

Jornal do

**MISC**



DISTRIBUIÇÃO INTERNA

NUMERO 05 - ANO 02 - MAIO DE 1989 - O PRIMEIRO JORNAL DOS USUARIOS DE MSX

## SOFTWARE PROFISSIONAL

DOMINE TODOS OS SEGREDOS  
DOS PRINCIPAIS APLICATIVOS  
PARA SEU MSX

CONHEGA-SE A  
SI MESMO:  
MSX ASTRAL

PEQUENA HISTORIA



DO COMPUTADOR  
(PARTE 2)

GAME-MASTER!



VOCE NAO PODE FICAR SEM !

CURSO BASICO



DE INICIACAO A MUSICA

PACOTAO  
MEGA-RAM

MSX-WORD

O EDITOR DE TEXTOS DEFINITIVO ?



NAO PERCA  
ESTA OPORTUNIDADE:



DRIVES DDX  
A PRECOS ESPECIAIS

O CANTINHO DO MARIO :  
VARIAS DICAS SOBRE  
VARIOS JOGOS !!!

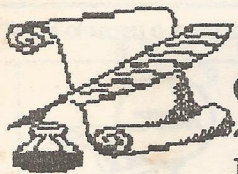
Tudo isto e muito mais, aqui,

⇔⇔⇔ no seu ⇔⇔⇔

JORNAL DO MISC







## **EDITORIAL**

O *Jornal do MISC* No 4 teve uma tiragem de 10.000 exemplares, que foi avidamente procurado por nossos associados. A presente edição tem uma tiragem de 13.000 exemplares. Se estimarmos que cada jornal é lido por pelo menos três usuários (o que na prática é um número bastante realista) nosso informativo está sendo lido por cerca de 40.000 usuários da linha MSX !

Este dado revela o crescimento pelo qual o MISC está passando.

Para acompanhar esta tendência de expansão o MISC decidiu adotar o sistema de FRANCHISING (franquia), o que possibilitará a criação de várias unidades do MISC, espalhadas por todo o Brasil.

Sabemos que nada substitui o atendimento pessoal.

Embora faltem dados oficiais, estima-se que haja cerca de 200.000 computadores MSX no Brasil, o que representa um universo de 800.000 usuários. Todos eles querem, e precisam, saber muito mais sobre o equipamento que dispõe e sobre a Informática em geral.

O MISC parte agora para esta nova missão.

### **ATENÇÃO:**

Os preços constantes deste jornal são válidos até a data da expedição do próximo jornal, prevista para

**22/05/89**

**APOS ESTA DATA FAVOR NOS CONSULTAR SOBRE ALTERACOES.**

Os pagamentos poderao ser feitos com cheque nominal em favor de

**EMBASS EDITORA LTDA.**

ou através de depósito em conta corrente no banco

**BRADESCO - AGENCIA 0108**

**CONTA NUMERO : 141.184-5**

## **EXPEDIENTE**

### **DIRETORES**

ALVARO MATTAR  
JOSE AUGUSTO R. P.

### **EDITOR RESPONSÁVEL**

ALVARO MATTAR

### **EDITOR GERAL**

MARIO BATISTA CAMARA FILHO

### **COLABORADORES**

CLAUDINEY MOREIRA DE OLIVEIRA  
MANUEL JENECCI  
MARIO B. C. FILHO  
MAURICIO BUSSAB  
REGINALDO GOYA  
RICARDO J. O. SILVA

### **JORNAL DO MISC**

Uma publicação do MISC (MSX  
INTERNATIONAL SERVICE CLUB)  
Rua Xavier de Toledo, 210 Cj 23  
CEP 01048 - São Paulo - SP  
CAIXA POSTAL 0081 CEP 01051  
Tel: 36-3226 e 34-8391

## **DISTRIBUICAO**

### **FRANCHISING**

O MISC está abrindo concessionárias nas principais cidades brasileiras.

Caso você tenha interesse em abrir uma unidade em sua cidade ligue para (011) 34-8391 ou (011) 36-3226.

Falar com Augusto ou Alvaro.

**DISTRIBUICAO EXCLUSIVA  
PARA ASSOCIADOS**





# SOFTWARE



# PROFISSIONAL

MARIO BATISTA CAMARA FILHO

Na edicao anterior aprendemos o que era um banco de dados, planejamos a criacao de uma agenda eletrônica e conhecemos alguns comandos do excelente programa DBASE II. Hoje continuaremos a explicar como utilizar o DBII, conhecendo mais alguns comandos.

## USE APENAS COPIAS ORIGINALS DOS PROGRAMAS NAO ACEITE A PIRATARIA

Como vimos na edicao anterior do seu JORNAL DO MISC, iniciamos a criacao de uma agenda eletrônica, que continha as informacoes referentes ao NOME, ENDERECO e TELEFONE das pessoas que iriamos cadastrar. Alem disto conhecemos os comandos:

**CREATE** - Este comando e' utilizado para criarmos um novo banco de dados. A sua sintaxe e' **CREATE <nome do arquivo>**.

**USE** - Para podermos utilizar um banco de dados e' preciso, antes de mais nada, 'ABRIRMOS' o banco de dados para a sua atualizacao, e e' exatamente esta a funcao deste comando. Sua sintaxe e' **USE <nome do arquivo>**.

**LIST STRUCTURE** - Todo banco de dados apresenta uma ESTRUTURA, que sao as informacoes que ele apresenta. Para vermos a estrutura (composicao) de um banco de dados utilizamos este comando. Sua sintaxe e' a apresentada acima.

Se voce seguiu o conselho dado na edicao anterior, deve ter destinado um disco para os arquivos que usaremos hoje. Este disco deve conter o arquivo AGENDA, que foi criado na edicao anterior. Vamos ver agora como fazer para acrescentar registros (fichas) novos. A primeira coisa a fazer sera carregar o programa DBII, a partir do DOS, digitando DBASE e pressionando <RETURN>. Em seguida devemos abrir o arquivo AGENDA usando o comando:

**USE AGENDA <RETURN>**

Pronto, o arquivo foi aberto e ja e' possivel acrescentar os nomes e telefones que quisermos. Para isto devemos utilizar o comando que permite a ADICAO de novos registros, que e' o comando APPEND (que em ingles significa 'acrescentar'). Assim digite:

**APPEND <RETURN>**

Isto fara surgir na tela o seguinte:

```
Registro 00001
NOME      :
ENDERECO  :
TELEFONE  :
```

Perceba que o cursor se encontra posicionado sobre o primeiro campo (NOME). Pronto o DBII esta aguardando que voce preencha os campos, digitando o nome de seus amigos.

Veja que o tamanho do campo nome e' 35 caracteres. Assim, se algum nome possuir menos de 35 caracteres sera preciso pressionar a tecla <RETURN> para passarmos para o campo seguinte. Ao terminarmos de preencher o campo telefone e pressionarmos a tecla <RETURN>, o DBII apresentara outra ficha (em branco) para ser preenchida. Isto se repetira ate pressionarmos <RETURN> no primeiro campo de um registro (no nosso caso o nome). Outra forma de abandonarmos a edicao de registros e' pressionando-se simultaneamente as teclas CONTROL (CTRL) e 'W'. Ao fazermos uma das duas operacoes acima o DBII abandona a edicao de registros, retornando ao seu modo imediato, aguardando um novo comando.

Acrescente pelo menos 30 nomes na sua agenda para que possamos ter alguns registros para trabalhar. Ao terminarmos a digitacao dos trinta nome devemos causar a gravacao destes registros no disco.

Perceba que os registros adicionados nao sao gravados imediatamente no disco. Desta forma e' sempre bom criarmos o habito de forçar a gravacao de todos os registros, simplesmente 'FECHANDO' o arquivo. Ao fazermos isto todas as alteracoes feitas em nosso banco de dados sera gravada em disco, evitando possiveis danos ao arquivo. O modo de fecharmos um arquivo e' pura e simplesmente digitando o comando USE, sem especificarmos nenhum arquivo. Assim digite **USE <RETURN>**

Isto faz com que seu banco de dados seja fechado e as alteracoes gravadas em disco. Para nos certificarmos de que os nomes forma acrescentados podemos utilizar o comando que nos mostra quais arquivos estao gravados no disco. O comando que faz isto e' o comando LIST FILES. Sua sintaxe e':

**LIST FILES [LIKE<NOME.EXT>]**

Este comando seria similar ao comando DIR do DOS, acrescentado do parametro \*.DBF. A opcao [LIKE <NOME.EXT>] nos permite ver quais arquivos estao gravados no disco, sendo permitido utilizar os caracteres "\*" e "?" de forma similar ao DOS. Assim digite:

**LIST FILES <RETURN>**

O DBII mostrara entao quais sao os arquivos de banco de dados gravados no disco. Alem disto o DBII informara tambem quantos sao os registros contidos em cada banco de dados e a data da ultima atualizacao.

Vamos agora aprender a visualizar na tela as informacoes que quisermos, carregando nosso arquivo novamente, digitando:

**USE AGENDA <RETURN>**

Existe no DBII um comando bastante util que e' o comando LIST. Com ele (como o proprio nome sugere) podemos LISTAR, na tela, as informacoes que quisermos. Para verificar como funciona este comando digite:

**LIST <RETURN>**

Voce vera passar na tela todos os registros lancados, mostrando o NUMERO DO REGISTRO, o NOME, ENDERECO e TELEFONE. Perceba que fica bastante dificil encontrar o nome ou o telefone de uma pessoa especifica. Para facilitar a procura, ou o ato de listar os registros, podemos escolher qual o campo, ou campos, que queremos ver. Para isto basta usar o comando LIST, especificando quais campos queremos ver.

Digite:

**LIST NOME <RETURN>**

Isto fara com que o numero do registro e o nome das pessoas sejam apresentados na tela. Tente agora:

**LIST NOME,TELEFONE <RET>**

Esta instrucao fara com que o DBII liste o numero do registro, o nome e o telefone.

Digite agora:

**LIST NOME,TELEFONE OFF <RETURN>**

Isto fara com que apenas o nome e o telefone sejam listados na tela, sem mostrar o numero do registro. Assim a sintaxe deste comando e':

**LIST [<CAMPO1>,<CAMPO2>,<CAMPO n> OFF]**

Na edicao anterior, PROPOSITAMENTE, nao foi acrescentado nenhum registro, portanto se voce desligou o computador com o DBII ainda na memoria nao ocorreu problema algum. Agora (e daqui pra frente tambem) nao podemos mais fazer isto.

