

## Sumario

	secciones
03	Editorial
04	Reportajes
14	Novedades
24	Cómo acabar
50	Redes
54	Software
59	Konamiteca
61	Publicaciones
62	Trucos

### Reportajes: MSX en Argentina

Carlos Escobar nos habla de la desconocida historia del Msx en Argentina para los usuarios españoles. Veremos ordenadores y periféricos exóticos y la situación actual del panorama argentino.



### Novedades: Dream On

Veremos en qué fase de desarrollo se encuentra el proyecto Dream On de Kralizec, un esperado título para los ordenadores de segunda generación.



### Cómo acabar: War of the Dead 2

Te ofrecemos una guía muy extensa y completa de un interesantísimo juego de Fun Factory. Y con mapa fotográfico para no perderse.



### Redes: Fidonet

El antecesor de Internet fue la herramienta de comunicación vía telefónica entre usuarios durante años. Veremos cuál es su estado actual.



### Software: LoadCas

El programa que ejecuta los ficheros .cas es puesto a prueba y hacemos una lista con los programas que funcionan en sus sucesivas versiones.

## índice

24º Reunión de Usuarios de MSX:	3
Bombaman:	7
Cómo acabar YS:	14
Cómo acabar Dragon Slayer IV:	26
Konamiteca: Antarctic Adventure:	32
MadriSX 2004:	34
Trucos:	37
Screen 2 a fondo:	38
Encuentro de MSX en OSS:	55
Web de productos ASCII traducida:	56
Yupipati:	59

**Call MSX son:** Francisco Álvarez "Saeba" (saeba@iespana.es) - Óscar Centelles "Zanac 2" (kaneda@filnet.es) - Julio Gracia "MesiasMSX" (mesiasmsx@iespana.es) - David Lucena "Yakumo" (yakumoklesk@yahoo.es) - Iván Priego (ivan@moai-tech.com) - Eva Molina "Hyrule" (hyruleva@hotmail.com) - Pol Roca (pol.roca@campus.uab.es) - Roberto Álvarez (robertoat@iespana.es)

## editorial

Como lo prometido es deuda, volvemos a encontrarnos varios meses después,

coincidiendo con la XXV Reunión de Usuarios de MSX en Barcelona. A pesar de las dificultades que conlleva coordinar el desarrollo de una revista cuando los integrantes de las mismas tienen sus propias obligaciones, os traemos un nuevo número de Call MSX que esperamos cubra vuestras expectativas. Hemos intentado mejorar muchos de los aspectos en que hablamos flojeado en nuestro primer número, sobre todo en el tema de maquetación. Hemos introducido secciones nuevas que quizá alguno echaba en falta, y que esperamos que se conviertan en constantes dentro de la propia revista.

Uno de los apartados introducidos es el de programación. En éste se pretenderá dar una visión de los diferentes aspectos de la programación del MSX desde un punto de vista amateur.

Destacamos como en el anterior número, las novedades aparecidas recientemente, como ha sido el juego Bombaman, del grupo holandés Team Bomba. Sería deseable seguir contando con ellas en los sucesivos números de call MSX, aunque siempre soñando con que el número de ellas sea mayor con el tiempo.

Seguimos intentando ofrecer una mayor variedad de temas, además de conservar también otros apartados que creemos de interés como el de Konamiteca, donde cada número repasaremos un éxito de Konami, la empresa que más vida ha dado al MSX en cuestión de videojuegos.

No nos olvidamos también de las guías sobre juegos, mapas, trucos y otros artículos que esperamos os hagan pasar un rato entretenido y agradable. Entre ellos no podemos olvidar los encuentros entre usuarios que son, en definitiva, importantísimos para que muchos de nosotros sigamos activos.

Quedaría comentaros que para el próximo número intentaremos seguir mejorando y por ello ya tenemos proyectados nuevos y muy interesantes artículos. Así, os convocamos para nuestra próxima aparición, deseando que volváis a confiar en nosotros, y por nuestra parte intentaremos devolveros el apoyo con alguna sorpresa y con todo aquello que un usuario pueda esperar de una revista dedicada, sin duda, a vuestro sistema favorito: el MSX.

El equipo de Call MSX.





