

**MSX
AMIGA**

CPU

A REVISTA DO USUÁRIO BEM INFORMADO

ANO 3 - N° 30 - Cr\$ 16.900,00

VIA AÉREA: MANAUS, BOA VISTA, SANTARÉM, RIO BRANCO, JIPARANÁ E AMAPÁ

2 revistas
em 1



A600

MSX AMIGA

**MSX 2: PROGRAMANDO A
MEMORY MAPPER**

**ANÁLISE DO
FM-SOUND STEREO**

**A SOLUÇÃO DEFINITIVA
PARA O PROBLEMA DA
MEGARAM**

**O AMIGA 600
COMEÇA A SER
FABRICADO NO BRASIL**

**CONHEÇA A NOVA
SAFRA DE AMIGAS**

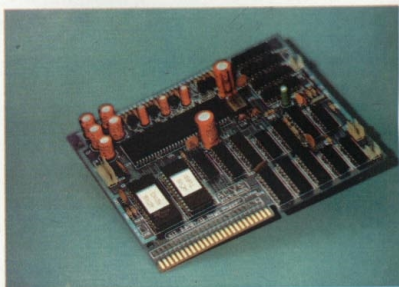
**GENLOCK:
SAIBA TUDO SOBRE ELES**

PROGRAMANDO EM ASSEMBLY

Transforme seu MSX em uma estação gráfica...



Tela digitalizada (foto em monitor RGB).



Placa eletrônica KIT 2+.

KIT 2+

- 19.268 cores • 256 KBytes RAM do usuário • 128 KBytes VRAM (vídeo) • 96 KBytes ROM-BASIC • TURBO-BASIC residente • 80 colunas de texto (mesmo pela TV) • Relógio/Calendário (mantido por bateria) • Movimentação fina das telas gráficas na horizontal e vertical • Resolução de 512 x 424 16 cores de 512

... e também em um Video-Game de alta resolução



Jogo SPACE-MANBOW (MEGAROM).



Placa e Cartucho II MEGARAM.

II-MEGARAM

- Expansão com 256 KBytes destinada a rodar os jogos MEGAROM gravados em disquetes. • Funciona em qualquer micro da Linha MSX. • Os jogos MEGAROM possuem alta definição gráfica e sonora.

Todos os produtos têm garantia de 1 ano.
KIT 2.0 e KIT 2+ são marcas registradas da ACVS Eletrônica Ltda.

ACVS Eletrônica Ltda.

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

MAIS 3 SUPER LANÇAMENTOS DA ACVS

ACVS ELETRÔNICA IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO

CARTUCHO DE 80 COLUNAS COM EDITOR DE TEXTOS

Excelente para trabalhar com textos ou programas em ambiente DOS.

Opcionais:

- Saída para TV(RF) que dispensa o uso de monitor.
- Relógio Calendário.

CARTUCHO MSX 2+FM PARA TODOS OS MICROS MSX

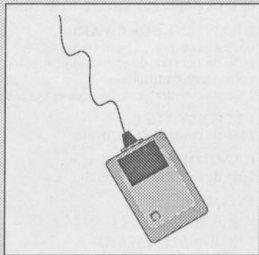
Seu MSX se torna profissional, tanto na parte gráfica como na sonora. Com ele, você pode elaborar sofisticadas aberturas de vídeos e trilhas sonoras. Apresenta as seguintes características:

- 19.268 cores (screen 12).
- 128 kbytes de VRAM (vídeo).
- 64 kbytes de ROM (BASIC).
- 80 colunas de texto (mesmo pela TV).
- Relógio calendário (mantido por bateria, que incrementa mesmo quando o micro está desligado).
- Movimentação fina das telas gráficas tanto na horizontal quanto na vertical.
- Resolução de 512 por 414 pontos com 16 cores e 512 combinações (screen 7 - modo entrelaçado).
- 9 canais de som FM, com 64 instrumentos musicais pré-programados.
- Acompanha manual e instruções de instalação.

MOUSE DE ESFERA "RAMSTER" PARA MSX

Com o mesmo padrão dos importados, o mouse "RAMSTER" da ACVS simplifica e agiliza a elaboração de desenhos e gráficos coloridos feitos à mão. Basta deslizar o mouse em uma superfície lisa para o traçado ser copiado na tela.

É conectado na entrada dos joysticks. Existem excelentes aplicativos que funcionam com o mouse, como o Animator (Ivan Salas), o Video Graphics Philips e o Synthsaurus.



**TODOS OS PRODUTOS ACVS TÊM GARANTIA DE 1 (UM) ANO.
CONSULTE NOSSOS PREÇOS PROMOCIONAIS.**

ATENÇÃO:



ESTAMOS CADASTRANDO REPRESENTANTES E REVENDADORES POR TODO O BRASIL. AS EMPRESAS INTERESSADAS DEVEM ENVIAR SEUS DADOS CADASTRAIS PARA NOSSO ENDEREÇO EM SÃO PAULO!

ACVS Eletrônica Importação e Exportação Ltda.: Av. Paulista, 2001 - 9º andar - Cj. 912 - CEP 01311-931 - São Paulo - SP - Tel.: (011)289-7694

PHELIPE LUIZ DO NASCIMENTO
000.008.91

CLUBE DO LEITOR

*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

CONNECTOR IND. E COM.

05% na compra de kit de crive 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

INFORTELS

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

10% 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
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/re-venda
10% nos produtos Espacial Eletrônica
20% nos seus produtos

OCCIDENTAL SCHOOLS

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

OVER SOFTWARE

05% na compra de softwares de outras empresas, suprimentos e periféricos
10% na compra de jogos, aplicativos e utilitários

PAULISOFT INFORMÁTICA

10% na compra de softwares (exceto promoção)

PRINCESS 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 de 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 e 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

MSX CPU



CADERNO MSX - ANO 3 - Nº30 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

MSX

**MSX 2: PROGRAMANDO A
MEMORY MAPPER**

**ANÁLISE DO
FM-SOUND STEREO**

**A SOLUÇÃO DEFINITIVA
PARA O PROBLEMA DA
MEGARAM**

PROGRAMANDO EM ASSEMBLY

SEU MSX MERECE O MELHOR

Profissional Paint: o melhor editor gráfico do mercado. Pode ampliar e reduzir figuras. Cr\$ 87.000,00
Turbo Animador 3D: excelente programa para computação gráfica no MSX. Parece Amiga. Cr\$ 87.000,00
Professional Data Retrieve: Um super banco de dados para você catalogar o que quiser. DBase compatível. Cr\$ 87.000,00
Professional Publisher: o melhor sistema Desktop Publishing para MSX. Fácil de usar e extremamente eficiente. Cr\$ 87.000,00
Professional Cards: programa gerador de cartões comemorativos. Acompanha disco de shapies. Cr\$ 55.000,00
Professional Labels: gerador de etiquetas personalizadas para disquetes, cadernos, fitas de vídeo, etc. Cr\$ 45.500,00
Professional Stripes: cria faixas promocionais com até 4,6 metros, com shapies, alfabetos, etc. Cr\$ 45.500,00
Professional Publisher Advanced: os quatro programas acima reunidos num só produto. Cr\$ 160.000,00
The Disk Mechanic: 15 programas para você utilizar melhor o seu computador. Cr\$ 55.000,00
MSDisk Press #1: a melhor revista em disquete para o seu MSX. Artigos, dicas e análises. Cr\$ 20.500,00
FastBack: super copiador setorial que formata enquanto copia. Excelente interface gráfica. Cr\$ 35.500,00
MSX Flow Chart: gerador de gráficos comerciais e estatísticos. Compatível com o SuperCalc 2. Cr\$ 55.000,00
MSX Poster Maker: cria posters e cartazes em questão de minutos. Centraliza textos automaticamente. Cr\$ 55.000,00
Multi-Display System: gerador de scrolls para filmagens em vídeo, além de colocar 25 efeitos especiais em telas. Cr\$ 55.000,00
ColorIndol: um verdadeiro livro de pintura eletrônico para a garotada entre 3 e 7 anos. Cr\$ 35.500,00
Music Stealer: retira todos os sons e músicas de jogos padrão MSX. Permite a edição dos sons. Cr\$ 55.000,00
Brasil Geográfico: atlas eletrônico com informações sobre centenas de cidades brasileiras. Cr\$ 45.500,00
Master Cruncher: super compactador de arquivos para você economizar o máximo de espaço em disco. Cr\$ 45.500,00
Sprite Factory: o melhor e mais completo editor de sprites feito no Brasil. Cr\$ 35.500,00
Screen To Dos: transforma telas SCRI em .COM para você incrementar seus BATs. Cr\$ 23.000,00
Zorax: o primeiro jogo nacional de ação. Várias fases e inimigos. Cr\$ 35.500,00
Guerra Fria: sensacional wargame para você jogar com toda a família. Cr\$ 35.500,00
A Lenda da Gávea: o melhor e mais consagrado adventure nacional. Cr\$ 35.500,00
FastBack Vídeo Guide: apostila eletrônica que ensina truques e macetes em vídeo. Cr\$ 23.000,00
PPaint Color Fonts #1: fontes coloridas criadas no PPaint. Cr\$ 23.000,00
PPaint Letters #1: alfabetos coloridos e com espaçamento ajustado para o PPaint. Cr\$ 23.000,00
PPaint Padrões: dezenas de padrões e formas de lápis para o PPaint. Cr\$ 23.000,00
Art Pack 1, 2 e 3: conjuntos de figuras para Desktop Publishing ou vídeo. Cr\$ 23.000,00 (cada conjunto)
Letters 1, 2 e 3: alfabetos para desktop, Multi-Display ou PPaint. Cr\$ 23.000,00 (cada conjunto)
SuperLetters 1, 2 e 3: alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 23.000,00 (cada conjunto)
Borders 1, 2 e 3: bordas enfeitadas para desktop ou vídeo presentation. Cr\$ 23.000,00 (cada conjunto)
MiniShapes 1 e 2: figuras em miniatura para você usar onde quiser. Cr\$ 23.000,00 (cada conjunto)
X-Rated Graphics: figuras eróticas para desktop publishing ou vídeo. Cr\$ 23.000,00
600 Shapes: coleção com 600 figuras nos mais variados assuntos. Cr\$ 23.000,00
Professional Headlines: mais alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 23.000,00
Amiga Shapes: figuras retiradas do computador Amiga. Cr\$ 23.000,00
PC Shapes: figuras retiradas do computador PC/XT/AT. Cr\$ 23.000,00
Spanish Games Shapes: figuras retiradas de jogos espanhóis. Cr\$ 23.000,00
Comics on Disk: figuras de histórias em quadrinhos para desktop. Cr\$ 23.000,00
Desktop Surfaces: superfícies detalhadas para valorizar seus trabalhos em desktop. Cr\$ 23.000,00
Color Shapes: shapes coloridos para video-produção. Cr\$ 23.000,00
Color Sources: superfícies coloridas para video-produção. Cr\$ 23.000,00
Vídeo Fontes: Alfabetos coloridos no formato shape para video-produção. Cr\$ 23.000,00

Para Programas em 3 1/2, acrescente Cr\$ 11.000,00 por programa.
Despesas postais fixas: Cr\$ 15.000,00 (com registro de segurança)

Os seguintes programas não rodam em interfaces de memória (DD Plus, Sharp, Tradeco, DDX 2.0): The Disk Mechanic, Music Stealer, FastBack! e Lenda da Gávea.

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

Maiores informações: tel (021) 252 9023

Revendedores Autorizados:

RS: Digimer (051) 226 4395
ES: Logodata (027) 327 8517
RS: Classe A (051) 474 1523
RJ: Takeru (021) 232 0650
MG: Francisoft (032) 222 2008
RJ: Company (021) 234 5572

MSX

BONUS RIO EDITORA LTDA
CAIXA POSTAL 11750
CEP 22022-970 - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.:(021) 255-4881
FAX.:(021) 222-7395

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO
JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS
EDITOR TÉCNICO
CARLOS ALBERTO HERSZTERG
CONSULTOR TÉCNICO
JÚLIO CESAR SILVA MARCHI
ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA
EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA
VISION 3D
REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN
PUBLICIDADE
ALEXANDRE MARQUES
ASSINATURAS
LÚCIA HELENA MARCELINO
CAPA
FOCUS INFORMÁTICA
FOTOLITOS
HUNICOLOR
IMPRESSÃO
GRÁFICA LORD
DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A RUA
TEODORO DA SILVA, 907
TEL.: (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 disquete, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.

EDITORIAL

Prezados amigos,

Mais uma vez CPU passou por algumas mudanças internas. De nossa parte, nada que merecesse maiores comentários, não fosse uma ausência que certamente será sentida por todos: Sergio Duric Calheiros deixa esta revista.

Sergio, que enquanto esteve à frente de CPU, deu-lhe a forma e, mais do que isso, o gabarito técnico que a revista tem hoje, emprestará agora seu talento à nova CPU-PC. A este profissional, nosso reconhecimento.

Nesta edição estamos abrindo novos espaços para assuntos muito solicitados pelos leitores. Chamo a atenção de todos especialmente para o primeiro artigo da série que abordará a fundo o MSX 2 e MSX 2+, sob coordena-

ção de Julio Cesar Silva Marchi, o novo consultor técnico do caderno CPU-MSX. Outro destaque é a análise de hardware, que volta à revista. Aí está a constatação de que, ao contrário de alguns que condenaram o MSX à morte, existem pessoas e empresas interessadas na manutenção da linha.

O fato de a DDX ter encerrado sua participação no mercado - o que já é do conhecimento de alguns leitores - enfraquece este argumento. Entretanto, podemos verificar que ainda surgem novidades por outras mãos. Resta saber até quando veremos esta renovação.

Por parte de CPU, de sua equipe diretiva e técnica, a atenção ao MSX segue com a mesma determinação com que escreveu a história da revista. Junto com os leitores.

Carlos Alberto Herszterg

INDICE

News	04
MSX 2.0 e MSX 2.0+	06
Análise: FM-SOUND STEREO	14
Programação Assembly	20
Um boot muito especial	25
Cartas - Trocas	34

MEGA HOUSE EM NOVO LOCAL

Para melhor conforto e atendimento de seus clientes e amigos, a MEGA HOUSE comunica seu novo endereço e telefone. Está atendendo no Shopping Center Polo 1 de Madureira:

Estrada do Portela, 99 sl 818 - Madureira - RJ - Tel: (021) 350-0640.

INTRIGA DA OPOSIÇÃO

A despeito das más línguas, muita gente competente anda produzindo novos periféricos para o MSX. Prova disso é a veterana empresa ACVS, que traz para os micreiros da linha expansores de slots, cartuchos, mouse de esfera etc.

Se você quiser conhecer melhor os produtos da ACVS, ligue para (011) 289-7694 ou confira pessoalmente visitando a ACVS na Av. Paulista 2.001 - 9º andar Conj. 912 - São Paulo.

MASTER TRANSFER - COPIADOR PARA PROGRAMADORES

Desenvolvido por Marcos Daniel Blanco de Oliveira da EMPIRE INFORMÁTICA, o Master Transfer copia 99% dos softwares existentes, com desempenho superior aos copiadores disponíveis. Entre seus recursos se destacam:

- Escolha da trilha inicial e final;
- Quantidade de trilhas;
- Lado do disco;
- Múltiplas configurações de drives;
- Status geral na interface gráfica;

O ponto mais forte do Master Transfer é a possibilidade de transferir um original gravado em

360 Kb para o formato 720 Kb, mesmo que o usuário possua apenas drive(s) de 720 Kb. Ideal para quem adquire softwares originais que só estão disponíveis em 360 Kb.

Para maiores informações, ligue para

**COBRA SOFTWARE E HARDWARE
Tel.: (011) 819-2706**

KIT PARA LIMPEZA DE IMPRESSORAS

A impressora, o segundo periférico mais utilizado do micro, quando acumula resíduos de papel, tinta ou poeira, começa a apresentar problemas na impressão, tais como manchas, caracteres incompletos etc.

Estes problemas agora podem ser resolvidos pelo próprio usuário com um kit completo para limpeza de impressoras matriciais, margarida e de impacto, 80 ou 132 colunas.

Produzido pela SCB Informática, o kit é composto de 7 folhas de papel contínuo umedecidas por uma solução de tricloreto (solvente de tinta) para limpeza das agulhas ou tipos, um aplicador plástico com velcro e três espumas para limpeza do rolo.

Com o papel de limpeza na impressora e através do autoteste, todas as agulhas ou tipos serão acionados e conseqüentemente limpos, tornando a limpeza bastante eficaz.

A empresa gaúcha Digímer Informática comercializa o kit e o remete para todo Brasil via sedex.

**DIGÍMER INFORMÁTICA LTDA. (ANO 10)
Rua Coronel Vicente, 459 - Centro
Porto Alegre - RS
Tel.s: (051) 226-4395/221-7502 (FONE/FAX)**

CPU PC

Já encontra-se nas bancas a edição número 1 da revista CPU PC.

FOLHA DE PAGAMENTO

- Cadastros de empresa e empregados
- Tabelas de benefícios e descontos
- Categorias salariais
- Salários mensais
- Relatórios
- Fechar mês
- Disco entrada saída
- Extras: mensagem contra-cheque

Organograma das opções do sistema

CARACTERÍSTICAS

- Impressão de contra-cheque, GR e GRPS
- Folha de pagamento tipo planilha
- Tabela de descontos e benefícios atualizáveis
- Capacidade de até 750 funcionários por disco
- Programa totalmente auto-explicativo, e em português

PARA **MSX**

SOLICITE MAIORES
INFORMAÇÕES

Alu
Sistemas

FONE: (041) 842-1115
RUA PAULO ALVES PINTO, 144
CEP 83702-240 - ARAUCÁRIA-PR



CLASSIC SOFT

SOICITE
CATALOGO
COMPLETO

FONE:
(011) 875-4644

ENDEREÇO: RUA JOÃO CORDEIRO, 495
FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL
CEP 02960-000

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. REMETEREMOS SEU PEDIDO EM 3 DIAS ÚTEIS. A LISTA ABAIXO É DE PROGRAMAS PARA MSX.

PROGRAMAS PARA MSX

COLEÇÃO 1

ANIMAL WARS, BANK PANIC, ATHLETIC LAND, GROGS REVENG, SPIRITS, HUNDRÁ

COLEÇÃO 2

THEXDER, THE GOONES, RAMBO 1, PIPFOLS, EGGERLAND MISTERY, LAZY JONES

COLEÇÃO 3

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

COLEÇÃO 4

GUN FRIGHT, GOODY, K. VALLEY, Q-BERT, COSA NOSTRA, ULTRAMAN

COLEÇÃO 5

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

COLEÇÃO 6

NINJA 1, ROLLERBALL, MAX SINUCA, ZANAC 1, HYPER RALLY, TWIN BEE

COLEÇÃO 7

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

COLEÇÃO 8

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

COLEÇÃO 13

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

Coleção no disco de 5 1/4 - Cr\$ 18.000,00
Coleção no disco de 3 1/2 - Cr\$ 22.000,00
Na compra de 10 coleções, ganhe uma grátis com o disco.

JOGOS ESPECIAIS

BATMAN THE MOVIE
OS INTOCAVEIS
CHASE Q (COMPLETO)
AFTER BURNER
GHEMILNS 2
DOUBLE DRAGON 2
EROTIC SHOW
PORNO ANIMADO 1
PORNO ANIMADO 2
OPERATION WOLF

JOGOS MSX 1 NORMAL

MEGA PHENIX (4 POR DISCO)
AUTOCRAS
ZONA 0
GENGISH KHAN
SPACE COMBAT
TARTARUGAS NINJA
SUPER MARIO BROS
CONTINENTAL CIRCUS

JOGOS P/ MEGARAM

33 - HYD LINDE 2 (MSX 1)
34 - DRAGON SLAYER IV (1D) (MSX 1)
35 - MIT SUNE (MSX 1)
36 - MALAYA (1D) (MSX 2)
37 - GIRLY BLOCK (1D) (MSX 2)
38 - ANIMAL WARS 2 (1D) (MSX 2)
39 - AMERICAN SOCCER (MSX 2)

EDUCATIVOS MSX 1

A11 - CURSO DE BASICO
A12 - CURSO 1º E 2º GRAUS
A13 - CURSO 1º E 2º GRAUS 2
A34 - O POETA
017 - CURSO DE INGLÊS
018 - CORPO HUMANO 1
019 - CORPO HUMANO 2
053 - PAÍSES DA AMÉRICA
054 - PAÍSES DA EUROPA

BANCO DE DADOS MSX 1

037 - DATA BANK
199 - IDEA BASE
199 - HOT DATA
072 - MALA DIRETA
190 - MALA DIRETA 2
073 - MALA POSTAL

LINGUAGENS

A08 - COBOL
A33 - MUMPHS
A55 - TURBO PASCAL
A08 - PROLOG
006 - ASSEMBLER
009 - BASCOM
010 - BASIC CP
060 - HOT ASM
068 - LISP
069 - LOGO
076 - MEGASIC

PLANILHAS MSX 1

089 - PLANILHA ELETRÔNICA
100 - SONY CALC
157 - HOT PLAN
158 - MSX CALC
A23 - MULTIPLAN

EDITORES DE TEXTO MSX 1

061 - HOT TEXTO
063 - IDEA TEXTO
093 - SCED
A29 - MSX DUAD
077 - MSX WORD 1.6
179 - REAL TEXT
A30 - MSX WORD 3.0
A31 - MSX WRITTE
A35 - FRINT X PRESS
A57 - WORD STAR 40 COLS.
A58 - WORD STAR 64 COLS.
A59 - WORD STAR 80 COLS.

EDITORES GRÁFICOS MSX 1

019 - CHEESE
038 - DESIGNER PENCIL
043 - DRAWN & PAINT
047 - EDDY 2
048 - EDITOR DE SPRITES
056 - FROTICOS 2D
057 - GRÁFICOS 3D
058 - GRAPHIC ARTISTIC
059 - HOT ART
062 - NEW ART
090 - PRINT LAB
099 - SISTEMA GRÁFICO
103 - SPRITE MAKER
117 - CARTOON
158 - GRÁFICO DE BARRA
181 - QUICK DRAW
193 - DYNADATA
204 - ARTVISION
A02 - CAD CAM MSX
A19 - GRAPHIC MASTER
A20 - GRÁFICOS COMERCIAIS

EDITORES MUSICAIS

075 - MASTER VOICE
076 - MUSIC STUDIO
060 - MUSIC
097 - SINTETIZADOR TALKER
101 - SOUND MSX
108 - SUPER SYNTH
113 - VOX
114 - WHAM MUSIC BOX
116 - COMPOSITOR
143 - PSG
148 - MUSIC HALL DEMO
168 - CAIXA MUSICAL
A556 - VIDEO HITS (##) (2 DISCOS)
A90 - PLAY BACK DEMO

DISCO 5 1/4 = Cr\$ 5.000,00
DISCO 3 1/2 = Cr\$ 11.000,00

MAIS DESPESAS POSTAIS

PREÇOS JOGO: Cr\$ 5.000,00
AMIGA: DISCO 3 1/2: Cr\$ 11.000,00
MAIS DESPESAS POSTAIS

PREÇOS QUALQUER PROGRAMA POR
MSX: Cr\$ 6.000,00, SEM O DISCO E O
CORREIO.

AMIGA NOVIDADES EM GAMES

PINBALL DREAMS (2D)
EPIC (3D) (1 MEGA)
JOHN BARNES (1D)
TITUS THE FOX (1D)
JIM POWER (2D) (PB)
ORK (2D)
DOJODAN (2D)
PLAYER MANAGER (2D)
PROJECT X (4D) (1 MEGA) (PB)
AMERICAN GLADIATORS (2D)
TENNIS CUP 2 (2D)
FINAL WHUST (1D)
POSHO OVER (2D)

JAGUAR XJ220 (2D)
MOON STONE (3D) (1 MEGA)
GUY SPY (5D) (1 MEGA)
HOOK (1 MEGA)
THE HUMANS (1D)
GUARDIAN DRAGON (2D)
ALCATRAS (2D)
MYTH (3D)
DUNE (3D)
APIDIA 2 (2D)
PARASOL STAR (1D) (PB)
RAT TRAP (2D) (PB)
SIM ANT (2D) (1 MEGA)

RISKWODS (2D)
COLORTE (1D) (PB)
CRAZY CARS III (2D)
FAMILIA ADAMS (1D)
STAR RUSH
RARE GAMES II (1D) (PORNO)
STEG (1D)
JOHN MADDENS A. FOOTBALL (2D)
DR. MARIO (1D) (PB)
CALIFORNIA GAMES 2 (2D)
LEMMINGS LEVEL (1D) (PB)
LEMMINGS 3 NEW YEAR (1D) (PB)
SENSIBLE SOCCER (2D)

MSX 2 e MSX 2+

DES VENDANDO UMA INCÓGNITA

Desde a chegada da linha de microcomputadores MSX no Brasil, em 1985, os pioneiros na programação desta máquina depararam-se com uma grande barreira: a falta de informação técnica!

Mesmo no exterior, quando foram lançadas as primeiras versões do MSX, muitas informações foram ocultadas não só pela Microsoft (que criou o Basic para o MSX e a ROM do mesmo), como também pelos fabricantes do micro, que se limitaram a lançar apenas o manual de operações da máquina e um outro que demonstrava como programar o MSX em Basic e que falavam muito pouco sobre sua arquitetura.

Com a evolução dos programadores, foi tornando-se necessária a publicação de material mais técnico e profundo sobre o hardware do MSX. Foi quando surgiu o famoso livro THE MSX RED BOOK. Este livro supria as necessidades que existiam até então. Porém, esta ainda não era a publicação definitiva, já que não tratava dos disk-drivers nem dos periféricos externos como por exemplo a RS-232.

Outro grande erro foi a não publicação de muitas das regras básicas impostas não só pelo projeto do MSX como também pela Microsoft, para que programas e periféricos pudessem ser compatíveis com qualquer nova versão do MSX, já que a compatibilidade sempre foi a plataforma de marketing desta máquina.

Hoje sabemos, por exemplo, que um programa que efetue o chaveamento de slots para ativar a RAM total do sistema precisa, em primeiro lugar, descobrir onde ela se localiza, uma vez que a estrutura do MSX permite que o fabricante posicione a RAM do sistema em um slot primário ou em um slot secundário (com exceção das páginas 0 e 1 do slot 0, onde se localiza a ROM). Este foi o principal motivo da grande polêmica em relação aos MSX 1.1 PLUS lançados pela Gradiente, já que vários programas nacionais e importados não funcionavam adequadamente nestas máquinas.

Mas os problemas quanto à falta de informação não param por aí. Existem regras que a grande maioria dos programadores ainda desconhece e outras que são simplesmente ignoradas.

Em se tratando de MSX 2 e MSX 2+, este problema se agrava por três motivos muito simples:

- As regras se estenderam para acompanhar a evolução da linha (e já estamos na era do Turbo R), de forma que os programadores necessitam ser muito mais criteriosos e atentos para que seus programas não venham a se tornar mais um na lista dos incompatíveis.

- As regrinhas que até então eram ignoradas sem muitos problemas, deverão ser tratadas com mais atenção pelos programadores. Nas versões anteriores dos MSX, estas regras foram criadas sob o título de "PARA FUTURAS EXPANSÕES", isto é, se um programa ou um periférico ignorar alguma destas, poderá não rodar em versões mais novas do MSX, apesar de funcionar corretamente em um micro da versão 1.xx.

- Durante o lançamento do MSX 2 no exterior, pensando em não cometer os mesmos erros, foram publicadas todas as regras até então ainda ocultas, como também vários livros técnicos sobre o hardware desta máquina, com todo o tipo de informações necessárias. É lamentável que não tenham seguido este exemplo no Brasil, já que aqui não foi publicado absolutamente nenhum tipo de material técnico de nível ao menos razoável, que pudesse vir a incentivar os programadores em investir nesta máquina.

Nesta série de artigos destinados àqueles que se interessam pela programação no MSX 2, pretendemos não só enumerar estas regras, como também mostrar vários macetes úteis de programação, como por exemplo:

- o gerenciamento mais eficiente da nova arquitetura de memória que estes micros possuem (a MEMORY MAPPER);
- o tratamento da MEGARAM junto com MAPPER;
- a programação do novo processador de vídeo;
- os pontos mais complexos da ROM e da SUB-ROM.

Enfim, pretendemos mostrar-lhes inúmeras técnicas que foram aprendidas e/ou desenvolvidas após muito estudo da escassa literatura estrangeira específica que com muita dificuldade conseguimos obter. Além disso, é claro, muito do que mostraremos só foi possível após muito depurar, estudar e quebrar a cabeça para compreender o funciona-

Júlio
Cesar
Silva
Marchi

e

André
Luiz
Rocha
Tupinambá

mento interno desta fascinante máquina que é o MSX 2+.

Pretendemos também, na medida do possível, demonstrar como trabalhar com outros periféricos que esta linha de microcomputadores permite, como o FM MSX-MUSIC, o mouse, os digitalizadores, as interfaces midi, os modems etc.

Deixando a modéstia de lado, vamos explicar-lhes tudo aquilo que vocês sempre quiseram saber sobre o MSX 2 e ninguém nunca teve competência para lhes ensinar (que nos perdoe o Woody Allen).

Bem, vamos deixar de promessas que isso é coisa de político e passemos ao que interessa.

A NOVA ARQUITETURA DE MEMÓRIA

Nos MSX 2 nacionais, isto é, transformados, a organização de memória está configurada como a figura 1 ilustra. Esta figura foi elaborada com base em um Expert transformado pela DDX, mas caso seu micro seja um HOT-BIT (transformado, é claro) ou um MSX 2 importado, não se preocupe, pois tudo que for dito aqui se encaixa também para estas máquinas, inclusive os programas-exemplo os quais funcionarão em qualquer MSX 2 ou versão superior.

Observando então a figura 1, nota-se imediatamente várias mudanças e inovações na estrutura de slots do MSX. Dentre elas notamos que a RAM convencional de 64Kb foi substituída por uma MEMORY MAPPER de 256Kb. Esta nova arquitetura de memória, que já estava prevista nos primeiros projetos do MSX, permite que a RAM possa ser expandida em até 4 Megabytes sem haver necessidade de se consumir mais do que um slot, como está indicado na figura 1. Isso é possível graças a um chaveamento interno que a MAPPER possui, que é constituído pelo gerenciamento de "n" bancos de 16Kb. Sendo assim, uma MAPPER de 256Kb é subdividida em 16 bancos de 16Kb cada. O gerenciamento é realizado pelas portas 0FCh, 0FDh, 0FEh e 0FFh. Estas portas funcionam de uma forma similar, a única diferença é que cada uma delas

é responsável pela visualização de um bloco da MAPPER em cada página do slot atual.

Para simplificar, acompanhe a figura 2. Como pode ser facilmente notado, se quisermos colocar a página 5 da MAPPER em visualização pelo Z80 na página 1 da memória, devemos comandar (em Assembly):

```
LD A,5           ; Número da página da MAPPER
OUT (0FDH),A     ; Porta que gerencia a MAPPER
                 ; na página 1
```

Note que a contagem da MAPPER vai de 0 a "n-1" páginas, isto é, em uma MAPPER de 256Kb, possuímos 16 páginas de 16Kb cada, numeradas de 0 a 15.

Se você quiser fazer o teste acima em Basic, lembre-se que só pode usar a página 2 do slot atual para chaveamento, já que na página 3 temos as variáveis do sistema e nas páginas 0 e 1 a ROM e o interpretador Basic. Portanto proceda da seguinte forma:

- 1 - Digite o comando: OUT &HFE,<número da página da MAPPER> (escolha uma página maior que a quatro);
- 2 - Comande NEW para limpar a página da MAPPER que você ativou no lugar da área do programa Basic (de &H8000 &HBFFF).

O segundo passo é necessário pois na partida do micro, quando a ROM reconhece os primeiros 64Kb da MAPPER (páginas de 0 a 3), ela só efetua a "limpeza" destas quatro primeiras páginas, deixando o resto inalterado. Isto consequentemente fará com que as outras páginas da MAPPER fiquem cheias de "sujeiras". Experimente, por curiosidade, não executar o comando NEW após o chaveamento para uma página da MAPPER quem ainda não tenha sido ativada e execute o comando LIST. É necessário muito cuidado do programador para se trabalhar com a MEMORY-MAPPER em Basic. Já em Assembly, podemos chavear as páginas da MAPPER em qualquer página do slot que estivermos posicionados. Veja que se o nosso programa

SOFTNEW GRAPHICS INFORMÁTICA

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS POR CARTA OU TELEFONE.
ATENDEMOS TODO O BRASIL!

- GRAVAÇÕES EM FITA OU DISCO
- MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES
E DRIVES DA LINHA MSX

SOFTNEW INFORMÁTICA
RUA MIGUEL MALDONADO, 173
JARDIM SÃO BENTO - CEP 02524-050
TEL FAX: (011) 853-1527
SÃO PAULO - SP
ATENDEMOS DE SEGUNDA À SEXTA DAS
9:00 ÀS 17:30, E AOS SÁBADOS DAS
9:00 ÀS 13:00

SUPER PROMOÇÃO:

MSX 1 E 2

1.999,00

JOGOS/APLICATIVOS/UTILITÁRIOS
VÁLIDA PARA GRAVAÇÃO EM DISCO.

