

# #12 FKD-FAN

NIHONGUIN  
GUASON

N° 12 NOVEMBRE 1996



# REDACCIÓN

FKD-FAN N.12 FKD-FAN

No, no es lo que tenía que ser pero ha salido para el X Encuentro de Usuarios, que es de lo que se trataba. 10 reuniones en Barcelona... se dice pronto pero es mucho tiempo : más o menos 5 años de batallar por la supervivencia del sistema y que han resultado mucho mejor de lo que nadie pudiera llegar a esperar entonces. Pero bueno!, no vayáis a pensar que nos estamos haciendo los longis cambiando de tema. Sabemos que este número debía haber salido hace un poquitín de tiempo. Pero esta vez no hay excusa y si queréis razones os diré que se nos paró el reloj ... Aunque seguro...

Haaaaa! Nos hemos colado en la redacción!!!! Toma!. Este ha sido el

número más sufrido del todos, y si en esta X Reunion de Usuarios, es que nuestros efectivos han surgido efecto. Y es que el CIARR tiene recursos para todo, hasta para finalizar este fanzine, justo la noche antes de que lo compres, acabadito de grapar hace escasos minutos. En este número aparece desde poesía barroca del MSX1, hasta el más puro cachondeo (Ale, al libre albedrío, a la sopa boba!!!). Sí, sí, cachondeo que nos hemos decidido hacer a partir de nosotros mismos, como podreis comprobar en el comentario titulado DEFEKADDEFAN, escrito por el más prestigioso de todos los comentaristas del mundo del MSX. (A proposito, leeros el más trepidante comentario de la revista,

TIEMPOS MSX, que como siempre es lo mejor del fanzine).

También encontrareis, a parte, dos tocharros que son la "breve" historia del MSX, y como acabar tus días leyendo el PUMPKIN ADVENTURE III.

Pero volviendo a lo que íbamos. Os diré que las fotos del DEFEKADDEFAN son el último grito en diseño y composición en lo que refiere a las artes gráficas.(Entre ellas encontrareis la portada del último disco de BARRICADA, y las fotos del escándalo: El pasado turbio de un componente...ente...te de FKD.).

Aquí sin más, nos despedimos de vosotros con este último verso: Mas allá de la prisa hay una sonrisa, y al que no le guste, a tomar brisa.

## FE de BUGS, BUGS, BUGS...

### (Raid los mata bien muertos!)

Suplemento en disco #1 : al parecer la promo del Pumpkin Adventure III se cuelga en MSX 2 por falta de memoria (en TR, ordenador en el que programé el disco, funciona bien). Para que funcione perfectamente en MSX 2 y supongo que también en 2+ sólo tenéis que inicializar manteniendo pulsado el CTRL.

- KERRY SLIDE SHOW : por el mismo problema de no disponer de MSX 2 para poder probar este disco de imágenes se deslizó otro pequeño error (prácticamente toda la peña de FKD tenemos TR). La cosa está en que equivoqué la dirección de lectura del byte de la ROM encargado de detectar el tipo de ordenador (MSX 2/2+ o TR) y por esa razón las

imágenes no tienen scroll en MSX 2. Para subsonar tal insufrible error (mea culpa, ego te mato) sólo tenéis que mandarme el disco y os copiaré el programa de nuevo. No hace falta que mandes sellos para la vuelta - Boletín informativo '96 : Pues sí, hasta aquí se han deslizado los duendecillos... es lo que suele pasar cuando se hacen estas cosas a toda leche y durante altas horas de la madrugada. Por ejemplo no se si habréis notado que el texto en columna de la portada está cortado (el cuerpo de los caracteres era demasiado grande y el Corel no avisa si el texto no cabe en la columna). Pues el párrafo en cuestión versaba así : "Pues sí, lo hemos vuelto a hacer. Una vez más

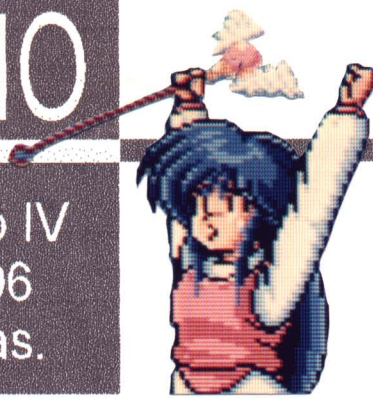
hemos vuelto a batir nuestro insuperable récord de retraso ! Pero es que estamos preparando algo muy gordo... No os preocupéis, hemos vuelto a la política del anuncio publicitario : lo que hacemos, lo hacemos bien (aunque sea sólo un par de veces al año). NOTA : ¿ Pero a que dió el pego y ni lo notásteis ? Tuvimos potra en que se cortara precisamente por ahí !

Y la última GRAN metida de pata de la noche fue el atribuir el dibujo de la chica MSX de la contraportada a Frans López, cuando realmente es obra de SIRO GRANELL MANGRANÉ, pido disculpas a su autor !! Jaume Martí Gómez c/ Sant Iscle 30, 2-2 Castellar del Vallés 08211 Barcelona

# SUMARIO

# FKD-Fan

Número 12 · Año IV  
Noviembre 1996  
Precio : 900 Ptas.



Más vale tarde **#12**  
que nunca!

<b>VIII y IX encuentros en Barnacity</b>	4
<b>R800, el corazón del Turbo-R</b>	8
<b>Akin by Parallax</b>	10
<b>Sección Esporádica: MON-MON</b>	13
<b>Opinión: Es solo MSX pero me gusta</b>	14
<b>Traducciones de Japos al cristiano</b>	16
<b>Tilburg '96</b>	18
<b>J-E-S-U-S by Enix</b>	26
<b>Sección Esporádica II: Los secretos del XBasic</b>	29
<b>V9958, los registros de control</b>	33
<b>Dragon City X by Fairy Tale</b>	36
<b>Opinión: Una hipótesis de futuro</b>	38
<b>LILO, la conquista de la fama</b>	40
<b>Biblioteca MSX</b>	42
<b>deFeKa De FAN</b>	44
<b>Dragon Quest II by Enix</b>	48
<b>MSX Musix CD's</b>	50
<b>Trucos</b>	53
<b>Tiempos MSX: Compile</b>	56

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

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

Dep. Legal B-34857-9

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

**Fotografía:** Jaume Martí  
Gómez, José Manuel López  
**Corrección:** José Miguel,  
Jaume Martí y José Manuel  
**Rotulación:** Jaume Martí  
**Portada:** MON-MON Candy

**Colaboran:**  
José López González,  
Ivan Priego,  
Paco Santos,  
Peo Jesús Martos,  
Elvis Gallegos Trías,  
Kenneth A.I.

**Maquetación, composición y montaje:** José Manuel López

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

**FKD-Headquarters**  
Calle Calders, 3, 2º  
08003 Barcelona  
Tel. (93) 319.89.16

# VIII y IX

## ENCUENTROS en BARNACITY

**R**eunión de Barcelona (15 de Octubre de 1995) y 9ª reunión (4 de Mayo de 1996)

El pasado 15 de Octubre se realizó en Barcelona la 8ª reunión de usuarios de MSX. Esta reunión tuvo lugar en las Cocheras de Sants de Barcelona como ya viene siendo habitual. El horario fue el mismo que la anterior reunión, desde las 10 de la mañana hasta las 5 de la tarde ininterrumpidamente. El precio de la entrada fue de 500 pts, y el del stand 1500 pts. Por segunda vez el Encuentro se organizó por stands, al más puro estilo holandés. En total se montaron 12 stands (la anterior fueron 9, pero esperamos que siga aumentando (o al menos se mantenga este número) para próximas reuniones. Una de las cosas más esperadas para esta reunión fue el Pacht Disk del Snatcher, pero finalmente no fue posible tan ansiado lanzamiento, dado que los chicos de Oasis no pudieron acabarlo a tiempo para el ZandVoort '95. El encuentro fue todo un éxito dado que la afluencia de visitantes a esta reunión superó por primera vez el centenar de personas. La relación de stands fue la siguiente:

### - SD-MESXES :

El Club Mesxes de Palma de Mallorca presentó su último fancine en papel, en concreto el número 5 del SD MESXES a un precio de 400 pts. Este contiene comentarios como el del Akin, la ya habitual sección de Ensamblador, PA 3, ROM #2 y #3, Carbuncle Big Band, Cartagena '95, un truco para Pennant Race 2, además de otras secciones y comentarios. Este fancine goza de



una buena calidad, y como detalle, este número tenía la portada y contraportada a color. También presentaron una promo de su último proyecto, un juego RPG realizado en Basic para Turbo-R y con músicas Moonblaster. Este juego RPG tendrá el nombre de Lemon (desconocemos su fecha de lanzamiento).

### - FKD-FAN :

Sin duda, como la anterior vez, fue otra vez uno de los stands más visitados por los asistentes. No sabemos cual es la razón, pero por favor: ¡qué alguien nos explique que tenemos nosotros que no tengan los demás grupos! Nosotros creemos que esta gran afluencia a nuestro stand es debido a que nosotros somos uno de los grupos que llamamos más la atención. Contábamos con un gran equipo electrónico, desde dos Turbo R's hasta un sintetizador Roland. Nuestros productos fueron los

siguientes : FKD-FAN nº 9, 10 1/2, 11. Decidimos llevar estos 3 números a la reunión debido a que algunas personas no poseían estos fancines. Se presentó oficialmente el número 10 1/2, que debía haberse presentado en la anterior reunión celebrada el 30 de Abril del 95, con un total de 84 pags. (hasta ahora mantenemos el récord en tamaño) a un precio de 575pts, y el número 11. Este último contiene un total de 40 pags. más un poster a color de las mejores imágenes del juego de Gainax, Gunbuster, a un precio también de 575 pts. También contiene un suplemento en disco a un precio de 200 pts el cual contiene un Patch Disk del YS I en castellano, y promos como la del Pumpkin Adventure III, Snatcher en inglés, y diversas imágenes de lo mas peculiares. El fancine esta compuesto por amplios comentarios como el del Gramcats, Manual del Dragon Slayer VI en castellano, la Reunión de Murcia. etc.. El número

9 tuvo un precio de 550 pts y su contenido es más ya que archiconocido por todo el mundo. \***DRAGON SLAYER** (ver. en castellano) De la mano de nuestro querido amigo Jorge Pascual Llopis, pudimos presentar como primicia el patch disk del Dragon Slayer VI en castellano. Su precio es de 500 pts, y además del disco con el patch disc, también incluía un bonito manual de usuario de esta maravilloso juego.

#### - **FKD (THE NEXT SUN)**

En el stand n.3 que estaba pegado físicamente al nuestro se encontraba nuestro querido amigo Teo López. Este presentaba como exclusiva en Barcelona las primeras traducciones de juegos japoneses al español. Estas traducciones fueron las siguientes: Outer Limits, Guncannon y Sanatorium of romance. Dado el gran éxito que tuvieron estas traducciones en la reunión, Teo nos ha asegurado que estas no serán sus últimas traducciones. Teo espera tener previstas nuevas traducciones para la siguiente reunión. Uno de sus futuros proyectos es el de traducir el inconfundible y casi inacabable Rune Worth.

#### - **MOUSE DISK :**

Un nuevo grupo hizo su aparición en este pasado encuentro en Barcelona y lo hizo presentando el primer número de su fancine en disco. Este primer número (el nº 0), que debiera haber sido un ensayo de sus próximos números, se vendió al simbólico precio de 100 pts. Desgraciadamente, por diversos motivos este proyecto se ha abandonado. Es una lástima.

#### - **"THE NEW HORIZON" :**

Este grupo afincado en la localidad Valenciana de Onteniente y formado esencialmente por Paco Molla, su primo Julián, y no sabemos si también forma parte de este David Turón, presentó por primera vez en Barcelona el esperado Moonsound



(nosotros no pudimos presentarlo, ya que lo teníamos en reparación) y el Graphics 9000. Durante el transcurso de este encuentro este fue también uno de los stands más visitado, dada la presentación del Moonsound.

#### - **ELVIS GALLEGOS Y MANUEL PAZOS :**

Aunque Manuel Pazos no pudo asistir, Elvis se encargó de presentar una promo de lo que será uno de los mejores juegos realizados por usuarios españoles. Se trata del archiconocidísimo juego consolero de SEGA. ¡Si! Una versión del Sonic para nuestro MSX2+ o TURBO R, que no tiene nada que envidiar a la versión original. También presentaron los Patch Disk en castellano de los siguientes juegos : Dragon Slayer VI, Tower of gazzel, YS II y SD Snatcher.

#### - **MSX SPIRIT :**

Este grupo afincado en Murcia presentó como novedad el último número de su fancine, el MSX-SPIRIT 3. Además de este también pusieron a la venta números atrasados de su revista en papel. También vendieron en representación de HNOSTAR el número 32 de esta revista gallega, además de un nuevo desensamblador (MIPS) de una gran

calidad, y como última novedad presentaron disqueteras compatibles con diferentes modelos de nuestros ordenadores MSX.

#### - **DANIEL ZORITA Y RAMÓN CASILLAS :**

Daniel Zorita, ya consagrado como buen programador, presentó una demo de lo que será su nuevo juego, el cual se llamará SIR DAN. Se tratará, según pudimos observar en la demo, de un buen juego al más puro estilo Maze of Galious. En este stand también pudimos encontrar a Ramón Casillas, el cual se dedicó (como viene siendo habitual) a la venta de productos japoneses. Entre estos se pueden destacar una gran variedad de CD's japoneses entre los que habian muchos de juegos de MSX.

#### - **TRAPOSOFT :**

Este grupo capitaneado por Ramón Ribas presentó su Telebasic, en esta ocasión el tercer número de este fancine en disco para TURBO-R. Ribas también se encargó de vender, como siempre, los music-disks y demos del grupo holandés Compjoetania. Los otros miembros de Traposoft presentaron su avanzado emulador de MSX (ver 2.1) para Commodore Amiga.



### - JOSÉ MARÍA ALONSO :

El Sysop de Nexus BBS presento también el Graphics 9000 y en exclusiva el último juego de Parallax "AKIN". También tenía previsto presentar un CD-ROM con fotos del PHOTO CD de Kodak, pero no pudo ser porqué se le olvidó el cable de conexión. Una lástima, pero seguro que podremos verlo para esta próxima.

Seguidamente pasaré a comentar lo ocurrido en la 9ª reunión de Barcelona. El evento vino a ser más o menos igual que las otras veces. Hubieron un total de 10 stands, y que a continuación pasaré a comentar lo presente en cada uno de ellos.

### - STAND DE 2 MANO

En este stand, que ya se ha convertido en una sección fija de esta reunión, todo aquel que estuviera interesado en comprar o vender un artículo determinado podía dirigirse a este stand para ver si conseguía su objetivo.

### - MSX BOIXOS CLUB

Este club ubicado en Badalona hizo pública a todo el mundo la noticia de las reuniones que se vienen organizando mensualmente en esta

ciudad a través de unos videos, gracias a los cuales la gente se hizo una idea de cómo se desarrollan dichas reuniones, al mismo tiempo que daban a conocer las actividades que este club realiza. También presentó una promo de su PETISO game, que parece estar basado en un personaje de las aventuras de Super López. En este juego de habilidad intentamos manejar a un personaje llamado Petiso sin que este sufra ningún daño. Un juego a tener en cuenta.

### - ANALOGY

Este grupo de reciente aparición, formado por Elvis Gallegos y Manuel Pazos, volvieron a presentar su promo del juego Sonyc para MSX2+ o Turbo R. Según nos ha comentado Elvis Gallegos, esperan tenerlo acabado para la 10ª reunión de Barcelona. Desde aquí os damos ánimos para ver si podéis acabarlo para la próxima reunión, y así poder disfrutar de este juego.

### - MSX TECH

Este stand se dedicó a vender copias de CD's y Videos de Anime japoneses.

### - FKD

¡Mira hombre, pero si nos toca a

nosotros! Desde luego, no pueden decir que traemos pocas cosas a estas reuniones, porque cargamos la furgoneta de un amigo nuestro con todo el equipo, y luego no teníamos sitio para nosotros. Ya sólo faltaba la nevera con los refrescos para que todo el "tinglao" eléctrico saltara por los aires. Bromas aparte, en este encuentro no se pudo presentar el número 12 de nuestro fancine, ya que hubo una serie de razones que impidieron su realización. Aparte de eso, presentamos la segunda cinta de nuestras canciones favoritas de MSX en MIDI, llamada MSX MIDI COLLECTION 2. De la mano de nuestros amigos de Lehenak tuvimos la ocasión de vender unos cuantos ejemplares de sus últimos números. Como también viene siendo habitual, durante todo el día estuvimos poniendo las últimas novedades conseguidas por el club. Entre estas novedades hay que destacar las siguientes:- Pumpkin Adventure III El más espectacular juego de Umax aparecido hasta la fecha, con músicas realizadas para Moonsound. Creo que es uno de los mejores RPG holandeses aparecidos hasta ahora, con unas músicas excepcionales si posees Moonsound. (Ver el comentario del juego en el fancine)- The Incredible Micro Mirror Men ¡Genial, por fin el juego del los Lemmings para MSX! Bueno, no son los Lemmings, pero es muy parecido. Una demo con música total en Moonsound, y con sólo tres fases. Este juego de NOP promete bastante.- Magic Laberint ¡Sorpresa!, por fin un juego japonés. Se trata de un juego que posee animaciones en screen 5, música en PSG, y con la finalidad de encontrar tus cuatro banderas en un gran laberinto, al mismo tiempo que sorteas trampas y intentas salir antes que tus oponentes.- Moonligh Saga ¡Otro juego japonés!. Mas que juego, promo. Se trata de un juego tipo Fray para MSX Turbo R, el cual también soporta Midi con sintetizador General Standard o General Midi.- Real Motion Con un Sony HB700 con dos disqueteras,

pusimos estos cortos de película digitalizados en tiempo real, y con sonido PCM a través de Music Module. Hubo gente que alucinó, e incluso nos preguntó si estaba hecho con Turbo R, ya que no se creía que sólo funcionaba en MSX2. Todas estas novedades, más algunas más que me dejó, es lo que presentamos en esta 9ª reunión.

**- FGD (TEO / FRANS DEL CASTILLO)**

Físicamente en el mismo stand se encontraba nuestro colaborador, amigo y miembro de FGD. Junto con su hermano presentó la traducción al castellano del juego original japonés Golvellius 2. Desde aquí animo a Teo para que siga traduciendo juegos, aunque no hace falta, porque ahora mismo para esta próxima reunión tiene preparado un bombazo. Se trata de la traducción al castellano del Princess Maker (y sin necesidad de kanji en ROM).

**- LUZ NET 2 BBS**

En esta stand Javi Lavandeiras presentó oficialmente su BBS dedicada al MSX. Queremos apoyarte desde aquí para que este nuevo proyecto dure eternamente

**- ABYSS/MESXES.**



Nuestros amigos de Palma de Mallorca, se llevaron la PALMA. Gracias a ellos fue posible que componentes del grupo ABYSS asistieran a nuestra querida reunión de Barcelona. Presentaron su último fanzine, SD Mesxes 6, una promo del Lemon (el primer RPG español para Turbo R), y otros productos. De la mano de ABYSS, se pudo comprar su último juego, Match Maniac, un juego de habilidad.

**- MSX-MEN (R. RIBAS)**

En su stand Ramón presentó un nuevo fanzine en disco, llamado Eurolink y que viene a ser más o menos el Telebasic 4. Ya como habitualmente se va repitiendo, Ramón vendió Patch's y manuales traducidos de Oasis y productos de

Compjoetania.

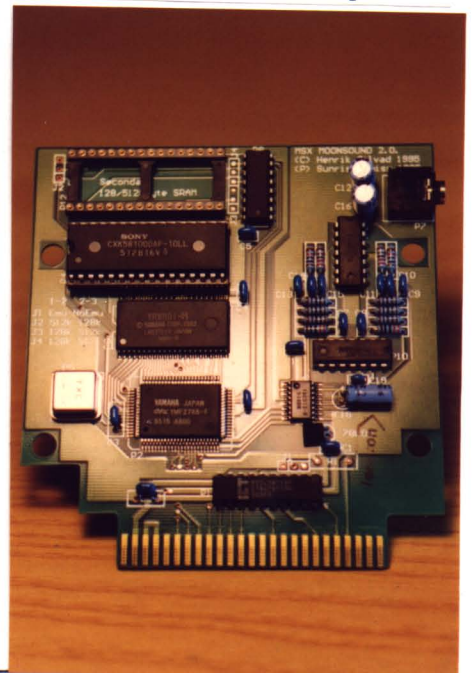
**- JOSÉ MARÍA ALONSO**

José María presentó la unidad ZIP conectada a un MSX a través del nuevo SCSI japonés, el MEGA-SCSI. También era posible reservar este interface en su stand, aproximadamente al precio de unas 30.000 ptas. En su stand también se podía comprar el HNOSTAR 35, Pumpkin ADV. III y Match Maniac. Bueno, esto es más o menos todo lo que puedo contar sobre lo sucedido en estas pasadas reuniones de MSX en Barcelona, y espero que dure muchísimos años más. Larga vida al MSX!

COMENTARIO:

**José Manuel López**

FOTOS: José Manuel López



# R800 El corazón del TURBO-R

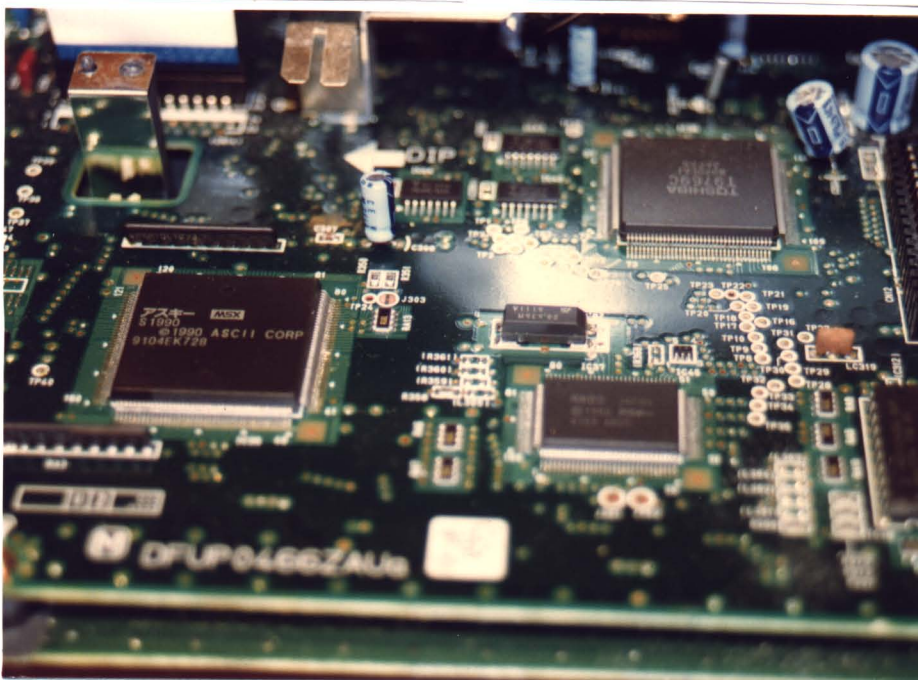
por Fco. Jesús Martos

La frecuencia básica de reloj del R800 es de 28.64 MHz, 8 veces mayor que la del Z80. A cada paso del reloj, ambos procesadores son capaces de efectuar una operación interna (transferencia u operación aritmético-lógica entre registros), pero al contar el R800 con un bus interno de 16 bits, puede realizar en un solo paso operaciones que al Z80 le llevarían varios. Por otra parte, para acceder a memoria o a E/S a través del bus externo (de 8 bits), los dos necesitan tres pasos de reloj. En el Z80, operaciones internas y accesos externos se alternan de la forma más conveniente en la ejecución de las instrucciones. El R800 en cambio usa una secuencia fija -un acceso externo, una operación interna-, lo cual simplifica el diseño del procesador y permite hacerlo bastante más rápido; este es el principio de la arquitectura RISC. Naturalmente, al hacerse más rígida la secuencia de operaciones, muchas instrucciones tendrán que insertar pasos inútiles



en su ejecución; sin embargo, este inconveniente resulta largamente compensado por el aumento de velocidad. La unidad básica de ejecución en el R800 es el ciclo de máquina (un acceso externo + una operación interna), equivalente a cuatro pasos de reloj; la duración de un ciclo es por tanto de unos 140 ns (7.16 MHz). Esta sería la

frecuencia ideal de acceso a memoria y E/S, pero en el turbo R el único dispositivo capaz de soportarla es la memoria dinámica (DRAM); los accesos a la ROM interna sufren dos ciclos de espera, y a los puertos de E/S y cartuchos, tres. En realidad, incluso la DRAM puede necesitar un ciclo de espera en algunos casos. Los chips de memoria dinámica tienen el bus de direcciones multiplexado, es decir, reciben por él la dirección en dos mitades sucesivas, que son almacenadas en el propio chip al activarse sus correspondientes señales de validación. Para un acceso normal con la dirección completa, hace falta insertar un ciclo de espera. Pero el procesador es capaz de distinguir si en dos accesos sucesivos a la DRAM la mitad alta de la dirección mantiene el mismo valor; en ese caso, se limita a actualizar la mitad baja, sin tocar la señal de validación de la otra mitad. Este método es denominado "acceso por páginas", y permite completar la operación en un solo ciclo. En





términos prácticos, el acceso por páginas permite alcanzar la punta de velocidad del R800 cuando este ejecuta un programa en DRAM, sin salirse de unas direcciones XX00-XXFF, y sin acceder a datos o a la pila fuera de esos límites. Aplicando razonablemente esta idea a la hora de programar (por ejemplo, poniendo los datos locales de las subrutinas junto al código de las mismas, y evitando que los bucles más críticos atraviesen una dirección XX00), se pueden obtener incrementos significativos de velocidad. Mientras en el Z80 los refrescos de la memoria dinámica se llevan a cabo de manera transparente mientras se interpreta cada instrucción, en el R800 tienen lugar aproximadamente cada 31  $\mu$ s, insertando un ciclo adicional (y forzando en la mayoría de los casos otros dos, al romper el acceso por páginas). Debido a estos eventos impredecibles, el R800 no puede hacer temporizaciones exactas mediante bucles de retardo; es mejor recurrir al contador de los puertos E6-E7, que se incrementa cada 3.911  $\mu$ s. La siguiente tabla muestra la ganancia de velocidad del R800 respecto al Z80, en instrucciones usuales de diversos tipos. Los tiempos son en  $\mu$ s:



**COMENTADO: F.Jesús Martos**  
**FOTOS: José Mamuel López**  
**Jaume Martí**

	Z80A	R800		Z80A	R800	
LD r,r'	1.12	0.14	x 8	LD r,(HL)	1.96	0.28 x 7
LD r,(IX+d)	5.31	0.70	x 7.6	PUSH qq	3.07	0.56 x 5.5
LDIR ;BC>1	5.87	0.70	x 8.4	ADD A,r	1.12	0.14 x 8
INC r	1.12	0.14	x 8	ADD HL,ss	3.07	0.14 x 22
INC ss	1.68	0.14	x 12	JP nn	2.79	0.42 x 6.7
JR e	3.35	0.42	x 8	DJNZ e ;B>1	3.63	0.42 x 8.7
CALL nn	4.75	0.70	x 6.8	RET	2.79	0.42 x 6.7
MUL A,r	--	1.96	--	MUL HL,ss	--	5.03 --

# AKIN

by PARALLAX

**A** KIN: La evolución no espera a nadie, los maestros son hechos esclavos y cuando la mente despierta las cosas no pueden ser las mismas. Así comienza la última producción de Parallax, Akin, un excelente en que encarnaremos a un robot muy especial...

