos estupendos (por algo son obra de los autores de "Mighty Battle Skin Panic"), sobre todo cuando superas algún test. Por lo que respecta a la música, nos encontramos con que todas las melodías son en PSG y poco variadas, pero de una calidad más que aceptable y sin duda cumplen perfectamente con su cometido: ambientar el juego.

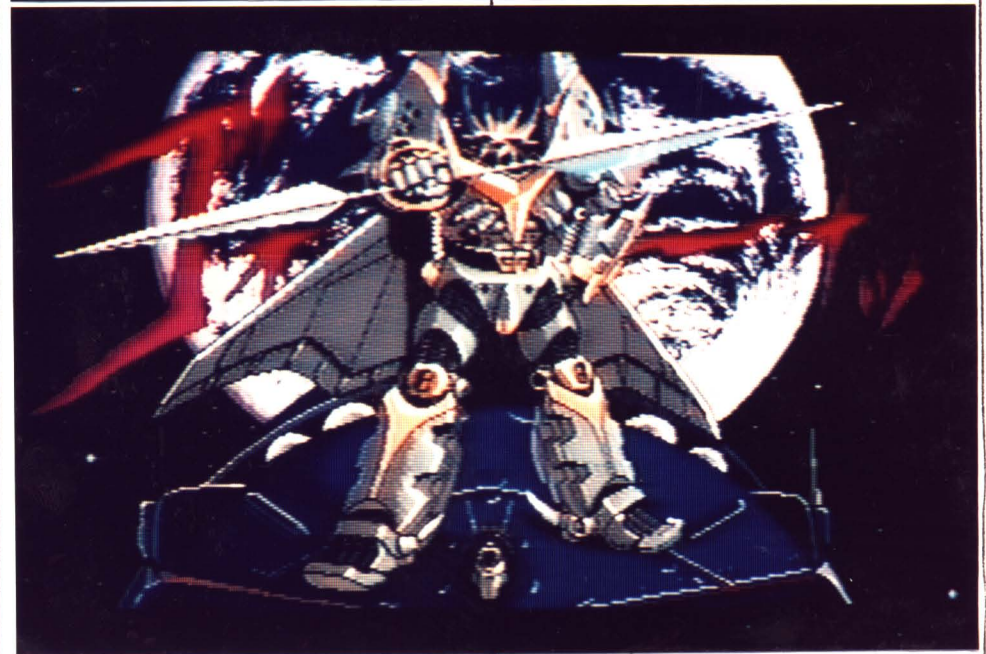
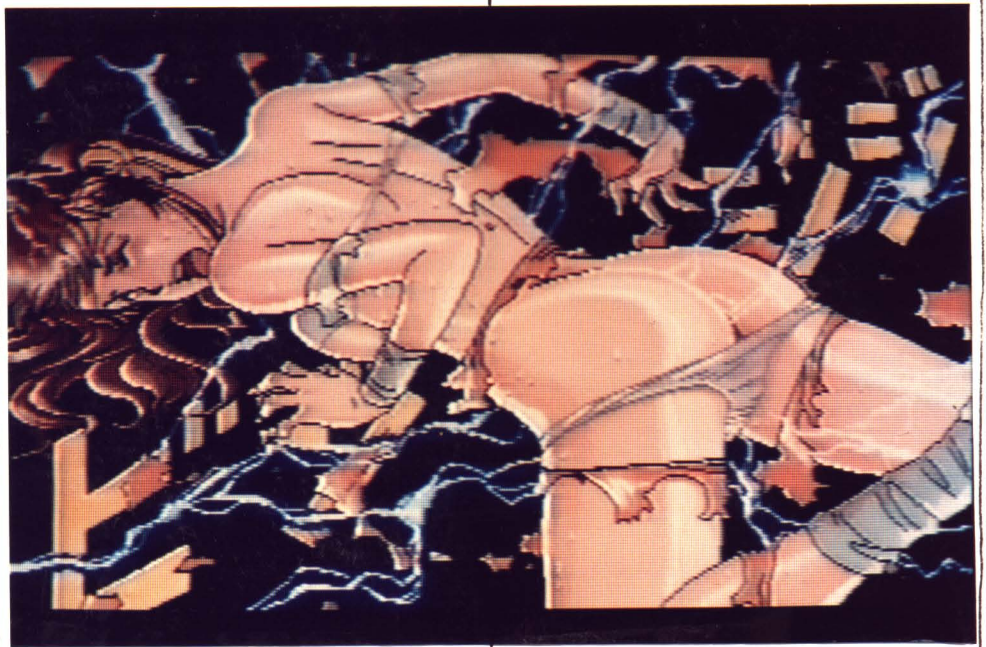
Nada más, espero que logréis terminar el juego y podáis disfrutar de sus magníficos gráficos.

COMENTARIO:

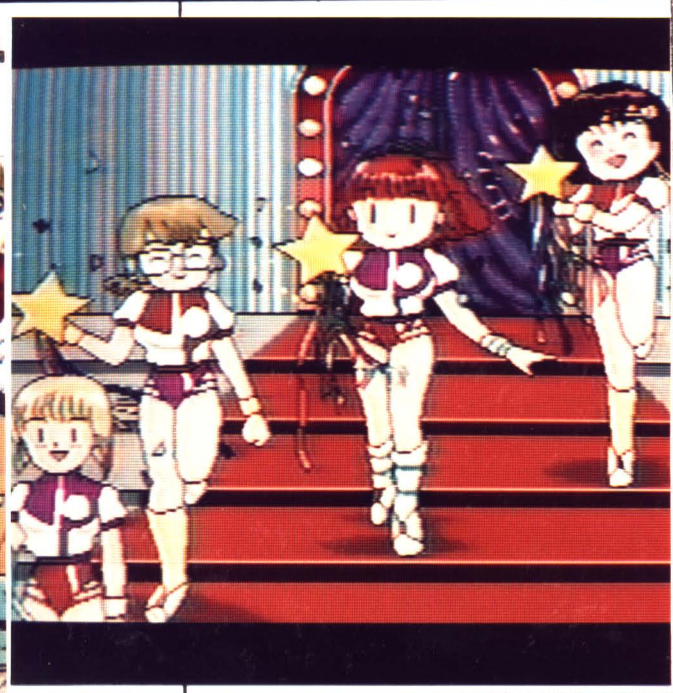
TEO LÓPEZ

FOTOS:

JAUME MARTÍ



AIM FOR THE TOP!



MIDI WORLD

Hard y Soft MIDI para el sistema

¡Hola usuarios, bienvenidos al intrigante mundo del MIDI !

Bueno, y yo me pregunto: ¿ sabéis realmente qué es el MIDI ? Tanto si vuestra respuesta es afirmativa como negativa seguro que os quedaréis realmente asombrados de las posibilidades que tiene el MSX en este campo. Para aquellos que no sepan de que va la historia, en este artículo encontrarán una pequeña introducción a este fantástico mundo :

El MIDI (Musical Instrument Digital Interface) es un interface que nos permite conectar cualquier ordenador o instrumento digital a otro que disponga del mismo sistema. Con ello podemos controlar un instrumento (caso por ejemplo, de un órgano electrónico) desde un ordenador; en nuestro caso, un Turbo-R A1-GT/A1-ST+μ-PACK (también es factible con un MSX-2 si disponemos de un Music Module o con un Midisaurus "Bit2"). Este sistema nos permite crear, secuenciar, arreglar nuestras canciones ... en definitiva, disfrutar de un amplio abanico de posibilidades dentro de la música sintetizada.

Centrándonos en el MSX, si queremos disfrutar al máximo de esta nueva posibilidad (desconocida para la gran mayoría de los usuarios), necesitaremos de una serie de programas que nos ayudarán a sacarle todo el jugo. Pero lo primero que debemos de tener es un sintetizador, ya que sin él no haréis nada. Recomendamos para utilizar con nuestro ordenador los siguientes sintetizadores:

- Korg M1, M3R.
- Casio CT-X1, CSM-1.
- Kawai KC-10, K1r.
- Technics KN1000.
- Yamaha SY22, QY10.
- Roland CM-32L, CM-32P, CM64, MT-32, SC-55, SC-155, JW-30, JW-50.

Para mí personalmente, la mejor elección es algún sintetizador de la marca Roland, ya que el sistema del Turbo-R está pensado para su estándar. Y dentro de esta marca, podremos escoger entre dos modelos : el estándar MT-32 y el estándar GS-Midi, de reciente creación.



El estándar MT-32 (CM32-L/P, CM64) consta de 128 instrumentos más una configuración de ritmo (baterías) y otros detalles que no vamos a comentar ahora. Fue el elegido por los japoneses para nuestro sistema en un principio.

El estándar GS-Midi (General Standar) dispone de 317 instrumentos más 9 configuraciones de ritmo diferentes, de lo cual se deduce que podemos conseguir mayor provecho si lo utilizamos. Este estándar es utilizado por los holandeses mayoritariamente, y por todos los profesionales en el campo de la música. Cabe destacar que algunos modelos Roland GS disponen también de la configuración del MT-32, con lo cual podemos disfrutar de los dos estándares. Este es el caso de los modelos SC (SC-55 y SC-155).

Estos dos modelos son los más versátiles para aquellos usuarios que deseen utilizar el sintetizador no sólo para escuchar música de juegos, caso de Illusion City, Tower of Gazzel (sólo la presentación), y en MSX-2 con MidiSaurus, con el Famicle Parodic 2. Estos juegos serán 100 X 100 compatibles con el MT-32.

Respecto a los programas que nos permiten utilizar el MIDI en MSX, tenemos las siguientes opciones :

- Fac Soundtracker Pro.
- Moonblaster MIDI y 4trax.

- μSIOS (Turbo-R).
- μnote (Turbo-R).
- μnote Jr. (MSX-2 con Midisaurus).

También podemos crear canciones desde BASIC, utilizando como base el FM-PAC. Y recientemente, desde MSX-DOS2 podemos escuchar melodías tanto del estándar MT-32 como del estándar GS.

Ahora pasaremos a comentar MUY POR ENCIMA los programas disponibles en MSX que permiten utilizar el MIDI.

FAC SOUNDTRACKER PRO

Este programa es la última versión del archiconocido programa musical de FAC. Contenía una serie de cambios respecto al FAC Soundtracker 2, pero dispone de una opción que lo hace totalmente diferente a los anteriores. Esta opción nos permite arreglar las canciones de *.MUS para que se escuchen en un sintetizador GS (importante, ha de ser un sintetizador GS, ya que con el estándar MT-32 los arreglos orquestrales no funcionarán adecuadamente).

Su utilización, aunque parezca sencilla, no lo es tanto. Primero debemos cargar la canción que queremos arreglar junto con su DRUMKIT, y una vez cargado, accederemos a la pantalla de edición de MIDI mediante F5. Ahí ya podemos retocar los instrumentos y demás parámetros que vamos a explicar :

-PARAMETER: instrumentos del Music Module. No se puede cambiar puesto que son los instrumentos originales de la canción, pero nos puede dar una idea de que instrumentos podemos ponerle a un determinado canal MIDI.

-MIDI: Es el canal del sintetizador por el que sonará el instrumento. Es recomendable ordenarlos numéricamente (1,2,3,...etc.).

-PM: Aquí determinamos si queremos que suene los instrumentos del Music Module o no (si poseemos un sintetizador con entrada de sonido, podremos conectar el Music Module con el sintetizador y escucharlos ambos a la vez).

-TR: Esta opción nos permitirá subir o bajar el tono de la nota, y de esta forma, crear distorsiones.

-VL: Volumen del canal MIDI determinado.

-NR: Número del instrumento GS (cabe destacar que según el sintetizador que tengamos, variará uno arriba o abajo).

-VOICE NAME: Nombre del instrumento que hemos determinado con NR. No se puede cambiar salvo cuando se modifique el NR.

-VOLUME-METER: Analizador de espectros de cada canal (igual a un equalizador).

-DRUM: batería de Music Module, que

podremos activar o desactivar.

-MIDI (debajo de DRUM): Número de batería del sintetizador fijada respecto al número del DRUM.

-RECIVE, EXTCLK, METRONOME: Estas funciones son útiles si se manda información del MIDI al ordenador.

-VELOCITY: Parámetro del golpe de la batería. Es muy recomendable activarlo para mejorar la composición musical.

-COUNTDOWN: Es el contador de posiciones de la canción.

Aunque no hayamos profundizado mucho, creemos que con estas pequeñas explicaciones tendréis suficiente para comenzar desde cero. Os recomendamos que los volúmenes de los canales MIDI no sean iguales, sino que sean parecidos en diferencia a los designados en el Music Module.

MOONBLASTER MIDI REPLAYER

No poseemos el programa original, sino una promo que al verla nos ha hecho quedar de piedra. Por lo que hemos podido observar, es mucho más versátil que el Sountracker Pro, ya que podemos conectar el sintetizador mediante el Music Module, Turbo-R MIDI interface, Midisaurus y FAC MIDI interface.

Además disponemos de muchísimas más opciones para controlar el sintetizador que no en el Sountracker Pro, tales como el set de canales MIDI, el set de instrumentos y el set de batería.

-Set de canales MIDI: Dentro de este hay una infinidad de opciones que nos permitirán controlar el número de canales (tanto de Music Module como de FM-PAC), si queremos oírlos o no, si

queremos que suene en estéreo como si fuese en Moonblaster, activar o desactivar los canales MIDI y controlar otros parámetros de sonido. De esta forma podremos llegar a utilizar hasta 16 canales de MIDI simultáneamente.

-Set de instrumentos: aquí podremos elegir los instrumentos MIDI, el banco de procedencia (para aquellos sintetizadores que tengan más de un banco), el estéreo REAL de cada canal y el CHORUS y REVERB de cada instrumento. Todo esto tanto para los canales de Music Module como para los de FM-PAC, independientemente.

-Set de baterías: podremos definir la batería MIDI deseada, el número de banco de procedencia, la velocidad de golpeo de la batería, el volumen y la frecuencia. Se pueden llegar a utilizar (para cada una de las baterías de Music Module como de FM-PAC) tres baterías de MIDI diferentes y sonando a la vez.

Y una cosa muy importante es que permite grabar las canciones en extensión *.MID (el estándar MIDI), lo que nos permitirá escucharla en cualquier otro ordenador (PC, por ejemplo) o en cualquier sintetizador con secuenciador incorporado (unidad de disco).

μSIOS

Este complejo programa sólo funcionará, en un Turbo-R A1-GT o un A1-ST+μPack. Este es un programa de la casa Bit2. Podríamos decir básicamente que se trata de un secuenciador musical mas que de un editor. Si lo utilizamos de editor musical, nos volveremos chinos debido a su gran complejidad; si deseamos trabajar con un editor musical, recomendamos utilizar el μNOTE (que comentaremos posteriormente). Como hemos dicho anteriormente el μ-SIOS es de gran utilidad para mandar información MIDI de nuestro Turbo-R a un sintetizador, preferiblemente del sistema MT32 (las demos musicales del programa están realizadas para este sistema), aunque funciona perfectamente con GS; si lo utilizamos directamente podemos utilizar cualquier otro tipo de programa para componer. También puede ser a la viceversa; mandar información MIDI de nuestro sintetizador al Turbo-R, y de esta forma almacenar la composición secuenciada en un disquete, para escucharla, retocarla, o hacer lo que nos de la gana con ella.

Las teclas de control del programa son muy sencillas. Solamente con la tecla SELECT, el RETURN, el "." y la ",", nos





bastará para poder trabajar con el μ -SIOS. Con la tecla SELECT nos moveremos a través de las principales opciones (iconos), que serán los cinco primeros, y los que comentaremos. Los cinco restantes los dejaremos a un lado, ya que para explicarlos necesitaríamos varias páginas.

Con el "." y "," escogeremos opción y aumentaremos (con la ",") o disminuirémos (con el ".") los valores de volumen, número de instrumento, etc.

El programa en cuestión consta de 10 opciones principales marcadas por iconos que nos permitirán el uso de este. Estos iconos vienen representados por un disquete, una hoja, notas musicales, baterías, una puerta ...

1.- Disquete: Mediante este icono podremos cargar, grabar, mostrar el directorio. Podremos realizar todo esto tanto como bloque (grupo de ficheros que determinan la composición musical), como por ficheros independientes (partitura, ritmos, instrumentos, etc.).

2.- Hoja de composición: Cada canal de música se compondrá en una hoja, para cada canal una hoja. La manera de componer en este programa es muy complicada, se debe hacer de forma muy estructurada. Debemos colocar de forma ordenada la posición del contador del programa, después el canal, a continuación el efecto, la nota, el valor del estéreo y el valor de la nota musical.

3.- Notas: Dentro de este parámetro asignaremos un instrumento a cada canal del sintetizador, el nombre del instrumento, el filtro de efecto de sonido, activar o desactivar el canal, el tipo de canal (notas, baterías, etc.), el tempo, la velocidad, etc.

4.- Baterías: El μ SIOS nos permite trabajar con 14 baterías sonando a la vez por un mismo canal. Disponemos de 8 bancos de baterías diferentes memorizados en la composición e intercambiables en cualquier momento. De esta forma podemos sacar de un sintetizador del estándar GS el máximo rendimiento a sus 9 configuraciones de ritmo.

Este menú nos permitirá crear patrones de hasta 16 golpes diferentes con las 14 baterías preseleccionadas en el banco activado en ese momento.

Podremos crear el patrón, escucharlo, modificarlo, grabarlo, y crearle un ambiente determinado de sonido.

5.- Puerta: Este icono viene referido a la salida de datos del ordenador. Son las direcciones de memoria y demás comandos del sistema de información.

6,7,8,9,10.- Son opciones que nos permitirán que el ordenador almacene los datos enviados por el sintetizador (secuenciar), modificarlos, grabarlos, arreglarlos, etc.

Y dando un repaso a lo anteriormente dicho, falta decir que con este programa podremos componer a 16 voces (canales), crear patrones de repetición, escuchar y parar donde nos apetezca la ejecución de la pieza para posteriormente volver a continuar donde la hemos dejado, cortar y pegar partes de la composición, controlar el estéreo, volumen, y un sinnúmero de opciones más.

Más o menos esto es lo fundamental que debemos saber para comenzar a introducirnos en este complejo y difícil programa: realmente profesional.

μ NOTE

Este es el segundo y último programa musical MIDI para Turbo-R de la casa Bit2. También esta disponible la versión para MSX-2 llamada μ NOTE Jr., que supuestamente tiene las mismas funciones. Para utilizar cualquier sintetizador MIDI con MSX-2 deberemos poseer el cartucho interface MIDISAURUS (también de BIT2).

Como podremos observar, el nombre de dicho programa es similar al anterior de Bit2 (μ SIOS). La estructura del programa es parecida, pero con la salvedad de que en éste en lugar de utilizar un sistema, trabajaremos con las notas directamente (con partitura). Las características o funciones más importantes son las mismas que el μ SIOS con la única diferencia de que este programa no nos permitirá secuenciar datos del sintetizador a nuestro ordenador.

Este programa está estructurado en una pantalla principal en la que distinguiremos 4 pentagramas, pertenecientes a los canales asignados y en la parte superior encontraremos una serie de iconos a los cuales accederemos con el cursor mediante los cursores o el mouse. También podemos acceder a estos iconos directamente con las teclas de función, con lo que ganaremos velocidad. Estas teclas de función son las siguientes y vienen definidas por sus correspondientes iconos:

-F1.-Instrumento: Dentro de esta opción encontraremos los 16 canales de midi asignados del 0 al 9 y abcdef (16 canales), que se visualizarán en acordes de dos (los que aparecen en los pentagramas). Desde aquí podremos conectar los canales o desconectarlos. Asignarle el número de canal a cada instrumento y su nombre correspondiente. La memoria a utilizar, la usada y la restante.

-F2.-DM (Disk music): Desde esta opción realizaremos las mismas actividades que en el μ SIOS. Cargar, grabar, mostrar directorio, del conjunto global o de los ficheros correspondientes a la composición.

-F3.-Efecto: Desde aquí accederemos a una pantalla totalmente aparte de la principal, y una vez en ella podremos seleccionar cualquier canal para darle el efecto de sonido deseado y demás chorradas de menor interés. Este efecto lo crearemos a través de una gráfica de ondas de sonido, con la cual según la forma de la onda obtendremos un efecto

u otro. Este efecto podremos realizarlo íntegramente o separadamente para cada instrumento. Para los que no entendáis mucho del tema : gracias a este efecto conseguiremos un mayor realismo del sonido, llegando a parecer un instrumento REAL.

-F4.-Stop: Detener la composición cuando la estamos escuchando.

-F5.-Play: Iniciar la audición de la melodía. Mediante esta tecla de función podremos comenzar la audición, y pausarla en cualquier momento, para volverla a continuar cuando lo deseemos.

-SHIFT+F1: DT:Mediante ésta combinación de teclas conectaremos la opción Dt y aparecerá un cuadro en la parte inferior de la pantalla en la que se nos mostrarán los códigos numéricos MIDI pertenecientes a lo que estamos escuchando en ese momento, los cuales irán avanzando a su vez. Estos códigos numéricos son los correspondientes al sistema μ SIOS.

-SHIFT+F2: SR: Con esta combinación conectaremos el SR. Este icono, si está conectado se encargará de mostrar nota a nota los pentagramas de lo que el sintetizador vaya tocando a su vez.

-SHIFT+F3: Kit de ritmos: Como en su programa predecesor, este también dispone de 8 bancos de ritmos totalmente diferentes almacenados en el ordenador. Estos bancos nos permitirán tener destinadas 14 baterías diferentes para usar según el banco.

Los demás iconos superiores de edición son los siguientes:

-CLS/HOME: Dentro de este icono se abrirá una persiana donde nos permitirán imprimir, borrar bloques o toda la composición, cambiar las banderas de las notas (hacia arriba o abajo), y otras funciones que nos permitirán hacer los arreglos pertinentes.

-SELECT: Si activamos este icono, al editar la composición podremos juntar notas dentro del mismo tiempo musical.

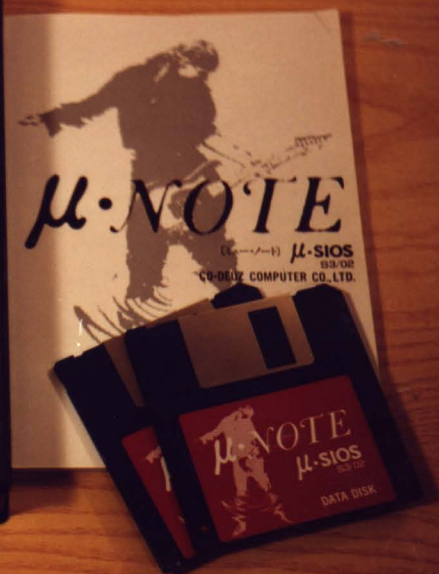
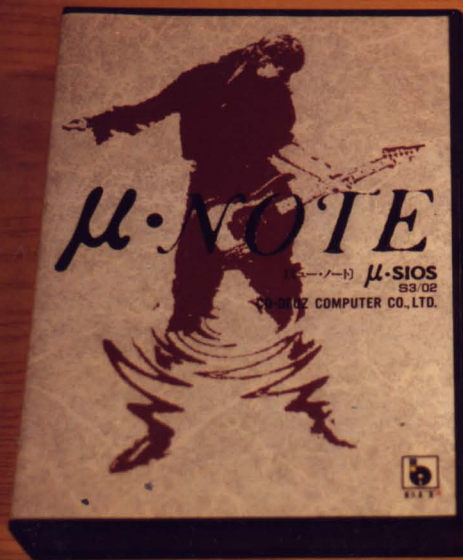
-INS: Al apretar esta tecla activaremos o desactivaremos la función de insertar notas en el pentagrama.

El programa también posee otras opciones que son imprescindibles, como las notas, silencios, y demás signos musicales.

-(1-7).- Cada número corresponde a una nota musical, o el equivalente a su silencio (según estén activadas).

-(Q-O).- Cada una de estas teclas corresponden respectivamente a los signos musicales o claves musicales que se encuentren seleccionadas.

-(A-L).- Corresponden a los restantes signos musicales.



-(Z-M).- Estas teclas corresponden a las alteraciones de las notas (sostenidos, bemoles, becuadros, etc.).

-(P,L,<,>).- Con éstas teclas cambiaremos los iconos de claves musicales a signos musicales.

-(=).- Con el signo = cambiaremos la selección de notas a silencios y viceversa.

-(0).- S: Con el 0 activaremos la goma y borraremos la nota o signo situada bajo el cursor al apretar el "." o ",".

-(L).- Con esta tecla, si estamos situados dentro de las claves, podremos cambiar los efectos de los instrumentos.

Sólo nos quedan por comentar las opciones o indicadores numéricos situados encima de los pentagramas. Estos indicadores son los siguientes:

-N.- Es el valor musical de la nota donde está situado el cursor. Estos valores, como es de suponer, van desde el DO hasta el SI.

-U.- La U nos indicará gracias a dos números los canales que se visualizan en los dos pentagramas superiores. Estos canales irán desde el 1/2 hasta A/B (15,16). Estos canales los podremos cambiar apretando el "." o la ",".

-D.- Señalará los canales de los pentagramas inferiores.

-Page: Nos indicará la página actual donde estamos situados.

-RD.- Al apretar sobre este icono, la posición de la partitura volverá, a la página 1, pentagrama 1, es decir, al principio de la partitura.

-Meas: Con esta opción marcaremos el puntero de donde comenzara a tocar la canción, por ejemplo podemos comenzar a escucharla desde el compás 45.

-C.- Número de pentagrama en que se está desplazando la composición.

Más o menos éstas son las teclas fundamentales para poder componer en este potente programa. Cabe destacar que como en el programa anterior, el RETURN, el "." y la "," son las teclas fundamentales para escoger las opciones.

Como se podrá observar, las características y funciones principales del programa son casi idénticas a su antecesor, μ SIOS. Igual que el otro, podremos componer hasta con 16 canales, pero con la ventaja de que dentro de cada canal puede llegar a sonar 2 notas a la vez. De ésta forma podremos llegar a tener una gran polifonía de 24 voces (todo un reto).

Una vez descritos los programas MSX más utilizados en el mundo MIDI, analizaremos todo lo dicho anteriormente. En un MSX2 podremos utilizar el sintetizador en los siguientes programas : Fac SoundTracaker Pro y Moonblaster MiDi Replayer (si disponemos de un Music Module) y μ NOTE Jr (sólo si poseemos el cartucho interface MidiSaurus de Bit2, y también en algún que otro juego específico, como es el caso del Famicle Parodic II).

En un Turbo R dispondremos de todo el abanico de posibilidades comentado aquí, más lo que aún nos falta (novedades holandesas que no dispongo todavía). Ej: Midi Sequencer). Pero aquí no acaba la historia, todavía nos quedan otras aplicaciones : podemos utilizar un sintetizador desde el Basic o desde Sistema Operativo MSXDOS2.

PROGRAMACIÓN MIDI DESDE BASIC

Aunque os parezca extraño también podemos hacer funcionar un sintetizador musical desde BASIC. La manera de hacerlo es muy sencilla. El Hardware y el Software han sido creados para que el usuario no se complique mucho la vida intentando solucionar estas compatibilidades. Para poder componer desde basic sólo necesitaremos los conocimientos de como componer en FM-PAC, puesto que con el MIDI, será igual salvo unas pequeñas modificaciones. Si no se sabe nada de composición musical, también podemos coger una canción FM-PAC ya creada y substituir los parámetros diferentes por los adecuados para que estos permitan que la composición funcione y suene bien por el sintetizador.

Los nuevos parámetros para la composición musical del MIDI-Basic serán los siguientes :

1.- Comenzaremos la composición igual que en FM-PAC, utilizando el call MUSIC, para declarar el número de canales a utilizar.

Ej: Call Music ()

2.- Seguidamente tendremos que crear el set de baterías midi con una nueva instrucción Call MDR (. . .), en la que asignaremos las baterías.

Ej: Call MDR (36,38,43,51,42)

3.- Antes de comenzar la composición, también deberemos declarar los canales midi de la siguiente manera.

Ej: PLAY #1,"@h1","@h2","@h3","@h4","@h5","@h6","@h10"

La numeración es del uno al seis porque éstos son los canales midi que sólo podremos utilizar en este caso. El 10 viene asignado a las baterías. Pero algunos se preguntaran: ¿ donde han ido a parar los canales 7,8 y 9 ?, pues es muy sencillo : estos canales son simplemente los 3 canales PSG. De esta forma sólo sonaran 7 canales midi, pero si somos inteligentes y poseemos un sintetizador con entrada externa de sonido, podremos juntarlos con los de midi y de esta forma obtener, un total de 10 voces. En este caso son 7 canales de Midi + 3 de PSG, pero si queremos podemos utilizar un total de 10 canales Midi, como con el FM-PAC, con la salvedad que aquí sí podremos utilizar el canal de baterías. Así pues podremos utilizar un total de 9 canales de melodía + set de baterías.

4.- Algo imprescindible y a tener en cuenta es la modificación del parámetro del PLAY con respecto al FM. Como recordaréis, en FM-PAC utilizábamos este comando de la siguiente manera: Play#2.