SEMPRE DEVEMOS ENCERRAR A EXECUCAO DO DBII, NAO DESLIGANDO O COMPUTADOR COM O PROGRAMA NA MEMORIA. PARA FAZERMOS ISTO USAMOS O COMANDO "QUIT". Este comando FECHA todos os arquivos abertos e sai do DBII, retornando ao DOS.

**SEMPRE TERMINE UMA SECAO DE DBII COM ESTE COMANDO.**

Digite entao:

**QUIT <RETURN>**

Para encerrar tranquilamente a execucao do DBII

Nos proximos jornais conheceremos mais algumas formas de se utilizar o comando LIST, bem como mais alguns comandos. Ate la.



KONAMI'S

# GAME-MASTER

## O CARTUCHO DEFINITIVO !

O MISC desenvolveu especialmente para voce, associado do maior clube de usuarios da linha MSX, um CARTUCHO que nao pode deixar de estar do seu lado sempre que voce for jogar um dos jogos da KONAMI, fabricante dos melhores jogos para MSX.

Trata-se do cartucho GAME MASTER, que transformara voce em um MESTRE DOS JOGOS DA KONAMI.

Conectando este cartucho em um dos slots do seu computador e pressionando-se o botao existente na sua parte superior sera possivel realizar o carregamento dos jogos da KONAMI, quer eles estejam em disco, em fita ou ate' mesmo em outro cartucho, sendo possivel assim utilizar todos os recursos deste sensacional cartucho.

Entre os recursos disponiveis que o GAME MASTER permite estao:

- PERMITE SELECIONAR O NUMERO INICIAL DE VIDAS:

Escolha o numero de vidas que voce quer ter (de 1 ate 99 vidas) para conseguir terminar qualquer jogo.

- PERMITE SELECIONAR A FASE INICIAL DO JOGO:

Escolha por qual fase voce quer comecar o jogo (da fase 1 a 99) nao sendo mais necessario iniciar sempre da fase 1.

- PERMITE CONTROLAR A VELOCIDADE DO JOGO:

Acelere ou reduza a velocidade com que o jogo evolui, facilitando assim o seu progresso nos jogos.

- PERMITE PARALIZAR O JOGO A QUALQUER INSTANTE:

Paralize qualquer jogo (mesmo os que nao tem PAUSA) a qualquer instante.

- PERMITE A GRAVACAO DOS DADOS DO JOGO:

Grave os dados de qualquer jogo em fita ou disco e carregue-os em uma outra oportunidade, continuando do ponto em que foi gravado. (SENSACIONAL OPCAO !)

- PERMITE A GRAVACAO DOS RECORDES DO JOGO:

Mostre aos seus amigos quantos pontos voce REALMENTE conseguiu.

- PERMITE A GRAVACAO DAS TELAS DO JOGO:

Grave qualquer tela dos jogos e carregue-a a qualquer instante.

**PRECO DO CARTUCHO**

**NCz\$ 35,00**

(incluindo CARTUCHO e MANUAL)

DISCOS ESPECIAIS COM 10 JOGOS DA KONAMI

**NCz\$ 10,00 CADA**

(DISCO NUMERO 1 E NUMERO 2)



# CURSO BASICO DE INICIACAO MUSICAL



Aprenda agora, de forma teorica e pratica, todos os conceitos e nocoes musicais, utilizando seu EXPERT ou HOTBIT, em 10 licoes.

Nosso curso e' algo inedito e e' apresentado em FITA ou DISCO, sendo que ambas as versoes foram divididas em duas aulas (duas fitas ou dois discos), que deverao ser adquiridas separadamente.

A primeira aula e' composta de 3 licoes e ja se encontra a venda.

A segunda aula e' composta de 7 licoes e estara a venda a partir do proximo jornal.

O preco da primeira aula e' NCz\$ 20,00 (em FITA ou em DISCO).

Caso voce queira comprar as duas partes do curso basta enviar um cheque ou vale postal no valor de NCz\$ 40,00 que a primeira parte lhe sera enviada imediatamente e a segunda parte dentro de 30 dias.



**NAO PERCA ESTA OPORTUNIDADE DE  
DESCOBRIR O ARTISTA QUE ESTA  
ESCONDIDO DENTRO DE VOCE !**



# DRIVES DDX

**SIMPLESMENTE O MELHOR DRIVE DO BRASIL !**

A DIGITAL DESIGN e' uma empresa de capital genuinamente nacional voltada a industrializacao e comercializacao de perifericos para a linha MSX.

Atuando no mercado ha mais de dois anos, o que prova a seriedade com que a empresa encara o mercado de MSX, a Digital Design desenvolveu, e vem desenvolvendo, varios perifericos para o microcomputador pessoal mais vendido do Brasil.

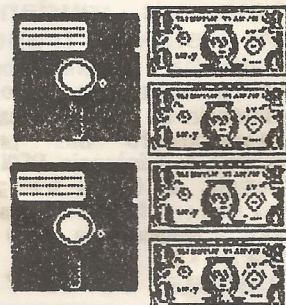
Entre os perifericos desenvolvidos estao o KIT DE DRIVE, ja comercializado ha mais de dois anos, uma "EXPANSAO DE MEMORIA, em fase de lancamento e uma INTERFACE DE COMUNICACAO RS-232, tambem em fase de lancamento.

Tais produtos demonstram que a empresa aposta na profissionalizacao do MSX, buscando alternativas de baixo custo, porem de elevado rendimento, procurando meios para a informatizacao da sociedade brasileira.

Exatamente por isto, nos do MISC indicamos os drives da DDX como primeira opcao de compra para todos os nossos associados, lembrando a todos voces que o preco praticado por nos e' imbativel !

Nao compre seu drive sem antes dar uma ligada para nos, dizendo qual foi o menor preco que voce conseguiu.

Com certeza o nosso sera ainda menor !





# MSX-WORD 3.0



## UM NOVO PROCESSADOR DE TEXTO

SERGIO GUY PINHEIRO ELIAS E PAULO ROBERTO PINHEIRO ELIAS

**Pergunta:** Até que ponto vale a pena investir em uma nova versão de um programa, quando a versão que possuímos funciona tão bem?

**Resposta:** Quando a nova versão representa de fato a concretização de melhorias implementadas, as quais contornam de uma vez por todas as antigas limitações das versões anteriores.

Este é o caso da Versão 3.0 do conhecido processador de textos da CIBERTRON, o MSX-WORD.

Até recentemente este editor, embora representando um padrão no que tange a facilidade de uso e alguns recursos excepcionais de edição e impressão, possuía várias limitações que iam desde seu carregamento na memória do micro, até a própria gravação de arquivos-textos. Uma antiga aspiração de todos os usuários do MSX-WORD era a possibilidade de gravar e carregar arquivos usando o drive B. Esta preocupação rondou também os programadores da CIBERTRON, na busca das melhorias mencionadas acima. O problema com as versões anteriores residia no fato que o bloco em linguagem de máquina, chamado de 'MTW20', se alojava em uma região de memória muito alta, invadindo a área de trabalho do drive B. O deslocamento puro e simples deste bloco não resolvia o caso, pois o MTW20 contém rotinas e tabelas necessárias ao gerenciamento do programa. Tornou-se por isso 'recriar' um novo bloco em linguagem de máquina, deslocando todas as rotinas, tanto no MTW20, quanto no programa em BASIC.

Isto demandou uma significativa mão de obra e um incontável número de testes. Neste trabalho de 'recriação', algumas correções altamente significativas foram adotadas, todas elas relativas a maneira como o MSX-WORD manipula seus arquivos.

Para que um texto digitado no MSX-WORD pudesse ser aceito por qualquer outro editor foi necessário eliminar um delimitador de início de linha (o caractere '^'). Além disso, foi obrigatório garantir a compatibilização de todos os caracteres digitados pelo usuário, o que nas versões anteriores não acontecia, pois alguns caracteres eram interpretados de forma alterada quando passados para outros editores (privilegio não exclusivo do

MSX-WORD, visto que o WORDSTAR também faz esta alteração ao digitarmos um texto acentuado). Estas duas modificações garantiram a inalteração da digitação, fazendo com que o MSX-WORD produzisse um arquivo ASCII totalmente puro, sendo desta forma possível a sua utilização para a digitação de PROGRAMAS - FONTE para as linguagens COBOL, DBASE II, TURBO-PASCAL, FORTRAN etc...

Mas para que o trabalho ficasse completo era preciso 'enxugar' o texto das linhas em branco que eram acrescentadas ao final do arquivo. Estas linhas eram acrescentadas na hora da gravação, o que tornava os textos digitados nas versões anteriores maiores do que eles realmente eram.

Desta forma ganhou-se uma enorme economia de memória nos textos gravados. Todas estas providências resolviam os problemas relativos a saída do arquivo-texto, mas e a entrada?

A formatação do MSX-WORD (64 colunas por linha) impede que arquivos fora deste padrão sejam lidos corretamente por este editor. A solução foi a construção de um programa BASIC, que se chamou 'C.BAS', que converte um arquivo digitado em qualquer outro editor para um formato aceitável pelo MSX-WORD. No caso de arquivos muito extensos o próprio programa se encarrega de dividi-los em blocos de 470 linhas, já que este é o limite máximo de cada arquivo digitado no editor.

Na versão 3.0 o usuário pode escolher em qual periférico deseja gravar ou carregar seu arquivo-texto. Nas versões anteriores era impossível gravar ou carregar um arquivo da fita quando o drive estivesse conectado ao MSX. Na rotina de gravação do arquivo (bem como em todas as rotinas de entrada ou saída) pode-se optar pelos drives A ou B ou pelo cassete, digitando-se 'a' ou 'A' para o drive A, 'b' ou 'B' para o drive B e 'cas' ou 'CAS' para o cassete. Pressionando-se a tecla <RETURN> o programa assume o drive A.