Comenzamos el juego en el Demea corporation building, exactamente en el Recovery Lab. El robot que llevaremos se llama Ducane Seven y acaba de asimilar el alma (por así llamarlo) de Gwen. Esta nos cuenta que perdió su cuerpo físico en un accidente y que ahora necesita encontrar a su hermano Trevor. En sus palabras percibimos un especial odio hacia un tal Cooper. Comenzamos a movernos hacia la izquierda hasta la Recepción, donde encontraremos una chica muerta, de ella conseguiremos la tarjeta ID 1. En este tramo ya deberíamos haber hecho una pequeña limpieza de alienígenas y encontrar un lugar donde recargar energía : justo debajo de un escalón bastante grande el cual hay que saltar para continuar, si nos metemos por debajo saltando un poquito lo encontraremos. Ahora otra vez de vuelta a la derecha pasando el Recovery Lab hasta llegar a una nueva zona donde deberemos encontrar un tarjeta de acceso al elevador y el propio elevador. A partir de ahora comienza el...

## Chapter 2, clave: CHAKRI.

Nueva zona, aquí veremos 6 salidas por las que tomar (contando por donde hemos salido), llamaremos a



este lugar Zona Principal, 3 salidas están a la derecha y 3 a la izquierda, cogemos la de arriba a la derecha. En este nuevo lugar encontraremos los misiles guiados (los disparas y luego tu los puedes controlar, muy buenos para investigar el terreno) y la tarjeta ID 2. En este mismo lugar oiremos por primera vez a ese tal Cooper (líder humano, en buena relación con los alienígenas) y Ba'kesh'e (general alienígena) hablando del problema de los rebeldes humanos en contra de los alienígenas. Esta será la sala del STARGATE.

## Chapter 3, clave: PHUKET.

Sin salir de esta sala veremos que hay 3 salidas más, cogemos la de enmedio y conseguiremos un nuevo objeto. Volvemos a la sala principal para coger la salida de enmedio a la derecha y llegaremos un laboratorio

con los hombres de Cooper, aquí hay muchos personajes, hablar con todos y quedaros con estos nombres Assistant Enfield, profesor Odell y profesor Nisar (este nos cambiará el último objeto conseguido por una armadura). Otra vez a la sala principal y cogiendo la salida de abajo a la derecha llegaremos a la Zona Alienígena donde no viviremos mucho tiempo si no lleváramos la armadura del profesor Nisar. En esta zona coger el primer hueco hacia abajo, buscando un lugar donde encontraremos a Trevor, una gran sorpresa nos llevamos cuando Gwen lo mata, parece ser que Gwen nos engaña y nos utiliza para algún sucio plan.

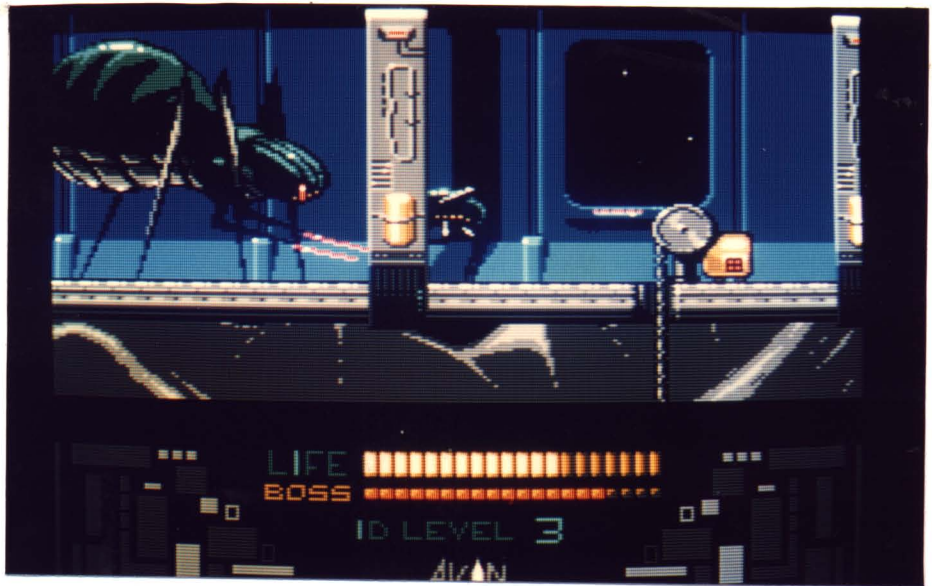
## Chapter 4, clave: CHEDI.

Ahora hemos de buscar una planta que está a la derecha en esta Zona Alienígena, este resultará ser una

alienígena llamado Drr'kaal, Gwen y él se conocen y ella consigue la tarjeta ID 3, pero por consiguiente Drr'kaal le dice que tienen un nuevo robot para ella y esta nos abandona.

### Chapter 5, clave: BAHT

Volviendo a la Zona del STARGATE y allí cogiendo la salida de arriba y consiguiendo un nuevo arma más potente. De nuevo a la Zona Alienígena, tirando hacia abajo a la derecha llegaremos a una zona con una especie de lagos de lava, siguiendo a la derecha llegaremos hasta otra zona en la cual nos toparemos con un muro, este es fácilmente destructible con el nuevo arma. Aquí tendremos el primer contacto rebelde, un soldado que nos hará demostrar nuestra lealtad y nos enviará a buscar dos objetos. Estos se hallan más a la izquierda de donde encontremos la ID 1. En este nuevo lugar lucharemos contra una araña gigante y una vez destruida conseguiremos los 2 objetos de un cadáver que hay justo debajo de donde luchamos con la araña. Volvemos con los rebeldes, el soldado nos permitirá la entrada. Encontraremos a varios personajes, entre ellos Cauldfield que nos explicará los jefes alienígenas Ba'kesh'e, Drr'kal y Irr'zai (celebro de la brigada) y alguna cosa más sobre Gwen, culpable de haber abierto una puerta en una especie de agujero negro lo cual permitió esta

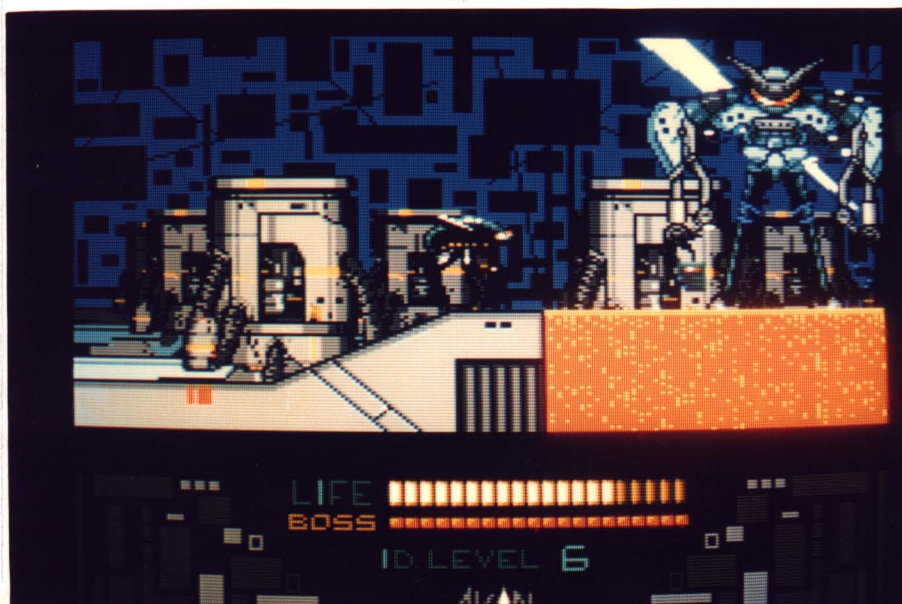


visita alienígena. También hablaremos con Tyrell Hanson (líder rebelde, este nos subirá la energía al máximo siempre que hablemos con él) este nos explicará que Gwen ha sido la culpable de todo este enrollo. Este nos pedirá que consigamos la tarjeta Downloaded para poder insertarnos el alma de Avon salvada después de su muerte (Este tal Avon, es el que Gwen llamaba Trevor y decía que era su hermano).

### Chapter 6, clave: SUKHOTHAI.

Entonces ahora nos dirigimos al laboratorio de los hombres de Cooper para hablar con el Assistant Enfield que nos dará la tarjeta Downloaded, y ahora ir al Recovery Lab, exactamente al ordenador donde comencemos el juego para

poder insertarnos el alma de Avon, una vez conseguido este nos dirá donde encontrar la tarjeta ID 4 que se encuentra más a la izquierda de donde matemos la araña gigante, en el hueco de una pared. Conseguiremos la ID 4 y Avon nos explicará toda la historia de lo ocurrido: Se ve que Gwen tenía problemas, ella llevaba el departamento físico pero no era muy afortunada. Un día un equipo le dijo que querían abrir un portal en un agujero de gusano, y esta guardó el secreto y consiguió dinero para la operación. Solo Avon no se fiaba mucho de ella. Gwen consiguió hacer un pequeño portal que unos científicos abrieron y investigaron pero del portal salieron los alienígenas que acabaron con la mitad de los científicos. Los alienígenas estaban guiados por Irr'zai y se podían comunicar por telepatía. Gwen habló con los líderes alienígenas y los llevó a hablar con Cooper, este cooperó con ellos pero Avon no estaba de acuerdo con todo esto, quería matarlos y encerrarlos, el tenía a un 75% de la gente a favor y esto causó una guerra con las fuerzas de seguridad guiadas por Cooper. Murió mucha gente, los rebeldes vivos se escondieron mientras Cooper intentaba mantener los máximos laboratorios en buen estado. Por otro lado Gwen intentó matar a Avon pero esta murió en el intento a pesar de ello consiguió llegar al conservador de almas. Se



conectó a un robot tan simple porque los rebeldes tenían la sala de maquinaria ocupada y además Cooper se puso en su contra y los de seguridad debían dispararle.

#### Chapter 7, clave: VISAKHA.

Después de esto hay que tomar camino al laboratorio de Cooper donde ahora hay más camino hacia la derecha, en esta zona hay que ir al máximo a la derecha hasta que no podamos más, entonces bajar hasta un túnel que va hacia la izquierda y ir hasta el fondo de este, veremos que no hay salida pero si vamos hasta la pared contactaremos con Harry un conocido de Avon que nos dará la ID 5 si le conseguimos minas para poder salir de esta zona llena de robots. Vamos a pedir las minas al profesor Nisar y este además nos dirá que los alienígenas son prácticamente indestructibles, que son almas y que habría de mirar de sacarlos de sus cuerpos. Dicho esto vamos a dar las minas a Harry y este nos dará la ID 5.

#### Chapter 8, clave: MAKHA.

Ahora vamos a hablar con Nisar y este nos comenta que había un especialista en armas electrónicas que fue hecho prisionero por rebelión. Vamos en busca de este hombre a la Zona del STARGATE y cogiendo la salida de abajo. Este hombre se llama Harrison y trabajó en la puerta de agujero de gusano y Gwen le hizo ir muy deprisa lo que en parte causo esta catástrofe... Nos entrega una nueva armadura. Ahora vamos a ver a la planta llamada Drr'kal, la veremos más desarrollada, nos acercaremos y le quitaremos una piedra azul que lleva y solo con esto ya habremos acabado con él. Bien, directos a ver a Hanson que nos felicita por esta victoria y nos da la Id 6 y nos envía a buscar las 5 partes necesarias para hacer la bomba de fusión y hacer explotar el lugar y así librarse de los alienígenas.



#### Chapter 9, clave: ASALHA.

Vamos a la Zona Principal y cogemos la salida de enmedio de la izquierda y buscamos los cinco componentes necesarios de la bomba de fusión. Llevamos los componentes a Hanson y este nos dice que necesitamos un especialista para crearla y unos planos para colocarlas y piensa que el profesor Odell podría hacer este papel, pero sabe como es y no colaborará, aconseja entonces buscar una droga para así poder pedirle los planos de esta misión. Vamos en busca de la droga al mismo laboratorio donde esta Odell y le drogamos, conseguimos los planos y vamos otra vez a ver a Hanson, este nos da la primera bomba de fusión y nos dice que hay que ponerla cerca de la puerta del STARGATE.

#### Chapter 10, clave: VIHARN.

Cuando nos dirigimos hacia la Zona del STARGATE nos encontramos con... Gwen!! y su nuevo robot, va a por todas y intenta destruirnos, este enemigo es realmente difícil, aconsejo el misil, colocarse más o menos en el centro de la sala y ir disparando misiles hacia los dos lados.

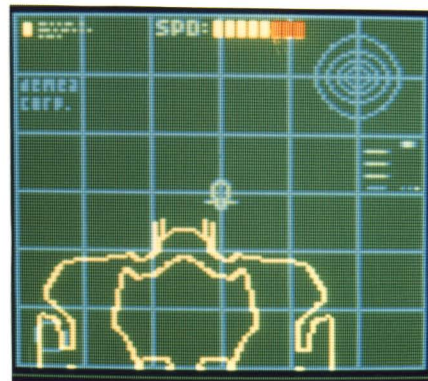
#### Chapter 11, clave: KULCHAREE.

Una vez destruido vamos a la puerta del STARGATE y ponemos la primera bomba, vamos a por la segunda y nos dice Hanson que hay que ponerla en la Zona Principal en

la salida de abajo a la izquierda. Allí vamos y cuando vamos a colocarla aparece Irr'zai dispuesto a no dejarnos continuar. En este momento utilizamos la piedra azul para intentar sacar el alma de su cuerpo, poner la bomba y escapar...

Y aquí acabó el juego, realmente un final muy extraño ya que al final quedan varios sitios por investigar y aparte el final no es muy victorioso. Si queréis saber como acaba tendréis que jugarlo con estas explicaciones y verlo por vosotros mismos. Bien, el juego a pesar del final es bastante bueno, es bueno gráficamente y musicalmente y tiene un guión más o menos decente. Se ha mencionado una posibilidad de segunda parte para completar el juego ya que ha causado un poco de polémica el que el juego tuviera unas cuantas claves más de unas fases más avanzadas que no existían y que en una revista apareciera una imagen del juego que en ningún momento aparece, por tanto espero que Parallax acabe de culminar su trabajo.

**COMENTARIO:** Pablo Martín  
**FOTOS:** José Manuel López,



# SECCIÓN ESPORÁDICA

## KAI te descubre al dibujante MON-MON

Me presentaré : soy Kenneth A.I. de Kai Magazine (el autor del Lilo y derivados) y Jaume me ha pedido que realice esta sección, ya que soy un proyecto de dibujante y figura que tengo que entender del tema. Puesto que es mi primer comentario me "luciré", aprovechando para hacerme algo de propaganda (que nunca viene mal). Como parece ser que tendré que hacer unos cuantos artículos más, mejor será que os vayáis acostumbrando a mi estilo informal. En esta ocasión os contaré las hazañas de MON-MON, un dibujante del conocido "PEACH UP". Creo que soy el más idóneo para hacer este comentario, ya que ambos estamos metidos en el "ajo" (ya sabéis a lo que me refiero), además de que soy un gran admirador de la Momonoki House y de este dibujante. MON-MON hizo su primera aparición en el mundo del MSX en el PEACH UP #5 B en el juego SEESAW DE PERONCHO (más conocido como Caza-bragas), ya que la Momonoki House sólo disponía hasta el momento de un par de grafistas y no muy experimentados. Su siguiente creación se encuentra en el PU #6 A llamada SANATORIUM of ROMANCE, el cual, aquellos que tengan tal mente calenturienta como la mía ya conocerán sobradamente. A continuación viene el PEACH UP #7 A con el RABBIT CHAN, un juego conversacional que recuerda



vagamente al Lilo (toma propaganda !). En el disco B de este mismo PU #7 encontramos el 3 GAMES DE DON, la primera entrega de lo que sería una serie de 3 juegos de coco que ofrecen como recompensa a nuestro esfuerzo espectaculares dibujos de chicas en SC5 de varias pantallas de longitud. En el PEACH UP #8 A disfrutaremos del increíble MIRROR MAZE, el cual fue completamente ilustrado por el mismísimo MON-MON (mon-mon-mon...). Si algún infeliz todavía no lo ha visto que se corte las venas inmediatamente y se compre un PC. En los esperados PEACH UP SUMMARY encontraremos auténticas obras de arte de gran calidad de dicho autor (por orden de aparición) : GIRLS SAVER, SEESAW DE PERONCHO SPECIAL, 3 GAMES DE DON II, MIRROR MAZE II, SANATORIUM of ROMANCE II y 3 GAMES DE DON III. Esta es su trayectoria conocida en el MSX, pero a parte también ha trabajado para otros sistemas (por supuesto), como el PC98 japonés en juegos como ARMIS, una cyberpunk adventure al más puro estilo MSX

(16 colores de 512 y definición screen 7) y también ha diseñado caracteres/personajes de algún RPG. Encontraréis diversas imágenes de dicho autor en este artículo procedentes de un libro de ilustraciones llamado MON-MON ILLUSTRATIONS CANDY. Este libro que tuve la potra de conseguir en el Primer Salón del Manga y Videojuegos de Barcelona por el "módico" precio de 7000 cucas (pero mereció la pena), está plagado de fabulosas ilustraciones de dicho dibujante entre las que podemos encontrar alguna aparecida en PEACH UP's y otras muy similares. Los afortunados que tengan la oportunidad de conseguirlo, que no lo duden, a desembuchar la pasta. Como aperitivo disfrutad de estas escasas ilustraciones (hahahaha !!!). Ah, y por cierto, no os perdáis mi artículo sobre el apasionante mundo del Turbo Basic !! (ver Sección Esporádica 2).

Para cualquier consulta llamad al (977) 77.07.44 (NO es un teléfono erótico).

**COMENTARIO** Kenneth A.I.  
**TECLEADO** : Jaume Martí  
**SCAN** : Marc Vallribera



# OPINIÓN

Es sólo **MSX**,  
pero me gusta.

**D**ejadme que me presente: me llamo Iván Priego, y a pocos meses que me he introducido en el mundo del MSX. Pero no, no soy un novato, ya hace tiempo que tuve un antiguo ordenador, un viejo amigo que todavía descansa por mi casa. Pero dejadme, dejadme que os cuente una pequeña historia...

Corrían tiempos de Instituto, con ánimos muy diferentes a los de ahora, y aquel sueño que tenía desde pequeño, aquella gran ilusión, aquello que veía siempre tan lejos, quiso tomar forma para mí. Si todo iba bien, el verano del 93 iba a adquirir un MSX2, de segunda mano, por supuesto. Mi viejo MSX1 ya hacía tiempo que había expirado, y un suntuoso PC había ocupado su puesto con bastante buena fortuna. Habían sido muchos años de espera, de falsas esperanzas, de deseos inalcanzables, pero parecía, aunque todo estuviese envuelto en una extraña neblina, que, por fin, iba a conseguir un MSX2.

Pero el desasosiego se hacía insoportable, y ese MSX2, tardaba en llegar. Era el sueño de mi vida, era mi pequeña ilusión. "Dios mío, un MSX2, ¡qué pasada!", recuerdo que pensaba. Fueron muchos sueños, semanas de esperanzas, pero fue, que entre pesares, muchas vueltas de cabeza, y unos sueños perdidos, que acabé con suma resignación, sin mi nuevo ordenador. Aquello que había estado tan cerca, lo que tanto había ansiado durante tantos años, se había ido de repente, sin decir nada, por un extraño y terrible malentendido.

Me resigné lo mejor que pude, e incluso rechazé aquella antigua ilusión, me hice pensar, me hice creer a mí mismo que aquello no era para tanto, que un MSX2 no lo era todo en este mundo, que mi etapa con el ordenador ya había pasado, y le dirigí un lastimoso y corto adiós.

Fue entonces cuando llegó de improviso a mi casa un nuevo aparato llamado Super Nintendo, y fue gracioso, porque el primer juego que me compré fue el Parodius, intentando fabricar un tímido consuelo. Pero aquello no fue lo mismo. Creí tener mi pequeña porción de MSX con aquel juego, pero ese mando, los calores de aquel verano, aquel color gris y esos cartuchos... no podía ser igual.

La vida transcurría alegre -me gusta pensar eso-, y el Instituto pasó, y los nuevos aires de la Facultad vinieron. Recuerdo un día, nostálgico, en que no pude resistir la tentación de sacar del armario mi Sony HB 20P y poner mi cartucho del alma. Desenvolví mi viejo y querido MSX, y me dispuse a poner el cartucho. Y éste no sería el Nemesi 2, ni el Salamander, sino aquel nostálgico Fantasm Soldier, el cual, lo guardo como un preciado tesoro. El ordenador estaba en el suelo, y enchufé aquellos cables de los que casi ni me acordaba. Fue como si nunca lo hubiera dejado. Aquel día, aquella tarde de un día triste, nublado, enfrente de la pantalla, en mi habitación, vi como, de nuevo, estaba frente a lo que más satisfacciones me había dado en esta vida, y parecía como si hubiese sido ayer, la última vez que lo hubiese encendido. Puse el código de la última pantalla, volví a matar a aquel monstruo, y grabé en una cinta la música del final, casi como despedida, como la simple y restante prueba material de lo que había sido ese juego, el que iba a ser otra vez guardado en su preciosa funda, renegado a un simple hacer decorativo. Luego puse el Salamander, y acostumbrado a los gráficos de la consola, y después de tantos años... Dios, me impactó demasiado. Miré con pena lo penoso que se había vuelto aquel juego. Vi cómo aquella majestuosa presentación se me hacía insoportablemente aburrida, y cómo aquel scroll, me asustaba enormemente. Fue muy triste. Me hubiese gustado castigarme por aquellos sacrílegos pensamientos que dirigí sobre aquel juego, pero pensé que los tiempos ya habían cambiado... y estaba equivocado.

Ahora tengo un MSX2, un F700 de Sony, y parece, como si todavía, mi habitación estuviese vacía. Parece, como si todavía no me pueda creer lo que allí tengo. Descubrí el Princess Maker, vi el Ys III, por fin pude jugar al inalcanzable Space Manbow, y aquellas locuras, aquellos juegos tan simpáticos de jueguecillos tan simples y de gráficos tan geniales, se encuentran ahora reposando, durmiendo ya esta noche, debajo de mi ordenador. Podría ir ahora mismo y poner alguno, podría poner tantas cosas...

Y es ahora cuando pienso en todo este tiempo, y casi me parece una ilusión. De repente, y casi sin quererlo, vi un anuncio en Primera Mà -una revista de artículos de segunda mano- donde vendían el ordenador. Años atrás tuve problemas para comprarlo también por mis padres, por aquellos impedimentos que siempre te hacen presentes en la vida, pero aquella tarde, no me importó su opinión, si yo quería comprarme un ordenador obsoleto, era mi

problema, y una simple llamada, seguida de un encuentro, me hizo llegar a mi casa un ordenador blanco, el cual, me dirigió un saludo, cuando, la primera vez, me dijo su nombre, bajo ese fondo azul.

Y es que es sólo MSX, pero hay algo en él que nos atrapa. Tiene un encanto especial, y se me hace difícil pensar cuál es. Los gráficos japoneses hacen mucho, supongo, y aún más a mí, ferviente admirador del estilo. Pero, ¿ que tendrá ese juego llamado YS III, que a ojos extraños hace parecer una rareza, un juego raro y de unos gráficos un poco "confusos" ? Pero nosotros vemos las cosas de diferente manera, nosotros vemos el MSX tal y como es, y no queremos ir más allá. Rechazamos extraños polígonos y gráficos espectaculares. Para qué queremos eso si nosotros somos los afortunados de tener un juego llamado Princess Maker, y de un cartucho ya antiguo, llamado FM Pack, pero que alegrado con las composiciones japonesas, lo hace ser un gran tesoro.

Y yo me pregunto qué estoy haciendo con dieciocho años con un ordenador como éste. A miradas ajenas, parecería un viciosillo que todavía está con los jueguitos y con los ordenadores. La gente que juega con PCs, son lo más normal del mundo. Un tipo de veinticuatro años que te diga que juega al Doom, no es ninguna cosa extraña, se acepta fácilmente. Pero el problema viene cuando tú dices, o sólo piensas que juegas con el... MSX. La gente, mis amigos, algunos no se lo creían, otros, casi ni sabían pronunciar bien el nombre, y los más sensatos, los que sabían de qué iba la historia, me pedían que les invitase para verlo. Pero no se maravillaron. Les enseñé una delicia en gráficos de Peach Up, y no dio casi ni resultado. Pero señores, ¿no se dan cuenta de que estamos hablando de un ordenador que tiene más de diez años, y que todavía puede mostrar unos gráficos en screen 7 entrelazados que son para quitarse el sombrero? Y la gente no piensa que cuando teníamos entre las manos unos juegos incoloros en cinta, había unos aparatos que te hacían unas cosas, que en aquellos tiempos, eran imposibles de creer. Y por eso yo ahora, en estos días de máquinas de 32 bits, estoy orgulloso de poder tener un Princess Maker y un Snatcher. No se necesita más, es más, eso ya es demasiado.

Y con esto, os digo a todos vosotros, algunos más jóvenes y la mayoría, más mayores que yo : ¿ qué estamos haciendo con un ordenador muerto ? La respuesta, es que no queremos que muera. Cada día le damos palmaditas, para que no expire, y los atisbos de un MSX3 hacen que nosotros mismos nos estemos fabricando nuestro propio sueño. Y ya somos mayorcitos, pero seguimos jugando con juegos. Y si esto ocurre, si a estas edades continuamos con esta costumbre, está muy claro que ya es algo que tenemos y vamos a tener muy fijo en nuestra vida, que ya no son caprichos de diversión que todos tenemos en nuestra adolescencia, que ya no lo vamos a dejar, que los que continuamos, aunque algún día lo abandonemos, nunca dejaremos de jugar, ya sea con nuevas consolas o con más potentes PC, porque nuestra vida ya está ligada a ello, y creo pensar que somos afortunados, que de entre toda esa gente que juega, nosotros lo hacemos con la mejor máquina: con nuestro MSX.

Los más valientes programan para reivindicar la todavía existencia de nuestro sistema. Y no pararán de haber reuniones, aunque sólo sean en casas de amigos, aunque ya parezca algo sectario, pero nunca se dejará, o al menos, no deberíamos dejarlo. Yo hace poco tiempo que he descubierto el ingente mundo que engloba el MSX. Son demasiados juegos buenos, los que me quedan por conseguir, demasiados. Y sé que el día más especial vendrá cuando, poseedor de un FM Pack, consiga mi tan ansiado Xak, y por fin, lo pueda ver en mi habitación. Yo, a solas con mi MSX y nadie más. Procuraré que la luz sea tenue, y mejor si el día cae en uno triste y nublado, para por fin, haberse hecho realidad mi sueño. Y a partir de ese día, no me despegaré de la pantalla, y proclamaré a los cuatro vientos que sigo jugando con un MSX, y lo diré orgulloso, y lo haré presente, y me adentraré profundamente en ese mundo absorbente que todos conocemos. Y no hace falta ser veterano o principiante, todos los que tenemos un MSX, seguro que nos sentimos especiales, superiores ante la pobre gente que no sabe lo que se pierden y lo que se han perdido, y lo que difícilmente ya puedan conseguir. Somos un pequeño grupo, pero con ilusiones, con unos ases en la manga que reservamos para las mejores ocasiones. Somos aquella minoría que perdemos nuestro tiempo en hacer cosas como ésta. Pero no nos arrepentimos de ello, y nos sentimos bien malgastando el tiempo de esta forma, porque señores, tenemos un MSX, las siglas mágicas que nunca morirán. Y yo os lo aseguro, si llega un día en que todos digamos, ya basta, ese día, el MSX se morirá con nosotros, y los dos moriremos penosos, y la pena de nuestro ordenador, todos esos recuerdos que se borrarán, inexorables, se ahogarán con nosotros en nuestra propia angustia, habiendo dejado de lado a lo que ha sido tan importante en nuestras vidas. Muchos, o pocos años, da igual. Una vez que se ha caído en las redes del MSX, es muy difícil librarse de ellas; alguna, aunque sea muy pequeña, siempre queda, y siempre quedará.

