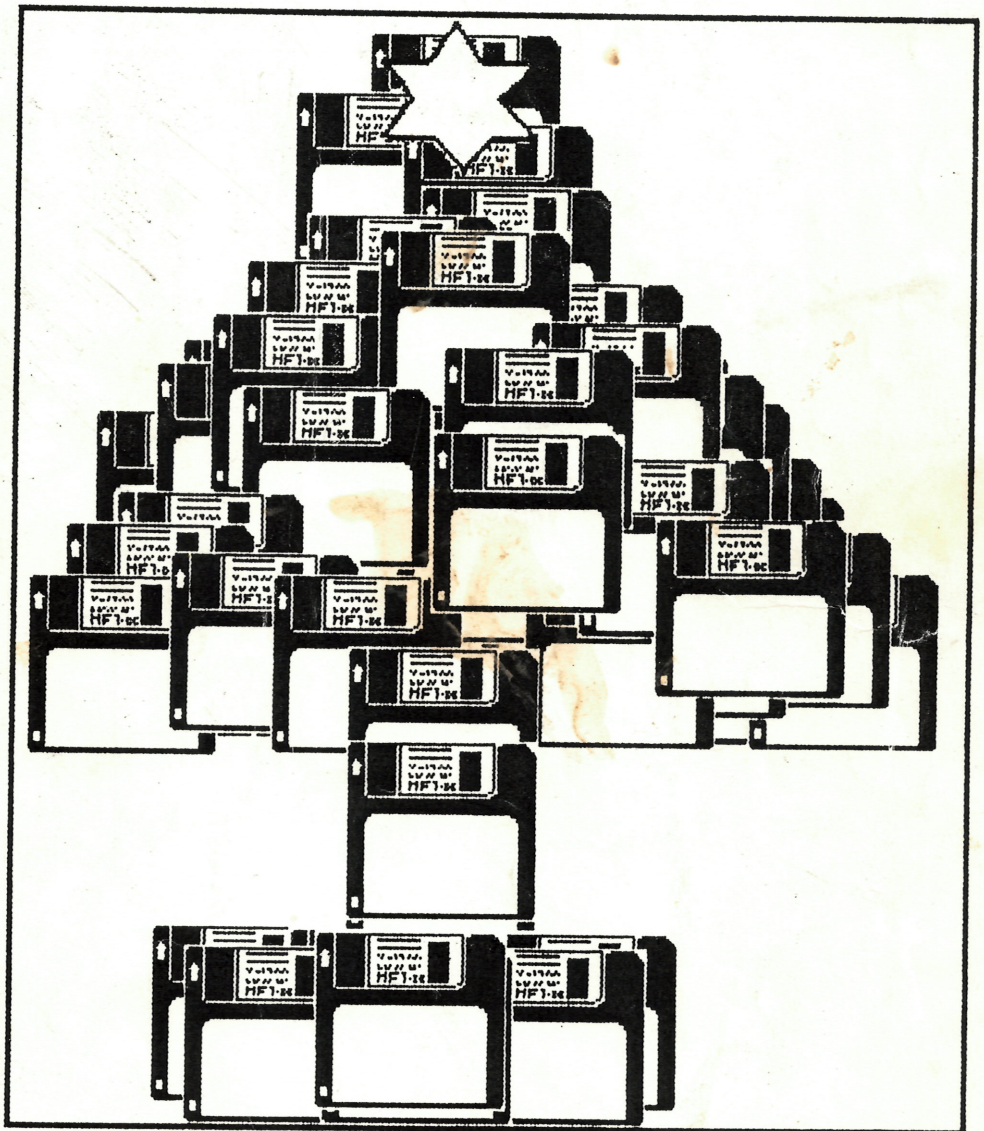


NEXUS

NEXUS

NEXUS

SPRIN **Nº 00 NOVA**
EPOCA
DICIEMBRE - 1992 -



MSX2+

ER
MIDI



BCN**NEXUS****NEXUS**II EPOCA
Nº 11DICIEMBRE 92
ENERO 93

publicacion editada por

**Consejo de Redaccion**Angel Cortés
Angel Culla
Raul Fernandez
Eduard Martinez
Ferran Vallejo**Colaboradores**Damian Roman
Ramon Ribas
Carlos Soares
Pere Gorro
Xavi Figuera
Antonio de Plaza
Frank Morales (FKD)**NEXUS****BCN-MSX DISC**Redaccion y
CorrespondenciaApart. Correos 22214
08080 Barcelona
BBS
PROJECT THUNDERBOLT
area NEXUS-BCN
Tel:93.7176217NEXUS MSX esta coordinado
por**BCN - MSX
ACCESS
BBS PROJECT
THUNDERBOLT**NEXUS no se hace
responsable de las opiniones
vertidas por sus
colaboradores.La distribucion de esta
publicacion es exclusiva entre
los asociados y miembros de
NEXUSAparicion bimensual
NEXUS se distribuye
exclusivamente como
separata de **BCN-MSX
DISC****EDITORIAL****FELICES
FIESTAS**

Si nuestro mas ferviente deseo en estas fechas tan señaladas es deseáros a todos vosotros, suscriptores, lectores, colaboradores, y tambien a aquellos que nos copian/fotocopian nuestra publicacion para ahorrarse unas pesetillas, a todos vosotros, aunque la verdad a estos ultimos ... un poco menos, os deseamos unas **muy felices fiestas.**

Y para alegraros estas fechas que mejor que disponer de NEXUS-BCN, disfrutando con su lectura, experimentando con el bric-MSX o intentando acabar con el juego mas de moda, mas sensacional aparecido ultimamente MAGNAR.

Porque amigos esto no se acaba, porque solo se acaba aquello que uno desea y nuestro amor secreto, nuestro hobby con el que compartimos muchas de nuestras horas libres, tendra la vida que nosotros. SI NOSOTROS los usuarios deseemos que tenga.

Aunque las malas lenguas arrecien y mas por estas fechas del bombardeo del marketing televisivo, siguen y siguen apareciendo novedades para todos los gustos... juegos como los holandeses FRANTIC, NOSH...o los japoneses SIM-CITY. Editores graficos, musicales, demos, nuevos perifericos.....

Y ademas una nueva iniciativa, conjuntamente con los amigos de **DRAKEN, FKD, TRAPOSOF** vamos a organizar un nuevo encuentro de usuarios de MSX en Barcelona, el proximo mes de febrero. Porque la union hace la fuerza y porque como mas seamos mas reiremos...y sabeis que les digo a los que nos hacen la puñeta !Que nos quiten lo bailao!

SUMARIO**ANUNCIOS NEXUS****HAZLO TU MISMO**

- FMFAC (II)
-
- COVOX-SIMPL

NEWS**SE JUEGA**

- MAGNAR
-
- FRANTIC
-
- NOSH
-
- AKANBE DRAGON
-
- DIX

ZANDVOORT 92**CLUB DEL****PROGRAMADOR**

- MEGA ASSAMBLER (I)
-
- VIDAS INFINITAS

MUSICA-AUDIO

- PLAYSMP
-
- PSG SAMPLER

GHOSTBUSTERS**BCNB****NEXUSNET**

Club
NEXUS
Anuncia

COMPLETA TU MSX HARDWARE ACCESS ACCESS AC

INTERFAZ SERIE RS 232

- 100% COMPATIBLE MSX2/MSX2+/TURBO-RR
 - EN PLACA EXTERNA PARA ALOJAR EN CUALQUIER SLOT
 - FABRICADA POR MITSUBISHI
 - PODRAS CONECTAR MODEMS, OTROS ORDENADORES...
- + PROGRAMA DE COMUNICACIONES COMSS

precio 8500 Ptas

AMPLIACION MEMORIA 1Mb

Obten el maximo de memoria y carga todos los programas sin problemas

- 100% COMPATIBLE MSX2/MSX2+/TURBO-R
- PLACA EXTERNA
- FABRICADA POR ACCESS

precio 15.000 ptas

proximamente

AMPLIADOR 3 SLOTS

Amplificador de 3 slots 100% compatible con fuente de alimentacion

RGB ENCODER

Placa con 3 salidas de video: RF, Audio Video y Euroconector

PIDELO
YA!
ACCESS
NEXUS

AP. CORREOS 22214
08080 BARCELONA

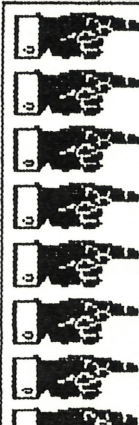
MERIDIAM

IMPORTACION
DE JUEGOS Y
PROGRAMAS
DE JAPON Y
HOLANDA
PERIFERICOS
SISTEMA
OPERATIVO
MSX DOS
2.20
MERIDIAM
AP. CORREOS
14848
28080 MADRID;
TEL 91 7112169

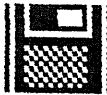
BCN
OP

AP. CORREOS 22214
08080 BARCELONA

EDITORES GRAFICOS
VIDEO Y MUSICALES
UTILIDADES



PERIFERICOS
DISQUETERAS
PC
PARA MSX
TURBO
ACELERADOR
PARA SONY
CABLES RGB
MOUSES
IMPRESORAS
TODO TIPO DE
PERIFERICOS
PARA TU MSX
Antonio Plaza
c/Barcelona 6 2
28004 Madrid
Tel (91)3178093



CLUB DE PROGRAMADORES
coordinador Eduard Martínez

MEGA ASSAMBLER

16 KB inteligentes para tu MSX

por Eduard Martínez

El Mega assembler (el original) consiste de un cartucho de 16K de memoria ROM, con un programa editor ensamblador/desensamblador/monitor y algunas herramientas para programación en BASIC llamadas por la función CALL. Con este programa puedes tener acceso a todos los slots del micro, incluyendo cartuchos e interfaces conectados al sistema.

El cartucho del MA (Mega Assembler) debe ser conectado con el micro desconectado en el slot 1 de tu micro antes de cualquier cartucho o interface conectado al micro. Si este slot no estuviera disponible, el MA puede ser instalado en cualquier otro slot.

Al conectar el micro con el MA en el slot 1, este entrará en ejecución automáticamente. Si hubiera un cartucho en el slot 2, este podría ser examinado a través del MA. Para que el control del micro sea transferido al BASIC o al DOS, basta entrar como comando BA. Para que el MA no entre en ejecución automática basta mantener la tecla CTRL presionada al conectar el micro.

Hay que tener presente que este programa es de origen brasileño creado para sacar el máximo rendimiento a los MSX de la primera generación. Los programadores de ese país que aun siguen trabajando con los MSX1 como standard, tienen en este programa una excelente herramienta. Pero además y es ahí lo importante es también excelente su uso para los usuarios de MSX2 ya que a pesar de que en contadas ocasiones presenta algún que otro problema no muestra ningún signo de incompatibilidad para las generaciones posteriores (MSX2, MSX2+ y TURBOR).

INSTALACION Y EJECUCION

Tal como hemos comentado en la introducción este cartucho se debe insertar en el slot de menor número excepto el 0. Una vez colado en el slot 1, entrara en ejecución, con el simbolo > presente en pantalla y con acceso a todos los comandos que veremos mas adelante. Si teclamos BA, seguira el programa de la Bios, en caso de existir un cartucho ejecutable en el slot 2 o subslot 1-1, este se ejecutara, de existir un disco con el sistema operativo, y de no existir ningún cartucho se iniciara el MSX-DOS. Una vez hemos entrado en el Basic, para volver al MA (Mega Assembler), utilizamos dos instrucciones:

START, inicializa todas las variables y se utiliza en las siguientes condiciones:

Cuando se entra por primera vez al MA, al volver a Basic despues de haber estado en el MSX-DOS, despues de utilizar instrucciones de acceso al disco.

ASM, este conserva las variables anteriores cuando volvemos al Basic despues de haber estado

utilizando el MA, y no utilizaremos los comandos del disco ya que modifican estas variables. Debemos pues realizar una copia del programa fuente para prevenir cualquier modificación, si por error utilizamos los comandos de acceso al disco, evitando perder el trabajo realizado. El MA se divide en dos partes:

-La primera constituida por el MONITOR y el ENSAMBLADOR

-La segunda por los comandos de expansion del Basic (a traves de CALL)

EL EDITOR DEL MEGA ASSEMBLER

El editor de MA interpreta siempre los números en hexadecimal, en referencia siempre a los comandos que precisan introducir un número, no confundir con los del ensamblador, los comandos introducidos podran llevar los siguientes datos, segun esta tabla.

```
end FINAL
[.,] OPCIONAL
xx/yy OPCION ESCOGIDA POR EL USUARIO
```

COMANDOS DEL MONITOR

PAGE - Coloca todas las paginas en donde exista RAM

PAGE? - Muestra la disposición de los slots en las paginas

Pagina 0-Slot 3

Pagina 1-Slot 3

Pagina 2-Slot 3

Pagina 3-Slot 3

EJEMPLO disposición de un 8250 o 8280

PAGE [SL0T],[SL0T],[SL0T],[SL0T]

Selecciona las paginas a visualizar en cada slot, este sera un nro, de 0 a 3, separado por comas. La pagina 3 (8C000H a 0FFFFH) no sera modificada nunca, ya que las interrupciones trabajan en ella. Debido a su estructura para ordenadores MSX1, no existe la opción de elegir los subslots, aunque para su seleccion (también paginacion) podemos utilizar rutinas que activaremos desde un programa cargado por nosotros.

Ejemplo: PAGE 0,0 selecciona las paginas 0 y 1 del slot 0, tenemos que tener en cuenta que se refiere a las paginas fisicas:

PAGINA LOGICA (REAL)-PAGINA FISICA

(out 0FEH, 2)

0	C000-FFFFH	3
1	8000-BFFFFH	2
2	4000-7FFFFH	1
3	0-3FFFFH	0

Las paginas logicas son las que maneja la RAM MAPEADA, mientras que la fisica es la utilizada por las rutinas BIOS.

DM inicio, [SHIFT(desloc)] Muestra y edita memoria en bloques de 128 bytes, en hexadecimal y ASCII, inicio es el comienzo de lectura de memoria y SHIFT, son los bytes que se añaden o se restan a los bytes mostrado en ASCII, además sirve para criptografiar o descryptografiar mensajes en programas, el margen de SHIFT va de -7F H a 80H.

Las teclas utilizadas son:

Cursores: mueve el cursor en todos los bytes mostrados.

SELECT: Edicion en ASCII o Hexadecimal.

RETURN: Vuelve a nivel de comandos.

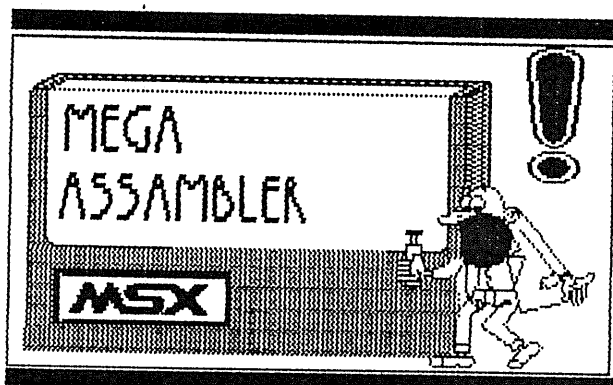
ESC: Retrocede 128 bytes.

TAB: Avanza 128 byte.

0-F: Entra datos en Hexadecimal

CHARACTER: Entra datos en ASCII

EJEMPLO= DM 4000,33 mostrara la posiciones a partir de 4000 y sumara 33 a cada bit que muestre en formato ASCII.



