

#1 & 1/2  
**FKD @ FAN**  
NINON GUIN  
QUASON

84  
pág.

Nº 10 JULIO 1995

**MSX** STILL ALIVE !!!





# REDACCIÓN

FKD-FAN N.10 FKD-FAN

Here we go again !!! Sííí, aunque todavía no puedas creerlo por fin ha salido este ansiado FKD-FAN #10, y es que nos hemos hecho esperar ...

Ante todo pedimos disculpas por el enorme retraso que ha sufrido este número (que aunque parezca guasa, debía haberse presentado en el pasado Encuentro de Barcelona el 30 de Abril y llega a vuestras manos con casi 3 meses de retraso). Sobretudo espero que nos perdonéis todas aquellas personas que pagasteis el fanzine por adelantado en el encuentro. Deseo que al menos vuestra espera queda parcialmente compensada con este enorme FKD-FAN #10 & 1/2, tan exageradamente enorme que parece que va a reventar (es que cuando nos ponemos... ¡ no sabemos parar !). En realidad deberíamos llamarlo número 11, ya que cuatro miembros de FKD (José Manuel, José Miguel, Marc y Jaume) asistimos a la feria de Tilburg y allí presentamos un número especial en inglés que tuvimos que realizar en plan contrareloj unas semanas antes del viaje.

Debemos un cordial agradecimiento a Jorge Pascual Llopis, él fue el principal traductor al inglés de los artículos que publicamos en este número especial Tilburg. Sin su valiosa colaboración nos hubiera sido imposible realizarlo.

A pesar de tener un montón de material ya preparado para este FKD-FAN 10 & 1/2 incluso antes del viaje a Holanda, nos resultó imposible tener listo este número

para el 7º Encuentro de Usuarios en Barcelona. Después de este encuentro muchas han sido las razones que, para decirlo de algún modo, nos han cogido con el culo al aire : exámenes, trabajo, 3 miembros de FKD tuvieron que preparar la Selectividad... y de esta forma el tiempo se nos ha escapado de las manos.

En este número especial dedicado a Tilburg podréis encontrar un extenso Made in Holland con la mayoría de las novedades que conseguimos en la feria más importante de MSX en Europa, la International MSX Fair in Tilburg. También encontraréis una extensa sección de Hot News y un par de artículos con dos increíbles expansiones de hard para el TR. La sección Tiempos MSX esta vez rinde honor a Telenet (Renovation Game).

El problema es que para realizar este número macro-informativo no nos ha quedado más remedio que sacrificar algunos extensos comentarios que de nuevo nos hemos visto obligados a posponer (creo que el PESO de este número es suficiente evidencia como para no explicar el porqué). Algunos de estos artículos se han quedado en el cajón desde tiempos remotos (Pumpkin Adventure II, Aladin, Hard Disk Utils, MoonBlaster, Fleet Commander II...) y esperamos llegar a publicarlos.

Para este número Marc Vallribera ha renovado la hoja de Sumario dándole un toque de profesionalidad. Jaume Martí se ha encargado de la maquetación y el montaje



(como viene haciendo desde el FKD-FAN #9), continuando de esta forma el trabajo de Carlos Redonnet hasta el número 8.

Junto a éste número se venderán dos pósters DIN A3 opcionales confeccionados por Jaume Martí : el primero de Gunbuster y el segundo de la KDD CG Selection.

A última hora Ramón Ribas nos ha facilitado información acerca del próximo encuentro de usuarios en Barcelona. Es casi seguro que este tendrá lugar en las ya tradicionales Cocheras de Sants el día 14 o 15 de Octubre (seguramente será el sábado 14). El precio de la entrada será de 500 ptas., mientras que el de stand se fijará en 1500 ptas. Es muy posible que comparezca al encuentro Patrick Gisberg y puede que algún otro miembro de Compoetania. Para más información remitíos a Ramón Ribas, encontraréis sus señas en Hot News.

Queremos dedicar este número al grupo TIM (Tokuma InterMedia) que ha aguantado hasta el límite la MSX-FAN, última revista dedicada al MSX en el mercado japonés. Todos los indicios apuntan a que el número 32 de la MSX-FAN será el último, exactamente la misma cifra en la que cerró la Disc Station. Estemos o no en lo cierto queremos rendir homenaje a la excepcional MSX-FAN que tantísimos ratos agradables nos ha hecho pasar.

Esperamos que este número sea de vuestro agrado. Ya sólo nos queda desearos unas refrescantes vacaciones (¡ ojalá lo sean ! ) y esperamos encontrarnos con todos vosotros en la próxima Feria de MSX en Barcelona.

Dicen que no todo lo que brilla es oro, pero me atrevería a dudarlo porque este FKD-FAN #10 resplandece con luz propia.

El equipo de FKD-FAN





# SUMARIO

Número 10 · Año III  
Julio 1995. 3ª Época  
Precio : 575 Ptas.



# FKDFan

## #10 & 1/2

### MSX Still Alive!

## Ferias y Encuentros de usuarios 4

Un vistazo a lo ocurrido en Tilburg, Barcelona y Madrid.

## Sorcerian 14

Un completo manual para que consigáis terminarlo.

## Turbo-R Upgrade 22

Dos interesantes ampliaciones de Hard para tu Turbo R.

## Kubikiri (y 2) 26

La segunda parte de este gran comentario.

## HOT News 28

Y en exclusiva, una entrevista a KAI Magazine.

## MSX Music CD's 45

Bandas Sonoras Originales de juegos MSX.

## Made in Holland 48

Blade Lords, Retaliator, Which Revenge y Shrines of Enigma.

## Trucos 74

Algunos trucos para solucionar la vida.

## Anuncios 77

Ofertas y demandas de los usuarios.

## Tiempos MSX 78

Y la afortunada es esta vez Telenet (Renovation Game).

**Impresión láser:**  
Marc Vallribera  
(gracias a CM62)

**Copistería:**  
Copistería Telecopia  
Via Layetana, 44  
08003 Barcelona

**Director:** José Manuel López  
**Redacción:** Jaume Martí, José Manuel López, Marc Vallribera Ros, David Baena, Pablo Martín, José Miguel Collell, Marc Salvador, Teo and Frans López, Alberto Félix.

**Fotografía:** Jaume Martí Gómez, José Manuel López.  
**Corrección:** Jaume Martí  
**Rotulación:** Jaume Martí Gómez, Marc Vallribera Ros.  
**Portada:** KAI Magazine

**Colaboran:**  
Fco Jesús Martos,  
Elvis Gallegos Trias,  
Valeriano Velasco,  
Juan Hernández,  
Alex Fiego Rubio  
Kenneth A.I.

**Maquetación, composición y montaje:** Jaume Martí Gómez.

**FKD-Headquarters**  
Calle Calders, 3, 2º  
08003 Barcelona  
Tel: (93) 319.89.46

Dep. Legal B-34857-9

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



# TILBURG '95

## LA MECA DEL MSX ESTÁ EN EUROPA

Llegamos, vimos y fundimos !!!  
Pues sí, quién podía imaginarlo ?  
FKD en Tilburg ! Ya se sabe, si  
Mahoma no va a la montaña ... Vaya  
semanita nos hemos pegado en  
Holanda y no han faltado sorpresas !  
Lo siento pero no puedo resistir la  
tentación de explicaros nuestra  
aventura. Espero que este cúmulo de  
chorradas además de haceros pasar  
un rato entretenido pueda servir de  
guía si os decidís a viajar a Holanda,  
ya sea para asistir a la feria de  
Tilburg o hacer del Red Lights  
vuestro hogar. El día 7 de Abril a las  
8:00 de la mañana despegamos de  
Barcelona con destino Amsterdam. A  
las 10:00 ya habíamos aterrizado en  
la ciudad del vicio. Dios !, Schipool,  
vaya aeropuerto es monstruosamente  
enorme ! La suerte nos acompañó en  
todo momento durante el trayecto  
hasta nuestro albergue en Chaam, un  
pueblecito a 15 Km de Tilburg.  
Cargados hasta los topes y con los  
ojos bien abiertos viajamos en tren  
hasta Rotterdam CS (Central  
Station) para hacer después



transbordo hacia Breda. Nada , lo de  
los trenes ya estaba dominado, y  
vaya trenes ! (Nada parecido a  
RENFE), trenes de lujo, estábamos  
como Pedro por su Limusina. Una  
vez en Breda nos informamos acerca  
del autobús que nos llevaría a  
Chaam. Nos agenciamos una  
Strippenkart, una tarjeta-te-astillo

que allí es el Non plus Ultra, con  
aquello puedes viajar en Autobús,  
Tranvía, Metro ... WARNING :  
Advertencia !!! El transporte público  
allí es carísimo y ya no hablemos de  
los TAXIS, de VOLVOS para arriba  
y cobran tasas de terror. No os  
aconsejo viajar en TAXI a menos que  
os salga el dinero por las orejas. Nota  
mental : nunca más me quejaré del  
precio del autobús, el metro y  
sobretudo de los taxis en Barcelona .  
Todo hubiera salido de Spacepelotas  
si no fuera por un pequeño detalle :  
Sí !, ya estábamos en Chaam, pero ...  
y el albergue ? Ni un alma por la  
calle de ese pueblo fantasma ... Pero  
de nuevo la FUERZA, digo la  
POTRA estuvo a nuestro lado. Sólo  
pudimos preguntar a una señora que  
estaba muy ocupada limpiando los  
cristales de su casa y para colmo no  
entendía ni J de inglés. Pero  
oportunamente apareció el repartidor  
del pueblo con su coche-furgoneta  
que después de reír al pedirle  
indicaciones para llegar al albergue y  
meditar un momento, nos dijo :







## IMPORTANTE SUCURSAL BANCARIA HOLANDESA

Todos al coche ! Mientras nos llevaba dirección al albergue, Víctor (así se llamaba ese GENIAL tío) nos explicó que el dichoso albergue estaba a 5 Km del pueblo. VAYA TOCADA DE HUEVOS ! Pero que se le podía hacer, los 4 días que estuvimos en él nos tocó caminar ... Como podréis comprobar en las fotografías, el albergue no estaba nada mal y por supuesto lo mejor el precio, 4 noches para 4 personas sólo 120 fl ! Nada más interesante ese primer día, bueno sí, ni se os ocurra meteros en una panadería o un super, os pegaran la astillada del siglo. Sólo quedaba un pequeño detalle por solucionar : teníamos que encontrar un medio de transporte para poder estar a las 8:00 de la mañana del día siguiente en la feria de Tilburg, cosa que parecía a todas luces imposible. El primer autobús no salía de Chaam

hasta las 9:00 y hasta allí había 5 Km de carretera a pata, que se transformarían en 15 si teníamos que cargar con todo el equipo. La única

solución parecía ser llamar a un TAXI para que viniera desde Chaam y nos llevara a Tilburg, pero sabíamos que nos costaría un dineral. Se nos ocurrió llamar a Frank Pison, uno de los principales organizadores de Tilburg, le expusimos nuestra situación, y le pedimos si le sería posible venirnos a buscar. Ningún problema, aceptó de muy buena gana. Al día siguiente nos levantamos temprano, a las 6 de la mañana. Los nervios nos consumían mientras almorzábamos, pero el reloj marcaba las 8:25 y Frank Pison todavía no daba señales de vida. Empezamos a pensar que quizá no encontraba el albergue, ya que no era tarea fácil. Decidimos llamar a un TAXI en Chaam para que viniera a buscarnos, nuestros nervios estaban a punto de estallar. Un Mercedes llegó al albergue y justo cuando empezábamos a cargar todo el equipaje en el maletero apareció milagrosamente Frank Pison !!! Ufff !, acabábamos de librarnos de pagar más de 50 fl, aunque el taxista nos exigió 10 fl a cuenta de su viaje hasta el albergue. La tensión se relajó durante el viaje en coche, aunque todavía no se porqué ya que no es muy tranquilizador desplazarse a 130 Km/h por una estrecha aunque bien asfaltada carretera comarcal. Y cuando llegamos a la feria ... Sorpresa !! Teníamos dos stands en





lugar de uno ! El local era un pabellón de Basquet lleno de stands. Aproximadamente había un centenar de stands. Nos tocó estar delante de Sunrise y Sunrise Swiss, justo al lado del Bar, muy bien situados. Nuestros stands eran los números 141 y 142. En principio teníamos material para un solo stand pero tuvimos que hacer un Double Space ! Por suerte Jaume llevaba pósters y teníamos bastantes revistas por lo que pudimos llenar los 6 metros de mesa que teníamos asignados (esta "ventaja" fortuita fue causa de que el grupo MSX Enchede que se suponía debía ocuparlo, se trasladó). Frank Pison

## RAMÓN RIBAS

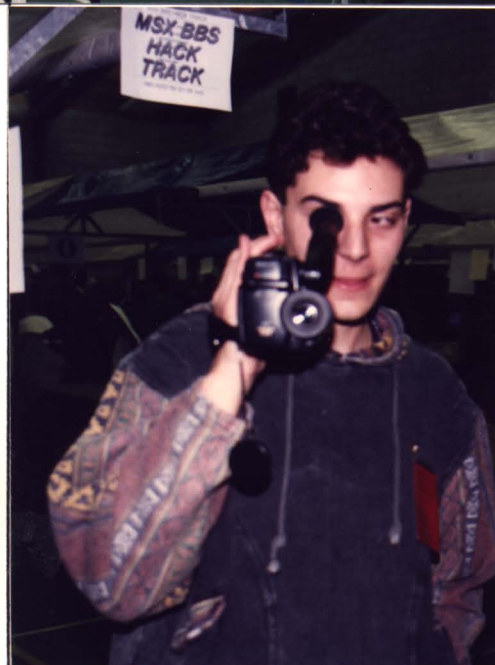


## NUESTRO STAND DOBLE

nos prestó muy amablemente un par de altavoces y un monitor. Pusimos a punto todo lo que llevábamos para vender : Dragon Ball Demo, MB Mania #1, FGD-FAN Special Tilburg y algunos ejemplares del #8 y el #9 que nos quedaban. También presentamos la demo System Saver de KAI Magazine.

Marc fue el traductor y el intérprete durante toda la feria ... No, no, más bien debería decir durante todo el viaje !! Nuestros amigos Elvis Gallegos, Ramón Ribas y Daniel Solís estaban justo detrás nuestro. Ellos vendían el Video Manager de

## DETALLE DEL MISMO



## ELVIS GALLEGOS

Elvis, el Telebasic 2, el Roby Disk #8 y "el" (en singular) expansor de slots de Leonardo Padial. En el stand a nuestra derecha se mostraba una de las novedades más anunciadas, el interface de Scanner para MSX. Había anuncios hasta en el lababo ! A las 9h se abrió la feria al público y un mar de gente invadió el pabellón. Parece mentira pero había muchísima gente, desde niños a viejos de 70 años, cuando no venían ya en familia ! En frente de nosotros, el stand de Sunrise acaparaba la atención del público, ya que se mostraban demos del GFX-9000 y del Moonsound. Más tarde se presentó un preview de







**NUESTROS DIVERTIDOS AMIGOS DE OASIS**

Akin, el nuevo juego de Parallax. Un poco más allá nuestros amigos de Oasis mostraban sus juegos traducidos. Fue muy curioso cuando les pedimos para hacerles una foto, ya que saltaron todos de alegría como si fuera el acontecimiento del siglo. Había también grupos no tan conocidos que presentaron cosas interesantes : Shuqair (el autor del PSG-Sampler) que presentó curiosidades como el ZHM (un programa para sacarle la voz al Turbo-R). Xelasoft/Quadrivium presentó interesantes programas :



**XELASOFT (ALEX WULMS) Y QUADRIVIMUM**



Zone Terra, SME 3, MOD Editor ... MSX Club Enschede presentó su flamante Turbo Pascal y su diseñador gráfico AGE8. Mayhem (Mastering chaos) presentó una promo de lo que será Almost Real, una megademo de 3 discos con etiquetas a todo color, con lo poco que pudimos ver podemos afirmar sin temor a equivocarnos que será una demo de la talla de Unknown Reality. Otra de las curiosidades de la jornada fue el problema a la hora de la comida : nos tuvimos que ir turnando para comer ... y vaya lo que comimos ! Unos mini-bocadillos (si aquello se le podía llamar así) y Coca-Cola (como no) !!! Lo único aprovechable de aquel bar era la camarera ! Hacia

las siete de la tarde nos avisaron de que debíamos empezar a recoger ya que el autobús se marchaba. Después de todo se nos escapó y Frank Pison nos tuvo que volver a llevar al albergue en coche. Sin duda, un gran tipo. Nada más, el tiempo no perdona. Esperamos que esto os de a grandes rasgos una idea de lo que fue este Tilburg '95.

Realmente un día agotador y cargado de grandes sorpresas !

**COMENTARIO :**

**FKD-MAGICIANS**

Jaume Martí Gómez

Marc Vallribera Ros

**FOTOS :**

José Manuel López



# 7º ENCUENTRO DE USUARIOS

BARCELONA, 30 de ABRIL '95

El pasado día 30 de Abril se celebró en las Cocheras de Sants de Barcelona el 7º Encuentro de Usuarios de MSX desde las 10 de la mañana hasta las 5 de la tarde ininterrumpidamente. El precio de la entrada se fijó en 500 ptas (el mismo para expositores y visitantes, aunque los stands debían haberse pagado con antelación). La principal novedad respecto a encuentros anteriores fue el cambio radical de estructura : se sustituyó el típico sistema de exposiciones al estilo meeting que se había realizado hasta la fecha por una estructura propia de feria en stands, similar al utilizado en las ferias holandesas. Dada la generalizada aceptación que tuvo esta idea está previsto que en futuras reuniones se siga con el mismo sistema. En total se montaron nueve stands (no es un mucho pero siendo la primera vez es un número razonable). Muchos de los clubs que participan habitualmente en los encuentros no



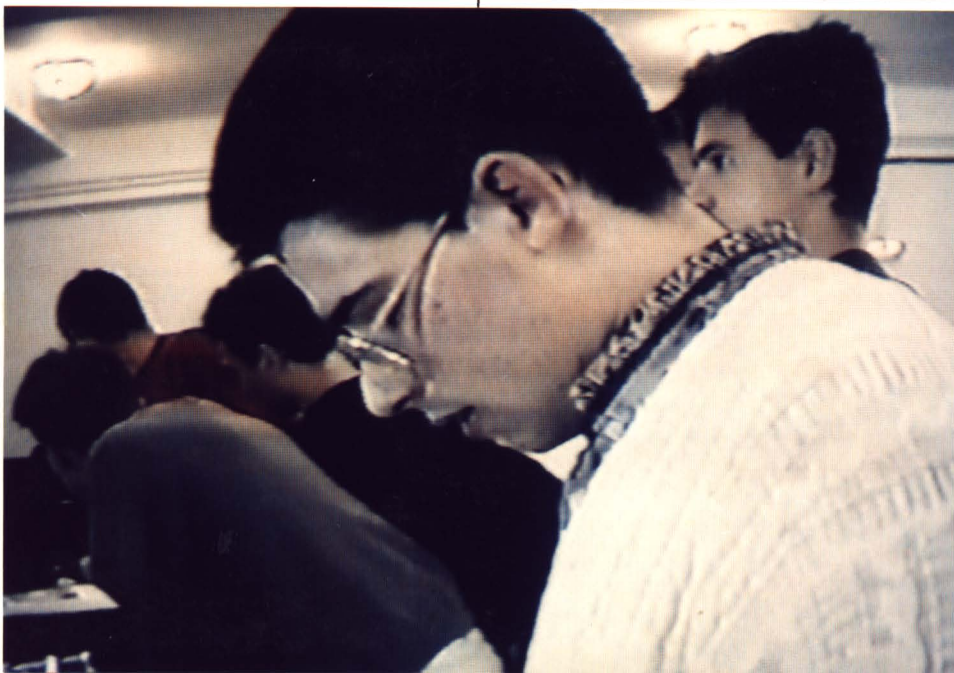
asistieron para montar su stand. Fue una verdadera lástima que finalmente no pudiera asistir Henrik Gilvad, Ramón Ribas tenía esperanzas de que en el último momento se decidiera a venir, pero no le fue posible ya que debía asistir primero a

un encuentro en Oslo y después optó por asistir a la feria que se celebró en Japón. Tampoco acudió al encuentro ningún miembro de Compjoetania, pero a pesar de todo el encuentro resultó todo un éxito, la afluencia de visitantes fue mayor de la que todo el mundo esperaba y los expositores vendieron a un nivel aceptable.

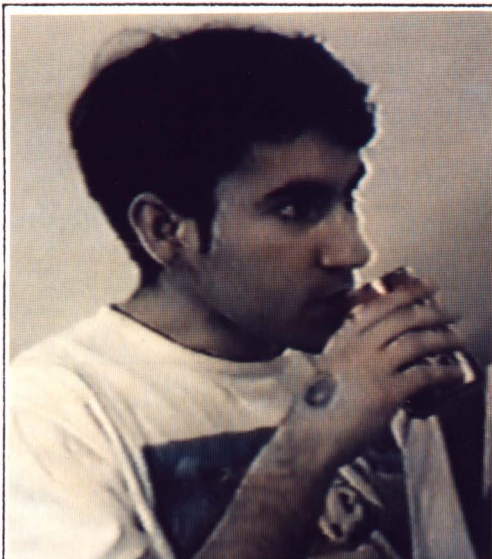
La relación de stands fue la siguiente:

- **COMPRA/VENTA 2ª MANO** : este primer stand estaba dedicado a la compra / venta de artículos de segunda mano. Los propios visitantes podían dejar allí aquello que quisieran vender. A destacar que esta idea tuvo una muy buena acogida por parte de los asistentes.

- **FKD-FAN** : sin duda uno de los stands más visitados por los asistentes, o al menos uno de los que más llamaba la atención. En nuestro stand contábamos con dos Turbo-Rs







y dos televisores, disco duro, sintetizador Roland, amplificador, bafles y hasta un Music Module ampliado a 256Kb de sample. Nuestros productos fueron los siguientes :

\* FKD-FAN Tilburg Special Edition

Vendimos a 300 ptas algunos ejemplares de esta edición especial en inglés para Tilburg que nos quedaron después de la susodicha feria (y que por cierto, se vendió muy bien en Tilburg, casi 80 ejemplares !), ya que nos fue imposible tener listo este ansiado número 10 para este encuentro. La razón : 4 miembros de FKD (José Miguel, José Manuel, Marc Vallribera y Jaume Martí) asistimos a la feria de Tilburg y tuvimos que preparar material para vender allí. Como operativo del que hubiera de haber sido el FKD-FAN #10 (este que tenéis en vuestras manos) se vendió un póster a color con las mejores imágenes de Gunbuster y se mostró otro de K.D.D. CG Selection.

\* DRAGON BALL DEMO :

De la mano de FKD-Magicians llega una modesta demo realizada para Turbo R de la famosa serie de "manga" de Akira Toriyama. Una demo realizada en Screen 12 con música FM y animaciones amenizadas con samples PCM.

\* MSX MIDI COLLECTION  
& MIDI SOUND COLLECTION :

Dos cintas de sesenta minutos cada una. La primera cinta contiene algunas de las mejores bandas sonoras de los mejores e inolvidables

juegos de MSX. Un total de 24 canciones con gran variedad, entre las que podremos encontrar desde un mix de juegos Konami hasta algunos de los mejores temas de la saga YS. La segunda cinta era una compilación de grandes temas de música actual, por ejemplo Eric Clapton, Police, Bryan Addams, Dire Straits, etc. El precio de cada cinta es de 500 pts.

\* SHRINES OF ENIGMA :

Además de nuestros productos también presentamos uno de los últimos juegos holandeses producidos por Sunrise y distribuido por Hnostar aquí en España. Su nombre : Shrines of Enigma del grupo Element. Es un juego similar al King's Valley pero con algunas variantes. Maravillosa música FM, buenos gráficos de fondo y adicción asegurada. Dado que Hnostar no pudo estar presente en este encuentro, nosotros fuimos los encargados de su distribución para este encuentro. Vendimos el juego a 2100 ptas y tuvo un éxito arrollador (si estás interesados en conseguirlo todavía estás a tiempo : sólo tienes que solicitarlo al Club HNOSTAR).

\* MB MANIA #1 :

También nos encargamos de la distribución de esta compilación de músicas Moonblaster de la mano de Carlos García y Javi Lavandeira con temas tan conocidos como la famosa BSO de Arale o temas modernos como Saturday Night. A destacar que gustó y se vendió bien en Tilburg.

\* Pero posiblemente lo que más llamó la atención fue el software que trajimos de Tilburg entre el que se encuentra Unknown Reality (con la posibilidad de escuchar los fantásticos samples de 256 Kb de Music Module que contiene esta demo de NOP) y la promo del Tetris II, del grupo I.C.M. (Italia), la cual nos proporcionó este grupo en la feria holandesa para que la promocionásemos en España, amén de otras jugosas novedades que encontraréis comentadas en la super-sección de Made in Holland

que contiene este número. Finalmente también exhibimos parte de lo que será la macro-aventura de dos discos que está realizando KAI Magazine : System Saver.

- **GRAPHICS 9000** : gracias a un usuario (David Turón) se pudo volver a disfrutar con el fantástico GFX 9000 en funcionamiento. Se mostraron varias de las demos que acompañan al cartucho. Cabe destacar que Sunrise Swiss presentó en Tilburg demos todavía más espectaculares que las que aquí se vieron. Esperemos que los problemas que todavía presenta la placa del GFX-9000 puedan solucionarse.

- **NEXUS BBS** : su nuevo SYSOP, José Maria Alonso explicaba su funcionamiento y la posible reconversión de Nexus en BBS semi de pago, debido a las dificultades económicas por las que está pasando Ángel Cortés.

- **LEONARDO PADIAL** : este conocido usuario madrileño presentó todo un repertorio de extensiones de hard : tarjetas aceleradoras para el Z80, sus ampliaciones de memoria y lo más esperado por todos, el flamante expansor de 8 slots.

**FKD-FAN Special  
TILBURG Edition**





- **CLUB MESXES** : este grupo afincado en Palma de Mallorca presentó su fanzine SD MESXES 3, el primero que, como ellos mismos dicen, se presentó a lo grande, con muchos comentarios, opiniones y una gran calidad. También presentaron su conocida 3D Demo y el Nestor Disk I. Comentar que a raíz de la cancelación de su juego MESTRE FIGHTER, su nuevo proyecto se llamará LEMON, un RPG para Turbo R ambientado en un mundo Cyberpunk.

- **TRAPOSOFT** : Ramón Ribas presentó la tercera entrega del Telebasic, junto a los Patch Disk de Oasis de los juegos YS I y DRAGON SLAYER VI y sus respectivos manuales. También presentó el último Music Disk del grupo holandés Compjoetania, CYBER SOUND.

- **GNOSYS & MSX ETERNAL** : estos dos grupos presentaron el MSX SPIRIT, una nueva publicación en disco y papel resultado del trabajo en equipo de ambos grupos. También vendieron el Roby Disc #8. Anunciaron la próxima presentación de un CD-ROM con una gran selección de juegos para MSX.

- **JUEGOS JAPONESES EN PC EUROPEO** : Moisés Ventura a



puesto en marcha una iniciativa para formar un grupo de importación de juegos de PC 9800 (japonés), ya que dispone de un sistema operativo japonés el cual permite cargar estos juegos en PCs europeos. Ya dispone de juegos como el Princess Maker II, San, Brandish y Dragon Slayer, The legend of heroes II. Interesados ponerse en contacto con :

Moisés Ventura  
Crta. Fuentevecina  
nº 125, 2º-3ª  
08924 Santa Coloma de Gramanet

En conclusión una de las mejores reuniones celebradas hasta el momento y que a todas luces resultó

mucho más dinámica de cara al público, ya que los visitantes podían ir a su aire sin tener que seguir un esquema estricto de apariciones como ocurría en los encuentros anteriores, aunque si se echa un poco en falta una horita de exposición para que se pueda dar un panorama general y se expogan las últimas noticias.

Por último un especial agradecimiento a la **Asociación de Amigos del MSX (A.A.M.)**, gracias al enorme trabajo de la cual fue posible la realización de esta feria. Por esta razón nos gustaría felicitar a **Felipe García, Javi Lavandeira y Ramón Ribas** (y a todas aquellas personas que olvidamos que han ayudado a hacer posible que sigan realizándose estos encuentros) por el tiempo, esfuerzo y dinero que han invertido para que este 7º Encuentro resultara todo un éxito. Nuestro más sincero y cordial agradecimiento !

El octavo encuentro se celebrará posiblemente en Octubre, como ya viene siendo habitual.

Nada más por nuestra parte, hasta la próxima !!!

COMENTARIO :

**José Manuel López**  
**José Miguel Collell**  
**Jaume Martí Gómez**  
FOTOS :  
**Jaume Martí**







# er ENCUENTRO EN MADRID

14 MAYO  
1995

El domingo 14 de Mayo tuvo lugar el primer Encuentro de Usuarios en Madrid. La organización de este encuentro corrió a cargo del club madrileño MSX Power Replay y el grupo Majara Soft. El evento abarcó mañana y tarde, comenzando a las 10:00 de la mañana.

Después de solucionar unos pequeños problemas técnicos con el televisor, Manuel Varela inició la exposición presentando algunas publicaciones brasileñas : mostró revistas que aparecen a nivel nacional en Brasil como por ejemplo MSX COBRA o MSX VIPER y comentó también el soft que allí se produce (programas de CAD muy profesionales, procesadores de texto como el MPW 2 y demos). Mostró una recopilación de digitalizaciones de coches deportivos en modo entrelazado de gran calidad.

Julio Velasco de MDS Lehenak (club de Baracaldo) tomó el relevo de Manuel Varela para presentar el LEHENAK #5, quinta entrega de este fanzine con portada y contraportada en color. También mostró el Suplemento en disco nº 3 que contiene entre otras cosas una



MANUEL VARELA ABRIÓ EL ENCUENTRO.

demo de Chiquito. Finalmente presentó también la versión para TR del VajFruit Plus, un juego de máquina tragaperras.

Manuel Pazos pasó entonces a presentar las últimas novedades llegadas de Holanda : The Last Dimension, Metal Limit y una nueva versión del genial juego de habilidad Eggbert para 256 Kb de Sample RAM en el Music Module.

Paco Molla Gandía, en representación de Gnosys y MSX Eternal,

dió a conocer la fusión de estos dos clubs y la publicación conjunta del MSX Spirit magazine, un fanzine en papel y disco que se vendió a 800 ptas. También se vendió el MSX Eternal #0 por 200 ptas. Paco mostró además una promo del juego Shrines of Enigma que contiene el Spirit disk y que causó gran expectación por los increíbles gráficos que posee este juego del grupo holandés Element.

Manuel Pazos repitió turno para presentar la recién salida Sunrise Magazine #16 en su nuevo formato.

A continuación mostró un compilador de C, algunas de sus traducciones de juegos japoneses al español como SD Snatcher, Xak II, Ys II y Rune Master II. Finalmente presentó su Driver de Músicas para el Illusion City.

Y llegó el turno del HARD : Leonardo Padial presentó un sinfín de expansiones de hard, entre las cuales destacan una ampliación de RAM de 1 Mb, una tarjeta aceleradora del Z80 a 40 MHz y su Expansor de 8 slots, unas auténticas joyas para nuestro MSX.



JULIO VELASCO PRESENTÓ EL LEHENAK #5 Y DIVERSO SOFT DE MDS.





PACO MOLLA MOSTRANDO EL MOONSOUND.

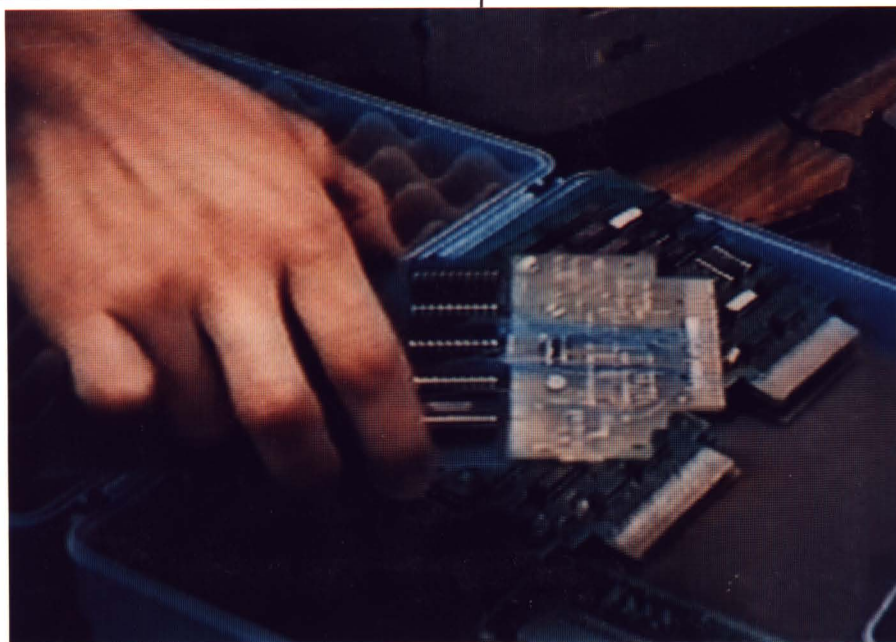
Tomó de nuevo la palabra Paco Molla, esta vez para presentar lo más esperado de este encuentro : el MoonSound. Mostró una versión beta del Replayer de MODs para 24 canales que se está realizando en Holanda. A continuación cargó la versión FM+Waves del Moonblaster que acompaña a esta tarjeta y se pudieron escuchar algunas músicas realizadas para el chip OPL4.

Informó además que la versión de 24 canales de WAVE del Moonblaster estaba al caer.

Y hasta aquí llegó esta primera sesión de mañana, después de comer se reanudó el encuentro y Paco Molla presentó el Graphics 9000.



LEONARDO PADIAL Y SU GENIAL EXPANSOR DE 8 SLOTS.



TODO TIPO DE AMPLIACIONES DE PADIAL.

feria para que sigan trabajando y logren hacerla cada vez mejor.

Por último sólo me queda dar mi sincero agradecimiento a MDS Lehenak, grupo de Baracaldo que asistió al encuentro y lo grabó en video, y a Àngel Carmona, que nos proporcionó una copia del mismo.

Un millón de gracias !!

COMENTARIO :

**Jaume Martí Gómez**

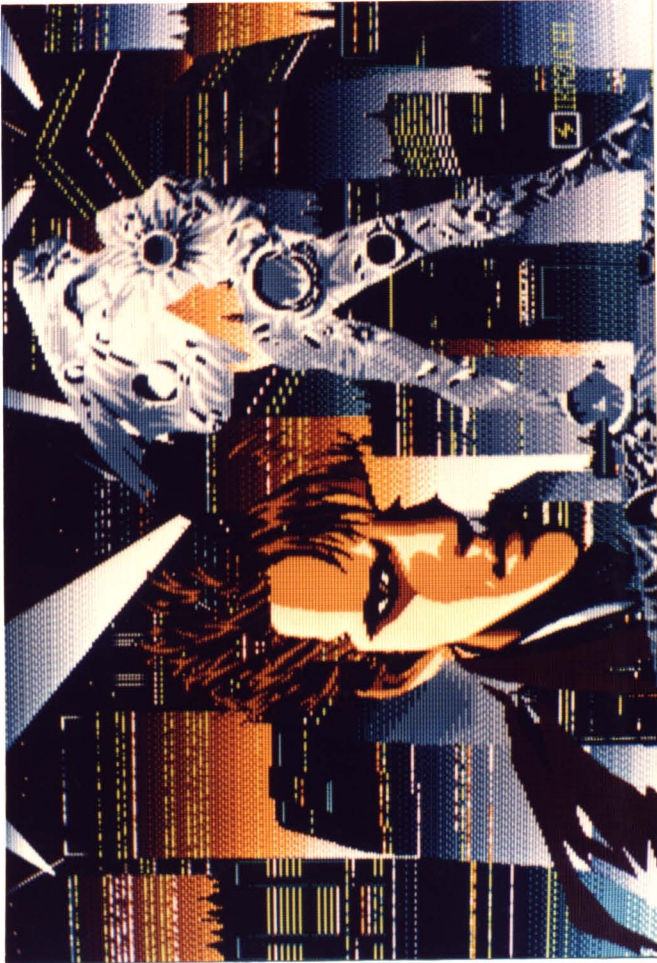
VIDEO :

**M.D.S. LEHENAK**

FOTOS del VIDEO :

**Jaume Martí Gómez**





# MSX-FAN



# FORGETTER





# SORCERIAN

## Manual del usuario

Si alguna vez has visto este gran RPG de Falcom / Brother, seguro que te habrás desesperado con el menú en japonés del principio, del cual sólo lograste salir de casualidad después de media hora probándolo todo -o quizás ni siquiera eso. ¿Por qué tanta complicación? En un RPG corriente, antes de ponerte a jugar habrías tenido, como mucho, la opción de cambiar el nombre al personaje principal; el desarrollo de la historia, salvo pequeños detalles, está prefijado. Pero éste es un RPG donde tú creas los personajes y desarrollas la historia con mucha más flexibilidad. Por eso es necesario tener alguna idea de las posibilidades que tienes a tu alcance, si quieres ver el juego en su totalidad.

### MENÚ PRINCIPAL

#### PRIMERA COLUMNA :

- Ir de aventuras. Esta es la opción para salir al juego. Debe haber una partida de aventureros ya formada. Tú eliges una aventura en cualquiera de los discos de escenario; en cada



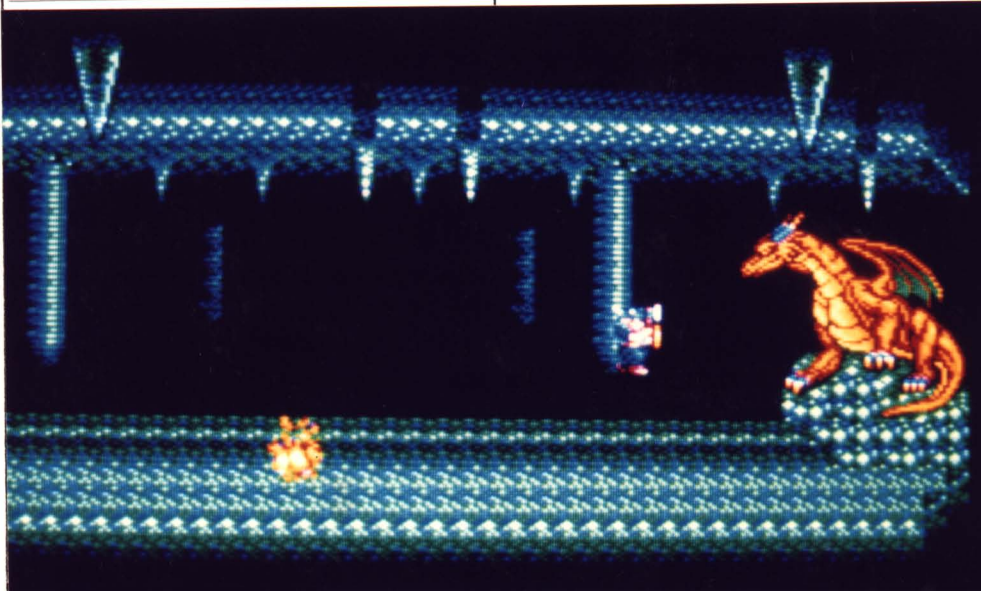
uno vienen ordenadas según su dificultad. En algunas, la partida debe ser de tres personajes como máximo.

- Datos de los miembros de la partida.
- Unirse a la partida. Sólo pueden hacerlo personajes que estén equipados.
- Disolver la partida.
- Ir a la ciudad. Aquí es donde los personajes pueden comprar el equipo, subir de nivel, etc. Para entrar en esta opción, la partida debe estar disuelta.
- Grabar.
- Ejecutar discos de utilidad. Para

posteriores expansiones del programa.

#### SEGUNDA COLUMNA :

- No ir de aventuras. El tiempo pasa...
- Datos de los personajes.
- Crear un personaje. Las características influyen en lo siguiente: STR, ataque con armas; INT, ataque con magia; para poder usar armas o magia es necesario que la característica correspondiente sea positiva. PRT, defensa contra armas y cuerpo a cuerpo; MGR, defensa contra magia; VIT, fuerza (para abrir algunas puertas); DEX, destreza (para desactivar trampas); KRM, carisma (para conseguir mejores precios y subir de nivel más fácilmente).
- Borrar un personaje.
- Elegir oficio para los personajes. Según el trabajo que ejercen, los personajes ganan dinero y experiencia, y suben o bajan ciertas características. Por lo general puedes ignorar esta opción y su gran tabla de oficios en japonés.
- Cargar.
- El ataque del dragón. Esta opción







solamente aparece cuando se forma una partida integrada por personajes "veteranos", que han logrado superar aventuras de la máxima dificultad. Si consigues vencer a los dragones, verás el final del juego.

## EN LA CIUDAD ...

- Bob Guild. Aquí puedes comprar el equipo adecuado a cada personaje: arma, armadura y escudo para luchadores y enanos, bastón, ropaje y anillo para hechiceros y elfos. También puedes vender objetos.

- Esthers Cabin. A esta hechicera le puedes dejar objetos de tu equipo para que los impregne con un elemento mágico. Estos elementos son los que proporcionan las bonificaciones -cada uno corresponde a una característica- y cuando se combinan varios distintos, los hechizos. Pero la alquimia se rige por intrincadas leyes, y añadir unos elementos a otros provoca en algunos casos determinadas transmutaciones. Otras opciones que tienes son librarte de una maldición, resucitar a un personaje muerto, y recoger el objeto que dejaste (tarda tres años en estar listo).

- Chemists Shop. Usando hierbas cogidas en tus aventuras, la bruja puede elaborar pociones por poco dinero. Las más usuales se componen de un solo tipo de hierba, pero

combinando varios tipos puedes descubrir otras muy curiosas. También tienes la posibilidad de comprar pociones ya hechas, a mayor precio. Recuerda que las pociones las puede usar cualquiera, no hace falta INT positiva como ocurre con los hechizos.

- Orders Temple. La única opción que parece tener utilidad es la tercera, para resucitar personajes muertos. Las otras son cosas como rezar, hacer penitencia u ofrecer donativos.

-Elders Premises. Te revela bonificaciones y hechizos de los objetos de tu equipo. También te sugiere -en japonés- una secuencia de elementos mágicos que le puedes añadir, y el hechizo resultante.

-Para subir de nivel, tienes que contar tus aventuras al rey. A cambio de

experiencia, aumentan los marcadores de vida y magia y sube el tope de las características.

- Trial Field. Aquí puedes ejercitarte para aumentar en cinco cualquier característica. También puedes aprender conocimientos especiales: objetos (te permite reconocer bonificaciones y hechizos de los objetos conseguidos en la aventura), trampas (ninguna te pilla por sorpresa, aunque aún puedes fallar al desactivarla), monstruos (pulsando M puedes leer información en japonés sobre el enemigo que tengas a la vista) o hierbas (puedes usar las pociones varias veces, gastando las hierbas de que está compuesta). Estos entrenamientos duran dos años.