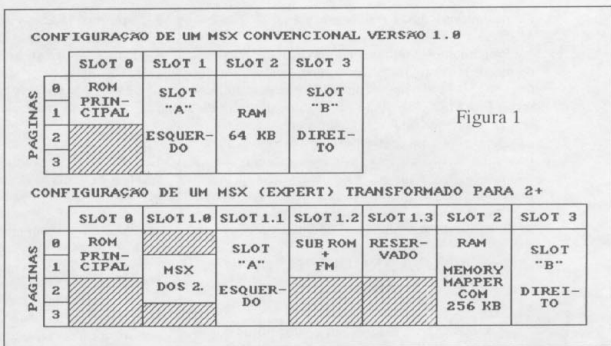


Figura 1

estiver no endereço &h4100, por exemplo, e chavearmos uma outra página qualquer da MAPPER na página 1 do slot atual (que é onde nosso programa está), o micro perderá o controle e conseqüentemente travará! Portanto tome cuidado ao trabalhar com o chaveamento da MAPPER. Procure sempre chaveá-la em uma página que não esteja sendo usada no momento.

O projeto da MAPPER foi tão bem elaborado que podemos ter várias delas conectadas em slots diferentes, já que o seu sistema de chaveamento interno controla todo o trabalho de seleção. Podemos, por exemplo, ter dois cartuchos de MAPPER conectados ao MSX, um no slot A e outro no slot B. Se cada uma delas tiver 256Kb, o sistema automaticamente saberá que temos um total de 512Kb de

memória RAM. Por um simples controle de precedência, ao chegarmos na última página da MAPPER conectada ao slot 1 (que no nosso caso seria a página 15), quando chavearmos a próxima página (página 16), o hardware de controle das MAPPERs irá passar a operar na primeira página da MAPPER conectada ao slot 2 e assim por diante, o que faz com que o programador não precise preocupar-se em controlar slots secundários, como na MEGARAM.

Observe que este tipo de memória tem uma regra para existir: um cartucho de MAPPER ou uma MEMORY-MAPPER interna deve ter no mínimo 64Kb e pode ter no MÁXIMO 4Mb. Se tivermos vários cartuchos de MAPPER e o seu total ultrapassar os 4Mb limite, simplesmente as páginas exce-

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)
- CABINETE 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 S/2 e 3 - VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP - CEP 04043 - TEL.: (011) 579-8050

Porta	Operação	Endereço
&HF0	Gerencia MAPPER na página 0	de &H0000 a &H3FFF
&HF1	Gerencia MAPPER na página 1	de &H4000 a &H7FFF
&HF2	Gerencia MAPPER na página 2	de &H8000 a &HBFFF
&HF3	Gerencia MAPPER na página 3	de &HC000 a &HFFFF

Figura 2

dentos serão ignoradas pelo hardware. Para aqueles que são mais lógicos, basta imaginar o processo utilizado para o gerenciamento das MAPPERS. Cada página possui 16Kb e temos uma capacidade máxima de gerenciar 256 páginas (já que o MSX é um micro de 8 bits). Portanto, é só multiplicarmos o número MÁXIMO de páginas pelo número de Kbytes por página, o que nos leva a seguinte equação:

$$NP * CP = TT$$

onde:

NP = Numero de páginas;

CP = Capacidade de cada página;

TT = Total de MEMORY-MAPPER existente.

Portanto teríamos:

$$256 * 16 = 4096 \text{ Kbytes} = 4\text{Mb}$$

Como vocês já devem ter percebido, a MAPPER é uma memória RAM relocável via software. Mas o que vem a ser isto? Bem, para podermos explicar este fato, caímos em outro assunto. Nenhuma memória RAM possui endereço fixo, o que ocorre é que o hardware da máquina é projetado, na maioria das vezes, para gerenciar os CHIPS de RAM de uma forma específica em um endereço pré-determinado. Como vimos, a MEMORY-MAPPER possui um chaveamento próprio e este chaveamento permite flexionarmos suas páginas em qualquer endereço múltiplo de 16Kb (figura 2). Um processo similar é usado na memória estendida para o IBM-PC (não a forma de acesso e sim o gerenciamento interno).

Desse modo, podemos inclusive colocar uma página qualquer da MAPPER em visualização em mais de uma área da memória principal simultaneamente. Neste processo, apenas como exemplo, suponhamos que estejamos visualizando a página 10 da MAPPER nas páginas 1 e 2 (endereços &H4000 e &H8000 respectivamente) do slot atual. Se dermos um POKE no endereço &H8005, o conteúdo da memória em &H4005 também será alterado, pois quando "POKEAMOS" o endereço &h8005, na verdade estamos alterando o endereço 5 da página 10 da MAPPER.

Um aviso para os mais afoitos: cuidado ao trabalhar com a MAPPER nas suas quatro primeiras páginas (de 0 a 3), pois estas páginas são inicializadas como 64Kb de RAM convencional durante Memory Checking de partida da máquina, como já foi citado antes. As páginas da MAPPER são inicializadas da seguinte forma:

- Página 0: de &HC000 a &HFFFF (variáveis do sistema);
- Página 1: de &H8000 a &HBFFF (área do programa Basic);
- Página 2: de &H4000 a &H7FFF (RAM livre convencional);
- Página 3: de &H0000 a &H3FFF (RAM livre convencional);
- Páginas de 4 em diante: Livres para uso sem restrições.

Portanto, evite usar principalmente a página zero da MAPPER, já que isso poderá alterar as variáveis do sistema, a não ser que você esteja trabalhando em Assembler e seu programa não necessite



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
CATÁLOGO
COMPLETO E
GRATUITO
SEM
COMPROMISSO

Caixa Postal 6633
CEP 01064-970 - SÃO PAULO - SP
Tel.: (011) 66-2185
Segunda à sexta das 13 às 20 hs.

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

Em disco de 5 1/4 - Cr\$ 15.000,00

Em disco de 3 1/2 - Cr\$ 20.500,00

Atendemos todo o Brasil. Entregamos em 3 dias úteis!

usar nenhuma rotina do BIOS. Não permita nenhuma interrupção (fato raríssimo, aliás).

Uma curiosidade que poucos sabem, é que a MEMORY MAPPER não é uma expansão de memória criada especificamente para o MSX 2. A MAPPER é uma memória RAM com chaveamento lógico interno e independente, que pode ser conectada a qualquer tipo de microcomputador da linha MSX, inclusive o 1.0 lançado no Brasil, os MSX PLUS e o DD-PLUS.

DESMASCARANDO O MONSTRO

Para mostrar-lhes que, apesar de tudo o que foi dito, trabalhar com a MAPPER não é nenhum bicho de sete cabeças, seguem dois exemplos independentes. Na figura 3 temos cinco pequenos programas em BASIC que trabalham todos na memória ao mesmo tempo, em diferentes posições da MAPPER e que efetuam o chaveamento entre si. Esperamos que estes exemplos possam exemplificar e tirar algumas dúvidas sobre o gerenciamento da MEMORY-MAPPER. Digite-os e grave-os sem alterar nada, inclusive mantenha seus respectivos nomes. Depois execute o programa MAPPER.BAS e tente entender como funciona o processo. Existem alguns POKES no programa, porém eles nada têm a ver com a MAPPER, apenas estão presentes para permitir um perfeito sincronismo de operação. Mesmo assim, aí vai uma explicação dos principais

POKES para os mais céticos:

&HF676(TXTTAB): Endereço do primeiro byte do texto dos programas em Basic na memória.

&HFCAB (CAPST): Manipulador do Caps Lock (Z=OFF e NZ=ON)

&HFCAD (KANAMD): Só tem aplicação em máquinas japonesas. No nosso caso, é usado como FLAG para indicar o modo de operação dos programas.

Só um lembrete: evite parar os programas com CTRL+STOP, pois eles algumas variáveis de sistema para poderem funcionar adequadamente.

Na listagem 1 temos um programa em Assembly que pode ser facilmente incluído em sua biblioteca de sub-rotinas. Este programa verifica se a RAM de seu sistema é uma MEMORY-MAPPER e se for, descobre a sua capacidade com um pequeno truque de matemática binária. Estude bem as listagens em Basic e Assembly. Certifique-se de ter entendido bem os conceitos e as normas de operação desta memória, já que, sem sombra de dúvida, esta é uma das partes mais importantes e eficientes do seu micro.

Na próxima edição voltaremos com a segunda parte desta série, onde falaremos um pouco mais sobre a arquitetura de memória do MSX2, além de começarmos a desvendar os mistérios do novo VDP desta máquina. ■

REVOLUÇÃO NA PROGRAMAÇÃO DE VÍDEO

PT	1	AZ	ES	Z	AZ	CL
		+				
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	
	DESJ		PISCA		LIMPA	
K	SALVA	L	CARGA	C	LISTA	
	DISCO		DISCO		DISCO	
	SEQ.		SEQ.		VD	PT
M	SEQ.		REDUZ			
	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.

SUPERIMPOSER GENLOCK GL-100

Para acabamento profissional de legendas e vinhetas no seu vídeo.

Mistura a imagem (textos e/ou desenhos com movimentos) do microcomputador, com a imagem corrente de uma CÂMERA de vídeo ou de uma gravação em FITA de vídeo.

Suporte técnico total e informações diretas com o autor Carlos dos Santos.
Cx.P.7080-CEP 20232-970-Rio de Janeiro-RJ

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.

FIGURA 3

```

* MAPPER.BAS

10 POKE &HFCAD,0:IF PEEK(&HF677) = &HC0 THEN 30
20 POKE &HC000,0:POKE &HF676,1:POKE &HF677,&HC0:RUN"MAPPER.BAS"
30 POKE &HF677,&H80
40 OUT &HFE,4:POKE &H8000,0:RUN "PROG1.BAS"

* MAPPER1.BAS

10 POKE &HFCAB,1:POKE &HFCAD,1:KEYOFF:CLS
20 LOCATE 5,2:PRINT"CONTROLADOR DE PROGRAMAS"
30 LOCATE 2,5:PRINT"[1] - Programa 1"
40 PRINT" [2] - Programa 2"
50 PRINT" [3] - Programa 3"
60 PRINT" [S] - Sair"
70 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 70
80 IF AS="S" THEN OUT &HFE,1:POKE &HF677,&H80:POKE &HFCAB,0:NEW
90 A=VAL(AS):IF A>3 OR A<1 THEN 70
100 OUT &HFE,A+3:POKE &HF677,&H80:RUN

* PROG1.BAS

5 IF PEEK(&HFCAD) <> 0 THEN 50
10 IF PEEK(&HF677) = &HC0 THEN 30
20 POKE &HC000,0:POKE &HF676,1:POKE &HF677,&HC0:RUN"PROG1.BAS"
30 POKE &HF677,&H80
40 OUT &HFE,5:POKE &H8000,0:RUN "PROG2.BAS"
50 CLS:PRINT"Você agora está na página 4 da MAPPER."
60 IF INKEY$ = "" THEN 60
70 POKE &HF677,&HC0:RUN

* PROG2.BAS

5 IF PEEK(&HFCAD) <> 0 THEN 50
10 IF PEEK(&HF677) = &HC0 THEN 30
20 POKE &HC000,0:POKE &HF676,1:POKE &HF677,&HC0:RUN"PROG2.BAS"
30 POKE &HF677,&H80
40 OUT &HFE,6:POKE &H8000,0:RUN "PROG3.BAS"
50 CLS:PRINT"Estamos agora na página 5..."
60 IF INKEY$ = "" THEN 60
70 POKE &HF677,&HC0:RUN

* PROG3.BAS

5 IF PEEK(&HFCAD) <> 0 THEN 20
10 POKE &HC000,0:POKE &HF676,1:POKE &HF677,&HC0:RUN"MAPPER1.BAS"
20 CLS:PRINT"Esta é a página 6 da MEMORY-MAPPER!!!"
30 IF INKEY$ = "" THEN 30
40 POKE &HF677,&HC0:RUN

```

MSX FORÇA

- Aplicativos profissionais: desktops, planilhas, banco de dados, editores gráficos, programas para aberturas de vídeo, folhas de pagamento e muitos outros.
* Solicite catálogo grátis.
- Lançamento especial: SHINOBI em disco de 5 1/4 ou 3 1/2: Cr\$ 5.000,00 (disco não incluso)
- Próximo lançamento: RUNNING MAN em disco de 5 1/4 e 3 1/2

JOGOS MSX

MSX 1

- TEST DRIVER II
- HAMMER BOY 1
- HAMMER BOY 2
- THE MAZE
- TOUR 91 (1D)
- MEGA PHOENIX
- ZONA 0
- SPACE COMBAT
- AUTO CRASS
- GENGIS KHAN
- SUPER MARIO 2
- TARTARUGAS NINJA

MSX 2 (360K)

- F-SOCCER
- KOUGA
- ENERGY CRASH
- SUMMARINE 707
- FLASH GORDON
- RC CAR RACE
- THE FIGHTING WOLF
- BEYONDE 1
- DARK RIDER
- ILLUSION
- REKEN WONDER
- TEMPO TYPEN

MSX 2 (720K)

- PINK SOX 5 (2D)
- TAMBA (1D)
- DRAGON DISK 6 (1D)
- MSX PAINT 3 (1D)
- DISC STATION 32 (4D)
- PUYO PUYO (1D)
- DRAGON QUIZ (2D)
- PALAMEDES (1D)
- MEGADEMO (1D)
- CAD 3D (1D)
- DYNAMIC PUBLISHER (2D)
- GRAPH SAURUS (2D)

MSX FORÇA - Rua Pedro Américo, 378/07 - Calate
CEP 22211-200 - Rio de Janeiro - Tel.: (021) 265-9265

Listagem do programa para verificação da Memory Mapper

```

;=====
;
; Programa pa$
; Desenvolvida por:
;
;           JULIO CESAR SILVA MARCHI &
;
;           ANDRÉ LUIZ ROCHA TUPINAMBÁ
;=====
;
BDOS EQU 0F37DH ; Endereço de chamada do BDOS
CSRSW EQU 0FCA9H ; Variável de sistema que controla o cursor

; Rotina principal:

START XOR A

LD (CSRSW),A ; Desativa o cursor
CALL MAPPER ; Chama rotina que verifica se existe MAPPER
LD DE,MENS_2
JR C,START_1 ; Se não existe, exibe mensagem de erro
CALL STRING
LD DE,MENS_1 ; Se existe, avisa e indica sua capacidade
START_1 LD C,9
JP BDOS ; Imprime a string e retorna ao DOS

; Sub-rotina que verifica a existência da MAPPER e sua capacidade

MAPPER IN A,(0FEH)
LD (CONFIG),A ; Salva configuração da porta 0FEH
XOR A
OUT (0FEH),A ; Inicializa porta 0FEH com zero
IN A,(0FEH) ; Obtém máscara
CP 254 ; Verifica quantas páginas existem
JR Z,NMAPPER ; Se forem menos que duas, não é MAPPER
IN A,(0FEH) ; Obtém máscara
OR A ; Verifica se resultado = zero
JR NZ,MAP_1 ; Se não, descobre capacidade da MAPPER
LD HL,4096 ; Se sim, MAPPER possui 4 Mb
JR MAP_2

MAP_1 NEG
LD L,A
LD H,0
ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,HL
LD HL,HL ; Obtém tamanho da MAPPER
MAP_2 (TAMANHO),HL ; Salva em TAMANHO
CALL REPOSIT ; Recoloca configuração da porta 0FEH
XOR A ; Reseta CARRY Flag (existe MAPPER)
RET ; Termina

NMAPPER CALL REPOSIT ; Recoloca configuração da porta 0FEH
SCF ; Seta CARRY Flag (não existe MAPPER)
RET ; Termina

REPOSIT LD A,(CONFIG) ; Recupera configuração salva
OUT (0FEH),A ; Reconfigura
RET ; Retorna

; Sub-rotina que converte a capacidade da MAPPER em String

STRING LD DE,NUMERO ; Inicializa pointer
LD HL,(TAMANHO) ; Obtém valor a ser convertido
LD BC,1000 ; Inicia conversão
CALL CONV
LD BC,100
CALL CONV

```



```

LD          BC,10
CALL       CONV
LD          A,L
JR         CONV_3
CONV XOR    A          ; Zera acumulador
CONV_1 SBC  HL,BC
JR         C,CONV_2   ; Verifica se HL < BC
INC        A
JR         CONV_1     ; Continua a conversão
CONV_2 ADD  HL,BC
CONV_3 ADD  A,30H     ; Transforma valor obtido para caracter
LD         (DE),A    ; Coloca na posição do pointer
INC        DE        ; Desloca pointer
RET        ; Retorna

```

; área de variáveis e Strings do programa

```

MENS_1 DEFM 'O sistema possui MAPPER com '
NUMERO DEFM '0000 Kb.'
DEFB   0DH,0AH,0AH,24H
MENS_2 DEFM 'No existe MAPPER no sistema.'
DEFB   0DH,0AH,0AH,24H
TAMANHO DEFW 0
CONFIG DEFB 0

```

TESTADO E APROVADO

Fim de textos e impressos em geral
sem acentuação.

CHEGOU



Compatível com todas as impressoras que tenham back-space.

Ligue o MSX, insira o disco no drive e pronto.

ACENTUAÇÃO PERFEITA

Preço do programa em discos 5 1/4 - Cr\$ 60.000,00

Preço do programa em discos 3 1/2 - acrescentar Cr\$ 10.000,00

PROTEJA SEU PATRIMÔNIO

Use software original.

Recuse o pirata!

Estamos cadastrando revendas em todo o Brasil!

Para fazer seu pedido envie cheque nominal e cruzado à:
Selliach x Duarte Ltda.
(Classe A - Sistemas)
R. Manoel Serafim, 1265
CEP 93220-250 - Sapucaia do Sul-RS
Fone: (051) 474-1523

Altamente recomendado para
impressoras EPSON, CITIZEN
ou qualquer importada.

Faz com que o DBASE imprima
com acentuação perfeita!

FM-SOUND STEREO

DELÍRIO E FANTASIA

Nesta edição, CPU abre novamente espaço para a análise de hardware. É verdade que já fazia algum tempo que não produzíamos matérias desse tipo, apesar das muitas solicitações dos leitores. Entretanto, como qualquer publicação técnica, CPU reflete a realidade do mercado o qual aborda. Acredite, jamais será de nossa vontade ausentar-nos desses temas, mas na falta de novidades para o MSX, naturalmente (e infelizmente) não há o que abordarmos.

A boa notícia é que reapareceram novidades para o MSX e damos agora a volta por cima, analisando o fantástico FM-SOUND STEREO desenvolvido pela Tecnobytes, um periférico que já no nome impressiona, justamente pela presença de uma palavrinha mágica: STEREO.

O MSX EM ESTÉREO

Em um mundo cada vez mais multimídia, tudo o que se espera do som de um microcomputador é que ele seja capaz de atender às mínimas exigências de fidelidade presentes até mesmo nos televisores mais modernos. Entretanto, parecia que o MSX estava fadado a ser uma "rádinha de luxo", já que todos os dispositivos e chips desenvolvidos até agora (PSG, SCC e o próprio FM original), embora capazes de produzir sons de boa qualidade, eram monofônicos. Já com o FM-SOUND STEREO, o MSX passa a contar também com mesma espacialidade característica do som estereofônico, nada ficando a dever ao Amiga ou a um PC com placa de som.

Por esta e outras razões detalhadas adiante, percebemos que este é um produto fora do comum. Evidentemente, notamos que o FM-SOUND não é uma simples cópia do FM-PAC desenvolvido pela Panasonic que não oferece a saída do sinal em som estereofônico. Além disso, a simples comparação entre ambos nos apontou claramente a superioridade do produto da Tecnobytes. Disso concluímos que praticamente todo o projeto do FM-SOUND STEREO foi reelaborado (o que depois nos confirmou os autores) mantendo, porém, a compatibilidade operacional do padrão MSX-MUSIC, cuja especificações iremos descrever mais a frente.

O acabamento externo do FM-SOUND agrada bastante, apesar de adotar a mesma solução de encapsulamento dos cartões de 80 colunas e modems. Na parte frontal do cartucho encontram-se dois terminais RCA para a ligação dos cabos de saída, além de uma chave que permite a presença ou não do som do PSG. Este último recurso, aparentemente desnecessário, revelou-se extremamente útil durante os testes.

O FM-SOUND STEREO pode reproduzir o sinal no alto-falante interno do micro ou da televisão, apesar disto ser um absurdo tão grande quanto ligar um aparelho de CD em um rádio de pilhas. Portanto, é plenamente justificável a inclusão do FM-SOUND STEREO em um aparelho de som, o que pode ser realizado através das entradas auxiliares (AUX) ou nas entradas do Tape-Deck (TAPE IN ou PLAY), já que a placa produz sinais em nível de linha.

Não nos foi autorizado o acesso à placa do circuito, mas a julgar pela boa qualidade do material eletrônico externo, pelo desenho muito bem feito das trilhas do pente de acoplagem, pelo perfeito encaixe no slot e principalmente pelos resultados sonoros obtidos, acreditamos que foram usados componentes de excelente qualidade.

O MANUAL

Em um grande número de produtos para o MSX, tanto em software quanto em hardware, quando o assunto é documentação, geralmente o que temos, quando temos, são algumas poucas páginas mal-escritas que mais confundem do que esclarecem. Mesmo levando em consideração o fato de que a maior parte do material técnico dedicado ao MSX ser de origem japonesa, nada justifica a falta de investimento naquilo que será a fonte de informação do usuário.

Não é sempre que um fabricante, após concluído o projeto do produto, se dispõe a produzir sua documentação com igual dedicação. Vale aqui o destaque, portanto, aos idealizadores do FM-SOUND STEREO, Ricardo Oazen e Rogério Belarmino da Silva, que fizeram algo mais do que um simples manual, a partir de fontes praticamente inexistentes.

Este manual, no momento em fase final de elaboração, aborda de forma definitiva tudo o que diz respeito ao MSX-Music, inclusive com informações que sequer são mencionadas no manual do cartucho japonês.

Acompanha também o FM-SOUND STEREO um disquete com algumas dezenas de músicas escritas em Basic com os novos comandos do MSX-Music, que lhe darão a exata noção do que é possível fazer com essa linguagem.

MSX-MUSIC

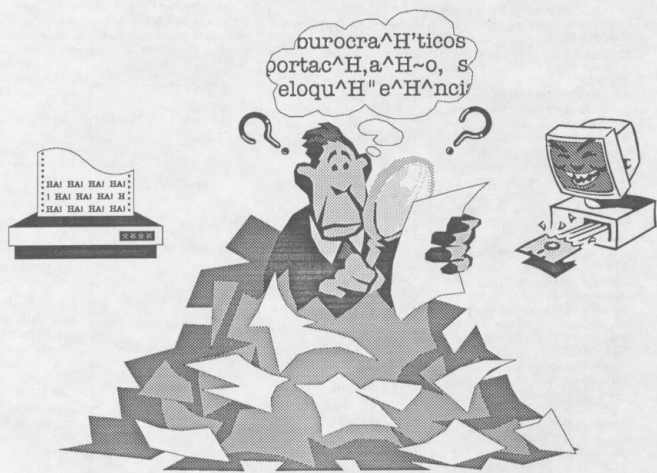
Quando a Panasonic lançou o FM-PAC, estabeleceu algumas normas que foram divulgadas para que os produtores de software pudessem usar os recursos do cartucho. Assim, estabeleceu-se o padrão MSX-MUSIC. O que deve ser ressaltado aqui é que FM-PAC é apenas o nome comercial do cartucho da Panasonic cujo significado é FM-Pana Amusement Cartridge (algo como "cartucho de entretenimento da Panasonic").

Este padrão abrange várias especificações de hardware e de software, a começar pelo Basic, que foi estendido para poder trabalhar a nível de comando com o cartucho. Surgiram então novos e poderosos comandos para programação musical.

Em termos de hardware, o chip fundamental do circuito é o mesmo utilizado nos sintetizadores profissionais da Yamaha e Roland, que empregam o processo de FM (Frequency Modulation - modulação de frequência) para geração dos sinais de áudio.

Este chip oferece nada menos que nove canais de som sendo que cada um deles pode ser programado para reproduzir um dos 63 instrumentos existentes. Existe ain-

Se você quebrava a cabeça com editores de texto insuficientes...



A solução está na outra página.

da um instrumento que pode ser livremente criado, perfazendo então 64 instrumentos possíveis.

Desses nove canais, três são reservados para a percussão, caso esta seja programada, restando ainda seis canais para a base e melodia. Se a bateria não for utilizada, todos os nove canais ficam disponíveis.

Cabe aqui a ressalva de que o FM-SOUND STEREO, assim como o FM-PAC, é compatível com QUALQUER MSX a partir de apenas 32Kb de memória total. A crença que se criou a respeito do MSX-MUSIC somente funcionará em um MSX 2 ou superior deve-se ao fato de que só existem programas MSX-Music compatíveis com equipamentos de segunda geração. Entretanto, o Basic do MSX-Music fica perfeitamente operante em todos os MSX existentes. Os novos comandos Basic do MSX-Music estão na figura 1.

STEREO REAL

Já se tornou hábito entre os fabricantes nacionais, salvo algumas exceções, a cópia pura e simples de projetos estrangeiros. Não queremos com isso dizer que estes produtos desenvolvidos a partir de engenharia reversa (o que é muito comum nos Estados Unidos) não tenham seu valor, muito pelo contrário. Entretanto, aqueles que têm a capacidade intelectual e técnica de realizar feitos como este, podem perfeitamente aperfeiçoar os projetos que passaram a dominar.

Foi exatamente isso que a Tecnobytes fez. A partir de um projeto original aparentemente sem maiores pretensões senão o lazer, desenvolveu um produto que reúne características capazes de colocar um MSX dentro de qualquer estúdio de gravação (fataremos disso adiante). Evidentemente, isso só é possível graças à separação do sinal em dois canais de áudio do FM-SOUND STEREO.

Acreditamos ser desnecessária a explicação das vantagens reais e subjetivas que o som estereofônico possui em comparação aos sinais monofônicos. É preciso, porém, deixar bem claro que o FM-SOUND STEREO não traz o "efeito estéreo", mas sim dois canais que produzem programas sonoros distintos e este é o estéreo real. O "efeito estéreo" mencionado refere-se a um tipo de reprodução monofônica que simula a espacialidade do som estéreo através da divisão do sinal em duas bandas de frequências. Assim, as frequências altas são ouvidas em um canal e as baixas em outro. Este tipo de simulação é facilmente detectado por um ouvido treinado e está presente em rádios-gravadores, televisores e em alguns equipamentos conjugados (3 em 1), mas jamais em equipamentos de som profissionais (pre-amps, power-amps e receivers).

Dos doze canais que o MSX passa a contar com o FM-SOUND STEREO acoplado ao micro (três PSG e nove FM), cada uma das saídas sonoras recebe seis canais. A combinação dos três canais de bateria e os três

PSG, presentes em uma saída, com os outros seis canais FM na outra saída proporcionam um estéreo bastante colorido e com belas nuances.

OS TESTES (OU UMA VIAGEM FANTÁSTICA)

Evidentemente não fizemos nenhuma avaliação que levantasse dados da performance da placa tais como relação sinal-ruído, DHT (distorção harmônica total), separação entre canais etc., avaliações estas comumente encontradas nos testes de equipamentos HI-FI publicadas em revistas específicas, mas que no final das contas não teriam o mínimo sentido para o usuário não acostumado com estas terminologias.

Tudo o que passaremos a relatar foram os resultados de testes práticos e avaliações subjetivas com base na sensibilidade deste articulista, audiófilo, e de um músico, ambos usuários do MSX.

O cartucho foi testado em um MSX 2+ e posteriormente em um MSX 1.0 com resultados sonoros equivalentes em todas as situações nas quais nos foi possível executar programas compatíveis aos dois.

Estes testes foram realizados acoplando-se as duas saídas do FM-SOUND nas entradas auxiliares de um amplificador estéreo com as caixas acústicas separadas dois metros uma da outra. Os efeitos de atenuação e reforço de frequências, realizados com um equalizador gráfico, além dos recursos de "loudness" e filtros de graves e agudos foram alternadamente ativados e desativados.

Em condições normais, isto é, com todos estes recursos desativados, podemos observar que o FM-SOUND STEREO produz resultados excelentes. Notamos somente que, nestas condições, as frequências mais altas, com as produzidas pelos pratos da bateria, são levemente mascaradas pelas frequências mais baixas, o que foi facilmente corrigido com um ligeiro reforço nos agudos, realizado através do controle de "treble" disponível em todos os equipamentos de som. Para os puristas, isto significa que pode-se obter uma resposta plana com FM-SOUND STEREO. Vale a ressalva de que este re-

fóro poderia também ser realizado por software. Feita essa pequena correção, passamos a nos valer também dos controles de "bass" (graves), "mid range" (médios) além do recurso do "loudness". Com isto o FM-SOUND STEREO nos mostrou todo o impacto de sem som. Mas atenção: estes ajustes dependem do gosto de quem ouve. Alguns podem preferir níveis maiores ou menores de graves e agudos daqueles que usamos.

Certos de que nos desculparão pela mudança de tom que se segue, a partir daí foi uma loucura! Parecia que

Figura 1

Comandos do MSX-MUSIC no Basic

CALL MUSIC

Inicializa o MSX-MUSIC com as opções do usuário

CALL VOICE

Seleciona o instrumento para um ou mais canais

PLAY #<x>

Extensão comando PLAY para manipular os 12 canais de áudio

CALL BGM

Supervisiona os buffers de música

CALL STOPM

Interrompe a execução da música

CALL PLAY

Verifica o status (ocupado ou vazio) de cada um ou de todos os buffers

CALL PITCH

Controla a afinação dos instrumentos

CALL TEMPER

Tempera a escala

CALL TRANSPOSE

Transposição de notas

CALL AUDREG

Acessa diretamente os registros do sintetizador

CALL VOICE COPY

Comando que permite a criação de um novo instrumento

Chegou MPW

Mae Program Writer

autor: Fábio Pereira Rocha (Mac)

O mais completo e melhor editor de textos já feito para um micro de 8 bits.



Super características:

- O editor mais rápido do mercado.
- Edita até 100 Kb de texto na memória.
- Permite a edição de 2 textos simultaneamente (SPLIT Mode).
- Possui janela de edição e clipboard, para utilização da edição.
- Permite troca de dados entre os textos (c/ clipboard).
- Indicação de função na tela.
- Recursos avançados de manipulação de blocos (Moving Pointer).
- Comandos adicionais de edição/movimentação.
- Comandos eficientes de localização de dados.
- Interpreta de forma eficiente os erros e montagem do MSX-DOS.
- Lê qualquer texto ASCII. Inclusive do PC.
- Importa/exporta texto.
- 100% nacional, totalmente em português.
- Accentua corretamente na língua portuguesa.
- Possui uma janela de preferências (SETUP interno) que permite a alteração/gravação dos parâmetros de configuração do MPW, tais como: cores, ajuste de vídeo, clique do teclado, modo PAL, etc.
- Manual incluindo programa.

Compatível com MSX 2, MSX 2+ e Turbo R.

Funciona também em micros DD plus e plus transformados para 2.0.

1 disquete 5 1/4 ou 3 1/2.

Utiliza os recursos do MSX 2.0, tais como:

- 128 Kb de RAM (modo texto).
- Tela de texto expandida (80 colunas por 25 linhas).
- 512 cores, sendo 4 distintas de uma palette de de 512.
- Modo entrelaçado (interlace) para maior nitidez da imagem.
- Modo PAL-G, idêntico ao PAL booster do AMIGA.
- Ajuste fino do vídeo (Set Adjust).
- E muito mais...

Preço de lançamento: Cr\$ 65.000,00
(em disco de 3 1/2 acrescentar Cr\$ 11.000,00)

Solicite cópia demo: mande um disquete + Cr\$ 5.000,00 para as despesas postais.

BREVE LANÇAMENTO:

- Genesis (prog. criador de aplicativos)
- Video Maker (editor de vinhetas para 2.0; estilo Deluxe Paint, Video Titler do Amiga)

Como fazer o pedido? Mande-nos um cheque cruzado e nominal; peca pelo reembolso postal; ou compre diretamente na nossa loja ou revendedores.

ESTAMOS CADASTRANDO REVENDAS JÁ

"Seja mais que vencedor por meio Daquele que nos amou" (Jesus Cristo)

MEGA-HOUSE

Estrada do Portela, 99 sl. 818 - Polo 1
Madureira - RJ - CEP 21351
Tel.: (021) 350-0640

pianos, violinos, flautas, guitarras, contrabaixos (enfim, uma orquestra) estavam diante de nós! Não fosse a constatação de que tínhamos um MSX acoplado ao equipamento de som, com certeza duvidaríamos do fato. Como se isto não bastasse, o MSX 2+ trazido pelo pessoal da Tecnobytes gravava ao mesmo tempo lindas imagens espaciais de "demos" nas quais literalmente viajamos, acompanhados daquelas músicas fantásticas!

Rodamos dezenas de programas, entre sintetizadores, "demos", "intros" e... jogos! Fica difícil descrever o quanto os jogos ganham com sons de explosões, motores e a ambiência do estêreo. Mais difícil ainda é descrever como a música pode interagir tão fortemente com os jogos. Ela envolve, estimula a imaginação e dá a exata noção de que você é parte integrante do enredo, seja como corredor de fórmula 1, seja como piloto de navas espaciais e aviões, etc.

Neste ponto, a inclusão da chave que controla o PSG no FM-SOUND STEREO foi uma das idéias mais felizes dos responsáveis pelo cartucho, principalmente quando queríamos ouvir somente o sinal de alta-fidelidade do chip de FM, retirando os tiros e disparos dos jogos.