Quando um dos drives é escolhido, o diretório é apresentado na tela, bem como a memória livre do disco. Quando se escolhe o cassete nada aparece, sendo aguardado o nome para a gravação do arquivo. Neste instante o usuário tem a opção de desistir da operação sem que ocorra nenhum prejuízo ao texto digitado. Este é um recurso importante pois se for acionada a rotina de leitura ao invés da rotina de gravação (um engano que pode ocorrer com facilidade, mesmo aos usuários mais

acostumados com o programa) o texto ficará preservado desde que ao invés de digitar o nome do arquivo, seja teclado <RETURN> para abandonar a operação. Além disso, a rotina de tratamento de erros do programa é capaz de acusar a digitação incorreta ou a de um arquivo inexistente, reiniciando o procedimento.

Esta mesma rotina avisa o usuário quando o mesmo coloca um disco vazio, ao contrário das versões anteriores, que abortavam a execução do comando.

No lado da customização (adaptação pelo usuário) do 'set' de caracteres necessários a compatibilização do programa com as mais diversas impressoras, existem várias TABELAS DE CARACTERES ACENTUADOS, já pre-configuradas, fornecidas junto do programa. Tais tabelas permitem a interpretação de forma correta dos caracteres acentuados enviados para a impressora, evitando que seus textos sejam acentuados de forma incorreta. Quando um texto não for impresso corretamente basta trocarmos a tabela até que seja encontrada uma que seja 100% compatível com sua impressora.

Um ponto importante foi também a inclusão de um programa REDEFINIDOR DE TABELAS DE ACENTUAÇÃO, para os casos de 'incompatibilidade crônica' que algumas impressoras importadas apresentam com os softwares para MSX. Com o programa é possível redefinirmos qualquer caractere do seu computador para uma sequência de códigos aceitos pela sua impressora, independente da marca ou modelo, sendo necessário apenas conhecer os códigos dos caracteres que quisermos utilizar.

Como se vê, as vantagens desta nova versão justificam plenamente a sua adoção. O usuário deve entretanto estar alertado para o seguinte fato: A versão 3.0 pode perfeitamente ler todos os arquivos criados pelas versões anteriores do MSX-WORD, porém a recíproca não é verdadeira, o que significa que uma vez adotada a versão 3.0, as outras cairão na obsolescência.

A nosso ver, longe de representar uma perda, isto significa dar um passo adiante na exploração do potencial profissional do seu MSX.

Caso vocês tenham o interesse de se aprofundar mais na utilização do programa MSX-WORD o MISC aconselha a leitura do livro "TUDO SOBRE O MSX-WORD, DAS VERSÕES 1.6 A 3.0", escrito pelos autores deste artigo e à venda para os associados do MISC.





# MSX 2.0

## SEGUNDA GERACAO

### SAIBA TUDO SOBRE ESTA MAQUINA

DIGITAL DESIGN

Ha mais de um ano o MSC vem fazendo transformacoes em computadores da linha MSX (Expert), alterando-os da versao 1.0/1.1 para a versao 2.0, que ainda nao foi oficialmente lancada no Brasil.

Esta transformacao permitia aos usuarios, que programas feitos para funcionarem apenas nos micros japoneses e europeus da versao 2.0 pudessem ser executados, sem que fosse preciso trazer um micro do exterior.

Sempre procurando ficar na vanguarda da linha MSX, o MSC juntamente da DIGITAL DESIGN apresenta agora mais uma inovacao: o MSX 2.0 de segunda geracao.

A segunda geracao de micros convertidos apresenta duas inovadoras alteracoes sobre a versao anterior:

- POSSIBILIDADE DE CONVERSÃO PARA 2.0 NOS MICROS HOT BIT, ACRESCENTANDO UMA SAÍDA DE SINAL RGB e

- A PRESENCIA REAL, E NAO APENAS SIMULADA, DO CIRCUITO DE RELOGIO.

A segunda geracao de 2.0 foi desenvolvida pela empresa que mais produtos tem desenvolvido para a linha MSX:

#### A DIGITAL DESIGN

Visando acabar com as duvidas ainda existentes sobre a conversao para a versao 2.0 a Digital Design preparou este artigo, que com certeza acabara com todas as suas duvidas.

#### O que e' a TRANSFORMACAO para MSX 2.0 ?

A conversao para MSX 2.0 e' uma alteracao feita no projeto dos micros MSX. Tal alteracao permite que o MSX tenha os mesmos recursos dos micros importados, sendo totalmente compativel com o 2.0, tanto a nivel de software, quanto a nivel hardware.

#### No que consiste esta alteracao ?

E' colocada uma placa de circuito impresso na parte interna de seu MSX, onde e' colocada a sub-rom, com 16 Kb a mais na ROM com os comandos novos; um novo VDP (processador de video); 128 Kb de VRAM; varios circuitos especiais para controle e o CI de relógio, que e' a principal alteracao da segunda geracao de MSX 2.0 no Brasil.

#### Quais as mudancas feitas em meu MSX transformado?

As principais mudancas ocorrem na ROM, com a adicao de novos comandos; a existencia de uma bateria, que permite o armazenamento das preferencias do usuario; a existencia REAL, e nao apenas simulada, do CLOCK (relógio) e finalmente uma melhor fantastica na parte de VIDEO, onde a memoria de video passa de 16 Kb para 128 Kb.

#### Quantas cores ? Qual e' a

#### resolucao? Quantos screens tem o MSX 2.0 ?

O seu 2.0 apresenta 256 cores SIMULTANEAS na tela. A resolucao maxima e de 512X212 pontos. Existem 9 SCREENS no MSX 2.0, sendo os modos 1,2 e 3 iguais ao 1.0/1.1 e os modos 4,5,6,7 e 8 especificos para o 2.0. Alem disto em screen0 voce podera ter 80 colunas simplesmente digitando o comando WIDTH 80, sem a necessidade de um cartao de 80 colunas.

#### Qual a compatibilidade que existe entre o 1.0 e o 2.0 ?

Todos os seus jogos e aplicativos sao totalmente compativeis com a versao 2.0. O mesmo ocorre com os perifericos. Assim tudo que voce tem hoje podera usar no seu MSX transformado.

#### Quantos canais de som tera meu MSX 2.0 ?

O seu 2.0 tera tres canais de som, da mesma forma que todos os MSX importados. O que ocorre e' que a YAMAHA lancou no Japao um MSX 2.0 (CX7M) que apresentava 8 CANAIS DE SOM porque levava embutido dentro do micro uma interface MIDI, que permitia ao MSX executar composicoes fantasticas. Porem isto nao era uma caracteristica PADRAO de todos os 2.0.

#### Quanto terei de memoria RAM ? 64, 128 ou 256 Kb ?

Voce tera a mesma memoria PADRAO de todos os 2.0, ou seja 64 Kb de RAM. Desta forma caso voce queira uma maior quantidade de RAM tera de adquirir uma expansao de memoria.

#### Fazendo a conversao, ainda sera preciso comprar uma expansao MegaRam ?

O MSX 2.0 PADRAO nao tem 256 Kb de RAM, desta forma, caso voce queira jogar os jogos MegaRom sera preciso comprar uma expansao de memoria.

#### Qual e' a compatibilidade do meu 2.0 com o PC ?

O MSX e' um micro de 8 bits, o que significa dizer que ele processa as informacoes de 8 em 8 bits. O PC e' um computador de 16 bits, que processa as informacoes de 16 em 16 bits. Assim e' totalmente infundada a possibilidade de EXECUTARMOS um programa de 16 bits em um micro 8 bits. O contrario tambem ainda nao ocorre. O que podemos e' utilizar os ARQUIVOS, que sao iguais em micros de 8 ou 16 bits. Assim um arquivo ASCII feito no PC podera ser lido por um programa que aceite arquivos neste formato (por exemplo o MSXWORD 3.0). Um arquivo de DBASE II do MSX pode ser lido pelo programa DBASE II do PC, ou convertido para DBASE III. O mesmo ocorre com as linguagens. Assim o PC e o MSX sao totalmente compativeis a nivel de arquivos.

#### Um jogo de 2.0 funciona no 1.0/1.1 ?

E' so pensarmos um pouco para descobrirmos que isto nao pode acontecer, pois o numero de cores e a resolucao e' muito maior no 2.0.

#### E' possivel transformar meu HOT BIT para 2.0 ?

Ate hoje as empresas so faziam 2.0 no EXPERT. A DIGITAL DESIGN, com a inovadora SEGUNDA GERACAO de 2.0 pode afirmar ser a unica a realizar tal transformacoes nos micros HOT BIT, acrescentando em tais computadores uma saida de RGB, que ficou ausente do projeto do micro.

#### O meu 2.0 tera relógio REAL ou apenas uma simulacao que nao muda a hora ?

Outra vantagem do projeto desenvolvido por nos da DIGITAL DESIGN foi a inclusao do CI de relógio, que funciona realmente, que nao e' encontrado nas transformacoes feitas por outras empresas.

#### Para quem e' mais indicado a transformacao para 2.0 ?

A transformacao para 2.0 e' mais indicada para as pessoas que querem ou precisam de uma melhoria na parte visual do computador. Neste grupo se encontram as pessoas que trabalham com producao visual ou com gravacao em video, sendo possivel criar efeitos fantasticos disponiveis apenas em geradores de caracteres importados.

As pessoas que utilizam o MSX para jogar tambem apreciarao o 2.0 pois o aumento da resolucao permite que os jogos sejam mais detalhados, permitindo que eles fiquem muito mais agradaveis de serem jogados.

#### Eu trabalho com video, o que posso fazer com o 2.0?

Voce podera fazer aberturas, legendas e efeitos especiais utilizando os programas ja existentes para 2.0.

#### Eu posso digitalizar alguma imagem usando o 2.0 ?

Para poder digitalizar alguma imagem e' preciso ter uma interface chamada DIGITALIZADORA. Tal interface se encontra em fase de projeto e em breve sera lancada para preencher esta lacuna.

#### Quais equipamentos devo ter para tirar o maior potencial de meu 2.0 ?

Para poder usufruir de todos os recursos do 2.0 recomendados que seja utilizado um drive e um monitor ou tv com entrada RGB. O drive se destina ao carregamento dos programas e a tv RGB para uma melhor visualizacao das cores. Caso voce queira utilizar o 2.0 para jogos sera preciso tambem adquirir uma expansao MegaRam.