# índice

- 25 Reunión de Usuarios de MSX: **3**
- Bomb Jack: **8**
- Juegos de golf para MSX: **9**
- Moonsound a fondo: **15**
- MSX Dev'04: **20**
- Obsonet: **26**
- Encuentro MSX en Tilbrug: **28**
- Ys parte 2: **30**
- Trucos y Pokes: **38**
- Yupipati: **39**
- Konamiteca: **42**

**Call MSX son:** Francisco Álvarez "Saeba" (saeba@iespana.es) - Óscar Centelles "Zanac 2" (kaneda@filnet.es) - Julio Gracia "MesíasMSX" (mesiasmsx@iespana.es) - David Lucena "Yakumo" (yakumoklesk@yahoo.es) - Iván Priego (ivan@moai-tech.com) - Eva Molina "Hyrule" (hyruleva@hotmail.com) - Pol Roca (pol.roca@campus.uab.es) - Roberto Álvarez (robertoat@iespana.es)

# editorial

"Here I go again", como rezaba en el título del clásico de Whitesnake, son las palabras proféticas que pronuncia call MSX de nuevo.

Y para traer este nuevo número se han derramado gotas de sudor y lágrimas... y casi sangre, porque más de uno de los colaboradores debía haber sido flagelado por hacer sufrir tanto a la redacción (tampoco se librarían los redactores). Y si no al tiempo, lo que le espera al pobre maquetador en los días siguientes a este editorial... igual os lo encontráis con el suero en algún hospital cercano.

Como viene siendo habitual, cada Reunión de Usuarios de MSX trae un nuevo número bajo el brazo. Esperamos que se siga cumpliendo, porque aunque quisiéramos sacar ejemplares en un tiempo menor, nos es muy complicado por la falta del mismo y de noticias de interés.

En el anterior número de call MSX hacíamos referencia a la llegada de novedades al sistema. Tenemos que dar la enhorabuena a los programadores, músicos, grafistas... por hacernoslas llegar (algunas inesperadas). Y os aseguramos que cuando escribimos el anterior editorial, éramos totalmente escépticos a recibir buenas nuevas: MSXDEV'05, Yupipati, Bomb Jack, ObsoNET... ¡esto sí mantiene vivo al sistema!

No querríamos olvidar el problema sufrido con el anterior número y que achacamos a un problema en la copistería, puesto que la portada perdía color. Podría ser por falta de barniz tras la impresión (a modo de fijador). Esperamos solventarlo para este número.

Sin más, os emplazamos a Call MSX #4, que esperamos sea más interesante si cabe que éste que tenéis entre manos. Y no olvidéis que hay que seguir apoyando al sistema para que no decaiga.

¡MSX is still alive!

El equipo de Call MSX.

