

MSX FORCE

© 1998 Other Side MSX Club

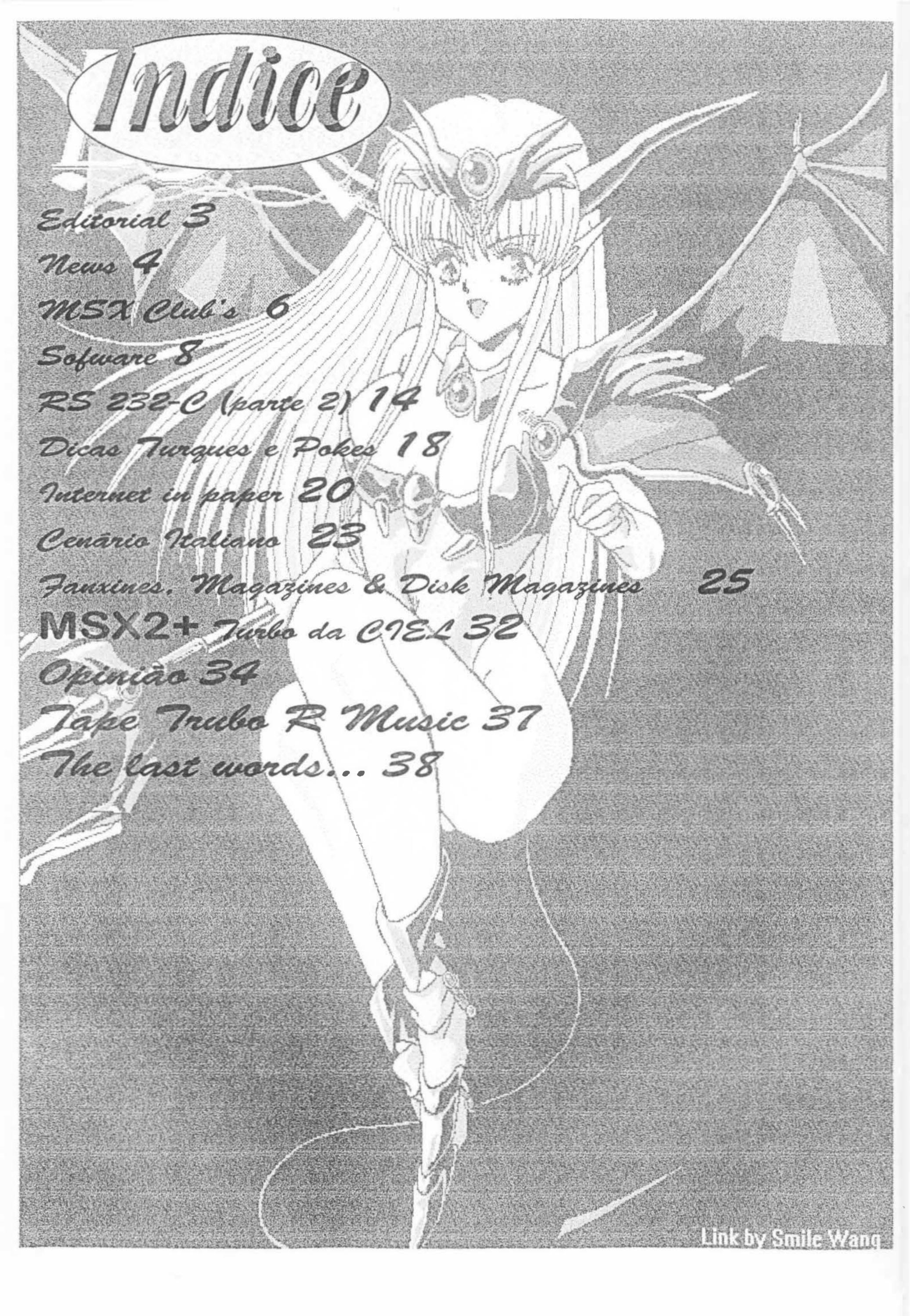
3



Software:
S-Point, M-midia
Like, Da Jpeg, Lilo la
conquista de la fama
etc...

E mais:
News, Dicas, Internet,
RS232C parte II,
Drive de 3 1/2,
Msx Club's, Opinião
Publicações, etc...

Indice



Editorial 3

News 4

MSX Club's 6

Software 8

RS 232-C (parte 2) 14

Dicas Turques e Pokes 18

Internet in paper 20

Cenário Italiano 23

Fauxines, Magazines & Disk Magazines 25

MSX2+ Turbo da CTEL 32

Opinião 34

Tape Turbo R Music 37

The last words... 38

MSX FORCE #3
Agosto de 1998.

Produção:
Other Side MSX Club

Redação:
Ademir Jorge O.G. Brito
Luiz Eduardo S. Marques

Editoração Eletrônica
Captura de telas e
Conversões Gráficas:
Luiz Eduardo S. Marques

Scanner das imagens
Luiz Eduardo S. Marques
Giovanni R. Nunes

Capa:
From Giovanni's hentai collection

Contra-capas:
Ademir Jorge "draw the pictures"

Colaboram:
Anderson Reis Silva
Ghost (Japão)
Giovanni R. Nunes
Ítalo Valério P. Gomes
Jesus Tarela (Espanha)
Mario Lima Cavalcante
José P. Rafanelli
Roberto José
Ricardo Jurczyk Pinheiro

MSX FORCE é uma publicação destinada a apoiar e expandir o sistema MSX de uma forma barata e sem privilégios à terceiros, oferecendo informações a todos sem querer explorar por esse serviço.

O Other Side não se responsabiliza pelas matérias, pois elas são de livre iniciativa de seus autores, e por tanto, de sua inteira responsabilidade assim como seus méritos.

MSX FORCE não é encontrado em bancas e nem será comercializada assinaturas, e também não há uma periodicidade para lançamentos de seus números posteriores.

Circulation 100 copies.

Editorial

E aí pessoal... Batemos todos os recordes de atraso desta vez. Na verdade não vale apenas enumerar todos os contra-tempos. Bem, eu e o Jorge vamos em frente do jeito que a situação permitir.

Como os mais atentos devem ter percebido trocamos o nome do Clube de Inovação para Other Side. Assim como resolvemos escrever de forma mais descontraída nossas matérias, sem formalidades. Na verdade quem me conhece pessoalmente sabe que vivo sacaneado (no bom sentido) e fazendo piadas com todos, então não vou ficar escrevendo nada formal para agradar alguns idiotas que não conseguem captar a importância que o MSX Force tem para o usuário brasileiro. Foda-se esses idiotas universitários e retardados engomadinhos que sonhavam em ganhar dinheiro com o MSX e ficam criticando a mim e o Ademir Jorge. Tem muita gente espalhada pelo Brasil e pelo mundo que nos aplaudem, apoiam, estabelecem um clima de amizade sincera e fraternal pouco vista em outros "mundos". Sinceramente esta é única coisa que me dá forças para continuar, pois não é nada fácil. Esperamos receber ajuda do pessoal do Rio de Janeiro que tem MSX e acesso a Inet.

Temos promessas de colaborações de pelo menos 3 (três) pessoas. Que elas não fiquem só nas promessas, para podermos dividir tarefas, e apresentarmos um trabalho mais eficiente e rápido deste e de futuros projetos.

O MSX Force é pra você, usuário simples que quer apenas informações a custo baixo. Não é para seres que querem uma revista e pagarem um absurdo por ela. Isso em termos "Brasil" é inviável.. Essa é outra gama de infelizes que não sabem o que é underground e a força que esta ideologia tem.

O tempo é um grande "showman", o apresentador do que é certo ou errado. Até agora devido a nossa expansão ele nos mostra que estamos no caminho certo.

Leiam o Conteúdo no índice. Liguem os MSX's, deixem o PC e a internet um pouco de lado. Enjoy It Fanzine.



NEWS

Japão News

Visitando a Home Page de Ghost descobri uns joguinhos desenvolvido pelo sujeito do "outro lado" para seu MSX2 e Turbo R. Que depois me levou até a Home Page do Grupo japonês GIGAMIX. Lá, descobri que eles usam como "mascote" um desenho do meu irmão!!! Outra descoberta menos importante é o DM-SYSTEM 2 em nova versão (a primeira veio na NV Magazine# 26. Você tem este número? Não? Nem eu.). Um dos Joguinhos do Ghost requer o DM SYSTEM 2. O que seria este "DM-S2"? Ao que parece é uma extensão dos comandos do Basic, que facilita os programadores. Tem até um "windowszinho" com Kanji na HP da GIGAMIX. O DM-SYSTEM 2, tem características "Multi-media" e está disponível para MSX2, MSX2+, Turbo R, rodando inclusive no emulador FMSX.

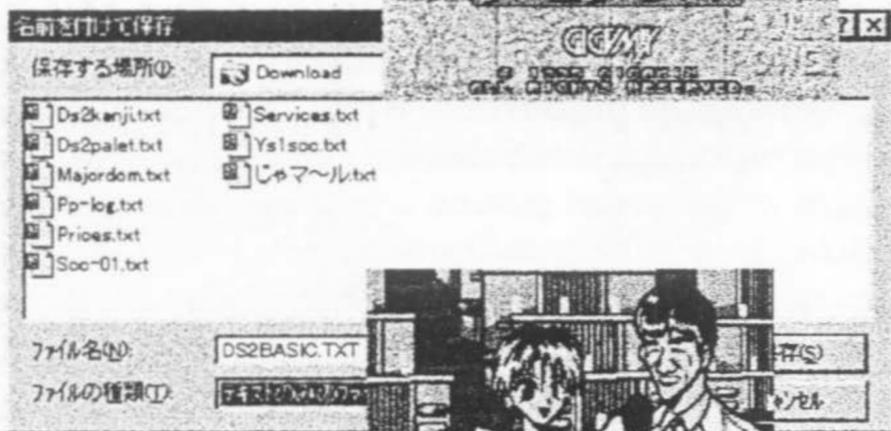
Tudo isto é "downloadavel". Além de Links para outras HP Japonésias, tem promos do Magical Labyrinth (aquele que usa o tal Ninja Tip), e um outro joguinho que requer o DM-S2. Pena que os arquivos *.LZH estão "bichados". Bom eu não sou mais

internauta para ficar fazendo download. Se algum internauta MSXzeiro quiser assumir a seção Internet in Paper, legal. Se não, ela provavelmente será extinta.

Só mantenho o e-mail. Nada mais de WWW ou

downloads. Recebo arquivos de amigos mas só pelo e-mail.

Bem, voltando a falar do japonês Ghost, ele me informou que a toda poderosa Konami queria processar as pessoas que estavam disponibilizando arquivos



com a extensão *.ROM (muito comuns nos CD-ROM's e na Internet) de seus famosos jogos produzidos para nosso sistema. Com o tempo a Konami viu o "mico" que estava pagando, e deixou os pobres usuários em paz (e com sua distribuição de *.ROM's).

Os jogos de Ghost que fiz download são Mornig Star (ver seção Software) e Triumph que não consegui jogar ainda.

Luiz Eduardo



Foto do Ghost. As outras ilustrações são as que constam na Home Page da Gigamix

GIGAMIX
DM-SYSTEM2
Multimedia programming kit version 2



Ghost HP
<http://antares.felix.or.jp/~ghost/emsx.htm>

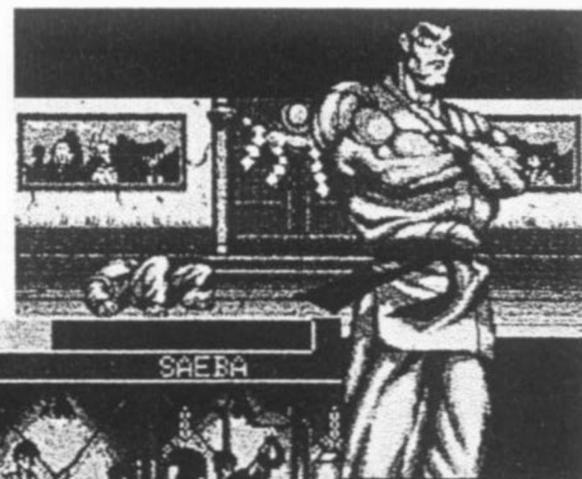
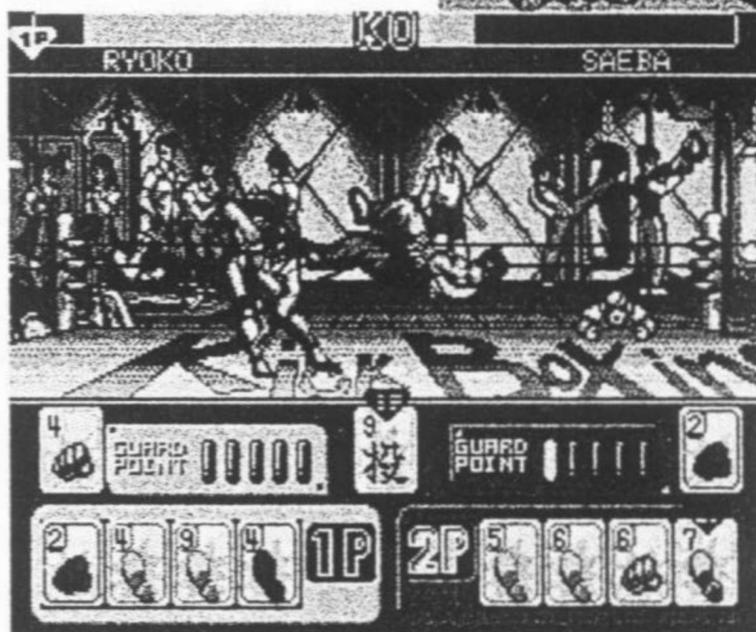
Gigamix
http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/ds2/index-e.html#cap3

Os Nossos Jogos fantásticos

Be Bop Bout é um jogo de lutas no mais puro estilo Street fighter com gráficos inimagináveis. Quem tiver a oportunidade de ver as telas ou apreciar o Demo do jogo não acreditará que é coisa de MSX. É o mesmo caso do Sonyc, só depois de algum tempo é que agente se acostuma e acredita que é um jogo de MSX. A MSX-MEN apresentou este jogo no último encontro de Barcelona, parece que a distribuição europeia está a cargo da Sunrise. Ah... O jogo tem procedência japonesa e foi realizado por MAR'Z PROJECT. É meu amigo, conhecimento pleno da sua máquina, os mistérios do VDP que vem à tona e criatividade aguçada

fazem a diferença de programadores e usuários de MSX e o de outras plataformas. O MSX é o computador de 8 bits que pode ter a mesma qualidade dos consoles de 16 bits. Esse jogo vai dar muito o que falar. E por falar em jogos, a Espanha está tomando o lugar da Holanda na produção de games. O tarado do KAI não responde carta de ninguém, inclusive as nossas cartas (é que KAI deve ficar muito ocupado programando e fazendo coisas menos nobres no banheiro), mas já tem outro game que deixa o recente

NO NAME como sua penúltima produção (até o momento). E



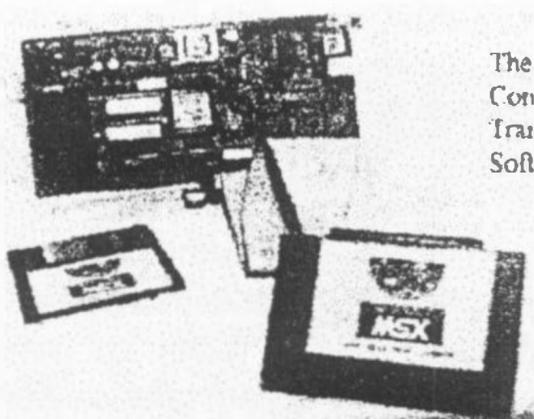
Be Bop Bout leva o MSX por caminhos nunca antes imaginados.

enquanto isso o Brasil é apenas projetos, discussões e nada se concretiza, que vergonha meu povo.

Luiz Eduardo

O Fim do Anderson Reis Silva... Quer dizer, da RS232C?

ACCNET é uma nova interface espanhola criada por Angel Culla que permite a ligação de um modem interno de PC (mais barato) ao MSX. ACCNET é o Hardware do momento na Europa. Será o fim das RS232C? Muitos acham que sim. O Giovanni diz que não! É que o "conseito de Serial" está presente na ACCNET.