## AYUDAS PREVIAS

¿ Ya estás listo ? Pues antes de lanzarte a la aventura, recuerda :

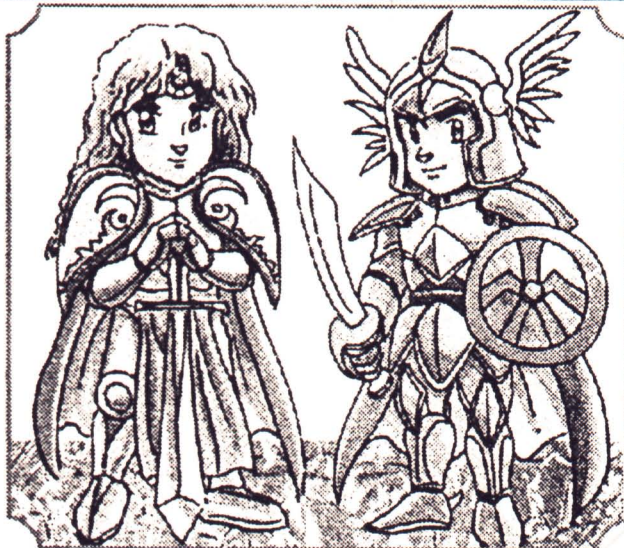
- Las teclas del juego son: Z, usar magia; X, usar armas; C, cambio de líder; S, características; E, equipo (aquí seleccionas qué objeto usa cada personaje al hacer magia); I, inventario; CAPS, marcadores; ESC, pausa. Para examinar un lugar, hay que pulsar arriba (o más raramente, abajo).

- Durante el juego, las trampas o ciertos enemigos pueden hacer que algún personaje quede: enfermo (morado), no recupera vida;

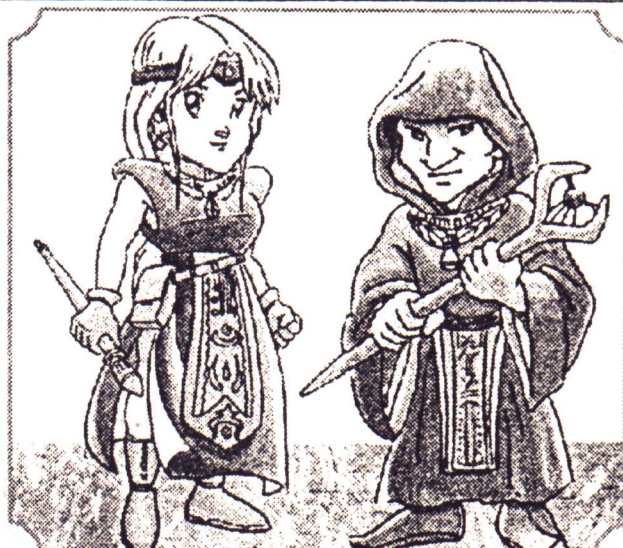




# FIGHTER



# WIZARD



congelado (azul claro) o petrificado (amarillo), no puede hacer nada y si le abandonas, muere; maldito (naranja, azul oscuro...), hay diversas maldiciones: incapacidad para la magia, temor a los enemigos... Otras trampas pueden reducir la vida a la mitad o la magia a cero (ambas se recuperan), e incluso provocar el olvido de cualquier conocimiento especial (trampas, hierbas...) durante el resto de la aventura.

- Si las características STR e INT no están ninguna de ellas a tope, durante el juego puede subir una y bajar la otra según luches con armas o con magia.

- Existen varios tipos de enemigos, y cada hechizo de ataque afecta a unos tipos sí y a otros no. Incluso hay algunos a los que cualquier magia simplemente les "resbala"; los enemigos finales, por ejemplo.

## EL JUEGO

¡ Por fin estás jugando ! Al igual que en cualquier RPG en japonés, la clave está ahora en explorar todos los rincones una y otra vez, y hablar con todo el mundo hasta que los mensajes se repitan. Pero claro, todo RPG que se precie tiene sus detalles casi imposibles de descubrir si no lees los mensajes -o incluso leyéndolos :

- **Mundo 1-1** (primer disco - primera aventura). Cuando acabas la

aventura y la música cambia, date un par de vueltas explorando antes de irte; encontrarás dos objetos más en los jarrones, y un tercero en la habitación donde hay un hombre, cuando se haya marchado.

- **Mundo 1-3**. Después de abrir la esclusa y acabar así la aventura, sal por la puerta y usa la poción FLY para subir hasta donde está el fuego. Allí encontrarás un objeto.

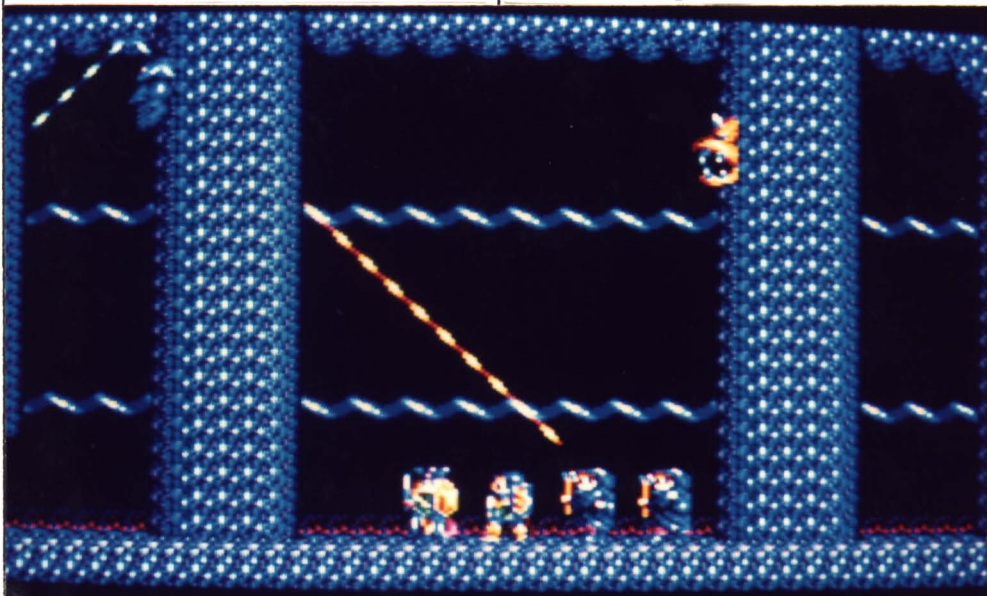
- **Mundo 1-4**. Cuando se abra el pasadizo secreto al final del pasillo, examina la pared de la pequeña cámara; descubrirás otro pasadizo.

- **Mundo 1-5**. Para coger la llave de la pared, tienes que emborrachar al vigilante llenándole varias veces el vaso en la fuente que hay en los bajos de la torre. Más tarde, en los subterráneos encuentras un túnel

sumergido donde te aparece un mensaje; sólo puedes pasar si los cuatro conmutadores están todos hacia abajo salvo uno (averigua cuál). Por último, cuando llegues al enemigo final comprobarás que tus golpes no le afectan; vuelve a los subterráneos y busca de nuevo entre los huesos.

- **Mundo 2-1**. Los objetos que encuentras en los dos cofres del principio y en el panal, debes dejarlos donde están hasta que le digas que sí a la rana.

- **Mundo 2-2**. Para poder terminar esta aventura, hacen falta en ciertos momentos las intervenciones de un adivino y de un médico. Estos oficios son respectivamente el cuarto y el antepenúltimo de la primera columna, en la tabla de oficios. Una vez rescatada la princesa, la aventura no





termina ahí; ahora puedes bajar por el cráter.

- **Mundo 2-3.** Hay una entrada en el suelo, a la derecha del todo del bosque, que no resulta fácil de ver.

- **Mundo 2-4.** Al pasar por un lugar donde hay dos tubos que suben hasta el techo, deberás mirar en el suelo justo entre ambos. Por otra parte, en esta aventura puedes hallar nada menos que tres objetos ocultos en lugares que sólo se pueden alcanzar con la poción FLY: justo sobre el inicio, a la derecha del lago de fuego, y a la izquierda de la puerta que da al brujo enemigo.

- **Mundo 2-5.** No olvides en tus rondas ningún lugar del barco; en ocasiones tendrás incluso que subir a la cofa o bajar a tierra para dar el siguiente paso en la aventura. Tras encontrarte en varios sitios con el marinero de la barba pelirroja, hallarás entre los barriles de la bodega una puerta oculta. Después podrás responder definitivamente a las preguntas que te hace el capitán -prueba hasta acertar-, y marcharte a descansar a tu camarote.

- **Mundo 3-1.** El objeto que consigues matando al enemigo final, es un anillo +1 INT +1 MGR +1 VIT +1 KRM con hechizo BARRIER. Lo normal es que se lo entregues al dios y recibas a cambio una buena



だれがいってきますか。

ARSLAN  
MARSHA  
DRAKKEN  
ADOL  
BIDOR  
DA-SAITER  
LILIAN  
RINMEIL  
LEATHER  
MANTOS  
しうにもどる

recompensa, pero si quieres te puedes largar con él...

- **Mundo 3-2.** Llevándote letras de unas palabras a otras, y siguiendo la pista DO 3 SI 2 LA 1 (¿ cómo se escribe eso en una instrucción PLAY ?), podrás acabar esta aventura.

- **Mundo 3-3.** Detrás del monstruo hay una galería, aunque al principio está cerrada.

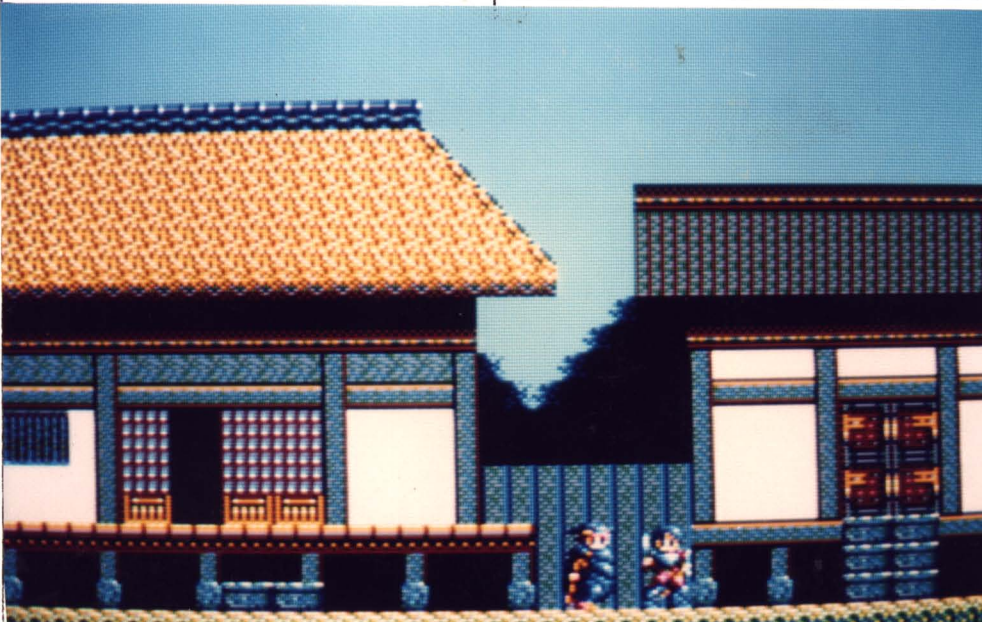
- **Mundo 3-4.** Para que el enemigo final baje de su plataforma, hay que matar primero las llamas que salen del suelo. Si tienes la poción FLY, puedes subir hasta allí y matarlo sin más complicaciones, y de paso coger un par de objetos.

- **Mundo 3-5.** En el lugar donde se ponen los diamantes, cuando

coloques el segundo deberás quitar el primero. Después del cambio de música (tercer diamante), si vuelves a mirar en el cofrecillo encuentras un objeto que aunque tenga el nombre en japonés, es una poción RESURRECT. Hay un objeto más al otro lado del lago verde, en el suelo; éste es un arma llamada GRADIUS que tiene el poderoso hechizo de ataque NOILA-TEM (léelo al revés y te harás una idea de en qué consiste), imprescindible para los últimos dragones de la aventura final.

Volvemos a casa. En una posada del camino, se procede al reparto del botín: ¿ qué se hace con cada objeto ? ¿ Se lo queda un personaje, se vende, lo examina primero alguien que tenga ese conocimiento especial ? En ocasiones, antes de todo eso hay que decidir si entregas cierto objeto al rey para conseguir experiencia; los únicos objetos que podría valer la pena quedarse son los del mundo 1-1 (un bastón +1 INT +1 DEX con hechizo PEACE) y mundo 3-3 (un escudo +1 PRT +1 MGR +1 KRM con hechizo STONE TOUCH).

¿ Tendrás mal el disco ? El gráfico de la princesa en el mundo 2-2 era un batiburrillo sin sentido... ¡ Tranquilo ! Ese fallo lo traía el juego original - ¡ ¡Plas!! Colleja para los programadores de Brother-, en el mundo 2-4 también sale mal el brujo que rescatas del calabozo, y lo peor





es el mundo 2-5, donde hay un niño que sencillamente es invisible. Este último te lo encuentras en el balcón donde se ve el mar de noche, y cuando se une a la partida la única forma de saberlo es porqué aparece en los marcadores.

A continuación trataremos las dos ampliaciones de este juego : Sengoku Sorcerian y Pyramid Sorcerian. Al contrario que en el juego base, las aventuras de estas ampliaciones forman una campaña organizada : se juegan sucesivamente y con los mismos personajes -tres como máximo-, y al terminar la última veremos un final mucho más elaborado que el sencillo reparto del Sorcerian.

Además de los discos de escenario con las nuevas aventuras, estas ampliaciones traen un disco de utilidad que contiene un nuevo programa base para ellas; por eso no pueden jugarse directamente, sino que primero es necesario ejecutar el disco de utilidad con la opción correspondiente del menú principal. Al hacerlo se nos advierte que a partir de ese momento, siempre que se nos pida el disco de programa será este disco el que debemos introducir.



## SENGOKU SORCERIAN

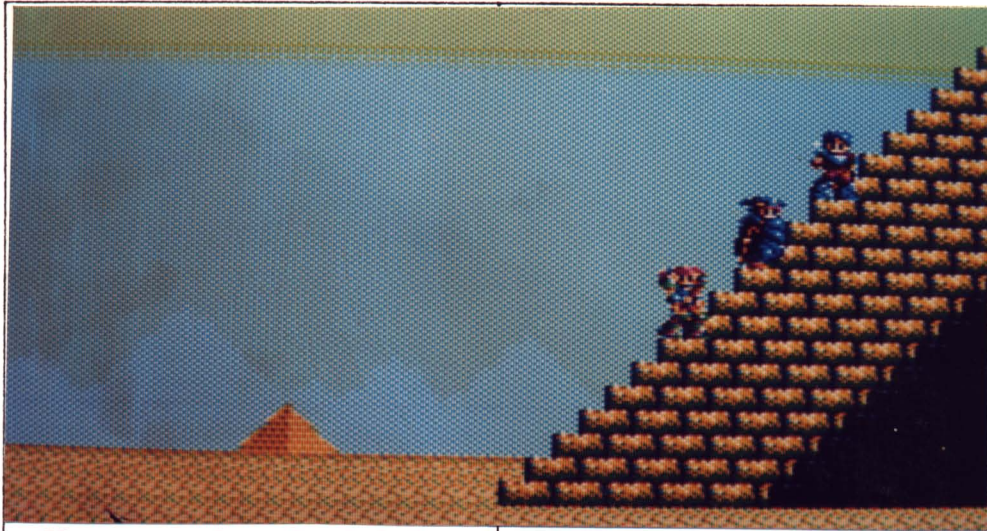
Si al ejecutar el disco de utilidad había ya algunos personajes pero ninguna partida formada, antes de volver al menú principal saldremos a otro donde los personajes pueden ponerse el nombre en japonés (para estar a tono con la historia, que transcurre en el Japón feudal del siglo XVI), comprar y vender objetos (las existencias son limitadas y quedan grabadas en el disco de usuario) o

comprar hechizos para cualquier objeto de su equipo (a precios exorbitantes). Los objetos que hay inicialmente para comprar son los siguientes:



Tipo	STR	INT	PRT	MGR	VIT	DEX	KRM	Hechizo
Arma	15		8		3			
Arma	10	2	9	1		1	1	Jet Storm
Arma	12				10			
Arma			4		4	2		Resurrect
Bastón	1	11	2	3		5		D-Hypnotize
Bastón	2	9			5	3	1	Indignation
Bastón		10		10		10		
Armadura	1	2		7	3		1	Touch Death
Armadura		2	8	14				
Ropaje			2	10		8		Change Air
Ropaje		5		5	1	1	15	
Escudo			15	1			4	
Escudo	1		9	8		2		Dispell
Anillo	1				10		8	Freeze
Anillo	1		1		10	8		Sun Ray
Anillo		5		5		5	5	
Anillo			1		1	1		Resurrect
Arma			6		8			Heal





Una vez en el menú principal, ya podemos proceder normalmente para jugar las nuevas aventuras. En principio siempre puedes meterte en la que quieras, pero si te saltas el orden te puede resultar imposible acabarla. Tampoco hay problema en introducir en una aventura nuevos personajes, siempre que permanezca alguno de los que terminaron la anterior. Pero hay que dejar claro que esta no es una campaña para personajes principiantes; incluso los veteranos las van a pasar canutas cuando se enfrenten a los enemigos finales (los objetos de antes no están ahí por capricho).

Y ahora unas crípticas ayuditas para que no te quedes en la estacada:

- **Mundo 1.** Junto a un árbol del bosque encuentras un camino oculto. En otro momento te piden cierta hierba que cogiste; el personaje que la tenga tendrá que adelantarse a darla. No hay más complicaciones,

salvo el enemigo final: para que baje hay que destruir las lanzas primero.

- **Mundo 2.** Cuando al hablar con alguien te aparezca un mensaje en dos colores, tienes que dirigirte rápidamente a la taberna, y después buscar en el puente hasta hallar un objeto. Al final de la aventura te salen unos soldados en la casa donde encontraste el cadáver; se pueden pasar si saltas sobre ellos blandiendo el arma. Detrás está el enemigo final, para matarlo sin que reaparezca de nuevo necesitas cierto objeto que está oculto en la habitación donde al principio de la aventura hablas con un noble (tienes que saltar para encontrarlo), pero hace falta una llave. Para conseguir la llave y más tarde para usar el objeto, mientras luchas con el enemigo final tienes que hacer lo siguiente: dale durante un rato hacia la izquierda, aunque des con la pared, y luego trata de colocarte justo delante de la columna

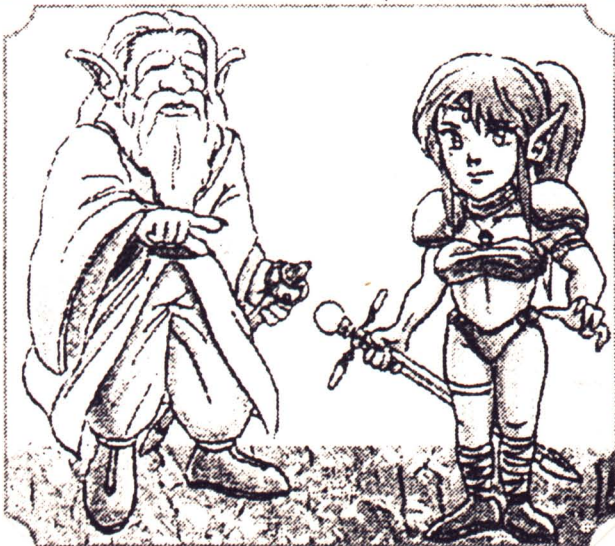
del centro.

- **Mundo 3.** En esta aventura el personaje estrella será el hechicero del grupo (tiene que ser hechicero, un elfo no sirve), que será el único capaz de solucionar unas cuantas situaciones. Aparte de una puerta oculta tras las cajas (hay que mirar dos veces seguidas), lo demás se puede ir descubriendo con paciencia.

- **Mundo 4.** El cuartel general de una banda de ninjas, como te puedes imaginar, es un sitio peligroso plagado de puertas secretas. Sin embargo, ninguna de ellas está fuera del alcance de tu privilegiada inteligencia. Tan sólo mira bien en la cocina y el baño, y acuerdate de la charca del principio.

- **Mundo 5.** Cuando ya llevas un buen rato jugando se te une un samurai de nivel 100 -¡toma ya!- que a partir de entonces será quien lleve la voz cantante en cuestión de encontrar cosas. Antes ya habrás tenido que descubrir algo en la pared a la izquierda del Buda; ahora, tendrás que recorrerte varias veces la fortaleza rebuscando en todos los rincones. Al final podrás entrar por la puerta mágica, y un poco más allá te estará esperando un enemigo final que ya me contarás cómo te las apañas para matarlo...

ELF



DWARF

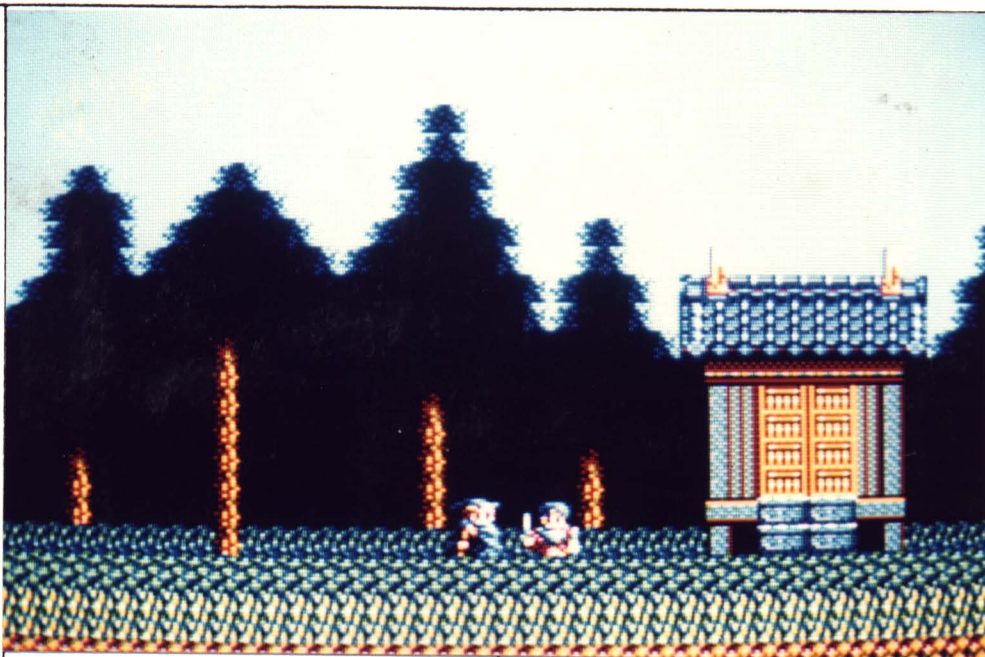


# PYRAMID SORCERIAN

Ejecutando el disco de utilidad, salimos al menú de Pyramid Sorcerian. Al contrario de lo visto hasta ahora, las aventuras de esta campaña no se cargan por el menú principal, sino por éste. Sus opciones son: jugar la siguiente aventura, volver, vender el botín (si quieres examinarlo y repartirlo tienes que volver), cargar y grabar (las situaciones de este menú y del principal no son intercambiables). Si la partida de aventureros no estaba formada, aparecen sólo volver y cargar. Durante la campaña no se pueden introducir nuevos personajes (si lo haces vuelves a empezar). No hay más que explicar, así que vamos con las pistas:

- **Mundo 1.** En el interior de la pirámide existen muchos mecanismos ocultos, pero ninguno te va a resultar imposible de descubrir. Eso sí, recuerda que cuando haya una persecución no te bastará con cortar el camino al fugitivo, sino que deberás atraerle hacia un callejón sin salida.

- **Mundo 2.** Entre los arbolitos junto a la casa hay un camino oculto, pero no lo encontrarás hasta que llegue el momento. Allí tienes que esperar un rato hasta que venga un hada. Otro punto trabajoso es encontrar la combinación correcta para que no salte la trampa de los murciélagos. Por lo demás, el enemigo final parece muy difícil, pero si logras colocarte en cierto punto exacto... ¡Ah, y otra cosa! Cuando ya te marches, al pasar la columna que hay al inicio vuelvete y regresa a la casa. Te obsequiarán con dos equipos completos de objetos con hechizos, equipos adecuados al tipo de personaje que lidere el grupo: arma, armadura y escudo, o bastón, ropaje y anillo. Y además, dos pociones: una realiza el hechizo DEATH y la otra, REJUVENATE.



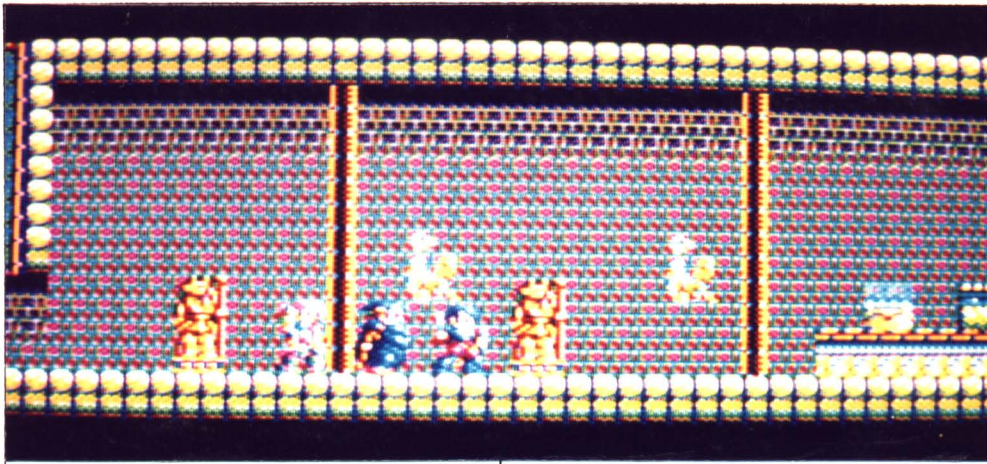
- **Mundo 3.** La única complicación es descubrir al principio el orden en que hay que colocar los objetos que encuentras bajo las piedras, para que la puerta se abra. Desde ahí hasta el enemigo final, todo está en tus manos. Y cuando lo mates, antes de marcharte por la puerta de la derecha coge primero un par de objetos ocultos: uno en la habitación del mago y otro en una pequeña plataforma donde los escarabajos bombarderos.

- **Mundo 4.** En los subterráneos de la torre hay un viejo. La primera vez que caes allí no pasa nada, pero la segunda vez te propone un trueque: si el personaje con el que habla tiene INT positiva, y un objeto disponible en la quinta posición de su equipo -en la sexta no sirve-, te lo cambiará por otro (un escudo o un anillo, según el tipo de personaje) con un hechizo inclasificable de efectos similares a la poción FLY. Más arriba, en la tercera planta, encuentras una estatua; en un momento dado tienes que saltar para examinarle la mano. En cuanto al monstruo de la cuarta planta, mejor que te lo saltes, es imposible matarlo (otros similares que hay en la séptima sí son vulnerables). Más trucos: si buscas junto al trono donde estaba el mago, encuentras una llave, pero sólo la puede coger un personaje luchador. Ahora bebe en la

última fuente de la sexta planta -que también provoca un efecto como el de la poción FLY pero más prolongado-, sube a la séptima y partiendo desde el interior, sal al exterior andando hacia la derecha, y sigue volando hasta llegar a una habitación suspendida en el aire. Entrando por la puerta sales al otro lado de la torre, ahora baja y llegarás a una habitación llena de cofres, donde conseguirás un montón de dinero. Como entretanto se habrá acabado el efecto del agua de la fuente, para salir de aquí necesitas usar el objeto que te dio el viejo.

- **Mundo 5.** Al poco de empezar, te tropiezas con un duende hablando con un monstruo; tienes que matar al monstruo disparándole. Más tarde, en las habitaciones que estaban aisladas por el agua tienes que ir de una a otra un par de veces y mirar en el cofre que hay debajo del candelabro (tiene que hacerlo un personaje de INT positiva); hecho esto ya puedes activar los interruptores que extienden el puente. Un poco más adelante, hay una cueva donde vive un hada; cuando ya no te permita acercarte a la pared, dejate caer hasta el estanque negro de abajo y busca la llave que abre los cofres del otro lado. La llave sólo aparecerá cuando hayas dado bastantes vueltas por la pantalla, desde la pared de la izquierda hasta debajo del candelabro a la derecha. Otra dificultad estriba





en los transportad  
 ores: en cualquiera de éstos, si haces  
 viajes de ida y vuelta a los otros tres,  
 a continuación se pone parpadeante;  
 cogelo ahora y te llevará a otro lugar.  
 Más cosas: cuando el duende que  
 rescatas de la prisión se haya  
 recuperado, le explicará a un  
 personaje con INT positiva cómo se  
 abre el cofre que queda. Después de  
 esto ya no hay más complicaciones  
 hasta el enemigo final; pero cuando  
 hayas abierto la puerta pasadas las  
 dos fuentes, no entres todavía por la  
 puerta de arriba. Vuelvete y mira en  
 la habitación de los barriles (donde  
 encuentras al mago al principio) y en  
 aquel cofre de debajo del candelabro;  
 conseguirás un par de objetos muy  
 interesantes. Por último, cuando vas  
 por fin a enfrentarte al enemigo final,  
 te hacen una pregunta; si contestas  
 que no, la aventura termina y puedes  
 grabar la situación (luego al cargar  
 sólo tienes que andar un poco y  
 apareces directamente ante el

## SORCERIAN by FALCOM



enemigo final). Lo malo de esa  
 opción es que te obliga a vender los  
 objetos, de manera que si quieres  
 conservarlos tienes que decir que sí y  
 continuar normalmente. Y si quieres  
 ambas cosas -terminar la aventura  
 con todos los objetos y además tener

una grabación ante el enemigo final,  
 no tendrás más remedio que jugarle  
 la aventura dos veces.

¡ Y se acabó ! Espero que con todas  
 estas indicaciones cualquie-a se  
 pueda terminar los dos programas si  
 se lo propone, sin necesidad de saber  
 ni jota de japonés. Pero como a  
 alguno ya le estoy viendo cara de  
 amargado, le contaré cómo me pasé  
 yo esos tremendos enemigos finales :  
 con el hechizo HEAL, que es mano  
 de santo, y si me apuras con un  
 RESURRECT por si acaso. Además  
 es recomendable jugar primero el  
 Pyramid y después el Sengoku, así

los personajes ya llegan preparados  
 para lo que les espera.

### COMENTARIO :

**Fco. Jesús Martos**

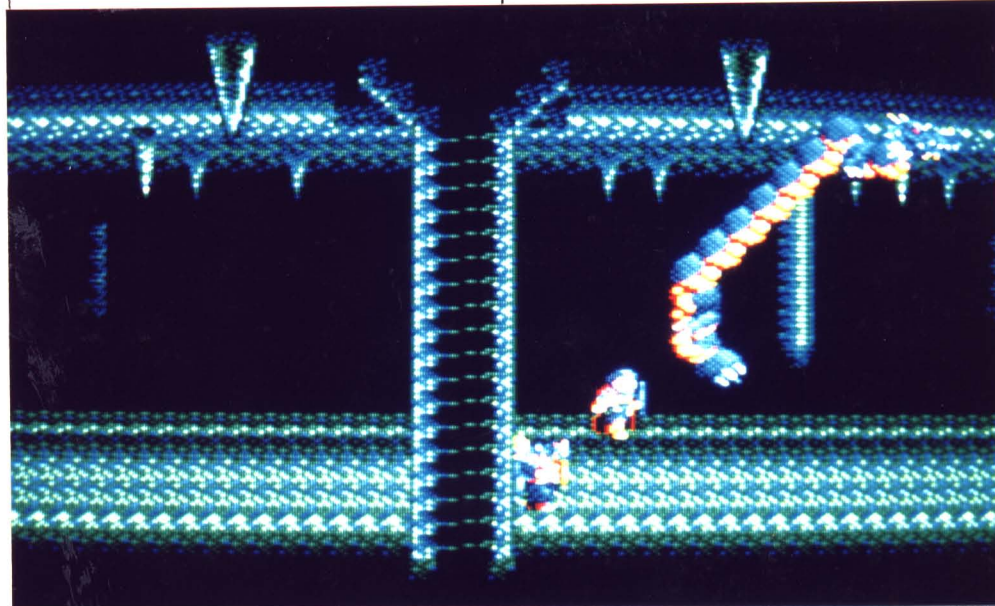
### FOTOS :

**José Manuel López**

### LAST ARRANGEMENTS :

**Jaume Martí Gómez**

**Marc Vallribera Ros**



SPECIAL  
 TILBURG  
 EDITION



# TURBO-R UPGRADE

## 1 MB de RAM INTERNA para tu A1GT

Pues sí, como veis esto va de ampliaciones. Los afortunados poseedores de un Turbo-R GT podrán disfrutar a partir de ahora de 1 Megabyte de RAM interna. ¡ Se acabaron los problemas con las ampliaciones externas y además ahora tendréis otro SLOT libre !

Los holandeses han dejado más que claro que estos ordenadores pueden ampliarse en todos los sentidos.

Hasta la fecha se han realizado dos tipos de ampliación de RAM interna para estos ordenadores : uno es el que a continuación te exponemos y el otro el que se realizó en la pasada feria de Tilburg con SIMs de PC.

### EL MONTAJE :

Puede que lo más dificultoso de este montaje sea encontrar los cuatro chips de RAM necesarios para realizar la ampliación, tendréis que buscar en la tienda más grande especializada en electrónica de

vuestra localidad.

Necesitamos cuatro DRAMs 44256 (o 64256, fijate en los que lleva ya la placa de tu TR) de 95 ns. o menos.

El primer paso será soldar los 4 chips encima de los que hay en la placa (puede ser complicado, ya que están un poco juntos). Debemos unir todas las patillas excepto las nº 4 de cada chip. Soldaremos 4 cables a estas 4 patillas sueltas siguiendo el esquema de la figura 2.

de conectar las patillas nº 4 del primer y el tercer chip a la patilla nº 63 del R800. De la misma forma soldaremos el cable resultado de unir las patillas nº 4 del segundo y cuarto chips a la patilla nº 64 del R800.

Como ya os había comentado antes esta operación es realmente compleja ya que las patillas del R800 son minúsculas y para colmo están muy juntas. Es recomendable que estas soldaduras las haga un profesional.

Ya sólo nos queda unir los dos puntos del jumper J302 (que podéis ver en la figura 1).

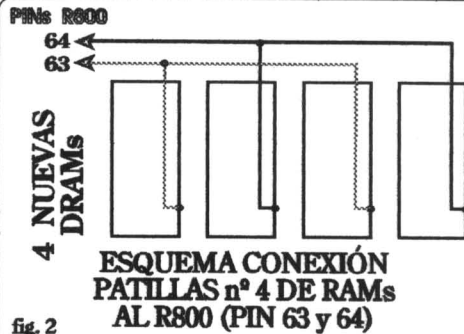
¡ Y se acabó ! Nuestro flamante TURBO-R ya tiene 1MB de RAM interna. ¡ Que lo disfrutéis !

### FUENTE INFORMACIÓN :

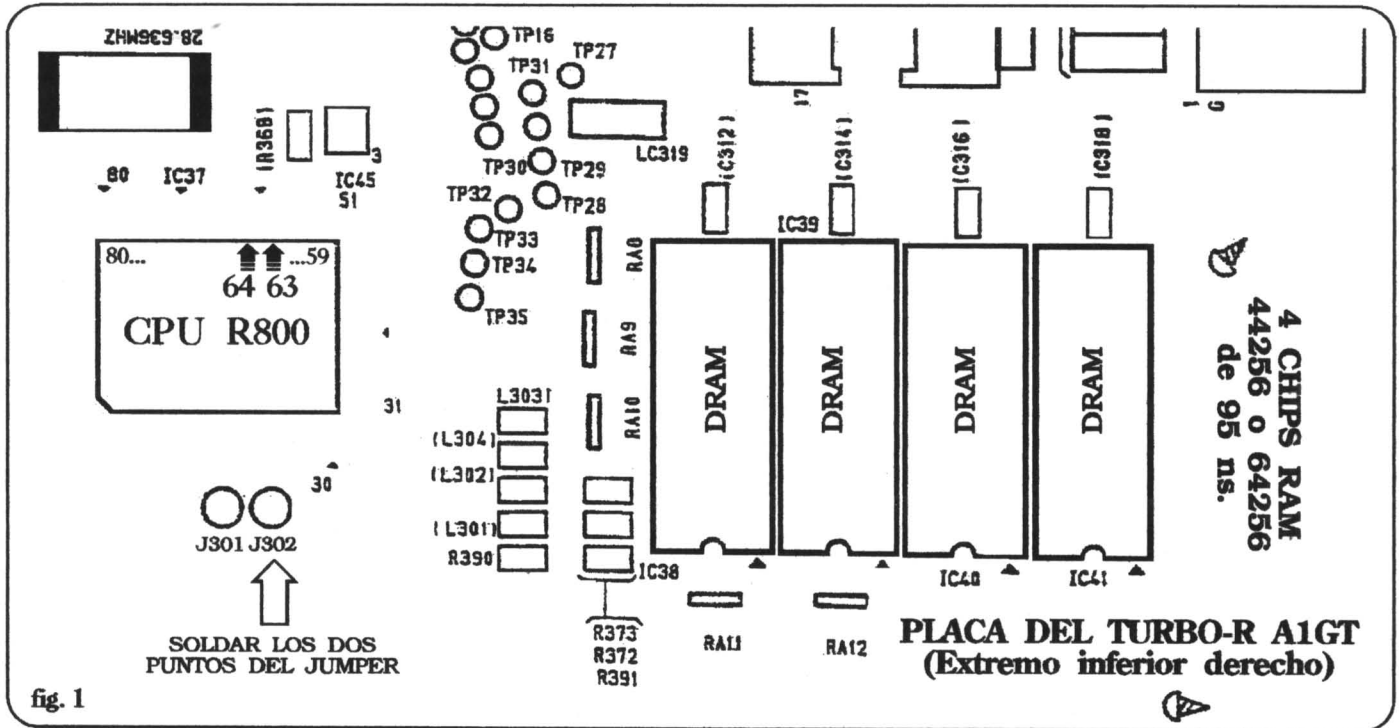
Fco. Jesús Martos

### COMENTARIO y ESQUEMA :

Jaume Martí Gómez



Y ahora viene lo realmente jodido...  
Deberemos soldar el cable resultado





# R800 inside

## DESPEGA CON TU TURBO-R A 40 MHz !

Está claro que el esfuerzo por mantener vivo el sistema a tomado un nuevo enfoque desde ya hace algún tiempo. Todos los esfuerzos por asegurar la continuidad del sistema se centran en la producción de nuevo hardware (GFX-9000, Moonsound ...) y dentro de esta línea se está haciendo especial hincapié en todo lo referente a ampliaciones de cualquier tipo (desde las clásicas ampliaciones de RAM y VRAM hasta las nuevas extensiones de Sample RAM para Music Module). Cada vez más se está haciendo evidente la necesidad de actualizar nuestro hardware para lograr un mayor nivel de competitividad e intentar romper en cierta forma el aislamiento producido por el atraso tecnológico. El Graphics 9000 ha roto una de las principales limitaciones que sufrían los MSX Turbo-R desde su creación : la lentitud de los viejos VDPs como el V9938 o el V9958 impedían que se aprovechara en gran medida la velocidad de la nueva CPU, el R800. Los 28 MHz de esta CPU de 16 bits saturan el VDP y relentizan el ordenador de forma que no se aprovecha la velocidad real del procesador. Pues bien, una vez

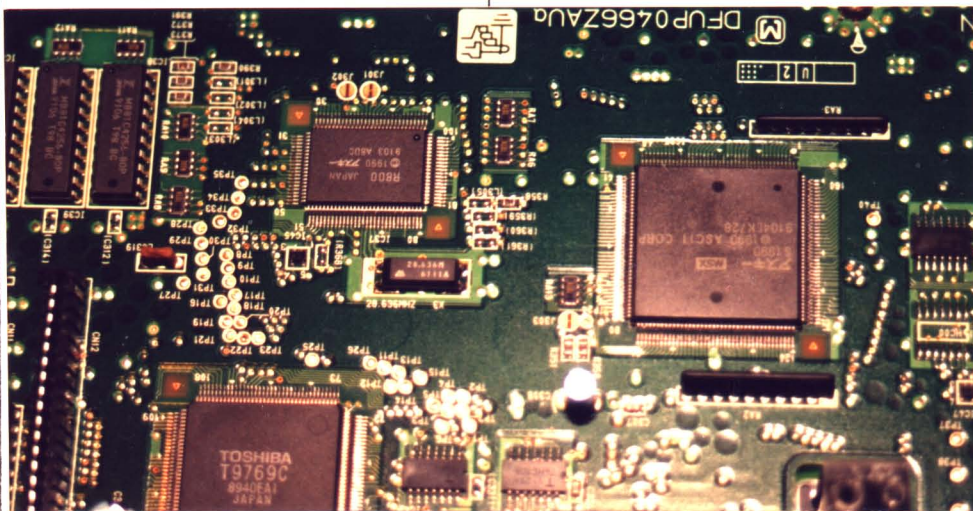


resuelto este problema gracias a este nuevo VDP, sólo nos queda el conseguir de algún modo superar esa barrera de los 28 MHz. Con ese objetivo varios genios del HARD se pusieron a investigar el prácticamente desconocido procesador R800.

Esas investigaciones pronto empezaron a dar frutos : buscando información en Japón sobre el R800 se ha descubierto que esta CPU fue concebida para funcionar a un máximo de 40 MHz !!! Entonces surge la pregunta de porqué Panasonic optó por colocar un Clock

al Turbo-R de tan sólo 28 MHz cuando el R800 estaba preparado para soportar hasta 40. No hay una sola respuesta a esta pregunta, sino varias hipótesis : una posible explicación radica en el hecho de que la diferencia de velocidad entre modo Z80 y R800 sería tan abismal que causaría problemas de compatibilidad en algunos programas. Otra importante razón es la anteriormente citada limitación que supone el VDP V9958. El desfase que se produciría al tener un procesador tan rápido y un Video Display Procesor tan extremadamente lento sería brutal (para entendernos se asemejaría a ponerle un motor de Ferrari a un Seiscientos) y no aprovecharíamos en absoluto la velocidad de nuestra CPU. Sea por el motivo que sea, esto es lo que se hizo, el Turbo-R tuvo que conformarse con funcionar a 28.636 MHz ...

Pero ahora esto también puede cambiar. Gracias al esfuerzo realizado por Jos van den Biggelaar (de UMF) y Patrick Punt ahora podréis disfrutar de una nueva dimensión de





la velocidad en vuestro Turbo-R.

Las primeras pruebas consistieron en sustituir el clock de 28 MHz del TR directamente por un nuevo cristal a 40 MHz. Después de experimentar un poco con el nuevo clock se descartó esta posibilidad por dos razones : la primera es que muchos programas no funcionaban correctamente debido al incremento de velocidad y la segunda y más importante es que la CPU del Turbo-R, el R800, se calentaba muchísimo (con el consiguiente riesgo que esto supone, ya que a la larga puede estropearse). Para solucionar estos dos problemas debía modificarse el enfoque del proyecto. Así se hizo : en lugar de sustituir un clock por el otro era necesario mantener los dos y poder conmutarlos de modo que pudiéramos conectar el uno o el otro en

cualquier momento mediante un interruptor. Del mismo modo, para que el R800 no tuviera que soportar tanta temperatura se colocó un clock algo más lento, uno a 34 MHz.