É impossível não se deixar hipnotizar por um MSX 2 com a placa FM-SOUND, mesmo para quem já possui um micro deste tipo. Tudo começa a parecer tão real!

Na figura 2 enumeramos alguns jogos, "demos" e aplicativos que se utilizam do FM-SOUND STEREO. No total, já existem mais de 100 programas disponíveis, segundo nos informou a Tecnobytes. Além disso, a própria empresa suprirá o usuário, colocando à disposição vários títulos. Como já tivemos acesso à esses programas, podemos garantir que muitas pessoas se surpreenderão com as novas possibilidades do MSX.

Após sete horas de intenso trabalho (!) com estes fantásticos jogos, o MSX 2+ foi retirado sob vaias e protestos. A partir daí, instalamos o FM-SOUND STEREO em um MSX 1.0 e começamos a verificar a real capacidade deste novo conjunto.

Novamente, os resultados foram além das expectativas. Apesar de não mais contarmos com programas como o Synth Saurus, tínhamos ainda o Basic do MSX-Music incluso na ROM do FM-SOUND e um disco repleto de músicas escritas nessa linguagem. O resultado dessa avaliação foi uma fita K7 a qual quem aqui escreve não pára de ouvir, além de umas "obras-primas" programadas por

este articulista não-músico. Evidentemente, a observação final é que quem conhece a notação musical cifrada pode compor peças complexas somente com o Basic do MSX-Music, mesmo possuindo um micro da versão 1.0.

O MSX NO ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

Atualmente torna-se cada vez mais comum vermos baterias eletrônicas, contrabaixos e violinos sintetizados, além de uma infinidade de outros instrumentos sendo simulados em teclados e "samplers", dispensando assim o conhecimento e a técnica desses instrumentos que somente os anos de estudo e prática podem proporcionar. O que não se pode dispensar, entretanto, é a figura de algum que conheça a teoria envolvida em transformar as notas e acordes em algo audível: o músico.

A estes dirigimo-nos agora, mostrando o que pode ser feito com o MSX e o FM-SOUND STEREO, conjunto cujo o custo é apenas uma pequena fração do que seria gasto com teclados, "drum-machines" ou mesmo com outro microcomputador com possibilidades sonoras semelhantes.

Não sabemos se foi objetivo dos construtores do FM-SOUND STEREO ou apenas uma feliz escolha para a proposição a seguir, a separação dos canais de bateria dos canais de FM. O fato é que isto possibilita criação em separado da percussão, base e melodia de uma música! Quem trabalha com gravadores multi-track ("multitrilhas") já percebeu a utilidade deste recurso. Como se isto não fosse suficiente, descobrimos uma terceira fonte de sinal disponível simultaneamente aos dois canais do FM-SOUND STEREO: a saída de som disposta no painel traseiro do micro! Esta saída, providencialmente monofônica, traz o sinal completo e mixado dos outros dois canais.

Cabe somente à imaginação do músico a disposição, mixagem e efeitos aplicados em qualquer uma dessas três saídas. Apenas como exemplo, eis o que pode ser feito com um gravador de quatro pistas:

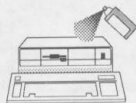
- Pista 1: Canal direito do FM-SOUND STEREO
- Pista 2: Canal esquerdo do FM-SOUND STEREO
- Pista 3: Saída de áudio do MSX (FM, Bateria e PSG)
- Pista 4: Voz (humana)

DEIXE SEU VELHO MSX COM CARA DE NOVO!

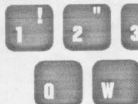
SEU TECLADO ESTÁ ASSIM ?



Pintura da tampa e restauração em Silk-Screen do seu teclado com ou sem revisão.



ELE PODE FICAR IGUAL AO ORIGINAL!



Preços:

- PINTURA TAMPA.....US\$ 10.00
- PINTURA TECLADO.....US\$ 13.00
- REVISÃO.....US\$ 5.00

OBS.: Preços válidos a partir da data de envio do pedido. Preços especiais para quantidade.

Atendemos todo o Brasil.

ABBA®
Computadores e Sistemas

Nós confiamos em DEUS.

- Compra, venda e conserto de equipamentos e periféricos, novos e usados.
- Para outros estados, mandar tampa e teclado junto com cheque nominal à ABBA Computer System. Ou deposite na conta 11039-6 Ag. 1414 do Bradesco Flamengo RJ, em nome de Aldizio Braga Penha.

Rua Senador Vergueiro, 207/1205 - CEP 22230-000 - Flamengo - Tel.: (021) 552-4581 - RIO

CONCLUSÃO

A partir dessa análise, foi possível concluir, a nosso ver, que o FM-SOUND STEREO é algo tão importante quanto os kits de MSX 2.0, seja para os aficionados em jogos, seja para os usuários interessados em produzir "demos" ou até mesmo para os músicos, cujas aplicações foram brevemente comentadas aqui.

Por fim, gostaríamos de agradecer ao pessoal da Tecnobytes, não só pela gentileza de nos ceder para análise todo o material que precisamos, mas também a presteza em nossas múltiplas solicitações.

Mesmo com todo o esforço editorial da equipe de CPU, este artigo só se tornou possível graças ao precioso auxílio técnico dessas pessoas, às quais parabenizamos pela excelência do produto. ■

Análise feita por Carlos Alberto Herszterg e Júlio Cesar Marchi

Redação final: Carlos Alberto Herszterg

Figura 2

Alguns programas que utilizam o FM-SOUND STEREO

Jogos

Aleste 2
Feedback
F1 Spirit 3D Special
Fire Hawk (Thezder 2)
Famicle Parodic 2
Fry
Hydefos
Laydock 2
Psycho World
Palacio
Playball 3
Rune Worth

Sea Sardine
Undersline
Valis II
Xak

Aplicativos e demos

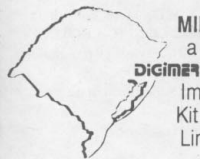
Against Commodore Demo
BCF Disc Station 3, 4 e 5
BCF Penguin Demo
BCN MSX Disc 2 e 3
Dante Constructor & Game Demo F.A.C.
Club Picture 2 8
Club Guide Disc 3, 4 e 5
Crackbird FM Demo
Compile's Music Disk
Demo do Sony HB-FIXDJ1
Disk Special Compile 1 5
Disk Special T&SOFT 1 4
Disk Station Special 1 5
Disk Station 1 35
Disk P.A.C. 1, 2 e 3
Disk P.A.C. Elfo Soft
Disk FAN 1 10
Disk Album 34 MSX 2+
Dragon Disk 1 6
Fac Demo 1 4
Fac Synth-Power #1 e #2
Fac Soundtracker v1.0 e v1.1
FM-PAC Demo e FM-PAC Musics
Future Magazine 1 4
Lighting Demo
Rax Demo
Sanyo Wavy Demo MSX 2+
The Greatest FM Demo
Saurus Lunch
Synth Saurus 2.0
Sum Pac 1 e 2

A TERRA DO MSX

MIDI MSX: Interliga o MSX ao teclado Musical, permitindo a edição de partituras, mixagem digital, visualização de performance e implementos em BASIC.

Impressora gráfica Elgin Lady 90. Acentuação completa. Kit que transforma a Praxis 20 em impressora MSX e PC Linguagem Logo (desenvolve o raciocínio), em cartucho.

- Remetemos para todo o Brasil -



DIGIMER
A LOJA DA INFORMÁTICA
Rua: Cel. Vicente, 459 -
Centro
Porto Alegre - RS
CEP 90.030-041
Fone: (051) 226-4395

PROGRAMAÇÃO ASSEMBLY

A PROTEÇÃO DE MEMÓRIA NO DOS

Programar em Assembly é sempre um exercício de paciência, assim como um jogo de xadrez, onde o rigor no raciocínio deve ser acompanhado de uma certa desvinculação desse plano lógico. Isso pode soar contraditório, mas é justamente nessa associação - metodologia e abstração de raciocínio - onde reside a maior dificuldade desta linguagem.

A programação Assembly envolve pontos enigmáticos e muitas vezes obscuros mesmo para os programadores mais experientes, o que torna a resolução de certos problemas bastante complicada.

Por outro lado, uma vez resolvidos os problemas do projeto em si em uma linguagem onde as instruções, a construção de estruturas de processamento e alegorias afins são naturalmente problemáticas, só resta definir a região da memória a ser alocada para o programa.

Se o programa Assembly em questão for escrito para ser executado sob o ambiente do MSX-Basic não existem maiores problemas para o programador, pois o Basic possui instruções específicas tanto para proteção da região da memória onde o programa reside, bem como para sua execução. Mas se o ambiente for o MSX-DOS as coisas se complicam, pois a princípio não temos como proteger a memória ocupada pelo programa, de modo que este não seja sobreposto durante a sessão de trabalho com o micro.

Este artigo visa, portanto, mostrar uma técnica de proteção de memória sob o ambiente do MSX-DOS, bem como implementar um comando executável no DOS que efetua esta proteção, assim como faz no Basic o comando CLEAR. Assim, criaremos um pequeno ambiente para instalação de programas utilitários que poderão co-residir na memória com compiladores, linguagens e aplicativos.

POR QUE PROTEGER A MEMÓRIA?

Existem alguns programas para o IBM-PC, tais como o Side-Kick, o SuperKey, o ISAM e os programas chamados "drivers" (gerenciadores de dispositivos) que uma vez carregados, ficam permanentemente disponíveis durante a sessão de trabalho. Estes programas são denominados residentes pois assim que são carregados, se alocam na região mais alta da memória disponível e criam uma barreira lógica para se autoprotegerem contra sobreposição de seu código por outros programas.

Evidentemente há um preço a ser pago para termos um programa residente nestes moldes. Como o topo da memória é deslocado para abaixo do início do programa residente, a quantidade de memória disponível cai, o que na verdade, não é nenhuma surpresa, pois temos que considerar o tamanho do código resi-

Carlos
Alberto
Herszterg



MSX

COBRA
SOFTWARE

MSX

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

Jogos e aplicativos para MSX 1.0, 2.0, 2.0+ e MEGARAM, Desktops Publishing, CADs, Emuladores para todos os modems, série Master: CODER, PROTECT, BUFFER, FORMAT, TRANSFER, TOOLS, SCANNER, ETC. A cada 10 programas mais 2 grátis.

Entregamos para todo o Brasil e garantimos os produtos. Solicite catálogo grátis (especifique o seu micro).

Só trabalhamos pelo correio, por isso atendemos melhor!

Rua Chady Murady, 81 - Jaguaré - 05351-050 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 819-2706

dente como memória não mais disponível.

Existem outras conceituações e aplicações para proteção de memória que escapam do objetivo deste artigo, por isto vamos ao que interessa.

A PROTEÇÃO DE MEMÓRIA NO MSX-DOS

No que pese a limitação de memória do MSX, tudo o que foi tratado acima é válido, mas não espere poder dispor de espaço protegido para um programa escrito e compilado em uma linguagem de alto nível. Infelizmente, o máximo de memória que podemos proteger fica na barreira de 5Kb. Acima disto o espaço disponível se torna crítico para a maioria das aplicações no DOS.

Outro ponto que deve ser esclarecido é que uma vez rebaixado o topo da memória, os programas normais de trabalho devem reconhecer este novo limite lógico, respeitando portanto o decréscimo de memória imposto.

De uma maneira geral, os programas originários do CPM pesquisam qual é o topo da memória ao serem carregados, para ajustar seus parâmetros internos (posição/espaço da pilha, buffers de entrada e saída etc.). Já alguns programas escritos para o MSX, não têm como se ajustar a este novo limite, de modo que duas situações podem ocorrer: uma mensagem de memória insuficiente em alguns casos ou um belo "crash" em outros.

Não espere resultados positivos imediatos pois, como veremos a seguir, muitos testes terão que ser feitos antes que se possa definir um ponto ideal para alocar seus programas residentes.

Tenha em mente, entretanto, que já existe uma região naturalmente protegida, seja no Basic, seja no DOS, que é o buffer musical e a fila serial que, juntos, dispõem de exatos 448 bytes, a partir do endereço F975h. Portanto, se o espaço necessário for este, é mais aconselhável usá-lo, desde que não se utilize som ou música. Os Beeps são permitidos.

Como exemplo do que se pode fazer com este artifício de proteção, pode-se ter uma tabela de matrizes de caracteres ou uma rotina qualquer de interceptação de dados (como filtros de impressora). Eu, por exemplo, tenho quase sempre instalado

em meu micro alguns programas residentes de minha autoria, tais como driver de teclado, indicador de caps-lock, filtro de impressora, hard-copy de tela-texto e alguns outros de domínio público, todos instalados ao mesmo tempo.

A MEMÓRIA NO DOS

A figura 1 ilustra como fica configurada a memória quando estamos no DOS. Note que há quatro regiões bem definidas: A página 0 (também conhecida como página-base), a RAM livre para o usuário (a TPA - Transient Program Area), o BDOS e o BIOS.

A página 0 contém alguns pontos-chave, como o salto para o BIOS no endereço 0000h, o salto para o BDOS em 0005h e o buffer da linha de comando em 0080h.

A TPA, que é onde os programas são carregados, é uma região livre. Entretanto, repare que no final desta área, há uma "sub-região" separada da TPA por um traçado. Nesta região, entre o final da TPA e o início do BDOS, o COMMAND.COM é carregado. Este programa é o responsável pela interpretação dos comandos dados a partir do DOS, tais como os comandos COPY, TYPE, DIR etc., e por isto sua presença é obrigatória quando esta-

mos no nível de comando, isto é, quando temos o "A>" ou "B>" na tela. Fora desta condição, esta área é considerada memória livre, fazendo parte da TPA então. Quando voltamos ao modo de comando (warm-boot), se esta área tiver sido sobreposta, o DOS recarrega o COMMAND.COM nesta região.

O BDOS e o BIOS constituem o núcleo do DOS e são responsáveis pelo monitoramento de todos os dispositivos externos e procedimentos de inicialização da máquina.

O PROCESSO DE PROTEÇÃO

Qualquer procedimento relativo ao BDOS é executado através da instrução CALL 0005h pois neste endereço (0005h) há um salto para a região do BDOS (JP BDOS na fi-

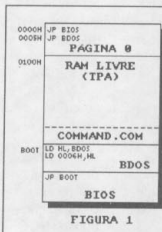


FIGURA 1

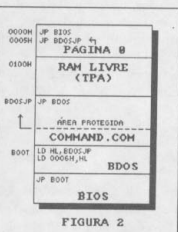


FIGURA 2

★★★★ NEWSTAR MSX LTDA ★★★★★

em PROMOÇÃO!

GRAVAÇÃO DE JOGOS
PARA MSX - Cr\$ 3.000,00.
APLICATIVOS - Cr\$ 5.000,00

PERIFÉRICOS - MODEM - DRIVES - CAPAS -
MEGARAM - COMPUTADORES - CABOS - LIVROS -
REVISTAS - FORMULÁRIOS CONTÍNUOS.
TUDO PARA MSX

Av. Taboão, 2700 C-57B - B. Suisso - SBC - São Paulo - SP - CEP 09870 - Tel.: (011) 418-8538

gura 1). Talvez você já tenha se perguntando porque não chamar diretamente o BDOS pelo seu endereço, ao invés de executar um endereço que simplesmente salta para ele. Na verdade aí está o "pulo do gato" que foi adotado pelos criadores do CP/M e que resolve vários problemas.

Usando um endereço padrão para estas chamadas, evita-se a incompatibilidade entre as atualizações de um determinado sistema operacional ou mesmo entre dois sistemas operacionais de origens diferentes. Além disto, as posições 0006h-0007h contêm o endereço do início do BDOS que é justamente o topo da memória do usuário. Portanto, é neste endereço que os programas pesquisam a memória disponível para se alocar corretamente a partir do início da TPA.

Se colocarmos nestes endereços (0006h-0007h) qualquer outro valor, evidentemente o sistema perderá o controle, por não mais encontrar o BDOS. Mas e se apontarmos para um endereço que contenha exatamente o salto contido em 0005h (JP BDOS)? Aí está o truque. Primeiro lemos o conteúdo de 0006h, em seguida colocamos no endereço inicial da área a ser protegida o byte C3h (mnemônico JP) precedido do valor encontrado do BDOS e finalmente colocamos nos endereços 0006h-0007h a posição deste salto recém-montado.

Supondo que o início da área que se deseje proteger seja A000h, e que o conteúdo de 0006h-0007h seja D706h, uma vez lido este último valor, colocamos em A000h o byte C3h e em A001h-A002h o valor li-

do (D706h). Por fim alteramos o conteúdo do endereços 0006h-0007h para A000h.

Tudo estaria perfeito a partir daí, se não existisse nenhuma rotina do DOS que posteriormente repusesse o endereço original do BDOS na página 0. Mas ela existe e é justamente esta rotina que colocou inicialmente o endereço original do BDOS. Esta rotina se encontra quase no início do BDOS. Trata-se da rotina warm-boot (partida quente), que é sempre executado quando o sistema volta ao modo de comando.

A figura 2 mostra como ficará a memória quando tudo tiver sido implementado. Note que no endereço 0000h há um salto para o BIOS e que a primeira instrução do BIOS é um salto para a rotina de warm-boot citada. Da mesma maneira que apontamos anteriormente o BDOS faremos a busca destes dois endereços. Ou seja, pegamos o endereço contido em 0001h-0002h e com este endereço lemos o conteúdo da posição posterior a este que, por fim, é o endereço do warm-boot.

Mas ao contrário das buscas de endereços feitas anteriormente, o endereço procurado não está na primeira instrução da posição encontrada e sim no meio da rotina do warm-boot e, ainda por cima, não está em um endereço padrão em todos os sistemas operacionais disponíveis. Entretanto, isto não se constitui em um problema sério, pois basta procurá-lo através de comparações até acharmos o endereço lido em 0006h-0007h (BDOS) e, conseqüentemente, determinar o endereço da instrução que refaz o salto original para o

ASSINE CPU

**INFORMAÇÕES,
NOVIDADES,
LANÇAMENTOS,
INTERCÂMBIO...**

HI-TOP MSX CLUB



O HI-TOP MSX CLUB é um clube criado com o objetivo principal de incentivar o mercado dos micros MSX no Brasil. Se você tem alguma idéia, sabe programar ou simplesmente quer ajudar o MSX a se reerguer, basta escrever para:

HI-TOP MSX CLUB

Rua Emílio Andrelli, 163

CEP 13.610-000 - Leme - São Paulo

BDOS. Achado este valor, basta trocá-lo pelo endereço do primeiro byte da área protegida (A000h no exemplo acima).

Agora sim, todas os ajustes necessários estão cor retos, pois quando o sistema refizer a página 0 após um warm-start, o endereço reescrito será aquele que determinamos.

Compare agora as figuras 1 e 2 para verificar o que foi feito. Note que BDOSJP (apontado por setas) é o endereço a partir do qual desejamos proteger.

O COMANDO CLEAR NO DOS

A figura 3 mostra a listagem de uma rotina que efetua exatamente o que foi explicado acima. Qualquer dúvida, releia o tópico acima acompanhando a listagem.

Para criar o comando CLEAR, edite o programa da figura 3 e salve-o com o nome de CLEAR.MAC, compile o programa, comandando no DOS: M80 =CLEAR e, na ausência de erros, execute a linkedição, comandando: L80 CLEAR,CLEAR/N/E. Neste ponto, o programa está pronto para ser utilizado, bastando para isto comandar no DOS: CLEAR xxxx, onde xxxx deve ser o endereço em hexadecimal do início da área a ser protegida.

Caso você deseje ter a rotina CLEAR em seu programa, basta colocá-la no início do mesmo, observando os comentários que estão no final da figura 3.

CUIDADOS

No estudo do endereço inicial a ser protegido, deve-se respeitar o limite superior máximo em 1B00h abaixo do BDOS, pois, ao contrário do comando CLEAR do Basic, não se pode especificar este limite superior. Em outras palavras, você deve ter em mente

que a soma do endereço inicial especificado com o tamanho do código de seu programa deve ser inferior ao limite de BDOS menos o valor 1B00h, respeitando, portanto, as seguintes determinações:

LIMITE = BDOS - 1B00h
 INÍCIO DA ÁREA PROTEGIDA + TAMANHO DO CÓDIGO < LIMITE

Evidentemente seu programa deve residir 3 bytes acima de BDOSJP (figura 2), respeitando assim o salto ali colocado.

A perda de memória, como se pode perceber, envolve inevitavelmente a área do COMMAND.COM, ficando este último também residente.

A área só fica protegida no ambiente do DOS, pois a ida ao Basic e posterior retorno ao DOS provoca um cold-start (partida a frio) e tem o mesmo efeito do ato de desligar e ligar o micro, cancelando a proteção efetuada.

O processo de proteção só pode ser executado uma vez por sessão de trabalho. Para definir outro limite para o topo da memória (acima ou abaixo do anterior) deve-se executar um cold-start.

CONCLUSÃO

Apesar do MSX-DOS ser limitado em relação à sua memória disponível, mesmo se existirem cartões Megaram ou Memory Mapper instalados no micro, vimos que é possível colocar vários utilitários pequenos que podem em muito nos auxiliar no uso simultâneo com editores de texto, planilhas e outros programas.

Em outro artigo mostrarei como construir programas residentes no MSX-DOS em uma área protegida com a técnica aqui apresentada e aproveitando as interrupções e os HOOKS do sistema. ■

Dê a partida do seu computador com o

BKPDOS 2.6



Dispondo de diversas opções de instalação, o usuário do BKPDOS 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.

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

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

**PARA EFETUAR SEU PEDIDO, ENVIE CHEQUE NOMINAL NO VALOR DE Cr\$ 60.000,00 a JÚLIO RENATO SOARES VELLOSO, RUA FIGUEIREDO MAGALHÃES, 219/313 - COPACABANA, CEP 22040, RIO DE JANEIRO-RJ.
 PARA DISCO DE 3 1/2, INCLUA Cr\$ 10.000,00.**

```

=====
: Programa CLEAR Carlos Alberto Herzberg 1990
:
: Use: CLEAR xxxx (xxxx um endereço em hexadecimal)
:
=====
Z80

```

```

-----
: Rotina PARAM :
-----

```

```

PARAM:
PEGPAR: LD HL,0080H ;Pega parâmetro na
LD B,(HL) ;Pega tamanho do parâmetro (ca
DEC B ;Ignora o espaço entre o comando e
INC HL ;o parâmetro
INC HL ;
PUSH BC ;Salva contador
PUSH HL ;Salva ponteiro

VALIDA: LD A,B ;Validação do parâmetro
CP 4
JR NZ,ERRO ;Parâmetro deve ter 4 caracteres

VALID1: LD A,(HL) ;Filtra algarismos hexadecimais
INC HL
CP 30H
JR C,ERRO ;Algarismo menor que 0
CP 47H
JR NC,ERRO ;Algarismo maior que F
LD CA
LD A,3AH
VALID2: CP C ;Filtragem de caracteres maiores
JR C,Z,ERRO ;que 9 e menores que A
INC A
CP 40H
JR NZ,VALID2 ;Repete até erro ou validação
DINZ VALID1 ;Repete para todos os caracteres
POP HL ;Recupera ponteiro
POP BC ;Recupera contador
LD DE,BDOSJP+1 ;Aponta área destino do parâmetro
;byte mais significativo

CONVERT CALL ATOBIN ;Converte os dígitos em binário
;e armazena na área destino
RLCA
RLCA
RLCA
LD CA ;Dígito mais significativo no Byte
CALL ATOBIN
OR C ;Dígito menos significativo no Byte
LD DE,A
DEC DE ;Byte menos significativo
DEC B
DEC B
JR NZ,CONVERT ;Repete para todos os caracteres
JR CLEAR ;Conversão concluída.

ATOBIN: LD A,(HL) ;Converte os caracteres em binário
INC HL
SUB 30H
CP 0AH
RET C ;Caracter entre 0 e 9
ATOBIN: SUB 07H ;Caracter entre A e F
RET

ERRO: POP HL ;Restaura a pilha
POP BC
LD DE,MSGERR ;Emite mensagem de erro e sai
LD C,9
CALL 5
JP 0

MSGERR: DB "Parametro invalido,0DH,0AH,"S"
BDOSJP: DW 0

```

```

-----
: Rotina CLEAR :
-----

```

```

CLEAR:
PEGEND: LD HL,(0001H) ;Pega endereço do BIOS (DOS-BIOS)
INC HL
LD E,(HL) ;Pega endereço do BOOT
INC HL
LD D,(HL)
LD HL,(0006H) ;Pega endereço do BDOS
EX DE,HL
LD C,L ;Monta BC como ponteiro da busca
LD BH

CPHLD: LD A,(BC) ;Compara HL com DE
LD LA
INC BC

```

```

LD A,(BC)
LD LA
XOR A
SBC HL,DE
INC BC ;Avança ponteiro
JR NZ,CPHLD ;Repete até que HL=DE

FIXEND: LD A,0C3H ;Fixa BDOSJP em endereços específicos
LD HL,(BDOSJP) ;Monta salto em BDOSJP para o BDOS
PUSH HL
LD (HL),A
INC HL
LD (HL),E
INC HL
LD (HL),D

FIXEN1: POP HL ;Coloca o novo endereço na página 0
(0006H),HL

FIXEN2: DEC BC ;Ajusta endereço encontrado
DEC BC ;Coloca endereço em DE
LD D,B
EX DE,HL
LD HL,(HL),E ;Coloca o novo endereço na
INC HL ;região que refaz a página 0
LD (HL),D
JP 0
END

```

```

-----
Para agregar a rotina CLEAR em seu programa, faça:

```

```

--
--
BDOSJP EQU xxxx
FIXEND: LD A,0C3H
LD HL,BDOSJP+1 ;Endereço
PUSH HL
LD (HL),A
INC HL
LD (HL),E
--
--

```

NEGÓCIOS RUINS?
 ANUNCIE NA
CPU
 ENCONTRO
 CERTO
 COM SEU
 PÚBLICO
 Tel: (021) 255-4881
 Fax: (021) 222-7395

UM BOOT MUITO ESPECIAL

A SOLUÇÃO DEFINITIVA PARA O PROBLEMA DA MEGARAM

Na primeira solução do problema da Megaram (CPU-22), eu não tinha informações de uma área na variável de disco que é utilizada em todas as interfaces, inclusive a Megaram. Foi trocando informações com Francis Quinn que acabei entendendo por completo todo o esquema das variáveis do sistema, podendo bolar o programa de Boot publicado neste artigo, e que também me permitiu terminar o desenvolvimento do BKPDOS 2.X anunciado nesta revista.

A rotina publicada neste artigo funciona sem a necessidade de salvamento prévio da área de Diretório e FAT, fazendo apenas a alteração de algumas variáveis do sistema e portanto, funcionando de forma bem mais eficaz.

No manual de instruções da Megaram, há a recomendação de conectá-la no slot A, o slot de preferência do sistema. Ao fazer isto, sempre que inicializar o micro, o usuário terá o DDXDOS.SYS operando e, em caso de um reset, todas as informações estarão perdidas. O ideal seria que a mesma ficasse no slot B, pois o sistema poderia carregar do drive o Boot do sistema e com isto alterar as variáveis de disco, impedindo assim que a Megaram desluta o que existe em seu interior.

A ROTINA DO BOOT PARA SOLUCIONAR O PROBLEMA DA MEGARAM

Esta rotina, igual a usada no Boot do BKPDOS 2.X, deve ter uma preparação para recebê-la e por isto, alterei completamente o Boot do sistema.

Após digitar no MSXDEBUG o programa da listagem 1, execute-o no endereço C200 para que o mesmo seja gravado em disco e com isto, fazê-lo funcionar adequadamente.

A carga do sistema, funciona da seguinte forma:

- O sistema em sua primeira carga do Boot não altera as variáveis do sistema. Por isto, o usuário deve comandar pelo menos uma leitura do diretório, para que a Megaram grave seu Boot, diretório de nomes e FAT.

- Na segunda carga o Boot procura onde está instalada a Megaram e simplesmente passa o controle para a mesma, setando o drive e as variáveis do sistema convenientemente.

- O interessante desta adaptação, é que só se carrega o Boot do sistema do drive físico.

O FUNCIONAMENTO DA ROTINA

Na Listagem 2 trago o Boot do sistema comentado, explicando-o passo a passo. Entretanto, existem três áreas de variáveis do sistema devem ser explicadas à parte para que o usuário possa entender bem o funcionamen-

to do sistema.

A primeira área diz respeito exclusivamente a cada interface e cada uma delas tem reservados 10 bytes para seu uso.

Francis apelidou esta área de DDI, pelo fato desta não possuir nome. Por achá-lo adequado, também publiquei o mesmo nome: Disk Data Interface (Dados da Interface de Drive).

A partir do endereço FD09 encontram-se todos os setores possíveis que apontam para a área do DDI em todas as possibilidades de slot, incluindo slots secundários e primários.

A divisão da Tabela FD09 é a seguinte:

	Página 0	Página 1	Página 2	Página 3
Slot 0.0	FD09	vetor	vetor	vetor
Slot 0.1	FD11	vetor	vetor	vetor
Slot 0.2	FD19	vetor	vetor	vetor
Slot 0.3	FD21	vetor	vetor	vetor
Slot 1.0	FD29	vetor	vetor	vetor
Slot 1.1	FD31	vetor	vetor	vetor
Slot 1.2	FD39	vetor	vetor	vetor
Slot 1.3	FD41	vetor	vetor	vetor
Slot 2.0	FD49	vetor	vetor	vetor
Slot 2.1	FD51	vetor	vetor	vetor
Slot 2.2	FD59	vetor	vetor	vetor
Slot 2.3	FD61	vetor	vetor	vetor
Slot 3.0	FD69	vetor	vetor	vetor
Slot 3.1	FD71	vetor	vetor	vetor
Slot 3.2	FD79	vetor	vetor	vetor
Slot 3.3	FD81	vetor	vetor	vetor

vetor = 0000 - sem interface conectada
vetor = xxxx - endereço do DDI

Pesquisando este endereço na Megaram e no drive, pode-se retirar alguns bytes importantes:

Megaram	
+00	- Megaram ativada (#FF) ou desativa da (#00)
+01	- Slot da Megaram
+02,03	- Endereço da carga do setor rotina PHYDIO
+04	- (variável) Uso interno, checagem de EPROM
+05	- (53H) Uso interno, checagem de EPROM
+06	- número de acionamentos da rotina PHYDIO
+07	- Uso interno, checagem de EPROM
+08,09	- sem uso

RECURSOS DIGITAIS INFORMÁTICA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Gen. Olfmpio da Silveira, 394 ljs. 30/31 - Sta. Cecilia - CEP 01150 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 67-9565

COLEÇÃO 1 - MSX

DISQUETE NÃO INCLUIDO
4001 AGENDA DOMÉSTICA I
4002 BANCOS DE DADOS I
4003 MALA DIRETA I
4004 CONTROLE ESTOQUE I
4005 EDI TEXTO
4006 CONTAS A PAG/REC
4007 CONTABILIDADE
4008 AGENDA MANUAL I
4009 CONTROLE BANCO I
4010 PLANILHA MSX

COLEÇÃO 2 - MSX

DISQUETE NÃO INCLUIDO
4011 EDITOR DE MÚSICA
4012 EDDY I GRÁFICO
4013 STUDIO G7
4014 BIORRITMO
4015 ORGÃO ELETRÔNICO
4016 GRAPHICARTISTIC
4017 UNI ARTE
4018 SUPER SYNTH
4019 SIMPLE ASYM
4020 MASTER VOICE

COLEÇÃO 3 - MSX I

DISQUETE NÃO INCLUIDO
4021 APRENDENDO CONTAR
4022 O CIRCO CHEGOU
4023 ENCANTO
4024 MAIOR OU MENOR
4025 MENTALIZAÇÃO
4026 MOTORISTA SIDERAL
4027 MISSÃO RESGATE I
4028 MAGO VOADOR I
4029 ABELEHA SÁBIA I
4030 MACACO ACADÊMICO

COLEÇÃO 4 - MSX I

DISQUETE NÃO INCLUIDO
4031 MATRIZES COMPLEXOS
4032 ELETRICIDADE
4033 FÍSICA
4034 FÍSICA FÍSICA
4035 GEOMETRIA
4036 BANDEIRA DA EUROPA
4037 MATEMÁTICA
4038 ESTUDO DAS CÉLULAS
4039 CURSO DE INGLÊS
4040 FIGURAS GEOMÉTRICAS

COLEÇÃO 5 - MSX I

DISQUETE NÃO INCLUIDO
4041 AGENDA 2
4042 BANCO DE DADOS 2
4043 MALA DIRETA 2
4044 MSX WRITE (EDTEXTO)
4045 PLANILHA CIENTÍFICA
4046 MANUTENÇÃO VEICULO
4047 BIBLIOTECA
4048 CADASTRO DE SOFT
4049 MINI PLANILHA
4050 MALA DIRETA 3

COLEÇÃO 6 - MSX I

DISQUETE NÃO INCLUIDO
4051 EDITOR SPRITE
4052 PENCIL DESIGNERS
4053 CAIXINHA DE MÚSICA
4054 EDITOR CARACTERES
4055 HOT MUSIC
4056 LOTO I
4057 CHESS (USO C/MOUSE)
4058 PRINTER TELA
4059 UNISPRITE
4060 ULTRA FORMAT

COLEÇÃO 7 - MSX I

4061 ABELEHA SÁBIA 2
4062 ABELEHA SÁBIA 3
4063 MOTORISTA SIDERAL 2
4064 MISSÃO RESGATE 2
4065 MAGO VOADOR 2
4066 PALHAÇO EXPLORADOR I
4067 PALHAÇO EXPLORADOR 2
4068 PESCADOR ESPACIAL I
4069 ANAGRAMA I
4070 ANAGRAMA 2

COLEÇÃO 8 - MSX I

4071 MAPA GAME
4072 ESTUDO CÉLULAS 2
4073 ÉTICA
4074 GASES
4075 O FIRMAMENTO
4076 O SOL
4077 OPERADORIS MATEMÁTICAS
4078 SELVA DE PALAVRAS
4079 NORRIA DE NÚMEROS
4080 MULTIPUZZLE

PARA
PEDIDO DE
CATÁLOGO,
ENVIE SEU
DISQUETE!

