

# CPU

*Especial  
Caderno Amiga*

COMMODORE AMIGA:  
AMEAÇA  
OU  
CONSEQUÊNCIA?

DICAS  
E  
JOGOS

JOGOS:  
MATAGAL  
GOLVELLIUS  
FREDDY HARDEST I & II

PROJETO HARDWARE

FILTRO DE ACENTUAÇÃO  
POR DENTRO DA INTERFACE DE DRIVE - PARTE FINAL

## VÍRUS NA MÍDIA

# Transforme seu MSX em uma estação gráfica...

KIT 2+ COM FM  
PARA EXPERT 1.0, 1.1, PLUS, DDPLUS E HOT-BIT



Tela digitalizada (foto em TV/RGB)

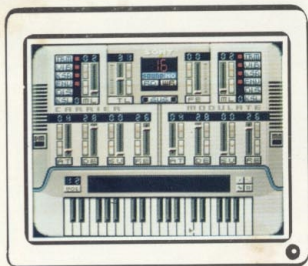
Com alta resolução gráfica é possível:

- Desenvolver trabalhos gráficos profissionais como animações e alterações em telas digitalizadas para aberturas em vídeo
- Montar arquivos de imagens digitalizadas (pinturas, fotografias, etc)
- Desenhar à mão livre com o recurso de cores ponto a ponto que resulta em desenhos mais detalhados

#### CARACTERÍSTICAS:

- 19.268 cores
- Gerador de som FM de 9 canais com 64 instrumentos pré-programados
- 80 KBytes de ROM:
- 48 KB de Basic - 16 KB de Music Basic - 16 KB Turbo-Basic
- 256 KBytes RAM do usuário (Memory Mapper/memória mapeada)
- 128 KBytes VRAM (video)
- Screen 12 (256 x 212 pontos - 19.268 cores de 132 mil combinações)
- Screen 11/10 (256 x 212 pontos - 12 mil cores)
- Screen 8 (256 x 212 pontos - 256 cores)
- Screen 7 (512 x 212 pontos - 16 cores de 512 combinações)
- Screen 6 (512 x 212 pontos - 4 cores de 512 combinações)
- Screen 5 (256 x 212 pontos - 16 cores de 512 combinações)
- TURBO BASIC residente (acelera a execução de programas em Basic)
- 80 colunas de texto (mesmo pela TV)
- Relógio/Calendário (mantido por bateria)
- Movimentação fina (scroll) das telas gráficas na horizontal e vertical
- Várias páginas gráficas

## ...e também em um sintetizador programável



Programa "Synth Saurus" que usa o gerador de som FM



Partitura do programa "Synth Saurus"

Os geradores de sons internos permitem:

- A audição de até 12 instrumentos musicais simultâneos (3-PSG + 9-FM)
- A utilização de 64 sons de instrumentos pré-programados que podem ser ampliados de acordo com seu talento e criatividade
- Compor ou reproduzir músicas através de partituras

#### LANÇAMENTOS

- Cartucho FM externo compatível com todos micros MSX (1.1/2.0 e 2.0+)
- Cartucho Mega-Mapper com até 1 MBytes. Dupla função: como Megaram para rodar jogos ou como Memory-Mapper para programas
- Digitalizador com Super-Impose (em breve). Digitalização de imagens de vídeo em tempo real. Mixagem do sinal de vídeo externo com o do computador

TODOS OS PRODUTOS TÊM GARANTIA DE 1 ANO  
KIT 2.0 E 2.0+ são marcas registradas da ACVS Eletrônica Ltda.

Produtos projetados por Ademir Carchano

## ACVS Eletrônica Ltda.

Av. Paulista, 2001 - 9º andar - Conj. 912 - CEP 01311 - São Paulo - SP - Tel: (011) 289-7694

# MSX

BONUS RIO EDITORA LTDA.  
AV. N. S. DE COPACABANA, 605 GRUPO  
404 COPACABANA 22040 - RIO DE  
JANEIRO - RJ TELEFONE: (021) 235-3541

**DIRETOR EXECUTIVO**  
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

**JORNALISTA RESPONSÁVEL**  
DOLAR TANUS  
REGISTRO 430-RS

**EDITOR TÉCNICO**  
SÉRGIO DURIC CALHEIROS

**ADMINISTRAÇÃO**  
LUZIMAR GOMES DA SILVA

**CONSULTOR TÉCNICO**  
CARLOS ALBERTO HERSZTERG

**CONSULTOR DE JOGOS**  
JULIO CESAR SILVA MARCHI

**CAPA**  
PAULO CESAR

**EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA**  
PRÓ IMAGEM 3

**REVISÃO**  
MÁRCIA CHERMAN

**PUBLICIDADE/MARKETING**  
LÚCIA OLIVEIRA

**ASSINATURAS**  
ALEXANDRE ESTEVES ROMANELI

**FOTOLITOS**  
HUNICOLOR

**IMPRESSÃO**  
GRÁFICA JB

**DISTRIBUIÇÃO**  
FERNANDO CHINAGLIA  
DISTRIBUIDORA S.A.  
RUA TEODORO DA SILVA, 907  
TELEFONE: (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes, etc., descritos na revista podem estar sob a proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores, mesmo se fornecidos em disquetes, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.



**INDICE**

---

## CAPA

Vírus no MSX 14

---

## NEWS

6

---

## PROJETOS

Projeto Hardware 8

---

## ARTIGOS

Por dentro da Interface de Hardware 24

Construa seu filtro de acentuação 34

---

## CARTAS

30

---

## TROCAS

32

---

## JOGOS

Golvellius 40

Matagal 44

Freddy Hardest I e II 47

---

## DICAS

50

---

Prezado leitor,

A partir desta edição, a revista CPU deixa de ser exclusiva dos usuários da linha MSX. Estamos lançando um novo espaço, dedicado exclusivamente aos usuários do microcomputador Commodore Amiga, o Caderno Amiga.

Vários fatores foram decisivos e muito contribuíram para esta mudança. Nenhum deles, entretanto, pode ser mais forte do que um fato que CPU vem alertando há algum tempo: a decadência da linha MSX no Brasil. Não há nada melhor para retratar esta situação, do que os fatos e os números. São números que mostram uma situação clara e fatos que estão aí para comprová-los.

Temos muitos motivos e infelizmente não podemos mais ignorá-los. Muitos usuários já abandonaram o MSX, migrando para máquinas mais poderosas como o Amiga e o PC. São usuários que deixam de ser assinantes, deixam de ser leitores de CPU e deixam de fazer parte deste grupo que mantém e sustenta o mercado que vive desta marca. Um mercado que, aos poucos, mas constantemente, deixa o padrão e procura novos meios de se manter, pois não pode depender de uma linha sem novidades, sem lançamentos e sem a consideração do fabricante.

Sim, existe mais um fato ainda ignorado por muitos leitores e usuários deste micro: A Gradiente não fabrica mais o MSX. Não existem mais computadores novos na empresa. Isso significa que, em breve, não teremos mais novos usuários capazes de manter este segmento tão vivo quanto desejável...

É uma situação delicada e emergencial. Por isso, a revista está mudando sua política de exclusividade. A próxima meta de CPU, a se concretizar nas próximas edições, é, ainda, abrir um novo espaço a outra linha: a linha dos microcomputadores PC.

Uma coisa, entretanto, é certa: O MSX continuará a fazer parte de CPU enquanto houver este compromisso entre a revista e seus leitores.

Sérgio Duric Calheiros

# SEU MSX MERECE O MELHOR

**Professional Paint:** o melhor editor gráfico do mercado. Pode ampliar e reduzir figuras. Cr\$ 39.700,00  
**Turbo Animador 3D:** excelente programa para computação gráfica no MSX. Parece Amiga. Cr\$ 39.700,00  
**Professional Data Retrieval:** Um super banco de dados para você catalogar o que quiser. DBase compatível. Cr\$ 39.700,00  
**Professional Publisher:** o melhor sistema Desktop Publishing para MSX. Fácil de usar e extremamente eficiente. Cr\$ 39.700,00  
**Professional Cards:** programa gerador de cartões comemorativos. Acompanha disco de shapes. Cr\$ 22.400,00  
**Professional Labels:** gerador de etiquetas personalizadas para disquetes, cadernos, fitas de vídeo, etc. Cr\$ 20.200,00  
**Professional Stripes:** cria faixas promocionais com até 4,6 metros, com shapes, alfabetos, etc. Cr\$ 20.200,00  
**Professional Publisher Advanced:** os quatro programas acima reunidos num só produto. Cr\$ 78.000,00  
**The Disk Mechanic:** 15 programas para você utilizar melhor o seu computador. Cr\$ 12.800,00  
**MSX Disk Press #1 e #2:** a melhor revista em disquete para o seu MSX. Artigos, dicas e análises. Cr\$ 6.500,00 (cada edição)  
**FastBack:** super copiador setorial que formata enquanto copia. Excelente interface gráfica. Cr\$ 12.800,00  
**MSX Flow Chart:** gerador de gráficos comerciais e estatísticos. Compatível com o SuperCalc 2. Cr\$ 22.400,00  
**MSX Poster Maker:** cria posters e cartazes em questão de minutos. Centraliza textos automaticamente. Cr\$ 22.400,00  
**Multi-Display System:** gerador de scrolls para filmagens em vídeo, além de colocar 25 efeitos especiais em telas. Cr\$ 22.400,00  
**Colorindo!:** um verdadeiro livro de pintura eletrônico para a garotada entre 3 e 7 anos. Cr\$ 12.800,00  
**Music Stealer:** retira todos os sons e músicas de jogos padrão MSX. Permite a edição dos sons. Cr\$ 22.400,00  
**Brasil Geográfico:** atlas eletrônico com informações sobre centenas de cidades brasileiras. Cr\$ 20.200,00  
**Master Cruncher:** super compactador de arquivos para você economizar o máximo de espaço em disco. Cr\$ 20.200,00  
**Sprite Factory:** o melhor e mais completo editor de sprites feito no Brasil. Cr\$ 12.800,00  
**Screen To Dos:** transforma telas .SCR em .COM para você incrementar seus BATs. Cr\$ 7.200,00  
**Zorax:** o primeiro jogo nacional de ação. Várias fases e inimigos. Cr\$ 12.800,00  
**Guerra Fria:** sensacional wargame para você jogar com toda a família. Cr\$ 12.800,00  
**Hitek Imobiliário:** adaptação do popular jogo de tabuleiro Monopólio. Cr\$ 12.800,00  
**A Lenda da Gávea:** o melhor e mais consagrado adventure nacional. Cr\$ 12.800,00  
**Desktop Video Guide:** apostila eletrônica que ensina truques e macetes em vídeo. Cr\$ 10.500,00  
**Color Cycling Screens #1:** telas com animações de cores para PPaint. Cr\$ 10.500,00  
**PPaint Color Fonts #1:** fontes coloridas criadas no PPaint. Cr\$ 10.500,00  
**PPaint Letters #1:** alfabetos coloridos e com espaçamento ajustado para o PPaint. Cr\$ 10.500,00  
**PPaint Padrões:** dezenas de padrões e formas de lápis para o PPaint. Cr\$ 10.500,00  
**Art Pack 1, 2 e 3:** conjuntos de figuras para Desktop Publishing ou vídeo. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)  
**Letters 1, 2 e 3:** alfabetos para desktop, Multi-Display ou PPaint. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)  
**SuperLetters 1, 2 e 3:** alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)  
**Borders 1, 2 e 3:** bordas enfeitadas para desktop ou vídeo presentation. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)  
**MiniShapes 1 e 2:** figuras em miniatura para você usar onde quiser. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)  
**X-Rated Graphics:** figuras eróticas para desktop publishing ou vídeo. Cr\$ 7.200,00  
**600 Shapes:** coleção com 600 figuras nos mais variados assuntos. Cr\$ 7.200,00  
**Professional Headlines:** mais alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 7.200,00  
**Amiga Shapes:** figuras retiradas do computador Amiga. Cr\$ 7.200,00  
**PC Shapes:** figuras retiradas do computador PC/XT/AT. Cr\$ 7.200,00  
**Spanish Games Shapes:** figuras retiradas de jogos espanhóis. Cr\$ 7.200,00  
**Comics on Disk:** figuras de histórias em quadrinhos para desktop. Cr\$ 7.200,00  
**Desktop Surfaces:** superfícies detalhadas para valorizar seus trabalhos em desktop. Cr\$ 7.200,00  
**Color Shapes:** shapes coloridos para vídeo produção. Cr\$ 10.500,00  
**Color Surfaces:** superfícies coloridas para vídeo produção. Cr\$ 10.500,00  
**Video Fontes:** Alfabetos coloridos no formato shape para vídeo produção. Cr\$ 10.500,00

Para programas em 3 1/2, acrescente Cr\$ 3.000,00 por programa.

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado ou vale postal à:

**Hitek Computação Sistemas Editora Ltda**  
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - Centro  
20050 - Rio de Janeiro - RJ

**Mais informações: tel (021) 252 9023**

**Revendedores Autorizados:**

RS: Digimer (0512) 26 4395  
ES: Logodatta (027) 327 8517  
SP: Toygames (011) 277 4878  
CE: Sunphoto (085) 244 2308  
RJ: Takuru (021) 232 0650  
RJ: Anima (021) 392 9156  
RJ: Alien Computer (021) 263 1187  
RJ: Company (021) 234 5572

# HITEK SOFTWARES

## OPEN NEWS

Brevemente estará no mercado o segundo número do OPEN NEWS, disponível em dois disquetes, voltado inteiramente para o MSX 1, MSX 2, MSX 2+ e Turbo R. O OPEN NEWS pode ser adquirido através do telefone (011) 289-7694 ou da ACVS, revendedora do produto, cujas informações para aquisição podem ser obtidas pelo número (071) 226-8323.

## VIDEOLOCADORAS

A MSX Conection Informática acaba de lançar o "SVIDEO 2.0", um gerenciador de banco de dados para videolocadoras.

Desenvolvido em PASCAL, o programa permite a manipulação de movimentos, reservas, clientes e filmes de forma facilitada, pois utiliza a linguagem de ícones e menus.

Para utilizar o programa, é necessário dispor de MEGARAM com 512 Kbytes no mínimo. Maiores informações:

MSX Conection  
Praça do Mercado 04 - Bairro de Fátima  
65030 - São Luiz - MA  
Tel.: (098) 223-0223

## SÉRIE MASTER

Já está no mercado mais um programa da série MASTER, o MASTER PROTECT, destinado ao bloqueio de cópias (trava discos), tornando impossível a execução de programas travados se copiados com copiadores comuns. Em conjunto com o programa MASTER CODER, torna seus programas definitivamente incopiáveis.

Outra novidade é o WORD PERFECT, novo editor de textos de 64 colunas para o MSX. Segundo o fabricante que desenvolveu o software, o novo editor possui vários recursos, como filtros para impressoras nacionais e importadas, Help interno, redefinidores e etc.

Para maiores informações, contacte seus revendedores, através dos telefones:

COBRA SOFTWARE: (011) 819-0362  
A & R COMPUTERS: (011) 435-4367

## RESTAURAÇÃO

Este novo serviço está surgindo com o objetivo de atender aos usuários de MSX que estão com os caracteres dos seus teclados apagados ou danificados.

Realizado em apenas 48 horas pela ABBA Computadores, está disponível

# LOGODATA

INFORMÁTICA

- MICROS
- IMPRESSORAS
- DRIVES
- DISQUETES (Nacionais e Importados)

- CABOS E FITAS PARA IMPRESSORA
- ESTABILIZADORES E NO BREAKS PC POWER

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA

REVENDEDOR EXCLUSIVO HITEK  
TODA A LINHA DE PROGRAMAS MSX E AMIGA.

Rua Júlia Lacourt Penna, Nº 858 - Jardim Camburi - CEP: 29090 - Vitória - E.S. - Tel: (027) 327-8517.

aos usuários de todo Brasil.

Maiores informações poderão ser obtidas através do telefone (021) 552-4581, com o Sr. Aldízio Braga.

## FENASI 92

Contando com 80 expositores e ocupando cerca de cinco mil metros quadrados do Palácio de Convenções do Parque Anhembi em São Paulo, a FENASI - Feira Nacional de Acessórios, Suprimentos e Periféricos para Informática e Escritórios - será realizada pelo sétimo ano consecutivo de 24 a 27 de junho de 1992.

A CAAO Negócios e Empreendimentos, empresa realizadora do evento, estima que cerca de 20 mil pessoas visitarão a feira. Para maiores informações, contatar a CAAO:

Telefone: (011) 579-8868

Fax: (011) 275-2776

## VIDEOTEXTO

O Colégio Brasil, além de oferecer cursos de processamento de dados, acaba de integrar-se ao serviço de videotexto da Telesp. O videotexto é um sistema que, através da linha telefônica e de microcomputadores, integra alunos, pais e pro-

fessores.

A escola desenvolveu um banco de dados específico com todas as informações da vida escolar. O serviço possui seis programas básicos. Cinco deles são bancos de dados acessados por senhas diferenciadas para alunos e professores, com dicas pedagógicas relativas às aulas do bimestre em estudo, comunicados e eventos, informações aos professores, boletins de notas e normas de procedimentos para, por exemplo, renovação de matrícula. O sexto programa é um correio eletrônico.

Com o videotexto, o aluno pode esclarecer dúvidas ou obter informações sem precisar sair de casa. Com a implantação do videotexto, o Colégio Brasil inaugura a "Escola 24 horas".

## BKP Soft

A BKP Soft, apostando no padrão MSX, lançou há alguns meses, o Sistema Operacional BKP DOS 2.0. O sistema funciona em micros 1.XX e em todas as interfaces de drives nacionais.

Recentemente, notando que o programa teve grande aceitação pelos usuários, a BKP Soft lança a versão 2.5, que funcionará nos micros 2.0, 2.0+ e Turbo R.

Para maiores informações, escreva para Cx 11627 - CEP 22020 - RJ.



# ZAPSOFT

TUDO PARA SEU MSX

Programas para MSX 1, 2 e 2+. Os menores preços, garantia e sempre com as últimas novidades do mercado.

Pedidos por carta, telefone, pessoalmente ou videotexto pelo pseudônimo "ZAPSOFT" no serviço do Adão, Eva & Cia.

SOLICITE  
CATALOGO  
COMPLETO E  
GRATUITO  
SEM  
COMPROMISSO

Caixa Postal 54237 -  
CEP 01296 - São Paulo -SP  
Tel.: (011) 66-2185  
Segunda a Sábado das 13 às 21 hs.

Adquira já o seu FOCUS, o super organizador de disquetes. Acompanha manual, disquete, taxa do correio e suporte técnico permanente com garantia e entrega de dúvidas pelo próprio autor Célso Wakamatsu!

Em disco de 5 1/4 - Cr\$ 12.000,00

Em disco de 3 1/2 - Cr\$ 13.500,00

Atendemos todo o Brasil. Entregamos em 3 dias úteis!

# Projeto Hardware

## Controle de níveis

Tanto quanto realizar o controle de dispositivos eletrônicos como displays e leds, o circuito básico também funciona como sensor. Assim, além de controlar tais dispositivos, é possível prover uma maneira de informar ao microcomputador vários aspectos do ambiente ao seu redor.

Controlar o nível de uma caixa d'água, simular uma residência ocupada ou mesmo aplicações na área eletrônica são mais alguns exemplos das coisas que podemos fazer com este projeto. Isto é o que veremos nesta parte.

### Física X Eletrônica

De posse apenas da placa do circuito básico, já é possível realizar alguns trabalhos deste nível. Para isso, basta programar uma das portas da PPI como entrada. Feito isso, teremos à nossa disposição um sensor de sinais digitais pronto para ser usado.

Não podemos entretanto, contar com apenas este recurso para sensorar sinais mais sofisticados, como aqueles com intensidade insuficiente ou com tensão fora do limite compreendido pela PPI. Cada fabricante de componentes digitais impõe regras que devem ser respeitadas para garantir o bom funcionamento de seu produto em qualquer situação.

De fato, este é um detalhe ao qual devemos estar atentos. Um sinal digital contém apenas dois estados, onde cada um desses estados é representado pelo

valor da tensão elétrica aplicada ao ponto de amostragem.

Logo, é neste momento que temos que nos preocupar com a diferença entre o conceito de nível lógico e o conceito de nível elétrico. Apesar de serem equivalentes, existe um aspecto que devemos conhecer agora, pois estamos lidando com a física, isto é, com a essência desses conceitos.

Quando falamos em nível lógico, estamos lidando com algo teórico e exato, onde não existe espaço para erros. No nível elétrico, algo puramente físico, devemos nos preocupar com valores e garantir que o sinal aplicado é válido, sem dar margem a erros que eventualmente possam surgir.

No caso dos chips compatíveis com a placa básica (lógica TTL, CMOS ou NMOS), para representar o nível lógico 0, qualquer tensão abaixo de 0,8 volts serve (o típico é 0,2 volts). Para representar o nível lógico 1, a tensão não deve ser inferior a 2,0 volts (onde o normal é 3,6 volts).

Isso significa que tensões entre 0,8 e 2,0 volts não representam nenhuma das duas situações. Pode parecer estranho fazer tal afirmação, porque, de uma maneira ou de outra, o chip deverá interpretar o sinal como 0 ou 1. Na realidade, é exatamente isso que ocorre. Cada chip interpreta uma determinada tensão que esteja fora da faixa permitida de maneira bem particular. Isso significa que nada

Sérgio  
Duric  
Calheiros



garante que tal tensão será vista da mesma maneira por dois chips diferentes.

Apesar disso, ao lidar com sinais digitais apenas, podemos considerar que este tipo de problema só acontece quando os chips utilizados estão ruins. Querendo tratar com sinais do cotidiano, entretanto, temos que prover uma interface adequada àquilo que estamos precisando.

Existem várias maneiras de idealizar uma interface para realizar a leitura de um sinal. Uma das mais utilizadas é um simples comparador de tensão, mais comumente conhecido como amplificador operacional no meio eletrônico.

### Os comparadores de tensão

Um comparador de tensão é constituído por vários componentes discretos, como resistores, transistores e outros dispositivos comuns. Felizmente, já existem comparadores montados e encapsulados em circuitos integrados, prontos para serem utilizados.

Como o nome diz, o comparador de tensão compara tensões aplicadas em suas entradas. Na fi-

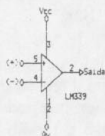
gura 1, está o símbolo típico de um comparador ordinário. Observem que um dos pinos está marcado com um (+) e o outro com um (-). Quando a tensão aplicada em (+) for maior que a tensão aplicada em (-), a saída do comparador é colocada em nível lógico 1, isto é, a tensão de saída é uma tensão válida sob o ponto de vista elétrico. No caso oposto, a saída vai a nível lógico 0.

É importante notar que o comparador pode lidar com quaisquer tensões, desde que estejam dentro do limite tolerado pelo chip. Dessa forma, podemos determinar a partir de que ponto (exatamente), haverá mudança de nível lógico. Essa mudança poderá ser ajustada, como por exemplo, para indicar quando uma determinada intensidade de luz ou temperatura atingir um certo valor desejado.

### Conhecendo o LM 339

O circuito integrado LM 339 é um chip comum, facilmente encontrado nas casas de eletrônica ou do ramo. Este chip contém um conjunto de quatro comparadores de tensão ordinários encapsulados numa única pastilha de 14 pinos. Ao con-

Figura 1



# MSX é SOFT SUL.

## HARDWARES

Drives DDX  
Megaram disk (2: 5 Kb,  
512 Kb e 768 Kb)  
Impressoras  
Monitores  
Expansor de slots  
Kit transformação 2.0 e 2.0+  
instalado em 24 horas  
Modem DDX

Expansão de 512 Kb p/Amiga  
Kit DDFAX 96 p/PC  
Video Games — Nintendo  
e Sega

## SOFTS

Jogos e aplicativos, o maior  
acervo do Brasil, sempre  
com as últimas novidades.

## SOFTS PC e AMIGA

Domínio público  
Lançamentos sensacionais  
p/Amiga e PC

Todos os equipamentos  
com selo MSX, têm  
garantia de 12 meses.

# MSX

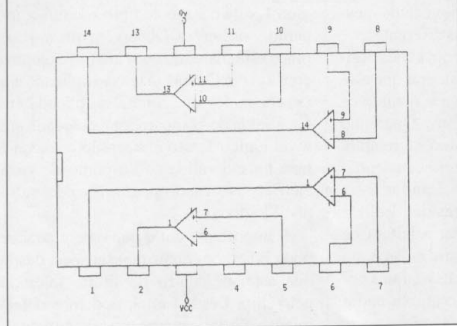
SOFT SUL PR

Av. 7 de Setembro, 3146 - Loja 20  
Tel. (041) 232-0399 e 232-0453  
CEP 80230

CURITIBA - PARANÁ

Ao solicitar catálogo especifique seu micro

Figura 2 - Circuito Integrado LM339

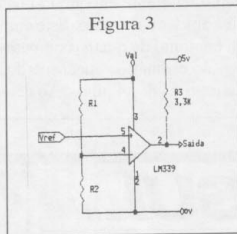


trário de outros comparadores, não é necessário prover uma fonte de alimentação simétrica.

Na figura 2, mostramos a disposição dos comparadores dentro do circuito integrado. Observe que os pinos de alimentação deste chip não correspondem aos pinos de alimentação dos chips convencionais de lógica TTL.

Este integrado aceita uma faixa de tensões de alimentação bastante ampla, deste 3 até 24 volts. Entretanto, para a maioria dos projetos desenvolvidos utilizando este integrado, os 5 volts fornecidos pelo micro

Figura 3



são mais que suficientes para nossos propósitos.

### Aplicações em controle de nível

A aplicação mais imediata é saber se determinada tensão está acima ou abaixo de certo valor, como explicamos anteriormente. Na figura 3, mostramos uma solução através de um circuito simples, composto por um comparador de tensão e apenas três resistores. Com este circuito podemos monitorar qualquer transição de nível entre 0 e 24 volts. A partir dele, poderíamos realizar um voltímetro simples, ligando vários comparadores às entradas de uma porta, cada um preparado para medir determinada tensão.

Para calcular o ponto de transição do comparador, basta utilizar a fórmula a seguir:

$$V_{ref} = (R_2 * V_{ai}) / (R_1 + R_2)$$

Onde  $V_{ref}$  é a tensão de referência para a transição e  $V_{ai}$  é a tensão de alimentação do comparador, que pode ser a mesma do micro. Caso a tensão a ser comparada seja superior a 5 volts, será necessário prover uma tensão de alimentação igual ou maior (até 24 v).

Com as tensões de comparação e alimentação determinadas, escolha um valor para  $R_2$  e calcule  $R_1$ .  $R_2$  pode estar por volta de 1K. É importante observar

## LANÇAMENTO GRPRINT

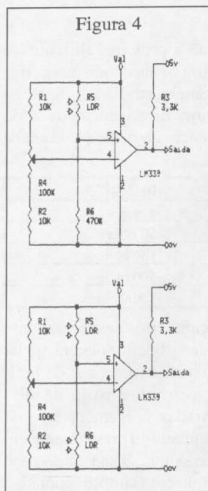
NAO PERCA ESSA! NO GRPRINT VOCE FAZ CAPAS, CARTAZES, CONVITES, CARTOES, FAIXAS E CALENDARIOS. LEVAR HORAS NO EDITOR GRAFICO E COISA DO PASSADO! NAO ESVAZIE O SEU BOLSO COMPRANDO EDITORES DE CARTOES, FAIXAS, SHAPES, AMPLIADORES ETC. NO GRPRINT VEM TUDO ISSO! ACABOU-SE A AGONIA DO EDITA AQUI, CARREGA ALI, AMPLIA LA IMPRINE ACOLA... EVOLUA COM GRPRINT. LANÇAMENTO Cr\$ 20.000,00 POSTAMOS PARA TODO BRASIL. COMO PEDIR: ENVIE SEUS DADOS, TIPO DE DRIVE, VALE POSTAL OU CHEQUE NOMINAL PARA: RICARDO MUNIZ. Av. MANDEL DIAS DA SILVA, 35B/402 CEP 41860 55A-BA TEL (071) 240-4677

# MSX



## BRINDE

Figura 4



tos.

Para realizar um detector de luz, utilizamos um dispositivo fotossensor denominado LDR. Este dispositivo atua como um resistor comum. Quando não há luz incidindo em sua superfície, este compo-

como conectar a saída do comparador às entradas da PPI. A tensão de alimentação do resistor R3, utilizado na saída, deve ser sempre 5 volts, podendo ser aproveitada do próprio circuito básico. Isso é necessário para compatibilizar os níveis de tensão entre o LM339 e o 8255.

### Os detectores

Como citamos anteriormente, existe a possibilidade de verificar níveis de luz, temperatura e até mesmo detectores de som ou umidade. Mostramos a seguir alguns circuitos que podem ser utilizados para esses fins. Não mostraremos todos, mas daremos as coordenadas para que os próprios leitores projetem seus circuitos.

nente apresenta alta resistência, da ordem de milhares (Megs) de ohms. Dependendo da quantidade de luz incidente, sua resistência pode cair até algumas centenas (Kilos) ohms, o que permite ajustar sua sensibilidade de maneira bem ampla.

Na figura 4 está o esquema de um detector de luz. Sua sensibilidade pode ser ajustada através do potenciômetro (ou trimpot) R4. Uma variação deste circuito é mostrada logo abaixo. Nesta versão, temos dois LDR's, funcionando em conjunto. Através deste circuito é possível saber que LDR está recebendo maior quantidade de luz. Ajustando a sensibilidade, podemos detectar, inclusive, o movimento de pessoas numa sala, funcionando como uma espécie de alarme.

### Como detectar novos eventos

Para detectar outras alterações no ambiente externo, tais como mudanças de temperatura, som, umidade, peso e outros mais, basta dispor do dispositivo apropriado. Uma vez encontrado, é preciso determinar sua resistência média e adaptá-lo aos circuitos mostrados nas fi-



**MSX**

**COBRA**

(011)  
819-0362

**SOFTWARE**

**SE VOCÊ SÓ TEM MSX, LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ**

Jogos e aplicativos para MSX 1.0, 2.0, 2.0+ e MEGARAM, vários títulos e sempre novidades.

Desktop Publishing, CAD, linha completa de programas para CP/M seja qual for seu modem, sistema ZMP o melhor emulador para CCM, disponível psrs TELCOM, TM-2, DDX, etc., etc.

Solicite catálogo grátis. Escolha 5 jogos e ganhe +1 grátis. A cada 10 jogos, +3 grátis. Atendemos via cheque nominal, vale postal e depósito bancário.

Entregamos para todo o Brasil e garantimos os produtos.

Distribuidor exclusivo de toda série MASTER, CODER, PROTECT, ETC.

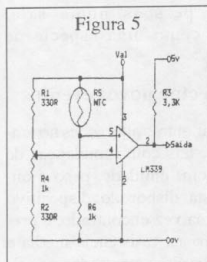
Rua Chady Murady, 81 - Jaguaré - 05351 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 819-0362

guras anteriores.

Para ilustrar este mecanismo, vejamos, através de um exemplo, como realizar um detector de variação de temperatura. A primeira providência é conseguir o dispositivo eletrônico que apresente variação de sua resistência de acordo com a temperatura ambiente. Este dispositivo é facilmente encontrado no mercado e é comumente conhecido como NTC, cujo aspecto é semelhante a um capacitor cerâmico.

Na tabela ao lado, está uma relação dos NTC's mais comuns, todos para 1/2 watt de dissipação térmica. Escolhendo o NTC de 1.300 ohms, o próximo passo é adaptá-lo ao circuito. Na figura 5 está o circuito pronto. Observem que existe uma certa simetria a ser seguida. Todos os demais resistores do circuito devem ser calculados de modo a terem a mesma ordem de grandeza do dispositivo utilizado como sensor, exceto o resistor de polarização R<sub>3</sub>, que deverá ter sempre o mesmo valor, isto é, 3,3K.

Figura 5



Acredito que a principal dificuldade está em conseguir o sensor adequado, que deve operar sempre em forma de resistência. Mais uma dica é ter certeza do valor da resistência de operação de cada um.

Tipo	Resistência
TD11 - A004	4 ohms
TD6 - A050	50 ohms
TD5 - A113	130 ohms
TD5 - A150	500 ohms
TD5 - C213	1.300 ohms

Para conseguir certos sensores, como de umidade e peso, o leitor deverá apelar para a criatividade. Um sensor de umidade pode ser realizado a partir de telas de arame separadas por um pedaço de pano ou papel embebido previamente em alguma solução salina. O sensor de peso pode ser realizado com simples contatos.

Enfim, com alguns componentes a mais e com alguma imaginação, podemos construir toda espécie de sensores facilmente adaptados para o microcomputador e aproveitados da maneira que melhor pode nos servir.

Até a próxima.

## A & R COMPUTERS

### APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Aqui o seu MSX não é tratado somente como um videogame de luxo.

DESKTOPS, Planilhas, Bancos de Dados, Gráficos em geral, Animadores de vídeo, enfim, um completo acervo profissional para o seu MSX.

- Revendedor exclusivo do MASTER CODER Cr\$ 7.000,00 (Mandar cheque nominal a Ricardo de Lara Mello)

**A & R COMPUTERS**

### JOGOS

Os melhores e sempre os últimos lançamentos.

Aqui o *game-mantaco* pode desfrutar desde um simples jogo de ação até um sofisticado adventure.

RUA SABINO FRANCO DE  
CAMARGO Nº 38  
ITATIBA - SP - CEP : 13.250

### A&R ON-LINE

- TELEFONE:  
PELO (011) 435-4367  
VOCÊ FAZ SEU PEDIDO E NÓS O ENVIAREMOS VIA SEDEX.
- VÍDEO TEXTO:  
NA CENTRAL (011) 1483 VM ADÃO & EVA PS: SOFTSMX VOCÊ DEIXA O SEU RECADO.

# COMPANY

games & computers

## MSX - PC - AMIGA SOFTWARES p/ MSX

**ANIMADOR 3D** - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com shapex em 3 dimensões, além de slide show de telas gráficas.

Preço: Cr\$ 41.300,00

**PROFESSIONAL PUBLISHER** - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.

Preço: Cr\$ 41.300,00

**BKP** - Sistema operacional que permite trabalhar com diversos diretórios, permitindo ainda opções para edição e recuperação de disco.

Preço: Cr\$ 31.200,00

Programas em 3.1/2 acrescentar Cr\$ 3.000,00.

Lançamento: CARTUCHO FM-PACK p/ MSX 1.1/2.0 e 2.0+ Cr\$ 200.000,00

## SUPRIMENTOS

• Disquetes 5.1/4 - Caixa	Cr\$
• Disquetes 3.1/2 - Caixa	Cr\$
• Formulários contínuos - Caixas	Cr\$
• Etiquetas	Cr\$

CONSULTE

## PERIFÉRICOS

• Drives 5.1/4	Cr\$	• Modens	Cr\$
• Drives 3.1/2	Cr\$	• Mouses	Cr\$
• Impressoras	Cr\$	• Interfaces	Cr\$
• Monitores	Cr\$	• Expansores de Slots	Cr\$
• Joysticks	Cr\$	• Placa 80 colunas	Cr\$

CONSULTE

CONSULTE

• Scanner	Cr\$
• Expert DD Plus	Cr\$
• PX XT / AT	Cr\$
• Kit de limpeza para drive 5.1/4	Cr\$

CONSULTE



## PROMOÇÃO p/ AMIGA PACOTE: 3 APLICATIVOS

**1 - DELUXE PAINT IV + ANIMATION STATION + CALLIGRAPHER** (3 discos)

Preço: Cr\$ 25.000,00

**2 - IMAGINE - 3D CONSTRUCTION KIT - WORD WORTH** (3 discos)

Preço: Cr\$ 25.000,00

\* Disco 3.1/2 já incluído

## PACOTE: JOGOS

**1 - FINAL BLOW + MANPITI SLAND** (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

**2 - LOTUS SPRIT TURBO R + PIT FIGHTER** (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

**3 - R-TYPE II + FINAL FIGHT** (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

**4 - GREAT COURSES + LEMMINGUES** (3discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

\* Disco 3 1/2 já incluído

**NOVIDADES - ATENDEMOS TODO O BRASIL - ÚLTIMOS LANÇAMENTOS  
PEÇA SEU CATÁLOGO POR APENAS Cr\$ 4.500,00**

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal à **LUZIMAR GOMES DA SILVA**,  
Caixa Postal 11.627 - CEP: 22022 - Rio de Janeiro RJ.  
Tel: (021) 234-5572 com **ALEXANDRE** das 20:00 hs as 23:00 hs (inclusive)

# Vírus no MSX

*Vírus! Um termo pouco comum no mundo dos usuários de MSX. Privilégio exclusivo de outras linhas de micro-computadores, como o PC e o Macintosh, o usuário acostumou a ver-se livre deste mal e pouco fez para prevenilo. A realidade entretanto, é bem diferente.*

*Atualmente, o que se observa é que já existem vários usuários passando por situações cujos resultados só levam a uma conclusão: vírus.*

*Algo não tão novo, mas que está surgindo, o vírus, sequer ainda tem nome. Mesmo que também ainda não disponha de vacina ou algo parecido para combatê-lo, o leitor de CPU bem informado tem condições de prevenir-se e, mais importante, saber como deve agir nessas situações.*

Dimitri  
Brandi de  
Abreu

## O MSX como micro pessoal.

O MSX surgiu no Brasil por volta de 1984, quando os primeiros micros trazidos da Europa clandestinamente começaram a se tornar comuns com os chamados "amigos importadores". A partir daí começou a fabricação nacional do micro. Nessa época, o MSX era encarado apenas como videogame de luxo. Nas lojas os MSX ficavam juntos com os videogames e quase todos os softwares encontrados no mercado eram jogos.

Hoje, o MSX já é encarado como um micro semiprofissional, graças à produção de programas de altíssimo nível, como é o caso do Professional Publisher, Aquarela, Page Maker e vários outros. Programas que muito contribuíram para mudar aquela imagem inicial.

Entretanto, existe algo que atrapalha o desenvolvimentos de bons programas no país: a tão polêmica quanto odiada pirataria. Não é verdade que todo usuário tem entre os seus disquetes algum programa pirata? Pior que isso, já se tornou hábito dos usuários espalhar "Back-ups de segurança" de um programa novo assim que o adquire.

Até hoje isso era feito sem nenhum escrúpulo. Digo até hoje por que agora, surgiu algo para atrapalhar não somente os piratas convictos, mas todos nós, usuários: um vírus no MSX.

## Os vírus de computador

Qualquer pessoa que utilize um computador, seja para lazer ou trabalho já deve ter ouvido falar dos vírus de computador. São pequenos programas que se

instalam nos discos ou winchesters causando danos aos arquivos que lá estão.