Y este fue el resultado ...

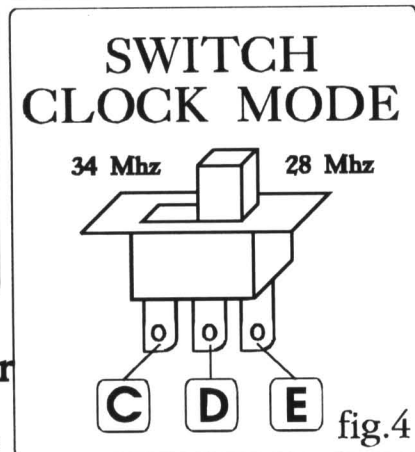
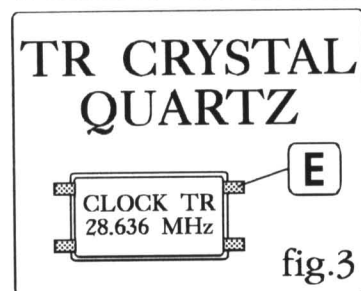
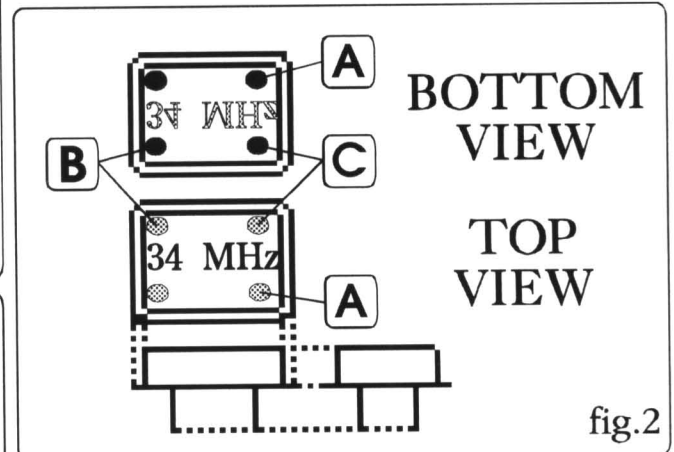
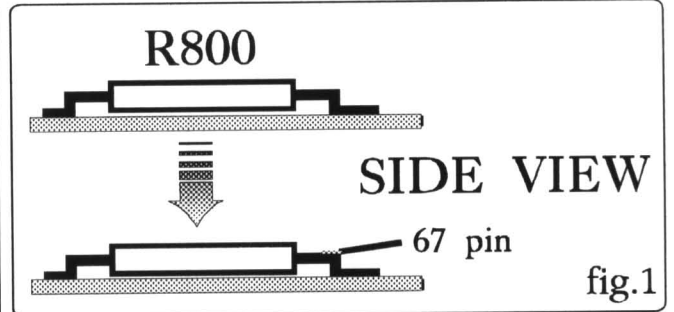
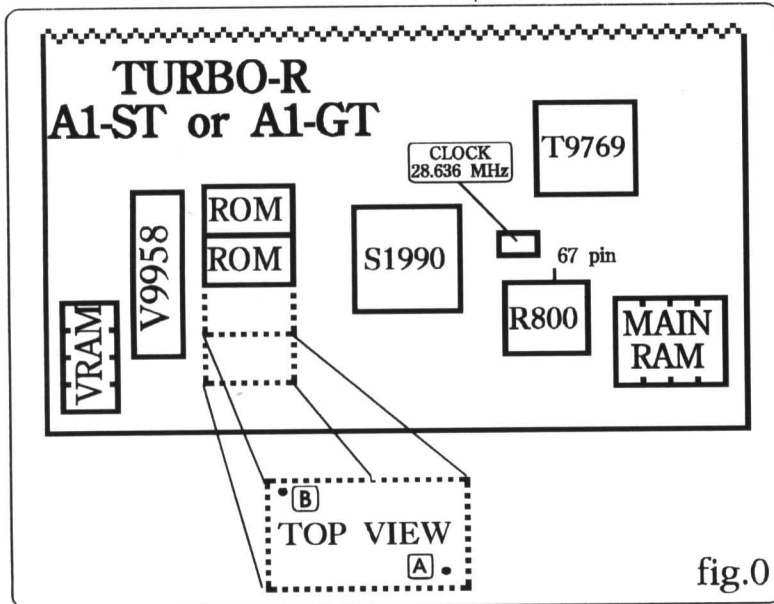
AAAAARGGGGGHHHH !!

Patrick y Jos casi sufren un ataque al observar la increíble velocidad a la que se movían los gráficos vectoriales de la demo THE LAST DIMENSION de Compjoetania. Probaron un montón de demos y cada vez quedaban más y más asombrados del enorme potencial que escondía el hasta entonces mal aprovechado R800. Luego hicieron tests con el PMEXT y el PMARC con HD desde el DOS2, y ocurría exactamente lo mismo, la máquina volaba. Por último probaron el BASIC y ... verlo para creerlo !!!

### EL MONTAJE :

A pesar de que encierra algunos riesgos (en el peor de los casos podríais acabar con vuestro Turbo-R), no es una ampliación difícil de realizar. Para ello sólo necesitamos : un clock para +5 voltios y frecuencia a elegir hasta un máximo de 40 MHz (en el esquema se ha utilizado uno de 34 MHz), un interruptor de dos posiciones, cable aislado muy fino para conexiones en placa y un soldador de precisión (de punta muy fina, 2 mm o menor).

El primer paso y más delicado es soldar un cable encima de la patilla 67 del R800 del modo en que se aprecia en la figura 1. Lo que complica tantísimo esta operación es lo extremadamente fino y junto que está el patillaje de este chip (es recomendable que esta soldadura la

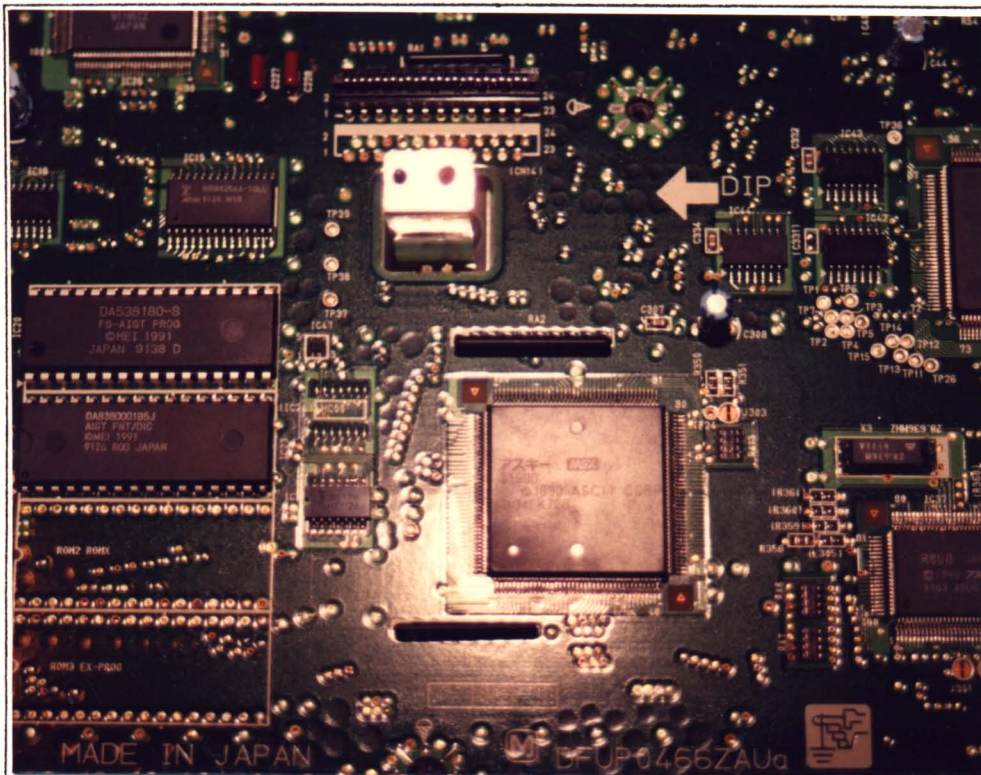


Esquema original :  
Jos van den Biggelaar  
Super Arranged :  
Jaume Martí Gómez

**TURBO-R CLOCK UP !!!**

- A** GROUND (masa)
- B** VCC (+5v)
- C** CLOCK (29~40 MHz)
- D** R800 67pin (CLOCK IN)
- E** 28.636 MHz





realice un especialista, sino corréis el riesgo de soldar tres PINs en lugar de uno al cable). El otro extremo de este cable debe ir soldado al conector central del interruptor (fig 4 - D).

El siguiente paso es soldar un cable desde la patilla superior izquierda del nuevo clock de 34 MHz (fig 2 - B) hasta la primera conexión del que sería el cuarto chip de ROM de la placa del TR (fig 0 - B). Esta conexión proporciona un voltaje de +5v al nuevo clock. Del mismo modo soldaremos otro cable desde la patilla inferior derecha del clock a 34 MHz (fig 2 - A) hasta la última conexión en placa del lugar que debería ocupar ese cuarto chip de ROM (fig 0 - A). Este no es otra cosa que la masa.

A continuación soldaremos otro cable desde la patilla superior derecha del clock a 34 MHz (fig 2 - C) hasta la primera conexión del interruptor (fig 4 - C). Por último soldaremos un cable encima de la patilla superior derecha del viejo clock del TR (fig 3 - E) hasta la tercera conexión del interruptor (fig 4 - E) Y ya está !

Como veis la única complicación que presenta este montaje es la soldadura del cable en el PIN 67 del R800. Aunque es una ampliación que

entraña sus riesgos (sobretudo a causa de que la placa del Turbo-R es de 3 pistas y un intenso recalentamiento durante el proceso de soldadura podría dañar alguna de ellas), vale la pena arriesgarse !

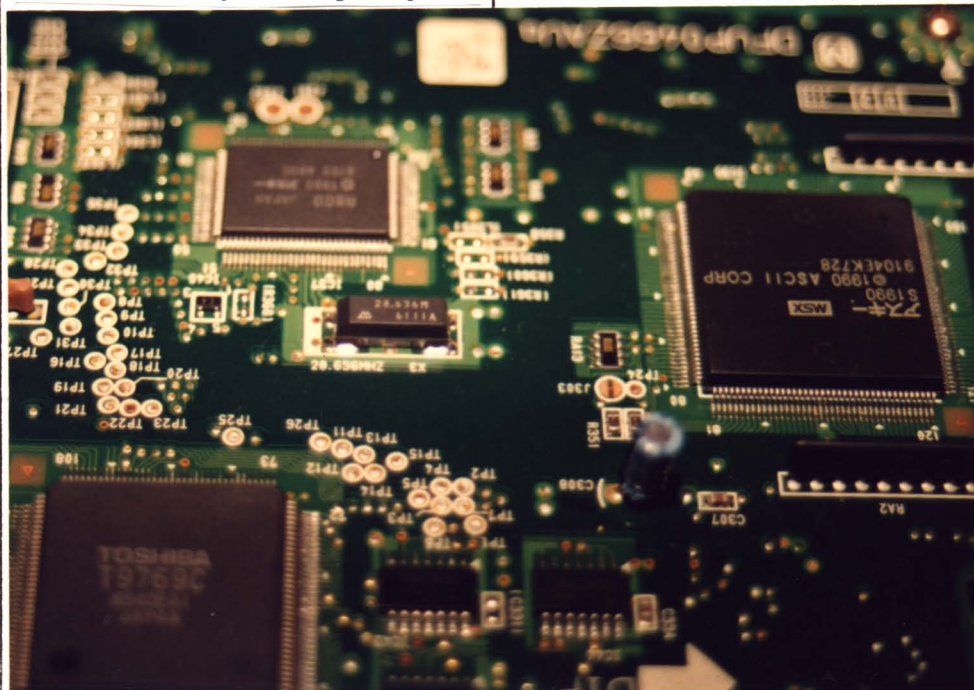
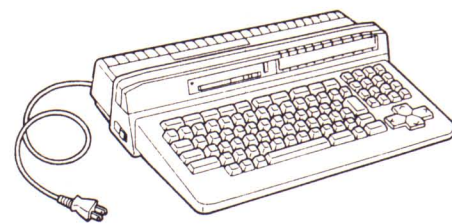
Hasta ahora ninguno de los 6 miembros de FKD que poseemos un Turbo-R hemos llevado a término esta ampliación, pero yo lo tengo decidido. En el momento de escribir estas líneas todavía no he conseguido hallar el dichoso cristal de 34 MHz en mi localidad y tendré que bajar a

Barcelona para encontrarlo, pero tened por seguro que realizaré este montaje y escribiré un pequeño banco de pruebas para daros a conocer los resultados. El motivo de que los holandeses optaran finalmente por utilizar un clock de 34 MHz en lugar de uno a 40 es tan sólo una medida más de prevención para evitar que se caliente el R800, pero el chip está perfectamente preparado para funcionar a 40 MHz sin que ese recalentamiento pueda perjudicarlo.

Toda la información que os he dado a lo largo de este artículo proviene de un texto en holandés publicado en el recién nacido diskmagazine **Read Only Magazine #1** bajo el título **UPGRADE TURBO-R TO 40 MHZ** cuyo autor es Roald Andersen.

Nada más y ya sabéis ... tengáis o no un Turbo-R, probéis o no esta ampliación, el MSX nunca dejará de sorprendernos !

#### COMENTARIO FOTOS y ESQUEMA : **Jaume Martí Gómez**





# KUBIKIRI

SEGUNDA PARTE

by BIT 2



Examinando estos lugares y encontraremos en la puerta un cuerpo tendido en el suelo. Lo examinaremos y veremos su rostro. Nos pedirán el tercer disco, donde entraremos en unas opciones que permiten componer la cara del muerto anterior. Ésta es: ojo derecho 3, ojo izquierdo 6, nariz 5, boca 3 y cicatriz 2. Confirmaremos esta combinación y se hará un dibujo del rostro. Nos volverán a pedir el segundo disco, cogeremos el dibujo del rostro (3ª opción) e iremos a la casa del anciano donde iremos hablándole hasta que aparezcan unas opciones con las letras "XXX". Las probaremos hasta que en la opción última, "andar", veamos un lugar nuevo. Allí encontraremos a otro anciano. Después de hablarle seguimos andando y saldremos a la calle. Hablaremos con dos mujeres hasta aparecer una 4ª y 5ª opciones.

Le daremos a la 4ª y luego a "andar", pulsando entonces la 2ª opción. Veremos entonces a un

**コマンドの操作方法**

コマンドを選ぶ時には、その文字列の上にカーソルを移動し、クリックしてください。

コマンドの数が多いときには、コマンドウインドーの外でクリックするとウインドーが次のページに変わります。

Aボタン → マウス (スペースキー)

Bボタン → カーソルキー (ジョイパッド)



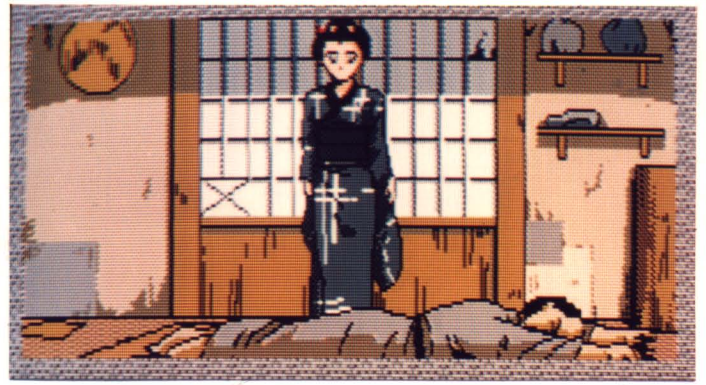
hombre, saldremos y volveremos a hablar con él. Llegaremos a una casa, donde hablaremos con una chica. Intimaremos un poco con ella y veremos a tres monjes. Después de hablar con uno, se marcharán y entraremos en una casa. Nos pegarán el rollo y pasaremos a...

### 3ª FASE :

Ahora vemos un mar y posteriormente a una chica; nos llevará a hablar con un momio (el asesino de la presentación), después de hablar con él, la chica nos enseñará un pergamino y un viejo hará lo mismo. Entraremos en una biblioteca y veremos un libro y un plano; charlaremos con un viejo y veremos un calvo, éste nos llevará a una chica, que provocará un incendio. Hablaremos con el calvo e iremos hacia una roca que nos pide una cve, que es (mirando el orden de las letras, de izquierda a derecha y de arriba a abajo), primera-séptima-quinta. Veremos una piedra extraña y un barbudo.







#### 4ª FASE :

Aquí nos acompaña la chica que nos dio el pergamino. Juntos hablaremos con un hombre que nos llevará a un árbol, de donde saldrá un mono. Pertenece a un asesino, que matará a nuestros acompañantes. De repente otro personaje entra en escena. Se irá, y le seguiremos. Volverá a desaparecer y tendremos que andar por la casa (en las opciones de andar, la 1ª es "arriba", la 2ª es "abajo", la 3ª es "izquierda" y la 4ª es "derecha").

Tras un poco de andar, encontraremos un cadáver y un mapa de la casa (os recomiendo que lo dibujéis). Seguiremos hasta ver una mujer fantasma que desaparecerá y veremos otra vez a nuestro hombre misterioso. Volverá a huir y veremos un zombi. También se marchará y vendrán cinco muñecos. Intentaremos marcharnos, pero nos atacarán con fuego; miraremos la habitación y nos moveremos de izquierda a derecha hasta ver a alguien que parece controlar el fuego. Es el amo de las muñecas, que nos atacará. Veremos de nuevo la habitación, que está quemada. Seguiremos nuestro camino y nos veremos ¡convertidos en robots! (????) Luego, en otra habitación encontraremos una entrada escondida. Entramos en ella y salimos al exterior. Conversamos y vemos una misteriosa niebla; veremos a tres jóvenes que nos acompañarán.

#### 5ª FASE :

Encontramos al fin la casa donde se decapitó a nuestro hermano; veremos al fantasma de las gafas, éste volverá

a hacer uso de sus poderes, pero gracias a nuestros compañeros podremos atacar a su jefe y darle a la 5ª opción, con ella el gafotas expelerá unos gases y veremos al amo de las muñecas; concentraremos nuestra energía y serán destruidas las muñecas; aparecerá un demonio pero lo venceremos. Después de derrotar al amo de las muñecas, aparecerá el asesino con el mono, concentraremos de nuevo la energía y la música se parará. Para vencerle hay que dejar que un compañero nuestro se ocupe de él, pero el asesino finalmente será decapitado por una sombra siniestra. De repente llega el bigotudo. ¡Otra vez concentramos la energía! Hay que tener cuidado, ya que es difícil vencerle. Llega el momio asesino; examinamos todo bien y le atacamos; aparecerán las sombras asesinas. El momio nos contará una historia. Usaremos uno de los pergaminos y la sala se iluminará. Estaremos ya preparados para atacarlo y veremos su rostro. Le lanzaremos un cuchillo, pero resucita y muestra su auténtica (y repulsiva) forma. Después de

examinar un poco, conseguiremos que nuestra espada obtenga poderes. Gracias a ello, podremos asesinarle y ver el esperado final.

#### CONCLUSIÓN :

Un buen AVG, algo pesado en algunos momentos, pero esto pasa con todas las Aventuras Gráficas japonesas. Las escenas de lucha son realmente espectaculares y la música es muy buena; cabe destacar el final, que contiene unas cuantas espléndidas animaciones, y si disponemos de un 2+ o un Turbo-R podremos disfrutaremos de una fantástica digitalización final.

Gráficos: 9

Música: 8

Presentación: 9

Originalidad: 8

Colorido: 9

Adicción: 7

Puntuación global: 8

#### COMENTARIO :

**Teo & Frans López del Castillo**

#### FOTOS :

**Jaume Martí Gómez**





# HOT NEWS

Noticias frescas, no tan frescas, y caducadas.

De nuevo estoy aquí con vosotros para informaros de todo lo referente al MSX dentro (y fuera) de nuestras fronteras. He intentado contactar con el máximo de grupos que me ha sido posible con el fin de recoger la más amplia información, tarea que como podéis imaginar no ha resultado nada fácil (espero no estar en casa cuando llegue el recibo de Telefónica...).

Pido disculpas a todos aquellos que he olvidado comentar aquí, simplemente es por desconocimiento de su existencia o por falta de información. De todas formas os animo a que me escribáis de forma que pueda daros a conocer en nuestra publicación.

Esta vez, además de los comentarios de las distintos clubs y grupos de por aquí os tengo preparada una pequeña sorpresa... Por fin encontraréis respuesta a todas vuestras preguntas sobre KAI Magazine por medio de una breve entrevista. Espero que disfrutéis de esta sección, y por encima de todo deseo que cumpla su verdadero cometido : ¡ Vamos ! ¡ Qué

**SD MESXES**  
Número 2 - Enero 1995 - 250 pts.



BLADE LORDS S.P.D. #13 3D DEMO  
BARCELONA '94 ZANDVOORT '94  
y mucho más...

**SD MESXES**

Número 3 Abril 1995 -250 Pts.-



Unknown Reality, TraxPlayer  
S.PictureDisk #14, S.Magazine #16  
Ensamblador, Noticias y mucho más!

no estáis solos !! Animaos a contactar con estos grupos. Estos y sus producciones son el suero que sustenta al MSX en nuestro país y creo que lo mínimo que se puede pedir después de tanto esfuerzo es que la gente responda. Después de este pequeño sermón vamos ya directos al grano :

- SD MESXES #2 y #3 :

Está claro que ni "esos cuantos litros de agua que separan Mallorca de la península" son suficientes para detener a este grupo que está pegando muy fuerte. Sin darnos ni siquiera tiempo a comentar el SD MESXES #2 ya nos sacan su tercer número. Como el refrán dice que es mejor tarde que nunca, un breve repaso a lo que fue su segundo número. Después de un genial dibujo de portada en el que aparece Fray, nos encontramos con 35 páginas más 100% sin desperdicio... Entre la gran variedad de comentarios destacan Blade Lords, 3D-Demo (la primera producción en cuanto a software del club, imágenes tipo Ojo Mágico), Zandvoort 94, 6º Encuentro de Usuarios en Barcelona ... y las secciones Fanzines, MSX Flash (noticias breves), Secta Mesexe (una paranoia genial !), la sección de Ensamblador (CMDero y rutina de scroll de estrellas), Opinión y Anuncios. Yeeahh ! Este segundo

	<b>SUMARIO :</b>
<b>ROBY Disc Magazine</b>	Editorial
 <b>GNOSYS LTD.</b> FOUNDATION	Gnosys Foundation Ltd. Software/Hard MSX Programas en disco Magazines españoles El buzón de Roby Aplicaciones del MSX
Departado: 4325 - Murcia 30080.	Encuentros / MSX+Paint's
© GNOSYS '94	Cursos de programación Colofón
	Encuentros MSX 94/95



# TELE DISK

número le da mil vueltas al primero en cuanto a calidad ! Así se hace !

El número #3 es ya la repera ... Han mejorado la impresión (láser y chorro de tinta) y la maquetación. 56 páginas en tamaño cuartilla y tiene tela como para parar un tren !!! : Sunrise Picturedisk #14 y Magazine #16, Unknown Reality y Trax Player de NOP, primera entrega de mapas de YS II, artículo sobre programación BASIC (con pequeñas rutinas de ejemplo), Como aprovechar el USER DISK del YS-III, la historia de Club Mesxes además de las secciones habituales... MSX Flash, Fanzines, Secta Mesexe, Opiniones, Anuncios y Trucos.

Estos chicos se están superando con cada número, seguid así ! Nada más, sólo recomendaros MUY ESPECIALMENTE este SD MESXES #3, el fanzine más completo y de más calidad que ha visto nacer este país.

## CLUB MESXES

Ramón Serna Oliver  
c/ Manacor 16, 1o 1a  
07006 Palma de Mallorca  
Tel : (971) 46.17.13

## - CLUB HNOSTAR 29 :

El último número del que disponemos es el de Marzo. Su contenido es 15aba entrega del Curso de Turbo Pascal, segunda parte del especial sobre MSX en BRASIL

(publicaciones y software), la sección de SOFTWARE donde se comentan entre otros el Witch's Revenge, Eggbert, Zone Terra (Quadrivium), Sunrise Picturedisk #14, todo sobre Nexus BBS, Trucos, Software View (con los comentarios de Megademo 3, Dragon City X, KonMouse, la sección Mundo MSX, Opiniones y Noticias (entre las que destacan Interface ATA-IDE, Encuentro en Oslo y la próxima Reunión en Madrid.

## CLUB HNOSTAR

Apartado de Correos 168  
15780 Santiago de Compostela  
Tel. y Fax : (981) 80.72.93

## - ROBY DISC MAGAZINE #8 :

Se trata de la edición de Noviembre / Diciembre de este pasado año y al parecer será la última, ya que los chicos de Gnosys realizarán a partir de ahora el Spirit Disk de la recién nacida MSX SPIRIT (publicación que realizan en equipo MSX Eternal y Gnosys Foundation). Entre su extenso contenido destacamos dos nuevas secciones que inauguran en este número y que suponemos tendrán continuación en su Spirit Disk : una sección a la cual podéis enviar vuestros dibujos y otra donde aparecerán las composiciones musicales que les sean remitidas. En la sección de Software encontraremos las listas de importación japonesa, coreana y europea. En la sección sobre magazines españoles podemos encontrar los comentarios de M.D.S. Lehenak #3 y SD Mesxes #1. Encontraremos también dos interesantes artículos en la sección Aplicaciones : Síntesis de Voz y Plotters MSX. También podremos encontrar información sobre los distintos encuentros y MSX Fair's celebradas en todo el mundo. En la sección de programación daremos con la IV entrega del Curso de Ensamblador y se inicia uno nuevo de Lenguaje C. En cuanto a soft, en el disco podremos encontrar un





montón de utilidades para DOS2 comprimidas. Nada más que añadir : un diskmagazine de calidad.

**ROBY DISC MAGAZINE**

Apartado de Correos 4325

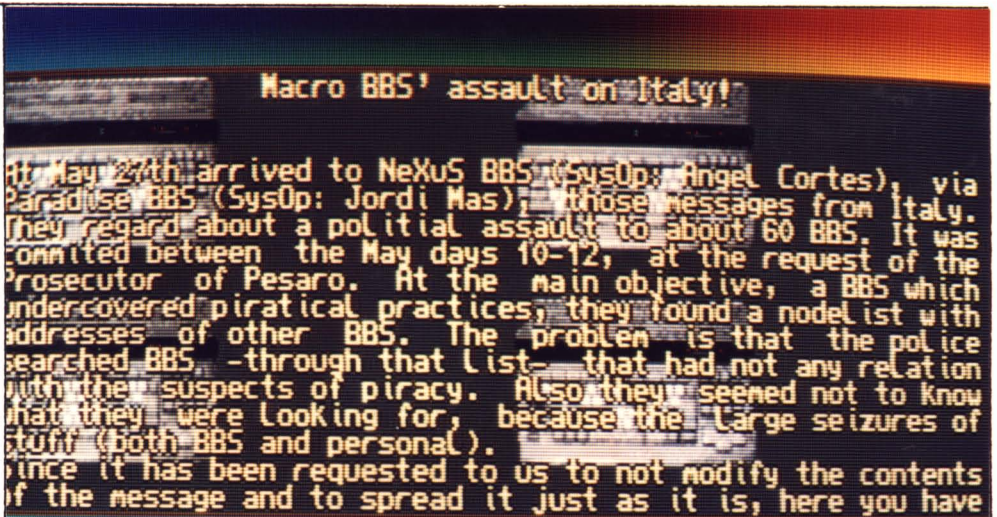
Murcia 30080

Tel. : (968) 29.12.63

(Lucas Antonio)

**- TELEBASIC #3 :**

Traposoft presentó esta nueva edición de Telebasic en el pasado 7º Encuentro de Usuarios en Barcelona. Este diskmagazine para TR ha mejorado muchísimo respecto al número anterior. Espectaculares gráficos en SC11 y buenas músicas de Compjoetania hacen más ameno el magazine. Como ya os dijimos en el número anterior los textos están un 50% en inglés. Su contenido es como sigue : BBS, Noticias, Programación, Músicas (con algunas de los temas MB de la demo The Last Dimension (Compjoetania), extenso comentario del DANTE2 de Elvis Gallegos traducido al inglés, Hardware (CD-ROM, SCSI, V9990, OPL4), Software (Witch Revenge, Video Animator, etc). Totalmente manejable con MOUSE y un rápido acceso a los textos. La parte de magazine viene acompañada por



algunas utilidades comprimidas. Sólo tiene un pequeño problema : cuando llevas leídos unos cuantos textos el programa produce un error (Disk Full) ya que la RAMDISK está llena. Esperemos que pueda solucionarse pronto este pequeño error. Como valoración apuntar que se trata de un excelente magazine informativo con la más reciente información a nivel europeo.

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

**- MSX SPIRIT #1 : PORQUÉ LA UNIÓN HACE LA FUERZA !!!**

Nace un nuevo fanzine resultado del esfuerzo que están desarrollando conjuntamente MSX Eternal y Roby Disk Magazine. Este nuevo magazine supone la fusión de estos dos clubs, aunque ambos conservaran su nombre como clubs independientes. Este fanzine tamaño A4 con portada a color viene acompañado de un disco de información y software muy similar al Roby Disk que es inseparable de la revista en papel. El precio de cada número será de 1000 ptas. En el magazine en papel encontramos las secciones de programación (con comentarios sobre Ensamblador y MSX-C), Software (Witch's Revenge, Ducktales, Psychoball y Eggbert), Noticias (de Tilburg, Brasil, Francia y Japón), etc. El disco contiene textos en español e inglés y las promos del XCC (Xelasoft Center Control), NC (Norton Commander para MSX2) y la primera demo jugable del Shrines of Enigma. Se nos informa además que el club Gnosys está trabajando en un proyecto para producir recopilaciones de juegos MSX en CD además de tener casi ya lista la unidad de alta densidad para MSX. Para más información al respecto contactad con ellos.

**LOS DISKMAGINES ESPAÑOLES GANAN CALIDAD**

GNOSYS LTD Foundation. EDICION: Marzo/Abril 1995.

MSX-SPIRIT @1995  
GNOSYS FOUNDATION LTD.  
MSX ETERNAL.

ALL RIGHTS RESERVED.

VERSION SHAREWARE

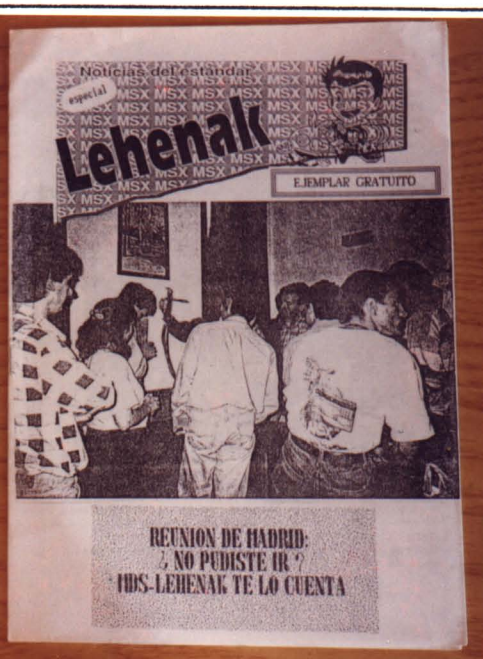
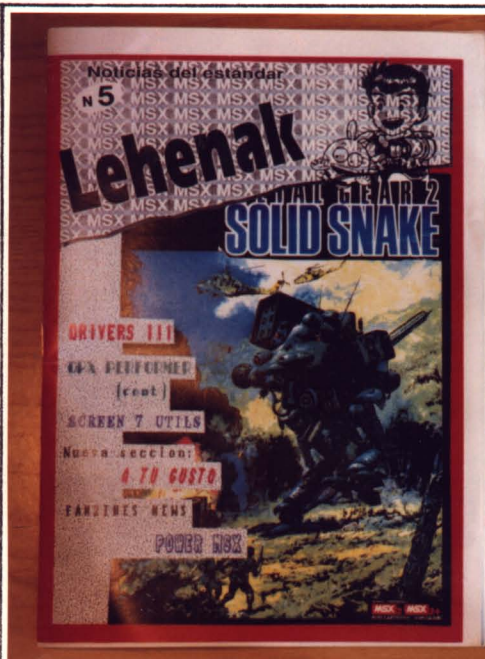
VERY SOON  
YOU'LL CAN HAVE  
THE BEST MSX GAMES  
ON CD-ROM

SUMARIO

Editorial  
Hot news  
Meetings'95  
TIP's for MSX2+  
Software review  
Colofon

Spirit Disc Magazine  
©GNOSYS'95  
Editorial SPIRIT-Disc #1





Para ser el primer número no está nada mal. Toda la suerte del mundo para este ambicioso proyecto !

**MSX SPIRIT MAGAZINE  
& MSX SPIRIT DISK**

**MSX-Eternal :**

c/ Tierno Galván 11,11,I  
30203 Cartagena  
Tel : (968) 52.13.22 (Ricardo)

**GNOYS LTD :**

c/ San Antón, 26  
Magno II 4º A - 30009 Murcia  
Tel : (968) 29.12.63 (Lucas)

**- M.D.S. LEHENAK 5 :**

Directo desde Baracaldo nos llega el número 5 de este fanzine tamaño A5 con portada y contraportada en color al mando del cual está Valeriano Velasco. Esta preciosa publicación cuenta con las siguientes secciones : EN PORTADA donde se comenta el Solid Snake (juego al que se dedica la portada del fanzine y del cual también nos ofrecen todos sus mapas), TALLER MECÁNICO con un artículo y esquemas sobre como instalar una segunda unidad de disco al TR (respecto a esto nos informan además que distribuyen disqueteras a 8000 ptas.), la sección MSX LAND donde se comentan las últimas novedades de soft (Retaliator, Metal Limit y Oasis Patchdisk DS VI), LÍNEA DIRECTA con Madrid, en la

que conectan con MSX POWER REPLAY, club al que también pertenecen los chicos de Majara Soft, LO QUE QUEDA sección dedicada al comentario de juegos para la primera generación (esta vez le ha tocado al JET FIGHTER de Aacksoft), FANZINES NEWS (con MSX-Eternal, Power MSX y SD Mesxes), COMO FUNCIONA ... con la continuación del artículo sobre el OPX-Performer, A PRUEBA donde comentan el programa SCREEN 7 UTILS de José Ángel Gutiérrez y Roberto Barriuso, EL ASTUTO con trucos y pokes variados, TU OPINAS con un artículo sobre Majara Soft. En este número estrenan una nueva sección :

A TU GUSTO que estará a cargo de Manuel Pazos. En esta sección se publicaran cargadores para los juegos que los mismos usuarios pidan. En LEHENAK INFORMA hacen un repaso al contenido de su 3er DISCO de SUPLEMENTO y comentan también la NASA DEMO realizada por Fco. Belmar. Ambos discos vienen con etiqueta a color y podéis conseguirlos por tan solo 250 ptas. cada uno). Además anuncian un juego que han realizado ellos mismos : VAJ Fruit Plus, un Baby fruit para 4 jugadores con etiqueta a color al simbólico precio de 200 ptas. Por último encontraremos la sección de anuncios DIME DAME.

Un total de 30 páginas a rebosar de interesante contenido, con el añadido de tener las tapas a color. Y lo mejor de todo es el precio, sólo 300 ptas ! Nadie os dará tanto por tan poco !!!

**MDS -LEHENAK**

Apartado de Correos 137  
48901 Baracaldo (VIZCAYA)  
Tel. (94) 437.93.69 (Valeriano)  
C. C. Caja Postal : 00-20.462.003

**- OASIS TRANSLATIONS :**

Oasis continua con su labor de traducción de juegos japoneses. Este año nos ha sorprendido con dos nuevas traducciones de dos auténticos mitos de Falcom :





**-ANCIENT YS VANISHED OMEN  
-DRAGON SLAYER VI**

La traducción del SNATCHER todavía no está terminada pero según nos informa Elvis Gallegos está al caer. Como aperitivo podéis encontrar una promo de este Patch que traduce la presentación del juego en la Future Disk #20. Encontraréis una foto de la misma en esta sección.

Para pedirles alguno de sus Patches escribid a :

OASIS  
JUPITERHOF 41  
6215 VL MAASTRICHT  
(HOLLAND)

**- NUEVO IMPULSO AL HARD :**

Alex Fiego Rubio es un usuario de Barcelona que ha puesto en marcha una iniciativa para darle un nuevo impulso a la producción de hard en nuestro país. Alex ha logrado ampliar con éxito su Music Module a 256 Kb de Sample RAM (ampliación que hasta hoy sólo realizan los holandeses). Ha estudiado bien el proyecto y os ofrece la posibilidad de ampliar vuestro Music Module por unas 4000 ptas. aproximadamente.

Del mismo modo presenta también un proyecto todavía más ambicioso : se van a hacer DOS2. Ha calculado que si se apuntan unas 35 personas podría salir por 2000 ptas la unidad !



Lógicamente si se apuntan menos el precio de su producción se encarecería. Si hace tiempo que vais detrás de un DOS2, esta es vuestra oportunidad ! No la dejéis escapar !!!

Si estáis interesados sólo tenéis que escribir o llamar a Alex para apuntaros a esta iniciativa, aunque se ruega que NO ENVIÉIS EL DINERO hasta que se os comunique que ya hay suficientes interesados como para realizar el proyecto.

Alejandro Fiego Rubio  
c/ Gran vía n. 987 4º-4ª  
08020 BARCELONA  
Tel : (93) 308.08.24

**- IMPORTACIÓN de MSX-FAN :**

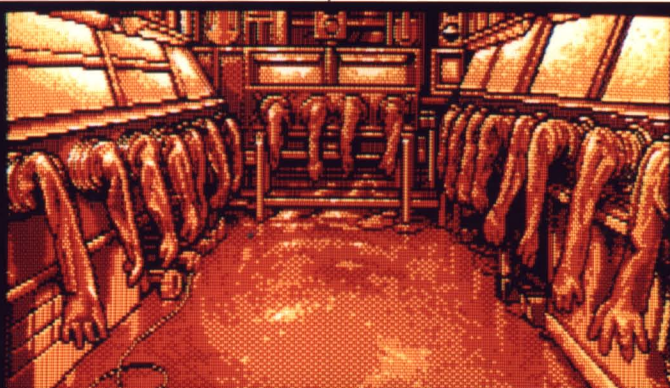
Jordi Navales, miembro de FKD, hace algún tiempo tuvo la genial idea de intentar traer la MSX-FAN original japonesa por medio de una librería. La tienda en concreto es KASUMI, una pequeña librería japonesa ubicada en Barcelona. Hecho, ningún problema ! Jordi Navales recibe la MSX-FAN original desde el número 26. ¡ Ningún problema siempre que puedas permitirte pagar las casi 4000 ptas. que le viene costando cada número !

Por esa razón creo que es interesante dar a conocer esta vía de importación de manera que si alguien está interesado en comprar la MSX-FAN (o cualquier otra cosa original) pueda hacerlo. Además si en lugar de pedir un solo ejemplar de cada número se trajeran más, los gastos de importación se reducirían. En cartera está también intentar traer productos de Takeru !

A continuación encontraréis la dirección y teléfono de Kasumi, al igual que el teléfono de Jordi Navales por si queréis consultarle o pedirle algo sobre el tema.

Librería Japonesa KASUMI  
c/ Comte d'Urgell 99  
08015 Barcelona  
Tel : (93) 451.62.93  
Fax : (93) 451.63.74

Jordi Navales  
Tel : (93) 435.31.84



Lucifer-α had destroyed 80%  
of the Eurasian continent.  
Half the world had been  
wiped out completely....  
The catastrophe was called :  
'The Great Disaster'





**-TRADUCCIÓN Made in SPAIN :**

**Téo & Frans López**, dos grandes colaboradores de FKD, han finalizado la traducción del juego **The Sanatorium of Romance** contenido en el disk A del Peach Up's #6. En el 8º Encuentro de Usuarios presentarán las dos versiones que han realizado del juego :

- Traducción al INGLÉS : 500 ptas.
- Traducción ESPAÑOL : 600 ptas.

Ya están trabajando en una nueva traducción, esta vez la del juego **OUTER LIMITS** también de la casa Peach Up's.

Como veis no os podéis perder este próximo encuentro en Barcelona !!!

Para más información poneos en contacto con ellos.

Tel : (93) 455.27.48 (Téo & Frans)

**- ELVIS GALLEGOS INFORMA**

Finalmente Elvis Gallegos se ha visto obligado a renunciar a su deseo de continuar publicando el MSX Journal en el que hubiera de haber sido su nuevo formato en disco, principalmente porque supone demasiado trabajo para una sola persona y más cuando se está estudiando en la universidad.

De todas formas ahora Elvis dispondrá de más tiempo para dedicar a sus propios programas y está abierto a colaborar con cualquier

grupo que se lo pida.

Nos ha comunicado que está trabajando en un SHELL gráfico para SC7 (al estilo del EASY o el HD-Menu) con ventanas tipo Windows. Este SHELL trabajará bajo MEMMAN y permitirá utilizar los ficheros TSR. Un proyecto ambicioso que esperamos sea un éxito !

Al mismo tiempo Elvis está realizando los gráficos para un juego al estilo Sonic que está programando Manuel Pazos. El juego que utiliza rutinas específicas para el V9958 (MSX 2+) promete ser de gran calidad. Están abiertos a cualquier tipo de colaboración (en el aspecto musical por ejemplo).

También proyectan traducir el Solid Snake del japonés. ¡ Genial !

¡ Adelante y dádle tiempo al tiempo !

Para cualquier consulta escribid o llamad a Elvis o Manuel Pazos :

Elvis Gallegos Trias  
c/ Bullidors nº 6  
17007 Domeny (GIRONA)  
Tel : (972) 21.08.14

Manuel Pazos  
c/General Dávila nº 60, bloque 5º-5ªB  
39006 SANTANDER  
Tel : (942) 31.44.41

**- ÚLTIMA GENERACIÓN nº4 :**

Última Generación es una revista de reciente aparición y difusión nacional

dedicada al área puntera del videojuego (las nuevas consolas Sega Saturn, Panasonic 3DO, Sony PlayStation, Jaguar y juegos para máquinas recreativas). Después de recibir algunas cartas de usuarios o grupos de MSX como la del club MSX Boixos de Badalona, parece que los directores se interesaron por el tema. El club madrileño Majara Soft no tardó en ponerse en contacto con la revista. Los resultados no se han hecho esperar : en el número 4 (Junio) de Última Generación ha sido publicado un extenso artículo de 10 páginas realizado por Manuel Varela (miembro del club Majara Soft) sobre la historia, hard, soft y momento actual del MSX en el mundo. Es un artículo repleto de fotos donde podemos encontrar cada una de las 4 generaciones de ordenadores MSX representadas (desde un simple MSX de primera generación como el PHILIPS VG-8020 hasta los Turbo-R A1GT).