● ● ● ●
SOLICITE
CATÁLOGO
DE JOGOS
PARA PC.

COLEÇÕES E PACOTES : Cr\$ 18.000,00 (Disco incluído)

PACK 01	PACK 02	PACK 03	PACK 04	PACK 05	PACK 06
001 Dog Fighter 002 Pacal de Estoque 003 Keystone Kappers 004 Mr Chin 005 Hyper Olympic II 006 Coelho Maluco 007 Sea 008 Takun 009 Winter Olympic 010 Bihar	011 Time Bandit 012 Space Buster 013 Check N' Pop 014 Exelon Zone I 015 Futebol Replay 016 Hold in One 017 Mr Wrong 018 Flipper Sliper 019 Voleio Falar 020 War Head	021 Chopflier 022 Flyer 023 Gey's Rev. 2 024 Hyper Sports II 025 Lunar Patrol 026 Ms. Mans II 027 Padoleto Maluco 028 Regata 029 Thunderball 030 Zoids	031 Konami's Boxe 032 Goonies 033 Green Beret 034 Hyper Sports II 035 King's Valley 036 Good Fights 037 Konami's Soccer 038 Konami's Tennis 039 Time Pilot 040 Year Kung Fu I	041 Bomstomer 042 Binary & Land 043 Bender 044 Formula I 045 Samantha Flex 046 World Olimpo I 047 River Raid 048 Theesus 049 Karobot 050 Zoom 909	051 Demunaru 052 Damon Crystal 053 Super Gato 054 Happy Jet 055 Lazy Jones 056 Onezone Tank 057 Ninja II 058 Space Trobler 059 Bianha Attack 060 Volguard
PACK 07	PACK 08	PACK 09	PACK 10	PACK 11	PACK 12
061 Alfa Equadion 062 Blooded Runner 063 The Dam Buster 064 Dave Patrol 065 F-16 Combat 066 Jump Jet 067 North Sul Helo 068 Star Ship 069 Simulador 737-2 070 Spitfire 40	071 Athletic Land 072 Baseball 073 Check Charly 074 Konami's Golf 075 Montylander 076 Ping Pong 077 Pipipot 078 Pooyarn 079 Hyper Italy 080 Tween Bee	081 Animal Wars 082 A View to Kill 083 Bank Panio 084 Cannon Fighter 085 Champion Horse 086 Flipper 087 MJ-05 088 Raid on 8 Bay 089 Pyramad War 090 Xyzoloo	091 Arvoze Magica 092 Bridge 093 Gran Pix World 094 Halloween 095 Kolesider Cop 096 Knight Lore 097 Mosquit Attack 098 Njng I 099 Senjyo 100 Xadrez	101 Alien 8 102 Antarctic Adven 103 Eddie K Jump 104 Star Force 105 Pantera Car Rosa 106 Maxima 107 O Ogrco 108 Columbia 109 Unas Lair 110 Volkir	111 Congo Bongo 112 Decathlon 113 Frogger 114 Aut Monty 115 Ratchet Mouse 116 Pastfinder 117 Pitfall II 118 Piedo Asombria 119 Roller Ball 120 Stop The Express
PACK 13	PACK 14	PACK 15	PACK 16	PACK 17	PACK 18
121 Bosconain 122 Copa do Mundo 123 Corrida Kappers 124 Polar Star 125 Galaga 126 Hyper Sports I 127 Oh! Mummy 128 Pacman 129 20 Yard Flight 130 Night Shade	131 Boogaboo 132 My Connection 133 Eldon 134 Heavy Boxe 135 Hole in One-PRO 136 Kung Fu Master 137 Full Search 138 Super Tennis 139 Step Up 140 Vampire	141 Animal Basket 142 Chiller 143 Dungeon Mastery 144 Exelon Zone II 145 Glider 146 Gunlight 147 Punk 148 Sinker 149 Speed King 150 Supra Robo	151 Back to the Fut. 152 Bouncer Dash 153 Buck Rogers 154 Battle Cross 155 Egg 156 Ghoatbuster I 157 Gings Revving I 158 Hunch Banck 159 Molecule Man 160 Morseman	161 Batman 162 Blogger 163 Chiro Q 164 Conidor Man 165 Desalator 166 Flappy Stones 167 Kenazul 168 Pitfall I 169 Super Cobra 170 Magical Kid Wiz	171 Boardella 172 Crazy Train 173 Super Cross Force 174 Galaxia 175 Inter Karate 176 Lufa Lufa 177 Master of Lands 178 Mido II 179 Pingum 180 Stone of Wilson
PACK 19	PACK 20	PACK 21	PACK 22	PACK 23	PACK 24
181 Alilabab 182 Alkanost 183 Army Movies I 184 Back Gammom 185 Defender Fox 186 Gyrodine 187 Oh! Shit 188 The Heat 189 Time Cutb 190 Zanac I	191 Future Knight 192 Gang Man 193 Maziao 194 Oils Wells 195 The Castle I 196 The Castle II 197 Theader 198 Trailblazer 199 Ultra Chess 200 Zanac II	201 Beam Rider 202 Action 203 Ginko Goto 204 Pill Box 205 Mantant Monty 206 Pine Aplins 207 Scion 208 Shark Hunter 209 Rock's Boat 210 Zoot	211 Basket 212 Cat Adventure 213 Foot Volley 214 Guardic 215 Gunbled Boy 216 Hyd Land 217 3D Incaout 218 Ninja II 219 Spoolunker 220 Zaxxon	221 Baseball II 222 Bomber Man Spe 223 Candoo Ninja 224 Champion Boxe 225 Check Mate 226 Clapton I 227 Cosmos Explorer 228 Formation Z 229 Star Soldier 230 Time Trax	231 3D Bomberman 232 Averger 233 Bokosuka 234 Dart Master 235 Dragon Attack 236 Mayner 237 Jack the Nipper 238 Rambo I 239 Secret Miss 240 Sweet Accre
PACK 25	PACK 26	PACK 27	PACK 28	PACK 29	PACK 30
241 Buzzoff 242 Boogie Jungle 243 Knight More 244 Lode Runner II 245 Jet Bomber 246 Hero 247 Super Bitch 248 The Wreck 249 Warrod 250 Dwarfo	251 Popul Cyclops 252 Episode 4 253 Fenam Basket I 254 Fenam Keepers 255 Frogger II 256 Hugs 257 Jumpy 258 Jet Fighter 259 Macros Fighter 260 Madoris	261 Colony 262 Illusions 263 Miki 264 Ninja Rider 265 Sotafix X 266 Ship Wars 267 Spook B Ladders 268 Tetra Honor 269 Topple Zip 270 Verstron	271 Beach Head 272 Boom 273 Chuedo 274 Fred and Bud 275 Jump Land 276 Midnight Bro 277 Monopoli 278 Monsters I 279 Super Mind 280 Violus Viper	281 Muts Milk 282 Coutsado Perse 283 Phantis I 284 Xydo Foker II 285 Polaris II 286 Hustler 287 Q! Bert II 288 Sinner 289 Space Shutter 290 Skooter	291 Deus Ex Machine 292 Dig Dug 293 Invasion 294 Ninja Rescue 295 Space Walk 296 Robo Frog 297 Salors Delni 298 Simba Safari 299 Soul of Games 300 Winter Games I

RECURSOS DIGITAIS INFORMÁTICA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Gen. Olímpio da Silveira, 394 ljs. 30/31 - Sta. Cecília - CEP 01150 - São Paulo - SP - Tel.:(011) 67-9565

Nome do Produto	Descrição	Preço	MSX 1 - NORMAL	MSX 1 - NORMAL	MSX 1 - NORMAL	MSX 1 - NORMAL
Controle de Geral MSX	O controle completo do teclado para MSX	80.000,00	104	PERRY MANSION 1	337	HARD BALL
Redi - Texto	Editor de texto adaptado do Word	16.000,00	105	STRIKE	338	GOMCON
Redi - Condomínio	Administração de pequenos condomínios	16.000,00	106	CHIESS (Xadrez)	339	LOLA
Redi - Estoque	Controle de estoque e emissão de pedido	16.000,00	107	GOODY	340	FAMILY PARODIC
Redi - Print-X-Press	Adaptado e com manual impresso (convulter)	25.000,00	108	THUNDER BALL	341	MR VIRGIN
Redi - Química	Educativo sobre químicas (Tabela Periódica)	16.000,00	932	DIMON'S KILLER	342	STAR HOST
Redi - Mala Direta	Imprime etiquetas - feito em Dibe	16.000,00	933	MSX FAN LIBRARY	343	R-TYPE
Dinamic Publisher (2 discos)	Desktop para MSX 2.0 com drive 720 kbytes	25.000,00	934	RAD X8	344	DINAMITE BOWL
Despach Saurus (2 discos)	Editor gráfico para MSX 2.0 com drive 720	25.000,00	935	WORD GAMES	345	SPACE MANBOW
Ha! Me! Me!	Sistema Integrado - Mouse/Teclado 720 kb	15.000,00	936	GEMINI WING	346	QUARTH
Super Printer	Editor de Faxes, cartão e painéis 360 k	15.000,00	937	AFTER BURNER	347	BASEBALL 1
Canção 1	Cópia e formata rápida livro	50.000,00	938	DESDESPERADO	348	STRATEGIC MARS
Chess 2.1	Calculado de Climates - Emite Elitiques	50.000,00	939	DOUBLE DRAGON	349	MARITAL GEAR 1
ChessEmp	Calculado de Pagas e Emparg	60.000,00	960	DRAGON NINJA	350	BASEBALL 2
Fluxo de Caixa	Controle Custas a Pagar e Receiver	50.000,00	961	ELITE	351	DRUID
Vox	Sintetizador de Sons	50.000,00	962	FIRETRAR		
Edary	Editor de Arquivos - Tipo Zapper	45.000,00	963	GAUNTLET	120	WORLD GOLF
Fontes para impressoras	Vários tipos de letras para impressora	50.000,00	964	LAHERANCA	121	MARBLE WORLD
Emu	Editor de Músicas - Imprime partituras	45.000,00	965	MASK II	122	POOVAN
MSX Write	Editor de Textos	50.000,00	966	OPERATION WOLF	123	PIRF 3D
Edy II Graf	Editor Gráfico	40.000,00	967	FLINTSTONES	124	PASSAGEIROS DO VENTO
Chave Mestra 3.0	Copiador de Discos Travaados, mais rápido	60.000,00	968	PACMANIA	125	TEST DRIVER
Boyer 1.0	Gerenciador de diretórios	60.000,00	969	REGATE DE ATLANTIDA	126	CHICAGO
Dbase II Plus	Programa Gerenciador de banco de dados	180.000,00	970	RENEGATE III	127	AGATH
Controle de Estoque	Programa de Estoque feito em Dibase	45.000,00	971	PARIS DAKAR-RALLY	128	DUNGEON MISTERY
Controle de Bancos	Programa de Controle Bancario em Dibase	55.000,00	972	4th ROAD RACING	129	COSMIC SOLDIER
EVA	Editor de vinhetas animadas para Vídeo	35.000,00	973	ROBOCOP	130	ZANAGA
Aquarela	Sistema Gráfico com shapas, figuras, etc	70.000,00	974	SILENT SHADOW	131	LIVINGTONE
Kil Aquarela	10 discos de figuras, mold, alfabeto, tela	190.000,00	975	STRIKE HARRIER FORCE	132	PERRY MASSON 2
Disco avião bil Aquarela	1 disco a sua escolha	20.000,00	976	TOI ACID GAME 1	133	LAST MISSION
MSX Turbo	Acelerador de programas em basic	45.000,00	977	TOI ACID GAME 2	135	EVIL TOWER
Edronie	Editor de circuitos eletrônicos	45.000,00	978	TELAS PORNO ANIM 1	134	CHURKA TAISEN
Graphic View	Editor de animação gráficos	55.000,00	979	THUNDER BLADE	136	LIFE THE FAST NAME
Sprite Maker	Editor de sprites	40.000,00	980	TOI ACID GAME 3	137	SUPER LAYDOCK
Fast Copy	Copiador ultra rápido	40.000,00	981	TELAS PORNO ANIM 2	138	EVIL DEATH
MSX Word 3.0	Editor de texto	40.000,00	982	TOI ACID GAME 4	139	HYDLE
Controle de Estoque	Para controlar o estoque	30.000,00	983	THE WAY OF TIGER	140	FINAL COUNTDOWN
Fanilla MSX	Fanilla de Cálculo	30.000,00	984	PERICODI GADO	141	LEATHIRSKRITS
100 Discas para MSX	Disco com os programas do livro	20.000,00	985	LORNA	142	BREAKER
+ 50 Discas para MSX	Disco com os programas do livro	20.000,00	986	EMILJO SANCHEZ TENNIS	143	KINECT
Antologia no MSX	Disco com os programas do livro	20.000,00			144	CHAMPION MASTER
Circuitos Eletrônicos	Disco com os programas do livro	20.000,00			145	PI WINKLE
Aprofundando-se no MSX	Disco com os programas do livro	20.000,00			146	DACOR
Redi-Game 1 (Com Manual)	ROBOCOP - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			147	USA JUNG
Redi-Game 2 (Com Manual)	ELITE - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			148	STRATEGIC GAME
Redi-Game 3 (Com Manual)	KING'S VALLEY PLUS - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			149	LINE BUSTERS
Redi-Game 4 (Com Manual)	LICENCE TO KILL - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			150	MISSION HUNTER
Redi-Game 5 (Com Manual)	DOUBLE DRAGON - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			005	PARODIUS
Redi-Game 6 (Com Manual)	DESDESPERADO - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			006	FISPIRIT
Redi-Game 7 (Com Manual)	4th ROAD RACING - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			007	KNIGHT MARE 2
Redi-Game 8 (Com Manual)	NEMESIS I - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			008	KNIGHT MARE 3
Redi-Game 9 (Com Manual)	AFTER BURNER - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			009	FINAL ZONE
Redi-Game10 (Com Manual)	DRAGON NINJA - MSX 1.0 - Normal	15.000,00			010	FANTSY ZONE
MSX HELLO	Disco com os programas do livro	45.000,00			011	DRAGON QUEST
MSX DOS TOOL 4.0	Disco com os programas do livro	45.000,00			012	DIGITAL D HISTORY
MSX GRAPHIC TOOLS	Disco com os programas do livro	45.000,00			013	1942
MSX PRINTER TOOLS	Disco com os programas do livro	45.000,00			014	KING'S VALLEY 2
MSX PROGRAM TOOLS	Disco com os programas do livro	45.000,00			015	GALL FORCE
MSX PROJECT TOOLS	Disco com os programas do livro	45.000,00			016	PINGUN ADVENTURE
GRADIUS SYSTEM	Disco com os programas do livro	60.000,00			017	SHERLOCK HOLMES
GRADIUS PYLES 1	Disco com os programas do livro	45.000,00			018	MIRAI
GRADIUS PYLES 2	Disco com os programas do livro	45.000,00			019	SUPER LAYDOCK
GRADIUS MUSIC 1	Disco com os programas do livro	45.000,00			020	FANTASM SOLDIER
GRADIUS MUSIC 2	Disco com os programas do livro	45.000,00			021	CRAZE
GRADIUS COMPLETO	Disco com os programas do livro	210.000,00			022	VAXOL
ICHING	Disco com os programas do livro	45.000,00			023	GOLVELLUS
MSX PAGE MAKER	Disco com os programas do livro	50.000,00			024	JAGUR
PAGE MAKER KIT	Disco com os programas do livro	110.000,00			025	KING KNIGHT
MSX CLIP ART 8 DISK	Disco com os programas do livro	120.000,00			026	DAIVA
KIT MICRO EMPRESA	Disco com os programas do livro	60.000,00			027	CROSS BLAIN
FLASH BASIC COMPILER	Disco com os programas do livro	50.000,00				
TURBO GRAPH	Disco com os programas do livro	45.000,00				
TALKER	Disco com os programas do livro	45.000,00				

COMO FAZER O SEU PEDIDO:
RELACIONE EM UMA FOLHA OS PRODUTOS QUE
DESEJA ADQUIRIR, INDICANDO A COLEÇÃO E O
NÚMERO. O PAGAMENTO PODERÁ SER
REALIZADO ATRAVÉS DE:

1) Reembolso postal: Com mais 10% de acréscimo, você poderá pagar quando retirar o pedido do correio (PEDIDO MÍNIMO: Cr\$ 50.000,00)

2) Cheque nominal e cruzado.

Despesas postais registradas: Cr\$ 15.000,00

MSX 1 - JOGOS ADAPTADOS

Cr\$ 12.000,00
Os jogos adaptados saíram cartuchos orgânicos. Agora foram adaptados para a rodarem seus Megaram

001 NEMESIS 1
002 FINAL ZONE
003 SUPER LAYDOCK
004 VAXOL
005 MIRAI
006 FANTASY ZONE

MSX 2 - NORMAL

Cr\$ 11.000,00
011 BUTAPORC
012 GATNER
103 SUGS GAME

MSX 2 - MEGARAM

PREÇO Cr\$ 11.000,00

302 OUT-RUN
303 ARKANOID 2
304 FAMILY BILLIARDS
305 DILES
306 ASHIHIGO
307 ROMANCIA
308 FAMILY BOXING
309 TOPPLE ZIP 2
310 DEEP FOREST
311 ANDRZYNSKY
312 RASTAN SAGA
313 EAGLE WAR
314 HIGEMAKU
315 USAS
316 ZANAC EXCELENT
317 KING KONG
318 LUPIN 3D
319 XEVIOUS
320 SUPER RAMBO EXR
321 VAMPIRE KILLER
322 HINOTORY
323 LABRINTH
324 ZOMBIE HUNTER
325 DRAGON BUSTER
326 1942
327 ALESTE
328 WAR OF THE DEAD
329 KING'S VALLEY 2
330 TOKYO
331 CONTRA
332 MON MON MONSTER
333 SUPER TRITON
334 STAR MAS
335 RACING CARS
336 DRAGON SLAYER 4

NOVIDADES MSX 1

DESCO INTERNO
PREÇO Cr\$ 11.000,00
DISQUETE NÃO INCLUI OS INTOCÁVEIS
SUPER MARIO BROS
TARTARUGAS NINJA
GREMLINS 2
GHOSTBUSTERS 2
DOUBLE DRAGON 2
INDIANA JONES 2

NOVIDADES PARA MSX 2 - MEGARAM

MALAYA
NINTAS KUN
PUNKS 2
PREDATOR
AMERICANS SOCCER
ANIMAL WARKS
RETURN OF SHITAR
RETURN OF SHITAR
SUPER RUNNER
THE COCKPIT
GILLY BLOCK
SUPER APPLICATIVOS E UTILITÁRIOS MSX 1

PREÇO Cr\$ 15.000,00

DISQUETE NÃO INCLUI WORDSTAR 40 COLUNAS
WORDSTAR 64 COLUNAS
WORDSTAR 80 COLUNAS
CONTABILIDADE
FOLHA DE PAGAMENTO
CONTROLE DE ESTOQUE
MALA DIRETA
CONTROLE BANCÁRIO
CONTROLE DE CAIXA
CONTAS A PAGAR
CONTAS A RECEBER
COBOL
MUMPS
TURBO PASCAL
PROLOG
FORTRAN
QBASIC
MSBIC
BASIC 80
UNIVERSAL C (2 DISCOS)
COMPILADOR C
KNICOMAND
ZAFER 2
MSX DOS TOOLS 1
MSX DOS TOOLS 2
MSX DOS TOOLS 3
ED MUSIC-56 MUSICAS
UNI-TELAS + 39 TELAS
GRAFIC MASTER 1
GRAFIC MASTER 2
TRADUTOR DE PALAVRAS
VIDEIO TEXTO SYSTEM
DRAW & PAINT
CURSO DE I P 2 GRAUS
MEGA PRINTER
SPEED SAVE 4000
COPY ALL
B COPY 3.0
VIDEO HITS 5.0
VERY COPY 2 (2 DISCOS)
DISK FT
LINGUAGEM LOGO

MULTI-INFO

SUPER VENDA COM PREÇOS INCRÍVEIS
CONFIRA

LINHA MSX

<input type="checkbox"/> CARTÃO 80 COLUNAS PARA MSX	(SÓ 50 PEÇAS)	Cr\$ 295.000,00
<input type="checkbox"/> CARTUCHO MEGARAM (EXPANSÃO DE 256K)	(SÓ 40 PEÇAS)	Cr\$ 295.000,00
<input type="checkbox"/> INTERFACE PARA DRIVE COM CABO (MSX)	(SÓ 30 PEÇAS)	Cr\$ 215.000,00
<input type="checkbox"/> FONTE PARA DRIVE (MSX)	(SÓ 30 PEÇAS)	Cr\$ 144.000,00
<input type="checkbox"/> KIT PARA DRIVE (MSX)	(SÓ 30 PEÇAS)	Cr\$ 69.000,00
<input type="checkbox"/> DRIVE PARA MSX COMPLETO	(SÓ 30 PEÇAS)	Cr\$ 999.000,00

LINHA PC/NOTEBOOK

<input type="checkbox"/> MONITOR FÓSFORO VERDE	(SÓ 3 PEÇAS)	Cr\$ 690.000,00
<input type="checkbox"/> FONTE PARA DRIVE EXTERNO		Cr\$ 144.000,00
<input type="checkbox"/> KIT PARA DRIVE EXTERNO		Cr\$ 59.000,00
<input type="checkbox"/> COMPUTADOR DIGITAL PARA IMPRESSORA		Cr\$ 209.000,00

LINHA NINTENDO/ATARI

CARTUCHOS PARA VIDEO GAME EM SUPER PROMOÇÃO

Av. Cupece, 6062 Bl. 4 Lj. 3 - Jardim Miriam - São Paulo - SP - CEP 04366
Fone: (011) 563-9568 - Fax: (011) 564-5466
Tratar com Nélsion

Disk Drive	
+00	- Delay Drive Default
+01	- Delay Drive 'A'
+02	- Delay Drive 'B' (se conectado)
+03 até +08	- Usado nas rotinas de E/S internas
+09	Número de drives físicos conectados na interface

Todos os delays de drives são controlados pela rotina de interrupt e só funcionam quando encerra-se alguma operação de E/S. Pode ser que as mesmas variáveis usadas no Delay funcionem também para o controle das rotinas de E/S, porém, não se pode utilizar estas variáveis para controlar as operações de E/S, pois as mesmas são destruídas logo após concluída a operação.

Todas as variáveis usadas pelo novo Boot na alteração do DDI devem ser respeitadas, sob pena de a rotina não funcionar de acordo.

A segunda área de variáveis utilizada, a DPB, já foi divulgada em artigo anterior e significa Disk Parameter Block. O byte pesquisado nesta área é de formatação (F7H), para identificar se Megaram.

A terceira área do sistema relaciona o drive com a interface e está situada em FB21. Esta reação está estruturada da seguinte forma:

1º slot: Nº de Drive (1byte), Slot ID

2º slot: Nº de Drive (1byte), Slot ID

...

Nº slot: Nº de Drive (1byte), Slot ID

A rotina verifica se o sistema é padrão MSXDOS ou BKPDOS, através da variável de posição C181 do Boot. Depois disso, verifica se a Megaram já foi inicializada anteriormente, checando se a variável FFF8 é igual a AAH, procura o drive em que está na Megaram no DPB e acha o slot correspondente através da tabela acima. Por fim, passa o controle para a mesma, setando o DDI correspondente.

CONCLUSÃO

No meu caso, o uso da rotina em ambiente MSXDOS foi de um ganho enorme, tanto em tempo quanto por evitar aborrecimentos com erros de E/S e afins, principalmente para trabalhar com a linguagem "C" e outras que precisam do processo de link edição. Nesses casos, também é conveniente utilizar arquivos Batch. (Listagem 3)

Realmente aconselho aos indecisos a compra do equipamento para, com esta rotina, acelerar em muito o trabalho exaustivo de programação no MSX.

No caso de outros ambientes de trabalho, para os usuários que compraram o BKPDOS 2.X, o Boot aqui apresentado fica sem sentido, pois o Sistema BKPDOS 2.X já vem gravado com este Boot. Basta instalá-lo para que o usuário passe a contar com um ambiente que, além das vantagens mencionadas acima, possui várias ferramentas que aceleram ainda mais o trabalho do usuário e a manutenção de seus discos.

Como exemplos de outros ambientes que se beneficiam com o uso da Megaram e da rotina aqui apresentada, temos:

DBASE II Plus, Wordstar, SuperCalc 2, TURBO Pascal, TURBO Modula 2, BASIC, MUMPS, Assembler GEN80

O programa deste artigo, necessita de dois bytes em RAM que não podem ser alterados de forma alguma pelos programas que serão executados depois de seu acionamento. Por isto, não pode ser compatível com o MSX 2.0 e posteriores, pois estes micros usam a mesma área que julgarei protegida para colocar estas variáveis, em FFF8 e FFFA. Caso o leitor ache outros dois bytes que obedecem o requisito acima, pode alterar as variáveis afim de que o programa funcione a contento no MSX 2.0.

O Boot do BKPDOS 2.6, funciona no MSX 2.0 corretamente, mas aumenta o risco de adulteração em relação ao Boot descrito neste artigo, somente compatível com o MSX 1.XX. Este Boot só funcionará se o sistema hospedeiro for o BKPDOS. ■

MSX é SOFT SUL.

HARDWARES

Drives DDX

Megaram disk (2: 5 Kb,

512 Kb e 768 Kb)

Impressoras

Mônitores

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.



SOFT SUL PR

Av. 7 de Setembro, 3146 - Loja 03
Tel. (041) 232-0399 e 233-0046
CEP 80230
CURITIBA-PARANÁ

Ao solicitar catálogo especifique seu micro



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, cadastra e controla clientes e filias disponíveis, custo histórico de aquisições e mais relações complexas no monitor ou na impressora.

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).



ICHING

Escrito na China milenar (cerca de 3.000 a.C.), o **ICHING** 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 **ICHING** por computador elimina as estafantes consultas a tabelas, códigos, etc. 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.



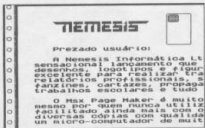
FERRAMENTAS DE PROGRAMAÇÃO (ver página seguinte)

MSX-DOS TOOLS 4.0.....	Cr\$ 40.000,00
MSX GRAPHIC TOOLS.....	Cr\$ 40.000,00
MSX PRINTER TOOLS.....	Cr\$ 40.000,00
MSX PROGRAM TOOLS.....	Cr\$ 40.000,00
MSX PROJECT TOOLS.....	Cr\$ 40.000,00

Os 5 pacotes de ferramentas de programação: Cr\$ 150.000,00 (5 1/4) e Cr\$ 200.000,00 (3 1/2)

TABELA DE PREÇOS:

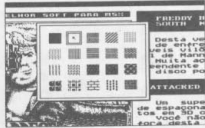
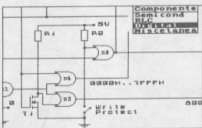
GRADIUS SYSTEM.....	Cr\$ 50.000,00
GRADIUS FILES #1.....	Cr\$ 40.000,00
GRADIUS FILES #2.....	Cr\$ 40.000,00
GRADIUS MUSIC #1.....	Cr\$ 40.000,00
GRADIUS MUSIC #2.....	Cr\$ 40.000,00
GRADIUS SYSTEM + FILES 1 & 2 + MUSIC 1 & 2.....	Cr\$ 150.000,00
KIT VIDEO LOCADORA.....	Cr\$ 40.000,00
MSX TOP CAD.....	Cr\$ 50.000,00
ICHING.....	Cr\$ 40.000,00
MSX PAGE MAKER.....	Cr\$ 40.000,00
MSX PAGE MAKER KIT.....	Cr\$ 100.000,00
MSX CLIP ART.....	Cr\$ 100.000,00



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 x 26,3 cm), inserindo textos em diferentes tipos de letras e tamanhos com figuras diversas que podem ser importadas de editores gráficos ou desenhadas por curvas pessoais e festivos, contornos em quadriculas, fontes e jorjais particulares ("house-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, viúvetas e adornos, caracteres gigantes, etc. **MSX PAGE MAKER** é compatível com todas as impressoras gráficas nacionais, com todos os micros MSX e pode ser fornecido em discos de 5 1/4 ou 3 1/2 (**PAGE MAKER KIT** em 1/2; adicione o valor respectivo a 4 discos) acompanha um completo manual de utilização.

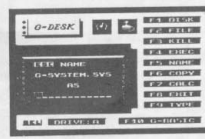


MSX TOP CAD

O **MSX TOP CAD** é o único editor gráfico destinado exclusivamente a aplicações profissionais com o MSX. Ele é altamente recomendado para todos os áreas onde seja necessário de um simples diagrama técnico 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 gabaritos 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 original (resolução gráfica praticamente ilimitada).

O **TOP CAD** é indispensável para estudantes, técnicos e profissionais e é fornecido em discos 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.



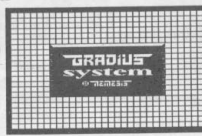
GRADIUS SYSTEM

O SISTEMA **GRADIUS** traz um novo ambiente de trabalho que elimina os indícios de programação de uso do MSX e ainda acrescenta ao BASIC MSX, diversas implementações que possibilitam mesmo ao usuário menos preparado, a criação de programas com sofisticada mecânica como se que encontrassem nos melhores programas profissionais.

O **GRADIUS SYSTEM** é fornecido com um manual completo em um fichário plástico onde o usuário poderá coletar as fichas com as instruções dos 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.

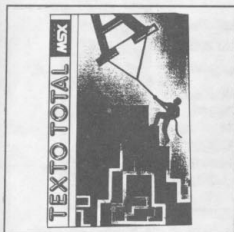
ACESSÓRIOS GRADIUS SYSTEM

GRADIUS FILES #1 - Novas implementações 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.



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!

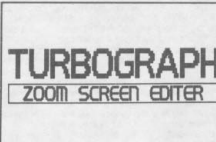
O TEXTO TOTAL é fornecido em duas versões básicas para as impressoras mais populares da linha MSX: LADY 8090 e GRAFIX MTA. Ele funciona em qualquer computador MSX ligado a qualquer disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



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 incríveis 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
ZOOM SCREEN EDITOR

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

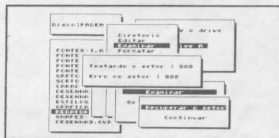
O editor gráfico definitivo. Possui funções específicas para desenho de PONTOS, RETAS, RAIOS, CÍRCULOS, RETÂNGULOS, ARCOS, ELIPSES, etc. Contém ainda recursos inéditos como a criação de figuras e ítemes por sistema vetorial, permitindo fácil edição de "shapes" com possibilidade de aumento ou diminuição dos mesmos. Ideal para a criação de tabelas 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:

MSX-DOS TOOLS 4.0.....	Cr\$ 40.000,00
MSX GRAPHIC TOOLS	Cr\$ 40.000,00
MSX PRINTER TOOLS	Cr\$ 40.000,00
MSX PROGRAM TOOLS	Cr\$ 40.000,00
MSX PROJECT TOOLS	Cr\$ 40.000,00

Os 5 pacotes de ferramentas de programação: Cr\$ 150.000,00 (5 1/4) e Cr\$ 200.000,00 (3 1/2)



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 dos comandos básicos de manipulação de arquivos, destacamos: eliminação de 70% dos defeitos de disco cassete de Ferro de E/S (Disk I/O error), teste completo de disk-drive (alinhamento, velocidade, ítemes e gravação), teste da CPU (RAM, ROM, BIOS, etc.), procura e substituição de nomes em arquivos ou setores do disco, "ZAPPER" com recursos inéditos, orientação do direitório, gravação de "LABEL" em disquete, recuperação de direitório perdido, cópia de programas e discos protegidos, etc..

O HELLO! funciona através de menus autoaplicativos, podendo ser utilizado por usuários sem paciência 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 (DIX, TTX, LASER, EXPAND, etc.). Acompanha um completo manual de instruções.

PEDIDOS POR CORREIO:

Envie VALE 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 contactando-nos pelo telefone: (0242) 42-2455 (secretaria 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 exemplo 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.

TURBOGRAPH



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 informatizar escritórios, estabelecimentos comerciais de pequeno porte, consultórios, etc.

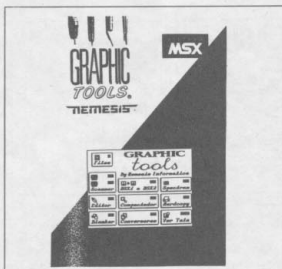
O KIT MICRO EMPRESA é composto por cinco módulos: Gerenciador, Mala Direta, Fichário Eletrônico, Editor de Textos e Programas de Apoio. Ele pode ser utilizado em qualquer micro da linha MSX, nacional ou importado com drive de 5 1/4 ou 3 1/2, além de possuir um manual completo com instruções bem claras,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



Ferramentas de Programação

Pedidos por telefone: (0242) 42-2455 no horário comercial (secretária eletrônica fora do horário do expediente).