# COLECOES DE JOGOS PARA A LINHA MSX

GADA COLECAO GUSTA Cz\$ 7,00

INCLUIDO: JOGOS, DISCO OU FITA  
ESPECIFIQUE NO SEU PEDIDO SE A GRAVACAO DEVERA SER FEITA EM FITA OU DISCO

## COLECAO 1

ZANAC - SPEED KING - SNOOKER - MANES -  
HYPER SPORTS 1

## COLECAO 2

AMERICAN TRUCK - ALPHA SQUADRON - 3D  
KNOCKOUT - GALAX - GLIDER

## COLECAO 3

FRONT LINE - GALAGA - CHESS - HORROR EM  
AMITYVILLE - HOLE IN 1

## COLECAO 4

HYPER RALLY - FUNKY MOUSE - CANDOO  
NINJA - HAPPY FRET - SPIDER

## COLECAO 5

BRUCE LEE - H.E.R.O. - ROLLER BALL -  
POOYAN - THESEUS

## COLECAO 6

ANIMAL WARS - GANG MAN - GUARDIC - RED  
ZONE - KING & BALOON

## COLECAO 7

RAMBO - MAC ATTACK - SEA KING - THE  
HEIST - WEST

## COLECAO 8

THE GOONIES - KUNG FU - JET SET WILLY -  
BUTAN PANTS - EXERION

## COLECAO 9

CAT ADVENTURE - BOULDER DASH - COSMOS  
EXPLORER - BUZZ OFF - HOLE IN 1  
PROFESSIONAL

## COLECAO 10

ANIMAL BASKET - ATHLETIC LAND - ZAXXON  
2 - ULTRAMAN - HYPER OLYMPICS

## COLECAO 11

PING PONG - BOSCONIAN - DIG DUG - EWOKS  
- DER GROTEN

## COLECAO 12

GREEN BERET - EUROPEAN GAMES - CITY  
CONNECTION - SPELLUNKER - STAR TREK

## COLECAO 13

BOEING 737 - SAFARI X - PINKY CHASE -  
KEYSTONE KAPERS - ZONE OUT

## COLECAO 14

YIE AR KUNG FU - HYPER OLYMPICS II -  
JACKIE CHAN IN SPARTAN X - BOOGABOO -  
ZOOM 909

## COLECAO 15

10 YARD FIGHT - A VIEW TO A KILL - GUN  
FRIGHT - HIGHWAY ENCOUNTER - FORAJIDOS

## COLECAO 16

FORMATION Z - SAILOR'S DELIGHT -  
PYROMAN - ICE KING - JACKLE AND DR WIDE

## COLECAO 17

JASPION - HYPER SPORTS II - HUNCK BACK -  
PAC MAN - SCION

## COLECAO 18

CAN OF WORMS - FISCAL DE ESTOQUE - HANG  
ON - INCA 1 - JOGO DO EXECUTIVO

## COLECAO 19

JETALF STRIKES BACK - INDIAN NO BOUKEN -  
HYPER SPORTS III - RUNNER - ZAXXON

## COLECAO 20

ZANAC 2 - XYZOLOG - HYDELIDE - JUMP  
LAND - BATTLE FOR MIDWAY

## COLECAO 21

GODZILA - FLY BOAT - KONAMI'S BOXING -  
QUEENS GOLF - KNIGHT TYME

## COLECAO 22

KONAMI'S GOLF - RAID ON B. BAY - ZIPPER -  
YAMA YAMA - TURBOAT

## COLECAO 23

10TH FRAME - AQUAPOLIS - BLAGGER -  
GALAXIAN - PINBALL MAKER

## COLECAO 24

TRAIN SIMULATOR - POLICE STORY - ICE  
HOCKEY - RIVER RAID - SETE E MEIO

## COLECAO 25

ARKANOID - AV. PAULISTA - BANANA - HEAVY  
BOXING - POLAR STAR

## COLECAO 26

ALIEN 8 - ANGLE BALL - PIPPOLS - ZEXAS -  
SPACE CAMP

## COLECAO 27

SKY JAGUAR - CHORO 8 - FUTBOL - LES  
FLICKS - MAZYACS

## COLECAO 28

KNIGHT LORE - OH, NO! - CANNON FIGHTER -  
3D BOMBER MAN - MIDNIGHT BUILDING

## COLECAO 29

KNIGHTMARE - LAZY JONES - MOLE MOLE -  
SHARK HUNTER - BILLIARDS

## COLECAO 30

SUPER COBRA - TAN TAN - VALKYR - BEAM  
RIDER - HAUNTED BOY

## COLECAO 31

GYRO ADVENTURE - HALOWEEN - STAR WARS  
- TAE KWON DO - O'MAC FARMER

## COLECAO 32

ICE - ALPINE SKY - BASE BALL - ZEXAS 2 -  
VIDEO POKER

## COLECAO 33

STAR BYTE - SKY COMMAND - CIRCUS  
CHARLIE - EAGLE - MANIC MINER

## COLECAO 34

GHOSTBUSTERS - FORMULA 1 - MAX POKER -  
ULTRA CHESS - PITFALL 2

## COLECAO 35

KUNG FU MASTER - MOVING PAC MAN - PAIRS  
- SNOW BALL - STAR AVENGER

## COLECAO 36

TENSAI RABIAN - TRICK BOY - SUPER BOWLS  
- LODGE RUNNER - MAGICAL TREF

## COLECAO 37

KNIGHT LEON - ARKANOID REVENGE -  
BOULDER DASH 2 - BUCK ROGERS - MAXIMA

## COLECAO 38

GULKAVE - ELIDON - DINO SOUCERS - BALL  
BLAZER - ESGRIMA

## COLECAO 39

DEATH WISH 3 - CHAMPION BOXING -  
FROGGER - EXERION 2 - PAST FINDER

## COLECAO 40

INSPECTOUR Z - LODGE RUNNER 3 - MR CHIN -  
PORNO MAN - SMALL JONES

## COLECAO 41

YIE AR KUNG FU 2 - WINTER OLYMPICS - TIME  
BANDITS - STOP BALL - MOLE MOLE 2

## COLECAO 42

POLICE ACADEMY 2 - MOON SWEEPER - LE  
MANS - LONESOME TANK - BINARY LAND

## COLECAO 43

EXOIDE Z - FLAPPY STONE - KUBUS -  
MONKEY ACADEMY - PINGUIM

## COLECAO 44

LE MANS 2 - MR DO - PRO WRESTLING -  
ATTACK TOMATOES - BOKOSUKA WARS

## COLECAO 45

CAMELOT WARRIORS - DESOLATOR - EDDIE  
KID JUMP CHALLENGE - MAX SINUCA - OH,  
SHIT!

## COLECAO 46

ROAD FIGHTER - SCARLET 7 - KONAMI'S  
SOCCER - MOLECULE MAN - ERIC AND THE  
FLOATERS

## COLECAO 47

COSA NOSTRA - EPISODE 4 - MACROSS - MR  
GOMOKU - NINJA 3

## COLECAO 48

WARROID - VOLLEY - DEMON CRISTAL - TIME  
BOMB - ELEVATOR ACTION

## COLECAO 49

EGGERLAND MISTERY - OTHELO - ROBOT  
WARS - MONSTER FAIR - VOID RUNNER

## COLECAO 50

VAMPIRE - UCHI MATA - STOP THE EXPRESS  
- FERNAN MARTIN BASKET - KONAMI'S GOLF

## COLECAO 51

KING'S VALLEY - OIL'S WELL - SAMANTHA  
FOX - CHCK'N'POP - DUNGEON MASTER



**Alem das colecoes especiais destacamos os jogos**

**ALESTE - XEVIOUS - IKARI WARRIORS - OUTFUN**

**em cartuchos originais ou em disco para 2.0  
MEGAROM**

**COLECAO 52**

PRY LOAD - INDY 500 - JACK THE NIPPER -  
BACK GAMMON - DORODON

**COLECAO 53**

EL MUNDO PERDIDO - F16 - KALEIDOSCOPE  
SPECIAL - STONE OF WISDOM - THING  
BOUNCES BACK

**COLECAO 54**

SIIRUIVOR - TT RACER - TIME PILOT - SUPER  
CHESS - AGUA DE ACO

**COLECAO 55**

ARKOS 1 - ARKOS 2 - ARKOS 3 - TIME CURB -  
STAR FIGHTER

**COLECAO 56**

THE LAST MISSION - WINTER GAMES 1 -  
STREAKER - MIDNIGHT BROTHERS - CYBERUN

**COLECAO 57**

AMAUROTE - BC QUEST FOR TIRES - EXA  
INNOVA - OUT ROYD - KONAMI'S TENNIS

**COLECAO 58**

THE CASTLE 1 - WINTER GAMES 2 - SCOPE ON  
- MOON PATROL - BATTLE CHOPPER

**COLECAO 59**

ARMY MOVES 1 - NORTH SEA HELICOPTER -  
MASTER OF THE LAMPS - SORCERY - TZR

**COLECAO 60**

THE CASTLE 2 - MOBILE PLANET - FREDDY  
HARDEST 1 - CHIMA CHIMA - BANK PANIC

**COLECAO 61**

AVENGER - BMX SIMULATOR - GLASS - JACK  
THE NIPPER 2 - DECATHLON

**COLECAO 62**

DEMONIA - EL CID - GREG'S REVENGE -  
POLICE ACADEMY 2 - SUPER GALLO

**COLECAO 63**

DON QUIJOTE 1 - DON QUIJOTE 2 - GOODY -  
BOMBERMAN SPECIAL - TRAFFIC

**COLECAO 64**

UNA'S LAIR - WHO DARES WIN 2 - DROME -  
BUMERANG - FREDDY HARDEST 2

**COLECAO 65**

FUTURE KNIGHT - COBRA'S ARK - MAGICAL  
KID WIZ - STAR FORCE - CABBAGE PATCH KID

**COLECAO 66**

CRUSADER - EGGY - COMIC BAKERY - FELD -  
Q'BERT

**COLECAO 67**

PUB AT NIGHT - TWIN BEE - STARQUAKE -  
MATCH DAY 2 - CHECK MATE

**COLECAO 68**

DAM BLISTER - MONOPOLY - SUPER STAR  
SOCCER - TANK ATTACK - SPY vs SPY 2

**COLECAO 69**

THE LIVING DAYLIGHTS - SPIRITS - RALLY X -  
COME ON PICOT - ALPHA ROID

**COLECAO 70**

ACE OF ACES - PROFANATION - THE POLICE  
STORY - FERNAN MARTIN BASKET 2 - CAR  
FIGHTER

**COLECAO 71**

CAPITAO SEVILHA 1 - CAPITAO SEVILHA 2 -  
FINAL JUSTICE - TERMINUS - DONKEY KONG

**COLECAO 72**

DUSTIN - STAR SOLDIER - SOUL OF A ROBOT -  
NIGHT SHADE - CYRUS 2

**COLECAO 73**

GAME OVER 1 - MARTIANIDS - CHAMPIONS  
NATIONAL - DAWN PATROL - SPACE SHUTTLE

**COLECAO 74**

SHUTTLE SIMULATOR - SKY GALDO -  
THUNDER BOLT - COLONY - ALE HOP!