MULTIMEDIA AUDIO

PLAYSMP 2.1 potencia para tu COVOX

Playsmp es un programa de origen holandés creado por Pierre Gielen que te permite la audición y reproducción de samplings creados por Apple, Macintosh, Amiga, PC, Panasonic Turbo-r, además de los propios de MSX1 y MSX2 creados a través de los programas MSX Wordstore+ y Hal Voice Recorder y del Psg-Sampler. El programa está destinado a los poseedores del interface COVOX-SIMPL (descrito en este número de NEXUS) ya que aunque es posible la audición aprovechando el altavoz del monitor la resolución y la calidad de sonido deja mucho que desear. Si poseemos un MSX TURBO-r obtendremos una calidad superior ya que en este caso el programa utiliza como reproductor de sonido el chip PCM estandar en estos equipos. Aunque existen samplings creados por equipos distintos al MSX con extensiones de hasta 4mb, PLAYSMP v2.01 solo puede gestionar samplings de un máximo de 331kb de sonido digitalizado, dependiendo siempre que el equipo MSX disponga de suficiente capacidad para cargar ese fichero en memoria. Para gestionar toda la memoria necesaria y direccionar el sonido el programa precisa para su utilización de Memman (versiones posteriores a la 2.1).

Instalación del programa
Primeramente formatearemos un disco a doble cara e instalaremos en él el sistema operativo MSX DOS - COMMAND.COM que dispongamos: MSXDOS 1.xx o 2.xx. Instalaremos también el fichero MEMMAN ejecutable desde el sistema operativo, es decir MEMMAN.COM.

Si dispones del sistema operativo MSXDOS 1, 1.3 o 1.8 introduce en un fichero bat ejecutable el siguiente comando:

SYSTEM@PLAYSMP@

Para los usuarios del MSXDOS2, 2.2 o 2.3 introducir:

SYSTEM("PLAYSMP")

Para los usuarios de MSXDOS2 poseedores de un hardisk (disco duro), el programa no presenta para su ejecución de ningún problema y será semejante a su utilización en un disco flexible. Eso sí deberéis siempre indicar la ruta de acceso correcta para su ejecución. Tanto para Hardisk como para discos flexibles formateados con el MSXDOS2 podremos agrupar las músicas en un subdirectorio ya que el programa nos permite el acceso a estos.

Si dispones de una ampliación de memoria, podrás cargar los ficheros de sonido sampleado en ella, obteniendo una mayor rapidez en la audición de los samplings. Recuerda que para poder utilizar MEMMAN debes usar como ramdisk el programa RD4 de los mismos creadores del memman.

El programa

Una vez cargado el programa en memoria, nos presentará una pantalla, desde la que podremos elegir

Drive.(FILES)

Cargar musica (LOAD)

Ejecutarla a través del altavoz de monitor -PSG (PLAY MONITOR), en caso de TURBO-R a través del chip PCM

Ejecutarla a través del simple-covox (PLAY COVOX)

Elegir subdirectorio de Músicas (DRIVE PATH)

Velocidad de reproducción (SPEED)

Información sobre el correcto funcionamiento del programa.

La utilización del programa es muy sencilla y los resultados espectaculares.

Que ficheros podrás ejecutar:

Con este programa y a través del simpl-covox podrás cargar y oír músicas digitalizadas con los siguientes programas y ordenadores.

.SPC: ordenador MSX programa Wordstore+ digitalización de sonido de 4kbz. utilizando el chip estandar de sonido de MSX PSG.

.MS1/MS2: ordenador MSX programa Wordstore+, digitalización de sonido de 4kbz. Formato de carga habitual fichero binario de 16k, ejecutables desde basic.

.VCD: Ordenador MSX2: programa VOICE RECORDER de HAL y SONY, pueden ser cargadas desde el basic con copy.

.SND: Ordenador APPLE Macintosh. Formato estandar de samplings PCM, frecuencia de muestreo de 11khz 22khz.

.PCX: Ordenador MSX TURBO-r. Formato semejante a SND de Apple. Frecuencia máxima de muestreo 16khz.

.PSG: Ordenador MSX: Programa/periferico MUSIC MODULE

.VOC: Ordenador PC compatible: Programa/periferico: SOUNDBLASTER digitalización de 32 bits.

.HAY: Ordenador PC 7 8 9 : ; < = > ? SOUNDBLASTER, KITS MULTIMEDIA. Nuevo formato derivado del VOC de 43 bits y con una frecuencia de 44 Es posible también cargar otros ficheros de sonido digitalizado como:

.IFF/MOD AMIGA y STM (fichero de conversión de músicas de AMIGA) de PC.



PSG SAMPLER

es un perfecto complemento para este programa, si PLAYSMP nos permite la audición de música digitalizada por distintos equipos informáticos, PSG SAMPLER nos permite la edición de samplings utilizando el MUSIC MODULE (extensión .PSG) y lo más importante la edición de secuencias musicales para la reproducción continua de nuestros samplings. La creación de estas secuencias nos permite salvar el escollo de la necesidad de memoria requerida para samplear una canción. Recordad que utilizando el Music Module su tiempo de muestro máximo es de 4,6 segundos que podemos salvar como un solo bloque o como 4 bloques de 1,15 segundos. Hasta ahora el sistema habitual era utilizar el programa de FAC SOUNDSAMPLER que utilizando el MUSIC MODULE nos permitía samplear gran parte de una melodía dividida en bloques. Posteriormente para su reproducción el programa

cargaba la melodía en memoria (como más memoria más bloques), pero el inconveniente era la cantidad de espacio y de memoria necesaria para obtener unos buenos resultados (Con este método están realizados los discos de samplings de FKO por ejemplo).

Así pues la principal novedad que presenta esta PSG-SAMPLER es la posibilidad de combinar los bloques sampleados con una secuencia creada por nosotros mismo permitiendo casi la reproducción de una melodía con bloques de una extensión de 128k.

El programa te permite crear mixed, fundidos... y como es evidente es compatible MUSIC MODULE, PCM TURBO R y claro está COVOX pudiendo ejecutarse las melodías creadas desde el basic.





MAS VIDAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS

Por: **Damián Román.**

En los juegos, las vidas es un n con valor máximo de 255 que se mete en una dirección de la memoria alta de la RAM y el cual se decrementa en una unidad cuando se pierde una vida, o se incrementa en una unidad cuando se gana una vida extra, bien sea por bonus o por otra causa. Lógicamente, si cambiamos este n por otro mayor tendremos mayor n de vidas, aunque no infinitas. Para ser infinitas, hemos de modificar la rutina que las decrementa para que no las decremente. En lenguaje ENSAMBLADOR hay varias maneras de meter este n en la memoria. La mas común es cargar el registro A con el n de las vidas que tiene el juego y posteriormente pokear la dirección de la RAM con el dato contenido en este registro. Suponiendo que el juego tenga 3 vidas (cosa muy común en la mayoría de juegos) y este n de vidas se meta en la dirección &HE100, las dos instrucciones del lenguaje ENSAMBLADOR que lo haría serían estas:

```
LD A,3
LD (&HE100),A
Esto equivale en BASIC a: A=3:POKE &HE100,A
También hay varias maneras de decrementar el n de vidas en ENSAMBLADOR. Una es extraer el dato con el n de vidas que hay en la dirección reservada para ello en la RAM, cargandolo en el registro A, y una vez decrementado volver a ponerlo en su dirección. Siguiendo con el ejemplo anterior, la rutina sería mas o menos así:
```

```
LD A,(&HE100)
DEC A
LD (&HE100),A
En lugar de DEC A podemos encontrarnos con un SUB 1 que hace mas o menos la misma función. El equivalente de la rutina en BASIC sería:
A=PEEK(&HE100):A=A-1:POKE &HE100,A
```

Como ya habreis supuesto, eliminando la instrucción DEC A tendremos vidas infinitas. Como el código para esta instrucción ocupa solo 1 byte, pokeando con un 0 (cero) la dirección donde se encuentra esta instrucción, quedaría eliminada. Hemos visto como se decrementan las vidas por

medio del registro A, pero también se suelen utilizar otros registros. Un registro muy usado para ello también es el HL, que en realidad son dos registros, el H y el L. La rutina sería mas o menos así:

```
LD HL,&HE100
DEC <HL>
A estas rutinas le sigue otra que comprueba si se ha llegado o no a perder todas las vidas, para saltar o no saltar a las rutinas del "GAME OVER". Un caso aparte en el modo de poner las vidas en la memoria es KONAMI, el cual no utiliza ningún registro para ello. Lo que hace es tener ya en la memoria comprendida dentro de sus propias direcciones (entre la &H4000 y la &HFFFF) los datos de las vidas, fases y otros, y trasladarlos todos a la zona alta de la RAM donde posteriormente se decrementan, incrementan o modifican. Recordad que KONAMI practicamente solo hace juegos en cartucho ROM y en un cartucho ROM no se pueden alterar los datos que contenga, de ahí que sean trasladados a la RAM para poder ser modificados. Suponiendo que estos datos estén en la &H5C00 y sean una cantidad de 5 datos (bytes) y se trasladen a la &HE100, la rutina sería esta:
```

```
LD HL,&H5C00
LD DE,&HE100
LD BC,5
LDIR
```

Y ya para finalizar, os aconsejo que utiliceis un buen desensamblador que posea un comando de búsqueda de bytes por la memoria, pues en caso de que no tenga este comando, la tarea para encontrar estas rutinas sería muy pesada. Yo suelo usar el MEGA ASSEMBLER, el cual tiene este comando y es muy rápido. También suelo usar el RSC II, aunque su comando de búsqueda es mas lento, cuando necesito cargar ficheros que no son de BLOOD, cosa que no puede hacer MEGA ASSEMBLER. Esperando que este artículo haya sido de vuestro interés, me despido con un cordial saludo.

Damián Román Román.

MEGA ASSEMBLER

C modo Especifica el modo de presentación tanto en pantalla como en impresora, afecta a los comandos D,P y U. Si modo:

- 0 muestra en hexadecimal y ASCII en líneas de 4 bytes
- 1 igual pero en 16 bytes (para 80 columnas e impresora)
- 2 muestra igual que 0 pero con CHECKSUM sumando la menor parte significativa de la primera dirección de cada línea, al final de la línea 3 igual que 2, pero sumando la parte mas significativa.

VOLCADO DE MEMORIA.

Dispone de tres comandos, que funcionan del mismo modo:

- D inicio,fin para volcados en pantalla
- P inicio,fin para volcados en impresora
- V inicio,fin para volcar la memoria de VRAM (recordemos que es MSXL)

T inicio,fin,destino Mueve un bloque de memoria de inicio a final ambas inclusive hacia destino.

EJEMPLO: T4000,4500,8800 copiara un bloque de memoria comprendido entre 4000 y 4500 a 8800.

F inicio,fin,byte Rellena un bloque de memoria con el byte especificado en las direcciones inicio y fin.

EJEMPLO: F 8000,8500,FE rellenara las posiciones de memoria especificadas entre 8000 y 8500 con FE.

A inicio,punto de parada,punto de parada 2,... Sirve para ejecutar programas y observar el contenido de los registros en los puntos de parada (BREAKPOINT), una vez ejecutado volvera al comando a MA mostrando el contenido de los registros. Para que el retorno a MA se produzca sin ningún problema la disposición de las paginas sera ROM-MA-RAM, así observamos también que PAGE no afecta a este comando.

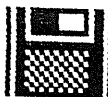
EJEMPLO: S 8000,80F0 ejecuta la rutina de la posición 8000 y se para al llegar a 80F0, primero y unico punto de parada.

- X muestra todos los registros sin editar.
- X registro muestra el registro especificado y los edita.

EJEMPLO: KA, editara los registros a partir del registro A,

y para este numero, ya teneis suficiente, id practicando con el programa, incluido en la seccion TOOLS DE BCN y si teneis alguna duda o descubriis algo interesante, dirigid vuestras cartas a esta redaccion.

EDUARD MARTINEZ



MEGA ASSAMBLER

inicio es el comienzo de lectura de memoria y SHIFT, son los bytes que se añaden o se restan a los bytes mostrado en ASCII, además sirve para criptografiar o descryptografiar mensajes en programas, el margen de SHIFT va de -7F H a 80H. Las teclas utilizadas son:

CURSORES: mueve el cursor en todos los bytes mostrados.

- SELECT:** Edición en ASCII o Hexadecimal.
- RETURN:** Vuelve a nivel de comandos.
- ESC:** Retrocede 128 bytes.
- TAB:** Avanza 128 byte.
- 0-F:** Entra datos en Hexadecimal
- CHARACTER:** Entra datos en ASCII

EJEMPLO= DM 4000,33 mostrara la posiciones a partir de 4000 y sumara 33 a cada bit que muestre en formato ASCII.

ZAP sector inicial, [SHIFT(desluc)] Este comando es exactamente igual que DM, excepto que trabaja sobre los sectores del disco de la unidad A, la unica diferencia es que para grabar el sector tendremos que presionar CTRL+W y grabara pasando al siguiente sector, de lo contrario al llegar al final del sector preguntara si deseamos grabarlo.

EJEMPLO= ZAP 0,33 mostrara el sector 0 con una suma de 33 a cada byte.

SCR inicio, [X,Y,H/V] Muestra en formato grafico el contenido de la memoria en bloques de 8x8 bytes dispuestos verticalmente, segun las especificaciones de: X e Y, Nro. de bloques de cada eje H/V, horizontalmente 0, verticalmente 1, sin especificar es 0.

Quedan activadas las siguientes teclas:
CURSORES (izq. y der.): avanza o retrocede un byte de memoria.

arriba y abajo.: avanza o retrocede un bloque de memoria

- RETURN:** Entra en modo de edición.
- TAB:** Muestra la dirección actual.
- ESC:** Activa o desactiva el bloque 2x2.
- CTRL+STOP:** Sale del comando.

Al entrar en modo de edición, aparece en la pantalla un cuadrado grande y un cursor, de nuevo se reconfigura el teclado:

- CURSORES:** Mueven el cursor.
- ESPACIO:** Invierte el punto en donde se encuentre el cursor.
- RETURN:** Sale de edición y vuelve a la pantalla anterior.
- CTRL+STOP:** Cancela las modificaciones efectuadas.

- I:** Invierte el bloque 2X2
- SHIFT+HOME:** Desactiva bloque 2X2

EJEMPLO:
SCR IBBF,1,1 muestra la memoria en bloques de 1 caracter 8x8.

SCR IBBF,2,3,1 muestra la memoria verticalmente de 2x3 caracteres en formato sprite.

SH inicio, FF,FF,FF (Busca una serie de Bytes)
SH inicio, cadena de caracteres (Busca un texto) Busca un texto o una serie de bytes en la memoria segun los datos introducidos:

inicio: Posición de memoria para comenzar a buscar la cadena.
FF numero hexadecimal, en este caso una vez encontrado nos dara la posición donde se encuentra.

se colocaran antes de la palabra que busquemos. Nos informara de la posición donde se encuentra y el posible SHIFT que pueda tener esta palabra.

EJEMPLO: SH 4000,2A,0C busca los dos bytes por el orden dado, nos informara de la posición.

SH 4000, LOADING busca el texto a partir de 4000, además de la posición nos informara del posible SHIFT que pueda poseer.

MS inicio, SHIFT, cadena Introduce en memoria un texto de palabras con el SHIF indicado en la

posición indicada. Solo sirve para texto.
EJEMPLO: MS 4000,33,"lprint" coloca la cadena "lprint" en la posición 4000 con una suma de 33 a cada letra (o mejor dicho bit).

COMANDOS DE DISCO
PARA SU CORRECTO USO (SIN SORPRESAS) PROCURAR QUE EL DISCO SIEMPRE ESTE DESPROTEGIDO, YA QUE SI NO ACEDE AL MISMO SE QUEDARA COLGADO CON LA PERDIDA DEL PROGRAMA EN TEXTO, ENCARECIDAMENTE ES OBLIGADO GRABAR SIEMPRE LOS PROGRAMAS FUENTE.

FILES muestra el directorio del disco (como en basic).

LOAD, este comando tiene las siguientes opciones:

LOAD nomfichero,B Cargara un fichero binario, nomfichero podra comenzar con CAS; si el programa esta en cassette o B; si es otra unidad distinta de A; (no es necesario especificarla)

LOAD nomfichero Cargara un fichero fuente de la unidad especificada.

SAVE, dispone tambien de varias opciones, por causas que desconozco los mensajes de error referentes a la grabación no funcionan, por lo que se queda el disco girando.)

SAVE nomfichero, inicio, fin, ejecución Grabara un fichero binario con las mismas reglas de unidad que Load

SAVE nomfichero graba un programa fuente en la unidad especificada

CASSETTE:
Dispone de comandos propios en cassette:

SAVE "nomfichero" graba en formato Pseudo-Ascii, en cassette.