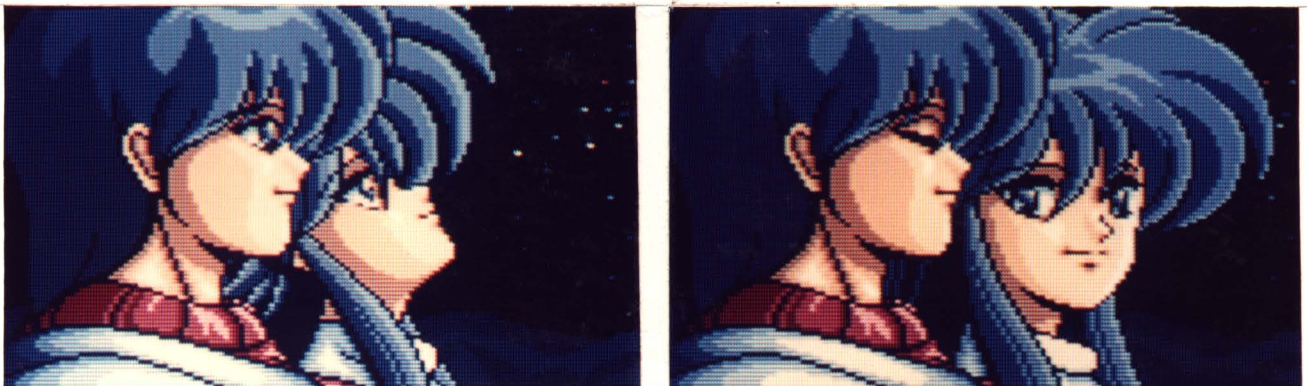
Pues en MIDI es: PLAY#1 "o4i4cdefgab", cambiando el 2 por 1.

5.- Por último un detalle que diferente totalmente del FM-Basic. Con MIDI podemos utilizar el control de Distorsión y de ESTÉREO.

Ej: PLAY#1,"@c10,64"

El valor 10 es la distorsión. Cuanto más cercano sea a uno, más distorsionado sonará el instrumento.

El número 64 corresponde al estéreo. Con 64 conseguimos que las notas que vengan a continuación suenen con la misma intensidad por los dos altavoces. Si es 0 totalmente por el izquierdo, y si es 127 totalmente por el derecho. Los valores intermedios darán más o menos potencia al altavoz indicado.





Bien, como quien dice ya sabéis programar música MIDI en BASIC. Conociendo la programación en FM-PAC y con las ayudas que os hemos dado, ya estáis capacitados para componer en Basic.

MIDI DESDE EL MSX-DOS2

¿ Os parece extraño ? . Pues sí, incluso desde el sistema operativo DOS2 se puede utilizar un sintetizador musical. Desde el sistema operativo no podremos componer (a menos que consigamos un programa que lo haga). Lo único que podremos hacer es secuenciar la canción desde nuestro ordenador para poder escucharla. Conocemos dos programas para hacerlo totalmente diferentes : el primero secuenciará la música exclusivamente para MT32, y el segundo con un GS estándar. Si disponemos de un módulo GS con opción de MT32 incluida, podremos utilizar los dos indistintamente. Si intentamos escuchar música preparada para MT32 en un GS o viceversa, los arreglos orquestales no sonarán bien (ya que los instrumentos son distintos en cada sintetizador) :

- Para un Mt32 sólo nos necesitamos el fichero secuenciador ARMI.COM y un fichero musical *.RCP. ¿ dónde encontrar el ARMI.COM ? no tendremos problemas, ya que está gravado en la gran mayoría de programas de Microcabin. El fichero musical a secuenciar deberá ser un fichero de extensión "*.RCP" (ficheros que nos será difícil de encontrar). Yo sólo dispongo

de 3 canciones del Ilusion City y las músicas del juego RANMA 1/2 pasadas directamente de FM. La forma de ejecutarlo es muy sencilla:

Ej: ARMI {Nombre de Fichero .RCP}

- Con un GS es más o menos va por el estilo. El programa secuenciador para escuchar estos ficheros es el UP.COM. Gracias a él podremos escuchar ni más ni menos que los ficheros *.MID, provenientes por ejemplo del Moonblaster Midi o de cualquier otro ordenador (PC), o incluso de otro instrumento digital con secuenciador incluido (Unidad de disquete). El estándar *.MID es el utilizado por excelencia en el mercado actual, por lo que no tendremos dificultad en encontrar muchísimas composiciones musicales; yo tengo hasta las maquetas del Tubular

Bells. En tiendas especializadas en informática podremos comprar disquetes con colecciones de música en ficheros MID (Beatles, Baladas y un larguísimo etcétera).

Tampoco tendréis ninguna dificultad en encontrar este fichero secuenciador llamado "UP.COM". Podéis encontrarlo en el primer disco de la MSX-FAN #24 (la japonesa, por supuesto).

Bueno usuarios, hasta aquí hemos llegado. Espero que os haya gustado este Macrocomentario y que os haya informado lo mejor posible. Muchas gracias por el rato dedicado. Hasta la próxima !

COMENTADO :

JOSÉ MANUEL LÓPEZ

TECLEADO :

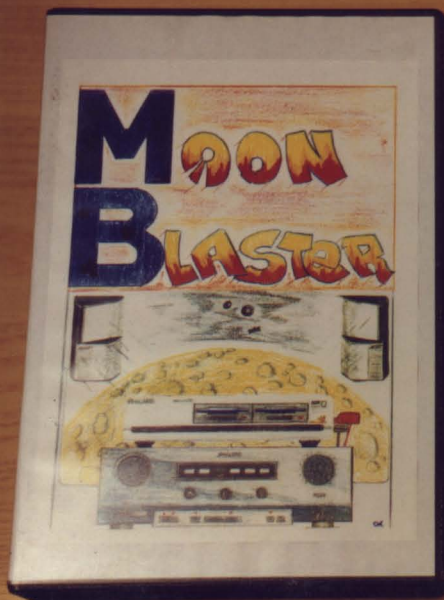
JOSÉ MANUEL LÓPEZ

ORIGINALES :

JOSÉ MANUEL LÓPEZ

FOTOS :

JAUME MARTÍ



PSY-O-BLADE

by T&E SOFT.

Este juego se compone de tres discos, y el C es el disco con el que arrancaremos el juego. Después de contemplar la presentación, veremos que nos piden cargar alguna partida (las partidas sólo se pueden salvar en un disco aparte) y empezar desde el principio. Los principales personajes de esta aventura son:

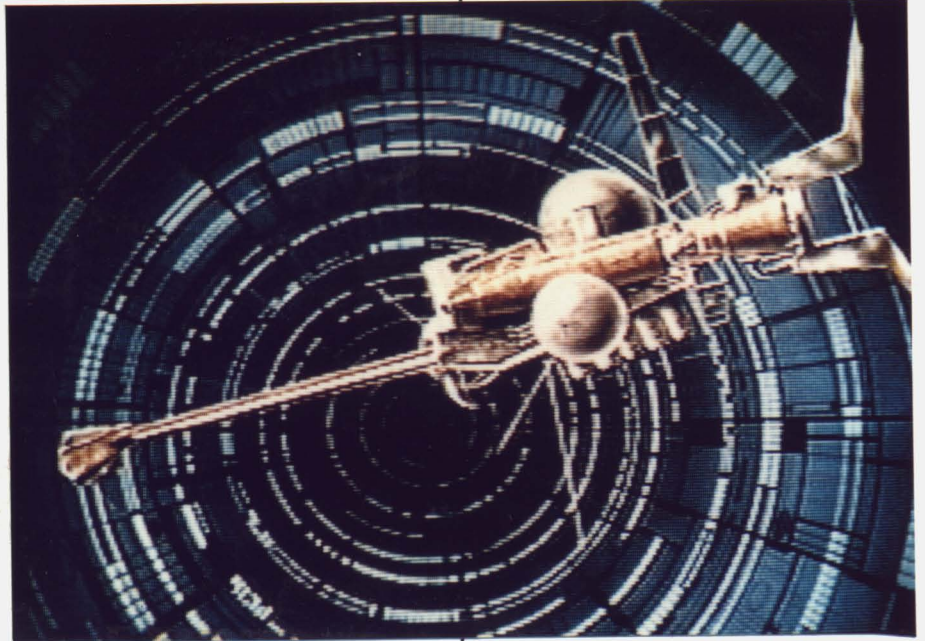
PROTAGONISTAS:

Kirs MacDaniel
Huey MacField
Bruno Shelt
Sophia Newman

CO-PROTAGONISTAS:

Robert Glenn
Michael Vord
Bob Hasram
Feminine Michelle
Doctor Jimmy
Mark Clifford

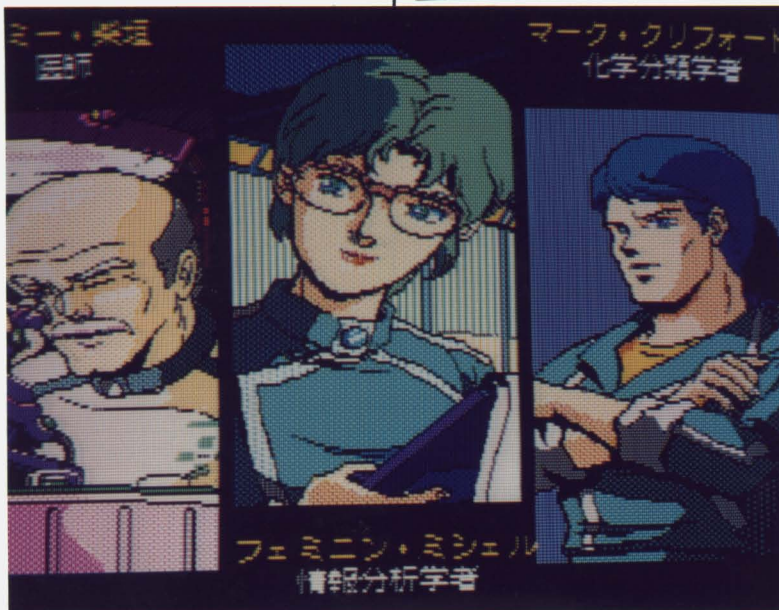
Nuestra aventura comienza con el hallazgo de una cápsula perdida en el espacio. Tendremos que encontrar pistas que nos digan la procedencia de la misma.

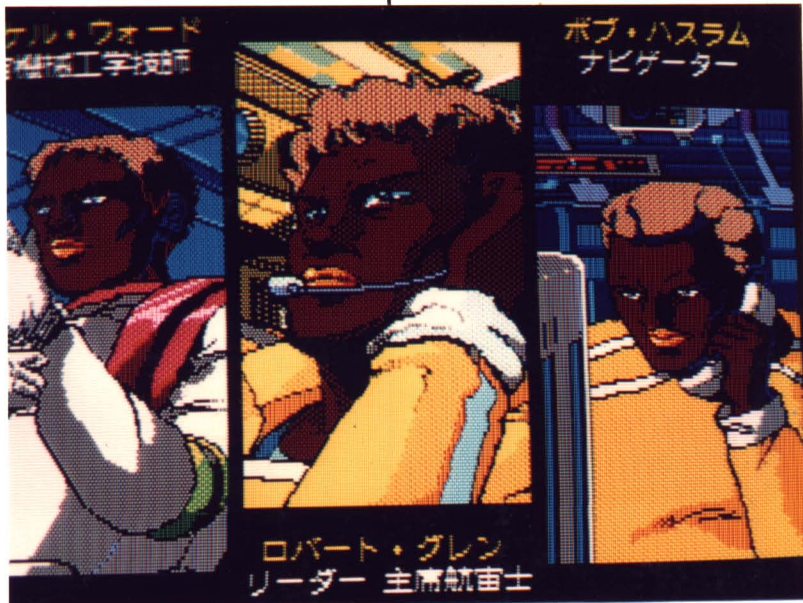


1ª FASE :

Esta parte se desarrolla en el interior de la nave, y manejaremos en un principio a Kirs MacDaniel. Empezaremos en la 6ª Planta, donde podremos hablar con el Doctor, que está examinando la cápsula. Cogemos el ascensor 1 (hay dos) y nos dirigiremos a la 8ª Planta, donde se encuentran Robert, Michael y Bob, que nos enviarán al ascensor 2. En el 5º piso

encontraremos la sala de ordenadores (donde está Sophia), un pequeño almacén y una sala de proceso de datos, donde están Feminine y Mark. Examinaremos por todas partes y conversaremos con todo el mundo. Seguidamente iremos a la 4ª Planta, donde hay una habitación en la cual encontraremos una foto y un cojín, los cuales cogeremos. En esta misma zona hay un "Air Lock", que se divide en varias habitaciones : "Block 1", "Block 2" y otra sala parecida al sitio donde están Robert, Michael y Bob. Tras inspeccionar bien estos lugares volveremos a la 8ª Planta, y observaremos que Michael y Bob se han marchado. Hablaremos con Robert y si nos fijamos en la puerta que dice "Emergency", encontraremos un traje espacial que no podremos coger. Robert nos dice: "En el Air Lock encontrarás a Bob". Vamos hacia allá y efectivamente encontraremos a Bob, que nos da una tarjeta con la que podremos usar el ordenador que se halla en el Block 1. El ordenador nos proporciona información muy interesante y además nos dará dos discos con la etiqueta "BNP". Ya en el ascensor, cuando intentemos ir a otra planta, de repente se cortará el





suministro eléctrico y nos quedaremos atrapados, pero si examinamos el panel de mandos, Robert conseguirá hacer volver la luz. En la 5ª Planta hablaremos con Sophia, con Feminine y con Mark. Después, en el 8º piso hablaremos con Robert y en el Air Lock veremos que Bob se ha ido. Lo mismo ocurre con Mark en la 5ª Planta. Hablamos con Feminine y Sophia (donde podremos oír una melodía en PSG). Volvemos a conversar con Pheinin (Mark ya ha regresado) y nos darán nueva información sobre los discos. Vamos a la 8ª Planta, donde ha vuelto Bob, y nos dicen que vayamos a hablar con Sophia. Ésta nos dice que hablemos con Feminine y Mark, a quienes daremos los discos. Volvemos a hablar con Robert y Bob, que nos facilitarán información sobre el paradero de Michael. Después, Pheinin y Mark nos dirán que han localizado a Michael, información que corroboran Robert y Bob, que han ido a la sala. Acto seguido aparecerán Sophia y el Doctor, con el cuerpo de Michael.

2ª FASE:

Esta fase es muy diferente de la primera, ya que se desarrolla en una jungla. En esta ocasión manejaremos a Huey MacField. Con una bonita melodía de "Carmen" de fondo veremos cómo Huey llega a la jungla a nado. Una vez en la jungla, si con el cursor señalamos a nuestro personaje, podremos realizar una serie de acciones como fumar, mirar la hora, etc. Después de examinar un poco la selva, encontraremos a nuestro contacto, Louis Brudel. Hablaremos un rato con él y con su mono, Alec, hasta que el ejército enemigo nos localice y capture. Nos separarán de nuestro

compañero Louis y nos encerrarán en una celda compuesta por dos zonas: En la primera veremos una puerta, y en la segunda está nuestra cama y una ventana. Miramos por la ventana y veremos un coche rodeado de soldados. Examinando veremos que el coche va a llevar nada menos que al Prof. Shelt, que está prisionero. Si seguimos mirando dos soldados nos llevarán a un interrogatorio, pero a pesar de la tortura no soltaremos prenda, y volveremos al calabozo. A partir de ahora podremos examinar los interruptores de la celda. Mirando por la ventana observaremos a dos soldados conversando, y averiguaremos la forma de escapar: manejando el interruptor que está justo encima de la cama de derecha a izquierda y de izquierda a derecha varias veces conseguiremos sacarlo. Gracias a esta acción podremos extraer el enchufe de la esquina. Con estos objetos podremos romper la cerradura de la celda y salir. Una vez fuera, veremos el corredor, que se compone de tres celdas y un guarda dormido. El guarda tiene las llaves fuera de nuestro alcance; sin embargo en una celda se halla una escoba, con el mango de la cual podremos coger las llaves, atar al guarda y encerrarlo en una celda. Seguidamente liberaremos a Louis, que a partir de ahora nos acompañará. Avanzando por el pasillo encontraremos dos puertas y un mapa, que si lo señalamos nos dirá dónde nos encontramos en cada momento. Por ahora, no podremos entrar en ninguna de estas dos puertas. Seguimos avanzando y encontramos dos puertas más, y si entramos en una veremos una chica duchándose. Examinando sus ropas descubriremos unas llaves. En otra habitación se halla

una chica dormida, y si miramos dentro de su armario encontraremos una horquilla. Gracias a esta horquilla podremos abrir todas las puertas. Retrocedemos y encontramos la cocina, donde si forzamos una puerta que hay en su interior descubriremos los frigoríficos, pero no parece haber nada interesante allí. Salimos y encontramos un despacho en el que hay un ordenador y un panel de controles, el cual nos impedía el paso en una habitación. Antes de irnos encenderemos el ordenador, que nos pide un código secreto que desconocemos por ahora. Vamos a la habitación que el panel nos impedía examinar y encontramos nuestra arma, dinero y los códigos secretos. Pero antes de usar el ordenador volvemos a la celda de Louis y cogemos la escoba, la cual nos permitirá alcanzar unas revistas que se hallan en una habitación donde hay dos soldados durmiendo.

La situación es la siguiente: Si vamos al ordenador a usar los códigos los soldados nos encuentran y nos capturan, y si intentamos salir del edificio unos soldados nos impiden el paso. Curiosamente, aunque disponemos de una pistola no tendremos oportunidad de usarla, y si insistimos mucho los soldados nos matarán. Todavía quedan bastantes enigmas: ¿ Para qué sirven las llaves que encontramos en la habitación de la chica duchándose? ¿ Y las revistas?

Hasta aquí hemos llegado; si alguien averigua algo más, que por favor lo comunique a FGD-FAN.

JUGADO por:

TEO LÓPEZ DEL CASTILLO

COMENTADO y TECLEADO:

TEO & FRANCISCO LÓPEZ

FOTOS:

JAUME MARTÍ GÓMEZ



PARALLAX presents ...

BLACK CYCLON

Por fin llega el comentario del mejor arcade holandés hasta la fecha (o mejor digamos el que lo fue, ya que el grupo de programación Quadrivium está terminando su alucinante Zone Terra para Turbo-R, pero eso ya es otra historia ... Os remito a la sección MADE IN HOLLAND de Marc Vallribera para más información acerca de este INCREIBLE juego). Se supone que este comentario debía hacerlo Pablo Martín, pero no logré convencerle para que lo hiciera (aunque no me quejo, ya que Pablo a trabajado mucho para este número). Puede que el comentario de BLACK CYCLON llegue un poco tarde (ya que este juego apareció a finales del pasado año), pero realmente no podíamos dejar de comentarlo, ya que este es sin lugar a dudas el mejor juego que ha visto nacer Holanda. Nos llega de la mano de PARALLAX, el nombre de la cual sin duda recordaréis por su primer gran éxito a escala europea : MAGNAR. BLACK CYCLON es pues



la tercera parte de la saga ARC y MAGNAR, que desde junio de este mismo año ya tiene cuarta parte : CYTRON. PARALLAX ya demostró con MAGNAR tener buenos programadores y sobretodo buenos grafistas (y es importante remarcarlo porque en holanda no abundan). Pero con BLACK CYCLON, Parallax superó

con creces todas las expectativas : haciendo alarde del buen quehacer de este grupo, dejaron más que claro que son capaces de crear juegos equiparables en calidad a Aleste II o Space Manbow. El juego es una espectacular mezcla de gráficos y música excepcionales, con una adicción que alcanza los límites de un buen arcade japonés. La recientemente desaparecida MSX Club Gouda fue (y





es) la encargada de distribuir este juego. El original se suministra con caja, 2 discos de simple cara con etiquetas en color y un manual de instrucciones con un dibujo fantástico de portada (que podéis ver en este mismo artículo). Además el juego original dispone de un sistema de protección mediante PASSWORDS, la tabla de los cuáles se encuentra en el manual de instrucciones. Hay dos motivos que han llevado a Parallax a realizar este juego en dos discos de simple cara en lugar de uno de doble : el primero y más importante es que de ésta forma puede llegar a muchos más usuarios que tienen por ejemplo ordenadores PHILIPS con unidades de simple. El segundo motivo del porqué usar discos de simple cara es la velocidad. Estos permiten un acceso al disco mucho más rápido. La velocidad de carga de este juego es una de las características que asombran. En sí, la estructura del juego es idéntica a la de MAGNAR.

- LA HISTORIA :

Nos encontramos en el año 6353. Han transcurrido dos años desde que las fuerzas de élite MAGNAR destruyeron la planta de producción de AJK. Las industrias de AJK han diseñado una nueva arma capaz de destruir planetas de un solo disparo. Esta devastadora arma se llama D1-A planetbuster. Por el momento sólo disponen de un prototipo del mismo. La Three Star Aliance quiere hacer una demostración de esta

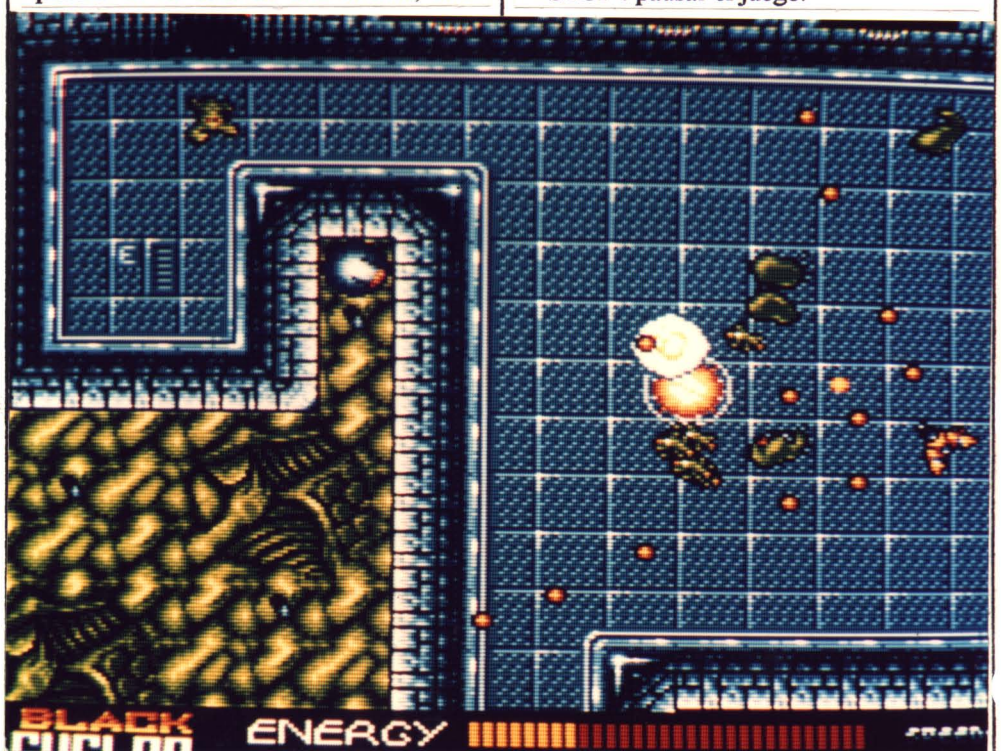
arma con Socra, un planeta del sistema solar Querim III. Pero el prototipo del D1-A nunca llegará a Socra. Ha sido interceptado por piratas ... Este es el inicio de su interesante historia. Brian Famic es uno de los científicos de Rixon Pirates. Según nos cuentan, Brian Famic ha estado vendiendo proyectos científicos TOP SECRET a los piratas. Uno de sus más recientes es el proyecto conocido con el nombre en código "Cyclon" : este se basa en intentar crear un ser a partir de la fusión de materia orgánica e inorgánica. Uno de los experimentos consistió en montar una pistola en la cola de una ardilla, una

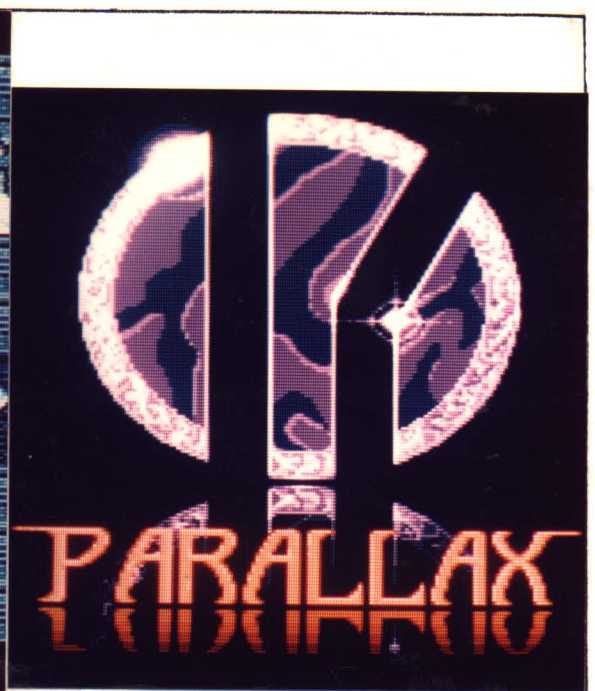
ardilla inteligente que debía obedecer ciegamente las órdenes recibidas, pero por suerte fracasó, el animal actuaba de forma autónoma. Brian Famic intentaba acabar el proyecto "Cyclon" con fines claramente militares, por esa causa le cambió el nombre por "Black Cyclon". Nosotros encarnamos a Eric Frey, voluntario para la misión Ryxx. Hemos estado entrenando con Magnar durante los últimos 5 años. Nuestro deber es encontrar y destruir el D1-A. Nuestras órdenes explicitan también que si durante el transcurso de nuestro camino nos cruzamos con Brian Famic, acabemos con él.

- EL JUEGO :

Este es un juego para un solo player. Podemos utilizar JOYSTICK o CURSORES para manejar la nave. A continuación la relación de teclas para el juego :

- SPACE o C (botón A del JOY) : disparo del arma que tengamos seleccionada.
- F1 o SHIFT (botón B del JOY) : tecla de acción. Si estamos cerca de una terminal de ordenador o puerta, gracias a esta tecla, ésta se abrirá o activará.
- F2 o Z : entrar en el menú de EQUIPMENT.
- F3 o X : Acticar/desactivar el LOCK control. Si está activo podremos desplazarnos sin cambiar de dirección. Muy útil para acabar con grupos de enemigos.
- F5 : perder una vida.
- STOP : pausar el juego.





Gracias a las terminales podremos crear las DATA IMAGE (que nos permitirán continuar desde esa situación si nos matan) y conseguir nuevas WEAPONS (armas), aunque esta últimas también podremos conseguirla gracias a cápsulas que encontraremos en lugares concretos. Cuanto más tiempo utilicemos una misma arma sin cambiarla (o simplemente recojamos varias veces la misma cápsula), más aumentará su poder, hasta un total de 4 niveles del mismo. Hay 4 tipos principales de arma :

- [W] Wave : es el arma estándar para el inicio del juego. Cubre una gran área es muy recomendable para principiantes. Su gran desventaja es que no es muy poderosa, necesitares muchos disparos para acabar con según que enemigos.
- [N] Needle : nos proporciona un disparo muy pequeño pero a su vez muy poderoso. Podremos destruir muchos enemigos con un solo disparo.
- [B] Bomb : primero nos parecerá una arma lenta y no muy poderosa, pero cuando aumente su nivel será muchísimo más rápida y poderosa. Es la única arma que lo traspasa todo (muros, puertas, etc.). Esta es, sin lugar a dudas, la mejor arma para los ya iniciados.
- [S] Spread : la Spread Gun dispara ráfagas de munición a gran velocidad. Su gran inconveniente es que tiene poco poder destructivo y es de corto alcance.

Muy útil cuando nos atacan muchos enemigos al mismo tiempo. El juego se desarrolla en un total de 8 fases. La dificultad de este juego va en aumento en cada STAGE, y llega a niveles altísimos en la quinta y sexta fase. La sexta es prácticamente imposible, (que se lo digan a Pablete ...).

- CONCLUSIÓN :

Puede que se eche en falta un poco de presentación, puesto que sólo aparece el título del juego, pero ésta minucia

queda totalmente compensada por los espectaculares efectos visuales y la extrema velocidad de carga del juego. Gráficos indiscutiblemente magníficos y músicas FM muy buenas configuran el esqueleto de un juego de película, un juego que os dará (si no os ha dado ya) horas y horas de emoción.

COMENTARIO :
JAUME MARTÍ GÓMEZ
 FOTOS :
JAUME MARTÍ GÓMEZ



PINK SOX MANIA #3

by Wendy Magazine

Sí, el número anterior fue para muchos una sorpresa por varios motivos. Supongo que todo el mundo esperaba un póster de MSX-FAN como se anunció en un principio, pero por razones de peso finalmente decidimos confeccionarlo con material de la casa Wendy Magazine, un estupendo poster especial PINK SOX MANIA. Espero que fuera de vuestro agrado, sudé tinta para confeccionarlo y maquetarlo. En él intenté recoger algunas de las mejores imágenes de los PINK SOX, una especie de recopilación en honor a Wendy Magazine, la compañía que siempre nos ha ofrecido una altísima calidad y unos gráficos insuperables, la casa que nos ha proporcionado muchos ratos de diversión con sus misteriosas historias, sus juegos de reflejos o habilidad y sus carismáticos personajes.