Os vírus de computador atuam principalmente na linha IBM/PC, onde nomes como Joshi, Stoned ou Sexta Feira 13 já se tornaram comuns no vocabulário dos usuários dessa linha.

Entretanto, usuários de MSX nunca se preocuparam com esse assunto, pois não se tinha conhecimento de algum desses programas para MSX.

Mas essa situação começou a mudar quando encontrei dois dos meus disquetes infectados por um vírus que me fez perder vários dados importantes.

### O vírus

O vírus age de maneira semelhante ao vírus 4096 do IBM/PC. Se instala no Boot do disco e mistura aleatoriamente o diretório.

Depois fica residente na memória e só entra em ação quando ocorre alguma operação de disco, como carregamento ou gravação. A partir daí, ele grava parte do diretório do disco infectado por cima do próprio diretório do disco que está no Drive, bagunçando tudo. Os arquivos, então, não podem ser acessados, pois, embora constem no diretório, eles não estão lá. Nessa mesma operação, o vírus se reproduz. Para conhecermos o modo de operação do vírus e como combatê-lo, é necessário antes entender alguma coisa

sobre o diretório dos discos.

### O diretório do disco.

Qualquer leitor que realizar o mapeamentos dos setores de um de seus disquetes verá que os primeiros setores estarão ocupados, independentemente do que está gravado no disco.

Primeiramente, temos os dois primeiros setores, que são ocupados pelo Boot. Lá estão gravados todas as informações sobre a carga do MSX-DOS e saída ao disk Basic, caso não esteja no disco (Em algumas interfaces, como a da DDX, a saída ao disk Basic pode ser feita sem verificação da presença ou não do DOS).

Assim que o micro é ligado, o DOS entra diretamente na RAM. Aí surge uma questão: O DOS deve ser transferido para a RAM. Entretanto, se não há DOS presente, como é que ele (o micro) pode colocar algo na RAM a partir do disco? A resposta é bem simples: através da interface e do booting-up (minúsculo programa gravado no Boot que carrega o DOS).

Quando o disco é formatado, são criadas trilhas em sua superfície com nove KBytes cada. Sem o DOS, sempre que se tentasse carregar algum programa, seria necessário dizer em qual destas trilhas está o programa, e também o setor.

Para desempenhar tal função, o DOS conta com o diretório, onde estão listados

### Assistência Técnica

Micros: IBM PC/XT-AT e MSX

Periféricos: recuperação de drives, impressoras, monitores e terminais  
Serviços avulsos ou contratos (com garantia)

*Faça já um orçamento e resolva seu problema...*

Ligue (011) 210-2288 (tel.) ou 211-3673 (fax)

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1766 - Cj. 91 - Pinheiros  
CEP 01452 - São Paulo - SP

**MICRO AUDIO**  
INFORMÁTICA

**S.O.S. MSX**

A Melhor Solução  
ao Menor Custo

todos as informações sobre os arquivos gravados no disco.

O diretório sempre começa no setor 5 e termina no setor 12 (disco de 360 Kbytes). Isso não é motivo de preocupação, pois 7 setores são mais que suficientes para qualquer disquete. A não ser, é claro, quando são feitas sucessivas operações de gravação e deleção, afinal, arquivos apagados continuam indicados no diretório. Cada arquivo ocupa 32 bytes, onde estão gravados o nome, a extensão e os setores inicial e final. É exatamente no diretório que o vírus atua, como veremos a seguir.

### Como age o vírus

O vírus embaralha o diretório de qualquer disquete em que ainda não esteja gravado. Exemplo: vamos supor que você tenha dois discos, um com o vírus e o outro sem, como mostra a tabela.

Disco 1(c/vírus)	Disco 2(s/vírus)
MSXDOS.SYS	DDXDOS.SYS
COMMAND.COM	COMMAND.COM
MANUAL.TXT	KEYSOL.COM
MANUALPR.BAT	HELLO.COM
TESTE.COM	KVALLEY.BIN
TESTE.DOC	AUTOEXEC.BAT

Você então dá o Boot no sistema com o disco 1 e o vírus se instala na memória. Sempre que você introduzir o disco 1 no drive nada acontecerá. Mas se inserir o

disco 2 e efetuar qualquer operação de disco, o diretório do disco 2 passará a ser como mostra a próxima tabela.

Note que, mesmo constando do diretório, nenhum desses novos arquivos podem ser acessados, pois não estão no disco,

apenas no diretório. E o pior de tudo é que, mesmo estando no disco, os arquivos HELLO.COM, KVALLEY.BIN E AUTOEXEC.BAS não podem ser acessados, pois não constam no diretório, pois o sistema não tem como saber os setores iniciais e finais!!

Apesar disso não perca a calma, pois eu mesmo perdi dados importantes com um FORMAT precipitado, uma vez que não via solução aparente. Na mesma ocasião, o acontecimento não me despertou atenção, pois achava que aquilo só poderia ter acontecido a partir de um erro de minha parte. Até esqueci do assunto, mas a infecção tornou a ocorrer e perdi três programas em Basic importantíssimos por culpa desse maldito vírus que estou descrevendo.

Não se desespere, pois existem vários modos de se combater esta praga, como veremos a seguir.

Disco 2 (após infecção)
DDXDOS.SYS
COMMAND.COM
KEYSOL.COM
MANUALPR.BAT
TESTE.COM
TESTE.DOC

**SEU TECLADO  
ESTÁ ASSIM?**



**CONSULTE NOSSOS PREÇOS**

Rua Senador Vergueiro, 207/1205 - Flamengo - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 552-4581

# MSX

Não é decalque, nem colagem.

Processo utilizado:

**SILK-SCREEN**

RESTAURAMOS

1,2 OU TODAS AS TECLAS

**ELE PODE FICAR  
IGUAL AO ORIGINAL!**



**ATENDEMOS TODO O BRASIL**



## Rastreado o vírus na memória

Como o vírus é um programa residente, ele ocupa espaço na memória. Para saber se ele está lá, basta escrever, no Basic, um comando do tipo:

**New:Print Print Fre(O)**

A memória mostrada é variável dependendo de ser de 24988 bytes para apenas um drive e por aí vai. Em todo caso, basta olhar a mensagem de reinicialização do disk Basic (é óbvio que máquinas MSX sem Drive estão livres da infecção).

Entretanto, nem sempre este procedimento pode ser usado, pois implica no extermínio de qualquer programa Basic que esteja sendo desenvolvido no momento.

Em todo caso, o vírus ocupa 456 bytes. Portanto a memória total seria, como no exemplo acima, de 24532. Vale lembrar, que em determinados casos, o vírus não se instala na memória do usuário, e sim na memória reservada ao sistema operacional. Dessa forma, rastrear o vírus na memória é uma tarefa difícil, sendo muito mais fácil rastrear o vírus em um disquete.

## Rastreado o vírus nos discos

É sempre bom ter um disquete não infectado e protegido com a etiqueta (o disquete que veio no drive seria o ideal, apresentando assim, alguma utilidade), para ser usado como Boot.

Existem vários utilitários que podem ser usados na procura do vírus. Qualquer editor que possa editar diretamente no disco, como o BKP Disco, o Hello e o MsxTools (também chamado MTZ).

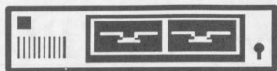
Para procurar o vírus, você deve procurar a seguinte seqüência hexadecimal nos primeiros setores da trilha 0, em geral 2 ou 3: **05 FF 8F 05 59 AO FF**

Estes números formam a primeira linha do programa vírus. Convertendo em mnemônicos, obtemos:

DEC B  
ADC A,A  
DEC B  
LD E,C  
DEC B

O leitor que souber um mínimo de linguagem de máquina percebe que a rotina acima não faz nada, e provavelmente é uma rotina em separado. Como o vírus

## Dê a partida do seu computador com o BKP DOS 2.0



Dentre os diversos módulos do sistema, temos a possibilidade de fazer backups de discos, catálogos de diretórios, formatação de discos com criação de labels, restauração de arquivos e diretórios e diversas outras.

Dentre as ferramentas mais avançadas para a manutenção/editoração de discos, o editor agora trabalha diretamente com mnemônicos Z80 e textos, além de dispor de processos de busca, impressão, atribuição de offset, operação em várias bases numéricas, etc...



Dispondo de diversas opções de instalação, o usuário do BKP DOS pode configurar o programa para trabalhar com o periférico desejado: 80 colunas, MEGARAM Disk. Drive de acesso por porta ou memória e monitores coloridos ou monocromáticos.

Totalmente interativo com o usuário, o sistema dispõe de diversos tipos de interfaces.

PARA EFETUAR SEU PEDIDO, ENVIE CHEQUE NOMINAL NO VALOR DE CR\$25.000,00 A JÚLIO RENA TO SOARES VELLOSO, CAIXA POSTAL 11627, CEP 22020, RIO DE JANEIRO, RJ.  
PARA DISCO DE 3 1/2, INCLUA CR\$3.000,00

é muito extenso, não me preocupei em converter tudo em mnemônicos, pois afinal, não nos interessa conhecer o vírus. Se alguém estiver interessado em desenvolver uma vacina para acabar com os efeitos do vírus melhor do que as soluções que apresento abaixo, escreva-me que eu enviarei a listagem completa em hexadecimal.

Voltando à procura, verifique se a listagem em hexadecimal está presente no disco. Se estiver, vamos eliminá-lo.

Uma maneira muito eficiente de se rastrear a presença de vírus diversos utilizada nos micros da linha IBM/PC é verificar a totalidade da memória livre. Este micro possui excelentes programas para essa finalidade. Como não tenho conhecimento de algum programa para MSX que atue como indicado, seria interessante se algum programador procurasse desenvolver algo semelhante.

### Detectando o vírus com um editor setorial

Descreverei agora passo por passo, como detectar o vírus utilizando dois edi-

tores setoriais conhecidos: O Hello e o MTZ.

### Como detectar o vírus

#### O MTZ

Selecione, no menu principal, a opção pesquisar argumento. Quando o programa pedir que você entre com a sequência de caracteres, tecle 3A. Tecle "O" para especificar o setor inicial. O programa então vai procurar a string "3A". Se passar do setor 12, tecle ESC, pois o disco não possui o vírus.

Caso o programa encontre a string, tecle ESC e selecione "Pesquisa/edita setores". Verifique no setor suspeito a sequência hexadecimal acima. É muito fácil encontrar, pois o vírus se repete por duas vezes no disco.

#### Procurando com o HELLO

Selecione, no menu principal, a opção pesquisar. Surgirá uma janela com as opções: Pesquisar num arquivo ou pesquisar no disco. Escolha "pesquisar no disco". Entre com a string 3A. Tecle Enter. O programa abrirá uma janela pedin-

## COMO ESCREVER PARA CPU

Prezado leitor,

A revista está crescendo, pois estamos abordando novas linhas de microcomputadores e, por isso, torna-se necessário organizar a correspondência que nos é remetida.

Dessa forma, estamos contando, mais uma vez, com a sua colaboração para tornar isso possível.

Ao enviar suas cartas, artigos, dicas ou qualquer tipo de correspondência para a revista CPU, procure observar algumas regras que estamos enumerando a seguir:

- Indique, no envelope da carta, a que seção da revista ela se destina, isto é, se é um artigo, uma carta, troca de correspondência, dica, jogo, pedido de assinatura ou reedição.
- Indique também se sua carta pertence ao caderno MSX, caderno Amiga ou ao caderno PC.
- Finalmente, coloque o endereço da revista, como mostrado abaixo:

Bonus Rio Editora Ltda  
Av. Nossa Senhora de Copacabana  
605 / 404 - Copacabana  
22040 - Rio de Janeiro - RJ

do o setor inicial. Tecele espaço, pois o setor inicial que queremos é 0. Caso o setor de procura ultrapasse 12, tecele ESC, pois não há vírus no disco.

Se o Hello encontrar a string, abrirá outra janela com as opções Editar: sim ou não. Tecele sim. Se no quadro que surgir não estiver a seqüência hexadecimal acima, tecele Control + A até encontrar. Ao teclar Control + A o programa irá pular uma página. Se chegar ao setor 5, que é o setor do diretório, e não estiver encontrado a seqüência, não há vírus. Vários outros podem ser usados, como o BKP Disco.

### E os drives de 3 1/2?

Neste ponto o leitor deve estar se perguntando: "Como faço para procurar o vírus em disquetes de 3 1/2, se nenhum

dos programas acima se adapta corretamente a esse formato?"

Realmente, esses programas não rodam corretamente em drives de 3 1/2. A grande maioria dos usuários desse drive possui o polêmico micro Expert DD Plus da Gradiente.

Embora eu nunca tenha ouvido falar desse vírus infectando discos de 3 1/2, sugiro apenas que os usuários desse micro nunca dêem Boot com um disco no drive, já que a interface interna permite esse recurso.

Para quem não possui um DD Plus, proponho que use seu drive como B, para que não haja infecção.

E, para a pequena minoria que não possui DD Plus e tem apenas um drive de 3 1/2, não posso afirmar nada. Apenas procure adquirir uma interface que per-



# ALIEN

COMPUTER

**ENVIE O SEU CADASTRO COMPLETO...  
NÓS REMETEREMOS O NOSSO CATÁLOGO...  
RECEBA EM SUA RESIDÊNCIA, COM EXCLUSIVIDADE...  
O "HOT LETTERS SERVICE-MSX" ...  
PARTICIPE, NÃO VAMOS DEIXAR O MSX MORRER!!!**

## ACVS

Continuamos comercializando os produtos fabricados pela ACVS para a linha MSX, tais como:  
Kits 2.0/2.0+, FM., MM. Megaram.  
Aguardem os novos lançamentos!

ALIEN COMPUTER REP. E COM. EXT. LTDA.  
AV. VENEZUELA 131 - 11º ANDAR - PRAÇA MALUÁ  
20081 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ  
FAX: (021) 233-6697 - TEL.: (021) 263-1167  
CGC.: 40.352.072/0001-12/1 EST.: 205.0546-00

MSX - HARDWARE - MSX - SOFTWARE - MSX - HARDWARE - M  
SOFTWARE - MSX - HARDWARE - MSX - SOFTWARE - MSX - H  
MSX -  
HARD  
MSX -  
SOFT  
MSX -

\*DON'T DREAM IT'S OVER!

MSX TURBO R

mita o Boot sem disco no drive, como é o caso da interface DDX (se bem que acho isso "matar moscar com um tiro de canhão").

### Eliminando o vírus

Depois de tudo que já descrevi, o leitor deve estar achando que este programa é a praga dos usuários, que agora fazer 20 Back-ups de cada programa vai se tornar rotina etc. Mas não. Realmente, este vírus é um programa primário, muito mal elaborado. Graças a Deus, pois, imaginem se este programa fosse um Sexta Feira 13?!

Para eliminar o vírus e restaurar o diretório original, usaremos um programa já descrito anteriormente: o Hello. Novamente, infelizmente os usuários que optaram por um drive de 3 1/2 vão ficar na mão.

Saindo um pouco do assunto, o padrão MSX foi falho nesse ponto. É muito aberto e existem diferenças demais. Há algum tempo, as diferenças eram poucas entre os Experts e Hot Bits. Se limitavam a cor do fundo e de alguns poucos endereços da memória, o que não os tornavam incompatíveis. Além disso, existem vários conversores Expert/Hot Bit/Expert. Em seguida vieram as interfaces de drive divididas entre o padrão Microsol e o padrão mundial. Existem vários softs que não rodam na interface da Sharp. Logo após, surgiram 5 1/4 e 3 1/2, já abordado acima, quando, finalmente a gota d'água: Os Expert Plus.

Mas voltando ao vírus, é imprescindível que você tenha gravado a trilha 0 do disco com a opção "Restaurar" e, em seguida "Salvar trilha zero". Se ainda não ainda o fez, faça-o agora, ou poderá ter uma grande decepção futura. Por sorte, a segunda infecção que este vírus me proporcionou foi no único disco em que eu havia feito esta operação. Não preciso

dizer que logo em seguida salvei as trilhas zero de cinquenta discos. É muito exaustivo, mas é melhor prevenir do que perder tudo.

Depois que o vírus se manifestar, reinicialize o micro e insira o disco do Hello no drive. Troque o disco e escolha a opção "Restaurar" seguida da "Recuperar trilha zero". E pronto! Lá está seu disco com todos os arquivos originais. Para conferir coloque em "diretório". Depois disso, o vírus não estará mais no disquete (A menos que você tenha salvado a trilha zero após a infecção). Para saber se houve isso proceda como explicado no item anterior "Detectando o vírus com um editor setorial". Se ele ainda estiver lá, selecione a opção "Editor" que você estiver usando e baguece-o bastante. Digite seu nome, aperte várias teclas, etc. O máximo que pode acontecer é o computador "travar", ou seja, congelar sem mais nem menos. Então, o melhor é encher de zeros o setor do vírus.

### Prevenção contra o vírus

A melhor arma contra vírus computacionais (e contra os vírus biológicos também) é a prevenção. Por isso, para evitar transtornos futuros, siga os conselhos:

Evite a pirataria. Realmente considero impossível acabar com este mal. Ainda mais quando ele já se tornou hábito. A pirataria só prejudica o usuário. Posso parecer moralista demais, mas imagine: Você acabou de desenvolver um excelente programa. Por acaso gostaria que o seu programa fosse espalhado por toda a cidade? Várias pessoas sem escrúpulo algum ganhando dinheiro em cima do seu trabalho?

E tem mais: quanto mais cópias ilegais de um programa, mais as software houses vão encher de travas os programas. E isso é ainda pior com a chegada deste vírus. Programas travados na maioria das vezes

contam com algum empecilho na trilha zero.

Projeta os seus principais discos contra gravação com etiquetas. Quem usa discos de 3 1/2 pode proteger todos, pois afinal não precisa gastar etiquetas. Não use durex, porque não adianta nada. (Para quem não sabe, a identificação de proteção do disco pelo drive é feita por infravermelho).

Mantenha backups de todos os seus programas importantes. Backups apenas para você, porque backups para os amigos tem outro nome.

Salve a trilha zero de todos os seus discos. Quando fizer gravações e/ou apagamento, salve outra vez.

Desenvolva o hábito de procurar periodicamente o vírus como está indicado acima. Se alguém aí quiser desenvolver uma vacina (Em Pascal, Assembler ou C), agradeço muito.

### Conclusão

É lastimável que alguém que demonstra conhecer tão bem assembler, BIOS e sistema operacional se preste a fazer um vírus. (Tenho certeza absoluta de que este

vírus foi desenvolvido no Brasil). Certamente tal pessoa poderia fazer excelentes programas se não perdesse seu tempo desenvolvendo vírus para tirar o sossego dos usuários. Este é o primeiro vírus para a linha MSX e espero que seja o último.

Muita gente ainda vai ter problemas com este programa, por isso recomendo prevenção e calma. Não atire o disquete contra a parede na primeira infecção. Siga os passos acima e boa sorte.

Gostaria, ainda, de pedir que qualquer pessoa que tenha problemas com o vírus ou desenvolva alguma vacina me escreva. Torno a alertar: Evite a pirataria. É crime e um desrespeito contra quem confiou em você e vendeu um programa para uso pessoal (e intransferível).

Até a próxima, boa sorte e que ninguém passe pelos transtornos que eu passei. ■

Dimitri Brandi de Abreu  
Rua João de Freitas 56/301  
Belo Horizonte - MG  
Tel: (031)223-4443

# CHAMPION

NA CHAMPION SOFTWARE LTDA., VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES JOGOS, QUALIDADE PROFISSIONAL, GARANTIA DE SEUS SERVIÇOS E O MELHOR PRAZO DE ENTREGA.

AQUI VOCÊ ENCONTRA SOFTS DA:

- \* PAULISOFT
- \* SOFTNEW
- \* NEMESIS
- \* XSW
- \* DISCOVERY

**ÚLTIMAS NOVIDADES**  
GRAVAÇÕES SOMENTE EM DISCO !!!

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS OU VISITE NOSSO "SHOW ROOM"

ATENDEMOS TAMBÉM AOS SÁBADOS E ATRAVÉS DO REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR)

MSX  
MSX-2  
MEGAROM  
MEMORY MAPPER

PROMOÇÃO:

NA COMPRA DE 10 JOGOS + 2  
"GRÁTIS"

**CHAMPION SOFTWARE LTDA.**  
RUA CLÉLIA, 1837 - LAPA - 05042 - SÃO PAULO - SP  
CAIXA POSTAL 11.844 - FONE: (011) 65-2030



# THE MSX NEWS

As melhores novidades dos melhores programadores nacionais e tudo o que existe de melhor para os seus MSX e MSX2 você encontra na NEMESIS.



TEXTO TOTAL

O sistema TEXTO TOTAL oferece o mais poderoso conjunto de recursos disponível para processamento de textos em micros da linha MSX. Trata-se de um programa indispensável a estudantes, escritores, datilógrafos, autônomos, pesquisadores ou tradutores que utilizam um equipamento MSX. O TEXTO TOTAL é o único editor capaz de adicionar ao seu texto, desenhos, logotipos e figuras em geral sem comprometer a velocidade do mesmo. Ele funciona com 40 ou 80 colunas e ainda proporciona a utilização de todos os recursos existentes na sua impressora, e muito mais!

O TEXTO TOTAL é fornecido em duas versões básicas para as impressoras mais populares da linha MSX: LADY 8090 e GRAFIX MTA. Ele funciona em qualquer computador MSX ligado a qualquer disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



TALKER

A nova versão do único SINTETIZADOR DE VOZ para MSX, agora também compatível com qualquer modelo nacional ou importado. O TALKER faz o seu MSX falar, gerar incriveis efeitos sonoros e pode ser também utilizado juntamente com os seus programas em BASIC para incrementá-los ainda mais.

O TALKER, fornecido em disquete de 5 1/4 e 3 1/2, vem com completo manual de instruções e, como já foi dito, funciona em qualquer modelo de computador da linha MSX.



TURBOGRAPH

O TURBOGRAPH foi criado especialmente para a "pós edição" de desenhos complexos e no apoio à criação de figuras detalhadas com extrema precisão e rapidez. O TURBOGRAPH é o mais incrível "ZOOM" para edição gráfica já visto para a linha MSX, com opções para mistura de cores, edição ponto-a-ponto e diversos outros recursos com muita simplicidade através de um sistema de ícones. Ele é ideal para complementar qualquer editor gráfico nas funções que os mesmos deixam a desejar.

O TURBOGRAPH é compatível com todos os modelos nacionais e importados de hardware MSX. O programa possui também a opção de impressão com escalas de cinza para as impressoras gráficas nacionais ou importadas.



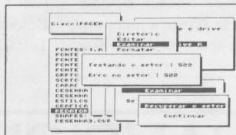
EASY GRAPH

O editor gráfico definitivo. Possui funções específicas para desenho de PONTOS, RETAS, RAIOS, CÍRCULOS, RETÂNGULOS, ARCOS, ELLIPSES, etc. Contém ainda recursos inéditos como a criação de figuras e letras por sistema vetorial, permitindo fácil edição de "shapes" com possibilidade de aumento ou diminuição dos mesmos. Ideal para a criação de telas gráficas e desenhos diversos, trabalhos escolares, aberturas e legendas em vídeo-cassete, telas de programas, etc.

O EASY GRAPH vem acompanhado de manual ilustrado com todas as dicas e macetes de utilização, rodando em qualquer MSX com disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2.

## TABELA DE PREÇOS:

FLASH BASIC COMPILER .....	Cr\$ 12.000,00
KIT MICRO EMPRESA .....	Cr\$ 18.000,00
TURBOGRAPH .....	Cr\$ 12.000,00
EASY GRAPH .....	Cr\$ 18.000,00
TALKER .....	Cr\$ 12.000,00
TEXTO TOTAL .....	Cr\$ 12.000,00
HELLO! .....	Cr\$ 12.000,00
Em 3 1/2 acrescente Cr\$ 4.000,00 por programa!	



HELLO!

O Sistema Operacional HELLO! foi desenvolvido visando facilitar a vida dos usuários de MSX com disk-drive nas operações básicas com disquetes, na localização e eliminação dos defeitos dos mesmos.

Além das comandadas básicas de manipulação de arquivos, destacamos: eliminação de 70% dos defeitos de disco causados de Erro de E/S (Disk I/O error), teste completo de disk-drive (altamente, velocidade, leitura e gravação, teste da CPU (RAM, ROM, BIOS, etc.), procura e substituição de nomes em arquivos ou setores do disco, "ZAPPER" com recursos inéditos, ordenação do diretório, gravação de "LABEL" em disquete, recuperação de diretórios perdidos, cópia de programas e discos protegidos, etc.

O HELLO! funciona através de menus autorajustáveis, podendo ser utilizado por usuários sem prática e grandes conhecimentos. Ele está disponível para qualquer microcomputador da linha MSX equipado com drive de 5 1/4 (500 Kb) e interfaces compatíveis com o padrão nacional da MICROSOFT (DDX, TPX, LASER, EXPAND, etc.). Acompanha um completo manual de instruções.

## PEDIDOS POR CORREIO:

Envie VALOR POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA Ltda. - CAIXA POSTAL 4.583 CEP:20.001 - Rio de Janeiro - RJ.

## PEDIDOS POR TELEFONE:

A maneira mais rápida de adquirir seu programa é contatando-nos pelo telefone: (0242) 42-2455 (secretária eletrônica fora do horário comercial).



FLASH BASIC COMPILER

Que tal fazer com que seus programas em BASIC executem até 60 vezes mais rápido?

O FLASH BASIC COMPILER é o primeiro COMPILADOR BASIC para micros MSX que funciona perfeitamente sem necessidade de se escrever o programa em editores de textos, fazer "linkagem", etc. Basta escrever o programa e comandar "CALL COMPILER".

O FLASH BASIC COMPILER vem acompanhado de diversos programas exemplos e detalhadas instruções de utilização. Ele funciona perfeitamente em todos os MSX nacionais ou importados e em qualquer modelo de disk-drive, seja de 3 1/2 ou 5 1/4.



KIT MICRO EMPRESA

O KIT MICRO EMPRESA é uma compilação de programas profissionais criados para microcomputadores MSX. Aqui reunidos formam um poderoso pacote integrado capaz de formatar, escrever, estabelecer, estabelecer, estabelecer de pequeno porte, consultórios, etc.

O KIT MICRO EMPRESA é composto por cinco módulos: Gerenciador, Mala Direta, Fichário Eletrônico, Editor de Textos e Programas de Apolo. Ele pode ser utilizado em qualquer micro da linha MSX, nacional ou importado com drive de 5 1/4 ou 3 1/2, além de possuir um manual completo com instruções bem claras, até mesmo para quem nunca utilizou um computador.

SISTEMA

MSX

NEMESIS



### KIT VIDEO LOCADORA

O KIT VIDEO LOCADORA foi desenvolvido com o objetivo de agilizar e simplificar as operações realizadas numa locadora ou clube de vídeo. O programa controla bilhete, cadastro e controle clientes e fluxos de caixa, além de histórico de movimentos e emite relatórios completos no monitor ou no impressor.

O KIT VIDEO LOCADORA é muito simples de se utilizar, funciona em discos de 5 1/4 ou 3 1/2 e em qualquer modelo de MSX. Vem acompanhado de um completo manual de instruções.



### MSX CLIP-ART

O MSX CLIP-ART é um conjunto de 8 discos com milhares de figuras, desenhos e adornos super variados e com os mais diversos temas, para incrementar ainda mais os seus trabalhos de "DESK-TOP PUBLISHING" com o MSX PAGE MAKER ou outros editores gráficos compatíveis com o padrão de "SHAPES". O MSX CLIP-ART pode ser fornecido em 5 1/4 ou em 3 1/2 (em 3 1/2 adicione o valor respectivo a 8 discos).



### I CHING

Escrito na China milenar (cerca de 3.000 a.C.), o I CHING é considerado o mais antigo oráculo onde se concentra toda a sabedoria, filosofia e poesia que a cultura chinesa desenvolveu durante os séculos que se passaram. O método do I CHING por computador elimina as estafantes consultas a tabelas, códigos, etc. Ele é fácil de consultar e foi desenvolvido especialmente para funcionar em qualquer microcomputador da linha MSX equipado com qualquer disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2 polegadas.



### FERRAMENTAS DE PROGRAMAÇÃO (ver CPU 26 páginas 57)

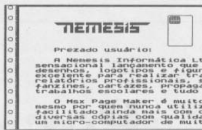
MSX-DOS TOOLS 4.0 - Utilitários para operações com disk-drives .....	Cr\$ 12.000,00
MSX GRAPHIC TOOLS - Ferramentas para uso com editores gráficos .....	Cr\$ 12.000,00
MSX PRINTER TOOLS - Indispensável pf utilização de impressoras .....	Cr\$ 12.000,00
MSX PROGRAM TOOLS - Ajuda na criação e digitalização de programas .....	Cr\$ 12.000,00
MSX PROJECT TOOLS - Rotinas para profissionalizar os programas .....	Cr\$ 12.000,00

### OS 5 PACOTES DE FERRAMENTAS DE

PROGRAMAÇÃO: Cr\$ 45.000 (5 1/4) e 60.000 (3 1/2)!

### TABELA DE PREÇOS:

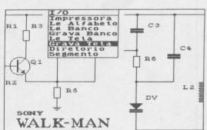
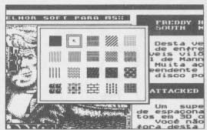
GRADIUS SYSTEM .....	Cr\$ 18.000,00
GRADIUS FILES #1 .....	Cr\$ 12.000,00
GRADIUS FILES #2 .....	Cr\$ 12.000,00
GRADIUS MUSIC #1 .....	Cr\$ 12.000,00
GRADIUS MUSIC #2 .....	Cr\$ 12.000,00
GRADIUS SYSTEM + FILES 1 e 2 + MUSIC 1 e 2 .....	Cr\$ 50.000,00
KIT VIDEO LOCADORA .....	Cr\$ 12.000,00
MSX TOP CAD .....	Cr\$ 18.000,00
I CHING .....	Cr\$ 12.000,00
MSX PAGE MAKER .....	Cr\$ 12.000,00
MSX PAGE MAKER KIT .....	Cr\$ 30.000,00
MSX CLIP-ART .....	Cr\$ 30.000,00



### MSX PAGE MAKER

O MSX PAGE MAKER é o primeiro programa criado especialmente para DESK-TOP PUBLISHING em microcomputadores MSX. Ele se dedica à criação de páginas gráficas em seu formato integral (20,6 x 26,3 cm), mesclando textos em diferentes tipos de letras e tamanhos com figuras diversas que podem ser importadas de editores gráficos ou desenhadas pelo próprio programador. O MSX PAGE MAKER é indispensável para a elaboração de tabelas escolares, criação de "layouts" em propósitos pessoais e folhetos, outdoors em quadriculados, fanzines e jornais particulares ("home-organ"), cartazes em geral e tudo mais que sua imaginação permitir.

O MSX PAGE MAKER KIT é um pacote que inclui o PROGRAMA PRINCIPAL acompanhado de 4 discos com mais de 80 tipos de letras, molduras, vinhetas e adesões, caracteres gigantes, etc. MSX PAGE MAKER é compatível com todas as impressoras gráficas nacionais, com todos os micros MSX e pode ser fornecido em disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2 (PAGE MAKER KIT em 3 1/2; adicione o valor respectivo a 4 discos) Acompanha um completo manual de utilização.

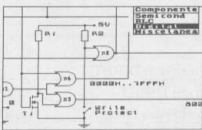


### MSX TOP CAD

O MSX TOP CAD é o único editor gráfico destinado exclusivamente à aplicação de projetos em MSX. Ele é altamente recomendado para todas as áreas onde seja necessário desenvolver um simples diagrama eletrônico até mesmo um complexo desenho técnico de precisão.

O TOP CAD foi totalmente desenvolvido em linguagem PASCAL, tornando-o rápido e confiável. Possui editor próprio para confecção de gabinetes de eletrônica, sistemas modulares, fluxogramas, elementos de arquitetura, hidráulicos, mecânicos e de engenharia em geral. Contém recursos de impressão "FULL-PAGE" com possibilidade de interligação entre os arquivos para plantas em formato oficial (resolução gráfica praticamente ilimitada).

O TOP CAD é indispensável para estudantes, técnicos e profissionais e é fornecido em disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2 para qualquer MSX nacional ou importado, e traz ainda um INDISPENSÁVEL manual com todas as informações necessárias para sua perfeita utilização, mesmo para quem não entenda nada de computadores.



### GRADIUS SYSTEM

O SISTEMA GRADIUS traz um novo ambiente de programação que explora no máximo as capacidades gráficas do seu MSX e ainda acrescenta ao BASIC MSX, diversas implementações que possibilitam mesmo ao usuário menos preparado, a criação de programas com sofisticadas recursos como os que encontramos nos melhores softwares profissionais.

O GRADIUS SYSTEM é fornecido com um manual completo em um fit-áreo plástico onde o usuário poderá consultar as fichas com as instruções das módulos opcionais. Acompanha também um programa de demonstração "G-DESK 1.0". O GRADIUS SYSTEM funciona em qualquer disk-drive e em qualquer modelo de microcomputador MSX.

### ACESSÓRIOS GRADIUS SYSTEM

GRADIUS FILES #1 - Nova implementação para o GRADIUS SYSTEM.  
GRADIUS FILES #2 - Mais um conjunto de implementações para o GRADIUS SYSTEM.  
GRADIUS MUSIC #1 - Músicas de fundo e efeitos sonoros para seus programas.  
GRADIUS MUSIC #2 - Novas músicas de fundo e efeitos sonoros para seus programas.



# Por dentro da interface de drive

Neste número, finalmente acaba a série de artigos sobre drive, trazendo, dessa vez, a rotina de manipulação de subdiretórios e labels.

O DOS mencionado no artigo anterior ficou muito grande e, por isto, não foi

um cluster.

O nome deste arquivo, com no máximo 11 caracteres, tem um atributo informando que é do tipo <DIR> (10H). Chamando esta rotina, este arquivo é carregado na memória na mesma posição do diretório anterior (DIRET) fazendo-o funcionar como o atual.

É possível saber o diretório pai e filho através dos arquivos (,..). Este arquivo tem um ponteiro para ele mesmo e para o pai respectivamente.

As rotinas que implementam o subdiretório estão mostradas na Tabela 1.

Rotinas de manipulação de labels são bem mais fáceis de implementar que as anteriores. Elas apenas preparam uma área do Boot com uma string que dará o nome ao disco. Esta área possui um espaço de 15 caracteres e suas rotinas funcionam como relacionadas na Tabela 2.

## CONCLUSÃO

Em uma oportunidade futura, trarei a descrição da placa de 80 colunas da Gradiente, mostrando o seu funcionamento e trazendo também rotinas para fazê-la funcionar em menu tipo drop-down. Também uma técnica para desenhar em 80 colunas como numa tela gráfica.

Nas próximas páginas, seguem as listagens das rotinas comentadas. ■

Tabela 1

Nome	Função	Entradas
LODDIR	Carrega um diretório em DIRET	
SAVDIR	Salva o diretório em DIRET	
DRVSUB	Aponta subdiretório para drive	A-Drive
ATLSUB	Muda o subdiretório	HL-Nome
ATLENT	Muda a entrada do subdiretório	HL-Ent
LMPSUB	Volta ao subdiretório Raiz	
PRMNOM	Lê o primeiro nome do Dir/Subdir	HL-FCB DE-Local

possível divulgá-lo na revista, tendo, então, que recorrer à mídia magnética. Gostaria, inclusive, de colocar que, apostando no mercado de MSX, estou comprando espaços publicitários na revista e espero que os futuros usuários não venham piratear um programa que demandou um tempo bem grande para ser feito.

## AS ROTINAS

Em primeiro lugar, veremos como funcionam as rotinas de manipulação de subdiretórios. Elas trabalham de forma a criarem um arquivo com o tamanho de

Tabela 2

Nome	Função	Entradas	Saídas
PEGLAB	Pega a Label do Disco		IX - Label
GUALAB	Guarda Label no Disco	HL-Nome	

Júlio  
Renato  
Soares  
Velloso



Listagem das rotinas "Por dentro da interface de drive"

LODDIR1: AND A  
 OPEDIR: LD HL, DIRET  
 LD DE, (POSDIR)  
 LD BC, (FORMAT2)  
 LD A, (DRIVE)  
 CALL PHYDIO  
 JP C, ERRGER  
 RET

SAVDIR1: SCF  
 JR OPEDIR  
**;Lê DIR/SUBDIR do disco**

LODDIR: LD A, (DRIVE)  
 CALL LTRQDSC  
 JP C, ERRGER  
**;Pega drive atual**  
 LD A, (DRIVE)  
 INC A

**;encontra área correspondente ao drive**  
 CALL DRVSUB

**;pega entrada de subdiretório atual**  
 LD L, (IY+12)  
 LD H, (IY+13)

**;verifica se é raiz**  
 LD A, L  
 OR H  
 JP Z, LODDIR1

**;interpreta formatação com disco novo**  
 LD A, (DRIVE)  
 PUSH HL

**;limpa informações anteriores em DIRET**  
 LD HL, DIRET  
 LD (HL), 0  
 LD DE, DIRET+1  
 LD BC, (FORMAT2)  
 LD C, 0  
 LDIR

**; pega entrada de subdiretório**  
 POP HL  
**; transforma em setor físico**

CALL CONVCLT  
**;carrega subdiretório**

LD HL, DIRET  
 LD BC, (FORMAT)  
 LD A, (LADOS)  
 LD B, A  
 LD A, (DRIVE)  
 AND A  
 CALL PHYDIO  
 JP C, ERRGER  
 RET

**;Salva DIR/SUB-DIR**  
 SAVDIR: LD A, (DRIVE)  
 CALL LTRQDSC  
 JP C, ERRGER  
**;acha subdiretório corrente**

LD A, (DRIVE)  
 INC A  
 CALL DRVSUB  
 LD L, (IY+12)  
 LD H, (IY+13)  
 LD A, L  
 OR H  
 JP Z, SAVDIR1  
 SAVD01: PUSH HL  
 CALL SOCONV  
 POP DE  
 RET C  
 LD IY, BUFPGM+2

**;encontra entrada de subdiretório em FAT**

SAVD02: LD L, (IY+0)  
 LD H, (IY+1)  
 CALL CPHLDE  
 JP Z, SAVD03  
 INC IY  
 INC IY  
 JP SAVD02

**;salva subdiretório**  
 SAVD03: LD HL, DIRET  
 SAVD04: PUSH HL  
 PUSH IY  
 PUSH HL  
 EX DE, HL

**; converte em setor físico**  
 CALL CONVCLT

POP HL  
**;salva cluster**

LD BC, (FORMAT)  
 LD A, (LADOS)  
 LD B, A  
 LD A, (DRIVE)  
 SCF  
 CALL PHYDIO

**;próximo cluster**  
 POP IY  
 JP C, SAVD05  
 INC IY  
 INC IY  
 LD L, (IY+0)  
 LD H, (IY+1)  
 LD DE, #FFF

**;verifica término de trilha na FAT**

CALL CPHLDE  
 EX DE, HL  
 CALL CPHLDE  
 POP HL  
 RET Z

**;próximo cluster do subdiretório**

LD BC, (TAMCLT)  
 ADD HL, BC  
 JP SAVD04  
 SAVD05: POP HL  
 JP ERRGER

**;Rotinas básicas para subdiretório/diretório**

DRVSUB: LD IY, NOMSUBA  
 CP 1  
 LD IY, NOMSUBB  
 JP Z, DRVS01  
 LD IY, NOMSUBC  
 CP 2  
 JP Z, DRVS01  
 LD IY, NOMSUBC  
 CP 3  
 JP Z, DRVS01  
 LD IY, NOMSUBD  
 CP 4  
 JP Z, DRVS01  
 AND A  
 RET NZ  
 LD IY, (PONTSUB)  
 LD (PONTSUB), IY

# TUDO PARA MSX

- DRIVE 5 1/4
- PLACA 80 COLUNAS
- MODEM DE COMUNICAÇÃO
- MEGARAM DISK 256 KB

- MEGARAM DISK 512 KB
- MEGARAM DISK 768 KB
- INTERFACE DUPLA P/DRIVE
- IMPRESSORAS

- TRANSFORMAÇÃO P/2 - 0
- MONITORES
- EXPANSOR DE SLOT (C/4SLOTS)
- GABINETE P/DRIVE C/FONTE FRIA

Catálogo Completo Cr\$ 2.000,00. Atendemos todos os estados em 24 horas via SEDEX. Para fazer seu pedido, envie cheque nominal com carta detalhada para MSX-SOFT INFORMÁTICA.