Un saludo a todos los que han aguantado estas pocas páginas de reflexión, y una última cosa : no lo abandones nunca, el MSX no está muerto, ni nunca lo estará hasta que el último chip del último ordenador se apague para siempre. Es sólo un consejo, pero creo que es bueno.

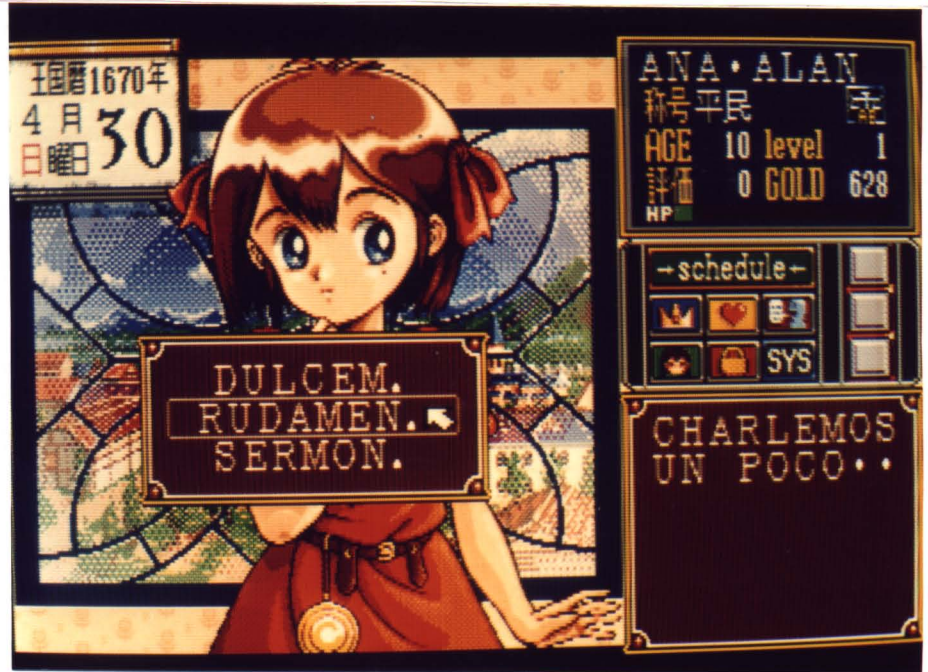
Saludos.

**Iván Priego**

# TRADUCCIONES de JAPOS AL CRISTIANO

## Teo López : "Dímelo en Japonés"

Como simple curiosidad, mi hermano Teo inició, a mediados de 1994, la traducción de lo que hoy conocemos como Sanatorium of Romance (Momonoki House); este trabajo fue, en un principio, pasado al inglés y tras incontables problemas (entre ellos su ingreso al servicio militar en Melilla) se terminaría finalizando una versión bastante pobre, pero suficiente para entender la historia. Este trabajo se mantendría como entretenimiento con la rápida aparición de Outer Limits, de la misma casa y también de un solo disco. Más tarde, con más experiencia y menos prisas llegamos a Guncannon (Yuka no Fushigina Taiken); esta producción fue más trabajada y con arduas revisiones, tanto mías como del propio traductor, con textos más amplios la traslación de las expresiones fue mucho más completa; personalmente la considero una



de las mejores hasta la fecha. Ya con cierta veteranía empieza la búsqueda de títulos más interesantes (evitando entrar en conflicto con Oasis) y se alcanza el proyecto Golvellius: dos discos, etiquetas a color (teniendo a Siro Granell como dibujante de todos los trabajos), presentación traducida y con

revisiones tanto nuestras como de Hnostar. Un intento de dar seriedad y de abandonar el campo del erotismo. Esta traducción será presentada en la IX Reunión de Barcelona junto a la versión revisada de Sanatorium of Romance; con esta nueva traducción usamos el sistema de cambio de punteros cortesía de Javier Pérez (al que quiero agradecer desde aquí su colaboración) con el que mejoramos y ampliamos mucho los textos consiguiendo ser más fieles al texto original japonés.

Antes de hablar pormenorizadamente de cada uno de nuestros trabajos, quisiera comentar un asunto con el que diferimos de la política de Oasis, los Patch-Disk. No los usamos porque preferimos ofrecer un juego nuevo, ya conocido pero no entendido, sin problemas de poseer un original (Outer Limits fue un experimento sobre los Patch y aún estamos enviando el Disco





B a los que no lo tenían) y teniendo un juego auténtico, no una etiqueta TDK con "Versión Inglesa" escrito a bolígrafo y una cajita de compact muy mona perdida por el escritorio con el sello de Oasis. Hay que reconocer que esta política multiplica los costes, pero en comparación con Holanda nuestras traducciones siguen siendo baratas.

Sanatorium of Romance. 1\*2DD a 500 ptas. En español e inglés. Outer Limits. 1\*2DD a 500 ptas. Momonoki House. Un juego de rol con escenas picantes en un futuro de ciencia-ficción. Guncannon. 3\*2DD a 1200 ptas. Wendy Magazine. Una aventura conversacional en toda regla con excelentes gráficos y el erotismo de los Pink Sox. Golvellius. 2\*2DD a 1000 ptas. Compile. La famosa aventura rolera en español,

imprescindible. Sanatorium of Romance (Versión revisada). 1\*2DD a 250 ptas. La fantasía poético-erótica mejorada para los amantes de las video-aventuras.

Si todo va como estaba previsto, en cuanto estéis leyendo estas líneas, ya estará acabada la traducción de Princess Maker,



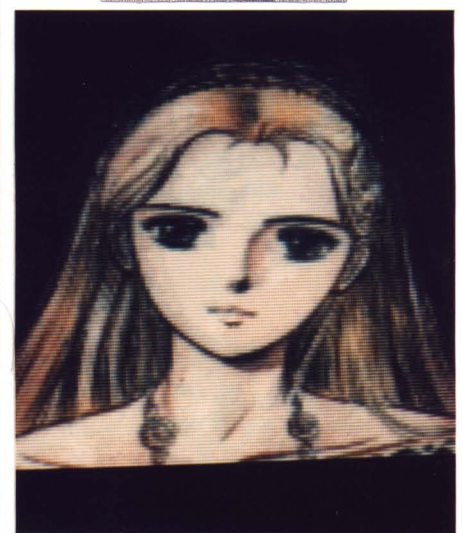
la famosa coproducción de Gainax y Microcabin, con la ventaja de que se podrán ver los caracteres japoneses sin necesidad de Kanji-Rom (lo que significa que todos los usuarios de MSX2 o superiores podrán disfrutar con él). Al tratarse de una versión que nadie tiene (que por cierto agradezco a Angel Carmona) he optado lógicamente por vender los 7 discos del juego traducidos. El juego incluirá caja, etiquetas en color y manual. Su precio rondará las 2000 ptas.

Ya como despedida quisiera dejar nuestra dirección para

recomendaciones o peticiones para futuras traducciones, aunque ya tenemos algunos juegos en mente (Lenam, Psy-O-Blade, Jesus y Snatcher, cuando por fin aparezca la traducción de Oasis al inglés.).

**Francisco y Teo López del Castillo C/ Juan de Peguera, 91, 2º 2ª 08026-Barcelona**  
Tel. y módem: (93) 455-27-48

FOTOS : J.M.López



# TILBURG '96

Aquí estamos de nuevo. Un año más hemos invadido Tilburg! Como recordareis, no es la primera vez que grupos de nuestras tierras están presentes en la mayor feria internacional del MSX. Este año estuvimos presentes Manuel Pazos y yo mismo, Elvis Gallegos. Seguramente quieres saber que es lo que pasó ese día, no? Pues has elegido el artículo correcto de la revista! (que vista, tío). Pero antes de empezar a contar cosas de la feria propiamente dicha, voy a hacer un poco de resumen del viaje, que la verdad es que tiene su historia.

## Capítulo 1 : Toma de contacto

Empezamos la aventura por la puerta grande: cual es la mejor forma de cargarse un viaje? SÍ!!! Perder el vuelo! Pues eso es lo que precisamente hicimos nosotros con la ayuda de Ramon Ribas. La verdad es que nos pusimos como viejas histéricas en el aeropuerto, pero hay que reconocer que eso le dio suspense a todo el asunto. Lamentablemente no tenemos ninguna foto de Manuel Pazos en estado de shock (tal vez la próxima vez?) ni tampoco mía (no sabes lo que te pierdes).

Bueno, pues nada. Después de sobornar a la tía que vende billetes, conseguimos unos para el día siguiente (increíble, en plena Semana Santa!), así que salimos bastante justos de tiempo (un día antes de la feria de Tilburg) pero no hubo mas problemas en Barcelona. Nada más llegar a Schiphol cogimos los trenes hacia Tilburg city, y oh, sorpresa! Nuestro hotel está en el quinto pino, así que llamamos a Jos Hulzink, nuestro contacto en Tilburg, que nos vino a recoger a la estación... rodeado de japoneses! Por lo visto les estaba haciendo una visita guiada por la ciudad, y nosotros también nos apuntamos. Después de entrar en todas las tiendas de la ciudad, los japoneses se dieron por satisfechos y pudimos ir todos al hotel.

## Capítulo 2 : La casa de los horrores (no será tanto...)

Contentos y felices cogemos un autobús hacia el 'maravilloso' lugar de reposo que la organización nos había preparado. Después de patearnos el pueblo entero de Waalwijk con las maletas a cuestas llegamos a un lujoso edificio rojo y amarillo con un payaso en la puerta. Será posible que eso sea nuestro hotel? Ah, no! Es un MacDonalds... Justo detrás había una especie de casa con cuatro paredes y un techo y muchas ventanitas donde se supone que hay habitaciones. Dios mío, donde nos han metido? Bueno, paciencia...

Lo bueno del hotel era que los extranjeros estábamos todos ahí, y en habitaciones contiguas! A nuestro lado estaban los japoneses de ESE Artists Factory, que eran tres, y en la siguiente habitación los tres miembros del grupo italiano RAM. Por algún sitio se suponía que estaban los finlandeses, pero no les vimos demasiado. Tenía que venir también un ruso, Egor Voznessenski, que no pudo venir por problemas con su visado. De todas formas más abajo os cuento qué es lo que iba a traer, ya son cosas muy interesantes (sobre todo hardware). Ya os podéis imaginar la que se organizó la noche antes de la feria: corriendo de una habitación a la otra mirando lo que presentarían los demás, intercambiando 'opiniones' (en discos de 3½), intentando convencer a los japoneses de que probaran la comida 'normal' (sin éxito), etc...

## Capítulo 3 : Tonto el último

Podéis imaginar como estaba el patio. Pero lo mejor todavía estaba por venir. Va uno y suelta la pregunta del millón:

“Oye Lucas, y lo que tenéis que presentar mañana ya está terminado?”

Los japoneses: “no... falta poco, pero seguramente lo terminaremos en seguida...”

Esa noche uno de ellos no durmió terminando el software.

Los italianos: ”esto... quedan unas rutinas por hacer, pero ya salen, ya...”

Los tres pasaron la noche en vela terminando el juego.

Y nosotros: “que va!... pero da igual, a quien le importa eso?...”

Por supuesto nos fuimos a dormir (como no!).

La verdad es que los pobres italianos las pasaron canutas para terminar su Tetris. Al cabo de un rato de la conversación anterior se presentan en nuestra habitación:

“...es que se ha estropeado la disquete de nuestro turbo R...”

Pero como estabamos muy ocupados jugando a no sé qué no les dejamos el nuestro. Al rato se vuelven a presentar los mismos:

“...lo estabamos terminando con un 8245, pero se nos ha roto el cable...”

Y al final les dejamos el turbo R para terminar el juego. Así que ya sabes, el Tetris II italiano fue terminado en un turbo R español! (bueno, japonés pero residente en Santander).

Pues nada, nada. Esa noche todos a currar para terminar los programas para el día siguiente. Todos menos nosotros, que por supuesto no estabamos para tal esfuerzo...

## Capítulo 4 : Al ataque!

Por fin el día ha llegado! Tuvimos que ir con algo de prisa, ya que nos esperaba una furgoneta de la organización para llevarnos a todos al recinto de la feria. A las 7:30 ya estabamos todos a punto para salir: 3 japoneses, 3 italianos, 2 finlandeses y 2 españoles, junto con ordenadores, bolsas, maletas, cables, cámaras y todos los armatostes que pudimos meter en el maletero (o encima de los pasajeros).

Bueno, ahora toca un pequeño comentario acerca del tiempo. Ya sabéis que en Holanda el tiempo siempre parece que se cachondee del personal, pero esta vez hubo una novedad. Que tendremos esta mañana? Lluvia? Nooo!! Nubes y claros? Nooo!! Vientos huracanados del sudoeste? Nooo!! Un tifón? Nooo!! Un tsunami? Tampoco!! Este año toca: Nieve!!! Comor? Sí, eso blanco que cae del cielo y se pega por todas partes. Mucha nieve. Lástima que solo duró un par de horas.

Tras la temeraria y peligrosa conducción a través de las vías cubiertas por la espesa capa de nieve holandesa (tampoco hay que exagerar...) y siguiendo unos cartelitos que ponían ‘MSX’ y que solo era capaz de distinguir la vista de águila de Manuel (es que yo me había dejado las gafas encima del piano...) llegamos por obra y milagro del conductor al recinto donde todos los años de celebra el evento de eventos: la feria internacional de MSX.

Teníamos tiempo hasta las 10 (hora en que se abría las puertas al público) para montar nuestro stand y prepararlo todo. Estabamos cerca de la cafetería, entre el stand de ESE (nuestros amigos japonESEs) y el de FONY. Delante teníamos a MSX-Force y Oasis. Inmediatamente nos pusimos a montar los ordenadores (Roderic Mui nos dejó su turbo R) y empezar a cargar la demo jugable del SONYC. Todo el mundo hizo lo mismo con su material, y como sobró mucho tiempo pudimos darnos una vuelta por los demás stands y saludar a la gente. Al poco rato empezó a entrar la avalancha humana...

## Capítulo 5 : Seguro que no hay un Graphics 9000 escondido?

Voy a describir lo más llamativo de la feria y lo que había en los stands de los grupos más conocidos. Por supuesto empezaré por el nuestro.

El problema que tuvimos a la hora de solicitar nuestro stand en febrero es que no teníamos un nombre como grupo, por lo que tuve que usar mi nombre y como consecuencia en los catálogos figuramos como 'Elvis Gallegos'. Como este no es un nombre muy comercial que digamos, tuvimos que decidir un nombre, aunque provisional, para presentar el juego. Y este nombre fue ANALOGY. Por lo tanto, así es como nos conocen ahora en Holanda.

En nuestro stand la gente podía probar y comprar la demo del juego SONYC. Conectamos un joystick de Megadrive al turbo R, y la verdad es que los visitantes formaron verdaderas colas para jugar un rato, sobretodo los niños. Mucha gente creía que el juego era para el nuevo Graphics 9000, por lo que tuvimos que poner un cartel diciendo que el juego era para MSX2+ y turbo R normales.

SONYC tuvo una gran acogida, y eso que sólo era una versión promocional con las primeras tres fases. Debido a unos problemas con el ensamblador Compass, la música no funcionaba bien, pero a la gente no pareció importarle demasiado. Sunrise se ofreció a distribuirlo cuando esté terminado.

Además del SONYC, en nuestro stand se podía adquirir el primer número de la publicación en disco Eurolink, cuyo redactor es Ramon Ribas. Se trata de una revista en inglés con numerosos artículos y programas comprimidos, abierta a la colaboración internacional. Podríamos decir que es el siguiente paso evolutivo después de su experiencia con el Telebasic, pero en esta ocasión no hace falta tener un turbo R, con un MSX2 nos basta para poder cargarlo.

## Capítulo 6 : este SCSI es casi mágico

Mención especial merece el stand de ESE Artists Factory, parada obligada para todos los asistentes a la feria. Fueron, con diferencia, los más visitados por la gente y delante de sus monitores todo el mundo se quedaba boquiabierto. Su producto estrella era un interface SCSI diseñado por ellos mismos llamado MEGA-SCSI. Sus prestaciones son increíbles: soporta SCSI-1 y SCSI-2, velocidad de 716 Kb por segundo, puede controlar hasta 56 gigabytes, soporta además de disco duro, magneto-ópticos, unidades ZIP, CD-ROM, scanners, etc. Incluye multitud de software para CD-ROM (visualizador de Photo-CD, reproductor de CD-Audio, etc.). Además tiene interesantes utilidades de fábrica, como un emulador de discos de 3½ (así no hay que utilizar Getdisk, HDDemu y ese tipo de programas) y una S-RAM de hasta 1024 Kb que es como una RAM-Disc que no se borra (se mantiene por baterías). Todo esto a partir de 20000 yenes!

En las demostraciones que tenían se mostraba la extraordinaria potencia de este cartucho (que es del tamaño de un Konami). En primer lugar, con un scanner Epson de sobremesa (de esos enormes de 1200 dpi) digitalizaban cualquier cosa a través del MEGA-SCSI y la imagen salía directamente en screen 12 por pantalla. El software para esto se cargaba a través de una unidad ZIP conectada también al MEGA-SCSI. En otros dos ordenadores (todos turbo R) estaban conectados discos duros y CD-ROM y en ellos se reproducían (atención!) videos en tiempo real en screen 12 con sonido PCM! Se podían ver fragmentos de varios minutos de películas manga, como Ah! My Goddess, Evangelion, etc. Realmente IMPRESIONANTE!

Si alguien está interesado en el MEGA-SCSI (seguro que sí), esta es la dirección donde se puede comprar. Cabe reseñar que no hace falta comprárselo, podéis escribirles y pedir instrucciones de montaje gratis para fabricar uno vosotros mismos (si os veis capaces de ello):

Tsujikawa Kazuhiro (ESE Artist Factory)  
1-29-22-12 Higashi - yukigaya  
O-taku Tokyo 145  
Japan

## Capítulo 7 : Si te he visto no me acuerdo

Dando una vuelta por los demás stands encontramos a muchos grupos conocidos con diverso material. Nos quedaban muy cerca los chicos de Oasis, capitaneados por Dennis Lardenoye. Ya me acercaba yo dispuesto a comprar el patchdisk más esperado de la temporada, el de Snatcher, cuando llego al stand y no lo veo por ninguna parte. Que ha pasado? Acaso ya se han agotado?!! Tranquilo. Todavía no está terminado. Bueno, de hecho nos comentaron que en realidad SÍ está terminado, pero lo están repasando a fondo para no dejarse pero que ni un solo fragmento en japonés. A eso se le llama trabajo bien hecho! Mas vale esperar unas semanas más y sacar el juego 100% en inglés, que luego todo el mundo se queja porque se han dejado frases sin traducir. Así que paciencia... Pero no creas que no tenían nada que ofrecer. En su stand se podían adquirir antiguos patchdisk, y como novedad el del Great Strategy II (aquí conocido no se muy bien porque como Risk 2). También tenían gran cantidad de guidebooks de juegos como Aleste, Princess Maker, Ys, etc.

Al lado de Oasis estaban MSX-Force. Este es un grupo francés que ha realizado el MIF, un compresor/descompresor para MSX. MIF significa Msx Interchange Format, y viene a ser la alternativa al GIF. Comprime más y es mas rápido que éste último, soporta todos los screens del 5 al 12, comprime en entrelazado, graba la paleta de colores, el color de los bordes y hasta el ajuste de pantalla. Se incluía con software adicional para convertir ficheros BMP de PC a formato MIF y viceversa. Hay que destacar que el algoritmo utilizado para realizar esta conversión es casi perfecto. La calidad de las imágenes convertidas de BMP a MIF es increíble. Solo hay que ver los dibujos de muestra que adjunta el programa. Aparte del MIF también vendían demos de gráficos en formato MIF, una de ellas a base de digitalizaciones y la otra con dibujos extraídos de los Pink Sox.

Junto a estos stands había otros también interesantes (bastante abarrotados) con programas curiosos, como el MSX Windows en formato cartucho, o una maqueta de tren eléctrico controlado por un MSX. Al lado de estos estaban los chicos de RAM (nuestros colegas del hotel) con su por fin terminado Tetris 2. Se trata de un magnífico juego para MSX2+ y turbo R para uno o dos jugadores simultáneos. Ocupa 3 discos y viene con una llave de protección que se inserta en el puerto de joystick.

Casi enfrente teníamos a Sunrise. En un rincón Sunrise Hardware vendía todo tipo de ampliaciones para nuestros MSX. Desde Eproms con aplicaciones como el Basic Kun preparados para montar en el Music Module, hasta ampliaciones de memoria internas, aceleradores de disco, etc. Y a su lado estaba Sunrise, con Stefan Boer al frente. Nos mostró su última producción, Match Maniac, un juego tipo puzzle donde hay que hacer parejas para ir pasando de fase. Es entretenido, aunque demasiado simplón. No está a la altura de sus últimas producciones. Le preguntamos a Stefan acerca de los continuos retrasos en la aparición de la Sunrise Magazine. Su respuesta fue que debido a una enfermedad, no puede dedicar todo el

tiempo que quisiera al ordenador, por lo que tiene que ir a un ritmo muy pausado, y dado que él es el principal redactor, esto relentiza la aparición periódica del magazine.

Al lado mismo de Sunrise estaba Sunrise Swiss. Allí estaban Henrik Gilvad y MI-CHI con diverso material. MI-CHI mostraba su sistema operativo WIOS. Es parecido al Windows de PC pero por supuesto para MSX. Soporta montones de ventanas en pantalla, fuentes escalables True Type, y muchas cosas más, aunque es sólo para Graphics 9000. No pudimos ver mucho porque de momento estaba sólo en fase de pruebas.

Cerca de la gente de Sunrise estaba un grupo llamado OPTIMUS, que resultó ser Toni Siira, uno de los finlandeses infiltrados en nuestro hotel. Promocionaba su CD-ROM llamado History, que es una recopilación de los mejores juegos de la historia del MSX (con juegos de MSX2, 2+ y turbo R). Se puede utilizar directamente sobre un MSX con lector de CD-ROM, o bien sobre un PC con emulador de MSX2.

Enfrente de todo esto y tras cruzar una riada humana (la que separa 2 filas de stands) llegamos a UMF, que siguen realizando el magazine ROM en holandés. Como no se entendía nada pasamos de largo y nos topamos con... Compjoetania! La verdad es que tenían pocas novedades. La mejor de ellas era un disco de músicas para Moonsound, todas ellas de una calidad excepcional, llamado Jungle Symphony. Tenían multitud de hardware y revistas en venta. El motivo: Compjoetania se separa y se deshacen de parte de su material. La nueva versión de Compass no estaba lista como se había anunciado, pero aparecerá en breve. Partrick nos comentó que probablemente la próxima demo que realicen será la de despedida. Según nos dijo, el equipo se ha cansado de programar para MSX y quieren 'probar' otras plataformas, aunque Compjoetania no morirá del todo, ya que quedarán un par de incondicionales del MSX para ir produciendo algo de vez en cuando.

Cerca de Compjoetania estaban los miembros de NOP, con la demo jugable del Micro Mirror Men. Se trata de un clónico de los conocidos Lemmings, un juego muy divertido que pronto podremos disfrutar en nuestros MSX. Los gráficos son en screen 7 y la versión demo ya soporta Moonsound además de los sistemas habituales. Por lo demás es igualito que el juego original, aunque los bichitos son diferentes, pero tienes los típicos iconos, funciona con ratón, etc...

Seguimos adelante y encontramos unos stands con material muy llamativo: alfombrillas para ratón, artbooks manga, y... anda! Que es esto??? En un monitor se estaba proyectando una película japonesa subtitulada en inglés que se llamaba... SALAMANDER! Sí, sí, la auténtica película del auténtico juego de MSX, con unas naves llamadas Sabel Tiger y Trasher que luchan contra un cerebro gigante, y con unas bases secretas escondidas dentro de cabezas de isla de pascua y todo eso!

Después del shock producido por el vídeo anterior encontramos al Club Gouda, que de nuevo ha vuelto al MSX. Tenían expansores de slots, ampliaciones de memoria, interfaces SCSI Novaxis, etc. es decir, su típico material (aunque me temo que pocos SCSI venderían estando el MEGA-SCSI a la venta este año...)

Delante de ellos estaba el club Scart Power, con su Trivial Pursuit también en holandés. No era novedad de este año (el pasado ya lo tenían), pero ahora además vendían discos de ampliación con más preguntas para su juego.

Finalmente, dentro de los grupos de más interés falta incluir a MCCM (MSX Computer Club Magazine), la revista oficial de MSX en Holanda, donde se podían adquirir números atrasados y la nueva versión del emulador de MSX2 para PC MSX4PC. El año pasado vendían la que era la primera versión de este emulador (la 1.4 si no recuerdo mal). Este año se podía adquirir la versión 3.3, que como novedades incluye: mayor velocidad, funcionan muchos más juegos que en la anterior versión, los sprites no parpadean y no se relentizan tanto, controla mejor el disco duro del PC y emula PSG y FM con una tarjeta de sonido

compatible Sound Blaster. La verdad es que lo he probado y la diferencia respecto a la antigua versión se nota mucho, pero sigues necesitando un Pentium a 90 para emular decentemente un MSX2, y todo lo que utilice interrupciones se cuelga con el emulador. En conclusión: no hay nada como un auténtico MSX (rechaza imitaciones).

## Capítulo 8 : No están todos los que son...

Repaso ahora rápidamente a modo de resumen lo más interesante:

**RAM:** nuestros colegas del hotel. Presentaron la versión final del Tetris 2. Ocupa 3 discos y viene con una llave de protección que se coloca en el puerto de joystick (esto se ha puesto de moda, ya es el segundo programa que he visto con la dichosa llavecita). El juego está pero que muy bien, es el clásico Tetris pero aprovechado al máximo para MSX.

**MCCM:** el año pasado presentaron el emulador de MSX2 para PC. Ahora venden la versión 3.3 del mismo, que corrige bastantes fallos y emula además PSG y sonido FM.

**CLUB SCART POWER** de nuevo venden el Trivial Pursuit para MSX2, y además tienen discos con nuevas preguntas para ampliar el juego.

**FUTURE DISC:** siguen realizando el magazine en disco con dicho nombre. El último número era el 24.

**MAYHEM:** vendían sus antiguas demos. Sin novedades de interés.

**PARAGON:** versión del clásico juego "Bomberman", muy divertido.

**EGOR VOZNESENSKI:** es el ruso que dije que no pudo venir, pero de haber venido tenía que traer, en primer lugar el interface IDE para disco duro, y demostraciones del Z380 y vídeo MPEG para MSX. De lo que tenemos más información es acerca del Z380. Este es el famoso procesador que teóricamente irá montado en el 'MSX3' (conocido como proyecto Jupiter), que multiplica por 10 el rendimiento del MSX. Por lo visto el tal Egor lo había montado en un cartucho que lleva su propia RAM de 16 bits, pero nos quedamos con las ganas de verlo.