El reportaje tiene 3 partes diferenciadas : en la primera se hace una amplio repaso a la historia del sistema, la segunda se centra en el comentario de las producciones de una de las compañías que más huella a dejado en la historia del MSX : Konami y finalmente en la tercera se hace un breve repaso a la situación actual que vive el sistema en el mundo. Salvo algún inevitable error se trata sin lugar a dudas del mayor acontecimiento a nivel oficial que se





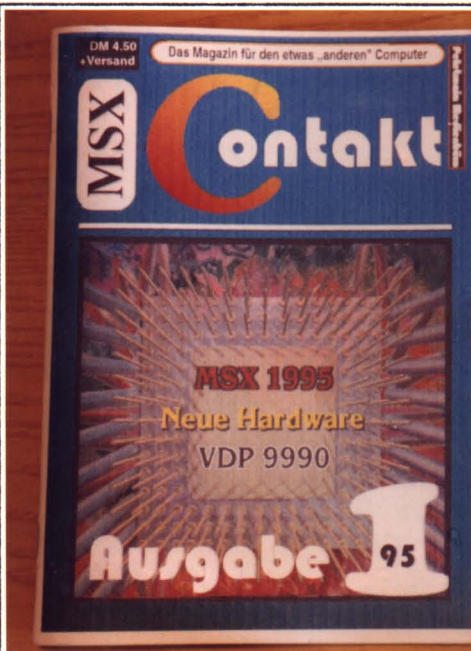
ha producido desde la desaparición de la MSX Club. ¡ Todo un logro ! Cabe la posibilidad de que si las ventas de este número de Junio han aumentado significativamente los directores de Última podrían hacer una sección fija sobre el MSX. Si todavía no la tienes corre a tu quiosco a comprar el número 4 de Última Generación ! Debemos inundar de cartas la redacción de esta revista para que se den cuenta que todavía somos muchísimos los usuarios de MSX. Este puede ser el comienzo de un renacer de las cenizas o simplemente una pasajera estrella fugaz. ¡ Su trascendencia en parte depende de ti ! No debemos dejar pasar la oportunidad que se nos brinda. Para saber más sobre el tema ponte en contacto con Majara Soft :

Manuel Varela Gallego  
c/ La Bañeda, 40 10-3  
28029 Madrid  
Tel : (91) 386.31.71

**- MSX I.C.M. n° 13 :**

Recientemente hemos recibido el fanzine italiano MSX I.C.M. n° 13. Este es el primer número que recibimos de esta publicación que coordinan Marco Casali y Gianluigi Pizzuto después de contactar por primera vez con ellos en la pasada feria de Tilburg '95.

Este número contiene una pequeña



reseña sobre el nuevo SCSI que distribuye MSX Club GOUDA, un interesante artículo sobre el V9990 con sus características técnicas, screen modes e instrucciones que soporta el nuevo BASIC para el V9990 y los comentarios de SEXI PUZZLE y I LOVE II, dos interesantes programas de Miri Soft. Además encontramos los comentarios de Aladin, Street Neo Fighter II, Arma Mortal (Majara Soft). En la sección Clubs' Information encontramos las reseñas de Club Hnostar 29, Power MSX #5 (Francia), la Chip Chat (MSX Link, Inglaterra) correspondiente al mes de Marzo '95 y nuestra FKD-FAN Tilburg Special Edition. Por último podemos



encontrar variadas noticias en la sección Short News y una completa relación del soft y el hard italiano.

El disco que acompaña este número contiene una Promo del Tertris II, un fantástico juego del grupo R.A.M.

Podéis leer más sobre este último en la sección Made in Holland (¡ aunque para este caso debería llamarse Made in Italy !).

Un cordial saludo a todos los miembros del club I.C.M. !!!

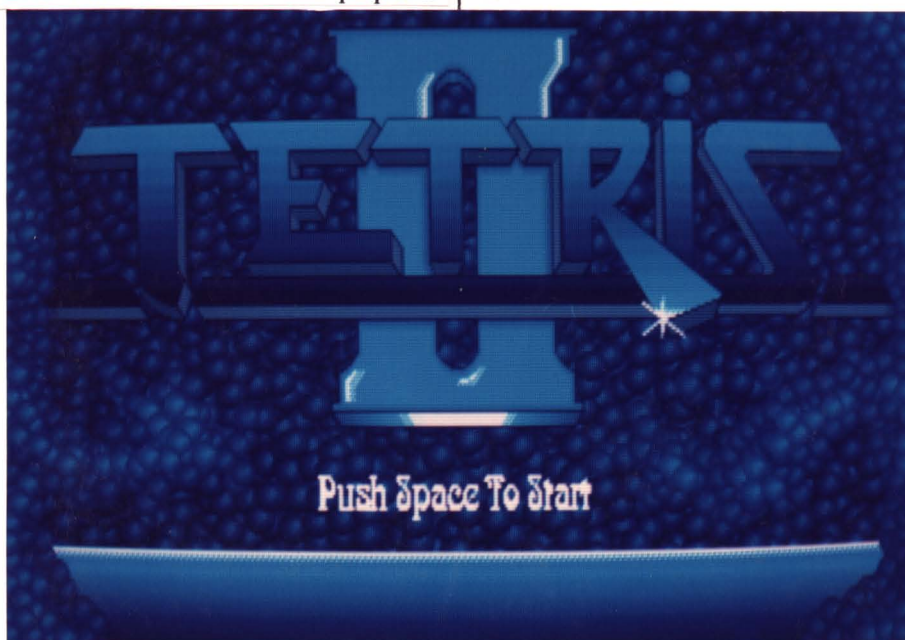
Para comprar este fanzine o simplemente solicitar información podéis escribir o llamar a :

Gianluigi Pizzuto  
Via Panfilo Castaldi, 26  
20124 Milano (Italia)

**- FUTURE DISK #20 :**

En vísperas de cerrar de una vez por todas la redacción de esta macro-sección (¡ es que no se acaba nunca ! ) hemos recibido el número 20 del diskmagazine holandés Future Disk que edita el grupo S.T.U.F.F.

Como ya viene siendo habitual se presenta en un disco negro con una vistosa etiqueta a color. En la English Part del magazine encontraremos : un artículo sobre el Moonsound y la recién terminada versión del Moonblaster para este cartucho, un comentario sobre la película Alien 3, reseña sobre The Real Motion, la más reciente demo de







N.O.P. : la MTV (MSX Television) os ofrece un auténtico videoclip con música totalmente sampleada para Music Module, indispensable para los fans del House), 3ª parte del Curso de Moonblaster, Illusion City Story (una auténtica delicia para aquellos que como yo son unos auténticos fanáticos de este juego), todo lo que siempre quisiste saber sobre el SCC (canales, tipos) y no supiste a quién preguntar, una reseña de nuestro FKD-Fan Tilburg Special Edition, muy divertida, por cierto (IT 'S VERY COOL !) y por último una nueva entrega de las Japanese Love Lessons.

### KOM OVER GOED !!!

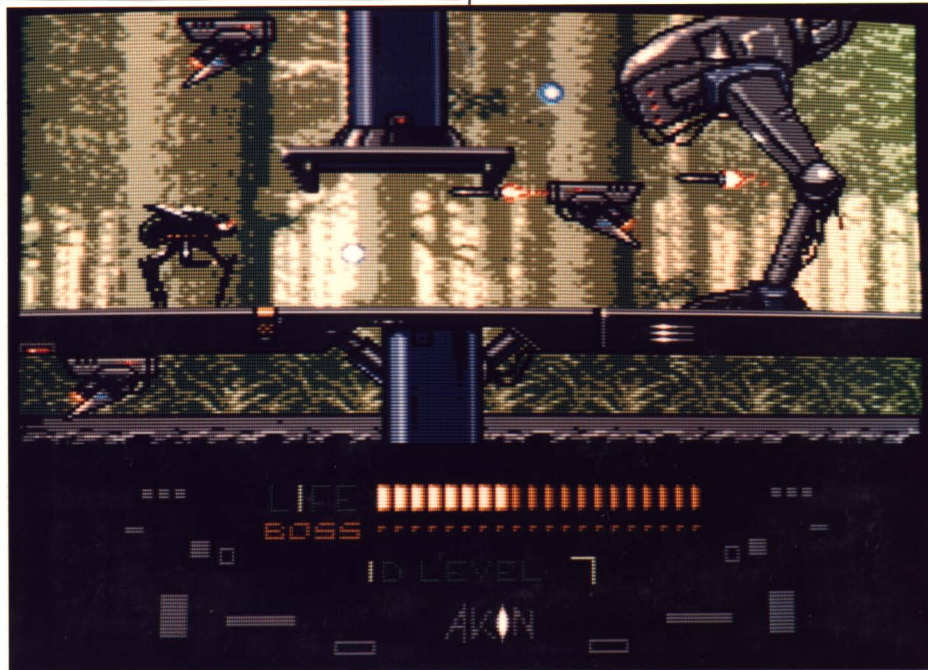
Además el disco contiene lo último en software. Es lo que sigue :

- Snatcher Patchdisk Promo : un patch de Oasis que os traducirá la presentación de este alucine de juego.
- Flipper Promo : una preview de este prometedor juego de FutureDisk. Seguramente se incluirá en el próximo número del diskmagazine.
- Akin screenshots : primeras imágenes del esperado juego de Parallax (¡ y vaya gráficos !).
- Moonsound Musics : comprimidas en un fichero PMA encontramos algunas músicas para la versión FM del Moonblaster para este cartucho.

Para suscribiros y pasar a ser miembros a pleno derecho del club FD sólo tenéis que ingresar 35 fl. en la cuenta bancaria 14.76.35.578 (Rabobank) a nombre de K. Dols, con lo que recibiréis 6 números al año de la FD, o si lo prefieres envía 10 fl. con lo que recibirás 2 números. El número para el giro es el 10.39.927 Rabobank Sittard.

Y hasta aquí hemos llegado, como valoración decir que por su contenido este FutureDisk #20 es realmente IMPRESCINDIBLE.

Un saludo a nuestros amigos de la Future Disk : FD#20 is more than a simple diskmagazine : is THE DISK MAGAZINE !



FUTURE DISK  
Aldenhofstraat 36  
6191 GV Neerbeck (LB.)  
Holland



Nada más por mi parte, espero no haber resultado demasiado pesado con tantísimo rollo y deseo que esta sección haya resultado de vuestro agrado. ¡¡¡ Hasta siempre !!! Y ahora más que nunca ...

**MSX STILL ALIVE !**

COMENTARIO y FOTOS :

**Jaume Martí Gómez**

c/ Sant Iscle, nº 30  
Castellar del Vallés  
08211 BARCELONA  
Tel : (93) 714.79.92  
Fax : (93) 714.66.66

SPECIAL THANKS to :

Elvis Gallegos, Valeriano Velasco,  
Alex Fiego Rubio, Jordi Navales,  
Téo & Frans López, MSX I.C.M y  
Future Disk magazine.



# KAI MAGAZINE

## Entrevistamos al más desconocido usuario de MSX

Kenneth A.I., un usuario de Reus al que sus amigos llaman KAI, es uno de esos incondicionales usuarios de MSX que se empeña en "perder su tiempo" apoyando al sistema (ojalá todos perdiéramos nuestro tiempo con el MSX de la misma forma). KAI es mucho más que un simple usuario y sin embargo es una de las personas más desconocidas por los usuarios del sistema, ya se sabe que en nuestro pequeño mundo los protagonistas no son siempre quien

detalles que perfeccionar ... él es KAI MAGAZINE : es el grafista, el programador, incluso compone muchas de las músicas de sus demos, aunque su colega Xavi Sorinas del grupo Pyramid de Tarragona está colaborando con él en este aspecto. Desde estas líneas me gustaría desmentir el error por falta de información que cometió Manuel Pazos en el artículo sobre el VI Encuentro de Usuarios en Barcelona publicado en la HNOSTAR 27. En el



KAI son las iniciales del nombre de Kenneth y no forma parte de ningún grupo, es totalmente independiente. Todo el mundo recordará los previews de las dos DEMOS que KAI presentó en las dos últimas reuniones en Barcelona (5º y 6º encuentros respectivamente), verda-



realmente debieran serlo ...

Con 19 años es ya un dibujante profesional aunque es todavía un talento por descubrir. Pese a haber basado su aprendizaje en el manga japonés, ya ha desarrollado su propio estilo. Es un autodidacta puro : dibuja cómic tipo Manga creando sus propios guiones y personajes, pinta alucinantes camisetas a mano (obras únicas que también hace bajo encargo), confecciona pósters ... y e aquí su más directa vinculación con el mundo MSX : es el creador de multitud de demos y juegos, infinidad de proyectos que, como todo buen programador, nunca ha logrado terminar completamente : siempre surgen ideas nuevas, siempre hay

citado artículo se afirmaba que KAI es el sobrenombre bajo el cual se esconde Pyramid, y esto no es cierto :





deras películas de dibujos animados que causaron furor. Sus increíbles gráficos y su inigualable calidad de programación nos dejó a todos petrificados y con la boca abierta (o como se suele decir, nos caía a todos la baba). Después estallaron los aplausos y los gritos de aclamación, y es que no hay para menos. Y en esta última reunión ya fue demasiado ... en mi caso y creo que el de la mayoría de vosotros que, como yo, somos simples mortales, nos quedamos ya no asombrados sino perplejos ante tal demostración de gráficos animados con triples SCROLLS, efectos de sonido y música ... Y todo para MSX2, ni R800 ni Z80B a 7 Mhz ! Nada parecido ha esto se había visto antes dentro de nuestras fronteras (ni fuera tampoco, ya que los gráficos no han sido nunca el punto fuerte de las producciones europeas, lo más parecido ha esto eran las



EN ESTA PÁGINA PODÉIS OBSERVAR 3 DETALLES DE ALGUNAS DE LAS CAMISETAS PINTADAS POR KAI. TAMBIÉN LAS HACE BAJO ENCARGO. EN LA FOTO SUPERIOR APARECEN 3 DE LAS 4 PROTAGONISTAS FEMENINAS DE LILO Y ENFRENTA SU PROPIO AUTOR.



presentaciones animadas de las grandes compañías japonesas como COMPILE.

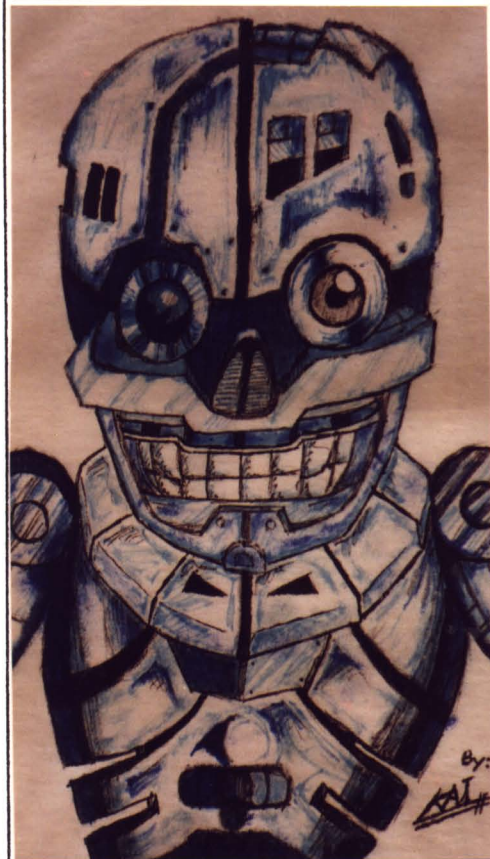
A continuación encontraréis una pequeña entrevista que os ayudará a conocer algo más acerca de KAI :

- FKD : Cuándo y como empezaste en el mundo MSX ?
- KAI : Empecé en 1983, cuando apareció el primer MSX, debía tener unos 7 años. Más tarde tuve un SONY F-9s, después un PHILIPS MSX-2 sin disquetera y ya definitivamente un SONY F-700.

Este último duró hasta que un día le inserté una ampliación MEMORY MILLER que se lo cargó (a partir de aquel día bautizamos a la ampliación asesina como Memory Killer). Logré arreglarlo cambiando la ROM y el Z80, pero su salud duró poco, ya que hace algún tiempo un SALAMANDER sedicioso lo remató y luego el mismo cartucho se suicidó (evidente, no pudo soportar los remordimientos después de haber cometido el computericidio). Más recientemente conseguí un SONY F-500 hecho polvo pero lo arreglé y

aún voy tirando con él (aunque si se resiste un sutil martillazo es el mejor método de persuasión).

- FKD : ¿ De dónde proviene tu afición por el dibujo ?
- KAI : A los ocho años unas operaciones me mantuvieron 2 años

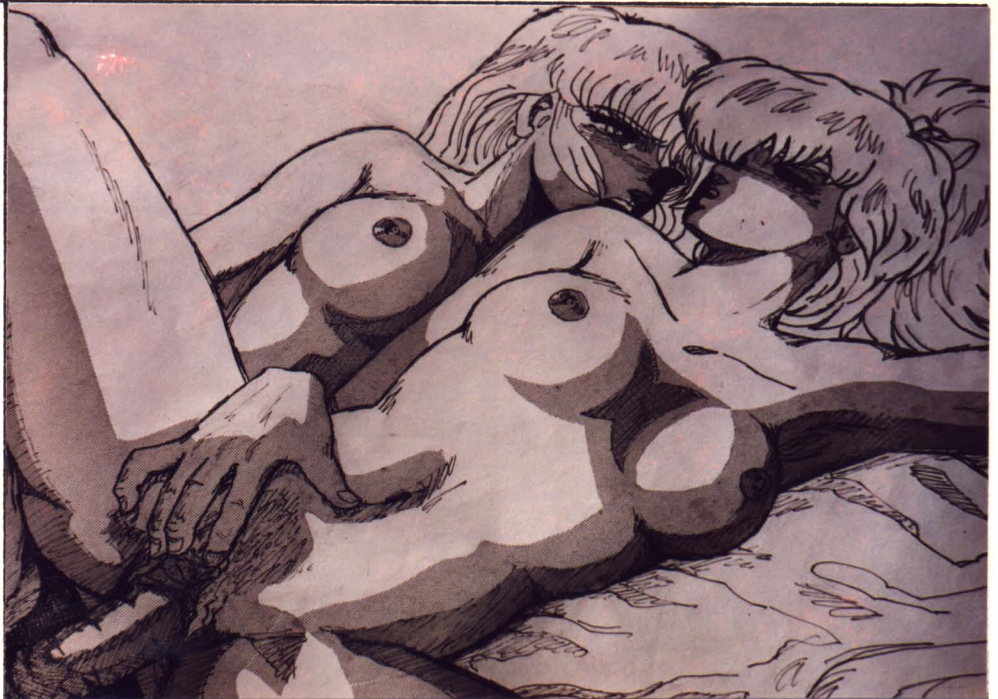




en cama, y lo único que podía hacer era cascármela y dibujar. Así fue como empecé a dibujar y lo cierto es que, como no lo hacía mal del todo y a la gente le gustaba, empecé a mejorar y perfeccionarme motivado siempre por mis familiares y amigos.

- **FKD** : ¿ Cuáles han sido tus creaciones para MSX ? (demos, juegos ...)

- **KAI** : Mi primer programa fue una demo futbolística. Después hice la **RENO DEMO**. Más tarde empecé un juego laberíntico que sería la secuela de esta última demo : **RENO DEMO 2**. A continuación empecé el **THE POLICE HEADQUARTERS**, un RPG laberíntico 3D con rutinas de combate al estilo Street Fighter. Mi siguiente creación fue la demo **GREEN EYES** que sería el prelude de mi siguiente proyecto ... A mediados del 93 empecé una variante del Police Headquarters con la misma protagonista de la primera parte : **POLICE HEADQUARTERS - LOS ZARCILLOS IMPENITENTES** (una demo erótica para 256 Kb



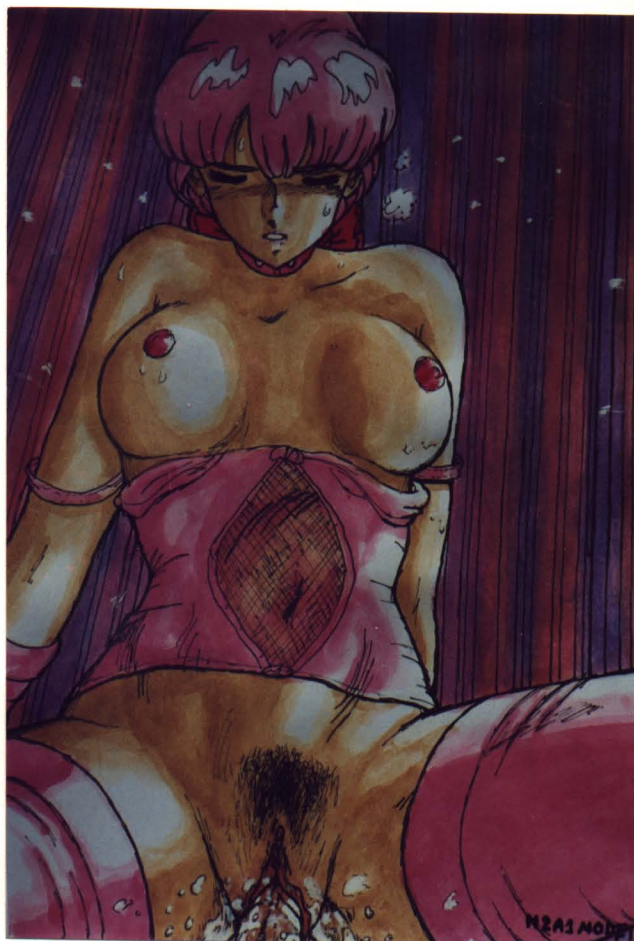
de RAM). Ya en el 94 empecé un juego conversacional también para 256 Kb y en cinemascop. Se trata del **SYSTEM SAVER** del cual mostré parte de lo que será la presentación en el pasado 6º encuentro de usuarios en Barcelona. Otro de los juegos que empecé y que todavía no he acabado es el

**TENNIS SIDE Q**, un interesante juego de tenis con técnicas muy especiales. Ahora estoy trabajando en mi más reciente juego conversacional, el juego que debe consagrar la que será mi mascota : De **LILLO**, un juego para 128 Kb de temática paródico-erótica. Hay muchísimos otros programas





ALGUNAS MUESTRAS DE LÁMINAS EN ACUARELA  
 REALIZADAS POR KENNETH A.I. EN DOS DE SUS PROPIOS  
 MODOS DE DIBUJO (N1 Y N2 RESPECTIVAMENTE)



inacabados, pero estos son los más destacables.

- **FKD** : ¿Cuándo podremos disfrutar por fin de alguna de ellas ?

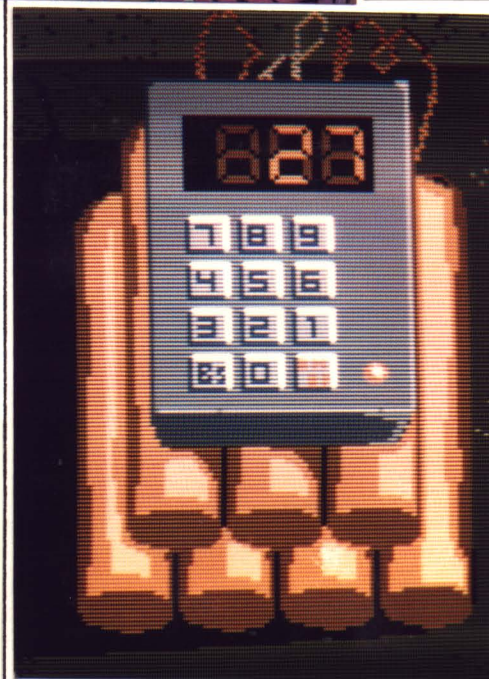
Es probable que en este próximo encuentro ponga a la venta el LILO y espero que me sea posible terminar el SYSTEM SAVER - The Motion Picture para la octava reunión.

- **FKD** : La clásica pregunta : ¿ Qué soft prefieres, japonés o holandés ?

- **KAI** : Ha,ha,ha,ha !!! Y tú crees que tienes que preguntármelo ? Me parece que resulta evidente, aunque por si las dudas ... el JAPONÉS, dado que el soft japonés es de una calidad muy superior al occidental en todos los aspectos.

- **FKD** : ¿ Qué proyectos tienes en mente ? ¿ Qué clase de programas te gustaría hacer para MSX ?

- **KAI** : Movie Demos de dibujos



animados, juegos conversacionales y macro Arcades-RPG (para que os hagáis una idea, mis juegos preferidos son YS-III, ARKLIGHT y todo tipo de juegos de estrategia como el RISK II CAMPAIGN VERSION), y sé que tarde o temprano los haré.

- **FKD** : ¿ Qué opinas del 6º encuentro de usuarios celebrado en





Barcelona ?

- KAI : Emmmm ... Hubo una notable carencia de organización, la instalación eléctrica falló más de lo imaginable y la calidad en general fue pobre. Pero tengo curiosidad por comprobar qué es lo que ocurre en este próximo encuentro de usuarios (o deberíamos llamarle MSX Fair in Barcelona...). Opino que una organización por STANDS necesita de una gran multitud de gente y dado que hasta la fecha los asistentes a los encuentros nunca han superado la apoteósica cifra de 70-80 usuarios (de los cuáles casi la mitad pertenecen a grupos que tendrán STANDs propios), ¿ quién pasará a ver los STANDs ? Los cuatro

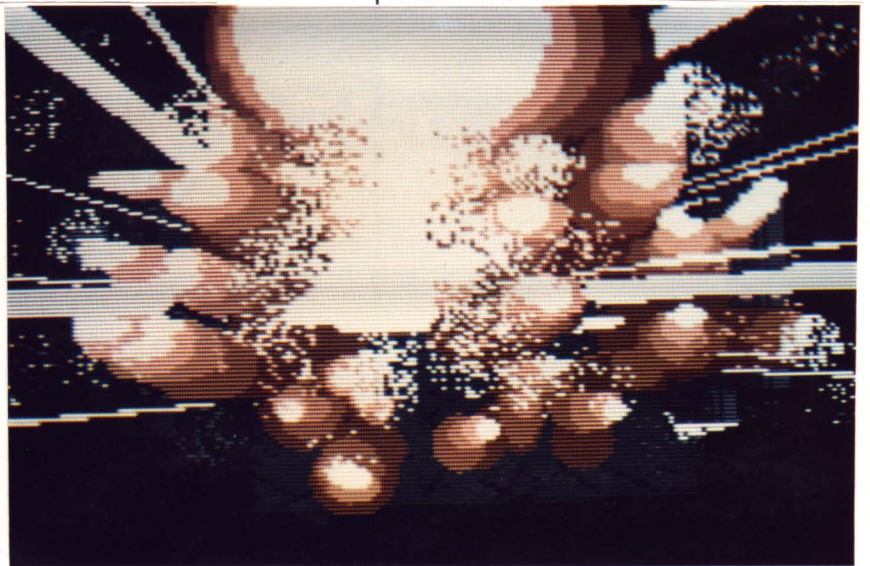
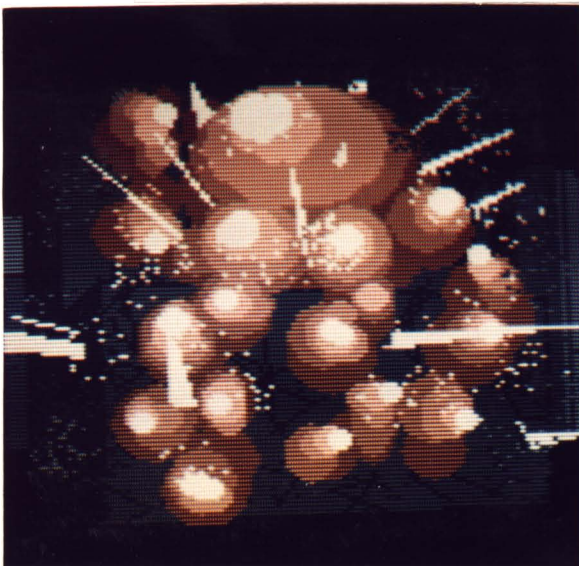


**ALGUNAS IMÁGENES del SYSTEM SAVER, UNA MOVIE DEMO PARA MSX 2.**

matados de turno que se irán en cuanto se aburran. Sólo es una opinión y de corazón deseo que no sea así.

- FKD : ¿ Pero qué es realmente KAI Magazine ?

- KAI : KAI Magazine es el concepto con que he bautizado el conjunto de mis experiencias tras todos estos años como usuario de MSX. Por el momento yo soy KAI Magazine, ya que aún no he necesitado ayuda de nadie, pero en cuanto disponga de alguna rutina que me permita hacer programas con más recursos (con músicas Moonblaster, etc.) recurriré a la cordial ayuda de mis compañeros : Xavi Sorinas (alias IVAX), FRANKY, YAMADA y JIMENACU YAKATA. Por ejemplo el







subtítulo del Police Headquarters "LOS ZARCILLOS IMPENITENTES" fue obra del ingenio de Franky, y de la misma forma espero recibir la inestimable ayuda de Xavi en lo que ha música se refiere.

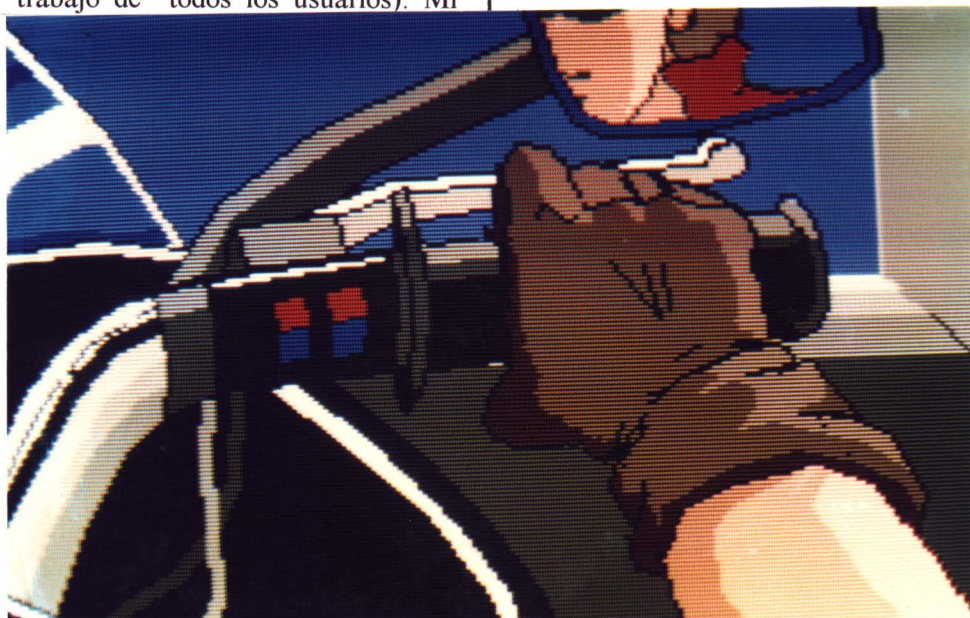
- **FKD** : ¿Cuál es tú fuente de inspiración ?

- **KAI** : La fuente de la cual proceden todos mis pensamientos y perversiones : la sagrada agua de cebada (o comúnmente llamada birra, cerveza, beer, Xibeca o como dice por aquí mi compañero Yamada : el Liquidus Cogorcus ...).

- **FKD** : Pregunta obligada : ¿ Qué futuro le auguras al MSX ?

- **KAI** : Necesitamos urgentemente un System Saver, una fuerza que salve el sistema (aunque uno sólo

nunca conseguirá hacerlo ya que es trabajo de todos los usuarios). Mi



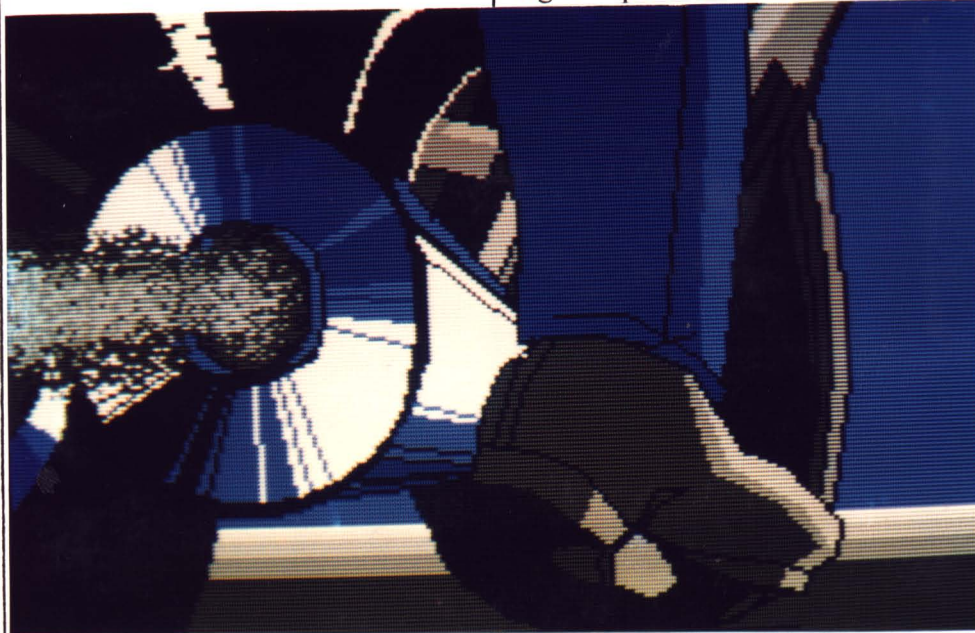
intención es motivar a la gente para lograr que todos unamos esfuerzos

en la creación de una nueva generación de soft, un software creado por los usuarios y para los usuarios porque ésta es la única alternativa : todos y cada uno de los usuarios que seguimos apoyando al sistema formamos el System Saver.

¡ Hasta aquí hemos llegado !

A continuación encontraréis la dirección y teléfono de Kai para cualquier consulta que deseéis hacerle :

Kenneth A.I.  
c/ Rourell, nº 7 3er-1a  
43204 Reus (TARRAGONA)  
Tel : (977) 77.07.44



#### NOTA de ÚLTIMA HORA :

Dos noticias llegadas a nuestra redacción poco tiempo antes de concluir este número :

- La buena es que el juego De LILO que por problemas técnicos (amnesia total del disco que lo contenía, aunque por suerte, reversible) no pudo ser presentado en este último encuentro en Barcelona, por fin KAI ha logrado terminarlo y lo presentará y distribuirá al precio de 500 ptas. en el próximo 8º Encuentro en Barcelona. No os lo perdáis !!

- La tragedia es que pocos días después de concluir el juego, el Sony F500 de Kenneth entró en estado de coma profundo después de que se



jodiera su disquetera ... Aunque en estos momentos ya dispone de un nuevo ordenador ... Otro Sony F700 !

TODO EL MATERIAL GRÁFICO PUBLICADO EN ESTE ARTÍCULO TIENE COPYRIGHT DE KAI MAGAZINE

COMENTARIO,  
ENTREVISTA  
y FOTOS :

Jaume Martí Gómez

SPECIAL THANKS :

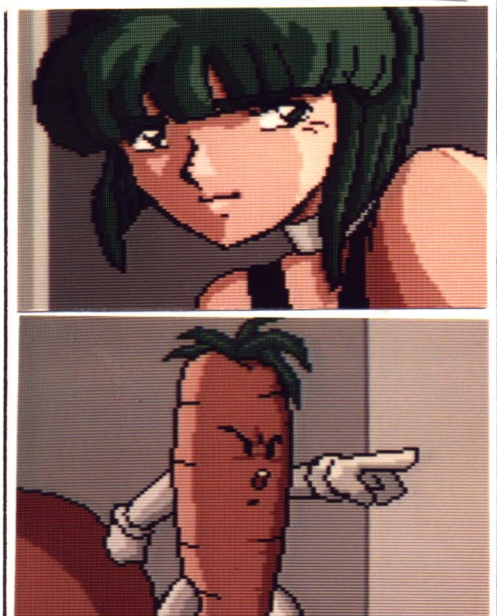
Kai, Ivax, Franky, Yamada i Jimenaku Yakata i a tots els altres amics de Reus i Tarragona.



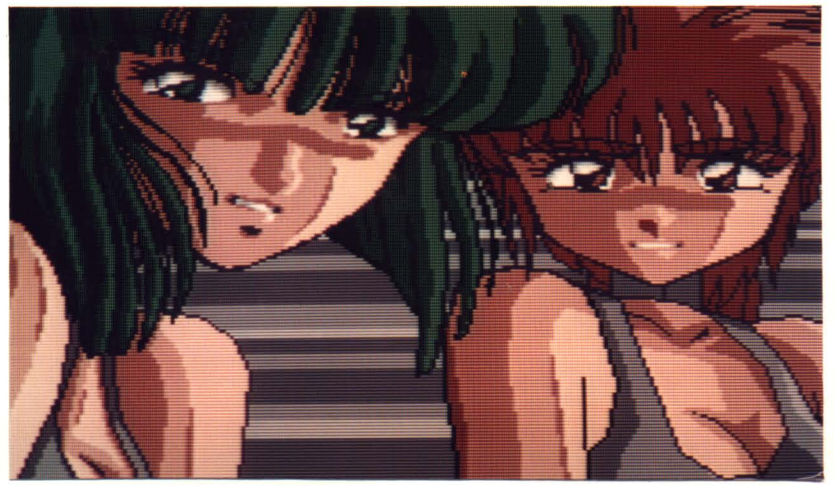
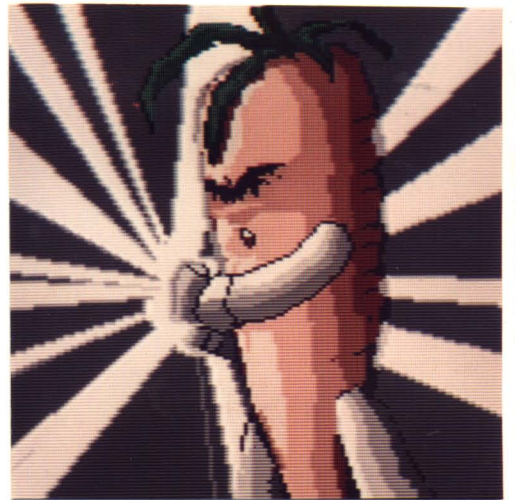
DE IZQUIERDA A DERECHA : FRANKY, YAMADA, IVAX, JIMENAKU KAI MAGAZINE y YO (JAUME MARTÍ) AGACHADO EN PRIMER PLANO.



EL JUEGO The LILO SE PRESENTA EN DOS DISCOS CON UN PAR DE ETIQUETAS EN COLOR REALIZADAS POR Fkd-MAGICIANs. REQUIERE : MSX2 CON UN MÍNIMO DE 128Kb DE RAM y S.C.C.







**THE LILO**  
LA CONQUISTA DE LA FAMA  
(c) KAI MAGAZINE 1995



# SONIC

## EL POPULAR JUEGO DE LAS CÓNSOLAS AHORA EN MSX

Nos encontramos frente al proyecto más ambicioso jamás hecho realidad para los MSX 2+ y los Turbo-R. **Manuel Pazos** y **Elvis Gallegos** están trabajando en la creación de un juego de todos conocido : ni más ni menos que el **SONIC The Hedgedoh**. Es un juego que aprovecha al máximo las posibilidades de scroll rápido del **V9958**, el videoprocessador que incorporan los 2+ y los TR.

Manuel Pazos es el programador y Elvis Gallegos el grafista. El juego utiliza una rutina de scroll omnidireccional creada por Manuel Pazos : el resultado es el scroll más suave y rápido jamás creado para un juego en MSX. Elvis nos comenta que la rutina funciona perfecta en R800 pero que presenta algunos problemas en Z80. Ojalá logren solucionarlo y el juego pueda funcionar en un 2+.

La promo que nos ha remitido Elvis Gallegos es de la primera fase del juego (la pantalla de las palmeras) y sus gráficos son increíbles.

Elvis Gallegos a demostrado ser un excelente grafista : los decorados de fondo son un flipe en colores, el sprite del Sonic es grande y multicolor y además puede realizar multitud de acciones (caminar, correr, frenar y derrapar, saltar rodando, agacharse ...). No en vano os parecerá estar



jugando al Sonic de Sega (no ya la versión Master System, sino rozando la de Megadrive). En dos palabras :

### ABSOLUTAMENTE GENIAL.

El juego tiene pasadizos secretos, suelos falsos y por si esto fuera poco incorporará otras inovaciones respecto al Sonic clásico.

Pensaréis que no hay para tanto, que estoy exagerando, pero es que realmente hay para mucho más :

¡ ver para creer ! Elvis nos comenta que han decidido empezar en la conocida pantalla de las palmeras para poder seguir el argumento del juego, pero que todas las demás pantallas serán inéditas. Además se encuentran con un dilema añadido : ¿ qué nombre ponerle al juego ? El juego es claramente el Sonic con todas las de la ley (hasta el punto de que varios de mis amigos usuarios de PC creyeron estar viendo el juego de Sega al mostrarles la promo y me costó trabajo convencerles de que había sido realizado por usuarios españoles), pero es peligroso ponerle ese nombre ya que está registrado y podría haber problemas legales. De esta forma están buscando un buen nombre para el juego. Están abiertos a sugerencias, o sea que si creéis haber encontrado un buen nombre no dudéis en contactar con ellos. Del mismo modo están

abiertos a cualquier tipo de colaboración, sobretodo necesitan a alguien que realice una buenas músicas para el juego. Para más información contactad con ellos, encontraréis sus señas unas páginas más atrás.

Nada más, es sorprendente la altísima calidad que puede llegar a alcanzar un juego creado por programadores amateurs. Esta muestra de genialidad es la prueba de que aquí pueden realizarse juegos que dejan en pañales a la mayoría de producciones holandesas.

Ahora nos toca demostrar a todos los usuarios del país que realmente estamos con el sistema y respondemos con nuestro apoyo a tanto esfuerzo realizado por estas personas, y lo mínimo que podemos hacer para ello es comprar el juego original.

Sólo nos queda felicitar a Manuel Pazos y a Elvis Gallegos por haber logrado revivir la magia de los juegos japoneses en MSX, y desearles toda la suerte del mundo para que logren terminarlo con éxito.

### SPECIAL THANKS :

**Elvis Gallegos Trias**

**COMENTARIO y FOTOS :**

**Jaume Martí Gómez**





# MSX Music CD's

De nuevo te ponemos la música ... Primero fue sólo YS, y ahora volvemos a lo grande y con más madera para que no te aburras : en esta ocasión te traemos nuevas curiosidades en formato CD. Comentaremos la mayoría de los CDs de juegos MSX que rondan por nuestro país y de los que disponemos actualmente.

Comenzaremos con los CDs que todavía no hemos tratado de la mítica saga YS, de la cual tenemos casi la colección al completo, para luego seguir con otros juegos de una de las compañías más sobradamente conocidas por el usuario de MSX : Falcom.

## FALCOM :

### - *Wanderers From Ys (Music From Ys III) :*

Este CD contiene un total de 29 canciones, todas son en PSG. No confundáis este CD con la Super Arranged Version que comentamos en el anterior número. Posee casi todas las canciones originales del mítico YS-III. Con sólo escucharlo recordaréis aquellos maravillosos momentos.