Pelo correio: envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. - CAIXA POSTAL 4.583 CEP 20.001 - Rio de Janeiro - RJ



GRAPHIC TOOLS

O MSX GRAPHIC TOOLS 1.0 é um conjunto de programas utilitários dedicados a aplicações gráficas com microcomputadores da linha MSX.

Podemos destacar: "SCANNER" de telas gráficas, que possibilita tirarmos telas de jogos e de dentro de programas gráficos para posterior utilização, EDITOR GRÁFICO (baseado no mais sofisticado manipulador de telas existente para a linha MSX, com todos os recursos de desenho, espelho, rotação, "zoom", janelas, etc), simulador de cópia gráfica em preto e branco ("blanker"), CONVERSOR de telas do MSX1 para o MSX2, COMPACTADOR e DESCOMPACTADOR de telas (Screen Cruncher e "Descruncher"), conversores diversos para permuta de telas entre todos os editores gráficos existentes para MSX, carregador e conversor de telas do microcomputador ZX SPECTRUM (TK 90/95) para MSX, programa completo de IMPRESSÃO GRÁFICA para impressoras matriciais com possibilidade de mudança entre finalidades de cinza, diversos tamanhos e variados recursos de impressão com muita qualidade.

O MSX GRAPHIC TOOLS 1.0 funciona perfeitamente em qualquer microcomputador da linha MSX acompanhado de qualquer modelo de disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



MSX-DOS TOOLS

O MSX-DOS TOOLS 4.0 é a última versão do primeiro pacote de ferramentas lançado no Brasil. Trata-se de um conjunto de utilitários indispensáveis para todos que possuem um MSX com disk-drive.

Entre os utilitários destacamos: COPIADOR DE DISCOS TRAVADOS, ORDENADOR TOTAL OU PARCIAL DE DIRETÓRIO, TURBO-FORMATAORES, AUTO-EXECUTOR DE PROGRAMAS, LOCALIZADOR DE DEFETOS DE DISCO, MEDIDOR DIGITAL DA VELOCIDADE DO DRIVE, CONVERSORES "BAS-BIN" E "BIN-COM", EXAMINADOR DE DISCOS, RECUPERADOR DE PROGRAMAS PERDIDOS, COMPARADOR DE ARQUIVOS, "STOP-DRIVE" e muito mais.

Embora seja compatível com qualquer microcomputador MSX, o MSX-DOS TOOLS 4.0 possui alguns utilitários que são destinados a determinadas interfaces controladoras de disk-drive. Todo o pacote é compatível com interfaces do padrão nacional MICRO-SOCK (DDX, LASER, TPX, EXPAND, DMX, RACIDATA) e alguns dos seus mais importantes utilitários são também compatíveis com interfaces do padrão internacional (SHARP, TRADECO, DDX 2.0, LEOPARD E DOPPLER). O MSX-DOS TOOLS 4.0 é fornecido em disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2 com completo manual de utilização.



PROGRAM TOOLS

O MSX PROGRAM TOOLS 1.0 é uma coleção de programas desenvolvidos com a intenção de facilitar a vida dos programadores de máquinas da linha MSX. O sistema é composto por diversos utilitários inéditos com as mais diversas finalidades: CRIPTOGRAFADOR DE PROGRAMAS, LOCALIZADOR DE VARIÁVEIS, COMPACTADOR DE PROGRAMAS ("PROGRAM CRUNCHER"), LOCALIZADOR DE DEBVS ("PROGRAM RETRIEVE"), IMPRESSOR DE PROGRAMAS, AUXILIARES DE DIGITAÇÃO ("FASTYPER", "CHRTYPER" e "MEMOKEYS"), EDITOR DE PROGRAMAS, "PASTE-UP" DE "STRINGS" ("STRING-SEARCH"), RECUPERADOR DE PROGRAMAS PERDIDOS, e muito mais!

O MSX PROGRAM TOOLS 1.0 é fácil de se utilizar e vem acompanhado de um completo manual de instruções. Ele é compatível com qualquer modelo de microcomputador MSX e qualquer interface de disk-drive. Está disponível em disquete nas versões de 5 1/4 e 3 1/2 polegadas.

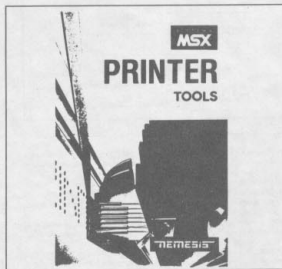


PROJECT TOOLS

O MSX PROJECT TOOLS 1.0 é uma coletânea de utilitários rotinas de programação que facilitam ao usuário o projeto e a criação de seus próprios programas. Com a utilização das rotinas existentes neste pacote, o seu programa em BASIC ficará com um aspecto muito mais profissional, pois elas reúnem o que há de mais avançado em termos de programação.

Entre as rotinas que compõem o MSX PROJECT TOOLS 1.0 podemos destacar: CARACTERES REDEFINIDOS PADRÃO "WINDOWS", JANELAS COM 16 NÍVEIS, MENUS "PULL-DOWN" (MSX1), ROTINA DE "ACCEPT", ROTINAS DE "SCROLL", DIRETÓRIO "ROLODEY", NOVO MEIO DE FORMATAÇÃO DE DISCOS, etc.

O MSX PROJECT TOOLS 1.0 funciona em qualquer MSX equipado com qualquer interface controladora de disk-drives de 5 1/4 ou 3 1/2, e vem acompanhado de um manual completo.



PRINTER TOOLS

O MSX PRINTER TOOLS 1.0 é um conjunto de "ferramentas" dedicadas ao auxílio no uso de impressoras com os microcomputadores da linha MSX.

Entre as funções disponíveis no pacote, encontramos FILTROS UNIVERSAIS que permitem que qualquer impressora existente possa imprimir corretamente a acentuação da língua portuguesa; rotinas para IMPRESSÃO DE TELAS GRÁFICAS, GERADOR DE ETIQUETAS PERSONALIZADAS ("LABELS"), GERADOR DE FANAS GIGANTES ("BANNERS"), e diversas ferramentas de auxílio na utilização de impressoras nacionais e importadas com o MSX.

O MSX PRINTER TOOLS 1.0 é fácil de se utilizar e vem acompanhado de um completo manual de instruções. Ele é compatível com qualquer modelo de microcomputador MSX e qualquer interface de disk-drive. Está disponível em disquete nas versões de 5 1/4 e 3 1/2 polegadas.



PROMOÇÃO ESPECIAL

Para quem deseja adquirir algum pacote de ferramentas de programação ou mesmo toda a coleção, a NEMESIS traz algumas condições especiais:

FLASH BASIC COMPILER	Cr\$ 40.000,00
KIT MICRO EMPRESA	Cr\$ 50.000,00
TURBOGRAPH	Cr\$ 40.000,00
EASY GRAPH	Cr\$ 50.000,00
TALKER	Cr\$ 40.000,00
TEXTO TOTAL	Cr\$ 40.000,00
HELLO	Cr\$ 40.000,00

Em 3 1/2 acrescente Cr\$ 10.000,00 por programa!

Em qualquer compra você receberá assinatura grátis do informativo "PROGRAMMING TOOLS" com as últimas novidades sobre utilitários e ferramentas de programação.

Caro Editor,

Em primeiro lugar gostaria de parabenizar CPU e sua equipe pela excelente qualidade das informações e impressão dessa revista, a qual sou colecionador há mais de um ano.

Sou usuário de um MSX DDPLUS, com impressora LADY 80, e relendo os artigos da revista CPU MSX nº 22, deparei com o problema que o leitor Álvaro Peixoto encontrou com relação a impressões no Turbo Pascal e é bem provável que outros leitores tenham o mesmo problema.

Quando adquirei o Turbo Pascal e tentei o referido comando WRITELN(LST) também fiquei espantado com o fato da impressora nem dar bola para o mesmo. Tentei várias vezes e nada. Até que certo dia, rodando o Profissional Publisher (que foi elaborado em Turbo Pascal) a impressora funcionou sem problemas, fiquei intrigado e comecei a bisbilhotar os arquivos. Foi quando descobri que os sistemas operacionais do Turbo e do Publisher eram diferentes. Resolvi então abrir um novo disquete com o sistema operacional do Profissional Publisher (MSX-DOS e o COMMAND.COM) e copiar o Turbo para este disquete.

Após esta pequena dica, a impressora passou responder a todos os comandos de impressão do Turbo Pascal.

Otavio J. de Carvalho Jr.
R. Adeline Giometti Frana, 286
Samaré - SP - CEP 13170

Recebemos muitas cartas como resposta ao problema

relatado pelo leitor Álvaro Peixoto, sendo duas delas publicadas em CPU-24, uma assinada por mim e a outra pelo Eng. Luiz Antonio Vargas Pinto.

Já era do meu conhecimento que uma das causas do problema de impressão ali relatado podia dizer respeito ao sistema operacional utilizado, como descreveu o Eng. Luiz Antonio, pois isto ocorre também com o COBOL, MULTIPLAN, BASCOM e alguns outros programas.

Acreditava, porém, que fosse do conhecimento de todos a existência de versões mais recentes dos sistemas operacionais MSX-DOS e SOIX-DOS, os quais foram revisitos justamente para que estes problemas fossem sanados.

Para melhor situar os leitores, estas novas versões são as seguintes:

MSX-DOS 1.03 (COMMAND.COM 1.11) e
SOIX-DOS 1.2

Em termos técnicos, há duas formas de acessar a impressora segundo os padrões estabelecidos 15 anos atrás pelo CP/M:

- 1) o salto ao vetor da página-base que aponta para o BIOS (endereço 0) somado com o valor 0fh e;
- 2) a chamada função 6 do BIOS.

Nas versões antigas dos sistemas citados, não havia sido implementado o vetor da rotina LSTOUT e é por isto que os programas que o utilizam, evidentemente não imprimem.

Por fim, alerta aos leitores que existe uma cópia do Turbo Pascal na qual seria necessária, além da troca do sistema operacional, a inclusão da sentença publicada em

```

INC IX
POP AF
DEC A
JR NE,PRCD01
LD A,#AA
RET
PRCD02: POP AF
DEC HL
LD A,(HL)
RET

PRCSLT: LD HL,#FB21; Fro.interface do drive
PRCS01: SUB (HL)
JR C,PRCS02
INC HL
INC HL
JR PRCS01
PRCS02: INC HL
LD A,(HL)
RET

PRCDDI: LD B,0 ; Genérico
PUSH AF
AND #03
RLCA ; A*32
RLCA
RLCA
RLCA
LD C,A
LD HL,#FDD9+2
ADD HL,BC
POP AF
AND #FC
AND A
JR Z,PRCDD1
AND #7F
RLCA ; A*8
LD C,A
ADD HL,BC
PRCDD1: LD A,(HL)

INC HL
LD H,(HL)
LD L,A
RET
SETDRV: LD C,A ; Buffer de cópia
LD A,(SETSI5)
CP #AA
RET Z
LD A,C ;controle para Megaram
LD (#F247),A
RET

FLAGBA: DEFB #00
FLAGSS: DEFB #00
DEFS #00

Listagem 3
Superior de um ambiente Batch utilizando o
Boot Megaram.

>AUTO.BAT
rem
rem AMBIENTE '*C' - Astec C II
rem
rem BKP SOFT MSX 1.0
rem
C:
VERIFY OFF
DATE
command
>AUTOEXEC.BAT
rem
rem AUTOEXEC - MEGARAM - Astec C II
rem
rem BKP SOFT MSX 1.0
rem
verify off
copy *.* c:
del c:autoexec.bat
rem c:auto.bat autoexec.bat
cls
c:command
c:autoexec
>C,BAT
rem
rem Processo Compilação Astec C II
rem
rem BKP Soft MSX 1.0
rem
rem Compiler / Assemblar / Linkar
rem
CE %1
AS -ZAP %1
LN %1.0 PUTERR.O PC4.0 M.LIB C.LIB
DEL %1.0
%1

```

CPU-24, de acordo com os procedimentos ali descritos.

Carlos Alberto Hersztberg



Ao acabar de ler a edição de número 29 desta revista, pude perceber uma grande revolta por parte dos leitores, que chegam a ser de certa forma injustos tanto com a revista quanto com os usuários do Amiga.

Não sei quais os motivos que levaram os editores a dividir um espaço que antes era dedicado integralmente ao MSX, mas a verdade é que uma revista não pode viver somente de ideais.

A maioria dos leitores ignora a realidade e coloca seus sentimentos pelo MSX a frente dela; o fato é que eles criticam mas não apresentam soluções coerentes.

O amigo Eduardo Lopes Lima opinou pela divisão da revista sem sequer ponderar que, no futuro, a revista dedicada ao MSX possa vir a acabar em consequência da decisão da Sharp e da Gradiente de acabar com a fabricação do MSX. Já os amigos Alexandre Munaiar e Luiz Carlos Barbosa Donato da Costa partiram por outro caminho que me pareceu ser mais sensato, procurando uma solução a partir do principal ponto de discordância: os "fabricantes". Estes, que desde a chegada do sistema no nosso querido Brasil se limitaram somente em vislumbrar os lucros que um sistema promissor e de baixo custo poderia gerar dentro de uma economia tão desvelada quanto a nossa. Continuei lendo a revista e cheguei ao "cúmuldo do absurdo" proposto pelo amigo Paulo Osório que propunha um boicote à revista. A verdade, caro Paulo, é que as olimpíadas de Moscou e de Los Angeles foram boicotadas e nem por isso deixaram de acontecer, se é que você pode me entender. Não falo isso para reprimi-lo, mas sim para que pense um pouco e volte atrás nessa sua decisão absurda.

Se os leitores prestarem atenção na parte dedicada ao Amiga, notarão que os apaixonados por esse micro, na maioria, se limitam a elogiar a revista e apoiar a sua continuidade.

Sendo assim, proponho um total apoio à revista e que o Amiga seja encarado como um ombro amigo para que a revista CPU continue publicando matérias sobre o MSX e que, ao contrário de alguns leitores, ao invés de escrevermos críticas para a revista, escrevamos para os fabricantes pedindo a continuidade do MSX no Brasil. Para isso, pediria a revista que nos ajudasse publicando o endereço dos mesmos para que possamos escrever. Terminei aqui agradecendo pela forma que os amigos Alexandre e Luiz Carlos me transmitiram em suas poucas mas bem escritas linhas, pedindo a colaboração de todos.

Fernando Pires Figueiredo

Prezado Fernando,

Sem dúvida, suas pertinentes observações chegaram em um momento bastante oportuno. Não precisamos repetir que CPU, como o principal veículo de informação para os usuários da linha MSX, começou a ressentir-se com a retração do mercado que mantém o MSX. Como você mesmo diz, uma revista não pode viver (ou sobreviver) apenas com ideais. O fato é que enquanto este mercado e-

xistir, ainda que retraído, CPU continuará incentivando os usuários da linha.

Acreditamos, porém, que é incabível questionar os fabricantes do Expert e do Hot-Bit quanto à retirada desses equipamentos de linha. O que interessa aqui é saber destas e de outras empresas quais os motivos que impediram e que ainda impedem a fabricação ou importação de modelos mais novos da linha, como o MSX 2+ ou o MSX Turbo R.

Conforme sua solicitação, publicamos os endereços da Gradiente e da Sharp.

Gradiente

CP 30318 - CEP 01051 - SP

Sharp

Rua José Carlos de Macedo Soares s/n bloco B
CEP 01000 - SP



Prezados amigos:

Estou escrevendo-lhes novamente para parabenizá-los pela excelente revista que estão produzindo e para apresentar algumas dúvidas e sugestões que, acredito, se levadas a sério por todos os usuários de MSX do Brasil, não permitirão que esse padrão morra.

Inicialmente, vamos às dúvidas, que são essencialmente a respeito do novo MSX, o Turbo R:

- 1) Existe a possibilidade remota de que, em um futuro bem próximo alguma empresa brasileira venha a produzir e comercializar um clone do Turbo R? Ouvi falar a respeito de um kit de transformação do MSX em Turbo R. Isso é verdade ou é apenas estória?
- 2) Com o fim da reserva de mercado, haverá a possibilidade de se importar legalmente um computador sem que tenhamos que pagar o quintuplo do preço em impostos, tarifas, etc., etc., etc...?
- 3) Apesar da excelente análise técnica feita por vocês, ficaram faltando algumas coisas que costumam entusiasmar quem gosta de micro: nada foi dito sobre sua resolução gráfica, que tipo de programas ele já possui (ouvi dizer que ele tem um aplicativo estilo "Windows" que é excelente...)
- 4) Qual o preço de um Turbo R? Como anda o mercado do Turbo R no Brasil? Já é significativo o número de pessoas que tem se interessado pelo padrão ou ainda vai demorar um pouco até ele pegar? O que já existe no Brasil para o Turbo R?

José Alexandre Nalon

Existem muitos comentários e muitas expectativas sobre o MSX TURBO-R aqui no Brasil. Por enquanto nenhuma empresa se manifestou sobre a produção do Turbo-R. Com relação ao kit de transformação para Turbo-R que você ouviu falar, com certeza é apenas boato, já que a arquitetura interna do Turbo-R é completamente diferente das versões anteriores desta máquina.

O processador de vídeo do Turbo-R é o mesmo do MSX 2.0 Plus. Existem muitos programas de aplicação semiprofissional, mas a grande coqueluche do Turbo-R ainda são os jogos. Quanto ao aplicativo tipo WINDOWS que



ASSINE CPU E GANHE UM SOFTWARE À SUA LIVRE ESCOLHA!

Assinando a revista CPU por 12 edições, você garante seu exemplar e ainda poderá escolher como brinde um dos softwares relacionados abaixo. Esta assinatura ainda poderá ser parcelada em 2 vezes. Neste caso, você não terá direito ao recebimento do brinde. Esta promoção é válida somente para quem efetuar a assinatura à vista por 12 edições até 30/11/92. Caso esta seja sua opção, marque o software que deseja receber.

MSX
AMIGA

CPU INFORMAÇÕES,
NOVIDADES,
LANÇAMENTOS
INTERCÂMBIO.

A REVISTA DO USUÁRIO BEM INFORMADO

MEUS DADOS

Sim, desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando, junto com meus dados, cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Caixa Postal 11750, CEP 22022-970, Rio de Janeiro, RJ, ou vale postal (pagável na ag. copacabana) no valor de :



- Cr\$ 202.800,00 - assinatura válida por 12 edições
- Cr\$ 101.400,00 - assinatura válida por 6 edições
- Cr\$ 50.700,00 - assinatura válida por 3 edições

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

SE VOCÊ É USUÁRIO DO AMIGA

- HITEK MUSIC PROGRAMS - Conjunto dos melhores programas para criação e edição de músicas e trilhas sonoras.
- HITEK FONTS - As melhores fontes de letras projetadas para quem tem apenas 1 Mb de memória
- HITEK CLIP SOUNDS - Os efeitos sonoros ideais para suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade

SE VOCÊ É USUÁRIO DO MSX

- PROFESSIONAL PAINT - O estado da arte em Edição Gráfica. Possui recursos de aumento e diminuição de shapes, animação com cores, rotação de shapes em 90°, etc.
- PROFESSIONAL DATA RETRIEVE - Uma nova filosofia em Banco de Dados. Busca e ordenação por qualquer campo, etc.
- PROFESSIONAL PUBLISHER - Os efeitos sonoros ideais para as suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade.

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Tel.: _____

Dados do equipamento: _____

o que se refere, este é o EASY da Philips e funciona em micros 2.0 comuns e infelizmente não é nenhum WINDOWS. O EASY é apenas um ambiente operacional com interface gráfica, muito bom por sinal.

No Japão o Turbo-R custa algo em torno de US\$ 600,00. No Brasil existem algumas empresas importando este micro. Existe um número significativo de pessoas interessadas em adquirir o Turbo-R, mas talvez demore um pouco para o padrão pegar, só depende dos usuários.

Existem vários jogos e aplicativos para Turbo-R no mercado, só que estes constituem apenas uma pequena parte do acervo de programas existente no exterior.

Finalmente, quanto às suas sugestões de novas abordagens do MSX-Turbo-R, aguarde as novidades!

Julio Cesar Silva Marchi
Consultor



Em meados de 1990 adquiri um MSX EXPERT PLUS 1.1 da Gradiente. Com ele aprendi a programar e a me divertir com os jogos.

A satisfação foi maior quando conheci a revista CPU-MSX, pouco depois. Mas agora tenho um problema: o micro entrou em pane. Levei-o à assistência técnica (em São Leopoldo), onde me disseram que eles não poderiam consertá-lo, e que isto só seria possível em São Paulo, ao preço de 80% de um novo. (...)

Como trabalho em eletrônica, (...) cheguei à conclusão que o único componente danificado é o "Engine T7937A" da Toshiba, que integra o processador Z80, o PSG e o gerador de vídeo. (...)

Mas o problema é que não o encontro em lugar nenhum, nem mesmo em Porto Alegre.

Por isso, peço a quem saiba onde posso obter tal componente, especialmente ao leitor Ramayama Assunção Menezes, de Manaus (que parece ter tido problema semelhantes) que me informem, por favor.

Paulo Licenio Franzem
Av. Mathias Steffens, s/n
Bairro Centro
São José do Hortêncio - RS

Prezado Paulo,

Desculpe-nos por termos cortado sua carta em alguns pontos. De qualquer modo, fica aqui registrado seu apelo. Com certeza algum leitor de São Paulo ou de Manaus poderá ajudá-lo.



Escrevo-lhes para parabenizar e elogiar o alto nível desta revista. Gostei muito da matéria "O dBASE II além do manual" publicada na CPU n° 28. Quero, porém, defender a minha posição em relação ao leitor Eduardo Lopes Lima. Ao contrário dele, acho que a inclusão de um caderno para o Amiga e, no futuro, para o PC é muito interessante. Deste modo o leitor tem acesso a informações sobre vários tipos de computadores. Na realidade o caderno para o Amiga não me interessou tanto, mas estou espe-

rando com ansiedade o caderno para o PC.

Finalizando, quero informar a todos os leitores, em resposta da matéria "Informática e Ensino" publicada na seção NEWS, que na minha cidade o MSX está sendo utilizado na escola para ensinar às crianças a linguagem LOGO. São quase 500 alunos com acesso a micros MSX!

Lukas Neusser, Tuparendi - RS

Prezado Lukas,

Assim como você, leitores de outras cidades nos escreveram apontando diversas escolas que utilizam o MSX no ensino de 1º e 2º graus, o que é motivo de satisfação para todos nós que gostamos da linha.

Com relação ao caderno dedicado ao PC, ele já se encontra nas bancas, só que em forma de revista - a CPU-PC. Desse modo, além de ser mantido o espaço atual dos cadernos MSX e Amiga, foi criada uma publicação para o PC com o excelente nível editorial e técnico que os leitores de CPU já conhecem. Confira!



É com grande prazer que escrevo-lhes, primeiro elogiando as publicações dessa revista que muito têm contribuído para o meu aprendizado e para os demais usuários do microcomputador MSX.

Foi através deste computador que adquiri os conhecimentos básicos e necessários que são extremamente úteis à minha profissão.

A dedicação e profissionalismo que CPU dedica a esta linha de computadores me incentiva ainda mais a utilizá-lo e aprimorá-lo.

Valendo-me dessa dedicação, gostaria de sugerir-lhes a criação de uma seção na revista dedicada às versões 2, 2+ e TURBO R, já que adquiri recentemente o kit 2.0+ e realmente me surpreendi.

Assim, acredito, estarão contribuindo ainda mais com os possuidores destas versões e aumentando a circulação da revista.

Gostaria também que me esclarecessem algumas dúvidas:

- 1 - Como adaptar o programa HELLO para drives de 3,5 DD 720 KB?
 - 2 - É possível adaptar programas para a MEMORY MAPPER?
 - 3 - É possível gravar programas em EPROM e instalá-los no micro?
 - 4 - Pode-se utilizar a MEGARAM para armazenar arquivos, dotando-a com uma bateria?
- Ciente da atenção e dedicação, desde já agradeço.*

Vicente Paulo A. Mendes

É possível adaptar o programa HELLO para drives de 720Kb, mas isso não é um processo simples. O gerenciamento das estruturas de FAT e diretório constituem o principal problema neste tipo de adaptação, por isso recomendamos que você entre em contato com a produtora do programa HELLO.

Com relação a Mapper, basta você estudar o artigo "MSX 2 e MSX 2+ - Desvendando uma incógnita" publi-

cado nesta edição, que demonstra como trabalhar com este tipo de memória. O resto fica a critério da criatividade do programador.

Sim, é possível gravar programas e EPROMs, mas instalá-los no micro... Uma opção seria a criação de um cartucho (como o cartucho de demonstração que acompanha o MSX 1.1 da Gradiente), onde seria instalada a EPROM com o seu programa gravado.

Com relação a sua dúvida sobre a instalação de uma bateria na MEGARAM, talvez eu não seja a pessoa mais indicada para responder, mas vamos lá. Pelos seus modestos conhecimentos em relação a hardware, seria mais eficiente se você ligasse uma fonte estabilizada de 5V no pino de alimentação da MEGARAM. Resta saber se o MSX suportaria uma alimentação externa funcionando simultaneamente com a sua alimentação interna que está sendo direcionada ao cartucho, já que a MEGARAM precisa estar sendo alimentada pela fonte quando o MSX fosse desligado. Lembre-se, entretanto, que ainda existe mais um inconveniente: uma eventual falta de luz.

Com relação a bateria, o processo seria o mesmo. Porém, talvez esta não durasse 48 horas. Uma solução seria a instalação de uma bateria do tipo que existe em micros IBM-PC e MSX 2. Este tipo de bateria é recarregada quando o micro está ligado e alimenta partes importantes do sistema (como o relógio por exemplo) quando o micro está desligado. Infelizmente não é simples instalar uma bateria desse tipo na MEGARAM, já que precisamos de um circuito do tipo CMOS para que tudo funcione adequadamente.

Julio Cesar Silva Marchi
Consultor

Chegou um novo clube de dicas e mapas para MSX, o DARK BRAIN CLUB que fornecerá um jornal mensal com estas dicas.

R. Saturno, 68 - Jd Maurilópolis
CEP 06130 - Osasco - SP
Tel.: 701-3369

Atenção MSX maniacos: estamos fundando o mais novo clube de usuários de MSX do Brasil. Este clube contará com um enorme acervo de softwares e um jornal mensal que será fornecido aos sócios do clube. O clube também terá o intuito de solucionar dúvidas dos usuários com relação a games e aplicativos, além de várias outras novidades que nenhum usuário de MSX pode perder.

Os interessados deverão enviar uma carta com nome, endereço, equipamento, lista de softwares e selo para resposta.

DAIVA MSX CLUBE
Rua: João Cardoso, 115
Vila Sueli - Ribeirão Pires - SP
CEP 09400

Gostaria de trocar programas e informações com usuários do MSX, sejam iniciantes ou veteranos.

Entre os meus 2.100 programas, tenho o "Space Manbow", o "Mr. Ghost" com imunidade e o "Vampire Killer" dispensando o uso de chaves (os três são para MSX 2.0 com Megaram).

Peço aos interessados que enviem um envelope pré-endereçado e selado (2 selos, porte único) para garantir a remessa de minha resposta e relação de programas.

Guilherme G. S. Júnior
Rua Ibiaporã, 890
Jundiá - SP
CEP 13.210-500

Posso um Hot-Bit 1.1 branco e drive DDX 5 1/4. Peço aos leitores com equipamento semelhante para se corresponderem comigo. Tenho interesse em jogos e aplicativos. Dou preferência às pessoas do Rio Grande do Sul. Envie listas.

Fabiano Zimmer
Rua Barão de Bag, 208 - Vila Jardim
Porto Alegre - RS - CEP 91330

Gostaria que fosse publicado meu endereço para troca de dicas e softs para MSX e PC.

*MSX - Versão 1.0, drive 5,25 360 Kb, Megaram 256 e mais de 950 softs (jogos e aplicativos).
PC - Drive 5,25 360 Kb, Winchester 30 Mb, monitor P1B e mais ou menos 30 softs (poucos jogos).*

Carlos Eduardo Games Leite
Rua Afonso Pena, 122-B
Lavras - MG - CEP 37200-000

NA PRÓXIMA

CPU

SENSACIONAL!
SAIBA TUDO SOBRE O
NOVO TURBO R A1GT.
NÃO PERCAM!

AMIGA

CPU

CADERNO AMIGA - ANO 1 - Nº4 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



AMIGA

O AMIGA 600
COMEÇA A SER
FABRICADO NO BRASIL

CONHEÇA A NOVA
SAFRA DE AMIGAS

GENLOCK:
SAIBA TUDO SOBRE ELES

PROGRAMANDO EM ASSEMBLY

HITEK SOFTWARES

SOFTWARE ORIGINAL PARA AMIGA

Informação

- **Amiga Disk Press #1:** a primeira revista digital do Amiga. Artigos, análises, dicas, truques e vários brindes para você. Nesta edição: A Verdade Sobre a Video Toaster, análise da AI Once e Action Replay, além de muitas outras informações. Cr\$ 35.000,00
- **Amiga Disk Press #2:** nesta edição, você saberá tudo sobre a nova ROM 2.0, saberá mais um pouco sobre o fantástico DCTV, além de uma sensacional matéria sobre os vírus do Amiga. Não perca o brinde da edição: placa e esquema para você transcodificar a sua A520. Cr\$ 35.000,00
- **Amiga Disk Press #3:** já saiu a mais nova edição da revista digital do Amiga. Você saberá tudo sobre desktop publishing, começará a aprender um pouco mais sobre a linguagem Assembly, aprenderá a montar o cabo do drive de 5 1/4, além das tradicionais colunas Arcadmania e Cartas. Cr\$ 35.000,00

● **Dominando o Commodore Amiga:** primeiro livro de autores nacionais voltado para o fantástico micro da Commodore Business Machines. Direcionado para as necessidades dos usuários brasileiros, oferece o suporte técnico fundamental para a utilização do micro por iniciantes ou já experientes. É tudo escrito com linguagem clara e objetiva, por gente que tem experiência na área do ensino técnico (Alberto C. Meyer e Luiz F. Moraes). Preço: Cr\$ 65.000,00

● **Amiga, O Computador da Década:** fita de vídeo (formato VHS), que mostra toda a potencialidade do Amiga nas mais diversas áreas de interesse. 60 minutos. Ideal para quem ainda não se decidiu a comprar o Amiga. Cr\$ 90.000,00

Desktop Publishing

- **Profissional Clips, volume 1:** coleção com dezenas de desenhos (clip arts) para o uso em desktop publishing. Permite o uso de qualquer impressora com ótimos resultados e com acabamento perfeito. Ideal para profissionais de propaganda, editores de fanzines, newsletters, etc. Desenhos em alta resolução (300 DPIs), agrupados em telas no formato IFF, e que podem ser usados também em video produção ou multimídia. Cr\$ 60.000,00

VideoProdução

- **HITEK 3D Fonts:** belíssimas fontes em 3D para você usar no LightWave 3D (Video Toaster), Sculpt 4D, Imagine, Calligari 2, etc. Todas as famílias possuem acentuação para a língua portuguesa e estão preparadas para qualquer tipo de rendering, seja ray tracing ou smooth shading. Fundamental para os profissionais da área de video produção. 3 discos.

Versão LightWave 3D (Video Toaster): Cr\$ 195.000,00
Versão Sculpt 4D, Imagine, Calligari 2: Cr\$ 160.000,00

- **HITEK Color Fonts:** novíssimas fontes coloridas e ACENTUADAS em português, para você usar no Deluxe Paint IV ou qualquer outro que aceite ColorFonts. Grande variedade de estilos e tamanhos. Ideal para quem tem 1 megabyte e quer realizar trabalhos com grande impacto visual. Cr\$ 45.000,00
- **HITEK Fonts #1:** fontes variadas para o uso no Deluxe Paint IV, ProWrite, TV Text, Amos ou desktop. Cr\$ 40.000,00

Edição Musical

- **HITEK Music Master:** tudo o que você precisa para criar belíssimas peças musicais no seu Amiga. São centenas de samples e ritmos, criados por Luiz F. Moraes, para você usar no ProTracker, MED, etc. 3 discos. Cr\$ 90.000,00
- **HITEK Clip Sounds #1:** sons digitalizados para você usar em video produção, jogos, programas, multimídia, músicas, etc. Tudo no formato IFF. Cr\$ 40.000,00
- **HITEK Clip Sounds #2:** mais sons digitalizados para você usar onde quiser. Compatível com o ProTracker, MED, AMOS, AmigaVision, CanDo!, etc. Cr\$ 40.000,00
- **HITEK Music Programs:** os melhores programas musicais de domínio público reunidos num só pacote ProTracker, MED, etc. Cr\$ 40.000,00
- **HITEK Music Tracks, Volumes 1 a 5:** sensacionais músicas para você usar no ProTracker ou incrementar seus programas em AMOS. Cr\$ 30.000,00 (cada vol.)
- **Pacote com todos os programas acima: Cr\$ 320.000,00**

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado ou vale postal (ag. Central) à:

HITEK COMPUTAÇÃO SISTEMAS E EDITORA
Rua Uruguiana, 10 sl 1602
20050 - Rio de Janeiro - RJ
Maiores informações: (021) 252 9023



Revendedores Autorizados:

RS: Digimer (0512) 26 4395
ES: Logodata (027) 327 8517
RS: Classe A (051) 474 1523
RJ: Takeru (021) 232 0650
RJ: Company (021) 234 5572
MG: Francisoft (032) 222 2008

AMIGA

BONUS RIO EDITORA LTDA
CAIXA POSTAL 11750
CEP 22022-970 - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.:(021) 255-4881
FAX.:(021) 222-7395

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO
JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS
EDITOR TÉCNICO
LUIZ FERNANDES DE MORAES
CONSULTOR TÉCNICO
ALBERTO C. MEYER FILHO
ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA
EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA
VISION 3D
REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN
PUBLICIDADE
ALEXANDRE MARQUES
ASSINATURAS
LÚCIA HELENA MARCELINO
CAPA
FOCUS INFORMÁTICA
FOTOLITOS
HUNICOLOR
IMPRESSÃO
GRÁFICA LORD
DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A RUA
TEODORO DA SILVA, 907
TEL.: (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 disquete, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.