**FONY:** demostraciones del Graphics 9000 y del Moonsound, pero ninguna novedad.

**SCANNER DEMO:** demostración del interface de scanner que ya se presentó el año pasado.

**KAKISOFT:** software un tanto curioso, MSX Windows, otro interface de scanner, y una maqueta de tren eléctrico controlado por el MSX.

**OASIS:** no tenían terminado el patchdisk de Snatcher, pero vendían el del Great Strategy II y los antiguos, además de guidebooks de varios juegos en inglés.

**POWER MSX:** este grupo francés presentó un compresor/descompresor llamado MIF (MSX Interchange Format), que comprime más y más rápido que el formato GIF, soporta entrelazado, todos los screens a partir del 5, graba la paleta, etc. Incluye diversas utilidades,

entre las que destaca un convertidor de formato BMP de PC a formato MIF y viceversa con un algoritmo de conversión casi perfecto.

**NOP:** mostraron la demo jugable del Micro Mirror Men, un clónico de los famosos Lemmings en screen 7 de bastante calidad.

**OPTIMUS:** Toni Siira, el finlandés infiltrado, promocionaba su CD-ROM llamado History, que es una recopilación de los mejores juegos de la historia del MSX (con juegos de MSX2, 2+ y turbo R).

**SUNRISE SWISS** Henrik Gilvad y MI-CHI con diverso material, entre el cual estaba el sistema operativo WIOS, parecido al Windows de PC, para MSX con Graphics 9000.

**SUNRISE:** disponían de gran cantidad de software, además de su último juego, Match Maniac, un juego tipo puzzle en el que hay que hacer parejas para pasar de fase. Entretenido pero demasiado simplón, no está a la altura de sus últimas producciones.

**UMF:** siguen realizando el magazine en disco ROM, totalmente en holandés.

**COMPJOETANIA:** este grupo tenía pocas novedades. La mejor de ellas era un disco de músicas para Moonsound, todas ellas de una calidad excepcional. Tenían multitud de hardware en venta. El motivo: Compjoetania se separa y se deshacen de su material. La nueva versión de Compass no estaba lista como se había anunciado.

**SOKSOFT:** nuevos y antiguos discos de músicas para FM y Music Module.

**CLUB GOUDA:** de nuevo han vuelto al MSX. Tenían expansores de slots, ampliaciones de memoria, interfaces SCSI Novaxis, etc.

Estos eran los grupos que más llamaron a atención, pero la verdad es que había multitud más de stands. Incluso se tuvo que habilitar una sala adicional al recinto ya que se había quedado pequeño. Muchos de estos stands ofrecían demos de gráficos o sonido, pequeñas utilidades, videos manga relacionados con el MSX, camisetas, alfombrillas para ratón, y muchos productos de segunda mano (ordenadores, revistas, libros, discos, tarjetas raras, cables, teclados para el Music Module, modems, etc.) Para los coleccionistas es un auténtico paraíso. En las paradas de segunda mano se podía encontrar juegos de caja grande difíciles de localizar, como SAZIRI, los Konami Collection, Undealine, etc. y también revistas MSX-Magazine y MSX-FAN de esas que yo busco como un loco.

## Capítulo 9 : Despedida y cierre

Después de todo un ajetreado día en Tilburg, y antes de irnos al hotel los organizadores nos regalaron unos jerseys, relojes y bolígrafos con el logotipo de MSX a los expositores extranjeros. Una vez desmontados todos los stands, empezamos a abandonar el recinto.

De nuevo la furgoneta de la organización nos estaba esperando para llevarnos, de modo que volvimos hacia el hotel. Una vez allí, nos reunimos todos para charlar sobre como había ido todo. Todo el mundo estaba muy satisfecho. Nos reunimos todos en nuestra



habitación y estuvimos hasta altas horas de la madrugada probando los programas que habíamos comprado, y los japoneses aprovecharon para poner varios de los videos que tenían grabados en su disco duro. Intercambiamos software de todo tipo, ya que los japoneses se habían traído un arsenal de programas de su país que aquí son del todo desconocidos: reproductores de sonido, programas para extraer músicas de los juegos, incluso utilidades para capturar gráficos de los CDs de Sega Saturn (a través del MEGA-SCSI claro), un creador de videoclips para el HBI-V1, etc... Después de alucinar un buen rato, tuvimos que irnos a dormir, ya que al día siguiente teníamos que levantarnos temprano. Como los demás no tenían ninguna prisa (se quedaban unos días más en Holanda) se fueron a otra habitación a seguir con el cachondeo y el libre albedrío.

Por la mañana salimos a toda prisa para no repetir la experiencia del día de salida y coger el vuelo sin problemas. Nada más salir por la puerta del hotel caía una de nieve (otra vez) que para que contar, y tuvimos que coger un autobús y un par de trenes, pero lo conseguimos! Así que al día siguiente de la feria ya estábamos de vuelta.

La experiencia fue irreplicable. Ver tanta cantidad de gente (según los organizadores fuimos unos 1100) movida por el MSX le sube la moral a cualquiera. Entre el nivel de usuarios que tenemos aquí y el que te encuentras en Holanda hay un abismo. Además, los usuarios son mucho mas diversos de lo que nos podríamos imaginar: en Tilburg te encontrabas desde abuelos con camisetas de MSX hasta niños que iban con sus padres a comprar material para su ordenador. Y no sólo como visitantes, sino que varios de lo stands los llevaban gente muy joven, de esos que en nuestro país nunca han oído hablar del MSX ni de nada de 8 bits. Realmente te quedas muy sorprendido ante casos como estos, pero allí son algo normal.

En resumen, si quieres convencerte por ti mismo de que el MSX todavía no está hundido, el próximo año déjate caer por los Países Bajos, aprovecha para hacer turismo, y pásate por la ciudad de Tilburg para vivir una experiencia alucinante.

Por Elvis Gallegos para FKD-FAN

# JESUS

**J**ESUS es una Aventura Gráfica de la ENIX que, a pesar de su antigüedad (es del año 1987), es realmente muy bueno, con un nivel parecido al "SNATCHER" de la Konami (incluso la ambientación y la estructura de menús guarda gran similitud con éste).

Por desgracia en esta ocasión no puedo ofrecer cómo terminar el juego, debido a que en el Disco 3, se llega a un punto en que los caracteres y letras se vuelven signos extraños sin sentido, lo que imposibilita avanzar.

## EL JUEGO :

"Jesus" es el nombre de un laboratorio espacial al que se incorpora Hayao (el personaje al que movemos). Allí conocerá a Balkas, un hombre al que le encantan las hamburguesas, y después a su Jefe, que le entregará su tarjeta de

identificación. Sale y podrá moverse por Jesus. Con la opción 1 irá a hablar con la Sub-Capitana Shuhoka. Después de hablar un momento con ella daremos a la opción 2 y sonará el teléfono. Daremos a la opción 2 y conversaremos con Balkas.

Marcharemos a la habitación 3 y conocemos a los capitanes Wilhelm Hyler e Iván Milakhov. Seguimos y llegamos a la sala de ordenadores, donde está Andrei Berini. Éste nos ofrece jugar al "Space Monster" (1-Sí 2-No). Aquí no importa si se gana o no, simplemente es algo que llama la atención. Después de Berini vemos a Ereene Shuleman, para llegar a la última sala para hablar con el Jefe. Volvemos a la sala 2 y se presentará Roger Carson. Después de nuevo hacia el Jefe, que nos entregará una especie de ordenador portátil llamado FOJY. Nos cuenta que hace tiempo, se envió una nave

(Comet) al espacio, debido a un desastre en la Tierra. La tripulación de Jesus va hacia allá y entonces suena la alarma, que avisa que un cuerpo extraño se ha introducido en la nave. Ahora estamos en el 6º piso (de 6), y nuestra misión será investigar toda la nave para poder averiguar qué pasa.

El primer problema que encontramos es que al intentar ir a los pisos 1 y 2, FOJY nos informa que están cubiertos de gas, por lo que no se puede entrar allí, así que usaremos un panel de control que se halla en el 6º piso para dispersar el gas. La combinación para poder parar el gas está en el mapa adjunto. Ahora podemos ir a todos los pisos, donde se hallan las siguientes salas:

### 1º Piso:

- Lanzadera
- Cabina
- Habitación de Hyler
- Laboratorio

### 2º Piso:

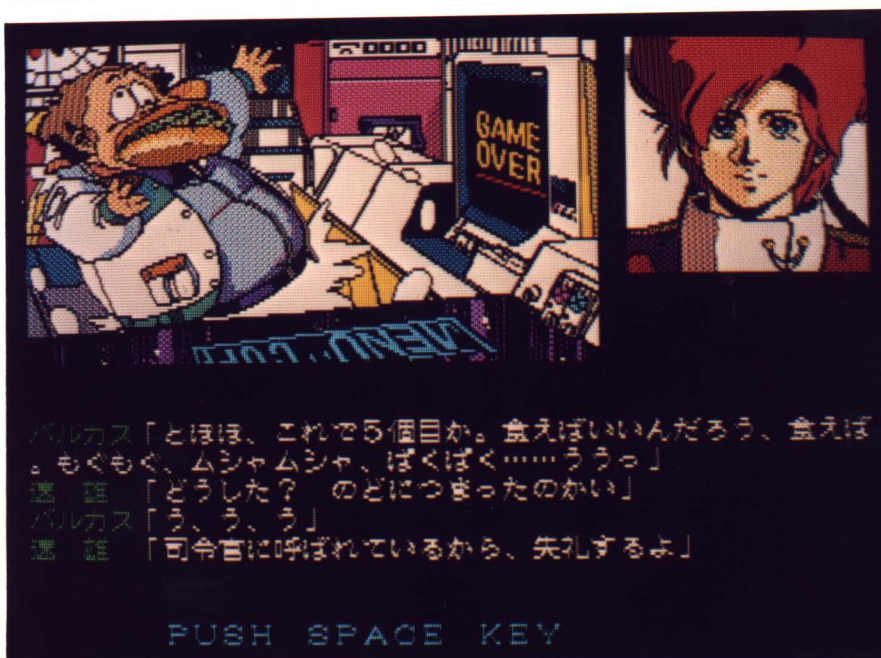
- Cocina
- Sala de juego
- Cápsulas espaciales
- Bodega

### 3º Piso:

- Ordenadores
- Reconocimiento
- Rayos láser
- Arsenal

### 4º Piso:

- Habitación de Berini
- Habitación de Ereene
- Habitación de Balkas
- Armas especiales



### 5º Piso:

- Almacén
- Sala de análisis
- Sala de máquinas
- Batería para FOJY

Advierto que en algunos sitios no podremos entrar en un principio y que si FOJY siempre está en puntos suspensivos, habrá que recargarlo.

Las opciones para andar por los pisos son las siguientes:

- 1-Cambiar de piso
- 2-Avanzar: 2-Atrás
  - 6-Abrir una puerta
  - 8-Adelante
  - 9-Salir
- 3-Mirar
- 4-Examinar
- 5-Coger
- 6-Manipular
- 7-Hablar
- 8-Hacer algo
- S-SAVE

Empezamos yendo a la sala de análisis, donde veremos un rastro de sangre y una tarjeta IC. La cogemos y averiguamos que es de Balkas, usándola abrimos una cámara y descubrimos su cadáver. Salimos y vamos a la habitación de Berini, donde cogemos su tarjeta IC, dirigiéndonos ahora a los ordenadores, donde insertamos la tarjeta de Berini en la consola, encontrando el siguiente mensaje: "He grabado a Balkas siendo asesinado por un monstruo; ese ser está creciendo y sin duda, pronto vendrá a por mí". Ahora tendremos



que ir piso por piso y poner en ON todos los sensores que están en la pared izquierda, si previamente los hemos examinado y hemos visto que estaban en OFF. Ahora, vamos a la cabina, donde conseguimos la tarjeta IC del capitán Hyler, para ir a su habitación donde, insertando una tarjeta, abriremos una cerradura y podremos coger un sensor portátil. Marchamos ahora a la sala de rayos láser donde cogemos una caja extraña y la manipulamos.

Vamos a la sala de armas especiales, donde cogemos la nº 3 y nos dirigimos a la bodega donde examinando, encontramos al monstruo, así que huimos (opción 4).

Iremos ahora al 6º piso, donde con la opción hablar, FOJY nos da información. Volvemos ahora a la sala de ordenadores, encontrando el cadáver de Berini. Después de

examinarlo volvemos a la bodega y descubrimos que el alien ha desaparecido. En la habitación de Hyler, encenderemos el sensor; luego, en la cabina, veremos el cadáver del capitán Hyler. Ahora, en el arsenal encontramos ni más ni menos que a Ereene escondida, que explica cómo Berini fue poseído por el alien. Hablamos un poco más con Ereene y vamos al 6º piso, donde Ereene entra en la cápsula Sillius, saliendo de la nave. De repente, el sensor se enciende indicando la proximidad del alien. Lo que debemos hacer es insertar la tarjeta de Hyler (la nº 3) en el panel de los 4 botones, pero no conseguimos nada, así que examinamos el panel y se nos ofrece otra posibilidad de combinaciones. Hay que dar aquí a la opción 3 y una caja desaparecerá. Ahora, con la opción "Hacer algo", damos a la subopción 1 y vamos a la habitación de Ereene y examinando, cogemos su piano. Y ya podemos ir al 6º piso para coger nuestra cápsula, dirigiéndonos a otra nave, Korona, donde nos reunimos con Carson, Ereene, Milakhov y Shuhoka. De repente, suena la alarma, y nos encontramos ahora en un pasadizo en el que podemos ir a:

- 1-Air Lock
- 2-Cápsulas
- 3-Entrada de cápsulas
- 4-Pasadizo





5-Sala de reuniones

6-Cabina

7-Hangar

Nada más ir a la sala nº 4 descubrimos que el alien nos ha seguido y está en la nave. Hayao le dispara, consiguiendo atontarlo. Nuestros amigos van ahora hacia la cabina, pero Shuhoka ha sido herida de gravedad por el monstruo y muere. Ahora ya sólo quedan Hayao, Ereene, Milakhov y Carson para intentar destruir el alien. En el hangar, accionamos un interruptor y descubrimos una consola. Luego, en la sala de reuniones, encontramos una cassette. Repasamos las otras salas hasta que se oiga una música siniestra; seguiremos investigando hasta que el capitán Milakhov nos llame por el comunicador. Vamos a la sala 3 donde el capitán nos informa de que ha encontrado al monstruo. Seguimos examinando hasta que Milakhov vuelva a llamarnos, volvemos a la sala 3 y ¡por fin!

El alien aparece atacando a Carson, pero entonces Ereene pone en marcha su cassette y el alien huye espantado por la música. El capitán decide intentar comunicarse con el exterior para pedir ayuda, y para ello manda a Hayao a buscar materiales.

En el hangar, Hayao consigue subir a la pista de despegue, examinando allí. Después, examinamos en el pasadizo donde se ven las puertas 5

y 6, encontrando la cassette de Ereene destrozada. De nuevo, vamos a la pista de despegue del hangar, encontrando una "Ceramic Tape"... y por desgracia también al alien, que es más grande y fuerte que nunca.

Volvemos con Milakhov y Ereene; ahora el capitán intentará pedir ayuda, pero el alien rompe la puerta, obligando a nuestros amigos a defenderse. Por desgracia, todos los ataques de Hayao son inútiles, así que Milakhov decide sacrificarse para que Hayao y Ereene puedan escapar.

Y ya no puedo contaros más debido a que a partir de aquí es cuando los

caracteres se deforman. Si alguien tiene una copia en buen estado, que escriba a Redacción o me lo comunique personalmente. Gracias.

## VALORACIÓN :

El juego tiene un gran nivel de programación, tanto de gráficos como de música que, aunque sólo es PSG, acompaña realmente bien la trama del juego. La única nota negativa de los gráficos es que usan el maldito punteado. Kenneth nos ha desvelado que los gráficos de este juego, como el de muchos otros (Dragon City X, por ejemplo), han sido conversionados directamente del PC88 japonés (que sólo disponía de 12 colores) lo que explica el uso continuo de la trama.

Como curiosidad comentar que al principio del juego, al hablar con la sub-capitana Shuhoka podremos oír un tema en PSG de Dragon Quest.

A pesar de todo es una Aventura Gráfica recomendable, y no muy difícil de jugar.

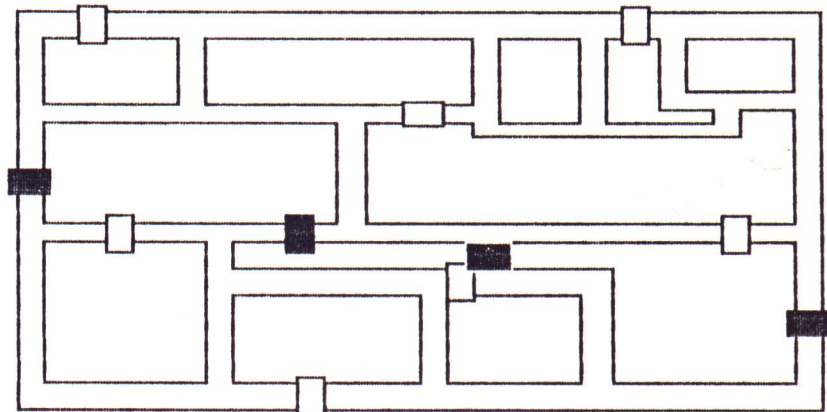
## COMENTARIO :

**Téo López del Castillo**

**FOTOS :**

**Jaume Martí Gómez**

## MAPA PARA PODER SACAR EL GAS



■ : Conductos a bloquear

# SECCIÓN ESPORÁDICA //

## Los Secretos del XBASIC por Kenneth A.I.



**B**ienvenidos al apasionante mundo de la programación en BASIC KUN  
POR KENNETH A.I.

Conflictos avanzados; qué hacer cuando el XBASIC te dice : Out of Memory !

Bien, para los que se hayan saltado el artículo "Sección Esporádica", volveré a hacer una pequeña presentación, pero por favor léaseme dicho artículo (pero que "curto" que soy !).

Soy KAI de KAI Magazine y este es mi segundo artículo para este fanzine y en este fanzine. Por si no os ha quedado suficientemente claro en el título, os explicaré algunas fórmulas que os pueden resultar la ostia de útiles en vuestros programas en Turbo Basic, y de paso motivar a los aún no iniciados.

Empezaremos definiendo qué es el Kun Compiler/XBASIC/BASIC KUN/Turbo BASIC... Distintos nombre para lo mismo. El Turbo BASIC es un semicompilador de BASIC de grandes posibilidades (si se lo sabe utilizar) que acelera ciertas instrucciones BASIC y agiliza mucho todo lo que sean cálculos. El problema está en que muchas instrucciones del BASIC no són reconocidas por el compilador (a pesar de lo muy limitado que pueda parecer en un principio).

Los principales problemas con los que podemos encontrarnos en la

programación de juegos son básicamente :

- Problemas de velocidad con ciertas sentencias.
- El fatídico Out of Memory.
- OPENS no, gracias ! Y memorización de variables.
- Compatibilidad con rutinas código máquina (CM) y fórmulas prácticas.

### SENTECIAS COPY RÁPIDAS :

Los que hayan experimentado un poco con el XBASIC se habrán percatado de que la velocidad en las operaciones gráficas como el COPY no es estable, ya que a veces van muy rápido y otras a la velocidad estándar del BASIC. Esto se debe a que el Turbo BASIC tiene dos formas de realizar las sentencias COPY : la primera es la xunga, ya que no acelera en lo más mínimo los COPYs porque la zona a copiar no contiene un número entero de bits, o sea que la suma de las coordenadas no resultan un número par (por ejemplo en  $x1=20$  y  $x2=40$ , de 20 a 40 hay 21 pixels porque el 20 también lo contamos).

Si el numero contenido en  $x1$  y  $x2$  es impar el xbasic tiene que partir los bytes y se relentiza la acción de la sentencia. Por lo contrario, si el número de pixels a copiar es par hace un traspaso directo de VRAM, lo cual es más rápido.

En síntesis, para disfrutar de unos copys siempre rápidos la coordenada  $x1$  siempre tendrá que ser par y la  $x2$  impar, de modo que el número contenido de pixels en la coordenada  $x$  de la sentencia copy sea siempre par.

Un ejemplo comparativo :

```
10 SCREEN 5
20 _TURBO ON
```



```
30 SET PAGE ,1:CLS:LINE (0,0)-
(255,211),15 ' o cargar gráfico
después de CLS
40 FORI=0 TO 80:COPY (0,I)-
(254,211),1 TO (0,0),0 ' COPY
LENTO porque de 0 a 254 hay
255 pixels
50 NEXT I
60 FORI=0 TO 80:COPY (0,I)-
(255,211),1 TO (0,0),0 ' COPY
RÁPIDO porque de 0 a 255 hay
256 pixels
```

70 NEXT I  
80 \_TURBO OFF

Este programa primero hace un scroll de copys lentos de 81 posiciones y luego 81 más a gran velocidad.

Una aclaración : este sistema de copys rápidos sólo funciona en los copys PSET, o sea, el estándar. Con otras operaciones lógicas como tpset,xor, txor, and, tand, etc. funcionarán a la misma velocidad del BASIC... Lástima.

Y todo lo dicho para la instrucción COPY vale exactamente igual para LINE, ya que funciona de la misma forma.

Como el Xbasic se acelera mucho trabajando con números enteros, al principio de cada programa siempre tendremos que poner DEFINT A-Z y así conseguir que todas las operaciones matemáticas, bucles y demás se aceleren.

Un dato curioso es que resulta que en el BASIC normal también podrían haber sentencias copy rápidas pero prefirieron relentizarlas para obtener una velocidad estándar (la lenta). Bueno, esto es todo referente a la velocidad.

OUT OF MEMORY IN 2010  
Ok

-¡VAYA! Ya la hemos cagado... Ya no puedo seguir. No me queda memoria suficiente. Tendré que

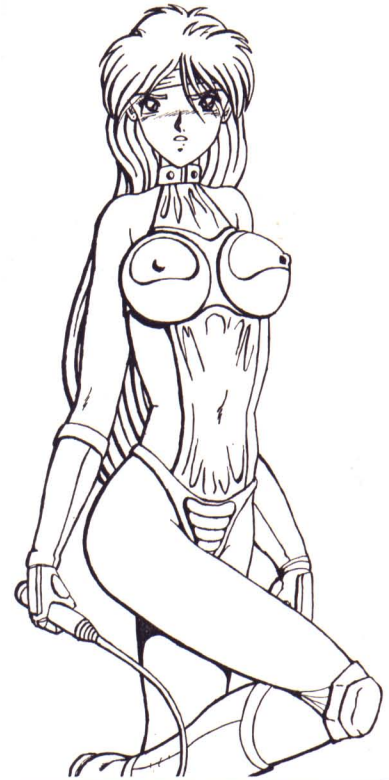
empezar un programa nuevo y... ¡a la mierda, ya estoy harto! Prefiero machacar marcianos...

Esta es la experiencia que vive la gente que pretende hacer turbo-bloques más extensos de 8 Kbytes, porque aunque dispongamos de 23 kbytes de RAM para BASIC, el Turbo BASIC necesita un tanto por ciento de la memoria del área de trabajo para compilar el programa, o sea reescribirlo. Ese tanto es directamente proporcional al tamaño del turbo-bloque a compilar. Por ejemplo, si compilamos un programa de 8 Kb, necesitamos 16 Kb de reserva (PRINT FRE(0) debe de ser mayor de 16000).

Entonces la solución es obvia : debemos intentar compilar nuestro programa mediante pequeños turbo-bloques (de 1 Kb por ejemplo) con lo que tan sólo necesitaremos tener en reserva 2 Kb libres. Como veis es muy recomendable realizar turbo-bloques lo más pequeños posibles para de esta forma aprovechar mejor la memoria de BASIC disponible, además de la consiguiente disminución de tiempo de espera para la compilación de cada bloque que conseguiréis. Aunque puede que penséis :

- Pero... ¿Y las variables que?, ¿eh?

Pues muy sencillo; el XBASIC tiene un sistema de memorización de variables numéricas enteras, con lo que el paso de un turbo-bloque a otro no representará ninguna pérdida



de información (más adelante encontraréis todo referente a la memorización de variables).

- Ya, pero y las variables alfanuméricas que? mh?!

Vale, si os ponéis así, más abajo os enseñaré una fórmula para escribir y leer variables en/de la VRAM.

Y por último, en referencia a este punto (ahorro de memoria), tan sólo cabe recordar que pulsando CTRL al inicializar liberaremos la zona de la memoria del Disk Basic asignada a la emulación de la disquetera B y así conseguiremos 2 Kb más.

### OPENS y VARIABLES :

Como ya sabréis la sentencia OPEN es completamente ignorada por el XBASIC al igual que cualquier sentencia que requiera acceso a disco (LOAD, BLOAD, COPY...). Entonces nos lo tenemos que montar de tal manera que podamos traspasar variables de un programa a otro.

Primero empezaré aclarando lo de memorización de variables entre turbo-bloques.

Condiciones :

- El programa debe estar definido para variables enteras con DEFINT A-Z.



- Antes del primer turbo-bloque debemos indicar algún valor en todas las variables que queramos introducir en un turbo-bloque. Es obligatorio hacerlo aunque el valor sea cero.

- En la sentencia CALL TURBO ON debemos declarar las variables que vayamos a utilizar del siguiente modo :

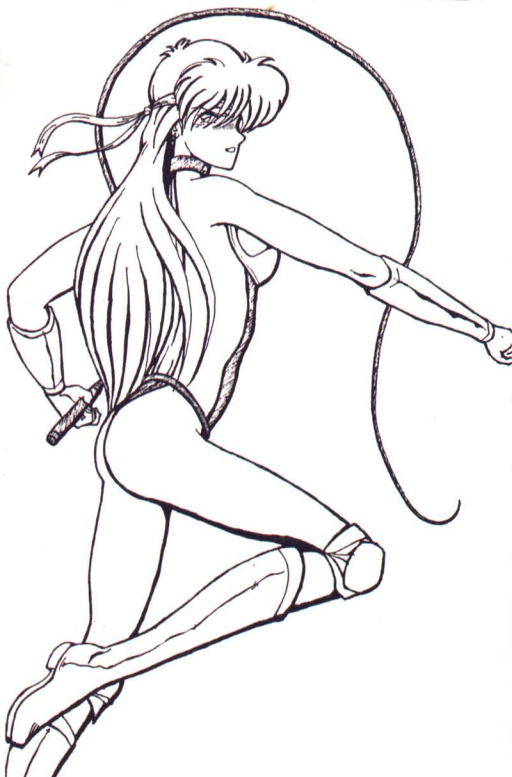
```
10 DEFINT A-Z
20 A=1:B=2:C=3
30 _TURBO ON (A,B)
40 PRINT A;B;C
50 _TURBO OFF
```

Este programa demostrará que las variables A y B han conservado su valor al entrar en el turbo-bloque y el valor de C no se ha introducido en el mismo (ya que no ha sido declarada en la sentencia \_TURBO ON), y por tanto tomará el valor 0 dentro del turbo-bloque, pero al salir de éste, C seguirá siendo 3.

Añadiendo la siguiente línea lo veréis :

```
60 PRINT A;B;C
```

La primera línea del resultado (1 2 0) es el valor obtenido dentro del t-bloque y la segunda (1 2 3) se obtiene después de cerrar el t-bloque.