La última novedad de Wendy Magazine es el SUPER PINK SOX #3, otra edición especial de PINK SOX. Este programa sólo se encuentra disponible en TAKERU (máquina expendedora de



juegos) y tiene un precio de 4.800 yens. Entre su contenido destacan un juego AVG, un CG Puzzle Game donde deberemos recomponer el rompecabezas de unas bellas chicas, un juego de preguntas y por supuesto la típica Doshi Doshi Fundoshi.

Esperemos que Wendy Magazine siga deleitándonos con sus PINK SOX,

aunque todos los indicios apuntan a que con éste último lanzamiento abandona la producción de soft para MSX ...

¡ Esperemos que no sea así !

Pero, a lo que íbamos, vayamos "directos al grano", como dice mi compañero Marc Salvador. Como bien dice el título, lo que realmente quería comentaros aquí es el PINK SOX MANIA #3. Cuando menos se esperaba Wendy Magazine se decidió a lanzar su tercera recopilación con las mejores imágenes PINK SOX, ésta vez 3 discos en lugar de 2 y un total de 30 magníficos dibujos. La novedad de este PINK SOX MANIA es que posee músicas BGM,



BY WENDY MAGAZINE

PINK SOX





como siempre para MSX-MUSIC. Como de costumbre la indeseable censura ocultará las partes más interesantes de las chicas, pero ya sabéis que esto tiene fácil solución cargando las imágenes desde el GRAPHSAURUS. Como ya viene siendo habitual, estos parches censura sólo son sprites, con lo que nos será fácil neutralizarlos.

Cabe destacar que las imágenes de este PINK SOX MANIA #3 no son tan picantes como las de la primera o la segunda recopilación, pero al mismo tiempo la calidad de los dibujos es, en general, considerablemente mayor. La única pega que podemos encontrarle a esta recopilación, es que ocupa demasiados discos, parece que a esta gente de Wendy Magazine no les entusiasman demasiado los compresores de imágenes. He conseguido meter los tres discos en uno, por supuesto, con música BGM de fondo y sin censura. Si estáis interesados en él, podéis mandarme un disco y los sellos para el envío, os lo remitiré inmediatamente.

Para finalizar, me gustaría dedicar el poster del número anterior a tres personas: la primera es José Manuel López, que pese a las continuas adversidades por las que ha pasado FKD, nunca se ha rendido y ha mantenido a flote el FKD-FAN. La segunda es Carlos Redonnet. Gracias a su gran labor de maquetación el fanzine consiguió mejorar en cada número. Os preguntaré a que viene esto, pues bien: José Manuel, al igual que Carlos Redonnet, han entrado este año en la universidad. Como podréis imaginar, prácticamente no dispondrán de tiempo para dedicar al fanzine. Ese es el motivo que me ha obligado a hacerme cargo de la

maquetación de este número. Por todas estas razones (y como ya dijo José Manuel en su momento), el fanzine aparecerá cuando tengamos tiempo para trabajar. Sólo intentad haceros una idea del trabajo que nos ha supuesto hacer este número ... Por poner un ejemplo, yo he estado trabajando en él desde principios de verano. Lo que está claro es que el resto de números que saquemos serán al estilo de este, y siempre coincidiendo con los Encuentros de Usuarios en Barcelona (aunque también podréis encontrar el FKD-FAN en el Norma Comics de Arc de Triomf).

Con este número hemos conseguido superarnos a nosotros mismos: además de incluir los habituales macrocomentarios de como terminar distintos juegos, hemos conseguido ofrecer unos buenos artículos sobre hardware, software y programación. Finalmente hemos intentado estar a la última de todas las novedades europeas para ofrecer este resultado final: el



mejor número y más completo de nuestra reciente historia. Todo FKD ha currado en mayor o en menor medida para que podáis disfrutar de este número.

Pero el trabajo siempre recae en unos pocos, y yo estoy exhausto ... He dedicado el doble de horas al fanzine que al estudio, el resultado: estoy repitiendo COU. Para este número he tirado 9 carretes de fotos de 36. Muchos pensaréis que realmente se debe estar loco para tirar el tiempo y el dinero de esa manera (incluso yo lo he pensado alguna vez).



El gran problema está en que lo hacemos todo nosotros y NO RECIBIMOS prácticamente COLABORACIÓN. En serio, si queréis que esto siga, colaborad. No pedimos gran cosa, sólo algún que otro truco, un anuncio, etc. Incluso si tenéis ganas de trabajar, un artículo u opinión ... Yo creo que no es pedir demasiado. El MSX no sobrevivirá si los usuarios esperan siempre a que unos pocos se lo den todo hecho al resto, porque como es lógico, estos pocos se irán cansando y desanimando hasta dejarlo. Una revista es trabajo de muchos y no pueden sacarla adelante unos pocos. Es vital vuestra colaboración. Por el momento no os abandonaremos, seguiremos con vosotros haciendo todo cuanto nos sea posible. La tercera persona a la que debo un cordial agradecimiento es Marc Vallribera. Él ha realizado la impresión láser de este fanzine en la tienda donde trabaja y ha tenido la santa paciencia de pasar el corrector ortográfico. Sin duda merece un especial agradecimiento después de esas horas y horas de dedicación. Por último quiero daros las gracias a vosotros, lectores de FKD-FAN, porque habéis depositado vuestra confianza en nosotros y al menos nos apoyáis comprando el fanzine. Espero que nos veamos en la próxima reunión, hasta entonces ... ¡Saludos!

COMENTARIO:
JAUME MARTÍ GÓMEZ
FOTOS:
JAUME MARTÍ GÓMEZ



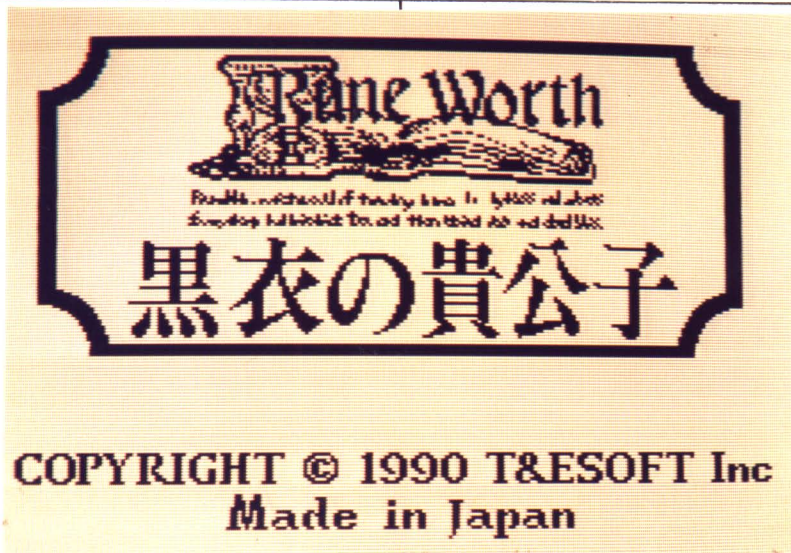
RUINE WORTH

by T&E SOFT.

Fco. Jesús Martos nos envía el comentario que complementa al artículo aparecido en la HNOSTAR número 15 de Francisco Escrig. Gracias a él podremos terminar el último RPG de la T&E SOFT. Martos a confeccionado además los mapas que acompañan a este comentario y que seguro os serán de gran ayuda. He aquí el comentario : "Francisco Escrig nos dejaba en un pasaje aparentemente insuperable. Podemos por fin brindaros la solución final de este magnífico RPG, el último de los clásicos que aún se resistía a entregar sus secretos. Antes de empezar hay que señalar dos aspectos corregidos del primer comentario:

-Es posible presenciar "en vivo" el rapto de la princesa. Una forma casi segura de verlo es cambiar ligeramente la secuencia de acontecimientos descrita: ve a -F- (Tenerbe) en busca de la mujer, no tras la primera entrevista con el rey sino justo después de la segunda. Si para el día siguiente estás de vuelta, llegarás a tiempo al acontecimiento.

-La pérdida transitoria de la capacidad de hacer magia no es algo que se dé en la aventura en momentos determinados, sino que depende de dos circunstancias controlables: el estado del personaje, y el tiempo que hace que no rezas a tu dios



(segunda opción del cura).

Retomemos ahora la acción donde la habíamos dejado: en la taberna de -X- (Celltore) hablando con nuestros compañeros, inmediatamente después de haber conseguido la tercera armadura en los cofres del palacio del rey. Seguimos...

Ve a la aldea de Zanoba y habla con tu maestro. Luego dirígete hacia las ruinas de Weddell donde habita el dragón, éste te planteará tres enigmas que deberás responder correctamente: elige las opciones cuarta, segunda y quinta. Después te contará una larga historia.

Al volver pasarás por Milanta; si charlas con un niño que ronda por la calle y con los parroquianos de la taberna, más tarde en Welltoria el capitán pirata te dará un objeto. Regresa con él a Milanta y acércate a los muelles; verás cómo cesa el temporal, y con la mar en calma el pescador del puerto aceptará llevarte hasta Ramascael.

En Ramascael encontrarás una cabaña en la playa donde vive un viejo; hablas con él, pero en medio de la conversación aparece el gran brujo. ¡Es una trampa...! Demasiado tarde: cogido entre dos fuegos, el viejo consigue lanzarte un mortífero hechizo...

Tu dios decide interceder por ti, pero debes mostrarte digno de tu destino: primero te enfrentarás a un monstruo -fácil-, luego a tu compañera -¡no la ataques! Déjate matar- y por último responderás a cinco cuestiones -las opciones correctas son cuarta, quinta, quinta, segunda y primera-. Finalmente vuelves a la vida; la cabaña está desierta y en tus manos hay una magnífica espada.

En este momento podrías ir ya a Contrabar en busca de los enemigos finales, pero lo tendrías muy difícil porque aún no tienes suficiente nivel. Para alcanzarlo debes encontrar algunas pantallas ocultas donde conseguirás muchos objetos y te enfrentarás a





poderosos enemigos. Seguramente en tus vagabundeos ya habrás descubierto alguna de ellas.

La primera de esas pantallas ocultas está precisamente aquí, en Ramascael. Entre los árboles a la izquierda de la cabaña hay un camino que conduce a lo más profundo de la selva. Llévate varios antídotos para las aguas ponzoñosas, y por supuesto llaves (durante todo el juego es recomendable llevar encima siempre dos o tres). En uno de los cofres hallarás la cuarta armadura. No pasa nada si te marchas sin enfrentarte a la enredadera mutante; pero seguro que te pesaría en la conciencia dejar con vida tan ominosa amenaza...

En el puerto de Ramascael te espera el pescador para llevarte de vuelta al continente. La siguiente pantalla oculta es la más fácil de descubrir, está en Ellislem y se llega a ella acercándose durante el día al final de la pasarela. Apareces en la ciudad de cristal, donde en lugar de cofres verás pequeñas criptas. No hay salida: aquí sí es necesario derrotar al monstruo para escapar. Este te espera en el palacio central, debes golpearle varias veces cuando acumula energía y luego retroceder para esquivar las bolas que lanza.

Al terminar estás de nuevo en la pasarela, pero ahora es de noche. Si no lo habías hecho aún, acércate otra vez al final y podrás hablar con una sirena; aceptando su propuesta te llevará hasta Lifania. Así cortarás camino, porque el siguiente destino es Tenerbe.

En Tenerbe está la última y más escondida de las pantallas ocultas. Tienes que ir de noche a la gran fuente del centro, meterte entre unos arbustos que

hay en su lado izquierdo y mirar hacia ella. Caerás en una especie de ciudad alternativa, muy similar a la auténtica pero poblada de monstruos. Tampoco aquí hay salida, una vez recolectados los objetos tras cada una de las puertas tendrás que entrar en el palacio del obispo y luchar contra un gigante de dos cabezas. Es un tipo peligroso, muy rápido; debes evitar rodearle por la espalda porque te alcanzará y se pegará a ti. Golpéale en el pecho, un poco descentrado para que te dé solamente uno de sus dos disparos. Y cuidado porque de vez en cuando tira lanzas.

Llegados hasta aquí, ya estarás en condiciones de entrar en la torre de Contrabar. El recibimiento no puede ser más animado: la guardiana manda contra ti a una cuadrilla de ninjas. Dales un repaso y luego habla con ella, se transformará en un monstruo deforme

que cambia de lugar y resucita una y otra vez a los ninjas.

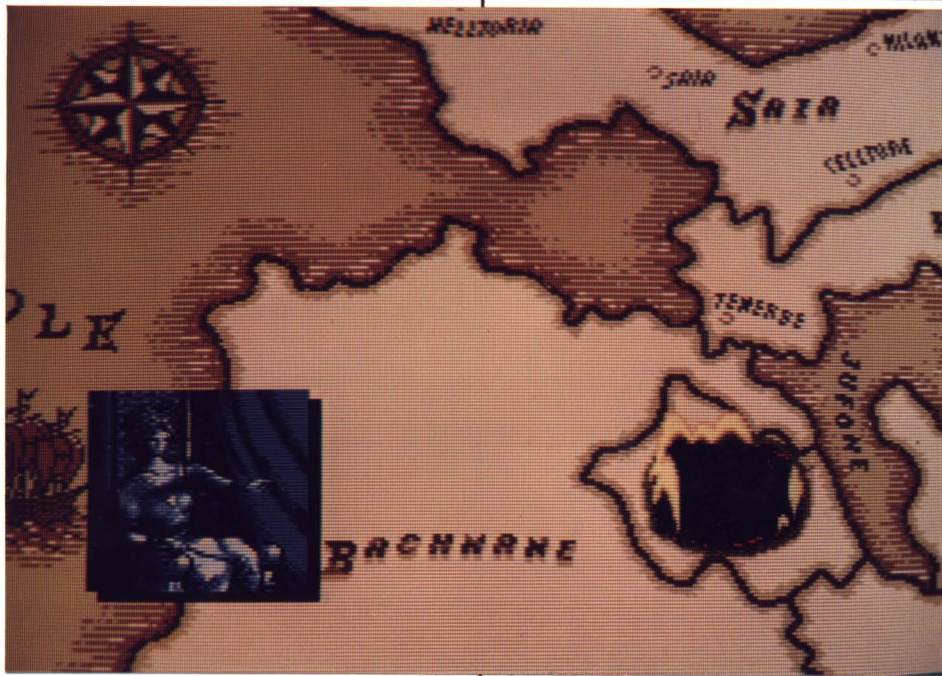
A continuación entras en los subterráneos de la torre. Es un laberinto muy extenso y con muchos cofres; atento a un par de pasadizos secretos que hay. También empezarás a toparte con algunos muros invisibles, aunque de momento no son problema (ya verás más adelante...).

En el centro del laberinto te espera el gran brujo. Lo verás acompañado por un gigantesco demonio, pero afortunadamente decide exterminarte él sólo. Para hacerlo se transforma en una especie de centollo de duro caparazón; esquivo como puedas la rociada de disparos y acércate para atacarle justo cuando se pare, porque en ese momento abre sus defensas para lanzarte una especie de célula buscadora.

Finalmente el brujo, ya sin máscara, expira en tus brazos. Pero aún te queda un duro trabajo por hacer: llegar hasta el demonio que viste y mandarle de vuelta al infierno.

La torre tiene ocho plantas y está parcialmente en ruinas. Tendrás que buscar tu camino hasta arriba sorteando enemigos bastante peligrosos y cuidando dónde pisas. Afortunadamente aquí puedes contar con los transportadores, ya que al contrario que los vistos hasta ahora éstos te llevan siempre hasta otro determinado transportador (aunque las correspondencias no siempre son mutuas). Especialmente interesante es uno que hay en la planta baja, pues te permite entrar y salir hasta la ciudad sin tener que atravesar los subterráneos. En uno de los muchos cofres está la quinta armadura.





Subiendo a la última planta te verás las caras con el enemigo final. El demonio irá asumiendo formas cada vez más poderosas: la primera es fácil, sólo tienes que correr delante de él y volverte para disparar. La segunda dispara una barbaridad y es bastante rápida, sólo recurriendo a la magia podrás luchar con alguna ventaja. Por último, la tercera dispara unas bolas realmente demoledoras y tiene una durísima coraza, tanto que si le golpeas en mal sitio puedes incluso romper tu espada (tendrías que recurrir a la anterior). Su único punto débil es el corazón, por eso se tapa con la mano; justo en ese lugar tienes que asestarle una certera estocada para acabar con él. Inútil decir que si no usas hechizos, lo tienes crudo.

Y por fin contemplaremos el final del juego, con mucho texto y escasas pero muy buenas imágenes. Hasta pasado un rato no empieza a sonar el fondo musical (¡menos mal!, ya pensaba que iba a ser todo así). ¿Y a que no aciertas con quién se casa la princesa?..."

COMENTARIO :

FCO. JESÚS MARTOS

MAPAS :

FCO. JESÚS MARTOS

FOTOS :

JAUME MARTÍ GÓMEZ



CIUDADES

ラマスカエル	Ramascael. Al norte, al otro lado del estrecho.
ウェルトリア	Welltoria (-Y-). En la península noroeste.
サイア	Saia (-D-). Gran ciudad al norte.
ミランタ	Milanta (-H-). En la costa norte.
ウェーデル	Weddell (-P-). Al noreste, sobre las montañas.
ザノバとりで	Aldea de Zanoba (-A-). Donde empiezas la aventura.
セルトレ	Celltore (-X-). Entre las montañas y el lago.
テネーベ	Tenerbe (-F-). Gran ciudad entre el lago y el mar.
エリースレム	Ellislem (-K-). En la península del lago.
ガルシアノ	Galciano (-B-). En la costa este del lago.
コントラバル	Contrabar (-L-). En la costa del mar occidental.
リファニア	Lifania (-W-). Al suroeste del lago.

HECHIZOS

アウントウム	Te lleva ante la salida. Útil si te pierdes.
セペスマイダ	Información sobre el lugar.
チェンバス	Cura envenenamiento y enfermedad.
カンカール	Los enemigos huyen al verte.
ペトウムヌウ	Reduce el ataque de los enemigos.
カルハニムス	Abre cofres mágicamente cerrados.
レンデポナン	Rellena completamente el marcador de vida.
イエンダリユ	Tu siguiente golpe es mucho más fuerte.
フエ・リクシユ	Detiene la acción unos segundos.*
フエ・サーパシノ	Rechaza a los enemigos fuera de la vista.
フエ・ニルエン	Cambia entre día y noche.
フエ・ネセノフ	Casi invulnerable durante unos segundos.
フエ・ペクトム	Te lleva desde una ciudad hasta otra.
フエ・ラエノート	Te teleporta aleatoriamente.**
フエ・ダルセン	Rechaza a los enemigos unos metros.
フエ・ザバロス	Detiene la aparición de nuevos enemigos.

* Fundamental ante grandes enemigos, pues te permite situarte o lanzar hechizos largos sin que te acribillen.

** En principio no tiene mucha utilidad, sin embargo este hechizo resulta ser el único medio posible de alcanzar, tras muchos intentos, las cámaras inaccesibles que hay en algunos mapas. Allí están los cofres que aparecen en la información pero no encuentras por ningún lado.

ESTADOS DEL PERSONAJE

Dependientes del marcador de vida:

OK!	Si descansas recuperas vida.
けいしょう	Herido, no recuperas.
じゅうしょう	Herido grave, pierdes vida. No puedes hacer magia.
ひんし	Estado crítico, además de lo anterior caes al suelo.

Circunstancias diversas:

でいすい	Ebrio, no puedes tenerte en pie.
きょうこう	Aturdido, vas dando tumbos.
どく	Envenenado, pierdes vida.
まひ	Enfermo, no puedes luchar.
ちほう	No puedes hacer magia.

OBJETOS

Objetos de uso habitual:

ザン・リクシユ	Recarga el marcador de vida.
ラニユール	Antídoto.
ブロードウイン	Repone de los efectos del alcohol.
ホーキンがい	"Warp" directo de una ciudad a otra.
すいれんのスズ	Información sobre el lugar.*
ウィル・ポーのすなどけい	Cambia entre día y noche.
カルハニムスのカギ	Llave para abrir cofres cerrados.
カンカールのしずく	Medicina contra el aturdimiento.

Objetos que suben de nivel:

ラオニック	Aumenta el marcador de vida.
ミ・セイル	Aumenta el marcador de magia.
ナイヤルのせきばん	Proporciona un nuevo hechizo.
カインのしるし	Aumenta el ataque y el disparo.

Joyas:

オリハルコン	
ダイヤモンド	
るり	Sólo sirven para venderlas.

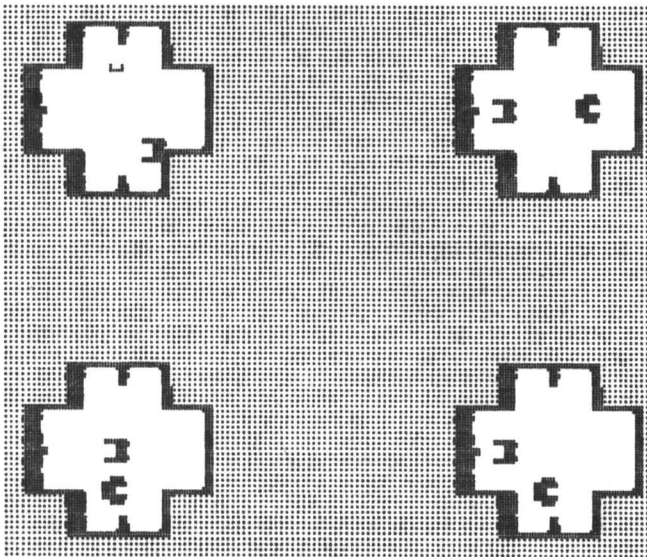
Objetos sin utilidad aparente:

フェムリユ-のふえ	
オリハルコンのゆびわ	Posiblemente "joke items".

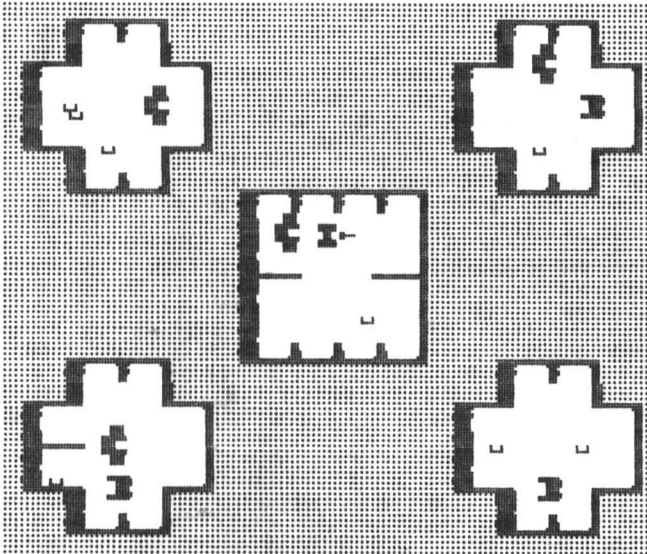
* Entre otros datos, te dice cuántos cofres hay y cuántos de ellos contienen objetos.