**COLECAO 75**

AFTEROIDS - GAME OVER 2 - DRACULA -  
TOPPLE ZIP - BOUNCE

**COLECAO 76**

BREAK IN - COASTER RACER - ARMY MOVES 2 -  
SCIENCE FICTION - ANTARTIC ADVENTURE

**COLECAO 77**

ALIENS - NONAMED - WONDER BOY -  
BUBBLER - CAVERNS OF DEATH

**COLECAO 78**

BATMAN - GP WORLD - LAS 3 LUCES DE  
GRALLUNG - THEXDER - CATCH THAT GIRL

**COLECAO 79**

BEACH HEAD - HEAD OVER HEELS - STAR  
DUST - ALBATROS - DYNAMITE DAN

**COLECAO 80**

PHANTIS 1 - PHANTIS 2 - MOPRANGER - TIME  
TRAX - BACK TO THE FUTURE

**COLECAO 81**

TURBO GIRL - SPITFIRE 40 - BOKKEN ROMAN -  
CYRUS 2 - GYRODINE

**COLECAO 82**

SNAKE IT - ANTARES - COLT 36 - HUNDRA -  
LEONARD

**COLECAO 83**

HE MAN - KRAK OUT - SKOOTER - THE  
LEGEND OF KAGE - SKATE DRAGON

**COLECAO 84**

HOWARD THE DUCK, INTERN. KARATE - BLACK  
PIRATE - DANGER X4 - TUXY

**COLECAO 85**

BLOW UP - FOOTBALLER OF THE YEAR -  
CRAZY CARS - TETRIS - PITMAN

**COLECAO 86**

INDIANA JONES - REX HARD - HYPE - LADY  
SAFARI - ROCK'N'ROLLER

**COLECAO 87**

MAD MIX - TEMPTATIONS - MAGIC PINBALL -  
SANTA PARADIA - WRUNNER

**COLECAO 88**

VENOM STRIKES BACK - MISTERIO DEL NILO -  
HURRICANE - ROCKY - SWERSAM

**COLECAO 89**

NAVY MOVES 1 - ADICTA BALL - DANCER -  
COLOSSUS - FLASH SPLASH

**COLECAO 90**

FLIGHT SIMULATOR - TAI PAN - PETER B.  
FOOTBALL - SKY VISION - NAVY MOVES 2

**COLECAO 91**

TITANIC 1 - TITANIC 2 - FLICK - THE RAMPART  
- HYPER BALL

**COLECAO 92**

SOL NEGRO 1 - SOL NEGRO 2 - QUEEN'S GOLF  
2 - COLISEUM - ARAMO

**COLECAO 93**

KNIGHT NINJA - PSYCHO PIG UXB -  
TERRAMEX - AMOTO'S PUFF - POST MORTEM

**COLECAO 94**

HUNT FOR THE RED OCTOBER - POWER OF  
DARKNESS - TRIPPLE COMMAND - REFLEX -  
HYPER BALL

**COLECAO 95**

THE FLINTSTONES - ASPAR - CHICAGOS' 30 -  
EMILIO BUTREGUENHO - WELL AND FARGO

**COLECAO 96**

**COLECAO 97**

**COLECAO 98**

**COLECAO 99**

**COLECAO 100**

Este jornal foi concluido na segunda semana de Abril, portanto as colecoes apos a de numero 96 ja devem estar prontas quando voce estiver lendo este jornal. Telefonem ou escrevam pedindo-as. Com certez sao jogos que voce ainda nao tem!



## NOTA IMPORTANTE:

Os preços constantes deste catálogo são válidos até a data de expedição do próximo jornal, prevista p/

**22/05/89**

Após esta data entre em contato conosco para obter o preço correto. Os pagamentos poderão ser feitos através de cheque nominal a:

**EMBASS EDITORA LTDA.**  
ou através de depósito no

**BANCO BRADESCO**  
AGENCIA 0108  
CONTA 141.184-5

## PREÇOS

FITA C-60 : NCz\$ 2,50  
DISQUETE 5 1/4 : NCz\$ 2,50  
DISQUETE 3 1/2 : NCz\$ 7,00  
DESPEZA CORREIO: NCz\$ 2,50  
CADA COLEÇÃO : NCz\$ 7,00

### JOGO MEGA-ROM

PARA 1.0 : NCz\$ 3,50  
PARA 2.0 : NCz\$ 4,20

### JOGOS ESPECIAIS (1 POR DISCO)

\*ELITE : NCz\$ 3,50  
\*DESPERADO : NCz\$ 3,50  
\*TRANTOR : NCz\$ 3,50  
\*NOME DA ROSA : NCz\$ 3,50  
\*LA HERANCIA : NCz\$ 3,50  
\*SILENT SHADOW : NCz\$ 3,50  
\*NEMESIS 1 : NCz\$ 3,50  
\*OPERATION WOLF: NCz\$ 3,50  
\*PLAY HOUSE/FINAL  
COUNTDOWN : NCz\$ 3,50

### APLICATIVOS:

PREÇO INDICADO AO LADO DO PROGRAMA

**AOS PREÇOS ACIMA  
DEVEM SER ADICIONADOS  
O CUSTO DO DISCO/FITA E  
DAS DESPESAS POSTAIS.**

### JOGOS MEGA-ROM

PARA 1.0 (NCz\$ 3,50 CADA)

\*KNIGHTMARE II  
\*DRAGON QUEST  
\*DIGITAL DEVIL STORY  
\*VALIS  
\*SUPER LAYDOCK  
\*NEMESIS 1  
\*NEMESIS 2  
\*NEMESIS 3 (SALAMANDER)  
\*NEMESIS 4 (PARODIOUS)  
\*PENGUIN ADVENTURE  
\*F1 SPIRIT  
\*GALL FORCE  
\*FINAL ZONE  
\*YOUNG SHERLOCK  
\*KING'S VALLEY 2  
\*MIRAI  
\*EGGERLAND MISTERY 2  
\*VAXOL  
\*EPISODE II (NEMESIS 5)

## PARA 2.0 (NCz\$ 4,20 CADA)

\*DRAGON SLAYER IV  
\*METAL GEAR  
\*DRACULA  
\*SUPER RAMBO SPECIAL  
\*1942  
\*KING KONG  
\*LUPIN III  
\*HINOTORI  
\*ZANAC EXCELLENT  
\*LABYRINTH  
\*GOEMON  
\*SCRAMBLE FORMATION  
\*RASTAN SAGA  
\*THE TREASURE OF USAS  
\*SUPER BOX-PRO  
\*ARKANOID II  
\*TOPPLE ZIP  
\*ANDROGYNIUS  
\*GARYUO KING  
\*IKARI WARRIORS

## JOGOS PARA 2.0 (Cz\$ 4,20 CADA)

\*HYDELIDE  
\*LAYDOCK  
\*THUNDER  
\*CHOPPER  
\*CHESS 3D  
\*COSMIC SOLDIER  
\*RED LIGHTS OF AMSTERDAM  
\*YS (SO' 3,5 FD)  
\*BREAKER  
\*POOYAN  
\*SA-ZI-RI (SO' 3,5 FD)  
\*BANK BUSTER  
\*KINETIC CONNECTION  
\*THUNDER BALL  
\*CHOPPER 2  
\*WORLD GOLF  
\*JP WINKLE  
\*HOW MANY ROBOTS  
\*FINAL COUNTDOWN

## APLICATIVOS PARA 2.0

\*MICHELANGELO NCz\$5,60  
\*PIXEL 2 NCz\$5,60  
\*PIXEL 3 NCz\$5,60  
\*CHEESE 2 NCz\$5,60  
\*PHILIPS VIDEO GRAPHIC NCz\$5,60  
\*MATSUSHITA VIDEO GRAPHIC NCz\$5,60  
\*SOFT FUNCTION NCz\$ 5,60

## APLICATIVOS PARA 1.0/1.1

### EDITORES DE TEXTO

\*SONY EDITOR NCz\$ 2,38  
MSXWRITE NCz\$ 2,38  
IDEATEXT NCz\$ 2,38  
\*MSXWORD 3.0 NCz\$19,60

## COPIADORES E UTILITARIOS

COPY FITA/DISK NCz 0,70  
COPY DISK/FITA NCz 0,70  
DISK HEADER NCz 0,70  
COPY 9 NCz 0,84  
CORILODE NCz 1,12  
DISKIT NCz 2,10  
FLASH NCz 1,40  
ZAPPER DISK NCz 1,82  
UTLIDISK NCz 1,82  
MUF DOS NCz 1,68  
ASSEMBLER NCz 0,98  
DESASSEMBLER NCz 0,98  
COPY 1600 NCz 0,98  
CLIPIM NCz 1,50

## PROGRAMAS PESSOAIS

CONTR. BANCARIO NCz\$ 1,40  
DATABIT NCz\$ 1,68  
DATA BANK NCz\$ 1,40  
ENG. ECONOMICA NCz\$ 1,40  
MALADIPETA 1 NCz\$ 1,68  
MALADIPETA 2 NCz\$ 2,10  
ORCAM. DOMEST NCz\$ 1,40  
CONTAS PAG/REC NCz\$ 2,10  
CONTR. ESTOQUE NCz\$ 2,10  
ETIQUETAS NCz\$ 1,40

I CHING NCz\$ 0,98  
LOGO NCz\$ 2,10  
**PROGRAMAS MÚSICAIS**  
MUSIX NCz\$2,10  
\*SOUND NCz\$2,10  
COMPOSITOR NCz\$1,68  
TOQUE! NCz\$1,40  
WHAM! NCz\$1,82  
MUSIC STUDIO NCz\$2,10  
SUPER SYNTH NCz\$2,10  
MSXVOICE NCz\$1,40  
EMU+3 MÚSICAS NCz\$1,82  
\*EMU+85 MÚSICAS NCz\$4,20