MERGE, une programas grabados en cassette.

LOAD "nomfichero", carga desde cassette.

R offset

R carga un programa en binario mostrando sus direcciones y nombre, tambien los grabados con la opción I del comando A (Assembler), Offset colocara el programa en distinta posición

M inicio y **S** inicio Este comando edita la memoria, a partir de la dirección indicada en inicio, si no se especifica seguira de la ultima dirección entrada, las teclas utilizadas son:

La entrada se efectuara con numeros hexadecimales, confirmando con return.

ESPACIO, avanza una posición

BS, retrocede una posición

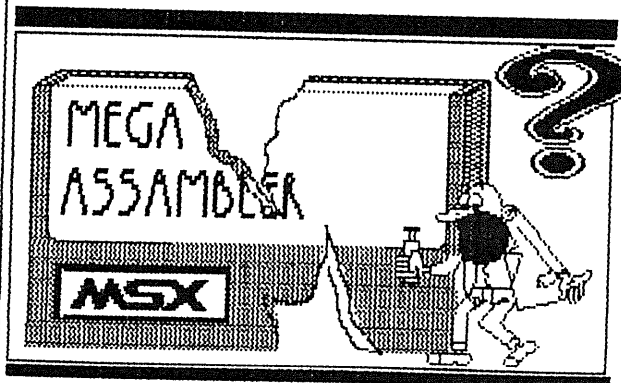
RETURN, salir del comando

PAGE, no actua sobre este comando, por lo que la memoria que edita es de la posición &H0000 a &HFFFF.

S que funciona igual que M, se diferencia porque crea un teclado numerico en el normal:

7 8 9 0 7 8 9 A
U I O P 4 5 6 B
J K L ; 1 2 3 C) puede variar en algun ordenador.

M, / 0 F E D



ENCUENTRO DE SU ARMOS

Draven CLUB

DRAGEN CLUB

Edita una revista en formato disco de gran calidad, hasta la fecha ha publicado 4 numeros, siendo algunos de ellos de 2 discos.

Para contactar con ellos podeis dirigiros a:

JAVI LAVANDEIRA MONTES
BALEARES 26 BAJOS 2
06921 STA COLOMA DE GRAMANET

FKD

FKD

Editan 2 publicaciones, una en formato disco **FKD SOFT** y otra en papel bajo el nombre de **FKD FAN**. Autenticos especialistas en juegos japoneses, es su intencion con esta ultima publicacion suplir el espacio dejado por el coleccionable del japon de MSX Club y de NIHONGO.

Para contactar con ellos podeis dirigiros a:

FKD FAN
la Merced 36 1-2
08002 BARCELONA
FKD SOFT
Gran Via Corts Catalanes 924 6-3
08018 BARCELONA

TRAPO SOFT

TRAPOSOF

Empezaron con un fanzine en papel, del que editaron 2 numeros denominado **SUPER-MSX**, hoy estan elaborando un fanzine en formato disco, dedicado integralmente a los usuarios del Panasonic TURBO R

Podeis dirigiros a:

TRAPOSOF
RAUL RAMIREZ
C. CAMPRODON 1
08420 CANOVELLES

BBS PROJECT THUNDERBOLT

La unica BBS dedicada integralmente al MSX. Para conectar con ella debeis poseer MODEM y llamar al telefono 7176217

ACCESS

ACCESS

Primero fue la ampliacion de lmb mas economica del mercado, ahora **COVOX** un artilugio que te permitira oir musica digitalizada en un TURBO R, o con un musio module en tu MSX, sin poseer ninguno de estos perifericos...

Podeis contactar con ACCESS a traves de NEXUS

MERIDIAN

MERIDIAN

Ahor podreis obtener el mejor soft y hardware para MSX, sin tener que depender de LASP.

Podeis dirigiros a:

MERIDIAN
Ap Correos 14848
28000 MADRID

BCN

BCN NEXUS

NO es un fanzine en disco, no es un disco repleto de programas, es **BCN NEXUS** 1 revista del estandar MSX

Que no sabeis quienes somos:uhhhh!, o hace solo unos dias que tienes el MSX o no te enteras de nada.

NEXUS

BCN-NEXUS



GHOST-MSX-BUSTERS

PRESENTA

LASP

PROLOGO :

Era obvio y ya todos lo suponíamos. Si se iniciaba un nuevo apartado para poner a tono a los "fantasmas" no podíamos empezar por otro personaje, así que no vamos a desilusionar a nuestros lectores.

BIOGRAFIA :

Empezó como todos nosotros allá por el año 1986 a aporrear el teclado de un MSX, pero pronto el tórrido sol de Aragón le calienta sus neuronas y se dedica "en serio" a manipular las entrañas de nuestros aparatos. Entrañas son también las del cuerpo humano pero finalmente le sedujeron más los circuitos eléctricos que no se quejan... y he aquí que Luis Andrés Sanz (Luisito para mis amigos), inicia su andadura con un tímido anuncio en la revista MSX-CLUB dando a conocer su afición. Al poco tiempo se pone en contacto con Carlos Mesa (a todo bicho le llegará su turno en esta sección), y pasa su publicidad en un recuadro destacado de dicha revista a cambio de no sé qué... Se encamina así su trayectoria empresarial y con una lluvia de pedidos que le llegan de toda España se percata enseguida de que esta "solito" ante un mercado ávido por progresar en el sistema MSX, muerto en Europa y tremendamente vivo en Japon. Y el anuncio pasó a ser de página entera, un aumento de tamaño que fue proporcional a los precios de sus productos en venta. En Septiembre del 91 publica una extensa (él, que más bien ha sido parco en palabras) carta en la misma revista, que provocó un mar de lágrimas a los enternecidos fans del sistema.

En la actualidad sigue todavía en el negocio aunque ha diversificado sus posibilidades, esta ahora prácticamente liquidando sus últimas existencias de la norma MSX.

LO QUE HIZO BIEN:

Canalizar la única posibilidad de ofrecer las novedades en cuanto a Hard del sistema MSX en España.

LO QUE HIZO MAL:

En su obsesión por continuar solo, ignoró a los grupos más destacados en conocimientos de la norma MSX país, se equivocó pensando que todos ellos no eran más que posibles "olientes" cerrándose en banda ante cualquier posibilidad de intercambio de información técnica. En su afán por proteger sus productos no se dió cuenta que el progreso del MSX en España dependía de todos en su conjunto. Desaprovechó la posibilidad de que fuéramos un número todavía mayor de amantes del sistema al mantener unos precios -si Luisito, si- exageradamente elevados, desaprovechó incluso también el poder comercializar productos pensados por los propios aficionados, ambas posibilidades conllevaron en acabar cargándose su propia gallina de huevos de oro, y todo para terminar vendiendo últimamente productos usados a precio de nuevos.

EPILOGO:

Decía textualmente "estamos deseando tener competencia...", pues bien ahora ya la tienes, (MERIDIAN), imagino que con una mentalidad algo más abierta tendrá un futuro más estable y muy probablemente tendrá a la vez "olientes" y "amigos", tus olientes y los que pudieran haber sido tus amigos.

VEREDICTO : CULPABLE

MSX - BRIC

del MSX. En cada pin podeis ver una resistencia, que empezando por un valor de 5K para el bit de mas peso, van duplicando su valor a medida que bajan de peso. Las 8 resistencias estan unidas por el otro extremo. A partir de aqui ya tenemos sonido digital. Lo que ocurre es que la señal en este punto es totalmente cuadrada y necesitamos un poco mas de circuiteria para redondearla. Esto se consigue con la resistencia de 390 Ω y el condensador de 100nF, tal y como esta en el esquema.

Así pues, con tan solo, nueve resistencias, un condensador y un conector de impresora, podreis disfrutar de un buen sonido digital en vuestro MSX. Cualquiera puede montarse una COVOX aunque su habilidad con el soldador sea muy limitada, vuelvo a recalcar la extrema facilidad del montaje. Una cosa muy importante debo advertiros... en las tiendas de electronica no encontrareis resistencias de valores exactos a los que he indicado, estos valores son teoricos. Por lo tanto debeis comprar las resistencias de unos valores aproximados a los del esquema. Lo que si os aconsejo es que si empezais con un valor menor al indicado el resto de las resistencias sean tambien de valores menores. Me explico, que intentéis guardar en lo maximo posible la relacion de ir duplicando el valor.

SONIDO DIGITAL

El sonido digital consiste en tomar muestras del valor de la amplitud de la onda

sonora cada cierto tiempo. Luego se puede volver a reproducir el sonido generando las amplitudes almacenadas con la misma velocidad con la que fueron tomadas.

Así pues la calidad de la reproduccion depende de dos cosas. La primera y mas importante es la velocidad con la que se muestrea. Esta velocidad debe ser como minimo el doble que la frecuencia mas alta que contenga el sonido. Con una velocidad de muestreo de 16Khz (music module) se obtiene una calidad aceptable. La otra cosa es la resolucion de muestreo, es decir, cuantos niveles de amplitud vamos a registrar. Un compact disc tiene una resolucion de 12 bits (4096 niveles) y una velocidad de muestreo de 41Khz. En ese caso la calidad es casi absoluta. Nuestro MSX tiene un bus de datos de 8 bits. Por lo tanto queda claro que la resolucion de nuestro montaje es de 256 niveles. La velocidad maxima que he podido reproducir es de unos 30Khz, aunque, la mayoría de digitalizaciones vienen hechas a 16Khz.

CONCLUSION

Quede claro que este aparato no sirve para digitalizar, solo para reproducir. De todas formas es muy interesante tenerlo porque en Holanda ya han hecho alguna demo que lo usa. En el disco encontrareis el fichero COVOX.PMA que contiene un programa para reproducir PCM samples.

by ACCESS



de Japon
y para TURBO-R
RANMA

El TURBO-R esta de suerte, parecia que salvo los programas que acompañaron en su inicio la aparicion de esta nueva maquina nadie en Japon (porque en Europa, si) se acordaba de el y sus posibilidades y... de la mano de Botheo nos llega un nuevo juego, 8 discos 2dd, con sonido FM y cuyo argumento se cñe a la serie de dibujos animados del mismo nombre. Por lo poco que hemos visto del juego, parece (y digo parece) que se desmarca de la tonica habitual de juegos de Botheo y su famosa obsesion por los menus despleables en Kanji. Aparte de un magnifico sonido lo que si os puedo asegurar que dispone de unos muy buenos graficos.

PANASONIC
FS-CA1

Como ya sabais el music audio, era la norma general del estandar en lo referente a musica FM y digitalizacion de sonido antes de la aparicion del FM de Panasonic y de los nuevos midis y digitalizadores de sonido incorporados en los TURBO-R y desarrollados conjuntamente por PANASONIC-ASCII-BIT2. Pues bien como os decia el music audio era la norma y diversas firmas pusieron al mercado equipos con semejantes posibilidades, aunque por motivos comerciales en nuestro pais solo llego el MSX MUSIC MODULE DE PHILIPS, THOSIBA tambien tenia su propio cartucho y teclado y tambien PANASONIC. El modelo de esta ultimo (segun nos informa FRANK MORALES DE F&D) es FS-CA1 y lo podais encontrar aun en algunos clubs holandeses o en Jpon a traves de algun importador, la principal diferencia con el music module de PHILIPS es que dispone de 128k de memoria para la digitalizacion de sonido y que ademas es estereo



SUNRISE
sunrise
picturedisc #3

Os acordais de los Clubguide disc de GENIC?. Para muchos de los usuarios que tienen puesto su ojo en todo lo que acontece en el MSX (y no solo de Japon vive el msxmaníaco) eran de lo mejor que se producía para nuestro equipo. Sus demos, sus musicas, causaron en mas de uno una amplia satisfacion y un reconocimiento de que nuestro equipo no tenia nada que envidiar a los grandes, grandes super16 bits.

Pues bien, como os comentamos en el anterior numero GENIC tras la publicacion del numero 12 de su publicacion, cerro sus puertas. Hubieron miembros que continuaron activos, otros se compraron un amigo, y otros pasaron de todo. Parecia el fin.

Pero los amigos de MSX Club Rinstreak, conocidos por su FUTURE MAGAZINE, tenían problemas similares, algunos de sus miembros, los mas activos, eran el soporte de MOONSOFT y tenían su punto de mira en la composicion musical y sus adaptaciones al MSX (AWESOMES ...). De la fusion de las dos publicaciones nacio una nueva organizacion SUNRISE STICHTING y tres nuevas publicaciones: SUNRISE PICTUREDISC SUNRISE SPECIAL, SUNRISE MAGAZINE.

SUNRISE Picturedisc tiene una periodicidad bimensual (6 numeros al año) y esta dedicado a la promocion y presentaciones de nuevos programas, demos ... SUNRISE MAGAZINE tiene tambien una periodicidad bimensual y esta dedicado mas a la informacion de todo lo que acontece en el mundo MSX. SUNRISE SPECIAL esta enfocado al mundo de la programacion y se publican solo tres veces al año. Desde su primer numero SUNRISE PICTUREDISC ha sido aclamado como el mejor picturedisc del mundo MSX. Su particular forma de presentar el cambio de frecuencia, distinto en cada numero. Y la importante colaboracion de CAIN en los menus de presentacion, por ejemplo en el numero 2 una replica del Magical Tree de Konami y en el 3 el juego de BIG BOZOS, son solo una muestra de lo que muchos de nosotros creemos, hoy por hoy en programacion y parece que tambien en imaginacion los holandeses estan

muy por delante de los japoneses.

(RING...RING... descuelgo... eh, tu que dices en la revista que los holandeses son mejores es que tu nos has visto, bla, bla, bla... respondo, si pero me quedo con THE SOURCE OF POWER o con the SWISS DEMO y la verdad estoy harto de juegos de menus y menus en kanji, me quedo con el DIX y el MAGNAR, claro que tambien con PRINCES MAKER y muchos mas, pero paso de EXTERLIENS, BURALS, LENAMS Y SNOOKY 2001)

En este numero tres encontramos las siguientes demos:

RELAX by ANMA, camuflado bajo una presentacion de su "juego" (a mi parecer infame) SQUEEK nos presentan una demo para TURBO-R que va a dejar mudo a mas de uno. Son los mejores

BOZOS BIG ADVENTURE by CAIN, un nuevo juego holandes, esta vez de la mano de CAIN, buenos graficos, mejor musica y si disponéis de MUSIC MODULE conectad, oíais las onomatopeyas de nuestro heroe.

HOUSE DISC I by IMPACT Los reyes de la musica MSX, presentando sus samplings de musica house (digan lo que digan los pescateros del bacalao). Para Music Modul.

BCF PROMO, editores de los Disc Station holandeses, nos presentan su primera megademo denominada SPOOKUBYO y tambien su nuevo programa TROJKA al estilo de TETRIS.

Hasta aqui lo que nos da el numero 3. En el numero 2 de esta misma publicacion, encontrareis ademas de una magnifica presentacion, una demo de XELASOFT de su nuevo programa de tratamiento de fractales para TURBO-R y una demo del nuevo programa PSC-SAMPLING5. Este programa te permite oír samplings desde el COVOX-SIMPL, MUSIC MODULE, ADPCM turbo-r o desde el mismo PSC.

R.R. (comentarios de A.C.)

KARAOKE PARA MSX TURBOR

Si el Karaoke esta haciendo furor en España, e incluso firmas de juguetes educativos han sacado su version para introducirlo en los hogares españoles. Los usuarios de MSX-TURBO-R no seran menos.

BIT2 ha anunciado para estas fechas LA APARICION DEL PRIMER KARAOKE

INFORMATICO. En particular para los usuarios de MSX TURBO-R. El programa combina graficos desarrollados con GRAPHSAURUS con musica MIDI y reproduce con exactitud el funcionamiento de un equipo semi-profesional. Otra de las posibilidades del programa es el mixer de musicas. Dispone ademas de un editor de 16 tracks musicales.