Matriz: RJ - Av. 28 de Setembro, 226 Loja 110 VILA SHOPPING - RJ - CEP 20551 - TELS.: (021) 284-6791 e 264-1549  
 Filial Curitiba: Av. 7 de Setembro, 3.146 Loja 20. SHOPPING SETE - CURITIBA - PR - CEP 80010 - TEL.: (041) 232-0399  
 Filial São Paulo: Rua Luis Goes, 1.466 5/2 e 3 - VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP - CEP 04043 - TEL.: (011) 579-8050

Listagem das rotinas "Por dentro da interface de drive" (continuação)

```

ATLSUB:  RET
         INC A, (DRIVE)
         CALL DRVSUB
         PUSH IY
         POP DE
         LD BC,11
         LDIR
         RET

;altera entrada do subdi-
retório do drive
ATLENT:  LD A, (DRIVE)
         INC A
         CALL DRVSUB
         LD (IY+12),L
         LD (IY+13),H
         LD (ENTSUB),HL
         RET

;faz diretório voltar a
raiz
LMPSUB:  LD A, (DRIVE)
         INC A
         CALL DRVSUB
         PUSH IY
         POP HL
         POP DE
         INC DE
         LD (HL),0
         LD BC,14
         LDIR
         RET

;Procura la ocorrência
PRMNOM:  PUSH DE
         CALL MAKEFCB
    
```

```

POP DE
LD A, (FCB)
CALL DRVSUB
LD L, (IY+12)
LD H, (IY+13)
LD A,L
OR H
JP NZ, PRMNOM1
PUSH DE
LD HL, FCB+1
LD DE, NOMCMP
LD BC, 11
LDIR
LD A, (FCB)
DEC A
LD (DRIVE),A
CALL LODDIR
LD HL,0
LD (ENTSUB),HL
LD HL, DIRECT
LD (PONTNOM),HL
POP DE
RET C

PRMNOM1: PUSH DE
         LD HL, FCB+1
         LD DE, NOMCMP
         LD BC, 11
         LDIR
         XOR A
         LD (PONTSET),A
         POP DE
         CALL PRXNOM
         RET

;Encontra próxima ocorrên-
cia
PRXNOM:  LD A, (FCB)
    
```

```

CALL DRVSUB
LD L, (IY+12)
LD H, (IY+13)
LD A,L
OR H
JP NZ, PRXNOM1
LD A, (FCB)
LD (DE),A
PRXN01:  PUSH DE
         PUSH DE
         LD HL, (PONTNOM)
         LD DE, NOMCMP
         CALL PRXNOM
         JP C, PRXN02
         POP DE
         INC DE
         PUSH HL
         LD BC, 11
         LDIR
         POP IY
         LD A, (IY+11)
         LD BC, 32
         ADD IY, BC
         LD (PONTNOM), IY

;se atributo não permiti-
tir, pula nome
AND #0A
POP DE
JP NZ, PRXN01
XOR A
RET

PRXN02:  POP DE
         POP DE
         LD A, #FF
         RET

PRXN01:  LD A, (FCB)
         LD (DE),A
         INC DE
    
```

## REVOLUÇÃO EM PROGRAMAÇÃO DE VÍDEO

0	PT	1	AZES	2	AZCL
			+		⊙
Q	MOVE	W	MOVE	E	COBRE
	↔	↕	↔		▭
A	COPIA	S	COPIA	D	COPIA
	T C		T C		T C
	M		M		M1 M2
Z	SEQ.	X	SEQ.	C	SEQ.
	LISTA		DESISTE		REPETE



SISTEMA DE PROGRAMAÇÃO  
SEQUENCIAL PARA CONSTRUÇÃO  
DE EFEITOS AUTOMATIZADOS  
NO VÍDEO DO MSX

0	VD CL	-	AM ES	b	BR
			COR FRENTE		COR SPRITE
I	SPRIT	O	TELA	P	TELA
	DESU		PISCA		LIMPA
K	SALVA	L	CARGA	Ç	LISTA
	DISCO		DISCO		DISCO
	↑		↓		↓
M	SEQ.		REDUZ		/VD PT
	PAUSA		VELOC. FUNÇÃO		MENU

É o único sistema que permite a montagem de uma série de efeitos especiais no vídeo e reexecutá-los automaticamente, gerando uma sucessão de aparições como se fosse um filme editado num estúdio de vídeo profissional.

Suporte técnico total e direta com o Autor Carlos dos Santos. Cx. 7080 - CEP 20230 - Rio de Janeiro

Nenhum revendedor ou representante está autorizado ou licenciado pelo Autor a comercializar o Sistema MSX-Vídeo.

Aplicações: Lazer; Revistas, Cursos e Comerciais em discos. Vídeo hobby ou profissional p/ vinhetas ou propaganda.

RODA EM QUALQUER MSX NACIONAL OU IMPORTADO!



# **CPU** CLUBE DO LEITOR

**PHELIPE LUIZ DO NASCIMENTO**  
000.008.91

## CLUBE DO LEITOR O CARTÃO DO MSX

*Se você ainda não tem um cartão,  
faça logo a sua assinatura da CPU e  
receba o seu.*

### **A&R COMPUTERS**

05% na compra de suprimentos, jogos e periféricos

10% na compra de aplicativos e utilitários

### **ABBA COMPUTADORES**

10% na compra de jogos e aplicativos

05% na compra de periféricos e suprimentos

### **BITCENTER INFORMÁTICA**

10% em serviços de manutenção

### **CHAMPION SOFTWARE**

10% na compra de jogos

### **CIBERTRON ELETRÔNICA**

15% na compra de softwares

### **CONECTOR IND. E COM.**

05% na compra de kit de drive p/ MSX

### **DRAWLINE SOFTWARE**

05% na compra de periféricos

10% na compra de jogos, suprimentos, aplicativos e utilitários

15% na compra de softwares em geral

### **EDITORA ALEPH**

15% na compra de software

### **GAME OF TIME**

10% de desconto em geral

### **HOT CENTER**

05% na compra de periféricos

10% na compra de softwares em geral

### **INFORTELES**

05% de desconto em geral

### **LEGION SOFTWARE**

10% em todos os produtos

### **LIFTRON INFORMÁTICA**

07% na compra de kit de drive p/ MSX

### **LIVRARIA CIÊNCIA NOVA**

15% na compra de livros

10% na compra de suprimentos

### **MARLEY SOFT COM. IND.**

10% na compra de jogos

05% na compra de revistas

10% na compra de softwares em geral

### **MARSOFT INFORMÁTICA**

10% na compra de revistas, periféricos e suprimentos

20% na compra de aplicativos e utilitários

30% na compra de jogos

### **MEGA HOUSE**

10% na compra de softwares em geral

(MSX, APPLE, PC e AMIGA) e em manutenção de micros e periféricos

### **MSX FORÇA**

10% na compra de aplicativos e utilitários

### **MSX e PC SERVICE**

10% na compra de revistas, periféricos, suprimentos, aplicativos, utilitários e softwares em geral

10% na compra de PC XT/AT

20% nos cursos

30% na compra de jogos

### **MSX INFORMÁTICA**

10% em hardware, nos softwares de outras empresas, na assistência técnica e suprimentos.

20% de desconto em seus softwares

### **NEMESIS INFORMÁTICA**

10% em seus produtos

### **NEWDATA**

05% nos produtos de representação / revenda

10% nos produtos Espacial Eletrônica

20% nos seus produtos

### **OCCIDENTAL SCHOOLS**

10% de desconto nos cursos de informática e eletrônica por correspondência

### **PAULISOFT INFORMÁTICA**

10% na compra de softwares (exceto promoção)

### **PRICESS INFORMÁTICA**

05% na compra de periféricos e cartuchos / Computer Help Informática

10% na compra de softwares em geral

### **RECURSOS DIGITAIS**

05% na compra de periféricos

10% na compra de softwares de outras empresas

30% na compra de softwares da Redi

### **RK SOFT**

10% na compra de livros, revistas, periféricos e suprimentos

50% na compra de jogos, aplicativos, utilitários e softwares em geral.

### **SOFTCENTER INFORMÁTICA.**

05% na compra de periféricos

10% em acessórios e qualquer serviço de manutenção

20% na compra de softwares em geral

### **SOFT DESIGNS**

15% na compra de softwares e serviços

### **SOFTNEW INFORMÁTICA**

05% na compra de suprimentos e periféricos

10% na compra de jogos e livros

20% na compra de softwares em geral

30% na compra de aplicativos e utilitários

### **SOLAR INFORMÁTICA**

05% na compra de hardware & equipamentos

15% na compra de softwares

### **TACO SOFTWARE Ltda.**

05% na compra de periféricos

10% na compra de jogos, suprimentos, aplicativos, utilitários e softwares em geral

### **TALL COMUNICAÇÕES**

10% na compra de periféricos e softwares em geral

### **TOQUEBYTE INFORMÁTICA**

10% de desconto em seus produtos

### **W & J INFORMÁTICA**

05% na compra de livros, periféricos e suprimentos

10% na manutenção de micros e periféricos

15% na compra de jogos, aplicativos, utilitários e softwares em geral

# MATE A CHARADA

## ATENÇÃO

Essa você não pode deixar passar!

Agora sua assinatura pode ser parcelada em até duas vezes. Se preferir pagar à vista, você receberá como brinde um dos programas abaixo relacionados, a sua livre escolha.

### MSX

- PROFESSIONAL PAINT - O estado da arte em Edição Gráfica. O melhor Editor Gráfico já feito para o MSX. Possui recursos como aumento e diminuição de shapés, animação com cores, rotação de shapés em 90 graus, etc.
- PROFESSIONAL DATA RETRIEVE - Uma nova filosofia em Banco de Dados. Manuseie as fichas como num microfilme. Totalmente redefinível pelo usuário. Busca por qualquer campo definido, utilizando também sub-strings. Ordenação por qualquer campo. Quantidade de registros limitada apenas pela capacidade do disco. Vários formatos de impressão.
- PROFESSIONAL PUBLISHER - Utilitário que permite a criação de páginas, misturando textos e gráficos.

### AMIGA

- HITEK MUSIC PROGRAMS - Conjunto dos melhores programas para a criação e edição de músicas e trilhas sonoras no Amiga.
- HITEK FONTS - As melhores fontes de letras projetadas para quem tem apenas 1 Mb de memória.
- HITEK CLIP SOUNDS - Os efeitos sonoros ideais para as suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade.

NOTA: A empresa HITEK Computação, Sistemas e Editora Ltda., proprietária dos programas acima citados se responsabilizará pela remessa do programa escolhido por você. Só terá direito a receber um dos programas já mencionados como brinde, bem como parcelar em 02 vezes, aqueles que efeturem a assinatura válida por 12 edições. Se preferir em disquete de 3 1/2 acrescente Cr\$ 3.000,00.

### MEUS DADOS

Desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Av. N. S. de Copacabana, 605/404 - Copacabana - CEP 22040 - Rio de Janeiro - RJ, ou Vale Postal (pagável na agência Copacabana) no valor de:

- Cr\$ 83.400,00 por assinatura válida por 12 edições
- Cr\$ 41.700,00 por assinatura válida por 06 edições
- Cr\$ 20.800,00 por assinatura válida por 03 edições

Nome \_\_\_\_\_ Tel \_\_\_\_\_  
Endereço \_\_\_\_\_ Cidade \_\_\_\_\_  
Bairro \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_  
Dados do equipamento \_\_\_\_\_

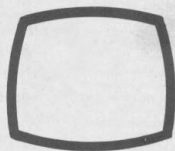
#### Importante:

Para efetuar o pagamento de sua assinatura em duas vezes, envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato do seu recebimento. O outro só será depositado 30 dias após. Para pagamento à vista, envie cheque nominal ou vale postal no valor integral da assinatura.



-E +A

UM BOM  
ENTENDEDOR  
DE



BASTA



# É HORA DE ASSINAR CPU

*Amigos de CPU/MSX,*

*Primeiramente gostaria de parabenizá-los por esta genial revista e pelo PROJETO HARDWARE.*

*Depois de ler várias vezes todas as partes do projeto, resolvi colocar em prática sua primeira parte. Contente com os resultados, comecei a trabalhar na segunda parte (o que causou muita dor de cabeça). Infelizmente, depois disso, aconteceu algo de estranho em meu micro. Agora, quando o ligo, nada aparece e, para enxergar os caracteres, tenho que ir ao BASIC e digitar "COLOR 15" seguido de RETURN para voltar a enxergá-los.*

*Por isso, gostaria que fossem respondidas as seguintes perguntas:*

*1 - Isso já ocorreu com algum outro leitor de CPU?*

*2 - Esse erro é em qual chip? No VDP-9128?*

*3 - Esse erro é em função do projeto ou é do micro?*

*4 - Qual é a solução para o problema?*

*5 - Que tipo de livro devo consultar para ter mais informações para trabalhar no PROJETO HARDWARE.*

*Antes de terminar, gostaria de fazer um pedido: se algum leitor estiver desenvolvendo algum projeto com base no artigo "Projeto Hardware", por favor entre em contato comigo.*

*Marcelo dos Santos Santana  
Rua Guarujá do Sul, 51 - Oswaldo Cruz  
21351 - Rio de Janeiro - RJ*

*Prezado Marcelo,*

*Parabenizo-o pelo seu sucesso inicial, mas, realmente, considero muito estranho o fato ocorrido a seu micro. De fato, aliás, é a primeira vez que ouço tal relato.*

*Não acredito que a causa do mal funcionamento possa ter sido a placa do projeto, uma vez que não passei por este problema. Acredito que seja apenas uma infeliz coincidência.*

*Mas voltando ao problema, podemos supor que o defeito não se encontra no VDP, pois basta um comando para reinicializá-lo. Ora, se é isso que falta, podemos concluir que o defeito deve se encontrar na ROM, isto é, no BIOS, onde estão as rotinas de inicialização do computador. É possível que, de alguma forma, o código ali tenha sido danificado e não corresponda mais ao que era antes. De qualquer maneira, acredito que seria melhor enviar o micro a uma assistência técnica, pois lá existem os meios de descobrir a causa deste problema.*

*Quanto aos livros, não tenho conhecimento que exista algum, mas posso dar uma dica. Procure as especificações do 8255 nos manuais técnicos da Intel. Lá existem algumas aplicações e boas idéias.*

*Aproveitando o espaço, também gostaria de convocar os leitores de CPU que estejam desenvolvendo outros projetos com base no PROJETO HARDWARE, que venham divulgá-los em CPU.*

*Atenciosamente,*

*Sérgio Duric Calheiros*



*A solução dada pelo Sr. Luiz André Cavalcanti para adaptar o Robocop ao Plus, conforme CPU 24, não funciona, pois há um erro nos itens 4 e 7 (alterando com o Hello). Ao invés de uma alteração, devem ser feitas duas.*

*Em apoio ao trabalho desenvolvido pelo Sr Luiz, complemento sua solução:*

*Item 4 (setor 143): Selecionar "EDITAR". Teclar SPACE. Selecionar "EDITAR UM SETOR". Teclar SPACE.*

Selecionar o setor 143. Para isso, acionar a SETA PARA DIREITA até que o contador chegue a 140 e SETA PARA CIMA até o contador chegar a 143. Teclar SPACE. Aguardar os quadros aparecerem. Teclar CONTROL A duas vezes. Teclar SETA PARA BAIXO treze vezes. O cursor deverá estar sobre o 3 de "31". Teclar SETA PARA DIREITA duas vezes. O cursor deverá estar sobre o primeiro 0 do primeiro "00". Digitar FE. Digitar FF. Teclar CONTROL G para gravar as alterações. Teclar ESC.

**Item 7 (setor 158):** Selecionar "EDITAR". Teclar SPACE. Selecionar "EDITAR UM SETOR". Teclar SPACE. Selecionar o setor 158 como indicado no item anterior. Teclar SPACE. Aguardar aparecerem os quadros. Teclar CONTROL A. Teclar SETA PARA BAIXO nove vezes. O cursor deverá estar sobre o 2 de "21". Teclar SETA PARA DIREITA oito vezes. O cursor deverá estar sobre o primeiro 0 do "00". Digitar FF. Digitar 0F. Teclar SETA PARA BAIXO cinco vezes. O cursor deverá estar sobre o E do "ED". Teclar SETA PARA ESQUERDA quatro vezes. O cursor deverá estar sobre o primeiro 0 do "00". Digitar FF. Digitar 0F. Teclar CONTROL G para gravar as alterações. Teclar ESC.

Reset para o micro e comece a jogar.

Valter da Silva - Rio de Janeiro



Gostaria de tirar dúvidas de alguns jogos, que acredito serem dúvidas de vários outros leitores.

Wonder Boy: Na segunda fase, quando existem vários andares para pular, há um andar que fica muito alto e a distância é grande, por isso não consigo passar. Como faço para passar desta fase?

Alcatraz: Gostaria de descobrir as

palavras-chaves e mapas deste jogo, pois existem fases que não consigo passar. Algumas são: parte da cadeira elétrica, sala escura e do guarda.

Batman the movie II: Neste jogo não consigo passar da segunda fase, isto é, da fase do batmóvel. Devo virar sempre que a seta indica que devemos virar ou devo seguir em frente? Se devemos virar em determinadas jogadas, em quais delas devemos entrar?

Elite: Existe alguma técnica especial para jogá-lo?

Indiana Jones I: Não consigo passar a parte da girafa, porque, quando vou pegar a cruz do coronado não dá para pegar a corda ao pular, pois é muito curta. Como faço para passar dali?

Jaws: Como fazer para passar pelo tubarão? Devo matá-lo? Como?

Gostaria também de pedir as modificações dos programas Double Dragon I e II, Chase H. Q., Smurfs e Rambo III, tal como feito no jogo Robocop, pois nós usuários do PLUS deixamos de jogar excelentes jogos por problemas de incompatibilidade!

Rodrigo Guerra Martins  
Rua Guaiúba, 242 - Interlagos  
São Paulo - SP



Sou técnico em eletrônica e tenho um Hotbit. De uns tempos pra cá, surgiu um pequeno defeito. Quando ligo o micro e o mesmo esquenta, a tecla "D" dispara. Estou suspeitando do 7445, mas não queria mexer na placa sem ter certeza.

Solicito aos leitores que já tiveram este mesmo problema que me ajudem a resolver.

José A. Souza  
Rua Feo José da Silva, 30  
75180 - Silvânia - GO

Possuo um computador MSX 1.0, drive DDX de 5 1/4, impressora Elgin Lady 80 e uma MEGARAM GAME DDX. Possuo vários programas para MSX. Gostaria de manter um intercâmbio de informações e programas com os demais usuários de micros MSX. Prometo responder a todas as cartas.

Émerson Renato Cavallari  
Rua Fioravante Sicchieri, 790  
14160 - Sertãozinho - SP



Gostaria de comunicar-me com outros leitores sobre a troca de manuais. Mandem-me a relação dos que têm e dos que querem. Minha configuração é de um Hotbit 1.2, drive de 5 1/4 com interface Microsol e uma impressora. Responderei a todos que me escreverem com a maior brevidade possível.

Vítor Vasconcelos Araújo Silva  
Rua Conselheiro Dantas, 6  
30480 - Belo Horizonte - MG



Gostaria de me corresponder com usuários que possuam drive de 3 1/2 para troca de programas. Informo, também que consegui chegar ao final do jogo After the War I, porém estou tendo dificuldades em terminar os jogos Tuareg, Cosmic Sheriff e Goonies.

Felipe Cezar B. de Freitas  
Rua Sta Maria Mazarello - Vila Militar  
12400 - Pindamonhangaba - SP



Possuo um Expert 1.1 com drive de 3 1/2, impressora Lady 90 e vários programas.

Se possível, pediria aos que soubessem manejar o Graphos 3 Pró e o Turbo Pascal a entrar em contato comigo.

Dimas André Milcheski  
Rua Rolando Malucelli, 197 - Centro  
89460 - Canoinhas - SC



Deixo meu endereço a fim de trocar programas de MSX 1 e 2. Quem se interessar, envie lista de programas disponíveis para primeiro contato.

Posso gravar em 3 1/2 e 5 1/4.

Marcelo Nogueira e Gontijo  
Rua Prof. Isaura Ferreira, 771 - Porto Velho  
35500 - Divinópolis - MG  
Tel.: (037) 221- 3086



Possuo um Expert 2.0 com drive de 360 Kbytes e cartucho MEGARAM. Gostaria de me corresponder com pessoas que tenham ou não MSX 2. Tenho muitos macetes de jogos aplicativos. Prometo responder todas as cartas.

## TUDO PARA MSX E PC

### MSX

#### HARDWARE

- Drive DDX 3 1/2 E 5 1/4
- Mega Game 256
- Megaram 256, 512 e 768 Kb DDX
- Kit de Transformação p/ 2.0 e 2.0+
- Memory Mapper DDX
- Impressoras
- Monitor

#### Software

- Jogos e Aplicativos
- O maior acervo do Brasil, originais e domínio público

### PC

#### HARDWARE

- PC XT, 2 drives, monitor, teclado W30
- Impressoras
- Winchester
- Modem
- Mouse
- Scanner
- Monitores CGA/VGA

- TV adapter (transforma sua TV colorida em monitor colorido CGA)

#### SOFTWARE

- Jogos e aplicativos

**DIGISON**  
SOFTHOUSE

Fone (0186) 61-2687  
Av. Marechal Floriano 1220  
Guararapes - SP - CEP 16700

Solicite catálogo  
grátis para  
PC ou MSX



Paulo César Dunlop Roxo  
Rua José Cândido, 70 - Corrêas  
25720 - Petrópolis - RJ



Gostaria de trocar cópias de jogos para DD Plus. Gostaria também de saber como pegar a chave vermelha no jogo Streaker.

Cristiane Corrêa  
Rua Alexandre Gasparini, 611/101 - Fundos - Marechal Hermes  
21610 - Rio de Janeiro - RJ



Tenho um Expert 1.1, drive Racimec de 5 1/4 e impressora Lady 80. Tenho especial interesse em aplicativos gráficos, musicais e clubes.

Estou à procura do manual do Turbo Pascal e sobre informações do FM PAC.

Gilmar da Silva  
Rua Aguinaldo de Macedo, 37 - Jardim Oliveiras  
13043 - Campinas - SP



Com a recente aquisição de um DD Plus, quase não possuo softs. Gostaria de receber cartas de outros maníacos em MSX para troca de informações.

Prometo responder com a maior brevidade possível. É importante salientar que aqui no estado do Tocantins quase não dispomos de material.

Helder Alves Salgado  
Av. dos Girassóis s/n  
Instituto de Criminalística  
77000 - Palmas - TO



Gostaria de entrar em contato com usuários de qualquer MSX para trocar-  
mos dicas e programas

Luiz Gustavo Baptista  
Av. Bagé, 66 - Petrópolis  
90000 - Porto Alegre - RS



Deixo meu endereço para trocar dicas e informações em geral.

João Paulo Belo de Araiço  
Rua das Melancias 40/201 - Planalto  
31760 - Belo Horizonte - MG



Possuo um MSX 2.0, drive de 5 1/4 e impressora Lady 80.

Possuo uma versão do jogo ELITE para disco que tem pilotos com mais de 1.3000.000 créditos.

Darei preferência aos leitores do Rio de Janeiro.

Marcelo da Silva Cutin  
Rua Rui Vaz Pinto 285/103 -I. do Gov.  
21931 - Rio de Janeiro - RJ



Possuo em Expert DD Plus e tenho interesse em manuais. Possuo diversos, mas preciso do manual do Draw Paint. Se alguém tiver uma cópia deste manual, escreva.

Luiz Rogério Wittmann  
Rua Benjamin Motta, 168 - Santo Amaro  
São Paulo - SP



Tenho um MSX 2.0, drive de 5 1/4 de 360 e 720 K, impressora Elgin, MEGARAM, FM PAC e cerca de 500 jogos e muitos aplicativos.

Gostaria de me corresponder com usuários de MSX 1 e 2.

Emílio Tarifa Gavilam  
Rua Pres. Getúlio Vargas, 240 - Centro  
08600 - Suzano - SP

# Construa seu Filtro de Acentuação

**T**emos observado que uma grande dificuldade que vários leitores enfrentam no uso da impressora é a obtenção dos caracteres acentuados. Com efeito, muitos nos escrevem relatando problemas de acentuação e solicitando informações de como escrever em bom português nos mais diversos modelos de impressoras nacionais ou importadas. Como resposta a estes leitores, veremos, neste artigo, um apanhado geral das dúvidas que nos chegam. Apresentaremos também uma rotina de acentuação para qualquer impressora, o que certamente será útil a todos.

## Representação de Caracteres

Para que o micro e seus periféricos consigam representar os mesmos caracteres, é necessário que exista uma padronização, de modo que todos os equipamentos falem a mesma "língua". Por este motivo, a indústria de microcomputadores e periféricos adotou o padrão ASCII (American Standard Code for Information Interchange), para uniformizar esta representação de caracteres. O padrão ASCII foi adotado, pois conta com 7 bits de informação, o que era muito próprio aos primeiros microprocessadores de 8 bits.

A esta altura, você deve estar pensando que houve algum erro de tipografia, quando afirmei acima que o padrão ASCII conta com 7 (sete) bits, já que é de amplo conhecimento que os microcom-

putadores atuais trabalham com 256 caracteres, empregando o código ASCII. Ora, com 7 bits conseguimos representar apenas 128 caracteres ( $2^7$ ), onde estão os outros 128 caracteres? É claro que a resposta está no bit suplementar, que permite a expansão para 256 caracteres ( $2^8$ ).

Outros padrões de representação de caracteres existentes são o Baudot de 5 bits, o BCDIC (Binary Coded Decimal Interchange Code) de 7 bits e sua versão estendida EBCDIC (Extended BCDIC) de 8 bits. Na verdade, a tabela EBCDIC, velha conhecida dos que trabalham com computadores de grande porte da IBM, também poderia ser adotada nos micros, mas tanto o BCDIC quanto esta sua versão estendida, são propriedade da IBM. Aliás, o código ASCII de 8 bits é também chamado de ASCII estendido.

## Tabelas ASCII

A tabela ASCII padrão é mais ou menos uniforme em todos os equipamentos (micros e periféricos), pelo menos no que toca aos seus primeiros 128 caracteres, ou seja, nos caracteres representados pelos seus primeiros 7 bits. Repare que estes caracteres correspondem aos códigos de 0 (Null - nulo) até 127 (Delete). Eventualmente, podem existir pequenas alterações em relação à padronização empregada, como por exemplo, a troca da representação do caracter "#" (cerquilha) pelo caracter "£" (Libra) na posição 35 da tabela. Se desconsideramos estas

Carlos  
Alberto  
Herszterg

raríssimas diferenças, todos os equipamentos trabalham com os mesmos caracteres entre 0 e 127, de modo que a comunicação entre o micro e seus periféricos é realizada sem problemas. O mesmo não se pode dizer a respeito dos outros 128 caracteres, de códigos 128 a 255.

Ao mesmo tempo que adotou os 128 caracteres iniciais da tabela ASCII, a indústria deixou livre a representação dos outros 128 caracteres correspondentes a adição de um bit nos códigos. Se por um lado, esta liberdade é útil para a representação dos caracteres próprios a uma determinada língua (Português, Espanhol, Alemão), por outro lado traz uma série de diferenças de um fabricante para outro, no que tange à uniformização da tabela estendida. Mesmo em países de mesma língua, há diferenças no posicionamento de caracteres ou dos símbolos gráficos.

No Brasil, por incrível que pareça, o que não falta é padronização. O único problema é que existem, pelo menos, 3 padrões diferentes, Ivanita, ABICOMP e ABNT (BRASCII) que contam com todos os caracteres acentuados. Já os equipamentos importados, contam, quase sempre, com uma tabela de caracteres dedicada à linha IBM-PC que, apesar de não ser padronizada, possui muitos caracteres acentuados.

Em se tratando de impressoras, finalmente, tudo que foi discutido acima é válido. Entretanto, existem alguns modelos que não possuem nenhum caracter da língua portuguesa, mas que permitem que sejam criados, através da sobreposição de dois caracteres. Por exemplo, as letras acentuadas podem ser criadas imprimindo-se a letra e, por cima desta, o acento, ou vice-versa. Este efeito é obtido por meio do caracter de retrocesso (BS - 08 ASCII), como veremos mais adiante.

Impressoras antigas, como a série MT-130, Elgin Lady (de 132 colunas) e ECODATA, além de não possuírem os caracteres acentuados, não dispõem do caracter de retrocesso, de modo que a acentuação nestes modelos é bastante problemática. Para os que possuem estas impressoras, advirto que nenhum programa apresentado aqui ou em outras publicações trará resultados. Na verdade, a solução existe, mas como a grande maioria das impressoras dispõem ao menos do retrocesso, deixo a apresentação da solução deste problema para outra ocasião.

## Tabelas e Impressoras

Quando o MSX surgiu no país, através do EXPERT e do HOT-BIT, houve, inicialmente, um grave problema de compatibilidade entre suas tabelas. Enquanto o HOT-BIT 1.1 dispunha de uma tabela completa e bem organizada, o EXPERT

# Coder ★★ Protect ★★ Buffer

## A Série Master da Empire Informática

**MASTER CODER:** Cr\$ 7.500, criptografa e codifica arquivos binários e protege contra o uso indevido. **MASTER PROTECT:** Cr\$ 20.000, super protetor de arquivos binários ou .COM, tornando-os incoopiáveis, até mesmo com os melhores copiadores da linha PC. Trava definitivamente o disco. **MASTER BUFFER:** Cr\$ 15.000, super copiador que utiliza a "MEGARAM 768", para micros MSX 2.0. Copiador multifuncional. **TODO O PACOTE:** 4 discos, Cr\$ 35.000.

Pedidos: Envie cheque nominal a: Rogério Bello dos Santos (Cobra Software - SP), Rogério Vicente Peixoto Gomes (MSX Força - RJ) ou Ricardo de Lara Mello (A & R COMPUTERS - SP).

1.0 sequer obedecia a tabela ASCII padrão, pois os caracteres "ç" e "Ç" ocupavam as posições dos caracteres "ˆ" e "˜". Tão grave quanto isto, esta versão não possuía muitas vogais maiúsculas acentuadas. Na verdade, a tabela do EXPERT 1.0, tentava ser parecida com a do IBM-PC, o que foi um grave erro.

Algum tempo depois, a Gradiente e a Sharp entraram em acordo quanto à tabela, seguindo a padronização ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). Desta maneira, os MSX nacionais passaram a contar com um padrão nacional, conhecido como ABNT ou BRASCI, possuindo a vantagem suplementar de continuar trabalhando também com o padrão MSX. Com estas tabelas padronizadas, surgiram então o EXPERT 1.1 e o HOT-BIT 1.2.

Se você possui uma impressora capaz de responder à tabela ABNT, não precisará de nenhum programa para acentuar corretamente. As impressoras que possuem o conjunto de caracteres ABNT são a Olivia, a Grafix-MTA/GLX e a Lady-80/90. Algumas cartas, já respondidas, que nos chegaram, pediam esclarecimentos sobre a acentuação nestas impressoras. Neste caso, a solução pode ser resumida em três palavras: configure as chaves.

Na maioria dos casos, estas impressoras possuem um pequeno painel com, pelo menos, quatro microchaves (do tipo liga-desliga) que configuram o funcionamento da mesma. Duas delas são usadas para determinar o estilo das letras (qualidade-carta e caracteres comprimidos), enquanto as outras duas selecionam a



**EXCLUSIVO SERVIÇO DE  
POSTAGEM E ENTREGA  
EM DOMICÍLIO EM 24  
HORAS**

#### JOGOS EM GERAL

1.1	= Cr\$ 100,00
1.1 c/ MEGA	= Cr\$ 200,00
2.0 c/ 360 Kb	= Cr\$ 200,00
2.0 720 KB	= Cr\$ 300,00

#### DRIVES

360 KB	= US\$ 70,00
720 KB	= US\$ 90,00
1.2 MB	= US\$ 95,00
1.44 MB	= US\$ 95,00

#### IMPRESSORAS

EPSON/CITIZEN	= US\$ 320,00
COLORIDA	= US\$ 390,00

<b>HITEK</b> Professional Paint Turbo Animator 3D Color Cycling Screens #1 Ppaint Color Fonts #1	Ppaint Letters #1 Ppaint Padrões <b>NEMESIS</b> Flash Basic Compiler Turbo Graph Gradius Music I e 2	Gradius Files I e 2 Project Tools Program Tools <b>Open Informática</b> Open News <b>BKP Soft</b> BKP DOS 2.0
---	---	---

Equipamentos para MSX e PC - Gravação em 5 1/4 e 3 1/2  
Atendemos de seg. a sex. das 10 às 17 hs e 23 às 24 hs e  
sab. e dom. das 10 às 18 hs  
Mande um disco e receba catálogo grátis!

#### NOVIDADES

##### JOGOS MSX 1

CHASE H.Q. (COMPL.)  
AUTO CRASS  
ZONA 0  
GENGIS KHAN  
SPACE COMBAT  
MITSUME GATORU  
(MEGARAM)  
SUPER MARIO BR OS 3  
MEGA PHOENIX  
DRAGON SLAYER IV  
(MEGARAM)  
PREÇO: 150,00 CADA

##### JOGOS ADAPTADOS

**MSX 1 SEM MEGA**  
1942  
DAIVA STORY IV  
FANTASY ZONE  
FINAL ZONE  
FLIGHT SIMULATOR  
HYDLIDE II  
MIRAI  
SUPER LAYDOCK  
VAXXOL  
PREÇO: 200,00 CADA

##### JOGOS MSX II 720 KB

**ADAPTADOS P/ 360 KB**  
DISC STATION 1 (2)  
YOUUMA KORIN (3)  
FIRE HAWK- THEX II (4)  
GREATEST DRIVER (4)  
ALESTE 2 (6)  
ALESTE OUT VRS. (2)  
COLUMNS (2)  
TETRIS(2)  
PRINCESS (3)  
SA-2I-RI (2)  
PREÇO: 200,00 CADA

Digitalizador de Imagem e Som para MSX I e II	= US\$ 160,00
Frequencímetro	= US\$ 180,00
Capacímetro	= US\$ 65,00
Gravador de Eprom	= US\$ 190,00
Mega Assembler Plus	= US\$ 30,00
Alarme residencial e Comercial	= US\$ Consulte
Relógio Interno para MSX I	= US\$ 30,00
<b>Projetamos qualquer hardware para MSX.</b>	
<b>Distribuidor exclusivo Wellington &amp; Maia Inf.</b>	

#### OVER SOFT INFORMATICA

Rua Moréia, 286/405 Fundos - Inhaúma  
CEP: 20.761 - Rio de Janeiro - RJ  
Tel.: (021) 593-3113

tabela de caracteres a ser usada. A configuração das chaves deve ser feita com a impressora desligada, e de acordo com o manual, nas respectivas posições que selecionem a tabela ABNT ou MSX/BRASCIL.

Vale ressaltar que somente nestas impressoras, a configuração das chaves proporcionará acentuação direta, sem a necessidade de artifícios ou programas de compatibilização.

Algumas versões destas impressoras, aliás, também trabalham com o conjunto de caracteres MSX, o que proporciona o uso de todas os seus caracteres gráficos. Todavia, como os MSX das versões 1.1 e 1.2 estão inicialmente configurados para o padrão ABNT, será necessário alterar um valor na memória, de modo que a saída para impressora seja também compatível com o padrão MSX. Este procedimento consiste em anular a saída ABNT, e é feito, em Basic, da seguinte forma:

#### **POKE &HF417,1**

Já outras impressoras que obedecem ao padrão ABICOMP (Associação Brasileira das Indústrias de Computadores e Periféricos) poderão acentuar corretamente, desde que esteja carregado na memória do micro, um pequeno programa que faz a conversão dos códigos a serem impressos, de acordo com os caracteres correspondentes na tabela da impressora. Este programa é conhecido como filtro de impressão ou filtro de acentuação. A grande maioria das impressoras nacionais trabalha com o padrão ABICOMP, e entre elas estão a Mônica, a Emília, a Amélia, a Grafex-GS/MX, Rima-XT e outras.

Nas impressoras importadas, que não contam com todos os caracteres acentuados ou mesmo que não dispõem de nenhum caracter acentuado, a simples conversão dos códigos não será sufi-

ciente. Nestes casos, será preciso simular estes caracteres com auxílio do retrocesso, conforme mencionado. Assim, o caracter "Ç" deverá ser obtido da seguinte forma: imprime-se o "C", o retrocesso e a vírgula. Em Basic ficaria assim:

```
LPRINT "C";CHR$(8);", "
```

Repare que são necessários três códigos, no máximo, para todas as situações. A ordem dos caracteres dos extremos não importa, desde que o retrocesso (código 8) esteja entre eles.

Caso sua impressora não possua os conjuntos de caracteres ABNT nem ABICOMP, mas disponha da tabela do IBM-PC, ela deve ser selecionada, por meio das chaves, pois conta com vários caracteres acentuados. Quase todas as impressoras importadas possuem o conjunto de caracteres do IBM-PC, como a Epson-MX/FX, Panasonic, Tandy (Radio Shack) e Citizen. O resultado visual é bem melhor quando os caracteres são oferecidos pela impressora, do que pela sua obtenção via retrocesso.