Respecto a los DIMs, es preferible dimensionar las variables antes de cualquier turbo-bloque, por motivos que ya iréis descubriendo si investigáis.

La forma de declarar las variables dimensionadas es la siguiente :

```
10 DEFINT A-Z
20 DIM A(9),B(15)
30 _TURBO ON (A(),B())
```

Como podéis observar no se debe indicar el tamaño de la dimensión de la variable en la sentencia \_TURBO ON ya que sinó se producirá un error, y creo que con esto ha quedado el asunto suficientemente claro.

Y ahora la memorización de variables entre programas. El método más básico es, una vez terminado el último t-bloque, justo antes de la carga del siguiente programa, introducir todas las variables en la RAMDISK de serie

mediante un OPEN "mem:" que previamente habremos inicializado con la instrucción \_MEMINI.

Otro método (que es el que yo utilizo) es en el que se caga la perra patas arriba, porque aún no se como os lo explicaré.

El sistema se basa en convertir el valor de las variables a memorizar en 2 o más pixels en la VRAM. Ahora os explicaré el cómo y el porqué :

Un pixel (en SC5 o SC7) puede contener un valor del 0 al 15 (16 colores). Por esta razón debemos dividir la variable en diversos número de 0 a 15 de manera que podamos volver a recuperar el valor original procesándolos entre sí.

Lo veréis claro con este ejemplo para procesar variables que contengan valores de 0 a 255 :

```
10 A=100 ' A= variable a
   procesar
20 B=INT(A/16) ' B= primer
   valor obtenido (siempre debe ser
```



de 0 a 15)

30 C=A-(B\*16) ' C= segundo valor obtenido que es el resto de A pasado a múltiple de 16 (si A ya fuera un múltiple de 16, C sería 0)

Los que sepan de mates se habrán percatado que C es el máximo común divisor entre el número a procesar (A) y 16. Estos dos valores obtenidos (B y C) son los que se escribirán en la VRAM mediante la sentencia PSET (por ejemplo) y permanecerán allí hasta que no los borremos por nuestra propia voluntad. Para recuperar el valor original de nuestras variables al principio del siguiente programa tendremos que hacer la operación inversa a la de escritura, leyendo los valores B y C de la VRAM con POINT (u otros) tal y como sigue :

...

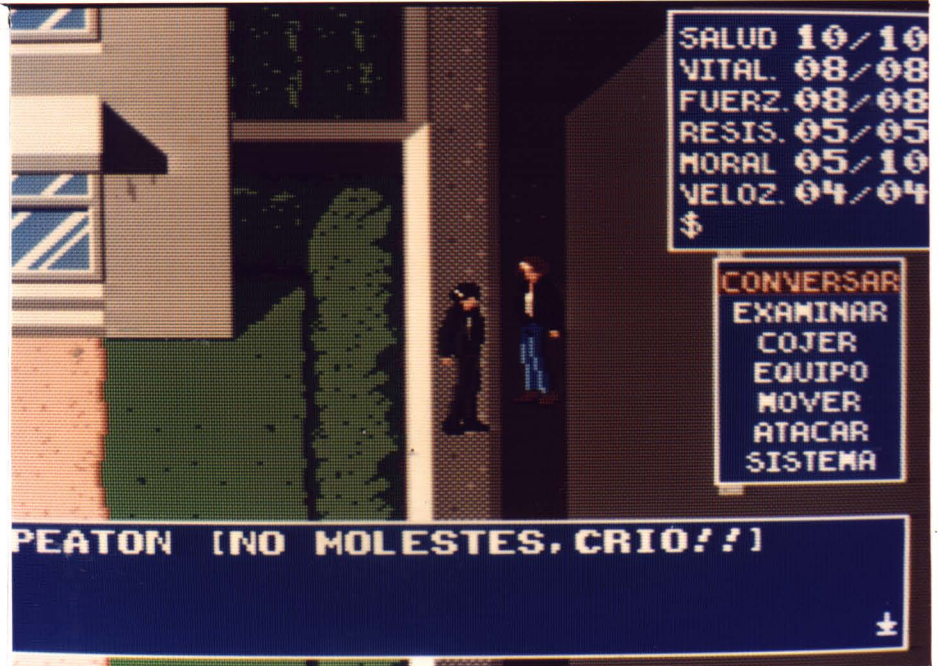
50

B=POINT(X,Y):C=POINT(X+1,Y)  
' Recuperación de variables B y C de la VRAM

60 A=(B\*16)+C

Reconstrucción total de la variable original

Esta fórmula es muy simple ya que sólo es para variables que contengan valores de 0 a 255 (16\*16). Confío en que vosotros mismos os confeccionaréis vuestras propias fórmulas para variables que superen estos valores, ya que es muy



sencillo.

Para la memorización de variables alfanuméricas en la VRAM sólo tenéis que darle a la variable A el valor del código ASCII del carácter de texto que deseéis memorizar (ya que el valor obtenido será siempre de 0 a 255). Esto se consigue con :  
A=ASC("carácter").

### COMPATIBILIDAD con RUTINAS CM :

Esta es la gran PUTADA que presenta el XBASIC en muchas ocasiones, ya que, para empezar, reduce considerablemente el área de memoria de BASIC (y como nos sobra tanta...) y además es muy

posible que ni siquiera chute, y si chuta es más que probable que reduzca notablemente la velocidad de ejecución del turbo-bloque (por ejemplo, las rutinas de reproducción de BGMs).

Lo único que os puedo decir sobre esto, es, o bien que aprendáis a programar en CM (jajaja!), o dos piedras (os jodéis).

Pero siempre existen milagros, como el realizado por Néstor Soriano para poder usar la rutina de reproducción de músicas MoonBlaster con el XBASIC. Este consiste en un gancho (pequeña subrutina en CM) que permite utilizar rutinas que sean llamadas con CALL engañando a la computer y evitando que interfiera con el Turbo BASIC. Si os interesa podéis encontrarla en el NÉSTOR DISK #1 (eh, Néstor!, te hago propaganda y todo, no te quejarás...).

Esto es todo lo referente al Turbo BASIC que os voy a contar en esta ocasión.

Si queréis que os siga explicando chorradas de estas enviad cartas a FKD y pedídllo, coño, espabilad !!

Hasta la próxima "Sección Esporádica"!





# V9958

# Registros de control

por Fco. Jesús Martos

**R**egistros de control:

R#0 : 0 DG 0 IE1 M5 M4 M3 0 DG: Invierte el flujo de datos por el bus de color, leyendo desde el exterior y escribiendo en VRAM (usado para digitalizar imágenes en SCREEN 8). IE1: Activa las interrupciones por línea (ver R#19). M?: Selección de modo (ver R#1).

R#1 : 0 BL IE0 M1 M2 0 SI MAG BL: Activa la visualización de la pantalla. IE0: Activa las interrupciones por cuadro (se disparan tras la última línea de imagen). M?:

Junto con los bits M? de R#0, selecciona el modo: M5 M4 M3 M1 M2 0 0 0 1 0  
SCREEN 0 (40 columnas) 0 1 0 1 0 SCREEN 0 (80 columnas) 0 0 0 0 1

SCREEN 3 \ 0 0 0 0 0 SCREEN 1 Sprites en modo 1 0 0 1 0 0

SCREEN 2 / 0 1 0 0 0 SCREEN 4 \ 0 1 1 0 0 SCREEN 5 \ |  
1 0 0 0 0 SCREEN 6 Modos Sprites en modo 2 1 0 1 0 0 SCREEN 7

bitmap | 1 1 1 0 0 SCREEN 8 / / SI: Tamaño de los patrones de sprites: 0 = 8x8, 1 = 16x16. MAG: Agrandar los puntos de los sprites a 2x2.

R#2 : 0 A16 A15 A14 A13 A12 A11 A10 0 A16 A15 1 1 1 1 1 (SCREEN 5-6)

0 A16 1 1 1 1 1 1 (SCREEN 7-8) Base de la tabla de nombres. En los modos bitmap, A15-A16 equivalen al nº de página.

R#3 : A13 A12 A11 A10 A9 A8 A7 A6 Junto con R#10, base de la tabla de colores.

R#4 : 0 0 A16 A15 A14 A13 A12 A11 Base de la tabla de patrones.

R#5 : A14 A13 A12 A11 A10 A9 A8 A7 Junto con R#11, base de la tabla de atributos de sprites.

R#6 : 0 0 A16 A15 A14 A13 A12 A11 Base de la tabla de patrones de sprites.

R#7 : TC3 TC2 TC1 TC0 BD3 BD2 BD1 BD0 0 0 0 0 BD1 BD0 BD1 BD0

(SCREEN 6) BD7 BD6 BD5 BD4 BD3 BD2 BD1 BD0 (SCREEN 8) TC?: Color del texto en SCREEN 0. BD?: Color de fondo. En SCREEN 6, son dos colores que forman rayas verticales alternas.

R#8 : 0 0 TP CB VR 0 SPD 0 TP: Desactiva la función del color 0 (transparente), asignándole su valor RGB. CB: Configura el bus de color para la entrada de datos. Su función es similar al bit DG en R#0, pero se limita a mostrar la imagen por pantalla sin

escribir los datos en VRAM. VR: Tamaño de los chips de VRAM conectados: 0 = 16K, 1 = 64K. SPD: Desactiva la visualización de sprites (sólo en modo 2).

R#9 : LN 0 S1 S0 IL EO -NT DC LN: Activa la resolución vertical extra (212 puntos).

S?: Algo así como "selección de modo simultáneo"... (?) IL: Modo entrelazado (los cuadros son mostrados en posición normal o desplazados media línea alternativamente). EO:

Alternancia rápida de páginas (en cada cuadro se muestra la página actual o la anterior alternativamente). La página actual debe ser impar. -NT: Configuración de la señal de sincronismo: 0 = NTSC (525 líneas entrelazadas, 60 cuadros por segundo), 1 = PAL (625 líneas entrelazadas, 50 cuadros por segundo). DC: Señal de reloj externa (para configuraciones multiVDP).

R#10: 0 0 0 0 0 A16 A15 A14 Base de la tabla de colores (bits altos), ver R#3.

R#11: 0 0 0 0 0 0 A16 A15 Base de la tabla de atributos de sprites (bits altos), ver R#5.

R#12: T23 T22 T21 T20 BC3 BC2 BC1 BC0 Colores alternativos de texto y de fondo en SCREEN 0 a 80 columnas. Sólo afectan a las posiciones marcadas en la tabla de colores.

R#13: ON3 ON2 ON1 ON0 OF3 OF2 OF1 OF0 ON?: Período de activación de los colores

alternativos (SCREEN 0 a 80 columnas) o de visualización de la página anterior siendo la actual impar (SCREEN 5-8), en decenas de cuadros (0 = desactivado). OF?: Período de visualización normal (0 = desactivado).

R#14: 0 0 0 0 0 A16 A15 A14 Selección del banco de VRAM (autoincrementable).

R#15: 0 0 0 0 S3 S2 S1 S0 Selección del registro de estado.

R#16: 0 0 0 0 C3 C2 C1 C0 Selección del registro de paleta (autoincrementable).

R#17: AII 0 RS5 RS4 RS3 RS2 RS1 RS0 Selección del registro de control para escritura rápida (autoincrementable). AII: Desactiva el incremento automático de este registro.

R#18: V3 V2 V1 V0 H3 H2 H1 H0 Ajuste de pantalla (vertical y horizontal) entre -7 y +8 puntos, en complemento a dos.

R#19: IL7 IL6 IL5 IL4 IL3 IL2 IL1 IL0 Línea que provoca la interrupción (si IE1 en R#0 está activado).

R#23: DO7 DO6 DO5 DO4 DO3 DO2 DO1 DO0 Desplazamiento vertical de la imagen hacia arriba, en líneas. Sólo en modos bitmap.

R#25: 0 CMD VDS YAE YJK WTE MSK SP2 CMD: Permite el uso de comandos en cualquier modo de pantalla aunque no sea bitmap, manipulando la memoria como si se tratase de SCREEN 8. VDS: Sustituye la salida de reloj a 3.58 MHz por otra señal que informa de los accesos internos a VRAM. En turbo R no parece tener efecto, pero en otros aparatos puede bloquear el sistema. YAE: Activa el modo combinado de visualización mediante YJK y paleta (YJK debe estar activado). YJK: Visualización mediante el conversor YJK. Válido únicamente en SCREEN 8. WTE: Activado, los accesos de la CPU a VRAM serán sincronizados mediante señales de espera, haciendo innecesarias las instrucciones de retardo y las lecturas del bit TR en S#2. MSK: Enmascara los 8 puntos del borde izquierdo de la pantalla. SP2: Une en horizontal la visualización de dos páginas (la actual a la derecha y la anterior a la izquierda). La página actual debe ser impar.

R#26: 0 0 HO8 HO7 HO6 HO5 HO4 HO3 Desplazamiento horizontal de la imagen hacia la izquierda, de ocho en ocho puntos (el bit HO8 tiene sentido únicamente si SP2 está activado). Sólo en modos bitmap.

R#27: 0 0 0 0 0 HO2 HO1 HO0 Desplazamiento horizontal de la imagen hacia la derecha, en puntos. Por la izquierda aparece basura, de ahí la necesidad de enmascarar ese borde. Sólo en modos bitmap.

---Registros de comando:

R#32: SX7 SX6 SX5 SX4 SX3 SX2 SX1 SX0 R#33: 0 0 0 0 0 0 0 SX8 R#34: SY7 SY6 SY5 SY4 SY3 SY2 SY1 SY0 R#35: 0 0 0 0 0 0 SY9 SY8 Coordenadas X,Y de fuente. SY8-SY9 equivalen al nº de página.

R#36: DX7 DX6 DX5 DX4 DX3 DX2 DX1 DX0 R#37: 0 0 0 0 0 0 0 DX8 R#38: DY7 DY6 DY5 DY4 DY3 DY2 DY1 DY0 R#39: 0 0 0 0 0 0 DY9 DY8 Coordenadas X,Y de destino. DY8-DY9 equivalen al nº de página.

R#40: NX7 NX6 NX5 NX4 NX3 NX2 NX1 NX0 R#41: 0 0 0 0 0 0 0 NX8 R#42: NY7 NY6 NY5 NY4 NY3 NY2 NY1 NY0 R#43: 0 0 0 0 0 0 NY9 NY8 Nº de puntos a tratar en los ejes X e Y.

R#44: C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1 C0 C3 C2 C1 C0 C3 C2 C1 C0 (SCREEN 5,7 + comando 15) C1 C0 C1 C0 C1 C0 C1 C0 (SCREEN 6 + comando 15) Color(es) fuente.

R#45: 0 MXC MXD MXS DIY DIX EQ MAJ Registro de argumentos. Modifica la ejecución normal de los comandos. MAJ: En los comandos de transferencia, 0 = se transfieren líneas horizontales, 1 = se transfieren líneas verticales. EQ: En el comando de búsqueda, 0 = busca un color igual, 1 = busca un color distinto. DIX: Dirección a partir de la coordenada X: 0 = hacia la derecha, 1 = hacia la izquierda. DIY: Dirección a partir de la coordenada Y: 0 = hacia abajo, 1 = hacia arriba. MXS: Selecciona la expansión de VRAM como fuente. MXD: Selecciona la expansión de VRAM como destino. MXC: Algo así como "conmutar a expansión de VRAM"...(?)

R#46: CM3 CM2 CM1 CM0 LO3 LO2 LO1 LO0 Registro de comando. Cuando es escrito, el comando correspondiente entra en ejecución. LO?: Operación lógica entre fuente y destino. El valor escrito en la posición de destino será: 0 = fuente 1 = fuente AND destino 2 = fuente OR destino 3 = fuente XOR destino 4 = NOT fuente LO3: Activado, los puntos fuente de color 0 no serán tratados. CM?: Comando a ejecutar. Estos son los comandos disponibles y los parámetros que requieren: 0 = detener la ejecución de comandos 4 = leer el color de un punto -Coordenadas fuente 5 = establecer el color de un punto -Coordenadas destino -Color -Operación lógica 6 = buscar en el eje horizontal un punto de cierto color -Coordenadas destino -Nº de puntos X -Color 7 = trazar una línea -Coordenadas destino -Nº de puntos X,Y -Color -Operación lógica 8 = pintar un bloque (punto a punto) -Coordenadas destino -Nº de puntos X,Y -Color -Operación lógica 9 = transferir un bloque (punto a punto) -Coordenadas fuente -Coordenadas destino -Nº de puntos X,Y -Operación lógica 10 = leer un bloque (punto a punto) -Coordenadas fuente -Nº de puntos X,Y 11 = escribir un bloque (punto a punto) -Coordenadas destino -Nº de puntos X,Y -Serie de colores (se van escribiendo en R#44) -Operación lógica 12 = pintar un bloque (por bytes), como 8 pero más rápido 13 = transferir un bloque (por bytes), como 9 pero más rápido 15 = escribir un bloque (por bytes), como 11 pero más rápido

---Registros de estado:

S#0 : F 5SF C 5S4 5S3 5S2 5S1 5S0 F: Flag de interrupción por cuadro. Se apaga al leer el registro. 5SF: Se detectaron más de cuatro sprites en una misma línea (más de ocho en modo 2), provocando el borrado parcial del plano o planos más alejados. C: Se detectó una colisión entre sprites (dos puntos no transparentes de dos sprites con distinta preferencia coincidieron en una misma coordenada). 5S?: Nº del primer plano de sprite que sufrió un borrado parcial.

S#1 : 0 0 0 0 0 1 0 FH FH: Flag de interrupción por línea. Se apaga al leer el registro.

S#2 : TR VR HR BD 1 1 EO CE TR: Preparado para transferir dato. Se usa en los comandos 10, 11 y 15; si se activó WTE en R#25, no es necesario consultar este bit. VR: Está activo desde que empieza la visualización de la primera línea de imagen hasta que termina la de la última, bordes laterales incluidos. HR: Está activo durante la visualización de cada línea de imagen, excluyendo bordes laterales. BD: Activado significa que el comando 6 encontró el color que buscaba (ver S#8-S#9). EO: Página visualizada: 0 = la actual, 1 = la anterior (sólo si la actual es impar). CE: Comando en ejecución.

S#3 : X7 X6 X5 X4 X3 X2 X1 X0 S#4 : 1 1 1 1 1 1 1 1 X8 S#5 : Y7 Y6 Y5 Y4 Y3 Y2 Y1 Y0 S#6 : 1 1 1 1 1 1 1 EO Y8 Coordenada donde se detectó la colisión de sprites (a esta coordenada hay que restarle 12 en la X y 8 en la Y para obtener la posición correcta del conflicto). Estos registros se borran al leer S#5. EO: Valor del flag EO en S#2 en el momento de ocurrir la colisión.

S#7 : C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1 C0 Color devuelto por los comandos 4 y 10 (este último una serie de ellos).

S#8 : BX7 BX6 BX5 BX4 BX3 BX2 BX1 BX0 S#9 : 1 1 1 1 1 1 1 BX8 Coordenada X devuelta por el comando 6, donde detecta el color buscado.

\*\*\* En lo referente a coordenadas de sprites y a desplazamiento de imagen, la resolución horizontal es siempre de 256 puntos, incluso en SCREEN 6-7.



COMENTADO : F.Jesús  
Martos  
FOTOS: José Manuel López

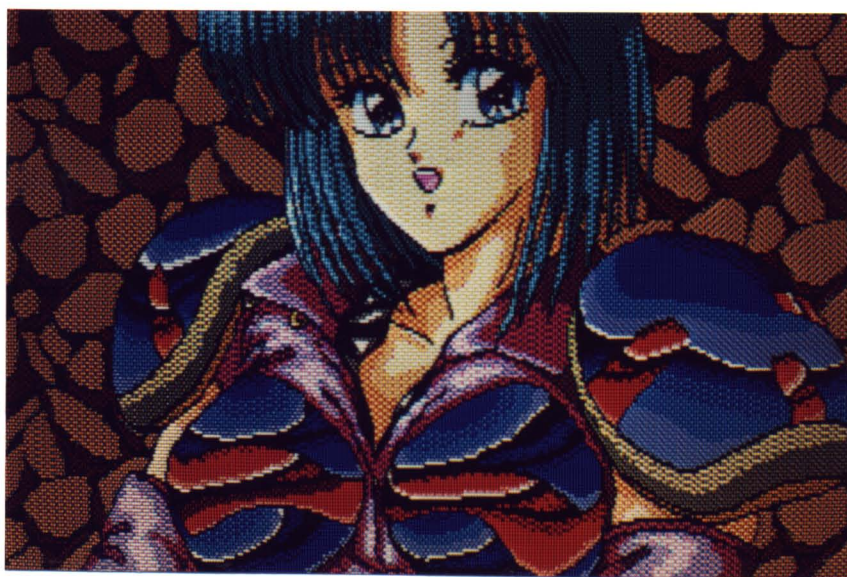
# DRAGON CITY X

● by FairyTale ●

Éste es un juego de la Fairy Tale, compañía ya conocida por el DEAD OF THE BRAIN (comentado en el nº 9). De nuevo se trata de una Aventura Gráfica conversacional, pero esta vez dentro de la temática erótica... Pero no vayáis a pensar que se parece a la saga PINK SOX (por ejemplo), ya que en este juego hay escenas auténticamente fuertes.

Dentro de los cuatro discos que componen el juego, en el disco A podremos grabar un máximo de cuatro partidas. No hay presentación y, aún más extraño, ni siquiera aparece el título del juego; lo único que se muestra al principio son dos opciones : la primera si deseamos cargar alguna partida y la segunda para empezar el juego.

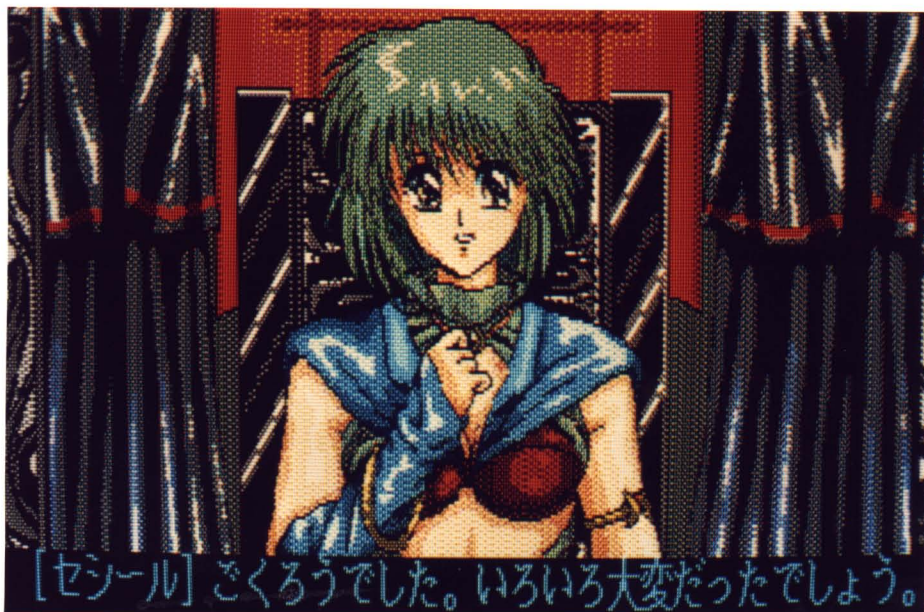
El personaje al que manejamos, Akira (que nunca podremos ver en pantalla), es un joven perdido en el Mundo Elemental, concretamente en la Ciudad Dragón, donde deberá



hacer todo lo posible para escapar.

Akira es despertado por una chica que le informa sobre la Ciudad Dragón y el Mundo Elemental. De esta forma se dirigirá hacia un castillo acompañado de una rubia llamada Tracy. Allí está la princesa Cecil, y después de darnos información, Tracy nos entregará un consolador y dos vibradores; que por supuesto, Akira usará sobre una

chica oculta en el sótano. Ésta, agradecida, le obsequiará con un montón de instrumentos y con ellos se dirigirá al primer pueblo. Éste está compuesto de dos tiendas y un bar (os hago notar que hasta que no llegemos aquí no podréis grabar la partida). Bien, me imagino que ya sabéis lo que toca : examinar y conversar hasta que aparezca una nueva opción que permita ir al bar "Las Vegas" (se nos pedirá el disco B) y a un hospital. En el hospital, Akira encuentra a María, que satisfecerá sus apetitos sexuales, y podrá ir a un extraño lugar (una chimenea en forma de pene). Allí es recibido por una mujer rodeada de mafiosos. Después de darle a las opciones primera, primera, segunda y primera, Akira es echado y recogido por María. Pero él no se rinde. A la mañana siguiente vuelve probando las opciones primera, segunda, primera y segunda; y esta vez sí : la chica se someterá a sus deseos. De nuevo deberá conversar por donde pueda, hasta que, después



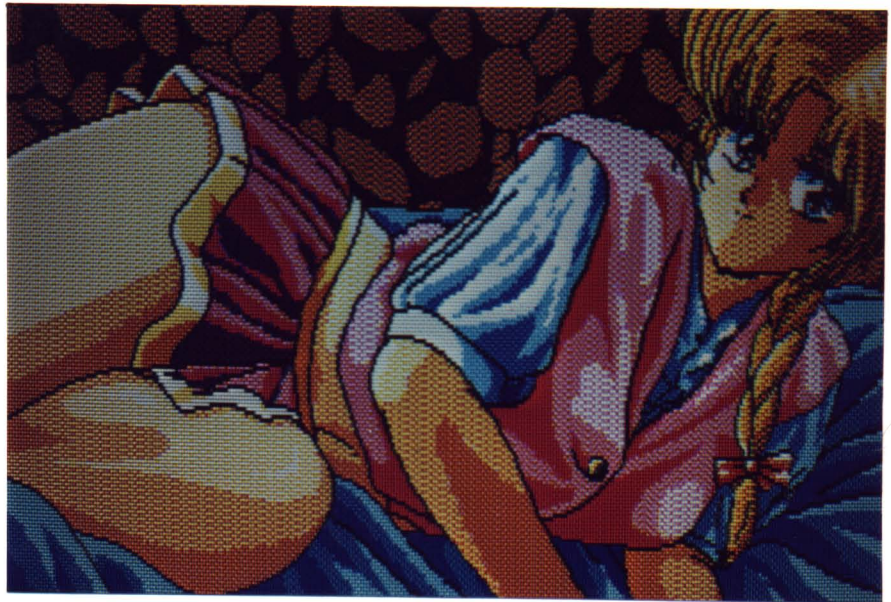
[セシール] さくろうでした。いろいろ大変だったでしょう。

de comprar en una de las tiendas, aparezca Tracy, que le llevará a un nuevo pueblo. Allí, tras insistir bastante, aparece una chica que explicará las características del pueblo. Éste está formado por diversas tiendas, pero de momento sólo podrás ir a un bar y a una tienda de lencería. Hablando en estos lugares (con una buena dosis de paciencia) y mirando afuera, Akira volverá por fin a encontrar a la chica anterior que le llevará a su tienda; allí conocerá a Hanako que finalmente le dará la información que necesitaba : en la casa de Yuri podrá encontrar más pistas.

Por lo tanto Akira marcha hacia allá, pero para conseguir hablar con Yuri tendrá que entrar dos veces. Finalmente Yuri le explica que en cierto lugar un robot tiene la clave para salir del pueblo. Por desgracia este robot exige un código secreto, pero Akira lo descubre. Es el siguiente: 0721, 6969 y 1919. Se abre la puerta y aparece Rumi, pero por desgracia echan a Akira que se dirigirá entonces a la tienda de lencería donde la dueña le explicará que debe visitar al viejo maestro.