## PROGRAMAS GRÁFICOS

CARTOON NCz\$2,10  
PROPAGANDA ELETRONICA NCz\$1,68  
GRAPHIC ARTIST NCz\$2,10  
DESENHOS 3D NCz\$0,98  
DRAW 1 NCz\$0,84  
DRAW 2 NCz\$0,84  
DRAW 3 NCz\$0,84  
DRAW 1+2+3 NCz\$2,10  
HOT ART NCz\$1,12  
CHEESE NCz\$1,12  
\*ACKODRAW NCz\$2,10  
SIST. GRÁFICOS NCz\$1,26  
PSYCHEDE NCz\$0,84  
EDDY 2 NCz\$1,68

## TEMAS MÚSICAIS (CADA NCz\$0,28)

DRACULA 1  
DRACULA 2  
HINOTORI  
MAZE OF GALIOUS  
FLASHDANCE  
JESUS ALEGRIA DOS HOMENS  
SEIKO 1  
SEIKO 2  
SEIKO 3  
YIE AR KUNG FU 1  
YIE AR KUNG FU 2  
NEW YEAR'S DAY

MÚSICAS P/ O EMU NCz\$0,28 CADA

## SOFTS PROFISSIONAIS (EM DISCO)

\*WORDSTAR+MAILMERGE NCz\$4,20  
\*BDS NCz\$4,20  
\*AZTEC C NCz\$4,20  
\*MSX C NCz\$4,50  
\*FORTRAN+ROTINAS NCz\$3,50  
\*TURBO PASCAL NCz\$4,20  
\*COBOL 80 NCz\$4,20  
\*MBASIC NCz\$3,50  
\*MBASIC+CONTR. ESTOQUE NCz\$5,60  
\*LISP+MULISP+ROTINAS NCz\$3,50  
\*PROLOG+ROTINAS NCz\$3,50  
\*DEVPAC 80 NCz\$4,76  
\*ZZSOURCE NCz\$5,00

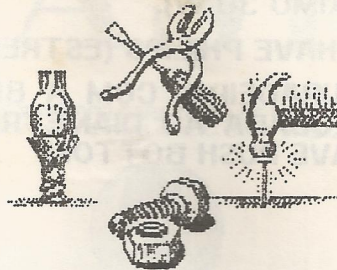
## PLANILHAS

MULTIPLAN NCz\$ 9,00  
PLANILHA MSX NCz\$ 1,50  
SONY CALC NCz\$ 3,00  
GAME MASTER NCz\$ 35,00  
MSX-TURBO NCz\$ 24,00  
EDITRONIC NCz\$ 24,00  
SPRITEMAKER NCz\$ 18,00  
\*GRAPHIC-VIEW NCz\$ 15,00  
\*FAST-COPY NCz\$ 9,20  
\*MEGA-MUSIC 1 NCz\$ 5,00  
\*MEGA-MUSIC 2 NCz\$ 5,00  
CURSO MUSICA NCz\$ 40,00  
MEGARAM MENOR PREÇO  
DRIVE MENOR PREÇO  
CAPAS VIDE TABELA

**OBS: OS JOGOS MARCADOS  
COM UM \* SO FUNCIONAM  
EM DISCO !**



# O Cantinho do MARIO



## JOGOS MEGA-ROM

### LUPIN 3

Use as seguintes senhas para iniciar o jogo na fase que desejar:

- 1) RSJDMFIZVH
- 2) SJKBFMFIW
- 3) TJIEMFIUC
- 4) GPNVFMJLGM
- 5) WESFVJMOPJ
- 6) FMGALDFNWW

### METAL GEAR

DICA ENVIADA PELO SOCIO JORGE TAKESHITA

Para usar as senhas abaixo inicie o jogo normalmente, pressione a tecla F1, digite a senha (sem pressionar a tecla RETURN) e pressione a tecla F1 novamente. Use as senhas:

- DS 4 - Aumenta 1 classe categorica
- ANTA WA ERAI - Chega na classe categorica maxima
- INTRUDER - Armas ao maximo
- ISOLATION - Comida ao maximo
- HIRAKE GOMA - Ganha todos os cartoes (1-8)

### MAZE OF GALIOUS

Na edicao anterior demos algumas dicas sobre como iniciar neste sensacional jogo. Como havia prometido hoje iremos ver mais algumas.

A primeira dica, que sera usada em varias oportunidades durante o jogo e' que EXISTEM COISAS QUE OS OLHOS NAO PODEM VER, MAS A ESPADA PODE DESTRUIR. Isto quer dizer que existem paredes e passagens que so serao alcançadas apos termos destruido algo com a espada. Isto e' muito importante ja no MUNDO 2, pois muitos de voces escreveram falando que nao conseguiram passar por um rio existente neste mundo, que nao tinha ponte ou passagem. Para conseguir atravessar este rio era preciso encontrar um boneco, que no manual original explicava ser ele "a ponte que liga o amor". Este boneco se encontra escondido dentro de uma parede, que so podera ser destruida por Popolon. Esta parede e' facilmente encontrada e para acha-la basta fazer o seguinte:

Ao entrarmos no mundo 2 suba a escada existente na plataforma a esquerda. Suba ate o fim da escada, tomando cuidado com o monstro existente no topo. Em seguida va para a sala a esquerda, subindo na escada existente no canto esquerdo da sala. Nao ha saida ou passagem daquela parte. Va para a direita, no mesmo piso do monolito e utilizando Popolon destrua a parede. Perceba que o som da espada dele e' diferente do som feito pela espada de Afrodite. Ao destruir a parede surgira um boneco verde que fara com que apareca uma ponte sobre o fosso. Para conseguir destruir o monstro sera preciso ainda matar uma bruxa que aparece e desaparece na sala mais a direita deste mundo. Ao destrui-la desaparecera uma das paredes, permitindo o acesso ao monstro. Saiba que o procedimento acima devera ser usado em varios lugares do castelo, para permitir apanhar os objetos necessarios para concluir o jogo, sendo que em alguns lugares voce devera estar usando Afrodite e em outros Popolon.

Outra dica e' o nome de cada um dos dez monstros existentes no jogo, sendo que o nome devera ser escrito na sala onde invocaremos cada um dos dez demônios. Anote-os:

- WORLD 1 - YOMAR
- WORLD 2 - ELOHIM
- WORLD 3 - HAMAKLA
- WORLD 4 - BARECHET

- WORLD 5 - HEOTYMEO
- WORLD 6 - LEPHA
- WORLD 7 - NAWABRA
- WORLD 8 - ASCHER
- WORLD 9 - XYWOLECH
- WORLD 10 - HAMALECH

A principal dica e' que voce pode iniciar o jogo utilizando as senhas dadas por DEMETER, pressionando a tecla "L" ao aparecer a tela de abertura. Use a seguinte senha:

- OG2V KR5T UR43 U25H
- UWMJ 1900 WL6H M9BX
- 2VTI HIWJ S8H3 B

Esta senha inicia o jogo com quase todos os objetos, ja tendo destruido 8 monstros, faltando apenas o decimo demonio, sendo que a porta para o mundo 10 e' aleatoria.

Assim sera possivel concluir este sensacional jogo.

### EPISODE II (Nemesis 3)

DICA ENCONTRADA POR DOUGLAS GOMES DE MORAES

Esta sensacional continuacao, como os seus predecessores, apresenta varias armas e truques escondidos durante o jogo que so serao encontrados pelos mais curiosos e ja desconfiados conhecedores dos jogos da Konami. Entao anote as fases onde se encontrarao as armas:

- FASE 1 - POR ENQUANTO NAO DESCOBRIMOS NADA ESCONDIDO AQUI
- FASE 2 - ARMA: TWINKLE LASER
- FASE 3 - ARMA: SCREW LASER
- FASE 4 - ARMA: UP LASER
- FASE 5 - ARMA: DOWN LASER + MAPA
- FASE 6 - POR ENQUANTO NAO DESCOBRIMOS NADA ESCONDIDO AQUI
- FASE 7 - ARMA: DOWN DOUBLE + MAPA
- FASE 8 - MAPA

## JOGOS NORMAIS

### NEMESIS 1

Onde tudo comecou!

A primeira parte desta sensacional saga encanta as pessoas ate hoje, sendo que as pessoas que ainda nao possuem MEGARAM so podem desfrutar deste episodio, desde que possuam um drive.

Como muitas pessoas nao conseguiram terminar este jogo e vivem perguntando qual e' a senha para alguma fase anote-as para uso em caso de esquecimento:

FASE	TRADUZIDO	ORIGINAL
FASE 1	: LUCIENE	MOMOKO
FASE 2	: IARA	CHIE
FASE 3	: DIANA	AKEMI
FASE 4	: NOCAI	SYUKO
FASE 5	: ANDREA	CHIAKI
FASE 6	: GISELE	NORIKO
FASE 7	: TANIA	SATOE
FASE 8	: VALERIA	YASUKO
FASE SECRETA 1	: SUMAIA	KINUYO
FASE SECRETA 2	: THEIA	HISAE
FASE SECRETA 3	: RENATA	MIYUKI
FASE SECRETA 4	: CARLA	YOKO
QUALQUER FASE	: HYPER	HYPER

Para utilizar as senhas pressione a tecla F1, digite a senha correspondente a fase em que voce se encontra, pressione a tecla <RETURN> e em seguida a tecla F1 novamente. Voce pode usar as senhas uma vez em cada fase, sendo que a senha HYPER so pode ser usada uma unica vez durante o jogo. Use-a com cautela.



# MSX-HARD



## BOTAO DE RESET PARA EXPERT

(POR RICARDO JAU ORNELLAS)

**ATENCAO:** Nao viole seu micro antes de terminar a garantia do fabricante. Esta materia requer um conhecimento **BASICO** de eletronica (Se nao tiver certeza, **NAO FAÇA!**)

Como se sabe, o EXPERT nao conta com um botao de RESET, que e' importante, pois o contante liga e desliga do micro causa um desgaste prematuro nos componentes internos do EXPERT.

E' interessante observar que os proprios componetes internos do micro possuem pinos dedicados ao RESET, e ainda mais interessante e' o fato de que o EXPERT ja possui um circuito dedicado a esta funcao. Esta la, so que nao foi usado!