### **Construção do Filtro**

Se você testou, sem sucesso, as alternativas descritas acima, será preciso, então, construir um filtro de acentuação, que compatibilize a saída do micro com a tabela da impressora, ou mesmo que crie os caracteres acentuados, caso a impressora não disponha destes caracteres.

Na listagem 1, o filtro é apresentado em Assembly, sendo necessário dispor do Assembler M80.COM e do "linker" L80.COM. O programa deve ser digitado em um editor de textos, e salvo com o nome FILTRO.MAC. As instruções para compilação estão na própria listagem.

Este programa contém apenas as instruções de busca e troca de caracteres, sendo necessário incluir os códigos dos caracteres presentes na tabela da impressora. Para reconhecer estes códigos, di-

gite e salve o programa na listagem 2. Repare que na linha 20 há um laço FOR que varia de 128 até 255. Estes limites correspondem, como já vimos, ao trecho estendido da tabela ASCII e, portanto, todos os caracteres acentuados deverão estar nesta área. Rode o programa e guarde a folha com o resultado da impressão dos códigos e caracteres. Esta

folha nos será útil quando estivermos configurando o filtro.

## Configuração do Filtro

Para introduzir os códigos da tabela da impressora no filtro, digite o programa apresentado na listagem 3 e grave-o com o nome REDEF.BAS. Este programa poderá ser usado em eventuais correções posteriores, daí a necessidade de tê-lo gravado.

Carregue então o filtro propriamente dito, com o comando **BLOAD "FILTRO.BIN",R** no Basic e rode o programa REDEF.BAS. Quando for solicitado o código a ser alterado, entre com um valor entre 128 e 191 (ou &H80 a &HBF), ou tecla RETURN. Este último procedimento acessa sequencialmente os caracteres da faixa mencionada. A seguir, aparecerão o número deste caracter na tabela MSX entre parênteses e o caracter em si, seguido de três bytes. O cursor se posicionará abaixo do primeiro byte.

Neste ponto, você deverá ter à mão o resultado da impressão produzido pelo programa da listagem 2. Assim, bastará procurar o caracter correspondente e introduzir seu código, teclando RETURN ao fim. Quando o programa se posicionar no segundo e no terceiro byte, tecla RETURN. Caso o caracter apresentado

### Listagem 1

```

.....
FILTRO DE ACENTUACO
Para compilar:
M80 -FILTRO
L80 /P:100,FILTRO,FILTRO.BIN/N/E
BLOAD "FILTRO.BIN",R - Ativa e desativa
Carlos Alberto Herszberg Jun/88
.....
.280
ORIGEM EQU 0F975H
LPTOUT EQU 00860H
NTMSXP EQU 0F417H
HLPTO EQU 0FFB6H
HEADER: DB 0FEH ; Cabeçalho para o
DW INSTST ; comando BLOAD do
; BASIC
DW FIM
DW INSTST
; Define código absoluto em ORIGEM
; PHASE ORIGEM
INSTST: LD A,(HLPTO) ; Testa se o filtro está na memória
CP 0C3H
JR Z,0C3H ; Se já estiver, remove
INSTA1: LD A,0C3H ; Desvia o HOOK da impressora
LD HL,INICIO ; para a rotina do filtro
LD HL,(HLPTO),A
LD HL,(HLPTO+1),HL
LD HL,A
RET (NTMSXP),A ; Desativa filtro ABNT
INICIO: CP 80H ; Testa se o código e menor que 80H (C)
RET C ; Caso seja, retorna sem converter
CP 0BFH + 1 ; Testa se o código e maior que BFH (5)
RET NC ; Caso seja, retorna sem converter
; JR 80H ; Fas do código o índice da TABELA
PUSH BC ; Preserva registradores
PUSH DE
PUSH HL
LD B,A ; Coloca o índice em B
OR A,0 ; Testa se o índice é zero
LD A,0 ; Zera os registradores A e H
JR A,0
JR Z,CONT ; Se o índice for zero, não ajusta
MULT3: ADD A,3 ; Ajusta ponteiro segundo o índice (em B)
DUNZ MULT3 ; Soma deslocamento com o endereço da TABELA
; HI < - o deslocamento dentro da TABELA
CONT: LD HL,DE ; HI < - endereço efetivo da TABELA
ADD HL,DE ; Aponta para próximo código
LD B,3 ; Prepara sada de 3 códigos
LOOP: LD A,(HL) ; Carrega reg. A com o código apontado por HL
CALL LPTOUT ; Imprime código
INC HL ; Aponta para próximo código
DUNZ LOOP ; Repete impressão ate que B=0
POP HL ; Repõem registradores
POP DE
POP BC
XCH A
RET ; Volta
TABELA: equ (0BFH-80H)*3 ; Três códigos para cada caracter (C * 5)
DB 0
endm
FIM:
DEPHASE
NOP
END

```

na tela não tenha correspondente na impressora, será necessário simulá-lo, através do caracter de retrocesso. Por exemplo, se a sua impressora não possuir o caracter "é", faça assim: Entre o código (0= fim) 130 (130) é 0 0 0 e 8 '

Cabe ressaltar que, se um determinado caracter não tiver correspondente na impressora nem puder ser simulado, será conveniente introduzir um caracter que chame atenção na impressão. Assim o caracter "?" poderá ser colocado, seguido opcionalmente do caracter que emite o Beep (código 7).

Para alterar algum dado que esteja errado, entre com o código do caracter e corrija o erro. A tecla RETURN preserva o dado exibido acima do cursor, desde

### Listagem 2

```
10 POKE &HF417,1
20 FOR A=128 TO 255
30 LPRINT USING "### = ";A;:LPRINT CHR$
(A);:SLEEP(3);
40 NEXT A
```

### Listagem 3

```
100 CLS:KEY OFF
110 DEFINT A-Z
120 X=127
130 A=&HF9BB
140 LINE INPUT "Entre o código (0=Fim):"
150 CS
160 IF LEN(CS)=0 THEN C:=X+1:GOTO 180
170 C=VAL(CS)
180 IF C=0 THEN 420
190 IF C<&H80 OR C&HBF THEN PRINT TAB(1
5);"Código inválido":PRINT:GOTO 140
200 PRINT TAB(15);"(";X;)" ";CHR$(C);
210 C=C-1
220 T=T+1
230 FOR B=C TO C+2
240 PRINT TAB(T);
250 C=CHR$(PEEK(B))
260 AS=ASC(CS)
270 IF AS<31 AND AS<127 THEN PRINT CS; E
LSE PRINT CHR$(127);AS;
280 B=T+4
290 NEXT B
300 PRINT:PRINT
310 T=T+4
320 FOR B=C TO C+2
330 PRINT TAB(T);:PRINT CHR$(&H1E);
340 LINE INPUT CS
350 IF LEN(CS)=0 THEN 390
360 V=VAL(CS)
370 AS=ASC(CS)
380 IF V=0 AND ((AS<31 AND AS<48) OR AS
57) THEN POKE B,AS ELSE POKE B,V
390 T=T+4
400 NEXT B
410 GOTO 140
420 PRINT:PRINT
430 INPUT "Gravar novo filtro?";RS
440 IF INSTR("Nn"),RS=0 THEN END
450 INPUT "Nome do filtro";NS
460 BSAVE NS,&HF975,&HFA75,&HF975
470 END
```

que nada tenha sido digitado.

Após a definição de todos os caracteres, finalize a entrada de códigos com a tecla "0". Feito isto, a pergunta "Gravar filtro?" aparecerá na tela. Responda "S" (sim) e uma nova pergunta surgirá, solicitando o nome do filtro. O filtro será gravado com o nome dado e com toda a configuração realizada.

Para testar tanto o filtro quanto os códigos introduzidos, rode o programa da listagem 2, alterando na linha 20 a faixa do laço FOR de 128 a 255 para 128 a 191 e compare o resultado impresso com a tabela ASCII presente no manual do seu micro.

O filtro poderá ser ativado e desativado com o comando:

**BLOAD "FILTRO.BIN",R** ou com:  
**DEFUSR=&HF975: A=USR(0).**

Repare que, para economizar memória, coloquei o programa no buffer de música. Por este motivo, apesar de ser um contra-senso, algum cuidado deverá ser tomado em relação aos programas que toquem música enquanto imprimem, pois os dados referentes ao andamento sonoro apagarão o filtro da memória.

Apesar do filtro ser carregado através do Basic, qualquer impressão via DOS também sairá devidamente acentuada.

### Conclusão

Procurei neste artigo, esclarecer as dúvidas mais frequentes que nos chegam envolvendo problemas de acentuação, como as tabelas ASCII e as características de impressoras nacionais e importadas.

Em outras edições de CPU/MSX veremos outros tópicos relacionados com a acentuação. Caso haja algum assunto que não tenha sido devidamente tratado aqui, ou mesmo se surgirem dúvidas com relação ao material técnico apresentado, escrevam.

## GOLVELLIUS

Neste jogo, você é um príncipe e deve percorrer oito cavernas secretas, matando seus respectivos monstros e recolhendo os cristais mágicos que se encontram em acessos subterrâneos, também secretos.

O jogo é excelente, com gráficos muito bons, música excepcional e requer um bom nível de raciocínio para a sua conclusão.

O jogo é composto, como dito, por oito cavernas escondidas em 144 salas infestadas de seres indesejáveis (morcegos, fantasmas, cobras etc.) que tentarão impedir que você conclua sua missão. As oito cavernas são, respectivamente: DESVA, CYPÁ, TALBUR, FOTHBUS, WALSO, JESPA, HAIDEE e GOLVELLIUS. Ainda existem 128 subterrâneos onde serão encontrados diversos objetos e seres, que podem ser:

- o amigo RANDAR, que vende a quantidade de energia que você precisar pela bagatela de 150 pontos.
- a FADA INFORMANTE, que lhe dá indicações (escritas em JAPONÊS) de como proceder.
- a FADA COMERCIANTE, que compra sua energia e a vende quando você precisar.
- a ÂNFORA, responsável pelo aumento de sua capacidade de armazenamento de POWER.
- o LIVRO, que aumenta sua capacidade de FIND.
- a BOTA VERMELHA, que faz andar mais rápido.
- a BOTA AZUL, que lhe permite andar na água.
- o ESCUDO AZUL, que facilita sua fuga dos inimigos.

- o ESCUDO AMARELO, similar ao azul, só que mais potente.
- o CRISTAL, que deve ser sempre recolhido após a passagem por cada caverna. Caso o cristal não seja recolhido, os demais subterrâneos não serão liberados.
- a ERVA, que lhe dá energia extra quando você estiver morrendo.
- o ANEL, que torna possível destruir as pedras brancas.
- o COLAR, que serve para liberar novas fases.
- a ESPADA AZUL, que serve para destruir seus inimigos.
- a ESPADA AMARELA, idem só que mais potente que a azul.

A exceção de RANDAR e da FADA COMERCIANTE, todos os outros objetos possuem valores variáveis, indicados na legenda do mapa.

O esquema de compra dos objetos, que possuem seus preços indicados no mapa, foi muito bem bolado. Cada inimigo morto, vale determinado número de pontos no FIND, que pode alcançar um valor máximo, indicado por FIND MAX (tipo um cartão de crédito com o qual você pode comprar até determinado valor). Este FIND MAX pode ser aumentado até 100.000 pontos. Uma boa maneira de aumentá-lo é procurar as salas em que existam seres com alto valor quando destruídos (estas salas estão indicadas no mapa), pois aumentam rapidamente seu "saldo" e oferecem menos risco, uma vez que são em número bastante reduzido os inimigos com os quais você se defronta.

Neste jogo não existem vidas e sim energia, que é perdida sempre que você é tocado por um inimigo ou decide vendê-

Carlos  
Henrique  
Pessoa M.  
Silva





Um aspecto interessante desta aventura é o fato de que os subterrâneos estão escondidos pelas telas do jogo, o que torna sua localização particularmente difícil para os não entendedores de japonês (a maioria né?), uma vez que as dicas das fadas, embora não essenciais, ajudam muito. Este problema foi resolvido pelo mapa que fiz (e que, cá pra nós, deu bastante dor de cabeça para confeccioná-lo!). Outro fato que merece destaque é a variedade de pré-requisitos para a abertura de cada subterrâneo: vão desde a necessidade (até que lógica) de termos entrado em determinada caverna até o artifício (bastante imprevisível) de termos apertado STOP (ou seja, PAUSE) várias vezes na tela em que nos encontramos. De qualquer forma, em geral os

subterrâneos são abertos matando-se variado número de inimigos, acertando todos os objetos (inclusive as árvores e pedras), insistir em lançar a espada várias vezes no local assinalado no mapa, etc..

Por exemplo: Tela da Caverna 7, em que é necessário acertar todos os arbustos (apesar de NÃO serem destruídos) para só então a caverna ser aberta

Não abordaremos profundamente esta parte nesta análise, pois constitui num interessantíssimo desafio à capacidade lógica (e mecânica) do jogador.

Lembrem-se que, por ser bastante difícil terminar este jogo, existem fadas que lhe fornecem senhas para uso antes do início da partida. Isso é ótimo, pois lhe poupa o trabalho de jogar até o ponto em que você parou em sua última "jornada".

## REEDIÇÃO CPU

**Agora você já pode completar sua coleção da revista CPU !**

**AGORA PARCELADA EM 2 VEZES**

Atendendo aos inúmeros pedidos dos nossos leitores, colocamos em prática a REEDIÇÃO ENCADERNADA das edições esgotadas da revista CPU/MSX.

Viabilizamos o projeto. Precisamos obter a confirmação do seu pedido o mais breve possível.

A reedição das revistas encadernadas, foram feitas em três volumes, um contendo as edições de 01 a 05, o outro com as edições de 6 a 10 e o terceiro com as edições de 01 a 10.

### COMO CALCULAR O PAGAMENTO:

Preço de capa da última edição em banca multiplicado pelo número de exemplares encadernados + 30%.

**PARA EFETUAR O PAGAMENTO PARCELADO, ENVIE DOIS CHEQUES DE VALORES IDÊNTICOS. UM SERÁ DEPOSITADO NO ATO DO SEU RECEBIMENTO E O OUTRO 30 DIAS APÓS.**

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal à BONUS RIO EDITORA LTDA., acompanhado do cupom abaixo. O endereço é:  
**Av. N.Sra. de Copacabana Nº 605 grupo 404**  
**CEP: 22.040 - Copacabana - Rio de Janeiro - R.J.**

SIM, gostaria de receber no endereço abaixo mencionado a REEDIÇÃO DA REVISTA CPU/MSX, conforme assinalado a seguir:

- REEDIÇÃO encadernada de 01 a 05
- REEDIÇÃO encadernada de 06 a 10
- REEDIÇÃO encadernada de 01 a 10

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Telefone (DDD): .....

Assinatura: .....

Para obter a senha, basta entrar em algum subterrâneo que possua uma fada que forneça a "password" e voe. Instantaneamente visualizará o código que dará acesso ao estágio que você estava ao parar.

Utilizando corretamente o mapa,

você, com certeza, conseguirá terminar mais este excelente jogo, principalmente devido ao fato de que estão dispostos todos os subterrâneos e suas respectivas entradas em cada fase.

**BOA SORTE GUERREIRO!** ■

### Legenda dos elementos que se encontram em cada tela do jogo.

A-1 - Caverna 5 - WALSO		E-1 - Fada		H-12 - Energia	
A-2 - Escudo amarelo	20.000	E-2 - Erva	9.000	I-1 - Ânfora	1.000
A-3 - Livro	1.600	E-3 - Caverna desconhecida		I-2 - Fada	
A-4 - Fada		E-4 - Fada		I-3 - Energia	
A-5 - Fada		E-5 - Fada		I-4 - Erva	3.000
A-6 - Livro	2.000	E-6 - Morte!!!		I-5 - Ânfora	5.000
A-7 - Fada		E-7 - Espada amarela	30.000	I-6 - Energia	
A-8 - Ânfora	2.000	E-8 - Fada		I-7 - Livro	3.000
A-9 - Bota vermelha	300	E-9 - Escudo	5.000	I-8 - Fada	5.000
A-10 - Energia		E-10 - Fada		I-9 - Ânfora	1.000
A-11 - Início		E-11 - Randar, energia		I-10 - Fada	
A-12 - Caverna 1 - DESVA		E-12 - Fada		I-11 - Fada	
B-1 - Cristal	5.000	F-1 - Colar	6.000	I-12 - Caverna 2 - CYPA	
B-2 - Fada		F-2 - Ânfora	2.000	J-1 - Cristal	6.000
B-3 - Fada		F-3 - Fada		J-2 - Fada	
B-4 - Energia		F-4 - Livro	3.000	J-3 - Fada	
B-5 - Erva	10.000	F-5 - Energia		J-4 - Ânfora	1.500
B-6 - Anel	10.000	F-6 - Energia		J-5 - Randar, energia	
B-7 - Fada		F-7 - Espada	6.000	J-6 - Fada	
B-8 - Colar vermelho	20.000	F-8 - Erva	500	J-7 - Livro	4.000
B-9 - Ânfora	500	F-9 - Energia		J-8 - Escudo azul	6.000
B-10 - Fada		F-10 - Livro	2.000	J-9 - Fada	
B-11 - Fada		F-11 - Fada		J-10 - Cristal	2.000
B-12 - Fada		F-12 - Fada		J-11 - Morte!!!	
C-1 - Fada		G-1 - Fada		J-12 - Ânfora	2.500
C-2 - Energia		G-2 - Randar, energia		K-1 - Fada	
C-3 - Fada		G-3 - Fada		K-2 - Energia	
C-4 - Fada		G-4 - Fada		K-3 - Livro	10.000
C-5 - Caverna 4 - FOTHBUS		G-5 - Bota azul	20.000	K-4 - Caverna desconhecida	
C-6 - Cristal	4.000	G-6 - Livro	2.000	K-5 - Dina, morte!!!	
C-7 - Fada		G-7 - Fada		K-6 - Fada	
C-8 - Carverna 8 - Golvellius		G-8 - Livro	3.000	K-7 - Erva	1.000
C-9 - Cristal	1.000	G-9 - Fada		K-8 - Fada	
C-10 - Fada		G-10 - Fada		K-9 - Fada	
C-11 - Ânfora	1.200	G-11 - Fada		K-11 - Fada	
C-12 - Livro	500	G-12 - Livro	1.500	K-12 - Caverna 3 - TALBUR	
D-1 - Cristal	7.000	H-1 - Livro	1.000	L-1 - Caverna 6 - JESPA	
D-2 - Fada		H-2 - Fada		L-2 - Erva	10.000
D-3 - Randar, energia		H-3 - Ânfora	2.500	L-3 - Randar, energia	
D-4 - Energia		H-4 - Fada		L-4 - Ânfora	10.000
D-5 - Fada		H-5 - Energia		L-5 - Fada	
D-6 - Energia		H-6 - Energia (acima), próximo		L-6 - Energia	
D-7 - Randar, energia		jogo (abaixo)		L-7 - Fada	
D-8 - Randar, energia		H-7 - Fada		L-8 - Livro	500
D-9 - Energia		H-8 - Energia		L-9 - Ânfora	90
D-10 - Fada		H-9 - Fada		L-10 - Fada	
D-11 - Caverna 7 - HAIDEE		H-10 - Energia		L-11 - Ânfora	5.000
D-12 - Fada		H-11 - Cristal	2.000	L-12 - Livro	3.000

## MATAGAL

Este é realmente um dos adventures mais originais (e malucos) para seu MSX. Este jogo faz uma paródia do conhecido jogo Amazônia.

Você é Tadeu Nuco e estava sobrevoando o Matagal quando a sua lata de lixo voadora caiu, devido à sua incapacidade de remá-la corretamente. Você en-

contra-se em um local estranho e hostil e a única saída é o retorno à civilização.

Abaixo vai a solução do jogo, passo a passo.

OBS.: Durante o jogo, tente examinar e ler objetos, animais e outras coisas. Entre também em outras salas. Acontecerão coisas que você nem imagina. ■

Sul  
 Pegue casaco  
 Pegue régua  
 Norte  
 Norte  
 Norte  
 Oeste  
 Oeste  
 Sul  
 Pegue banana  
 Sul  
 Oeste  
 Oeste  
 Oeste  
 Norte  
 Use régua  
 Oeste  
 Use casaco  
 Oeste  
 Oeste  
 TIRE CASACO  
 Oeste  
 Sul  
 Sul  
 Pegue goiaba  
 Norte  
 Norte  
 Leste  
 Use o casaco  
 Leste  
 Leste  
 Leste  
 Use régua

Sul  
 Leste  
 Leste  
 Leste  
 Solte casaco  
 Solte régua  
 Entregue a goiaba para Arara e converse com ela (Ela deverá falar alguma palavra. Memorize-a, pois a usaremos mais tarde).  
 Sul  
 Pegue pedras  
 Norte  
 Norte  
 Norte  
 Leste  
 Leste  
 Sul  
 Sul  
 Pegue flauta  
 Pegue botas  
 Norte  
 Norte  
 Norte  
 Leste  
 Use flauta  
 Leste  
 Solte flauta  
 Pegue vela  
 Sul

Sul  
 Leste  
 Acenda vela com as pedras  
 Solte vela  
 Solte pedras  
 Pegue chupeta  
 Leste  
 Use chupeta  
 Use botas  
 Leste  
 Sul  
 Leste  
 Solte chupeta  
 Solte botas  
 Pegue Playboy  
 Leste  
 Entregue Playboy ao tarado  
 Norte  
 Leia livro  
 Leste  
 Leste  
 Coma banana  
 Leste  
 Leste  
 Sul  
 Leste  
 Escreva a palavra que a arara havia dito  
 Leste  
**E CHEGAMOS AO FINAL.**

Franco  
 Yoiti  
 Omori

Mapa do Jogo Matagal - Os objetos existentes nas salas estão entre parênteses

Disco Voador	Urso		Região dos Spectrum	Otários	Otários	Otários	Mata	↔
Região Equatorial	Esplanador	Região Polar	Região dos Spectrum	Otários	Otários		Macacos (banana)	
Matagal (facão)		Caverna (TV)		Região dos Spectrum	Região dos Spectrum	Ponte	Arara	
Matagal (placa, goiaba)				Odores	Fossa		Beco (pedras)	

↔	Entrada da Mata	(placa)	Minhoca	Encruzilhada (**)	Onça Pintada	Tinta da Onça	Brejo	↔
		Fim do Matagal		Coração do Matagal			Brejo	
		INÍCIO		Coração do Matagal	Túnel (chupeta, osso)	Saída do Túnel	Brejo	
		Lixo da lata (*)					Canibais	(Playboy) ↔

\* objetos:

- Bota
- Flauta
- Casaco
- Régua
- Remo
- Rádio

\*\* objetos:

- Isqueiro
- Frango
- Cachaça
- Vela

↔	Branca de Neve	Canibais	Em cima do "A"	Mata menos densa	Matinho			
		Casa dos 7 anões			Matinho			
	(livro)		Goiabas Selvagens	Clareira	Lixo			
↔	Tarado			Vegetação escassa	Fábrica	Senhor das Araras	Final	

# Faça sua grande jogada aqui

## TOY GAMES INFORMÁTICA

PC

JOGOS  
APLICATIVOS  
PERIFÉRICOS



1 e 2 MEGARAM  
MEMORY MAPPER

### PRODUTOS XSW

- Chave Mestra
- Versor
- Contrato Empresa
- Fluxo de Caixa

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO  
GRÁTIS

LANÇAMENTO  
Placa para ligar  
seu PC em TV.

TOYGAMES  
INFORMÁTICA

Caixa Postal 7716 - CEP 01064  
São Paulo - SP

Rua Galvão Bueno, 714 - Conj. 16  
Liberdade - São Paulo - SP  
Próximo Estação Metrô São Joaquim

Fone: (011) 277-4878

AMIGA

JOGOS  
APLICATIVOS  
PERIFÉRICOS

### PROMOÇÃO

- A cada 10 jogos 1 grátis
- Preço especial para pacotes de 100 jogos

### PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4 e 3 1/2
- Impressoras
- Modems
- Monitores

PC/XT - AT

### DISCOVERY

Professional Publisher  
Screen Stelar  
MSX Post Maker

### NEMESIS

Top Card  
Page Maker  
Clip-Art  
Hello

### HITEK

MSX Turbo  
Animador 3D

ACEITAMOS CARTÃO  
DE CRÉDITO

DESPACHAMOS PARA  
TODO O BRASIL

ABERTO TAMBÉM SÁBADOS DAS 9:30 ÀS 16:00 HORAS

# Freddy Hardest I & II

A aventura começa quando nossa nave é atingida por um meteoro e nos vemos na necessidade de pousar um planeta estranho em busca de um meio de salvação. Por isso devemos andar pelo planeta matando os monstros que nos atacam, pular as crateras com lava e os despenhadeiros até encontrar uma entrada para o centro do planeta.

## 1ª Parte

A primeira parte deste jogo é relativamente monótona. Mas, para quem não tem a senha de acesso ou simplesmente quer chegar ao fim, basta tomar um pouco de cuidado, pois não há a necessidade de se pegar nada. Para isso contamos com pulos (p/cima+tecla de direção), disparos com nossa arma (p/baixo+barra de espaço) e capacidade de voo (barra de espaço).

## 2ª Parte

### Senha: 897653

Na segunda parte do jogo entramos dentro do planeta que é um Complexo Inter-Estelar. Nosso objetivo é encontrar as células de energia (identificadas pelo sinal de radioatividade), espalhadas pelo complexo. Essas células deverão ser depositadas no piso onde existe um 'N' desenhado junto a um computador. Quando ela for depositada, você conhecerá a cor referente a sua nave.

Esta célula tem a função de combustível para nave e é através dos computa-

dores espalhados pelo complexo que devemos conseguir a senha de acesso da nave e a ativação para o Hiper Espaço. Com isso poderemos partir, terminado assim nossa segunda missão.

São ao todo 5 naves, sendo 5 cores e 5 códigos respectivamente. Por exemplo, para se conseguir uma nave, siga o seguinte roteiro:

1) Procure uma célula de energia. Ela é aleatória e pode ser identificada pelo Símbolo de Radioatividade. Para pegá-la, passe em cima e ela aparecerá no canto direito da tela. Só é possível pegar uma por vez. Por isso, caso ache outra, marque o local para pegá-la depois. Isso tornará o trabalho mais fácil.

2) Vá até o local onde está o piso com a letra 'N'. Quando passar por este piso, a célula será deixada em cima dele automaticamente. Depois disso, vá até o computador que está ao lado, coloque-se em frente e aperte a tecla correspondente a pular/subir.

Em seguida, a célula descera e o computador dirá que ela foi depositada em uma das 5 naves. (Anotar a cor da nave). Repita estes procedimentos quanto achar necessário.

3) Devemos procurar em todos os computadores qual a senha da nave em que você depositou a célula ou se o Hiper Espaço da sua nave foi ativado.

Quando acontecer uma das duas alternativas, o computador dará a mensagem correspondente. Muitas vezes ele mandará a mensagem "unidad fuera de uso".

As mensagens que os computadores podem dar são:

Unidad fuera de uso	Unidade fora de uso
Hiper Espaço ativo em nave '?'	Hiperespaço ativado p/nave '?'
Celula depositada em nave '?'	A célula foi depositada na nave '?'
Celula Nuclear depositada em nave '?'	A célula foi depositada na nave '?'

Existem ainda outras mensagens. **Capitan Roxo Aldax**. Apenas como exemplo, esta é uma das senhas para ativar a nave. Você precisará dela quando estiver dentro da nave para poder partir com ela.

'?' Representa a cor referente a alguma das naves.

4) Quando conseguir todos os itens, procure os elevadores descendo. O elevador que nos levará para as naves pode ser identificado facilmente, pois ao seu lado existe um computador grande. Quando pegá-lo, desça com ele e então estará nas plataformas de lançamento. Depois, é só pegar a nave em que depositamos a célula reconhecida pela cor e ativar o Hiperespaço. Para entrar na nave, basta apertar a tecla para pular/subir.

Quando entrarmos na nave, duas mensagens indicarão que a célula de energia foi depositada e que o Hiperespaço está ativo. Depois teremos que dizer algo sobre o jogo. Se errarmos a senha, faltar o Hiperespaço ou a Célula de Energia a nave não partirá. Caso contrário, a nave

partirá e receberemos as mensagens finais do jogo.

Uma boa política para essa parte, é nos acostumar aos seguintes hábitos:

- Quando achar uma Célula de Energia e já possuir uma, procure guardar o caminho para poder voltar e pegá-la após ter depositado a que você já tem.

- Mesmo que não tiver nenhuma célula, procure ativar todos os computadores que encontrar pelo caminho e anotar todas as senhas que ele der.

- Não use sua arma em excesso, pois ela pode se esgotar e ficará algum tempo desativada.

- Vasculhe cada canto do complexo, entrando pelos túneis, subindo e descendo, pois são as melhores maneiras de se encontrar as Células de Energia.

- Quando perceber que a mensagem dada pelo computador for '**Unidad Fuera de Uso**' saia do computador para não perder tempo ou ser morto pelos monstros do jogo.

Procure jogá-lo bastante para entender melhor o que acontece ao seu redor, pois não será fácil chegar ao seu final de primeira. Não desanime e divirta-se.

Aproveite para deixar meus dados para possíveis contactos com pessoas interessadas em troca de programas. ■

Alexandre Munaiar  
Rua Major José Inácio, 3.330 - Vila Nery  
13560 - São Carlos - SP



**DIGITAL-RIO**  
MANUTENÇÃO E INFORMÁTICA LTDA.

AUTORIZADA: RACIMEC - MICRODIGITAL - MONITORES ANGRA

Rua Santa Luzia, Nº 799 grupo 302 - Castelo

Rio de Janeiro - R.J. - CEP: 20030

Tel: (021) 220-8263 / (021) 240-9697

SOFTWARE: (021) 262 9228

#### SUPORTE: HARDWARE E SOFTWARE

- Orçamento grátis (48 Horas)
- Serviços rápidos com garantia
- Visitas ao local
- Contratos de manutenção: 1ª rev. grátis
- Consultoria
- Prestação de serviços em informática
- Manutenção em micros, drives, impressoras e monitores
- peças originais
- Implantamos sistemas para as linhas: APPLE e PC XT/AT
- Venda de acessórios, periféricos e suprimentos
- Winchester (10, 20, 30 e 40 Megs.)

Todas as IMPRESSORAS, MONITORES, DRIVES,  
SUPORTE P/ USUÁRIOS e INICIANTES EM PC.

Linhas: APPLE, PC, XT, AT 286, 386 . . .



# CLASSIC SOFT INFORMÁTICA LTDA

FONE: (011) 875-4644

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS  
COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

## PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC XT/AT

ENDEREÇO: RUA JOÃO CORDEIRO, 489 FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP: 02960

### ADQUIRA SEUS PROGRAMAS POR SEDEX A COBRAR

VOCÊ FAZ O PEDIDO POR TELEFONE OU POR CARTA E SÓ PAGARÁ AO RECEBÊ-LO NO CORREIO

COMO ADQUIRIR Nossos produtos: PEÇA POR TELEFONE OU RELACIONE EM UMA FOLHA DE PAPEL OS PRODUTOS QUE DESEJA INDICANDO O CÓDIGO E O NOME DOS PROGRAMAS. REMETEMOS SEU PEDIDO EM 3 DIAS ÚTEIS. A LISTA ABAIXO É DE PROGRAMAS PARA MSX.

PROMOÇÃO: NA COMPRA DE 10 PROGRAMAS GANHE DOIS GRÁTIS.

#### COLEÇÃO 1

ANIMAL WARS, BANK PANIC, ATHLETIC LAND, GROGS REVENS, SPIRITS, HUNDRA

#### COLEÇÃO 2

THEXDER, THE GOONIES, RAMBOT, PIRPOLS, EGGERLAND MISTERY, LAZY JONES

#### COLEÇÃO 3

FROGGER, EL MUNDO PERDIDO, THE CASTLE 1, WONDER BOY, ALE HOP, INDIANA JONES

#### COLEÇÃO 4

GUN FRIGHT, GOODY, K-VALLEY, O-BERT, COSA NOSTRA, ULTRAMAN

#### COLEÇÃO 5

ALPHA ROD, EXERION ZORN 1, BOSCONIAN, LUTA LIVRE, VOLLEY KONAMI, AMERICAN TRUCKS

#### COLEÇÃO 6

NINJA 1, ROLER BAL, MAX SINUCA, ZANAC 1, HYPER RALLY, TWIN BEE

#### COLEÇÃO 7

WEST, PATRULHA LUNAR, GHOST BUSTER, ELEVATOR ACTION, PADEIRO MALUCO, TENNIS KONAMI

#### COLEÇÃO 9

BOXING KONAMI, GOLF KONAMI, HYPER SPORTS 2, SOCCER KONAMI, BASQUETE, BMX SIMULATOR

#### COLEÇÃO 13

NORTH HELICOPTER, ACE OF ACES, F-15 STRICK EAGLE, SPITFIRE 40, THE TRAIN GAME, FLIGHT PATH

#### COLEÇÃO 16

SETE MEIO, XADREZ SUPER CHESS, DAMAS SUPER, BILHAR K, DOMINO

#### COLEÇÃO 20

MACHINE, STRIP GIRL 1, STRIP GIRL 2, SPRINA COVER GIRL, DOB SHOW, TEDOKU

CADA COLEÇÃO COM O DISCO:  
DE 5 1/4 CR\$ 3.200,00 COM DISCO  
DE 3 1/2 CR\$ 4.900,00 COM DISCO  
NA COMPRA DE 10 COLEÇÕES  
GANHE UMA GRATIS COM O DIS-  
CO.

#### JOGOS ESPECIAIS

- 1) BATMAN THE MOVIE
  - 2) OS INTOCAVEIS
  - 3) CHASE HO (COMPLETO)
  - 4) AFTER BURNER
  - 5) GREMLINS 2
  - 6) DOUBLE DRAGON 2
  - 7) EROTIC SHOW
  - 8) PORNO ANIMADO 1
  - 9) PORNO ANIMADO 2
  - 10) OPERATION WOLF
- CADA CR\$ 800,00 SEM O DISCO.  
TODOS OCUPAM UM DISCO.

#### JOGOS MSX 1 NORMAL

- MEGA PHENIX (4 POR DISCO)
  - AUTOCRAS
  - ZONA 0
  - GENGHIS KHAN
  - SPACE COMBAT
  - TARTARUGAS NINJA
  - SUPER MARIO BROSS
  - CONTINENTAL CIRCUS
- CADA CR\$ 800,00 (SEM O DISCO)

#### JOGOS P/ MEGARAM

- 33 - HYD LIDE 2 (MSX1)
  - 34 - DRAGON SLAYER IV (1D-MSX1)
  - 35 - MIT SUME (MSX1)
  - 36 - MALAYA (1D) (MSX2)
  - 37 - GIRLY BLOCK (1D) (MSX2)
  - 38 - ANIMAL WARS 2 (1D) (MSX2)
  - 39 - AMERICAN SOCCER (MSX2)
- CADA CR\$ 800,00 SEM O DISCO

#### MSX 2 NORMAL (360k)

- 87 - COMBOY TOM (1D)
  - 88 - SUN MARINE (1D)
  - 89 - QUIZ MASTER (1D)
  - 90 - DIMENSIONAL NEW 2 (1D)
  - 91 - CIRCUIT DESIGNER (1D-APL)
  - 92 - AKAMBE DRAGON (2D)
  - 93 - PSYCHO WORLD (3D)
  - 94 - FIRE HAWK (4D)
  - 95 - IMAGE 2.0 (1D) (APL)
  - 96 - IMAGE KIT (1D) (APL)
  - 97 - MATSUHITA V. GRAPHICS (1D)
  - 98 - PHILIPS V. GRAPHICS (1D)
- CR\$ 800,00 POR DISCO (S/ DISCO)

#### MSX 2 PLUS (720 Kb)

- 1 - F1 SPIRIT 3D (2D)
  - 2 - AYUOCK 2 (2D)
  - 3 - MSX 2 PLUS SCREEN 1 (1D)
  - 4 - MSX 2 PLUS SCREEN 2 (1D)
  - 5 - TWINKLE STAR (1D)
  - 6 - SUPER ZELIXER (2D)
  - 7 - GRAPH SAURUS (2D) (APLICAT)
- CR\$ 800,00 POR DISCO (SEM DIS-  
CO)

#### EDITORES DE TEXTO

- 061 - HOT-TEXTO (#)
- 063 - IDEA TEXTO (#)
- 093 - SCEED (#)
- A29 - MSX DUAD (##) (+)
- 077 - MSX WORD 1.6 (#)
- 179 - REAL TEXT (#)
- A30 - MSX WORD 2 (##) (+)
- A31 - MSX WRITE (##)
- A35 - PRINT X PRESS (##) (+)
- A57 - WORD STAR 40 COL. (##) (+)
- A58 - WORD STAR 64 COL. (##) (+)
- A59 - WORD STAR 80 COL. (##) (+)
- A65 - DELTRAS (##) (+)
- A75 - BUC COMPOSER (##) (+)
- A81 - FORMULARTE (##) (+)

#### EDITORES GRÁFICOS

- 019 - CHEESE (#) (MOUSE)
- 038 - DESIGNER PENCIL (#)
- 043 - DRAWN & PAINT (#)
- 047 - EDDY2 (#)
- 048 - EDITOR DE SPRITES (##)
- 056 - GRAFICOS 2D (#)
- 057 - GRAFICOS 3D (#)
- 058 - GRAPHIC ARTISTIC (#)
- 059 - HOT ART (#)
- 082-NEW ART (#)
- 090 - PRINT LAB (#)
- 099 - SISTEMA GRAFICO (#)
- 103 - SPRITE MAKER (#)
- 117 - CARTOON (##)
- 156 - GRAFICO DE BARRA (##)
- 181 - QUICQ DRAW (#)
- 193 - DYNADATA (#)
- 204 - ARTVISION (#)
- A02 - CAD CAM MSX (##) (+)
- A19 - GRAPHIC MASTER (##)
- A20 - GRAFICOS COMERCIAIS (##)

#### EDITORES MUSICAIS

- 075 - MASTER VOICE (#)
- 079 - MUSIC STUDIO G-7 (#)
- 080 - MUSIC (#)
- 097 - SINTETIZADOR TALKER (#)
- 101 - SOUND MSX (#)
- 108 - SUPER SYNTH (#)
- 112 - VOX (#)
- 114 - WHAM MUSIC BOX (#)
- 118 - COMPOSITOR (#)
- 143 - PSG (#)
- 148 - MUSIC HALL DEMO (##) (+)
- 168 - CAIXA MUSICAL (#)
- A56 - VIDEO HITS (##) (2 DISCOS)
- A90 - PLAY BACK DEMO (##) (+)

#### UTILITÁRIOS PARA DISCO

- 040 - DISK HEADER (#)
- 096 - KRON DISK (#)
- 097 - OVERDOOR (#)
- 085 - ORDISC (#)

- 180 - DOS HELP (#)
- 188 - DOS 64 COL. (#)
- 115 - ZAPPER 1 (#)
- 116 - ZAPPER 3 (#)
- 203 - MSX DEBUG (#)
- A01 - BKP (##) (+)
- A14 - DISK IT (##)
- A26 - MSX DOS TOOLS 1.0 (##) (+)
- A27 - MSX DOS TOOLS 2.0 (##) (+)
- A28 - MSX DOS TOOLS INT. (##) (+)
- A46 - SPEED SAVE 4000 (##) (+)
- A47 - SUPER DOS GEO (##)

#### LINGUAGENS

- A06 - COBOL (##) (+)
- A32 - BASIC (##)
- A55 - TURBO PASCAL (##)
- A38 - PROLOG (##)
- 006 - ASSEMBLER (##)
- 009 - BASCOM (#)
- 110 - BASIC CP 500 (#)
- 060 - HOT ASM (##)
- 098 - LISP (#)
- 069 - LOGO (#)
- 076 - MBASIC (#)

#### PLANILHAS

- 089 - PLANILHA ELETRONICA (##)
- 100 - SONY CALC (#)
- 157 - HOT PLAN (#)
- 158 - MSX CALC (#)
- A32 - MULTIPLAN (##) (+)

#### BANCO DE DADOS

- 037 - DATA BANK (##)
- 169 - IDEA BASE (#)
- 199 - HOT DATA (#)
- 072 - MALA DIRETA (#)
- 190 - MALA DIRETA 2 (#)
- 073 - MALA POSTAL (#)

#### EDUCATIVOS

- A11 - CURSO DE BASIC (##) (+)
- A12 - CURSO 1 & 2 GRAU (##) (+)
- A13 - CURSO 1 & 2 GRAU 2 (##) (+)
- A34 - O POETA (##)
- 017 - CURSO DE INGLES (#)
- 018 - CORPO HUMANO 1 (#)
- 019 - CORPO HUMANO 2 (#)
- 053 - PAISES DA AMERICA (#)
- 054 - PAISES DA EUROPA (#)

PREÇOS DOS PROGRAMAS (SEM O DISCO)

(#) AO LADO DO NOME: CR\$ 1125,00  
(##) AO LADO: CR\$ 1.500,00  
(+) = UM DISCO INTEIRO

DISCO 5 1/4 = CR\$ 1.500,00

DISCO 3 1/2 = CR\$ 4.250,00

MAIS DESPESAS POSTAIS.