CARTA AO LEITOR

Não, não! Não mudou nada. Foi apenas uma acomodação de terreno que acontece sempre após uma convulsão de grandes proporções. Sérgio Duric Calheiros estava incrivelmente asoberbado de tarefas. Afinal, o surgimento do caderno de Amiga e o nascimento da revista CPU-PC, equivaleram a um pequeno terremoto na vida de todos nós.

E aqui estou eu, com um pouco mais de responsabilidade do que gostaria, mas muito contente de poder falar diretamente com você. Vai ser difícil dar continuidade ao excelente trabalho que o Sérgio vinha fazendo aqui, mas eu pretendo tentar com afinco. A maior vantagem é que com todo o seu tempo voltado para a CPU-PC, o Sérgio certamente fará um trabalho melhor ainda.

Mas vamos ao que interessa!

Ao contrário do que muitos acreditavam, o Amiga tem tudo para se tornar um equipamento "na-

cional" ainda neste conturbado ano de 1992. Não se sabe bem quem é o Chefe da República, mas já se sabe que o caminho da felicidade do usuário brasileiro de Amiga passa pela Commodore de Portugal. E com o micro sendo vendido por aqui em qualquer loja, as pessoas que ainda não o possuem irão finalmente entender o porquê do seu sucesso.

E o mais curioso é que pela primeira vez um micro surge no Brasil e já encontra uma comunidade de usuários formada e em franca expansão, contando com software-houses, produtos nacionais e até mesmo espaço de difusão de informações em revistas técnicas. Não é o máximo? Em momentos como esse é que vale a pena lembrar o slogan da Commodore e repeti-lo com uma certa vaidade: only the Amiga makes it possible.

That's all, folks!

Luiz Fernandes de Moraes

INDICE

Primeiros passos em Assembly	04
A nova safra de Amigas	08
Explorando compatibilidades	10
Um estranho chamado Genlock	14
Os caminhos do Amiga no Brasil	16
Dicas	19
Correio do Amiga	20

PRIMEIROS PASSOS EM ASSEMBLY

Luiz Fernandes de Moraes

Não se sabe bem o porquê, mas existem três coisas que ainda intimidam muito este frágil exemplar de macho moderno que possui microcomputador, e que é mundialmente conhecido pela alcunha de Homus tecnologicus. A primeira delas é ir ao dentista (em plena era espacial ainda se utiliza aquele motorzinho de som repelente). A segunda é cantada de mulher bonita (por mais irrecusável que seja, é sempre uma experiência estranha). E a terceira é programar diretamente na única linguagem que o micro "fala", isto é, a linguagem Assembly.

É importante dizer que, mesmo quando se programa em AmigaBasic, a linha de instrução é primeiro convertida em Assembly, e só depois é executada pelo micro. Mesmo que isto seja transparente para o usuário e ele nada percebe, tudo termina em Assembly, a linguagem de mais baixo nível (sem ofensa) que existe, e que já deixou muito programador estressado e de cabelos brancos, em virtude da facilidade com que os erros acontecem.

Mas como tudo tem o seu dia (hoje eu fui o dentista e a recepcionista me deu uma bela cantada), está mais do que na hora de nós termos uma longa conversa a respeito do processador MC68000 da Motorola, que é o coração do nosso Amiga, e que se encontra cercado de auxiliares de nomes exóticos como Fatter Agnus, Gary e Denise (ah... doce Denise, tu és a mais bela das recepcionistas...).

COMPARANDO COM O PASSADO

Não é de hoje que o programador brasileiro se aventura pelas trilhas do Assembly, pois somente esta linguagem é que permite um total controle sobre a máquina, resultando em software de alta performance. No princípio foi o Intel 8085 (o processador de 8 bits da Intel, que evoluiu para os 16 bits e se tornou o coração do PC), seguido do Motorola 6502 (responsável pela performance dos primeiros Apples) e finalmente

o Zilog Z-80, o coração do TK-90X e do MSX, e que certamente é o microprocessador mais conhecido e que formou o maior número de programadores de Assembly no Brasil.

Quem já passou pela experiência de programar em microprocessadores de 8 bits como estes, fica realmente excitado com o poder do 68000, um processador poderoso de 16/32 bits (pois embora atue se utilizando de um barramento de dados de 16 bits, ele possui registradores que operam diretamente em 32 bits). Mesmo não sendo "full 32 bits", o 68000 é tão superior, que se torna uma verdadeira maravilha programá-lo.

"...É preciso, acima de tudo, conhecer a fundo a arquitetura da máquina, além da sintaxe e os acessos nas centenas de libraries à disposição do usuário..."

O que... Você não acredita? Acha que eu estou exagerando? Como eu não quero aqui parecer um "deslustrado", convido você a fazer comigo uma pequena comparação entre o 8085, o 6502, o Z-80 e o MC68000. Apenas para exemplificar, façamos uma operação de soma acadêmica (sem truques virtuosos) em cada um destes processadores. A soma será básica, isto é, operando de 8 bits no caso dos três primeiros, e operando de 32 bits no caso do 68000. Além disso, façamos a suposição de que você já ouviu falar em registradores, apontadores, números hexadecimais, flags e coisas afins (caso contrário nós não terminaremos isso a tempo de eu me encontrar com a Denise). Veja na figura 1 como isso ficaria.

Como se pode perceber, processadores que operam com números de 32 bits possuem instruções que representam verdadeiras macroinstruções de processadores de 8 bits (o que já era mesmo de se esperar). O set de instruções do 68000 é tão surpreendente, que o programador assembler de 8

bits leva um tempo um pouco maior para se adaptar pois, em virtude das dificuldades do 6502 ou do Z-80, ele já está mais do que habituado a pensar de forma complicada. Isto é assim pois ele já teve, muitas vezes, que "reinventar a roda" para resolver problemas simples em processadores simplórios.

A ANATOMIA DO MC68000

Para o agrado geral da nação informatada, o 68000 possui 8 registradores de 32 bits (data registers), 7 apontadores de endereço (address registers) de 32 bits, 2 registradores de stack pointer também de 32 bits, e um Program Counter. Ele também possui um registrador de status de 16 bits (dividido em dois registradores de 8 bits), que contém as flags (bits especiais que indicam os resultados de uma operação do processador, e que permitem a execução condicional de partes do programa) e os bits de sistema.

As flags disponíveis são cinco, dentre elas a Carry flag, overflow e a zero flag (se o resultado de uma operação aritmética for zero, o respectivo bit status zero flag é setado. Ao testá-lo, o programa pode "decidir" o desvio da execução para outro label. Espero que você saiba o que é label...).

Por convenção, os registradores de dados são nomeados d0, d1, d2, d3, d4, d5, d6 e d7; os registradores de endereçamento vão de A0 a A6 e o duplo stack pointer é identificado como A7. Como já foi dito antes, mesmo sendo um processador de 16 bits, os registradores internos operam com "palavra" de 32 bits. Em virtude disso muitas instruções podem trabalhar em 8 bits (byte), 16 bits (word) e 32 bits (long word). Isto deve ser indicado pelas variáveis ".b" (de byte), ".w" (de word) e ".l" (de long word), que devem ser colocadas após a instrução. No nosso exemplo anterior da soma, usamos a instrução ADD.L (o maiúsculo é só para facilitar a leitura) pois queríamos somar operandos de 32 bits.

O 68000 possui várias instruções de



AVALLON

4 ANOS

PRODOTOS EM
AMIGA • MSX
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

HARDWARE & SERVIÇOS PARA AMIGA

MICROCOMPUTADORES

AMIGA 500

AMIGA 600 (LANÇAMENTO!)

AMIGA 2000

MODELOS SIMPLES OU COMPLETOS

- A10 STEREO SPEAKERS
- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC/PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- DIGIVIEW

- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-101
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4
- FITA PARA IMPRESSORA CITIZEN (Côr e Preta)
- HD EM GERAL
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR (9 pin. e 24 pin. 80 colunas)
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR 1084-S
- PERFECT SOUND SAMPLER
- RGB PARA AMIGA EM QUALQUER TV
- SUPRA RAM 500 (2MB/8MB)
- SUPRA RAM 2000 (2MB/8MB)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- VIDEO TOASTER 2.0
- VXL 40 MHZ (Aceleradora)
- MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA TODA LINHA COMMODORE AMIGA

QUALIDADE E
GARANTIA
PELO MELHOR
PREÇO

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 1000 títulos disponíveis de software lançados desde 1986.

- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Video, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...

SOFTWARES ORIGINAIS:

- **AMIGA DELUXE PACK** - Pacote lacrado contendo: Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Editor Gráfico, Editor Musical, Banco de Dados, Jogos. Num total de 10 discos e 484 páginas de manuais ilustrados.

- **AMIGA APPETIZER** - Editor gráfico-texto-musical para iniciantes. Em livretos.

- **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 (Setembro 92)

ADAM'S FAMILY - AIR BUCKS - AMERICAN GLADIATOR - ARENA - BLUE BOY - BONANZA BROSS - BOROBODUR - CARL LEWIS CHALLENGE - CHAMPIONSHIP RUN - CIVILIZATION - COLUMNS - COOL CROCK TWINS - CRAZY CARS III - CUBEX - CYBER ASSAULT - D-GENERATION - DARK QUEEN - DISC - DOJODAN - DUNE - DUNGEON QUEST - DYNABLASTERS - EUROCHAMPIONSHIP - FIRE & ICE - G-LOC - GLOBAL EFFECTS - GUY SPY - HAPPY POKER - HOOK - ISHAR - KIROS QUEST - LEGEND - LEMMINGS LEVEL - LENINGRAD - LURE OF TEMPTRESS - MEGA FORTRESS - MEGA TRAVELER - MYTH - NAPOLEON - NOVA 9 - PING PONG - PUSH - OVER - ROBOSPORT - SENSIBLE SOCCER - SIM EARTH - SIMULCRA - SOLITAIRE - SPACE CRUSADE - SPIKE IN TRANSILVANIA - STEG - STREET BASKETBALL - SUMMER GAMES II - SUPAPLEX - SUPER PACMAN - TEN GAI - TENNIS CUP II - THE HUMANS - THEME PARK MYSTERY - TOUCHDOWN - UTOPIA DATA - VENUS THE FLYTRAP - WARLOCK - ZOO...

NOVIDADES EM APLICATIVOS E DEMOS (Setembro 92)

AMIGO COPY - AMNESIA DEMO - AMOS HYPERBOK - ANARCHY IN THE KITCHEN - BANK BASE II - BATMAN PORNO-DEMO - BRAIN SNATCHERS - BUZZ DEMO - DELUXE PAINT BACKGROUND - DELUXE PAINT SLIDESHOW - DP FUNNY PAINT - DR. CROSS DOS 4.0 - ELAN PERFORMER 2.0 - EXPERT DRAW 1.2 - FORBIDDEN PLANET - FRACTAL MACHINE - GUARDIAN DRAGON DEMO - INTRODEMO COLLECTION - KARA FONTS LITTLE - LATTICE C ++ - LEGALISE IT! - MATH - MAXIPLAN 4 - MOVIE PICS - ODYSSEY MEGA-DEMO - PAGE RENDER 3D 1.06 - PICTURES FONTS - PIXEL 3D PRO - PLYBOY - PCS - PROFESSIONAL PAGE 3.0 - PROFESSIONAL PRINT - PSB MIX - PSYCHOTIC DEMO - REAL 3D 1.4 - REBELS DEMO - ROM 2.0 - SCENARY ANIMATOR - SHED TEARS - SLIDESHOW 3 - SONIX BEATLEMANIA - SUPERBASE PERSONAL 1.0 - THE INVISIBLE WORLD SLIDESHOW - TRANSCRIPT - VERTEX 3D - WB 2.0 - WIERD SCIENCE SLIDESHOW



JOGOS

Os melhores jogos para MSX 1 (EXPERT, HOTBIT, PLUS, DDPPLUS), MSX 2.0, MEGARAM, 1 e 2 e 2 DD. São mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes de 5 1/4 e 3 1/2.

Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do nº 1 ao nº 5. Ideal para quem inicia no MSX.

Todos os lançamentos nacionais e importados.

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Biblioteca C, C (ASCIIZ80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac (MON 80, GEN 80, ED 80)*, Forthran, Mumps, MBasic, Forth, Mega-Assembler (disco ou cartucho)*, Micro Prolog*, 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, Mala Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Ficheiros, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos, Sistema Gráfico de Desenho, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Video*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Curso de Video*, Editor Musical* (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD* e muito mais!

(*) Acompanha manual opcional.

MICROS EXPERT E HOTBIT USADOS • DRIVES 5 1/4 E 3 1/2 • INTERFACE P/ DRIVE • MEGARAM • MEGARAM DISK • IMPRESSORAS

CATALOGO COMPLETO PARA AMIGA E MSX

LEIA COM ATENÇÃO — PEDIDOS 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 seu pedido o valor de Cr\$ 5.000,00 (cinco 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

cadastro 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 cheque nominal.

AVALLON INFORMÁTICA LTDA.

AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-003 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA - DAS 9:30 às 18:00 HS.

TEL.: (021)262-1636

movimento de blocos de dados, que podem fazer a transferência entre endereços de memória e/ou registradores. Ele também possui um set extenso de instruções lógicas e aritméticas, de instruções de teste de condições, instruções de desvio e poderosas instruções de deslocamento (shift) e rotação (rotare) de bits. Em suma, tem tudo o que é necessário para programá-lo com conforto, mesmo que isso implique no aprendizado de 12 modos distintos de endereçamento, 5 bits de sistema (IO, Supervisor, Trace, etc.) e 8 modos de interrupção (que saudades do Z-80...).

Só que, em se tratando de Assembly, conhecer e saber usar as instruções do 68000 é muito pouco, e não habilita ninguém a programar em Assembly no Amiga. É preciso, acima de tudo, conhecer a fundo

a arquitetura da máquina, além de conhecer a sintaxe e os acessos nas centenas de "libraries" (bibliotecas de rotinas em Assembly) à disposição do usuário, seja na ROM (Intuition, Exec, AmigaDOS libraries, etc.) do micro, ou no diretório Libs dos disquetes comerciais (Mathtrans.library, Arp.library, Req.library, etc.).

É aí que reside a grandiosidade do empreendimento. É preciso estudar livros como Mapping the Amiga, Amiga ROM Kernel e vários outros, o que certamente irá desencorajar muitos usuários. E ainda é preciso aprender a usar montadores Assembly (assemblers) e linkeditores (não se assuste pois pretendo falar disso em uma outra oportunidade). Sendo assim, consiga logo um bom assembler e faça as suas primeiras aventuras. Apenas para animá-lo,

veja na figura 2 o código-fonte de uma pequeno programa (extremamente idiota mas que tem a virtude de imprimir uma declaração de amor na tela do seu Amiga).

Isso já dá para começar a "brincar" de Assembly no Amiga. Se você me acompanhou até aqui, então é uma pessoa realmente interessada neste assunto, e talvez seja uma "fera" em Assembly Z-80 (por exemplo). Sendo assim devemos ainda comentar uma ou duas coisinhas para quem já tem alguma experiência em JPs, CALLS, LDIRS, etc.

ALGUNS PEQUENOS CONSELHOS

Se você possui um bom traquejo em linguagem Assembly de outros micros, a transição para o Assembly do Amiga quase não acarretará problemas. Apenas siga os conselhos descritos adiante, que certamente a sua adaptação será bem mais suave.

Deixe os seus primeiros programas o mais simples possível. Programe-os de forma a que sejam executados apenas pela CLI, já que o simples fato de rodá-lo a partir de um ícone no Workbench, exigirá alguns "quitos" a mais de linhas de código no seu fonte. Mantenha também em mente que as chamadas ao DOS representam apenas uma pequena parte das chamadas possíveis ao sistema.

A Dos.library apenas realiza tarefas tradicionais em processamento de dados. Chamá-la apenas permite coisas como ler teclado ou arquivos, dar saída em tela, arquivo, impressora, e algumas coisas mais. E a grande vantagem é que já foi publicado no Brasil a tradução do livro THE AMIGADOS MANUAL (MANUAL OFICIAL DO AmigaDOS), a referência oficial para as chamadas ao DOS. Este livro é fundamental para programadores mas vem sendo pouco considerado pelo leitor comum. A maioria das pessoas que compra este livro, reclama de que dois terços das suas páginas contêm informações incompreensíveis. Estas "coisas incompreensíveis que o livro contém" são exatamente as chamadas na Dos.library. Não se intimide com elas, mas procure deixar as chamadas mais complexas (gráficos, janelas, gadgets, menus, etc.) para quando você tiver mais experiência em programação.

FIGURA 1 - COMPARANDO OS PROCESSADORES

```

: Intel 8085
:-----
:
: soma de 8 bits usando os endereços absolutos 00F1h, 1A00h e 1B01.
:
0000 LDA 00F1H ; Carrega A com o conteúdo de 00F1
0003 LXI HL,1A00H ; Aponta HL para o endereço 1A00
0006 ADD M ; Soma conteúdo de A com conteúdo de 1A00
0007 STA 1B01H ; Coloca o resultado no endereço 1B01
000A END

: Motorola 6502
:-----
:
: soma de 8 bits usando os endereços absolutos 00F1h, 1A00h e 1B01.
:
2000 CLC ; Zera o flag de carry
2001 LDA SF1 ; Carrega acumulador com conteúdo de 00F1
2003 ADC $1A00 ; Soma conteúdo de A com conteúdo de 1A00
2006 STA $1B01 ; Coloca resultado em 1B01

: Zilog Z-80
:-----
:
: soma de 8 bits usando os endereços absolutos 00F1h, 1A00h e 1B01.
:
1000 LD A,(0F1H) ; Carrega acumulador com conteúdo de 00F1
1003 LD HL,1A00H ; Aponta HL para o endereço 1A00
1006 ADD (HL) ; Soma A com endereço apontado por HL
1007 LD (1B00),A ; Resultado da soma vai para endereço 1B00

: Motorola 68000
:-----
:
: soma de 32 bits direta (como possui varios acumuladores, não é preciso se
: utilizar o artifício dos endereços.
ADD.L d0,d1 ; Soma os conteúdos dos registradores d0 e d1
; e coloca o resultado em d1. É só isso
; mesmo, não fique desapontado!

```


FIGURA 2 - ARQUIVO FONTE

```

; IMPRIME TEXTO
;
;
; Abre : inicializa a DOS library:
;
MOVEL 4,A6 ; inicializa em A6 o endereço da Exec na
; tabela de jump.

LEA -NomeDos(pc),A1 ; coloca em A1 o endereço de NomeDos.

MOVEQ #0,D0
JSR -$228(A6) ; chama a OpenLibrary ("dos.library",0).

TSTL D0 ; estamos com a Dos library?

BEQ.S Encerra ; se não, tchau!

; Procura dispositivo de saída:
;
MOVEL D0,A6 ; inicializa em A6 o endereço da Dos Library
; na tabela de jump.

JSR -$3C(A6) ; chama output()

MOVEL D0,D1 ; inicializa o dispositivo.

; Envia a mensagem:
;
LEA Texto(pc),A0 ; o endereço da mensagem...

MOVEL A0,D2 ; ...é colocado em D2.

MOVEQ #14,D3 ; indica tamanho da mensagem.

JSR -$30(A6) ; imprime.

; Fecha a Dos Library:
;
MOVEL A0,D2 ; aponta Dos Library.

MOVEL 4,A6

JSR -$19E(A6) ; chama CloseLibrary.

MOVEQ #0,D0 ; sinaliza "no error".

Encerra RTS
NomeDos DC.B 'dos.library',0
Texto DC.B 'Te amo Denise',$a
END
    
```

Evite também se sobrecarregar de informação. Existe muita literatura (em língua inglesa) para você digerir, portanto não o faça de uma vez só. Concentre-se nos seus problemas mais imediatos que a "coisa" fluirá o mais suavemente possível. E para começar, leia o livro AMIGA MACHINE LANGUAGE da editora ABACUS. Mesmo sendo um livro "fraco", ele é facilmente encontrado no Brasil e é mais do que adequado para os primeiros passos no Assembly do 68000.

Mais tarde providencie três livros super-importantes para os programadores sérios. São eles o THE AMIGA ROM KERNEL (Libraries and Devices), THE AMIGA ROM KERNEL (Includes and Autodocs), e o manual da Motorola chamado THE MOTOROLA MC68000 PROGRAMMER'S MANUAL. Estes livros e um bom assembler como o HISOFT DEV-PAC V 3.01 (falaremos dele em outra ocasião), poderão realmente torná-lo um programador Assembly de "mão cheia".

EM TEMPO: esta história de Denise recepcionista foi só brincadeira para suavizar um texto que tinha tudo para ser muito árido. Veja lá se não vai sair espalhando mentiras por aí (se minha mulher ouvir isso... Sei não!...).

Até a próxima!

Texto publicado sob licença de HITEK LTDA, © Amiga Disk Press, 1992.

Temos tudo para o seu micro
MSX, Apple, PC & Amiga

MEGA-HOUSE

Solicite o nosso super catálogo

- 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:
Estrada do Portela, 99 sl. 818 - Madureira - RJ - CEP 21351
Tel.: (021) 350-0640

Venha conhecer o computador Amiga

Adquira o seu PC pelo menor preço

A NOVA SAFRA DE AMIGAS

Alberto C. Meyer Filho

Um dos temas mais fascinantes da história humana é o que trata da evolução das espécies. Segundo Charles Darwin, um dos maiores cientistas que o mundo conheceu, só estamos aqui porque nossos ancestrais evoluíram, souberam se adaptar às mudanças do meio ambiente e chegaram ao estágio atual. Mas ainda não paramos de evoluir e ninguém sabe ao certo aonde vamos parar.

Computadores também evoluem. E é esta constante evolução que faz o sucesso de uma linha de micros. Aqui no Brasil nós também acompanhamos a evolução de algumas máquinas, embora a já quase extinta reserva de mercado tenha nos impedido de acompanhar esta evolução.

Vimos a evolução do MSX (MSX 1.0 - 2.0 - 2.0+ e Turbo R), a do PC (jr - XT - 286 - 386 e 486), e embora ainda seja um micro relativamente novo, temos agora a oportunidade de acompanhar a primeira evolução real do Amiga, que está sendo preparada pela Commodore.

Desde o seu lançamento em 1985, o Amiga passou por algumas modificações que poderíamos chamar de cosméticas. Nada de substancial aconteceu. O Amiga 1000 parou de ser fabricado e deu origem aos A500/A3000. Muitos falaria que o A3000 e agora o A600 foram evoluções reais e que eu estou completamente enganado. Vamos por partes.

O A3000 foi lançado como sendo a última palavra em Amiga. A Commodore fez um bom trabalho neste micro, remodelando alguns chips como o Agnus e o Denise e promovendo a passagem definitiva para uma arquitetura totalmente baseada em 32 bits, com a adição da CPU Motorola 68030. Porém, a evolução mais significativa foi o lançamento do novo KickStart 2.0, muito superior em termos de desempenho ao antigo 1.3. Porém, o A3000 é basicamente a mesma máquina que seus antecessores, apenas mais rápido, com mais alguns modos de tela e a capacidade de gerenciar até 2 megabytes

de Chip Ram.

O A600 também trabalha com o KickStart 2.0 mas ainda é baseado no antigo 68000. As maiores novidades desta máquina são a controladora de disco rígido com tecnologia IDE já montada na placa, o adaptador para televisão na própria máquina e, principalmente, o conector PCMCIA.

Este conector permitirá que o usuário do Amiga usufrua das vantagens da nova tecnologia FLASH RAM, que foi desenvolvida pela Intel, de forma a oferecer uma alternativa real para a questão da armazenagem de dados. Do tamanho de um cartão de crédito comum, as FLASH RAM permitirão uma armazenagem de até 240 megabytes de dados e programas, com a vantagem de não perdermos o seu conteúdo quando as desconectamos da máquina. Isto permitirá, por exemplo, que cada pessoa tenha os seus próprios programas e arquivos, somente utilizando-os na hora em que se sentar à máquina. Será como se cada pessoa tivesse um disco rígido no bolso.

Esta tecnologia ainda é muito cara, mas o seu preço deverá cair radicalmente nos próximos anos, à medida que mais e mais pessoas forem usando-a. Por isso a Commodore resolveu colocar logo o conector, para que o Amiga possa ser uma real alternativa para qualquer tipo de trabalho.

O slot PCMCIA, a curto prazo, será usado como porta de entrada de programas em cartão magnético, o que tornará estes programas praticamente invulneráveis à pirataria. Muitas empresas já estão preparando conectores PCMCIA para o A500, de forma que esta máquina também usufrua da nova tecnologia.

QUE VEM POR AÍ

A Commodore já está preparando a primeira evolução substancial da linha Amiga. Vem aí um novo conjunto de

chips customizados, cujo codinome do momento é AA. Por enquanto, tudo são boatos. Porém, todo o "ti-ti-ti" está fundamentado em informações geradas por empresas que estão trabalhando junto à Commodore para a fabricação das novas máquinas. Uns já afirmam que existem máquinas em fase de beta-teste e que nos próximos seis meses já teremos a confirmação oficial da Commodore sobre o assunto.

Aliás, a Commodore tem como política de Marketing não dar informações extra-oficiais sobre produtos ou datas de lançamentos, já que muitos fatores externos à empresa podem influenciar no cumprimento dos prazos. A Atari, ao contrário, já espalhou aos sete ventos que pretende lançar uma nova máquina, o Falcon, que estaria baseado na CPU Motorola 68030, com 32 mil cores simultâneas na tela e 10 canais de som com qualidade de CD. Enfim, cada um tem a sua política.

O novo conjunto de chips customizados do Amiga já está em fase final de produção. Estes chips, além de manterem compatibilidade com os atuais (o que é uma tarefa das mais árduas para os engenheiros), vão permitir os novos modos gráficos, que são:

800x300 e 800x600 (interlace) com até 256 cores simultâneas, sem nenhuma restrição e;
1280x480 e 1280x960 (interlace) usando HAM para conseguirmos 4096 cores simultâneas.

A palette foi expandida de 4096 cores para 16.7 milhões, e foi criado o novo modo SuperHAM, que permitirá o uso das 16.7 milhões de cores em qualquer resolução e com capacidade de animação de até 30 frames por segundo (qualquer semelhança com o DCTV é mera coincidência).

Os modos que usam interlace não so-

freio o efeito do flicker (tela tremelicante) já que os novos Amigas virão montados com um chip que faz o trabalho de de-interlace, como o periférico Flicker Free Video.

A parte sonora também sofrerá várias melhorias. As máquinas já virão com um digitalizador de sons com resolução de 8 bits (como os digitalizadores externos atuais) e que poderá samplear sons com a frequência máxima de 22 KHz. Porém, a qualidade de saída será muito mais impressionante. Teremos 4 canais de som estéreo em 16 bits (qualidade igual a um CD), que reproduzem frequências de até 56 KHz e que podem emular até 16 canais de 8 bits também com frequência máxima de 56 KHz. As máquinas já terão uma interface MIDI incluída no próprio hardware.

A primeira máquina será o A800 (nome provisório e veementemente negado pela Commodore), que terá todas as características acima e que provavelmente substituirá o A2000. Esta máquina também terá o conector PCMCIA e estará baseada no 68030, rodando a 16 Mhz.

Poderá ter até 4 megabytes de Chip Ram e 16 megabytes de Fast Ram na placa mãe. O disco rígido será da marca Quantum, de 52 ou 105 megabytes de capacidade. Outra novidade importante será a entrada dos novos drives de alta capacidade, que poderão armazenar até 1.6 megabytes de dados.

A máquina A4000 substituirá o A3000 e terá como base o 68040 rodando com 28 Mhz. Ela possuirá todas as características do A800. Será uma máquina extremamente poderosa, sendo considerada uma verdadeira work-station. E a Commodore também está atualizando o DOS, sendo que as novas máquinas já deverão estar rodando a versão 2.1 do sistema operacional, que virá com uma série de bugs corrigidos.

O mais importante é que estas máquinas deverão ser comercializadas pelo mesmo preço das máquinas atuais, o que deverá levar a linha Amiga a uma posição bem mais confortável em relação aos seus concorrentes diretos, mais notadamente os PCs Multimídia e os Quadra 900 e 950 Rise, da Apple Computers.

Isso sim é evolução. Do A1000 ao A600 o que houve foram aperfeiçoamentos (muitos por sinal), mas tudo ainda muito contido no plano inicial que deu origem ao Amiga. E quanto a colocarmos nossas mãos incrivelmente cheias de dedos nestas máquinas de sonho...

Eu sinceramente acho que os novos Amiga ainda vão demorar algum tempo (diria longo tempo) para chegar ao nosso mercado. Isso porque as máquinas que nos chegam são principalmente provenientes do mercado americano, onde nada está realmente acontecendo com o Amiga. As mudanças reais estão sendo feitas visando principalmente o mercado europeu, que é imensamente maior. Espero que caso se concretize a intenção da PCI de fabricar o Amiga no Brasil, ela encare o seu papel com mais responsabilidade do que é comum vermos por aqui, e esteja atenta a todas estas mudanças que estão se processando. Não custa nada agir como se o nosso país fosse parte do 1º mundo. Aliás, se não pensarmos assim, ele acabará passando mesmo é do 3º para o 4º mundo. ■

ASSINE CPU

INFORMAÇÕES,
NOVIDADES,
LANÇAMENTOS,
INTERCÂMBIO...

COLECIONE

AMIGA CPU

- Não perca essa chance. Inicie já sua coleção da revista CPU/AMIGA.
- Vale ressaltar que a CPU/AMIGA começou a circular como encarte de CPU a partir da edição 27. Portanto, dispomos das edições 01, 02 e 03.
- O preço de cada encarte é de Cr\$ 10.000,00. Este preço é válido até 30/11/92.
- As despesas postais para a remessa dos encartes são de responsabilidade da Bônus Rio Editora Ltda.
- Para efetuar o seu pedido, envie cheque nominal à Bônus Rio Editora Ltda., Caixa Postal 11750 - CEP 22022-970 - Rio de Janeiro-RJ.

Comece a colecionar CPU/AMIGA
CPU/AMIGA - Uma realidade irreversível

EXPLORANDO COMPATIBILIDADES

Divino C. R. Leitão

Imagine poder ler seus arquivos em DBASE II, feitos em seu MSX, ou aquela coleção de telas GIF de seu PC, ou mesmo aqueles textos que você escreveu no seu MAC, ou até mesmo aquele programinha legal que você escreveu quando estava aprendendo BASIC. Parece ótimo, não é mesmo, mas será que isso é possível?

Sim, é possível e pode ser até muito fácil em alguns casos e mais complicado em outros. Sendo assim, se você ainda não optou pela linha Amiga apenas para não perder os velhos arquivos, isto já não é desculpa. Justiça seja feita, explorar compatibilidades não é exclusividade da linha Amiga. O PC também faz isso, MAC idem e o MSX é um exemplo de compatibilidade pela facilidade de poder trocar arquivos com a linha PC.

O ABC DA COMPATIBILIDADE

Um dos passos primordiais para o sucesso da informática no mundo todo foi certamente o advento do ASCII (American Standard Codification International Interchange), algo traduzível para "padrão americano de codificação internacional para trocas", que vem a ser responsável pela compatibilidade do alfabeto nos computadores.

Talvez não seja de conhecimento geral, mas a maioria dos usuários já sabe que as letras dentro de um computador são representadas por números - aliás, tudo dentro de um computador é assim. Imaginem como seria se cada computador tivesse uma tabela própria para esta representação: seria uma verdadeira babel eletrônica.

O ASCII é simplesmente uma tabela padronizada de representação que permite que o que se escreve no seu micro - AMIGA ou MSX, tanto faz, o ASCII é bem democrático - possa ser lido em qualquer outro, no mundo todo, inclusive em países que não usam o nosso alfabeto, como Japão, Arábia Saudita ou a extinta URSS. Agora, se eles vão entender o que a gente escreve já são outros quinhentos.

O ASCII permite também compatibilizar os recursos básicos das impressoras, pois seus códigos de 0 a 31 tratam justamente deste tópico. Caracteres de 32 a 127 são usados para representar as letras, algoritmos de 0 a 9, símbolos e até mesmo o espaço em branco, que é tratado como letra pelos computadores. Os códigos de 128 a 255 são a exceção à regra, pois não foram considerados pelo ASCII, ou melhor, foram sim, só que foram deixados para que cada país pudesse adaptá-los às suas necessidades.