The Con Tra Soft

Uma pergunta: O que será do Anderson? Ele sobreviverá?

Luiz Eduardo

Nem tudo é marasmo

Bem, ainda há algo de novo no Brasil. Trata-se do RBC, ou RicBit C Compiler, que é um compilador de C realizado por um de nossos amigos da Lista de discussões. O criador, Ricardo Bitencourt (o RicBit), ainda criou o primeiro emulador brasileiro o BRMSX. tudo isso está disponível na sua HP em: <http://www.lsi.usp.br/~ricardo/msx.htm>

É tudo freeware. Lá você encontrará programas de outras pessoas, como o



O que o RicBit faz no Manual do TR?

Anime Girls do BMC, o Execrom da A&L, o replayer do Pingüim Adventure do "Cybernight mal", etc...

Luiz Eduardo



MSX CLUBS

Parallax: Sucessora da Konami ?

Há algum tempo uma empresa holandesa chamada Parallax vem se dedicando exclusivamente a produção de jogos para MSX 2 e MSX2+ ganhando cada vez mais fama entre os usuários. Já conhecida por muitos usuários por suas apresentações nas famosas feiras de MSX em Zandvoort e Tilburg, a empresa promete cada vez mais fazer jogos incríveis para nosso MSX. Seu último jogo, **CoreDump**, que ainda está em fase de desenvolvimento, promete trazer um estilo de jogo revolucionário que a plataforma MSX nunca teve. Para você saber mais sobre os jogos da Parallax, abaixo segue uma lista (em ordem cronológica) dos jogos que a empresa já produziu e que está produzindo:

Vectron (lançado em 1989)

Vectron é um jogo do estilo arcade, com grandes elementos de exploração. O campo de jogo é mostrado como se fosse visto pelos

olhos de um pássaro (do alto). No decorrer do jogo, pressionando alavancas (switches), você poderá mudar as partes do labirinto. No jogo você também é capaz de coletar ouro e comprar armas "pesadas", isto se você sobreviver.

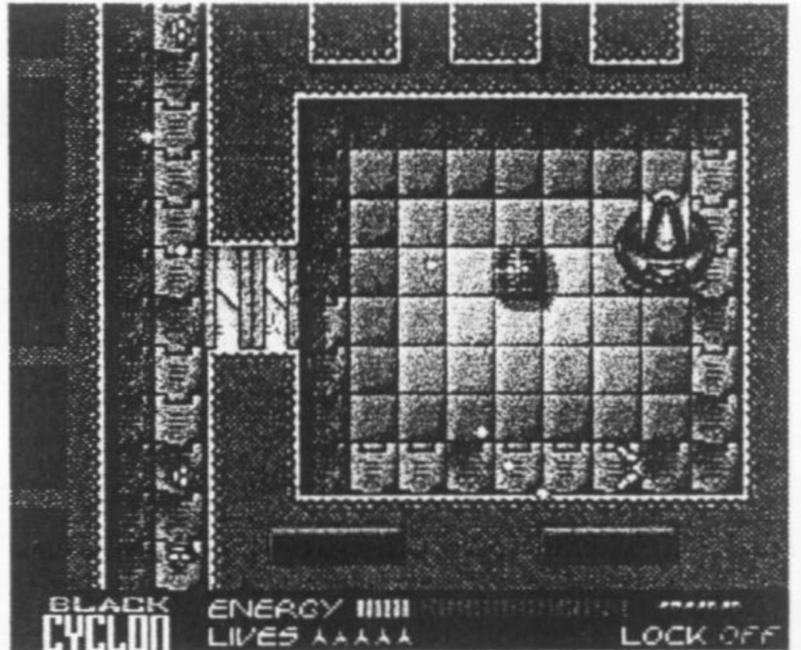
No geral, Vectron é um jogo com vários elementos para serem procurados. Itens com armadilhas, alavancas, e muitos inimigos é o que você encontrará neste incrível jogo. As alavancas tem várias funções, entre elas, mudar o rumo do mapa! Isto pode causar um pouco de confusão no começo, mas ao longo do tempo se transformará em um jogo divertido.

Arc (lançado em 1990)

Arc é um jogo do estilo plataforma com muitos efeitos de tela. Com lindos gráficos, este jogo realmente prende a atenção do jogador que é introduzido no meio dos quebra-cabeças do jogo. Quebra-cabeças estes, que são acompanhados de muita ação. Agora uma pequena história do jogo:

Você é qarat, um andróide capaz de sofrer rápidas metamorfoses e com a missão de destruir Arc.

Segundo a Parallax, este foi o jogo mais caro que ela já vendeu, por ser também o mais caro em questão de



- Tela do Black Cyclon -

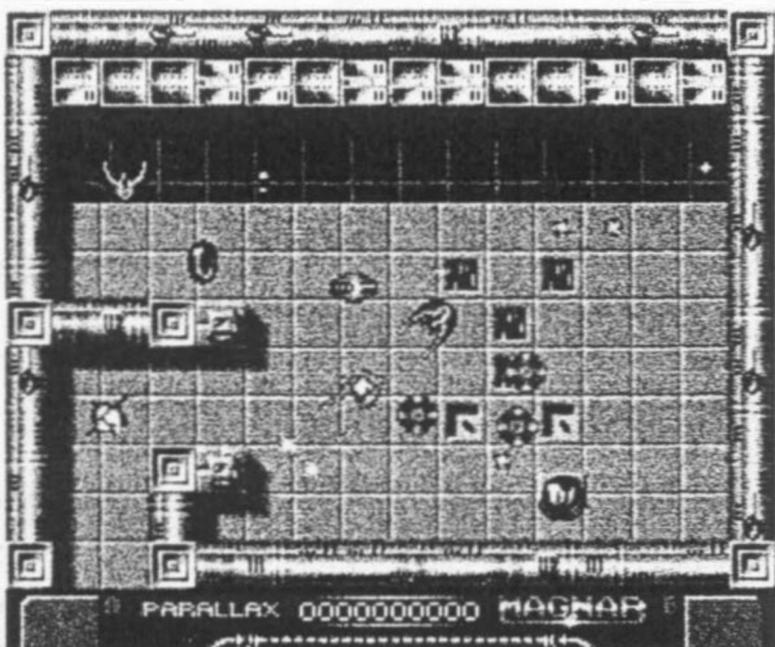
desenvolvimento.

Arc é também um jogo inovador, pois foi o primeiro jogo feito fora do Japão que tem 32 cores diferentes na tela, e, segundo eles, somente a empresa japonesa Hertz (que criou jogos como Psycho World, Hydefos, e muitos outros) tinha cometido essa façanha.

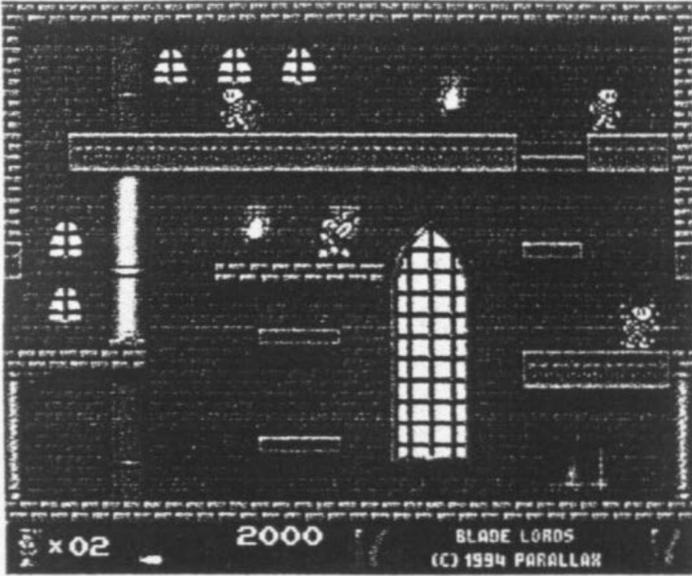
Magnar (lançado em 1992)

Em Magnar, você é um membro da Magnar Corporation. 8 missões esperam por você, no qual seus reflexos são testados até o limite! Você deve encontrar o "D1-A planetbuster" (não me perguntem o que é isso que eu também não sei!)

Todos os inimigos em Magnar foram criados com uma ferramenta universal de criação de inimigos chamada de MENIS. Para a Parallax, eles acharam isso legal, mas nunca usaram esta ferramenta novamente, porque para o próximo jogo, Black Cyclon, eles usaram uma multi-programação complexa



- Tela do Magnar -



- Tela do Blade Lords -

em que cada inimigo tem um código (seqüencial) individual.

Black Cyclon (lançado em 1993)

Eric Frey e Earl D. Squirrel tem que achar um protótipo do "D1-A planet buster" (continuo sem saber o que é isso!) que foi roubado pelos piratas do espaço. Sua missão é ir até o planeta dos piratas, onde muitos perigos o esperam! Um pouco de sorte talvez ajude Eric e Earl a sobreviverem. Interatividade e entretenimento, muita ação e quebra-cabeças é o que este "arcade adventure" (considerado mais complexo que o Vectron) vai lhe oferecer.

Blade Lords (lançado em 1994)

Blade Lords é um jogo no estilo plataforma para um ou dois jogadores. Segundo a própria Parallax, este jogo foi criado após eles terem jogado o Bubble Bobble da Taito, e eles mesmo afirmam que o jogo foi baseado neste clássico. A história é bem simples: Você é um cavaleiro armado com uma espada, que tem que eliminar os inimigos, coletar diamantes e derrotar o terrível feiticeiro Ayraa. 60 estágios esperam por você. A

empresa também acrescentou detalhes ao jogo que lembram muito o King's Valley da Konami, porém diferente dos dois clássicos (King's Valley e Bubble Booble) o personagem de Blade Lords sofre controle de inersia, ou seja, ele começa andando vagorosamente e sua velocidade vai aumentando no decorrer da caminhada.

Na Home-Page da Parallax (<http://www.stack.nl/~cas/par/>) é possível fazer um download de uma versão promo do Blade Lords. Existem muitos itens escondidos na versão promo...

Akin (lançado em 1995)

Akin é um jogo do estilo ação/plataforma/tiro para todos os tipos de MSX2 com 128Kb ram, 128Kb vram ou mais. A Parallax adianta que o jogo tem um rápido scroll multi-layer, com sprites (como a grande aranha de 128 x 96 pixels) movendo-se entre pilares, fendas e muros sem deixar o jogo lento! Sua história é bem grande e complicada de contar (deixa pra próxima!).

Core Dump (em fase de desenvolvimento)

CoreDump (também chamado de Akin II) ainda não foi terminado. Mas



- Tela do Core Dump -

este promete ser um dos maiores jogos já feitos para a plataforma MSX!

Ele se resume em um jogo do tipo arcade/aventura onde une ação com adventure, fazendo com que o jogo se torne uma intensa história com muito envolvimento. O jogo tem uma história comprida no qual fala de aliens chamados de Raalin. No jogo, você é Gen, um tipo de Raalin capaz de mudar de forma. Você tem a missão de acabar com as principais forças humanas. A raça humana tem uma central de controle situada na estação espacial Aleph (familiar esse nome, não?). Você deve achar o criador da estação Aleph e destruí-lo... mas chega de história, nem eu entendi direito, só sei que eu vi o preview do jogo e achei melhor que muitos jogos da Konami! Talvez se a Konami não tivesse parado de fazer jogos para MSX hoje ela estaria fazendo coisas que até Deus duvida!

O CoreDump é um jogo onde ocorrem brigas entre grupos de raças diferentes! Na Home-Page da Parallax tem um monte de screenshots para fazer download! Se você acessa a Internet, não pode deixar de pegar essas telas!

E a Parallax não para por aí não! Ela já tem outros projetos como o Blade Lords II.

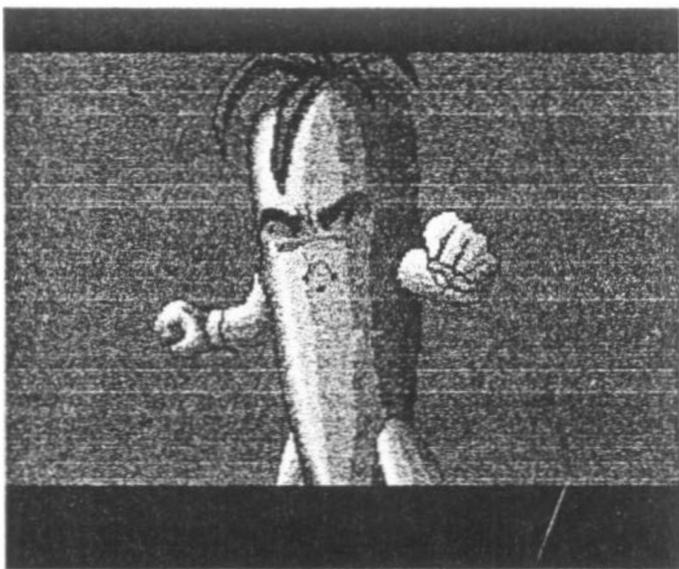
Bem pessoal, por enquanto o que eu sei da Parallax é só isso, mas sempre que puder mantereí vocês informados sobre essa que é a nova potência em jogos de MSX. Sucessos para a Parallax e que ela sempre continue fazendo jogos para este incrível e mágico computador que é o MSX!

Matéria e captura de telas:
Mario Lima Cavalcanti
mlc@fst.com.br

Software

Lilo la conquista de la fama

Este game poderia ser japonês, tem tudo (mais ou menos) igualzinho a um jogo japonês, mais especificamente ao estilo de história "meio interativa-erótica" como as das séries Peach Up e Pink Sox. Você reparou no parên-



tese do parágrafo anterior? É, o "mais ou menos". Olhe o diferencial que ele causa:

* O jogo é em espanhol, feito por espanhol (acho que ele é espanhol).

* O enredo, mais original impossível.

* Ele é muito, mas muito mais do que erótico. É pornográfico mesmo.

* Os gráficos, lógico que são no estilo mangá/anime. Só que tem diferença do que você está acostumado a ver nos outros jogos do estilo ou na TV (Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball, etc..). Já li

críticas dizendo que eram mal elaborados, que faltava um pouco para chegar ao estilo mangá/anime. Mas eu na minha santa ignorância achei ultra-original, nunca pensei em ver desenhos no estilo citado com

características próprias. É mal elaborado? Tenha dó, eles são muito bem feitos (com luzes e sombras), são desenhos que você olha e diz: "é do Kenneth (o criador)". Quantos artistas conseguem isto?

Vamos a história do Kenneth. Ele era um "simples usuário" que nos encontramos no seu país, dizia que tinha capacidade de fazer algo legal para o sistema MSX. Bem e não é que ele estava falando a verdade! Kenneth adotou o nome KAI Magazine (o KAI são do nome e sobre nomes dele, o Magazine acredito que seja uma referência a Wendy Magazine, criadora da Pink Sox) e



a prova disso esta aqui: Lilo la conquista de la fama...

Vamos ao enredo de Lilo: Lilo é uma cenoura inconformada com seu destino, ou seja simplesmente servir de comida para os humanos, Lilo quer desfrutar dos prazeres da vida (que cenoura mais abusada, não?), neste caso, o prazer a que me refiro não é ficar na frente do seu MSX jogando gamezinhos pornô. Para desfrutar dos prazeres da vida humana Lilo deve conquistar a fama, e para isso, deve converte-se na mascote de KAI Magazine, mostrar que está ao nível requerido para merecer esta honra, provando para KAI e para nós usuários do sistema que é digno desta honra. Será que ele conseguirá? Tchan tchan tchan tchan (isso é aquele sonzinho de suspense, não é a Carla Perez e seus minúsculos shortinhos, que



cara tarado). Isso depende de você jogador. O primeiro passo é transformar Lilo em um "nabo" (tudo através de menus do tipo ouvir, falar, mover-se, etc..), e aí você terá que "vencer" as quatro garotas de KAI Magazine... Bem, você leu o MSX Force 1? Lembra da análise de Sanatorium of Romance? É o mesmo caso. Não vale apenas eu contar a história toda, pois perde a graça, então se vira sozinho (até porque pega mal sua mãe e seu pai lhe ajudarem neste tipo de jogo).