A funcao desta materia e' exatamente esta, mostrar como usar o circuito interno do RESET.

Portanto consiga os seguintes ITENS:

### COMPONENTES:

- 1-UMA CHAVE PUSH BOTTOM DE CONTATO MOMENTANEO, NORMALMENTE ABERTO.
- 2-40 cm DE FIO FINO, DUPLO E FLEXIVEL.
- 3-SOLDA FINA.

### FERRAMENTAS:

- 1-FERRO DE SOLDAR (DE NO MAXIMO 30 W).
- 2-CHAVE PHILIPS (ESTRELA).
- 3-FURADEIRA, COM A BROCA ADEQUADA AO DIAMETRO DA CHAVE PUSH BOTTOM.

### PROCEDIMENTO:

1-Desligue o seu computador e retire o lacre do fabricante, que esta sobre um dos parafusos laterais da caixa da CPU.

**VERIFIQUE O PRAZO DE GARANTIA ANTES!**

2-Retire os quatro parafusos que prendem a tampa que permite o acesso da CPU.

3-Retire a tampa da CPU. O acesso a placa digital ja podera ser realizado.

4-Verifique o material a ser utilizado e localize com o auxilio do esquema ilustrado na FIGURA 1.

5-Utilizando a ampliacao ilustrada na FIGURA 2 localize os pontos indicados pelas letras 'A' e 'B'.

6-Corte o fio em dois pedacos de tamanho aproximadamente igual.

7-Solde uma das extremidades do fio no ponto 'A', indicado na FIGURA 3, com auxilio do ferro de solda.

8-Solde a outra extremidade deste fio no terminal metalico na parte inferior do botao push bottom.

9-Solde uma extremidade do outro fio no ponto 'B', indicado na FIGURA 3.

10-Solde a outra extremidade deste fio no botao push bottom.

Pronto o BOTAO DE RESET ja deve estar funcionando.

Certifique-se disto ligando o computador e apos alguns instantes pressione o botao push bottom e verifique que o micro e' resetado.

Caso o reset nao esteja funcionando verifique novamente todas as ligacoes realizadas.

Quando o botao de RESET estiver funcionando corretamente continue.

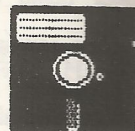
11-Fure a caixa da CPU, na sua parte frontal, lateral ou posterior, no local que voce julgar mais conveniente, uzando a furadeira.

12-Fixe o botao de reset, prendendo-o com a rosca que o acompanha.

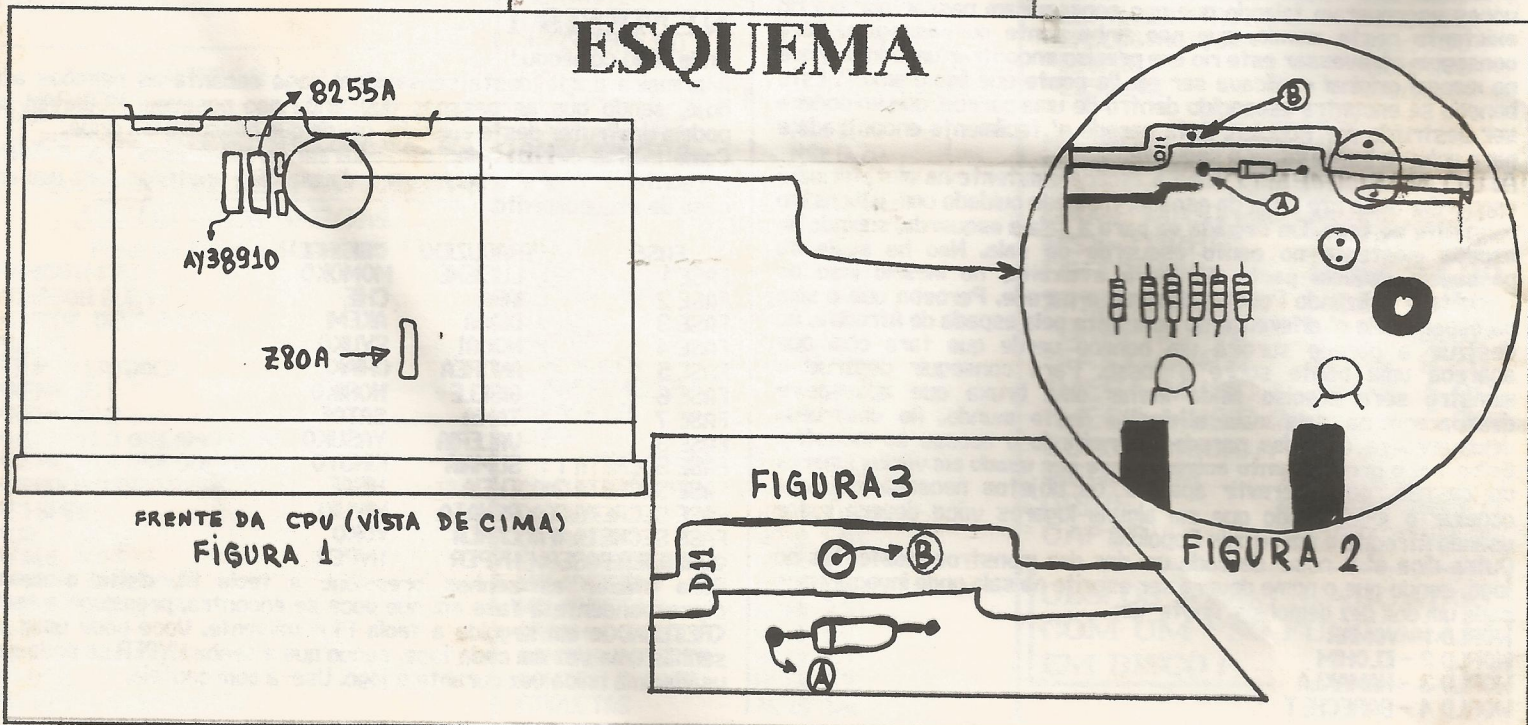
Caso voce nao tenha conhecimento suficiente em eletronica para realizar o servico aqui discriminado, ligue para nos que nossos tecnicos realizarao este servico para voce.

Escreva para nos dizendo o que achou desta materia exclusiva para os associados do MISC.

Ate o proximo mes.



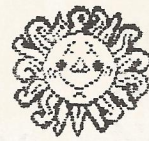
## ESQUEMA





# MSX ASTRAL

HORÓSCOPO PARA O MES DE MAIO  
PREPARADO POR ELAINE G. SARTORELLI



As finanças e o trabalho estarão em destaque neste período marcado pela ambição e pela praticidade. Afinal nada menos do que cinco planetas transitam por signos de terra, fazendo despertar o lado empreendedor e disciplinado das pessoas. Conceitos como "responsabilidade" e "reputação" estão sendo novamente valorizados, condicionando nosso sucesso profissional a nossa capacidade de concentração, paciência e seriedade.

Por outro lado, a sensualidade, inspirada pela conjunção SOL/VENUS em TOURO, poderá tornar-se quase compulsiva, com a oposição de PLUTÃO. Assim, os relacionamentos tenderão a assumir um caráter possessivo e até mesmo destrutivo, de uma forma que simplesmente escapa ao controle racional. Os jogos de poder serão uma constante, tanto nas associações comerciais quanto nas relações mais íntimas.

Ainda este mês, MARTE, em CANCER, envia aspectos dissonantes a SATURNO, URANO e NETUNO em CAPRICÓRNIO. Portanto há grandes possibilidades de conflitos entre a necessidade de segurança emocional e o desejo de competir e ascender socialmente. As pessoas tenderão a cobrar e pressionar umas às outras, e a vontade de se impor aos outros será tão forte que poderá fazer surgir discussões e manobras psicológicas do tipo "chantagem emocional".

No signo aereo de GÊMEOS encontram-se JUPITER e MERCURIO, estimulando a curiosidade e os questionamentos de ordem intelectual. No entanto já a partir do dia 12, MERCURIO estará em movimento retrogrado, o que poderá causar mal-entendidos, raciocínio lento, esquecimentos. Será necessário rever nossos interesses e reformular nossas atitudes.

Na segunda quinzena, com a passagem de VENUS por GÊMEOS, felizmente haverá maior espírito de conciliação, embora os outros aspectos ainda influenciem. Os encontros afetivos serão mais lúdicos, embora menos apaixonados.

No final do mês, também o SOL ingressará em GÊMEOS, trazendo novidades ao nosso dia-a-dia. Novas oportunidades, novos conhecimentos, novas amizades e alguma viagem não muito longa podem surgir neste período. Seria interessante por em dia a leitura ou iniciar algum curso. É, pelo menos, uma forma proveitosa de nos distrairmos da pesada, mas necessária, responsabilidade que CAPRICÓRNIO está impondo a todos nós.

## CONHEÇA A SI MESMO

Se você quiser obter seu MAPA ASTRAL COMPLETO e personalizado, o MISC está lhe oferecendo a oportunidade de recebê-lo em casa, com todos os dados, aspectos, análises e desenho do mapa, em mais de 10 páginas, onde lhe será explicado detalhadamente cada um dos aspectos relativos ao seu signo. Para isto basta enviar o cupom abaixo preenchido, juntamente com um cheque nominal a EMBASS EDITORA LTDA. no valor de NCz\$ 15,00 para o endereço:

MISC/ASTROLOGIA  
RUA XAVIER DE TOLEDO, 210, CONJUNTO 23  
SAO PAULO/SP  
01048

Caso você queira poderá copiar os dados em uma folha avulsa.

NOME: \_\_\_\_\_  
ENDERECO: \_\_\_\_\_  
CIDADE/ESTADO: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_  
DIA DO NASCIMENTO: \_\_\_\_\_ MES DO NASCIMENTO: \_\_\_\_\_ ANO DO NASCIMENTO: \_\_\_\_\_  
LOCAL (CIDADE/ESTADO) DO NASCIMENTO: \_\_\_\_\_  
HORARIO DO NASCIMENTO: \_\_\_\_\_ HORARIO DE VERAO ? (S/N): \_\_\_\_\_

Aguarde 10 dias para receber em sua casa seu Mapa Astral elaborado por computador.

## SUPERSTICK

Esta sendo lançado um novo tipo de joystick: o SUPERSTICK.