Envio dois programas que poderão ser úteis aos leitores da revista CPU/MSX: O primeiro ("LADY80" - listagem 1) serve para usar dois recursos gráficos da impressora Lady 80 a partir de um arquivo editado pelo MSX-WRITE: o negrito e o enfatizado. Durante a digitação do texto, o usuário utiliza as teclas:

<GRAPH+F> para ativar enfatizado  
<GRAPH+H> para desativar enfatizado  
<GRAPH+T> para ativar negrito  
<GRAPH+B> para desativar negrito.

Note que as teclas F,H,T e B estão no teclado quase em forma de cruz, em torno da tecla G. Depois de digitar o texto, o usuário grava o arquivo em um disco, sai do MSXWRITE e volta ao BASIC. Roda então o programa "LADY80" e entra com o nome do arquivo/ texto gravado. O programa substituirá cada carácter gráfico usado pelo código de controle correspondente da impressora Lady 80. Terminada a operação, o arquivo estará

### Listagem 1

```
1 REM Programa LADY80
2 CLS: PRINT "DIGITE O NOME DO ARQUIVO"
3 :PRINT
4 INPUT N$
5 OPEN N$ AS #1 LEN=1
6 FIELD #1, 1 AS A$
7 L=LOF(1)
8 FOR I=1 TO L
9 GET #1,I
10 IF A$<CHR$(1) THEN 180
11 LSET A$=CHR$(27)
12 PUT #1,I
13 J=I+1
14 GET #1,J
15 IF A$=CHR$(84) THEN LSET A$=CHR$(69)
16 :GOTO 170
17 ' GRAPH + H: Desativa enfatizado
18 IF A$=CHR$(83) THEN LSET A$=CHR$(70)
19 :GOTO 170
20 ' GRAPH + T: Ativa negrito
21 IF A$=CHR$(82) THEN LSET A$=CHR$(71)
22 :GOTO 170
23 ' GRAPH + B:Desativa negrito
24 IF A$=CHR$(81) THEN LSET A$=CHR$(72)
25 :GOTO 170
26 GOTO 180
27 PUT #1,J
28 NEXT I
29 CLOSE
30 PRINT:PRINT "ARQUIVO PREPARADO PARA
31 IMPRESSÃO"
```

pronto para ser impresso pelo MSXWRITE.

A razão de eu ter elaborado este programa é que vários códigos de controle da Lady 80 não podem ser editados diretamente na tela do MSXWRITE por começarem com o carácter <ESC> (27 em ASCII), que ao ser pressionado faz o editor sair do modo de edição.

O segundo programa ("AUTOSALV" - listagem 2) faz o salvamento automático de linhas de um programa BASIC durante a sua digitação. O usuário escolhe um nome para seu arquivo e informa de quantas em quantas linhas deseja que ele seja salvo. O programa será gravado no formato ASCII (não compactado) sob a forma de um arquivo seqüencial. Terminada a digitação, deve-se teclear <CTRL+STOP > e o programa todo já estará salvo. Caso se queira gravá-lo em forma compactada, deve-se então carregá-lo (LOAD "<arquivo>") e depois salvá-lo novamente (SAVE "<arquivo>"). A utilidade do "AUTOSALV" é proteger o usuário contra eventuais quedas de tensão elétrica durante a digitação de programas longos. Desvantagens: não se podem usar comandos diretos (LIST, AUTO...) nem se pode mover o cursor na direção vertical.

Espero de algum modo poder assim prestar auxílio aos meus companheiros de MSX.

Luiz Carlos Lodi da Cruz - Rio de Janeiro



Todo usuário de processador de texto já deve ter pensado em usar outros tipos de letras (além daquela fonte padrão da impressora) em seus textos. Para isso, seria necessária a utilização de um sistema DESKTOP PUBLISHING. O problema reside exatamente aí, pois, esses programas são trabalhosos e extrema-

## Listagem 2

```

1 REM Programa AUTOSALV
2 CLS
3 ONERROR GOTO 270
4 ONSTOP GOSUB 190
50 STOP ON
50 INPUT "NOME DO ARQUIVO";NS
60 IF LEN (NS)=0 OR LEN (NS)>12 THEN GOT
O 50
70 INPUT "SALVAR DE QUANTAS EM QUANTAS L
INHAS (1-10)";N
80 IF N<=0 OR N>10 THEN GOTO 70
90 PRINT "DIGITE O SEU PROGRAMA BASIC"
100 OPEN NS FOR APPEND AS #1
110 FOR I=1 TO N
120 LINE INPUT LS
130 IF LS="" THEN GOTO 120
140 IF ASC(LS)<48 OR ASC(LS)>57 THEN PRI
NT "FALTA O N
150 PRINT #1,LS
160 NEXT I
170 CLOSE #1
180 GOTO 100
190 CLOSE #1
200 PRINT "DESEJA GRAVAR O ARQUIVO EM FO
RMA COM-FACTADA (S/N)?"
210 TS=INKEY$
220 IF TS<"S" AND TS<"N" THEN GOTO 210
230 IF TS="N" THEN GOTO 260
240 PRINT "DIGITE <LOAD ";CHR$(34);CHR$(
34);""
260 END
270 IF ERR=53 THEN OPEN NS FOR OUTPUT AS
#1 :CLOSE #1 : RESUME
280 ON ERROR GOTO 0
    
```

mente lentos.

Para sanar esse inconveniente, desen-  
volfi um pequeno programa (listagem 3)  
que "transporta" os alfabetos editados no  
GRAPHOS 3 para uma impressora LA-  
DY 80 ou 90.

A utilização desse programa é bas-  
tante simples. Após o alfabeto escolhido  
ter sido carregado, o computador pergun-  
ta a partir de quais caracteres deve ser  
iniciada e finalizada a transferência.

O programa foi testado com uma im-  
pressora Lady 90 e com o processador de  
texto MSXWORD v3.0. Para uma boa  
impressão, aconselho a utilização de al-  
fabetos do tipo 8\*8 e não menores que  
isso, pois os caracteres poderão ficar  
muito diminutos.

Um ponto importante que deve ser  
observado é que após a redefinição, a  
impressora só deve ser desligada depois  
de impresso o texto, já que o conteúdo do  
buffer que armazena o alfabeto é perdido  
após essa operação.

Adriano Nobre Oliveira  
Programa em BASIC e Assembly  
Rua Antenor Frota Wanderley, 385  
Benfica - 60020 - Fortaleza - CE

»»»

Mando um pequeno programa que  
pode ajudar aos usuários a grava-  
rem em disco o ponto em que pararam no

## Listagem 3

```

1 .....
2 - Conversor de alfabetos Graphos -
3 - para Lady 80
4 -
5 - Adriano N. Oliveira - 1992
6 -
7 .....
10 CLEAR200,&HD600: 2,1,1
20 SCREEN=KEYOFF:PRINT"Insira disco de
alfabetos.":AS=INPUT$(1)
30 CLS:FILES="ALF":PRINT"INPUT"Qual o n
ome do alfabeto":AF$
40 BLOADAF$".alf",&H4400
50 CLS:PRINT"Digite o primeiro caracter
e a ser convertido:";PC$=INPUT$(1)
60 PC=ASC(PC$):IFPC<33THENBEEP:GOTO50EL
SEPRINTPC$
70 PRINT"Digite o .ltimo caractere a se
r convertido:";UC$=INPUT$(1)
80 UC=ASC(UC$):IFUC<POORUC<PCTHENBEEP:G
OTO70ELSEPRINTPC$
90 PRINT:PRINT"Print"Ligue a impressora
e tecla algo.":AS=INPUT$(1)
100 POKE&HF91F,INP(&HAB)/&H40:POKE&HF920
,0:POKE&HF921,&HD6
110 SCREEN=SCREEN1,,,,,1
120 LPRINTCHR$(27);"Q";
130 E=2048+8*PC
140 CHS=PC$+UC$:LPRINTCHR$(27);"&";CHR$(
0);CH$;:PORO=PCTOUC:CLS:PRINT"Convertend
o";CHR$(0):LPRINTCHR$(139);
150 LOCATE,0:FORI=0TO7:AS(1)=RIGHT$("000
0000"+BIN$(VPEEK(E+I)),8):NEXTI
160 LOCATE,0:PORT=1TO8:VS(T)="
170 FORF=0TO7:VS(T)-MID$(AS(F),T,1):NEX
TF:NEXTT
180 FORT=1TO8:A=VAL("b"+VS(T):LPRINTCHR$(
A);:NEXTT:PORT=1TO3:LPRINTCHR$(0);:NEX
T
190 E=E+8:NEXTO
200 LPRINTCHR$(27);"&";CHR$(0)
210 LPRINT"TESTE"
220 CLS:PRINT"Digite":PRINT:PRINT"LPRIN
TCHR$(27);";CHR$(34);"&";CHR$(34);";CHR$(
n);CHR$(0)
230 PRINT"n=0 - Desativa alfabeto"
240 PRINT"n=1 - ativa alfabeto"
250 END
    
```



Fase	Senha	Fase	Senha
2	RAIN	5	DUSK
3	DUNE	6	DARK
4	COLD	7	BLIN

Eduardo Humberto B. Noronha Luz  
 Av. Senador Salgado Filho, 144 - Bom  
 Pastor  
 36025 - Juiz de Fora - MG

### Listagem 5

```

100 ;
120 ;
130 ' ADAPTAÇÃO: EDUARDO HUMBERTO LUZ
140 '
150 ' Simular a tecla control para
160 ' eliminar todos os drives menos
170 ' o segundo (B:).
180 ' IF PEEK(&HFD97)=&HC9 THEN END
190 ' IF PEEK(&HF347)= 1 THEN END
200 FOR I=1TO500:NEXT
210 ' DP=256*PEEK(&HF356)+PEEK(&HF355)
220 ' IF PEEK(DP*16)=3THEN FS=512
230 HI=&HE68D-FS
240 FC=&HE7A9-FS
250 E7=&HE7- (FS/256):E=E7-1
260 BL=256*PEEK(&HF379)+PEEK(&HF378)
270 BS=PEEK(&HF348)
280 POKE &HFD9F,247
290 FORI=1TO24
300 POKE HI+I,PEEK(BL-I)
310 NEXTI
320 POKE &HF1AA,1
330 POKE &HF1BD,&HAA:POKE &HF1BE,E7
340 POKE &HF1C5,0:POKE &HF1C8,2
350 POKE FC,&HFF:POKE &HFB21,2
360 POKE &HF247,0:POKE &HF347,2
370 POKE &HF349,&HA9:POKE &HF34A,E7
380 POKE &HF34D,&HAA:POKE &HF34, &HEF
390 POKE &HF34F,&HAA:POKE &HF350,&HEH
400 POKE &HF351,&HAA:POKE &HF352,&HEB
410 POKE &HF353,&HA6:POKE &HF354,E6
420 POKE &HF355,&HAA:POKE &HF356,&HF1
430 IF PEEK(&HFB2C)<B$THEN 470
440 FORI=OTO2
450 POKE&HFDA0+I,PEEK(&HFB2C+I)
460 NEXTI
480 POKE &HFD9F,&HF7
490 '
500 POKE &HFD09,&HF7
510 POKE &HFD0A,PEEK(&HF348)
520 POKE &HFD0B,&H22:POKE &HFD0C,&H40
530 DEFUSR=&HFD09:X=USR(0)

```



**-SOFT BELT-**

MSX 1+

**SOFT BELT MSX-1**

Rua Carlos Campos, 262 -  
 apt. 1 - Pari  
 CEP: 03028 - São Paulo - SP  
 Tel.: (011) 92-5488

### JOGOS E APLICATIVOS PARA MSX-1

**JOGOS MEGARAM E APLICATIVOS EM DISCOS 3 1/2 E 5 1/4**

- Temos mais de 2000 programas
- Os melhores do mercado
- Os últimos lançamentos vindos da Europa

**SUPER PROMOÇÃO:** A cada 5 jogos, 2 grátis

A cada 10 jogos, 4 grátis a sua escolha

A cada 5 aplicativos, 1 grátis

A cada 10 aplicativos, 2 grátis

**SOLICITE SEU CATÁLOGO**

### PC - XT - AT

**Lançamento**  
**FLOW CHARTING PLUS**

Cópias Originais com manual  
 Cr\$ 35.000,00 com despesas incluídas

Descrição do programa:  
 Editor de textos e gráficos com shapes

### PERIFÉRICOS

- Kit para drive DDX
- Flop ou acionador DDX
- Drives completos 5 1/4 ou 3 1/2
- Cartucho MEGARAM
- Formulários contínuos
- DDTV
- Temos micros novos e usados

## Índice de Anunciantes MSX

A&R Computers.....	12
ABBA.....	16
ACVS.....	2
Alien.....	19
BKP Soft.....	17
Champion.....	21
Classic.....	49
Cobra Soft.....	11
Company.....	13
Digital Rio.....	48
Digisom.....	32
Ectron.....	56
Empire.....	35
Logodata.....	6
Micro Áudio.....	15
MSX Design.....	5
MSX Força.....	27
MSX Soft.....	25
MSX Soft Sul.....	9
MSX Vídeo.....	26
Nemesis.....	22, 23 e 55
Over Soft.....	36
Soft Belt.....	53
Toy Games.....	46
Zapsoft.....	7

## Índice de Anunciantes do Caderno Amiga

Avallon.....	6 e 7
Classic.....	5
Hitek.....	2
Mega House.....	18
Ocelot.....	19
Place Tech.....	20
Pró Vídeo.....	16
Takeru.....	10 e 11
Toy Games.....	14 e 15

Na próxima edição

Cobol parte 6



Post Card 1.1



O dBase II além do manual

PRESTE ATENÇÃO A ESTAS MARCAS



## Erratas Cobol

Quem tentou acompanhar o artigo da edição passada, certamente teve problemas. São vários os erros ocorridos.

Na figura 5, isto é, a que mostra o esqueleto de um programa COBOL, foi publicada com os seguintes erros:

- 1) Na linha 11, leia-se SOURCE-COMPUTER;
- 2) Na linha 18, leia-se DATA DIVISION;
- 3) As entradas IDENTIFICATION DIVISION, PROGRAM-ID, DATA DIVISION, PROCEDURE DIVISION e END DECLARATIVES devem estar alinhadas com todas as demais na coluna 8;
- 4) O sublinhamento, que indica as palavras reservadas obrigatórias no contexto de uma sentença, não deve abranger as palavras separadas, mas apenas quando estiverem unidas por um hífen.

Na listagem do programa exemplo, o alinhamento das entradas de DIVISIONS estão incorretas. Cada uma deve estar perfeitamente alinhada, como por exemplo:

```
|
PROCEDURE DIVISION
INICIO
|
```

Ainda com respeito às divisões, não existe hífen entre as palavras DATA e DIVISION.

Na declaração do nome-condicional 88 OPCAO-VALIDA, defina seus valores como VALUE 1 THRU 4.

Na antepenúltima linha, retire a última aspa.

Finalmente, há algumas informações erradas quanto às versões do COBOL-80: Todas as referências à versão 4.XX devem ser lidas como versão 4.6X. Isso significa que se você possui o COBOL-80 4.01 ou inferior, suas referências estarão sob o rótulo da versão 3.XX.

# CPU

---

# AMIGA



COMMODORE AMIGA:  
AMEAÇA  
OU  
CONSEQÜÊNCIA?

DICAS  
E  
JOGOS

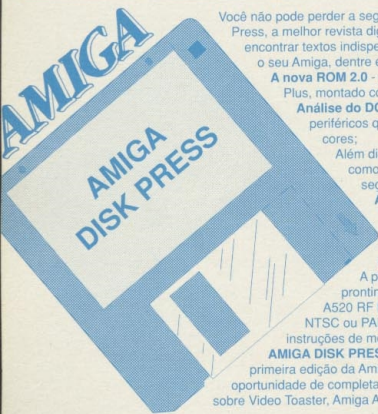
## VÍRUS NA MÍDIA

# TOASTER 3D FONTS

Por Luiz F. Moraes

Deixe a Video Toaster falar português. Agora, com as novíssimas Toaster 3D Fonts, a Hitek traz para dentro do seu Amiga, todo um potencial gráfico para a geração de belíssimas vinhetas com caracteres acentuados para a língua portuguesa, usando tudo que a computação tridimensional pode lhe oferecer. Tudo já prontinho, para você usar no consagrado LightWave 3D. São várias famílias de letras, que podem ser usadas nas mais diversas aplicações, desde simples vídeos, comerciais ou até mesmo videoclipeis.

**Preço de lançamento: apenas Cr\$ 85.000,00 (3 disquetes + manual). Temos versões para Imagine e Sculpt 4D.**



Você não pode perder a segunda edição da revista Amiga Disk Press, a melhor revista digital do país. Neste número você irá encontrar textos indispensáveis para se manter atualizado com o seu Amiga, dentre eles:

**A nova ROM 2.0** - Já começou a ser vendido o Amiga 500 Plus, montado com os chips do Amiga 3000.

**Análise do DCTV** - Conheça um dos melhores periféricos que permitem saída em 16 milhões de cores;

Além disso você encontra outros assuntos como multimídia, inteligência artificial, e as seções de **Cartas, Dicas** e a já aclamada

**Arcademanía**, a seção que conta tudo sobre os últimos lançamentos em jogos do Amiga.

**BRINDE** - Você pode não acreditar mas no número 2 o brinde é fantástico:

A placa de circuito impresso (prontinha, prontinha!) para você montar o transcoder do A520 RF Modulator, podendo chavear a saída em NTSC ou PAL-M. Na revista você encontrará as instruções de montagem e o esquema do transcoder.

**AMIGA DISK PRESS nº1** - Se você ainda não comprou a primeira edição da AmigaDisk Press, não perca esta oportunidade de completar a sua coleção e de conhecer mais sobre Video Toaster, Amiga Action Replay e AT-Once.

PREÇO: Cr\$ 9.500,00 (cada edição).



Em desenvolvimento:

A Lenda da Gávea 2  
O Guardião das Trevas  
Hitek Trivia Amiga  
Brasil Geográfico Amiga  
Cadastro de Clientes  
Controle Bancário  
Profissional Clips  
Hitek Titler  
Toaster Video Fonts

## OUTROS PRODUTOS

### Hitek Clip Sounds #1 e #2

Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr\$ 8.000,00 (cada)

### Hitek Fonts #1

Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr\$ 8.000,00

### Triex Porno Show, volumes 1, 2, 3 e 4

Slideshows eróticos com excelentes músicas. Cr\$ 8.000,00 (cada)

### Sound Programs

Os melhores programas musicais (domínio público). Cr\$ 8.000,00

### Hitek Music Tracks, volumes 1, 2, 3, 4 e 5

Excelentes músicas (PD) para ProTracker, etc. Cr\$ 6.000,00 (cada)

### Hitek Music Collection

Todos os programas musicais reunidos num só pacote. Sound Programs, Clip Sounds #1 e #2 e Music Tracks 1 a 5. Cr\$ 50.000,00



Para fazer seu pedido, envie cheque ou vale postal à:

**Hitek Computação Sistemas Editora Ltda**  
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - Rio de Janeiro  
CEP 20050 - Informações: tel (021) 252 9023

**Cursos para Amiga**  
Introdução - Animação 2D - Animação 3D

**REVENDEDORES  
AUTORIZADOS**

RS: Digimer (0512) 26 4396  
ES: Logodata (027) 327 8517  
SP: ToyGames (011) 277 4878  
CE: SunPhoto (085) 244 2336  
RJ: Takuru: (021) 232-0650



# AMIGA

BONUS RIO EDITORA LTDA  
AV. NOSSA SRA. DE  
COPACABANA, 605/404  
COPACABANA  
22040 RIO DE JANEIRO  
TEL.: (021) 235-3541

DIRETOR EXECUTIVO  
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL  
DOLAR TANUS  
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO  
SÉRGIO DURIC CALHEIROS

CONSULTORES TÉCNICOS  
LUIZ FERNANDES DE MORAES  
E ALBERTO CARPENTER  
MEYER FILHO

ADMINISTRAÇÃO  
LUZIMAR GOMES DA SILVA

EDITORAÇÃO  
PRÓ IMAGEM 3

REVISÃO  
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE & MARKETING  
LUCIA OLIVEIRA

ASSINATURAS  
ALEXANDRE ESTEVES  
ROMANELI

FOTOLITOS  
HUNICOLOR

IMPRESSÃO  
GRÁFICA JORNAL DO BRASIL

DISTRIBUIÇÃO  
FERNANDO CHINAGLIA  
DISTRIBUIDORA S.A.  
RUA TEODORO DA SILVA, 907  
FONE (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. O Caderno Amiga é parte integrante da revista e não pode ser vendido separadamente. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo deste caderno por qualquer meio sem a autorização expressa da editora.

## CARTA AO LEITOR

Prezado leitor,

Já não é mais possível ignorar a presença do Commodore Amiga em nosso cotidiano. Notamos, gradativamente, o papel desempenhado por este micro que já conseguiu conquistar um espaço significativo no mercado nacional. Prova disso é a quantidade de software houses que surgiram, totalmente voltadas ao Amiga.

Dessa forma, estamos abrindo este espaço para o novíssimo usuário do Amiga, ávido de informações e novos conhecimentos sobre este equipamento.

Queremos expandir este es-

paço, criar condições do usuário Amiga se fazer conhecido. Esperamos contar com a presença e a colaboração de todos, além, é claro, de suas sugestões e críticas. Procuraremos fazer a melhor revista de Amiga nacional, coisa que já provamos ser capazes.

Não podemos, aliás, deixar de mencionar a valiosa ajuda da equipe técnica da Hitek, sem a qual não seria possível realizar este empreendimento. Nosso reconhecimento aos consultores Luiz Fernandes de Moraes e Alberto Carpenter Meyer Filho.

Sérgio Duric Calheiros

## INDICE

Commodore Amiga: ameaça ou consequência?	4
É hora de diversão	8
Dicas	9
Vírus no Amiga	12
Cartas	17

# COMMODORE AMIGA: AMEAÇA OU CONSEQUÊNCIA?

*LUIZ FERNANDES DE MORAES E ALBERTO CARPENTER MEYER FILHO*

Você certamente já ouviu falar em um microcomputador chamado Commodore Amiga. Da mesma forma já ouviu falar em Macintosh, PC AT, 386, 486, Laptops, Notebooks, Palmtops e muitos outros nomes estranhos que servem para designar este ou aquele computador. Certo! Mas, e daí?

E daí nada! Afinal, microcomputadores pessoais são máquinas criadas para facilitar a realização de determinadas tarefas. Alguns até não realizam tarefa nenhuma, ficando restritos a conduzir o usuário pelos caminhos do sonho, das simulações e da mais pura diversão.

A chave neste processo é o usuário, e não a máquina. Em última análise, qualquer computador pode realizar uma determinada tarefa, sendo que alguns serão mais apropriados do que outros. Existem usuários que precisam manipular grandes massas de dados. Outros, cuja necessidade maior é realizar numerosos cálculos, outros ainda, que se contentam com uma agenda pessoal e uma grande maioria que tem o saudável hábito de não ter qualquer pudor de usar o micro apenas para se divertir. O usuário é quem manda e é em nome da sua necessidade que os microcomputadores são construídos.

E dentre as diversas máquinas feitas para encantar o ser humano, está o Amiga.

## UM ESTRANHO NO NINHO

O Amiga, na realidade, é uma máquina muito bem projetada, e, se levamos em consideração que o desenho inicial do hardware, que data de fins de 1983, podemos ver que ela estava bem a frente do seu tempo. Quando foi lançado em 1985, o Amiga surpreendeu o mercado de maneira brutal, fazendo tremer os executivos das empresas concorrentes que, na época, não tinham como fazer frente à nova máquina. Imagine um equipamento que tinha um excelente potencial gráfico, que poderia mostrar 4096 cores simultâneas numa tela, podia transferir blocos gráficos na memória com velocidade espantosa,

possibilitando, pela primeira vez, a computação gráfica em 3 dimensões num computador pessoal, som estéreo e com qualquer forma de onda, multitasking, que é a capacidade de rodar vários programas simultaneamente sem perda de desempenho, capacidade de emular PC e Macs etc, etc, etc.

Mas a principal característica do Amiga é a hipnose. Quem nunca viu um Amiga, quando vê um, fica hipnotizado no ato. Não que a máquina seja algo de irreal, pois estamos na era da computação gráfica e todo dia na televisão somos bombardeados com milhares de imagens e sons computadorizados. O que impressiona é que uma maquininha de aparência tão modesta, quase do tamanho de um Hotbit, possa fazer tanta coisa interessante, como produção de vídeo, criação de peças musicais complexas, desktop publishing com qualidade profissional, além de cada "joguinho" que mata de inveja qualquer dono de flipperama.

Com tudo isso foi difícil não se destacar na paisagem. Mas o que é realmente curioso, é que mesmo com o seu potencial, o resultado de vendas não foi exatamente aquilo que a Commodore esperava. Embora tenha sido muito bem recebido no mercado, não se cumpriu a profecia de que ele seria o substituto de todas as máquinas que existiam na época.

Pretensões à parte, o Amiga era tão superior a tudo o que existia, que foi recebido com um certo ceticismo. E nisso muito contribuiu o fato da Commodore não possuir um departamento de marketing realmente ousado (recentemente um dos diretores da Apple Computers, Lloyd Mahaffey, afirmou que "em 1986 nós demos uma boa olhada no Amiga e chegamos à conclusão que Zse algum executivo de marketing inteligente resolver dar um tratamento sério a este micro... ai nós temos um problema de verdade.").

## MEU BRASIL BRASILEIRO

Enquanto isso, na terra do jeitinho...

Um jeitinho de ganhar dinheiro fácil, aliado a um jeitinho de "comprar" as pessoas certas, resultou em um jeitinho político que cobriu de proteções a indústria de informática nacional. Seguindo um hábito antigo, os usuários, assim como o povo em geral, não foram sequer consultados. E imbuídos da certeza de que estariam dando "pérolas aos porcos", foi fundada uma indústria preocupada exclusivamente com o lucro. Metodologia, pesquisa, qualidade, nada disso interessa. O importante é gastar pouco e faturar muito.

Mas o usuário soube inverter a situação. Em pouco tempo as pessoas se tornaram as pérolas e os porcos eram os computadores. E nenhum computador ajudou tanto as pérolas nacionais quanto o MSX.

Feito para ocupar um nicho de mercado referente ao segmento de usuários hobbistas, o MSX brasileiro começou tão mal que era registrado na extinta SEI como videogame. Mesmo com toda a trapalhada inerente ao apadrinhamento (os afilhados são sempre perdoados), foi impossível fazer do MSX um micro de segunda categoria. Quem viu a máquina na loja e experimentou, percebeu logo que estava diante do melhor computador de 8 bits já colocado no mercado, e não teve dúvidas de adquirir o seu.

Além disso aconteceu aquela célebre e saudosa feira de informática no Rio de Janeiro, que encantou o usuário ao mostrar o MSX ligado aos mais diversos periféricos que nunca mais puderam ser vistos. E muitos compraram o MSX para gerenciar sintetizadores, digitalizar imagens, mixer imagens de vídeo, etc. Mais uma vez o público foi enganado e mais uma vez soube dar a volta por cima.

Foi por iniciativa de gente muito esforçada que o MSX 2 e o MSX 2+ "aportaram" no país, através dos kits de conversão nacionais. E, pela primeira vez, um produto de informática para hobbistas, teve uma sobrevida de mais de dois anos. E isso foi fundamental. Graças a isso os

programadores atingiram uma capacitação tecnológica tal, que desenvolveram no país uma série de produtos de software que não encontra similar em nenhum país do mundo. E a sobrevida do MSX em outros países ainda se mantém a custa do software brasileiro, que é fartamente pirateado no restante da América do Sul e na Europa.

Hoje o MSX faz muito mais do que poderia fazer e ainda é o micro mais adequado para uma grande parcela de usuários. E o MSX TURBO R já é uma realidade no Japão. Se o programador nacional tiver acesso à máquina e à sua documentação (esta é a grande incógnita), ele será sem dúvida uma realidade aqui também. Só que muita gente não aguentou mais esperar.

As pessoas cujas aspirações e problemas só poderiam ser resolvidos pela posse de tecnologia de ponta, se puseram a trabalhar a despeito de qualquer reserva de mercado, e colocaram em suas residências e escritórios o microcomputador que achavam ideal. Muito justo e muito oportuno, pois foi este movimento que tornou claramente visível o fracasso da reserva de mercado.

Mas como esta é a terra das paixões (afinal é aqui que reside o tão conhecido latin-lover), cada vez que se fala em outros computadores, os usuários de MSX se agitam em defesa da sua cria. "Cria" sim, pois foi graças a estes mesmos usuários que o MSX sobreviveu a todas as tormentas, e qualquer outra máquina acaba sendo encarada como uma ameaça. E quando

esta máquina se chama AMIGA, aí a coisa descamba.

## AMEAÇA OU CONSEQUÊNCIA?

É importante constatarmos que o Amiga já existe há muito tempo e, mesmo assim, não tomou de assalto as defesas do MSX, do PC ou do Mac. E o motivo real disso é que NÃO EXISTE NEM NUNCA EXISTIRÁ um computador definitivo, aquele que tudo faz e a tudo se presta. E os usuários que constataram isso, convivem em total harmonia com os mais diversos equipamentos, fazendo as ressalvas e os elogios adequados a cada um deles.

Não são poucas as pessoas que possuem um MSX em casa para escrever, programar, processar pequenas massas de informações e se divertir, e que trabalham com um outro MSX ou um PC no escritório. Existem produtoras de vídeo que possuem um MSX para cadastro de clientes, mala direta e contabilidade, e que possuem um Amiga interligado a sua ilha de edição. Ninguém cogita de colocar o MSX na ilha de edição e de transferir o Amiga para o escritório. E este não é o único exemplo. Muitos escritórios de artes gráficas são gerenciados por um PC, e possuem no Macintosh a sua ferramenta maior de produção de trabalhos gráficos. Uma máquina não inviabiliza a outra: elas se complementam e ampliam os horizontes da empresa.

Falar de profissionalismo é uma coisa, mas falar de hobby... A palavra já implica em "paixão" e, como se sabe, a paixão e a

falta de lógica andam de mãos dadas e votam no mesmo partido (o PNDE, sigla de Partido Nacional das Discussões Estéreis). Aqui reina a célebre frase "o meu é melhor que o seu!". E tanto faz se há ou não alguma verdade científica por trás da afirmação. A ponderação não encontra espaço e o que vale é o preconceito. Tudo bem! Tudo é aceitável quando se trata de paixão, até mesmo apelar para as carícias de um chicote, para a maciez da seda, para a cor negra das peças íntimas e um sem número de outros aditivos.

Mas existe um único pecado que não pode ser cometido. Se nada é definitivo é porque tudo pode ser possível. E se a possibilidade das coisas vem do conhecimento que nós adquirimos, então não devemos frustrar este conhecimento sob pena de limitarmos as possibilidades. Máquinas como o Amiga devem ser comentadas e discutidas sem qualquer pudor. Ela realmente não serve para muitas aplicações e é importante discutir quais. Outro dado é saber para quais aplicações ela cabe como uma luva, pois com situação financeira atual, o espaço para a experimentação ficou muito reduzido.

Falar no Amiga não representa qualquer ameaça. O máximo que pode acontecer é aumentar em muito as possibilidades do usuário, o que é uma consequência natural da evolução de cada um. ■

LUIZ FERNANDES DE MORAES e ALBERTO CARPENTER MEYER FILHO são profissionais da área de software, e se utilizam de MSX, AMIGA e PC sem qualquer pudor ou restrição.

# CLASSIC SOFT Tel.(011) 875-4644

## MSX AMIGA PC XT/AT

RUA JOÃO CORDEIRO, 489 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960

ADQUIRA SEUS PROGRAMAS PELO REEMBOLSO POSTAL (SEDEX À COBRAR)

Você faz o pedido por telefone ou por carta e só pagará ao recebê-lo no correio.

### JOGOS E APLICATIVOS P/ MSX

1, 2 PLUS, MEGARAM E MEMORY MAPPER

- OS MELHORES E SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
- TEMOS MAIS DE 2.000 TÍTULOS
- PROMOÇÃO - 10 JOGOS 2 GRÁTIS
- 100 JOGOS 25 GRÁTIS
- SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

### PERIFÉRICOS DDX

- KIT PARA MONTAGEM DE DRIVE
- DRIVE 5 1/4 - 360 E 720 Kb
- DRIVE 3 1/2 - 720 Kb
- MEGARAM GAME
- MEGARAM DISK 256/512/768
- MODEM PARA MSX
- INTERFACE C/ CABO PARA MSX

### AMIGA E PC XT E AT

- TEMOS JOGOS E APLICATIVOS PROMOÇÃO AMIGA/PC
- CADA 10 JOGOS OU APLICATIVOS - 1 GRÁTIS.
- ATENDEMOS TODO O BRASIL
- SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

ACEITAMOS CARTÃO DE CRÉDITO CREDICARD



# AVALLON

AVALLON INFORMÁTICA LTDA

AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ  
CEP 20031 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA - DAS 9:30 ÀS 18:30 HS.

TEL: (021)262-1636

**\$850 (1 Mb)**



# AMIGA

SUA IMAGINAÇÃO É O LIMITE...

**TEMOS O MAIS COMPLETO  
SORTIMENTO DE PRODUTOS PARA  
LINHA AMIGA**

## HARDWARES & SERVIÇOS PARA AMIGA

TUDO EM PROMOÇÃO • GARANTIA DE 60 DIAS • PRONTA ENTREGA OU ENCOMENDA RÁPIDA  
PREÇOS SOB CONSULTA

- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC)(PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- Computador AMIGA 500 (512 Kb)
- Computador AMIGA 500 (1 Mb)
- Computador AMIGA 2000 (Configuração variada)
- DIGIVIEW (Digitalizador de imagens — Companhia manual e software)
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-1011 (Original da Commodore)
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4 (880 Kb, completo com gabinete, fonte e cabo)
- IMPRESSORA CITIZEN 200-GX COLOR (9 pin., 80 colunas, com Kit-Color)
- PERFECT SOUND SAMPLER (Digitalizador de sons)
- SUPRA RAM CLOCK (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- SUPRA RAM 2 MB (Expansão de memória. Chega até 8 Mb)
- WINCHESTER 42 MB (4 Mb RAM)

- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- INSTALAÇÃO DE 1 MB INTERNO
- IMPRESSORA CITIZEN GSX-140 COLOR (24 pin. 80 colunas, com Kit-Color)
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR 132 COLUNAS
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR RGB 1084-S

MANUTENÇÃO  
E ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
PARA TODA A LINHA  
COMMODORE AMIGA

**RGB  
PARA AMIGA EM  
QUALQUER TV**

## SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 800 títulos disponíveis de software
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- SOFTWARES ORIGINAIS
- AMIGA VISION - Editor gráfico para vídeo c/ editores de texto e sons. Em 4 disquetes com fichários e manual ilustrado.
- AMIGA APPETIZER - Editor gráfico-texto-musical para iniciantes. em livreto
- AMIGA STARTER - Editor gráfico, editor de textos + jogos (FIA 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.
- Dezenas de Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos, Exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais Originais de diversos utilitários

## NOVIDADES EM GAMES (Fevereiro 92)

AGONY • FORMULA 1 GRAND PRIX • SUPER SPACE INVADERS • WOLF CHILD • VIDEO KID • BIG RUN • TV SPORTS BOXING • ADVANTAGE TENNIS • ANOTHER WORLD • ARMALYTE, ATOMIX • BRAINIES • DEATHBRINGER • DEVIUS DESIGNS • FUZZBALL • HUGO, KILLER BALL • KNIGHTMARE • LEMMINGS III NEW YEAR • LORDS OF THE RING • MEGA TWINS • MIG 29 II • MOONSTONE • POPULOUS II • REALMS • SILENT SERVICE II • SPACE ACE II • THE GODFATHER • TURTLES II • VOLFIED • WARM UP • WWF WRESTLEMANIA • WRATH OF THE DEMON (100%)...