Este game é bem peculiar, o som é para SCC, a música é dos holandeses do Club Fuzzy Logic, o código é em basic. O que? BASIC? Mas como pode ser em basic algo tão bem feito, tão rápido? Não me pergunte pois não sou nenhum gênio da programação, mas olhando as listagens EM BASIC, o cara criou uma nova técnica (pelo menos foi a primeira vez que eu a vi) que consiste no uso do Memory Manager e uns de seus TRS's, crunch/uncrunch, que compacta/descompacta respectivamente as telas na memória.

Bom só gostaria de ressaltar que se você tem irmã, mãe, ente querido, não deixe perto do Kenneth, pois ele consegue ser mais pervertido e tarado do que eu. Em determinado momento Lilo se depara com um "personagem" da Peach Up. Em outro momento ele (KAI) participa "diretamente" da aventura de Lilo.

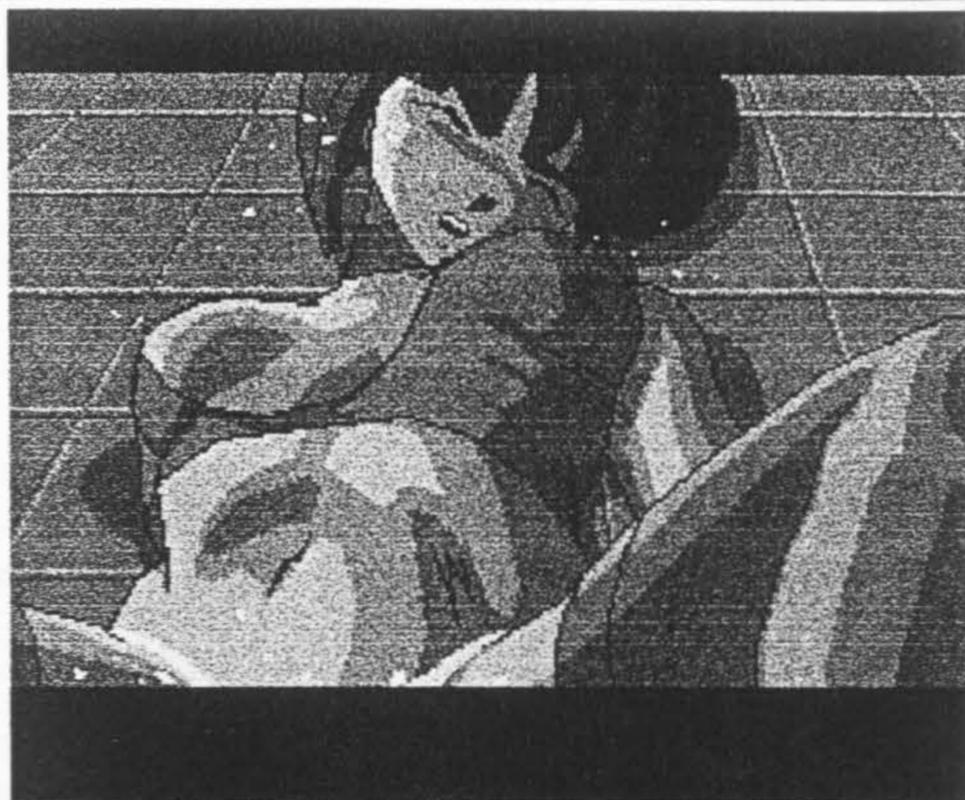
Lilo chegou até nossas mãos por um download na internet,

alguns dizem que é de domínio público, mas entramos em contato com KAI para saber se é verdade ou não e pagar pelo original se por acaso não for shareware.

Lógico que solicitamos informações de preços do

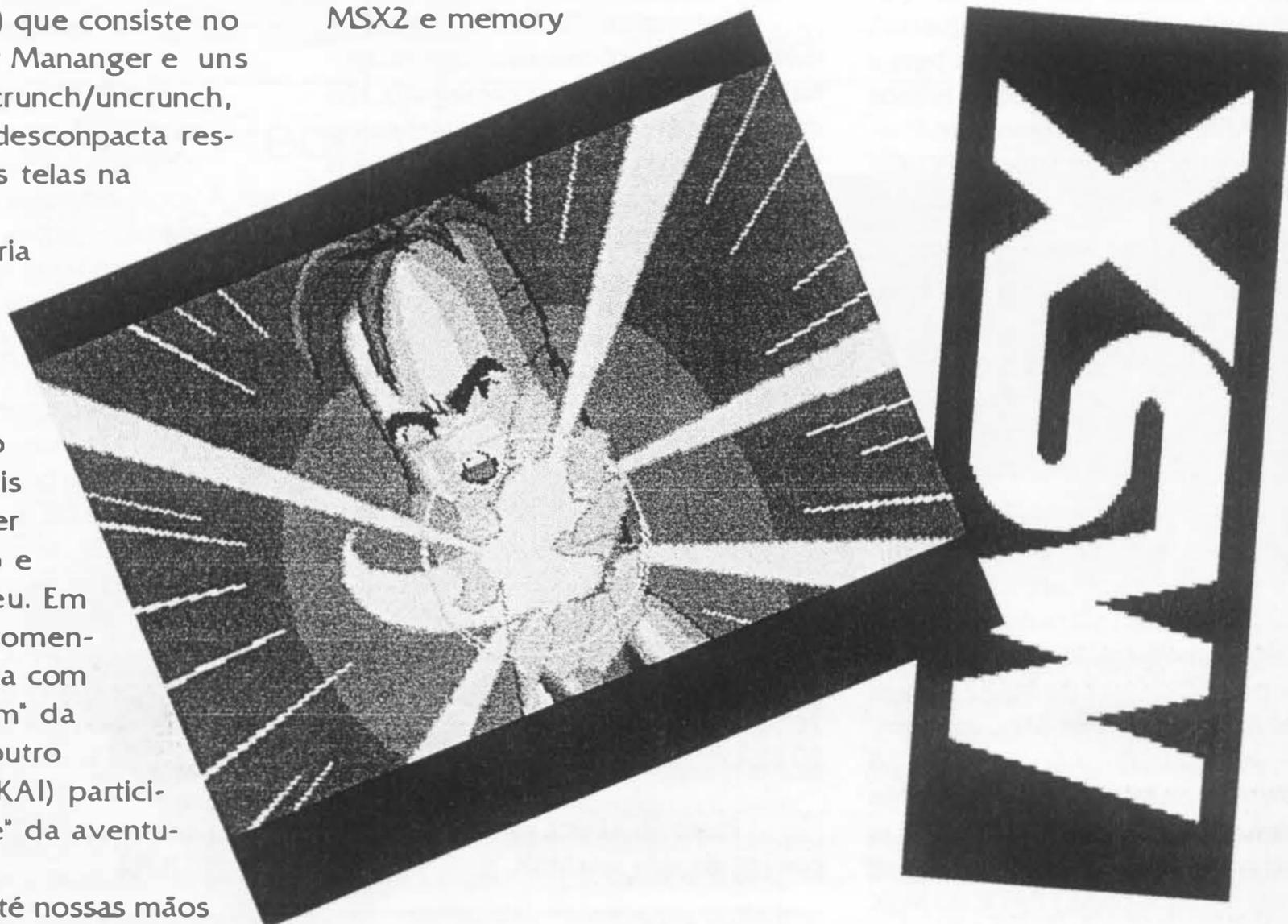
No Name, a mais nova produção de KAI., mas infelizmente não tivemos respostas nem de KAI nem do seu representante, o Club FKD. O que uma grande pena, pois Lilo é uma obra-prima, assim como No Name deve ser.

Lilo requer basicamente MSX2 e memory



mapper, mas só quem tem SCC pode aproveitá-lo em sua plenitude.

By Luiz Eduardo



DAGIF, DAJPEG, DABMP, versões Italianas de programas já conhecidos.

A grande Mirisoft da Itália fez versões (traduções) italianas para programas já conhecidos (por mim pelo menos). E você se pergunta o que isto tem de especial? Na verdade, muita coisa. DAGIF, DAJPEG, DABMP vem com etiquetas, embalagens a cores, muito bem feitas por sinal e instruções esclarecedoras, coisa que não vi nos originais ou minha ignorância não permitiu. Será? Além disto tudo inserindo o disco no drive vocês verão uma bela introdução (no bom sentido de dentro pra fora) feita pelo meu amigo Bruno Querzoli (o responsável por tudo). Todos tem a limitação maldita dos 212x256 de nossos MSX's. DAGIF e DABMP convertem imagens dos conhecidos formatos de PC (GIF e BMP respectivamente) para SCREEN8



os chamo de conversores e não "viewers". Futuramente farei uma matéria sobre tudo que sei, do bom e do melhor sobre conversões gráficas PC x MSX, não será pouca coisa, prepaecem para as abrobrinhas que escreverei.

Voltando aos DA's... DAGIF, apresenta-se em uma embalagem (que assemelha-se as de CD's) com um outro disco, que contém o INGIF que faz o contrário, ou seja, transforma telas das nossas amadas SCREEN's para o formato GIF.

Todas as três traduções, miseravelmente no seu total (notaram como eu tentei ser engraçado e não consegui?), são destinadas ao circuito Italiano. Mas como podem ver (ou melhor, ler), chegaram até minhas mãos.

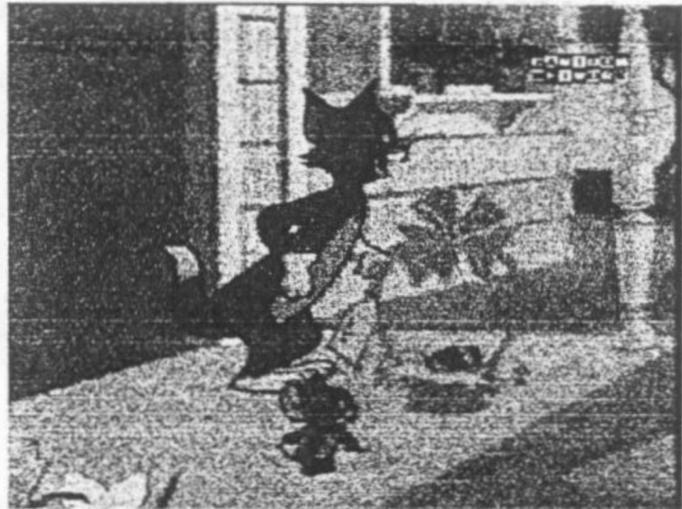
Vamos ao supramo dos DA's que são as instruções de salvamento e os respectivos Bytes que a tela deverá ocupar. Após o carregamento da tela você poderá sair do "Viewer" ou

provocar um RESET, depois é só Ir no basic e seguir as instruções relacionadas mais adiante.

Para o DAGIF
10 SCREEN X (onde X é 7, 8 ou 12)
20 SET PAGE1,1
30 BSAVE'NOMETELA.EXT',0,54271,S

Pronto!!! Aí está sua tela GIF convertida para seu MSX.

Para o DABMP
Este realmente é um conversor para



Screen8. Após o carregamento, a sua tela com a extensão *.SC8 estará no seu disco. Apesar disto, o carregamento será feito pelo comando COPY do basic.

Para o DAJEPG
10 SCREEN12:SETPAGE1,1
20 BSAVE'NOMETELA.EXT',0,54271,S

Pronto!!! Aí está sua tela JPG convertida para seu MSX.

Considerações Finais

O que a Miri realizou é muito legal. À vocês leitores acostumados a comprar programas piratas da Cobra-Soft, não sabem como é legal, importante e gratificante ter softs com embalagens, instruções, tudo coloridinho, ilustrativo e honesto.

Sobre os programas citados, é claro que o DAJPEG, como é para Screen12 tem um resultado bem satisfatório. Assim também é o DAGIF em SCREEN12.

O DAGIF, também é muito bom, segundo o Ademir Jorge, estes dois softs juntos com JPD, formam a "elite" dos conversores para MSX atualmente.

Eu aconselho o uso de MSX com um mínimo de 7MHZ para uma conversão se realizar sem irritações. Mas, quem tem paciência... MSX sem 7MHZ resolve, mas para o DAGIF me parece necessário o DOS2

Thank you Bruno Querzoli for all
Luiz Eduardo

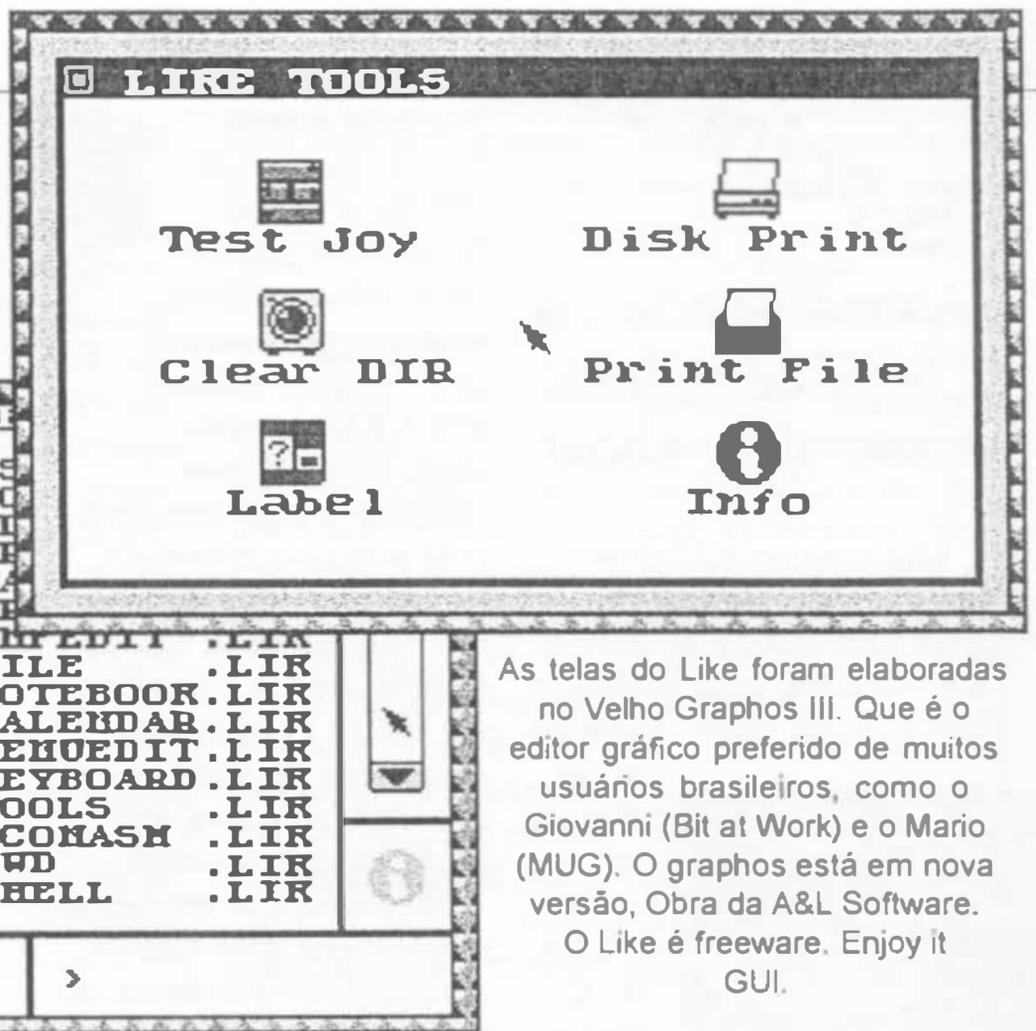


(DAGIF ainda aceita a SCREEN7 ou 12 com um bom resultado), que na maioria das vezes é de uma qualidade lamentável. DAJPEG (versão com pizza do JLD.COM) como alguns mais atentos devem saber, converte para SCREEN12 do MSX2+ e tem uma qualidade muito boa. Mas, esperem, estes programas não eram só visualizadores de telas gráficas do padrão PC? Pois é, são visualizadores mesmo, mas o Bruno colocou instruções para você usar o velho truque do SET PAGE do MSX BASIC e gravar os arquivos de PC nas respectivas SCREENS de seus MSX's. Por isso

Like: Interface Gráfica para MSX1 'Made in Rio de Janeiro'

O Like é a demonstração do poder gráfico do sistema MSX. Esta interface gráfica roda em simples MSX's da primeira geração (MSX1). Tem coisas bem sacadas como o Drag & drop, e tudo que as mais modernas interfaces de PC tem. Em termos funcionais não adianta muito pois o MSX-DOS1 tem a mesma limitação do não menos antigo CPM, ou seja 'enxerga' simplesmente 112 (cento e doze) arquivos. Só o Like tem 82 (oitenta e dois arquivos), eu acho. Fato este

que o toma sem uso para a maioria dos programas com grande quantidade de arquivos. Isso tudo não diminui a competência e o mérito deste garoto do Rio de Janeiro, o nosso amigo, o Giovanni "fudeba" dos Reis Nunes. Haverá esperança para outra versão desta bela GUI em SCREEN3? Só o



As telas do Like foram elaboradas no Velho Graphos III. Que é o editor gráfico preferido de muitos usuários brasileiros, como o Giovanni (Bit at Work) e o Mario (MUG). O graphos está em nova versão, obra da A&L Software. O Like é freeware. Enjoy it GUI.