### - *Ys IV (The dawn of Ys) :*

Aunque este juego, nunca llegó a ser realizado para MSX (si lo fue para la consola Turbo Duo), merece ser comentado para completar la colección de la saga. Consta de un total de 30 canciones del FM-Music del PC japonés. Sin lugar a dudas se continua con la misma trayectoria musical.

### - *Ys I & Ys II Perfect collection :*

Esta recopilación se compone de dos

CDs, aunque todavía no disponemos del original. Es una selección de los mejores temas de los dos juegos, y todos en Arranged version !!! Realmente es un homenaje al juego, este uno de los CDs ideales para los fanáticos de YS. Merece la nota máxima. Imprescindible !

### - *Symphony YS :*

Si quieres tener la orquesta en casa, este es tu CD. Contiene un total de 6 mini recopilaciones de los mejores temas musicales de esta saga en música clásica. Si sois aficionados a este tipo de música, no le encontraréis desperdicio.

### - *The Vocal From YS (Lilia) :*

Este CD de escasa duración es una edición especial dedicada al personaje de Lilia de Ys II, que al parecer en Japón creo muchos fans por su gran hermosura. Consta de 3 canciones de las cuales 2 son de Lilia una cantada en japonés y otra en inglés.

### - *YS Piano Collection :*

Este otro CD contiene, como bien dice el título, un repertorio de los





mejores temas de la saga Ys tocadas en piano al estilo "Casablanca". Una estupenda recopilación de 10 canciones. Una obra maestra para nuestros oídos, sin duda alguna.

**- Plus Mix Version :**

Contiene una selección de músicas de los archiconocidos juegos de esta compañía : Ys, Ys II, Sorcerian y Star Rader (a parecer este último es un arcade, por lo que hemos podido deducir de las fotos del CD). Una curiosidad más ...

**- Surround Theater (Sorcerian):**

Este CD es la rareza personificada. Se trata de una obra de teatro en la que se interpreta la historia del juego. Si sabes japonés te enterarás de todo, si no búscate a alguien que tenga la paciencia de traducírtelo; si no puede hacerlo, bienvenido al club !!! (porqué estarás como nosotros).

**- Dragon Slayer VI, The Legend of Heroes (Perfect Collection) :**

Se trata de un doble CD presentado en un estuche de lujo. El primero contiene las músicas del juego, y el segundo contiene los mismos temas pero en Arranged version. El Arranged es genial, sin duda contiene las mejores músicas del juego y están muy bien retocadas.

**- Dragon Slayer, J.D.K Special :**

Ante nosotros tenemos otro doble CD presentado una vez más en un estuche de lujo y totalmente en Arranged version. El primer CD, contiene un total de 18 canciones arranged version de los mejores temas musicales del juego. Este primer CD contiene las mismas canciones que el segundo CD del Perfect Collection, pero con algunos retoques y cambiando los instrumentos. El segundo CD es todo un flipe : 8 canciones a lo estilo Rock Duro de las cuales 3 son cantadas.

**- Dragon Slayer VI, The Legend of Heroes (New version) :**

Esta nueva versión musical contiene las mejores músicas del juego arregladas. A este CD se le ha dado

otro planteamiento diferente, y es de lo más duro. Es otra versión a tener en cuenta.

**- Falcom, Ending Collection (1987-1992) :**

Tenemos ante nosotros la culminación de la creación musical de la compañía Falcom recopilada en un doble CD. El primer CD consta de un total de 21 canciones originales de juegos de esta casa. El segundo CD se compone de los mismos temas aunque en la que se denomina la Official Arrange Version. Toda una gozada de CD que contiene los mejores temas musicales de Ys, Ys II, YS III, Sorcerian, Pyramid y Sengoku Sorcerian, Star Trader, Dragon Slayer, Dinosaur, Lord

Arranged. Estas canciones son los mejores temas musicales de los grandes juegos para MSX y algunos de consola. El tercer CD contiene 17 temas que forman un mini Mix con las músicas de los mejores juegos de salas recreativas de los años 1986 - 1987. Una colección inmejorable en la trayectoria musical de Konami.

**- Space Manbow :**

La Banda Sonora Original de este increíble juego de KONAMI. Este CD contiene un total de 16 canciones SCC con todos los temas musicales del juego. Os parecerá estar jugando.

**- Metal Gear 2, SOLID SNAKE :**

Este CD, igual que el anterior, dispone de un total de 37 canciones



Monarch y Brandish. En otras palabras : una edición para coleccionistas.

**KONAMI :**

Pasemos ahora a comentar los CDs de otra gran compañía que es absolutamente imposible que no conozcáis, ni más ni menos que la archiconocida KONAMI.

**- Konami All Stars :**

Un triple CD presentado en un estuche de lujo. El primer CD contiene un concierto en directo de los mejores temas musicales de los juegos de Konami. Un total de 12 canciones maravillosas y en plan heavy. El segundo CD contiene un total de 6 canciones todas en

en SCC, en las que encontraremos todos los temas del juego. Buena presentación del CD como todos los anteriores, y como curiosidad contiene una bonita pegatina del juego.

**- Saramadra Again (Salamander) :**

Posee un total de 31 canciones. Las 13 primeras pertenecen a las dos versiones del juego para recreativas, un total de 14 canciones de MSX en SCC, y finalmente los acojonantes 4 últimos temas en Arranged. Una perfecta colección de todas las músicas del Salamander.

**- The Cyber Punk Adventure SNATCHER (Zoom Tracks) :**

Una recopilación de las mejores músicas de este juego, perfectamente





arregladas, que configuran uno de los mejores CDs de esta casa. Contiene un total de 11 canciones, y es uno de lo más recomendables de todos los aquí expuestos.

**MICROCABIN :**

Ahora le toca a una de las últimas compañías que en los últimos tiempos del MSX en Japón se ganó un lugar privilegiado entre las más grandes, básicamente gracias tanto a sus gráficos, como a su inmejorable calidad musical : MICROCABIN.

- *Microcabin Sound Collection (Rising Of The Redmoon & Fray) :*  
Un maravilloso CD con un total de 51 canciones en FM de estos dos juegos que han dejado una profunda huella en nuestros corazones. Contiene un total de 45 canciones de XAK II y 6 del FRAY. Sin duda una magnífica recopilación.

- *Illusion City :*  
El mejor juego producido para Turbo-R no podía quedarse sin su CD. Con un total de 33 canciones, 17 en FM y 16 en MIDI (CM32L / CM64), los amantes de este juego tendrán toda su banda sonora aquí recopilada.

Finalmente comentaremos una selección de CDs de varias casas :

**T&E SOFT :**

- *Rune Worth :*  
Este CD contiene un total de 35 canciones, todas en FM. Una completísima colección con todas las músicas de este enigmático juego.

**COMPILE :**

- *Disc Station, "Best Of 3-Years" :*  
Este CD que incluía de regalo el Disc Station #32, contiene un total de 16 canciones. Una verdadera recopilación de las mejores músicas de Compile a un ritmo muy marchoso. Es otro de aquellos CDs indispensables.

**GLODIA :**

- *Emerald Dragon, Music Vol.1 :*  
Otra fantástica recopilación con un

total de 28 canciones arregladas de este gran RPG. Si ya os gustaron las músicas FM del juego, disfrutaréis con este CD.

**BOTHEC :**

- *Ranma 1/2 :*  
Una pequeña recopilación a cargo de Pony Canyon que contiene las músicas de la serie de anime que aparecen en el juego para MSX Turbo-R. Un CD de lo más singular.

Hasta aquí hemos llegado. Qué los disfrutéis y hasta la próxima !!

**COMENTARIO y FOTOS :**

**José Manuel López**  
**ARRANGED :**  
**Jaume Martí Gómez**



Si estás interesado en cualquiera de las BSO de los CDs que se comentan en este artículo envíame una cinta de 90 min, 300 pts y los sellos para los gastos de envío. También vendo cintas de recopilaciones MIDI.

**José Manuel López**  
**c/ Calle Calders nº 3, 2º**  
**08003 Barcelona**





# MADE IN

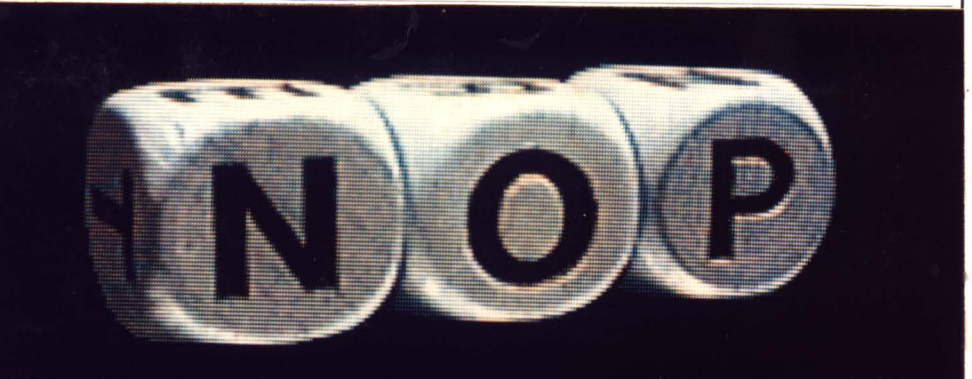
# H

SPECIAL EDITION  
TILBURG

# LLAND



Un día cualquiera del mes de enero recibimos una carta de MSX GG Tilburg donde se nos ofrecía un stand gratuito para la feria más importante del mundo MSX. Fue toda una sorpresa, pues ya teníamos previsto asistir a Tilburg. El año anterior estuvimos a punto de asistir como visitantes pero a causa de varios contratiempos no pudimos ver realizado nuestro sueño. Fax en mano, empezamos buscar albergues, hoteles y otros sitios para pasar las noches previas a la gran feria, al mismo tiempo que establecíamos contacto con Frank Pison, uno de los miembros de MSX GG TILBURG, el grupo que organiza esta feria. Nuestra intención era, además, aprovechar para hacer turismo y ver Holanda (una ocasión como esta sólo se presenta una vez en la vida). Después de mucho buscar nos decidimos por un albergue situado a 15 Km. de Tilburg, concretamente en un pequeño pueblo llamado Chaam (se pronuncia Cam!). El problema surgió cuando nos enteramos que el



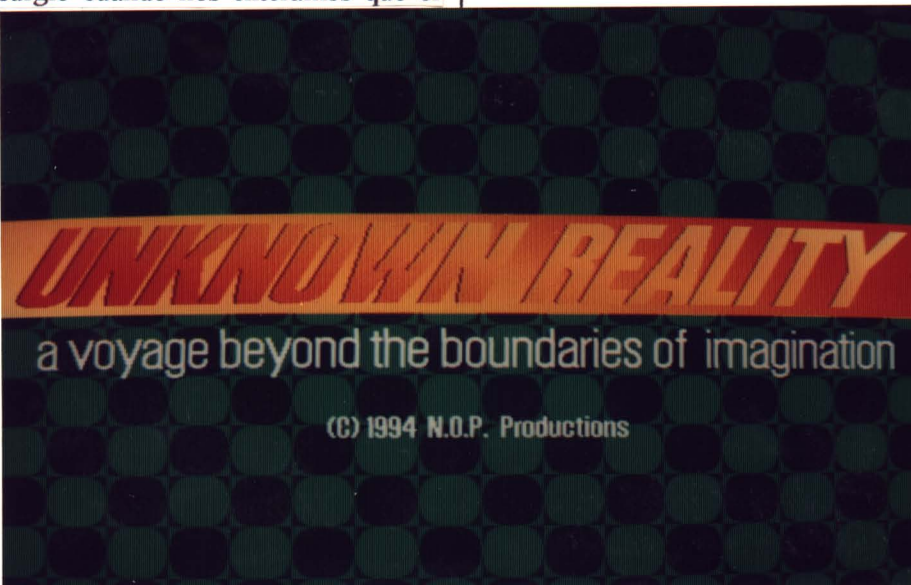
Moonblaster music by

# COMPJOETANIA

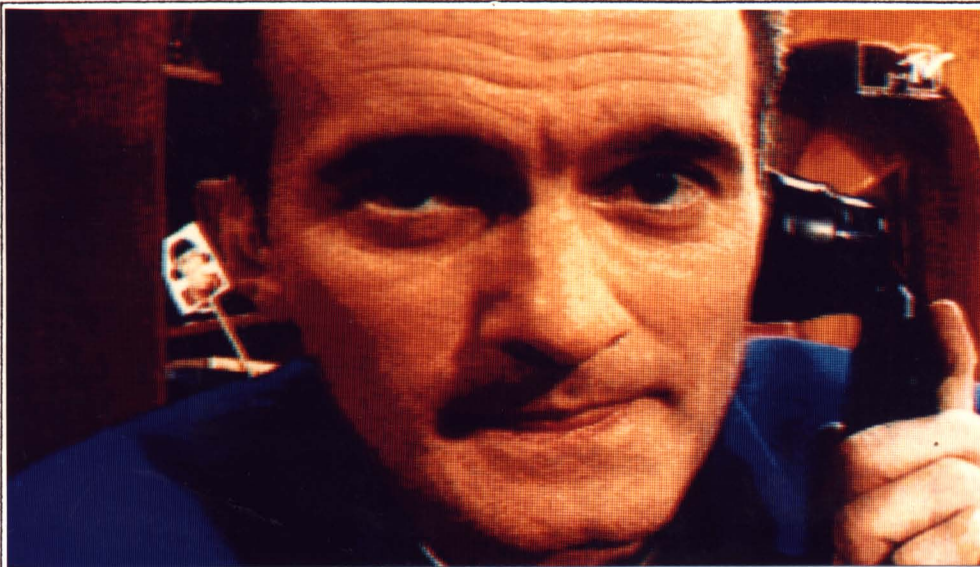
albergue no estaba precisamente en el pueblo ... Pero esto ya es otra historia. Si queréis saber más acerca de nuestras aventuras y desventuras podéis dirigirlos al artículo : Tilburg, la meca del MSX.

Empecemos pues por comentar títulos anteriores a la feria de Tilburg, pero creemos de interés comentarlos. Gran parte de estos fueron presentados en la pasada feria de Zandvoort '94 a la que asistió nuestro compañero Elvis Gallegos :

- **Unknown Reality (N.O.P.)** : Quizá la mejor demo jamás programada para MSX-2. Sus creadores : NOP, un grupo que pegó muy fuerte en Zandvoort. ¿ Los conocéis ?, nosotros tampoco, hasta hace muy poco. Esta demo está preparada para utilizar un Music Module con memoria sample ampliada a 256 Kb,







gracias a la cual podremos gozar de unas bestiales músicas sampleadas. Por el contrario, si no disponemos de esta ampliación, nos perderemos una de las partes más movidas de la demo. Sus espeluznantes efectos y la increíble banda sonora STEREO de Compoetania hacen de ella la demo más espectacular creada hasta ahora para MSX-2. Esta demo fue presentada por NOP en Zandvoort '94 junto al programa Trax Player (un programa para sacarle las palabras al MSX). Una compañía a tener en cuenta en el futuro.

[3x2DD/MSX-2/HD/Stereo]

- **Trax Player (N.O.P.)** : Un programa que a primera vista parece la secuela del SAMPBOX 4 Macro del 91, pero que en realidad tiene una serie de inovaciones respecto al primero que hacen de él la mejor utilidad para Music Module : el Trax Player permite reproducir samples con un mínimo de 64 Kb de RAM podremos escuchar samples con un mínimo de 64 Kb de RAM mientras va leyéndolos de disco ! Esta técnica denominada CTASK permite simular multitarea en un MSX. Lástima que este programa de problemas con los Turbo R... [3x2DD/MSX-2/MM]

- **Metal Limit (Instrument Of Darkness, IOD)** : Este conocido grupo belga presentó en Zandvoort esta megademo que se divide en dos partes : Lazy Bones y Metal Limit. En la primera conduciremos a un

esqueleto llamado "huesos perezosos" por un divertido y simple menú con el que podremos acceder a las distintas demos que forman la megademo, entre otras : Coding Melpots, Scroll Mania, Copper Shock II, Slide Part, Plasma ... La segunda parte se llama Metal Limit (y más que una demo es un juego). Se trata de una réplica del Metal Gear de Konami. Nuestro objetivo será conseguir las distintas tarjetas que nos abrirán las puertas a nuevas zonas hasta encontrar las distintas demos. Vale la pena terminarlo para contemplar el final, todo un puntazo de originalidad.

[3x2DD/MSX-2/HD/Stereo]

- **The Last Dimension (Compoetania)** : Bajo este nombre se esconde la primera megademo de Compoetania. Como de costumbre en este grupo una banda sonora MB Stereo de gran calidad que acompaña unas no menos espectaculares demos, como por ejemplo: The World, Balls, Landscape, Hypnosis, VectorWorld, 3D-Wave. Puede que las partes más impactantes de esta megademo sean VectorWorld y 3D-Wave, unas impresionantes animaciones de gráficos vectoriales en el primer caso y un alucinante dibujo matemático en movimiento en el segundo. Indispensable.

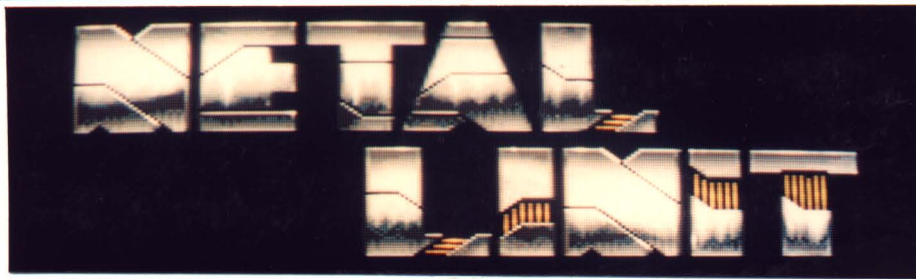
[1x2DD/MSX-2/Tr/Stereo]

- **Total Parody Promo (Genius Art)** : Directa desde Italia llega esta promo de lo que será un divertido y entretenido juego de plataformas. Nosotros encarnamos a la mascota de Konami, una estatua de la isla de Pascua. El juego posee un scroll multidireccional bastante logrado, unos gráficos muy alegres y coloristas y como no unas músicas Moonblaster muy decentes Toda una promesa.

[1x2DD/MSX-2/Stereo]







- **EggBert (Fony)** : Fony nos brinda este original y curioso juego. Es una mezcla de plataformas y rompecabezas. Existen varias versiones de este juego : una primera versión MSX-2, una versión preparada para GFX-9000 que fue presentada en Tilburg, y según nos ha informado Elvis Gallegos existe otra versión para MSX-2 que utiliza 256 Kb de Music Module.  
[1x2DD/MSX-2/HD/FM]

- **Turnix (First Class Software, FCS)** : La última demo de FCS para MSX, ya que como os anunciábamos en el pasado número se pasan al PC. No es nada del otro mundo. Lo único destacable es un scrolltext vertical con un efecto de ondulaciones muy logrado. En conjunto es una demo mediocre que no alcanza ni por asomo la calidad de muchas otras demos que este grupo nos ofreció antaño (¿os acordáis de Synstation ?).  
[1x1DD/MSX-2/Tr/Stereo]

A continuación pasamos a comentar algunas de las novedades de software que en Tilburg se presentaron. Es remarcable que prácticamente no se presentó ningún juego en Tilburg (con excepción de una pequeña muestra de lo que será Akin, el nuevo juego de Parallax). Esto se debe a

que todos los grupos están pendientes de conseguir sus GFX-9000 y los Moonsounds para crear software específico para ellos. De todas formas se presentó suficiente material como para que no

dispongamos de suficiente espacio en este número para presentar-lo :

- **MB Muzax #3 (Fuzzy Logic)** : La tercera entrega de esta colección de MusicDisks. Esta producción es de dominio público, o sea que ya sabéis, si os interesa mandadnos un disco y los sellos para el envío. Las músicas son buenas, aunque i las comparamos con los otros dos MB Muzax ... (Nada, nada, que son buenas ! Ya se sabe que sobre gustos ...). Esta vez las músicas vienen acompañadas por un Tetris en versión Acid. Es de agradecer que por fin se esté generalizando la buena costumbre de hacer los programas instalables a disco duro, por fin !!  
[1x2DD/MSX-2/Tr/HD/Stereo]

- **Cyber Sound (Compjoetania)** : Después de un pequeño paréntesis con el juego Pixess y la demo The Last Dimension , Compjoetania continua en con su línea de MusicDisks. Músicas buenas y conocidas (Ys, Illusion City, Loops

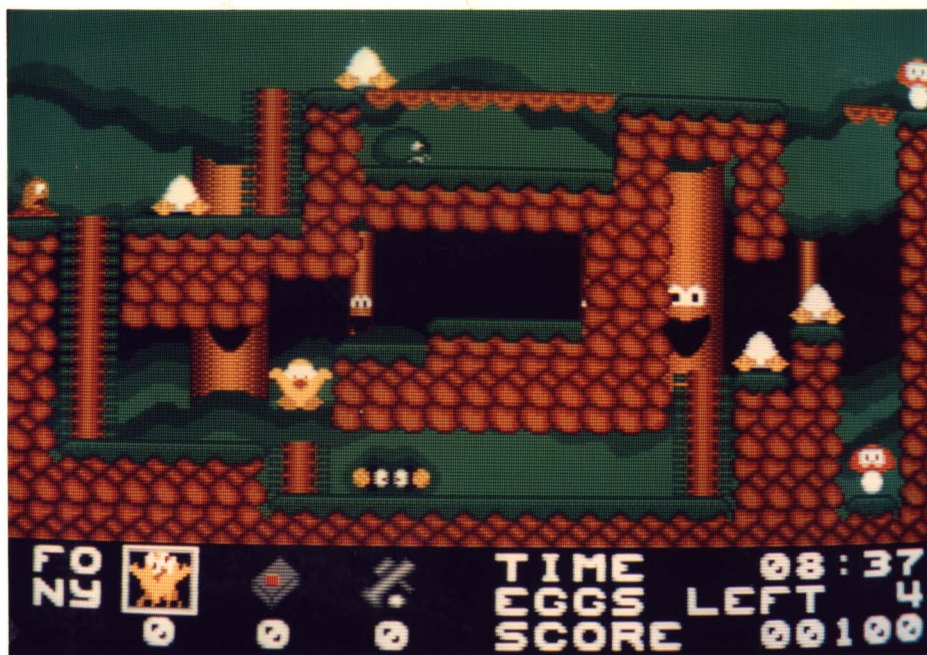




and Things...). Un total de 22 músicas MoonBlaster. Como siempre podremos acceder al final con la tecla ESC. Esta vez se nos muestra un espectacular Zoom con rotaciones y distorsiones de un bitmap multicolor a tiempo real ¿ Qué será lo próximo ? [1x2DD/MSX-2/Tr/Stereo]

- **Coverflow (Overflow & Emphasys)** : Otro music disk, pero no es un music disk corriente (- ¿ y que tiene de especial ? ¿ una sinfonía de ventosidades y eructos en Stereo Moonblaster ?). No, pero sus músicas sí son Moonblaster y es especial porque es fantasmagórico (- pues que bien, sólo nos faltaba eso ! De todas formas me van a salir los MusicDisk por las orejas ...). Este MusicDisk está formado íntegramente por músicas de juegos conocidos (FireHawk, Ys, Xak, Final Fantasy, Mr Ghost...), y además de una calidad brutal (- a quién le he oído yo esa expresión ...). Lo original de esta demo es la forma de animar las músicas : dos fantasmillas (!) seguirán el ritmo de la música tocando la batería. Muy bueno. [1x2DD/MSX-2/Stereo]

- **Shrines Of Enigma (Element)** : Por fin un juego !!! Sunrise distribuye esta maravillosa mezcla de Kings Valley y Frantic creada por un nuevo equipo de programación : ELEMENT, Game Development



Team (que deja suficientemente claro cuál será su principal cometido : la creación de juegos). Aunque a primera vista pueda parecer un plagio absoluto de King's Valley, a medida que avancemos nos percataremos de que es mucho más que eso. Una de las principales innovaciones respecto al juego de Konami es que éste tiene monstruos finales de mundo. Gráficos excelentes, scroll suave y todo amenizado con un banda sonora en FM de película. Un gran juego. El juego se presenta en un disco con una etiqueta de lujo y un "sencillo" (un poco cutre) manual en holandés. En el próximo número os ofreceremos su comentario completo y sus



# Element

GAME DEVELOPMENT TEAM

passwords. No cabe la menor duda de que se trata de un juego excepcional, al nivel del mejor juego de Parallax. NOTA : al parecer, con las prisas para tenerlo listo para Tilburg, se les han colado algunos errores a los chicos de Element, pero pronto aparecerá un patch disk.

[1x2DD/MSX-2/FM]

- **Jarre Tenk (MSX Club Friesland-Noord, MCFN)** : Un completo MusicDisk con 50 temas musicales de notable calidad. La mayoría son canciones originales de estos chicos (no os dejéis engañar por el título) y también alguna que otra música conocida (Aleste, Pippols, etc). El típico menú de músicas viene acompañado por un simpático puyo-virus, un puyo que se pasea por el analizador de espectros (ectoplásmicos).

[1x2DD/MSX-2/Stereo]

- **Promo Tetris II (ICM)** : Una

interesante versión del mítico Tetris de la mano de ICM, grupo italiano que publica también un fanzine. Esta vez con fondos digitalizados Screen



11 y música MoonBlaster. Es destacable la suavidad con que las piezas se desplazan por pantalla. De momento no está terminado, pero

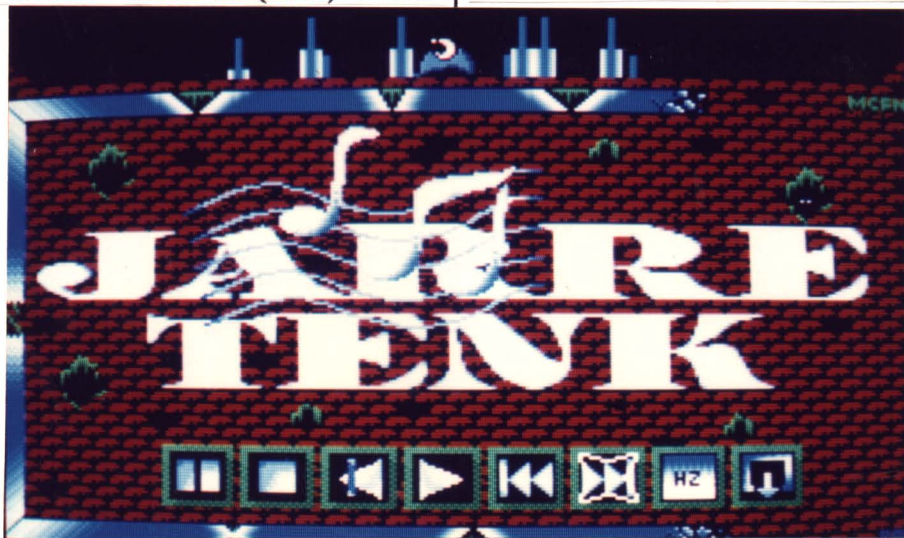
promete mucho. La versión final contará con soporte PCM/Covox, una excelente presentación en Screen 7 y 12 y pantallas especiales de bonus. De momento el juego es solo para Turbo R, pero tienen previsto hacer una versión para MSX 2 con DOS 2. Además tienen en cartera realizar una Mega versión para GFX-9000, OPL 4 y disco duro. Realmente demoledor. Estaremos pendientes de ellos.

[1x2DD/MSX Tr/Stereo]

- **3D-Studio (Atlantis)** : Como su nombre indica, se trata de un editor de imágenes en 3 dimensiones. Todo parecido con Autodesk es pura coincidencia, pero a pesar de todo es

un gran programa. En Tilburg fueron presentadas unas interesantes ampliaciones para el mismo. [1x2DD/MSX-2]

- **Zone Terra (Quadrivium)** : Zone Terra es el primer producto de este grupo de programación. Un arcade espacial al más puro estilo Nemesis destinado únicamente a Turbo R. Su scroll vertical y sus efectos de sonido digitalizados en stereo hacen de él uno de los mejores y más espectaculares arcades mata-marcianos europeos. Los gráficos de fondo son digitalizados con gran calidad. A pesar de que al comienzo puede parecer algo difícil, la jugabilidad y sobretodo la adicción que crea este juego son





extraordinarias. El disco viene en una pequeña caja con una portada bastante correcta.

[1x2DD/MSX Tr/Stereo/PCM]

- **Screen 12 High Resolution Picture Demo (New World Order)**

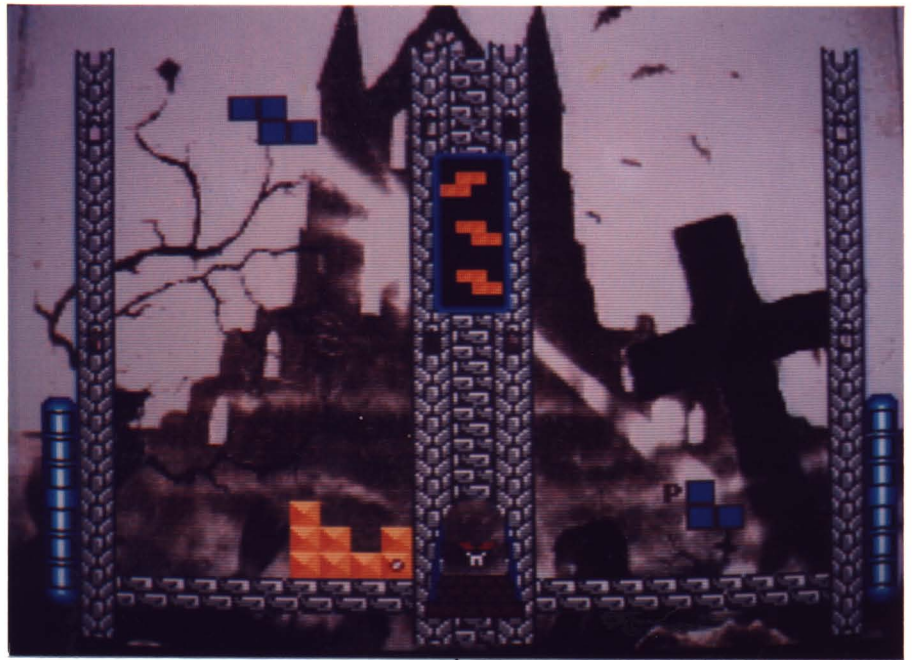
: Esta demo se compone de 3 discos repletos de digitalizaciones Screen 12 entrelazado de extrema calidad (el entrelazado casi no se nota). El menú para acceder a ellas es una réplica del MS Windows. Las imágenes se presentan con un efecto de scroll bastante curioso.

[3x2DD/MSX-2+/HD]

- **Mystery Zone (New World Order)**

: Otra producción de este grupo. Se trata de un MusicDisk el funcionamiento del cual desconocemos (al parecer tiene un error). De todas formas hemos escuchado sus músicas con MoonBlaster y no son especialmente potables. Son un total de 21 temas.

[1x2DD/MSX-2/Stereo]



editor, el rápido ensamblador y las opciones de visualización de memoria (Slots, Páginas...). Un programa realmente recomendable si quieres programar en Ensamblador. Una curiosidad es que Compjoetania registra cada copia del programa con nombre, y cada vez que ejecutas el

un editor para estos ficheros. Dispone de bastantes opciones, es un completo editor de MODs de 4 pistas. La estructura de edición de los patterns es parecida a la del MoonBlaster, aunque aquí cada posición viene dividida en 4 páginas. Cada pista tiene tres columnas, la primera es para la nota y las otras dos para los efectos. El mismo programa permite digitalizar y editar nuestros propios PCMs. Si os gusta la música digital, este es vuestro programa.

[1x2DD/MSX-Tr/HD/PCM]

- **Oasis Patch Disks** : en Tilburg Oasis presentó sus más recientes Patch traductores al inglés para los juegos YS y Dragon Slayer VI (The Legend of Heroes) junto a los User's Manual de los mismos juegos. Lástima que este grupo todavía no tuviera listo el Patch disk para el Snatcher, pero todo se andará.

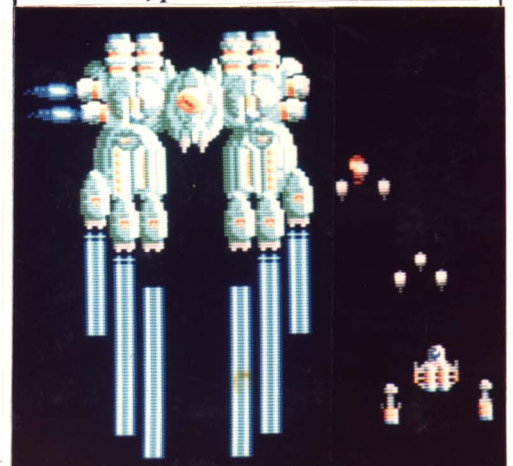


- **Compass (Compjoetania)** : Este es un nuevo programa de Compjoetania. Se trata de un Macro Ensamblador / Desensamblador / Debugger para un MSX con un mínimo de 256Kb, aunque el programa ha sido especialmente concebido para los Turbo-R. Es un programa realmente bien acabado, con muchas opciones (menús pull-down), un conjunto práctico y altamente operativo (a años luz del RSC). Entre sus principales opciones cabe destacar el

programa aparece tu nombre como usuario registrado. Próximamente os ofreceremos un comentario algo más completo sobre esta virguería.

[1x2DD/MSX-2/Tr/HD]

- **MOD Editor 1.1 (Xelasoft)** : Si hace un tiempo Alex Wulms (¡¿ alias Xela !? ... probad a invertir las letras de su nombre) ya nos demostró sus dotes de programación al crear un player de ficheros musicales MOD, esta vez nos sorprende aún más con





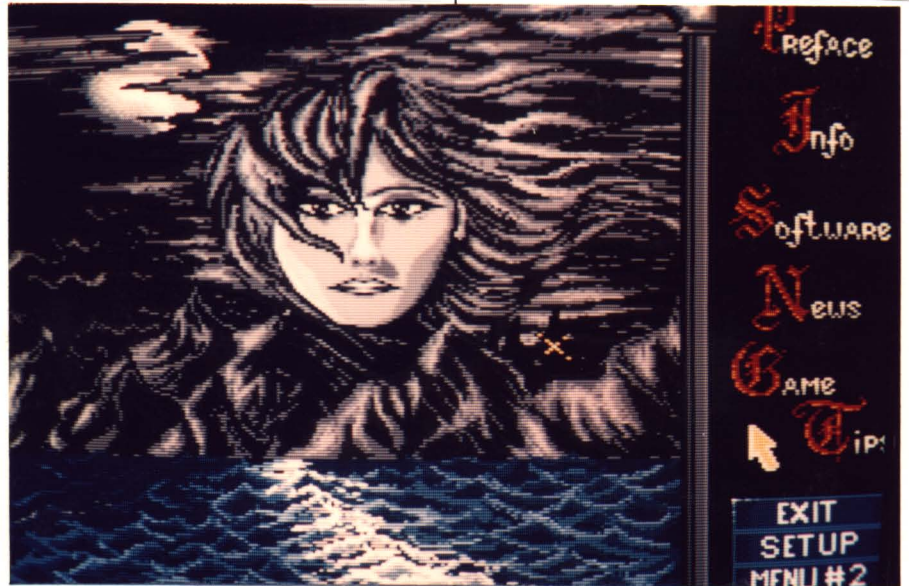


entre todo el maremagnum de información cabe destacar las novedades de hardware propuestas por Henrik Gilvad, como por ejemplo CD-ROM, Graphics 9000, MoonSound, IDE-Interface, New slot expandir ... En cuanto a soft cabe remarcar los comentarios de Duck Tales, Turbo-Pascal, Sonic para GFX-9000, Akin (el nuevo juego de Parallax, un arcade con scrolls tipo YS3). Otro apartado a destacar es la Sunrise Game Subscription, una nueva y económica forma de conseguir juegos distribuidos por Sunrise. Con la subscripción recibiréis el Shrines of Enigma. En breve se os enviará el Akin de Parallax (que todavía no está terminado). Posteriormente podréis

Pasemos, por último, al comentario de las principales publicaciones que se presentaron in situ :

- **Sunrise Magazine #16 (Sunrise) :** esta es la primera Sunrise magazine ... No, no !, no hemos retrocedido en el tiempo !!! En realidad se trata del primer número de la nueva generación de Sunrise. En su nueva etapa Sunrise Picturedisk, Special y Magazine se funden en una sola producción : la nueva Sunrise Magazine. La principal innovación es que los textos están tanto en holandés como en inglés, además de estar preparada para MoonSound y ser instalable a disco duro. Esta primera entrega es Freeware, es decir, de dominio público, aunque los siguientes números no lo serán. La revista se compone de dos discos,

siendo el primero de textos y el segundo de software : demos, gráficos, música y utilidades (una



extraña mezcla entre la Picturedisk y la Special). Lo más relevante del disco de texto es lo siguiente : de

adquirir los nuevos juegos a un precio inferior al normal (cada juego costará 2100 ptas. más 400 pesetas por cada disco adicional). El segundo disco (Software Disc) se compone de lo siguiente: Apology demo de Mayhem, la sección Pixel Party (con los dibujos enviados por los usuarios), MB Muzax #1 Second release (una nueva versión de este gran Music Disk instalable a HD) y SEE 3.1 de Fuzzy Logic (la versión definitiva del editor de efectos especiales en PSG), VDPower Promo de MCX (una demo chilena), IOD Demo, Stereo Tower (la sección de músicas Moonblaster). Sin duda vale la pena subscribirse !!!  
[2x2DD/MSX-2/Tr/HD/Stereo/MoonSound]

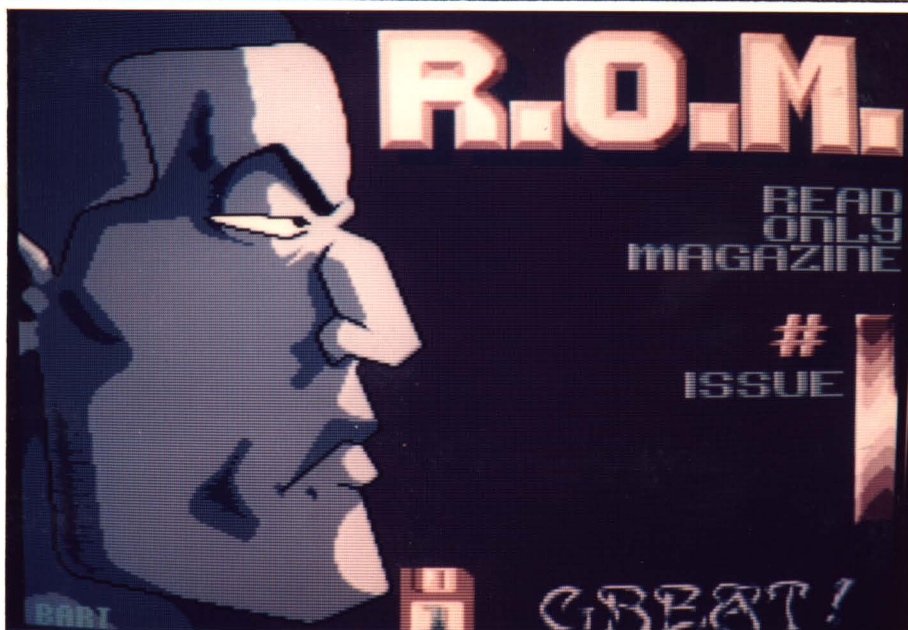




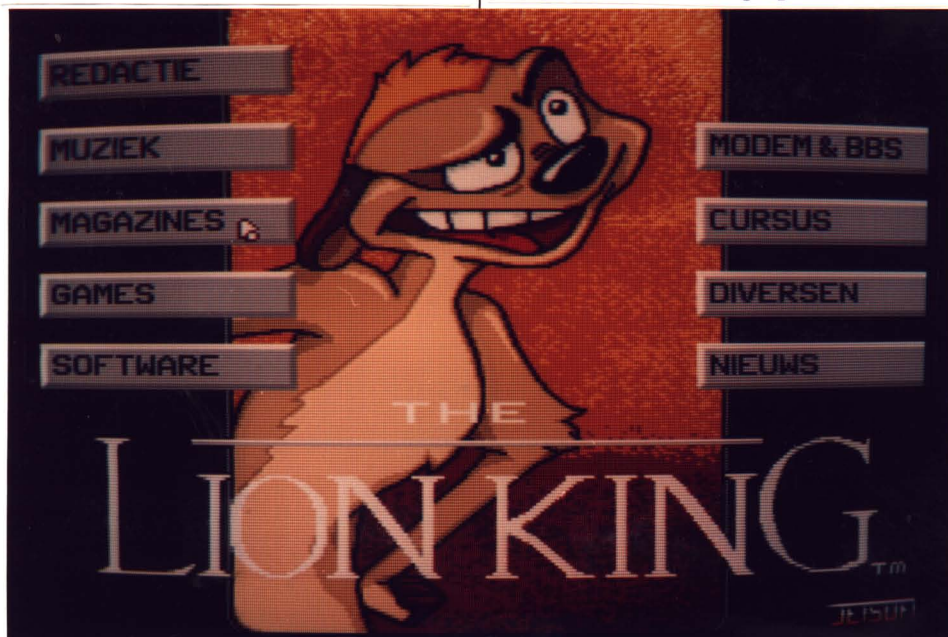
**- ROM (Read Only Magazine) #1 :**

Este es el primer número de un nuevo diskmagazine de UMF y ROM Team. Como su nombre indica esta revista pretende ser "Sólo lectura" (aunque no sea del todo cierto). Sus secciones son como sigue : Magazine (muy similar a la Sunrise, a destacar los originales efectos de visualización de los textos), Music (una cadena musical con variadas composiciones), MSX Art (contiene algunos ficheros JPG), Install (Pue eso!, configurar), Software (al ser el número uno, una utilidad, el MB Menu 2 !). Como sigan así pronto la Sunrise Magazine tendrá un duro rival !

[1x2DD/MSX-2/Tr/Stereo]



a continuación una pequeña muestra



**- Future Disk #19 (Stuff) :** Stuff sigue su camino con la edición 19 de su revista, Future Disk. En ella encontraremos una promo de Carbuncle Big Band, el juego Mineswapper y la propia magazine, con cantidad de textos. Como de costumbre podréis encontrar magníficas utilidades comprimidas en PMA y LZH (alucinaréis con la última virguería holandesa : LUNA, un super-caché para DOS2 !). Es destacable el dibujo de fondo de la Magazine, curioso.