PADRÕES ESPECIAIS

Uma das codificações mais aceitas no mundo todo - por motivos óbvios - são os códigos extras da linha PC, que tem a maior base de mi-

crois instalada. O MSX, apesar de usar o mesmo formato de gravação que a linha PC, não adotou o ASCII estendido desta linha, optando por um próprio, sendo que no Brasil a Sharp e a Gradiente criaram códigos diferentes criando uma grande confusão que até hoje não ficou bem resolvida.

Se encontramos dificuldade em padronizar simples letras, imaginem então os outros formatos de arquivos de telas, sons, textos gravados fora do formato ASCII, animações, fontes de letras e toda a gama de produtos gerados por programas de computador.

Quem já trabalhou com dois editores de texto diferentes sabe que não é fácil usar o material de um no outro. Com imagens e animações então, a coisa se complica mais ainda.

Foi pensando neste problema, que a Commodore estabeleceu o padrão IFF (Interchange File Format) que significa "formato de arquivo para intercâmbio". Isto permitiu uma compatibilização importante entre todos os arquivos gerados pela grande maioria dos programas criados para o Amiga, programas de qualquer tipo, pois um arquivo IFF tanto pode ser texto quanto som, imagem ou animação. O micro cresceu tanto que o IFF acabou não sendo suficiente para padronizar tudo e assim começaram a ser usados novos formatos, como por exemplo o do DCTV, para imagens de 24 bits. Mas a semente já foi plantada e o formato IFF sempre é uma das opções de gravação para qualquer programa Amiga que se preze.

Todo equipamento tem um ou outro tipo de padrão, que permite compatibilidade com marcas de fabricantes diferentes. É assim em vídeo, onde o mais conhecido é o VHS, que brigou muito para superar o BETAMAX. Nas impressoras, a linguagem postscript é padrão absoluto em todo o mundo. Nos equipamentos de som existe o padrão MIDI, que permite interligar a grande maioria de instrumentos eletrônicos.

INCOMPATIBILIDADE FÍSICA

Os arquivos gravados são a grande dor-de-cabeça do usuário inexperiente. Como se já não bastasse ter disquetes de tamanhos diferentes eles ainda se subdividem em DD, DS, HD, Flopy, Hard, óticos e por aí fora, num festival de siglas para partido político nenhum botar defeito. Não é importante saber todas as siglas, mas é bom que você conheça bem o significado das que você usa em seu equipamento. Pergunte aos amigos, não tenha medo de passar por ignorante porque ninguém nasce sabendo. Quando alguém falar em IDE na sua frente, pergunte o que é pois se bopear o "cara tá" falando só para demonstrar conhecimento e também não sabe nada - por falar nisso, alguém aí sabe o que quer dizer esse raio de IDE?

Brincadeirainha... IDE quer dizer Integrated Device Electronic, que trocado em mídiós significa "eletrônica integrada ao dispositivo", que se ainda não parece com nada conhecido é porque foi pinçado no espaço. Um exemplo de aplicação de IDE são os HD (hard disk ou "discos rígidos") cuja placa controladora faz parte do circuito do próprio HD, eliminando fios de ligação e distância entre componentes eletrônicos. Mas isso não tem nada a ver com o nosso assunto principal, portanto voltemos a ele.

A grande diferença entre as marcas de micros não está só na aparência - pois alguns são até muito parecidos - nem nos periféricos, pois muitos deles, como as impressoras e monitores funcionam com qualquer micro. A diferença principal está na forma como o sistema operacional de cada um trata de preservar as informações.

Não é por acaso que o MSX e o PC usam o mesmo formato de gravação em disco - na verdade o sistema operacional de ambos foi desenvolvido pela mesma empresa, a Microsoft. Isto não quer dizer que um programa de MSX possa rodar num PC ou vice-versa, a única compatibilidade ficou no formato de gravação de arquivos.

CRIANDO UM FILTRO DE CONVERSÃO

É possível ler um texto gerado por um micro e usá-lo em outro, desde que o texto esteja em ASCII. Se estiver no padrão específico de um editor, pode ser bem mais complicado, pois o texto estará recheado de códigos que não irão fazer sentido para o outro programa. Mesmo assim a conversão pode ser possível, já que bons programas possuem filtros para leitura de textos gerados por outros.

Um filtro de leitura é normalmente um programa que possui tabelas de códigos de mais de um programa e permite fazer a conversão dos códigos. Assim, pode-se escrever um texto tranquilamente em um programa qualquer, em um computador qualquer e depois usar em outro. Na teoria é simples, mas na prática é complicado encontrar o filtro ideal.

A grande vantagem dos filtros é que podem ser desenvolvidos até mesmo em BASIC, mas linguagens como C e PASCAL são mais adequadas. Um exemplo de filtro de muitas utilidades seria um filtro genérico, que possa ler um arquivo-fonte, uma tabela em ASCII correspondente a um programa X, outra tabela de um programa Y, e finalmente gravar um arquivo convertido baseado em ambas as tabelas.

Acompanhe o raciocínio neste exemplo: imagine um texto escrito em ASCII no Amiga sendo lido em um PC. A grande maioria das letras são iguais, e até alguns acentos coincidem, mas muitos caracteres serão trocados, pois os

códigos do ASCII estendido do PC não são iguais aos do Amiga.

Neste caso bastaria criar tabelas em ASCII contendo os códigos que deveriam ser trocados, como os acentos, por exemplo. Uma tabela para os códigos de acento do PC e outra para os códigos dos acentos do Amiga, algo do tipo:

#=225
A=193

O exemplo anterior seria uma tabela mostrando os códigos das letras "a" e "A" com acento agudo, para o Amiga. Uma tabela similar deveria ser feita para o PC. Um filtro genérico leria ambas as tabelas e o arquivo gerado em Amiga (por exemplo) e baseado nas tabelas faria a conversão das letras acentuadas. O que não foi previsto nas tabelas seria ignorado.

Um programa em "C" para fazer isto poderia ser escrito em poucas linhas. Depois bastaria passar parâmetros para o programa para definir qual é a tabela de origem e a de conversão. Desta forma qualquer um poderia criar suas próprias tabelas e converter seus arquivos facilmente.

Fica a sugestão, caso algum colaborador da CPU tenha tempo para criar e enviar um programa deste tipo, os leitores irão adorar.

COMPATIBILIZANDO IMAGENS

Já vimos que o problema dos textos é bastante simples de resolver, pelo menos para quem domina alguma linguagem de programação ou para quem tem bons contatos. Mas quando se lida com imagens, já complica um pouco. Não é o caso de entrar em desespero, pois existem excelentes filtros para conversão de imagens em todos os bons computadores e se você imagina que os filtros de Amiga, PC ou MAC só funcionam para os programas destes micros, está enganado. Existem programas que podem converter imagens de Amiga para PC, de PC para MAC, de MAC para Amiga e todas as combinações possíveis.

No PC, existe um clássico em shareware, chamado HiJaak que converte quase todos os padrões. Na verdade, o HiJaak já existe em versão profissional e custa 450 dólares, mas a versão em shareware já é muito poderosa.

Para o Amiga, existem várias versões de conversores de imagem. A mais sofisticada é o TAD (The Art Department), da softwarehouse ASDG que permite converter inclusive formatos de placa Targa, CAD e até FAX. O programa

funciona com módulos de conversão que vão sendo atualizados na medida que novos padrões são lançados.

Para o MAC, desconheço detalhes sobre os programas, mas eles existem em boa quantidade. No MSX, as opções são mais pobres, mas há programas de conversão para alguns formatos de telas de PC e também formato Spectrum Sinclair (conhecido no Brasil, com TK 95), além de programas para conversão entre os programas gráficos do próprio MSX.

CONVERTENDO OS FORMATOS DE GRAVAÇÃO

Muito bem, você pegou sua coleção de telas GIF e converteu para IFF usando o HiJaak no seu PC, pegou também aquele Banco de dados em DBASE e lembou-o todo feliz para o seu Amiga, colocou os disquetes no drive e ... deparou com a mensagem dFO:BAD - sem contar que seu antivírus está avisando insistentemente que não pode ler a trilha zero do disquete.

Calma, não me xingue e nem tire o disquete correndo pensando que ele está estragado ou com vírus. O que acontece é algo bem simples: seu disquete foi formatado em PC, gravado em PC e apesar de você ter tido o cuidado de fazer tudo isto em um disquete de 3 1/2 polegadas igualzinho ao do Amiga, o sistema operacional do Amiga não lê discos de PC.

Para esta tarefa ingrata, existem programas especiais como o D2D, um singelo trocadilho que pronunciado em inglês quer dizer DOS-TODS (sistema operacional de disco para idem). Este programinha cria no Amiga uma janela que permite ler, gravar e formatar discos como se fossem de PC, tem inclusive alguns comandos do MSDOS, tais como DIR, TYPE, etc.

Se você procurar um diretório chamado Utilities no seu disco de workbench do Amiga, vai achar um diretório chamado PC Utilities que, imagino, não vai ter dificuldades em descobrir para que serve.

Se você achou interessante, saiba que o D2D e o PC Utilities já eram! Estamos agora na fase do CrossDOS, que como o nome indica, faz a ponte entre os sistemas. Só que o CrossDOS não é um programinha qualquer. Ele usa os recursos de multitarefa do Amiga e permite a leitura de disquetes de PC direto nos programas do Amiga, ou seja, cria novos drives, chamados "DI0:"; "DI1:" que nada mais são do que os drives normais do Amiga, funcionando ao mesmo tempo

como drives de PC, ou então do Atari ST. Já li que o CrossDOS também permite ler discos do MAC, mas a minha versão não tem esta opção e ainda não encontrei nenhuma que tenha.

No caso de se estar usando um MAC não há problema, pois o MAC também tem programas similares ao CrossDOS, inclusive uma opção em seu sistema operacional que permite gravar em formato PC. Portanto, se desejar passar arquivos do MAC para Amiga é só gravá-los no MAC em formato PC. O MSX vem de carona no formato PC e tudo que vale para a linha PC vale para a linha MSX.

Ficou evidente que o caminho contrário também é possível. Apesar de não haver programas no MSX para ler formato Amiga, basta salvar um arquivo de Amiga em formato PC, no próprio Amiga que o MSX pode ler e a compatibilidade estará garantida em todos os sentidos.

Os usuários de Apple, TRS Color, TK's ou mesmo dos Commodores VIC 20/64/128 e outros micros menos votados (que provavelmente não devem nem estar lendo esta matéria) não devem se sentir desprestigiados, pois existem programas de conversão para estes formatos também. Mas estes tem que ser garimpados, pois não são figurinhas fáceis neste mercado que abandona sem dó nem piedade os usuários fiéis aos seus antigos equipamentos.

FINALIZANDO

Um bom conhecimento de compatibilidade vai permitir que um mesmo produto possa ser usado em diversos tipos de equipamentos, o que certamente irá torná-lo mais atraente. A Commodore lançou com o Amiga, ainda em 1985 o padrão IFF, que compatibilizou drives de impressora, fontes de letras, imagens, sons, textos, animações, gráficos estruturados, enfim todos os tipos de arquivos gerados pelos programas.

Atualmente o sistema Windows utiliza um padrão semelhante, que também já era usado há algum tempo pelo System 7 (sistema operacional do MAC), comprovando o que o sistema operacional da linha Amiga já sabia há muito tempo.

Existem também as opções de emulação de equipamento, mas isso é assunto para um outro artigo. Por ora ficamos apenas na compatibilidade de arquivos, o que é motivo bastante para se festejar a existência de um computador à frente de sua época. ■



- MICROS MSX E PC/AT
- IMPRESSORAS
- DRIVES
- DISQUETES (Nacionais e Importados)
- CABOS E FITAS PARA IMPRESSORA
- ESTABILIZADORES E NOBREAKS PC POWER

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

REVENDEDOR EXCLUSIVO HITEK

TODA A LINHA DE PROGRAMAS ORIGINAIS PARA MSX E AMIGA

Rua Júlia Lacourt Penna, 858 - Jardim Camburi - Vitória - ES - CEP 29090-210 - Tel.: (027) 327-8517

TAKEERU[®]

SOFTWARE

GAMES

AIR BUCKS	2 dsk
AIR PORTS	1 dsk
CALIFORNIA GAMES II	2 dsk
CARL LEWIS CHALLENGER	2 dsk
CIVILIZATION	4 dsk
CRAZY CARS III	2 dsk
CYBER ASSAULT	1 dsk
D-GENERATION	2 dsk
DARK QUEEN	3 dsk
DISCOVERY	2 dsk
DOJO DAN	4 dsk
DUNE	(PAL) 2 dsk
ESPAÑA 92	5 dsk
FIRE IN ICE	3 dsk
GUI SPY	3 dsk
GAUNTLET III	4 dsk
GLOBAL EFFECT	1 dsk
HOOK	3 dsk
HUMANS	2 dsk
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGER	1 dsk
ISHAR	1 dsk
KICK OFF FINAL WHISTLE	1 dsk
KICK OFF RETURN TO EUROPE	2 dsk
KIRO'S QUEST	(PAL) 1 dsk
LEGEND	2 dsk
LEMINGS LEVEL	3 dsk
MEGA FORTRESS	4 dsk
MYTH	3 dsk
NEBULUS II	4 dsk
NOVA 9	2 dsk
PREMIERE	2 dsk
PUSH OVER	2 dsk
ROBOSPORT	1 dsk
SAMURAY THE WAY OF WARRIOR	1 dsk
SENSIBLE SOCCER	1 dsk
SIM EARTH	12 dsk
SPIKEY IN TRANSILVANIA	3 dsk
THE ADVENTURES OF WILLIE BEAMMISH	(PAL) 1 dsk
THE LURE OF TEMPTRESS	
VICKING	

PREÇO: Cr\$ 5.000,00 Por Disco
(Disco A Incluso)

UTILITÁRIOS

A REX	1 dsk
AMIGA COPY	(PAL) 1 dsk
DELUXE PAINT IV VERSION 4.4	1 dsk
DEVPAK III	1 dsk
EXPERT DRAW 1.2	2 dsk
FINAL COPY 1.3	1 dsk
MATH VISION	3 dsk
PROTEXT	3 dsk
VERTEX	3 dsk
VISTA PRO 2.0	1 dsk

PREÇO: Cr\$ 8.000,00 Por Disco
(Disco A Incluso)

DEMOS

LEGALISE IT	1 dsk
MOVIE PICS	1 dsk
OOPES MUSIC	2 dsk
PET SHOP BOYS DEMO	1 dsk
PLAYBOY 99	2 dsk
PROJECT 99	1 dsk
PSYCHOTIC DEMO	1 dsk
RAIDERS OF THE LOST ARK	1 dsk
RAPES GAMES	1 dsk
RAVE VISION	1 dsk
SLIDE SHOW DEMO	1 dsk
TERMINATOR DEMO	1 dsk
WILD AT HEART	1 dsk

PREÇO: Cr\$ 8.000,00 Por Disco
(disco A Incluso)

COMMODORE AMIGA HARDWARE

MICROS — DIGITALIZADORES — GENLOCKS
TV MODULADOR (NTSC E/OU PAL-M)
EXPANSÃO DE MEMÓRIA — MONITORES
IMPRESSORAS — ETC... CONSULTE-NOS

AMIGA MANUAIS

preços sob consulta

AEGIS VIDEO TITLER (português)	
AMOS COMPILER THE CREATOR (inglês)	
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET (inglês)	
DELUXE PAINT III (português)	
DELUXE PAINT IV (português)	
DIGIPAINT III (português)	
ELAN PERFORMER (português)	
FUSION PAINT (inglês)	
IMAGINE (português)	
INFO FILE (inglês)	
KINDWORDS (inglês)	
MAXI PLAN PLUS (inglês)	
PROFESSIONAL PAGE 2.0 (inglês)	
PROWRITE 3.2 (inglês)	
REAL 3D (inglês)	
SCULPT ANIMATE 4D (português)	
TURBO SILVER (português)	
VIDEO SCAPE 3D (inglês)	
WORKBENCH (português)	

ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DO
CATÁLOGO [GRÁTIS].

AVENTURA II

GAME OVER II
ALCAZAR
ALIENS O RESGATE
H.E.R.O.
PHANTIS II

ESPACIAL II

ELITE
EXOIDE-2
ZANAC II
FORMATION Z
GALAGA (FANTASTIC)

MSX COLEÇÃO

GUERRA II

A. MARINE CORPS II
BEACH HEAD
LIBERATOR
RAID ON B. BAY
NAVY MOVES II

SIMULADORES II

NORTH SEA HELICOPTER
F 15 STRIKE EAGLE
SPACE SHUTLE
JUMP JET
STRIKE FORCE HARRIER

LUTAS II

NINJA II
LAST NINJA
LUTA LIVRE
THE POLICE STORE
THE PROTECTOR

CORRIDAS II

INDY 500
ROAD FIGHTER
TZR GP RIDER
CAR RACE
CITY CONNECTION

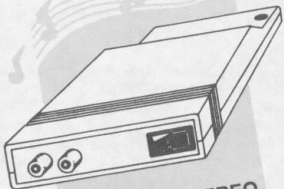
RACIOCÍNIO

BUMPY LORICIELS
CONFUSED
ROTORS
TETRIS
GENIUS

SUPER LANÇAMENTOS MSX 1

- TEST DRIVE IIcorrida
- HAMMER BOY Iestratégia
- HAMMER BOY IIestratégia
- MAZE OF THE BLACK SPIDERraciocínio
- MR. ARCHIEaventura
- TOUR 91ciclista
- SHINOBIlutas

preço: Cr\$ 8.000,00 por jogo
(disco não incluso)



FM SOUND STEREO

O FM SOUND STEREO é um cartucho de som para os micros da linha MSX, compatível com o FM PAC com a diferença de possuir som estereo real e uma exclusiva chave que permite desabilitar o som do PSG. O FM SOUND STEREO traz embutido um poderoso e versátil sintetizador de 9 canais capaz de gerar uma infinidade de sons com uma qualidade e realismo nunca antes visto no MSX.

O FM SOUND STEREO também traz o MSX-MUSIC que expande o basic de música com inúmeros comandos tais como: _music, _voice, _transpose, etc...

Ainda no basic o usuário tem a sua disposição 5 peças de bateria e 64 instrumentos musicais entre eles estão: piano, guitarra, trumpet, pipe organ, etc...

O FM SOUND STEREO é reconhecido por uma infinidade de jogos, demos e aplicativos.

Os jogos que o reconhecem passam a ter uma trilha sonora alucinante, para comprar isto citamos os seguintes jogos: ALESTE II, UNDEADLINE, F1-SPIRIT 3D, FRAY, XAK II, PSYCHO WORLD, THEXDER II, FEEDBACK, entre inúmeros outros.

O FM SOUND STEREO já se encontra em exposição e a venda na: **UM PRODUTO EXCLUSIVO TECNOBYTES**

CADA COLEÇÃO ACIMA

em 3 1/4 - Cr\$ 30.000,00
em 5 1/4 - Cr\$ 20.000,00

**1ª COLEÇÃO KONAMI
20 JOGOS!**

em 3 1/4 - Cr\$ 80.000,00
em 5 1/4 - Cr\$ 50.000,00

**2ª COLEÇÃO KONAMI
10 JOGOS!**

em 3 1/4 - Cr\$ 30.000,00
em 5 1/4 - Cr\$ 25.000,00

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 teias digitalizadas
- Kit Transf. 2.0 GDX Grátis 10 jogos e 20 teias digitalizadas
- Megaram Game DDX Grátis 06 jogos megaram
- Meg. Disk DDX 256/512/768 Kb Grátis 06 jogos Mapper

TAMBÉM TEMOS: impressoras, video games, cartuchos 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: (021) 231-2335

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

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



TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.
RUA SETE DE SETEMBRO, 92/2210
CENTRO - RIO DE JANEIRO
CEP: 20050 - NOVO TEL.: (021) 231-2335

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr\$ 30.000,00
ACRESCENTAR Cr\$ 15.000,00 DE
DESPESAS POSTAIS
Discos 5 1/4 - Cr\$ 5.000,00
Discos 3 1/4 - Cr\$ 15.000,00

ATENÇÃO!
NOVO TELEFONE, PARA MELHOR ATENDIMENTO
(021) 231-2335



UM ESTRANHO CHAMADO GENLOCK

Daniel Bueno Bracher

Sabe qual a semelhança entre Mary Poppins e O Exterminador do Futuro II? Simples, ambos sobrepõem várias seqüências de imagens, seja um desenho ou uma animação de última geração. No Amiga também é possível obter este efeito através de um aparelho que já se tornou parte do jargão do mundo do Amiga: o genlock.

Genlock é, na verdade, uma função comum em equipamentos profissionais de vídeo, como as câmeras de estúdio. Explicando de forma super-resumida, estes equipamentos geram um pulso de sincronismo que também fica gravado na fita, permitindo que o motor que traciona a fita "corra" sempre na mesma velocidade. Quando é preciso trabalhar com duas ou três câmeras, fazendo o corte em mesa de efeitos, é necessário desligar a geração de sincronismo do equipamento virando a "chavinha" para a posição "genlock". Com isso quem vai gerar o pulso de sincronismo é a mesa de efeitos, e todos os equipamentos trabalharão com o mesmo "passo", permitindo cortes, fusões e sobreposições de imagem.

No Amiga esta função é exercida por um periférico que herdou o nome de genlock. Basicamente, o que ele faz é "casar" o passo de geração da imagem do Amiga com um pulso de sincronismo externo, recebido por um outro equipamento (câmera ou VCR). Em suma, ele "une" um sinal vindo de um videocassete com a imagem gerada pelo micro, bastando conectar o genlock na saída de RGB do micro. No genlock existe uma entrada para o sinal de vídeo que vai "forçar" o novo passo de sincronismo da imagem do Amiga. Para permitir a sobreposição, ele pega a imagem do micro e substitui certos pontos da tela (geralmente a cor zero da palette) pelo sinal de vídeo, devolvendo um sinal de vídeo composto misto para ser gravado em outro VCR.

Se fizermos uma animação com uma nave espacial descendo e a "genlocarmos" com a imagem de uma pessoa olhando para cima num campo aberto, teremos como resultado final uma nave espacial invadindo aquele lugar. Ou podemos fazer o contrário: pintar a tela toda de preto com uma cor da palette diferente de zero e começar a desenhá-la com um brush de cor zero. O resultado será um efeito de removedor de tinta,

como aquele que o Plim Plim usava nas manhãs da TVE (essa foi tirada do fundo do baú, hein !!!)

A maior utilização dos genlocks é na titulação de vídeos. Nas propagandas do Canecão, uma conhecida casa de shows aqui do Rio de Janeiro, as letras sobrepostas na imagem são geradas por Amiga (mais especificamente usando o grupo de letras "Kara Font"). Cada vez mais trocam-se tituladores profissionais por microcomputadores Amiga (e com grandes vantagens).

OS TIPOS DE GENLOCKS

No mercado de vídeo existem três tipos básicos de qualidade de imagem: doméstico, industrial e broadcast. O genlock de qualidade doméstica (o mais usado no Brasil por razões econômicas) apresenta como características principais uma imagem "lavada" (clara em demasia, com cores desbotadas) e "fantasmas" (causados por diversas interferências na fonte do sinal). A sua destinação principal é, obviamente, doméstica, como a titulação da festinha de aniversário de criança, casamento da sobrinha, gravar animações para mostrar aos amigos e outras coisas desse tipo. Exemplos dessa categoria de genlock seria o Amigen (argh !!!) e o RocGen Plus.

Os genlocks de qualidade industrial (que tecnicamente já apresentam uma imagem mais nítida) servem para gravar vídeos institucionais, vídeos demonstrativos, vídeos educativos e propagandas de baixo custo. Como exemplos teríamos o Minigen e o SuperGen. A qualidade broadcast é a usada nas emissoras de TV (na grande maioria dos casos, pois existem certas emissoras...). Neste formato a imagem é nítida e sem fantasmas. Podemos citar como exemplos o SuperGen 2000 e Videch Scanlock.

Os mais usados no Brasil são o Amigen, o Minigen e o Super Gen. Todos esses genlocks funcionam com qualquer Amiga e trabalham com sinal de vídeo composto no padrão NTSC (National Television Standards Committee - padrão de cores usado nos Estados Unidos e Japão), enquanto no Brasil se usa o PAL-M. Esta diferença faz com que o usuário tenha que usar um vídeo

NTSC ou um transcoder (os vídeos domésticos nacionais apesar de produzirem em PAL-M e em NTSC, só gravam em PAL-M).

A REALIDADE BRASILEIRA

Como cada um dos genlocks tem uma aplicação diferenciada, que depende da qualidade que o usuário necessita, não custa nada dar os nomes aos bois, sem esquecer que a realidade aqui no Brasil é outra. Os genlocks mais encontrados entre os usuários brasileiros são os seguintes:

- **Amigen** (Mimetics, US\$ 200 no Brasil): Este é o mais barato genlock do Amiga e certamente o pior. As cores geradas são muito "lavadas", se misturam umas nas outras e, para piorar, a imagem padece de uma certa instabilidade. Em suma, só serve para fazer a titulação da festinha de aniversário da sobrinha e coisas assim. Se você precisa somente gravar as imagens sem mistura, use um A520 (US\$ 60 no Brasil) que vem em alguns pacotes de A500 (na verdade vem na maioria dos pacotes, mas são poucos os "revendedores" que entregam).

- **Minigen** (progressive Peripherals & Software, US\$ 300 no Brasil): Um ótimo genlock considerando seu preço. Possui uma chave que seleciona entre apenas sinal de vídeo, apenas imagem do micro ou os dois misturados. Apesar de não servir para a geração de imagem broadcast, gera um sinal de boa qualidade para uso doméstico e até mesmo industrial, perfeitamente aceitável em trabalhos profissionais razoavelmente exigentes. Sua maior falha, é a falta de uma saída de imagem para o monitor RGB, o que obriga o usuário a constantemente tirar e colocar o genlock e o conector de RGB. Tirando este problema, é um bom genlock para pequenos produtores de vídeo.

- **Super Gen** (Digital Creations, US\$ 800 no Brasil): Excelente genlock com qualidade broadcast. Este genlock já se tornou o "padrão" no mercado profissional de Amiga. Possui controles para fade (tanto da imagem do micro quanto do sinal de vi-

deo), controles internos para ajuste fino, filtro para melhorar os contornos da imagem e conector para a porta paralela, que permite que o software controle-o a distância, permitindo aplicações no mundo da multimídia. Este genlock é uma boa escolha para produtores profissionais de vídeo, mas para a surpresa de muitos, ainda não é o melhor.

Por incrível que pareça, os dois melhores genlocks não estão na lista de aquisições comuns dos brasileiros. Um deles é o que vem incorporado à magnífica, estupefata, incrível, maravilhosa e estonteante Vídeo Toaster da Newtek (gosto dela sim, e daí? Cê vai bater?). Como saída broadcast o genlock da Toaster está realmente de parabéns, só que não está ao alcance de qualquer mortal.

O outro genlock é (acredite se quiser!) feito aqui mesmo na santa terrinha onde os porcos chafurdam, mais precisamente no interior de São Paulo, numa cidade conhecida por ter tudo em proporções gigantescas: Itu! O nome do equipamento é Gen box, custa na faixa de 700 dólares, tem acabamento profissional e qualidade superior à do Super Gen (acredite, para poder realizar esta matéria eu fui forçado a comparar todos os genlocks que eu pude pedir emprestados aos meus bons amigos e o Gen box

foi uma agradável surpresa).

O Gen box é fabricado pela JRR Vídeo Devices, uma empresa já conhecida por quem tem produtora de vídeo, pois há vários anos vem produzindo equipamentos para titulação e pós-produção. O Gen box existe não só para o Amiga mas também para o IBM-PC (desculpe o sacrilégio de mencionar este micro aqui). É fabricado em PAL-M ou NTSC e, para delírio dos videomakers radicais, não trabalha subordinado à cor zero da palette. Ele pode fazer a sobreposição em qualquer cor, possuindo três níveis reais de transparência (opaco, semitransparente e transparente). Com ele é muito fácil reproduzir os efeitos mais modernos de sobreposição semitransparente usados nas transmissões de fórmula 1.

Pena que a JRR não divulga mais o seu genlock, pois eu praticamente coloquei nele as minhas mãos cheias de dedos por acaso: um amigo meu comprou um por indicação de um outro amigo, que tinha sido avisado por outro amigo, que conhecia um outro amigo que...

FINALMENTE

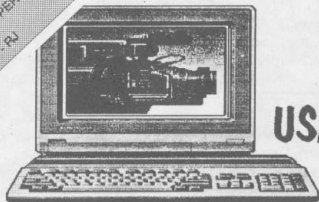
Antes de encerrar essa nossa conversa, gostaria apenas de mencionar que imagens

"genlocadas" são sempre o ponto fraco de uma produção de vídeo. O videomaker grava suas imagens em fita com a câmera, passando a possuir uma 1ª geração de imagem. Esta primeira geração será duplicada durante a edição, ocasião onde os erros serão eliminados, criando uma fita com sinal de segunda geração (o que significa qualidade inferior). Sempre é um pouco difícil fazer a sobreposição no momento da edição (seria o procedimento ideal) e, na maioria das vezes, imagens genlocadas são produzidas antes e depois editadas, resultando em qualidade de 3ª geração (isso é crítico em VHS).

Na fita editada, as imagens normais são de 2ª geração, enquanto legendas, títulos e sobreposições em geral são de 3ª geração. Se precisarmos distribuir cópias da fita editada, aí já estaremos falando em imagens de genlock com qualidade de 4ª geração, o que resulta em degradação acentuada até mesmo em Super VHS, 8 mm e U-Matic. Será que isso responde porque possuir um bom genlock é fundamental? Afinal é ele que pode garantir a qualidade final da produção, evitando recusas por clientes ou emissoras que divulgarão o material.

Tenha isso em mente quando for comprar o seu genlock. ■

INTERNACIONAL APOIO
AMIGA SHARPCORP
CAIXA POSTAL 6252
CEP 22222 - RIO DE JANEIRO - RJ



SE VOCÊ QUER USAR UM AMIGA...

Nós ensinamos você!

"Escondendo o jogo" sempre foi prioridade dos poucos eleitos que descobriram cedo as facilidades do 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 vídeo 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 vídeo, 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 vídeo quer agilizar este processo.

Não oferecemos apenas cursos. Cuidamos de tudo, inclusive a importação legalizada de seu equipamento, desde uma configuração básica até estações de VÍDEO 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 vídeo Comércio e Serviços Ltda.
Shopping Comercial do Catete
Rua do Catete, 228 loja 307
Rio de Janeiro - RJ

(021) 225-3646

OS CAMINHOS DO AMIGA NO BRASIL

São Paulo, setembro de 1992. Um dia absolutamente comum na vida do paulistano, com os engarrafamentos de sempre, a poluição de sempre, as intermináveis filas bancárias e aquela expressão vazia no rosto das pessoas, um semblante nem cordial nem agressivo, apenas alheio a tudo o que se passa ao seu redor. Em suma, um dia perfeitamente normal para o homem comum, que é forçado a conduzir a vida como uma iguaria com gosto duvidoso de fast-food.

Mas para algumas pessoas aquele dia nada teve de comum, insípido ou corriqueiro. Para elas havia algo incrivelmente fantástico acontecendo, uma daquelas coisas que, mesmo quando muito esperadas, causa um certo estuor quando constatada com os próprios olhos: um Commodore Amiga "made in Brazil".

O local exato da incrível aparição foi num estande imponente que ficava na esquina das ruas C e D, no Palácio de Exposições do Anhembi, durante o mais importante evento deste ano na área da microinformática: a COMDEX/SUCESU SP South America 92. O estande era o da empresa PCI Componentes da Amazônia. Além de lançamentos perfeitamente naturais, já esperados em qualquer feira de informática nacional - laptops, mouses, calculadoras e multiplexadores - lá estava o Commodore Amiga 600, o mais recente lançamento da linha Amiga, considerada por muitos a vice-campeã de vendas no mundo (primeira colocada absoluta na Europa, com mais de um milhão de unidades vendidas somente na Alemanha).

Graças a um acordo inédito no mercado nacional de informática, firmado em 19 de agosto deste ano, a Commodore Electronics autorizou a montagem, fabricação e distribuição por parte da PCI na Zona Franca de Manaus, de toda a sua linha de computadores - incluindo também os AT-

compatíveis da Commodore, computadores de alta qualidade praticamente desconhecidos pelo público brasileiro. O Amiga 600 é o primeiro modelo na linha de montagem, justamente por ser o micro onde a Commodore está apostando todas as suas fichas.

A REVOLUÇÃO SILENCIOSA

Desde 1985 o Amiga vem sorratamente invadindo o mundo e encantando usuários de outros microcomputadores. Esta revolução silenciosa fez com que o Amiga esteja hoje presente em todo o mundo, desde um quarto de criança, onde seus jogos exclusivos educam e divertem, até em centrais de animação gráfica de poderosas redes de televisão.

O Brasil é um bom exemplo desta revolução. Mesmo com reserva de mercado e ausência de fabricantes, o usuário brasileiro não teve dúvidas em apelar para a "importação informal". As estimativas indicam a existência de mais de 7 mil equipamentos em fun-

"...Ao contrário do que normalmente acontece, o Rio de Janeiro vem liderando as estatísticas, com São Paulo em segundo e Rio Grande do Sul em terceiro lugar..."

cionamento no país, operados por usuários de todos os tipos, desde o adolescente "amalucado" até o engenheiro criativo, passando por usuários ilustres como Hans Donner, que dentre outros equipamentos também se utiliza do Amiga durante a etapa de criação de suas fantásticas vinhetas de abertura de programas para a Rede Globo de Televisão.