# índice

Editorial : **3**

Noticias y novedades : **4**

26a Ru de Barcelona : **6**

Bomb Jack : **10**

Moonsound a fondo 2a parte : **14**

Oss 2005 : **22**

Software Amateur : **24**

Konamiteca : **27**

Madrisk & Retro 2005 : **28**

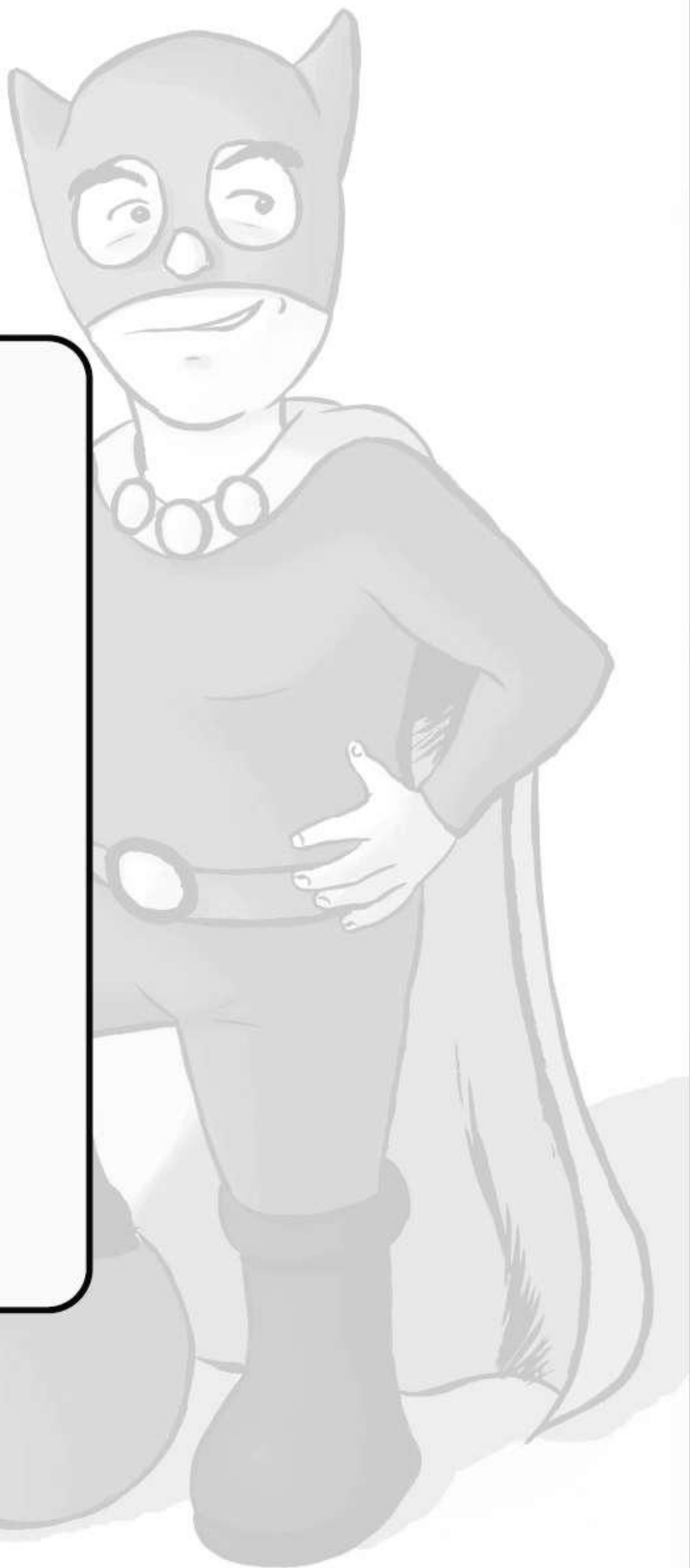
Trucos Msx : **32**

Starquake : **37**

Hazlo tú mismo : **42**

RetroEuskal : **45**

Msx Devcon : **50**



# índice

Editorial : **3**

Actualidad : **4**

27a Ru de Barcelona : **8**

Entrevista a Hideo Kojima : **12**

Remakes de juegos MSX : **16**

MMC Reader : **19**

Dahku : **22**

¿Qué es Dumas? : **24**

Konamiteca : **26**

Secretos Mr Ghost : **28**

Bussum 2005 : **30**

Vintagenarios 3 : **34**

La Mulana : **38**

MSX DEV'05 : **42**

Recopilación Trucos : **46**

Cómo acabar ... Bomber King : **52**



# Sumario

secciones	
03	Editorial
04	Actualidad
08	Eventos
16	Entrevista
22	Ya disponible
28	Artículo
52	Software Amateur
56	Trucos y Pokes
60	Konamiteca
61	Mapa fotográfico

### Eventos: 28ª RU de Barcelona

La reunión de usuarios de MSX con más historia dentro del panorama nacional volvió a ser la de las grandes ocasiones. Mucha presencia y novedades frescas.



08

### Ya disponible: KONAMI QUIZ 2

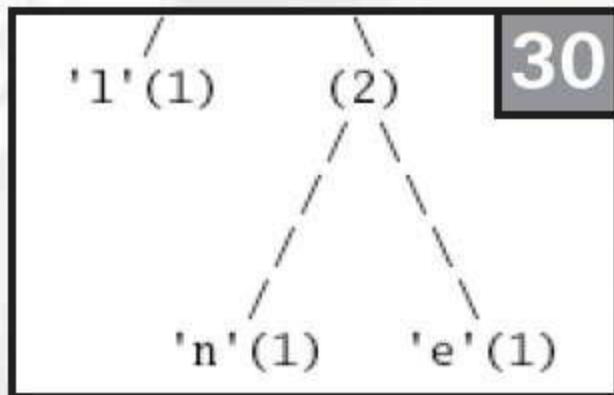
Delta Soft reaparece con un nuevo título inspirado en la casa Konami. Veremos que nos aporta esta secuela como novedad. Además Bloody Paws y el genial Ink.