[1x2DD/MSX-2/Tr/Stereo]

**- Magazines en papel :** aunque sea extraño también hay grupos que se dedican a publicar fanzines en papel.

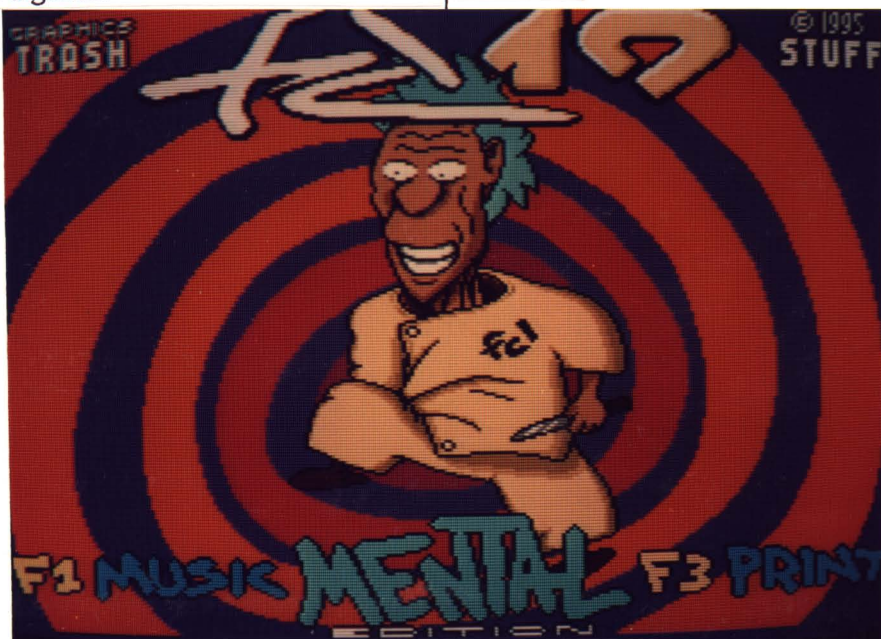
\* *MCD Magazine* (MSX Club Drechtsteden) : un fanzine de una 20 páginas y tamaño cuartilla en holandés. Es en blanco y negro pero de buena calidad. Destacar comentarios como la historia de SD-Snatcher.

\* *THE HARD COPY* (Argon) : un fanzine de muy baja calidad con unas 31 páginas y tamaño cuartilla, por supuesto también en holandés. Mejor olvidarlo ...

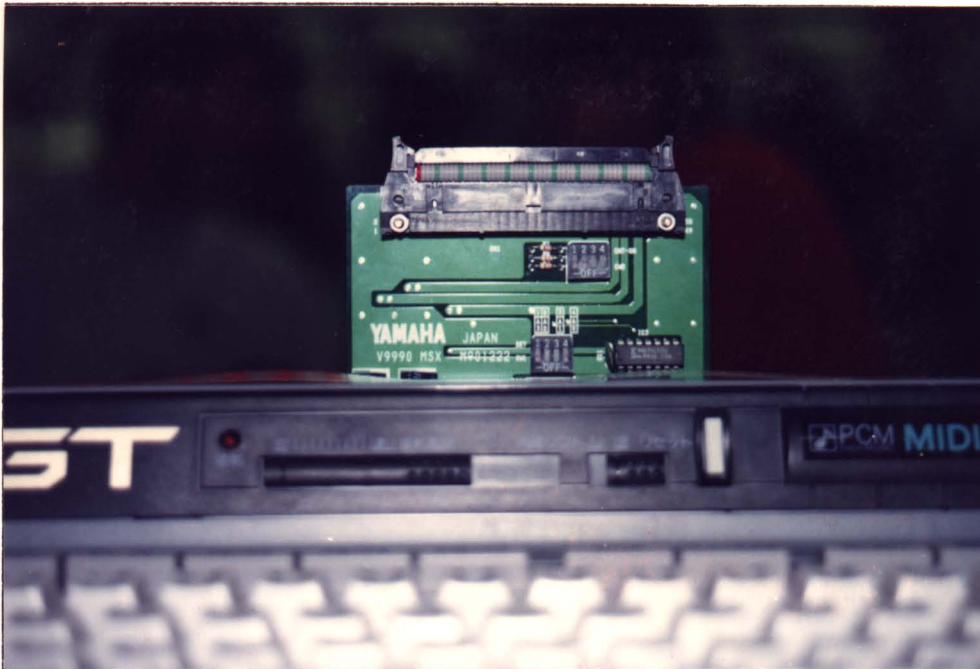
\* *MSX Contact* : un fanzine en cuartilla y portada en color, totalmente en alemán y de mucha calidad. Hay muchos y variados artículos, comentarios de juegos y artículos sobre hard.

\* *MCCM* : el popular magazine holandés.

de algunos.







MoonBlaster para OPL4 : 32 canales PCM moviéndose por pantalla !

- **Scanner Interface** : Si alguna vez habéis deseado pasar aquel dibujo de cómic a vuestro MSX, ahora podéis. Este Interface permite conectar un Scanner blanco y negro de PC a cualquier MSX 2. El soft que acompaña el Interface es un driver para Dynamic Publisher (un programa muy completo). Interesante.

-**Ampliando todo lo ampliable!** :

\* *Turbo-R a 1Mb de RAM interna* : por si todo esto no fuera poco, un grupo de especialistas en Hard se dedicaron a ampliar internamente Turbo-Rs a 1 mega de RAM interna. Pudimos contemplar cómo ampliaban

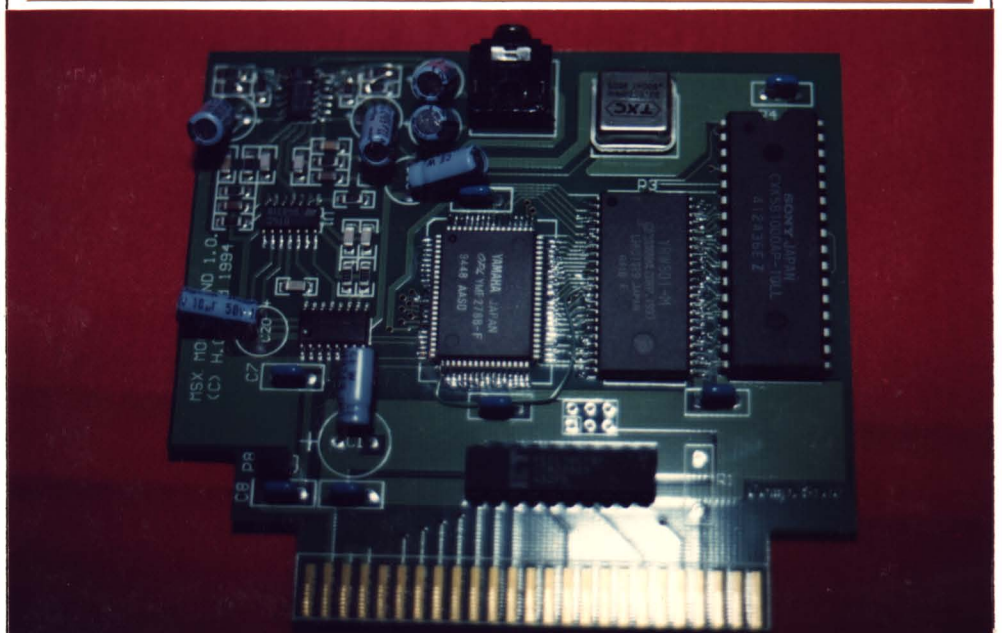
### PLACA DEL GFX-9000 INSERTADA EN UN TURBO-R

Pero no sólo de soft se nutre el MSX, también tenemos que reseñar aunque sea en un pis-pás las interesantes novedades respecto a lo que al hard se refiere :

- **GFX-9000**: Que se puede decir de este cartucho que no sepan los aficionados al MSX ? (seguro que mucho, pero es la costumbre y además esta frase queda tan bien ...). Realmente nos impresionaron las virguerías demos que mostró Sunrise Swiss en Tilburg, un verdadero alucine !. En la sección encontraréis una foto del nuevo diseño de la placa insertada en un TR, una placa que como podréis comprobar ha sido realizada por Yamaha. Al parecer, todavía no contentos con esta maravilla, los chicos de Sunrise Swiss realizarán una versión más pequeña y manejable, será la segunda remesa. Vimos también el visualizador de ficheros FLI creado por MI-CHI. Realmente es verlo para creerlo !

- **MoonSound** : Obviamente tenía que estar el hermano del GFX-9000, MoonSound. También sacarán una segunda remesa, ya que los 50 que se trajeron para vender en Tilburg estaban ya encargados y vendidos desde Febrero... (no nos tocará más remedio que esperar a que lleguen los

de club Hnostar). Sólo deciros como nos quedamos al contemplar las maravillas que se pueden realizar con



VISTA SUPERIOR DEL MOONSOUND Y SU CHIP OPL4

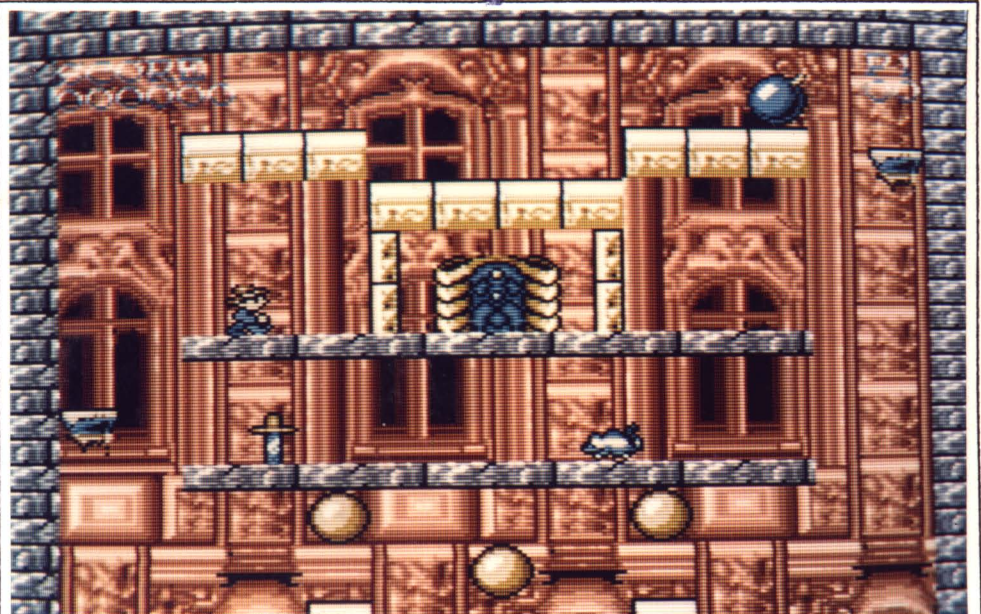


un par de Turbo-Rs allí mismo. Ya disponemos del esquema de como hacerlo, os lo ofreceremos en el próximo número.

\* *Music Modules a 256Kb de Sample RAM* : pues sí, si estáis hartos de tener sólo 32 Kb de Sample para los samples de vuestras músicas, ésta es vuestra ampliación. Por el momento NOP es el único grupo que ha apostado por crear programas para esta extensión, formidables muestras de ello son la Unknown Reality demo y el Trax Player.

\* *Conector de 2ª disquetera para Turbo R* : esto nos dejó realmente boquiabiertos ... Paseando por los stands, nos llamó la atención un Turbo-R con un entrada de conector plano justo encima de los interfaces de MIDI ... No alcanzábamos a imaginar que debía ser aquello. No podía ser una entrada RS232 ya que era más largo... Pues ya lo veis !

\* *Turbo-R a 34 Mhz !!!!* : increíble, ¿ verdad ? Pues así están las cosas ! En el diskmagazine R.O.M. aparece un esquema y la descripción del circuito para cambiar-le al Turbo-R su anticuada clock de 28 Mhz. El caso es que la CPU del Turbo-R, el R800, está preparado para soportar hasta la friolera de 40 Mhz ! (aunque a esas velocidades el R800, sin ningún tipo



de ventilación ni refrigeración, sufriría un considerable aumento de su temperatura que probablemente lo derretiría ...). Por esa razón se ha optado por ponerlo un clock algo más modesto, concretamente de 34 Mhz e instalarlo en el Turbo-R junto a un interruptor que permita cambiar de 28 a 34 Mhz (como si del famoso botón de TURBO de PC se tratara). En el próximo número publicaremos un artículo de como hacerlo.

Seguro que todavía quedan muchísimas cosas en el tintero, pero no tenemos ni fuerzas ni tiempo para comentarlas ahora, así que esperamos poderlas comentar con detalle en próximos números. También para el próximo número (no !, si va a resultar que lo del "próximo

número" es la panacea universal !!!) os tenemos reservadas algunas chapuzerías de hard para el Turbo R (leds indicadores y demás...), y los comentarios completos de lo más relevante de lo que aquí expuesto.

Nada más por nuestra parte, son las 10:30 y todavía nos queda árdua tarea ... Un cordial saludo de FKD-Magicians !!!

COMENTARIO :

*FKD-MAGICIANS*

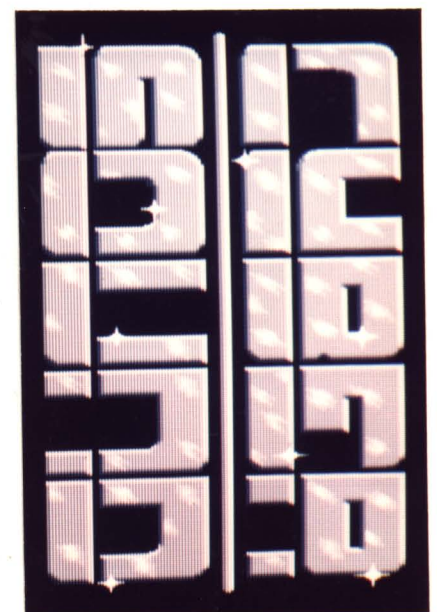
**Jaume Martí Gómez**

**Marc Vallribera Ros**

FOTOS :

**Jaume Martí Gómez**

**José Manuel López**





# BLADE LORDS

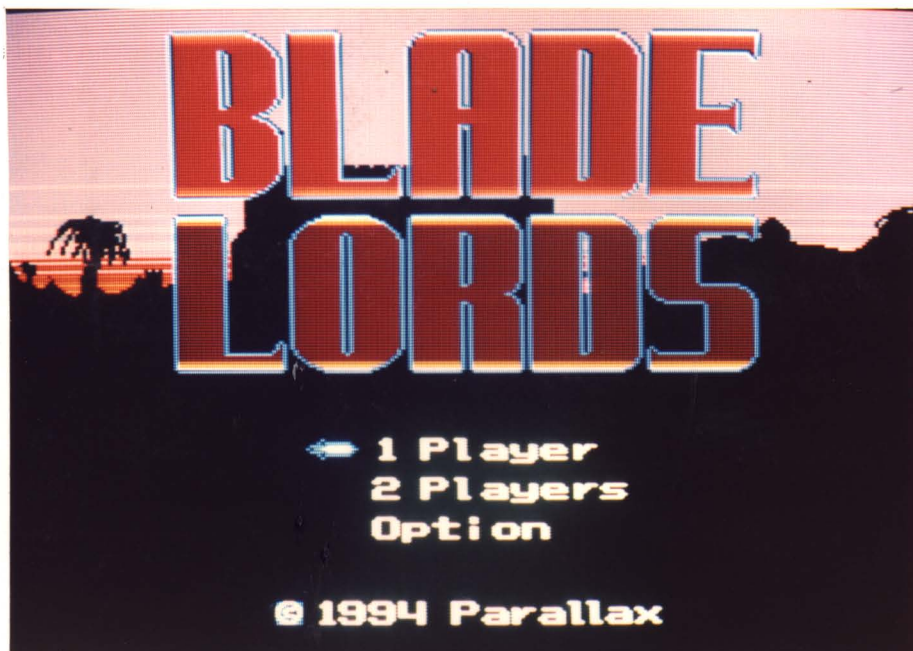
by Parallax

Parallax vuelve con más fuerza que nunca ... En el 92 fue **MAGNAR**, en el 93 su secuela **BLACK CYCLON** y el juego del 94 fue **BLADE LORDS**, un super juego de habilidad al más puro estilo del añejo Bubble Bobble. Estamos a la espera de recibir el que será el gran juego de Parallax para este año : **AKIN**, un arcade con scrolls múltiples tipo Ys-III del que pudimos contemplar una pequeña preview en la feria de Tilburg (será el segundo juego de la Sunrise Game Suscription).

¡ Nos consumimos de impaciencia por ver el resultado final !

Sin más dilación vamos al juego que nos ocupa, el Blade Lords. El original que distribuye Sunrise se presenta en una gran caja con disco y manual de instrucciones. Podéis conseguirlo por medio del Club Hnostar (distribuidor de Sunrise en España) por tan solo 3000 ptas.

La historia nos sitúa en el reinado de Agmis, donde dos caballeros llamados Sir Nixalot y Sir Ron Doalittle luchan por mantener a raya a las criaturas malignas que intentan penetrar en el lugar. No habría juego si el malvado de turno, un brujo muy brujo llamado Ayraa no hubiera capturado a nuestros



protagonistas. Las fuerzas del mal permitieron a Ayraa hacer prisioneros a los dos caballeros en las remotas profundidades del reino. Todo parecía perdido para el reinado de Agmis...

¿ Quedará sumido para siempre en la oscuridad ? Depende de ti, ya que aquí empieza el juego : un espíritu bueno liberó a los dos caballeros y les devolvió sus espadas para que pudieran empezar

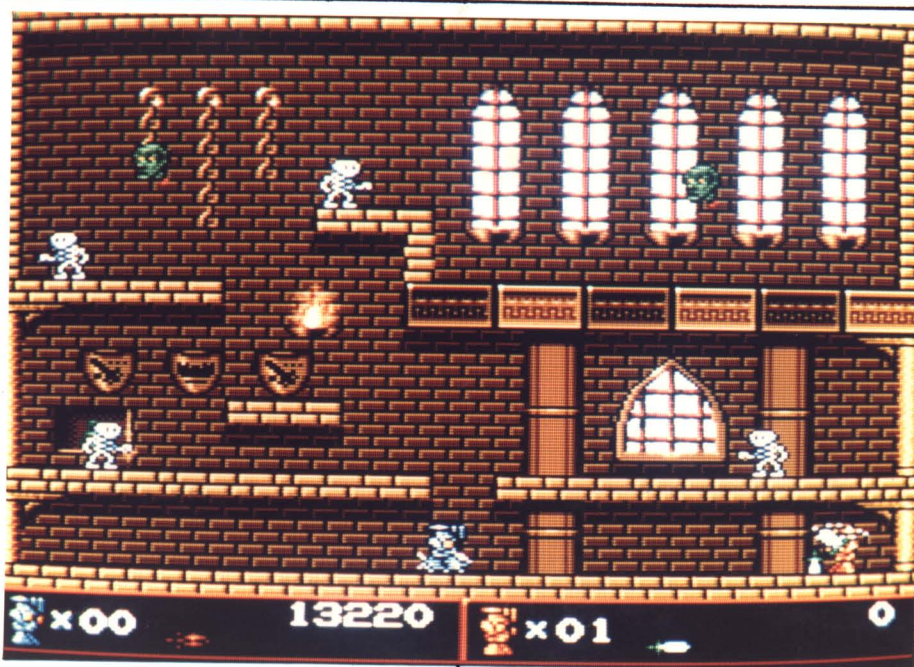
su odisea a través de los 6 mundos que deberemos liberar del dominio Ayraa.

En el menú del juego podremos seleccionar una opción para jugar con uno o dos botones para el joystick, según nuestras preferencias. Después de elegir entre uno o dos jugadores simultáneos empezaremos a jugar. Es aconsejable jugar con 2 botones, a la larga resulta mucho más práctico. Si así lo hacemos el primer botón tendrá la función de salto y el segundo nos permitirá lanzar nuestra espada. Con la tecla F1 podremos pausar en cualquier momento el juego. Pero no todo es tan sencillo como parecen ser los controles, ya que coger práctica para movernos con precisión y rapidez, colgarnos cuando debemos y acertar a los enemigos, requieren muchas horas de práctica. Con un poco de pericia pueden llegar a hacerse increíbles piruetas acrobáticas, más propias de simios que de caballeros de la mesa redonda.

Este es un juego que va aumentando de dificultad progresivamente hasta llegar a unos niveles altísimos en los últimos mundos. Nuestro objetivo en el juego es acabar con todo bicho, viviente o no, que se pasee por la pantalla. Para hacerlo deberemos atizarle con nuestra







espada. Si acertamos el pobre individuo entrará en estado de shock durante unos segundos : esta es nuestra oportunidad para rematarle saltándole encima. Si por cualquier motivo no llegamos a tiempo de botar en su tarro, el bichejo despertará cabreado y se moverá algo más deprisa. A medida que vayamos matando enemigos aparecerán gemas y joyas que nos darán puntos, y estos a su vez vidas extra. Al comienzo se nos obsequiará con una vida extra cada 50.000 puntos, pero cuando nuestro marcador de SCORE supere los 200.000 la vida se nos dará entonces cada 100.000 puntos. Cuantos más enemigos matemos en un corto espacio de tiempo y más complicado lo hagamos, joyas más preciosas aparecerán. Las joyas más valiosas son el diamante rojo, el candelabro dorado y la copa azul, que nos llegará a proporcionar hasta 15.000 puntos.

A continuación una breve descripción de estos 6 mundos :

#### - MUNDO 1 : The Castle Dungeon

Cada mundo está formado por 10 pantallas. No cometáis el error de juzgar el nivel de dificultad de este juego en este primer mundo, os equivocareis. La razón por la que estas primeras fases resultan tan fáciles es que se nos intenta preparar para lo que vendrá. Los gráficos del castillo son magníficos y la música proporciona una ambientación genial.

#### - MUNDO 2 : The Shrines

Dentro de un tenebroso escenario y unos fondos realmente bien realizados se desarrolla este segundo mundo, casi con la misma facilidad con la que hemos conseguido pasar el primero, aunque ahora ya aparecen algunos enemigos que presentan dificultad : guerreros con escudo a los que sólo podremos noquear si les atizamos por la espalda. La primera dificultad real aparece en la novena pantalla de este mundo. En esta dispondremos solamente de dos oportunidades para acabar con un par de enemigos situados en un lugar de altura inaccesible incluso para nuestra inmensa capacidad de salto. Debemos pedirles con

amabilidad a los enemigos que vagabundean por la pantalla que nos arrimen al piso superior (ahora es cuando uno salta y dice : ¿Y si no me hacen caso?) Dejémoslo ... Ahora en serio, lo que debemos hacer es noquear a uno de los dos fantasmillas vagabundos a la máxima altura a la que podamos saltar para matarlos. Luego simplemente debemos botar encima de él sin soltar el primer botón de forma que nos de el suficiente impulso para alcanzar el piso de arriba. No es difícil, el único problema es que si os cargáis a vuestros dos pasaportes hacia al cielo sin haber liquidado antes a la peña de arriba, quedaréis atrapados y deberéis pulsar CTRL + STOP para abortar el juego y volver a empezar desde el primer mundo.

#### - MUNDO 3 : Underwater Caves

Como bien dice su nombre nos encontramos bajo el agua, pero tranquilos, nuestros protagonistas disponen de branquias para respirar en medio líquido. Este sin duda ya no es un mundo fácil como sí podían ser calificados los dos anteriores. Los enemigos de este mundo serán bichos de la peor calaña : pulpos, más rápidos disparando que el mismísimo Lucky Lucke, tiburones muy traidores (no los persigáis, se giran cuando uno menos lo espera, mejor dejad que se acerquen a vosotros), y caracoles de mar de la brigada de camuflaje (se camuflan tomando la apariencia de rocas).





## - MUNDO 4 : Dark Jungle

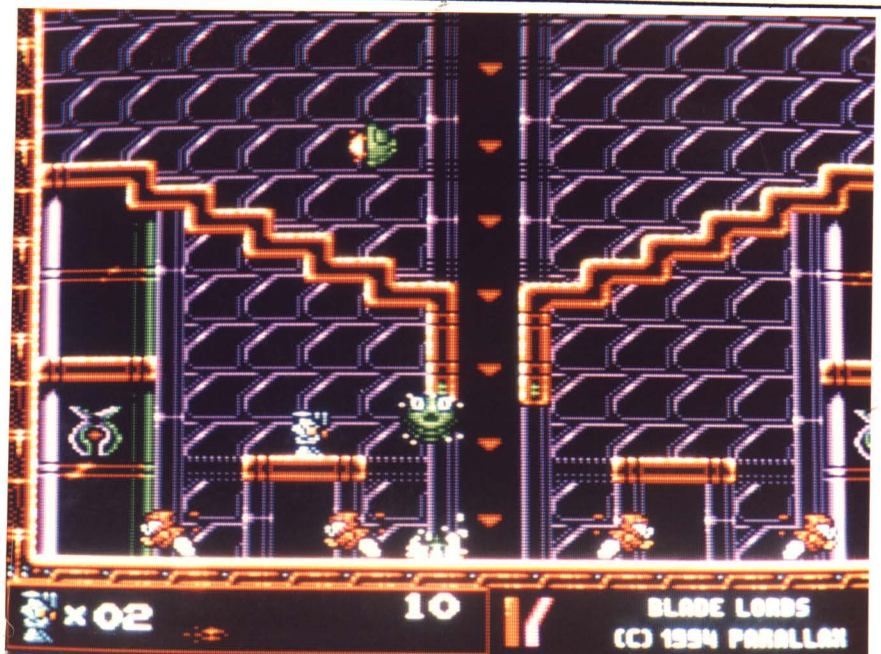
La han cagado con el nivel de dificultad de esta fase ! Este cuarto mundo es sumamente más sencillo que el anterior. La única dificultad que entraña esta "oscura selva" son unos pájaros que no reparan en bombardearnos con huevos. Por lo demás, indígenas de todo tipo : algunos nos tiran lanzas y otros con escudo que deberéis matar por la espalda. Por último unas tortugas miopes disfrazadas de plumíferos naranjas que no guardan ningún secreto tras su dócil apariencia y que resultaran ser más un estorbo que otra cosa... excepto en la pantalla 4-10, en la que deberemos hacer una demostración prodigiosa de reflejos al arrojarnos a un foso con un montón de estos bichos.

## - MUNDO 5 : Force Defence

¡ Un flipe de pantalla ! Tensión al límite y adicción por un tubo en una pantalla no apta para cardíacos (controlad vuestra adrenalina).

Inmersos en un ambiente futurista tocaremos con unos amiguetes de mucho cuidado : unos velociraptors turbo impulsados que se precipitan a toda leche desde zonas altas de la pantalla y que os van hacer correr de verdad, unos robots centinela que correrán hacia nosotros disparando en cuanto detecten nuestra presencia en un mismo plano, unos cohetes verdes que cambian imprevisiblemente de dirección con los que deberéis andar con mucho ojo (parecen idiotas pero no tienen una tuerca de inofensivos) y por último unas piedras con movimiento vertical que suben lentamente para luego precipitarse e intentar aplastarnos.

La pantalla 5-9 es quizá otra de las pruebas de fuego de este juego : sin tiempo a poder reaccionar (si os paráis a hacerlo la palmáis seguro) observaréis con estupor como 4 velociraptors se precipitan hacia vosotros. Dos posibles caminos para salvar esta delicada situación : uno, echadle valor y reflejos y demostrad vuestra habilidad de salto, dos, quedaos colgados en el techo hasta que pase la avalancha y estudiad tranquilamente el momento propicio para hacer la incursión. Posiblemente el segundo camino es más seguro, pero os aseguro que con el primero os divertiréis más, ahí queda la sugerencia.



## - MUNDO 6 : Castle Darksun

¡ El mismísimo infierno ! Olvidad lo de 3 pantallas fáciles por cada una de difícil. Aquí lo de una de cal y otra de arena no se cumple : todas son de auténtica :

### salva-el-culo-mientras-puedas !!!

La acción mutante se sitúa en un cementerio (por cierto, muy bien ambientado) y los protagonistas de la pesadilla son unas nubes con muy mala leche (es decir, agua) que nos bombardearán sin cesar, zombies que disparan y representantes del dios del trueno : unos bichos que mientras sigan vivos y rondando felizmente por la pantalla, procuraran vuestra muerte dirigiendo cada cierto tiempo un rayo mortal directo a nosotros.

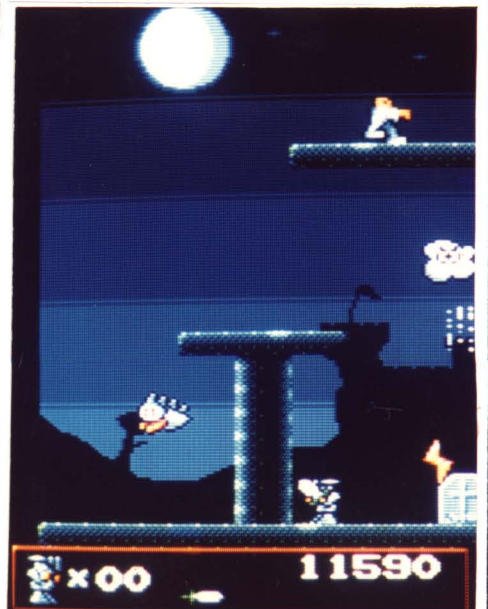
En la pantalla 6-5 nos encontraremos de nuevo con un problema sin solución aparente : a simple vista nos parecerá imposible alcanzar una plataforma situada en la parte superior de la pantalla en la que pulula un zombie con el que debemos acabar. El truco está en que, camuflada en la oscuridad de la parte derecha de la pantalla, hay una plataforma invisible a nuestros ojos. Saltaremos al vacío y para nuestro asombro, nos quedaremos colgados en ella, pudiendo de esta forma dar caza al zombie. Finalmente llegaremos a la ansiada pantalla 6-10. Un montón de criaturas de Thor que intentaran convertirnos en bistecs a la plancha con sus rayos. Y para postre, si conseguimos acabar con este succulento primer plato, un montón de nubes intentarán refrescarnos el coco.

Sinceramente todavía no he logrado pasar esta última prueba de YO RAMBO, ya que de un modo u otro siempre acabo frito en esta pantalla. Por esa razón no puedo contaros el final, simplemente porqué todavía no he conseguido verlo. ¡Pero lo lograré!

Valoración final : gráficamente no parece holandés (aunque desde Magnar, Parallax nos tiene acostumbrados a esa gran calidad gráfica). Las músicas FM están a la altura del resto, aunque puede haber alguna que sea un poco repetitiva. Pero lo que sin duda más nos sorprende de este juego es su extrema jugabilidad con el añadido de que es una auténtica maravilla para jugar a dos players, la adicción llega a límites insospechados.

## COMENTARIO y FOTOS :

Jaume Martí Gómez





# RETALIATOR

BEAT THE BOSS

>>> by MGF <<<

Aquí tenemos uno de los últimos juegos holandeses que han llegado a nuestro país gracias al Club Hnostar, distribuidor en España de los productos de Stichting Sunrise. Este juego es obra de MGF, que entre otras cosas hizo el juego Bubbles (un curioso y entretenido juego de coco). Posiblemente habréis oído hablar de él por su adición y similitud con los archiconocidos Nemesis, Salamander o Space Manbow.

## LA HISTORIA:

Con el paso del tiempo nuestro Sol se convertirá en una Supernova. La raza humana debe encontrar otro planeta para vivir. El viaje a este nuevo planeta es un éxito hasta que una nave con un grupo de pasajeros en hibernación, colisiona con un meteorito. Diez años después, es cometido un terrible asesinato. El asesino es encontrado muerto, supuestamente por un suicidio, cerca de la escena del crimen. En un primer momento el cuerpo descuartizado no puede identificarse.



El asesino parece ser una de las víctimas de aquél accidente sucedido hace 10 años. Las autoridades deciden montar UMEDO (Unidentified Murder Elimination and Determination Organsation). Días después en el observatorio espacial Meteodetect-14 es descubierto un objeto extraño, y se llega a la conclusión de que se trata de un

objeto no natural. Envían al piloto Paul Centus (nuestro protagonista) para identificar este extraño objeto, que despegará con su nave Retaliator a investigar.

## CONTROLES:

Los controles son los siguientes: Los cursores nos permitirán pilotar nuestro bravo Retaliator, con el espacio dispararemos nuestro potente disparo o láser, y con la M o N dispararemos una especie de bomba que al tocar el suelo estallara y creara una especie de línea vertical que destruirá todo lo que encuentra a su paso.

## OBJETOS:

A lo largo de nuestra aventura iremos encontrando una especie de bolas que al disparar sobre ellas, aparecerán dentro de ellas unas letras que al coger serán las armas de que







I 2103-11-05  
THE DEPARTURE FROM EARTH...  
MILLIONS OF FROZEN HUMAN  
BODIES ARE TRANSPORTED THROUGH  
THE GALAXY...

dispondremos. Con la S incrementaremos nuestra velocidad, la M son los misiles, la L es el láser (dispondremos de dos, uno normal y un Screew Láser), y con la O conseguiremos bombas (podremos disponer de varias).

#### PRIMERA FASE:

(Interceptar y destruir la base enemiga)

En esta primera fase nos encontraremos sobrevolando la ciudad, y nuestra misión es la de destruir una gran base móvil enemiga y destruirla. Avanzaremos por la ciudad matando pájaros metálicos, que se avalanchan sobre nosotros, y tendremos mucho cuidado, con unas naves barredoras que avanzaran a gran velocidad, dejando un gran rastro de balas que deberemos esquivar. seguiremos avanzando, y a dejar atrás la ciudad, nos toparemos con una gran base a lo estilo Spaca Manbow sobrevolando sobre ella y destruyendo multitud de torretas que nos dispararan insaciablemente. Una vez llegado al final de la base, nos encontraremos con una gran boca de cañón láser al cual deberemos destruir. El truco esta en mantenerse al final de la pantalla dejando que las dos balas que dispara nos pasen por debajo nuestro casi rozándonos y una vez el cañón haya disparado el láser nos colocaremos delante de el y le dispararemos con nuestro potente

láser. Deberemos utilizar esta táctica hasta acabar con el.

#### SEGUNDA FASE: (Hacia el sistema solar)

Nos comunican que los enemigos están invadiendo otros planetas del sistema solar y debemos intentar ayudarles a destruir a nuestro enemigo común. Por esta razón deberemos volar a alta velocidad hacia el sistema solar. En esta fase deberemos esquivar gran cantidad de meteoritos que se abalanzan sobre nosotros, a la vez que vamos destruyendo escuadrones enemigos de gran cantidad de naves y por si fuera poco en algunos meteoritos los enemigos han colocado torretas que no nos dejaran en paz hasta que hayamos acabado con ellas. Una vez

hayamos pasado la nube de meteoritos nos toparemos con una gran nave enemiga que va dejando una gran cantidad de proyectiles a su paso que deberemos esquivar si no queremos morir. Pero además de estas balas, la cosa se complica, porque según parece la nave esta dotada de un aparato que crea campos de gravedad, lo que hará que nuestro Retaliator sea atraído por estos campos, lo que nos dificultara el esquite de estas balas. La mejor táctica es acabar lo mas rápidamente posible con esta nave.

#### TERCERA FASE:

(Meteus)

Una vez destruida la nave anterior nuestros superiores, nos informan que tres planetas están siendo invadidos, y que deberemos ayudar. Por la pantalla del ordenador de nuestra nave nos enseñan los planetas que son, y cuanta es la actividad enemiga que se cree que se esta preparando. Los planetas son: Meteus: planeta de grandes icebergs; dificultad estimada 40% Vega: Planeta de gran vegetación; dificultad estimada 80% R3001: Planeta de la base enemiga.

Una vez escogido el planeta Meteus, nos dirigiremos hacia el. El planeta consta de grandes icebergs. Avanzaremos entre grandes capas de hielo, e intentaremos esquivar todas

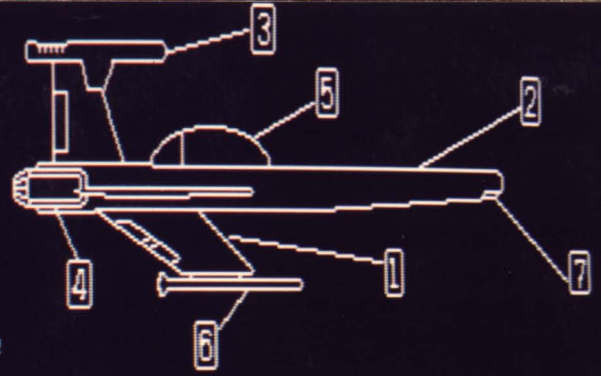


I 2104-01-17  
A HORRIBLE ACCIDENT OCCURS.  
DUE TO AN FAST METEOR STORM A  
SHIP LOSES IT'S FREIGHT AND  
EXPLODES...



los disparos que provienen de la multitud de cañones situados arriba y abajo de la pantalla. Otra cosa a tener en cuenta son las bases lanza misiles y las estalactitas situadas en el techo que se precipitaran sobre nosotros cuando pasemos por debajo de ellas. Llegando al final de la pantalla tendremos que tener mucho cuidado con las paredes de hielo, ya que los grandes icebergs nos dejarán un pequeño paso entre ellos, hasta que llegamos al espacio. Algo raro se respira en el ambiente, parece ser que ya hemos llegado al ansiado final de fase. Delante de nosotros aparecerá una gran nave de hielo. Ohhh ! Que original !, me recuerda a no sé que del Space Manbow ... Os acordáis de aquella pinza gigante ? Pues es igual,

- 1 stabilizer wings
- 2 ceramic body
- 3 front laser-canon
- 4 hyperatomic motor
- 5 cockpit
- 6 air to ground missile
- 7 sensor and radar



I 2114-02-11  
 METEODETECT DISCOVERS A LARGE  
 ALIEN ATTACK VESSEL APPROACHING  
 TERRA...

en un bosque del planeta, donde nos acechan arañas metálicas, cañones y

que desde este momento los cañones estarán protegidos por unas paredes que nos impedirán alcanzarlos con el láser directamente, de esta manera, nuestra única opción será bombardearlos con misiles. Avanzaremos entre un laberinto metálico, esquivando todos los disparos de los cañones, e intentando escoger siempre el camino correcto, ya que sino acabaréis estampados contra la pared. Las malditas arañas nos estarán estorbando continuamente y al intentarlas matar acabarán con nosotros. La mejor forma para acabar con ellas es pegarnos totalmente al suelo de manera que sus disparos nos pasen rozando la nave, desde esa posición nos será más fácil exterminarlas. Una vez fuera de este laberinto lucharemos férreamente con nuestro rival. Esta vez se trata de una nave de proporciones más pequeñas, por lo

PLEASE SELECT DESTINATION



METEUS: ROUGH ICEBERG LANDSCAPE.  
 ESTIMATED DIFFICULTY LEVEL: 40%

pero en lugar de verde, blanca. Para acabar con ella deberemos disparar al ojo y cuando este nos dispare las 3 ráfagas de misiles, deberemos pasar entre ellas, o por debajo de ellas rápidamente (no recomiendo por encima), y encararnos al ojo. Una vez delante esperaremos a que caigan las estalactitas, y retrocederemos disparando continuamente.

**CUARTA FASE:**  
 (Vega)

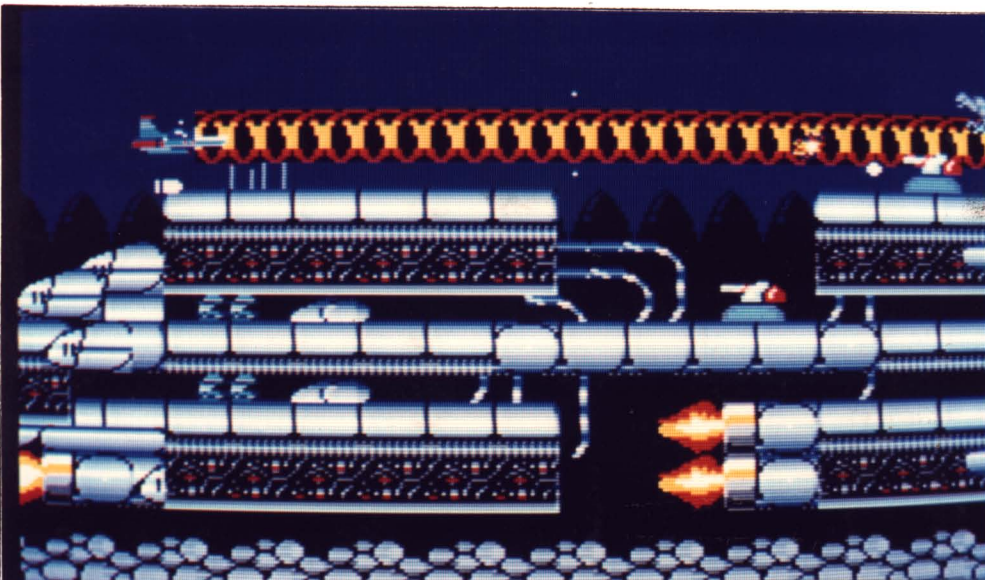
Una vez acabemos con la nave, escogeremos el planeta Vega. Nos introduciremos en una base situada

unos minivolcanes. A partir de esta fase recomendamos llevar misiles, ya



OHAY PAUL. GET READY FOR YOUR FIRST MISSION. TRY TO REACH THE HOSTILE MOTHERSHIP. WHEN YOU DO, DESTROY IT'S CENTRAL UNIT. THAT SHOULD FINISH HIM OFF.





que esta se moverá más rápido y nos será más difícil salir con vida. Aquí no hay truco que valga, aunque os aconsejamos que en cuanto la nave se pare, nos coloquemos encima o debajo de ella con mucho cuidado ya que al retroceder tenemos aseguradas un par de balas directas hacia nosotros.

#### QUINTA FASE: (R3001)

Elegiremos el último planeta restante: R3001. Según parece se trata de la fase final. No deslizaremos entre pasillos estrechos llenos de bases o cañones, bolas metálicas, escuadrones de naves y una especie de ventosas enganchadas en el techo. La particularidad de esta fase es que avanzamos dentro de una base dentro de un gran habitáculo que se nos estrechará por momentos y nos dejará vía libre en otros. En estos pasillos tendremos gran cautela ya que el espacio por donde deberemos pasar es milimetrado y además (para más recochineo) plagados de cañones. Saldremos al espacio para enfrentarnos a lo que parece la nave final. Se trata de una nave de tamaño medio con dos pinzas que se abalanzarán sobre nosotros. Acabaremos con sus cañones y nos colocaremos enfrente de él esquivando sus bolas de fuego, siempre manteniéndonos a la altura de su cabeza para evitar que las pinzas nos chafen. De esta forma acabaremos con él, y cuando parece

que todo ha acabado, nos llamarán del Cuartel General indicándonos que no hemos acabados con todas las fuerzas enemigas ...