BIT2 ha realizado este programa contemplando la compatibilidad con el software u-sios y el cartucho u-pack para los usuarios del equipo TURBO-R AT que no dispone de serie el interfaz midi

ENCUENTRO USUARIOS MSX EN BARCELONA

Fue un éxito. El pasado 22 de noviembre más de 60 usuarios, principalmente de la provincia de Barcelona, pero también con asistencia de usuarios de Valencia, Lleida y Madrid, se celebró el 2 ENCUENTRO de usuarios MSX. Participaron y colaboraron espléndidamente los amigos de FKO, TRAPOSOFT, ACCESS, MERIDIAM, DRAGEN, junto con NEXUS-BCN. A todos los asistentes se les obsequió con un disco, con una presentación de los clubs que colaboraron en la organización del acto. Este disco se entrega también junto con esta edición de BCN-NEXUS.

QUE HICIMOS

ACCESS presentó su último desarrollo, cuyo esquema presentamos también en este número, COVOX, un periférico que permite oír música digitalizada por PC, TURBO-R, MSX-music audio... a través del port de la impresora. Causo sensación, en primer lugar por la sencillez del conector y también por la calidad en la reproducción. Se nos demostró su calidad con una digitalización musical realizada con la tarjeta SOUNDBLASTER de PC y también con varios samplings de SUNRISE.

Oímos también un TURBO-R

conectado a un midi. Si la calidad sonora de nuestro MSX, es sensacional, las músicas midi que acompañan algunos de los programas de TURBO-R que os vamos a decir. Hay que oírlos.

MERIDIAM presentó a todos los asistentes su extenso catálogo de productos importado de Holanda o Japon. Su intención de llenar el vacío dejado por LASP, con unos precios más económicos y con un mejor servicio fue valorado por todos los asistentes como un hecho muy positivo.

QUE VIMOS

Juegos, demos para muchos de los asistentes desconocidos. Las últimas novedades de Holanda: FRANTIC, WOSH, SYNSATION DEMO, DIX. De Japon SNOOKY, RISK CAMPAIGN II, PRINCES MAKER.

Y además los diversos clubs asistentes presentaron sus desarrollos, sus publicaciones (FKO-FAN), revistas en disco (DRAGEN, FKO) y los nuevos proyectos como el esfuerzo emprendido por TRAPOSOFT para realizar una publicación dirigida específicamente a los usuarios de TURBO-R.

HABRA MAS

Eso esperamos la mayoría de los asistentes, ya que además de conocer las últimas novedades es una buena forma de conocernos entre todos nosotros y colaborar para el mantenimiento de nuestro estándar. D.S.



NO NOS PONEMOS DE ACUERDO y queremos saber cual es el mejor programa MSX 92

y la mejor música
PARTICIPA:
 * MEJOR PROGRAMA 92
 * mejor MUSICA

y también...
 * MEJOR JUEGO MSX
 * MEJOREDITOR GRAFICO
 * MEJOR PROGRAMA MUSICAL
 * MEJOR UTILIDAD
 * MEJOR DEMO

de todos los tiempos.
 Si eres lector de BCN-NEXUS Envía tus votos a BCN, junto con tus datos y participaras en el sorteo de un original de MAGMAR.

- Bases
- 1.- Pueden participar todos los usuarios MSX.
 - 2.- Solo se admitira un voto para cada apartado por lector.
 - 3.- El sorteo del juego, se realizara en el mes de febrero durante la proxima reunion usuarios MSX.
 - 4.- Debeis mandar vuestros datos al completo, asi como el modelo de ordenador que disponeis, junto con los votos a BCN-NEXUS ap. Correos 22214 08000 Barcelona

FKO SAMPLE DISK COLLECTION

FKO SOFT, editores de los fanzines FKO DISC y FKO-FAN han iniciado la elaboración de discos con samplings de musicas no tan conocidas, como la de la musica original de DRAGON BALL. Estan realizadas con Musio Module y se precise el mismo periférico y el SOUND SAMPLER de FAC para su audicion. FM



NUEVOS PROGRAMAS DE BITZ

Para este mes de diciembre esta anunciado en Japon la aparicion de la version 3.0 del popular programa de BITZ **SYNT-SAURUS**, mucho se habran de esmerar los japoneses para superar los constantes editores musicales que desde Holanda nos van llegando. La principal novedad de este programa sera, segun parece la conversion de ficheros MIDI a FM.

Por otra parte Tambien esta anunciada la aparicion de un programa denominado **MIDI-COM** que permitira traspasar ficheros MIDI de PC 38000 y APPLE MAC a ficheros **MIDIU-SIOS**. Es decir compatible con el mas popular editor de midi, en Japon, para **TURBO-r SIOS**. La principal novedad de este programa es que ademas de mantener la total compatibilidad con este programa de **TURBO-r** podra funcionar tambien con ordenadores **MSX2** que dispongan del cartucho rom de **BITZ MIDI-SAURUS**.

Siguiendo con esta linea de nuevos productos para **MSX2**, aparece una version reducida del programa **U-SIOS** denominada **U-SIOS JR**, esta version mas economica que la version de **TURBO-R**, sera comptible con ese programa y sus ficheros. Precisar como en el caso anterior para su uso del cartucho rom **MIDI-SAURUS**

MICROCABIN

Alguna vez habeis oido hablar de la música ROL, es un formato musical que suelen utilizar demos y juegos para PC. Pues bien Microcabi ha publicado un programa que permita oír esa musica desde cualquier **TURBO-R** midi. Pronto, muy pronto veremos la replica de los holandeses a ese programa.

Ademas **MICROCABIN** esta preparando una replica de su programa **RISK CAMPAIGN 2**, en tono de humor, en la linea del **CABIN TIMES** que ya ha aparecido en nuestro pais. Estamos ansiosos por verlo, como tambien su **TOWER OF CABIN** una recopilacion de juegos, musicas de esta la mas popular hoy en el mundo **MSX**.

ULTIMOS PROGRAMAS RECIBIDOS

Os seguimos ofreciendo en este número un listado de los últimos programas recibidos en la redacción de **NEXUS**. Tal como os indicamos en nuestro anterior número, es posible que alguno de estos programas lleven meses realizados, pero esta la fecha no habian sido testeados por los miembros de esta redacción.

UTILIDADES

- FUTBOL** de David Martin. pronosticos futblisticos, clasificacion etc.
- MSX TOOL KIT CCD** editor de scrolls graficos con programas de ejemplo en aleman. 128/2dd
- MSX TOOLS NEMESIS** recopilacion de utilidades para **MSX1** de Brasil
- MSX TOOLS ITALIA** recopilacion de las mejores utilidades 128/2dd
- MSX TOOLS/KIT** para **MSX1** utilidades de ficheros/procesador textos s/ calculadora. de **NEMESIS**
- INFORMATICA BRASIL** sd
- SBUG - MSXDOS2** de ASCII debugger para **MSX-DOS 2** sd

MUSICAS Y DEMOS GRAFICAS

- SIAMPL/COVOX**
- PLAYSMP** permite la reproduccion de musicas digitalizadas de **PC/AMIGA/TURBOR**. 128-256/5D// precisa covox
- PSG SAMPLER 1.1** permite la reproduccion de musicas PSG (digitalizacion Basic M/M) asi como la creacion de secuencias musicales 128/sd

EDITORES MUSICALES

- FAC SOUNDTRACKER PRO** editor de tracks profesional (hasta 30 tracks) de **FAC** 128/2dd
- FIRST RATE MUSIC** editor musical de **MSX ENGINE** para **FM** 128/2dd

MUSIC MODULE

- FKD SAMPLE COLLECTION 3-4** musicas digitalizadas 2dd
- MC HAMMER** musicas digitalizadas de **MC HAMMER**. PD/256/2x2DD
- IMPACT HOUSE DISC1** las mejores digitalizaciones de música house, mixed. 128/2DD
- CONFETTI MIX** música digitalizada 256/2dd
- SYNSATION DEM**, replica de **FCS-GOUDA** al **FAC DEMOV**. 128/2DD

FM-PAC

- PONY DEMO DISK2 - BLACK HUMOUR**. Nuevo disco demo de Pony con un gran sentido del Humor. 128/2x2dd
- IMPACT MUSIC DISC3** que se puede decir de **IMPACT**, para **FM** y **Music Module** 128/2dd
- IMPACT MUSIC DISC4** y sigue **IMPACT**
- IMPACT EN WEGNH** de **IMPACT** para **FM-pac** 128/2dd
- IMPACTABLE DEMO** para **FMPAC** y **Music Module** 128/2dd
- ANIMA ANUMASAMENT DISC 92** recopilacion de los demos de **ANIMA** del 92 128/2dd
- RMF-MEGADEM 1** el primer disco de **RMF/CAIN** para **FM/DEMO**

REVISTAS Y FANZINES EN DISCO

- QUASAR 18** de Gouda, una buena revista en disco. A destacar los STP de los disc station del 0 al 30. 128/2dd
- SUNRISE MAGAZINE 5**
- SUNRISE PICTUREDISK #4**

- DRAGON DISK9** con los drivers de Fastcopy para Turbo-r
- DRAKEN CLUB 4**
- MSX FAN JAPON NOVIEMBRE 92 - DICIEMBRE 92** y **ENERO 93** imprescindibles
- NU MAGAZINE** nueva revista de club japonés

JUEGOS

- ANGER** juego holandés
- PLAYBOY STRIPPoker** juego holandés de **FCS-GOUDA** en screen12. 128/2dd/2+ turbr
- POCKY** juego tipo sexy de **PONY SOFT** 3x2dd
- GRIMSON III**, aunque con años de retraso, llega 128/3x2dd
- FRANTIC** de **ANIMA**, muy bueno 128/2dd
- SNATCHER** la primera parte de este gran juego de Konami conversacional 3x2dd
- MEMERSHIP GOLF 50NY** juego de Golf de Sony 2x2dd
- FANTASYV** juego RPG 2x2dd
- NOSH** de **ANIMA** super juego 128/sd
- LUBECK** de **MSX-magazine** juego tipo construccion/games 128/2dd
- BEATIFUL** juego naves con Heydis incorporados de **GAINAX** 128/2dd
- WIZ KIDS** juego infantil japonés tipo arcade
- PARADREAM** juego para **TURBO-R** naves muy bueno
- GIDI RUMNER** juego laberintico japonés bueno 128/2dd
- ABUMAI** al deshecho juego de cartas, no malo sino horrendo
- ANGELUS** juego RPG japonés 3x2dd;
- THE DOMME** 2x2dd
- CYTI F**
- PEACH UP SUMMARY II** 4x2dd je,je es bueno y divertido
- BURAI 2**
- THE LITLE PRINCESS**

EDITORES GRAFICO VIDEO

- VIDEO BENCH**: titulado video, edición en español por Ferran Vallejo PD/128/2DD imprescindible
- JUAN PRADA ANIMACIONES Y UTILIDADES**: recopilación de utilidades y programas de animación PD/128/2DD
- SUPERCARACTERE MSX**: editor de titulos para **MSX** de Osvaldo Contesti PD/128/2DD
- IMAGO**: editor de wipes de O. Contesti PD/128/2DD
- HBI-VI**: programa de digitalización para el cartucho **SONY HBI-VI**, en alemán, con editor gráfico incorporad en screen12 de **ALFRED STEINER**. PD/128/2DD/2+ TURBOR
- WRITE & WIPE** de **ALFRED STEINER** para **SCREENS/10/11/12** ideal para **TURBOR** y 2+.
- SPECIAL BLENDEN** de **ALFRED STEINER** imagenes de **SC5** o **SC12** PD/128/2DD/2+

4^e MSX COMPUTERDAG ZANDVOORT INTERNATIONALE MSX BEURS

INFORME ESPECIAL POR RAMON RIBAS

Este año lo hicieron donde siempre pero en día 13 de noviembre, era un sábado muy oscuro y amenazaba lluvia. Pero no importaba, tenía ya por sabido que irían los grandes del MSX en Holanda (y algunos que no son de Holanda...) pero cualquier cosa que en mi mente me hubiese llegado a imaginar sobre tal evento, se fue al traste.

Estábamos a unos veinte o treinta kilómetros de Amsterdam.

El lugar? **Zandvoort aan Zee**

Si seguro, que habreis oído nombrar esa localidad (algunos aun se piensan que es el nombre de una persona) en mas de una demo holandesa, junto con el nombre de otra localidad (repito, no confundir con el nombre de otra persona) **Tilburg**, son nombres familiares para todos los seguidores del estandard. Bien, pues me felicito de haber estado allí y ahora si me lo permitis os explicare que es:

ZANDVOORT

Zandvoort es una población costera del norte de Holanda, donde desde hace 4 años se celebran "beurs" o reuniones MSX. Comparte estos GRANDES EVENTOS con dos localidades mas **TILBURG** (que se celebra aproximadamente por marzo) y **Eindhoven** (sede de la **PHILIPS** y también del conocido equipo de fútbol **PSV-EINHOVEN** auspiciado por la Philips) con su **BENELUX COMPUTER SHOW** abierto a PC, AMIGA, ATARI y MSX.

No son las únicas, en otras localidades se celebran también **COMPUTERDAG**, fomentados por los clubs locales MSX (muy numerosos) o sobre temas específicos **MUSICA**, **RBS-msx**... Pero estas tres y principalmente **TILBURG** y **ZANDVOORT** son las mas importantes y donde todos los grupos de programación, clubs locales, revistas, fanzines... se visten de gala y presentan todo lo mas novedoso, lo ultimo por ellos realizado. Para que veais la importancia de este certamen solo hay que decir que unos 2000 usuarios lo visitaron este año.

QUE HAY EN ZANDVOORT

De todo. Y cuando digo de todo, quiero decir de todo.

Quereis demos. Demos a patadas.

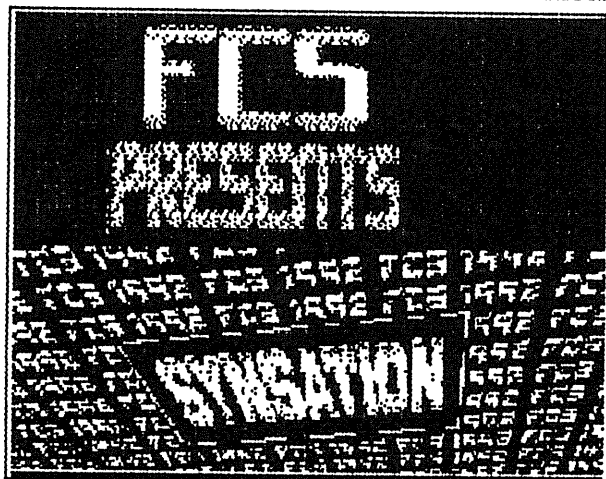
Quereis juegos. Allí se presentaban mas de 6 juegos holandeses. Y todos los ultimos de Japon. Quereis informacion. Allí encontrareis todos los fanzines, y podeis adquirirlos o suscribiris aprovechando las ofertas especiales que se realizan.

Por ejemplo A cada suscriptor de Sunrise se le regala el juego **Squeak** de ANMA.

Os gustan las utilidades, las rarezas, el hard mas novedoso e insolito... allí lo encontrareis. vamos a realizar una repasada de lo que había

DEMOS

Para todos los gustos:



UNICORN conocidos anteriormente por su **WARWORLD** y **WASTED YEAR DEMO**, este año atacaba con **TERMINATOR 2** y **TOTAL RECALL** (DESAFIO TOTAL) ambos en la categoría de **Picturedemos**. También en Zandvoort presentaban **CYBOR**, librería de musicas, cosas en la que **ERNST SCHÜLLER** y su peña son unos autenticos maestros.