MAPAS RUNE WORTH

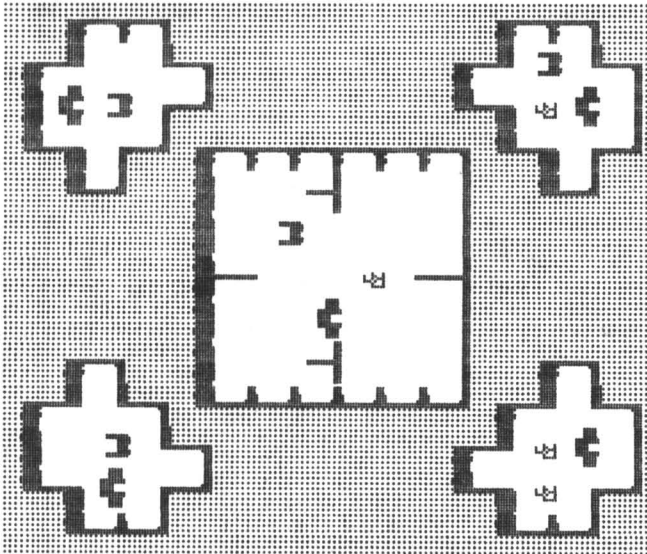
por Fco. Jesús Martos



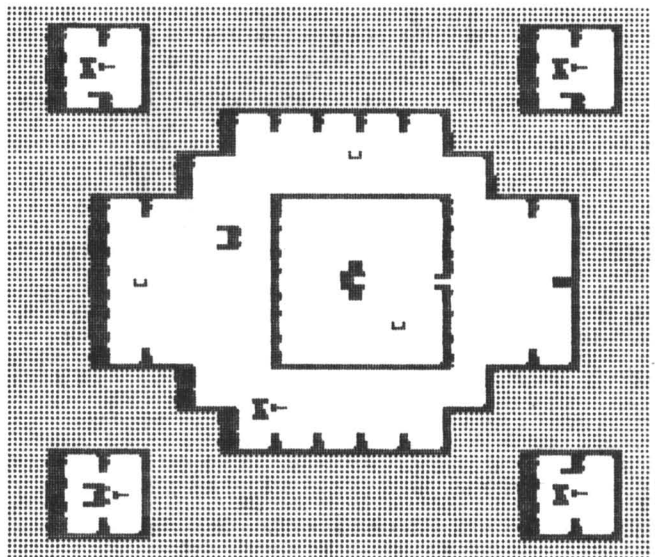
Torre - segunda planta



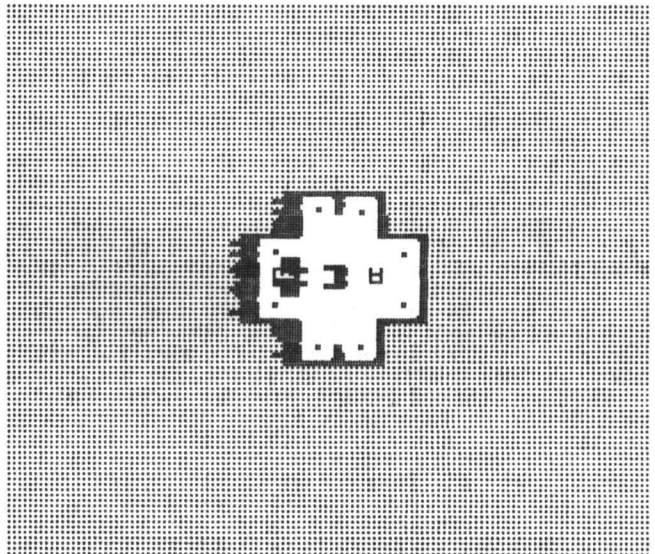
Torre - tercera planta



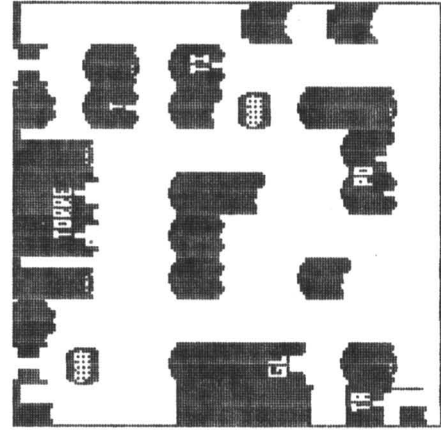
Torre - cuarta planta



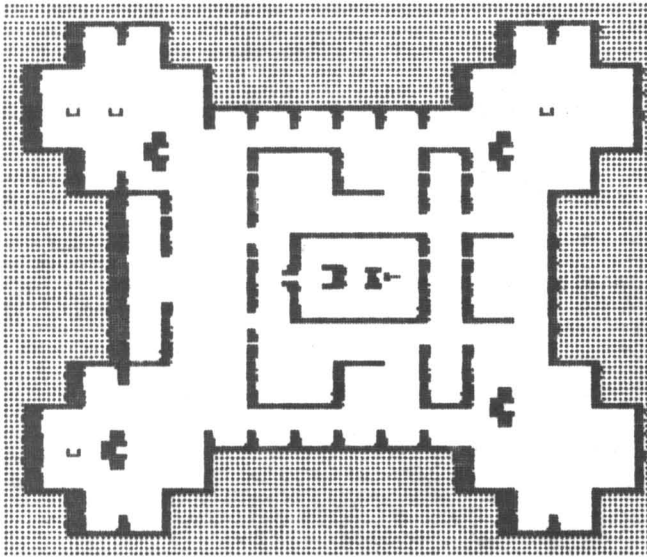
Torre - sexta planta



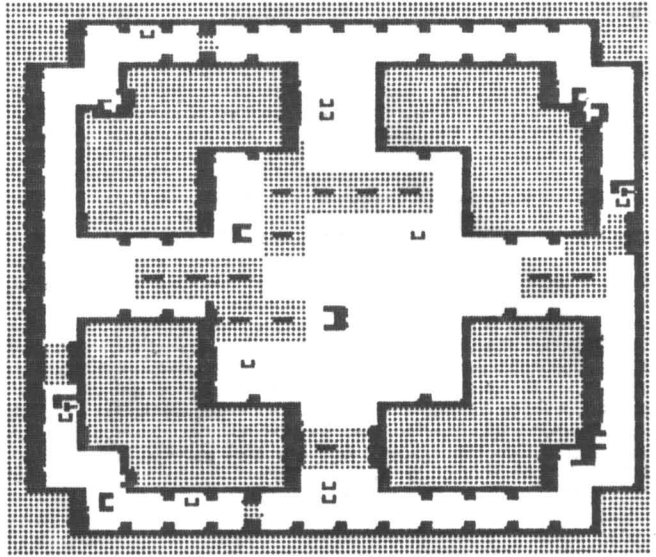
Torre - séptima planta



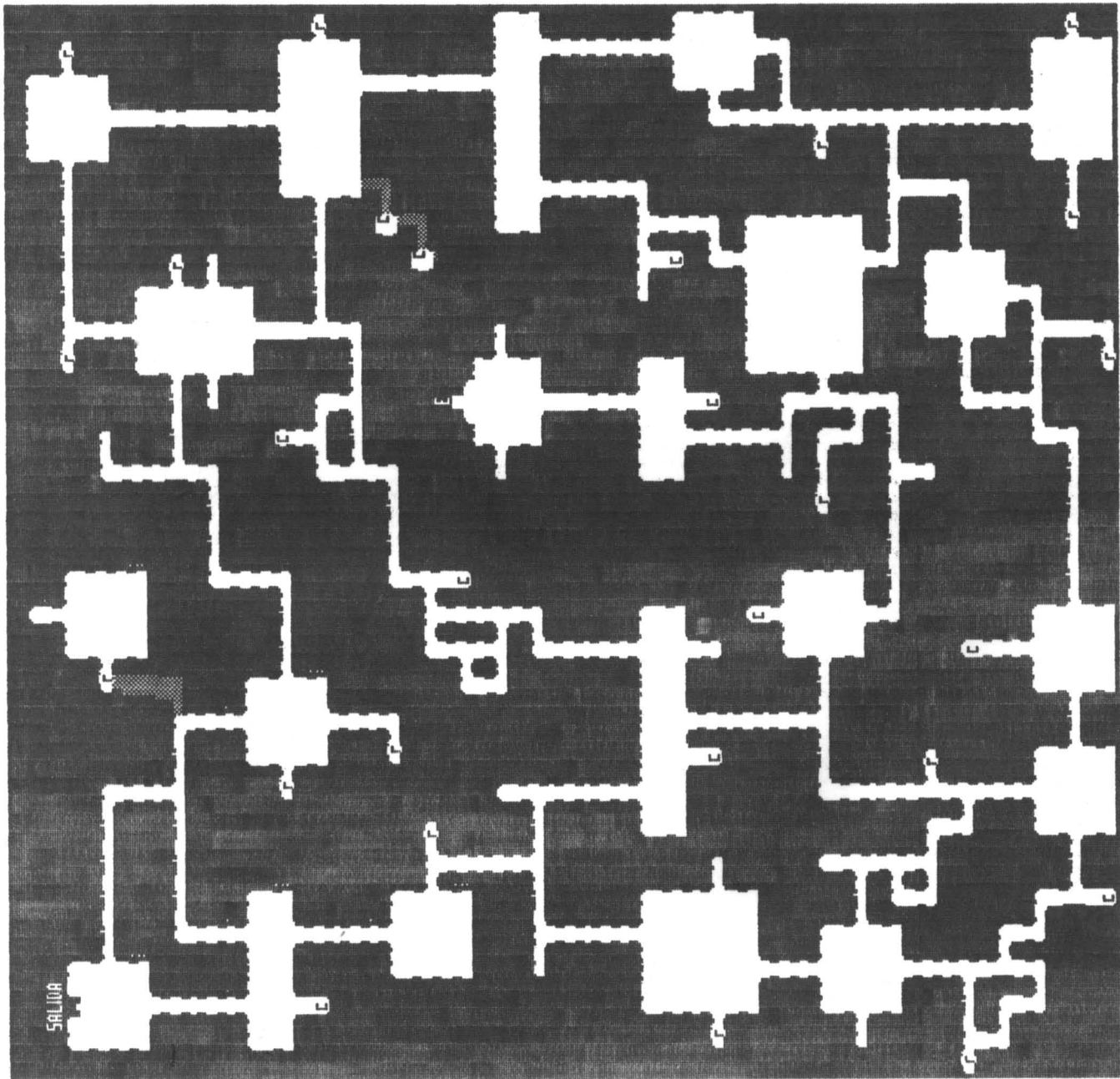
CONTRABAR



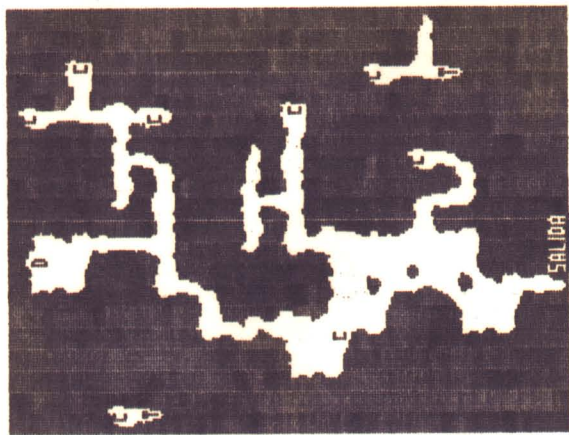
Torre - primera planta



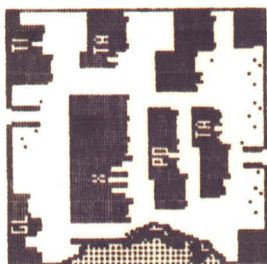
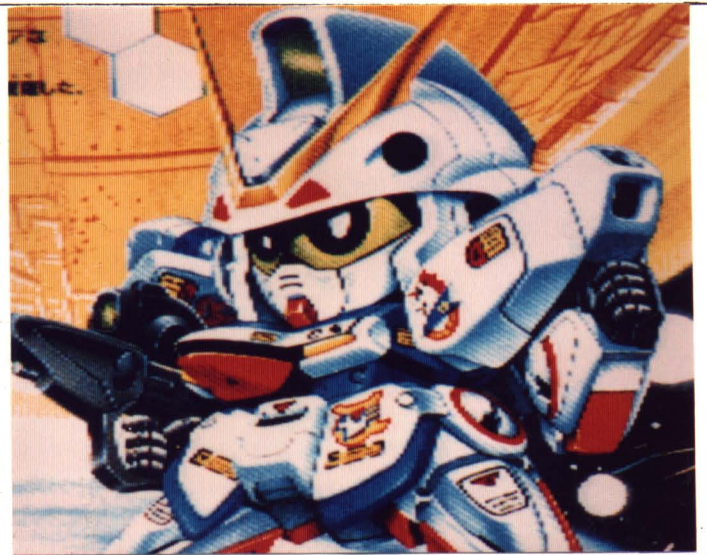
Torre - quinta planta



Torre - subterráneos



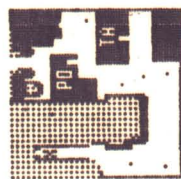
Cueva del dragón



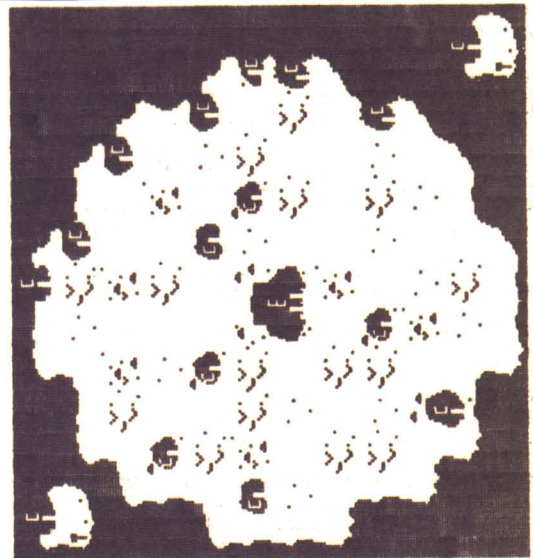
GALLICIANO



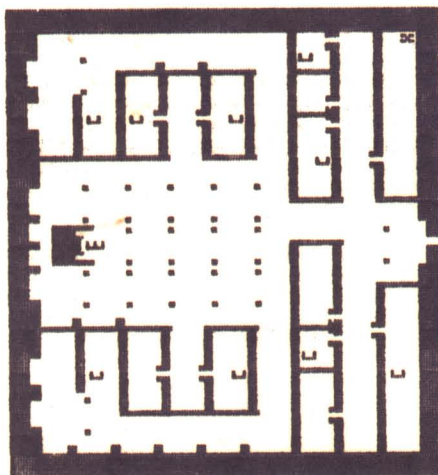
WEDDELL



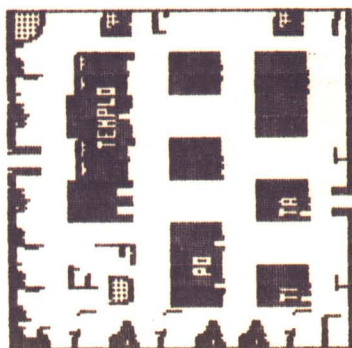
ELLISLEM



Ciudad de cristal



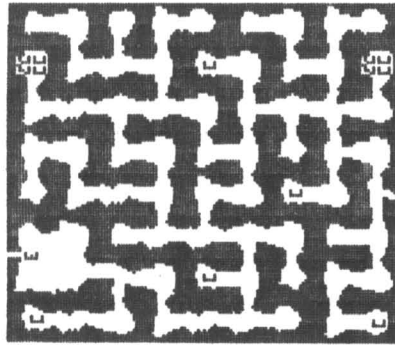
Templo



LIFANIA



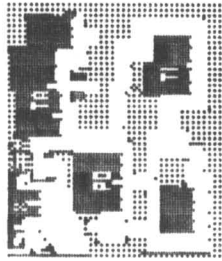
Cueva bajo el templo



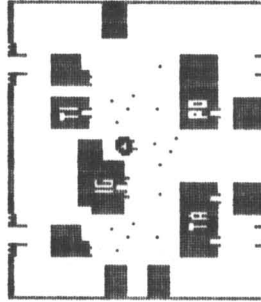
Selva



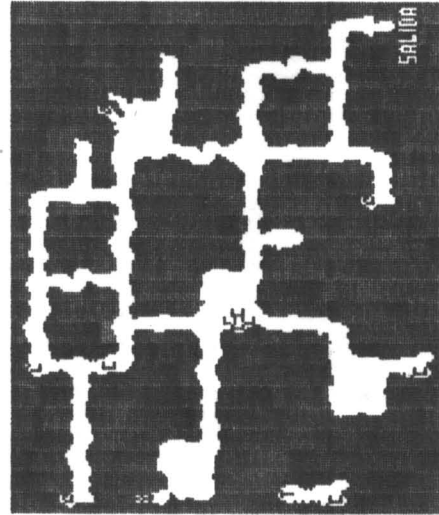
ZANOBA



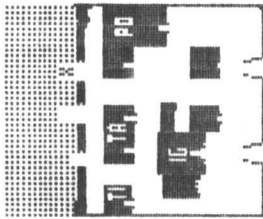
RAMASCAEL



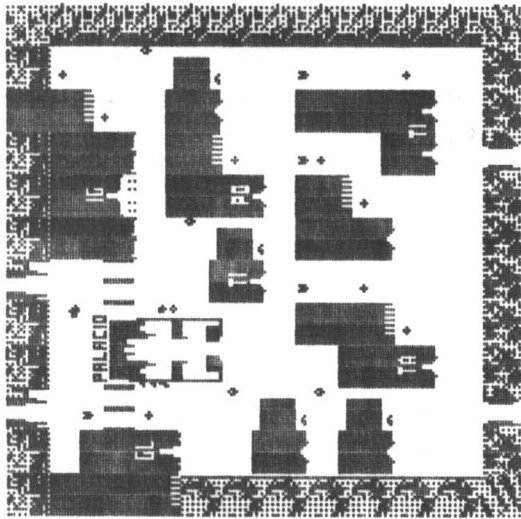
CELLTORE



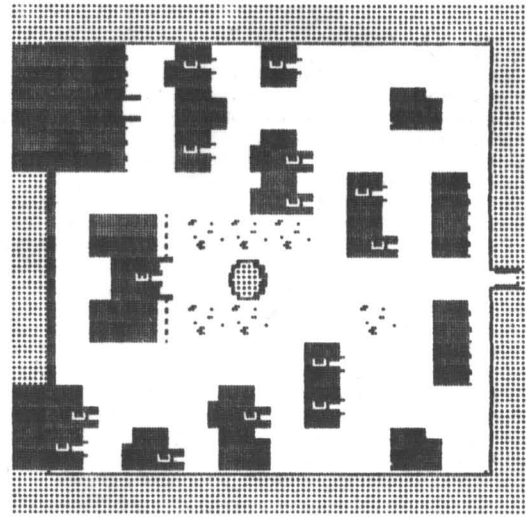
Cueva bajo la iglesia



MILANTA



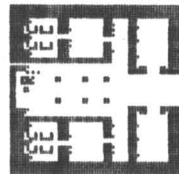
SAIA



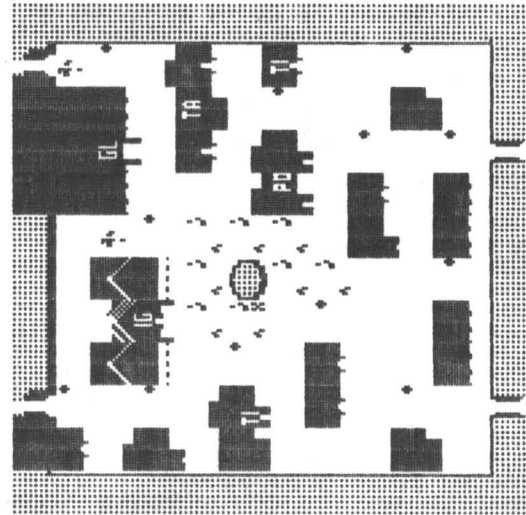
Tenebbe alternativo



WELLTORIA



Palacio



TENERBE

HOT NEWS

Noticias frescas, no tan frescas, y caducadas.

- MSX JOURNAL ; YA ESTÁ AQUÍ!

A partir de ahora MSX-Journal se encuentra a la venta en formato disquette por sólo 300 ptas (+gastos de envío). Toda la información acerca del MSX a tu alcance, además de muchas otras cosas en un magazine diferente de todo lo que has visto ahora. No esperes más, contacta con nosotros :

Elvis Gallegos Trias (MSX-Journal)
c/ Bullidors, nº 6
17007 - Domeny
Girona
Tel. (972) 21.08.14

Elvis Gallegos nos comunica que muy pronto publicará el MSX-JOURNAL #6 (primer número del nuevo formato en disco). Entre su contenido destacará un macro-artículo sobre ZANDVOORT Septiembre 94, al cual, él junto a 3 personas más, asistieron.

Elvis Gallegos informa además que en este 6º Encuentro del día 30 de Octubre, pondrá a la venta su recién terminado Video Animator. Este es un gran programa de animación para el videodigitalizador Sony HB-1, del cual ya nos había ofrecido una pequeña demostración en el pasado encuentro. Con este fabuloso programa podréis llegar a animar más de 160 frames a una

velocidad de 12 frames por segundo en MSX-2 y hasta 24 frames por segundo en un Turbo-R. Utiliza toda la RAM disponible y dispondrá de EXTRAS con pociones tan interesantes como el morphing. Para más información poneos en contacto con su creador, Elvis Gallegos.

NOTA de ÚLTIMA HORA : Elvis nos ha proporcionado información fresca sobre la feria de Zandvoort de este pasado Septiembre : el grupo OASIS Translation vuela a atacar con un nueva traducción, ¡ y ésta es ni más ni menos que el SNATCHER !, como ya sabéis un juego de película que en inglés debe ser algo ... ¡ Ataque cardíaco ! ¡ Yeaahhh !
¿ Cuántas veces habéis soñado en jugar a este juego en inglés ? ... Elvis nos cuenta



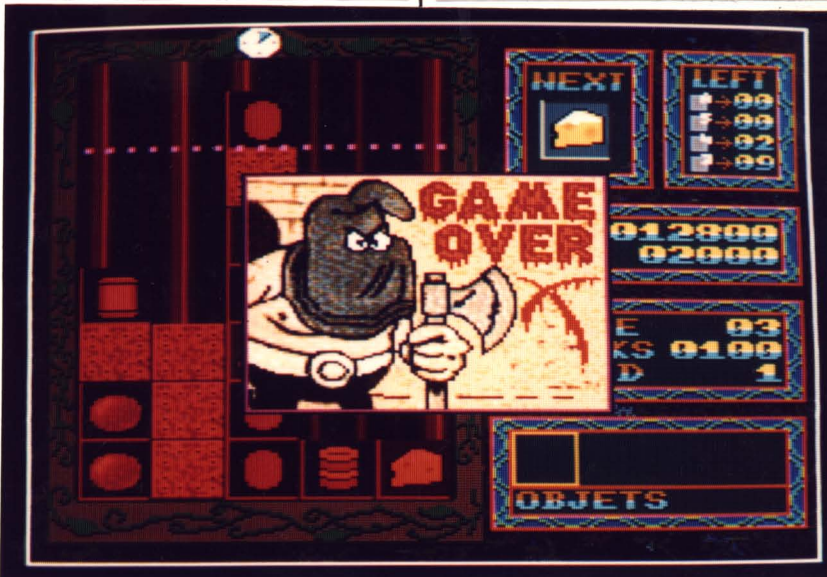
que en la feria OASIS ponía la demo del juego en inglés como PROMO del Patch Disk.

Ahora más que nunca debemos animar a OASIS para que siga adelante con éstas alucinantes traducciones, y para ello, ¿ qué mejor que todo el mundo compre su Patch Disk ? ¡ Colaborad con esta gente, han demostrado con creces que pueden lograr todo cuanto se propongan ! El precio de este PATCH DISK es de 3000 ptas (23 fl.). Aunque ya publicamos en alguna ocasión la dirección de OASIS, os la recuerdo :

OASIS
JUPITERHOF 41
6215 VL MAASTRICHT
(HOLLAND)

- CLUB MESXES renace de sus cenizas con SD MESXES #1

Sí, tal y como lo habéis oído. Ramón Serna Oliver, director del Club MEXES, nos ha enviado la última producción de este grupo. ¡Un cordial agradecimiento de mi parte ! Este es el primer número de la segunda etapa de este fanzine. Todos debéis conocer su anterior publicación, el magazine Club MESXES (del cual aparecieron tres números). Su nueva producción ha pasado a formato cuartilla (mitad de DIN-A4). Este primer número fue publicado en el mes de Agosto y consta de 28 páginas. Realmente es de gran calidad por ser el primer número).





Entre su contenido destacan : Sunrise P.D. #12, Street Fighter MSX, Oasis PATCH DISKs, Pink Sox Mania (el cargador para las paletas de Wendy Magazine), 5ª Reunión de Usuarios, Imágenes 3D (en el próximo encuentro posiblemente presentaran también una demo con imágenes 3D del tipo Ojo Mágico), Noticias (con la más reciente información sobre : V9990, CD-ROM, OPL4 y LASP), Black Cyclon (los mapas de este alucinante juego), Ensamblador (con rutinas de ejemplo), Soft Nacional (donde nos presentan el juego de creación propia MESTRE FIGHTER d'Oli Clar Games, del cual ya pudimos contemplar una pequeña demostración en el encuentro anterior. Se trata de un juego de lucha con gráficos SC7 de gran calidad y que tiene como protagonistas a personajes de Dragon Ball. Atención !!! Nos han informado que van a venderlo en este 6º Encuentro de Barcelona), Introducción a los próximos cursos de programación ...

Este fanzine cuesta sólo 250 ptas., ¡ realmente vale la pena ! Hacía tiempo que no veíamos algo tan bueno y original. Si consiguen terminar a tiempo su segundo número, lo presentarán en este próximo encuentro de usuarios. ¡ Adelante !

Para solicitar cualquiera de sus publicaciones poneos en contacto con :

CLUB MESXES
Ramón Serna Oliver
c/ Manacor 16, 1º-1ª
07006 - Palma de Mallorca
(Baleares)
Tel. (971) 46.17.13

- CLUB HNOSTAR : 5º ANIVERSARIO

El contenido de su número #24 (Agosto) es : décima entrega del curso de Turbo Pascal, Trucos y pokes, V9990 Información técnica, la sección de Software con los comentarios de Blade Lords (Parallax) y Arma Mortal (juego español de MAJARA Soft), Mundo MSX, Software View (con los comentarios de Rona, Brisk, War of the Dead Part 2, MB Muzax #2, Mazekun y Super Runner), Noticias (CLUB HNOSTAR distribuidor exclusivo de Stichting Sunrise en España), The HNOSTAR NEWS y finalmente la sección Compro/Vendo.

A finales de Septiembre, Club Hnostar lanzo su número #25, un número especial para celebrar el 5º aniversario del club. Felicidades !

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña)
Tel. (981) 80.72.93

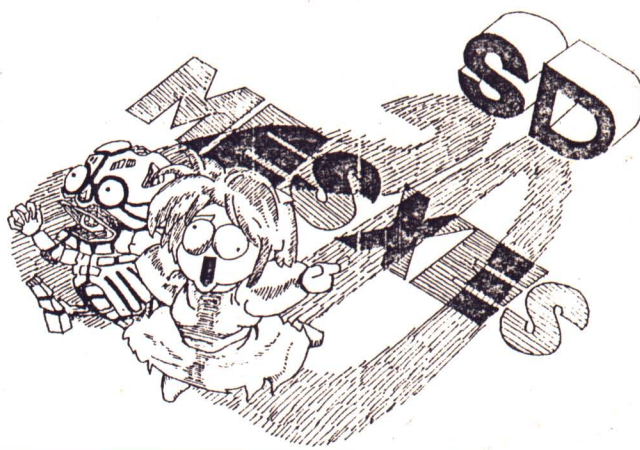
- LEHENAK Nº 3

Ya está aquí el Lehenak nº 3. El grupo M.D.S. (Madness Drawing Software), al frente del cual está Valeriano Velasco, nos ofrecen un nuevo formato para el Lehenak : tamaño cuartilla (mitad de DIN A-4) con portada y contraportada a color ! Este número incluye, además de las secciones ya conocidas, nuevas secciones como "En portada", una sección dedicada esta vez al F1-Spirit (que también aparece en la portada del fanzine) y Línea Directa, sección en la que se informará sobre los distintos clubs y grupos de por aquí (en este número nos hablarán de su club M.D.S.). El precio de esta publicación es sólo de 300 ptas con los gastos de envío incluidos. Para solicitarlo podéis escribir a :

M.D.S.
c/ Juan de Garay 19, 1º D
48901 Barakaldo
(Vizcaya)
Tel. (94) 495.78.06

SD MESXES

Numero 1 Agosto 1.994



ENSAMBLADOR
BLACK CYCLON
Y mucho más ...

SPICTUREDISKs
Y REUNION DE
USUARIOS DE MSX
NOTICIAS

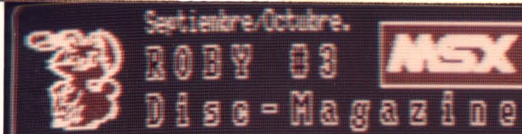
**- ROBY DISK
MAGAZINE Nº 6**

Gnosys Ltd. acaba de publicar su número 6, con las secciones habituales de NOTICIAS, SOFTWARE, MÚSICA, TRUCOS y ANUNCIOS. Cabe destacar que es de bastante calidad. No disponemos de más información. Si queréis saber más contactad con :

Lucas Antonio
Tel. (968) 29.12.73
José Enrique
Tel. (968) 25.22.28

- TELEBASIC #2 :

Traposoft presentó su segundo número del magazine en disco TELEBASIC, sólo para Turbo-R. Raúl Ramirez Gómez es el encargado de programación y Ramón Ribas Casasayas el comentarista. Este número ha sido concebido de cara a Europa (ya que no son muchos los afortunados usuarios de TR en nuestro país), por lo que un 50% de sus textos son en inglés. Estas son sus secciones : PROGRAMACIÓN (con la presentación de un proyecto al que denominan DATAPRO : base de datos de programadores, grafistas y manitas con el fin de unir esfuerzos y potenciar la programación de software nacional), DEMOS (destacan un par de digitalizaciones de Verónica Blume y una digi de Ángel Cortés que acompaña a su tendenciosa entrevista), VARIOS (artículo sobre el cierre de Meridiam, reconversión de NEXUS en BBS, abandono de Ángel Culla del mundo



© GNOSYS '93
Apdo: 4325. Muro de Noya 30000.

Sumario :

ROBY Discmagazine #3
Fundación Gnosys Ltd.
Noticias
Programación MSX
Trucos & pokes
Software MSX
Música MSX
Magazines MSX
El buzón de ROBY
Software en ROBY #3
Diversos
División Internacional
Encuentro en Zandvoort
Colofón

Editorial Roby Disc Mag: #3

MSX y cierre de la Dragon Disk de MSX-Engine), MUY PELIGROSO (el polémico artículo made in Ribas que comentamos extensamente), ANUNCIOS, HARDWARE (MSX Sampler y Como cambiar la disquetera del Turbo-R), COMENTARIOS (The Three Dragon Story, Pumpkin Adventure II, Moonblaster Muzax #1, New Era, Still Japan, DASS y Judgement of Sound) y por último el apartado NOTICIAS con Tilburg 94, Euronews, Quadrivium, 4ª Reunión de Usuarios, Latest News y Contactos (relación de direcciones de clubs y grupos holandeses).

TRAPOSOFT tiene previsto presentar su TELEBASIC #3 a mediados de Noviembre. Este número incluirá la más reciente información a nivel europeo además de mejorar bastante a nivel gráfico (SC11, etc.). Esto es todo. Si estáis interesados en conseguirlo poneos en contacto con :

Ramón Ribas Casasayas
Sardenya 379 Atic 3
08025 Barcelona
Tel. (93) 458.80.11

- PyRAMID SOFTWARE :

En el pasado encuentro de usuarios presentaron dos discos de SAMPLES del PRINCESS MAKER para el SAMPBOX (AD-PCM, sólo MUSIC MODULE), y 3 discos que forman la demo TECHNO TRAX volumen #1, tres super-digitalizaciones con la música más actual secuenciada con PSG-SAMPLER (reproducibles con PSG, PCM, FM, MUSIC MODULE y SIMPL). Además presentaron su última demo : digitalizaciones de Cindy Crawford en SCREEN 12 con música STEREO Moonblaster. También presentaron su último PYRAMID MAGAZINE. Para solicitar cualquiera de sus producciones o simplemente para más información, poneos en contacto con Oscar Salgado :

PyRAMID SOFT.
Apartado de Correos 792
43080 Tarragona
Tel. (977) 22.66.38

- TABUROTO M.S.X. :

¡ Hay madre la que nos espera ! Taburoto M.S.X. es sin lugar a dudas el grupo de fans de MSX más radical y "destructor" de nuestro país. En el pasado encuentro presentaron su COBRA MISSION Demo, una demo que recopila las mejores imágenes del juego Cobra Mission de PC. Son un total de 5 discos. Tiene una presentación bastante buena con música stereo MOONBLASTER.





Pero esto no es todo, no es una simple demo : Taburoto rompe con todo lo establecido hasta ahora. Sus paranoias son realmente geniales, sólo deciros que el 5º disco está dedicado íntegramente a ellas ... en él podéis encontrar entre otras cosas unas DIGITS realizadas con el PSG-SAMPLER realmente acojonantes, para mearse de risa. Su principal arma es la sinceridad, y os aseguro que no tienen pelos en la lengua.

¡ Un cordial saludo de Fkd ! Para conseguir esta GENIAL demo poneos en contacto con :

Juan de Diós
c/ Ronda Sant Ramon nº 81, 1º-1ª
Sant Boi del Llobregat
08830 Barcelona
Tel. (93) 640.71.75

- PROYECTO de FUTURO emulador PC-Turbo R

Nadie podría sospecharlo pero es cierto : Fco. Jesús Martos tiene intención de vender su Turbo-R, pero eso no significa que vaya a abandonar el sistema. Estas son sus palabras respecto al anuncio que aparece en este número : "Sí, es mi equipo. Pero que no cunda el pánico : conservo todos mis discos, sigo con mis contactos, tendré acceso a los TURBO-R s de los colegas y un espléndido 486-DX donde desarrollar en mis ratos libres el emulador definitivo PC-TURBO R. Tan sólo dadme tiempo ...".

De acuerdo, nos cuesta aceptarlo pero comprendemos y respetamos tu decisión. Desde aquí queremos animarte para que consigas hacer real este gran proyecto !

Animo y tómate todo el tiempo del mundo !!

- 6º ENCUENTRO de USUARIOS en BARCELONA :

El domingo 30 de Octubre tendrá lugar en Barcelona la 6ª Reunión de Usuarios MSX, concretamente en las Cocheras de Sants, pero no en el mismo local del encuentro anterior. El punto de encuentro será en la plaza Málaga (en la misma calle de Sants) a las 9:30 de la mañana aprox. El nuevo local tiene aforo para unas 200 personas. Como ya viene siendo habitual, el encuentro se dividirá en dos sesiones : la primera empezará a las 10:00 (más o menos) y acabará hacia las 2:00. Después tiempo para comer hasta las 5:00, momento en el que se retomará la reunión hasta el momento de

la despedida.

Ramón Ribas, uno de los principales organizadores del encuentro, ha contactado con MSX Club Gouda y ... ¡ Odoroki, Odoroki ! Sí, sí, la sorpresa es que 4 miembros de MSX COMPUTER CLUB GOUDA (puede que se apunten más) asistirán a este próximo encuentro. ¡ Y ésta vez va de veras ! Los miembros de GOUDA traerán consigo los nuevos SCSI (más rápidos y que aprovechan el DOS2 en ROM de los Turbo-R) además del MIDI Sequencer ... En otras palabras, ya sabéis que os toca : ¡ preparad la PASTA que vale la pena !