**GRÁTIS  
EM SUAS  
COMPRAS**

AMIGA CHEAT by AVALLON (do n° 1 ao 25): relação com dicas, passwords, fases secretas, imunidade total, vida infinita, tempo infinito, etc. Muitas inéditas! Agora você já pode chegar ao final de mais de 190 jogos de Amiga. Peça grátis o número do seu AMIGA-CHEAT ao comprar softs de Amiga na AVALLON. (A cada 4 discos - 1 número)

## LANÇAMENTO

LIVRO — MANUAL OFICIAL DO AMIGA DOS  
(em português, 400 páginas.)

A literatura que faltava para os usuários de Amiga. Abrange até a versão 2.04 do Amiga DOS. Livro de excelente qualidade. Poucas unidades.

# AMIGA • MSX

DESPACHAMOS  
PARA TODO O BRASIL

## MSX

### JOGOS

- Os melhores jogos para MSX1 (EXPERT, HOT BIT, PLUS e DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM, 1 e 2 e 2DD
- são mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes 5 1/4 e 3 1/2.
- Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do n° 1 ao n° 5. Ideal para quem inicia no MSX.
- Todos os lançamentos nacionais e importados.

### LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C\*, Biblioteca C, C (ASCII/280), Turbo Pascal\*, Cobol 80\*, Devpac 80 (MON 80, GEN 80, ED80)\*, Fortran, Mumps, MBasic, Forth, Mega-Assembler (disco ou cartucho)\*, Micro Protog\*, Macro-ASM 80\*, Turbo Modula 2\*, Lisp\*, PLM, Hot-Logo (em cartucho)...

\* Acompanha manual opcional

### APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Contabilidade Certa, Maia Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controlador Bancário, Cadastro de Produtos...

\* Acompanha manual opcional

### DIVERSOS

Sistema Gráfico para Desenho\*, Sistema Desktop Publishing\*, DOS\*, Copiadores Diversos\*, Editor de Vídeo\*, Editor Musical\*, Gráficos Estatísticos\*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabets, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD\* e muito mais!

\* Acompanha manual opcional

### PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Todos com 1 ano de garantia • Pagamento em até 2 vezes

**PRONTA ENTREGA:** Drives DDX: 5 1/4 360 Kb, 5 1/4 360/720 Kb, (completos com interface, gabinete, fonte, disquete com DOS e jogos — brinde e descontos na compra) • Krint e adaptação para MSX 2.0

e 2.0+ (somente em micros Expert 1.0 e 1.1) • Interface para drive • Gabinete c/ fonte para drive • MEGARAM 256 KB • MEGARAMDISK (256, 512, 768 KB) • Disquetes 5 1/4 e 3 1/2 • Joysticks

## CATALOGO MSX E AMIGA

Leia com atenção. Pedido somente por carta.

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muitos outros, não perca tempo.

Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com o seu pedido o valor de Cr\$ 1.000,00 (mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avalon (obs: essa quantia será devolvida em forma de desconto

na sua primeira encomenda). Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avalon Catalog Express System). E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar (021)262-1636, informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária, ou enviar o cheque nominal.

## NOVIDADES EM APLICATIVOS E DEMOS PARA AMIGA

(fevereiro 1992)

PLATINUM WORKS - excelente sistema profissional composto por editor de textos, bancos de dados, planilha e soft de comunicação. 3 discos

TRUE BASIC - linguagem e montador Basic com compilador. Exemplos no disco.

ART DEPARTMENT PROFESSIONAL - completo utilitário gráfico para edição e conversão de imagens. Em 3 discos.

MEGAMIX DEMO - música-demo continua no estilo "house" digitalizada e cartada.

AWARD MAKE PLUS - prático editor de diplomas com fontes de letras e bordas.

QUARTERBACK TOOLS 1.3 - ferramentas indispensáveis p/ análise de discos e recuperação de arquivos.

COMIC SETTER FONTS COLLECTION - fontes gráficas diversas do tipo figuras com excelente qualidade gráfica em 6 discos para uso em editores.

OCTAMED - completo editor musical e sample que permite utilizar 64 canais de som com recursos inováveis.

TV SHOW 2.0 - versão atualizada desse excelente editor de vídeo agora com novas fontes gráficas em 2 discos.

TURBO SILVER NEW OBJECTS - novas fontes para render com Turbo Silver e aumentar mais ainda sua coleção.

LATTICE C 5.0 - o melhor compilador C para Amiga agora em nova versão com 5 discos

AMOS COLLECTION - o tão esperado e elogiado editor de games em 2D e 3D agora completo com 11 discos com compilador e manual.

HARDWIRED MEGA DEMO - sensacional Demo gráfico-som em 2 discos com digitalizações gráficas e animadas.

FONT WORKS - completo editor de fontes para editores gráficos.

NASP FONTS COLLECTION - músicas e efeitos digitalizados e sampleados do MC Hammer, Vanilla, Technonics, Ice MC, EMF, entre outros, numa coleção de 7 discos para uso com o N.A.S.P.

ICON MASTER - utilitário para criação de ícones incluindo animados.

GIGAMIX DEMO - vídeo-clip em 2 disquetes c/ 20 minutos de músicas digitalizadas e sampleadas no estilo "house".

e mais: IMAGINE 2.0, THE TARTAR MASTER, VIDEOCAPSE 3D 2.0, PORNO PICTURES, PAGE STREAM 2.1, IRÃO-DEMO, DMA PICTURES, TITLE CRAFT, DELUXE HELP, VIDEO EFFECTS 3D (INTSC)...

## S.E.U.C.K

(SHOOT'EM'UP CONSTRUCTION KIT)

O grande lançamento do mês para os usuários de Amiga

Um incrível e prático sistema editor de games 2D totalmente estruturado com editores de sprites animados com até 6 cores cada criadas por você; cenários de fundo; pontuação; área de ataque e movimentação dos sprites e inimigos; SFX; fases e desafios. Tudo com excelente qualidade gráfica e sonora. Simples de operar, não requer manual, possui

menus com as funções dos editores. Vai com um jogo espacial no disco construído nele onde você pode modificá-lo, se quiser. Tudo o que voce precisa para transformar suas idéias em um ótimo e completo jogo do estilo ação e tiro totalmente em "scroll" vertical.

Com o SEUCK você não programa, você cria.

# AMIGA, A HORA DA DIVERSÃO

Alberto C. Meyer

Ah, há! Finalmente depois de navegar pelas mais diversas mídias magnéticas, aporteie aqui, na revista CPU, uma publicação de carne e osso. Digo, papel e tinta. A partir de agora, em todas as edições, vamos bater um papo saudável sobre o assunto que mais interessa a uma grande parte dos leitores: os jogos.

Não vamos falar apenas de novidades, mas também dos jogos clássicos, ou seja, aqueles que não podem faltar na coleção do "gamemaníaco". E, para começar, vamos falar dos bichinhos que fazem mais sucesso na sua telinha: os amáveis Lemmings.

Lemmings são um tipo de animal roedor, que possuem uma importante característica: seguem fielmente seu líder. Se este líder resolve se jogar de um precipício, todos os outros também se jogam e por aí em diante. Tendo essa característica em mente, os programadores da Psygnosis, sem dúvida a mais criativa soft-house, resolveram construir um jogo com os Lemmings como personagens principais.

O jogo, que combina momentos de estratégia, raciocínio e ação, tem como objetivo a solução de 100 quebra-cabeças diferentes. Cada um desses quebra-cabeças consiste de fazermos com que um grupo de Lemmings consiga atravessar um caminho até acharem a saída. Para isso, existem diversos tipos de Lemmings que fazem as mais diversas tarefas, como construir pontes, cavar buracos etc. Combinando os diversos trabalhos que eles podem fazer, você consegue a solução do problema.

Este jogo foi eleito como "o jogo do ano" de 1991, por todas as revistas especializadas. E para aproveitar a deixa, a Psygnosis (onde eles arrumaram este nome?), resolveu lançar um disco com mais 100 fases e que tem o sugestivo nome de "Oh, No!, More Lemmings", que é, sem dúvida, o principal lançamento do momento para o Amiga. Você, amigo, que gosta de passar suas horinhas de folga diante do monitor, aproveite (e não se esqueça de olhar a seção de dicas, com os códigos deste jogo em primeira mão no Brasil), pois você terá muito trabalho para resolver todas as fases.

## CORRENDO CONTRA O PERIGO

Você gosta de Fórmula 1? Lê tudo que sai na imprensa e não perde uma corrida? Então o próximo jogo de Fórmula 1 do Amiga vai fazer a sua cabeça. Simplesmente é a mais perfeita simulação de automobilismo já criada para microcomputadores. Programado pelo autor de outro clássico, o Stunt Car Racer, este jogo demorou quase dois anos para ficar pronto e contou com a colaboração de equipe FootWorks, que deu suporte técnico ao autor.

Nesta simulação, você pilotará o carro da equipe que escolher, e com características reais, ou seja, para você ganhar uma corrida com uma equipe ruim, vai ter que suar muito (e será quase impossível). O jogo combina a técnica de Vector Graphics (3D) com sprites comuns, que são usados para os fiscais de pista, bandeiras, placas de aviso etc. Todos os circuitos são perfeitos, com sua topografia reproduzida ao extremo, inclusive com lombadas. O nível de realidade é tão grande que o jogo foi lançado pelo selo Microprose, que é uma soft-house especializada em simulações da realidade. Não perca!

Para quem gosta de aventuras, a pedida do momento é o Another World. Depois de uma abertura cinematográfica, somos levados a um jogo no estilo do Prince of Persia, o que já garante a qualidade. No jogo, você é transportado para uma outra dimensão, que possui muitos perigos e está cheia de seres que não gostam nem um pouquinho de você. É claro que o objetivo é sair desta vida, o que é uma tarefa bem difícil.

Outra aventura interessante é Pegasus, que tem um dos melhores gráficos do Amiga, pois há muita variedade de cenários. Tudo com scroll parallax, que é a técnica de subdividir a tela em várias áreas, cada uma com um scroll com velocidade diferente, dando assim um efeito de profundidade ao cenário.

Nos esportes, temos o Jimmy White Snooker, que é simplesmente o melhor jogo de sinuca que "tem por aí", e deixa no chinelo coisas como o 3D Pool, que,

além de lento, é muito feio. A realidade é tão grande que, se você esquecer de passar giz no taco, ele certamente vai "espirrar". 4D Boxing é como o próprio nome diz: um jogo de boxe em três dimensões (o quarto D fica por sua conta), onde podemos ver os lutadores de vários ângulos e posições possíveis, inclusive do ponto de vista do lutador, ou seja, se você levar um soco na cara, pode ver a luva do adversário arrebatando o seu nariz. O jogo é um pouco lento, mas compensa pela ampla variedade de golpes disponíveis e pelo jogo de cintura dos personagens, fielmente reproduzido.

A turma dos fanáticos pelos RPGs vai ficar satisfeita com Heimdall, que tem uma ótima história de abertura (embora um tanto grande demais) e certas fases bem heterodoxas, como a que você persegue um porco num chiqueiro. E olha que o bichinho faz até óinc, óinc...

Também é muito comum no Amiga vermos jogos adaptados de fliperamas. Neste mês temos Final Blow, que vem a ser uma ótima luta de boxe, mas que está a séculos de distância do seu original no flipper, assim como o explosivo Alien Storm, que sem dúvida, é uma das piores adaptações feitas para o Amiga. Acho que a SEGA poderia caprichar um pouco mais em suas adaptações. Os bobs são muito mal resolvidos, com pouca animação e os gráficos de fundo tem pouca variedade.

Já Tartarugas Ninja 2 consegue ser um pouco melhor, com a abertura do jogo sendo praticamente igual ao seu original nos Arcades. O jogo é o mesmo de sempre: o negócio é sair batendo em tudo o que você tem pela frente e ponto final.

Para finalizar temos os adventures, e, o melhor no momento, é o Cruise For a Corpse. Nele, Você terá que solucionar um crime ocorrido dentro de um barco, e para isso, o autor do jogo lhe deu a oportunidade de só usar o mouse, dispensando o uso do teclado. O jogo tem sons e gráficos muito bons e, apesar dos seus cinco discos, vale a pena conferir.

Por ora, caro amigo, acabou as nossas fichas, mas espero encontrá-lo mês que vêm para mais um papo sobre o que há de melhor para o Amiga. ■

## Oh, No! More Lemmings!

Você, caro leitor, terá agora em primeira mão no Brasil, todos os códigos de acesso das fases deste sensacional jogo de estratégia e raciocínio da Psygnosis. Vamos lá! Siga as dicas mostradas nas tabelas abaixo (para 2 jogadores) e ao fundo (para um apenas).

1	KAHPTDIBKE
2	IHPTDIJCKN
3	LPTDIJADKK
4	PTDIJKEKD
5	TDIJAHTFKM
6	DJIHTTGKF
7	IJALTTDHKS
8	JILTDTIJKL
9	JAHPTDIJKD
10	IHPVDIJKG

## Turrican 2

Para conseguir vidas infinitas neste multicolorido jogo, faça o seguinte: pressione a tecla HELP para entrar na tela de seleção de músicas (o quê? Não sabia que ela existia?). Pressione a tecla 4 para interrompê-la e depois pressione 2. Após cerca de 10 segundos de música, aperte ESC 2 vezes. Depois, jogue normalmente.

## The Simpsons

Se você não está conseguindo jogar o jogoinho dos Simpsons, aí vai uma dica para você ficar com vidas infinitas e chegar ao fim do jogo.

Quando a tela de abertura aparecer (quando a família estiver vendo TV), digite COWABUNGA em maiúsculas.

## Os Intocáveis

Apesar deste jogo já ser "bem velhinho", tem ainda muita gente que não consegue chegar ao seu final (o que não é uma tarefa das mais fáceis). Digite a senha SOUTHAMPTONGAZETTE e você poderá ir passando de fase a cada toque na tecla F10. Nos níveis 2, 3 e 6, se você pressionar HELP, você encurtará seu caminho pela metade.

## Car-Vup

Na tabela de recordes, digite o seguinte: R.J.TOONE, que isto lhe dará vidas infinitas.

## Predator 2

Se este jogo está insultando a sua pretensa habilidade no joystick, que tal você insultá-lo também a fim de ganhar energia infinita? Pause o jogo e digite a frase YOU'RE ONE UGLY MOTHER. Corram ao dicionário e decifrem isto!

## SwitchBlade 2

Para ir para qualquer fase, na tela de apresentação digite LEVEL seguido do número da fase desejada. Se você quiser entrar num subjogo, digite CHROME.

## Shadows of The Beast II

Muita gente acha que a senha correta para este jogo é TEN PINTS. Tá todo mundo errado! A senha oficial divulgada agora pela Psygnosis é SUNSTOVE.

## ATOMINO

Se você está tendo problemas com este excelente jogo da Psygnosis, aí vai o código das fases (tabela a seguir) para você se divertir e "queimar a mufa". ■

Nível	Código
10	IDYLL
20	TAURUS
30	NEPTUNE
40	PHOTON
50	PLANKTON
60	INFERNAL
70	FOSSIL
80	POISON
90	SOUP
100	SULPHATE

	Tame	Crazy	Wild	Wicked	Havok
1		VNLCAIVFBO	CEIPWLMJCK	GAHRVFLBFF	KIRVNLFCFI
2	IIRVLNCCAO	NLCIIVVGBH	MHPWOMBKCO	FMBOHTWODN	MPTBHGADFM
3	MRVLLCADAJ	LBAMVVNHB	MRWLMBALCE	IBALVWNPDK	RVNLGIMEFN
4	RVLLCIMEAS	CIMVVNLBN	RWLMBIMMCN	CIMVWNMQDJ	VNLGEITFFI
5	VLLCAIVFAL	CEIPWNLJBR	WLMBAIVNCG	GAIRVLLBEL	NLGMITVGFGR
6	LLCIIVVGAE	IIRWNLBKBH	LMBIIVWOCF	MIPVLLGCEG	LGAMVVNHFM
7	LCAMVVLHAR	NPWNLCELBH	MBAMVWLPCM	MRVLLFADEQ	GMMTVNLIFH
8	CIMVLLIAK	RWNLCIMMBO	BIMVWLMQCF	RVLLFIMEEJ	GAIRWNLJFH
9	CAIRWLLJAM	WNLBAIVNBG	CAIRTNMBDH	VLLGAIVFED	TIRWNLGKFK
10	IIRWLLKCAF	NLCMITWOB	MHRVNMCCDF	LLGKIVVGE	MRWNLFALFM
11	MRWLLCALAS	LBAMVWNPBM	MRVNMBADDO	LAGMVVLHEJ	RMNLFIMMFF
12	RWLLCIMMAL	BIMVWNLQBF	RVNMCIMEDI	GIMVLLIES	WNLFAIVNFO
13	WLLCAIVNAE	BAIRVLMBCF	VNMCAIVFDR	FAIRWLLJED	NELIIVWOFH
14	LLCIIVVQAN	MIPVLMCCCR	NMBIIVVDGJ	TIRWLLFKEM	LFAMVWNPFE
15	LCAMVWLPK	MRVLMCADCH	MBAMVVNHDG	MRWLLFALEJ	GIMVUNLQFM
16	CIMVWLLQAD	RVLMCIMECF	CIMVVNMIDQ	RWLLGIMMED	GAIRVLMBGO
17	CAIRVNLBBG	VLMBEHTFCO	BAHRWNIDM	WLHFAITNEF	IIRVLMFCGG
18	IIRVNLCCBP	LMCIIVVGCH	IIRWNLMBKDK	LHGIIITVOEN	LRVDMGADGL



## COMMODORE AMIGA HARDWARE

MICROS - DIGITALIZADORES - GENLOCKS -

TV MODULATOR (NTSC/E/OU PAL-M)-

EXPANSÃO DE MEMÓRIA - MONITORES

IMPRESSORAS - ETC... CONSULTE-NOS.

PREÇOS: SOB CONSULTA



## GAMES

JOGOS AMIGA

1000 MIGLIA (PAL).....	01 disco
ABC BOXING.....	2 discos
AMOEBA.....	2 discos
ANOTHER WORLD.....	2 discos
BABY JO.....	01 disco
BIRD OF PREY.....	2 discos
CRUISE FOR A CORPSE.....	5 discos
DEVIUS DESIGN.....	2 discos
DOUBLE DRAGON III.....	2 discos
GOBLINS (PAL).....	3 discos
HEIMDALL.....	5 discos
KILLER BALL.....	01 disco
KNIGHTMARE.....	2 discos
KNIGHTS OF THE SKY.....	2 discos
LIFE & DEATH.....	2 discos
MEGA PHOENIX.....	01 disco
MEGA TWINS.....	2 discos
SEARCH FOR A KING (PAL).....	5 discos
SPACE ACE II.....	01 disco
T.M.N. TURTLE II.....	01 disco
T.H.R.U.M.U.L.L.S.....	01 disco
TIP OFF.....	2 discos
ÚLTIMA V.....	2 discos
WORLD CLASS RUGBY.....	01 disco

PREÇO: C\$ 800,00 POR DISCO  
(DISCO NÃO INCLUI DO)

## COMMODORE AMIGA

### MANUAIS - PREÇO SOB CONSULTA

DELUXE PAINT III (português)  
SCULPT 4D (português)  
VIDEO TITLER (português)  
WORK BENCH (português)  
ELAN PERFORMER 2.0 (português)  
DIGIPAIN III (português)  
TURBO SILVER (português)  
AEGIS ANIMATE 3D (português)  
LIGHT WAVE MODELER MANUAL (português)  
PAGE FLIPPER PLUS FX (inglês)  
DELUXE PAINT II (inglês)  
THE DIRECTOR (inglês)  
THE DISK MECHANIC  
FORMS IN  
AEGYS SOUND X (inglês)  
3D PROFESSIONAL (inglês)  
LIGHT WAVE 3D MANUAL (inglês)  
AMOS THE CREATOR (inglês)  
TURBO SILVER (inglês)  
DIGIPAIN III (inglês)  
SCULPT ANIMATE 4D (inglês)

## DEMOS

WALKER (2 Mb).....	2 discos
STAR TREK (1.5 Mb).....	2 discos
HARDWIRED MEGA DEMO (PAL).....	2 discos
GLOBAL TRASH.....	01 disco
DECAYING PARADISE (PAL).....	01 disco
DIGITAL NOISE II (PAL).....	01 disco
FRANTIC DEMO.....	01 disco
ELECTRICAL ECSTASY.....	01 disco
TUFF STUFF (PAL).....	01 disco
PREFACE (PAL).....	01 disco
REBELS DEMO (PAL).....	01 disco

PREÇO: C\$ 1.500,00 POR DISCO  
(DISCO NÃO INCLUI DO)

## UTILITÁRIOS

POWER PACKER PROFESSIONAL 4.0/.....	01 disco
MUSIC MAKER (PAL).....	3 discos
ULTRA DESIGN.....	2 discos
AUDITION 4.0.....	2 discos
DOS CONTROL 3.1.....	01 disco
BUTCHER 2.0.....	01 disco
DRAW 4D PRO.....	2 discos

PREÇO: C\$ 1.500,00 POR DISCO  
(DISCO NÃO INCLUI DO)

# O FUTURO DA IMAGEM AO SEU ALCANCE

PARA EFETUAR O SEU PEDIDO ENVIE SEU NOME, ENDEREÇO E INFORMAÇÕES PERTINENTES AO SEU EQUIPAMENTO, BEM COMO UM TELEFONE PARA EVENTUAIS CONTATOS, JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NOMINAL A:

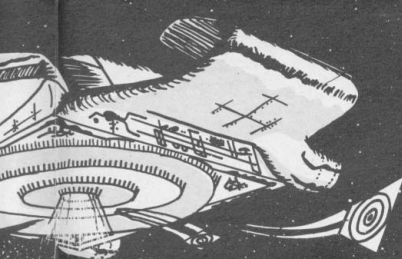


TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.  
RUA SETE DE SETEMBRO, 92 / 2210  
CENTRO - RIO DE JANEIRO  
CEP: 20050 - TEL.: (021) 232-0650

PARA  
ACR  
DES  
DIS  
DIS

A  
E  
C  
C  
F





# AKERU®

## SOFTWARE

### MSX NOVIDADES

PAYASO MAGICO I.....	msx 1
PAYASO MAGICO II.....	msx 1
MOTORISTA ESPACIAL.....	msx 1
ALTO CRASH.....	msx 1
ZONA ZERO.....	msx 1
GENGIS KHAN.....	msx 1
MEGA PHOENIX.....	msx 1
SPACE COMBAT.....	msx 1
MITSUME GATORU.....	msx 1 - megaram (aventura)
GARYO KING.....	msx 2 - megaram (ação)
NYAN.....	msx 2 - 720 Kb (racocinha)
PIPELINE DEGOREBY.....	msx 2 - 720 Kb (racocinha)
DRAGON DISK II.....	msx 2 - 720 Kb (demo)
DRAGON DISK III.....	msx 2 - 720 Kb (demo)
BCF DISK STATION 4.....	msx 2 - 720 Kb (demo)

#### PREÇOS:

msx 1.....	Cr\$ 600,00 (POR JOGO)
msx 1 - megaram.....	Cr\$ 800,00 (POR JOGO)
msx 2 - megaram.....	Cr\$ 800,00 (POR JOGO)
msx 2 - 720 Kb.....	Cr\$ 800,00 (POR JOGO)
DEMOS msx 2 - 720 Kb.....	Cr\$ 1.500,00 (CADA UMA)

## PROMOÇÃO!!



Segunda coleção Konami  
mais 10 jogos imperdíveis

Cr\$ 6.000,00 [em 5 ¼]

Cr\$ 7.500,00 [em 3 ½]

Funcionam em todos os micros da Linha MSX  
inclusive no PLUS e DO PLUS

Se você perdeu a primeira coleção,  
ainda há tempo. São 20 jogos da  
KONAMI para enriquecer o seu acervo.

Cr\$ 9.000,00 [em 5 ¼]

Cr\$ 10.500,00 [em 3 ½]

Funcionam em todos os micros da linha MSX  
inclusive no PLUS e DO PLUS

### PROMOÇÃO

**ESPECIAL**  
PRIMEIRA MAIS A SEGUNDA  
COLEÇÃO

Cr\$ 12.000,00 em 5 ¼

Cr\$ 15.000,00 em 3 ½

## GRAPHICS MSX 2

VIDEO GRAPHIC PHILLIPS  
SHAGARAKU  
PIXEL 3D  
MICHELANGELO  
DD GRAPH  
VIDEO GRAPHIC MATSUSHITA

PREÇO: Cr\$ 1.500,00 CADA (DISCO INCLUIDO)

• Compre 2 e ganhe 1 à sua escolha •

## PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Drive 5 1/4 DDX 360 Kb.....	Grátis 20 jogos e 10 utilitários
Drive 5 1/4 DDX 720 Kb.....	Grátis 20 jogos e 10 utilitários
Drive 3 1/2 DDX 720 Kb.....	Grátis 20 jogos e 10 utilitários
Kit. Transf. 2.0 + DDX.....	Grátis 10 jogos e 20 teclas digitalizadas
Kit. Transf. 2.0 DDX.....	Grátis 10 jogos e 20 teclas digitalizadas
Megaram Game DDX.....	Grátis 06 jogos megaram
Meg. Disk DDX 256/512/768 Kb.....	Grátis 06 jogos Mapper



TAMBÉM TEMOS: IMPRESSORAS, VÍDEO GAMES, CAR-  
TUCHOS PARA MEGA DRIVE, JOYSTICKS PARA MSX E  
MEGA DRIVE, MODEM, EXPANSOR DE SLOTS, PLACA  
80 COLUNAS, INTERFACES FONTES, FILTRO DE LINHA,  
MOUSE PAD, ETC.

PREÇOS SOB CONSULTA: 1021 232-0650

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

## DA INFORMÁTICA U ALCANCE

ENDE-  
QUIPA-  
TUAIS  
NALA:

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr\$ 10.000,00  
ACRESCENTAR Cr\$ 5.000,00 DE  
DESPESAS POSTAIS.  
DISQUETE 5 1/4: Cr\$ 1.600,00  
DISQUETE 3 1/2: Cr\$ 3.500,00

AMIGA

ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DO  
CATÁLOGO (GRÁTIS).

criação: DAMARQUINHO CAMILO

Foto-composição: DEGRAUS - Tel. 821.0804

# A GUERRA DO VÍRUS

*Luiz Fernandes de Moraes*

Janeiro de 1992: a revista Amiga Computing publica uma pequena nota informando aos leitores que um vírus mortal chegou ao Reino Unido, através do disquete de brinde da Amiga User International, uma publicação concorrente. A acusada se defende, afirmando que não há motivo para alarme, pois o número de pessoas infectadas é muito pequeno. Em contrapartida a Amiga Computing avisa que o seu disquete brinde contém um antivírus que pode solucionar o problema.

Para o leitor desavisado, vale dizer que esta é apenas mais uma escaramuça de uma guerra silenciosa que vem sendo travada pela microinformática. E o campo de batalha pode ser o seu próprio Commodore Amiga, pois dentre os diversos modelos existentes de computadores pessoais, o Amiga reúne algumas características que o tornam extremamente vulnerável ao vírus.

A primeira característica é o Multitasking, a "habilidade" do Amiga em executar vários programas simultaneamente. É muito fácil para qualquer vírus se instalar em um ambiente multitarefa. A segunda característica é o próprio AmigaDOS e o seu funcionamento. Quando um disquete é colocado no drive DF0:, um dispositivo chamado Trackdisk.device "reconhece" a sua presença e dá partida no DOS. Se o disquete possuir uma rotina de "boot" (chamada bootblock), esta rotina é transferida para a memória e executada (um procedimento praticamente sem defesa contra uma infecção por vírus).

Mas não é só o bootblock que pode conter o vírus. A estrutura do DOS é tão fragmentada e dependente de um número tão grande de pequenas rotinas espalhadas no disquete, que isso acaba resultando em um imenso caldo de cultura. Um bom exemplo é o arquivo disk-validator. Por ser uma parte importante da estrutura do AmigaDOS, o disk-validator acabou se tornando o vetor dos vírus mais mortais que existem para o Amiga.

## A QUEM INTERESSA O VÍRUS?

Não é preciso ser um leitor assíduo de

novelas policiais, para perceber que um crime interessa a quem lucra com ele. Hoje as maiores suspeitas sobre a origem e o desenvolvimento do vírus recaem sobre as softwarehouses. Dizem as más línguas que a existência do vírus fez aumentar a venda de cópias originais de programas, além de criar um mercado nada desprezível: o de "vacinas" antivírus.

Jamais se saberá se existe qualquer traço de verdade nisso, ou se é apenas mais uma levandade divulgada pelos piratas e difundida pelos usuários em geral. A única certeza é que no caso do Amiga, os vírus surgiram como desdobramento natural dos grupos de usuários "heavy-users". Muitos grupos assumiram a paternidade dos seus vírus, como o SCA (Swiss Cracking Association) e o North Star (do grupo homônimo). Só que nestes casos o vírus era inócuo, resultando apenas em brincadeiras de mau-gosto que não produziam danos ao usuário. Mas foram estes pioneiros que abriram o caminho para programadores menos escrupulosos, que competem entre si na busca do vírus mais letal possível.

Uma maneira de exemplificar o surgimento de um vírus (e também de reduzir as suspeitas sobre as softwarehouses) é contar a história do jovem alemão Christophe W. Em 1988, Christophe, orgulhoso de seus quase 17 anos, concedeu uma entrevista a um repórter de um grande jornal alemão, onde explicou que o vírus SCA tinha sido um grande fator de incentivo na sua "brilhante carreira" de hacker. Christophe achou-o tão interessante que resolveu construir seu próprio vírus. Para se certificar que o contágio seria mais eficiente, resolveu se utilizar do vetor "DoI0" (este vetor intercepta os comandos de leitura e gravação em disquete, utilizados pelo trackdisk.device) e criou o primeiro vírus de contágio efetivo (um disquete ficava contaminado simplesmente ao ser inserido no drive). Este vírus, batizado como DASA, destruiu realmente as informações do disquete.

O que Christophe não sabia é que o seu vírus havia causado um imenso prejuízo a um rico usuário. Este usuário, inconfor-

mado com o fato, havia colocado um anúncio em um jornal oferecendo 2.000 dólares de recompensa para quem denunciasse o autor do DASA. Um garoto de 12 anos denunciou Christophe e o advogado do usuário lesado pediu ao amigo repórter para entrevistar o suspeito, buscando confirmação do crime. Quando Christophe concedeu a entrevista, não sabia que estava fazendo a sua confissão. Para desespero do gênio hacker, logo após a glória fugaz da publicação da sua entrevista, Christophe foi processado (e perdeu em todas as instâncias), tendo que pagar em junho de 1990, o equivalente a 220.000 dólares de prejuízos e danos morais, além das custas judiciais.

## OS TIPOS DE VÍRUS

Os vírus do Amiga se dividem em cinco tipos:

**VERME** - É o vírus que infecta um disquete uma vez só, durante um processo de troca de discos do drive. É o tipo usual.

**LARVA** - Funciona de forma similar ao "verme", porém só infecta um disquete em momentos especiais (durante a execução de um programa ou um reboot do sistema). É o mais fácil de localizar e destruir.

**VÍRUS VERDADEIRO** - Infecta um disquete inúmeras vezes, fazendo cópia sobre cópia de si mesmo. É muito perigoso e difícil de manipular.

**CAVALO DE TRÓIA** - É um programa que se identifica como utilitário ou vacina antivírus. Quando executado ele inicia a virose ou dispara o detonador de uma BOMBA.

**BOMBA** - Espera por determinados eventos (como uma data especial ou um número específico de gravações). Quando a condição é satisfeita, algo realmente "sujo" acontece (como destruir os dados do disquete). Muitos vírus possuem BOMBAS em seu interior.

Um vírus pode reunir duas ou mais características (ser LARVA, VÍRUS e BOMBA, por exemplo). Após o DASA surgiram os vírus LINK (como toda a série

IRQ, que se agrega a programas ou comandos de DOS) e a virulência foi aumentado de forma realmente assombrosa (série dos Lammer Exterminators). E à medida que o tempo passa, os programadores vão criando vírus realmente "mortais". Os mais recentes exemplos são o R.O.L.E. (Return of the Lammer Exterminator) e o famigerado SADDAM HUSSEIN. Ambos sobrevivem no arquivo Disk-validator (diretório L).

A característica principal do R.O.L.E. e do SADDAM é que eles infeccionam qualquer disquete em qualquer drive, simplesmente pela sua inserção no dispositivo (e a memória do micro também é infectada pela simples inserção de um disquete contaminado no drive, o que em termos de contágio é revolucionário). Quando o disquete não possui um diretório L, o próprio vírus se encarrega de criá-lo e nele se instala. É bom ficar atento para disquetes que de um dia para outro aparecem com um diretório L novo, e com um arquivo disk-validator surgido do nada.

Quando a bomba de tempo do SADDAM detona, os arquivos passam a conter (em toda a sua extensão) a palavra IRAK. É uma maldade muito grande mas não é a única a que o disco contaminado está sujeito. Por conter um disk-validator falso,

o disquete fica sempre a um passo de "blufar", isto é, estourar a sua capacidade de armazenagem e se tornar ilegível para o AmigaDOS. Muita gente desavisada viu um importante disquete da sua coleção passar a dar a mensagem NOT A DOS DISK quando era inserido no drive. Uma tristeza...

## VENCENDO O VÍRUS

Se até hoje você não teve qualquer disco infectado, ou se alguém de muita sorte ou tem uma boa metodologia de trabalho. Vencer o vírus não é tão difícil assim, pois embora a maioria deles se utilize do vetor ColdCapture para sobreviver a um reset do micro, nenhum deles sobrevive a uma fonte de alimentação desligada. Sendo assim, adote os seguintes procedimentos de trabalho, e a saúde dos seus arquivos poderá se manter intacta por muito tempo:

- 1 - Não comece um trabalho sério sem antes desligar e religar a fonte de alimentação do micro (cold start).
- 2 - Desligue sempre o micro quando terminar de jogar, mesmo que para carregar um outro jogo.
- 3 - Ao receber novos disquetes do seu fornecedor de programas, carregue antes um programa antivírus e teste cada dis-

quete.

4 - Ao executar um trabalho, cada disquete ou programa que for sendo usado não deve retornar para a caixa de discos. Mantenha-os separados pois, se alguma bomba detonar, você saberá exatamente quais discos foram inseridos no drive, o que reduz o trabalho de descontaminação de disquetes suspeitos.

5 - Embora não tenha sido ainda provado que o R.O.L.E. ou o SADDAM podem contaminar discos rígidos, mantenha-o desligado quando for usar disquetes suspeitos (se for do tipo Series II da GVP para A500) ou use o comando LOCK do AmigaDOS para protegê-lo de infecção.

Com relação ao antivírus, embora existam diversos no mercado, nenhum atualmente é tão bom quanto a versão 2.2 do Master Virus Killer (encontra e elimina R.O.L.E. ou SADDAM HUSSEIN). Consga a sua cópia com urgência e se prepare para conviver com um Amiga saudável por longos e longos anos.

Se você agir com segurança, seu micro nunca mais travará qualquer batalha na guerra do vírus e passará o resto dos seus dias como um general de pijama tranqüilo e bonachão: um verdadeiro companheiro!

## BOX - VÍRUS CONHECIDOS ATÉ AGOSTO DE 1991.

(C)rackRight by Diskdoctors

16 Bit Crew	ByteBandit I	Destructor	Hilly
2001 SCA	ByteBandit II	DigitalEmotion	Hireling
Abraham (MCA)	ByteBanditClone	Disaster Master (tipo LINK)	Hoden
Aids	ByteBanditNoHead (ByteBandit v3 = ByteBandit+ + The Mutation)	Diskguard	Ice
AmigaFreak	ByteVoyagerI.Virus	DiskHerpes (Phantastograph = Phantasmumble = Herpes)	Incognito
ASS	ByteVoyagerII.Virus	Extreme	Inger_IQ
ASV	CancerSmily by Centurions (tipo LINK)	F.A.S.T.	IRQ I (tipo LINK)
Australian Parasite	CCCP Virus	F.A.S.T. type 1	IRQ II (tipo LINK)
BamigaSectorOne	CCCP Virus (tipo LINK)	F.I.C.A.	Jeff Butonic V1.31 (tipo LINK)
BandVirusSlayer	Clist (UK Stile)	FastLoadByteWarrior	Jeff Butonic V3.00 (tipo LINK)
BGS9 I (tipo LINK)	Clonk	Forpib	Jitr
BGS9 Mutant (tipo LINK)	Coder	FrenchKiss	Joshua I
BlackFlash	ColorFile	Gadafi	Joshua II ( SwitchOFFvirus)
BlackStar (North Star I)	Dag	Graffiti	Julie (Tick)
Blade Runner	DASA (Byte Warrior = DASA I = DASA II)	Gremlins	Kauki
BLF	DAT'89.Virus	GXteam	L.A.D.S.
BlowJob		Gyros	Lammer Exterminator I (LammerStrap = LammerSpecial)
Bret_Hawnes		HCS 4220 I	Lammer Exterminator II
Butonics (Bahan)		HCS 4220 II	(GremlinsTheFalse)

# AMIGA - RUA GAMES INFORMÁTICA LTDA - AMIGA

Rua Galvão Bueno, 714 Conj. 16 - Liberdade - São Paulo - SP

Correspondência: Caixa Postal 7716 - CEP 01064 - Tel.: (011) 277-4878

## Formas de pagamentos:

- 1 - Cheque: Mande cheque nominal à Toy Games Informática Ltda.
- 2 - Selax a cobrar: Pague somente quando receber seu pedido pelo correio mais próximo de sua casa.
- 3 - Telefone: Peça seus programas por telefone e retire em nossa loja ou via correio.
- 4 - Depósito bancário: Faça o depósito no banco Bradesco - Conta nº 47.458/4 - Agência 0125/2 - SP em nome de Toy Games Ltda

## Como comprar:

Relacione numa folha os programas que você escolheu com o código, nome e quantidade de discos. Coloque seu nome e endereço completos e escolha a forma de pagamento e mande para nossa caixa postal.

## Como calcular:

Para fazer o cálculo de seu pedido, some o valor das gravações e o valor dos discos (veja preço na tabela ao lado).

Prazo de entrega: 02 dias. Garantia: 90 dias.