Graphos III e a boa vontade do fudeba, e os incentivos do povo de Natal podem dizer. Mas, segundo o Graphos me contou se depender dele uma nova versão se realizará

By Luiz Eduardo

Morning Star: Recente produção Japonesa

Morning Star é obra de um Japonês chamado Ghost, e se trata de um game para MSX2 usando o tal DM-SYSTEM2 do Club Japonês GigaMix. Não espere nenhum Space Manbow pois o objetivo do Ghost não era fazer isto mesmo. Na verdade Ghost é um cara que adora programar e faz Games por hobby. Morning Star conta com belos gráficos e é bem melhor do que alguns jogos ditos comerciais. Morning Star é freeware assim como os outros programas do Ghost. Realmente parece que o MSX nunca terá fim,



cada dia aparece mais um "maluco" fazendo algo para o sistema. Nós, MSXzeiros somos o calo no pé da informática comercial. Vale apenas conferir Morning Star.

Por curiosidade... Você tem a disk magazine holandesa FutureDisk 31? Tem? Observou quem enviou o tal Wordic? Não? É coisa do Ghost. O cara se faz onipre-sente. Coisas do 'Outro Lado'.

By Luiz Eduardo

S-point 98

Versatilidade na hora de montar seu slide show

Este programa foi desenvolvido pelo pessoal do MSX Club Natal e se destina a exibição de telas gráficas editadas por você, podendo



ser, as telas, em screen 8, 11 e 12. O programa funciona a partir de um MSX 2

(somente screen 8) com Mapper de 256 Kb e mouse. Se você for professor e quiser preparar uma aula ou palestra com textos e gráficos, esta é a ferramenta ideal, pois pode-se percorrer toda a tela com uma seta para eventuais explicações mais detalhadas. Mas este soft não se destina apenas a professores, ele foi criado para a elaboração de slide show no seu MSX, seja para uso profissional ou caseiro.

No demo que recebemos enviado por Italo Valerio, aparece uma seqüência de telas em screen 8 editadas no MSX Paint IV contando a história do MSX no decorrer dos anos. Até aí tudo bem,



mas o programa nos permite avançar ou retroceder

telas, ou ainda carregar uma determinada tela do disco através de uma janela que mostra os nomes dos arquivos contidos no disco. Tudo isso acessível através de ícones localizados na parte superior da tela. Quer mais? Pois bem, segundo Italo Valério, o programa completo contará com as seguintes opções:

- Slide interativo
- Auto detecção da screen, podendo ser screen 8, 11 e 12
- Auto detecção do formato:

compactado (*.CM8 ou *.CMP) ou descompactado (*.SC8 ou *.SCC)
- execução de outro programa basic a partir do S-point (dalhe multitarefa!)

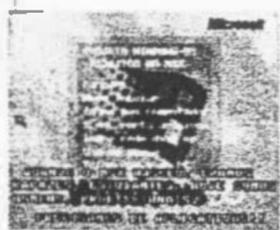
Bom, com tantos recursos vocês devem estar querendo saber o preço do programa completo não é? Este ótimo programa sai por apenas R\$ 20,00 incluindo manual de operação, garantia total do produto e suporte ao usuário.

Finalmente estamos começando a ter mais programas destinados ao campo profissional, uma coisa que precisa ser mais explorada no MSX.

Análises: Ademir Jorge

M-midia

A turma de Natal não para mesmo, estão sempre produzindo novidades. Desta vez, Italo Valerio e sua turma nos enviaram esta disk magazine (ou "biblioteca gráfica" como eles chamam) totalmente "Made in Natal". Já vi algumas disks magazines estrangeiras, mas quando botei para rodar a M-mídia fiquei bestificado de ver um trabalho tão bem

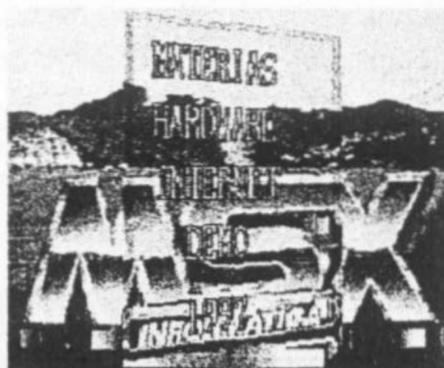


feito, com telas digitalizadas, músicas e até vozes sintetizadas. Tudo isso foi feito para mostrar que o MSX, apesar de ser um micro de 8 bits, pode ser multimídia sem ficar devendo nada aos outros computadores de maior capacidade com um custo bal-

xíssimo.

Para rodar esta revista é necessário um equipamento robusto para os padrões brasileiros de MSX. O equipamento mínimo é um MSX 2 com mapper de 256Kb, MSX Music (FM) e mouse. Este último item deixa muita gente triste, pois é muito difícil encontrar um mouse a venda, e quem tem não quer vender de maneira nenhuma. Tomara que no próximo número o pessoal de Natal acrescente uma rotina de controle que permita a utilização de mouse ou o teclado, tornando o produto acessível a todos.

No menu da revista podemos ver um demo para screen 12 com música



padrão Moonblaster de cada item na tela, onde é explicada as possibilidades de um MSX na área da multimídia e contando um pouco da história do MSX. Em Internet é exibida uma tela da página

Web do clube Hnostar com o seu endereço para quem quiser fazer uma visitinha afim de conferir as novidades na grande rede. Na seção matérias, são exibidas várias matérias de jornais digitalizadas mostrando o trabalho de divulgação do MSX em Natal. E ficou prometido para o próximo número as imagens de uma entrevista na tv local (que chique, heim!!!).

Bom, na minha opinião, a melhor parte é a de hardware. Simplesmente por que tem músicas, animações e o mais sacado da disk magazine: explicação

Basta colocar a seta em cima de um item (que pode ser teclado, monitor, drive ou as opções do menu no canto inferior esquerdo da tela) e apertar o botão esquerdo do mouse para ouvir uma breve explicação daquilo que foi escolhido. Este recurso de explicação com voz é inovador na área de disks magazines.

Resumindo, este soft "brazuca" é nota 10! Vamos aguardar o próximo número e conferir mais novidades e agitos de Natal.

MSX Club Natal
Italo Valerio P. Gomes
Rua Joana D'Arc, 1764
Cep: 59065-620 Natal - RN
Tel: (084) 231-0782
e-mail: valerio@eol.com.br

COMPJOETANIA

No surgimento da humanidade aconteceram milagres arrasadores. A humanidade começou a mudar a face do mundo. Grandes civilizações com um vasto conhecimento científico estavam nascendo.

Mas, através dos tempos muitas destas civilizações foram perdidas e com elas seus conhecimentos.

Hoje, cientistas redescobrem aquela antiga sabedoria. Hoje, Compjoetania a nova geração desenvolveu...



É assim que começa este demo produzido pela Compjoetania The Next Generation (N.E.: Com a tradução livre, tosca e cara de paú de Luiz Eduardo), o qual foi apresentado na feira de Zandvoort, Holanda, no mês de setembro de 96.

A minha reação ao ver este demo foi de assombro, verdade! Pois eu não tinha visto tantos efeitos visuais, belíssimos, utilizando um MSX 2+ com uma trilha sonora tão boa em FM. Inclusive, reconheci algumas músicas que podem ser encontradas no CD Energy From MSX produzido pelo Club Hnostar (eu tenho, mas se você não o tem chore de desespero).

O menu inicial apresenta as seguintes seções:

Real 3D

Encontramos duas opções (Wires e Filled) onde podemos ver figuras poligonais rotacionando na tela, das quais encontram-se um carrinho de bebê, um garfo e uma faca?!? Um revólver, e vários outros objetos com a opção de podermos controlar a movimentação dos mesmos e a distância de observação (profundidade). Sendo que na opção Filled, os objetos são todos "texturizados". Muito bom!

Plasma

Dividi-se em: Aquarel, Plasma e GFX 9000 (esta última somente para os agraciados possuidores de uma Graphic 9000, snif!). Temos aqui belos efeitos visuais com cores se mesclando entre si, formando um verdadeiro show multicolorido. Não da

para descrever direito, somente vendo para babar, mas cuidado com o teclado.

Morphers

Manja aquele efeito de objetos ou pessoas se transformarem em várias outras coisas? Pois é exatamente isso o que você vai ver nesta parte do demo. Sinceramente, acho que os carinhas da Compjoetania andaram vendo muito o filme "Exterminador do Futuro 2". É muita metamorfose junta num único disquete!

Surfaces

Taquil mais uma parte bem legal. O nome já diz tudo: superfícies, superfícies e mais superfícies. O que me chamou a atenção, foi o efeito conseguido na seção Hell (não é inferno), onde um helicóptero sobrevoa uma paisagem (visão de cima para baixo). Até aí tudo bem. Mas ao invés de controlar o helicóptero, temos o controle da paisagem (rotação em 360), coisa que vi somente em videogames Super Nintendo.

Em Floor, da pra ter a sensação de estar sobrevoando diversos tipos de superfícies, tais como água, solo lunar, tijolos dourados... E mais uma vez, na seção Shifter, recebemos a triste informação de não termos uma Graphics

9000 conectada ao micro (estraga prazeres!).

Fractal

Desta parte só tem graça o Sierpin. É um triângulo executando diversos movimentos bem radicais na tela com efeito zoom, dando a possibilidade de podermos alterar as diversas seqüências de movimento.

Já no Fire... Aparece uma enorme labareda na tela, e ao que me parece, utiliza a screen 3. Totalmente sem graça.

Options

Aqui, temos as seguintes opções:

Intro - Rever a apresentação do demo;

Dragon - Uma bela tela de uma garota montada num dragão;

Puffery - Trata-se do manual de operações do demo;

Quit - Fim do demo;

Freq - Ajusta a frequência da tela (NTSC ou PAL).

Resumindo: muito bom, muito bom, muito bom...

Há! Para comprá-lo, basta entrar em contato com o MSX Brazilian Team.

Ademir Jorge



MBT

Trav. Mauriti,
2273 - Marco
CEP:66093-180
Belém - PA
Tel.:(091)228-
2874

mbt@libnet.com.br



Saiba exatamente como é uma serial padrão MSX parte II (A MSXSÃO)

O "Sr. RS232C" continua espalhando suas insanidades para o povo leitor do nosso espetacular fanzine. Leia e fique um pouco mais biruta com a ajuda do texto do Anderson. Eu já estou três vezes mais retardado, pois eu ainda tive que acentuar, tentei revisar, e logicamente li esse troço de maluco. Dããã....

Dando continuidade a explicação sobre a serial utilizada no sistema MSX iniciada no MSX FORCE 2, quando falamos sobre as portas padronizadas para a serial, neste número falaremos sobre a EXTENDED-BIOS RS232C, criada para implementar a BIOS original do MSX.

Esta BIOS inicia-se a partir do endereço 4013H no slot onde a serial estiver conectada. No endereço 4010H esta a identificação do equipamento sendo que o valor 10H indica presença de serial no slot. O endereço 4011H indica o tipo da serial. Se 0, estará ali uma serial do tipo simples (apenas um canal). Se 1 ou superior estará no slot uma serial com mais de um canal e/ou que aceite, compartilhe ou reconheça uma outra serial (como as COM0, COM do PC). O endereço, 4012H, está reservado para expansão futura.

Abaixo esta uma relação da área de JUMPS dos dois tipos de seriais:

EXBTBL: 4010H DEFB DVINFB ; indica RS no slot (10H)
DEFB 0 ; serial simples
DEFB 0 ; expansão futura
JP INIT; inicializa canal da serial
JP OPEN ; abre canal da serial
JP STAT ; apresenta status da serial
JP GETCHR ; pega byte da serial
JP SNDCHR ; envia byte para a serial
JP CLOSE ; fecha canal
JP EOF; testa recepção de fim (EOF)
JP LOC ; número de caracteres no buffer
JP LOF; espaço livre no buffer
JP BACKUP ; repete um caracter
JP SNDBRK ; envia um "break"

JP DTR; ativa/desativa sinal DTR

EXBTBL: 4010H DEFB DVINFB ; indica RS no slot (10H)
DEFB 1 ; serial multi-canais
DEFB 0 ; expansão futura
JP INIT; inicializa canal da serial
JP OPEN ; abre canal da serial
JP STAT ; apresenta status da serial
JP GETCHR ; pega byte da serial
JP SNDCHR ; envia byte para a serial
JP CLOSE ; fecha canal
JP EOF; testa recepção de fim (EOF)
JP LOC ; número de caracteres no buffer
JP LOF; espaço livre no buffer
JP BACKUP ; repete um caracter
JP SNDBRK ; envia um "break"
JP DTR; ativa/desativa sinal DTR
JP SETCHN ; seleciona o canal

Breve descrição de cada rotina da
EXTENDED-BIOS RS232C

Neste tópico, as letras entre <> referem-se aos registradores do Z80. As flags citadas são do registrador <F> do Z80. São eles:

- flag de transporte (ou carry) (C);
- flag de sinal (ou sign) (S)
- flag zero (Z).

EOF é um mneumonico que significa End Of File (fim)

de arquivo) e tem como código o número 26 (1AH).

'Handshake' é um termo muito utilizado na área de comunicação de dados, porém poucos sabem seu real significado. 'Handshake' é um tipo de estabelecimento de comunicação onde a CPU e os periféricos ligados a sua serial (Impressora, modem, mouse...) trocam sinais entre si para saberem se podem ou não enviar ou receber informações (estes sinais são o CTS (Clear To Send ou pronto para enviar) e RTS (Request To Send ou pedido para enviar)). Quando ativo o 'Handshake', a CPU, querendo enviar uma informação para o modem (como exemplo), ativa o sinal RTS e aguarda o sinal CTS. Somente após o reconhecimento deste sinal é que a CPU poderá enviar a informação.

Muitas das rotinas apresentadas tem função similar a muitos comandos ou funções do basic. Havendo similaridade, esta será citada. Em alguns comandos ou funções do extended-basic para serial, determina-se o canal onde a ação deverá ser efetuada. '#n' representa o canal de comunicação nos comandos e funções em basic onde 'n' é o número do arquivo aberto por OPEN.

No caso da programação direta, utilizando-se uma serial multi-canais e usando-se as rotinas do extended-BIOS, se o canal a ser trabalhado for diferente do canal em uso, deve-se utilizar antes a rotina SETCHN para só então executar-se a rotina desejada.

1 - Inicializa canal RS232C (INIT)

Entrada: = ID do slot da tabela de parâmetros
<HL> = Endereço da tabela de parâmetros no seguinte formato:

```
DEFM 'CPSXRLrLsSc'
```

```
DEFW Rb
```

```
DEFW Tb
```

```
DEFB To
```

Sendo que:

C = tamanho do caracter (5 a 8 bits)

P = paridade (E (par), O (ímpar), I (ignora quando o tamanho do caracter for 6 ou 7) ou N (sem paridade))

S = stop bits ('1', '2' ou '3')

X = controle XON/XOFF (X (ativa) ou N (desativa))

R = CTS-RTS handshake (H (ativa) ou N (desativa))

Lr = põe LF (OAH) no buffer ao receber CR (ODH) (A (coloca) ou N (não coloca))

Ls = envia LF ao enviar CR (A (envia) ou N (não envia))

Sc = controle de SHIFT IN/OUT (só quando o tamanho do

caracter não for 7) (S ou N)

Rb = seta velocidade para recepção. Pode ser 50, 75, 110, 300, 600, 1200, 1800, 2000, 2400, 3600, 4800, 7200, 9600 e 19200. Algumas seriais podem aceitar outras velocidades.