En un principio corrían rumores de que Fco. Jesús Martos acudiría a este encuentro en Barcelona, pero al final parece que no podrá asistir.

David Turón nos ha informado que está esperando recibir el MoonSound (chip



de sonido OPL4), y si lo recibe a tiempo lo presentará en este 6º Encuentro de Usuarios. Además un compañero suyo está esperando recibir al mismo tiempo el Graphics 9000 (V9990), puede ser realmente grande ! ¡ Ojalá sea así !

Como siempre, FKD allí estará : presentaremos éste FKD-FAN #9 especial con suplemento en disco y la Dragon Ball Demo. Nada más, esperamos verte allí ! Para más información contacta con sus principales organizadores :

Ramón Ribas Casasayas

Tel. (93) 458.80.11

Javier Lavandeira Montes

Tel. (93) 391.18.10

- SOFTWARE NACIONAL

- **BABEL**, The New MegaBlocks : este programa fue presentado en el pasado 5º Encuentro de Usuarios (Mayo 1994). Se trata de una variante del tetris bastante buena que nos presenta Cabinet, equipo de programación formado por Marcos Vega Coso, Daniel Zorita Camarón y David Revilla Villafañe. Cada ciertas pantallas aparecen dibujos digitalizados. El juego viene presentado en un disco 1DD con etiqueta y manual. Para solicitarlo poneos en contacto con :

Marcos Vega Coso

c/ Peña trevinca 25, 1º A

49002 ZAMORA

Tel. (980) 52.09.44

- **ARMA MORTAL** : Un arcade de Majara Soft

Gracias a HNOSTAR nos hemos enterado de la creación de este juego.



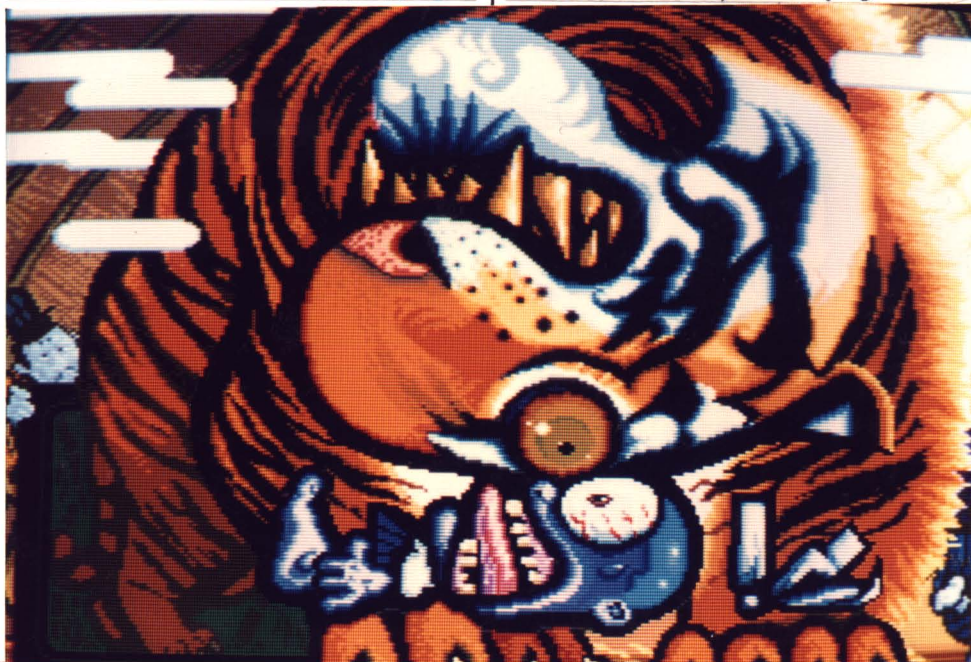
Adán Manuel Varela Gallego y Jesús Gómez Limón forman el grupo MAJARA SOFT. Ellos han programado un arcade con gráficos muy buenos (a juzgar por las fotos que aparecen en la HNOSTAR #24). El juego está

preparado para funcionar a 7 Mhz, pero funciona también en 3. Este arcade dispone de músicas MOONBLASTER. La acción del juego transcurre en el año 2000, en medio de la corrupción política y el total dominio de las ciudades por parte de los narcotraficantes. Nosotros encarnamos al mejor de los agentes de policía designados para acabar con esta situación. Nuestro objetivo : acabar con Arma Mortal, apodo con el que se conoce al peligroso criminal jefe de la banda.

A estas horas el juego ya estará totalmente terminado. Club HNOSTAR se encarga de la distribución del mismo. Para comprarlo o pedir más información poneos en contacto con HNOSTAR (podéis encontrar sus señas en este mismo artículo).

ARTÍCULO y FOTOS :
JAUME MARTÍ GÓMEZ
SPECIAL THANKS :

Elvis Gallegos Trias, Ramón Serna Oliver (Club MESXES) y Fco. Jesús Martos.



KUBIKIRI



KUBIKIRI YAKATA

(La Casa de cortar cabezas)

Esta producción de BIT² se destaca bastante de sus anteriores lanzamientos, ya que se trata de un AVG conversacional, y hasta el momento BIT² sólo había sacado arcades y utilidades.

El juego se compone de 5 discos. Introduciremos el primero, y podremos ver la presentación, que nos saltaremos si presionamos la barra espaciadora. Una vez hecho esto último, se nos ofrecerán dos opciones :



un máximo de 5 partidas por disco.

PRÓLOGO :

Nuestro protagonista, un guerrero samurai, estará contemplando el pueblo. Examinaremos hasta que se gire. (ATENCIÓN: cuando salga el menú de opciones con las posibilidades de Mirar, Examinar, Coger, etc. pueden salir más si pulsamos la flecha fuera del menú. Hay que tener esto en cuenta durante todo el juego.) Después iremos a hablar con un hombre que tiene una extraña muñeca a su lado. Conversaremos con el hombre

1) La A nos permitirá, si pulsamos SPACE, el botón A del Joystick o el botón izquierdo del ratón, jugar con ratón.

2) La B nos permitirá, si pulsamos GRAPH, el botón B del Joystick o el botón derecho del ratón jugar con el teclado o el Joystick.

Pulsamos una de las dos opciones, según gustos, y aparecerán otras dos :

1) Para jugar desde el principio.

2) Para cargar una partida previamente grabada en un disco aparte. Si queremos grabar alguna partida en el transcurso del juego presionaremos F1. Podemos salvar





hasta que aparezca un primer plano de la muñeca. Hablaremos con ella hasta que salgan 7 opciones. Presionaremos la 7ª (si pulsamos la 6ª moriremos) y la muñeca explotará, con lo que terminará el prólogo.

1ª FASE :

Estaremos en el pueblo y nos encontraremos un hombre con una cesta en la cabeza. Después de hablar un rato con él, desaparecerá y nos dirigiremos a una calle. A partir de aquí, la 3ª opción servirá para ir por diversos lugares. Hay varias posibilidades:

- Puente
- Anciano
- Calle con una chica paseando
- Sala de meditación
- Samurai con gafas

Examinaremos y conversaremos en todos los lugares, hasta llegar a la sala de meditación, donde nos dirigiremos hacia el samurai con gafas. Hablaremos con él y nos mostrará un objeto parecido a un bolígrafo y una katana (espada japonesa). Seguiremos charlando con él hasta que automáticamente nos lleve a un callejón. A partir de aquí hay dos pasillos donde iremos yendo y viniendo sucesivamente (habrá que ir examinando por ambos sitios) hasta que, en un callejón después de apretar primero la 4ª opción, nos salgan nuevos mensajes y hallemos una ventana abierta por la que accederemos a una habitación donde se hallan una chica y un hombre inconsciente.

Si examinamos la sala la chica se transformará en un monstruo, pero no lucharemos con él, ya que desaparecerá y dejará paso a un hombre extraño con gafas. Entonces aparecerán dos luchadores. Pelearemos con ellos con la 5ª opción, y después el extraño empezará a hacer trauquitos de magia, que nos

transportarán a una dimensión desconocida o al menos eso parecerá ya que, después de investigar, todo parece haber sido una alucinación, y volvemos a encontrarnos en la sala.

Saldremos y hablaremos con el hombre de la sala de meditación (con la 2ª opción accederemos allá) y con otro diferente. Seguidamente estaremos en el callejón, donde encontraremos un chico herido. Hablaremos con él y nos iremos a hablar con el viejo, que nos llevará hasta un hombre con una tetera. Hablaremos con él y examinaremos hasta llegar a la siguiente fase.



「妖術、呪縛魔影斬！ これで飾り干し首がまた一つ増えたわ
フオッフオッフオッ・・・」

2ª FASE :

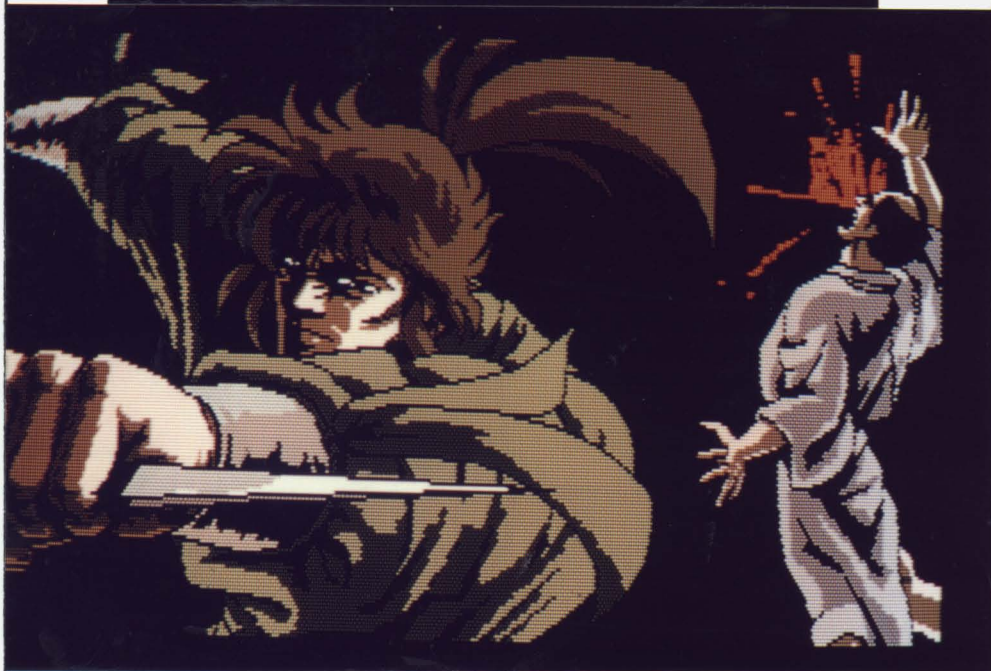
Estaremos en una caverna, pero una persona nos ilumina con un farolillo. Ésta desaparecerá y contemplaremos una casa. La examinamos hasta que se nos pidan 3 opciones:

- La primera nos permite hablar con el extraño de las gafas.
- La segunda, con un hombre con un manto.
- La tercera, con un hombre de aspecto tradicional japonés.

Después de elegir una de estas tres posibilidades entraremos en la casa, bien con la 2ª o la 3ª opción. Siempre que entremos, veremos a un mismo personaje con expresiones faciales variables, según la opción que hayamos usado para entrar.

Probaremos todas las posibilidades, hasta que en la 3ª el personaje anterior muera a causa de un bigotudo con una enorme espada. Nos dispondremos a luchar con él, pero de improvviso aparecerá una anciana, con lo que el bigotudo se marchará.

Hablaremos de nuevo con el hombre de la tetera, y después nos dirigiremos a un lugar donde encontraremos dos personas. Después de estar un rato hablando con ellas llegaremos a una especie de campo. Este campo es una zona de paso donde podremos acceder a:



- Una mansión.
- Una puerta.
- Un anciano.

Examinando estos lugares encontraremos en la puerta un cuerpo tendido en el suelo. Lo examinaremos y...

TO BE CONTINUED
(in the next Fan)

COMENTARIO :
TEO LÓPEZ del CASTILLO
TECLEADO :
TEO LÓPEZ del CASTILLO
FOTOS :
JAUME MARTÍ GÓMEZ



MUY PUNTILLOSO :

PARODIA DE UNA TRAGEDIA

(La Venganza de Don Mendo)

Nadie podrá negar que lo hemos intentado, hemos intentado comportarnos como personas adultas pero parece que hay críos a los que les gusta jugar. El crío en cuestión es Ramón Ribas y él ha tirado la primera piedra. Esta vez, y sin que sirva de precedente, hemos decidido seguirle el juego. Como Ramón Ribas está decidido a sacar los trapos sucios (aunque primero tenga que ensuciarlos él) le ayudaremos a blanquearlos sin escatimar en lejía :

Como parece que últimamente se ha puesto de moda utilizar los artículos de opinión para insultar y machacar a la peña, adelante, machaquemos. Ya sé que éstas peleas de críos no os interesan lo más mínimo , por esa razón invito al lector a pasar página y olvidarse del asunto, ya que lo que aquí sigue sólo está dirigido a una "persona": Ramón Ribas.

Fijaos bien en él, que se esconde detrás de esa mirada fría y fija como de serpiente ... (no me hagáis caso, sólo es literatura barata).

Sí, puede llegar a fingirse bien intencionado pero lo sacrificaría todo por su única ambición de fama y poder. Mientras sea el organizador de los Encuentros de Usuarios MSX deberemos callar, mantenernos quietos y consentir a todo con la cabeza, ya que está dispuesto a aplastar a todo el que se le oponga (prueba de ello es la creación en su Telebasic de una sección permanente llamada "MUY PELIGROSO", con la finalidad de "poner en la picota a personas de actitudes más que discutibles" (palabras textuales de Ribas).

¿ Y tu quién coño te crees para juzgar a nadie, el ángel justiciero del MSX o la Madre Teresa de Calcuta ? (si optas por la segunda respuesta, te sobra la mala leche). Vamos deja de hacer de policía, no gastes saliva por nosotros, continuaremos haciendo nuestro fanzine como nos venga en gana, ya que para algo lo hacemos nosotros.

Pero no hay que darle al asunto más importancia de la que realmente tiene : ninguna. ¿ Cuanto tiempo habrá que aguantarlo ? 2 años, quizá 3 ? Y después, ¿ qué ? Nada, la vida sigue. Ribas inseguro en su temor dirigirá durante algunos años una organizada demagogia. Si resiste y no se cansa lo sufriremos una larguísima temporadilla. Ribas el tirano, "Ribas dixit".

Ramón Ribas, no hay que ser un lince para darse cuenta de que tu forma de llevar las reuniones no convence a nadie (y si no lo ves es que eres miope). Eso es exactamente lo que quise reflejar en el artículo sobre el 4º encuentro de usuarios. Sin ir más lejos, en este último encuentro incluso Patrick Gijbers, sin entender ni jota de cristiano, se dio perfecta cuenta de "cuanto te quería" el público.

Al parecer, el citado artículo que escribí sobre el 4º Encuentro de Usuarios, fue el detonante del estallido de odio corrosivo que llevó a Ribas a machacarnos en su MUY PELIGROSO. En este artículo me limité a plasmar la opinión generalizada del público respecto a su actuación, su aplastante afán de protagonismo y la pesadez de su monólogo. El suave sarcasmo que gasté en este artículo pareció herir su orgullo, y eso le afectó hasta el punto de que en su MUY PELIGROSO no pudo reprimir su sed de venganza y llegó a necesitar echar mano del insulto, llamándome estúpido (que proviniendo de tí, es todo un elogio). Ribas, te faltaban argumentos y no pudiste más que recurrir al insulto.

Escucha, pedazo de topo, quiero creer que realmente tienes problemas de vista, pero lo que no aguanto es que me cambien el nombre ... Insúltame todo lo que te venga en gana, pero si no te importa mi nombre es Jaume Martí y no Martín, sublime marsopa.

Por lo que parece, para confeccionar tu crónica de sucesos al estilo "Quién sabe Ande", has leído todo cuanto hemos escrito, lo que sorprende es que ni tan solo nos has comprado un miserable número de FGD-FAN , ni siquiera el #4 o el #6 con los que tanto te metes. Yo al menos he comprado tu FANTASMBULOSO TELEBASIC #2, aún y a sabiendas de que en él nos insultas. ¿ Con que derecho criticas unos números que ni tan sólo has comprado, so mamón ?

Ribas, demostrando tener mucha labia y mala leche, ha utilizado como base a su artículo MUY PELIGROSO la "opinión" que Eduard Caula publicó sobre FGD-Fan en la MSX-Journal #4, opinión que ya nos vimos obligados a valorar y desmentir en su momento. Ahora Ribas, haciendo alarde de su especialidad (sembrar cizaña), ha desenterrado lo que ya era un asunto olvidado para justificar su artículo (resucitar fantasmas, se le llama a esto). Por ejemplo, ha sacado a relucir las palabras que José Manuel López escribió en la opinión del FGD-FAN #6, valorando precisamente esa opinión de Caula. Concretamente Ribas ha citado éstas palabras de José Manuel : "Como director puedo aconsejar pero no censurar". Pero al bueno de Ribas no le ha bastado esta concisa explicación y ha añadido : "¿ Como redactor-jefe tampoco ?; entonces ¿ para qué estás ?".

Ahora te pregunto Ribas, ¿ de donde coño has sacado tú que José Manuel López es redactor-jefe ? Y aunque lo fuera, ¿ tendría derecho a censurar ? La respuesta es rotundamente NO. José Manuel asumió la responsabilidad de organizar y dirigir el fanzine, él ha sido quien hasta ahora ha pagado de su bolsillo toda la producción del fanzine. ¿ Y explícame tú desde cuando la labor de un director consiste en censurar... Vamos, aunque no te guste insisto en que estamos en el siglo XX (casi el XXI). La censura es la peor forma de represión, por suerte en nuestro club se respeta un concepto que supongo desconocerás : LIBERTAD.

Ribas, como veo que estás obsesionado con lo de censurar, te aconsejo que pilles un rotulador rojo y unas tijeras, y te hagas del Dep. de Censura del Opus Dei, esta gente busca personas como tú.

Ribas escribió también en su crónica refiriéndose al FKD-FAN #4 : "Quién lo compró pilló un cabreo de 'pa' que hablar. Uno de los que se cabreó fue Eduard Caula". Ribas, perdona que te contradiga una vez más, pero resulta que Caula ni tan solo nos compró el FKD #4, entonces, según tu "infalible" lógica dime que derecho tenía a cabrearse.

Ramón Ribas afirma también : "Si este número se vendió bien fue porqué recogisteis los frutos del anterior". Pero Ribas, despierta de tu sueño : si este número se vendió bien es porqué a la gran mayoría de la peña les pareció genial un número que pretendía ser lo que era : cachondeo y descontrol para pasar un buen rato tronchándote de risa, sin más pretensiones. Te guste o no, Carlos Redonnet salvó el fanzine de su cierre con el polémico número cuatro. En su último rincón del FKD-FAN #6, ya explicó sobradamente la causa por la cual tuvo que hacerse cargo del fanzine y qué le impulsó a hacerlo así.

Y aquí es cuando Ribas pregunta dirigiéndose a José Manuel López : "Pero vuelvo a preguntar: ¿ Qué no te pasó por la cabeza que Redonnet haría eso? ¿Qué no os conocíais de tiempo?".

¡ Pues claro que José Manuel y todo FKD sabíamos que Carlos Redonnet iba hacer de esa forma el fanzine, y todos lo aceptamos, ya que en definitiva fue él quién se lo curró ! José Manuel como buen Director, lo aceptó más o menos en contra de su voluntad, pero en ningún momento le pasó por la cabeza tirar a la basura todo el trabajo de Carlos. José Manuel López hizo lo que debía, no abusó de su poder. ¡ Uuff ! No sabes como me estoy alegrando de no tenerte como director, Ribas, ahora ya sabemos que tú hubieras echado mano de tu despotismo fantasmón de tirano. De todas formas, respecto al FKD-FAN #4 creo que no hay para tanto, después de todo a la gran mayoría de usuarios que compran el fanzine les gustan las tías en bolas (aunque siempre hay excepciones, ¿ verdad Ribas ?).

Siguiendo con su crónica dice : "Su número 6 es cómo una reafirmación pero sin el cómo".

¡ Hombre Ribas !, en algo estamos de acuerdo : el FKD-FAN #6 fue una reafirmación, y para reafirmarnos lo hicimos así. ¿ Que pensabas, Ribas, que por un chorra artículo de opinión donde Eduard Caula despotricaba sobre nosotros íbamos a cagarnos en los pantalones ? Con nuestro número #6 quisimos demostrar que FKD, oséase nosotros, hacemos lo que nos da la puta gana en nuestro fanzine, y a quién no le guste, que no lo compre. ¡¿ O es que creías que después de lo de Caula íbamos a acojonarnos y pedir perdón por haber ofendido al respetable ?! ¡¿ De qué coño tenemos que pedir perdón !?, ¿ de herir la sensibilidad de la gente ? Tranquilo, en el próximo número ya pondremos :

NO APTO PARA FANTASMAS NI CRETINOS.

Y, de todas formas, ¿ por qué razón tenemos que rendir cuentas de nuestros actos a un imbécil como tú ? Anda y que te den por culo con tu FKD fobia. ¿ Quién quiere castidad, pulcritud, absoluta seriedad y pureza ? Yo no. No podemos actuar cerrando los ojos a la realidad actual del MSX. No podemos vivir en una utopía permanente olvidando la dura realidad, una realidad que presenta una clara evidencia : el MSX está casi muerto en todas partes. Y esa es exactamente la razón por la cuál nosotros no ocultamos ni disfrazamos esa realidad, sólo intentamos combatir ese pesimismo mediante la ironía, la guasa y el descontrol, intentar que el usuario pase un rato entretenido y divertido leyendo nuestras paranoias (y si de paso le servimos de ayuda, tanto mejor).

Pero Ribas, aliás "el Pesado" (y no le busquéis doble sentido), insiste : "Si no podéis controlar vuestras pulsiones lúbricas ni tener planteamientos globales para con el MSX, ya sabéis que hacer".

¿ Planteamientos globales ? Especular sobre el futuro del MSX no lleva a ninguna parte, lo que realmente importa es luchar por su supervivencia trabajando día a día, y no puede decirse que tu sección Muy Peligroso (de carácter totalmente destructivo) sea positiva "para con el MSX" bajo ningún concepto; cada cual hace lo que puede y Tú NO ERES NADIE para juzgar el trabajo de los demás.

Ribas continuando con su tragicomedia escribe : "La gente tiene mangas ? Pues claro ! Las de la camisa !".

Muy agudo, pero como de costumbre no das ni por casualidad en el clavo. Más de 3/4 partes de los actuales usuarios de MSX consumen manga y anime japonés, o sea que no nos vengas con tus "CHORRECES". Mira si la has cagado que incluso los holandeses se interesan por el manga y si no explícame que coño hace un MANGA & ANIME CORNER en la Future Magazine #13 y otra texto dedicado a este tema en el QUASAR #28 ...

Y para colmar el colmo descubrimos que Ribas es ciego : "Y Europa ? Que no cuenta un pijo ? No se hace nada ? Se os ha visto el plumero".

Pero Ribas, lo tuyo es realmente preocupante. ¿¿ En serio no te has dado cuenta que desde el FKD-FAN #6 venimos publicando en el fanzine una sección llamada "MADE IN HOLLAND" dedicada exclusivamente al Software i Hardware holandés !? (¡ porqué no me dirás que hago unos títulos pequeños !). Y mejor ya no hablemos de la gran cantidad de juegos holandeses que hemos comentado a lo largo del tiempo : Magnar, Frantic, Troxx, DASS, Teachers Terror ... Ribas, aquí lo único que se ha visto es tu estupidez.

Te aconsejo que te acerques al oculista y le cuentes tu problema : "sólo veo lo que me interesa" (porqué con lo bien que te has informado para escribir tu artículo, nos es imposible creer que te haya pasado por alto algo tan gordo).

Por otra lado te recuerdo que aquí es habitual equivocarse al escribir alguno de esos complicados nombres de gente holandesa, y no debería ser extraño tampoco que allí la caguen de vez en cuando al escribir nombres de gente de por aquí

(a cada cual le parecen los otros de lo más raro). Pues bien, nuestro querido fantasma se irritó muchísimo al comprobar que, por error, los pobres programadores de Compjoetania habían osado escribir mal su segundo apellido en los Greetings del Judgement of Sound. ¡ Dios, que humillación más grande ! Ante tal agravio, Ribas no pudo menos que escribir : "(Note to the programmers : Don't write my name bad again, or else I will go to Holland, but not to a meeting ...)"

¿ Y tú Ribas, el cachas de la ética y la moralidad puedes permitirte el lujo de andar amenazando a la gente ? ¿ A esto le llamas tú ética ? (Yo más bien le diría gilipollez ...) ¿¡ Pero quién coño te crees tú para coger y amenazar a los pobres programadores de Compjoetania porque escribieron mal tu nombre en el Judgement of Sound !? En serio... me río de tu ética.

¿ Es qué tú no cometes nunca errores, o es que tú no eres humano ? (bueno, últimamente ya empiezo a dudarlo). ¿¡ Es que tú no has escrito mal mi nombre en tu artículo, so melón ?!

Para rematar la jugada, Ribas nos viene con paternalismos estúpidos en su conclusión : "Usuarios : cuando compréis FKD ya sabéis que os espera (Como os pille la familia os caparan vivos!)". Palabras de Ramón el profeta.

Sólo le faltaría haber añadido : "El castigo de Diós para los que compren FKD-FAN será terrible". ¿ Que os parece ? ¿ Estáis muertos de miedo, verdad ? Ribas te compadezco, mis padres han visto todos los números de FKD-FAN (incluidos #4 y #6) y hemos sobrevivido. Ahora empiezo a entender una serie de cosas ...

Ribas escribió refiriéndose a mi : "Menciona además que la opinión de Caula no es tal (¿ Y que es ? ¿ Un elefante rosa ?)" (palabras textuales de Ribas).

Bien Ribas, no pienso cansarme explicándolo de nuevo. Como dicen que una ejemplo es mejor que mil palabras, ahí va : Si quieres que te sea sincero, esto que estoy escribiendo no es exactamente una opinión, pero tampoco un "elefante rosa" como tú dices. En todo caso el elefante rosa eres tú y esto es un grano que te ha salido en el culo y no puedes rascártelo.

Ribas escribió a modo de conclusión : "Sobre FKD.... Sólo puedo decir que necesitan una ducha fría antes de montar la revista y estilo, entre muchas otras cosas". Con esa trascendente y profunda reflexión concluyó Ribas su Muy Peligroso. Pues bien, a modo de respuesta ahí va mi consejo :

Ribas, tú no necesitas una ducha fría, tú necesitas que te la chupen bien chupada a ver si te quitan la mala leche (supongo que al fin comprenderás qué es ser tan sutil como una manada de elefantes huyendo en estampida). ¡ Pedazo de queso holandés !

Ribas, creo que te sobran prejuicios e hipocresía y te falta sinceridad y honradez. Deja ya de hacer el payaso, que no es tu estilo. Su elocuente escrito acababa de esta forma : "Ramon Ribas dixit".

Ya que nuestro querido amigo se las de César, como a tal debemos tratarle. En nombre de FKD me gustaría responder al gran César :

Ribas, los caballeros del CIARR te saludan : ¡ Ave, cafre !

P.D.: Y si no estás contento, ¡ COME MIERDO ! (como dirían nuestros compañeros de Taburoto MSX). Realmente creo que te has ganado a pulso el mote con que te bautizó Carlos Redonnet, este no podía ser más acertado : Ramón Ribas alias Phantomas II : The Ghost in Holland. Ya sabes, ¡ cuidado !, aquí llegan los Cazafantasmas ...

NOTA del AUTOR : Este texto no es ni mucho menos la inauguración de una nueva sección, ni con el pretendo restarle importancia a la gran labor organizativa que está llevando a cabo Ramón Ribas, únicamente he querido seguirle el juego a Mr. Ribas Junior para que se entere de que si hace falta, nosotros también sabemos pegar donde más duele.

Este escrito es simplemente la válvula de escape de una olla a presión a punto de estallar. Su única finalidad es intentar abrir los ojos a un borde que anda suelto. Todo lo aquí escrito es una opinión subjetiva y particular de mi persona (aunque es más que probable que opinéis lo mismo respecto a ciertos puntos). De todas formas, Ribas, quiero darte la oportunidad de resarcirte y te propongo incluso a tu próxima víctima para tu sección MUY PELIGROSO : yo mismo (aunque a mi parecer, ahora está en el fiel la balanza, el juego a terminado). Disculpa si te he ofendido en algo, muy en el fondo no era mi intención, pero ésta vez no he podido morderme la lengua.

Saludos a todos, lectores, y no os lo toméis en serio. Espero que ésta sea la última vez que nos obligan a DAR EXPLICACIONES, lo que está claro es que hay mucho inquisidor suelto ... Pero lo dicho, mucho ruido y pocas nueces. ¡ Hasta pronto !