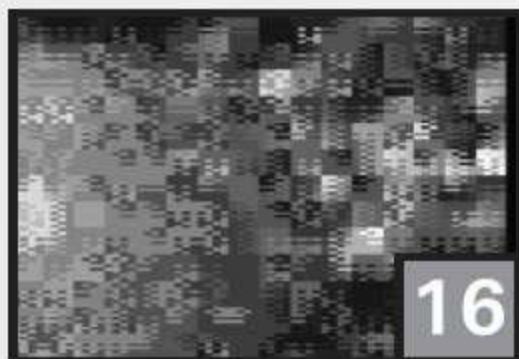
22

### Artículo: Compresión Huffman

De nuevo Avelino Herrera vuelve a la carga con un artículo muy interesante sobre la compresión de datos para formatos de MSX. Además Ramones nos trae un articulazo de programación en ensamblador.



30



16

### Entrevista: WOLF

Conoce de primera mano quién hay detrás del seudónimo Wolf, quizá el mejor compositor holandés de nuestro sistema.



52

### Software Amateur: MSX Unleashed

La demo de MSX1 que ha superado los límites "imaginables" de la máquina. Pero hay muchos programas más en esta sección.



61

### Mapa fotográfico: THE CURE

El juego ganador del concurso MSXDev'05 queda destripado en un artículo que te ofrece todo el mapeado fotográfico completo.



# Sumario

	secciones
03	Editorial
04	Actualidad
10	Eventos
12	En Breve
14	Ya disponible
24	Artículo
39	Konamiteca
40	Software Amateur
44	Trucos y Pokes
50	Cómo pasar ...

### Eventos: 29a Ru de Barcelona

Una reunión más en la capital catalana que no despertó el mismo interés que su predecesora por la escasez de novedades. Aun así, hubo motivos de sobra para acercarse.



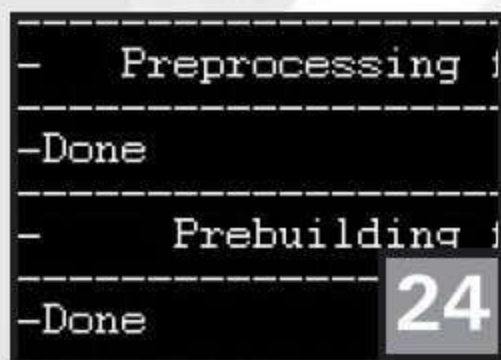
### En breve: Manbow 2

Manbow 2 será una realidad muy pronto. Aquí encontrarás una introducción a lo que promete ser un juegoazo.



### Ya disponible: Operation Wolf

Es cierto, nunca tuvimos una versión de la recreativa como merecíamos. El grupo Toybox nos ofrece una nueva versión más acorde a las posibilidades de nuestra máquina.



### Artículo: Desarrollo cruzado en PC para MSX

Programar para MSX utilizando el PC.



### Software Amateur: Spelunkers

En esta sección veremos juegos y demos creadas por usuarios. Spelunkers es buena muestra de ello.



### Cómo pasar ...: Ghost House

Si se te atascaba el mítico juego de Casio te ofrecemos una guía para poder llegarte al final.



# Sumario

	secciones
03	Editorial
04	Actualidad
06	Eventos
16	Ya disponible
32	Artículo
46	Konamiteca
48	Software Amateur
52	Trucos y Pokes
56	Cómo pasar ...
67	Hazlo tú mismo

### Reportajes: 30a Reunión de MSX de Barcelona

Otra gran Reunión para el recuerdo. Mucha presencia y novedades sorprendentes. Se vieron próximos proyectos de alta calidad.



06

### Ya disponible: Majikazo

El grupo Lemonize nos presentó este vistoso juego que no podemos dejar pasar por alto. Gran título para nuestro MSX1.



16



24

### Mapa Fotográfico: Caos Begins

El ganador del pasado MSXDev al descubierto. ¡Ya no tendrás excusas para terminarlo!



48

### Soft Amateur: Utopia

Lo que se puede llegar a hacer con un simple MSX1 lo vemos en esta excelente demo. Todo un lujo para los sentidos.



56

### Cómo pasar: Griel's Quest for the Sangraal Excellent

Si estás atascado en este juego no te preocupes. Están todos los movimientos precisos para finalizar con éxito este cartucho.