Este le propondrá una serie de opciones y Akira deberá pulsar todas y cada una de ellas por lo menos dos veces (aunque le expulsen de allí).

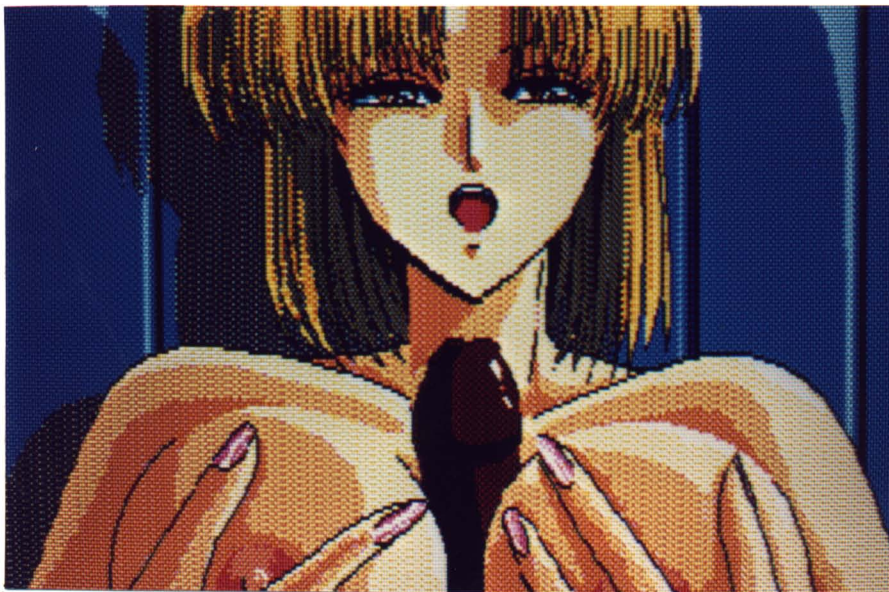
Después volverá a hablar con Rumi y por fin se le someterá (2ª opción) y le llevará a un nuevo pueblo. Allí podrá entrar en cuatro casas. De nuevo hay que examinar y



conversar, hasta que os permitan regresar junto al viejo del pueblo anterior. Hablaremos con él y volveremos a la primera casa donde nos darán una tarjeta. Con ella nos dirigiremos a la puerta del robot, pero tranquilos, que esta vez no hay que introducir ningún código. Nos introduciremos en un laberinto con las opciones siguientes :

- Mae (adelante)
- Hidari (izquierda)
- Migi (derecha)

Iremos dos veces adelante y nos hablará una chica; luego dos veces a la derecha y volverá a hablarnos, pero más ligera de ropa; izquierda, adelante, izquierda, y veremos otra chica. Seguidamente adelante, derecha, derecha, nos recibirá otra chica (y van...).



A partir de aquí ya no queda gran cosa para llegar al final, sólo os diré que Akira se encuentra de nuevo con la princesa Cecil consiguiendo salir por fin del Mundo Elemental.

Un detalle a reseñar es que, después del último mensaje del final del juego, si dejamos pasar unos minutos el juego nos pedirá el disco A desprotegido. Si así lo hacemos se grabará una partida extra en el disco A, gracias a la cual podremos acceder siempre que queramos a un menú que nos permitirá ver los gráficos más interesantes de cada uno de los discos del juego y escuchar todas sus músicas.


### CONCLUSIÓN :

A diferencia de DEAD OF THE BRAIN, los gráficos de este juego no son demasiado buenos. Lo que los estropea es el punteado (esta técnica también se conoce por "imágenes espejo") y hace que resulten bastante monótonos. A pesar de todo el aspecto gráfico se salva gracias a las animaciones que de vez en cuando presenta el juego.

La música, a pesar de ser sólo PSG, no está del todo mal, sin embargo llega a aburrir (es algo repetitiva), sobretodo cuando llevas un buen rato jugando. Si te gustan los juegos de la ELF (léase eróticos) o las Aventuras Gráficas, consíguelo; si no, será mejor que lo olvides.

**COMENTARIO : Téo López**  
**FOTOS : Jaume Martí**

# OPINIÓN



## Una hipótesis de futuro.

UN COMENTARIO referente al PASADO, UNA HIPOTESIS sobre el FUTURO

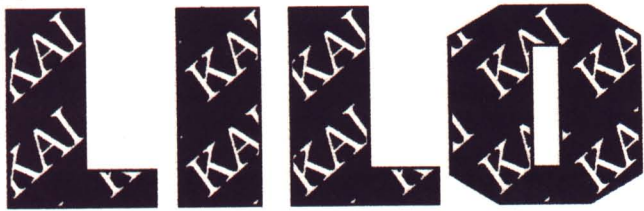
Por todo lo que he leído hasta ahora y no sólo por eso sino por la aplastante lógica que representa el no escribir acerca del futuro del Msx a largo plazo y lo ilógico que eso supone que es por tal como están las cosas actualmente... es por el mismo reto que eso supone por lo que me he aventurado a escribir sobre el tema del tiempo. Primero escribiré sobre un famoso arcade de los ochenta, sus posteriores secuelas y algunas otras cosas más sobre el pasado y a continuación vendrá una suposición de lo que podría ocurrir de aquí a algún tiempo (en un futuro tal vez próximo) con los usuarios de Msx. El juego al que aludía antes no es otro que 'Zanac'. La saga que comenzó con aquel inolvidable arcade y concluyó con el Aleste Special es sin duda una de las mejores que se hicieron para el Msx. Yo me considero un incondicional de aquel primitivo arcade para el Msx 1 y también del resto de secuelas que produjo. La característica que hacía destacar a aquel primer juego se basaba no ya en los gráficos o diseño de los Sprites sino en su acertado nivel de dificultad: cualquiera podía llegar bastante lejos desde un primer momento aunque no se tuviera demasiada habilidad y lo más importante: divirtiéndose al mismo tiempo... pero para los 'expertos' jugadores que buscaban algo más de dificultad el Zanac era perfecto ya que pasadas las tres primeras fases la cosa comenzaba a ponerse algo fea, pero como he dicho el nivel estaba ajustado al milímetro, tanto en el Zanac original como en las demás partes, por eso considero que es un crimen el utilizar cargadores o jugar con el juego trucado, o utilizar las combinaciones de teclas que pueda tener, por ejemplo el Aleste 2, para pasar de nivel... si existiera algún nivel demencial, imposible de pasar, entonces estaría justificado utilizar un cargador, pero en el caso de este último juego no existe ningún nivel así, de una manera o de otra es perfectamente posible pasar todos los niveles. Se de la existencia de un Aleste 2 en el cual te dan inmunidad total desde el principio, yo que tengo la suerte de no tener esa copia te recomiendo que si la tienes y nunca has jugado digamos 'legalmente' te hagas con una, ya que te estas perdiendo lo mejor del juego que no es la demo final, sino la adicción que genera de por sí el programa. La fase más complicada es seguramente la última, aunque con un poco de práctica se llega a pasar bastante bien, en la sección de trucos os doy algunos consejos para llegar al enemigo final. Muchos juegos de naves del spectrum (y no digamos ya sus conversiones a nuestro sistema) presentaban tal descompensado nivel de jugabilidad que resultaban hasta ridículos... ¿por qué razonable motivo los programadores de spectrum se empeñaban en hacer los gráficos de ocho fases en un juego de naves... si resultaba no difícil sino IMPOSIBLE el pasar del primer nivel?. No me extraña que una vez apareció el Bum! de las primeras consolas: Master System etc., descubrieran lo que era en realidad un buen juego de naves, pero ¿qué se podía esperar de un ordenador que no podía presentar más de dos o cuatro colores simultáneos en pantalla?. Y que me perdone si me está leyendo algún ex-usuario de spectrum... pero pese a tener cientos de matamarcianos, la verdad es que todos me parecían iguales: una vez que habías jugado al Hysis o al Silent Shadow ya los habías visto todos. En el estándar se ha de reconocer que no teníamos la cantidad de juegos del spectrum, pero la calidad de títulos como Nigthmare, Zanac, Nemesis etc. compensaba esa diferencia. Es ahora cuando podemos comprobar la suerte que tuvimos al elegir el Msx y no otro: juegos como los comentados antes, pese a que ya tienen unos añitos, ¡aun son válidos para jugar una partida de vez en cuando!, son perfectamente jugables y sorprendentemente aun crean adicción. Merece la pena seguir teniendo el ordenador sólo para conservar esos juegos, yo sería incapaz de venderlo por eso mismo. Es curioso que un amigo que antes había tenido un Msx 1 y luego se pasó al Pc... venga a mi casa y me diga que le gustaría ver otra vez tal o tal juego... y es que, ¿te puedes imaginar no volver a ver joyas como el King's Valley 1, o los Goonies?, yo por lo menos no. Ya sé que no soy muy original al decir todo eso, pero pienso que no está de más el repetir estas cosas. De todas formas, a parte de lo que cada uno pueda más o menos sentir, y aunque seas una persona más bien fría y que estos asuntos (como los que he explicado antes) te dejan igual... pienso que es muy interesante para cualquier usuario del estándar el tener el mayor número de juegos sobre todo de los clásicos del Msx o los más antiguos (y ahora es un buen momento para

conseguirlos, ya sea por medio de una recopilación de CD, como haciéndose uno mismo una colección en disquetes de esos juegos) ya que con el paso del tiempo se irán perdiendo las copias de algunos títulos y entonces ya será imposible recuperarlos. Todo esto lo digo por que se me ha ocurrido una teoría que tal vez ocurra en un futuro no muy lejano: estoy pensando en el tema del coleccionismo. Si nos ponemos a pensar el porqué del fenómeno de coleccionar objetos podríamos llegar a algunas conclusiones... que hay gente que colecciona objetos con un denominador común, ya sean lámparas, sellos, monedas etc.; que los objetos buscados son a menudo cosas antiguas o muy antiguas... pero sin duda el grupo más numeroso lo forman las personas que recopilan y atesoran todos aquellos recuerdos de la infancia como pudieron ser muñecas, cromos e incluso radios o relojes que utilizaron cuando eran jóvenes... e intentan además conseguir todo lo que no pudieron comprar en el pasado como juguetes de cuerda, cajas de música, tebeos etc. La incógnita está en qué coleccionaremos los jóvenes de hoy dentro de unos años... yo me inclino por pensar que llegará el año 2013 y estaremos comprando el cartucho original del Antarctic Adventure por 20.000pts (!) en alguna tienda de antigüedades... no todos claro, sólo los más radicales e incondicionales del sistema, que me temo que hay unos cuantos por ahí... ¿Tal vez piensas que estoy exagerando las cosas?, pues si es así te diré que esto que he escrito no tan solo es algo que puede o no pasar en el futuro, sino que sé de gente que está terminando su colección de cartuchos de Konami, y yo mismo estoy intentando terminar mi colección de Msx Magazine y de Imput-Msx así como voy a intentar conseguir tener todos aquellos juegos que se programaron en los comienzos del sistema, que aunque muchos puedan ser tremendamente simples, o que en apariencia sean de baja calidad... sin duda ya han pasado a la historia de la informática. Y sólo por la circunstancia de tener un programa más de una década como muchos de los clásicos de 16k de Konami ya van mereciendo ser tratados no como un videojuego, sino como una obra de arte... al igual que muchos coleccionistas exponen con orgullo unos soldados de plomo, o un juego de construcción 'Mecano' como piezas de incalculable valor (aunque ese valor no se refiera precisamente al valor monetario sino al sentimental), nosotros también nos sentiremos orgullosos de haber conservado en sus cajas originales ese o aquel juego, los cuales siempre nos harán recordar ciertos momentos mágicos delante del T.V. No es probable sino seguro que muchos de nuestros abuelos tienen guardados juguetes como coches de latón o puzzles de madera o figurillas de época con los que no juegan (¿o sí?) pero que consideran que esas antiguallas son un verdadero tesoro. Bueno, simplemente es una hipótesis sobre nuestro futuro todo esto que he escrito, ¿qué haremos precisamente nosotros?, ¿cómo actuaremos?, ¿será como me lo imagino?... es posible, sin embargo aun en el mejor de los casos serán pocos los que actúen dentro de trece años así... (¿o no?). Bien... sólo tenemos que darle tiempo al tiempo para ver qué ocurrirá....

Como este texto puede dar lugar a confusiones voy a hacer una aclaración: No estoy suponiendo que de aquí a equis años todo habrá terminado para el Msx. Pienso que, resista diez meses, diez años o se cree en todo el mundo una Msx-Manía y todo dios se compre un Msx3 de 32bits que fabrique Sony o otra compañía... pase lo que pase en el futuro lo que posiblemente el coleccionista busque más, será todo lo relacionado con el comienzo del sistema, juegos, cartuchos, periféricos ordenadores Msx1 etc.

Yodh 13-Oct-96





# LA CONQUISTA DE LA FAMA

Como conseguir ser mascota escapando de una compota.

Tendría yo que empezar diciendo aquello de : "Se advierte al personal que las imágenes y contenido de 'LILO' pueden herir la sensibilidad del jugador, y no es apto para menores"; aunque creo que entre los usuarios de MSX habrá pocos o nulos menores, pero por si acaso, ya está dicho.

## HISTORIA :

Allí siempre había jaleo; era el mismo cizañero de siempre quien armaba el alboroto, quería sublevarse, no aceptaba el destino que ante él había puesto la madre naturaleza. Cierta día el amo y señor de KAI magazine, el cual estaba buscando una mascota y en vista del temperamento de LILO, le propuso a éste ser el talismán que buscaba y así además se libraría del puchero, para ello tenía que demostrar sus cualidades "aniquilando" a las mozas de aquella casa.

## EL JUEGO :

Tras el logo de "KAI MAGAZINE" y ajuste de Hz. se nos abren dos opciones : START para empezar el juego sin más y OPTION, que al seleccionarla tenemos más, como el



SET ADJUST, indicar en qué slot tenemos puesto el cartucho SCC (si se tiene), y LOAD para elegir el acto o escena de la aventura en el cual queremos situarnos (lo comentaré desde su inicio). Pulsamos sobre START y seguidamente se nos muestra una panorámica de la casa en la que se desarrollará toda la acción, una vista en scroll de la cocina y un primer plano de LILO, a continuación el título, otro scroll en el que se nos presenta a "nuestros objetivos", para dar paso a una

secuencia que nos deja ver que el humor también estará presente.

... Y empiezan nuestras andanzas ...

A la derecha de la pantalla tenemos el menú de opciones para guiar a LILO, se puede usar el teclado o el joystick. Tendremos que hablar, escuchar, coger, usar, mirar, atacar y movernos; al seleccionar esta opción "MOVER", podremos desplazarnos por toda la casa en busca de objetos que nos serán necesarios para culminar nuestra hazaña. A medida que vayamos "aniquilando", se nos mostrarán imágenes y animaciones del "combate".

Comenzamos en la cocina hablando (discutiendo) con nuestros amigos los tomates, lechugas... de repente aparece KIYOKO y tras una pequeña charla con ella la atacamos, es la primera y nuestro objetivo son las cuatro; salimos de la cocina y queremos ir arriba, a los dormitorios, pero un perrito no nos deja subir, por lo tanto iremos al comedor. Allí encontramos en un armario





entre otras cosas, algo que nos será muy útil, un carrete de hilo, con el que podremos abrir las puertas.

En el comedor hay una puerta que da al jardín, salimos y allí encontramos un llavero, lo cogemos y ahora nos dirigimos al pasillo; hay dos puertas cerradas pero una de ellas no la podemos abrir, abrimos la otra, que resulta ser el WC y con ayuda del llavero subimos a la taza, allí esperamos a YOKO, escuchamos pasos, la vemos sentarse y...

¡ la segunda ! nos falta menos.

Salimos del water y en vista de que el perro no nos deja pasar nos encaminamos de nuevo a la cocina donde hay una nevera que ahora podremos abrir pues tenemos el hilo, cogemos un bistec y una cerveza, el bistec nos servirá para encerrar al perro en el jardín y así podremos subir.

Una vez arriba vamos too tiosos pa lante y entramos en un dormitorio donde no hay nadie, buscamos qué pudiera haber por allí y en el armario hay un "juguetito" de las nenos, conversamos con él y entramos en la otra habitación...

¡ Oh lá lá ! YUKO en la cama, pero se resiste y no nos deja subir, pues nada, con el calor que está pasando tendrá una sed... le damos la cerveza y se la bebe de un trago, bueno de tres o cuatro, y la deja seca, es ahora cuando el turno nos llega...

¡ ya solo queda una !



Volvemos donde el "juguetito" y nos dará una llave, bajamos y abrimos la puerta de salida y... se nos pedirá que pongamos el disco "B", dará comienzo la gran demo final, sí, toda ella es el disco "B", lleno de animaciones, scrolls, y al final la modosita se aprovecha de que aún no se ha desinflado.

Si faltaba algo y para demostrarnos su buen hacer, KAI nos despide el juego con un scroll del staff en media pantalla mientras en la otra parte van apareciendo las fotografías de los protagonistas, da una buena impresión y deja con buen sabor de boca. Vale la pena ver el juego al completo, son dos discos llenos de buenos gráficos con buen colorido y expresiones a tono con el programa.

KAI vende el juego, con etiquetas a

todo color y dos discos por tan solo 500 pesetas (yo creo que pierde dinero)...

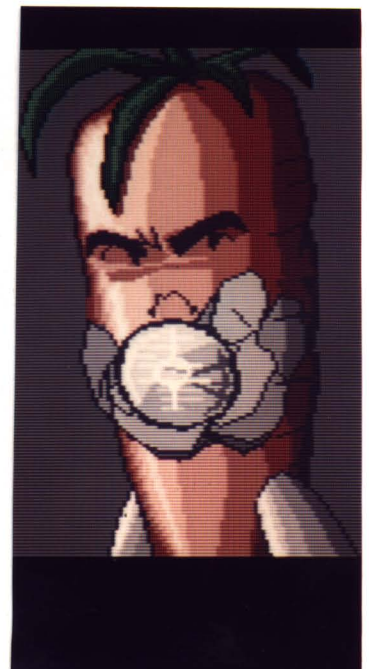
¿Qué...? ¡Que esperáis que os diga algo malo del juego o algún fallo! pues... yo no le he visto ninguno, además por cien duros se podía permitir tener alguno, porque los gráficos están realmente bien hechos y no lo digo por el tema, ¿ Habéis visto los del SYSTEM SAVER ?

Seguro que LILO lo pondréis más de una vez, ya que las pocholas están de muy buen ver y deasarrrolladitas.

KAI se ha esmerado en él para nosotros, ¡¡ esperemos poder disfrutar pronto de un nuevo programa suyo !!

**COMENTARIO : ViGloG**

**FOTOS : Jaume Martí**



# BIBLIOTECA **MSX**

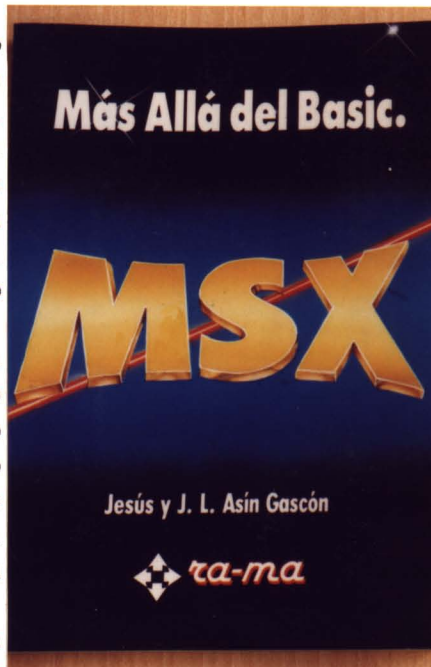
If you've got a problem, we've got the solution.

Me llamo Paco Santos, y como primer artículo que presento en una revista dedicada al MSX, espero que esta sección sea una herramienta de utilidad para aquellos que quieran iniciarse en la programación (especialmente al ensamblador) y buscan algún libro de referencia.

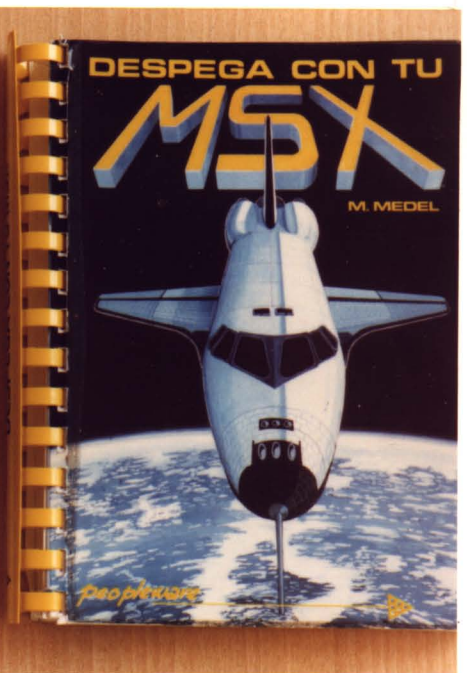
Como a todos nos ha pasado alguna vez, cierto día me picó el gusanillo de la programación y la verdad, no tenía ni idea sobre el tema. Es lógico pensar que cualquier persona que quiera iniciarse en la programación tenga a mano una serie de libros en los que basar su aprendizaje.

Entonces cierto día me decidí a escribir a editoriales que en tiempos de auge del MSX se dedicaron a publicar libros sobre la programación en general de nuestros ordenadores, como por ejemplo ra-ma, ANAYA, Paraninfo y McGraw Hill.

La primera en contestar fue la editorial ra-ma, la cual adjuntaba en su carta una relación de títulos que todavía tenían en stock. Los títulos disponibles son los siguientes :



*MSX-Más allá del Basic, Despega con tu MSX, Introducción al MSX LOGO, Manual de referencia del MSX2 (que por desgracia está agotado), MSX LOGO, Microguía : MSX de la A a la Z, y por último, MSX 30 rutinas de utilidad en Código Máquina. Tanto Anaya como Paraninfo no tenían disponible ningún título y en cuanto a McGraw Hill no se dignaron a contestar.*



A continuación paso a hacer un breve comentario sobre los títulos que he podido adquirir :

- **MSX 30 rutinas de utilidad en Código Máquina** (P.V.P. 885 ptas.)

Como bien indica su título el contenido principal de este libro son 30 rutinas en CM que te introducen en el uso de rutinas CM desde Basic. La mayoría de rutinas están dirigidas al modo SCREEN 1 (movimiento de texto en cuatro direcciones, girar caracteres 90°, cambio de colores de tinta y pluma, etc.). Aunque parezca no ser muy útil, en algún momento le podemos sacar provecho para nuestros programas.

- **Más allá del BASIC MSX** (P.V.P. 1560 ptas.)

En este otro libro se nos dan las nociones generales sobre la configuración interna del MSX, gestión y modos de pantalla, el VDP, el ensamblador del Z80 y una pequeña introducción a los comienzos del MSX2. Es



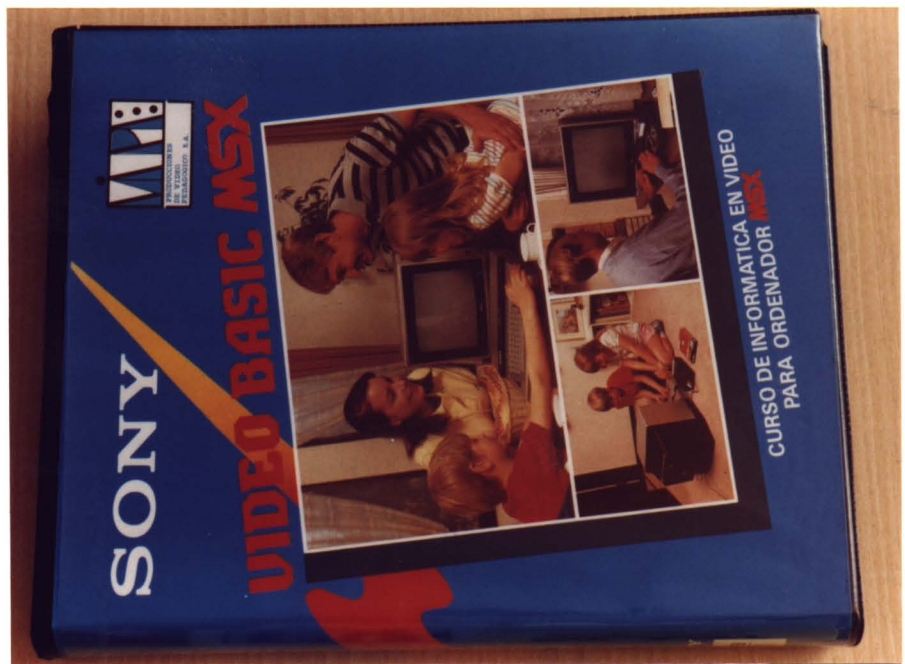
recomendable pero en algunos momentos puede resultar algo complicado para los no iniciados, sobretodo en el apartado sobre la programación del Z80.

**- Despega con tu MSX (P.V.P. ?)**

Si bien este libro no lo compré directamente a ra-ma sí que aparece en su lista. Mediante un programa que simula las distintas fases del viaje de la nave espacial Columbia, se nos introduce poco a poco en la programación MSX Basic, estructurándolo en pequeños bloques comentados que finalmente formarán el programa completo. Un libro imprescindible para los que tengan un nivel de Basic casi nulo.

**- Programación del Z80 con ensamblador (P.V.P. 1250 ptas.)**

Este tercer título pertenece a la editorial Paraninfo y aunque no es específico para MSX trata, como podéis ver, la programación en ensamblador de su microprocesador. Recomendable para aquel que ya tenga un nivel considerable de Basic y quiera introducirse en la programación en ensamblador.



Sin más, ahí van las direcciones de ra-ma y Paraninfo, por si os interesara pedir cualquier título :

**ra-ma**  
Carretera de Canillas, 144  
28043 MADRID

**editorial Paraninfo**  
Magallanes, 25  
28015 MADRID

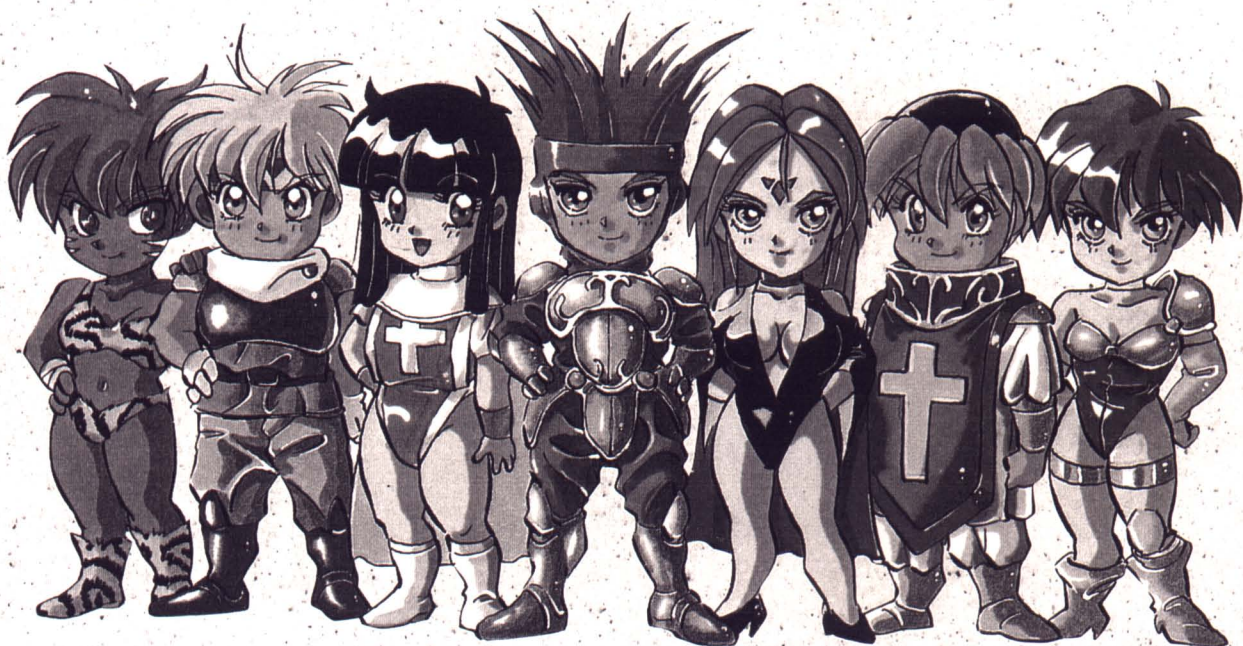
Si alguien conoce alguna otra editorial que haya publicado libros

sobre MSX, que se anime a escribir para pedir información. Y a ver si de esta forma aparecen más programadores y así en un futuro no muy lejano España sea internamente famosa en el Mundo... ¡ MSX !