Por Jaime Martí Gómez

MADE IN HOLLAND



Bienvenidos otra vez a esta "pequeña" sección. Antes que ninguna otra cosa, os pedimos disculpas por el CRASO ERROR que cometimos en el pasado número al pensar que Cytron (la última secuela de Magnar y Black Cyclon) era de Parallax. Cuando nos llegó la Quasar #26 durante este pasado verano pudimos jugar a la PROMO del juego y comprobar que no lo era. En realidad pertenece a un grupo llamado ATOMIC del cual no tenemos información. En cuanto a su calidad, Cytron no está a la altura del Black Cyclon ...

MSX JOURNAAL 50 Gouda Stopt ! :

Para empezar tenemos variadas noticias, unas buenas y otras malas. Empezaremos por las malas y son de las que más duelen. Todo empezó en Junio, cuando se publicó el número 49 de la MSX-Journaal del Club Gouda. En él apareció un boletín con el mal presagio del posible cierre del Club Gouda y un artículo que confirmaba el cierre definitivo de First Class Software.

Durante este mes de Septiembre nos ha llegado el número 50 de la misma



publicación, y los rumores se han confirmado. Estas sin fueron las verdaderas malas noticias: "MSX Computer Club Gouda Stopt!". Sí, aunque parezca increíble Club Gouda deja de publicar el magazine en disco Quasar y la revista en papel Msx-Journaal, aunque la BBS y su catálogo de productos siguen funcionando. Justifican su cierre con humor : nos dicen que ya han perdido demasiado tiempo dedicándose por completo al MSX, ahora quieren recuperar el tiempo perdido para dedicarse a ... ¡ las chicas ! . De todas formas seguirán vendiendo los productos realizados hasta la fecha, pero el club ya no iniciará nuevos proyectos como el MoonSound (OPL-4) o el

COMPJOELANIA

ALL RIGHTS RESERVED © 1994

JUDGEMENT



OF SOUND

Graphics 9000 (v9990). El Graphics 9000 ya está siendo distribuido por Sunrise, y el MoonSound lo será próximamente (en Noviembre). Lo único que sí continuará desarrollando Club Gouda es el interface SCSI de Henrik Gilvad. Henrik ha diseñado un nuevo Green SCSI interface que permitirá utilizar HD SCSI con memoria de hasta una giga, por supuesto sin la limitación de las 32 megas por partición (se rompe con el máximo de sólo 192 Megas que controlaban los SCSI hasta ahora). La gente de PC podrá seguir disfrutando de los productos de FCS, ya que a partir de ahora crean soft para éste. Una pena... Pero no todo tenían que ser desgracias. Gracias a Ramón Ribas, cuatro integrantes de Club Gouda vendrán al 6º encuentro de usuarios el día 30. Traerán consigo interfaces SCSI v1.2 (la versión + rápida) de Henrik y el MIDI Sequencer. Así que ya sabéis, a comprarse un disco duro SCSI (¡ pero que no sea de 1 Giga !, ya que ésta versión es la que permite un máximo de 192 Megas) y a flipar. Vamos con las novedades, o sea las buenas noticias :

QUASAR #29 (último número) :

Después de contemplar la nueva presentación de la Quasar (con efectos

bastante buenos) veremos a Jack Vetnek en el entierro de Quasar (1990-1994) : Quasar R.I.P. Tras pulsar espacio, el típico menú. E aquí las novedades comentadas:

- CD-Rom para MSX ! Sí, sí, como lo oís, ¡ Henrik Gilvad (quién sino) lo ha vuelto a hacer ! Ahora ya podremos conectar nuestro CD-Rom SCSI y disfrutar de sonido PCM de alta calidad (44Khz, Stereo, 16Bit), imágenes GIF, BMP,... animaciones FLI, y las fotos reveladas en sistema Photo CD de Kodak. Además podremos escuchar nuestros compactos preferidos mientras trabajamos alegremente con nuestro MSX. Para utilizar el CD-Rom necesitaremos, además de nuestro MSX (posiblemente un Turbo-R), un CD-Rom SCSI (preferiblemente de doble o triple velocidad y multisesión) y un interface SCSI de 170-300 Kb/seg. y, por supuesto, software con el que utilizarlo. Respecto a esto último, Henrik ya ha desarrollado varios programas para poder utilizar el CD-Rom. Estos tienen la ventaja de utilizar (a diferencia del PC) nombres de archivos más largos (superiores a 8



caracteres), como en Amiga y en MAC. También ha desarrollado el cargador de Photo CD, programas para manejar los directorios del CD, copiar, etc.

- En otro artículo se nos habla del OPL-4, conocido por el nombre de MoonSound. Este potente chip (la Sound-Blaster AWE32 lleva sólo el OPL-3), permite todas las funciones del OPL-3 además de incorporar 24 canales de PCM Stereo, con los que podremos disfrutar de 44,1Khz de calidad. Para utilizar esta placa, MoonSoft está desarrollando un nuevo programa que se suministrará con el MoonSound y permitirá sacarle todo el partido a este fabuloso chip de sonido. Además Henrik Gilvad ha creado un driver para su PCM-Tracker que permite utilizarlo, por el momento sólo con 9 canales FM más ritmo.

- Como hemos comentado antes, el único proyecto que Club Gouda seguirá desarrollando es el SCSI interface. Ahora con una nueva versión un 200 % más rápida funcionando en MSX-2 (en Turbo-R funcionará a la misma velocidad que la anterior versión 1.2). El nuevo SCSI incorporará un nuevo programa FDISK en ROM que tendrá nuevas funciones. Dispondremos de comandos especiales BASIC para trabajar con HD. Club Gouda invita a todo el que pueda estar interesado en él, se ponga en contacto con ellos :

MSX Computer Club Gouda

Gouderaksedijk 113

2808 ND Gouda

(Holland)

- ¡ Increíble ! En esta Quasar aparece una pequeña reseña sobre el Encuentro de Usuarios que tendrá lugar en Barcelona el día 30 (MSX Fair in



Barcelona, como dicen ellos). En ella comunican que un grupo de 4 personas del club (quizá 5) viajarán a nuestro país para asistir a la misma. Más información sobre éste 6º encuentro en las sección HOT NEWS.

- En cuanto a Software : esta última Quasar 29 viene acompañada por un segundo disco donde sólo encontraremos programas. Entre la gran cantidad de demos y utilidades destacan :

* CD-Files de Henrik Gilvad : un par de programas para sacar directorios y copiar de CD-ROM, además de un cargador de GIF también para CD.

* Moonblaster TR Replayer : este pequeño programa de Moonsoft (sólo para Turbo-R) nos permite escuchar nuestras músicas Moonblaster preferidas con baterías PCM. Si

disponemos de MUSIC MODULE, sonarán por un lado los 9 canales de MUSIC MODULE + Samples y por el otro el FM+baterías en PCM. Se incluye una utilidad para gravar nuestras propias baterías.

* Zone Terra playable demo : la segunda PROMO del increíble arcade espacial de Quadrivium (Alex Wulms de Xelasoft es uno de sus miembros). Es sólo para Turbo-R y realmente es lo nunca visto : gráficos de fondo digitalizados en SC12 y con SCROLL, música STEREO (FM+MUSIC MODULE) y efectos de sonido digitalizados con efecto STEREO (PCM+Music Module Samples y es stereo real, según se produzca el efecto suena por un altavoz u otro) ! Es un masaca-marcianos de altísima calidad, con una adición que pocos juegos holandeses consiguen crear. El gráfico digitalizado de la tierra que aparece en la presentación ya es, en sí, una muestra de lo que es capaz de hacer este grupo : QUADRIVIUM. ¡ Seguro que darán mucho de que hablar !. El juego estará terminado a finales de Octubre, y no dudéis que lo conseguiremos a cualquier precio.

NUEVO PATCH DISK DE OASIS ! :

Sí, OASIS Translations continua su fantástica labor con la traducción de ... ¡ Nada más y nada menos que SNATCHER ! En ZandVoord (Septiembre 1994) ya presentaron la PROMO del mismo con la presentación del juego en inglés. Ya podéis encargarlo escribiendo a OASIS.





NOVEDADES :

Otras novedades destacadas en cuanto a juegos y utilidades son :

- Blade Lords : un muy buen juego tipo Bubble Bobble de Parallax. Como de costumbre en Parallax, gráficos y música FM muy buenos. Un gran juego.

- The Witch's Revenge : un nuevo juego de UMAX. Este fue lanzado en Tilburg de este mismo año. Un juego al estilo RUNE MASTER. Esperamos poder comentarlo próximamente. UMAX está a trabajando en el Pumpkin Adventure III, un nuevo RPG que será al estilo SD Snatcher. No tenemos más información al respecto.

- SCREEN 11 Designer : este programa distribuido por Sunrise ha sido creado por French United Coders. Como indica su nombre, se trata de un diseñador gráfico para Screen 11.

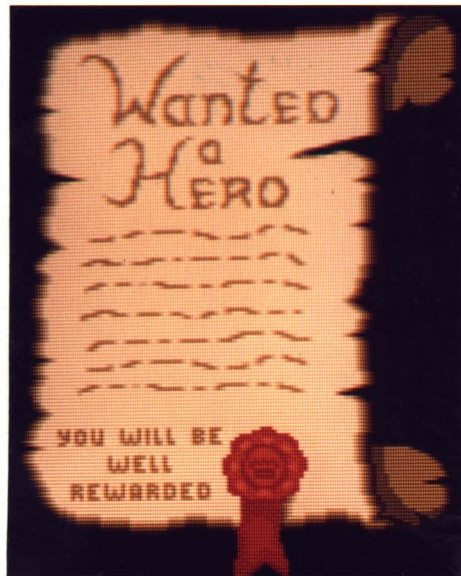
Ha sido lanzado en la reciente feria de Zandvoord (ahora en Septiembre).

- Not Again ! : un juego que ya tiene algún tiempo. Recientemente llegó a nuestras manos este entretenido juego de Flying Bytes. Arkanoid para dos players con música STEREO y efectos de sonido digitalizados para MUSIC MODULE.

- Brisk : un juego distribuido por la MCCM (Msx Computer & Club Magazine) y creado por Triple Soft. Es un original juego de habilidad con unos gráficos estupendos (sobretudo en la presentación). Tiene más de 20 músicas FM conocidas.

- Pixess : el primer juego de habilidad de Compjoetania. Fue presentado por Patrick Gisberg en el pasado encuentro. Un juego entretenido y sobretudo con música STEREO muy buena.

- Judgement of Sound : una producción de finales 1993 también de Compjoetania. Se trata de la tercera recopilación de músicas Moonblaster excelente. Primero fue DeathTrack, luego Noise Disk y ahora este Judgement of Sound. Muy original el



sistema de balanzas para elegir chips de sonido y buenos gráficos.

- MB Muzax #2 : Fuzzy Logic (SHADOW, SAVAGE y WOLF) vuelven a atacar con su segunda ALUCINANTE recopilación de músicas Moonblaster en Super STEREO (y es que sus músicas no son para menos). Como en la #1, las músicas vienen acompañadas con unos gráficos vectoriales (sólo para TR) que se mueven a una velocidad de terror. A esto se le llama trabajar con el VDP (scrolls multi-colores con WAVES en sinus vertical y horizontal ...). ¡ Sencillamente escalofriante !

Nada más en esta ocasión. ¡ Hasta la próxima !

COMENTARIO :

**JAUME MARTÍ GÓMEZ
MARC VALLRIBERA ROS**

FOTOS :

JAUME MARTÍ GÓMEZ

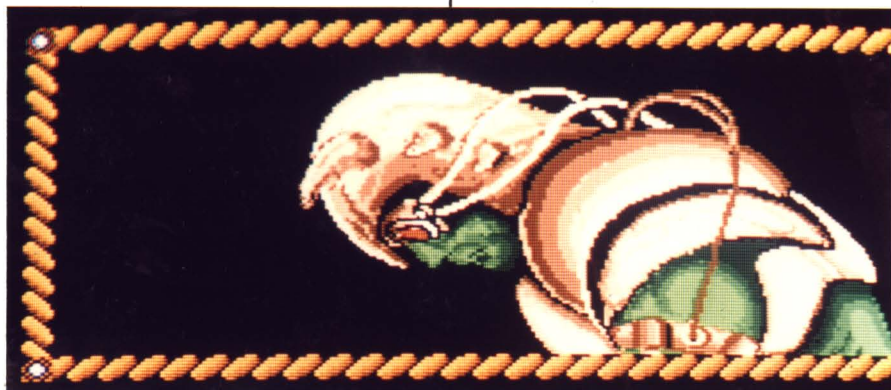


ASHGUINE 2

DREAMING WARRIOR

by T&E SOFT.

Este es sin duda uno de esos juegos que pasaron bastante desapercibidos en nuestro país, pero que en Japón logró gran fama y popularidad. Al mismo tiempo este fue uno de los primeros juegos japoneses que se consiguieron por aquí, y pasó un poco por alto a la mayoría de la gente debido a que llegó junto a muchos otros juegos en un momento en que empezaba la escalada de producción de software para MSX-2. Concretamente esta es la secuela del Dreaming Warrior ASHGUINE, una coproducción de MATSUSHITA y MICROCABIN. Esta primera parte es un RPG que fecha del año 1987. El ASHGUINE II, su secuela, fue realizada ese mismo año por T&E SOFT. Está claro que el refrán "Segundas partes nunca fueron buenas" no contaba con el Ashguine II. Podemos afirmar con total seguridad, que la calidad y sobre todo la jugabilidad y adicción de este ASHGUINE II supera con creces a su predecesor. La estructura del juego cambia radicalmente : este ya no es un RPG, sino un arcade laberíntico con unos gráficos muy buenos. Un dato curioso es que la música PSG de ambos



juegos es la misma, aunque un poco mejorada en esta segunda parte. Si consideramos la cantidad de años que tiene este juego, nos daremos cuenta de

que realmente es muy bueno en todos los aspectos : los decorados de fondo son vistosos y coloristas, los personajes son grandes y dibujados con detalle, y el scroll de pantalla es suave.

En el juego encarnamos a una especie de bicho verde robotizado que debe enfrentarse y vencer a las fuerzas del mal.

Recorriendo los laberintos encontraremos distintos objetos sobre unos pequeños montículos. Estos pueden ser cápsulas de energía que te repondrán algunos cuadros de vida, unas botas que aumentarán nuestra velocidad de movimiento, cápsulas que aumentarán el poder de nuestra espada, y por último un icono con forma de plataforma de ARKANOID que al cogerlo nos proporcionará un OPTION o protección que girará a nuestro alrededor y podrá lanzarse contra el enemigo al usar la espada.

Un pequeño truco : si nos acercamos a una plataforma para coger un objeto y observando el marcador temporal



(formado por dos bolas que giran simultáneamente en círculo) esperamos a que la esfera amarilla quede otra vez ocultando a la roja, nos daremos cuenta de que es entonces cuando vuelven a aparecer los objetos, pero daos prisa en cogerlos, ya que desaparecerán de nuevo en pocos segundos. De esta forma podremos coger cápsulas de energía y poder fácilmente.

La elevada dificultad que presenta este juego no se debe tanto a los enemigos a los que nos enfrentaremos a lo largo del juego (que tienen un nivel de dificultad aceptable). La dificultad real estriba en orientarnos por los complicados laberintos de que dispone su mapeado sin perdernos. Es realmente difícil no pasar 3 o 4 veces por el mismo lugar antes de encontrar definitivamente la salida. Y nada mejor para solucionar este problema como unos bonitos mapas que deseamos os ayuden a acabar el juego. ¡ Nos vemos !

COMENTARIO :

David Baena

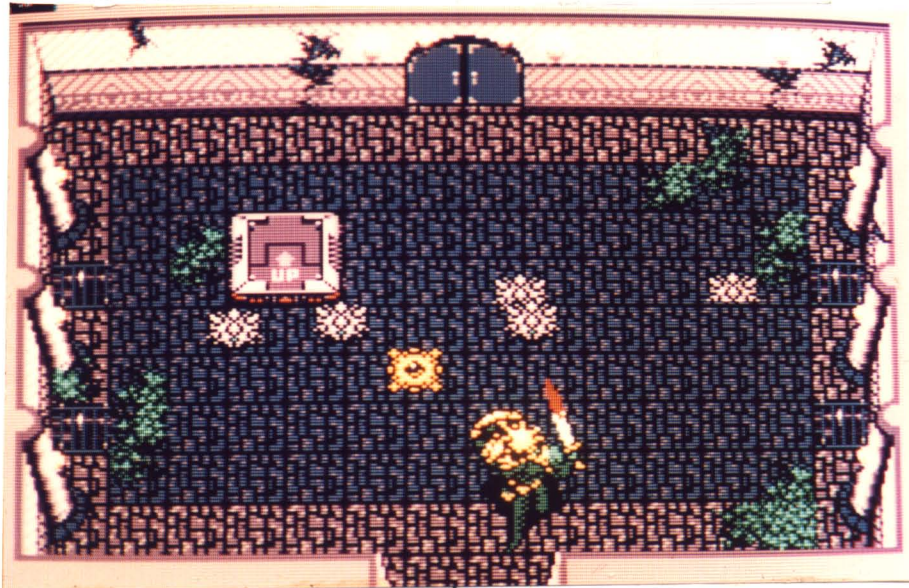
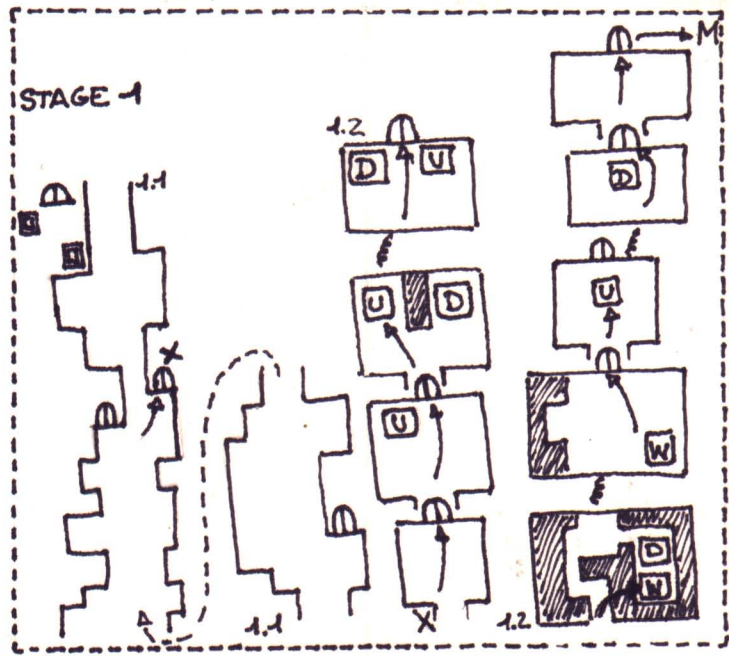
Jaume Martí

CARTOGRAFÍA :

David Baena

FOTOS :

Jaume Martí



RECUPERAS CUADROS DE VIDA



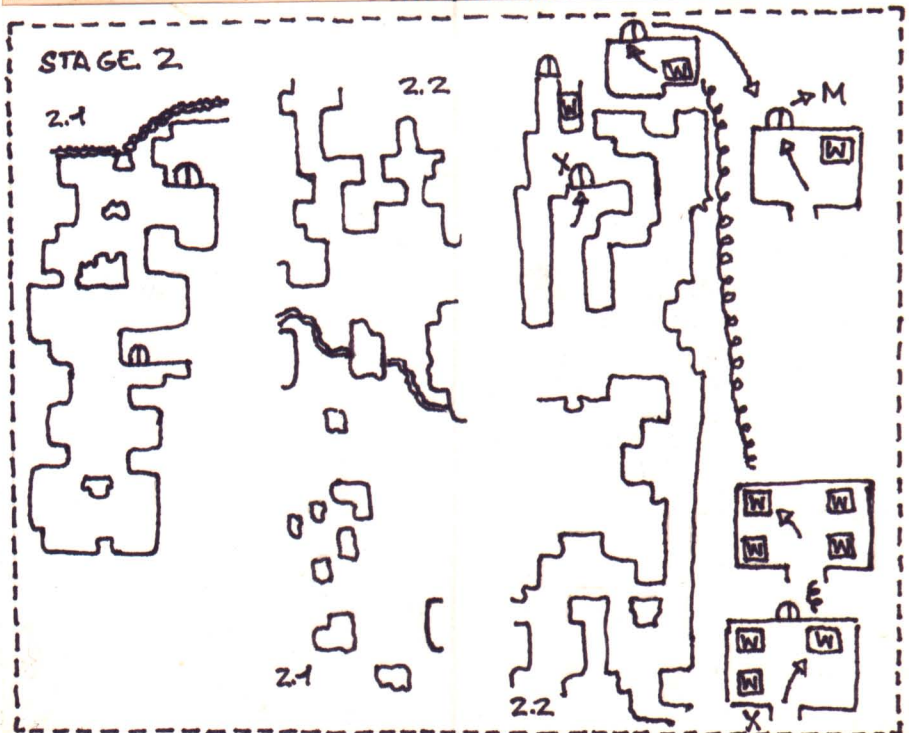
OBTIENES MÁS VELOCIDAD EN LOS ATAQUES Y MOV.

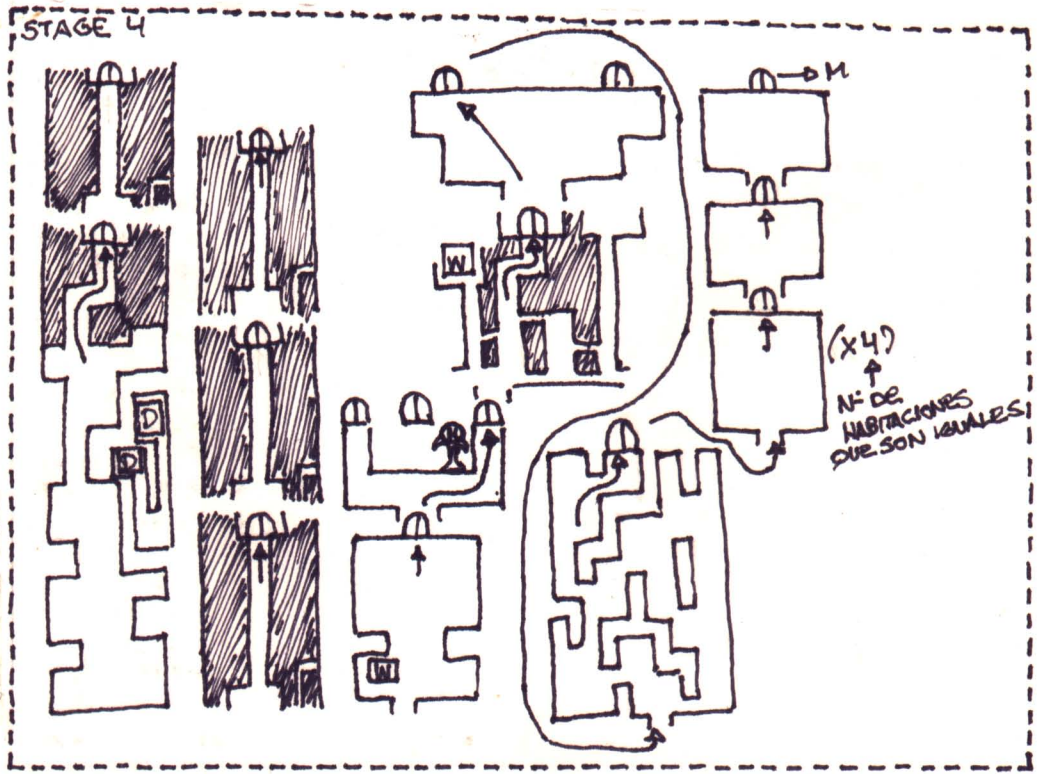
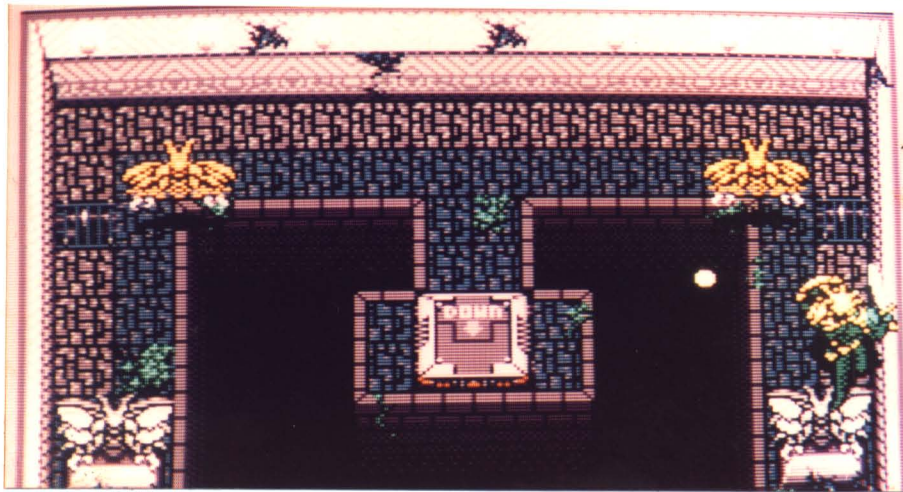
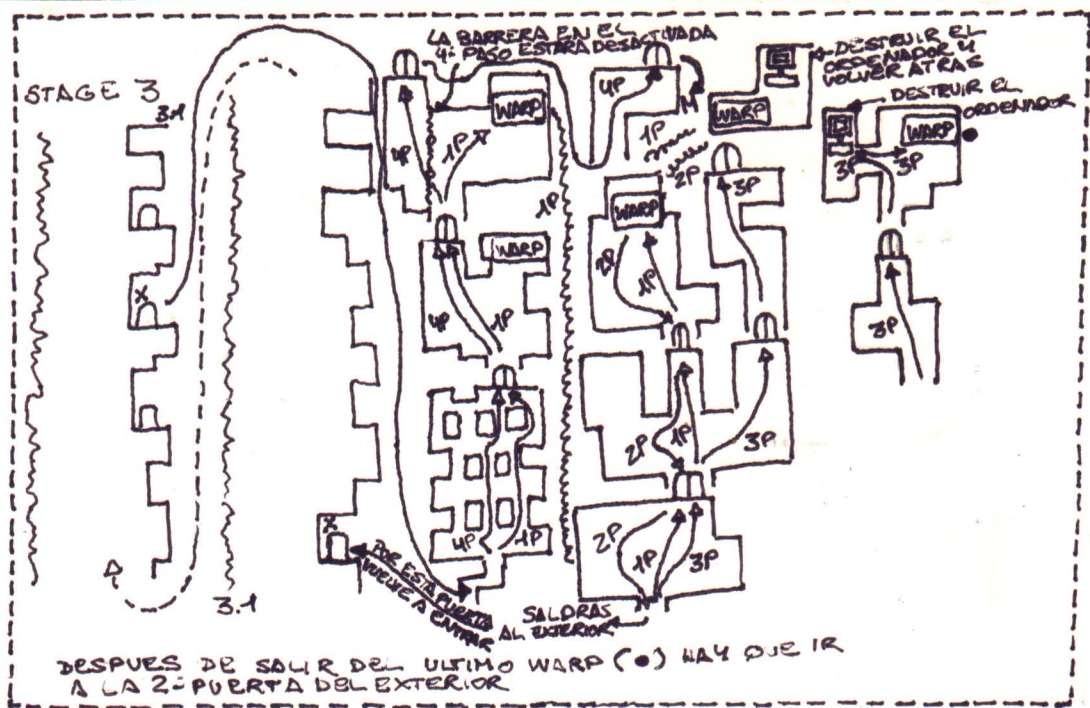


TU ESPADA SE HACE MÁS LARGA Y OBTIENES MÁS PODER DE ATAQUE



TE PROPORCIONA UNA BOLA QUE PODRÁS LANZAR AL ENEMIGO CON EL MOVIMIENTO DE TU ESPADA







'TRUCOS' ✓ y se hizo la luz ...

Aunque ha costado muchísimo trabajo, una vez más volvemos a traerte la sección de trucos. En un número tan completo como este no podía faltar esta sección. En primer lugar me gustaría agradecer la colaboración a todos aquellos que han aportado su granito de arena o su enorme iceberg a la sección. Sólo queda añadir que estoy esperando ansioso vuestros trucos, pokes, mapas ... (¿ a que esperáis ? mandádnoslo ya !). Nada más, os dejo con ellos.

P.D. ¡ Ah !, se me olvidava :
¡ Feliz 2º aniversario !