Este sensacional joystick foi planejado visando duas coisas: DURABILIDADE e CONFIABILIDADE. Na sua construção foram utilizados os mesmos componentes utilizados nas máquinas de vídeo, encontradas nos fliperamas. Assim, a alavanca e os botões de tiro tem a mesma durabilidade dos existentes nos flippers, dando a você ainda a confiabilidade na movimentação e no disparo dos tiros.

Ao contrário dos outros joysticks existentes no mercado, que duram poucas semanas e logo começam a apresentar mal contato em seus componentes o SUPERSTICK dura indefinidamente, pois seus contatos são feitos com lâminas metálicas ultra-resistentes e facilmente ajustáveis de manutenção muito fácil.

Compatível com todos os jogos para MSX, o SUPERSTICK apresenta dois botões de tiro, de resposta imediata, que permite usufruir de todos os potenciais do jogo, como se você estivesse jogando em um fliperama.

Preço especial de lançamento: NCz\$ 75,00 (+ NCz\$ 5,00 de despesas postais)

**SUPERSTICK: O JOYSTICK DEFINITIVO !**



# PEQUENA HISTORIA DO COMPUTADOR

(PARTE 2)



MARIO BATISTA CAMARA FILHO

Na edicao anterior tivemos conhecimento sobre as primeiras tentativas feitas pelo homem no intuito de contar. Vimos de que forma foram inventados o abaco, bem como as tiras de Napier, a Pascaline e a Maquina Diferencial de Charles Babbage. Vamos continuar hoje do ponto em que paramos:

As calculadoras mecanicas, bem como a maquina analitica podem ser chamadas de PRE HISTORIA da COMPUTACAO.

A evolucao da revolucAO industrial durante o seculo XIX acabou trazendo um problema de dificil solucao para o homem: Como tratar e quantificar (calcular) um numero cada vez maior de informacoes e numeros, com os aparelhos existentes?

Nas ultimas decadas do seculo XIX, os Estados Unidos enfrontavam um problema quase que insolavel:

As leis americanas obrigavam o governo a efetuar um recenseamento da populacao de 10 em 10 anos.

O unico problema era que no ano de 1886 ainda estavam sendo feitos calculos com os numeros do censo de 1880.

Varias pessoas ja haviam previsto que o censo de 1890 so ficaria pronto apos ter sido iniciado o censo de 1900, o que seria totalmente inutil.

Desta forma havia a necessidade de se criar uma mecanizacao nos processos de contagem e de manipulacao destas informacoes de modo ser possivel concluir a contagem dentro da mesma decada.

Um funcionario publico chamado HERMANN HOLLERITH havia percebido que a maioria

das perguntas realizadas no questionario do censo eram respondidas com um simples SIM ou NAO. Como ele ja havia tido conhecimento sobre o funcionamento dos teares eletronicos, que utilizavam os cartoes perfurados inventados por Joseph Jacquard para realizar processos repetitivos, ele desenvolveu um sistema utilizando cartoes perfurados que indicassem a resposta SIM com um furo em uma determinada coluna do cartao e a resposta NAO com a ausencia desta perfuracao.

Alem disto, outra facilidade seria a possibilidade de LEITURA destes cartoes valendo-se de maquinas que detectassem a passagem ou nao de corrente eletrica por estes furos, de forma poder quantificar exatamente as informacoes obtidas por estes cartoes.

Tais maquinas foram utilizadas com sucesso no censo de 1890, reduzindo a apenas um terco o tempo de contagem e tabulacao destas informacoes.

A maior vantagem do tratamento das informacoes por este metodo era que uma vez registrados os dados nos cartoes era possivel manipular muito rapidamente as informacoes.

Apos ter obtido enorme sucesso no mundo todo com seus cartoes Hollerith decidiu abrir sua propria companhia, a Computing tabulating recording (CTR). Esta fabricava maquinas para a perfuracao e leitura de cartoes, e no ano de 1914 contratou um senhor chamado Thomas Watson para ser diretor geral da empresa. Em 1925, ja como proprietario da CTR, ele decidiu mudar o nome da companhia para

International Busines Machines, ou simplesmente IBM. Por enquanto vamos deixar a IBM de lado, para falar de outras coisas. Mais a frente ela participara ativamente da historia dos computadores.

## OS PRIMEIROS COMPUTADORES

Ja estamos no ano de 1940. As faculdades corriam em busca do primeiro prototipo de computador e coube a universidade de Harward o desenvolvimento do MARK I, em 1944 pelo professor Howard Aiken. O Mark I pode ser entendido como a primeira maquina a se adaptar ao que fora proposto por Babbage 100 anos antes, pois dispunha de dispositivos de entrada e saida, memoria, unidade de calculo e de controle. Apenas para se ter uma ideia ele tinha mais de 200 mil pecas e 800 mil metros de fios. Para realizar uma soma ou subtracao demorava 0,2 segundos, uma multiplicacao 4s e uma divisao 10s. Com certeza qualquer um de nos podia ser mais rapido que ele.

Dois apos o aparecimento do Mark I surge na universidade da Pensilvania o primeiro computador digital todo eletronico, o ENIAC. O ENIAC foi a primeira maquina de calculo, que nao utilizava nenhum componente mecanico, sendo todos seus componentes eletronicos. Isto pode trazer um aumento muito grande na velocidade de processamento, sendo que ele era 1000 vezes mais rapido que o Mark I.

Vamos tendo de ficar por aqui, porem no proximo numero tem mais. Escrevam dizendo o que estao achando desta secAO.



## PROTEJA SEU EQUIPAMENTO USANDO CAPAS PROTETORAS

CAPA PARA EXPERT	NCz\$ 6,00
CAPA PARA HOT-BIT	NCz\$ 4,00
CAPA PARA DRIVE	NCz\$ 2,50
CAPA PARA IMPRESSORA LADY 80	NCz\$ 6,00
CAPA PARA IMPRESSORA GRAFIX MTA	NCz\$ 6,00
CAPA PARA IMPRESSORA LX800	NCz\$ 6,00

(OBS: ACRESCENTAR + NCz\$ 2,50 PARA DESPESAS POSTAIS)

NAO DEIXE SEU EQUIPAMENTO PEGANDO POEIRA !

## MSX-DOS TOOLS 2

O SENSACIONAL PROGRAMA BASEADO NO SISTEMA UNIX, UTILIZADO PELOS COMPUTADORES DE GRANDE PORTE, SE ENCONTRA DISPONIVEL PARA SEU MSX. ESTE PROGRAMA E' COMPOSTO DE VARIOS 'PROGRAMAS FERRAMENTA' QUE PERMITEM UMA VERSATILIDADE MAIOR DO SISTEMA OPERACIONAL. COM MANUAL EM PORTUGUES E DISCO INCLUIDO POR APENAS

NCz\$ 7,00

(+ NCz\$ 2,50 para despesas postais)

**SAIBA CADA VEZ MAIS, ASSINE:**

**MICRO SISTEMAS: NCz\$ 15,00**

**MSX MICRO: NCz\$ 25,00**

INFORME SEU NOME COMPLETO E O ENDEREÇO EM QUE QUER RECEBER AS REVISTAS

## ASSISTENCIA TECNICA

Nosso clube se conveniou a uma assistencia tecnica, e esta prestando servicos em computadores, drives e monitores que tenham apresentado defeito na utilizacao dos mesmos. Caso voce tenha algum equipamento danificado, envie-nos ou traga-o ate nos que ele sera reparado rapidamente.



# INSTRUÇÕES PARA REALIZAR O SEU

# PEDIDO

420,00  
+ 10

## PEÇA APENAS COLECOES. NAO ESTAMOS GRAVANDO PROGRAMAS SEPARADOS.

- 1) USE O FORMULARIO AO LADO PARA REALIZAR O SEU PEDIDO.
  - 2) ANOTE O SEU NOME, ENDERECO E TELEFONE PARA QUE POSSAMOS ENVIAR-LHE CORRETAMENTE SEUS PROGRAMAS.
  - 3) ANOTE O TIPO DE EQUIPAMENTO QUE POSSUI, GRAVADOR OU DRIVE, FACE SIMPLES OU FACE DUPLA, 3 E 1/2 OU 5 E 1/4, HOT BIT OU EXPERT. ESTAS INFORMACOES SAO MUITO IMPORTANTES PARA NOS.
  - 4) COLOQUE O NUMERO E O NOME DO PRIMEIRO PROGRAMA DE CADA COLECAO PEDIDA, 1 EM CADA LINHA.
  - 5) ANOTE A QUANTIDADE TOTAL DE COLECOES PEDIDAS.
  - 6) ANOTE A QUANTIDADE TOTAL DE DISCOS OU FITAS PEDIDOS.
  - 7) SOME O VALOR TOTAL DE PROGRAMAS, ANOTANDO O VALOR NO CAMPO CORRESPONDENTE.
  - 8) SOME O VALOR TOTAL DE DISCOS, ANOTANDO O VALOR NO CAMPO CORRESPONDENTE.
  - 9) SOME O VALOR DE NCz\$ 2,50 REFERENTES A DESPESAS DE CORREIO.
  - 10) INDIQUE QUAL A FORMA DE PAGAMENTO, CHEQUE NOMINAL OU ORDEM DE PAGAMENTO.
- OBSERVACOES:

*Apenas os socios podem efetuar pedidos. Caso voce nao seja socio do MISC envie junto com seu pedido a ficha de inscricao*

**O prazo medio de entrega para pedidos em fita e' de 30 dias**

EM CASO DE DUVIDAS ENTRAR EM CONTATO CONOSCO ATRAVES DOS TELEFONES:

(011) 36-3226  
(011) 34-8391

NOME DO SOCIO:			
ENDERECO:			
CIDADE:		ESTADO:	
CEP:		TELEFONE:	
MICRO:		GRAVADOR/DRIVE	
GRAVACAO		FORMATACAO	
FITA	DISCO	SIMPLES	DUPLA
COLECAO	TITULO	VALOR	
QUANTIDADE DE COLECOES →			
QUANTIDADE DE DISCOS/FITAS →			
VALOR GASTO EM SOFT:			
VALOR GASTO EM DISCOS OU FITAS:			
VALOR DO CORREIO		: NCz\$ 2,50	
VALOR TOTAL DO PEDIDO:			
FORMA DE PAGAMENTO: (CHEQUE/ORDEN DE PAGAMENTO)			