Tb = seta velocidade para transmissão. As velocidades são as mesmas.

To = time out, tempo de espera por sinal CTS e/ou XON.

SAIDA: Flag de transporte e setado se houver algum parâmetro ilegal

MODIFICA: <AF>

Esta rotina é similar a Instrução CALL COMINI do basic excluindo o fato que esta instrução seta a mesma velocidade para transmissão e recepção.

2 - Abrindo um canal de comunicação (OPEN)

ENTRADA: <HL> = endereço do buffer destinado ao canal a ser aberto (deve ser utilizado endereços acima de 8000H)

<C> = tamanho do buffer (de 32 a 254 bytes)

<E> = modo de operação do canal que pode ser:

1 - só para entrada;

2 - só para saída;

4 - entrada e saída

SAÍDA: Flag de transporte e setado se houver algum erro
MODIFICA: <AF>

Tem a mesma função do OPEN do basic, porém a sintaxe é 100% diferente.

3 - Lendo o status (STAT)

ENTRADA: Nenhuma

SAIDA: <HL> = status

MODIFICA: nada

O par de registradores HL conterá as seguintes informações nos seus bits:

Número do bit -	DESCRIÇÃO
15	- Estado do buffer 0 - não cheio 1 - cheio

14	- <u>Erro no time out (tempo de saída)</u> 0 - Tempo de espera não esgotado 1 - Tempo de espera esgotado
13	- <u>Erro de framing</u> 0 - Erro não encontrado 1 - Erro encontrado
12	- <u>Erro de sobreposição</u> 0 - Erro não ocorrido 1 - Erro ocorrido
11	- <u>Erro de paridade</u> 0 - Não há erro no carácter 1 - Há erro no carácter
10	- <u>Estado de CONTRL + STOP</u> 0 - Não foi utilizado 1 - Foi utilizado
09	- RESERVADO
08	- RESERVADO
07	- <u>Clear To Send (limpo para enviar) (CTS)</u> 0 - Não pronto 1 - Pronto
* 06	- <u>Saída do contador de tempo (8253/54)</u> 0 - Não utilizado 1 - Utilizado
05	- RESERVADO
04	- RESERVADO
03	- <u>Data Set Read (DSR/estado do receptor)</u> 0 - Não pronto 1 - Pronto
02	- <u>Detecção de BREAK</u> 0 - Não detectado 1 - Detectado

* 01	- <u>Indicador de RING (sinal de linha)</u> 0 - Não existente 1 - Existente
------	---

* 00	- <u>Detecção da portadora (carrier)</u> 0 - Não detectada 1 - Detectada
------	--

*** - Não usados na serial CT80-NET**

Esta rotina tem função similar ao comando CALL COMSTAT do basic.

4 - Pegando um carácter do buffer (GETCHR)

Entrada: Nenhuma
SAIDA: <A> = carácter recebido
Modifica: <F> - O flag de sinal e setado se houver algum erro. O flag de transporte e setado se o carácter recebido for um EOF, quando o canal foi aberto somente para entrada.

Esta rotina é similar ao comando basic INPUT #n. Outros comandos em basic usados para esta funcao sao INPUT\$ (#n, número de caracteres) e LINEINPUT #n, variável.

5 - Mandando um carácter para o canal serial (SNDCHR)

ENTRADA: <A> = carácter a enviar
SAIDA: O flag de transporte e setado se CONTROL + STOP for pressionado. O flag zero é setado se estourar o tempo de espera (time out) durante a espera pelos sinais XON e/ou CTS.

Rotina semelhante ao comando do basic PRINT #n, variável.

6 - Fechando um canal de comunicação (CLOSE)

ENTRADA: Nenhuma
SAIDA: flag de transporte será setado se ocorrer erro.
MODIFICA: <AF>

Rotina semelhante ao comando do basic CLOSE #n.

7 - Checagem do código EOF (EOF)

ENTRADA: Nenhuma
SAIDA: <HL> = -1 (ou OFFFH), flag de transporte é setado se o próximo carácter for um EOF 0, flag de transporte é resetado se o próximo carácter não for EOF

MODIFICA: <AF>

Rotina semelhante a função do basic EOF (#n).

8 - Vendo o número de caracteres no buffer (LOC)

ENTRADA: Nenhuma

SAIDA: <HL> = número de caracteres no buffer

MODIFICA: <AF>

Rotina semelhante a função do basic LOC (#n).

9 - Vendo o espaço livre no buffer (LOF)

ENTRADA: Nenhuma

SAIDA: <HL> = número de bytes livres no buffer

MODIFICA: <AF>

Rotina semelhante a função do basic LOF (#n).

10 - Copiando um caracter (BACKUP)

ENTRADA: <C> = caracter à copiar

SAIDA: Nenhuma

MODIFICA: <F>

11 - Enviando caracteres BREAK (SNDBRK)

ENTRADA: <DE> = número de breaks a enviar

SAIDA: Flag de transporte é setado se CONTROL + STOP for pressionado.

MODIFICA: <AF>, <DE>

(Os BREAKS são caracteres nulos (00H))

Rotina similar ao comando do basic CALL COMBREAK.

12 - Acionando/desligando sinal do terminal (DTR)

ENTRADA: <A> = 0 - desligar o sinal
1 - aciona o sinal

SAIDA: Nenhuma

MODIFICA: <F>

Para entender melhor o DTR (Data Terminal Ready), imagine que você pegue o telefone. Se você ouvir o sinal, DTR = 1. Se você não ouvir o sinal (será que você deixou de pagar a conta??), DTR = 0.

Sua função é similar ao comando CALL COMDTR do basic.

13 - Mudando o canal serial em uso (SETCHN) (só valido para seriais multi-canais)

ENTRADA: <A> = número do canal a setar

SAIDA: O flag de transporte é setado se o canal escolhido não estiver no slot do cartucho cuja rotina foi chamada.

MODIFICA: <AF>, <BC>

Infelizmente não há clareza se o canal é setado, mesmo que esteja em outro slot ou não.

Se a resposta for não, como exemplo, vamos supor que haja uma serial com dois canais no slot 2.1 e outra também com dois canais no slot 2.3. Durante a inicialização do micro, pela prioridade, os canais 1 e 2 estarão no 2.1 e os canais 3 e 4 no 2.3. Neste caso, se você quiser acionar o canal 3, você precisará utilizar a rotina SETCHN da serial do slot 2.3 e não da serial do slot 2.1.

Todas as rotinas apresentadas funcionam com comunicações seriais do tipo assíncronas (onde o computador e o equipamento conectado a serial trabalham sem a necessidade de sincronismo durante as transmissões). Estranhamente, não existe nenhuma rotina específica para trabalhar com comunicações do tipo síncronas (onde ambos trabalham sincronizados). Creio que tenha havido um esquecimento por parte dos projetistas do MSX, esquecimento este que não pode ser ignorado agora com o advento de um novo MSX - projeto Ômega (N. do Editor: Será que realmente este projeto terá finalização?).

Espero que estas informações, que foram ocultadas por muito tempo dos seus devidos donos (os usuários de MSX), finalmente venham trazer-lhes um novo horizonte de descobertas e, por que não, uma nova era na área de softwares e hardwares para o MSX. Acredito que, com estas informações, muitos projetos que estavam mofando nas gavetas possam, finalmente, serem postos em prática. Muitos que tinham projetos para programas de comunicação sem a limitação dos modems que temos a disposição para o MSX, poderão finalmente abusar das vantagens do uso da serial interligando o MSX a um fax-modem externo, um mouse, um scanner serial, uma impressora... Com isso tomar-se-a possível fazer conexões a velocidades bem superiores aos míseros 1200/75, como tive a oportunidade de fazê-lo no programa de acesso a rede V/ideotexto.

Qualquer dúvida que se tenha sobre o que foi abordado nesta matéria, mandar críticas ou ainda enviar sugestões para novas séries nesta área, e só entrar em contato comigo enviando carta à:

Anderson Reis Silva
Av. Centenário, 228
Parque Bandeirantes
Cep:37410-000 Tres Coracoes - MG



Dicas, truques & pokes

Fim de problemas com cabos de impressora

Você é um daqueles que está pensando em comprar uma impressora para o seu MSX mas não consegue encontrar um cabo para ligá-la ao micro?

Bom, se esse é o problema, então vamos tratar de resolvê-lo o mais rápido possível para você imprimir tudo o que der "na telha" com a nova impressora.

A tarefa é fácil de ser feita, bastando ter um ferro de solda, um flat cable (igual ao da interface de drive), solda (é claro!), um conector DB-25 fêmea e um pouco de cuidado na hora de fazer as ligações.

Solde por baixo da placa do Expert o flat cable com cuidado (você irá utilizar somente 15 fios), depois solde a outra extremidade do flat cable no conector DB-25 fêmea, na seguinte ordem:

Conector do Expert

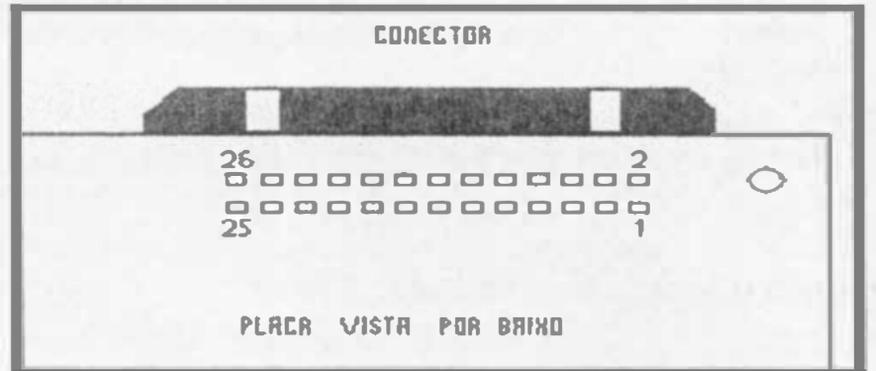


Conector DB-25 fêmea



Expert	DB-25
1	1
3	2
5	3
7	4
9	5
11	6
13	7
15	8
17	9
19	10
21	11
23	12
25	13

Depois de ter ligado corretamente os 13 fios, solde os dois restantes em qualquer pino par do Expert, e no DB-25 entre os pinos 18 e 25. Verifique todas as ligações feitas para evitar problemas.



Agora que a conexão foi feita, você pode prender o DB-25 na parte traseira do Expert ou deixá-lo solto para fora do gabinete (a primeira opção é a mais indicada). Ligue a impressora e faça um teste de impressão para certificar-se que toda a operação está correta. Depois disso, é só abusar dos editores de textos e gráficos (N. do Luiz: Dos DTP's e da criatividade também Jorge).

Ademir Jorge

(Texto montado a partir de informações enviadas por Ítalo Valério)

Gráficos da matéria: Ademir Jorge & Graph Sauros
Logo da Seção: By Ademir Jorge's hands

Passwords



Akin
Parallax 1995

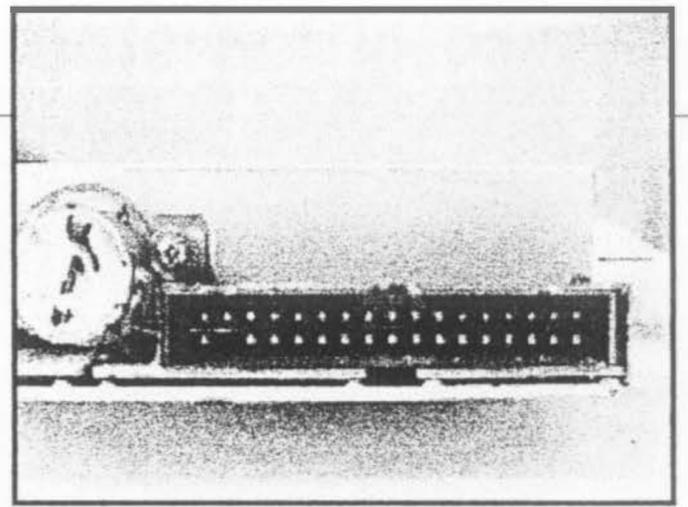
Passwords:

CHAKRI	PHUKET	CHEDI
BAHT	SUKHOTHAI	VISAKHA
MAKHA	ASALHA	VIHARN
KULCHAREE	WASUN	SANGHA
KRYSTI	PINDAKAAS	

Dica enviada por Mario Lima Cavalcanti. Fonte: Internet.

Drives & Cia parte II

Parece que várias pessoas descobriram este segredo ao mesmo tempo, mas como o Rafanelli já tinha iniciado uma matéria sobre drives no MSX Force#1 ele é o merecedor do espaço, além do que, sua matéria é muito esclarecedora. Aproveite e tenha seu drive sem nenhuma "gambiara" (como alguns pesavam que era).



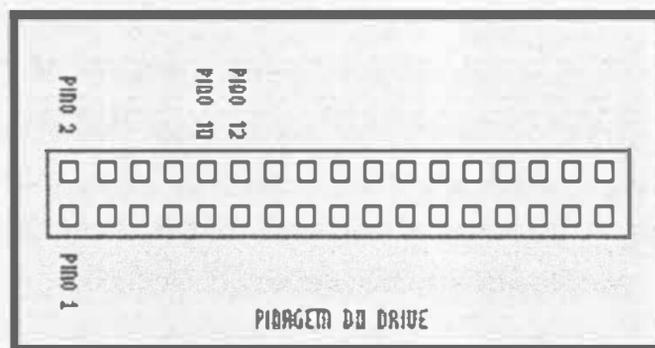
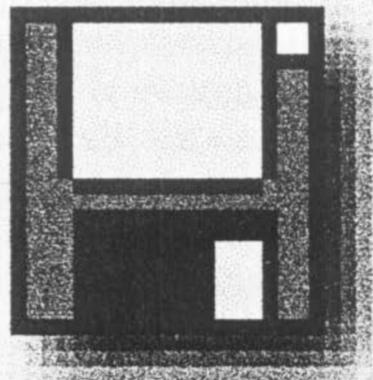
Dando continuidade ao artigo anterior que foi publicado no MSX Force#1, apresento aqui mais uma alternativa para configuração de drives 3 1/2 de PC, pois infelizmente já é quase impossível encontrar drives com jump's de configuração DS no mercado.

Depois de buscar informações "aqui" e "ali", fazer testes e "fuçar" um pouco, descobri uma solução bem prática e simples (apesar de tão óbvia) invertendo apenas 3 fios do flat cable e acabando de vez com a correria atrás de drives configuráveis, permitindo assim o uso e configuração de qualquer drive 3 1/2.

Apenas para efeito de informação e para ilustrar melhor a situação, vamos primeiro conhecer a "pinagem" dos drives 3 1/2, passando em seguida para a solução propriamente dita.

"Pinagem dos Drives 3 1/2"

- FIO 2--> DISK CHANGE
- FIO 4--> IN USE
- FIO 6--> DRIVE SELECT 3 (DS-3/DRIVE "D")
- FIO 8--> INDEX
- FIO 10-> DRIVE SELECT 0 (DS-0/DRIVE "A")
- FIO 12-> DRIVE SELECT 1 (DS-1/DRIVE "B")
- FIO 14-> DRIVE SELECT 2 (DS-2/DRIVE "C")
- FIO 16-> MOTOR ON
- FIO 18-> DIRECTION
- FIO 20-> STEP
- FIO 22-> WRITE DATA
- FIO 24-> WRITE GATE
- FIO 26-> TRACK 00
- FIO 28-> WRITE PROTECT
- FIO 30-> READ DATA
- FIO 32-> SIDE SELECT
- FIO 34-> READY
- FIOS 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,31 1 --> GND



"Configurando"

O processo é bem simples e basta inverter 3 fios do flat. Os fios a serem invertidos são os de nº 10, 11 e 12 e a contagem se faz a partir do fio de outra cor que está em uma das extremidades do flat (vermelho, azul, malhado, etc...).