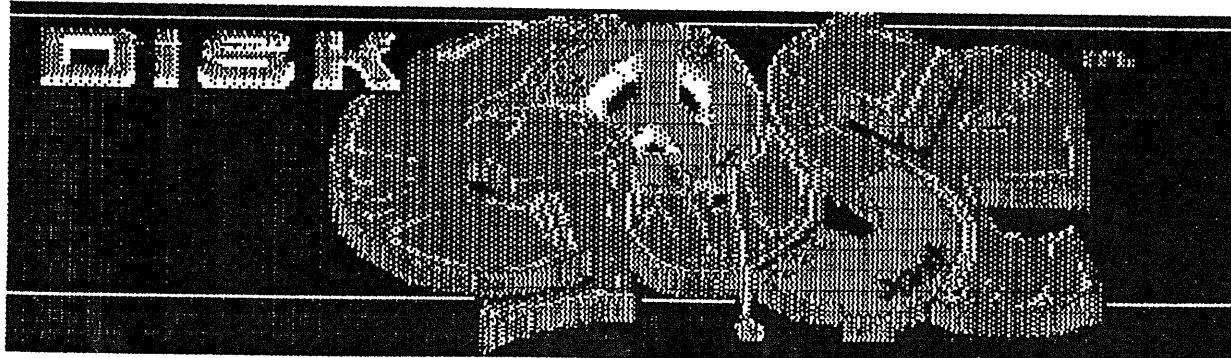
BCF Koert van Hensvoort y sus amigos presentaban una recopilación de todos los numeros de **BCF DISC STATIONS** (seis en total) y su primera megademo en la que prometen diversion.

FLYING BYTES nos atacan (y nunca mejor dicho, ya que a mi personalmente no me gusta) presentandanos su primera megademo denominada **MEG**, tiene una calidad media y un buen sonido en Music Module.

THE NEW IMAGE. En esta ocasion hablaremos de una demo realizada exclusivamente para **TURBO-R**, que ademas lleva ese mismo nombre **The Usual Kotten Bullshit Of Reality**. la traduccion de este nombre el redactor jefe no me la deja publicar, pero desconozco de que va.... arhg! ... pero como es que no la vi !!!

COMPOJETANEA presentan una demo para Music Module denominada **DEATHTRACK**, no os puedo comentar nada de esta demo ya que la copia que compre no funciona y aun espero que me vuelvan a mandar alguna otra copia.

IMPACT los reyes de la musica, presentaban **IMPACEN EN DEQUEGEN** ademas de **HOUSE DISC 1**, para **MUSIC MODULE**, sensacionales ambos. Los samplings de este **House DISC** llevan el Music Module al maximo de sus posibilidades. No os lo perdais. Ademas el **SCC MUSIX DISK#2** y **EL MUSIX DISC #4** para **FM-PAC-MUSIC MODULE**.



(Por si no lo sabeis en NEXUS somos forofos de IMPACT y la opinion de mi redactor jefe, es que HOUSE DISC es lo mejor en musica oido hasta ahora).

Y en rarezas, nada mejor que ROPI SOFT, ademas de presentar una demo con 3 juegos de los principales figuras del comic, denominada THE COMIC DEMO, presentaban 2 discos, para Music Module con una recopilacion de las mejores musicas de peliculas THE MOVIE y otra denominada LOVE YOU con librerias de musicas para FAC-Soundtracker.

PUBLICACIONES

Estaban las mas veteranas MSX COMPUTER MAGAZINE y MSX CLUB, ambas casi desconocidas por el publico de nuestro pais, pero que gozan de gran reputacion, tanto en Holanda como en Belgica. La primera de ellas cuenta entre sus colaboradores con R. van del Winkel, autor de los conocidos RAM-DISK y del MEMMANN. La segunda edita un curioso album denominado TIPS & PEEKS a todo color y con mas de 200 paginas, donde anualmente resume los trucos, pokes y como acabar los juegos. Es editora ademas de un compilador de basic no llegado a nuestro pais denominado MCBG.

Y ademas los chicos de SUNRISE, con la parada mas grande, presentando sus 3 publicaciones SUNRISE SPECIAL, SUNRISE MAGAZINE y SUNRISE PICTUREDISK QUASAR, de CLUB GOUDA y los chicos de MSX ENGINE con sus dos publicanes MSX ENGINE en papel y DRAGON DISK en formato disco.

UTILIDADES Y HARDWARE

BIT BOYZ presentaba dos interesantes utilidades, una para TURBO-R es un editor de fractales-graficos vectoriales, y la otra ATLANTIS SCC-KIT es un editor de tracks para musica SCC, permite el capturar la musica de los cartuchos, editarlas, etc. es tambien compatible PSG.

THE NEW IMAGE presentaba un editor de JANSI para MSX. Permite la creacion de graficos, etc. Muy util para los usuarios de modems U-23.

TRIPLE M presentaba un nuevo editor (y van...) de musicas para Music Module que permite hacer fade in + fade out, tremoles, glisandos..., controla midi y permite disponer de 2210 tracks con 512k de memoria.

IMPACT presentaba su nueva version de AMESX 2.0 permite traspasar graficos de MSX a AMIGA y al contrario.

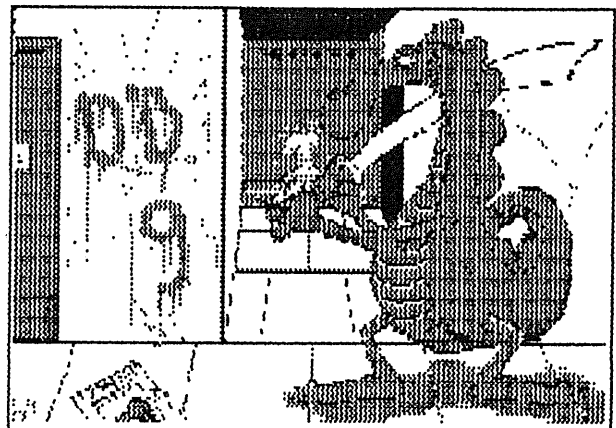
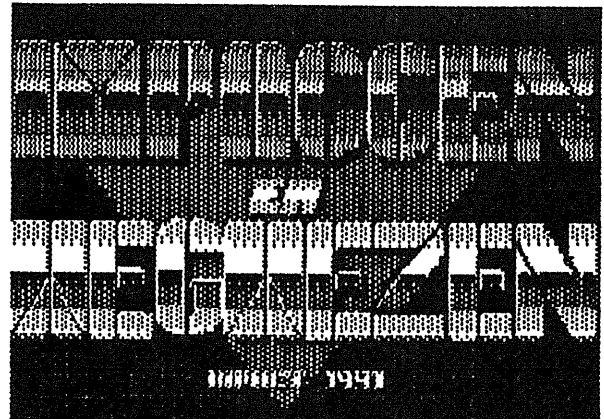
CLUB GOUDA los editores de QUASAR, trajeron para la ocasion hasta TURBO-R. Habia cantidad de manuales y juegos. Lo mas interesante el ALADIN, un programa de desktop publishing que no pude testear por la cantidad de gente que siempre habia en ese stand.

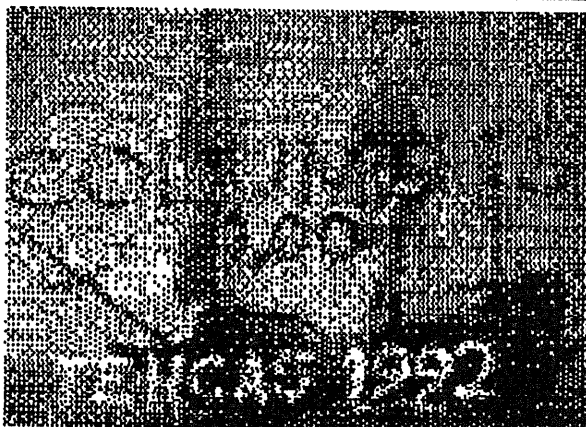
HK PUBLIC DOMAIN Presentaban su ampliador de slots 1x4, y en uno de esos slots ampliados habia un interfaz SCSI conectado a un disco duro de un PC. Presentaban tambien su ampliacion de 4mb.

XELASOFT A. Uulms no se estuvo de presentar en Zandvoort sus ultimas novedades, estas son:

FASTCOPY 3.0 con el driver para TURBO-R, como ya sabeis este copiador de sectores permite copiar y formatear a la vez. Con este nuevo driver solo los usuarios de MSX2+ no podran disfrutar de las ventajas que ofrece ese copiador. Por cierto si le facilitais informacion sobre el driver que usa el 2+ (informacion tecnica, no de marca y modelo que eso ya lo sabe) es posible que realice un driver para 2+

SH3, SUPER MUSIC EDITOR, es un editor musical que puede manejar los distintos perifericos de audio de MSX. ver preview





Es decir puedes crear musica a traves de: MSX-Music (sonido FM), MSX Audio (Thosiba Audio, Music Module, Panasonic), SCC (en sus 2 versiones) y PSG.

Relasoft Grafische Utilities: Es una completa recopilacion de distintas utilidades orientadas a los usuarios de MSX TURBO-r (aunque los programas giran con mucha mas lentitud en los MSX2 y MS2+). Dispone de los siguientes programas:

- Generador de fractales para R-800 (es interesante comparar la ejecucion de este programa de gran calidad entre un MSX2-200 y un TURBO-r, la diferencia en velocidad es de 20 a 1)
- Conversores graficos de SC12 a SC8 y de SC8 a SC12 con opcion de salvar el grafico. Muy rapido y de muy optimos resultados.
- Hardcopy en impresoras MSX de pantallas en SC12.

RAY SELBY/NICO COESEL: Presentaban distintos programas. El primero un **TAROT ORACLE** para MSX2 con 128k y el segundo un editor de disco, con opciones de formateo, impresion... pra ordenadores MSX2 de 64k en adelante.

Ademas de estas novedades en programas de aplicaciones y utilidades, los distintos clubs y programadores seguian promocionando nuevas versiones de programas recientes como **COLUMBUS** de **TENCAS GROUP**, editor grafico para MSX2+, **MOUS MASTER** de prestaciones parecidas o **EDICAD** y tambien de clasicos adaptados a los nuevos tiempos como **Dynamic Publisher** y **DBASEII** trabajando bajo el sistema operativo **DOS 2** y disco duro

Juegos

Es la moda, si no hay grup holandés que se precie sin su correspondiente editor musical, ahora podremos afirmar que sin su correspondiente juego tampoco. Ahí estaban **PARALLAX - CHECKMARK** con sus mas recientes exitos **ARC** (en formato cartucho y agotado a la primera) y **HAGGAR** el gran éxito de la temporada, en el stand de Club Gouda. **ANMA** con **SQUEEK**, **MOSE**, y **FRANTIC**, comentados en SE **JUEGA**, **FCS**, los exeditores de **BCF-DISC**, presentando un nuevo juego **TROJKA** en la línea de **TETRIS**.

Tambien **MSX ENGINE** con **DIX**, **FCS Club Gouda**, con su **PLAYBOY STRIPOKER** realizado en **SCREEN12**, **HEGECA** con un juego en la línea de **Operation Wolf**, pero con la salvedad que en este caso los "malos" son los profesores, el nombre del juego **TEACHERS TERROR**.

CAIM, ya le tocaba su turno, tras los magnificos menus de los discos de **SUNRISE** y **GENIC** nos presenta su **BOZZOS BIG ADVENTURE**.

presenta su **BOZZOS BIG ADVENTURE**. Musica FM, buenos graficos. Tambien **COMPJOETNIA** esta preparando un nuevo juego en la línea de **Eggerland Mystery**, ... y **PARAGON PRODUCTIONS** tambien nos presentan un nuevo juego **RIC DANGEROUS**. Y es que esto no se acaba, todos los clubs tienen en preparacion su juego, como hemos comentado con la moda y ante la saturacion de editores musicales y discos demos que padece Holanda, es un buen recurso para poder mantener los clubs.

Tampoco faltaron las presentaciones de juegos japoneses, tanto en el stand de **MSX-ENGINE**, como en el stand de **CLUB GOUDA** (recordad que ambos han formado una importadora), podias encontrar **PRINCESS MAKER** y **DAISENKERVII** ambos de Microcabin.

RAMMA 1/2 para Turbo-r, y el ultimo gran éxito de **KOEI**, **ROYAL BLOOD**. **JAP.P** antes **BIT2** Europa, tenia todos los programas de esta firma japonesa, ademas de los perifericos de **MIDI** para **TURBO R** y **MSX2+** u-pack y **MIDI-SAURUS**. Disponia tambien en su stand de las ultimas novedades de **PINK SOX**, **PINK SOX** del 1 al 3 a 49florines, **PINK SOX** del 4 al 7 a 59 florines, **PINK SOX PRESENTS**, **PINK SOX MANIA**, **DOSHIFUM SPECIAL** y la ultima novedad **SUPER PINK SOX**.

En otros stands como el de **SWORDSOFT** pudimos ver la segunda parte de **BURAI**. Asi como los Compact Disc con musica de los juegos **ILLUSION CITY** y **RAMMA 1/2**. Existia ademas un curioso mercado de venta de juegos de segunda mano y rarezas originales o dificiles de conseguir como:

- Juegos holandeses historicos de **EUROSOFT**, **EUROSOFT** compilation en CD...
- Konami Collection, estaban presentes del 1 al 5
- **KING KONG2**, **PSYCHO WORLD**,...

MISCELANEA

Existian ademas tres representaciones con stand propio de fuera de Holanda/Flandes:

DANI DANISSI (italiano por mas señas) con su **FREESOFT MAGAZINE**. Revista italiana en formato disco.

MSX CONTACT/XX.SOFT de Alemania uno de los mas veteranos defensores del MSX en ese pais, y **MSX HANDLERGEHEINSCHFT** de Suiza especialistas en la produccion de utilidades y la utilizacion del **MSX TURBO-R** en el campo de la Multimedia.

Pero ahí no acababa todo, deseais ver una cinta de video con el juego **YSII**, en hifi-sterco pues ahí estaba. Como tambien **TURBO-r** y **MUSICs Modules** conectados al teclado **MIDI ROLAND SOUNDCanvas**. O vale la pena la asistencia a este certamen **MSX**, el mas importante de Europa y espero no ser el unico de este pais que asista a su proxima celebracion.

RAMON RIBAS

SE JUEGA

NOSH



BALSAS te permitirán atravesar los charcos, debes observar siempre su posición ya que si no está en tu lado no



podrás salir y te quedarás encerrado.

LLAVES si deseas acceder al interior de las diversas puertas presentes en cada mundo de NOSH, deberás hacerte con las llaves. Estas están numeradas y cada una abre una puerta distinta. Con F1 y F2 podrás visualizar las llaves que posees y elegir la apropiada para cada puerta.



PUERTAS además de comerte todos los puntos de la pantalla, deberás abrir todas las puertas de cada mundo. En su interior te podrás encontrar frutas, llaves, pocimas...



DIAMANTE una vez te hayas comido todos los puntos y abierto todas las puertas, busca una porción del diamante por las distintas fases de esa etapa. Una vez lo hayas obtenido pasarás a otro mundo.



FRUTAS, te recargan la energía perdida. Hay de distintos tipos siendo algunas más potentes que otras.



CEREZAS son las frutas que dispara el tirachinas. Por cada cereza que cojas tendrás 2 disparos.

ESCALERAS te permiten moverte por las distintas fases de cada mundo, subiendo o bajando.

MANO no la cojas. Te quitará todas las armas, municiones... que dispongas.

ENEMIGOS

El juego dispone de un completo arsenal de enemigos que te evitarán que culmines tu misión. Ten cuidado con la rana, pasa por encima de las paredes, o con el pajar verde que dispara mortíferos proyectiles que reducen tu energía, aunque también deberás tener cuidado con el bicho que emerge del suelo y te disparará flechas. Para culminar este juego deberás disponer de una buena dosis de paciencia, orientación y no hacer nunca un movimiento en falso que te pueda encerrar en una parte de la pantalla sin poder salir.



AKAME DRAGON es un juego de la firma CIDA MARCHA HIDAKA; aunque hace ya bastante tiempo que aparecía en nuestras pantallas. Su reedición en el disco de mayo-92 que acompaña la publicación japonesa MSX-FAM, ha permitido a más de descubrir este original y divertido programa.






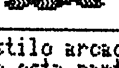
Tras la pantalla de presentación del programa se nos presenta un menú, en el que podemos elegir las siguientes opciones:

- NEW GAME para iniciar el juego
- CONTINUE esta opción nos permite continuar el juego en la pantalla en que nos hubiésemos quedado.
- USERGAME nos permita cargar las pantallas creadas con la opción edit
- EDIT te permite hacer tus propias pantallas

El desarrollo del juego guarda una estrecha relación con el ajedrez, teniendo como objetivo el eliminar al rey del equipo contrario y teniendo los personajes movimientos semejantes a ese juego, como la torre o el caballo.