Para finalizar os doy mi dirección :

**Paco Santos Ramírez**  
c/ Otger, nº 1 ático 2ª  
08914 Badalona (BARCELONA)

**COMENTARIO : Paco Santos**  
**FOTOS : Jaime Martí**



# DEFEKA DE FAN

Y que no te engañen, ésta es la única, auténtica y genuina ...

**S**uperémonos. Veamos que podemos hacer con nosotros mismos. ¿Cachondeo? Pos sí.

Veréis, hace tiempo que queremos rajarnos unos a otros mediante un comentario...

Bueno, esta tarde podemos, ya que estamos en una etapa de pseudo-relax-post-mortem. Pablete abre la veda de caza: este chaval es una mezcla de hombre y pulpo radioactivo del Besós. Habría que verlo en la playa haciendo su movimiento de Yun-fu más mortífero: el ataque del pulpo. Es el terror de las nenas. Lo más destacante de este individuo es su capacidad de adherencia a las superficies, de ahí LAPPABLO. Su reducido peso y su compleja estructura ósea le hace un buen candidato para el nuevo modelo de TETRABRIK. Ahora ríe el hombre que hace más kilómetros que el coche fantástico: el director biciletado. Llega a alcanzar una velocidad "punta" muy superior a match cinco bajando por la carretera del Garraf. Razón: el macroproyectil articulado que corta el viento, la carretera, los coches, la gente... Me dicen por ahí que meta a una pareja de recién casados: José Miguel y Mimo. (15-8-94, se casaron en Villanabos del Conejal, de patrón San Masturbio del Ojete, con una luna de miel más potente que uno de los gases del propio José Miguel). En estos momentos acaba de "levitar" cual Musculator, con ese pedasso de plato de habixuelas que se ha comido esta mañana. Por orden de lista va Baena pero... podría... estar... muchos... años... escribiendo...



algo... sobre... él... (Hola... ola... ola...). Si estuvierais aquí, oleríais a fruta de Canarias. Antes os he hablado de Mimo, pero no he especificado que es el hijo de perra más calentorro de toda la zona este de Villanabos. ¡Ah!, se me olvidaba, este perro a su corta edad, ya tiene su propia fábrica de cosméticos: de pintalabios. Paco e Iván también están aquí desde hace tiempo, por eso creo que se merecen algo de nata. Iván lleva unos pantalones al estilo TOM SAWYER CRUZA EL RÍO CON BAMBAS, y Paco no para de reír, debe de tener problemas relacionados con la droga. ¿Alguna vez habéis visto a alguien que en vez de piernas tenga una bici? Pues FKD tiene un ejemplar oculto en las mazmorras del CIARR: Pedro el multiviseras. Su amplia colección de

gorras le convierte en algo mas popular que la CocaCola. Sus aficiones : beber latas de Fanta cosecha del noventa, compradas a la prestigiosa bodega natural de ABDEL HAFFAD el MAHHO, donde la temperatura y el cuidado de los productos tan elevado en calidad, convierte a estos en sibarita. Sus aficiones son : la tortilla, los fritos de cinco duros y meterse con el veterano de guerra más famoso de FKD, Álex el boina gris. En realidad, Álex es un ejemplar de Gradius que ha vivido más de doscientos años, de ahí sus canas. Su voz de radio hace las delicias del equipo. Su amigo Jordi Navales, descendiente de una tribu de Yetis de Montserrat, viene de vez en cuando para mostrarnos sus últimas composiciones musicales. Parece ser

que este tipo de animales son aptos para la música. Es uno de los más veteranos, y lleva el abrigo puesto todo el año, pero lo más espectacular es que lo lleva de ropa interior.

En esta habitación, los pikes se multiplican : José Manuel recibe un solemne PEPINAZO de OSO MIGUEL (alias Niebla, el perro de Heidi), el cual asegura que las pirámides provienen de la protuberancia que presentan algunos pitufos del Tibidabo. A la par, José Manuel asegura haber visto a MONTAÑA MIGUEL en las paraolimpiadas, participando en las pruebas de dos mil sueño-libre sin ayuda de suero.

Si alguien ha visto TWISTER, reconocerá a este último en un typhon de agua, volteando sin ropa y chillando MUUUUU como un poseso. Incluso hay gente que afirma que nuestro zoológico amigo es poseedor de un flamante ORGASMATRON. A petición de Rúben, el jugador profesional de los NEW YORK YANKEES en la liga americana de Beisbol, José Miguel saca su vestido de SADO del armario y nos hace una MIMOdemonstración. Lo mejor de todo es ke cuando Haume se entere de esto petará, puesto que quería estar presente en este acto de interés



turístico-nacional. La gran altura de este nuestro colega Haume Martí, le convierte en otra extraña raza que habita en la sabana barcelonesa : la cigüeña, a pesar de que tiene menos cuello que una lata de PEPSI. Rúben propone un cruce entre cigüeña y jirafa a la vez, pero los que entendemos de genética podemos asegurar que es un ejemplar híbrido entre la grulla norteña de Chikidistan y el palo de una escoba sin cepillo.

Puesto que proponen un cambio de

persona, y todos me miran me toca el turno: pos berei ke yo zoy un xavá de la barseloneta, más pobre que el perro del afilador, que comía xispas pa comé argo caliente...

¡Y eso te lo crees tú! ¡Al ataqueeeeeerrrrrrr! Ahora nos vamos a cebar contigo. Preparaos para ver el trigésimo cuarto film de animación de Wart Chimney : El jorobado de Notre-dame (atención a su peinado ultra-moderno by Llongueras [Rupert, Rupert, te necesito]). Pues ahí entra por la puerta como una exhalación con la cuerda de la campana de la catedral de Burgos y con todo el hachazo en medio de la cabeza. Ahora intenta esquivarnos a todos diciendo que algunos de nosotros somos adeptos de la Secta de la hacha inoxidable (Pablete e Iván) y como antisecta (o antiséctico) esta nuestro follet Baena con la "nueva ola". Y Marc ya quiere cambiar de tema, pero no lo conseguirá, por mucho que diga Valle-Inclán, y nos intente sobornar con un viaje a Sierra Nevada. Si alguna vez queréis conocer a este personaje, sólo tenéis que seguir a Maradona ...

¡Ah! ¡Or! ¡AHHH...!! Después de luchar con Gargamel, ya he recuperado mi puesto en las teclas. ¡Arf! ¡Arf!. Bueno, para los que os





habéis leído el principio, la "Radio" sigue sonando. Y dura, y dura...

Ahora que vuelvo a tener el poder, diré algo con respecto al bateador más famoso de la liga de Beisbol : Rúben. Este personaje dice de mi peinado al estilo kortafuegos, pero como nació sin pelo, se puso una gorra, y después de pedirle consejo a Jordi Navales, la rebozó de pelos. Sus aficiones son: la música garrula a más no poder (Camella, Xunko, Perret...). Su gran ídolo es Juncal, el torero. Y hablando de búfalos: Teo no ha aparecido por aquí desde hace aproximadamente un siglo. Debe de ser por su flojedad de encías. Sus aficiones : le gusta el Karate Subacuático y el masoquismo nipoencristiano (sí, sí, enteraos estaréis de que el más reciente trabajo de Wally es el Pinchess!).

Fuentes de información vía Internert nos informan que un ovni acaba de aterrizar en el parking de la esquina... Falsa alarma, era el bocata de la YAYA PEPSI. Otro de nuestros especímenes es el DUKE DE FERIA, capturado por la fuerzas CIARRianas el año pasado en Performance con una niña de seis años, osito en una mano y dodotis en la otra, a punto de cometer un adulticidio. Pero los que hemos sufrido un galleticidio somos

nosotros, ya que José Mikel nos ha intentado asesinar con la Marbú Durada (PASADA!). Estoy seguro de que si tiro una de estas galletas a la pared, hago un buzón para containers de Marina mercante. Y la radio sigue sonando... En una de las fotos de este flamante comentario podréis comprobar que mi dentadura se ha ido a Nebrija. Creo que la galleta provenía de la misma tienda de ABDEL HAFAD el MAHMO.

Lo último que queríamos decir es acerca de Carlos Redonnet, pero está de penitencia: ejecuta culto fálico a

EDDU, dios de la ficha y el dado. Nos despedimos aquí. Algunos más quemados que otros, pero igualmente chamuscados. Así que todo el equipo nos despedimos de busotrus, en la espera que podamos repetir esta experiencia futurista. Si tenéis alguna duda, ya sabéis lo que decimos siempre en los comentarios: kemalasuerte.

Os dejo que tengo que ir a comprar los números del CIPONAZO ...

P.D: Dejamos un espacio libre, dedicado a David Baena. No, no ha fallecido, pero prometió que lo haríamos nosotros si salía algo de él.

P.P: Yo me atrevo: ¡OOOOLAAAA!

**COMENTARIO** : (por orden de kk aportada) : **Barceloneto man, Sabor a Joses (Niebla y Pinochet), Lappablo, Rúben, Iván, Paco, la Radio (con pilas duracel...), la Yaya Pepsi y aunque ausentes, pero presentes en espíritu, Haume, Redo y Baena.**

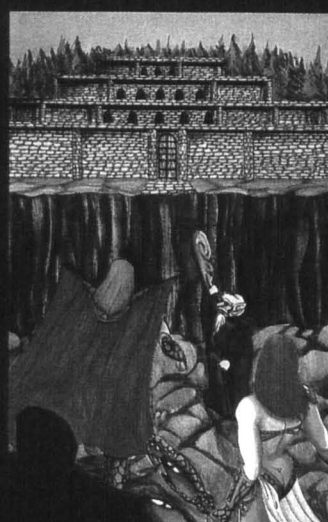
**FOTOS** : JoséMa y asociados.



# Pyramid Sorcerian


ピラミッドソーサリアン

冒険ハンドブック

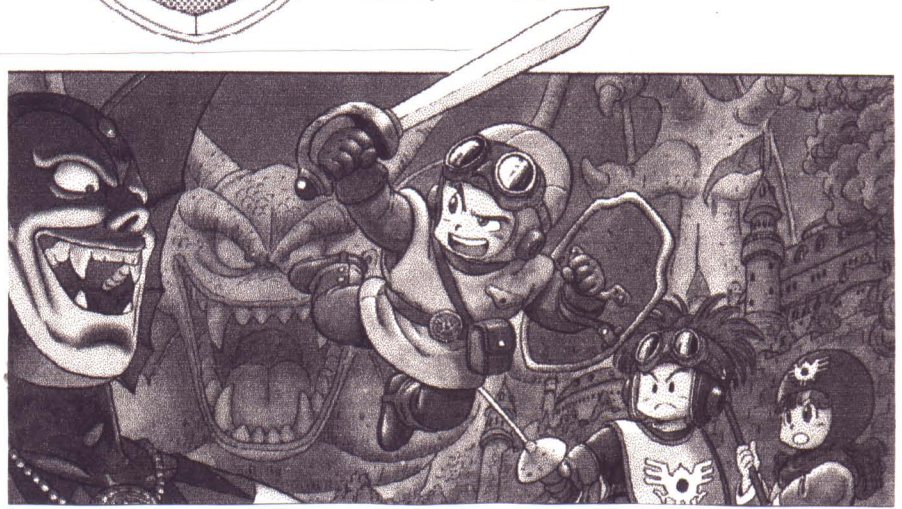


# DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

by  ENIX

TITULO: DRAGON QUEST 2  
 COMPAÑIA: ENIX  
 FORMATO: CARTUCHO 2MB  
 SISTEMA: MSX/MSX2  
 SONIDO: PSG FECHA: 1987  
 TIPO: RPG



Tras unos cuantos años de retraso (casi una década) llega por primera vez a España y tal vez a Europa la segunda parte de este gracioso jueguecillo de MSX, un juego que solo los más fanáticos coleccionistas como yo y algunos más seguimos guardando como preciados tesoros en nuestras colecciones de discos ansiosos de marcha. La primera

parte ya la conocéis todos y el que no la conozca mejor que siga sin conocerla (exceptuando a los ya citados coleccionistas). Nada más encender el ordenata aparece ante nosotros el logo de ENIX y acto seguido la pantalla de título del juego con una lograda música en PSG que parece presagiar que el juego al menos será un poco mejor que su

primera parte (Dragon Quest, un RPG para MSX1). A continuación aparecen las consabidas opciones de START y CONTINUE. Pulsamos START, introducimos un nombre al personaje y al fin empezamos a jugar. Aparecemos en el salón del rey (al igual que en la primera parte) y a partir de ahí hay que buscarse la habichuelas por donde puedas. El mapeado es cuatro veces más grande que su antecesor. Al salir del castillo, pueblo, cueva o salón recreativo la perspectiva será a vista de pájaro. Los menús de ataque son al estilo Randar 3 (por nombrar uno de tantos que siguen esta estructura). Hay una variedad de hasta 60 items y 200 enemigos distintos (aunque los buenos aficionados a los RPG ya saben que de esos 200 luego hay 5 o 7 casi iguales en los que sólo cambia el color de los ojos, el pelo, la nariz, si este lleva corbata y el otro pajarita, etc. Algo que es de agradecer es que se ha reducido notablemente el número de opciones en los menús respecto al Dragon Quest. A lo largo del juego





contaremos con la ayuda de dos personajes que se nos unirán cuando los encontremos. Conclusión :

El juego en sí guarda mucho parecido con Final Fantasy (velocidad incluida, cosa que le resta un poco de gracia al juego). Las músicas, a pesar de no haber muchas, son muy buenas aún y estando en PSG, casi tanto como puedan serlo los temas de la saga YS o el Golvellius. Es un juego que llega a hacerse adictivo. Por cierto, las músicas (de ambas partes del juego) pertenecen a la serie de animación japonesa Dragon Quest, más conocida aquí como Las Aventuras de Fly, oído y comprobado. Como curiosidad comentar que tanto la carátula del juego como los diseños de los monstruos son obra del gran maestro Akira Toriyama. En general se trata de un juego logrado y adictivo, merece que le dediquemos nada más, os dejo con los menús del juego traducidos y quisiera animaros desde aquí a que importéis juegos japoneses que aún no han llegado a nuestras fronteras, hay docenas de títulos entre los que habrán fracasos, pero merece la pena arriesgarse de vez en cuando, no todos son programas incomprensibles y de gráficos horribles, sólo hay que tener un poco de tacto.

Aprovecho para agradecer a Hnostar su confianza, a MDS, FKD-FAN y todos los fanzines,



grupos y usuarios que siguen haciendo posible el gran sueño de seguir al lado del MSX. MSX STILL ALIVE WITH US ! -

MENU GENERAL PULSANDO SPACE :

HABLAR CONJURO  
STATUS

INSTRUMENTOS/UTILIZAR/PASAR/TIRAR

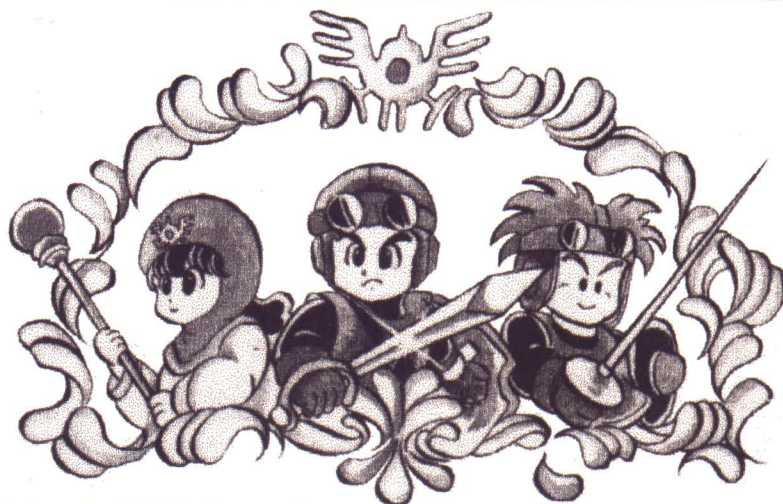
EQUIPO EXAMINAR

- MENU DE LUCHA :

LUCHAR DEFENDERSE  
HUIR INSTRUMENTOS

COMENTADO : Julio

FOTOS : Jaume Martí



# MSX Musix CD's

Hola amigos, ya estoy aquí otra vez para comentar unos cuantos CD's relacionados con el MSX. ¡Como iba a ser si no!

Esta vez (en esta sección que ya viene a ser casi habitual) comentaré por encima un total de 6 CD's. Los cuatro primeros son de la casa Falcom que, sinceramente, con su gran Sound Team JDK es una de las empresas que nos ofrece un repertorio de más calidad en sus maravillosas creaciones (YS, Dragon Slayer, Sorcerian, etc.) y que nos deleitaron y nos siguen deleitando todavía en nuestros queridos MSX. Los otros 2 CD's son, por un lado, uno de Microcabin y por el otro uno de la maravillosa y excelentísima Konami.

Los CD'S de Falcom son los siguientes :

## ***SYMPHONY YS '95***

¿ A que el nombre de este CD os resulta familiar ? ¡Eh! Pues sí, se trata de una nueva versión del ya antiguo SYMPHONY YS, que ya se comentó en su momento.

Como su nombre perfectamente indica, este cd contiene un total de 5



sinfonías de una calidad soberbia, que entusiasmará a todo aquel fan de YS que se precie, y con las que podrá revivir aquellos maravillosos tiempos. Estas cinco sinfonías están compuestas por una selección de los mejores temas de YS, entre los que podemos encontrar: Feena, First step towards wars, Palace of destruction, Final battle, The mornig grow y muchas más.

## ***DRAGON SLAYER SYMPHONIC POEM***

Como os podréis imaginar también se trata de un CD con grandes temas del fabuloso juego de FALCOM versionados a música clásica, por lo que lo siento por aquellos que no les guste este estilo de música. Se trata también de un CD con sinfonías. Cabe decir que esta vez al escucharlo no os parecerá estar en vuestro sofá con tu equipo escuchando este CD, sino más bien en una sala de conciertos. Este CD está compuesto por un total de 7 sinfonías.

Otra gran joya para los amantes de este tipo de CD'S de la casa FALCOM.

## ***YS III JDK SPECIAL***

Este CD, como su nombre indica, contiene todas las músicas del YS III pero esta vez no en PSG, ni son tampoco todas esas maravillosas canciones arregladas por JDK que tanto nos deleitan en sus CD, sino



que simplemente se trata de las canciones en FM del PC 9801 más algunas que no os desvelaré a no ser que sigáis leyendo este comentario. Este CD contiene un total de 35 en FM de PC japonés y 6 en arranged versión. Estas 6 no son de las mejorcitas que haya hecho el fabuloso grupo JDK, pero cabe decir que como siempre resaltan sobre todo el resto de canciones del CD. Respecto a las de FM se ha de decir que no son gran cosa, pero si las escucháis encontraréis al menos un par que jamás sonaron en nuestro querido MSX.



### **PERFECT COLLECTION YS IV**

Os habréis dado cuenta de que este juego jamás salió en MSX, pero yo he querido comentarlo para rendir homenaje a esta gran saga, que si no estoy mal informado va ya por su quinta parte. El CD esta compuesto por un total de 5 canciones arregladas en arrange version y un total de 10 canciones en FM que parecen ser de alguna consola. Las 5 canciones arregladas son de los más variadas y no están nada mal.

A continuación pasaré a comentar los restantes CD's mencionados anteriormente :

### **XAK III The eternal recurrence**

Este CD no es ni por asomo del Xak The Tower of Gazzel, sino que

pertenece a la tercera parte de este juego aparecida en Pc japonés. Contiene un total de 40 canciones. ¡Sí, habéis oído bien, 40 canciones! Un total de 27 canciones pertenecen a las versiones FM originales del juego grabadas del PC Japonés. Contiene otro conjunto, que forman un total 11 canciones, arregladas en Midi del tipo CM-64, que se suponen que serán las mismas que sonarán en el PC con un secuenciador. Y por último, SÓLAMENTE 2 canciones en ¡¡¡FULL ARRANGED version!!! Estas dos canciones arregladas están muy bien, pero no son ni la mitad de buenas que las producidas por JDK.

### **DRACULA BATTLE PERFECT SELECTION**

Maravilloso, espeluznante, genial, todopoderoso, ultrafásico, supercalifragilisticoespialidoso, etc. Éste es el

no va más. Sólomente con 10 canciones, Konami nos ha dejado con la boca abierta. El CD más "heavy" que hemos escuchado hasta ahora. Lástima que sólo posea en la pista numero 7 la canción del primer mundo del Vampire Killer (maravilloso, todopoderoso...) No se vosotros, pero hacer comentarios para el fanzine sin música es muy agobiante, así que ya os podéis imaginar que canción voy a poner ahora. El resto de canciones es de Super Noentiendo o PeCes Japonés.

A continuación adjuntamos una lista de CDs de Falcom realizada por Tokuma Shoten para la revista Super Famicom CD que agradecemos a Elvis Gallegos. Esperamos que la siguiente relación de títulos os sea de gran utilidad :

### **Falcom CD list :**

*Falcom Special Box '89*  
King Records CD # K13X-23041-6  
7800 yen

*Falcom Special Box '90*  
King Records CD # 169A-7717-20  
6963 yen

*Falcom Special Box '91*  
King Records CD # KICA-9001-4  
6800 yen

*Falcom Special Box '92*  
King Records CD #-9909-11  
7700 yen



*Falcom Special Box '94*  
King Records KICA-9020-2  
7200 yen

*Falcom Perfect Sound Catalog 1*  
King Records CD # KICA-1105-5  
2000 yen

*Falcom Perfect Sound Catalog 2*  
King Records CD # KICA-1107-8  
2000 yen

*Falcom Vocal Collection 1*  
King Records CD # KICA-1042-3  
3800 yen

*Falcom Vocal Collection 2*  
King Records CD # KICA-1044-5  
3600 yen

*Falcom Vocal Collection 3*  
King Records CD # KICA-1129  
3000 yen

**Ys Game Music CD list :**

*Music from Ys*  
King Records CD # K30X-770  
2200 yen

*Music from Ys II*  
King Records CD # K32X-7704  
2200 yen

*Ys I / Ys II*  
King Records CD # K32X-7710  
2200 yen

*The Books from Ys*  
King Records CD # 150A-7710  
1545 yen

**COMENTARIO y FOTOS :**  
**José Manuel López Navarro**



*Ys FUSION*  
King Records CD # KIDA-1001  
1200 yen

*Ys SYMPHONY*  
King Records CD # KIDA-5001  
1200 yen

*Ys VOCAL*  
King Records CD # KIDA-5003  
1200 yen

*Ys PLUS MIX*  
King Records CD # KICA-5004  
1200 yen

*Ys DISCO*  
King Records CD # KICA-5005  
1200 yen

*SURROUND THEATHER Ys*  
King Records CD # KICA-5006  
1200 yen

*Ys III J.D.K Special*  
King Records CD # KICA-1002  
2800 yen

*Perfect Collection Ys*  
King Records CD # KICA-1012-3  
3800 yen

*Perfect Collection Ys II*  
King Records CD # KICA-1014-5  
3800 yen

*Perfect Collection Ys III*  
King Records CD # KICA-1021-2  
3800 yen

*Ys Dramatic Concert*  
King Records CD # KICA-1029  
3000 yen

*Provincial Rizumu Ys*  
King Records CD # KICA-1051  
3000 yen

*Lilla-From Ys*  
King Records CD # KICA-132  
1500 yen

*Perfect Collection \* Ys (anime)*  
*JDK Band Orcrestra*  
King Records CD # KICA-1120  
2300 yen

*Perfect Collection \* Ys (anime)*  
*II-JDK Band Orcrestra*  
King Records CD # KICA-1121  
2300 yen

*Perfect Collection \* Ys (anime)*  
*III-JDK Band Orcrestra*  
King Records CD # KICA-1126  
2300 yen

*Perfect Collection \* Ys (anime)*  
*IV-JDK Band Orcrestra*  
King Records CD # KICA-1127  
2300 yen

*Ys IV JDK Special*  
King Records CD # KICA-1137  
2500 yen

*Perfect Collection Ys IV*  
*The Dawn of Ys Vol 1*  
King Records CD # KICA-1189  
3000 yen

*Ys Piano Collection*  
King Records KICA-1130  
3000 yen





# TRUCOS ✓

y se hizo la luz ...

## - LILO :

Este juego de KAI Magazine tiene un pequeño truco para poder salir de la casa y ver el final directamente que es muy posible que estas alturas ya hayáis descubierto : en la cocina, si nos fijamos bien, descubriremos que podemos introducirnos por la parte inferior izquierda del mármol de la cocina y de esta forma poder alcanzar una cesta que contiene todos los objetos del juego. Gracias a esto podremos acceder al final del juego desde el principio.

Kenneth A.I.

## - METAL LIMIT :

En este juego remake del Metal Gear que contiene la demo con el mismo nombre del grupo IOD, hay un momento en que nos encontramos frente a una puerta que debemos abrir introduciendo un código en su cerradura digital. Pues bien, el código a introducir es la fórmula que nos da un profesor cuando hablamos con él y, el código es el resultado de la operación  $((200+650+50)*11)/10 = 990$ . Introduciendo este número podremos seguir, pero todavía queda mucho por jugar ...

Jaume Martí

## - SOLID SNAKE :

Puede que creáis que sobre este juego ya está todo dicho, y es cierto que la mayoría de vosotros ya lo habréis terminado al menos una vez. Alex y yo recientemente nos hemos vuelto a petar este FANTÁSTICO juego siguiendo el comentaric



publicado en la MSX Club nº 76 y con todo, nos hemos encontrado con no pocas dificultades. Ahí van un par de curiosidades :

\* Cuando nos disponíamos a lanzarnos con el ala Delta desde el edificio de las 40 plantas, no lo lográbamos (lo primero que se no ocurrió es que debía faltarnos algún objeto). Al borde de la desesperación después de mucho buscar sin resultado por casualidad se nos ocurrió seleccionar los cigarrillos y dejar que Snake fume un momento para tranquilizarse... y para nuestra sorpresa esta resultó ser la clave para poder saltar.