Observe que o que é feito é simplesmente a troca de posição dos fios de DS-0 (fio 10) pelo fio de DS-1 (fio 12) mudando assim a configuração do drive para DS-0 (drive "A" no MSX). O fio 11 (GND) vai continuar

na mesma posição (no meio).

Esse recurso é bem útil e prático para os drives que não tem jump's de configuração DS e resolve o problema sem maiores complicações ou alterações. É exatamente o mesmo processo dos drives com jump's DS, ou seja, quando se inverte esses 3 fios está se fazendo o mesmo que trocar o jump de DS-1 para DS-0.

Após a mudança, o drive que estiver no conector instalado ANTES da "inversão" será "DRIVE B".



Matéria: José Plácido Rafanelli
Magical Computer Clube Jaú/SP.
Digitalização & desenho: Ademir Jorge

Internet in paper

A História do MSX na Internet Parte 2

Como são as coisa meu amigo, você ansiosamente espera pelo próximo número do nosso fantástico fanzine e depois de um longo período de espera ele é lançado e chega em suas mãos para seu deleite. Tudo vai muito bem, muito ilustrativo, descontraído e cheio de novidades incríveis (diria, inimagináveis até), matérias gloriosas escritas por mim (o Luiz, claro), não poderia acontecer nada de ruim, mas de repente você esbarra na seção Internet in paper. E o que você encontra? Claro, o Ricardo "Juracy" contando que ele é o tal, que sem ele o MSX não teria a projeção na grande rede e coisa e tal... Mas, fazer o que? Nem tudo é perfeito, e vocês terão que aturar o Ricardo pois ele é amigo do pessoal do Other Side.

Ricardo Jurczyk Pinheiro

Através do Max consegui o e-mail de dois usuários no Japão, sendo um deles brasileiro. Mandei mensagens aos dois, e só o brasileiro respondeu. Ele disse que falar sobre MSX naquela altura do campeonato (1993) era piada. Ele não via nada sobre MSX no Japão há anos, e que eu estava perdendo o meu tempo. Mesmo assim, insisti e ele me passou o e-mail de um cara da ASCII (Akira Matsumoto, se não me engano), só que ele não entrou em contato comigo. Teve mais um outro, funcionário da Sony, que conversamos e trocamos algumas idéias, mas sem muito sucesso.

Naquele tempo ainda resolvi "fuçar" um pouco atrás de coisas para CP/M. Como não havia nada sobre MSX, resolvi procurar rotinas e programas de CP/M para usar no MSX. Consegui pegar muitas rotinas de Pascal, Basic e C para CP/M, como o código-fonte de vários compactadores (infelizmente não achei o do PMARC/PMEXT) e de um visualizador de imagens GIF para computadores com o VDP V9938 (interessante notar que não foi só o MSX que tinha esse VDP, mas havia alguns micros americanos pouco conhecidos que o usavam). Naquele tempo eu tinha contato com um dos colunistas do caderno de informática do jornal "O Globo", o **Cláudio Ralha** (no caso a coluna "MSX etc."), e juntos "escavamos" muitos daqueles códigos que achei na Net, e começávamos a conhecer a produção de software vinda

de fora com o demo Copper Shock, da IOD. Mas depois perdemos um pouco o contato, que se encerrou. Dali passei a caminhar como um "MSXzeiro solitário", pois todos os usuários que eu conhecia tinham já abandonado o padrão, só sobrando eu como o "último baluarte".

O início da revolução - Fim de 1993

Foi no final de 1993 que eu comecei a usar o IRC - Internet Relay Chat - e usava um nickname (apelido) que causava algumas reações ao pessoal: MSXzeiro. Alguns disseram: "Puxa, eu já tive um MSX! Você tem?", mas a maioria era indiferente. Um dia, decidi jogar com a sorte e pulei para o canal #MSX. Eu pensava: "Ah, não deve existir o canal, logo só deve ter eu dentro..." Mas foi grande a minha surpresa quando vi três pessoas no canal. Dei um pulo da cadeira e um grito de felicidade! Isso, dentro de um laboratório da universidade... Imagina a minha vergonha depois, ainda mais porque o IRC não era para ser usado durante o horário de trabalho! Desses três, só um falava (o MetalGear). O nome real dele é **Alexandre Rajsjalt**, editor-chefe da revista Forum MSX Magazine, na Bélgica. Infelizmente ele não tinha e-mail (usava o de um amigo), mas a gente bateu alguns papos, sobre os jogos Metal Gear I e II (ele acabou os dois - uau!), e trocamos algumas idéias. Mandei meu endereço postal para

ele, e em janeiro de 1994 recebi uma carta da Bélgica, com um número da Forum MSX Magazine (em francês e com um disquete em anexo) e uma carta bem-humorada. Lógico, guardo a revista até hoje, embora não saiba uma frase em francês! (Quem sabe, no futuro?)

Mandei uma mensagem (semelhante às outras, procurando MSXzeiros) para uma lista de discussão sobre CP/M, e um rapaz do Rio Grande do Sul me respondeu, inclusive sugerindo-me a assinar essa lista. Essa era uma lista internacional, e eu pensei: "Hum, o MSX tem muita coisa de CP/M, como o Turbo Pascal, WordStar, PMARC/PMEXT, etc. Vou assinar, pode ser que eu ache algum MSXzeiro.". Assinei, e no dia 7 de janeiro de 1994 surgiu um mail de um cara da Holanda - **Wiebe Weikamp** - procurando MSXzeiros que assinassem essa lista. Respondi a ele, e começamos a conversar. Mandei uma cópia da minha listinha para ele, e depois recebi mais dois mails, do **Roderik Muijt** e do **Stefan Boer**.

O Wiebe Weikamp é SysOp da Hack-Track BBS (funciona 24 hs num MSX) e criador da MSXEchoMail e da MSX-Net, duas redes de mensagens que funcionam via BBSes. O detalhe é que elas funcionam em cima de BBS baseados em MSX. O Roderik Muijt é o SysOp do BBS da MSX Club Gouda, e membro da FCS, um grupo de usuários holandês (infelizmente acabou). O Stefan Boer é o diretor-executivo da Sunrise Foundation, uma fundação (sem fins lucrativos) dedicada ao MSX que realiza entre outras coisas encontros, festas, feiras, vende software, edita revistas, etc. Fiquei muito impressionado, principalmente com a seriedade que eles encaravam a venda de software. Aqui no Brasil tínhamos uma pirataria indecente, que alcançava 75 cópias para cada original, e copiava-se de tudo. Isso posteriormente nos deu uma má fama tremenda, de copiadores e piratas, não

de programadores e usuários sérios.

E a MSX-revolução começou. A minha lista voltou com mais do que o dobro do tamanho. Havia uma penca de usuários holandeses adicionada. E o pessoal queria conversar com usuários no Brasil, saber o que tinha de MSX aqui com a gente. Para eles o MSX no Brasil era um sistema nulo, o que nos sabemos que não (400.000 máquinas vendidas não nos deixam mentir). E a lista foi crescendo, muito mais rápido do que eu podia imaginar.

A profissionalização do universo MSX

Voltei as aulas em março de 1994 (sétimo período) todo animado. Agora precisávamos dar uma certa estrutura ao universo MSX dentro da Internet. Mandei uma cópia para o **Lauro Faria** (lauro@bdi.ax.apc.org), SysOp do BDI BBS, coordenador da área Rio da FidoNet e autor do MSX Guide (um boletim anual contendo muita informação sobre MSX - parou de ser editado), e ele me mandou um mail com varias sugestões para tornar a lista mais fácil de ler, com mais dados e mais profissional, a saber:

- *Colocar, além do nome e e-mail, qual a versão do MSX.
- *Separar por países.
- *Adicionar endereços de sites FTP, WWW, etc.
- *Colocar dados sobre CP/M também.
- *Incluir uma introdução.
- *Reservar espaço para o nome do grupo de usuários a que faz parte.
- *Adicionar uma história da lista.
 - Colocar o total de inscritos.
 - E outras coisas...

Aceitei as dicas e mexi na lista. Deu muito trabalho, mas ela ganhou o formato atual. O Lauro ofereceu-se para colocar um reply automático no seu BBS. Funcionava assim: você enviava um mail para msxlist@bdi.ax.apc.org (não adianta fazer isso hoje, esse e-mail não existe mais) e depois de um tempo você recebia uma mensagem, contendo a lista. Tentamos enviar a lista pela FidoNet, mas acho que não teve muitos frutos, afinal eu não tinha modem na época.

Como a gente não tinha uma lista de discussão, então as novidades eu mesmo acrescentava no fim da minha lista. Todo mundo pegava uma cópia, logo era o melhor meio de divulgar informação. Tentamos organizar um IRC-encontro, mas justamente naquele dia a rede da UFRJ saiu do ar. E foi assim até o final de maio de 1994. Aquele mês foi histórico para nós... Havia um finlandês (**Markus Valtokari**) que queria abrir um 'mirror' da área de CP/M do SimTel em um site na Finlândia. Só que ele queria abrir um diretório de MSX também. Isso para a gente era muito importante, já que não tínhamos onde depositar software para que os outros pudessem pegar e usar. Ele entrou em contato conosco, e nós (eu e alguns caras da Holanda) demos o maior apoio. Então, no meio de maio de 94, foi aberto o primeiro de muitas outras áreas disponíveis para os MSXzeiros na Internet: <ftp://nic.funet.fi/pub/MSX/>. O moderador era o Markus, e fui o primeiro cara no mundo a fazer uploads para lá (taí um motivo de orgulho!). Ele criou alguns diretórios (seguindo a orientação do pessoal) e foi colocando os arquivos onde a gente indicava. Foi um bom serviço o dele... Mas que durou poucos meses. Acontece que ele não tinha tempo para gerenciar o diretório de CP/M, quanto mais dar atenção para o de MSX! A coisa depois de um tempo ficou largada, só depois de algum tempo o Roderik Muijt (roderik@ripe.net) assumiu o lugar do Markus e tem

mantido agora organizado a bagunça generalizada em que se encontrava o nosso primeiro FTP site. Recentemente o **Tristan Zondag** (omegamsx@noord.bart.nl) assumiu o lugar do Roderik Muijt, e tem trazido muitas novidades, como muitas revistas em disquete (DiskStation - Compile; Dragon Disk, Sunrise PictureDisk, etc.), jogos novos, demos, etc., num total de 560 Megabytes (segundo a última contagem, de agosto de 1997).

No fim desse mesmo mês, recebi uma mensagem do Wiebe (wiebe@stack.urc.tue.nl). Li e quase não acreditei! Era uma solicitação para eu me cadastrar numa lista de discussão (majordomo@stack.urc.tue.nl, posteriormente majordomo@stack.nl) sobre MSX! Eu quase caí duro, isso era tudo que nos procurávamos há tempos. Cadastrei-me correndo na lista e a minha primeira mensagem foi felicitando aos já cadastrados, por fazerem parte daquele que foi mais um grande passo para o universo MSX. E nessa lista o pessoal discutiu nos últimos anos desde os assuntos mais prosaicos, como instalar um segundo disk-drive num micro da Philips, até as loucuras mais inimagináveis, como processamento paralelo usando 4 ou 8 MSX 1 (afinal, lá o MSX 1 é obsoleto há pelo menos 10 anos). Naquele tempo foi muito bom para o exercício do meu inglês, eram 20 mensagens (pelo menos) por dia, falando de tudo e sobre tudo.

Trocamos muitas idéias, formando um canal de comunicação Brasil-Holanda, o que alcançou os BBS. O **Fernando Carneiro**, autor do MSX-OFFLINE, criou um gerenciador de BBS (o que gerencia o FireHawk BBS) que funciona sobre um MSX 2 com dois drives, mapper e Megaram Disk (eu já vi o FH funcionando). Pois então, o Fernando fez uma conexão experimental durante um tempo com o *Hack-Track BBS*, fazendo troca de pacotes internacionalmente. Só que o modem do

Fernando era (e ainda é) um famoso TM-2 da Gradiente, com 300 bps ou 1200/75 bps. Logo, no máximo 1200 bps para trocar os pacotes... E pensar que lá é relativamente fácil encontrar MSXs ligados a modems externos (via interfaces seriais) de até 19200 bps. Mas se você entrar hoje na FireHawk BBS (021-393-4490 - ultimamente estava fora do ar), verá que há uma conferência chamada 'MSX NET'.

As novidades das feiras de Tilburg e Zandvoort (fora os encontros em Barcelona, Sevilla, Tóquio, Osaka, Lyon, Alemanha, Inglaterra, etc.) e anúncios de software e hardware, todos eles passaram pela lista internacional. Exemplos? MoonSound, GFX9000, interfaces IDE e SCSI (como a ATA-IDE, a Novaxis e a Mega-SCSI, entre outros), Pumpkin Adventure 1, 2 e 3, Akin, Blade Lords, Magnar, Sunrise Magazine, demos, etc. Sempre tinha um altruísta que pensava em nós, MSXzeiros de fora da Europa e escrevia um texto (em inglês) para contar as novidades da feira ao pessoal da lista. Eu, especialmente banquei o "chato" muitas vezes, insistindo para obter informações sobre as feiras. Ficávamos impressionados com a produção de soft e hard para MSX na Europa, principalmente na Holanda. As redes de BBS baseados em MSX já eram grandes ajudas, mas graças à Internet, os grupos de outros países, como Espanha, Itália, Inglaterra, etc., se animaram, e outros se formaram.

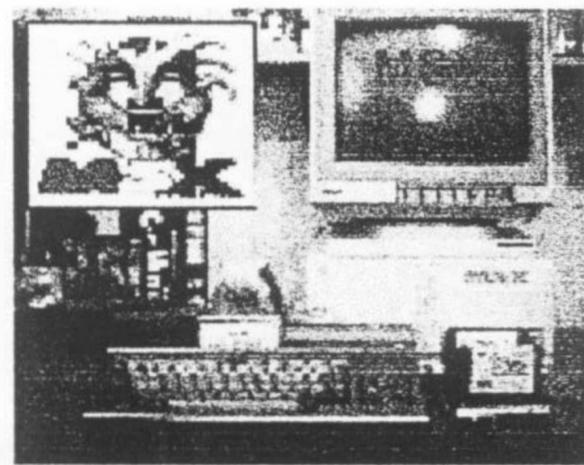
Com o tempo, entraram vários japoneses e coreanos na lista. Descobrimos que na Coreia do Sul o MSX ainda é um sucesso de público, e no Japão a coisa não estava tão feia assim como falou-me aquele brasileiro, funcionário da ASCII Corp. Falando nisso, sabia que ele era muçulmano e apoiava o Iraque na Guerra do Golfo? Pois é. Pelo contrário, havia muito soft novo de MSX sendo distribuído pelo sistema *Takeru*, a MSX Fan continuava

sendo publicada, muitos grupos surgiam. E os japoneses não se contiveram, e trataram de sondar a Panasonic, a ASCII e outras empresas para saber por que tudo parou. Será que havia outro projeto a ser desenvolvido? Infelizmente, a linha de montagem do MSX Turbo-R estava sendo usada para fabricar o videogame 3DO. Diziam que quando a Panasonic japonesa transferisse a fabricação para outra unidade, eles voltariam a produzir o Turbo-R. Mas até agora, nada, e o 3DO foi interrompido. Não há projetos na Sony para um MSX 3 (ou 4, como queiram) e pelo visto, nada que possamos fazer quanto a eles. E a ASCII? Nada. Continuamos sem resposta, até hoje.