Para derrotar al equipo contrario deberás pelear con sus componentes. En este caso (tanto si eres tu el atacante como si te atacan), te aparecerá una nueva pantalla, donde lucharás con tu enemigo en el más puro

TUS PERSONAJES

-  **EL REY** de tu bando, si es abatido por los enemigos termina la partida.
-  **LA REINA** su movimiento está limitado a un cuadro pero en cualquier dirección.
-  **EL CABALLO** su movimiento es semejante al del caballo, en forma de L en cualquier dirección.
-  **LA TORRE** su movimiento es semejante a la torre.
-  **EL ALFIL**
-  **EL PEON**, la infantería de nuestros ejércitos, la pieza de más insignificante valor y que (como sucede en la vida real), se pueda sacrificar para obtener "objetivos superiores".

estilo arcade. En esta pantalla te aparecerá un marcador donde se reflejarán las características del personaje, capacidad de salto, fuerza y velocidad.

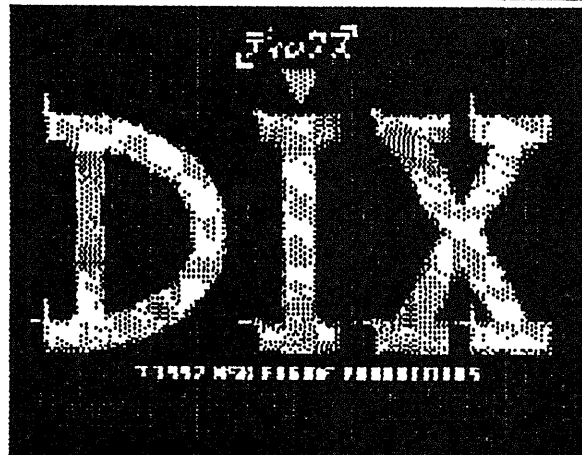
El juego funciona con turnos alternativos. Cuando sea tu turno y desees elegir un personaje lo realizarás con el cursor. En la parte derecha de la pantalla te aparecerán las características del personaje elegido. Podrás anular tu elección con shift.

EDIT, dispone del siguiente menú:

- DISK sirve para cargar o grabar tus pantallas
- CHARACTER para situar los personajes en el tablero de juego
- CHAREEDIT te permitira dotar a cada personaje de una velocidad, salto o fuerza determinada.
- OPTION existen dos opciones para elegir paisaje (SCENE) o para volver al menú



SE JUEGA



Como ya comentaba en nuestro anterior número en el comentario sobre Magnar, existe en Holanda una corriente favorable a la creación de juegos, retomando el camino dejado hace muchos años por EUROSOFT. Lo más destacable es que casi todos los que están presentando y programando juegos tienen una dilatada y probada experiencia en la programación de demos, donde han demostrado sus conocimientos sobre nuestro equipo.

El primero que abrió la brecha fue Parallax con ARC, posteriormente FCS-Gouda con su QUATRO un machacaladrillos único en su género, por su calidad, música y originalidad (la lastima es que solo funcione con ratón), y llegó otra vez Chekmark-Parallax con su Magnar y hoy todos y cuando digo todos, me refiero a todos los grupos holandeses conocidos, presentaron sus juegos. MISX ENGINE, editores de DRAGON DISC y de la publicación en papel del mismo nombre, no iba a ser menos y nos presenta DIX.

Que es DIX, digamos que es un juego tipo TETRIS, pero que altera sin lugar a dudas la idea que tenemos de este último. Dispone de 48 pantallas, y al acabar cada una de ellas nos facilita un password para poder proseguir con el juego, donde nos hayamos quedado. Empezamos con tres vidas, representadas a la derecha con tres soles sonriendo. Un "pattern" o una misión a cumplir y un "solve" que será el número de veces que deberemos realizarla. Además encontraremos un NEXT, que nos indicará la ficha que caera.

Cada ficha esta dividida por la mitad, y cada mitad tiene una figura distinta, aunque tambien existen los dobles.

El movimiento de las fichas lo realizaremos con el cursor y podemos variarlo de horizontal a vertical con el espacio. Pero atención a diferencia de otros juegos tipo TETRIS, las fichas no se rompen. Que quiere decir esto, que si disponemos de un espacio vacío y bajamos nuestra ficha horizontalmente ese espacio quedara tapado con la ficha actual.

Pues bien empezamos a jugar. En la derecha y debajo del número de vida, nos aparecera el pattern, es decir la forma que deberemos realizar con las fichas. En cada fase el pattern es distinto y tanto te podras encontrar misiones con formas sencillas. Por ejemplo dos hileras de fichas iguales, como complicadas figuras geometricas, que solo con ingenio y paciencia podras realizar.

Cuando consigamos realizar alguno, se nos restara de la cantidad de "solve" y desaparecera del tablero la forma conseguida. En cuanto consigamos reducir a cero el número de solve, pasaremos de fase y nos aparecera el password de consecucion de fase. Si os sentís abrumados y pensáis en parar el juego con STOP para plantearos las siguientes acciones, SORPRESA, la pantalla se convertira en un cuadrado negro y en los TURBO-r aparecera un ecualizador con la musica que este sonando.

Existen una serie de fichas especiales, que caen rapidamente y sin avisar. Para obtener las ayudas que las fichas especiales nos proporcionan, deberemos encajarlas de la misma manera que caen (horizontal o vertical) entre las fichas o entre pared y fichas.

Las fichas con poder especial son:

- 1UP una vida extra
- 1,2,3 solve te restara de solve el número indicado
- 1 dn te quitara una vida
- 100,200, 300 te aumentara puntos.
- WARP pasas de fase

Un buen juego, para pasar unos magnificos ratos con buenas imagenes en screen12 y una musica muy lograda.

PASSWORDS

si, os facilitaremos unos pocos para que os sea mas facil...

FASE 10	NUI8X2U	FASE 11	W388Y2U
FASE 12	NEON32U	FASE 13	ZVQ28UU
FASE 14	24K8PUU	FASE 15	BFYY2UU
FASE 16	BUC2U2U		

SE JUEGA



Hey! Guys!

Nunca es tarde si la dicha es buena , y esta vez es doblemente buena porque nos viene desde Europa (Holanda) y ciertamente que es merecedor de toda nuestra admiración digno de ser comercializado en Japón (la meca).

Y bien que se propusieron de que su esfuerzo fuera recompensado - no sólo con palabras - y aquí nos llega superprotegido este fenomenal juego que consta de tres discos. Su demo ya auguraba un buen resultado. Efectivamente tiene buenos gráficos ,es adictivo y también divertido de manejar .No muy difícil de concluir lo que le da mayor atractivo para los que como yo somos un poco patosos.

Un par de defectillos por sacar punta al lápiz: la primera la ignorancia de que aquí también hay buenos aficionados que nos gusta leer las instrucciones en castellano (nos olvidan?) , tampoco es que sea de mucha ayuda... y la segunda es el galimatías que comporta cargar y pasar de fase al tener que ir consultando la palabrita clave para acceder al juego... protegiendo lo que ya estaba protegido...

Es quizá por ambas cosas que hay quien ya ha metido mano al asunto para dismantelar lo escondido y facilitar su uso a toda la peña del país. Es de agradecer y lo siento por sus creadores que tanta molestia se han tomado. Teneis (los creadores) al menos el moral reconocimiento de que habeis logrado un buen juego y habeis contribuido al convencimiento de que seguimos teniendo en nuestras manos el mejor sistema de entretenimiento desde hace siete años en que apareció la norma MSX.

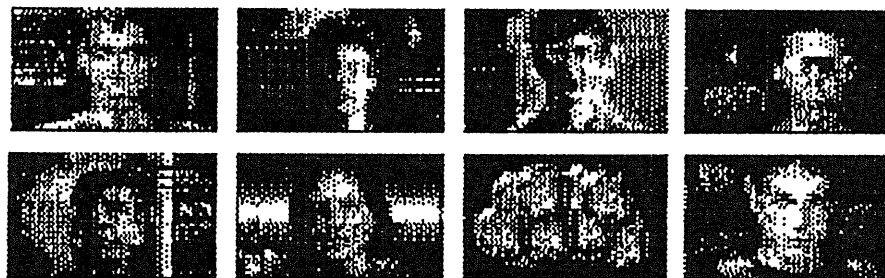
Os presentamos esta vez los esquemas de las ocho fases (cases) de que consta el juego .La primera fase aunque no sea nada más que para reparar el desastroso dibujo que nos muestra el manual... .La fase sexta para que los "duros" no anden dándose golpes por las paredes... .La última que es la más difícil y embrollada os la presento para que juguéis a "reconvertibles"...espero que sea de mucha ayuda.

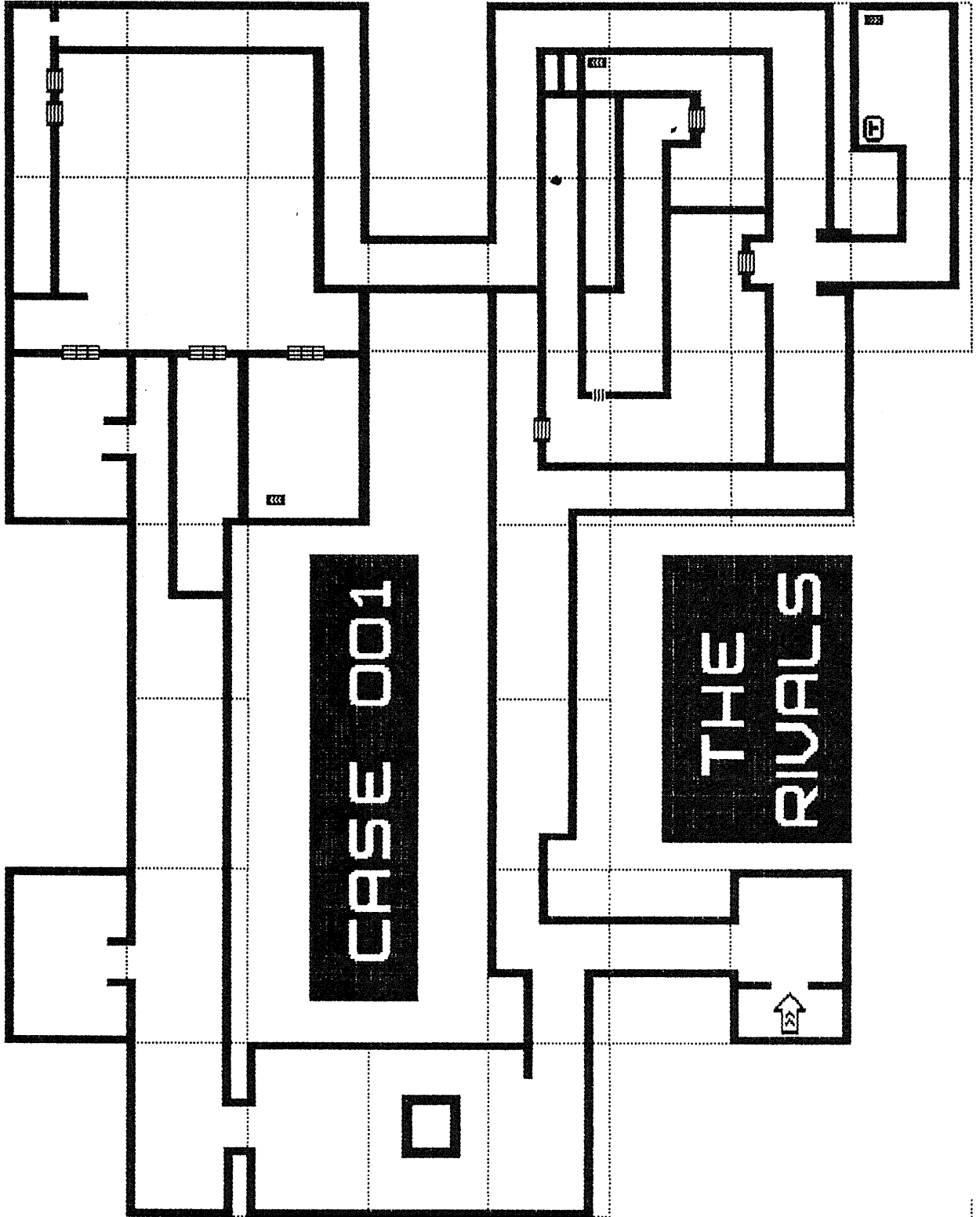
Y por si todavía la cosa se os pone muy difícil ,como siempre una pequeña ayuda "extra" ...podeis añadir vidas en cada fase que guardeis en el Disk Data...dos detalles :hacedlo sobre una copia porque si os equivocais te da un "no data" y el disgusto consiguiente ,y la otra es que el tope de vidas es 5 (no se porqué tanto digito) y no hace falta que probeis más posibilidades. Encontrareis las posiciones a partir del sector 1407 ,en uno de los esquemas os señalo el lugar que hay que modificar.

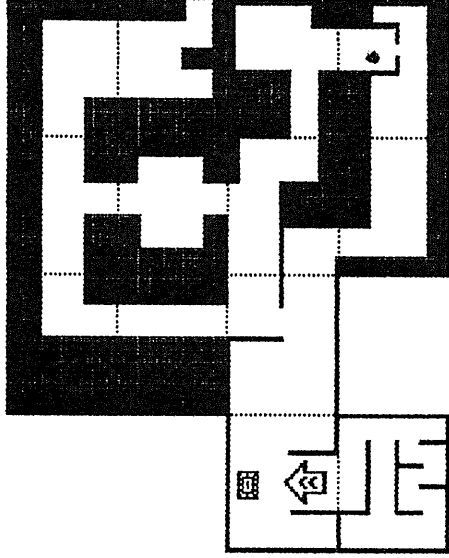
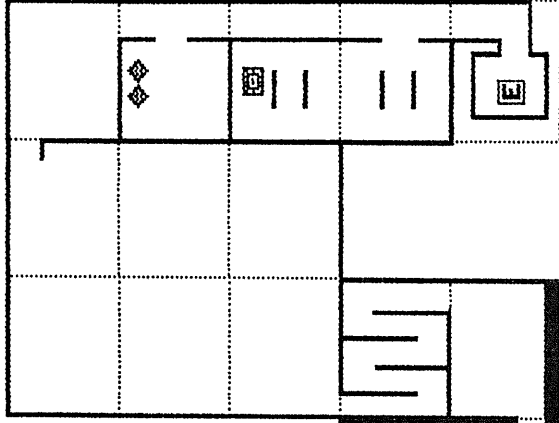
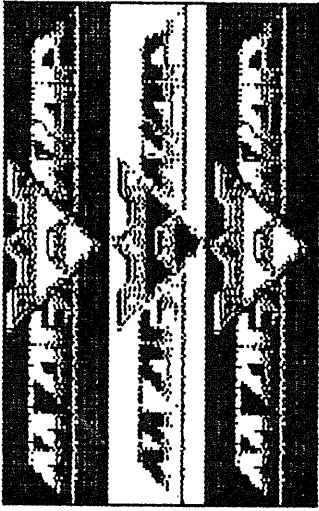
Por último deseamos una buena andadura y la dirección de uno de sus distribuidores por si teneis apetencia por el original y 45 florines holandeses en el bolsillo: Club Gouda - Middelbloek 159 - 2831 BM Gouderak - Holland.

Salud!