#### SEXTA FASE : (última fase)

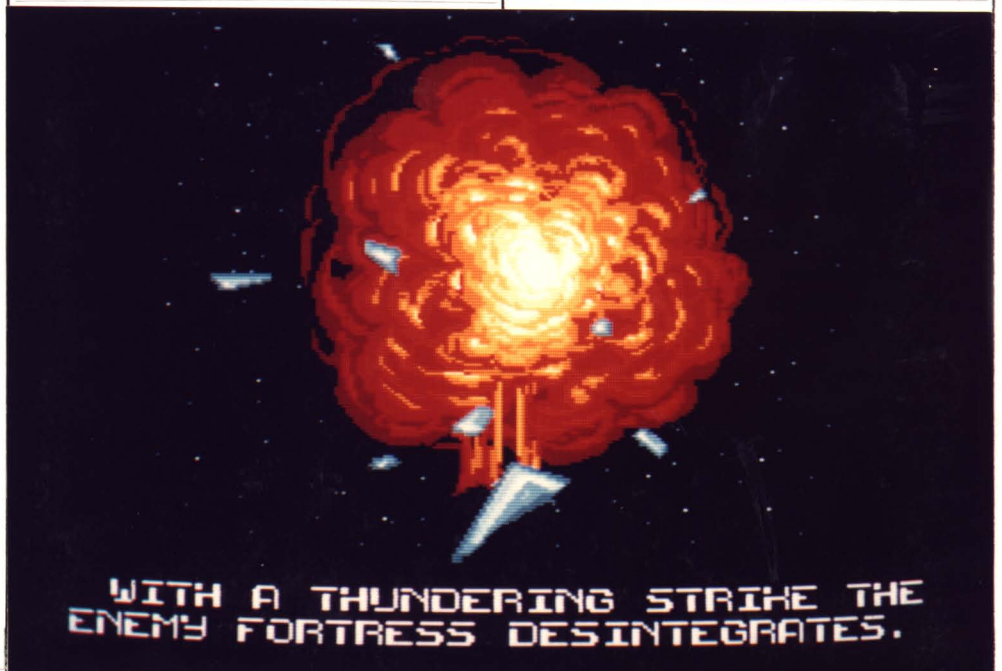
Esta vez sí que estamos realmente dentro de la base enemiga. Penetraremos en ella y ... sálvese quien pueda ! Iremos bombardeando todos los cañones, y nos encontraremos otro tipo de bases móviles que se deslizan por unas guías fijas en la pantalla. En algunas zonas deberemos pasar por el interior de las guías para poder superar las paredes. Esta será nuestra única opción, debiendo de tener cuidado con estas bases que avanzan sobre las guías. Ya en el final de la pantalla

deberemos tener cuidado con el corredor final que está infestado, tanto por arriba como por abajo, de cañones protegidos. Aquí lo único que vale es tu habilidad. Una vez fuera del túnel, nos enfrentaremos a la verdadera nave final : se trata de una superfortaleza con 3 grandes torretas de láser. La manera más fácil de acabar con él es buscar un punto donde no nos den las balas de los cañones ni los láseres y una vez hayan disparado los láseres, colocarnos delante ellos y disparar sin cesar. De esta manera iremos destruyendo un láser tras otro hasta acabar con la nave. Inmediatamente accederemos al final del juego.

#### CONCLUSIÓN :

Los gráficos no matan mucho, pero la música y adicción son lo que nos enganchan a este juego, por lo que podemos dar una valoración positiva de él. Una de las múltiples similitudes que guarda con el Space Manbow, son los scrolls horizontal y vertical del juego, además de esto, algunas de las canciones, no guardan parecido, sino que podría decirse que son idénticas pero en FM. Después de todo es un arcade al que se puede jugar bastante bien.

COMENTARIO y FOTOS :  
**José Manuel López**





# The Witch's Revenge

by UMAX

Después del éxito del Pumpkin Adventure II, los chicos de UMAX nos traen este juego de características muy similares a la archiconocida saga de Compile RUNE MASTER. El juego se presenta en un total de tres discos con etiqueta a color, caja y un pequeño manual. Se pueden jugar a un máximo de 4 jugadores, y a diferencia de los Rune Master, los no utilizados no serán tomados por la máquina, con la consiguiente ventaja que esto supone al hacerse el juego más dinámico. Durante el transcurso de la aventura tendremos la posibilidad de salvar hasta 5 partidas en un User disk.

Se trata de un juego con unos gráficos que no son nada del otro mundo, música Stereo Moonblaster bastante correcta (quizá algo repetitiva), pero lo que sí tiene y debe ser reconocido es un nivel de adicción similar al del Rune Master 2, sobretodo si jugáis varios players, además de ser de una extraordinaria extensión y de presentar muchas inovaciones con respecto a la saga Rune Master que lo hacen muy

Hecha una pequeña introducción, paso a relataros la historia del juego para que os

sirva de guía. Al final del comentario encontraréis también varias listas de armas, corazas, etc. que espero os sean de utilidad.

Para mi este es sin duda uno de los mejores juegos holandeses creados para MSX 2 :

La anciana recogía hierbas en su jardín. El sol brillaba. Los pájaros cantaban alegremente y su casita de campo nunca había parecido tan bella como entonces. Pero ella notaba la presencia de alguien que la espiaba !!! Miró a través de los arbustos con una sonrisa demoníaca en el rostro.

- "¿ Viste eso ?" susurró Jaric.

- "¡ Estoy seguro que puede vernos !"

Los cuatro chicos se tiraron al suelo para no ser vistos. Cuando la anciana miró fijamente a los arbustos sus ojos se volvieron rojos y empezó a caminar hacia adelante.

- "Está viniendo hacia nosotros !" gritó Mordric.

- "Rápido, corramos !" bramó Warth.

Tan deprisa como sus piernas les permitían los cuatro chicos corrieron buscando refugio en el bosque. No cesaron de correr hasta que alcanzaron la casa de Jaric y entonces, exhaustos, se dejaron caer al suelo, jadeando



UMAX

e intentando recuperar el aliento.

- "Es una jodida mutante o algo parecido !!!"

- "Hemos de decírselo a la policía !!!"

- "¿ Y esperas que nos crean ?"

- "Para que nos hagan caso necesitamos pruebas. Debemos volver y echar una mirada dentro de su casa."

- "¿ Cuando lo haremos ?"

- "Mañana al amanecer, nos reuniremos allí a las 7 AM"

Pero la bruja pudo verlo y escucharlo todo gracias a su bola de cristal...

- "O sea que vendrán aquí mañana... Bien, en ese caso será mejor que les prepare una fiesta sorpresa".

A la mañana siguiente... Warth llegó el primero. Odiaba tener que esperar en los arbustos solo. La bruja miró hacia allí.

- "Veo que uno de mis huéspedes ha llegado."

Tocó su varita apuntando hacia ella misma y pronunció un encantamiento. Un minuto más tarde tuvo la visión de Jaric en su bola.

- "¿ Quién es ?"

- " Tranquilo, soy yo." dijo Jaric

Instantes después Warth cayó al suelo inconsciente. Poco a poco y uno por uno los demás también fueron desplomándose. La bruja arrastró a los cuatro chicos a un sótano







y los ató. Luego empezó a dibujar un pentagrama alrededor de ellos. Cuando acabó el pentagrama puso velas a su alrededor. Finalmente llenó un cubo de agua fría y se lo echó a los chicos.

- "Levantaos, la fiesta acaba de empezar !"

- "Que vas a hacer con nosotros ?"

- "Estuve a punto de convertirlos en gnomos para mi jardín, pero pensé que sois demasiado feos para eso. Voy a hacer algo mejor, os enviaré a Allansia, una tierra de magia y aventuras. Una tierra llena de tesoros y chicas. Sólo podréis volver a través del portal mágico y sólo uno de vosotros podrá regresar a este mundo."

La bruja empezó a entonar algunas palabras extrañas. Las velas se apagaron y un molesto ruido empezó a oírse. Sombras de luz llenaron la habitación y la ventana del sótano se abrió. Minutos después todo lo que quedó en el pentagrama fueron ropas...

Y fue así como empezó nuestra aventura en busca de la salida de Allansia. Empezamos a recorrer los caminos y pronto nos dimos cuenta que aquellos mundos estaban plagados de monstruos repugnantes. Y nosotros sin una jodida arma !! No todo eran inconvenientes puesto que al registrar a los monstruos muertos siempre encontrábamos dinero. Las complicaciones llegaron más tarde cuando los caminos empezaron a bifurcarse y, por algún raro maleficio cada uno seguía un camino distinto. Menos mal que siempre acabábamos encontrándonos, y para mayor desgracia, algo me empujaba a luchar contra mis amigos de toda la vida cuando nos encontrábamos en el camino.

A lo lejos vi un poblado y decidí entrar en él. Allí había :

-Un hotel donde poder descansar y beber.

-La iglesia donde poder hablar con los monjes, curarme de los venenos y poder comprar todo tipo de objetos.

-Una herrería donde podía comprar escudos, yelmos y armaduras.

-Una armería donde comprar todo tipo de

armas.

-La escuela de magos donde podía recargar y aumentar una fuerza mágica que no sé yo de donde la habría sacado, además de todo tipo de hechizos, objetos, armas y escudos mágicos.

-Una cofradía de asesinos !!! En ella podía pagar los servicios de un asesino o comprar todo tipo de cachivaches. E incluso había un pequeño casino donde apostar a las carreras de caracoles.

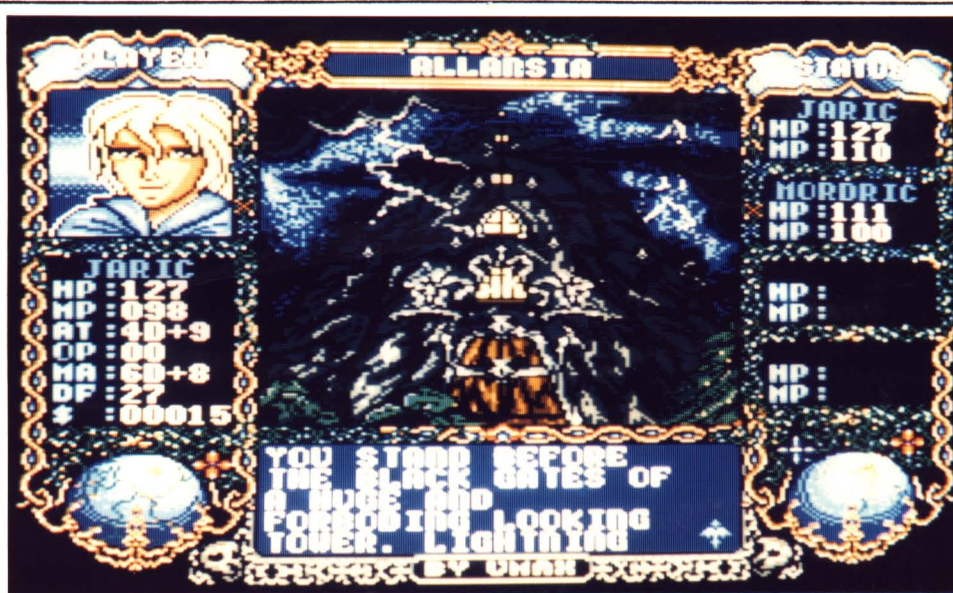
Salí del poblado y seguí mi camino. En un sendero unos gitanos me pararon y me informaron que para salir de Allansia necesitaba cinco piedras teletransportadoras. Así que empecé a buscarlas desesperadamente incluso bajo las rocas. En uno de los poblados un posadero me explicó que unos goblins habían secuestrado a su hija y me pidió que le ayudara a encontrarla. No pude negarme, de forma que me dirigí hacia la cueva de los goblins llamada SNAKE PIT, golpeé dos veces la puerta y me dejaron

entrar. Me adentré en la cueva y después de salvar varios obstáculos me encontré en un lago subterráneo donde vi a la hija del posadero a punto de ser devorada por un gran reptil marino. Salté a lomos del reptil y no pare hasta matarlo. Una vez muerto me di cuenta de que aquel reptil era considerado un dios entre los goblins. El camino de vuelta fue muchísimo más fácil. Le devolví al panadero su hija sana y salva y no logro recordar como, pero llegó a mis manos una piedra azulada que reconocí nada más verla : era una de las cinco piedras teletransportadoras que me habían descrito aquellos gitanos.

Seguí mis andares por Allansia matando bichejos y comprando objetos y armas hasta que una noche en una taberna entró un elfo pidiendo ayuda. Muy preocupado explicó a todos los presentes que todos los animales del bosque estaban desapareciendo, incluso aparecían muertos y el nunca había logrado dar caza a los responsables. Dijo que como recompensa ofrecía regalos mágicos a quien le ayudase. Tenía que hacerlo, puede que esta fuera otra prueba, así que rompí el silencio y dije que le ayudaría. Me encaminé hacia el norte, donde debían estar los maleantes. Cada vez hacía más frío, la nieve lo cubría todo. Entré en una cueva y gracias al pico que llevaba pude arrancar algunas esmeraldas. Más tarde un gigante me pidió el pase para poder atravesar el puente y seguir mi camino. No tenía ganas de pelear y se lo enseñé. Que frío hacía !!, y para colmo, un poco más adelante se cortaba el camino dando lugar a un río con agua demasiado helada y peligrosa como para atravesarlo. Una figura apareció de repente. Era un muerto viviente en una barca que me dijo que si le entregaba la FERRYMAN'S COIN me pasaba a la otra orilla. No quise jugármela y se la entregué. En un momento estuve al otro lado del río. Caminé un largo trecho y encontré una cabaña, allí estaban







tortuga para pasar desapercibido ante una araña gigante. Más tarde llegué a una torre donde me atacaron tres zombies a los que les lancé una botella de agua sagrada. Subí por la torre y al llegar al final de la misma una voz me dio la bienvenida desde una habitación al fondo. Me dirigí hacia ella y apareció ante mí un laboratorio gigantesco donde me esperaba un nigromante. Le lancé el hechizo de teletransportación y empezó a volar por los aires. Cuando el hechizo acabó, el nigromante cayó muerto. En el laboratorio encontré 400 monedas, la cuarta piedra teletransportadora, un hechizo que convierte metal en hielo, un anillo y un muñeco parecido al posadero. Salí de los pantanos y fui a hablar con el sheriff. Le conté que el nigromante había estado controlando al posadero con el muñeco de vudú. El posadero acababa con sus víctimas y luego las llevaba a la torre donde el nigromante experimentaba con los cadáveres, transformándolos en zombies. Como recompensa el sheriff me llevó a un lugar donde había un zafiro del tamaño de un puño. Con el imán pude sacar la piedra. La vendí y me gané 2000 monedas.

Seguí por Allansia un largo trecho y llegué a otra posada donde ocurrían cosas extrañas. Bestias con cuatro cabezas, siete brazos, etc... Uno de los aldeanos me contó que oyó como un monje abrió accidentalmente un portal hacia otro mundo. En el portal había una bruja pidiendo información sobre unos amigos que estaban en Allansia por error. El monje le respondió que no los conocía y la bruja se enfadó muchísimo y soltó muchas criaturas en su busca.

Decidí ir a cerrar el portal. Llegué al templo, tiré una bomba de fuego y abrí la puerta. Llegué a un altar donde encontré el diario del último superviviente que intentó cerrar el portal. Seguí hasta llegar a la puerta. Había dentro un mundo extraño. Más tarde llegué a una habitación con montañas de oro, mi instinto me dijo que sólo debía examinarlo. La tercera puerta en aparecer fue el salón de los rubies. Allí puse el rubí que había conseguida antes en el ojo

los dos maleantes causantes de la desaparición de los animales del bosque ! Acabé con ellos fácilmente entrando por atrás. Dentro de la cabaña había un cofre que abrí y para mi sorpresa encontré un huevo de dragón en su interior. En otro cofre encontré otra piedra teletransportadora. Decidí pasar la noche allí, y por la mañana volvería con el elfo. A los dos días llegué a la posada. Subí a la habitación del elfo y le conté mis aventuras. También le enseñé el huevo de dragón y se asustó, ya que me dijo que interferir en el desarrollo de un dragón podía tener consecuencias horribles. Más tarde el elfo me dio los regalos prometidos : un rubí rojo y un arco con tres flechas mágicas que seguro me serían útiles.

Seguí mi camino por Allansia hasta llegar a un pequeño poblado llamado REDSTONE. Quise entrar en él pero un guardia me cerraba el paso exigiendo que le enseñara mis documentos. Le enseñé mis FORGED DOCUMENTS y me dejó pasar. Dentro había un hombre loco, atado a una silla e interrogado por los guardias. De pronto el hombre se transformó en un demonio. Decidí atacarle por sorpresa. Logré acabar con él y proseguí mi camino hasta llegar a otro poblado. Este estaba totalmente desierto y había muchos cadáveres en él. Desvainé mi espada al oír una voz :

- "No me mate, señor !"

- "Tranquilo, no temas. ¿ Que ha pasado?"

Entonces me explicó que el pueblo había sido atacado por demonios que habían matado a todo el mundo exceptuando las mujeres, y que se las habían llevado a una torre. Me pidió que las rescatase y acabase con el demonio, y como recompensa me ofreció dinero. Decidí acercarme hasta la torre. En la entrada habían cinco agujeros. Los tapé con objetos y de esta forma pude entrar. Fui recorriendo un laberinto y al cabo de un rato un elemental de fuego se me apareció. Le tiré una daga amarilla y lo dormí. Una vez dejé atrás este obstáculo, llegué a una habitación donde una mujer me

regaló un hacha advirtiéndome que con ella conseguiría romper el candado de las mazmorras. De pronto la mujer se convirtió en un monstruo, me bebí un GREEN VIAL y luché contra la horrible criatura. Una vez muerto, registré al bicho y encontré una llave oxidada, una vara y 650 monedas de oro. Puse la llave en el cerrojo y abrí la prisión donde estaban las mujeres. Una de ellas me dio la tercera piedra teletransportadora. Las conducí a todas de nuevo al poblado y me lo agradecieron haciendo una fiesta en mi honor.

A la mañana siguiente partí de nuevo. Caminé todo el día y al caer la noche, en un campamento, me cambiaron un hechizo teletransportador por un objeto cualquiera. Al día siguiente, en una posada, alguien golpeó la puerta de mi habitación. Salté de la cama y rápidamente abrí la puerta. El sheriff del condado se me presentó y me explicó que habían tenido lugar una serie de asesinatos en aquella posada, 12 para ser más exactos. Me pidió que intentase averiguar quien podía haber sido. Acepté y me encaminé hacia los pantanos. Allí les di el huevo de dragón a una pareja de dragones que quedaron muy agradecidos. También tuve que vestirme con una armadura de





de la estatua. En la cuarta puerta me puse el PROTECT AGAINST MAGIC RING.

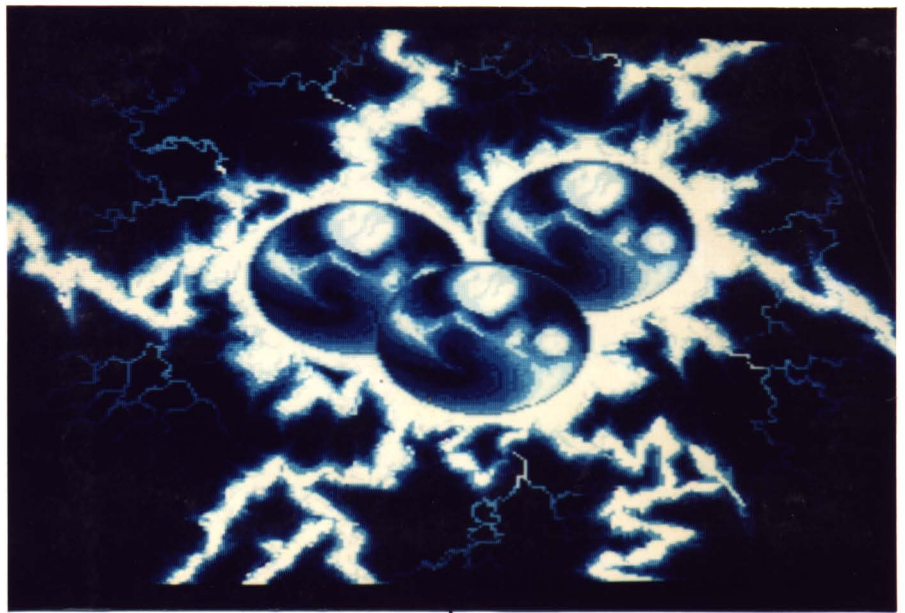
En la quinta puerta hice también todo lo que pude. En cada una de estas puertas encontré una piedra de distinto color. Volví al altar y puse todas esas piedras en él. Más tarde salí al exterior del templo, subí unas escaleras y al final de estas, unos monstruos me rodearon. Uno de ellos me dijo que tenía ordenes de la bruja de matarme pero que prefería darme otra oportunidad y me propuso que me uniera a él y a la bruja. Entonces salté y en un ataque de furia le corté la cabeza al cíclope antes de que pudiera reaccionar. En su cuerpo encontré el libro de hechizos de la bruja y la quinta piedra teletransportadora. Cerré el portal con un hechizo del libro de la bruja. Volví al pueblo, les conté todas mis aventuras en ese templo y finalmente me despedí de ellos.

Seguí mi camino hasta encontrar dos estatuas con forma de serpiente...

Por fin, al final había conseguido las piedras teletransportadoras y me encontraba frente al portal de salida, estaba dispuesto a regresar a casa. Durante un minuto pensé en mis amigos :

- "¿ Que les estaría ocurrido a mis compañeros en semejante mundo ?"

Me olvidé de ellos pensando que yo no podía hacer nada por salvarlos y abrí la bolsa donde guardaba las cinco piedras. Las saqué y empecé a frotarlas. Las piedras empezaron a brillar y unas extrañas visiones llenaron mi mente. De repente una luz blanca se disparó desde cada uno de los ojos de las estatuas con forma de serpiente y perdí la noción del tiempo. Estaba en una zona oscura. Saqué una cerilla de mi mochila y la encendí. Un segundo más tarde caí en el horror !! Estaba dentro del pentagrama en el sótano de la bruja. Escuché el sonido de pasos cercanos. De pronto las velas del sótano empezaron a parpadear y apareció ante mí la horrible visión de la bruja.



- "¿ O sea que lo conseguiste ? Lo siento pero tu sufrimiento ha sido en vano.

¿Realmente pensabas que te dejaría marchar como si nada hubiera pasado ? ¡¡¡ Prepárate para morir, mi pequeño amigo !!!".

Entonces caí en la cuenta que durante mis aventuras había encontrado un objeto de vudú que podía ser mi última esperanza. Con una maliciosa sonrisa levanté el HEART'S WITCH y la bruja horrorizada no pudo evitar que lanzase al suelo su corazón y se rompiera en mil pedazos. Con un grito estremecedor la bruja se consumió violentamente en una preciosa hoguera.

Cuando ya respiraba tranquilo pensando que todo había acabado, tres figuras se acercaron por mi espalda ... Oh !, pero si eran mis amigos !!! No podía creerlo, estábamos todos a salvo y locos de alegría. Comprendimos que lo habíamos conseguido pero ahora deberíamos mantener en secreto esa terrorífica experiencia y por fin vivir en paz y tranquilidad.

NOTA : Para conseguir ver este final tenéis que llevar el HEART'S WITCH y al menos tres de las piedras teletransportadoras (no es en absoluto necesario conseguir las cinco). Si llegáis al portal sin alguno de estos objetos la bruja os cazarà y todo lo que quedará de vosotros será un poco de sangre hirviendo en el pentagrama.

### OBJETOS de INTERÉS :

- HEAL POTION : +30 HP.
- HEAL POTION EXTRA STRONG : +60 HP.
- UMAX MEDICINE : +90 HP.
- WONDER POTION : recuperas todo el HP.
- HERB 1 : +30 MP.
- HERB 2 : +90 MP.
- HERB 3 : recuperas todo el MP.
- SPEED BOOTS : durante un turno tiras 3D6 de movimiento.
- WHIRWIND STAFF : en un turno tiras 4D6 de desplazamiento.
- HURRICANE : en tu turno tiras 6D6 de movimiento.
- RING OF EXTRA DAMAGE : proporciona +2 puntos extras en tus ataques.
- WARRIOR STONE : suma +3 a tus ataques.
- XTC TABLET : le suma +5 a tus ataques.
- WATCH : te proporciona un turno extra en los ataques.
- MUSIC BOX : duerme a uno de tus compañeros durante 3 turnos.
- LEAD SHOES : relentiza a un compañero durante 3 turnos (se moverá de casilla en casilla).
- CARROT : serás invulnerable durante 2 turnos.







- **CURE POISON POTION** : pócima de curación contra veneno.
- **ANTIDOTE** : se activará automáticamente (TOWER).
- **GREEN VIAL** : antídoto contra el veneno del nigromante (SWAMP).
- **PROTECT AGNST MAGIC RING** : te protege de la magia de los enemigos.
- **KEY OF SILENCE** : con ella los enemigos no podrán utilizar su magia.
- **SMOKE CAPSULE** : el humo te permite escabullirte de tu enemigo.
- **LOCK PICK** : permite abrir cofres.
- **ROGUE KEY** : para abrir cofres sin el Lock Pick.
- **BOTTLE OF HOLY WATER** : tirar a los zombies de la torre (SWAMP).
- **FORGED DOCUMENTS** : dáselos a los monges (ALLANSIA).
- **TELEPORT CRISTAL** : permite pasar por los cristales (SNAKE PIT y SWAMP).
- **PICKAXE** : con ella podrás extraer esmeraldas (ROCKS).
- **MINE** : colocar minas en el camino.
- **MINE DESTROYER** : destruir minas colocadas.
- **BRIDGE PASS** : permite pasar por el puente del gigante (ROCKS)
- **SKELETON KEY** : colocar en una habitación del SNAKE PIT.
- **MAGICAL HORN** : para llamar al Pegaso (TOWER).
- **TRAVELLING STONES** : las cinco piedras que te permitirán regresar a la tierra.
- **TRAP** : poner trampas.
- **SCOOP** : con ella podrás desactivar trampas.
- **MAGICAL JACKET** : te protege de la magia de la montaña en de los 5

- agujeros en la puerta.
- **FERRYMAN'S COIN** : entregarla a la Muerte en la barca para cruzar el río (ROCKS).
- **LONG BOW** : arco con 3 flechas mágicas.
- **RED RUBY** : con él puedes espiar a quien quieras.
- **DRAGON'S EGG** : dáselo a los dos dragones (SWAMP).
- **RED FIREBOMB POTION** : tirar a la puerta del templo (TEMPLE).
- **BLACK HOLE** : te permite pasar por donde quieras.
- **RING OF SEE INVISIBLE** : úsalo en la primera habitación de la TOWER.
- **YELLOW DAGGER** : arrójala al elemental de fuego (TOWER).
- **RUSTY KEY** : para abrir el candado de la prisión de la TOWER.
- **EMPTY LAMP** : lámpara para el genio (ALLANSIA).
- **COPPER BELL** : dásela a un viejo

- en ALLANSIA.
- **TURTLE ARMOUR** : pónete esta armadura ante la araña (SWAMP).
- **MAGNET** : para despegar un metal (SWAMP).
- **BLACK, YELLOW, BLUE, RED and WHITE ROCKS** : colócalas en el altar para pasar la prueba (TEMPLE).
- **SPELL BOOK** : te servirá para cerrar el portal en TEMPLE.
- **HEART'S WITCH** : necesario para matar a la bruja al final del juego. Se encuentra en la fase del altar y las 5 piedras.



#### COMENTARIO :

**Alberto Félix**

**ARRANGED :**

**Pablo Martín Martí**

**FOTOS :**

**Jaume Martí Gómez**

**FOTOS de ORIGINALES :**

**José Manuel López**





**ARMAS****AT.**

DAGGER	1D+1
CLUB	1D+2
WHIP	1D+4
HAND AXE	1D+5
MACE	1D+6
SHORT SWORD	1D+8
LONG SWORD	2D+4
BLOODY SWORD	2D+6
BROAD SWORD	2D+8
LIGHT CROSSBOW	2D+9
HEAVY CROSSBOW	3D+4
BATTLE AXE	3D+6
WAR HAMMER	3D+7
WAR LANCE	3D+8
DEATH SWORD	3D+9
GLADIUS	4D+4
GRAND SHAMSHEER	4D+5
FLACHION	4D+7
SCIMITAR	4D+9
SHORT SABRE	5D+4
LONG SABRE	5D+5
FLAMBERGE	5D+6
TAPER AXE	5D+8
MORNING STAR	5D+9
DEMI-LUNE	6D+4
RAPIER	6D+5
SWORD CANE	6D+6
BULLOVA	6D+7
BLUDGEON	6D+9
BRANDESTOCK	2D*7
GUISARME	3D*5
WAR BOLA	4D*3
LARGE CALTROPS	4D*5

**ATAQUE MÁGICO AT.**

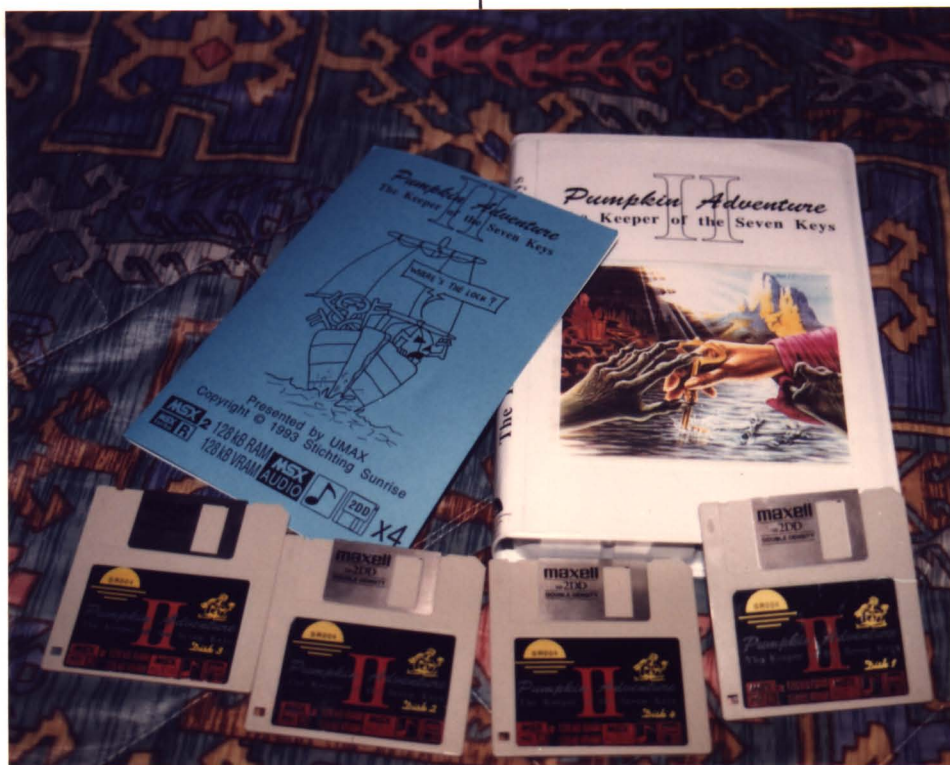
WITCH'S WAND	2D+4
WIZARD'S STAFF	3D+3
LIGHTNING STAFF	3D+9
FIREBALL STAFF	4D+5
DEATH STAFF	4D+9
HELLFIRE JUICE	5D+4
CURARE	5D+9
SPIDER VENOM	6D+8
DRAGON'S VENOM	3D*4
QUARTER STAFF	3D*6
VORPAL BLADE	4D*5
WIZARD SPEECH	5D*5
DELUXE STAFF	4D*7
OMNIFLEX	5D*7
AIR, EARTH, FIRE	6D*6

**ARMADURAS DEF.**

PADDED ARMOUR	1
LEATHER ARMOUR	2
STUDDED ARMOUR	3
SPLINT ARMOUR	4
BANDED ARMOUR	5
CHAINMAIL	6
RINGMAIL	7
SCALEMAIL	8
PLATEMAIL	10
FIELDMAIL	11
MITHRIL	12
BONE ARMOUR	14
DRAGON ARMOUR	16
KNIGHT ARMOUR	18
LAMELLAR	20

**ESCUDOS / YELMOS DEF.**

BATTERED SHIELD	1
COW-HIDE SHIELD	2
WOOD SHIELD	3
SMALL SHIELD	4
LARGE SHIELD	5
SILVER SHIELD	6
GOLD SHIELD	7
FIRE SHIELD	8
KNIGHT'S SHIELD	9
SPIKE SHIELD	11
MADU	13
BRONZE HELM	14
SILVER HELM	15
GOLD HELM	16
STEEL CAP	17
GREEK	18
FACE MASK	20

**DEFENSA MÁGICA DEF.**

WIZARD'S CAP	3
MAGIC ARMOUR	5
MAGE'S SHIELD	7
WARLOCK ARMOUR	8
HEADBAND PROTECTION	11
DEMI-LUNE ARMOUR	13
ARMOUR OF AMON	15





# The Shrines of ENIGMA

De la mano de Element (nuevo grupo holandés) y que distribuye Sunrise, tengo el gusto de presentaros esta reciente novedad holandesa (fue lanzado en Tilburg '95). Se trata como podréis observar de un juego de características muy parecidas a nuestro querido King's Valley de Konami. El desarrollo del juego es el mismo que el de este último, se trata de recoger las joyas e ir descubriendo los enigmas que nos acechan en cada pantalla.

Las teclas para el movimiento del personaje son las siguientes :

- Cursores : movimiento de nuestro personaje.
- Espacio : mediante la tecla Space nuestro personaje saltará; o utilizará el objeto que en ese instante este llevando.
- M : ¿ a que no recordáis para que se utiliza esta tecla ? ("La tecla mágica de Konami"); mediante esta tecla nuestro personaje disparará (sólo si disponemos de cuchillos que en más de una ocasión nos resolverán la papeleta).



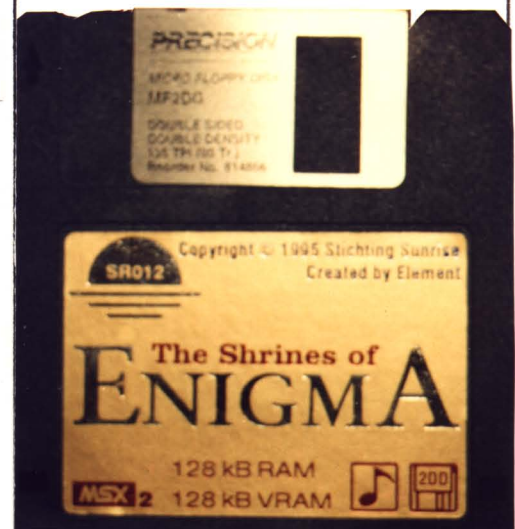
- F1 : pausa el juego.
- F5 : suicidio. Muy útil si nos quedamos atrapados.

A lo largo del juego iremos encontrando unos objetos que nos ayudarán a resolver cada fase. Estos objetos son los siguientes :

- PICO : con este objeto podremos

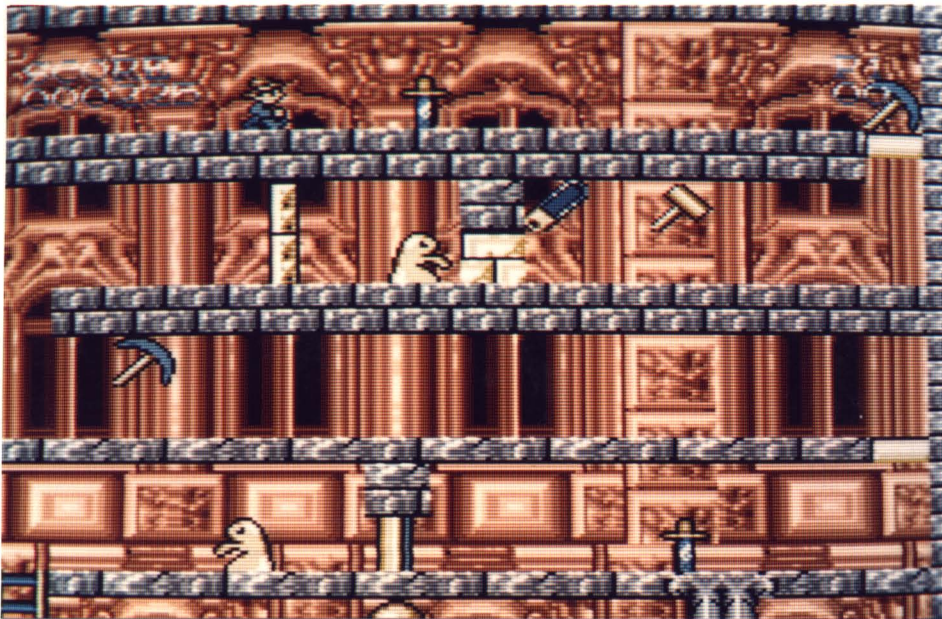
cavar en el suelo a una profundidad de un recuadro.

- BOMBA : con la bomba agujeraremos el suelo. La honda expansiva de esta abarca el doble que el pico, de esta forma el agujero creado será el doble que con el pico.



## Element





- **MAZA** : con la maza remperemos una pared de una unidad de espesor.
- **SIERRA ELÉCTRICA** : con la sierra eléctrica perforaremos la pared. Esta tiene el doble de capacidad que la maza.
- **CUCHILLOS** : estos están distribuido a lo largo de las pantallas. En la parte superior derecha está el contador de cuchillos restantes de que disponemos. Para lanzar cuchillos, pulsaremos la tecla "M".
- **PUENTE** : a lo largo de los enigmas y en lugares concretos donde nos sea imposible atravesar un espacio abierto (imposible de saltar) deberemos utilizar este objeto. En estas pantallas deberemos recoger unos items parecidos a palos. Para colocarlos en el sitio deseado, situaremos nuestro personaje al borde del suelo y con el space colocaremos el tablón para poderlo utilizar como puente.

**HISTORIA :**

" Con el paso del tiempo han sido escondidos grandes tesoros bajo tierra. Los más grandes de estos han sido siempre la fuente de toda la vida en las ruinas de un viejo monasterio del cual soy yo el último habitante. Como ya no puedo protegerlo mucho más mi llanto va dirigido a todos lo que puedan leer esto. Por favor proteged la fuente de la vida, proteged nuestro mundo. "

Nuestro personaje es un espeleólogo que ha encontrado el viejo monasterio y ha leído el escrito del último monje que lo habitaba. Nuestra misión será rescatar los tesoros perdidos en esas ruinas sagradas. Aquí comienza nuestra aventura :

**MUNDO 1 : El monasterio**  
Pantallas 1 - 8

Deberemos resolver todos los enigmas para encontrar el tesoro que esconde este monasterio. Una vez consigamos llegar a la fase 9 nos enfrentaremos al guardián del tesoro que resultará ser un minotauro. La pantalla está dividida en dos pisos conectados por una escalera. Deberemos correr por estos dos pisos



para esquivar las investidas del minotauro. La única forma de acabar con él es dispararle a la cabeza.

**MUNDO 2 : Estatuas Indús**  
Pantallas 10 - 17

Nos introduciremos en unas ruinas hindues y avanzaremos sorteando grandes problemas hasta llegar a la fase 18. En esta fase nos enfrentaremos con un fuente de energía. Llegaremos a una gran sala con una estatua central y a sus pies la encontraremos. Esta fuente nos lanzará unas piedras que rebotarán por toda la sala. Para acabar con ella no hay trucos que valgan : deberemos esquivar las piedras que lanza y rebotan por la pantalla y no parar de dispararle.

**MUNDO 3 : Columnas**  
Pantallas 19 - 26

Resolveremos todos los enigmas hasta llegar a la fase número 27 donde nos encontraremos con el siguiente monstruo : se trata de un enemigo de piedra al cual, como es evidente, deberemos destruir para poder proseguir nuestra misión. Este "inofensivo" bicho golpeará con la piedra que posee entre sus manos un yunque, con lo que provocará un fuerte temblor de tierra que causará el desprendimiento de piedras del techo. Debemos esquivar estas



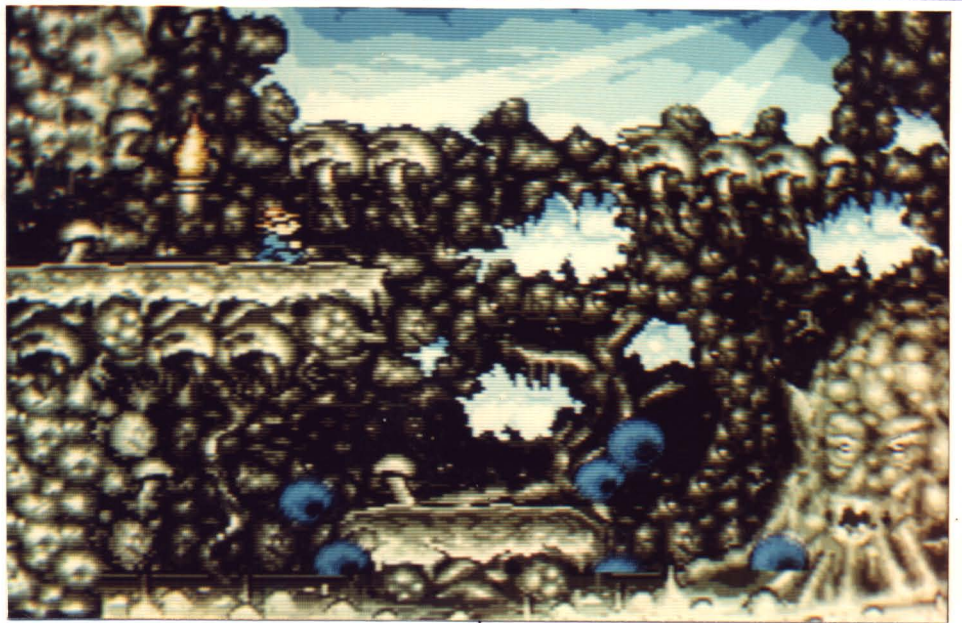
piedras al mismo tiempo que disparamos con cuchillos a la piedra que tiene entre sus manos el monstruo de piedra.

#### **MUNDO 4 : Grutas** Pantallas 27 - 36

Como os podéis imaginar tendremos que avanzar por grutas hasta llegar a la fase número 37. Llegaremos al final de las grutas y apareceremos en una laguna de ácido corrosivo dominado por un simpático monstruo gelatinoso. El mayor peligro al enfrentarnos a él radica en que para poder hacerlo primero deberemos saltar a una pequeña isla situada en la laguna enfrente del bicho. Le dispararemos en sus mismísimas narices y aprovechándonos de las burbujas creadas por los gases de la laguna nos elevaremos para esquivar las babas ácidas que nos lanza.

#### **MUNDO 5 : Restos Góticos** Pantallas 38 - 45

Nos encontramos en unas ruinas góticas que nos parecerán muy tenebrosas, olemos un cierto tufillo a mundo final. Tendremos que comernos el coco para seguir avanzando y de esta forma llegaremos a la fase número 46, donde nos espera el último guardián. Nos enfrentaremos a una gran gárgola. Esta nos acecha en una gran



sala con ventanas góticas y de una dimensión descomunal. Esta gárgola sobrevuela la sala y en cuanto nos intercepta se nos echa encima. Tendremos que esquivarla y cuando se pose en el suelo la acribillaremos (con mucho cuidado ya que también nos disparará una bola de hielo). Una vez consigamos acabar con ella, accederemos al final del juego.

Como conclusión cabe decir que se trata de un muy buen juego, realmente excepcional para ser el primer juego de este grupo holandés llamado ELEMENT. Increíbles gráficos, buena música FM + PSG y adicción asegurada. El único pero gran inconveniente es que con las prisas por tener listo el juego para la

pasada feria de Tilburg los programadores no pudieron testear el juego como es debido y se les han escapado unos cuantos fallos. Por ejemplo : no he podido ver el final en ninguno de estos ordenadores : Panasonic, Sony o Philips, ya que el ordenador se cuelga. Otro error (y este es más grave) es que en un Sony HF-9S la música FM no se escucha (con lo que oiremos sólo PSG). Por último, dependiendo del ordenador que tengas, el juego se te colgará en algunas pantallas.