Ao contrário do que normalmente acontece, o Rio de Janeiro vem liderando as estatísticas, com São Paulo em segundo e Rio Grande do Sul em terceiro lugar. E isso se aplica tanto ao número de usuários quanto as iniciativas empresariais voltadas para o Amiga. Apenas como exemplo, os dois primeiros livros sobre o Amiga em língua portuguesa foram lançados por editoras cariocas e a primeira - e ainda única - softhouse que comercializa somente produtos originais, desenvolvidos por brasileiros, também se encontra no Rio de Janeiro. Isso sem contar o primeiro clube de usuários de Amiga e a primeira revista a dedicar um caderno exclusivo para usuários deste microcomputador.

Tudo isso certamente pesou na decisão da PCI em "brigar" para trazer o Amiga para o Brasil. Segundo Paulo Roberto Mattos, Presidente da PCI, a "...Commodore no Brasil significa mais uma etapa vencida na evolução do nosso mercado, principalmente às vésperas da abertura da reserva.". Para Luiz Santos, o outro signatário do acordo, representando a Commodore International, sediada em Portugal, "...a transferência de nossa tecnologia e postura no mercado internacional, ocorre em função da crença no grande potencial do mercado brasileiro.". Mas cá entre nós, por mais fantástico que seja o Amiga como investimento para qualquer empresa, esta é a primeira vez que um lançamento em termos de hardware chega ao Brasil e encontra uma comunidade de usuários já formada e em franca expansão. Só mesmo um louco não consideraria este fato.

E no que depender da PCI esta comunidade vai se ampliar em muito, já que a empresa afirma que irá investir inicialmente 1 milhão e meio de dólares em marketing, uma verba nada desprezível para o nosso mercado. Alguns rumores indicam até a possibilidade de promoções conjuntas com gi-

“Nossa! Essa letra tem tanta escadinha, né?”

Já dizia nossa avó: a primeira impressão é a que fica. E que impressão! Cheia de letras serrilhadas, disforme, uma tragédia. Pense nas horas e horas que você levou para confeccionar aquela tese, anúncio, trabalho escolar, qualquer coisa, e que depois de impresso, todo mundo olha de cara feia e comenta: "computador deixa a letra com escadinha, né?".

Mas agora tudo isto acabou: você já pode contar com os serviços da VISION 3D, o primeiro birô especializado em Amiga do Brasil.

Você nunca mais terá que se preocupar com a parte final do seu trabalho, aquela coisa chata que é a impressão. Você agora pode deixar este trabalho por nossa conta. Tudo que tem a fazer é trazer o seu disquete até nós e pronto! Seu trabalho terá um acabamento profissional, digno das melhores máquinas fotocompositoras.

E se você têm um MSX, tudo bem. Nós imprimimos os seus textos com o mesmo nível de qualidade, e na fonte que você escolher! E tudo isto com um preço que você simplesmente não vai acreditar. O melhor do mercado.

AMIGA

- Impressão à laser com até 600 dpis;
- Impressão em Laser Film;
- Impressão em fotolito com até 2540 dpis;
- Separação de cores em fotolito;
- Digitalização de imagens;
- Impressão à cores.
- Criação e diagramação de documentos.

Aceitamos arquivos Professional Page, Page Stream (PostScript), Professional Draw, ProWrite 3.2. Outros formatos sob consulta.

MSX

- Impressão de textos à laser;
- Impressão em Laser Film;
- Impressão em fotolito com até 2540 dpis;
- Livre escolha de fontes e corpos;
- O melhor prazo de entrega;
- Criação e diagramação de documentos.

Aceitamos textos criados a partir dos seguintes editores (ASCII puro): MSX Write, Redator eletrônico, MSX Word 3.0, Astex, SCED.

VISION 3D

Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - Centro - Rio de Janeiro - Tel: (021) 252 9023

gantes como a Coca-Cola, mas ainda cedo para afirmar que o Amiga estará presente em tampinhas de refrigerante.

O AMIGA NACIONAL

O Amiga 600, que vem sendo garbosamente chamado de "estação gráfica" pelo seu fabricante nacional, opera já com o AmigaDOS 2.0 e a versão 2.04 do Workbench. A configuração básica que será comercializada, terá memória de 512 Kb de RAM, expansível até 2 Mb na placa interna. A CPU terá o 68000 com 7.09 MHz de clock, saída direta para televisores nacionais (via RF), áudio estéreo com quatro canais, drive de 3,5" e mouse, num console compacto, menor que o do Amiga 500 (36x24x7 cm) e com menos de 4 Kg de peso. A bem da verdade, sua aparência lembra mais o Commodore 64 que o Amiga 500.

A versão do Amiga 600 apresentada na Europa, possui um pequeno conector chamado PCMCIA, que abre as portas da máquina para a nova tecnologia Flash RAM, da empresa americana Intel, que permitirá a armazenagem de grandes massas de dados em pequenos cartões magnéticos, não voláteis. Este slot permitirá também que as produtoras de software forneçam seus produtos nos cartões magnéticos, evitando assim, que cópias ilegais se alastrem pelo mercado. É de se esperar que estas características sejam mantidas na versão nacional.

O preço de lançamento será inferior a mil dólares - provavelmente na faixa dos oitocentos dólares. Mas como estamos no Brasil, preço "de verdade" só mesmo quando este espécime ainda raro de micro puder ser avistado nas prateleiras de um dos 69 distribuidores já credenciados no país.

Mas o Amiga 600 não é a única conquista. A PCI promete para breve - e não custa dar um crédito de confiança - o lançamento do Amiga 2000 e Amiga 3000, montados no território nacional, além do CDTV, a estação multimídia da Commodore, com lançamento previsto para o final deste ano.

O CDTV, na verdade, é uma máquina Amiga, acoplada a um CD ROM, o que é uma característica bási-

ca para qualquer plataforma multimídia. Além disso, o CDTV pode "tocar" CDs comuns de áudio, sem qualquer restrição. A entrada deste equipamento no Brasil e em outras partes do mundo, permitirá que a Commodore avance mais um passo na sua "guerra" contra a Phillips, que tenta a qualquer cus-

"...Esta é a primeira vez que um lançamento em termos de hardware chega ao Brasil e encontra uma comunidade de usuários já formada e em franca expansão..."

to introduzir o seu próprio formato de CD ROM, o CD-I.

O esforço da empresa PCI certamente merece o apreço de todos nós, mas não se deve esquecer de dar o devido crédito a uma outra empresa, a paulista Multisoft, que tendo a frente Tom Shen, um verdadeiro apaixonado pelo Amiga, foi responsável pela iniciativa pioneira em introduzir o Commodore Amiga no país, através de palestras de esclarecimento e da importação legal dos primeiros Amiga vendidos a empresas nacionais.

Tom Shen conheceu o Amiga em 1987, quando estava em Nova York. Tratava-se de um Amiga 1000, de saudosa memória por parte dos usuários pioneiros. A Multisoft já atuava no mercado desde 1985, mais propriamente na área de treinamento de jovens estudantes. Foi o encantamento de Tom pelo Amiga que o conduziu na busca de um contato com a Commodore.

A despeito de todas as dificuldades que existiam na época, a Multisoft, com sua proposta de planejar o mercado para a Commodore no Brasil, para permitir a sua participação ao final da reserva de mercado, conseguiu o que parecia impossível. "...Propusemos uma estratégia de construir inicialmente uma imagem mais profissional do Amiga, mostrando ao público consumidor as suas propriedades técnicas. Foi desta forma que a Commodore se

interessou por nossa proposta". Ao dizer estas palavras, Tom não consegue esconder o orgulho de ter sido bem sucedido onde o normal seria uma frágil derrota.

A presença constante de Tom Shen no estande da PCI, deixou bem claro para todos o quanto a Multisoft foi importante para a aproximação da PCI com a Commodore. Além disso ele é uma pessoa preocupada não só com a existência de um Amiga nacional, como também tem a sua atenção voltada para o software. Como o próprio Tom Shen afirma, "...uma plataforma sui generis como o Amiga precisa constantemente de evolução de software. Se os autores não recebem a compensação econômica necessária, acabam desistindo de escrever programas para o Amiga. Temos o caso real do próprio Dan Silva, autor do melhor software de desenho e animação, o Deluxe Paint. Infelizmente este é um dos programas mais copiados. Sendo assim o Dan Silva acabou sendo atraído pela Autodesk (criadora do Animator) para desenvolver um software com o mesmo potencial do Deluxe Paint IV para a plataforma PC. Se os usuários do Amiga realmente gostassem do seu micro, não deveriam dar amparo à pirataria, para que autores de programas como o Dan Silva e outros, possam continuar a oferecer programas espetaculares para o Amiga. A pirataria prejudica a máquina e, por extensão, todos os usuários."

Tom Shen, como muitos outros entusiastas, acredita que o Amiga terá um grande sucesso no Brasil, por permitir que iniciantes em computação obtenham resultados espetaculares em muito pouco tempo. E é graças a ele, a Multisoft, a PCI e a outras empresas que ainda surgirão, criando ou importando periféricos, importando ou desenvolvendo software original, que os caminhos do Amiga no Brasil certamente conduzirão o país a uma nova etapa no seu desenvolvimento, onde máquinas poderosas, de custo reduzido e apoiadas por software de alto nível, estarão ao alcance dos interessados em transformar a "cultura da informática" em algo realmente viável e produtivo para todos. ■

Reportagem e texto-final: Luiz F. Moraes

Neste número fomos "invadidos" por uma coleção de dicas fantásticas enviadas pelo leitor Alessandro da Rocha Branco, de Niterói, RJ. Agora é só pegar no joystick e partir para a briga!

Final Fight

Durante a apresentação do jogo (na parte do mapa), teclar continuamente "HELP", até aparecer o modo fácil, que lhe dará energia infinita. As teclas de 1 a 9, quando pressionadas, permitem que passemos de fase.



Battle Squadron

Para conseguirmos energia infinita neste excelente jogo de ação, basta digitar "CASTOR" durante qualquer parte do jogo.



Hudson Hawk

Digitar sem espaços: Sanityclausiscomingtoto
(o Alessandro não disse para que esta dica serve. Talvez seja para ficarmos um pouco mais perto da Cybill Shepard).



Blues Brothers

Para que possamos escolher a fase, digite "HOULQ" enquanto os personagens estiverem dançando. Depois, é só escolher as teclas de 1 a 6.



Robocod

Na tela de apresentação, digite: The Little Mermaid". Durante o jogo, você terá as seguintes teclas disponíveis:

RETURN: escudo infinito
P: avião

F: asa

X: teleporta para o poste de saída
M: escolha de fases



Beach Volley

Pause o jogo teclando "P" e digite: "daddybracey". Você agora poderá passar de nível teclando F1.



Prince of Persia

Para terminar com mais facilidade este fantástico jogo da Broderbund, quando você estiver em ação, mantenha pressionadas simultaneamente as teclas Caps Shift e L. Isto fará com que você passe de fase. Mas, atenção: esta dica não funcionará na seção da garrafa.



MSX - PC - AMIGA SOFTWARES P/ MSX

ANIMADOR 3D - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com espaços em 3 dimensões, além de "slide show" de telas gráficas.
Preço: Cr\$ 83.100,00

PROFESSIONAL PUBLISHER - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.
Preço: Cr\$ 83.100,00

SUPRIMENTOS

- Disquetes 5 1/4
- Disquetes 3 1/2
- Formulários contínuos
- Etiquetas

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4
- Drives 3 1/2
- Impressoras
- Monitores
- Joysticks
- Modems
- Mouses
- Interfaces
- Expansores de slots
- Placa 80 colunas

COMPANY

games & computers

REVENDEDOR
AUTORIZADO
HITEK

ATENÇÃO

SOFTS EXCLUSIVOS DA
HITEK. PROGRAMAS
PARA MSXE AMIGA.
ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS EM
JOGOS PARA AMIGA.

NOVIDADES

ATENDEMOS TODO O BRASIL

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

PROMOÇÃO P/ AMIGA

AMIGA VISION - editor gráfico para vídeo com editor de textos e sons. US\$ 60,00

AMIGA APPETIZER - editor gráfico, texto musical para iniciantes, em livro. US\$ 20,00

OUTROS PRODUTOS

Hitek Clip Sounds #1 e #2 - Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr\$ 28.100,00 (cada).

Hitek Fonts #1 - Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr\$ 28.100,00.

Triex Porno Show, vols. 1, 2, 3 e 4 - Slideshows eróticos, com excelentes músicas. Cr\$ 28.100,00.

Sound Programs - Os melhores programas musicais (domínio público). Cr\$ 28.100,00.

Hitek Music Tracks, vols. 1, 2, 3, 4 e 5 - Excelentes músicas (PD) para ProTracker, etc. Cr\$ 68.750,00.

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\$ 105.600,00.

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal (pagável Ag. Cope) à Luzimar G. da Silva, Rua Figueredo Magalhães, 219 sl. 313 - RIO - CEP 22031-010. Solicite catálogo com todos os lançamentos. Cr\$ 5.000,00.

Tenho um Amiga 500 e gosto demais dele. Tenho por volta de 120 disquetes gravados, mas nunca encontrava nada em português sobre o meu micro. Para mim foi ótimo ter encontrado nas bancas a revista CPU, agora falando mais sobre o Amiga. Foi uma ótima idéia e a minha sugestão é que vocês criem uma revista separada só para o Amiga.

José Augusto P. Cunha - Brasília

Caro José Augusto,

O que eu posso dizer a você é que essa hipótese não está descartada. A criação de revistas de Amiga depende apenas de alguns detalhes importantes que o futuro certamente irá propiciar. Até lá, tenha certeza de que o melhor caminho para conhecer o Amiga será acompanhar as matérias publicadas na CPU.

Luiz F. Moraes



Em primeiro lugar, gostaria de parabênz-los pelo excelente caderno de Amiga, e pela reportagem a respeito de multimídia. Sou estudante de comunicação visual e utilizo o meu Amiga para quase tudo. Posso um Amiga 500 com placa interna de 2 Mb, Supra Ram de 8 Mb, Genlock, Hand scanner, impressora HP Laserjet III, drive externo de 3,5", impressora Citizen GSX 130 Color e inúmeros software gráficos. Gostaria de obter as seguintes respostas:

- Caso substitua meu computador por um CDTV com teclado, mouse e drive, poderia usar a minha placa interna de memória e a minha Supra Ram?
- Todas as placas existentes para o Amiga 500, tais como as aceleradoras, são compatíveis com o CDTV?
- O CDTV é compatível com a Video Toaster?
- Existe diferença de memória, a nível de software gráfico, entre a placa interna e a Supra Ram?
- Qual o software (ou hardware) neces-

sário para se utilizar o modo HAM em alta resolução?

Luciano Netto Boiteux - Rio de Janeiro

Caro Luciano,

O CDTV é um sistema de multimídia e não um "compatível com Amiga", portanto as suas placas ou qualquer periférico interno ou que use o "bus de expansão" do Amiga não podem ser ligados ao CDTV (existem placas especialmente desenvolvidas para ele). A melhor opção para quem quiser rodar os programas do CDTV, é a aquisição de uma A570 (Commodore) ou um CDX-650 (Xtec) que são unidades leitoras de CD que permitem a emulação do CDTV (note que há algumas diferenças de hardware e software que impossibilitam a compatibilidade total).

Não há nenhuma diferença da configuração de memória entre placas de expansão, sejam internas ou externas. O Amiga considera-as apenas como memória. A única coisa a ressaltar é que algumas placas internas (como a Baseboard) permitem, se o micro tiver "Fatter Agnus", a ativação de 1 MB CHIP RAM.

Não existe nenhum soft ou hard que permita a utilização do modo HAM em alta resolução. Existem sim placas como o DCTV (que não é 51, mas é uma boa idéia) e o HAM-E, que permitem o uso de milhões de cores em alta resolução. Quem usa uma dessas duas não está nem aí para "Video Toaster" ou "Super VGA".

Daniel Bracher



Creio que a medida tomada por V. Sas, foi a mais acertada. O Amiga, até o momento, não tinha uma revista com matérias a ele dedicadas, e o que saía publicado por aí era apenas esporádico.

Eu tenho um MSX-2.0 e um Amiga 500. Não vou me desfazer de nenhum dos dois. Existem certas diferenças entre eles que não dá para entender. Sendo de 8

bits, o MSX é mais rápido do que o Amiga 500 de 32 bits! Os jogos Castle I, Castle Excelent, Eggerland, Mole-Mole I e II, Knight Mare, King's Valley I e II, Blow-up, Demon Crystal e outros, não têm similar no Amiga, que é muito superior em desenho e som.

Até agora não consegui usar o DOS do Amiga como faço no MSX. Copiar disco só com copiadores. Arquivos só com o Disk-Master (e assim mesmo não são todos). Seria interessante mostrar na revista como se usa o DOS e alguns comentários sobre os utilitários. Seria de muito valor algumas dicas, de como fazer um programa PAL rodar no sistema americano, por exemplo.

L. S. Mattos - Rio de Janeiro

Caro L. (ou "caro S." - ou será "caro Mattos?")

Com relação a sua afirmação de que o MSX é mais rápido que o Amiga, quero dizer que isso é muito relativo. Outro dado é que o Amiga 500 não é uma máquina verdadeiramente de 32 bits, pois o seu barramento de dados é composto por linhas de 16 bits.

Com relação aos jogos, estou de pleno acordo. Ainda não vi nada não vi nada no Amiga parecido com o Ocean Conqueror, um dos jogos que eu mais gosto. Só que não existem jogos como o Jaguar para o MSX (e eu sou simplesmente alucinado por este jogo do Amiga). Mas a coisa boa, como você mesmo atesta, é que é perfeitamente possível gastar dos dois micros.

Quanto às dicas que você pede, todas já estão anotadas e sairão no devido tempo.

Luiz F. Moraes



Finalmente encontrei uma revista para esclarecimento de dúvidas do A500, pois depois que adquiri um A500, minhas dúvidas têm crescido muito. Tenho 1.000 perguntas a fazer.

Eu ouvi dizer que se colocarmos um joystick de MSX no A500, ele queimará o micro pois o seu 2º botão não é compatível. Mais tarde soube de um amigo meu, que usava joystick de Mega Drive e no Turrican II os 3 botões (A, B e C) adquiriram funções diferentes. Depois ouvi dizer que, a longo prazo, o joystick do Mega Drive também queima o A500. Disse-me também que o joystick do Phanton e do Master System serviam no A500.

A minha pergunta é: quais os joysticks que podem ser usados no A500 sem causar danos? Quantos botões o joystick do A500 possui, mas que executem funções diferentes?

Ouvi dizer que o monitor VGA serve no A500. Afinal de contas: quais os monitores que podem ser usados no A500 (fabricante, nome, preço, onde encontrar). Existe forma de usar um drive do PC/MSX no Amiga?

Maurício Kato - Curitiba

Caro Maurício,

O único joystick que serve para o Amiga é o compatível com Atari e ponto. Talvez a Commodore tenha se decidido por este padrão por ser o mais usado em todo o mundo e tendo peças de reposição encontráveis em qualquer loja de eletrônica (ou quem sabe no camelô ali da esquina).

O monitor VGA pode ser adaptado ao Amiga por um cabo especial, mas não há nenhuma vantagem nisso. A única função de um monitor VGA no Amiga é que placas como a "flicker free video" (ICD), que tiram o flicker (tremido gerado pelos modos de alta resolução), precisam de um monitor VGA para funcionar.

Os drives de PC/MSX servem para o Amiga (os de 5 1/4 precisam ser de 720 Kb ou 1.2 Mb). É necessário uma pequena placa de adaptação para o Amiga. Existem técnicos capacitados a fazer esta adaptação.

E não se esqueça de me apresentar quem está dizendo essas coisas para você. Ouvi dizer que essa pessoa gosta de confundir os outros.

Daniel Bracher



Sou um usuário muito recente do Amiga 500 e estou muito feliz e agradeço a CPU pelo Caderno Amiga. Foi a melhor mudança na revista neste ano, facilitando todos os usuários deste micro. Estou com muitas dúvidas sobre esta fantástica máquina. Se vocês da CPU puderem me orientar, gostaria de saber como retirar as telas de apresentação dos jogos, pois eu comprei o programa GRABBIT e não consegui nada até agora.

Autorizo publicar meu endereço para troca de dicas e programas com outros leitores.

Claudio Lombardo Jorge
Rua Otavio Ascoli, nº 521A
Centenário - Duque de Caxias - RJ
CEP 25030

Prezado Claudio,

Para retirar telas das apresentações dos jogos, você terá que adquirir um periférico chamado AMIGA ACTION REPLAY, que possui alguns comandos específicos para este fim. Você conseguirá as telas de cerca de 90% dos programas existentes. O utilitário GRABBIT só consegue retirar telas de programas que estejam rodando sob o Workbench, o que não acontece com a maioria dos jogos. Existe um programa chamado Chip Rip que também consegue retirar telas de alguns jogos, porém o seu funcionamento não é garantido.

Alberto C. Meyer



Estou escrevendo principalmente para agradecer ao Luiz F. Moraes, pela resposta que me deu sobre a minha carta publicada no caderno CPU AMIGA nº 3. Pensei no que você disse sobre eu enviar artigos ou informações a respeito do MSX Turbo R para a CPU. Eu poderia enviar muitas informações, mas já enviei colaborações antes (no início da revista, lá pelos números 5 ou 6) e nada foi publicado.

Fiquei um tanto perplexo ao ler os editoriais da CPU nº 29, na qual saiu a minha carta. A frase que mais me intrigou foi: "são leitores que não se confor-

mam em ver o MSX abandonado...". Ao que me parece, O Sr. Sérgio Duric Calheiros deseja encerrar brevemente as matérias sobre o MSX na revista, passando talvez a se dedicar exclusivamente ao Amiga. Além disso critico violentamente os usuários de MSX, enquanto elogiou os usuários de Amiga. Isso me deixou um tanto triste, e até parei de fazer o artigo, para dedicar mais o meu tempo para o livro que eu estou escrevendo, sobre os MSX2, MSX2+ e MSX Turbo R.

Francamente, acredito que os usuários do MSX não mereciam tantas críticas.

Edison Antonio Pires de Moraes - Leme

Prezado Edison,

Em primeiro lugar, peço desculpas por ter condensado a sua carta. Ela aborda uma questão importante demais para ficar em branco, e por querer respondê-la, me vi forçado a resumir-la. Desculpe.

A revista CPU é um órgão muito importante na comunidade do MSX. Não se trata de "jogar confetes para o alto não", é a pura verdade. CPU nasceu numa época fundamental na microinformática brasileira, e tem conseguido cumprir o seu papel, mesmo com todas as dificuldades (e saiba que não são poucas) do mercado atual.

Aqui neste caderno temos tentado trabalhar de forma a ser um suporte para os usuários de Amiga, e um bom complemento para os usuários de MSX. Afinal, ler sobre o Amiga mesmo tendo um MSX, não deixa de ser interessante. Você deve ter notado que nós aqui do caderno de Amiga vimos evitando qualquer polêmica sobre "qual é o melhor computador". Isso não existe! O melhor micro, já diziam os sábios, é aquele que a pessoa pode comprar. Eu, que não tenho nada de sábio, adoraria ter um Quadra da Apple, mas como ele não é para o meu "bico"...

Peço a você que nos ajude a cumprir a difícil tarefa de abordar o mundo do Amiga sem prejuízo para os usuários de MSX. Este espaço que estamos ocupando aqui, nasceu desses próprios usuários que migraram do MSX para o Amiga, criando um "Amigotropismo" que indicou mais um caminho para a revista CPU.

Envie a sua colaboração para o Carlos

Alberto, o novo editor de MSX da CPU. Garanto que ele está "louco" por colaborações de nível, como as que você e outros leitores podem produzir, posto que o leitor é o único patrimônio real de qualquer publicação. E já que falei em colaborações, quero dizer ao pessoal do Amiga que este caderno da revista CPU, não é um "feudo" meu ou do Alberto Meyer. Nós apenas ajudamos a dar a partida e não fugimos à responsabilidade de mantê-lo. Se diversas matérias ainda são assinadas por nós dois, é porque o volume de colaborações para o Amiga ainda é muito baixo. Você nem imagina com que ansiedade eu aguardo o dia em que não terei que escrever tanto, como tenho feito até agora.

Peço aos leitores que colaborem enviando artigos, dicas ou qualquer matéria do interesse dos usuários de Amiga. O critério de publicação é único: se o assunto é interessante, então é publicado.

Luiz F. Moraes



Sou usuário de MSX e já há algum tempo venho enfrentando várias dificuldades decorrentes das limitações do hardware e da falta de ética de algumas empresas que insistem em "jogar" péssimos produtos para os consumidores, pois sabem que existe uma legislação arcaica, que impede o acesso da maioria da população a produtos "decentes". Sendo assim, resolvi adquirir um equipamento mais moderno e creio que o que atende melhor às minhas necessidades é o Amiga. Porém antes gostaria de sanar algumas dúvidas:

- A resolução do Amiga 500 é de apenas 320x200, ou existe mais algum modo de tela que eu não sei?

- É verdade que posso colocar placas emuladoras de PC num A500 se tiver um Bus Expand?

- A memória de um A500 só pode ser expandida até 1 Mb?

- Qual o preço de um A500 nos EUA?

- Que impressoras nacionais posso usar num A500 ?

Adriano Nobre Oliveira - Benfica

Caro Adriano,

Concordo em parte com a sua opinião sobre o mercado de software para MSX, discordando apenas da generalização que você fez. Existem empresas sérias que, apesar de toda a pirataria, continuam investindo e dando suporte aos seus produtos. Agora, vamos às suas dúvidas:

1) Não, 320X200 é apenas o modo de baixa resolução do Amiga. Temos vários modos de tela disponíveis e o máximo que podemos alcançar sem a ajuda de placas especiais é 768X480.

2) Sim, é verdade que podemos colocar placas emuladoras de PC (com altíssimo nível de compatibilidade). O Amiga já possui um Expansion Bus, que é uma porta de comunicação externa do Amiga, e que dá acesso direto à CPU 68000. Nenhuma placa emuladora faz uso dele, já que podem ser encaixadas na porta de expansão de memória (KCS PowerBoard), ou mesmo internamente na placa mãe (AT Once). O Bus Expand que você fala é um dispositivo que é ligado ao Expansion Bus e que permite que mais de um periférico possa ser conectado a esta porta.

3) A memória de um Amiga 500 standard pode ser expandida até o limite máximo de 9 megabytes.

4) O preço do Amiga 500 nos EUA varia muito, estando na faixa que vai dos 300 até os 600 dólares, dependendo do pacote.

5) Qualquer impressora gráfica que use o padrão Centronics (Lady 80/90, Grafix, Olivia, Emília, etc).

Alberto C. Meyer



Sou recente possuidor de um Amiga e gostaria de dizer que fiquei muito contente ao ver que a CPU está abrindo suas páginas para novos assuntos, como o grande universo do Amiga. Acompanho o trabalho sério de vocês e que está cada vez melhor. Bem, não foi para isso que escrevi e sim para tentar dar a minha contribuição para uma possível melhoria no caderno de Amiga. Uma das coisas que eu queria ver era uma parte do caderno Amiga só reservada para fo-

tos de jogos, para que nós, gamemaniacos, pudéssemos ter uma visão melhor dos games antes de comprar.

Ralph de Faria Gomes - Niterói

Caro Ralph,

Nós estamos preocupados em aumentar a quantidade de ilustrações nas matérias, pois sentimos falta de uma solução visual mais completa para o caderno Amiga. E a sua sugestão é muito boa e vai para a reunião de pauta da próxima edição. Tomara que ela seja aprovada.

Luiz F. Moraes

No próximo número



Fazendo um disco de sistema



Solução do jogo Another World



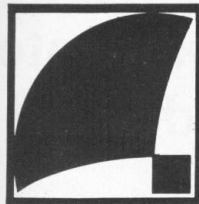
Análise do novo GVP A530



Os caminhos do LightWave

Índice de anunciantes do Caderno AMIGA

Avallon.....	05
Company.....	19
Focus.....	24
Hitek.....	02
Logodata.....	11
Mega House.....	07
Ocelot.....	23
Pró Video.....	15
Takeru.....	12 e 13
Vision 3D.....	17



OCELOT



Ocelot Systems Co.

Tel.: 255-6880

JOGOS

APLICATIVOS/DEMOS

HARDWARE

PREMIERE	3D
CALIFORNIA GAMES II	2D
CRAZY CARS III	3D
ESPANA 92	4D
FIRE & ICE 100%	2D
NOVA 9	3D
HOOK	4D
HUMANS	1D
LURE OF TEMPRESS	3D
D/GENERATION	2D
JIM POWER	2D

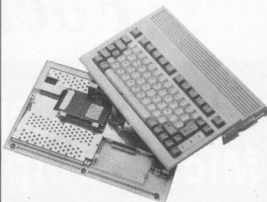
PC TASK	1D
LEGALISE IT DEMO PAL	1D
DEFORMATION DEMO PAL	1D
DRAW MAP	1D
BRAIN SNATCHER DEMO	1D
REAL 3D 1.4	1D
DELUXE PAINT IV V.4.4	1D
VIDEO DESIGN 3D	1D
VERTEX 1.4	1D
DOUGH'S MATH AQUARIUM 2D	

VEJA LISTA COMPLETA DE SOFTWARE NO CATÁLOGO DIGITAL OCELOT. Manuais traduzidos para português: Deluxe Paint IV, Sculpt 4D, Imagine, LightWave 3D, Digi Paint III, Turbo Silver, Intro Amiga, Video Titler, Elan Performer 2.0, e outros que estão sendo finalizados.

Temos todo tipo de periférico para o seu Amiga. As melhores marcas, como GVP, Supra, NewTek, Commodore e muitas outras. Temos sempre os melhores preços para você e o mínimo prazo de entrega para todo o Brasil. Consulte-nos para qualquer hardware que esteja precisando, temos pessoal especializado na linha que pode ajudá-lo a encontrar a melhor solução para você que trabalha com computação gráfica, editoração eletrônica, desktop-vídeo e multi-mídia. Saiba das últimas novidades nos EUA e Inglaterra.

Temos as últimas novidades em hardware: ROM 2.0, Super Denise, Aceleradora GVP 40Mhz com HD de 120Mb + expansão para Amiga 500, Commodore A-570 CD-ROM, HD interno ICD para 500, Fax-modem 9600 para 500/2000, MegaChip 2000/500 (2Mb de chip ram!) e muito mais.

**VENHA CONHECER
O NOVO AMIGA 600!**
Commodore A600



Como fazer seu pedido:

Relacione numa folha a parte os programas e jogos de sua escolha, inclua nome e quantidade de discos. Descreva a configuração do seu equipamento e anexe todos os seus dados, inclusive telefone. Os discos podem ser os seus próprios ou pode também comprá-los conosco. Escolha uma de nossas formas de pagamento e remeta tudo para nosso endereço ou caixa postal.

Como calcular:

Some a quantidade de discos a serem gravados e multiplique pelo preço do jogo. Faça o mesmo com os aplicativos e some os dois resultados. Consulte-nos para saber o preço dos jogos e aplicativos.

Como efetuar pagamento:

Você pode escolher entre duas formas de pagamento:
- Envie cheque nominal a OCELOT SYSTEMS INFORMÁTICA LTDA.
- Deposite em conta corrente. Em nome da Ocelot Systems.
Bco. BRADESCO S/A, Ag. 0472-3, C/C. 35.431-7.

AMIGA



Escreva para: Ocelot Systems Co.
P.O. Box 11702 - RIO
CEP 22122-970 - Brasil

Ou visite-nos: Rua Sta. Clara 50 Sala 914
Copacabana - Rio de Janeiro

Contate-nos:
Tel. (021) 255 6880
Fax. (021) 235 1248

Envie disco 3 1/2 para catálogo digital com animações exclusivas inteiramente grátis.

Você confiaria o seu equipamento a uma assistência técnica dessas?



Nós também não.

Focus Informática

**Manutenção Especializada em
Microcomputadores AMIGA e IBM-PC**

R. Dona Inácia Uchôa, 135 - Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP 04110-020 - Fone: (011) 549.7731

JÁ NAS BANCAS E NAS
MELHORES SOFTHOUSES

Chegou **CPUC!**

A revista que
ensina você a tirar
o máximo proveito
do seu micro.

LEIA ASSINE PARTICIPE



GRADIUS[®] SYSTEM

MALA DIRETA NEMESIS 1.12

NOME DA FIRMA: Nemesis Inform.	EDITA DELTA
ENDEREÇO: Rua Sete de Set Sala 1.910	INSERE ORDEM
BARRIO: Centro	EXIBE DADOS
ESTADO: Rio de	IMPRIME RETORNA
UF: RJ	CEP: 2
TELEFONE: (021)	
C. G. C.: 31.400.724/0004-56	

0001

GRADIUS G-FILES
VS. 1.1

DRIVE: A

SCREENS . DRP	FMEC TYPE NAME KILL INFO FORM
G-CAL 241 . PGM	
G-CAL 056 . DIB	
G-CAL 241 . VIB	
G-FOUND . PGM	

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	00,00	40,00	390,00
06	00,00	00,00	860,00
08	00,00	40,00	810,00
09	00,00	40,00	870,00
10	00,00	00,00	950,00
11	550,00	300,00	350,00
13	720,00	450,00	250,00
15	1.710,00	030,00	00,00
16	820,00	630,00	00,00
18	000,00	030,00	00,00
17	000,00	750,00	00,00
19	970,00	210,00	00,00
20	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 os 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