\* Es muy curiosa la escena de la sauna : si nos quedamos un rato dentro aparecerá un soldado desnudo que entra para tomar una "baño al vapor" acompañado de un pequeño topo bailarín a modo de censura cubriéndole las pelotas. Como recordaréis del mencionado comentario de la Club, aquí el símbolo que llevamos con nosotros se convierte en una llave pero al poco tiempo de salir de la sauna volverá a adoptar la forma del símbolo. La solución es

introducimos en el congelador, grabar partida y cargar la misma que acabamos de salvar. De esta forma el símbolo será ya permanentemente la llave y evitaremos que queden congelados e inservibles los ratios.

\* Podemos abrir las taquillas con un puñetazo.

\* Después de acabar con Red Blaster en la planta 30 deberemos subir 10 plantas a pie hasta llegar a la terraza donde nos encontraremos con la paloma mensajera (ratio B1). El problema está en que la puerta de la terraza no se abre con ninguna tarjeta sino a lo Rambo, tenéis que reventarla con explosivo plástico.

\* Para terminar el juego no es necesario en ningún momento sumergirnos por las partes de agua profunda, por tanto tampoco es necesario conseguir la botella de oxígeno, os la podéis ahorrar.

Alexis Llobet & Jaume Martí

## - TWINKLE STARS :

Para ver directamente el final de este juego sólo tenemos que intercambiar el nombre de dos

archivos con REN (desde DOS) o NAME (desde el BASIC) : MAINTITL.BIN por ENDIGAME.BIN. De esta forma al cargar el juego, cuando tendría que aparecer la presentación aparece el final del juego.

José López González

#### - PEACH UPs :

Una curiosidad para los poseedores de FM PAC : si pulsamos la tecla TAB durante la carga de cualquier Peach Up, conseguiremos que la música se escuche en PSG. En algunos números sólo la música de presentación sonará en PSG, ya que al ejecutar cualquiera de los programas volverá a sonar FM. Para que esto no ocurra deberemos volver a pulsar TAB durante la carga de cada uno de los distintos programas que componen el menú.

Paco Santos

#### - ANCIENT Ys VANISHED OMEN :

Para que os animéis a jugar de nuevo al YS aprovechando que Jorge Pascual Llopis lo ha traducido al castellano, aquí tenéis un truco para conseguir vida y oro por un tubo en vuestra partida. Mediante un editor de sectores debéis introducir el valor hexadecimal FF FF en los bytes siguientes del sector 10 del User Disk :

\* HP :- Pos HEX : 007 y 008 \*  
\* GOLD :- Pos HEX : 00B y 00C

Jaume Martí Gómez

#### - GOLVELLIUS 2 :

Con ocasión de la traducción de Teo López de este fantástico juego no está de más repasar un par de detalles de este juego :

Cuando estéis en el bosque después de matar al murciélago gigante y la gruta, debéis golpear unas ramitas al lado de las troncos de árboles

cutados que rodean un agujero inaccesible. Después desaparecerán los troncos y podremos entrar.

Pablo Martín

#### - UNKNOWN REALITY :

Si mantenemos pulsado SELECT durante la carga del mismo accederemos al menú secreto de músicas de la demo. Podremos encontrar un par de composiciones inéditas en esta demo.

José López González

#### - READ ONLY MAGAZINE (ROM) :

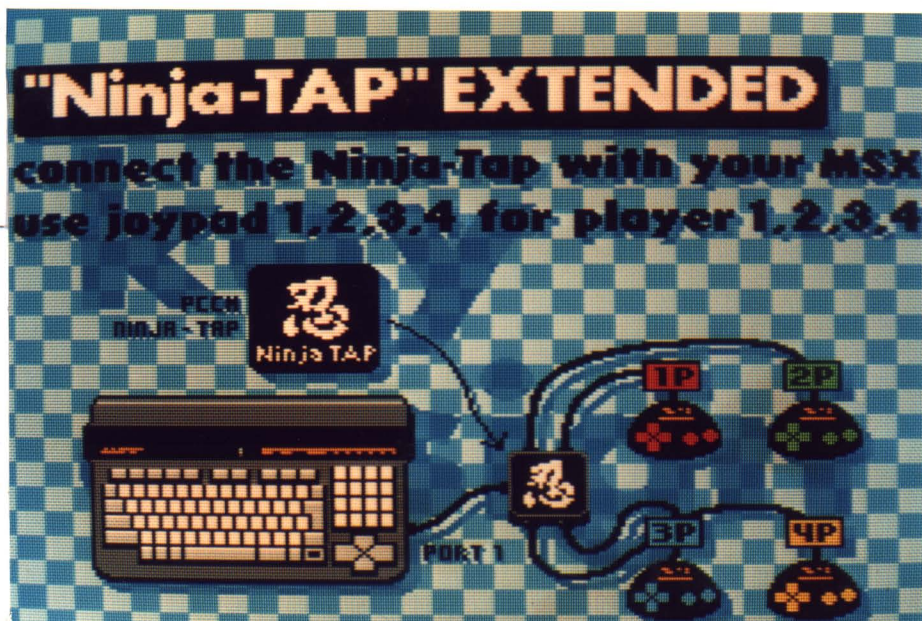
Como simple curiosidad y como no he logrado encontrar ningún texto que lo especifique, os diré que pulsando los números del 0 al 6 mientras estamos leyendo cualquier texto, se consigue cambiar los colores y efecto de visualización del mismo. Hay alguno muy conseguido pero el más adecuado para leer es el 0.

Jaume Martí Gómez

José López González (alias Yodh) nos ha proporcionado dos "trucos" (más bien son comentarios completos) de un par de sus juegos preferidos. Ahí van :

#### - ALESTE 2 :

Este juego tiene una elevada dificultad, pero no es imposible el terminarlo. Hasta el nivel ocho se puede llegar con mayor o menor dificultad, donde empezarealmente la pesadilla es en este último nivel, donde en las primeras partidas aparece demasiado complicado. Sin embargo si se siguen unos consejos la dificultad disminuye sensiblemente, estas son:  
-Tienes que hacerte lo antes posible con el arma número 6 e ir aumentandola todo lo que puedas, puedes aumentarla unas 3 ó 4 veces.  
-Las naves que salen de los laterales y se dirigen horizontalmente hacia tí son fáciles de esquivar: sólo tienes que quedarte quieto y estas se desviarán antes de tocarte.  
-Cuando se para el scroll y aparecen las dos naves que desaparecen lo mejor es el arma 6 antes que cualquier otra, sólo tienes que ponerte delante de una de ellas y disparar continuamente ese arma, sin preocuparte por las balas que tiran.  
-En todo el juego una vez que asome un enemigo terrestre por arriba de la pantalla y antes de que pueda disparar, (como los robots), dispara tu arma sobre ellos. En la zona que salen filas de robots es más fácil ir destruyendo los de la derecha e ir con cuidado con los lasers que tiran los de la izquierda.  
-El enemigo final se puede eliminar de dos formas: o con una renta de

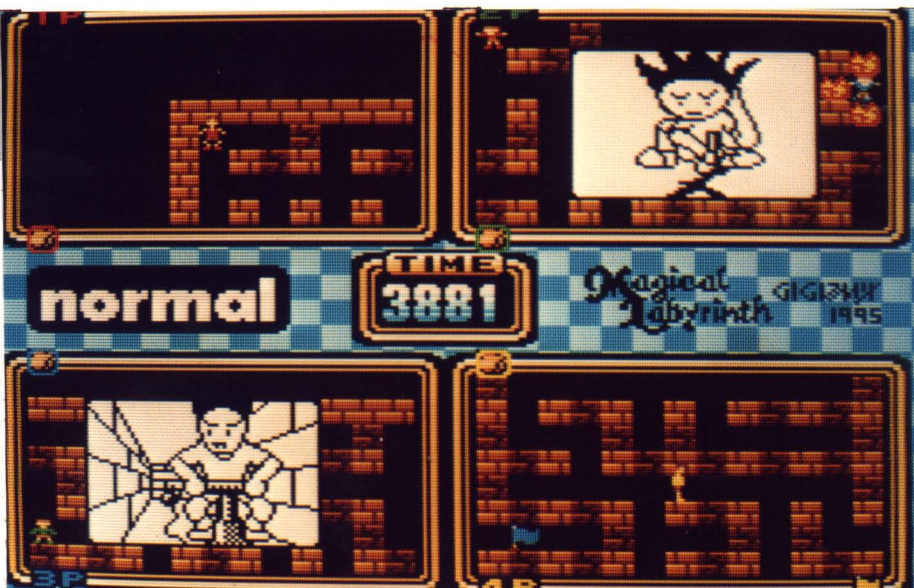




vidas impresionante, y mucha suerte... o simplemente quedandote justo en el centro y abajo de la pantalla y sin dejar de disparar el arma 6 y las rafagas tienes que ir moviendote sólo hacia arriba y hacia abajo esquivando los lasers, en pocos segundos explotará la nave y saldrá su ocupante, el cual es muy sencillo de matar.-

### UNDEADLINE :

Este juego mantiene las mismas características en cuanto a nivel de dificultad que el que he comentado antes, es decir el juego está ideado para poderlo acabar sin necesidad de trucos, pero por supuesto se necesita un mínimo de inteligencia, y de reflejos. La mejor arma, como es fácil de ver es coger el tridente, cuando se encuentra al máximo de su potencia es demoledor. El mejor personaje para mí es el guerrero, y sólo aumento en cuatro unidades más la habilidad, luego aumento al máximo la fuerza, y finalmente la destreza y la magia a partes iguales. Los monstruos finales no tienen demasiada dificultad en general, sólo el espectro de fuego y el dragón son algo más difíciles. En el primero tenemos que quedarnos abajo y esperar que nos



lance una bola de fuego, cuando llegue a nuestra altura debemos de subir lo justo para que la cortina de llamas nos pase por debajo, nos paramos un poco y hacemos lo propio con la segunda bola, mientras subimos tenemos que dirigirnos hacia el monstruo. Las bolas las tira siempre a intervalos de tiempo iguales y una seguida de la otra, lo cual facilita el que nos podamos anticipar un poco, pero como todo va muy deprisa es un poco lioso el cogerle el truco al principio y se necesita cogerle un poco la práctica. En el enemigo del dragón he descubierto lo que podría ser un truco del juego, aunque no estoy seguro de si lo es o tal vez sea una curiosidad: el dragón se mueve horizontalmente de un lado al otro de la pantalla, pero si detecta que pasamos de una cierta altura entonces desde donde se

encuentra se dirigirá hacia nosotros de una forma violenta, y si no retrocedemos nos matará, pero si nos colocamos en el centro justo debajo del dragón y cuando se encuentre alejado nos acercamos hacia esa altura y seguidamente nos movemos un poco hacia abajo conseguiremos que el enemigo se mueva el doble de rápido que antes pero con la ventaja de que aunque pase por encima nuestro no nos disparará. Si tocas las zonas de otro color de los lados de la pantalla el truco deja de funcionar. Aunque la verdad es que no suele salir a la primera ni tampoco es muy útil por que se tarda mucho en matarle de este modo, pero cuanto menos es curioso verlo, más tarde se convertirá en un dragón rojo, muy difícil de matar, casi exasperante. Pero he encontrado una forma simple de matarlo: con la ayuda del lanzallamas o otra arma igual de potente nos situaremos debajo del dragón, nos apartaremos para que no nos arrolle y a continuación (sin preocuparnos de las llamas que tira mientras se retira hacia arriba) nos colocaremos justo debajo de su cabeza sin dejar de disparar. De este modo nos bajará muy poco nuestra energía y según tengamos nuestro nivel de fuerza lo podremos eliminar repitiendo lo que os he dicho.



SECCIÓN COORDINADA  
Jaume Martí Gómez

# TIEMPOS M.S.X.

## VOLVIENDO AL PASADO

by Marc Salvador & Pablo Martín

**G**oooooood Mooooorning Vietnaamm!. Pablo, Masato y yo volvemos a la carga en este super-super número 12, y como os prometimos la última vez, en este flamante fanzine que arde en vuestras manos porque acaba de salir del mismísimo infierno, **COMPILE** sale de las cenizas del castillo de **CIARR**. Como veis estamos animados porque hace tres siglos que no escribimos nada... Y nuestro cuerpo ardía en deseo de poder desahogarnos de las más grandes xorradas que pasan por la mente de estos tres fanáticos violadores del Es-pezu-tru. Xorradas, claro esta, asociadas a este comentario con un solo propósito: que nuestros comentarios sean cachondos e instructivos, a la vez que divertidos e interesantes (y mi Magnum ?)... Bueno, empezando por el comentario:

... Y Compile empezó siendo un grupo de programadores de juegos (véase Xak Team [FKD FAN, je je]), que asociado a Pony Canyon sacó a la venta títulos tales como Zanic, Zanic-EX y quizá algunos más que absorbidos por el paso de los años y por mi Abbys, (Y eso que cualquiera podía disencharlo) no han dejado rastro (y eso que llamamos al detective Pol Roca para que intentara descubrir a los Snatchers que ocultaron la información a los mercenarios del **CIARR**). Empezando pues por la trayectoria de la que sería la **COMPILE** que todos conocemos, a la que todos saludamos al ir a la plaza. En 1987 y bajo una estricta y corta campaña de publicidad (No



como la que gozaron **UNDEADLINE** [T&Esoft]) se lanzó al mercado uno de los juegos más conocidos dentro del mundillo, y para MSX primera generación, con una de las cajas más espectaculares y con uno de los manuales más bestiales de todos los juegos: Golvellius, que era el primer RPG (digámosle así) que sacó la casa. RPG un tanto extraño si observamos detalladamente el desarrollo del juego, que es una especie de juego tipo Metal Gear (Al que a ninguno se os ocurrirá mencionar como RPG, verdad?). Tanto este como su hermano, Golvellius 2, de 1988 (año fructífero), destacan por ser eso, un género de juego distinto, no un RPG, ni un juego de aventuras, sino un "Golvellius". La primera parte del juego situaba a nuestro pequeño héroe como el hijo del mandatario de una patria a la que uno monstruos acuden para raptar a dicho jefe de

estado y lo meten en una cueva, la "Cueva de Golvellius". En cambio en la segunda parte nuestro héroe después de regresar de una batalla es rescatado por la hija del rey de un castillo. Este, durante su estancia en dicho reino, asiste al ataque al castillo por parte de los demonios. La princesa sale a combatirlos, pero jamás regresa. Keresis, lleno de coraje, sale en su busca... (tatánnn!!!). Último comunicado del Ciarr: Golvellius es un personaje malvado que está maldito, siendo en sí una persona buena, con cara de hombre lobo que coincide en estas dos aventuras con Keresis, nuestro héroe. Las actividades de Golvellius han sido investigadas años ha por el CIARR con su relación con "Mangas de Camisa Fi'Jate". Junto a Golvellius 2, otros juegos adornaron el año. Entre ellos destacamos Aleste, el comienzo de Disk Station. Dicho esto último, hay que referirse



a otra saga famosa de Compile: Aleste. Dicha saga se compone de Zanac, Zanac-EX, Aleste, Aleste 2 (1989) y Aleste Special (1989). Todos ellos son de tipo arcade mata ALIENS verdes, que una tras otra vez intentan invadir la tierra de forma sistemática. En cada trocito de esta espectacular saga, vemos como poco a poco, el poder de dichos aliens cambia, inventando nuevos métodos para la conquista de la tierra. La evolución no solo corresponde a los bichos, sino también a nuestro personaje, pues en la última entrega de la trilogía Aleste, nuestro héroe se lo toma como algo personal. Con estos dos últimos juegos (ALESTE 2 y ALESTE SPECIAL) viene muchos otros, destacando de nuevo Rune Master. En cuanto a este, que decir... Uno de los "tipos" de juego más entretenido de jugar. Le llamamos "Tipo" por su influencia sobre las dos secuelas de este mismo y por la inspiración que los holandeses tomaron de este último para hacer juegos como Duck Tales y Witch's Revenge, para citar algunos conocidos. El juego es una especie de juego de la Oca, en el que al caer en las casillas apropiadas nos podemos topar con enemigos que pueden matarnos, o caer en sitios donde se nos explique una historia o se nos de un objeto específico para ayudarnos más adelante. También



Randar 2 surge como una nueva trilogía más acerca de un RPG específico del cual su progenitor, Randar, no conocemos nada, ni siquiera que dibujillos tiene. Randar 2 te sitúa como a Randar, la famosa mascota de Compile, en un divertido RPG. Posteriormente, en Randar 3 (1990) (Rpg muy bueno) con temática parecida a su predecesor, encarnamos a un apuesto príncipe azul que va superando misiones encomendadas por los pueblos circundantes. Como curiosidad, os diré que en el quinto disco de Randar 3 es un juego aparte llamado Soldier of Tisla, de la misma temática pero más simplote y sin música (!!!), pero

no por ello malo. Posee unas muy majas animaciones y un desarrollo similar a Randar 2 y 3. También destacaremos Super Cooks, que es un "Golvellius" pero en versión paródica (habéis luchado jamás con una Bella Easo, os habéis enfrentado a un Crusan, o quizás habréis mantenido una pugna con una seta silvestre que nos quiere sazonar ?) de los juegos Golvellius y Golvellius 2, en que en lugar de una espada, tendremos utensilios tales como la flamante paella o el Super salero. Usa Jong también vé la luz aquel año: un Mah Jong!!!! (Pablo: Como no!!!! // Marc: otro no!!!! // Masato: esto si!!!). Que puñetas explicaros sobre un juego de Mah Jong!!! (Pablo: Si sí, eso de hacer parejas, trios y demás // Marc: Muy sexual, no? // Masato: Sexual, Otaku?, hai, Si!!!). Otra trilogía (A coro los tres: Otra, Otra, Otra!!!!!!...) es la de 1, 2, 3 Magical voice RPG (Pablo: Vaya maravilla de la técnica!!!). este juego encarnamos a una aprendiz de maga acompañada en todo momento por su inseparable mascota Carbuncle. Experimentaremos cuatro etapas de su vida: aprendiz, cadete, como veterana y como Eduardo (manospenes?) Master del Universo!. El juego es un 3D-labyrinth game en el que destacan los samples del enemigo y los curiosos diseños de enemigos, compañeros y





manoparlantes. Otra de las cosas raras que le gusta hacer a Compile es la realización de puzzles extraños y variados. Uno de ellos es el Gorby's Pipeline. El juego, dotado de unos buenos gráficos y genial música FM, consiste en conseguir que el chorro del agua que salía de un grifo por la parte derecha de la pantalla llegase mediante unas tuberías que nos lanzaba una folklórica niña rusa, a la parte de la izquierda, donde debía continuar el chorro, todo esto sin cortar en ningún momento la salida del agua, pues entonces nos matan. Debíamos recorrer un extenso mapeado por Asia: Desde Japón hasta Moscú, llevando el flujo de agua hasta allí (Vaya sed). Junto a este curioso juego exprime-cabezones, Compile elabora el Puyo-Puyo, similar al Tetris. El juego consiste en ensamblar los puyos, unas bolitas con ojos que pretenden invadir la tierra (No, no eran colegas del Gran Ente R.R, estos estaban mejor preparados). Al ensamblar 4 o más puyos consecutivamente del mismo color, ya sea en líneas o grupos, estos se volvían a su casa, a la octava dimensión. Carbuncle nos ayudaba con sus poderes pintando los puyos del mismo color para intentar retirarlos mas rápidamente. A este se le unían más armas secretas para facilitarnos la misión. Detrás de este simple juego, los

japoneses montaron una buena:

El juego gusto tanto, que hicieron marketing y merchandising con multitud de juguetes relacionados con el Puyo-Puyo. Gracias a una reproducción de una de las magazines que Compile publica en Japón, por parte de POL ROCA, un fiel colaborador, hemos podido observar que Carbuncle y los puyos son más conocidos que Randar hoy por hoy, y parecen haber sustituido al Randar que nosotros conocíamos como macota de Compile.

### ANTIQUITIES-----

Hay muchas cosas de las que no habréis oído hablar nunca con respecto a lo ultimo en soft que Compile realizo para MSX (Aparte de los secretos que guardan la mansión del Membrillo asesino. La verdad esta en su barriga). Una de ellas es Monkeydo. Monkeydo es un AVG (Pablo: Efectivamente puro y duro // Marc: Viciosin) con animaciones decentes y chachis, que data del 1988. Parece ser que nos cuenta la historia de un estudiante que un día en su instituto recibe en un primer momento la visita de la vision de un samurai. Asustado por este encuentro intenta huir y después luchar con el sin resultados de éxito. A partir de aquí, comienza la aventura de este chico en su Lucha contra este misterio. Sus gráficos

eran muy buenos, al buen estilo que los japoneses saben hacer, con Kalité, como dice Pablo. Otro más novedoso, de 1990, que algunos pudieron ver gracias a algunas de las Disk Station, donde aparecieron varias demos jugables. Pocos fuimos los que luego pudimos conseguir la versión completa del video-juego en cuestión. El juego consistía en llevar a un gato, con el cual debíamos, en cada pantalla, petar unos globos i llegar a un cubo de basura. Todo esto a través de un pequeño laberinto de palancas y piezas móviles que había que hacer servir con la cabeza. el juego era entretenido, muy adictivo, sencillo, pero muy jugable y con unas músicas FM que nos acompañaban en todo momento en la búsqueda de la raspa de sardona perdida. Y llega en 1991 (uno de los últimos juegos japoneses en MSX), Warau-Serusalem(Warau Salesman: Warau el Cobrador). El juego son 3 AVG MUY divertidas y con unos gráficos geniales, (Es el juego preferido por Marc y por Masato) igual que su música y los efectos sonoros del personaje (una Laaaaaaaaaarga risa). Un hecho remarcable es que esta basado en un manga de ....., que solía salir en la revista americana Mangajin, dedicada a los que intentan aprender japonés. Como podréis deducir, la historia nos lleva a unas cuantas de sus aventuras. Parece ser que Warau es un enviado diabólico que aconseja a las personas a cambio de unos precios impagables. El sonriente Warau, se ha hecho también muy famoso, como más tarde comprobareis.

### KESTAS ASIENDO AHORAL, LU-"K"S?-----

Desde que Compile concluye sus andanzas por nuestro sistema con Warau Serusalem (llantos...), esta claro que no iba a parar por eso y siguió abriéndose camino en Japón, entre las grandes. Sega MEGA CD vería la última de las sagas de Aleste en láser: ROBOALESTE, similar al Aleste Epilogue para nuestro

sistema. Anterior a este fue Super Aleste en SuperFamicom, el cual era muy similar al Aleste 2 que nosotros conocemos. Más sagas que continuaron fueron las del sonriente Warau Serusaman. Gracias a información ultra secreta que nos es proporcionada por Masato y por Pol Roca (que duro...), sabemos que este dio mas secuelas para PC en Japón, convirtiéndose en algo también muy Chungo. Pero quizá lo más famoso de Compile, fue Puyo-Puyo. Salió para casi todos los sistemas más conocidos vía usuario: SEGA, NINTENDO, PC... Para este último hubo que apadrinar el programa, hacerlo más espectacular y dotarlo de una historia diferente: aquí en Europa se llamarían qwirks a los puyos, llevando el programa el nombre de "QWIRKS", en el que unos animales dotados de animación renderizada 3D, como Donkey Country, intentan invadir la tierra mediante los qwirks. Había que mantener la lucha con cada uno de ellos, intentando vencerles haciendo mas "lineas" para que a ello les sucedieran cosas en su tablero de juego. A la inversa, ellos hacen lo mismo, jo..rnos. A parte también esta la opción Two players y el típico Puzzle-Puyo, en el que deberemos completar un panel de puyos con unas específicas fichas que nos dan, como en MSX. Uno de los hechos que ha favorecido a la fama de nuestros queridos puyos es la intervención de Alexei Pajitnov, creador de Tetris, el cual ha apadrinado a este juego desde el punto de vista de publicidad. Hay



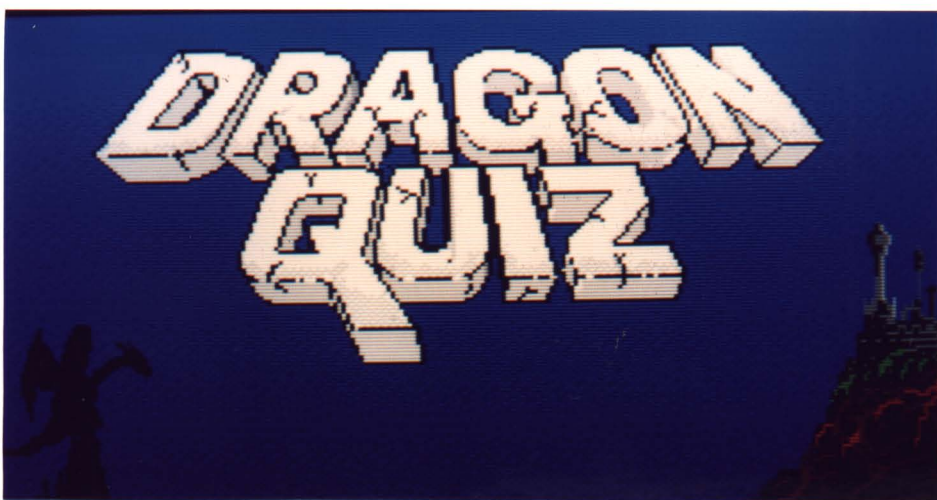
que destacar también que el juego 1 2 3 RPG ha tenido tanta aceptación que el susodicho se ha hecho mas famoso que la Coca Cola, siendo uno de los juegos más conocidos en Japón de esta casa, Compile, el cual ha tenido varias secuelas. Por las noticias que un secreto y casi invisible usuario y colaborador de FKD nos ha proporcionado, sabemos que la chica y su mascota, Carbuncle, han tenido más aventuras desde su última apocalipsis laberíntica en el cual nos implicaban a todos nosotros. Pero la vida es dura como podéis comprobar, y el pan es más caro: total, que Compile amplia sus horisssssontes con mas cosas que podría traduciros de estas informaciones. La cuestión es que estoy exoporbo y paso de hacerlo. Así que ahí queda eso, pekes. Bueno, colegas, (Cállate la boca, MIMO: estoy empezando a creer que eres un secuaz del gran

ECTOPLASMATICO) aquí os llejo para que reflexionéis acerca de estas palabras que una vez más, Pablo, Masato y yo hemos pensado para escribir en esta, la mas aburrida de las secciones de FKD, sección que probablemente se habrán leído aproximadamente el 0,01% de los compradores de esta efusiva publicación. Aparentemente no se oye, pero nuestro Jaumet me esta taladrando con el chino de las faltas ortiographicalikas (que luego el tiene que corregir), y no comprende que uno no era muy buen estudiando letras. A propósito, Jaume se ha comprado una Urban. Así que ya sabéis, próximamente FKD repartirá sus fanzines directamente a vuestras casas vía moto. Dice que el tubo de eszcape peta mucho, asin que si ois una traca por vuestra calle, seguro que es uno de nuestros fieles repartidores de fanzines. Soy un Kbron, dice Jaume, y es cierto. ADIOS, AMIJOSSSS.

A POL: no se donde estas, seguramente seguisteis mi consejo y estarás investigando el complot ECTO-Snatcher que te sople vía nuestro corresponsal de guerra, Solid (...Snake). A todo esto, Gracias por tus fotocopias e informaciones. Ah! y si otra vez me envías discos, me los escribes en castellano, ingles o catalán, así lo entenderé.

**COMENTADO:** Marc, Pablo y Masato

**FOTOS:** Jaume Martí



## おまけの白地図

※色々な書き込み用に、コピーして使って下さいな（ゲームに付属するマップは布製で書けないからね）。