FERRAN >>

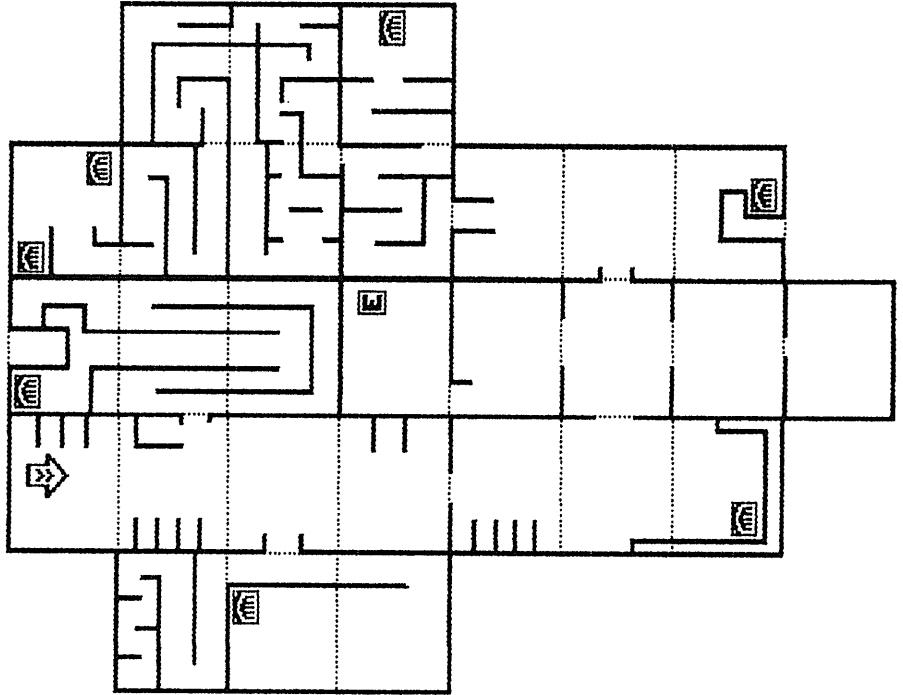




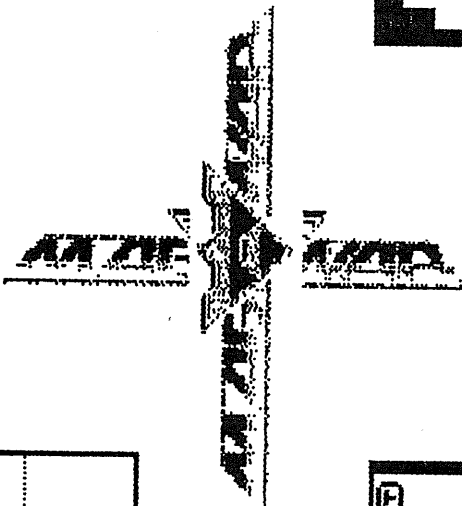
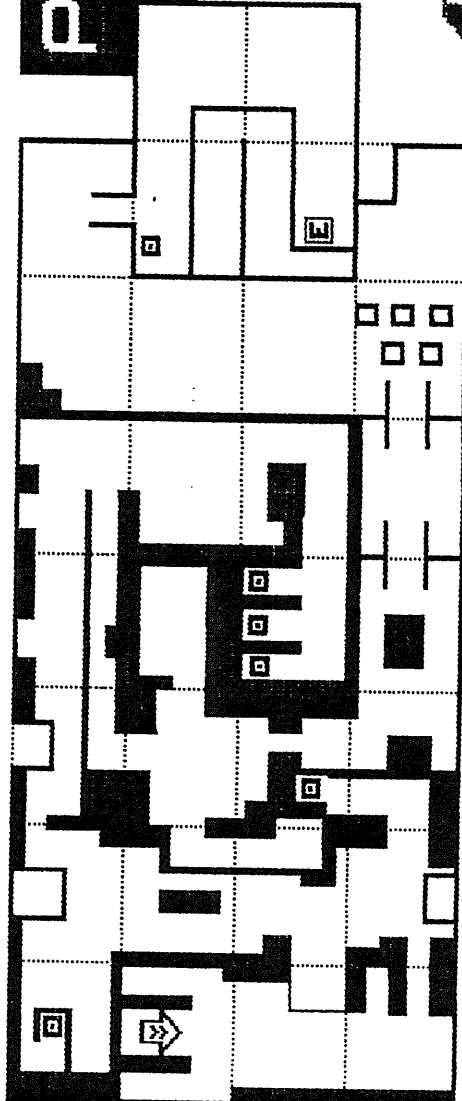


CASE 002
LOWER F-ZONE

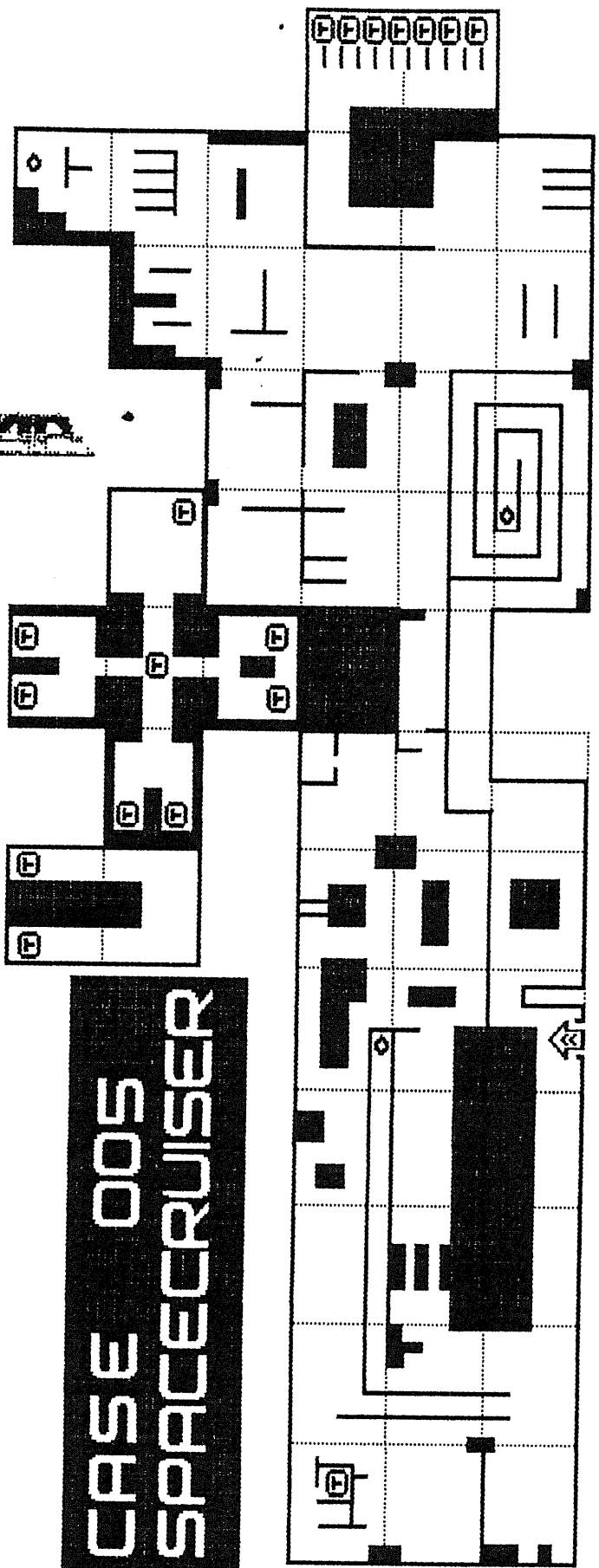
CASE 004
PRISONER SHIP



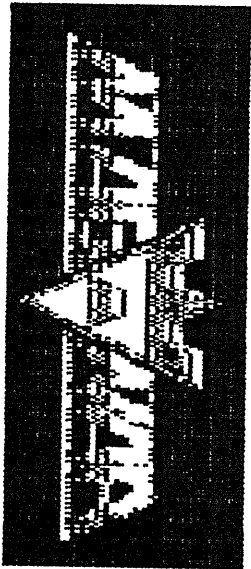
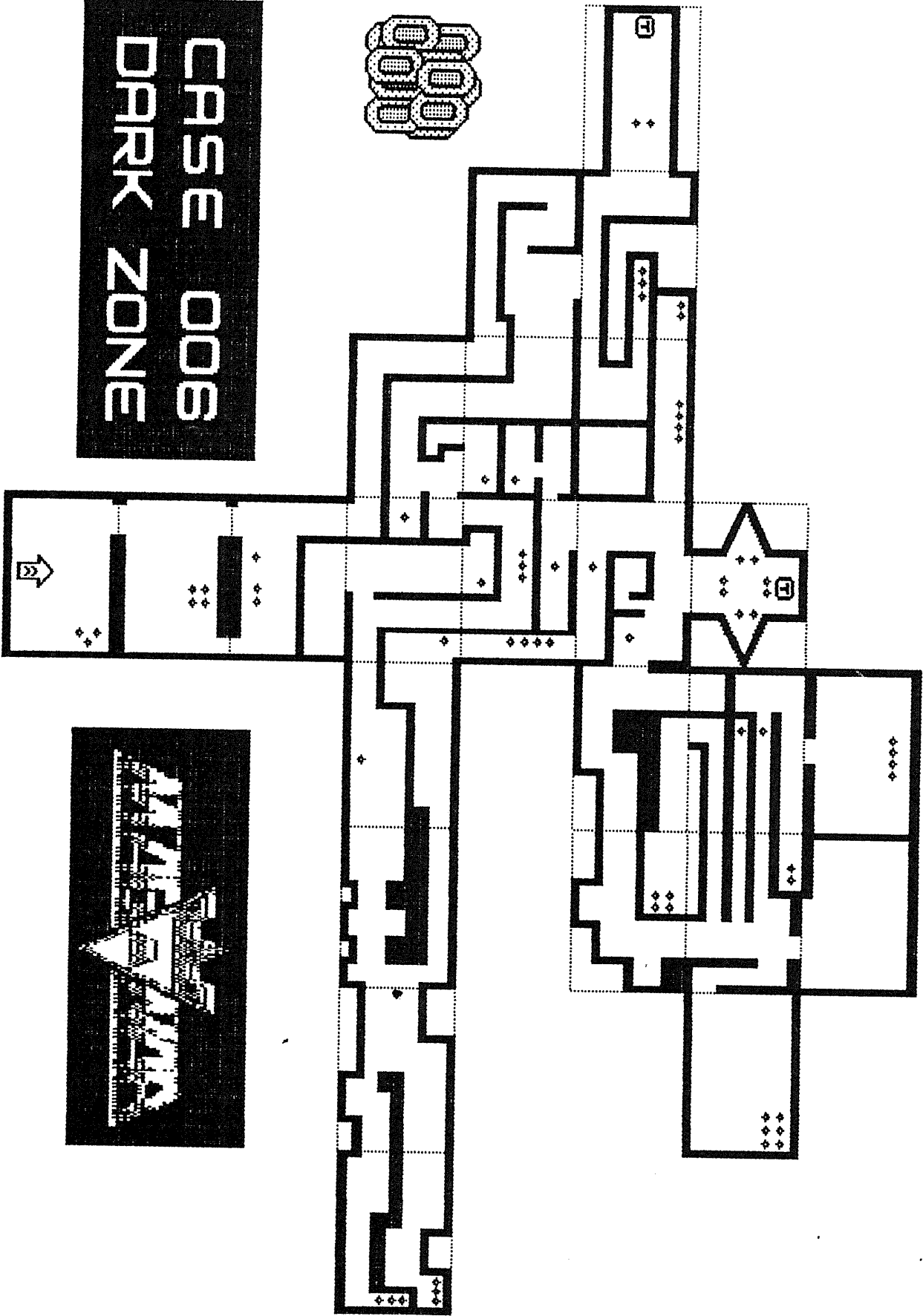
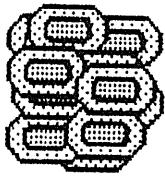
**POLAR STATION
CASE 003**



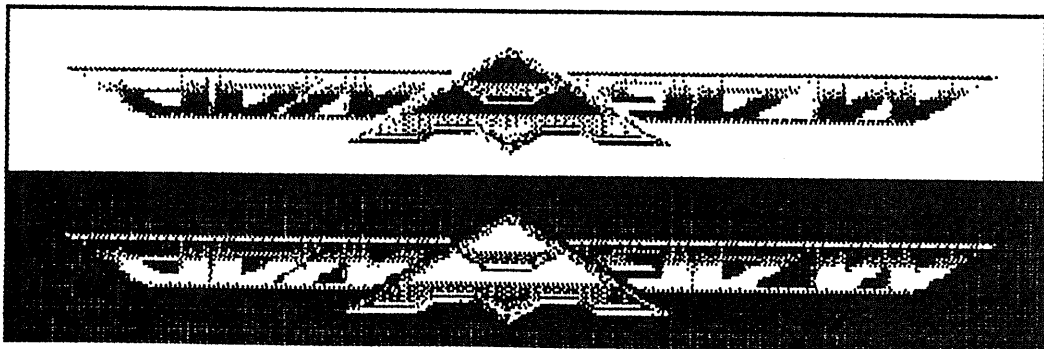
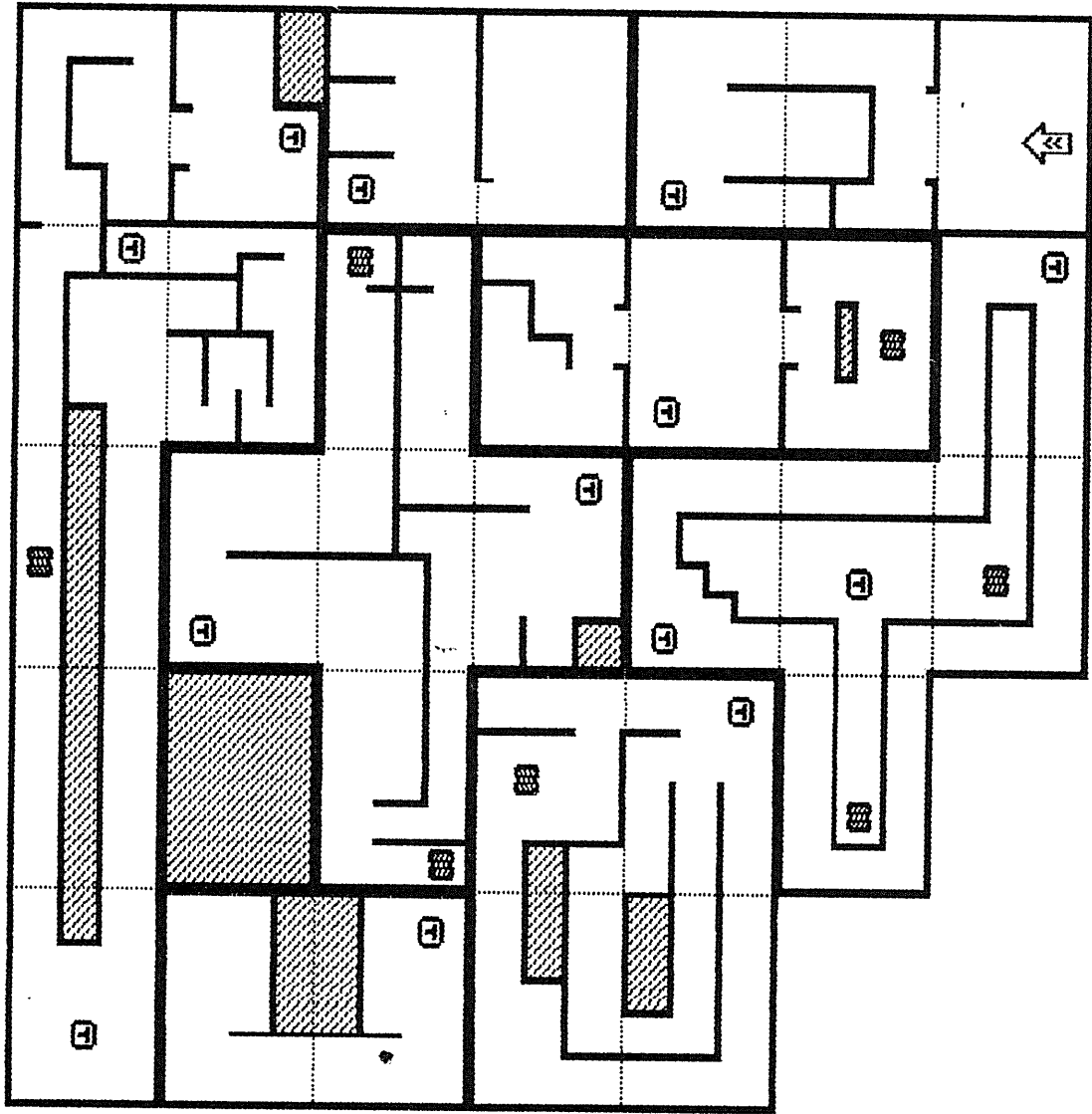
**CASE 005
SPACECRUISER**