(1) - Número de discos  
PB - PALI, BOOTER - 1M - 1 MEGA

## JOGOS PARA AMIGA

WRESTLING (2) OOF ROAD GHOSTBUSTERS (2) CARMEL SANDRIGO TUTLE NINJA RENEGADE RICH DANGEROUS 2 FLD SUPREMACY (2) TOTAL REALL (2) COOPERATION (2) E. SWAT (2) NORTE E SUL SAINT DRAGON PARTY GAMES LEVATHAN NINJA MISSION DRAGON BREED KINK OFF 2 PB MONY MYTHON TETRIS YELP XENON 2 (2) ELMIOS QUEST LOTUS SPIRITS TURBO 1M POWER DROME 1M STUNT CAR RACKER MIGHT RESISTANCE 1M MEAN STREETS (3) NARC SPY WHO LOVE ME WRATH OF THE DEMON(S) 1M AIRSTRIKE USA SPEED BALL 2 NINJA KIMMY AWESOME (2) STREET SPORTS BASKETBALL LOTUS SPIRITS TURBO THE CYCLES GP 1M PANZA RICK BOXING (2) STAR BLADE (2) PORTS OF CALL HOT ROAD ROBICOOP 2 (2) 1M PB WORLD CLASS RUGBY TV SPORT FUTUOL (2) TIME FRIGHT NIGHT (2) SUI SAGA DEFENSE STATION HEAVY METAL CRACK BASKETBALL (2) 1M IM FINEST HOUR (2) SILENT SERVICE TREASURE ISLAND DIZZY INDY LC (3) R TYPE STILGAR NAVY MOVIES 1 E 2 ATOMIC ROBO KID (2) WINGS (2) 1M SUPER HANG ON X OUT (2) UNREAL (3) CYBERDASH LAST NINJA 2 WINTER OLYMPIC THE PLAGUE (2) PIMPANBAROUIDER DASH SLY SPY (2) NITRO (2) DYNASTY (2) BACK THE FUTURE 2 GIANA SISTERS EXT CLASS/DELEKTOR THE CNOCOP SUPER SERIES GP DRAGON SPIRIT EMERALD MAGIC THE JETSONS (2) EYE OF HORUS SPY X SPY JOURNEM SHERMAN MA 1M CENTINELAS/ESTRIZ SKID Z	NEW YORK WARRIORS (2) 1M SKWEK LOST DUCHIMAN MINE 1M STRYX (2) TIN TIN ON THE MOON (2) KILLING GAME SHOW (2) SUPER CARS 2 (3) THE PAWN FIRE BRADSTOR NINJA WARRIORS (3) STRIKELIST 1M 1943 BATTLE OF MIDWAY 30 POOL/688 ATTACKED SUB 688 ATTACKED SUB 7 GATIS OF JAMBALA AARGH ALTER HUNNER ALTER THE WAR AIRBORN RANGER AL CARONE ALL DOGS (3) APPRENTICE AQUANALT (3) ARKANOID ARKANOID 2 ASTAROTH ASTRO MARINE CORPS (2) BAD COMPANY BALL BATTLESTRIX BANGKOK KNIGHTS BANZAI BARBARIAN 2 (2) BATMAN CAPER CRUSADER BATMAN THE MOVIE (2) BATTLE CHIESS LOTUS SQUADRON BEACH VOLLEY BUVEYR Y HILLS COP (2) BEYOND ICE PALACE BIOCHALLENGE BLACK TIGER BLADES OF STEEL BLOCKOUT BLOOD MONEY (2) BLUE ANGELS BUBBOKAN (2) CALIFORNIA GAMES (2) CAPTAIN BLOOD COMAND CHAMBERS OF SHAOIN CHARTOIS OF WRATH CHIESS CHIESS 2000 CIBRONO QUEST (3) CLUD KING DOMS COLORADO COMBO RACER (2) BEDROOM CONTINENTAL CIRCUS COSMIC BOUNCER CRACK DOWN (2) CROSSBOW CYBERNOD DAM DARI 3 DANCER CASTLE DARIUS DAYS OF THUNDER DEFENDERS OF CROWN (2) DEFENDERS OF LARTH DYNAMITE DUXDOUBLE DRAGON DOUBLE DRAGON 2 DOUBLE DIBBLE DRAGON NINJA DUAL MODES DUAL TACKS (2) DYNASTY WARS DYER 07 (2) E MOTION KID GLOVES ELITE EMERALD MINE EMPIRE BACK STRIKE WARS EXTASE	F19 RETALIATOR (2) F18 INTERCEPTOR FALCON F16 (2) SHADOW OF THE BEAST (2) HUNTER KILLER HUNTER KILLER OUT RUN INDIANAPOLIS 500 GOLDEN AXE TEST DRIVE 2 (3) REF RONDA SUPER CARS (2) RAMBO 3 THE THREE STOOGES (2) SILK SWORN MIND WALKER PACMANIA GRAND PRIX CIRCUIT TWIN WORM SWORD OF SODAN (4) 1M FRIGHT BOMBER (2) HOSTAGES THUNDERBLADE SUMMER GAMES (2) HARD DRIVEN SINOHPI PB TUNDISH TREDDYS (3) SPIDEBALL ALTERED BEAST (2) ITALIA 90 PIRATIAN GOLF INTERNO OPERATION WOLF (2) FLIGHT SIMULATOR VIGILANTE GARFIELD SPACE HARBUR HURFALO BULL (2) MENACE PUY'S SAGA TURBO TRACK ROGER RAIBBIT (2) KATAKIS OPERAT. THUNDERBOLD (2) SOLDIE 2000 SAVAGE HIGHWAY PATROL 2 TEST DRIVE 1 WORLD TROPHY SOCCER 1M MICROPOSE SOCCER XYRIS SHUFFLE PUCK CAFE IT CAME F. DESERT (3) 1M MARCH MOTION TURRICAN (2) TWINTHIS FAST LANE SIDWINDER FIRE GUNNLET 2 SPACE PILOT 89 KARTING GRAND PRIX MANIATAN DEALERS 1 GADCRUSLITA PAMPAGE FORGOTTEN WORLDS (2) HYDRA (2) NUCLEARS WARS (2) SOLDIERS OF LIGHTS GRAND SLAM MONSTER (2) STAR WARS (2) HOLLYWOOD POKER PRO (2) TERRA QUEST GOLD COINZ 2 FLYING SHARK 1M HARD IN HEAVY MICKY MOUSE HAMMER FIRST ROBOCOP GILBERTATOR FETCHE MAYA HOLE IN ONE SMICTTY (2) 1M EMPIRE BACK STRIKE CHALLENGE HEROS OF THE LANCE(2) 1M	FALEN ANGEL SHOCK WAVE LANCASTER TURBO CUP HUNTER VEGAS VORTEX LIGHT CORRIDOR MOON BLASTER MAD PROFESSOR NEURONACRIM 1M SUPER STORM 1M JUSION JUPITERS MAST. DRIVE(2) NO EXIT OVS LANTH PUZZNIC PULE 500 RAINBOW PROJECT STORM LOUD TOWER OF BABEL HARD DRIVEN 2 RUN GAUNTLET (2) AMARU GLEDSON (2) TYPHON THOMPSON FUTURE BASKETBALL (2) GAMES DIVERSOS 5 VILL METAL OH IMPERUM (2) KNIGHT SKY (2) MIRACLES (2) SWICH BLADE 2 1M DRAGON FIGHTER 1M PB CHIESS HQ 2 (2) PB HOLLYWOOD POKER PRO(2) GAMES DIVERSOS 1 GREMILINS 2 1M GAMES DIVERSOS 3 LEMMINGS (2) LINE OF FIRE 1M CABAL SHADOW DANCER THE SYMPONS (2) 1M BUBBLE BOBBLE PLUS THE ULTIMATE RIDE HAVY SEALS WAR ZONE YAKINI TORKI CENTURIO (2) FIGHT THE NET SILK WORM 4 MERCAHANT COLONY GOODSIBNE RACKERS (2) IBAT (2) PB HAMMER LOOM (3) CRIME WAVE (2) MISTICAL NIGHT SHIPT PB HYDRA (2) SUPER CONTRA MONKEY ISLAND (4) 1M MANTY GOLF CASTELVANIA ZACK MACRACKEN (2) RAINBOW ISLAND GOLD COINZ 2 SPACE ROBOT TOTAL ECLIPSE POPULOUS FULL CONTACT GHOSTS GOBLINS HARLEY Y DAVIDSON DARKMAN BLADE WARRIOR 1M RIB DO RUN RUN LOTUS 2 PWB SNOOPY	IMPOSSAMOLE PANG PIT FIGHTER (2) STREET OF ROAD (2) ROLLING RONNYP PB ENCHANTED LAND AMOEBA STRIP (2) THUNDER HAWK (2) PB MANCHESTER INTITD FRENITIC (2) PREMISTORIK SHADOW WARRIORS (2) BATTLE CHIESS 2 (2) F15 STRIKI EAGLE 2 (2) EYE OF THE BEHOLDER (3) ROCKET RANGER (2) BAT (2) STUNT RUNNER F19 STEALTH FIGHTER (2) TURBO OUT RUN WORLD CHAMPION OPERATORS STEALTH (3) TIME MACHINE API WINGS OF FURY ITALY SO US GOLD IMORTAL (2) CADAVER (2) PB MISTY CHASE (3) PB ARMALETE (2) MOON WALKER (2) OVERLANDER LED STORM SKIMO GAMES SUPER WONDER BOY 1M TIMMY WING STRIDER READ HEAT NEW MIND PIRATS (2) REAL GIBSTHUSTERS PB FRED SUPER FIGHTER FRIGHT NIGHT POW NINJA SPIRIT SONIC BOOM TOM E JERRY 1M PAPERBOY GOLD AZTECS (2) ORIENTAL GAMES TETRIS THIRGANG MERCUS TEAM SUZUKI TUNNELS OF ARMAGEDDON GALAXY FORCE 2 POLICE QUEST 2 (3) ZANER GOLF MID WINTER 2 (3) 1M JUMPING JACKSON ROAD RIDER SN SQUADRON ZOMBI HEAT WAVE LEGION RISING SUN (2) PRISON IMPOSSAMOLE MANTY GOLF PRINCE P O W WREYED DREAMS FIRE POWER LIVINGSTONE 2 LEONARDO WORLD CLUP 90 CHUCK ROCK (2) SUPER MONACO HARLEY Y DAVIDSON PREDATOR (2) CISCO HEAT 1M RIB DO RUN RUN WINGS OF DEAD (2) LOST PATROL (2)
--	--	---	---	---

# AQUI SEU AMIGA TEM UM AMIGO!!

## SUPER PROMOÇÃO: AMIGA 50 - US\$ 700,00

Tabela de Preços

	ABRIL		MAIO	
	CHEQUE	SEDEX	CHEQUE	SEDEX
Jogos	2.000,00	2.200,00	2.500,00	2.800,00
Aplicativos	2.200,00	2.400,00	2.700,00	3.000,00
Disquete 3 1/2	4.000,00	4.400,00	6.000,00	6.500,00

Preço por gravação por disco. Disco não incluído.

Periféricos para seu Amiga:

A - 501 (Expansão externa para 1 Mb com clock)

A - 510 (TV modulador - NTSC/PAL-M)

Drive externo 3 1/2 original Commodore

Digiview (digitalizador de imagem)

Drive externo 5 1/4 completo

Perfect Sound Sampler

**RGB**  
PARA AMIGA EM  
QUALQUER TV

### JOGOS PARA AMIGA (continuação)

(1) - Número de discos  
PB - PALI BOOTER - 1M - 1 MEGA

SKRULL SOL NEGRO MILINIUM 2200 PB GAMES DIVERSOS 2 NARCO POLICE (2) MAGIC POCKETS COUNTDOWN ALHENS SYNDROME INDIANA JONES 3 SHADOW OF THE BEAST2 (2) R TYPE 2 TERMONADOR 2 (2) LINAL FIGHT (2) FIRST SAMURAI (2) HOMEM ARANIA LEANDER (3) PELAGUS (2) UTOPIA (2) ROBOCOP TERRARI BLADE FINAL BLUE PB HILW BROTHERS HOMER ALONE (2) 1M CAR VIP CLOWN MANIA DEATH TRAP DANCE OF THE WAR DIRTY MOVES FAST TRIPAK GAMES DIVERSOS 12 EMILIO HUGHES WAR LOCK	CRAZY CARS CRAZY CARS 2 PARIS DAKAR CRUZADORES BACTERIAS SKI OR DIE JAMES POND SIMBAD (2) ZARCNAKODON SKILL E CROSSIONIS 2 HELLRAISER ESCAPE PLANET ROBOT 4D SPORTS HOXING (2) LYAD MAGIC JOHNSON IM PLAYER MANAGER 1M GRID START 2 GODS (2) 1M PB DOUBLE DRAGON 3 (2) CONFLICT FERRARI FI FORMULA 1 3D LOTUS TURBO CHALLENGE 2 TENNIS PRO TOUR SHOP NUP SLAYER 1M THUNDERBIRD ULTIMATE GOLF WAR HEAD WILFIED WILD STREET X OUT (2) TENAGE QUEEN	COMMANDO GAMES DIVERSOS 6 GAMES DIVERSOS 7 MALPIT ISLAND (2) XENON - ROAD WARS PLATOON 1M PB BACK TO THE FUTURE (3) DRAGON LAIRS 2 (5) KING QUEST 2 TOYOTA CARTLAGE (2) PB POLICE QUEST 2 (3) MANUAL DE JOGOS ARQUIPELAGOS 1 SPEL BOUND Z OUT PB MABLE MADNESS KLAX F16 COMBAT PILOT HOMBRZAL PRO TRACKER CAVE RUNNER CHAMPION HOXE CONQUERON HUNTER BOB PB BALANCE OF POWER INFerno PERSIAN INFESTATED ANIMAL DESTROYER ATOMINO NINJA RABBIT	BATTLE HAWKS 1942 (2) MG 29 FULCRUM GAMES DIVERSOS 7 BARBARIAN MI TANK PLATOON AIDS 3 ROD LAND 1M IKAR WARRIORS HYHIS HUNT RED OCTOBER GUN SHIP 1M GHOST'S N GHOST (2) KNIGHT OF KRISTALIND (2) HAD OUR HELLLS GAMES DIVERSOS 8 GAMES DIVERSOS 9 GAMES DIVERSOS 10 GAMES DIVERSOS 11 JUG THE FLINSTONES PRO TENNIS RESOLUTION 101 PB RISK ARMADA SATAN SPACE ACE 4 (2) PB RUNNING MAN (2) ICE MAN (5) SPACE QUEST 1 SPACE QUEST 2 RINGSIDE LICENCE TO KILL GAMES DIVERSOS 4	GP 500 (2) ALIEN BRAD (2) 1M JIMMY SNOOKER LAST NINJA 3 (2) ONE BRAT (2) FLIGHT UNTRIDER (2) 1M TORKAW WARRIOR (2) 1M WILD WHEELS ADVENTURE OF MOKTAR WACKY RACER LIFE E DEATH (2) 1000 MIL HAS HUDSON HAWK EXILE AIRC BOXING (2) TIP OFF (2) HORROR ZOMBIES HUNTER ACTION FIGHTER VROOM SPACE GUN IBANX (2) JOANA DARRK (2) ELF (2) WOLFE ENCANKD LAND MOON STORM (3) BAD LAND 1M HEIM DALL (5) DRETT ROAD 2 (2) 1M
---	---	--	--	--

### APLICATIVOS PARA AMIGA

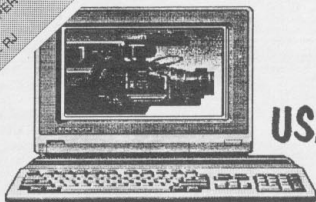
AD RUIN - ED. MUSICAL AEGIS ANIMATOR - ED. GRAFICO AEGIS ART PARK I AEGIS DRAW - ED. DE CASAS AEGIS IMAGES - ED. IMAGENS AEGIS MODULATOR 3D - CAD AMIGA DOS - SIST. OPERACIONAL AMIGA DOS MACRO ASSEMBLER AMIGA EXTRA - BASIC AMIGA VISION E-128 VINHETA 1M(4) AMIGA WORKENCHI'S S. OPERACIONA AMOS - ED. DE JOGOS (2) AUDIO MASTER - ED. MUSICAL AUDIO MASTER 3 - E. MUSICAL(2) CALIGARI - CAD 1M CALIGARI-PHIER - ED. TEXTO 1M CITY DESK - DESKTOP 1M COMIC SETTER - ED. GBI(2) 1M CRUSADER CRAF - DEMO MUSICAL DE LUXE PRINT - ED. TEXTO(2) DELUXE MUSIC - ED. MUSICA DE LUXE PANI 3-GRC-2710H(4)1M DEMOS QUARTZ - DEMO PB DIGITAL TELAS - TELAS (3) DIGIVIEW 4 - ED. Vc(16)1DE(1) 1M DIGIRAFF - ED. Vc(16)1DE(2) 1M DISNEY ANIMAT-ANI GRAF. (2)1M DMCS - ED. MUSICA DR TMS MID STUDIO-ED. MUSICA DUMARKER - 1M (3) DYNAMIC STUDIO-ED. MUSICA EDITOR DE ICONS - 1M FONT VISION - ED. VINHETAS FOX PLUS (PC)-USA EMULADOR GATO - DEMONSTRATIVO GEOP DESK 3D - FERRAMENTA GRABBIT - 1M HEAD LINES - (2) 1M HOMER - DEMO MUSICAL HIT HOUSE 2 - DEMO MUSICAL HUMAN DESIGN - ED. DESENHO 1M KARA FONTS - LETRAS (3) 1M LEPPER - ANTI VIRUS KIND WORD 2.0 - (3) 1M LAND OF CONFUSION - DEMO LATTICE - C - LINGUAGEM C (5)	LATTICE SCREAM - ED. TELAS LOTUS/VP-PLANILHA CALCULO LOZ CAMERA A-128-2710-E. VIDEO(2)1M MADRIDENTAL - (2) 1M MAURADER 2 - 1M MERLIN MEGA PHOENIX MI AMIGA FILES-BANCO DE DADOS MICROFISICHER - BANCO DE DADOS MILO DESIGN - 1M MOVIE SETTER - DESKTOP - 1M MS DOS PC - USAK EMULADOR MS DOS 3.1 (PC)- USAK EMULADOR MS DOS TOOLS (PC)-EMULADOR MUSIC MASTER - ED. MUSICA NASP - ED. MUSICA 1M NASP 2 - ED. MUSICA 1M NASP 4 - ED. MUSICA 1M NASP 5 - ED. MUSICA 1M NEW TECH - DEMONSTRATIVO (2) NEW TECH 3 - DEMONSTRATIVO (2) NEW TECHRON OLCIC - 1M NOISE TRACKER 2-ED. MID(6)1M PAGE RENDER 3D - 1M PAGE SETTER - DESKTOP 1M PAGE STREAM 6.1-DESKTOP(2)1M PALI BOOTER - UTILITARIO PAPIRO DELUXE-ED. TEXTO PASCAL AMIGA - LINGUAGEM PC EMULADOR - EMULADOR PC TRANSFERMER - EMULADOR PIEOTO STORM PIEOTON PART - (2) 1M PIEOTON PRINT-ED. GRAFICO(2)1M PYAMATE - ED. GRAFICO PORNO SLIDE SHOW - DEMO PRINT MASTER-ED. CAKT-2710(2) 1M PRO WRITE 2 - ED. TEXTO PRO WRITE 3 - ED. TEXTO(2) 1M PROFESSION PAGE-DESKTOP (3) 1M PROJECT DV - UTILITARIO PULPHER - MUSICA SCULPT 4D-ED. ANIMA-128-2710 1M SCULPT 3D-ED. ANIMA-128-2710 (3)1M SEKA ASSEMBLER BALL-ASSEMBLER	SLIDE SHOW 1 - DEMONSTRATIVO SLIDE SHOW 2 - DEMONSTRATIVO SOFT RUN TOOLS SONIX 2.0 - ED. MUSICA (2) SONIX 2.5 - ED. MUSICA SONIX INSTRUMENTS 1 SONIX INSTRUMENTS 2 SONIX INSTRUMENTS 3 SONIX INSTRUMENTS 4 SONIX INSTRUMENTS 5 SONIX INSTRUMENTS 6 SONIX INSTRUMENTS 7 SONIX INSTRUMENTS 8 SONIX INSTRUMENTS 9 SONIX INSTRUMENTS 10 SONIX INSTRUMENTS 11 SONIX INSTRUMENTS 12 SONIX INSTRUMENTS 13 SONIX INSTRUMENTS 14 SONIX INSTRUMENTS 15 SONIX INSTRUMENTS 16 SONIX INSTRUMENTS 17 SONIX INSTRUMENTS 18 SONIX INSTRUMENTS 19 SONIX INSTRUMENTS 20 SONIX INSTRUMENTS 21 SONIX INSTRUMENTS 22 SONIX INSTRUMENTS 23 SONIX INSTRUMENTS 24 SONIX INSTRUMENTS 25 SONIX INSTRUMENTS 26 SONIX INSTRUMENTS 27 SONIX INSTRUMENTS 28 SONIX INSTRUMENTS 29 SONIX INSTRUMENTS 30 SONIX INSTRUMENTS 31 SONIX INSTRUMENTS 32 SONIX INSTRUMENTS 33 SONIX INSTRUMENTS 34 SONIX INSTRUMENTS 35 SONIX INSTRUMENTS 36 SONIX INSTRUMENTS 37 SONIX INSTRUMENTS 38 SONIX INSTRUMENTS 39 SONIX INSTRUMENTS 40 SONIX INSTRUMENTS 41 SONIX INSTRUMENTS 42 SONIX INSTRUMENTS 43 SONIX INSTRUMENTS 44 SONIX INSTRUMENTS 45 SONIX INSTRUMENTS 46 SONIX INSTRUMENTS 47 SONIX INSTRUMENTS 48 SONIX INSTRUMENTS 49 SONIX INSTRUMENTS 50 SONIX INSTRUMENTS 51 SONIX INSTRUMENTS 52 SONIX INSTRUMENTS 53 SONIX INSTRUMENTS 54 SONIX INSTRUMENTS 55 SONIX INSTRUMENTS 56 SONIX INSTRUMENTS 57 SONIX INSTRUMENTS 58 SONIX INSTRUMENTS 59 SONIX INSTRUMENTS 60 SONIX INSTRUMENTS 61 SONIX INSTRUMENTS 62 SONIX INSTRUMENTS 63 SONIX INSTRUMENTS 64 SONIX INSTRUMENTS 65 SONIX INSTRUMENTS 66 SONIX INSTRUMENTS 67 SONIX INSTRUMENTS 68 SONIX INSTRUMENTS 69 SONIX INSTRUMENTS 70 SONIX INSTRUMENTS 71 SONIX INSTRUMENTS 72 SONIX INSTRUMENTS 73 SONIX INSTRUMENTS 74 SONIX INSTRUMENTS 75 SONIX INSTRUMENTS 76 SONIX INSTRUMENTS 77 SONIX INSTRUMENTS 78 SONIX INSTRUMENTS 79 SONIX INSTRUMENTS 80 SONIX INSTRUMENTS 81 SONIX INSTRUMENTS 82 SONIX INSTRUMENTS 83 SONIX INSTRUMENTS 84 SONIX INSTRUMENTS 85 SONIX INSTRUMENTS 86 SONIX INSTRUMENTS 87 SONIX INSTRUMENTS 88 SONIX INSTRUMENTS 89 SONIX INSTRUMENTS 90 SONIX INSTRUMENTS 91 SONIX INSTRUMENTS 92 SONIX INSTRUMENTS 93 SONIX INSTRUMENTS 94 SONIX INSTRUMENTS 95 SONIX INSTRUMENTS 96 SONIX INSTRUMENTS 97 SONIX INSTRUMENTS 98 SONIX INSTRUMENTS 99 SONIX INSTRUMENTS 100 SONIX INSTRUMENTS 101 SONIX INSTRUMENTS 102 SONIX INSTRUMENTS 103 SONIX INSTRUMENTS 104 SONIX INSTRUMENTS 105 SONIX INSTRUMENTS 106 SONIX INSTRUMENTS 107 SONIX INSTRUMENTS 108 SONIX INSTRUMENTS 109 SONIX INSTRUMENTS 110 SONIX INSTRUMENTS 111 SONIX INSTRUMENTS 112 SONIX INSTRUMENTS 113 SONIX INSTRUMENTS 114 SONIX INSTRUMENTS 115 SONIX INSTRUMENTS 116 SONIX INSTRUMENTS 117 SONIX INSTRUMENTS 118 SONIX INSTRUMENTS 119 SONIX INSTRUMENTS 120 SONIX INSTRUMENTS 121 SONIX INSTRUMENTS 122 SONIX INSTRUMENTS 123 SONIX INSTRUMENTS 124 SONIX INSTRUMENTS 125 SONIX INSTRUMENTS 126 SONIX INSTRUMENTS 127 SONIX INSTRUMENTS 128 SONIX INSTRUMENTS 129 SONIX INSTRUMENTS 130 SONIX INSTRUMENTS 131 SONIX INSTRUMENTS 132 SONIX INSTRUMENTS 133 SONIX INSTRUMENTS 134 SONIX INSTRUMENTS 135 SONIX INSTRUMENTS 136 SONIX INSTRUMENTS 137 SONIX INSTRUMENTS 138 SONIX INSTRUMENTS 139 SONIX INSTRUMENTS 140 SONIX INSTRUMENTS 141 SONIX INSTRUMENTS 142 SONIX INSTRUMENTS 143 SONIX INSTRUMENTS 144 SONIX INSTRUMENTS 145 SONIX INSTRUMENTS 146 SONIX INSTRUMENTS 147 SONIX INSTRUMENTS 148 SONIX INSTRUMENTS 149 SONIX INSTRUMENTS 150 SONIX INSTRUMENTS 151 SONIX INSTRUMENTS 152 SONIX INSTRUMENTS 153 SONIX INSTRUMENTS 154 SONIX INSTRUMENTS 155 SONIX INSTRUMENTS 156 SONIX INSTRUMENTS 157 SONIX INSTRUMENTS 158 SONIX INSTRUMENTS 159 SONIX INSTRUMENTS 160 SONIX INSTRUMENTS 161 SONIX INSTRUMENTS 162 SONIX INSTRUMENTS 163 SONIX INSTRUMENTS 164 SONIX INSTRUMENTS 165 SONIX INSTRUMENTS 166 SONIX INSTRUMENTS 167 SONIX INSTRUMENTS 168 SONIX INSTRUMENTS 169 SONIX INSTRUMENTS 170 SONIX INSTRUMENTS 171 SONIX INSTRUMENTS 172 SONIX INSTRUMENTS 173 SONIX INSTRUMENTS 174 SONIX INSTRUMENTS 175 SONIX INSTRUMENTS 176 SONIX INSTRUMENTS 177 SONIX INSTRUMENTS 178 SONIX INSTRUMENTS 179 SONIX INSTRUMENTS 180 SONIX INSTRUMENTS 181 SONIX INSTRUMENTS 182 SONIX INSTRUMENTS 183 SONIX INSTRUMENTS 184 SONIX INSTRUMENTS 185 SONIX INSTRUMENTS 186 SONIX INSTRUMENTS 187 SONIX INSTRUMENTS 188 SONIX INSTRUMENTS 189 SONIX INSTRUMENTS 190 SONIX INSTRUMENTS 191 SONIX INSTRUMENTS 192 SONIX INSTRUMENTS 193 SONIX INSTRUMENTS 194 SONIX INSTRUMENTS 195 SONIX INSTRUMENTS 196 SONIX INSTRUMENTS 197 SONIX INSTRUMENTS 198 SONIX INSTRUMENTS 199 SONIX INSTRUMENTS 200 SONIX INSTRUMENTS 201 SONIX INSTRUMENTS 202 SONIX INSTRUMENTS 203 SONIX INSTRUMENTS 204 SONIX INSTRUMENTS 205 SONIX INSTRUMENTS 206 SONIX INSTRUMENTS 207 SONIX INSTRUMENTS 208 SONIX INSTRUMENTS 209 SONIX INSTRUMENTS 210 SONIX INSTRUMENTS 211 SONIX INSTRUMENTS 212 SONIX INSTRUMENTS 213 SONIX INSTRUMENTS 214 SONIX INSTRUMENTS 215 SONIX INSTRUMENTS 216 SONIX INSTRUMENTS 217 SONIX INSTRUMENTS 218 SONIX INSTRUMENTS 219 SONIX INSTRUMENTS 220 SONIX INSTRUMENTS 221 SONIX INSTRUMENTS 222 SONIX INSTRUMENTS 223 SONIX INSTRUMENTS 224 SONIX INSTRUMENTS 225 SONIX INSTRUMENTS 226 SONIX INSTRUMENTS 227 SONIX INSTRUMENTS 228 SONIX INSTRUMENTS 229 SONIX INSTRUMENTS 230 SONIX INSTRUMENTS 231 SONIX INSTRUMENTS 232 SONIX INSTRUMENTS 233 SONIX INSTRUMENTS 234 SONIX INSTRUMENTS 235 SONIX INSTRUMENTS 236 SONIX INSTRUMENTS 237 SONIX INSTRUMENTS 238 SONIX INSTRUMENTS 239 SONIX INSTRUMENTS 240 SONIX INSTRUMENTS 241 SONIX INSTRUMENTS 242 SONIX INSTRUMENTS 243 SONIX INSTRUMENTS 244 SONIX INSTRUMENTS 245 SONIX INSTRUMENTS 246 SONIX INSTRUMENTS 247 SONIX INSTRUMENTS 248 SONIX INSTRUMENTS 249 SONIX INSTRUMENTS 250 SONIX INSTRUMENTS 251 SONIX INSTRUMENTS 252 SONIX INSTRUMENTS 253 SONIX INSTRUMENTS 254 SONIX INSTRUMENTS 255 SONIX INSTRUMENTS 256 SONIX INSTRUMENTS 257 SONIX INSTRUMENTS 258 SONIX INSTRUMENTS 259 SONIX INSTRUMENTS 260 SONIX INSTRUMENTS 261 SONIX INSTRUMENTS 262 SONIX INSTRUMENTS 263 SONIX INSTRUMENTS 264 SONIX INSTRUMENTS 265 SONIX INSTRUMENTS 266 SONIX INSTRUMENTS 267 SONIX INSTRUMENTS 268 SONIX INSTRUMENTS 269 SONIX INSTRUMENTS 270 SONIX INSTRUMENTS 271 SONIX INSTRUMENTS 272 SONIX INSTRUMENTS 273 SONIX INSTRUMENTS 274 SONIX INSTRUMENTS 275 SONIX INSTRUMENTS 276 SONIX INSTRUMENTS 277 SONIX INSTRUMENTS 278 SONIX INSTRUMENTS 279 SONIX INSTRUMENTS 280 SONIX INSTRUMENTS 281 SONIX INSTRUMENTS 282 SONIX INSTRUMENTS 283 SONIX INSTRUMENTS 284 SONIX INSTRUMENTS 285 SONIX INSTRUMENTS 286 SONIX INSTRUMENTS 287 SONIX INSTRUMENTS 288 SONIX INSTRUMENTS 289 SONIX INSTRUMENTS 290 SONIX INSTRUMENTS 291 SONIX INSTRUMENTS 292 SONIX INSTRUMENTS 293 SONIX INSTRUMENTS 294 SONIX INSTRUMENTS 295 SONIX INSTRUMENTS 296 SONIX INSTRUMENTS 297 SONIX INSTRUMENTS 298 SONIX INSTRUMENTS 299 SONIX INSTRUMENTS 300 SONIX INSTRUMENTS 301 SONIX INSTRUMENTS 302 SONIX INSTRUMENTS 303 SONIX INSTRUMENTS 304 SONIX INSTRUMENTS 305 SONIX INSTRUMENTS 306 SONIX INSTRUMENTS 307 SONIX INSTRUMENTS 308 SONIX INSTRUMENTS 309 SONIX INSTRUMENTS 310 SONIX INSTRUMENTS 311 SONIX INSTRUMENTS 312 SONIX INSTRUMENTS 313 SONIX INSTRUMENTS 314 SONIX INSTRUMENTS 315 SONIX INSTRUMENTS 316 SONIX INSTRUMENTS 317 SONIX INSTRUMENTS 318 SONIX INSTRUMENTS 319 SONIX INSTRUMENTS 320 SONIX INSTRUMENTS 321 SONIX INSTRUMENTS 322 SONIX INSTRUMENTS 323 SONIX INSTRUMENTS 324 SONIX INSTRUMENTS 325 SONIX INSTRUMENTS 326 SONIX INSTRUMENTS 327 SONIX INSTRUMENTS 328 SONIX INSTRUMENTS 329 SONIX INSTRUMENTS 330 SONIX INSTRUMENTS 331 SONIX INSTRUMENTS 332 SONIX INSTRUMENTS 333 SONIX INSTRUMENTS 334 SONIX INSTRUMENTS 335 SONIX INSTRUMENTS 336 SONIX INSTRUMENTS 337 SONIX INSTRUMENTS 338 SONIX INSTRUMENTS 339 SONIX INSTRUMENTS 340 SONIX INSTRUMENTS 341 SONIX INSTRUMENTS 342 SONIX INSTRUMENTS 343 SONIX INSTRUMENTS 344 SONIX INSTRUMENTS 345 SONIX INSTRUMENTS 346 SONIX INSTRUMENTS 347 SONIX INSTRUMENTS 348 SONIX INSTRUMENTS 349 SONIX INSTRUMENTS 350 SONIX INSTRUMENTS 351 SONIX INSTRUMENTS 352 SONIX INSTRUMENTS 353 SONIX INSTRUMENTS 354 SONIX INSTRUMENTS 355 SONIX INSTRUMENTS 356 SONIX INSTRUMENTS 357 SONIX INSTRUMENTS 358 SONIX INSTRUMENTS 359 SONIX INSTRUMENTS 360 SONIX INSTRUMENTS 361 SONIX INSTRUMENTS 362 SONIX INSTRUMENTS 363 SONIX INSTRUMENTS 364 SONIX INSTRUMENTS 365 SONIX INSTRUMENTS 366 SONIX INSTRUMENTS 367 SONIX INSTRUMENTS 368 SONIX INSTRUMENTS 369 SONIX INSTRUMENTS 370 SONIX INSTRUMENTS 371 SONIX INSTRUMENTS 372 SONIX INSTRUMENTS 373 SONIX INSTRUMENTS 374 SONIX INSTRUMENTS 375 SONIX INSTRUMENTS 376 SONIX INSTRUMENTS 377 SONIX INSTRUMENTS 378 SONIX INSTRUMENTS 379 SONIX INSTRUMENTS 380 SONIX INSTRUMENTS 381 SONIX INSTRUMENTS 382 SONIX INSTRUMENTS 383 SONIX INSTRUMENTS 384 SONIX INSTRUMENTS 385 SONIX INSTRUMENTS 386 SONIX INSTRUMENTS 387 SONIX INSTRUMENTS 388 SONIX INSTRUMENTS 389 SONIX INSTRUMENTS 390 SONIX INSTRUMENTS 391 SONIX INSTRUMENTS 392 SONIX INSTRUMENTS 393 SONIX INSTRUMENTS 394 SONIX INSTRUMENTS 395 SONIX INSTRUMENTS 396 SONIX INSTRUMENTS 397 SONIX INSTRUMENTS 398 SONIX INSTRUMENTS 399 SONIX INSTRUMENTS 400 SONIX INSTRUMENTS 401 SONIX INSTRUMENTS 402 SONIX INSTRUMENTS 403 SONIX INSTRUMENTS 404 SONIX INSTRUMENTS 405 SONIX INSTRUMENTS 406 SONIX INSTRUMENTS 407 SONIX INSTRUMENTS 408 SONIX INSTRUMENTS 409 SONIX INSTRUMENTS 410 SONIX INSTRUMENTS 411 SONIX INSTRUMENTS 412 SONIX INSTRUMENTS 413 SONIX INSTRUMENTS 414 SONIX INSTRUMENTS 415 SONIX INSTRUMENTS 416 SONIX INSTRUMENTS 417 SONIX INSTRUMENTS 418 SONIX INSTRUMENTS 419 SONIX INSTRUMENTS 420 SONIX INSTRUMENTS 421 SONIX INSTRUMENTS 422 SONIX INSTRUMENTS 423 SONIX INSTRUMENTS 424 SONIX INSTRUMENTS 425 SONIX INSTRUMENTS 426 SONIX INSTRUMENTS 427 SONIX INSTRUMENTS 428 SONIX INSTRUMENTS 429 SONIX INSTRUMENTS 430 SONIX INSTRUMENTS 431 SONIX INSTRUMENTS 432 SONIX INSTRUMENTS 433 SONIX INSTRUMENTS 434 SONIX INSTRUMENTS 435 SONIX INSTRUMENTS 436 SONIX INSTRUMENTS 437 SONIX INSTRUMENTS 438 SONIX INSTRUMENTS 439 SONIX INSTRUMENTS 440 SONIX INSTRUMENTS 441 SONIX INSTRUMENTS 442 SONIX INSTRUMENTS 443 SONIX INSTRUMENTS 444 SONIX INSTRUMENTS 445 SONIX INSTRUMENTS 446 SONIX INSTRUMENTS 447 SONIX INSTRUMENTS 448 SONIX INSTRUMENTS 449 SONIX INSTRUMENTS 450 SONIX INSTRUMENTS 451 SONIX INSTRUMENTS 452 SONIX INSTRUMENTS 453 SONIX INSTRUMENTS 454 SONIX INSTRUMENTS 455 SONIX INSTRUMENTS 456 SONIX INSTRUMENTS 457 SONIX INSTRUMENTS 458 SONIX INSTRUMENTS 459 SONIX INSTRUMENTS 460 SONIX INSTRUMENTS 461 SONIX INSTRUMENTS 462 SONIX INSTRUMENTS 463 SONIX INSTRUMENTS 464 SONIX INSTRUMENTS 465 SONIX INSTRUMENTS 466 SONIX INSTRUMENTS 467 SONIX INSTRUMENTS 468 SONIX INSTRUMENTS 469 SONIX INSTRUMENTS 470 SONIX INSTRUMENTS 471 SONIX INSTRUMENTS 472 SONIX INSTRUMENTS 473 SONIX INSTRUMENTS 474 SONIX INSTRUMENTS 475 SONIX INSTRUMENTS 476 SONIX INSTRUMENTS 477 SONIX INSTRUMENTS 478 SONIX INSTRUMENTS 479 SONIX INSTRUMENTS 480 SONIX INSTRUMENTS 481 SONIX INSTRUMENTS 482 SONIX INSTRUMENTS 483 SONIX INSTRUMENTS 484 SONIX INSTRUMENTS 485 SONIX INSTRUMENTS 486 SONIX INSTRUMENTS 487 SONIX INSTRUMENTS 488 SONIX INSTRUMENTS 489 SONIX INSTRUMENTS 490 SONIX INSTRUMENTS 491 SONIX INSTRUMENTS 492 SONIX INSTRUMENTS 493 SONIX INSTRUMENTS 494 SONIX INSTRUMENTS 495 SONIX INSTRUMENTS 496 SONIX INSTRUMENTS 497 SONIX INSTRUMENTS 498 SONIX INSTRUMENTS 499 SONIX INSTRUMENTS 500 SONIX INSTRUMENTS 501 SONIX INSTRUMENTS 502 SONIX INSTRUMENTS 503 SONIX INSTRUMENTS 504 SONIX INSTRUMENTS 505 SONIX INSTRUMENTS 506 SONIX INSTRUMENTS 507 SONIX INSTRUMENTS 508 SONIX INSTRUMENTS 509 SONIX INSTRUMENTS 510 SONIX INSTRUMENTS 511 SONIX INSTRUMENTS 512 SONIX INSTRUMENTS 513 SONIX INSTRUMENTS 514 SONIX INSTRUMENTS 515 SONIX INSTRUMENTS 516 SONIX INSTRUMENTS 517 SONIX INSTRUMENTS 518 SONIX INSTRUMENTS 519 SONIX INSTRUMENTS 520 SONIX INSTRUMENTS 521 SONIX INSTRUMENTS 522 SONIX INSTRUMENTS 523 SONIX INSTRUMENTS 524 SONIX INSTRUMENTS 525 SONIX INSTRUMENTS 526 SONIX INSTRUMENTS 527 SONIX INSTRUMENTS 528 SONIX INSTRUMENTS 529 SONIX INSTRUMENTS 530 SONIX INSTRUMENTS 531 SONIX INSTRUMENTS 532 SONIX INSTRUMENTS 533 SONIX INSTRUMENTS 534 SONIX INSTRUMENTS 535 SONIX INSTRUMENTS 536 SONIX INSTRUMENTS 537 SONIX INSTRUMENTS 538 SONIX INSTRUMENTS 539 SONIX INSTRUMENTS 540 SONIX INSTRUMENTS 541 SONIX INSTRUMENTS 542 SONIX INSTRUMENTS 543 SONIX INSTRUMENTS 544 SONIX INSTRUMENTS 545 SONIX INSTRUMENTS 546 SONIX INSTRUMENTS 547 SONIX INSTRUMENTS 548 SONIX INSTRUMENTS 549 SONIX INSTRUMENTS 550 SONIX INSTRUMENTS 551 SONIX INSTRUMENTS 552 SONIX INSTRUMENTS 553 SONIX INSTRUMENTS 554 SONIX INSTRUMENTS 555 SONIX INSTRUMENTS 556 SONIX INSTRUMENTS 557 SONIX INSTRUMENTS 558 SONIX INSTRUMENTS 559 SONIX INSTRUMENTS 560 SONIX INSTRUMENTS 561 SONIX INSTRUMENTS 562 SONIX INSTRUMENTS 563 SONIX INSTRUMENTS 564 SONIX INSTRUMENTS 565 SONIX INSTRUMENTS 566 SONIX INSTRUMENTS 567 SONIX INSTRUMENTS 568 SONIX INSTRUMENTS 569 SONIX INSTRUMENTS 570 SONIX INSTRUMENTS 571 SONIX INSTRUMENTS 572 SONIX INSTRUMENTS 573 SONIX INSTRUMENTS 574 SONIX INSTRUMENTS 575 SONIX INSTRUMENTS 576 SONIX INSTRUMENTS 577 SONIX INSTRUMENTS 578 SONIX INSTRUMENTS 579 SONIX INSTRUMENTS 580 SONIX INSTRUMENTS 581 SONIX INSTRUMENTS 582 SONIX INSTRUMENTS 583 SONIX INSTRUMENTS 584 SONIX INSTRUMENTS 585 SONIX INSTRUMENTS 586 SONIX INSTRUMENTS 587 SONIX INSTRUMENTS 588 SONIX INSTRUMENTS 589 SONIX INSTRUMENTS 590 SONIX INSTRUMENTS 591 SONIX INSTRUMENTS 592 SONIX INSTRUMENTS 593 SONIX INSTRUMENTS 594 SONIX INSTRUMENTS 595 SONIX INSTRUMENTS 596 SONIX INSTRUMENTS 597 SONIX INSTRUMENTS 598 SONIX INSTRUMENTS 599 SONIX INSTRUMENTS 600 SONIX INSTRUMENTS 601 SONIX INSTRUMENTS 602 SONIX INSTRUMENTS 603 SONIX INSTRUMENTS 604 SONIX INSTRUMENTS 605 SONIX INSTRUMENTS 606 SONIX INSTRUMENTS 607 SONIX INSTRUMENTS 608 SONIX INSTRUMENTS 609 SONIX INSTRUMENTS 610 SONIX INSTRUMENTS 611 SONIX INSTRUMENTS 612 SONIX INSTRUMENTS 613 SONIX INSTRUMENTS 614 SONIX INSTRUMENTS 615 SONIX INSTRUMENTS 616 SONIX INSTRUMENTS 617 SONIX INSTRUMENTS 618 SONIX INSTRUMENTS 619 SONIX INSTRUMENTS 620 SONIX INSTRUMENTS 621 SONIX INSTRUMENTS 622 SONIX INSTRUMENTS 623 SONIX INSTRUMENTS 624 SONIX INSTRUMENTS 625 SONIX INSTRUMENTS 626 SONIX INSTRUMENTS 627 SONIX INSTRUMENTS 628 SONIX INSTRUMENTS 629 SONIX INSTRUMENTS 630 SONIX INSTRUMENTS 631 SONIX INSTRUMENTS 632 SONIX INSTRUMENTS 633 SONIX INSTRUMENTS 634 SONIX INSTRUMENTS 635 SONIX INSTRUMENTS 636 SONIX INSTRUMENTS 637 SONIX INSTRUMENTS 638 SONIX INSTRUMENTS 639 SONIX INSTRUMENTS 640 SONIX INSTRUMENTS 641 SONIX INSTRUMENTS 642 SONIX INSTRUMENTS 643 SONIX INSTRUMENTS 644 SONIX INSTRUMENTS 645 SONIX INSTRUMENTS 646 SONIX INSTRUMENTS 647 SONIX INSTRUMENTS 648 SONIX INSTRUMENTS 649 SONIX INSTRUMENTS 650 SONIX INSTRUMENTS 651 SONIX INSTRUMENTS 652 SONIX INSTRUMENTS 653 SONIX INSTRUMENTS 654 SONIX INSTRUMENTS 655 SONIX INSTRUMENTS 656 SONIX INSTRUMENTS 657 SONIX INSTRUMENTS 658 SONIX INSTRUMENTS 659 SONIX INSTRUMENTS 660 SONIX INSTRUMENTS 661 SONIX INSTRUMENTS 662 SONIX INSTRUMENTS 663 SONIX INSTRUMENTS 664 SONIX INSTRUMENTS 665 SONIX INSTRUMENTS 666 SONIX INSTRUMENTS 667 SONIX INSTRUMENTS 668 SONIX INSTRUMENTS 669 SONIX INSTRUMENTS 670 SONIX INSTRUMENTS 671 SONIX INSTRUMENTS 672 SONIX INSTRUMENTS 673 SONIX INSTRUMENTS 674 SONIX INSTRUMENTS 675 SONIX INSTRUMENTS 676 SONIX INSTRUMENTS 677 SONIX INSTRUMENTS 678 SONIX INSTRUMENTS 679 SONIX INSTRUMENTS 680 SONIX INSTRUMENTS 681 SONIX INSTRUMENTS 682 SONIX INSTRUMENTS 683 SONIX INSTRUMENTS 684 SONIX INSTRUMENTS 685 SONIX INSTRUMENTS 686 SONIX INSTRUMENTS 687 SONIX INSTRUMENTS 688 SONIX INSTRUMENTS 689 SONIX INSTRUMENTS 690 SONIX INSTRUMENTS 691 SONIX INSTRUMENTS 692 SONIX INSTRUMENTS 693 SONIX INSTRUMENTS 694 SONIX INSTRUMENTS 695 SONIX INSTRUMENTS 696 SONIX INSTRUMENTS 697 SONIX INSTRUMENTS 698 SONIX INSTRUMENTS 699 SONIX INSTRUMENTS 700 SONIX INSTRUMENTS 701 SONIX INSTRUMENTS 702 SONIX INSTRUMENTS 703 SONIX INSTRUMENTS 704 SONIX INSTRUMENTS 705 SONIX INSTRUMENTS 706 SONIX INSTRUMENTS 707 SONIX INSTRUMENTS 708 SONIX INSTRUMENTS 709 SONIX INSTRUMENTS 710 SONIX INSTRUMENTS 711 SONIX INSTRUMENTS 712 SONIX INSTRUMENTS 713 SONIX INSTRUMENTS 714 SONIX INSTRUMENTS 715 SONIX INSTRUMENTS 716 SONIX INSTRUMENTS 717 SONIX INSTRUMENTS 718 SONIX INSTRUMENTS 719 SONIX INSTRUMENTS 720 SONIX INSTRUMENTS 721 SONIX INSTRUMENTS 722 SONIX INSTRUMENTS 723 SONIX INSTRUMENTS 724 SONIX INSTRUMENTS 725 SONIX INSTRUMENTS 726 SONIX INSTRUMENTS 727 SONIX INSTRUMENTS 728 SONIX INSTRUMENTS 729 SONIX INSTRUMENTS 730 SONIX INSTRUMENTS 731 SONIX INSTRUMENTS 732 SONIX INSTRUMENTS 733 SONIX INSTRUMENTS 734 SONIX INSTRUMENTS 735 SONIX INSTRUMENTS 736 SONIX INSTRUMENTS 737 SONIX INSTRUMENTS 738 SONIX INSTRUMENTS 739 SONIX INSTRUMENTS 740 SONIX INSTRUMENTS 741 SONIX INSTRUMENTS 742 SONIX INSTRUMENTS 743 SONIX INSTRUMENTS 744 SONIX INSTRUMENTS 745 SONIX INSTRUMENTS 746 SONIX INSTRUMENTS 747 SONIX INSTRUMENTS 748 SONIX INSTRUMENTS 749 SONIX INSTRUMENTS 750 SONIX INSTRUMENTS 751 SONIX INSTRUMENTS 752 SONIX INSTRUMENTS 753 SONIX INSTRUMENTS 754 SONIX INSTRUMENTS 755 SONIX INSTRUMENTS 756 SONIX INSTRUMENTS 757 SONIX INSTRUMENTS 758 SONIX INSTRUMENTS 759 SONIX INSTRUMENTS 760 SONIX INSTRUMENTS 761 SONIX INSTRUMENTS 762 SONIX INSTRUMENTS 763 SONIX INSTRUMENTS 764 SONIX INSTRUMENTS 765 SONIX INSTRUMENTS 766 SONIX INSTRUMENTS 767 SONIX INSTRUMENTS 768 SONIX INSTRUMENTS 769 SONIX INSTRUMENTS 770 SONIX INSTRUMENTS 771 SONIX INSTRUMENTS 772 SONIX INSTRUMENTS 773 SONIX INSTRUMENTS 774 SONIX INSTRUMENTS 775 SONIX INSTRUMENTS 776 SONIX INSTRUMENTS 777 SONIX INSTRUMENTS 778 SONIX INSTRUMENTS 779 SONIX INSTRUMENTS 780 SONIX INSTRUMENTS 781 SONIX INSTRUMENTS 782 SONIX INSTRUMENTS 783 SONIX INSTRUMENTS 784 SONIX INSTRUMENTS 785 SONIX INSTRUMENTS 786 SONIX INSTRUMENTS 787 SONIX INSTRUMENTS 788 SONIX INSTRUMENTS 789 SONIX INSTRUMENTS 790 SONIX INSTRUMENTS 791 SONIX INSTRUMENTS 792 SONIX INSTRUMENTS 793 SONIX INSTRUMENTS 794 SONIX INSTRUMENTS 795 SONIX INSTRUMENTS 796 SONIX INSTRUMENTS 797 SONIX INSTRUMENTS 798 SONIX INSTRUMENTS 799 SONIX INSTRUMENTS 800 SONIX INSTRUMENTS 801 SONIX INSTRUMENTS 802 SONIX INSTRUMENTS 803 SONIX INSTRUMENTS 804 SONIX INSTRUMENTS 805 SONIX INSTRUMENTS 806 SONIX INSTRUMENTS 807
---	--	---