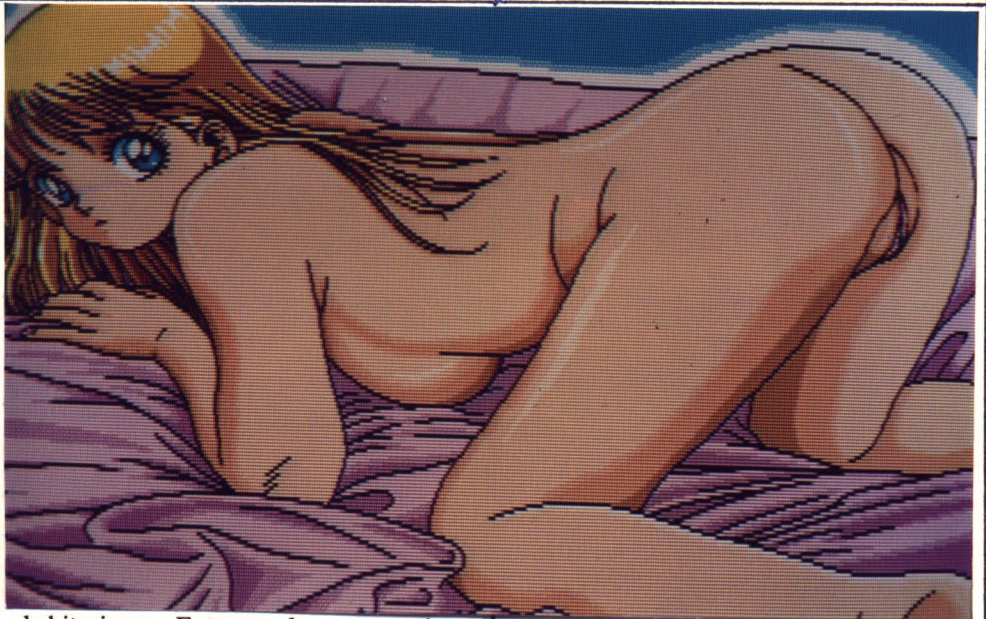
Jaume Martí Gómez
c/ Sant Iscle nº 30 2-2
Castellar del Vallès
08211 (BARCELONA)

Francisco Jesús Martos nos ha facilitado trucos para SORCERIAN e ILLUSION CITY. ¡ Recibe un cordial saludo de mi parte !

- SORCERIAN :

A continuación encontraréis una relación de distintos objetos ocultos en el Sorcerian :

* MUNDO 1-1 : cuando lo has acabado y la música cambia, ve a hablar con el hombre que hay en una de las



habitaciones. Entonces haz como si te fueras, pero cuando estés a punto de salir del mundo, vuelve otra vez a la habitación. El hombre ya no estará y si examinamos en ese lugar encontraremos una arma.

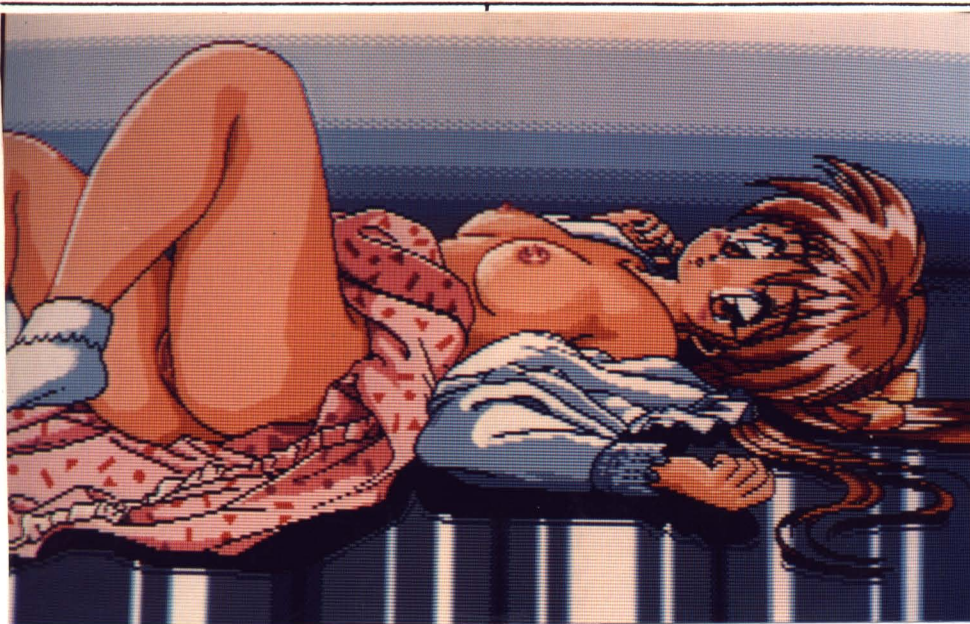
* MUNDO 1-3 : una vez actives el mecanismo y cambie la música, sal por la puerta y usa la poción FLY para llegar a la repisa de encima. Allí hay un ropaje +4 PRT y +4 MGR. Puedes comprar la poción FLY en el pueblo a cambio de una hierba de cada una de las cinco clases que hay.

* MUNDO 2-4 : hay tres lugares fáciles de ver a los que sólo se puede llegar usando la poción FLY. Uno está justo encima de donde empezas; allí hay una espada +10 STR. Otro está sobre un lago de fuego; a la derecha del todo hay una armadura +8 PRT. Y por último, en la pantalla donde está la puerta que nos lleva al mago enemigo, arriba a la derecha encontraremos un escudo +4 PRT.

* MUNDO 3-4 : En la plataforma donde está el Elemental de Fuego, si subes con el FLY, encuentras un anillo +10 DEX y un ropaje +12 MGR. De esta forma conseguirás acabar fácilmente con él, sin tener que matar las llamas del suelo ni aguantar luego sus ataques.

* MUNDO 3-5 : Encontraremos un cofre que contiene un objeto. Pues bien, si vuelves a examinarlo una vez haya cambiado la música y se hayan cerrado algunas entradas, encontrarás una poción RESURRECT. Además, al otro lado del lago verde, si pulsas hacia abajo encuentras una espada con el hechizo NOILA-TEM, que es el más potente de todos (para poder usarlo es necesario que tengáis INT positiva). Un detalle curioso : Si sabéis que la espada se llama GRADIUS y que nos permite hacer el hechizo MET-ALION, os podéis imaginar como disparará ...





- ILLUSION CITY :

Como todos los RPGs de MicroCabin, éste también dispone de su MENÚ SECRETO del PROGRAMADOR. Para acceder a él, haz lo siguiente : en cualquier momento del juego apreta la tecla SHIFT, y sin soltarla teclea la siguiente combinación con los cursores : ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA y por último la tecla de SPACE. No sale a la primera, es bastante puñetero. Para que funcione no debe moverse nada en la pantalla mientras introducimos la combinación; si algo se mueve deberás volver a empezar. Tendremos más posibilidades de que nos salga si tecleamos la combinación deprisa, aunque con cuidado de no equivocarnos. Estas son las opciones del menú :

- Modificar el nivel del protagonista.
- Aumentar la cantidad de dinero.
- Cambiar el mapa dentro del disco actual.
- Test de efectos de sonido.
- Cambiar el disco de juego.
- Grabar partida en cualquier momento, sin necesidad de terminales.
- Reponer totalmente vida y magia.
- Sin función.
- Evitar luchas.
- Invulnerabilidad.

- PICO PICO : (PEACH UP'S SUMMARY #2 / DISK 2)

Sin duda conoceréis el truco que apareció en la ROBY DISK MAGAZINE #2 para este juego, pero por si acaso, os refrescaremos la

memoria : si durante la portada de presentación del juego pulsáis el 3 o el 4 y sin soltarlo apretáis la tecla GRAPH, podréis acceder a nuevos niveles con nuevas chicas. Son un total de 8 chicas. Pues bien, mi gran amigo y colaborador David Baena, al frente del grupo FAC (Federation Against Censure), ha rendido honor a su nombre y nos ha proporcionado un truco descubierto por Jordi Navales con el que podréis eliminar la molesta censura de estas imágenes. Cuando os aparezca en pantalla el mensaje admirativo de triunfo de una pantalla, justo antes de que empiece a cargar a la chica, apretad simultáneamente todo el TECLADO NUMÉRICO y sin soltarlo, los cuatro CURSORES, entonces se cargará la imagen pero sin los dichosos sprites-censura.

- WHIPPLE :

Un par de detalles sobre este curioso juego :

* No hace falta que los 3 bloques iguales estén uno al lado del otro, basta simplemente con que los 3 estén en el mismo renglón para que desaparezcan.

* Un consejo : aunque os salga una pieza que no encaja con el renglón que estáis intentando hacer, no lo pongáis en otra parte de cualquier manera. Ponedlo de forma que un mismo cuadro no se repita ni acumule verticalmente en una columna, de modo que más tarde se encontrará con otras dos y puntuará.

* Si disponéis de un Turbo-R no dudéis en cargarlo con R800. Este secillo pero adictivo juego de habilidad ganará muchísimo en jugabilidad si lo hacéis. Las músicas funcionaran perfectamente.

- CHUKA TAISEN :

Durante el transcurso del juego, pulsad primero ESC para pausar el juego y después SHIFT+F2 (o sea F7). Aunque aparentemente no haya ocurrido nada, con esto hemos conseguido entrar en el menú secreto de programación de este entretenido juego. Ahora sólo nos queda elegir a nuestro gusto las ventajas que deseamos, pulsando las teclas correspondientes :

- A : cuando pulsemos esta tecla aumentará una unidad el POWER de nuestra arma principal.
- B : con esta tecla podremos seleccionar nuestra arma secundaria (bombas, boomerangs, options, etc.)
- C : nos proporcionará invulnerabilidad.
- D : desactivará la invulnerabilidad.
- F : cada vez que pulsemos esta tecla aumentará una unidad nuestro marcador de vidas.
- M : pulsando esta tecla empezaremos de nuevo la fase.
- BS : esta nos permitirá pasar directamente a la siguiente fase.
- RETURN : pulsando esta tecla desactivaremos la pausa y continuaremos el juego.

- PENGUIN ADVENTURE

Esto más que un truco es una curiosidad. Si disponéis de Turbo-R, probad de utilizar el disparo automático (Rensha Controller) para jugar en la máquina tragaperras. Si encontráis el punto adecuado ganaréis mucho dinero.

- THE TOWER (?) OF CABIN :

Si introducimos el disco 3 del Tower of Cabin y pulsamos la letra P en el momento en que el programa deja de cargar y la pantalla queda negra, conseguiremos acceder a un nuevo subjuego. Se trata de "GO,GO, PIXIE !", un arcade al más puro estilo Fray, donde Pixie se enfrentará al ejército de su eterna rival : Fray. El juego dispone de un menú de sistema (igual que en Fray) que nos permitirá cambiar armamento, seleccionar recargadores y objetos.

No os perdáis el enemigo final, nos enfrentaremos ni más ni menos que con Fray, pero no será una lucha igualada, ya que Fray será 4 veces más grande que nosotros e intentará aplastarnos.

- SILVIANA :

A continuación encontraréis los TIPS para este divertido RPG de un sólo disco (que comenta el gran Pablo Martín en este mismo número). ¿ Como introducirlos ? Es muy fácil. Lo único que necesitáis es el programa DV.COM. Entonces podéis dirigiros directamente al sector que os indico a continuación o si lo preferiís buscadlo a través del fichero SAVEDATA.DAT del juego. Uno de los grandes inconvenientes que presenta este juego es que sólo podemos gravar una partida por disco. Para guardar varias en un mismo dico, sólo debemos cambiar el nombre del fichero SAVEDATA.DAT por otro y renombrarlo cuando nos convenga. Adelante con esos TIPS :

>>> SECTOR 834 <<<

* GOLD :	* PAN :
- Pos XY : 00D y 00E	- Pos XY : 011
- Valor : FF FF	- Valor : FF
* LIFE :	* BOTELLA :
- Pos XY : 009	- Pos XY : 012
- Valor : FF	- Valor : FF
* POWER :	* OJO :
- Pos XY : 00C	- Pos XY : 013
- Valor : FF	- Valor : FF
* SHIELD :	* KEYS :
- Pos XY : 00D	- Pos XY : 00F
- Valor : FF	- Valor : FF

Nuestro gran amigo y colaborador Teo López nos ha proporcionado trucos para SNATCHER, DP.S CITY! y SANTORIUM of ROMANCE 2 :

- SNATCHER :

Para no perder las "buenas costumbres", se produjo otro error acerca de los datos del juego SNATCHER en el FGD-Fan #8 (NOTA de Jaime : mea culpa). En concreto acerca del retrato robot. Se dio:

Cabeza: 1

Ojos: 3

Nariz: 1

Cabello: 3

Y faltaba una opción, la de la boca, que es:

Boca: 1

Para finalizar, os daré las teclas equivalentes a las claves en katakana, para acabar definitivamente con los problemas al ponerlas (sólo pondré las claves imprescindibles), y lo haré en dos versiones, la de los MSX2 (probado en un SONY F500) y la de los TURBO-R (probado en un A1GT), ya que hay diferencias entre los teclados de estos dos



ordenadores. He puesto cada tecla entre paréntesis para ayudar a su localización :

OWATTA: -MSX2:

(5)-(>)-(SHIFT+C)-(Z)

-TURBO-R:

(6)-(0)-(SHIFT+Z)-(Q)

QUEEN: -MSX2:

(E)-(SHIFT+2)-(SHIFT+COMILLAS)

-(TECLA DE ACENTOS)

-TURBO-R:

(H)-(SHIFT+E)-(TECLA DE

GUIÓN)-(Y)

BENSON: -MSX2:

(O+COMILLAS)-(TECLA DE

ACENTOS)-(G)-(TECLA DE

ACENTOS)

-TURBO-R:

(^+COMILLAS)-(Y)-(C)-(Y)

Como se puede ver, en muchos casos hay que dejar la tecla SHIFT (^) apretada mientras escribís la letra correspondiente.

Por último os advierto que la clave OWATTA sólo debe introducirse cuando se puedan poner 4 letras. Si al llamar por videófono a Napoleón sólo se pueden introducir 3, volved a llamarle hasta poder poner las cuatro letras que forman el kana OWATTA.

- DP.S. CITY! Part 1 (Pink Sox #6 Side B) :

Si queréis ver el final de este juego, simplemente tenéis que entrar repetidas veces en el castillo, hasta que una chica os proponga un juego que consiste en atrapar un muñeco. Cuando consigáis atrapar al muñeco, veréis el final. Esto sólo es para ver el final, pero hay muchas pantallas escondidas : averiguar dónde

están sólo depende de vosotros (por ejemplo, yo he encontrado tres chicas distintas en el río).

- SANATORIUM OF ROMANCE 2 :

Este truco ha sido descubierto por Jordi Navales : podremos oír la banda sonora de este juego (que incluye las BGM y los efectos especiales) si justo cuando aparezca el título "GREEN", dejamos apretada la tecla "S".

SECCIÓN COORDINADA

por JAUME MARTÍ

FOTOS :

Jaume Martí Gómez

COLABORAN :

Fco. Jesús Martos, David Baena, Teo López y Jordi Navales.



CD YS COLLECTION

Los 5 CDs de la saga YS de FALCOM

¡ Hola, fieles usuarios de nuestra publicación !

En ésta ocasión no comentamos un programa, un juego, u noticias refrescantes y demás chorradas nuestras. Esta vez quiero presentaros unas curiosidades de la casa FALCOM. Es obvio que ya sabréis de que se trata, pues sí, para aquellos fanáticos de la saga YS, aquí tenéis los fantásticos CD's de dicha saga. Adelante con ellos :

YS-I :

Este CD posee 40 canciones originales del juego que dividiremos en dos grupos : las primeras 34 canciones son originales de MSX. ¿ Qué quiero decir con esto ?, pues la cosa es muy sencilla, nada más y nada menos que están en PSG (igualitas que en nuestro YS). ¿ Y las restantes 6 canciones ? Pues las restantes son una Super Arranged Version. Son canciones arregladas para sintetizador o orquesta, como si se tratase de canciones normales y corrientes (pero no tiene nada de corrientes, son realmente de alucine). A los amantes de lo duro éstas versiones les van a encantar, son absolutamente increíbles.

YS-II :

Como el anterior CD, éste también posee "Chorrocientas" canciones; un



total de 55 tracks (porque no todo son canciones). Esta vez vienen divididas en tres grupos : el primer grupo abarca de la canción número 1 hasta la 25, son las músicas en PSG, no de la versión MSX del juego sino del juego para PC9801 (que en este caso es lo mismo : PSG es PSG le echen lo echen). La segunda parte está compuesta por las canciones en Arranged version, y van desde la canción 26 hasta la 30. Sí, son sólo 4, pero me atrevería a decir que son las mejores en Arranged Version de toda la colección. Y por último nos encontramos con una tercera parte formada por los efectos sonoros del juego, estos quedan comprendidos del 31 hasta el 55.

YS DRAMATIC CONCERT :

Este otro CD de la saga no está directamente vinculado al juego de MSX, sino más bien lo está con la serie de Anime japonesa (dibujos animados). En total consta de 17 canciones. Pero aunque esté vinculado con la serie de Anime, os van a sonar muchísimo del juego. Este CD está básicamente compuesto por música orquestral, aunque las últimas son especialmente recomendables para los amantes del rock duro.

YS-III Super Arranged Version:

Sin duda uno de los mejores CD de la saga. Aquí encontraremos un total de 11 canciones arregladas con los mejores temas del juego (conocidísimos por todo el mundo), y encontramos una gran variedad de estilos musicales. Entre estos señalaremos que la mitad del CD son bastante heavys. Para coleccionistas de este tipo de CD's. Oír para creer, la delicia de todos aquellos fanáticos del YS-III.





PLAYER _____
ENEMY _____
HIT POINT 255/255 **RING** 100
EXP POINT 65535 **GOLD** 57716



SM

PROVINCIALISM Ys :

Reiteradamente diremos que este es también otro de los mejores de esta saga. En éste encontraremos una recopilación muy especial, aunque son solamente 6 canciones. Como podéis imaginar es muy especial porque sale de la tónica habitual. Para empezar en él ya no encontraremos versiones originales en PSG, estas 6 canciones son un remix en House Disc Version en la que se tocan los mejores temas de la saga Ys. Realmente recomendable para los locos del House, o simplemente a aquellos que les gusta una música diferente.

Como conclusión podemos valorar esta colección de CDs como verdaderamente EXCEPCIONAL. Con ellas llegaréis a sentir la sensación de estar jugando a alguno de los juegos de la saga. Por lo que respecta a la músicas originales PSG, bueno, nunca están de más; pero las ARRANGED VERSION son ... no hay palabras. ¡ Hasta pronto !

COMENTADO :

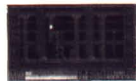
José Manuel López

ORIGINALES :

José Manuel López

FOTOS :

Jaume Martí Gómez



Falcom



SM RECORD

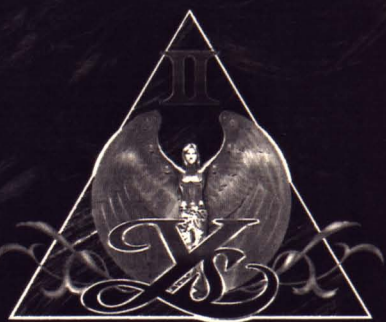


DRAMATIC CONCERT



SM-040

MUSIC FROM

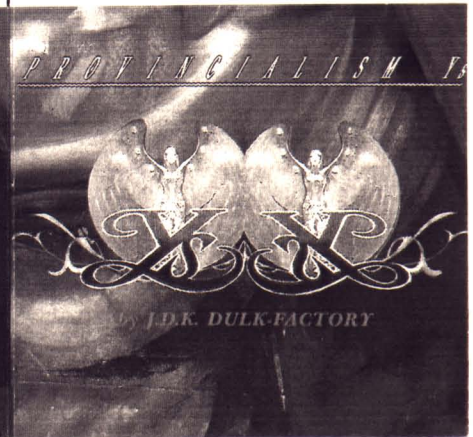


ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

Falcom



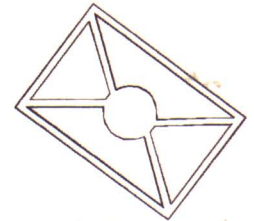
SM RECORD



PROVINCIALISM Ys

J.D.K. DULK FACTORY

ANUNCIOS



PARA PONER UN ANUNCIO EN ESTA SECCIÓN
LLAMA O ESCRIBE A LA REDACCIÓN DE FKD-FAN.

Vendo **HARDDISK SCSI INTER-FACE v 1.0** prácticamente nuevo (del Club GOUDA) por cambio a la nueva versión. Con él facilito disco con software específico para sacarle máximo partido. SCSI interface + DISKETTE por 10.000 ptas negociables. Interesados llamad a **Jaume Martí Gómez**
Tel. (93) 714.79.92

Vendo **SVI-738 X'PRESS** (unidad 2DD incorporada y 80 col.) monitor fósforo, cables i originales por 8000 ptas
Jaume Martí Gómez
Tel. (93) 714.79.92

Busco **MUSIC MODULE de PHILIPS** en buen estado. Pagaría por él hasta 12.000 ptas.
Jaume Martí Gómez
c/ Sant Iscle nº 30 2-2
Castellar del Vallès
(BARCELONA)
Tel. (93) 714.79.92

Compro revistas japonesas **MSX-MAGAZINE**. Poneos en contacto con :
Elvis Gallegos Trias
c/ Bullidors nº 6
17007 - Domeny
(GIRONA)
Tel. (972) 21.08.14

Vendo **PACK de 3 juegos** traducidos al castellano : **YS-III, Rune Master II y Tower of Gazzel..** Los 3 por 500 ptas. Para más información escribid a :
Jorge Pascual Llopis
Tel. (96) 552.02.42

Compro juego **PEACH UP #8 original** y también megarom **SALAMANDER**. LLamad a :
(preguntad por Rubén)
Tel. (93) 751.40.52

Vendo juego **YS-III traducido al castellano**. Poneos en contacto con :
Oscar Mate González
c/ Pando nº 16

(CANTABRIA)

Vendo ordenador **TURBO-R A1GT** (512 Kb RAM, programa MSX-VIEW en ROM, interfaz MIDI), ratón, joystick, varios programas exclusivos (los mejores), colección de revistas **MSX-FAN** con sus discos de suplemento originales, cartucho SCC de Konami (Nemesis 2), más impresora Seikosua de 9 agujas con cable MSX. Todo por 150.000 ptas. Con el equipo completo regalo además interface SCSI para disco duro, última versión, que aprovecha la velocidad del Turbo-R.
Fco. Jesús Martos
Tel. (95) 225.94.70

Vendo la siguiente relación de artículos :
- Revistas **INPUT MSX 1, 11 al 14, 16 al 24, 27 y 30.**
- Revista **MUNDO MSX 5**
- **MSX EXTRA 1 al 38**
- **MSX CLUB 1 al 8, 12, 13, 18 al 29, 32 al 36, 38, 45 al 75 y del 77 al 80.**
- **CARTUCHOS MSX-1** : Heavy Boxing, Green Beret, Yie Ar Kung Fu 2, Crazy Cars, Soccer KONAMI, Road Fighter y Exoide-Z a 1000 ptas la unidad.
- **CARTUCHOS MSX-1** : Chess, Golf KONAMI, Nightmare y Gang Man a 1500 ptas la unidad.
- **CARTUCHOS MSX-2** : Vampire Killer y Metal Gear a 2000 ptas la unidad.
- **DISCO 3.5 MSX-2** : Bastard, 2000 ptas (regalo cartucho MSX-1).
- **CARTUCHO MSX-1** de 1 Mega

importado de Corea, nuevo : Street Master (Street Fighter) por 5000 ptas.

- **JOYSTICK SENSOR JS-75** : inalámbrico, por infrarojos SONY, 4500 ptas.

- **JOYSTICK SVI QUICKSHOT II Turbo** : con disparo automático, 2000 ptas.

- **CARTUCHO SCC KONAMI**, 7000 ptas.

- **CARTUCHO MUSIC MODULE** de PHILIPS nuevo, 20000 ptas.

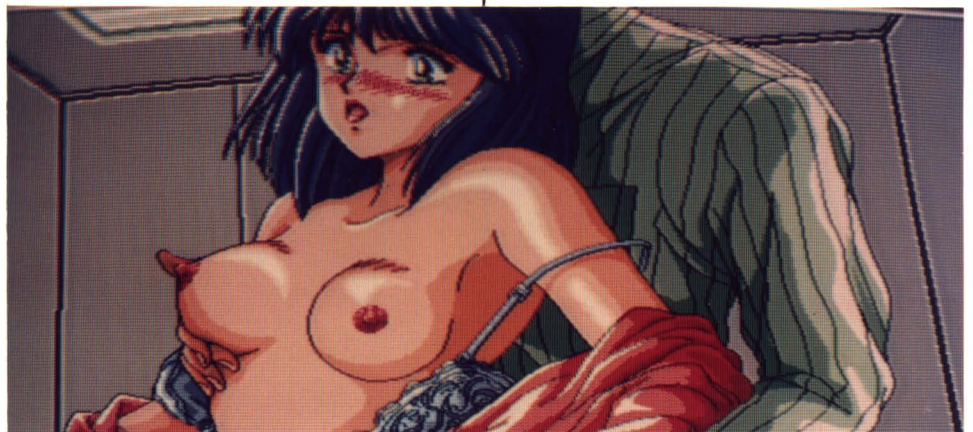
- **IMPRESORA MSX PHILIPS VW-0020**, 80 columnas. Regalo 10 cartuchos de tinta y manuales. 20000 ptas.

- **RATON MK MOUSE II** (importado de Japón) por 10000 ptas.

José Enrique Conesa Ruiz
Apartado de Correos 4325
C.P. 30080 MURCIA
Tel. (968) 25.22.28

¿ Te gustaría tener la copia directa CD de alguno de los 5 CDs de YS que aparecen comentados en este número ? Esta es la colección : **YS, YS-II, YS-III Super Arranged Version, YS Dramatic Concert y Provincialism YS**. Si estás interesado en alguno mándame una cinta de 90 min. junto a 300 ptas + gastos de envío.

José Manuel López
c/ Calders nº 3, 2
08003 BARCELONA
Tel. (93) 319.89.46



TIEMPOS M.S.X.

VOLVIENDO AL PASADO ...

by Marc Salvador

MICROCABIN : UN SOL EN NUESTRO FIRMAMENTO

Mientras escuchamos unas bonitas músicas, Pablo, Jaime, Masato Higashy (emperador de los ejércitos del CIARR en ZanZiberland) y yo estamos intentando empezar el comentario (este, claro) de ...

MICROCABIN.

Empezaremos explicando esos juegos tan conocidos por todos, la saga que lanzó a la fama a MicroCabin : Sin duda nos referimos a la saga Xak, compuesta por 4 juegos arcade-RPG, ellos son Xak (The Art of Visual Stage), Xak II (Rising of the Redmoon), Fray in Magical Adventure y como no The Tower of Gazzel (Xak Precious Package). ¿ Que se puede decir de estos juegos que no sepáis ya ? los juegos más conocidos, queridos, aclamados,



bonitos, espeluznantes y deseados en el mundo MSX ... (Jia, Jia, Jia, Jia !!!) (Pablo dice que esto queda potente).



El nivel gráfico de todos ellos es bastante bueno y fue mejorando en cada nueva entrega de la saga. Aunque si comparáis el Tower of Gazzel y Fray, os daréis cuenta que se han "matao" más en el Tower (aunque debemos considerar que después del éxito rotundo de la versión MSX2 de Fray en Japón, Micro Cabin sacó una nueva versión del mismo para Turbo-R, y en este, el aspecto gráfico y los scrolls mejoraron muchísimo, además de añadir digitalizaciones PCM y una velocidad muy superior).

No podemos olvidar un punto clave para comprender el éxito sin precedentes de estos juegos de Micro Cabin : sus músicas FM+PSG, que son una auténtica virguería. Han sido muy elaboradas, alcanzando cotas altísimas de calidad (incluso se han sacado varios CD con la

国王の命をうけたヒーローは、
"フェアレスの町"へ飛び立った。



MICROCABIN

Xak

©1990 MICRO CABIN CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

XAK SERIES

posteriores aventuras. Estos son Latok, Horn, Rune, Fray... Cuando todo marcha sobre ruedas, Fray aparece en el mercado y es un bombazo : adictivo, sencillito de manejar, raro y original, muy bueno en sus dos versiones y con una música realmente excepcional. Y es finalmente en The Tower of Gazzel donde Micro Cabin suda

banda sonora original de sus juegos, y por supuesto, son igual de cojonudos). Además es remarcable que Micro Cabin fue de las primeras compañías que apostaron por las músicas MIDI en sus juegos (como recordaréis, la música de presentación de Tower of Gazzel podía escucharse por el sintetizador Roland MT-32). La temática de estos juegos es bien conocida, pero no muy original : ya sabéis, eliminar al monstruo FANTASMAGÓRICO de turno y ala, se acabó. Claro está que el primer Xak que vio la luz era de lo más "semelijinante" a YS, por la forma de machacar bichos y por el desarrollo a base de



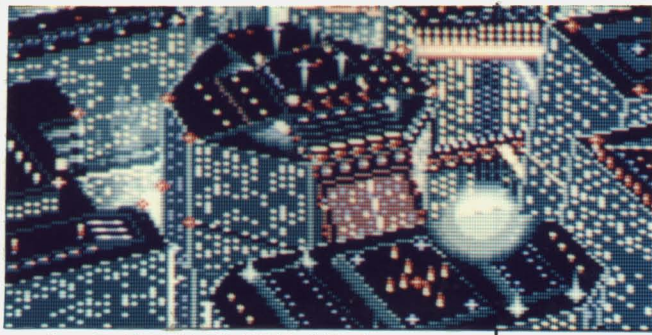
experiencia a conseguir. Sólo acordaros que el subtítulo de esta primera entrega de Xak era "The Art of Visual Stage" y era un RPG puro. Con Xak II : Rising of the Redmoon, Micro Cabin crea lo que sería el Xak Team, el equipo que más tarde se casaría las pestañas para que nosotros pudiéramos disfrutar de más y mejores juegos. La verdadera saga Xak empieza entonces, cuando se presentan personajes que volverán a encarnarse en



sangre para poder ofrecer lo mejor de MSX2 hasta el momento : excelentes gráficos, música y demás, en una aventura con un argumento realmente original si tenemos en cuenta que se trata de otro RPG de la saga (como ya sabréis la aventura se desarrolla en una torre) y además misterio y mucha adicción, un juego digno de coleccionista.