Mas para o MSXzeiro brasileiro que já enfrentou o descaso de Gradiente e Sharp, agüenta qualquer notícia ruim. E a lista? Já tinha muita gente dentro. Tudo bem feitinho, dividido por países, etc. Um fato importante foi a entrada do pessoal das ex-repúblicas soviéticas na lista (Rússia e Estônia, principalmente). Muitos ainda tinham no seu e-mail a extensão *.su*, de União Soviética. Lembro-me de um artigo na MSX Micro (no. 7, se não me engano) que contava que a Yamaha vendeu milhares de MSX para a União Soviética informatizar as suas escolas. Daí saiu uma nova geração de micreiros, que conheceram o MSX nas escolas, em salas de aula. Criaram alguns softwares (o editor de texto que estou usando para escrever essas linhas - o XTor - é fruto de Leonid Baraz, russo que hoje trabalha na Intel) e estão sempre a procura de novidades. Recentemente tivemos contato com usuários como **Egor Voronevsky**, o grupo de usuários *Eternal*, entre outros.

**To Be
Continue
(continua)**

O Cenário Italiano



Saiba como anda o MSX na Itália atualmente, e inevitavelmente fique com vergonha do cenário brasileiro que quase nada produz

Logo após o lançamento do MSX Force 2, fomos nos aventurar por outros países além da Espanha, país o qual mantemos contato com Clubes e usuários. Através das publicações espanholas conhecíamos MSX Club's italianos, Clubes estes que tínhamos uma enorme vontade de manter o relacionamento que mantemos com os clubes espanhóis tais como Hnostar, Mesxes & Lehenak. Com o acesso a Internet, este contato, ficou muito mais fácil.

ICM/R.A.M.

A princípio queríamos conhecer o Fanzine da ICM e as atividades deste Clube capitaneado por Marco Casali. Além da ICM Magazine este Clube distribui os produtos da Sunrise, Analogy, Hnostar entre outros clubes estrangeiros (como o MBT no Brasil), desenvolveram a melhor versão do Tetris para o sistema MSX, o Tetris II Special Edition. Enfim, os caras agitam muito. Parece que agora os italianos também terão disponíveis produtos da terra dos "zoin puxado" (Japão). Veja na

Seção Fanzines & Disk's Magazines os comentários sobre o "Giornalino" ICM.



Mirisoft

Eu já conhecia a Mirisoft também. Mais uma vez através das publicações espanholas. O contato com Bruno Querzoli (Líder da Mirisoft) foi muito por acaso e desprezioso. Quando nos demos, conta, nos tornamos grandes amigos do Cyberspace.

A Mirisoft causou um espanto muito grande em mim, no Ademir Jorge e em todas as outras pessoas (MSXzeiras ou não) pela magnitude de sua estrutura, pela grande quantidade de software que dispõe em seus catálogos (não é nada pirata como é o catálogo da ex-maior "Softhouse" brasileira), pelo suporte de Hardware... É tão impressionante

que não posso comentar com parcialidade, então, vamos por partes:

Catálogo de Software

Se eu for citar todos os programas italianos aqui, dará umas 10 (dez) páginas do MSX Force. Bem, é muita coisa, dentre os quais jogos, demos, utilitários, Shapes (*.STP, para o Dinamyc e para o Aladin), etc.... A Miri é a distribuidora de praticamente, todos os clubes e produtores de software da Itália. Lembra do Sex Demo Animato, da SPC Bolonha? Não? É um demo pornográfico para MSX2+ e FM. A distribuição oficial é da Miri. Aqui no Brasil este ótimo demo chegou em nossas mãos por meio de cana-lhas que vendiam uma cópia pirata a um custo absurdo. Mas esta era a única forma que os usuários brasileiros tinham acesso a soft estrangeiro, já que o Brasil era um monopólio de menos de meia dúzia de idiotas que sonhavam em ficar ricos com nosso querido sistema.

Voltando a falar de coisas boas...

Catálogo principal

A Miri põe a disposição do usuário que come macarrão (lá na Itália, aqui no Brasil não adianta pois eu sou o maior comedor de macarrão e isso não me dá os privilégios de quem mora no país da cidade dos

canais, Veneza) vários produtos, que detalharei mais adiante para vocês verem como quem é MSXzeiro no Brasil é herói duas vezes

- Quem é MSXzeiro em qualquer lugar já é herói. O mais poderoso programa de DTP, o Aladin é distribuído pela Miri em Cartucho e disquetes, Cartuchos com o cobijado DOS2? O Bruno também tem. Memory Mapper? De quanto? Você é quem escolhe, até 4096K(4MB). Expansão de 256k para o Music Module? Claro que a Miri disponibiliza.

Mas o que me causou grande inveja é que na Itália, a Philips fabricou MSX2 com mapper interna. Ou seja, lá foi a Philips, aqui a droga da Gradiente e a droga da



Sharp é quem fizeram nossos Expert's e Hot Bit's respectivamente, mas fora das especificações do padrão MSX. Nossos MSX2 e MSX2+ sempre terão um programinha ou outro que não rodarão (sempre vejo isso por aí), pois nossos MSX2 e

MSX2+ foram "criados" através de Kit's das extintas empresas DDX e ACVS (a antiga empresa do Ademir Carchano). Mas a culpa é mesmo das "Majors" Gradiente e Sharp. A Miri distribui inclusive partes separadas destes MSX's da Philips. Monta tudo em um gabinete de PC ao gosto do MSXzeiro.

Tanto a Miri como a ICM oferecem para os italianos atualizações de MSX2 para MSX2+.

A Miri também possui um Kit que acelera o Clock dos MSX's da Philips (não tenho certeza se este Kit serve para os MSX's Brasileiros) a 7Mhz.

Você quer mais? Pois é, tem mais sim. A Miri faz recarga/recondicionamento para as impressoras (só não me perguntem se são impressoras a jato, térmicas, matriciais, ploter ou sei lá o que). Além de oferecer Kit's color para matriciais.

A Miri também produziu 2 CD-ROM's. O 101 progams, e o CD-ROMSX 1000 programs. Os CD's não estão compactados.

Como derradeiro final em conjunto com a ICM a Miri está produzindo uma interface que permite o uso de um barato mouse de PC aos nossos MSX's, O Kit Nice Mouse. Além da interface este Kit é composto de um mouse de PC e de um disco de teste.

Um novo expansor de Slots, com 4 Slots, chamado G.DOS produzido por Gilberto D'Oswaldo tam-

bém está presente no catálogo da Miri.

Outros Clubes e pessoas

Também temos informações e notícias de outras pessoas e clubes atuantes no país do coliseu, como o produtor do Columbus (Tenca Soft), A parte musical da antiga IOD (o Dandan), o Club Free-soft de Roma, Ivan-soft que trabalhou junto com a Mirisoft em um dos Da's..

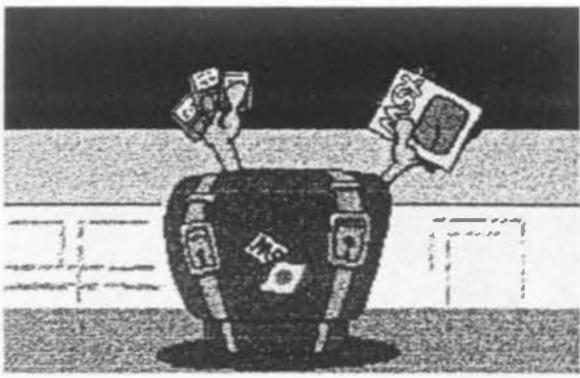
Fim da tortura à bolonhesa

Vou parar aqui. Já botei água na boca demais do sofrido usuário nacional (incluindo eu mesmo). Como seria bom ter um Clube assim no Brasil. Um Clube organizado, com pessoas competentes. Não me entendam mal, mas o MBT faz importações, o que não deixa de ser bom, mas nossa realidade é outra. Eu pergunto pra que disponibilizar GFX9000 em um país em que a grande maioria não saiu da era MSX1? Falta de vontade não é, não temos opções. O Ademir Carchano seria esta opção, mas foi tudo por água abaixo.

Ah... Você é uma pessoa inteligente e pensou: - Por que não importar? Pois é meu amigo, eu também sou inteligente (e convencido diga-se de passagem) e tive esta idéia extraordinária. Acontece que o maldito correio brasileiro não tem um tal convênio com o não menos maldito correio italiano. Ou seja, IPO (N. de Ultima hora: Leia a seção The Last words.) entre nós e nossos amigos italianos ainda não é uma coisa possível.

Acho que vou me mudar para Itália ou Japão ou Holanda.... Pizza, ravioli, Aladin, Philips NMS, Veneza, Pompeia, que tortura, heim?!?!!

Materia: Luiz Eduardo de Souza Marques
Thanks to Bruno Querzoli & Miri Soft



Fanzines & Disk Magazines

SD MESXES 10

Mais uma vez terei que fazer análise deste fanzine espanhol. Realmente uma tarefa

Inclusive com mapas deste novo trabalho do taradão KAI MAGAZINE. Mais uma vez feito (o jogo) magistralmente em puro Basic. O "Ramones" do grupo Cyber Touch, apresenta uma matéria sobre a ATA-IDE. Até aí nada demais, não é? Mas ele testa O ZIP DRIVE IDE, e o resultado é muito interessante. Vale apenas conferir. Na costureira VDP Blaster, Ramoni aconselha aos que se propuserem a "encarar" seus "malabarismos" a comprar um monitor novo. Pois ele apresenta

dura, para um dia não menos difícil. E desta vez vou ter que "puxar a sardinha" para lado do MATO#34 (um dos redatores, sortudo com as mulheres assim como eu.), pois ele faz uma análise muito positiva do MSX Force 1. Inclusive lembrando que é o número 1 e que evoluiremos muito. Deixando de lado as "abobrinhas", vamos conteúdo do SD#10:

A capa voltou a não ser colorida. Mas a qualidade continua a laser. SAVER vira o NO NAME de cabeça para baixo, numa ilustradora (e sem "cortes") análise/solução contando

programinhas (como o "gira voltas"), que além de causar tonteiças pode deixar seu monitor "louco". Nestor "Acentos" continua seus ensinamentos de assembler em "ensamblando" com Konami Man. Também há comentários e fotos do XI reunião em Barcelona. Onde o fato mais importante e trágico é que Nestor conseguiu vender seu conversor a Teo Lopez (um dos homens tradutores japones/ espanhol). Seguem comentando Rolling Thunder, um jogo que me parece muito divertido e bem feito, alias em puro Basic! David Fernandez (o cria-

dor) implorou a MATO#34 para que comprasse uma cópia. Mato#34 gentil e generoso comprou e nos brindou com uma magnífica matéria sobre Rolling Thunder que além de acrescentar muito a minha literatura se apresenta de uma forma magistral (pronto ta aí a "sardinha"). Tem a costureira e sacana "Secta MESXES". Também uma entrevista com eles mesmos (não menos "sectaria").

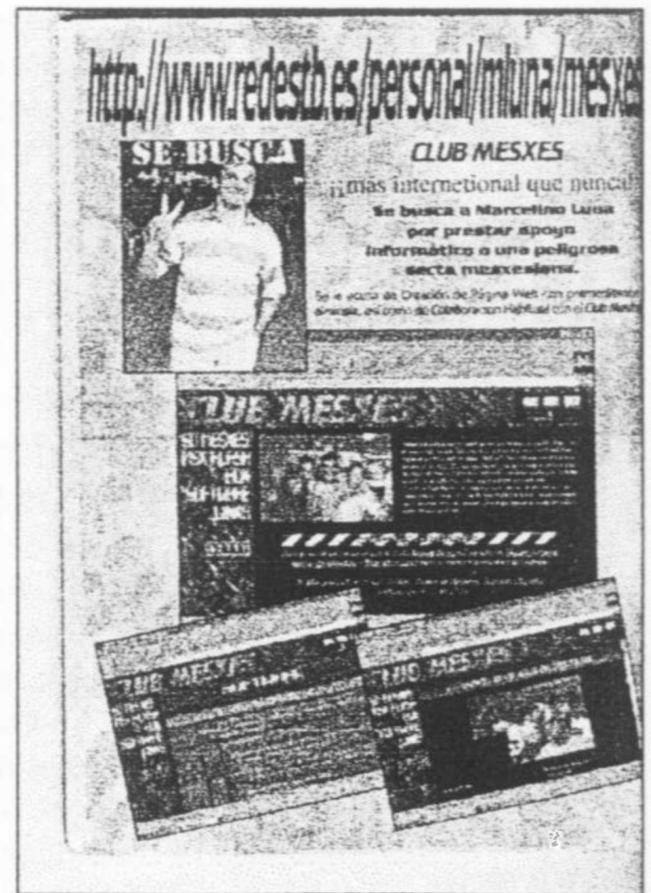
Se lembra o folclórico MSX-DOS2 da ASCII, a versão 2.20 foi a ultima, não foi? Foi a ultima da ASCII, pois um sujeito holandês já está esta distribuindo a versão 2.41. Konami Man fala as novidades desta versão. Inclui exemplos significativos.

Ah! Tem uma matéria "emocionada" sobre o Pentaro Odisey. Também tem Herzog. As habituais seções: MSX Flash. Demos Musicales. CDriissimos. "Trucos" para você terminar aquele joguinho de uma forma mais fácil, feitos pelo programador do Sonyc: Manuel Pazos. E tem Fanzines, onde incontestavelmente, e todos irão concordar comigo pois, sem nenhum convencimento, a coisa mais brilhante deste SD#10 é a analize do MSX Force 1 pelo grande (King Size) MATO#34. Tem os Zine da ICM (Itália), Power MSX (França), XSW (Holanda) e Hnostar Magazine.

Fora isto tem uma maté-

ria muito legal de Juan Miguel Gutiérrez, sobre YS. Não o Jogo, mas a cidade de YS. Será lenda ou realmente existiu? Confira! Só essa matéria pagaria todo o fanzine!

Será que faltou algo? Bem a contracapa apresenta a WWW deles, feita pelo Marcelino Luna. "Carinha" que contribui bastante para o Club MESXES. Agora vou revelar um segredo... Na verdade Marcelino Luna não existe!!! Ele é nada mais nada menos que o Rubinho Barrichello (corredor brasileiro de F1). E que na ver-



dade (o Rubinho) não passa da identidade secreta de um dos integrantes da banda de Rock carioca Suinos Tesudos. Isto qualquer um pode comprovar na foto da contra-cap do SD#10.

Como diriam Los amigos:
"¡Hasta Incluso!"

Luiz Eduardo

ICM 28 & 29

A pesar do que muita gente possa ainda acreditar o mercado editorial para MSX atualmente anda mais rico e variado do que nos "bons tempos" da CPU e MSX Micros. Tanto que acabei sendo escalado para comentar sobre a italiana MSX International Computer Magazine, ICM para os íntimos, números 28 e 29. Publicação editada por Marco Casali e que



conta com a participação da MIRI Soft em uma interessante seção à cores dentro da edição 28. O formato é o A5 (meia folha A4) que assim permite a leitura no ônibus sem incomodar o passageiro do lado. Um ponto positivo da ICM é sua periodicidade, ela sai religiosamente a cada dois meses, algo fantástico visto que pontualidade é algo difícil de se con-

seguir, até mesmo nas grandes publicações.

Mas falemos das revistas! A primeira coisa que salta aos olhos, literalmente se você tiver um daqueles óculos 3D (aqueles com uma lente azul e outra vermelha!), é o *Tyranosaurus rex* na capa da ICM 28 (Setembro/Outubro de 97). Isto mesmo as capas da ICM Magazine são em 3D! Abrindo a revista, tomando bastante cuidado para o dinossauro não te comer, encontramos já o Índice e o Editorial, pulemos esta parte... Nesta edição temos uma reportagem sobre os encontros de Zandvoort e sobre o 11o. Encontro de usuários de Barcelona. Uma análise do cartucho SCC RAM, um cartucho similar a megaRAM brasileira mas possuindo um chip SCC - Sound Custom Chip - dentro para permitir que alguns dos jogos da Konami fiquem com o som que teriam caso você tivesse comprado o cartucho original... Encontramos também a análise de softwares como o GESER 80 um digitalizador de imagens, do Mines o bom e velho campo minado e do LILO (não vou entrar em detalhes sobre este adventure da KAI Magazine, só posso dizer que nele você é



uma cenoura, agora usem a imaginação! Ou então o Luiz vai ter que proibir a venda do fanzine para menores de 18 anos... (N. do Luiz.: Claro que não "Gioveio"!). Ainda há um artigo comentando a compra de 7% das ações da Apple pela Microsoft, ocorrido semanas antes da saída deste número.