Actualmente estamos a la espera de recibir un Patch que corregirá todos estos problemas (probablemente este Patch será publicado en la Sunrise Magazine #17). Sólo cabe esperar que en próximas producciones comprueben bien todo el juego antes de lanzarlo a la venta.

En la sección de trucos encontraréis todos los passwords para las fases de este juego. Muchos os preguntaréis como he logrado conseguir todos los passwords de este juego sin necesidad de acabarlo. Sólo os diré que descifrar la combinación que utilizan las series de los passwords es muy sencillo.

**COMENTARIO :**  
**JOSÉ MANUEL LÓPEZ**  
**FOTOS :**  
**JOSÉ MANUEL LÓPEZ**  
**JAUME MARTÍ GÓMEZ**







# TRUCOS ✓ y se hizo la luz ...

## - SORCERIAN :

Cuando estés en la ciudad, pulsa la tecla "S" durante unos segundos. Al meterte en las opciones, comprobarás que ya no te salen las imágenes en scroll como antes, sino directamente; acabas de activar la supresión de esperas. Eso hace que durante el juego la velocidad de animación no sea homogénea -vas andando y cuando termina el scroll del fondo de repente echas a correr pero lo que le pierdes en vistosidad se lo ganas en rapidez.

*Fco. Jesús Martos*

## - METAL LIMIT :

Si pulsamos las teclas IOD una vez en el menú de Lazy Bones (cuando llevamos al esqueleto) se nos pedirá introducir el disco C y accederemos a 5 demos ocultas. Podremos ver la demo final con los credits del grupo IOD si desde BASIC ejecutamos el fichero CREDITS.LDR que se encuentra en el disco C.

*Jordi Navales*



## - MILKY MATE :

Para conseguir credit al máximo en este juego del sello ATSIC y poder ver todas las imágenes de la chica Maki, utilizad el Disk View (o cualquier otro editor de sectores) y escribid el valor hexadecimal FFFF en la posición hexadecimal 180 del sector 1430.

*Jaume Martí Gómez*

## - SHRINES of ENIGMA :

El primer truco para este juego guarda "cierta" similitud con el uno de conocido para el King's Valley. Se trata de lo siguiente : estando en la pantalla de presentación pulsaremos la tecla M o N y de esta forma se nos permitirá introducir un Password.

Hay 4 passwords especiales :

- CONTINUE : como dice la misma palabra nos permitira continuar pulsando F5 cuando salga Game Over.

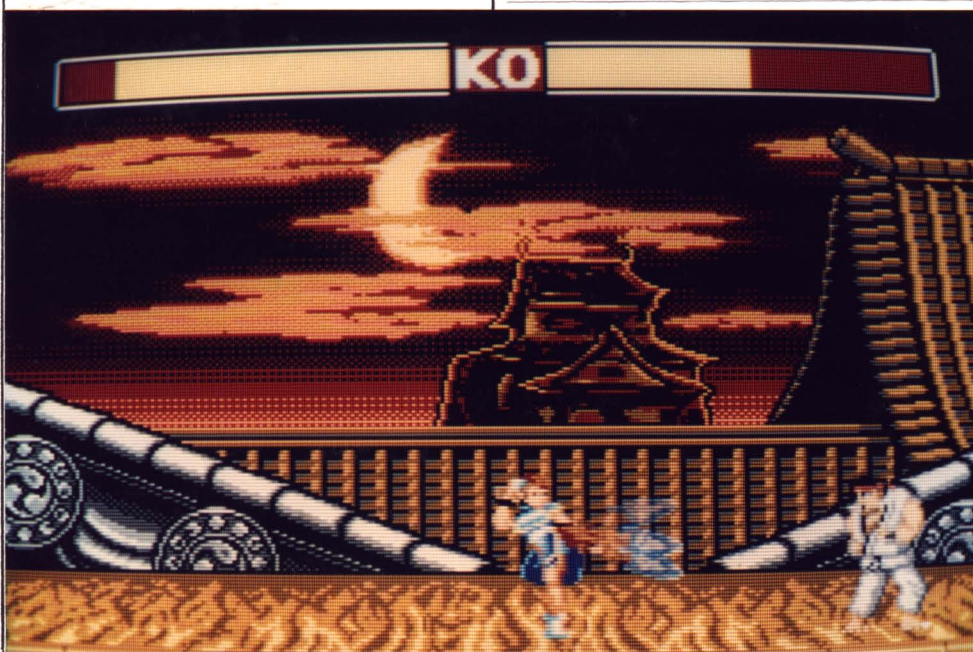
- MEGAFIRE : con este código se nos proporcionaran cuchillos infinitos.

- STEFBOER : Hmmm ! Que curioso password, este nombre me resulta familiar... Nos permitirá jugar sin decorado de fondo.

- UNDEADLY : seremos invulnerables frente a los enemigos, aunque moriremos si caemos en algún foso con pinchos.

A continuación encontraréis todos los passwords de este magnífico juego para que no os desesperéis si os quedáis colgados en alguna pantalla :

*José Manuel López  
& Jorrih Schaap (FD #20)*





Level 2 : QWJEDFBI  
 Level 3 : QWKEDFCI  
 Level 4 : VEIBHDHS  
 Level 5 : QWLECFEI  
 Level 6 : QWMECFFI  
 Level 7 : VEIBEDKS  
 Level 8 : QWOECFHI  
 Level 9 : QWPECFII  
 Level 10 : QWTECFMI  
 Level 11 : QWVECFNI  
 Level 12 : QWVECFOI  
 Level 13 : QWHEDFPI  
 Level 14 : QWIEDFQI  
 Level 15 : QWJEDFRI  
 Level 16 : QWHEAGCI  
 Level 17 : QWKECGDI  
 Level 18 : QWMEEDGEI  
 Level 19 : VEKBHEJS  
 Level 20 : QWNECGGI  
 Level 21 : QWOECGHI  
 Level 22 : QWPECGII  
 Level 23 : QWQECGJI  
 Level 24 : QWRWCGKI  
 Level 25 : QWSECGLI  
 Level 26 : QWTECGMI  
 Level 27 : QWUECGNI  
 Level 28 : QWUEBGOI  
 Level 29 : QWUEAGPI  
 Level 30 : QWUEAGQI  
 Level 31 : QWIECHBI  
 Level 32 : QWJECHCI  
 Level 33 : QWKECHDI  
 Level 34 : QWLECHEI  
 Level 35 : QWMECHFI  
 Level 36 : QWNECHGI  
 Level 37 : QWOECHHI  
 Level 38 : QWPECHII  
 Level 39 : QWQECHJI  
 Level 40 : QWRECHKI  
 Level 41 : QWSECHLI  
 Level 42 : QWTECHMI  
 Level 43 : QWUECHNI

**- DUCKTALES :**

Algunas ayudas para este juego :  
 \* Agénciate las mejores armas cuando justo al empezar, de esta forma el juego te resultará mucho más fácil.  
 \* Charla siempre en las villas, a veces te darán información indispensable.  
 \* La respuesta superior es siempre SÍ y la inferior es siempre NO.

Un par de passwords que te permitirán empezar en otro nivel :

World 2 : W A R A K T I G  
 World 3 : W A Y J P N K S

*Jorrih Schaap*  
 (fuente FutureDisk #20)



**- PIXESS :**

Si durante el juego pulsamos la teclas STOP para pausar el juego y a continuación tecleamos INSIGHT, accederemos al CHEAT MODE (menú del programador). En este menú podremos elegir pasar al siguiente nivel, activar la inmortalidad, armas y llaves infinitas y disponer siempre del mapa de la fase.

*Jaume Martí Gómez*

**- SUPER RUNNER :**

Si introduces la clave que se consigue al acabar la etapa 20 (WATA), no sales directamente al final como podría esperarse, sino a una etapa secreta -etapa 0- donde los programadores echaron el resto en cuestión de dificultad. Quien logre llegar a la mitad, ya puede considerarse un fenómeno. Y si alguien se la termina... ¡ es que no es humano !

*Fco. Jesús Martos*

**- PARADREAM :**

Todos debéis conocer el truco que permite aumentar el número de credits en este juego (pulsar la tecla C cuando aparece el título del juego). Aunque este truco parezca más que suficiente para conseguir acabar el juego, no lo es. La razón es que podemos incrementar los credits hasta un máximo de 9, y no es mucho para la dificultad que presenta el juego en pantallas avanzadas. Así pues para conseguir que el marcador de vidas no disminuya cuando nos maten una vida, sólo tenéis que cargar desde el BASIC el programa P.P y colocar un REM en esta línea :

```
300 FOR I=0 TO 106 : LINE (0,I)-(255, I),0 : LINE ( 0, 211-I)-( 255 , 211-I),0 : NEXT : A=PEEK (&HCCE0) REM A=A-1: IF A=0 THEN 340
```

*Kenneth A.I. & Jaume M.G.*

**- XAK :**

Si desde BASIC cargamos el fichero OMAKE.BAS que se encuentra en el disco 3 del juego, podremos ver unas divertidas imágenes de Pixie, la rival de Fray, acompañadas de una no menos divertida música en PSG. A continuación aparecerá una preview en basic del que sería el juego "GO, GO PIXIE !!!" en la que llevamos a Pixie por el espacio. Con posterioridad se realizó el juego completo que sería publicado en el "The Tower of Cabin"

*José López González*

Nada más... bueno, sí hay algo más : en la página siguiente encontraréis los dos últimos mapas del Ashguine 2 que por problemas técnicos (no cabían) no fueron publicados en el pasado número.

Un cordial agradecimiento a todos aquellos que han colaborado con esta sección y espero vuestros trucos !!!

**IT AIN'T MUCH  
 IF IT AIN'T DUTCH !!**

SECCIÓN COORDINADA por :

**Jaume Martí Gómez**

COLABORAN :

**Fco. Jesús Martos, José Manuel López, Jordi Navales, David Baena, Kenneth A.I. y Future Disk Magazine.**

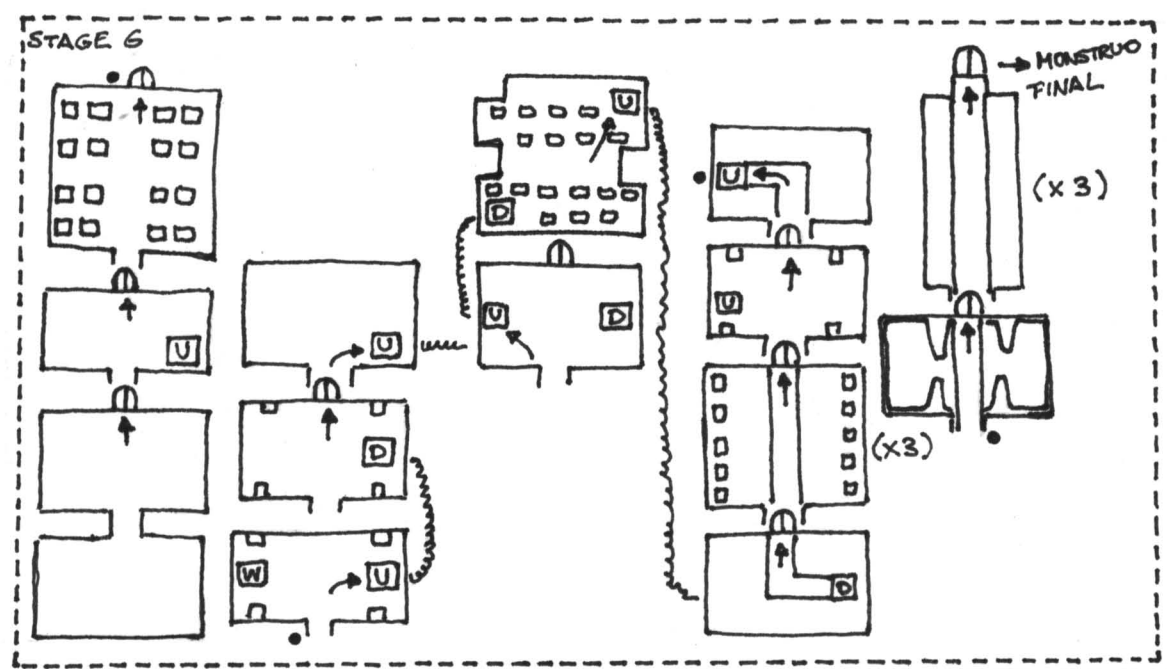
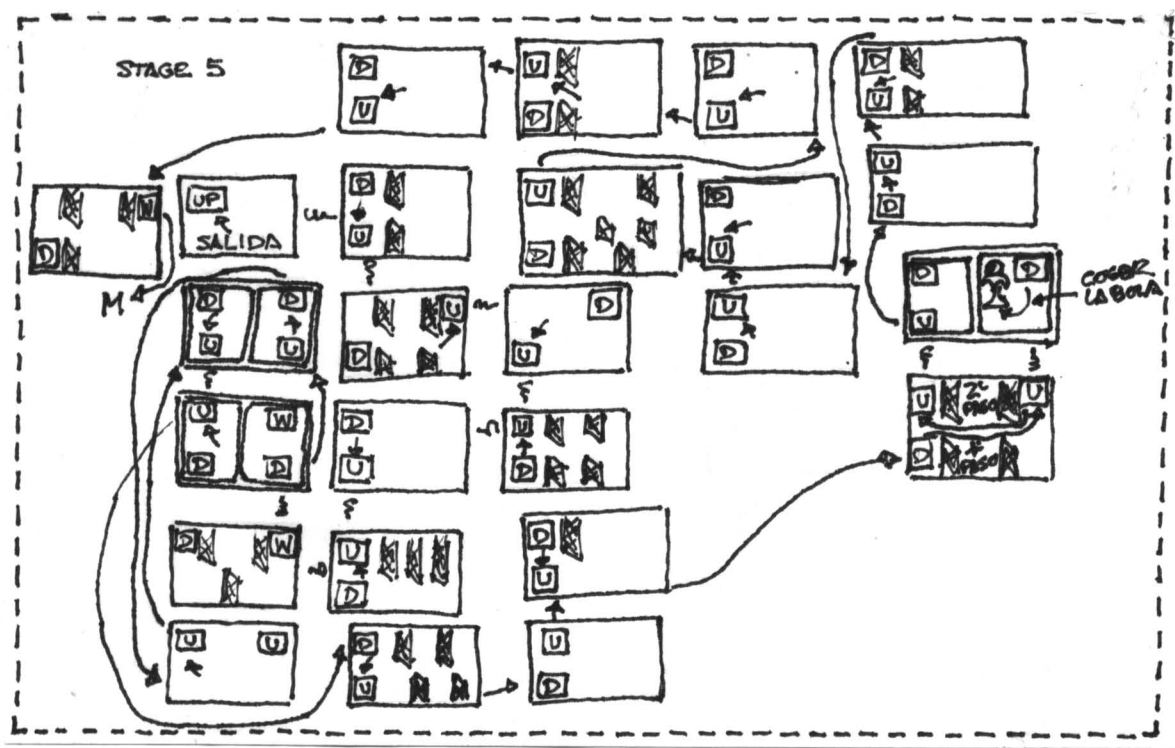
FOTOS : **Jaume Martí Gómez**





# ASHGUINE 2

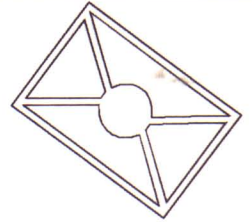
## DREAMING WARRIOR



MAPAS : David Baena



# ANUNCIOS



Si quieres poner un anuncio en esta sección, llama o escribe a la redacción de FGD-FAN.

Compro Turbo-R GT o ST a precio razonable. Enviad ofertas a :  
**Miguel Ángel Gallego Ruiz**  
c/ Lusitania nº 25 4-2  
08206 Sabadell (Barcelona)  
Tel : (93) 717.51.45

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

Vendo MSX 2+ PANASONIC WSX en perfecto estado de conservación. Precio a convenir :  
**Alex Fiego Rubio**  
Gran Via Corts Catalanes nº 987, 4º-2ª  
0820 (Barcelona)  
Tel : (93) 308.08.24

Vendo SCSI Interface para HD modelo MAK/Green 3.0 en perfecto estado por 8.000 ptas. específico para MSX2 o 2+.  
**Jaume Martí Gómez**  
c/ Sant Iscle nº 30  
08211 Barcelona  
Tel : (93) 714.79.92

Vendo dos JOYPADS QUICK SHOT con control a distancia por infrarojos, casi sin usar por 6000 ptas. negociables.  
**Miguel Angel Gallego**  
Tel : (93) 717.51.45

Busco VDP de MSX2 en buen estado para hacer pruebas sobre PC. Sácale un dinerillo a ese viejo chip olvidado en un cajón ...  
**Llama a Martos.**  
Tel : (95) 225.94.70

Busco ordenador MSX-2 PHILIPS con unidad de doble cara a buen precio. Enviad ofertas a :  
**Kenneth A.I.**  
c/ Rourell nº 7, 3º 1ª  
43204 Reus (Tarragona)  
Tel : (977) 77.07.44

Busco los siguientes ROMs de KONAMI originales : Solid Snake, King Kong 2, Parodius, Hinotori Firebird y Samurai Goemon.  
**Marc Salvador Torné**  
c/ Balboa nº 16  
08003 Barcelona  
Tel. (93) 310.59.78

Compro MSX 2+ o Turbo-R. Poneos en contacto con :  
**Joan Ignasi Vicente**  
(93) 454.42.77

**Club Mesxes** pone a tu disposición un número de C.C. de Caja Postal para que puedas realizar cómodamente tus pedidos : 29-91.392.819. Después de hacer el ingreso sólo tienes que enviarles una fotocopia del resguardo de ingreso indicando los productos que les solicitais.

c) Manacor nº 16, 1º 1ª  
07006 Palma de Mallorca (Balears)  
- Software :  
3D DEMO 250 ptas.  
NESTOR DISK #1 (D.P.) 100 ptas.  
- Fanzines :  
SD MESXES #3 250 ptas.  
SD MESXES #2 300 ptas.  
SD MESXES #1 300 ptas.

Compro disquetera externa de doble cara con controladora. Llamad y preguntad por Guillem.  
Tel : (977) 34.20.18

Compro ordenador MSX 2 y vendo o doy como parte del pago consola Mega Drive. Contactad con :  
**David Almendra Sants**  
c/ Joaquin Sorolla nº 24, 3º  
Alcoi (Alicante)

Vendo Interface SCSI para disco duro, última versión, para cualquier MSX2 o específico para Turbo R (a elegir) por 12.000 ptas.  
**Fco. Jesús Martos**  
Tel : (95) 225.94.70

Vendo MSX 2+ Panasonic WSX con 512Kb de RAM por 40.000 ptas. Regalo modulador SVI para televisión, cartuchos y juegos.  
**Joan Hernández**  
Tel : (93) 490.41.90

Vendo MSX 2 Sony F-700 con monitor a color, cables y juegos cinta y cartucho. También compro FM-PAC. Interesados llamad a :  
**José López González**  
Tel : (93) 717.56.29

Si estas interesado en conseguir una copia de la cinta de video MSX del 95 que contiene la grabación de los encuentros : Tilburg '95, 7º Encuentro de Usuarios en Barcelona y 1er Encuentro de Usuarios en Madrid, envía una 300 ptas, una cinta de 3 horas y los sellos para los gastos de envío a la redacción de FGD-FAN.

**José Manuel López**  
c/ Calle Calders nº 3, 2º  
08003 Barcelona



COORDINA : Jaume Martí Gómez



# TIEMPOS M.S.X. VOLVIENDO AL PASADO

by Marc Salvador & Pablo Martín

Después de tantos siglos, Pablo, Masato y yo volvemos a estar con todos vosotros en compañía de los animales que nos rodean. Hoy, tal y como os prometimos volvemos aquí para hablaros de este gran sello que es TELENET o si os gusta más RENOVation game aunque no son exactamente lo mismo. No está muy clara la razón por la cual encontramos algunos juegos bajo el sello Telenet y otros bajo el de Reno (o



TELENET JAPAN  
1988



incluso casos como SA.ZI.RI en el que aparecen ambos). Posiblemente RENOVation game fuera un grupo de programadores más o menos diferenciado que hacía trabajos para Telenet (al igual que le ocurría a Compile en sus inicios dentro de Pony Canyon).

Ante todo vamos a dirigirnos al pasado (facultad que sólo tienen algunos fantasmas y plásmidos), allí donde nacieron juegos como 'The American

Truck' en el cual nos convertimos en un piloto de camiones "rápidos", haciendo dribblings a las ambulancias y coches de "too tipo!" (chiquitazo). El juego en cuestión es para MSX, la primera generación de supermáquinas. Era un juego bastante "enretendidillo" para estos ordenadores a los que ya les valía para pasar un buen rato. Parece una copia en versión YO EL HALCÓN del ROAD FIGHTER de KONAMI.

En 1987 y todavía para la primera generación hay que destacar un juego muy imporilitante como es FANTASM SOLDIER que daría posteriormente vida a una secuela destructora, fulminante, lubricante, apocalíptica, devastadora... (palabras que se oyen en este estudio sellado al vacío por el PUMP AND SEAL). Es un juego muy rápido, difícil, confundidor y prutio. Hay que destacar la inmejorable caja donde se alojaba este estupendo ROM, con unos dibujos que hacían sudar la llaga.

Continuando con la cronología de este antílope (perdón... de RENO), un año más tarde fecunda a ANDROGYNUS, un prodigio de juego que destacaba por la super-mega-hyper-supra-alfa presen-



ANDROGYNUS

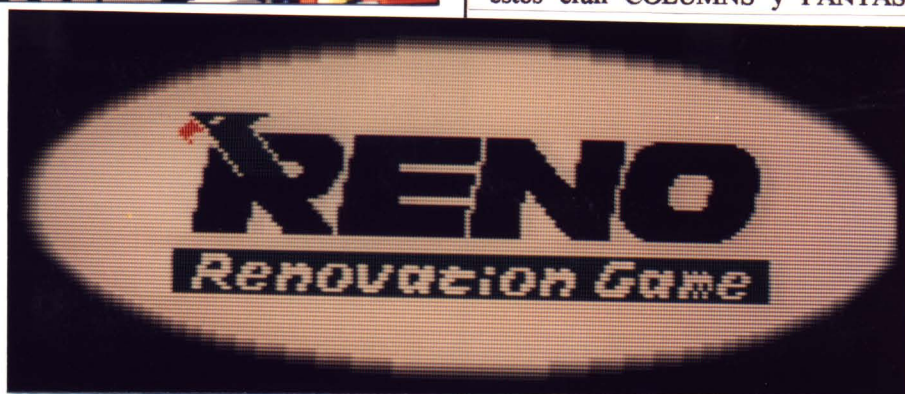




además el primer juego en formato disco de esta compañía, ya que lo anteriormente aparecido era en ROM. Posee una corta pero intensa y espectacular presentación, y el juego... pues mira, que te vi a disí, un arcade má. Hay que hacer hincapié (pero sin meter la pata) en las diversas posibilidades que nos ofrecía el juego: descansar, luchar en forma de asaltos a lo ROLE PLAYIN' con la novedad de poder hablar con los enstremigos...

1990, que BIG año !! Ya centrandlo definitivamente todo el esfuerzo en la creación de juegos para la segunda generación, nos vinieron del espacio exterior dos grandes juegos que parecían llegados de otra dimensión : estos eran COLUMNS y FANTASM

tación y cómo no la alucinante música que nos acompañaba en los túneles FANTASMAPLASTIKEROS del juego. El protagonista era un ser formado por materia y antimateria, y esta mezcla explosiva estaba sujeta a un núcleo cyborg para que ambas no se destruyeran la una a la otra. Debíamos internarnos en las cavernas de la antimateria y acabar con los SUPER FANTmónstruos de turno. Es un juego realmente difícil, pero que resulta muy

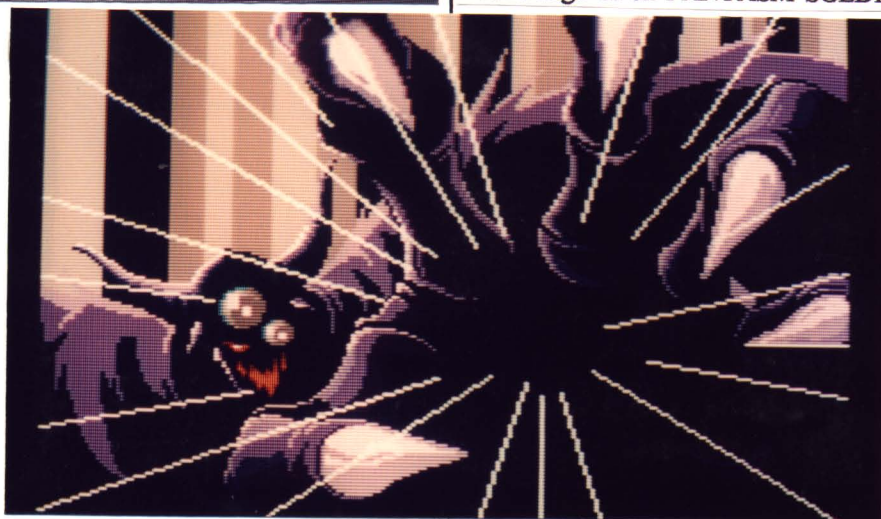


SOLDIER II !!!!! Columns saltó a la vista porque era una coproducción TELENET-SEGA realmente curiosa, puesto que salió paralelamente con las versiones consolianas (Mega-DriBe). Es una especie de tetris xungo en el que había que hacer tres en raya con una serie de gemas que algún mamón lanzaba de ahí arriba cada vez más y más rápido. A destacar que ya hacía gala de buenas músicas FM.

Y donde verdaderamente hay que arrodillarse y hacer que Masato nos baile argo es en FANTASM SOLDIER

vistoso gracias a sus excelentes gráficos, músicas y presentaciones. Se lanzó en japon por allá el año 1988 con un precio de 7800 yenes (realmente caro para entonces, que nos da a entender la calidad de este juego).

Ese mismo año saldría otro gran juego que haría las delicias de los amantes del arcade y la peponería, obra que culminaría un año que supuso el despegue de Telenet o mejor dicho del grupo de programadores que se escondían bajo el sello de RENOVation Game : SA.ZI.RI, un juego realmente bueno que destaca una vez más por sus fabulosas músicas en PSG. Este fue





II (- Que gozada !!! 'PMM'). Como podréis deducir esta fue la secuela del FANTASM SOLDIER, un juego donde Renovation game sudó pestañas por los ojos y pelos por EL otro ojo para ofrecer uno de los mejores arcades que jamás se hayan visto en un MSX2. Encarnamos a Yuka, una jovencita elegida por la diosa VALIS (una de las tres diosas del plano de la bondad) para acabar con uno de los peores demonios (como siempre el más malo entre los malos) que se ha propuesto conquistar la tierra a base de ataques POLIFORMIFANTASMÓLIOS

Las presentaciones (porque no sólo hay la inicial sino varias Visual Stages entre fase y fase), los gráficos y la acojonante banda sonora en FM+PSG sumado a una alta jugabilidad hacen de este juego algo INMEJORABLE, de lujo, sin lugar a dudas esta fue la obra cumbre de Telenet.



MSX. Destaca por el colorido de sus gráficos y por su PSG. Pese a su

Un juego curioso que nos falta por comentar es MAZE KUN, similar a THE TENOR, un juego de los de machacar el coco. En este encarnamos a una bola cuyo objetivo es llegar al final de una especie de carrera de obstáculos. El juego es muy original y novedoso, cuenta con el apoyo de muy buenas músicas FM y con unos gráficos muy coloristas que hacen de MAZE KUN un gran juego, aunque un poco desconocido para la mayoría de los mortales de la Tierra (palabras de Masato Hygashi).

### ANTIQUITIES : Komor ?

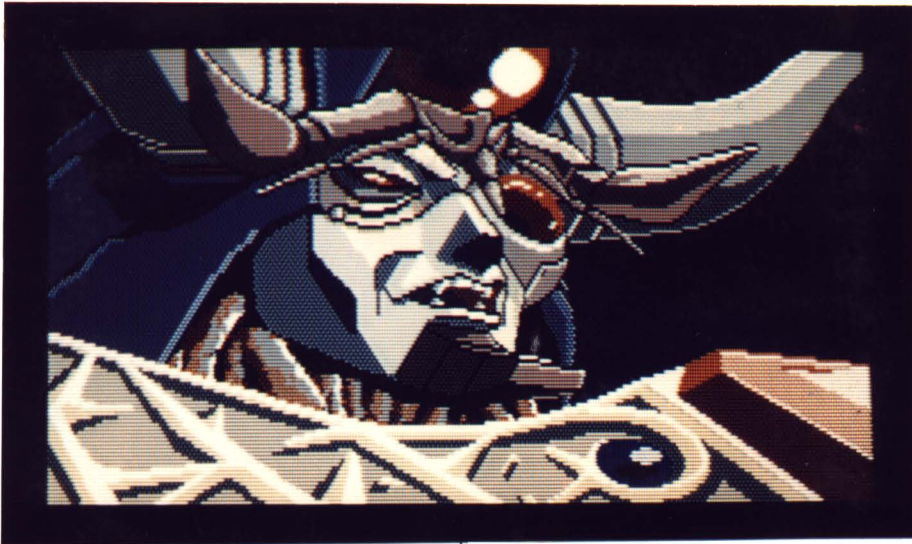
Hablemos ahora de esos polvorosos juegos como Final Zone (vaya, vaya). A pesar de los años es un juego que se conserva (en una vitrina). En aquellos tiempos cualquiera que veía ciertas

Quizá una saga no menos importante aparte de la supermajestuofabulofantástica FANTASM SOLDIER, fueron los XZR y XZR II los cuales datan de 198? (posiblemente 87-88) y pertenecen al género RPG aunque con ciertos rasgos del YS III (ya que en ambos juegos de la saga XZR se nos ofrece la variedad arcade a la hora de luchar). Esta saga es tan importante como los XAKs de la propia MICROCABIN. Ambos títulos de la saga tienen una vistosa presentación que además incorpora toda una serie de animaciones japonesas que le dan un jugo muy interesante. La principal innovación de esta saga con respecto a los típicos RPGs es esa mezcla con partes arcade. Cuando el personaje entra en modo de lucha al internarse en cavernas y castillos (estamos hablando de XZR II) es uno de los más grandes vistos hasta ahora en

antigüedad es un RPG que está a la altura de los mejores.







presentaciones en un juego se prestaba a alucinar. Es el caso de este juego, que, aunque antiguo, luce brillantes efectos supreciales que hacen de él un juego chachi de su época. La acción transcurre en un campo de batalla en el cual tú y dos de tus mercenarios debéis abriros paso a través de innumerables fases machacando BICHIJELILLOS (este trozo parece un comentario de HOBBY CONSOLAS). Después de escoger entre cuatro mercenarios y una mercenaria (Ah, Ah !!!) entraremos en combate cual príncipe del CIARR. Podemos incluso cambiar la formación de los tres integrantes de ese grupoto de Elite Rambiona.

Y después de Rambear pasemos al DIGITAL DEVIL STORY, un juego que no tiene nada que ver con la película perteneciente al género MANGA (no de camisa, R.R. alias Fantasm Soldier) y que lleva por título el mismo nombre. El juego es un

TYPICAL RPG en el que deberemos conseguir tesoros y matar innombrables demonios como su propio título indica.

Tears in Battle

作曲 梶原 正裕



Este juego laberíntico puro es de 1987 fecha que nos induciría a pensar que debe de tratarse de un buen juego (año del Fantasm Soldier) pero comprobamos que no, ya que muchos otros juegos de ese mismo año lo superan en todo. Aunque el juego es un MEGAROM parece de cinta (aunque siempre por encima de conversiones es-pe-z-tru).

**UAT AR' YU DUIN' NAU ?**  
(¿otra vez ?)

La compañía Telenet (RENOvation game) como toda casa importante decidió seguir adelante después del coma irreversible del MSX en Japón.

La saga FANTASM SOLDIER siguió su camino con el título SD-VALIS, un juego MUY entretenido a pesar de ser para MEGADRIVE y es el más jugable





y claro de toda la saga. Ello incluye también a la última entrega de esta saga VALIS III, también para esta consola, y el VALIS IV donde prosiguen las aventuras de YUKA, la protegida de la diosa Valis.

Todas ellas son aventuras competentes con respecto a las de MSX, pero la mejor de todas las entregas (me quedo con ella) es SD-VALIS.

Pero quizá el juego más exótico de Telenet es MAHJONG GRADUATION de SUPER FAMICOM (SUPER NINTENDO), el cual, a pesar de la línea seguida por esta casa es un juego erótico (similar al MAHJONG SIKKOKU para MSX2 de la casa Nihon Busan) en el cual tendremos que jugar con las chicas del juego sacadas del comic GRADUATION, ilustrado por el dibujante que da vida a los personajes de los juegos de ELF.



Bueno, con esto terminamos Masato. Pablo y Yo, advirtiendo que seáis buenos y os comportéis, sinó el CIARR

os encontrará. Lo siento si ofendido a alguien, era aposta, pero bueno, como la cosa va de bromas os adelantare una pista acerca de nuestro colega Masato Higashy : su apellido significa huracán, y sinó que se lo pregunten a Ramoncín, que lo sintió en sus propias pieles.

Os anunciamos que el próximo Tiempos MSX estará dedicada a la siempre genial COMPILE.

Y nada más, como decía Xuxa ... Besitos !!

**COMENTARIO :**  
**Marc Salvador Torné**  
**Pablo Martín Martí**

**FOTOS :**  
**Jaume Martí Gómez**  
**SPECIAL THANKS :**  
**Fco. Jesús Martos**





# MOONSOUND

## UNA PRIMERA IMPRESIÓN : NON PLUS ULTRA !

Poco antes de cerrar definitivamente la redacción de este número nos a llegado de HNOSTAR el primero de los cinco MoonSounds que FKD está a la espera de recibir. Lo que al principio nos sorprenderá es su pequeño tamaño : es poco mayor que el FM-PAC. El MoonSound que hemos recibido es de la primera remesa, tiene 128 Kb de Sample RAM y se presenta sin caja. A partir de ahora saldrán algo más caros pero vendrán con caja (de 30.000 pasarán a costar 35.000). Su memoria de sample podrá ampliarse hasta 512 Kb si se desea, aunque todavía no están disponibles los chips de RAM de más capacidad para hacerlo. Ya ha sido diseñada una nueva versión del MoonSound : la única diferencia que guarda respecto al original es que dispondrá de un zócalo para colocar otro chip de Sample RAM con lo que será fácilmente ampliable a 256 Kb con solo colocar otra RAM de 128 Kb. Esta ampliación de 256 Kb permitirá por ejemplo trabajar con ficheros MOD superiores a 160 Kb de longitud (límite de memoria para un MOD en un MoonSound standard con sólo 128 Kb de Sample), ya que el MOD-Player en que se está trabajando no utilizará la memoria principal del ordenador para almacenarlos. Además esta nueva versión del MoonSound será ampliable a un máximo de 1024 Kb. (una Mega !!!). Y ahora la pregunta es : ¿ Porqué diablos no lo hicieron así la primera vez ?

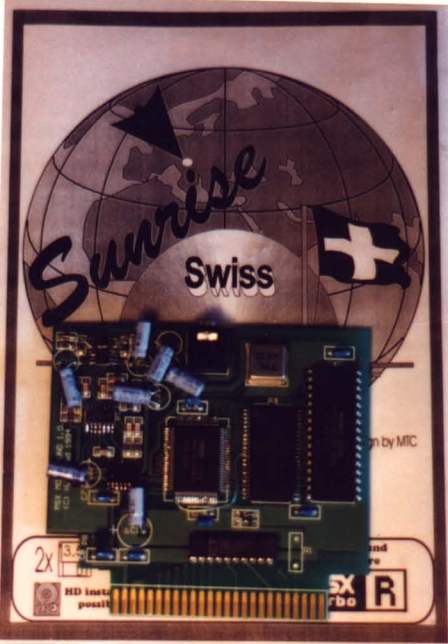
Para aclarar cualquier posible duda : el MoonSound no dispone de entrada de micro para digitalizar, la memoria RAM que incorpora sirve únicamente para almacenar samples y de esta forma no depender de la RAM principal del ordenador. Esto no supondrá ningún problema para los afortunados usuarios de Turbo-R ya que disponen de PCM en su ordenador y no les resultará difícil samplear con cualquier programa, pero el verdadero problema surge si vuestro ordenador es un MSX-2 o 2+ ya que entonces será necesario poseer un Music Module para poder samplear. De todas formas siempre resultará más fácil utilizar samples de PC o Amiga.

El cartucho MoonSound viene acompañado de un disco que contiene una versión beta del 'MOONBLASTER for MoonSound FM version', un completo manual sobre el programa y 3 músicas de ejemplo. Esta versión especial del MoonBlaster (de estructura idéntica al popular MoonBlaster 1.4) puede trabajar bajo DOS2 y es instalable a disco duro. Permite utilizar un máximo de 18 canales de FM junto a 6 de WAVE (canales PCM modulados por el OPL4, chip procesador de sonido que incorpora el MoonSound). Este programa

ha sido concebido de cara a sacarle el máximo partido a las posibilidades FM del OPL4 y la idea de añadir 6 canales de WAVE surgió de la necesidad de disponer de un buen soporte de percusión.

El sintetizador FM del OPL4 permite direccionar cada uno de los 18 canales hacia el altavoz izquierdo, derecho o ambos (un modo de estéreo algo más evolucionado que el rudimentario sistema utilizado hasta el momento : FM-PAC + Music Module).

Pero la mejora principal que ha sufrido el sintetizador FM del OPL4 respecto al Music Module es la posibilidad de utilizar canales con 2 o 4 operadores. Sólo podremos utilizar los 18 canales de FM si todos ellos son de 2 operadores, ya que cada canal que seleccionemos con 4 operadores ocupará el lugar de dos simples. Para entendernos : los canales de 2 operadores son los que habíamos visto hasta ahora en FM-PAC o Music Module, mientras que un canal de 4 operadores es el resultado de unir dos de estos en un mismo canal (con lo que pueden conseguirse mejores efectos de modulación, y en definitiva instrumentos FM más reales). Como máximo pueden activarse 6 canales de 4 operadores con lo que nos quedarán otros 6 de 2 operadores : sumados resultan un total de 12 canales.



Los WAVE o canales PCM ya son otra historia : el MoonSound incorpora una ROM de 2Mb diseñada por Yamaha especialmente para el OPL4 y que contiene todos los sonidos General Midi. Esta ROM dispone de los 128 instrumentos y los 47 de percusión que corresponden a la norma GM (con una calidad de sonido que se acerca

muchísimo a la de un módulo MIDI). Esta versión FM del MoonBlaster sólo permite utilizar 6 canales de WAVE de un total de 24 que es capaz de procesar el OPL4. Los canales de WAVE son estéreo real (cada canal dispone de un balance con 16 posiciones) y por cada uno de ellos podremos hacer sonar uno de esos instrumentos/percusión MIDI o nuestros propios waves (aunque al ser una versión beta del programa, todavía no funciona la opción para editar y cargar waves).

Ya se suministra con el MoonSound una versión beta (con bastantes errores) del 'MoonBlaster for MoonSound PCM version' que utiliza "sólo" los 24 canales PCM. Lo comentaremos cuando esté terminado.

La compatibilidad del MoonSound con el Music Module es sólo a nivel de canales FM, es decir, es posible utilizar el MoonSound para escuchar los 9 canales FM del soft preparado para Music Module, aunque eso sí, nunca los samples ADPCM.

Ahora bien, para conseguirlo deberemos activar el modo emulación. Esto se consigue conectando el agujero central con el izquierdo de los 3 jumpers superiores de la rejilla de 2x3 agujeros que se encuentra bajo el OPL4. Con esto conseguiremos que el MoonSound funcione como un Music Module, aunque no es 100% compatible, ya que algunas músicas pueden colgar el ordenador al intentar cargar un 'drumkit' de Music Module en la Sample RAM.

Para finalizar sólo queda comentar que la calidad musical que se consigue con este nuevo cartucho no tiene precedentes en la historia del MSX, bueno, realmente sí : es como tener 18 canales FM de Music Module más 24 canales de GS MIDI.

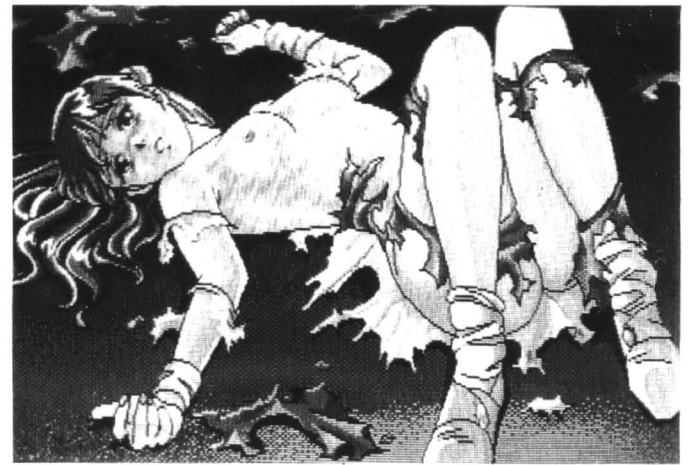
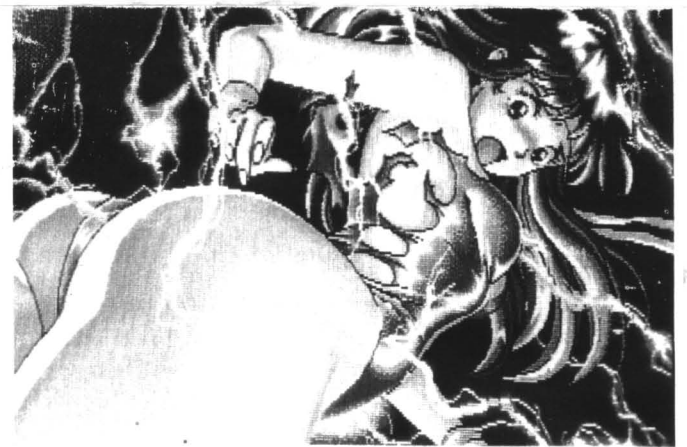
Las 3 músicas de ejemplo que acompañan la versión FM del MoonBlaster no son especialmente buenas, pero las que realmente nos hicieron babear son 6 composiciones que aparecen comprimidas en la Future Disk Magazine #20. Entre ellas hay algunos de los temas más conocidos de Xak, SD Snatcher, Metal Gear y Princess Maker. No vais a creer lo que oyen vuestros oídos : ¡¡¡ es música celestial !!! (y sólo son músicas de la versión FM...)

Recientemente HNOSTAR ha recibido un disco con más de 50 composiciones para MoonSound. Si estás interesado en conseguirlo sólo tienes que mandarles un disco y 100 ptas. en sellos para los gastos de envío o 200 ptas. en sellos.

Nada más, lo dicho : si no quieres pasarte la vida aullando bajo la luna como un lobo, hazte con un MoonSound... ¡ ya !

**COMENTARIO : Jaume Martí**





¡ CONSIGUE YA TU POSTER DE **GUNBUSTER** !  
!!! Un DIN A3 a todo COLOR por sólo 325 ptas !!!