Para postre vemos que en su original hay tiritas de Fray, por si nos fundimos los dedos matando



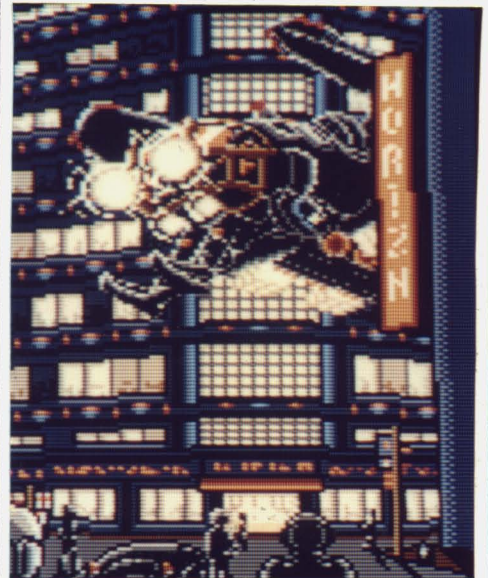


a los FANTASMILLAS de turno, o los ZOMBIES, MOMIAS y como no, BICHIJILLEJOS asquerosos y repugnantes... Todo un reto. En vista de que Micro Cabin vendía, en 1992 va y nos saca el "The Tower (?) of Cabin", también conocido como Cabin Panic. Esta es La paranoia más original de Micro Cabin. En ella viviremos lo que sucede en un día normal en esta compañía, y nos moveremos en el rascacielos (si se le puede llamar así) o factoría como más os guste. En ella conoceremos a sus currantes y jefes, y nos pasaremos por todos sus departamentos de programación : musical, gráfico, de sistemas e incluso visitaremos la dirección y la recepción... El juego además incorpora subjuegos (puzzles, carreras, AVG's, un original juego de lucha donde se enfrentan Pixie y

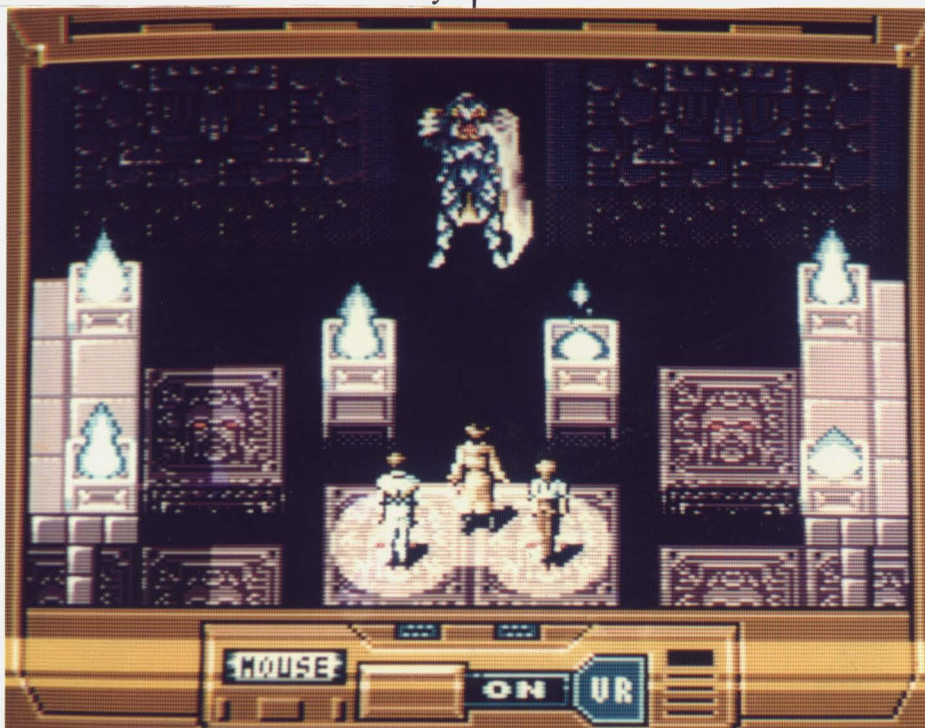


Fray, dibujos e incluso un reproductor de CD con las 15 mejores músicas de la saga Xak). La verdad es que es un juego muy tratado y sólo falta que alguien nos ayude a acabarlo, puesto que parece que hay que hablar con la **** de Fray, muñecota en japonés, y de eso ...

Es entonces cuando nace un nuevo grupo de programación en Micro Cabin llamado PROJECT I. Nos sorprendió a todos con el más espectacular juego jamás



programado para MSX. Este es sin duda el mejor RPG habido y por haber. No hace falta que os diga de que juego se trata, es evidente : ILLUSION CITY. Con un argumento basado en varios libros y una película, y una trama que se desenvuelve en Hong Kong y se entremezcla con dioses induistas como Siva y Vishnu, resulta la macroaventura con el mayor mapeado jamás creado para un RPG. Utiliza 32 colores simultáneos en pantalla mediante interrupciones (técnica holandesa más que conocida). Nuestro protagonista es Tienllen y lo acompañan distintos personajes durante la acción, entre ellos



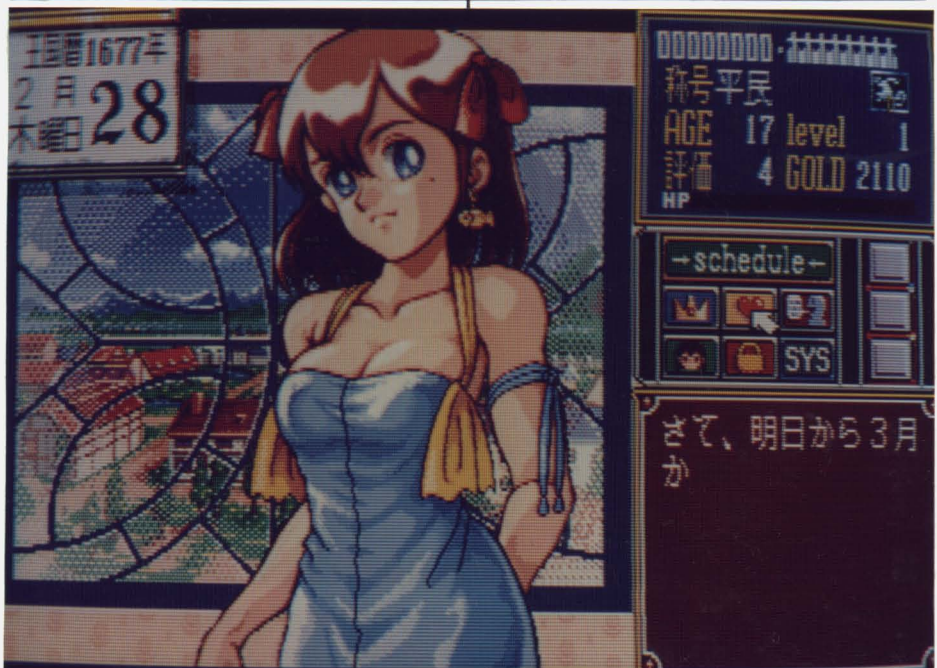
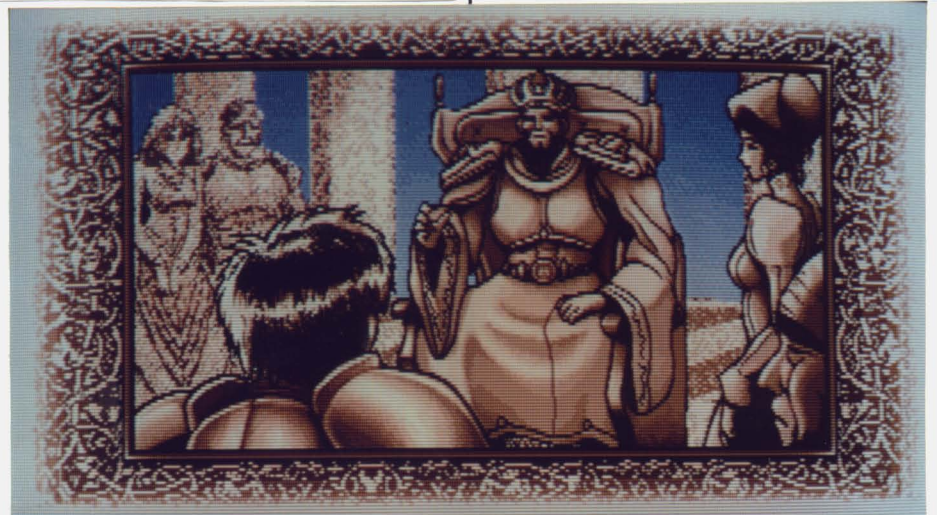


destacan Meiphen, Homei y Shue. Gráficos soberbios, scrolls múltiples, alta velocidad de animación, efectos de alucine y la mejor banda sonora jamás compuesta por Micro Cabin, con la gran novedad de poder escuchar durante todo el juego las músicas vía MIDI (sintetizador Roland MT-32). Sin lugar a dudas el MEJOR juego de Micro Cabin, el juego que consagró definitivamente a Micro Cabin como una de las mejores compañías de software en MSX. El único y gran problema : la calidad tiene un precio, y ese precio resultó demasiado alto para muchos usuarios como yo que no disponían de Turbo-R. Cuando me enteré que era sólo para Syano-R, Turbo-Z, Flupo-S ... BUAAAAA!!!. Su caja original no es para menos : su estuche de lujo y sus fantásticos dibujos (son realmente bestiales) os van a hacer caer de culo.

Y otro juego realmente excepcional, una coproducción de Micro Cabin y GAINAX y por desgracia, uno de los últimos juegos de Micro Cabin : nos referimos a Princess Maker, un juego realmente espectacular y

original. Este es un "Childcare simulation game". En el deberemos educar a una niña para

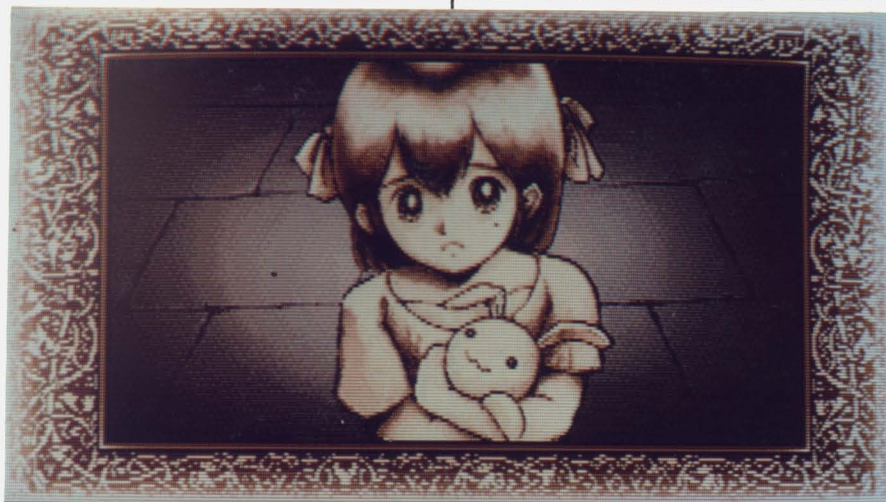
convertirla en Princesa. Según la educación que reciba se convertirá en una cosa o en otra (mejor si llega a ser princesa del CIARR, sería pelotudo !!!). El juego es una mezcla explosiva entre juego de menús (AVG) y arcade, aunque posee su parte típica de RPG en la que tienes que ir matando enemigos, bichos inmundos y fantasmas (aunque de estos haya en todas partes, que se lo digan a Masato Higashy!!!). Este juego posee unas imágenes impresionantes de screen 7 entrelazado, en las que se explota al máximo la capacidad gráfica del MSX-2 (y sino acordaos del poster del número 3). El juego posee unos grandes gráficos, y una música muy buena, como es



habitual en Micro Cabin. Este juego tiene un gran problema, los caracteres kanjis aparece en blanco en los MSX2 europeos. Muy buen juego de MICROCABIN, quizás no muy adictivo, pero de gran calidad.

Y finalmente, MICROCABIN inicia la operación "Tormenta en los Monegros", mejorando un clásico de la estrategia como ya la era el RISK de System Soft. Micro Cabin lanza en colaboración con esta casa, el RISK CAMPAIGN VERSION II o RISK Big Strategy II, como más os guste. Programa de estructura parecida al SD-GUNDAM (que algunos recordaréis), pero ésta vez mucho más complejo y completo, con sus tantos por cientos, sus múltiples carros de combate, soldados, barcos, helicópteros... El mejor juego de estrategia militar hasta la fecha, con los últimos avances en cuanto a armamento. Todo un reto para los amantes de la milicia (Tachán! CIARR) y las guerras (Tachán! Queso). El juego ofrece un montón de posibilidades, entre ellas el de jugar a un máximo de 4 jugadores. La pera, si señor...

Pero en vista de que el usuario pide más, no les queda más remedio que crear SUPER



DAISENRAKU KIT, el cual presenta un sinfín de novedades más : desde jugar con los personajes de Xak, a mejorar nuestra campaña con nuevos elementos militares e incluso una opción para crear nuestros propios personajes... (¿ os imagináis una lucha Queso vs

The Emperor ?)

Pero ya remontándonos a los inicios de esta gran compañía ... No podemos olvidar un clásico : el PERFECT SOKOBAN, un juego muy antiguo, el típico juego japonés de coco. En él, encarnas a un hombretón cuya misión es ir moviendo cajas hasta conseguir ponerlas en lugares concretos y dejar todo el almacén ordenado, de esta forma ir pasando fases. La música, incluso en estos primeros tiempos, ya era buenísima y la adicción te pone al rojo vivo, siempre jugando sin parar : partidas, partidas, partidas...

YO A TI NO TE CONOZCO !:

¿ Alguien conoce a Urusei Yatsura, más comunmente llamada LAMU ? ¡¿ Ah, pero no sabíais que existe el juego ?! Pues sí, mis fieles, es un AVG bastante





chungote, impasable, con una dificultad extrema (¿ alguien se lo ha pasado ?)

Y no podemos olvidar un excelente juego como es Final Fantasy, el popular RPG de las consolas con TROPECIENTAS partes (esta palabra se ha colado por la pared y Masato Higashy, emperador del CIARR está intentando matarla... Vaya estocada Masato ! vaya torta le ha blandido). El juego original de MSX no esta nada mal, es un juego bastante bueno, pero se hechan muy en falta gráficos de presentación que aumentarían la vistosidad del juego. Tiene gran similitud con las versiones de consola, sobretodo en la forma de realización de las luchas... El juego tiene unos buenos gráficos, música FM más que aceptable, una escasa rapidez de movimientos y una dificultad media.

Ahora le toca el turno a Ashguine, un RPG que debió conseguir una gran fama en Japón, ya que tuvo una secuela de la mano de otra gran compañía : T&E soft. Además, un año más tarde, tuvo su versión en manga realizada por Masaomi Kanzaki. Sobre el juego cabe decir que no es muy brillante, gráficos

aceptables, tirando a antiguillos, movimiento normal y presenta una dificultad media si te pones un poco. La segunda parte realizada por T&E no tardó en aparecer, y aprovechó ciertos rasgos de la primera, como por ejemplo la música, aunque muy mejorada. El juego es una



por los laberintos, e ir matando enemigos y mejorando cada vez. Precisamente creo que nuestro amigo David Baena os ofrece los mapas para este juego en este mismo número.

Y mucho antes de que estos juegos salieran, hace más de tropecientos mil millones de años (ya estamos otra vez !), salió un juego de Microcabin en aquellos tiempos cinteros, llamado PICO PICO, un juego que fue distribuido por SYSTEM 4 aquí en España (o al menos, eso creo).

EL APOYO :

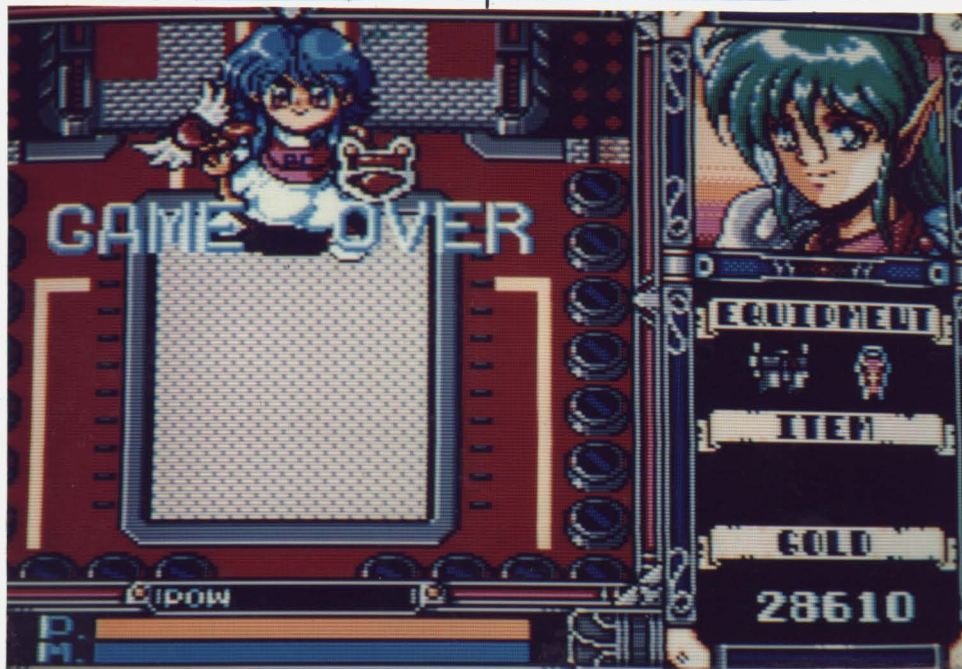
Las ilustraciones de las portadas de la saga Xak fueron dibujadas por el mangaka japonés Michitaka Kikuchi, seguro que lo debéis conocer todos aquellos aficionados al manga por sus recientes libros de ilustraciones como Next Generation. Ah!, y lo

de MANGA no se refiere a una camisa, so capullilio, mendrugo !!! (esto va por un fantasmón de por aquí).

Cabe también mencionar al otro japonés que, al parecer, se inspiró en el juego ASHGUINE para sacar su novela gráfica que lleva por título el mismo nombre. Es un dato curioso, puesto que actualmente ha hecho lo mismo con el juego Street-Fighter II. Además, Micro Cabin solicitó la pluma de una de las dibujantes más cotizadas en Japón : Rumiko Takahashi, la creadora de Ranma ½ o Lamu. Este es precisamente el título (no exactamente) del juego Urusei Yatsura, más conocida en el resto de España como Lamu o Lum en Francia.

UAT AR YU DUIN' NAU ? :

Si ha destacado MicroCabin por algo, es sin duda por su profesionalidad, originalidad y competitividad con el resto de casas, como Falcom o Konami, así como también por su música, que es digna de aprecio y consideración. Pero el problema surgió cuando el MSX dejó de respirar aire puro, durante la era de los Xak's en Japón, y es una lástima que nunca fueran comercializados aquí. En fin, que



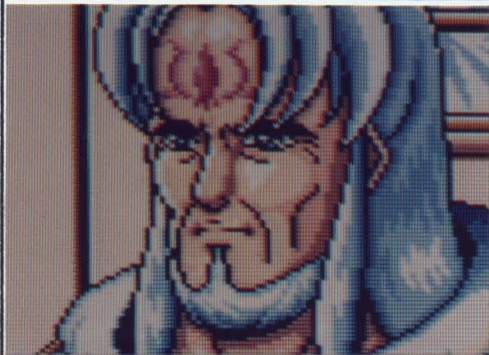
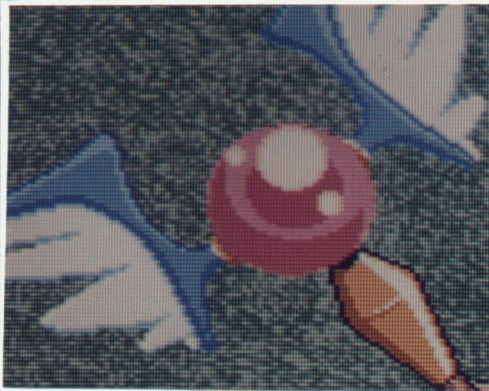
le vamos a hacer.

Otra aclaración : en Holanda se rumoreaba hasta hace poco la posibilidad de aparición de un Xak III, puesto que Tower of Gazzel y Fray sólo fueron un paréntesis en la obra de MICRO-CABIN y no suponían una secuela fija de Xak II ni mucho menos, pero es también cierto que en una reciente entrevista publicada en un fanzine como lo es HNOSTAR, MICRO-CABIN afirmó que ya no produciría ningún otro juego para MSX. Así que...

* Finalmente quiero agradecerles a Pablo Martín, Jaime Martí y

IKRAY

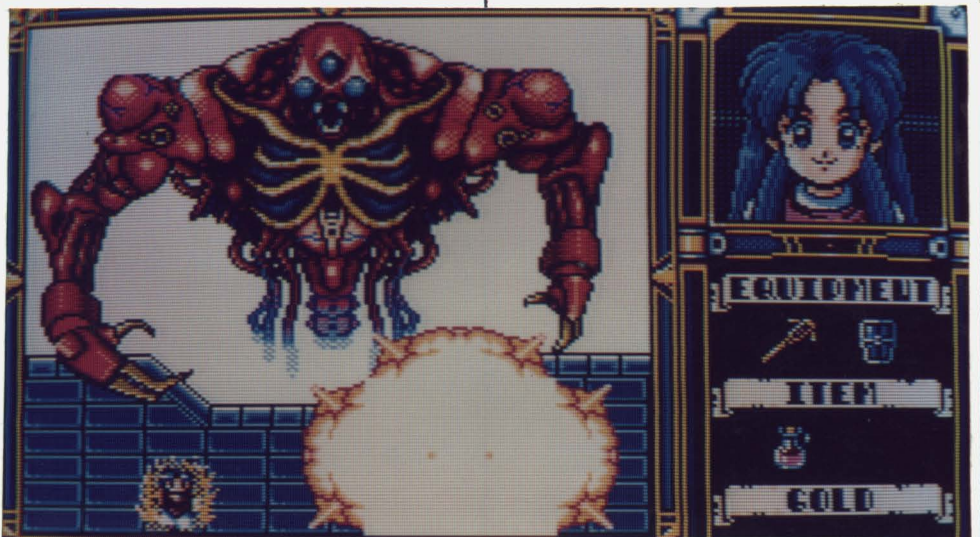
In magical adventure



Masato Higashy toda su colaboración y su apoyo. (Ahora que no nos oyen, me parece que seguiré insistiendo para que me sigan ayudando en Retorno al Pasado o Tiempos MSX, como más os guste...)

* Por último, lo de siempre : he intentado no hacer faltas léxicas ni ortográficas para que nadie se enfade, aunque el que está con las ***** llenas es Masato, puesto que ha contemplado como un fantasma que arrastra sus cadenas trataba de tontos y de imbéciles a sus compañeros de fanzine (menos a mi, puesto que SERIA FATAL PARA TI QUE TE METIERAS CONMIGO POR NADA O POR REÍRTE, PODRÍA HABER PROBLEMAS CONTIGO, BOLA DE QUESO). Masato está decidido a pararte los pies, puesto que no eres nadie para él. Tú no eres nadie para juzgarnos, ni sentenciarnos o calificarnos de lo peor. De lo que estoy seguro, es de que tienes mucha labia pero poca chicha, al contrario que yo, aunque Masato, si fuera preciso, te escribiría en castellano antiguo (y creo que ya lo hace más abajo). O sea que ya

sabes, ni se te ocurra volver a atacarnos de esa forma en tus comentarios, porque de lo contrario me cabrearé. Me he mordido la lengua hasta ahora, pero si sigues así las vas a tener conmigo : deja de meterte con J.M.L.N. y con C.R.S., ni mucho menos llames imbécil a mi compañero J.M.G., puesto que ellos no tienen culpa de nada y métete conmigo si te atreves, no soy una niña sino un hombre, y no voy a utilizar el fanzine para echarte en cara todo lo que me guardo, lo que tenga que decirte será en tu jeta y puede que sea desagradable ... Perdona si te he ofendido en algo, no era mi intención, quizá lo haya hecho Masato, que, como podrás imaginar, no es nadie de nosotros. No te preocupes, no volveré a dirigirte nunca más palabra, no lo mereces y de todas formas no quiero que nadie se queje por mi culpa (esta será la primera y la última vez que lo haga). No quiero represalias, será lo mejor.



MUY MENTECATO : Cantar de venganza para un FANTASMA con dos eRRes.

Los caballeros del CIARR te saludan, oh gran rey del ectoplasma!!!

Te dedico a ti, la persona más falsa de cuantas ha en las caras de la tierra, e así resuene nuestro cantar de venganza de allá a acá y de acá a acullá, que valles y montañas se estremezcan al escuchar estas letras dedicadas al más descarado, infame, oportunista, mentiroso e falso como él solo. Oh! cruel vecino de la dimensión, que por si bien te tengo en dicha, y mi palabra, aunque antigua y bien escrita, viene a decir lo que tu eres en verdad. En verdad te digo, pues, que tú, vil pezuña del demonio, eres la víbora más cruel, y que en tus momentos más ambiguos, dirigirnos has tus palabras y no para bien. Estarías en tu mansión fantasmal, e mas en un rato de disgusto, frente a la pantalla pusiste foco, e no con buena fe quisiste buscar mala folla para poder descargar tu ira que explota en sucios granos de malicia en la faz de la vileza. Aquí y ahora, delante de unas velas, dirijo esta carta de parada para que pares ya de buscar mal entre nuestros escritos y vuestro disco. No te indico la manera, pero sí el anuncio de que pares, de que se te busca y no por bueno, sino por malechor. Mas tú, con tu jersey amarillo y faz de membrillo, vil espíritu que te apropiaste del cuerpo de un humano, con cara de tonto y cuerpo serrano, serás castigado por mi dicha y mis soldados, que duelen en lo más profundo del alma a quien más se mete (mal sin gana ni prejuicio) con gente con la que de meterse no ha. Mas si te digo que tanto José Manuel, como Carlos, como David, Pablo, Jaume, Marc V. y Marc S. no son lo que Masato Higashy es, crértelo has, e cuidarte has de no hablar para decir algo. ¿ Quién eres tú, que te metes por doquier con humano cualquier y decides ponerlo del color de tus escamas ? Pues sabed, mi señor, que nadie sois ni os podéis creer para hacer lo que en gana os viene, ni por muy buen cronista, periodista ni escritor (que no lo sois), e parar debéis, pues nadie provocado os ha, e habéis de callar. Guardaos para vos vuestros pensamientos e meterlos en la mollera, mas olvidarlos e intentad guardarlos. ¿ Pero que mal le hemos hecho, para que vos, puritano, con nosotros os metáis ?, ¿ quién sois vos para hablar de aspectos de nuestro escrito si ni siquiera os gastáis un mísero real en la compra del mismo ?

Os digo sinceramente que el pardillo habéis hecho, mal habéis quedado, e por consiguiente callad, si no queréis que a la carga hayan mis soldados e mi artillería pase ... Sí, pase por encima de vuestras palabras cuantas veces haga falta. Ah !, olvidáseme una lidia : referente al manga... Vos sois un pardo !!!

¿ Y si yo le llamara a vuestro fanzine (que vuestro no es ni mucho menos) Bayeta Soft ? Bien, pues no lo diré por respeto a sus compañeros, porque creo que hacen un trabajo laborioso y además pienso que vuestra merced no encaja en el TELEBASIC. Vuestra persona necesidad ha de un exorcista para que le desquiten de tales labores !!! Así pues quede dicho que MANGA es la palabra con la que menos debería vuestra merced haberse metido (¿qué sabe el burro cuando es fiesta ?) ¿O es que acaso no habéis visto mi apellido ?

Pardiez, sois pues, sin duda, un completo IMBÉCIL (este elogio se lo endiño por la afrenta que recibió de vuestra lengua mi diestro brazo Jaume Martí, ya que culpable no es él de nada). Pues bien, como las obras hacen linaje, aquí me despido de su muy señor suyo y que ruin sea quien por ruin se tiene.

Nunca se rinde :

Masato Higashy

Emperador de los ejércitos del CIARR en Zanziberland,
e con título de honor, valor e mejor en milicias.

* Un abrazo a los amigos de Taburoto MSX : seguid así, tíos, espero que nos conozcamos. Si seguimos todos juntos, el MSX nunca morirá. Ya en serio, saludos de Fkd de mi parte, y por supuesto un cordial saludo a todos vosotros, lectores. Hasta la vista, Baby.

P.D : Con las prisas por marcharme de vacaciones, se me olvidaba anunciaros cuál será la compañía afortunada en el próximo número. Masato, después de meditarlo largo y tendido tiempo, ha decidido que la suerte será para Telenet, o lo que es lo mismo, RENO (Renovation Game).

TIEMPOS MSX

COMENTADO y TECLEADO :
MARC SALVADOR TORNÉ
PABLO MARTÍN MARTÍ
FOTOS y APOYO :
JAUME MARTÍ GÓMEZ

MUY MENTECATO

por

MASATO HIGASHY
de **BERJERAC**

MICROCABIN

ART GALLERY