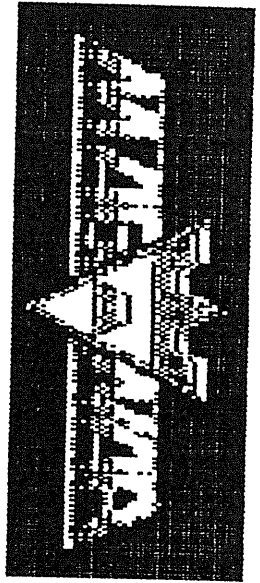


CASE 006
DARK ZONE



CASE 007 URRP ZONE





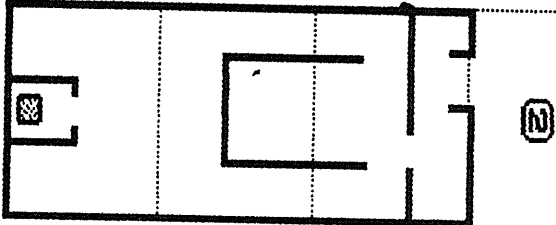
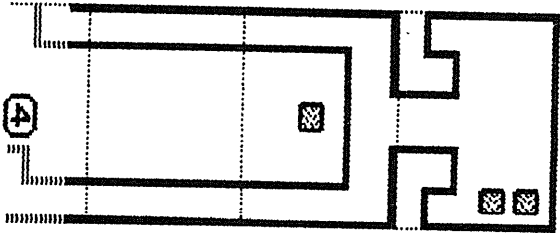
SECTOR 1407 DISC DATA

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A
EA	A3	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA
020	02	05	E4	2B	AA	EB	66	2A	A2	AA	E4	2A	55	55	55
100	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A
110	EA	A3	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA	AA
120	82	55	E4	2B	AA	EB	66	2A	A2	AA	E4	2A	55	55	55

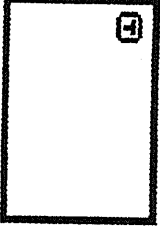
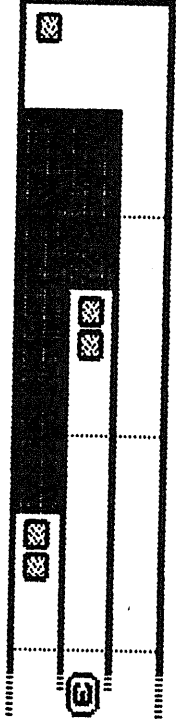
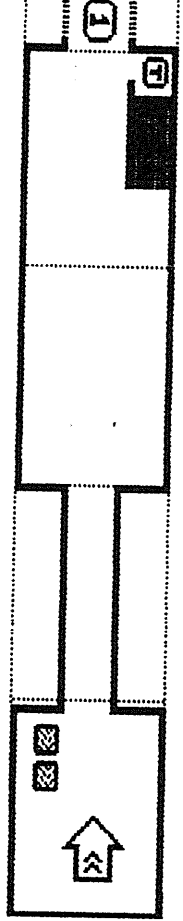
EA A3 ← CAMBIA POR : NINGUNA VIDAS AA E3
 UNA VIDAS EA A3
 DOS VIDAS 2A 62
 TRES VIDAS 6A 22
 CUATRO VIDAS AB E2
 CINCO VIDAS EB A2

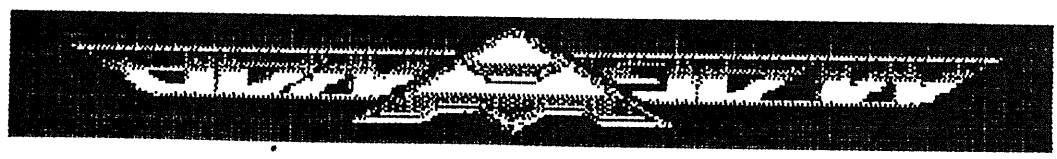
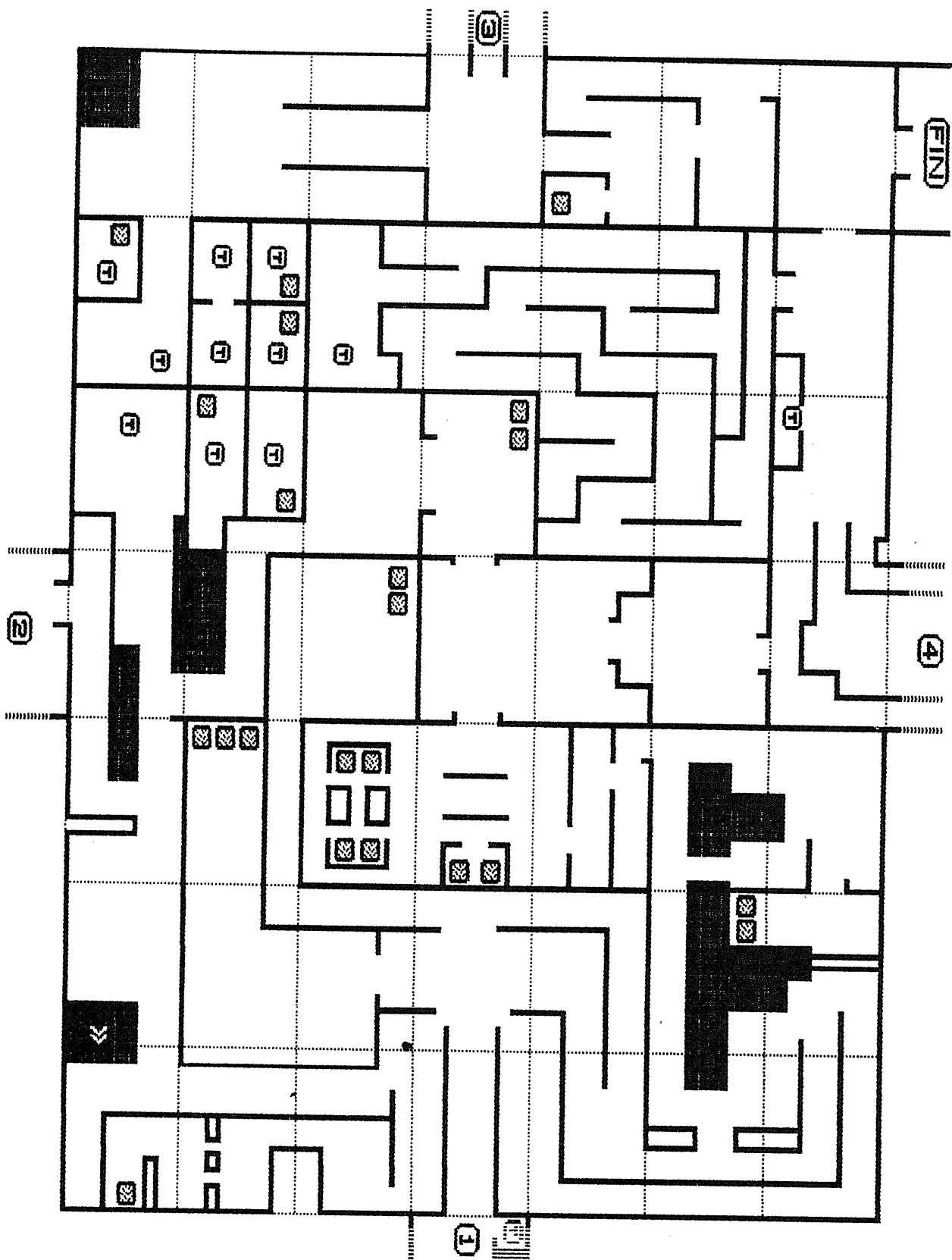


CRASE
 008
 RJK
 MAIN
 COMPLEX



RECORTA Y PEGA EN SU LUGAR CORRESPONDIENTE DEL SIGUIENTE PLANO »





-BCN DISCA-

GRAFICOS IMPRESOR DE POSTERS por Eduardo Barambio

Desde que tengo mi ordenador MSX, hace ya varios años, he esperado conseguir un programa con el que pudiera hacer copias de pantalla en la impresora con suficiente calidad y con el tamaño adecuado. En el mercado del software he podido encontrar algún programa para realizar este propósito pero ninguno se ha adaptado a mis necesidades. Tener la capacidad de imprimir diversas matrices de puntos con los que simular varios tonos de gris, y poder seleccionar el tamaño adecuado de la reproducción, así como poder imprimir de manera fácil una porción determinada de la pantalla, o hacer que un texto que ha sido dibujado en la pantalla pueda ser escrito en papel de gran tamaño para hacer un cartel, son algunas de esas necesidades que mi programa realiza.

Hacer un programa en ensamblador con todas estas posibilidades es factible, pero me llevaría mucho tiempo, y nunca podría depurarlo a mi gusto. Es por esto que nunca me decidía a empezar un programa de estas características, aunque muchísimas veces lo he echado en falta.

Programarlo en Basic era una solución más asequible, pero su lentitud lo hacía inviable. Es aquí donde un compilador resolvería el problema. Y así es, pues con el compilador Basic que adquirí he conseguido un resultado estupendo. Posiblemente el programa sea mejorable en todos los aspectos, como por ejemplo hacer que funcione el cualquier screen (conforme esta ahora solo funciona en screen 8), cosa que es bastante fácil pues el mecanismo de impresión es exactamente el mismo y solo hay que incluir una rutina que recoja, de la VRAM los datos RGB del color que se quiera imprimir. (* IMPORTANTE : El programa ha sufrido muchas modificaciones desde que se comenzó; lo empecé en un MSX2 y lo he terminado en un TURBO R en el modo rápido. Funcionando en este último ordenador y con el compilador, la velocidad final del programa es más que aceptable. Pero ya no lo he probado ha velocidad normal en un MSX2. Debe ser bastante más lento, pero os aseguro que vale esperar más a que el dibujo se acabe porque el resultado final merece la pena. Lo realmente interesante sería que alguien pasase este programa a CM para aumentar su velocidad. Yo intentaré hacerlo, pues una vez que las rutinas han sido depuradas, solo hay que "traducirlo". No tengo mucho tiempo y hace bastante que no programo CM, así que no prometo nada. Otra cosa muy interesante es adaptar el programa a una impresora en color. Para hacer esto son muy pocos los cambios a realizar y los resultados pueden ser espectaculares pues, con combinaciones adecuadas de colores, podemos obtener infinidad de tonos. Os animo a que lo intentéis.)

EL PROGRAMA

Consta de dos partes:

- Una parte que se encarga de seleccionar la parte de pantalla que se imprimirá, que está directamente relacionada con el nivel de ampliación que hayamos seleccionado previamente así como el número de puntos horizontales que deseamos reproducir. La selección es muy fácil pues solo hemos de encuadrar con ayuda de los cursores la zona a imprimir. El programa se encarga de dimensionar la ventana de acuerdo a los parámetros introducidos.

- La segunda parte es la rutina encargada de la impresión. Barre la pantalla en sentido vertical y empezando por la parte inferior izquierda por lo que el dibujo aparece en la impresora en sentido vertical. El motivo de escoger este "encuadre" no es otro que el de permitir que no exista límite de ampliación en sentido horizontal para poder así hacer rótulos largos. La ampliación no está limitada en el programa, solamente las dimensiones del papel dan límite al dibujo.

En el caso de querer hacer un dibujo realmente grande, podemos ir imprimiendo trozos de pantalla para después empalmarlos. Lógicamente si el tamaño de la ampliación es grande, los puntos también son grandes, por lo que para poder distinguir un dibujo necesitaremos colocarnos a cierta distancia para verlo. (esto solo es así si la ampliación es bestial)

El programa dispone de 18 tramas diferentes para reproducir los tonos. Se supone que el primer tono es

CONTENIDOS

Os presentamos a continuación el artículo explicativo del programa **EDITOR DE POSTERS**, que encontrareis en el apartado de graficos de **BCN 6**, programado por **EDUARDO BARAMBIO**. Atención, para ejecutar el programa, debereis anteriormente cargar el **XBASIC1.bin** y el **XBASIC2.bin**, que encontrareis en el **menu del NEXUS**

el más oscuro y el último el más claro. Tal y como esta ahora, las 4 últimas tramas son blancas. Pero esto se puede cambiar simplemente colocando un 1 en el lugar en el que queramos que aparezca un punto y un 0 allí donde queramos que no aparezca. Cuantos más 1 tengamos más oscura aparece la trama. Podéis realizar pruebas con diferentes tramas y obtener el juego que más os guste.

DESCRIPCION DE LAS RUTINAS

50 Ponemos impresora en modo grafico. Modelo EPSON.

60-80 Pedir datos. **AMPLIACION**= a que tamaño lo queremos (0 a). **ANCHO**= Nº de puntos horizontales correspondientes al dibujo original que queremos que salgan (0 a 255). **DIBUJO**= Nombre del dibujo que queremos imprimir (incluye extensión si la tiene).

130-140 si no hemos introducido ningún valor en las dos primeras peticiones, aquí se tomarán los valores por defecto, 2 para la ampliación y 256 para el ancho.

160 Aquí comienza el bloque a compilar. Si se dispone de un compilador diferente a este se debe de poner la instrucción correspondiente.

180-205 hacemos una matriz con las tramas que hemos diseñado en los DATA.

210-230 aquí calculamos el número de líneas verticales que escribiremos en la impresora (I0) y también el número de puntos por línea que serán impresos (Y0).

240-340 esta rutina se encarga de seleccionar la parte de la pantalla que será impresa. Sobre el dibujo que hemos seleccionado aparece una ventana que podemos dirigir donde queramos con ayuda de las teclas del cursor. Esta ventana será tanto más ancha como sea el valor que introdujimos en la pregunta **ANCHO?** del principio. También será tanto más alta como sea el valor de **AMPLITUD** elegido. Si este valor es 1 y el ancho es 255, la ventana ocupará toda la pantalla y todo el dibujo será impreso. Si el valor de **AMPLITUD** es grande la ventana será muy estrecha.

350-390 aquí comienza la rutina de impresión. Al principio de cada línea se le dice a la impresora cuantos puntos en modo grafico se van a imprimir. Para **AMPLIACION** = 1 serán 424 y para el resto serán 640. La línea 390 es necesaria porque dependiendo de la **AMPLIACION** los puntos por línea se ajustan o no a esos 640. Si no se ajustan imprimimos tantos puntos en blanco como diferencia haya.

400-510 esta es la rutina principal del programa. se encarga de matricular toda la superficie del papel dependiendo de los colores de la pantalla. Es muy corta pero en BASIC es excesivamente lenta porque se repite muchas veces. A destacar de ella la línea 420 que se encarga de localizar que punto de la pantalla corresponde al punto que estamos imprimiendo actualmente. la línea 485 parece no tener sentido pero es la que más quebraderos de cabeza me ha dado. La he tenido que incluir porque en mi impresora al enviarle el valor 9 en modo grafico, en lugar de escribir en vertical el valor 9, escribía en horizontal 9 posiciones con el consiguiente desajuste. Es posible que en otra impresora esto no ocurra, pero por si acaso dejada puesta porque la corrección que se hace (mando el valor 0 en lugar del 9) no se aprecia en el dibujo.

520-580 codificamos el color actual en un valor entre 0 y 17. Esto es fácil de comprender si sabemos que en **SCREEN8** tenemos 7 tonos para el rojo, 7 para el verde y 4 para el azul $7 \cdot 7 \cdot 4 = 196$ tonalidades que reproducimos.

600-1590 aquí tenemos los datos de las 18 tramas de que disponemos. Modificadlas a vuestro gusto solo teniendo en cuenta que la 0 es la más oscura y la 17 la más clara.