BOX - VIRUS CONHECIDOS ATÉ AGOSTO DE 1991 (continuação).

(C)rackRight by Diskdoctors

Lammer Exterminator III	Paradox I	ScarFace	The time Bomber
Lammer Exterminator IV (SelWriterLammer)	Paradox II	SCA-Kefrens	The Traveling Jack I (tipo LINK)
Lammer Exterminator V	Paramount	Sendarian	The Traveling Jack II (tipo LINK)
Lammer Exterminator VI (Re-neLammer6)	Paratax I	SinisterSyndicate	TimeBomb
Lammer Exterminator VII	Paratax II	Sinmut	Tomates-Gentechnic-Service
Lammer Exterminator VIII	Paratax III.virus	Suntronic	Traveller V1.0
LSD!	Pentagon Circle Virus Slayer I	SuperBoy	Turk
MAD II	Pentagon Circle Virus Slayer II	SupplyTeam	UltraFox
MAD IV	Pentagon Circle Virus Slayer III	System Z PVL v3.0	UltraKill
MagaMaster (MGM virus)	QuickInt_EM.virus	System Z PVL v4.0	Vermin.Virus
Mexx	Return of the Lammer Exterminator (tipo disk-validator)	System Z PVL v5.0	Virus II
MicroMaster (AEK)	Revenge	System Z PVL v5.1	Virus-killer-virus
MicroSystem	Revenge of the Lammer Exterminator I (tipo LINK)	System Z PVL v5.3	Virus V4.2
Morbid Angel	Revenge of the Lammer Exterminator II (tipo LINK)	System Z PVL v6.1	Vkill I
No Bandit Any More	RevengeLoader	System Z PVL v6.3	Vkill II
Newbeat (Alien Newbeat)	Saddam Hussein (tipo disk-validator)	System Z PVL v6.4	Warhawk
NoName	SCA 1	System Z PVL v6.5	Warsaw
NorthStar II (StarFire)	SCA 2	Target	XENO (tipo LINK)
NorthStar III	SCA 1	Telstar	ZACCESS V1.0
Obelisk	SCA-AIDS	Termigator	ZACCESS V2.0
Opapa		Terrorists (tipo LINK)	
		The Ripper	

INTERNACIONAL AMIGA SHARECROPPER  
APOIO AMIGA SHARECROPPER  
CAIXA POSTAL 16320  
CEP-22222- RIO DE JANEIRO - RJ



SE VOCÊ QUER  
USAR UM AMIGA ...

Nós ensinamos você !

"Esconder o jogo" sempre foi prioridade dos poucos elites que descobriram cedo as facilidades da AMIGA, principalmente na área de Computação Gráfica.

Este é, inclusive, um dos fatores que impediram este equipamento de ocupar o lugar de destaque que merece no mercado brasileiro

Felizmente os tempos mudaram e agora todos podem ter acesso a esta tecnologia. A PRO video sai na frente, contratando o responsável pelo primeiro curso de Amiga no Brasil, Divino C. R. Leitão, profissional já conhecido dos leitores de CPU.

Desde 1989, quando iniciou sua primeira turma, Divino já formou mais de quatrocentos

profissionais de video, habilitando-os a trabalhar com o AMIGA, incluindo funcionários da REDE GLOBO, MANCHETE e BANDEIRANTES.

Através de aulas particulares, o número ultrapassa a casa dos milhares e a PRO video quer agilizar este processo.

Não oferecemos apenas cursos. Cuidamos de seu todo, inclusive a importação legalizada de seu equipamento, desde uma configuração básica até estações de VIDEO TOASTER ou mesmo programas originais, vendidos em caixas lacradas.

SEU NEGÓCIO É O AMIGA,  
O NOSSO É APOIÁ-LO!

CURSOS

FITAS DE TREINAMENTO  
DESENVOLVIDAS NO BRASIL  
DE ACORDO COM NOSSA REALIDADE

ASSESSORIA TOTAL

PROGRAMAS ORIGINAIS E TAMBÉM  
DESENVOLVIDOS NO BRASIL.

PRO video Comércio e Serviços Ltda.

Shopping Comercial do Catete

Rua do Catete, 228 loja 307

Rio de Janeiro - RJ

(021) 245-5556

# CORREIO DO AMIGA

Sou um usuário muito recente do Amiga e tenho um milhão de dúvidas que não tinha com o meu MSX. Sei que vocês aí da CPU não têm qualquer obrigação de me ajudar mas, como sou leitor há muito tempo e não pretendo deixar de ser (contínuo fiel ao meu amado MSX), sei que vocês conhecem muitas pessoas que entendem do "riscado". Quem sabe uma dessas pessoas não pode me auxiliar?

As minhas principais dúvidas são:

- Posso colocar um Winchester interno no Amiga 500?
- É verdade que para fazer animação a máquina tem que ter, no mínimo, 3 megabytes?
- Quais os compiladores que existem para o Amiga? Tem Pascal?
- Quais as melhores revistas do Amiga? Américo C. Barros - Manaus

Caro Américo,

Por uma feliz coincidência a sua carta vai ser respondida aqui mesmo nas páginas de CPU e vai ser a primeira carta de uma série que, esperamos, será muito longa. Apenas para organizar o raciocínio, vamos seguir a ordem das perguntas. As respostas são:

- Pode sim! Além dos acionadores de discos rígidos externos, existem duas maneiras (até o momento), de suprir o Amiga 500 com disco rígido interno. A primeira maneira é o NOVIA 20i (o "i" significa "internal"), um disco rígido de duas polegadas, com 20 Mb, que custa perto de 600 dólares (muito dólar para pouca memória). A segunda maneira é através do PRIMA 52i (ou PRIMA 105i). O PRIMA é um acionador normal de 3 1/2 da Quantum (excelente), que pode ter 52 Mb ou 105 Mb (depende do modelo) e que custa 650 dólares (52i) ou 900 dólares (105i). A qualidade é bem superior ao NOVIA mas tem o inconveniente de transfigurar um pouco o Amiga, pois o disco rígido ocupa o "berço" do acionador de discos flexíveis (e o acionador de disquetes passa a ficar fora do gabinete do micro).

A desvantagem de se usar acionadores internos no Amiga 500, é que só estamos resolvendo um problema (memória de massa). Quando colocamos um acionador externo como o GVP SÉRIES II, além do disco rígido podemos resolver

outros problemas (expansão própria de memória e slot para placa emuladora de AT). Custa um pouco mais e dá um resultado melhor, principalmente por possuir fonte de alimentação própria, evitando sobrecarregar a fonte do Amiga.

- O Amiga não faz animação SÓ com 3 Mb. Ele pode fazer ótimas animações até mesmo com apenas 1 Mb. O que acontece é que, quanto mais memória, maiores são as possibilidades. E se a sua intenção é usufruir do universo das imagens animadas, então deixe de pensar em 3 Mb e comece a considerar a compra de 5, 7 ou 8 Mb.

- Tem Pascal sim! Tem Linguagem C (a mais usada), Modula 2, Basic e algumas linguagens voltadas para a criação de programas especificamente para o Amiga, como a linguagem usada no AMOS.

- A melhor para jogos é a AMIGA FORMAT. Para conhecer bem a máquina existem duas: AMAZING AMIGA e AMIGA WORLD. Existe também uma revista em disquete, editada no Brasil, e que foi a primeira revista exclusiva para o Amiga. Chama-se AMIGA DISK PRESS. Mas você agora pode ter a certeza de que a revista CPU também será uma importante fonte de informação para o Amiga.

Luiz Fernandes de Moraes.

Alguém sabe me dizer quais são os códigos do Lotus Turbo Challenge II (Amiga)? Não consigo passar da fase do nevoeiro.

Celso Hilberto M. Cunha - Cascavel

Caro Celso,

Os códigos são os seguintes:

TWILIGHT	corrida noturna
PEA SOUP	nevoeiro
PEACHES	corrida na areia
THE SKIDS	corrida na neve
LIVERPOOL	corrida na cidade (cuidado com o caminho)
BAGLEY	pântano
E BOW	corrida em plena tempestade.

Apenas para a sua informação, existe

uma versão "trainee" que permite desativar o relógio do jogo, o que facilita muito as coisas.

Alberto Carpenter Meyer Filho.

Você recentemente um Commodore Amiga 2000 na casa de um colega aqui de Vitória, e confesso que achei incrível a velocidade das animações. Como isso é possível se o clock dele é 7 MHz?

Por que o MSX não pode fazer animações, senão iguais, ao menos com uma boa velocidade?

Guaracy Elber Sant'ana - Vitória

Caro Guaracy,

Embora o 68000 do Amiga opere com um clock de 7.14 MHz, não é ele o principal responsável pela velocidade das animações. O responsável é o Blitter, uma espécie de co-processador que reside no Fatter Agnus, capaz de mover blocos de 1 Mb de dados a cada segundo. E além disso não é o 68000 quem cuida do vídeo, mas sim o Denise, o verdadeiro processador gráfico do Amiga.

Outro dado importante é que foi desenvolvido um formato especial para permitir a gravação da animação em disquete (se não fosse isso, somente possuidores de discos rígidos poderiam criar animações). Este formato é o ANIM, desenvolvido por Gary Bonham para a Sparta Incorporated, que grava integralmente o primeiro frame e, a partir daí, somente as diferenças entre os frames seguintes e os anteriores.

O MSX, embora possua um processador especial de vídeo (VDP), sofre muito com a sua baixa velocidade e baixa memória (ele é muito bom mas não devemos esquecer que trata-se de um micro de 8 bits). Mesmo assim surgiram produtos como o EVA e, mais recentemente, o Turbo Animador 3D, o primeiro programa de animação real para o MSX, e que inclusive se utiliza da concepção do formato ANIM para gravar os arquivos.

Luiz Fernandes de Moraes

Tudo mundo fala muito dos jogos do Amiga mas eu confesso que fiquei decepcionado. Os jogos são realmente bonitos e muito envolventes, mas só existem jogos

de tiros e explosões, com ou sem naves espaciais. Não vi nada em termos de estratégia ou de inteligência.

Será que os autores não conseguem perceber que o lazer no computador é muito mais do que manipular agilmente um joystick? Enquanto isso não mudar prefiro continuar com o meu MSX.

Helio B. Nascimento - São Paulo

Caro Hélio,

*Você tem parcialmente razão, pois para cada jogo de inteligência e estratégia existem centenas de naves que destroem, monstros que atiram e seres que explodem. Só que cada um destes poucos jogos de estratégia vale, por si só, como justificativa para colocar o Amiga no rol dos melhores instrumentos de lazer atuais.*

*Você não procurou direito. Os usuários mais exigentes e seletivos terão certamente em sua biblioteca de jogos, títulos como Lemmings da Psygnosis (eleito unanimemente o melhor jogo de 1991), Populous, Power Monger, Centurion, MegaLoMania, etc. etc. E todos estão aguardando com ansiedade o data disk novo do Lemmings (Oh no! More Lemmings!), com mais 100 problemas de difícil solução, para que estes encantadores bichinhos possam chegar a salvo em casa.*

Alberto Carpenter Meyer Filho

Já há algum tempo eu deixei de lado o meu MSX (o que posso fazer...) e passei a me dedicar ao Amiga. Mas como eu venho notando um grande número de anunciantes de produtos de Amiga nas páginas de CPU (deixei o MSX mas sempre que posso procuro me manter informado), deduzo que muitos leitores de CPU também possuem este micro e estão consumindo os produtos anunciados (ou então estas empresas estão indo à falência).

Em virtude disso, resolvi arriscar.

Gostaria de trocar programas e informações sobre o Amiga, principalmente no que diz respeito a ferramentas de programação. Peça que vocês publiquem meu endereço para que os leitores possam entrar em contato.

Cordialmente,

Daniel Bueno Bracher  
Rua Rodolfo Dantas, 91 / 202  
CEP 22020 - Copacabana - RJ

Tenho um MSX DD Plus e estou pensando em comprar um Amiga já que ele é uma máquina mais rápida e mais moderna. Como o meu uso principal é banco de dados (gerencio uma pequena empresa e tenho todo o cadastro de clientes no MSX), gostaria de saber qual é o programa de banco de dados do Amiga, que seja compatível com o dBase II Plus.

Alfonso F. Batistella

Caro Affonso,

*O programa de que você precisaria é o Super Base 4 Professional. Só que antes de partir para o Amiga, convém argumentar um pouco mais.*

*A Amiga é realmente mais rápido e mais moderno que o MSX. Mas nesse caso ele NÃO É o micro ideal para você. Comprar um Amiga para este tipo de aplicação é o mesmo que comprar um Kadett para fazer o trabalho de uma Kombi.*

*O meu conselho, se é que você realmente quer um conselho, é que você continue com o seu MSX pois ele faz este tipo de trabalho com perfeição. Só quando ficar extremamente desconfortável manipular muitos dados, e você sentir que não pode abrir mão de um disco rígido, então compre um AT 286 ou 386. Para banco de dados não conheço nada melhor que um AT.*

Luiz Fernandes de Moraes

## Colabore com CPU! Escreva para o Caderno Amiga.

Se você se considera além de simples usuário do Amiga, mostre seu potencial e colabore com este caderno mandando sua idéia.

Caso seu artigo, jogo ou dica seja publicado, você poderá ganhar exemplares ou assinaturas da revista CPU.

Mande sua carta para a revista especificando no envelope que se destina ao Caderno Amiga. Não esqueça também de dizer a que seção ela pertence, isto é, se é artigo, jogo, dica ou carta.

Aproveite!

## Como assinar CPU?

Querendo garantir seu caderno Amiga mensalmente, basta fazer uma assinatura semestral ou anual.

Para saber como assinar, veja a chamada publicada na página 29 do caderno MSX.

Temos tudo para o  
seu micro  
MSX, Apple, PC &  
Amiga

## MEGA-HOUSE

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros e periféricos
- Manutenção Especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento de Software
- e muito mais...

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso Endereço é:  
Av. Suburbana, 9796 sala 305 - Cascadura - RJ - CEP 21380  
Tel.: (021) 591.7530

"Até aqui nos ajudou o Senhor"

Solicite o  
nosso super  
catálogo

Adquira o seu  
PC pelo  
menor  
preço

Venha conhecer  
o computador  
Amiga





# OCELOT®

## Austrália - Brasil

### Amiga Soft Club

- O A.S.C (Amiga Soft Club) é o mais novo sistema já usado na Austrália e na Europa!!
- Ao associar-se, a taxa de inscrição lhe dá direito de receber um disco personalizado de contato entre club-cliente com o catálogo e avisos mensais. Todo mês você preencherá 40 discos com jogos e aplicativos à sua escolha.
- Tudo isso com uma taxa de inscrição de US\$10 e uma mensalidade de US\$20. Vagas limitadas.

#### Inscriva-se JÁ

- Envie seus dados pessoais e detalhes sobre o equipamento.
- Mandar também, via Sedex, a taxa inicial e a sua mensalidade.
- Aguarde poucos dias e estará recebendo todo o material, incluso um disco com todas as informações do A.S.C. e catálogo completo.
- Novidades exclusivas.

#### Software & Hardware

Quem não é sócio também pode adquirir seus programas com a Ocelot Systems Co.:

É só enviar o seu próprio disco 3 1/2 e aguardar o catálogo 100% grátis com as instruções incluídas.

Temos também todo o tipo de HARDWARE pelos menores preços.

Para efetuar sua inscrição ou pedido escreva para:

Ocelot Systems Co.

Caixa Postal 11702 Cep: 22022 - Rio de Janeiro - RJ

# PLACE TECH

## AMIGA

## PC

## MSX

### NOVIDADES AMIGA

Num	Nome	ND	Num	Nome	ND	Num	Nome	ND
	1000 MILHAS	1	536	BOMEM ARANHA	1	440	PLAYER MENEGER (*)	1
545	AD BOXING	2	492	HORROR ZOMBIES	1	458	POLICE QUEST	3
579	ABC BOXE	2		HUDSON HALK	1	513	PORTS OF CALL	1
570	AD. MURTAZ	1	491	HUNTER ACTION F.	1	465	POWER BALL	1
529	AFRICAN RIDER	1	446	HYDRA	2	450	PP HAMER...	1
496	AIR TRITE U.S.A	1	467	ICE MAN	5	505	PRE HISTORIC	1
547	ALIEN BRAD	2	466	ILYAD	1	490	PRO TRACKER / CAVE R.	1
561	ALIEN STORM	1	472	JAMES POND	1		RANK	2
469	ALL DOGS	3	549	JIMMY SNOOKER (*)	1	521	RBI BASEBALL (*)	1
500	AMEBA STRIP	2		JOANA DARK	2	556	ROBODOC (JAMES POND II)	1
	ANOTHER	2	465	JOE BLADER II	1	525	ROD LOND	1
453	ARQUIPELAGOS I	1	506	JUPITER MASTER DRIVE	2	539	ROLLING RONNY (*)	1
574	BAD LANDS	1	526	KICK OFF III	1	449	SHADOW DANCER	1
523	BAT	2	459	KING'S QUEST II	1	461	SHINOBI (*)	1
502	BATTLE CHESS II	2	563	KNIGHT OF THE SKY	2	473	SMBAD	2
560	BIG RUN	1	566	LAST BATTLE	2	464	SKIOR DIE	1
514	BLADE WARRIOR	1	533	LAST NINJA III	2	476	SKULL AND CROSS BONIE	1
565	BLUES BROTHERS	1	542	LEANDER	3	465	SORCERY	1
479	CARTHAGE (*)	2	552	LEMMINGS II (*)	1		SPACE GUN	1
509	CENTURION	2		LEMMINGS III	2	462	SPACE QUEST I	1
524	CHAMP. W. BOXING	1	501	LIFE & DEATH	1	456	SPACE QUEST II	1
548	CISCO HEAT	1	501	LOGICAL	1	457	SPACE QUEST III	4
507	CRACK DOW	1	484	LOOM	3	457	SPACE QUEST III	4
447	CRIME WAVE	2	512	LOTUS SPIRIT II	1	564	STREET FIGHTER	1
427	CRUZADER BACTERIA	1	535	MAGIC JOHNSON	1		STREET ROAD II	2
599	DANGER CASTLE (*)	1	567	MAGIC POCKETS	1	486	STRIDER	1
503	DARK MAN	2	508	MAJOR MOTION	1	546	STRIKE FLEET	1
541	DOUBLE DRAGON III	2	493	MANCHESTER UNITED	2	520	STUN RUNNER	1
551	DRAGON FIGHTER (*)	1	471	MACHINE RACERS	2	445	SUPER CARS III	3
	EKILE	1	575	MASNCHESTER EURO	1	452	SWITCH BLADE II	1
572	E. LAND	1	463	MANUAIS DE JOGOS	1	576	TART. NINJA II	1
578	ELF	2	543	MAUPT SLAND	2	482	THE SIMPSONS (*)	2
554	ELVIRA (*)	2	515	MEGA MIX	1	518	THUNDER HALK	2
448	ESCAPE FROM...	1	487	MERCS (*)	1	555	TIP OFF (*)	2
530	FAST LINE	1	516	METAL MUTANT	1	451	TORKI	1
465	FERNANDEZ MUST...	1	475	MIAMI CHASE (*)	2	559	UTOPIA	2
567	FINAL BLOW (*)	1	460	MONKEY (*)	4	455	VAXINE	1
538	FINAL FIGHT	2	573	MOON STORM	3	569	VIDEO KIDS	2
544	FLOTH OF INTRUDER	2	484	MOONWALKER	2	568	VROOM	1
540	FLETHJ SAMURAI	2	532	NEW YORK WARRIORS	2		WACK RACER	1
584	FRENETIC	2	465	NIGHT MANSELL'S GP	1	454	WAR ZONE	1
517	FULL METAL PLANET	1	470	NIHEL SHIFT (*)	1	522	WARLOC	1
511	GIGAMIX	2	519	NINJA RABBIT	1	550	WEIRD DREAMS	1
534	GP 500 II	2	510	NO EXIT	1		WILD WHEELS	1
560	HAD OUR HELLS	1	477	ONE BRAT	2	468	ZAC MCKRACKEN	2
485	HELL RASER	1	562	PEGASUS	2	488	ZARCHARODON	1
577	HEM DALL	5	489	PHOTO STORM	2		(*) PAL BOOTER	
558	HOME ALONE	2	553	PJT FIGHTER	2			

### PEÇA CATÁLOGO COMPLETO AMIGA & PC

Preço da Gravação (por disco)	Abril	Maio	Junho
Com disco	Cr\$ 7.300,00	Cr\$ 9.300,00	Cr\$ 11.000,00
Sem disco	Cr\$ 2.200,00	Cr\$ 2.800,00	Cr\$ 3.300,00

#### COMO ADQUIRIR Nossos PRODUTOS

1) Relacione em uma folha de papel os produtos que deseja adquirir, indicando o número, nome e para qual computador.

2) Escreva seu nome e endereço completo de forma legível;

3) Formas de pagamento: Por reembolso postal ou cheque nominal. No primeiro caso, você pagará seu pedido ao retirar-lo no correio, sendo que o preço sofrerá um acréscimo de 10%. Através de cheque nominal, não haverá o acréscimo e as despesas de correio correrão por nossa conta.

**MICROS E PERIFÉRICOS NOVOS E USADOS ACEITAMOS TROCA**

**PERIFÉRICOS PARA MICROS AMIGA**

PLACA MIDI/SOM

HARD DRIVES

MODEM

DRIVE S "B" 5 1/4 E 3 1/2

DIGI-VIEW (Digitalizador de Imagem)

ADAPTADORES PARA TV

**EXPANSÃO DE MEMÓRIA DDA 500 512 Kb PARA O AMIGA 500 REAL TIME CLOCK**

**PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ JUNHO**

**TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE DESCONTOS NA GRAVAÇÃO DE JOGOS**

## PLACE TECH

R. Domingos de Moraes, 1786 - Cj. 4  
(ao lado do Metrô V. Mariana)  
CEP 04010 - São Paulo - SP

Fone: (011) 575-3087

# GAMES TESTADOS QUE TESTAM VOCÊ

A ECTRON tem um compromisso com a qualidade de seus produtos e serviços. Por isso testa em seu laboratório exclusivo todos os produtos, games e programas gravados, antes de enviá-los a você. Na ECTRON você pode contar com o nosso *Serviço de Informação ao Cliente*, que vai acabar com todas as suas dúvidas.

## MSX

As últimas novidades lançadas no mercado você encontra aqui, além de um acervo de mais de 2.000 jogos, que são verdadeiros desafios para sua habilidade. Temos, ainda, a mais completa linha de equipamentos: ■ Megaram ■ Expansão 80 colunas ■ Interface para drive ■ Drive de 5 1/4 e 3 1/2 ■ Softwares ■ Todos os acessórios. Peça nosso catálogo Grátis.

## PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Grande variedade de Disquetes, Formulários, Etiquetas, Fitas para Impressora, Cabos, Estabilizadores, Gabinetes, Monitores de Vídeo e Impressoras.

## VIDEOGAMES

Venda e locação dos mais divertidos e provocantes jogos. Temos consoles e acessórios ■ Nintendo e ■ Mega Drive.

LIGUE ECTRON (011) 290-7266 - DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL - FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA OU TELEFONE.



# ECTRON

A QUALIDADE GARANTIDA.

RUA DR. CESAR, 131 - SOBRELOJA - CEP 02013 - METRÔ SANTANA - SÃO PAULO - SP - TEL.: (011) 290-7266

# GRADIUS<sup>®</sup> SYSTEM

MALA DIRETA NEMESIS 1. 12

NOME DA FIRMA: Nemesis Inform.	EDITA DELTA
ENDEREÇO: Rua Sete de Set Sala 1. 910	INSERE ORDEN
BARRIO: Centro	EXIBE DADOS
ESTADO: Rio de	IMPRIME RETORNA
UF: RJ	
CEP: 20012	
TELEFONE: 40012	
C. G. C. : 31. 400. 724/0001-56	

0001

GRADIUS  
G-FILES  
VS. 1.1

DRIVE: A

SCREENS . DRP	FMEC
G-CAL 241 . PGM	NAME
G-CAL 056 . DTB	KILL
G-CAL 241 . VDD	INFO
G-FOUND . PGM	FORM

ERRÓ.

DIA	ENTRADAS	SAIDAS	TOTAIS
01	1. 400,00	600,00	800,00
02	900,00	300,00	600,00
03	00,00	00,00	700,00
04	00,00	00,00	500,00
05	40,00	40,00	390,00
06	APRIL 21 09:59	00,00	860,00
08	000000	40,00	810,00
09	000000	40,00	800,00
10	00,00	00,00	850,00
11	550,00	300,00	350,00
13	720,00	450,00	250,00
14	1. 710,00	000,00	00,00
15	820,00	600,00	00,00
16	000,00	000,00	00,00
17	000,00	750,00	00,00
18	970,00	210,00	00,00
19	1. 400,00	610,00	850,00

Não espere encontrar cópias piratas deste programa, pois por se tratar de um software de caráter educativo e estar baseado em informações técnicas, será impossível utilizá-lo sem o respectivo manual. Não deixe que o pirata lhe enganue, prefira o original para não precisar comprar duas vezes.

G-TOOLS

G-FILES

G-BASIC

G-DESK

G-MAKER

O GRADIUS BASIC traz um novo ambiente de programação que explora ao máximo as capacidades gráficas do seu micro-computador e ainda acrescenta ao BASIC MSX diversas implementações que possibilitam mesmo ao usuário menos preparado, a criação de programas com sofisticados recursos como as que encontramos nos melhores pacotes profissionais.

Entre estas implementações destacam-se num visual "pictográfico", Janelas tridimensionais, menus "pull-down", animação gráfica em alta velocidade, "scroll" e rotação do vídeo, rotinas de entrada de dados, de impressão e de controle por "joystick" ou "mouse", etc.

Para facilitar ainda mais a criação de programas, lançamos GRADIUS TOOLS, que traz utilíssimas ferramentas para auxílio na programação em GRADIUS BASIC, localização de dados, depuração de erros, manutenção do "hardware", etc.

Para quem nunca programou e não entende nada de BASIC, apresentamos GRADIUS MAKER, que gera automaticamente aquele programa que você tanto queria ter mas não sabia como fazer.

O SISTEMA GRADIUS também é educativo, pois estimula os iniciantes em programação e introduz os mais experientes no mundo da linguagem de máquina e no funcionamento do micro-computador, auxiliando ainda com técnicas de programação em BASIC, endereços úteis da memória RAM, rotinas da ROM e a utilização da VRAM. Todos os programas da linha GRADIUS são abertos ao usuário.

Junto com o GRADIUS BASIC você recebe GRADIUS DESK, um sistema operacional fácil de utilizar, além de um completo manual em formato fichário com detalhadas informações sobre o programa e espaço para colacionar as instruções dos demais acessórios que você adquirir.

Mas não termina por aí... Aguarde outras novidades e lançamentos baseados no SISTEMA GRADIUS.

## NEMESIS

Copyright © 1990

Nemesis Informática Ltda.  
caixa postal 4 583 cep 20.001  
Rio de Janeiro — RJ

MSX, MSX 2