Na ICM 29 (Novembro/Dezembro de 97), que felizmente não traz outro dinossauro mas sim Inofensivas naves rebeldes destruindo um cruzador imperial (também em 3D), temos uma reportagem sobre o 12o. Encontro de Usuários de Barcelona (mas como?!?! já?) e sobre a MSX Festa 97 e MSX forum, estas últimas realizadas no Japão. Na área de hardware há um artigo sobre a ACCNET e uma "faça você mesmo" ensinando a adaptar joy-pads da SEGA para o MSX. Na parte de software temos uma análise do MISSION um emulador de COLECO VISION. na realidade ele não é um emulador propriamente dito mas sim um programa que altera as

chamadas da BIOS do Coleco compatibilizando-o assim com o hardware do MSX, assim como fazem os emuladores de ZX-81 (velho conhecido) e de ZX-Spectrum. Há também a análise do jogo NO NAME, outra produção da KAI Magazine. Desta vez você não é um vegetal depravado e sim uma simpática garotinha armada com um chicote (ai!).

Ambas as revistas possuem uma seção onde comentam sobre as produções de outros clubes (mais ou menos o que estou fazendo agora). Na ICM 28 tem-se ainda um curioso artigo sobre um modelo de máquina fotográfica da CANON, a EOS 620, que possuía como acessório original do fabricante uma interface para conectá-la ao MSX. Permitindo que pelo MSX você pudesse fazer os ajustes de foco, exposição, etc... Algo realmente interessante.

Ah! Na ICM 28 você recebia de brinde um óculos 3D para poder ver o dinossauro, inclusive o próprio óculos tem a forma de um dinossauro, e na ICM 29 você recebia grátis um chocolate. Isto até inspirou o Luiz a distribuir a MSX Force com uma lata de cerveja como brinde mas acho que a ECT não vai gostar muito da ideia, só sei que os carteiros iriam adorar...

Giovanni R. Nunes

Future Disk 31

Desde quando comecei a comprar a revista Hnostar, venho lendo comentários sobre esta disk magazine procedente da



Holanda, terra dos grandes moinhos e das vaquinhas malhadas. Agora, graças a um acordo entre o club Hnostar e o pessoal da Future Disk, pude,



finalmente, por as mãos nesta boa "revista digital" para analisa-la e contar a todos vocês, o conteúdo do disco.

A minha impressão sobre a revista? Muito boa! Esta publicação fica ali, pau-a-pau com

a Eurolink. Só tem um probleminha: os textos estão em holandês. O que!? Você não sabe holandês? Nem eu. Pensando nisso, a turma da FD resolveu colocar uma seção com textos em inglês para viabilizar a leitura de usuários estrangeiros. Xi... Você também não saca nada de inglês? Só tem um jeito: contente-se com o este comentário.

Este número foi distribuído com a revista Hnostar e esta dedicado a trilogia Star Wars, com direito a músicas e um slideshow com imagens dos personagens do filme.

Ao iniciarmos o disco, aparece um menu onde podemos ter acesso as várias partes da

disk magazine dividida em:

Star Wars Slideshow

O nome já diz tudo. Um demo com várias imagens e músicas relacionadas aos filmes



de George Lucas.

Wordic

Mais um jogo do tipo Tetris originário da "terra do sol nascente", onde o objetivo é formar palavras com as letras que vão caindo do alto da tela. O jogo nos dá a opção de escolher palavras retiradas do Basic do Assembly ou verbos simples em inglês, e a cada palavra formada, a mesma desaparece dando um determinado número de pontos ao jogador. É um jogo legal, mas toma-se enjoativo com o tempo.

Moonsound Replayer

Para os sortudos possuidores de uma moonsound, este programa toca músicas feitas no editor de música Moonblaster. Infelizmente não sou um desses sortudos que possuem uma moonsound, por isso não pude testar o programa feito pelo pessoal da FD.

Magazine

Bom, como não sei absolutamente nada de holandês, vamos pular para a parte da revista em inglês. Há!!!

Finalmente um idioma que posso entender alguma coisa. Nesta parte da revista encontramos de tudo, desde anúncios dos leitores até truques de vários jogos.

Na seção software falamos sobre os seguintes jogos: Lilo, No Name, Vader e vários outros. Em magazines, comentamos o conteúdo da XSW 14 e 15, MGF 13, ICM 25 e MSX Anwender Club. Para os aficionados por programação, pode-se encontrar a segunda parte de um curso avançado de Basic e um comentário sobre um programa chamado POPCOM, e pelo que pude entender (sabe como é, meu inglês não é dos melhores), e utilizado para compactar arquivos *.COM. Já na seção miscellaneous, temos a história de Illusion City (partes 1, 2 e 3), curso de DOS 2, manual do jogo Wordic, comentário sobre a febre dos bichinhos virtuais que invadiu o mundo: os Tamagotchis, um resumo da saga de Star Wars em "Star Wars Book Review" e muito mais...

Com certeza esta é uma ótima disk magazine, ideal para quem está procurando mais informações a respeito do MSX no exterior.

Ademir Jorge

MSX World 1

O MBT finalmente lança a MSX World Magazine. Capa e contracapa coloridas, impressão de qualidade e informações espalhadas em 44 páginas no papel A4.

O saldo final sobre tudo que está no nº 1 do informativo é muito positivo. É claro que os detratores não perdoarão um deslize na editoração, um erro de gramática que até as publicações comerciais cometem. Não, para uma gama de mediócras que só ficam dando opiniões (nem sempre construtivas) não importa o saldo mais que positivo, o que importa são as falhas que eles parecem não ter. Infelizmente nós também sabemos o que é isso, mas também sabemos que esses seres não são muitos.

Após as considerações iniciais do Editorial, passamos para uma curtíssima seção News. Abordam a situação na Espanha, fazendo um apanhado geral comentando Hnostar, Mesxes, Sonyc, Euro-link, ACCNET, etc...

Na matéria "Projeto Brasil", um apanhado dos projetos da nossa terra. Infelizmente, muitos dos projetos estão a muito tempo na mesma, ou seja, ainda são muiiitooooooooo proje-

tos, salve alguns, como o MSX Force, Top Secret, Execrom, etc...

Falando em Execrom, o autor "Fudebão" faz uma análise/divulgação do referido programa na página posterior.

Depois, vem uma página com guia de grupos e clubes, o problema é que tem coisas muito defasadas, gente que não participa (se é que ainda possuem a plataforma MSX). Citando alguns, como a FireHawk BBS, Mr. Bit (esse aqui, tem mais de quatro anos que está fora), Clube Gelsoft, MSX Fácil (não tem mais MSX), e por aí vai. Para quem está na "máfia", é fácil saber quem é participante, mas, para os desavisados seria bom uma retificação posterior.

Tem uma matéria sobre os recursos mais avançados para área sonora em "Music Hall". Falando em tecnologia de ponta MSXzeira, nada melhor do que uma matéria sobre a Magnífica MEGA SCSI, com tudo que tem direito, certo? Então você tem essa matéria na virada da página.

Ricardo Suzuki comenta a situação japonesa. Depois, um apanhado geral sobre alguns dos jogos distribuídos pelo MBT, como Pentaro, Sonyc, Match Maniac (ótimo jogo por sinal), etc...

Seguem com uma



mangá "Match Maniac").

Demorou, mas, ficou boa. Terá evoluções, haja visto que é o nº 1, mas já tem um saldo bem positivo como já foi dito.

Luiz Eduardo

Hnostar 40

"La revista de los usuarios de MSX" chega ao número 40 dedicando a capa ao Sonyc, um dos jogos mais inacreditáveis do nosso sistema. A qualidade do papel da capa está ainda melhor, no geral a "Hermanos Tarela" magazine da um "show" de qualidade sobre qualquer revista brasileira (de PC mesmo, sem exageros), tamanho é o nível alcançado.

Em "Noticias" comentam que o espaço para os fanzines será menor daqui para frente, neste número o MSX Force 2 já ficou de fora. No informe algo sobre o hardware de Leonardo Padiá.

Nas feiras encontramos as japonesas MSX Festa 97 e MSX Canvas 3, Cartagena 97 (Espanha), Zandvoort 97 (Holanda). A brasileira BSB97, com matéria de quem? Ricardo "Juracy", sim o mesmo do MSX Force e da World Magazine. Esse rapaz vai longe mesmo... E Sarnpa97, sim o primeiro encontro paulista, sabe quem deu as caras por lá? O Sr. Rogério Bello dos Santos (Cobra Soft), o maior

matéria curta sobre o P. Adventure 3, já que outras publicações já deram mapas mais do que significativos sobre o RPG da UMAX.

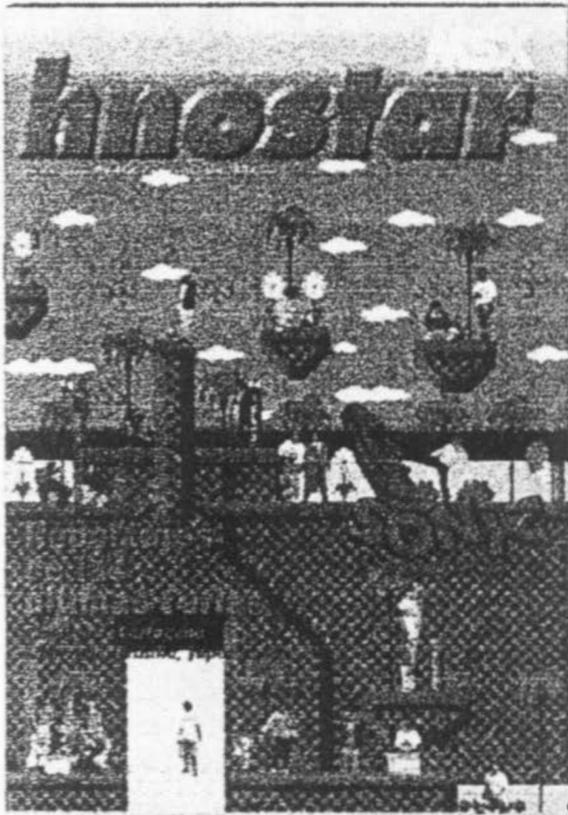
Agora apresentam um perfil do grupo espanhol Power Replay. Seguem com "MSX Conection", que dá dicas de como usufruir das telecomunicações com seu MSX.

Ricardo "Juracy", mandou para o MBT (para o MSX Force, para Hnostar...), a sua "famosa" matéria sobre BSB97.

Marcelo Eiras fala sobre alguns emuladores para PC. Eu acho que com tanta coisa sobre MSX "de Zilog e osso" era dispensável comentar quatro páginas sobre MSX virtual, haja visto que é só perder um tempinho lendo os *.TXT dos mesmos, mas... Nada contra emuladores, eu uso também.

Terminam com um informe sobre o MBT e inauguram a seção "Tips & Cheaps" que promete ser mais "avantajada" com a participação do leitor.

Como brinde, uma fita de Áudio (capa com



pirata comercial do MSX no Brasil, assumido, depois das minhas acusações e de uma desavença com o MBT.

Os Tareias debulham o

Sonyc da *Analogy*, comentam a interface ACCNET. A seção Opinião já é quase exclusiva de Javier Dorado. Tem ainda (como de costume) MSX & 8 bits, Mundo MSX & From Internet.

Na melhor parte deste número, a seção Software, tem, Nuts (promo do "Tarrado" Magazine) "el

doble dragon espanhol". Alto "Hell on Wheels" um disco musical para moonsound, que, como o nome sugere tem algo de música pesada, inclui

a banda de Death-Metal filandesa Amorphis (grande banda). Outro disco musical bacana do Piupiu & Frajola chamado, "Tweety's choice" (MSX Music/Audio). Ambos os discos são produções da Near Dark. "Head Hunter", clone de um Disk Station feito por Manuel Pazos (fã do SD Snatcher). O simpático "Bomberman2" da Paragon, "Pentius" (outro tetris), "Aquire" (RPG). O esperado "Core Dump" (promo), e o substituto do "PA3", "The lost World" (Beta version).

No "El Clube informa" (ultra carregado), um monte de notícias lamentáveis, inclusive a situação da MSX Junior.

O Club Hnostar está com sérios problemas envolvendo grana e equipamentos enviados para o exterior. Que chato! Melhor sorte no futuro para "los Hermanos Tareia", que gente de melhor índole cruze seus caminhos.

Bem, já teve números mais legais, mas Hnostar ainda é obrigatória (claaarooo!!!) para qualquer MSXzeiro. Compre a sua também, e fique com a trinca MSX Force, Hnostar e World Magazine. Leia mais "MSX".

Luiz Eduardo

**MIRI SOFTWARE, O
MAIOR DISTRIBUIDOR
DE SOFTWARE HARDWARE
DA ITÁLIA E UNS DOS
MAIORES DO MUNDO**



Conheça a Miri em:

e-mail: miri@acronet.it

<http://Frengo.dragonfire.net/MSX.HTM>

Com Bruno Querzoli

SD MESXES 11

Os pirados Integrantes do Clube Mesxes conseguiram extrapolar outra vez o número de páginas do seu fanzine, chegando a marca de 96 páginas!!! E se continuarem assim, daqui a pouco estaremos recebendo um livro ao invés de uma revista.

Neste número temos de tudo um pouco. Para iniciar, fizeram uma matéria do jogo mais falado nos últimos tempos, Sonyc. Com direito a muitas dicas e várias passwords para todos



conseguirem chegar até o final deste super jogo. Também analisam os seguintes jogos: Fighter's Ragnarok, Purién Combat, Knucle Duster, Be Bop Bout, Bomberman2, Core Dump promo e uma mega matéria sobre o jogo Moon Light Saga,

que chega a ocupar 15 páginas do fanzine. E nosso amigo Mato #34 (que aparece fantasiado hilariamente de capitão Corbata, segurando um martelo disposto a detonar um MSX Turbo R) conta os mistérios do jogo Higemaru. Depois, SaveR nos conta as suas aventuras na

MSX Festa, uma das várias feiras de MSX nipônicas, onde esteve rodeado de japones(as) por todos os lados. E além desta, fizeram a cobertura da décima segunda reunião de usuários de Barcelona, Cartagena e de Zandvoort'97 (Holanda).

Konami Man, Ramoni, Manuel Pazos e Juanjen continuam deixando a turma cada vez mais pirada com seus artigos sobre programação.

Em contos e lendas deste número, Juan Miguel Gutierrez nos conta a história de Glaurung. Na seção Fanzines analisam a Hnostar 39 e 40, EuroLink 3, ICM Magazine 29, XSW 18 e 19 e MSX Force 2. Não faltando as seções de Secta, anúncios e MSX Flash.

O SD Mesxes continua sendo um dos mais loucos fanzines que já apareceram por aqui, garantindo muita informação sem perder o ótimo bom humor.

Ademir Jorge

ICM 30 & ICM 31

Nossos amigos italianos nos enviaram pontualmente mais dois nú-



meros de seu fanzine. E desta vez, não vieram nenhum tipo de brinde com estes dois últimos números (No número 28 e no 29 tinham um oculos 3D em formato de um dinossauro e um chocolate respectivamente).

Na ICM 30, comentam sobre a Internacionalização do sistema MSX, fazendo um resumo de tudo o que há de disponível para o nosso computador e quais são os países mais atuantes no momento no que se refere ao MSX. Ensinam a instalar uma ventoinha no VDP do MSX, afim de evitar superaquecimento no chip.

Com relação a software, analisam a NV Magazine número 10, uma disk magazine japonesa muito interessante.

Falam muito rapidamente sobre dois discos (Alice Tools e Body Mission 2) com imagens ao mais puro estilo manga cheio de meninas com pouca ou nenhuma roupa. E pelas imagens publicadas na revista, vale apenas comprar ambos. E como era de se esperar, também

analisam o promo da nova produção da Parallax: Core Dump. Em Clubs' Information, comentam o conteúdo da revista Hnostar #40 e Future Disk #34 Tamagotchi edition (era só o que faltava!).



ICM 31

Dão continuidade ao assunto que já vem sendo abordado em vários números do fanzine: transformar um simples MSX em uma máquina

multimídia, com HD, CD-ROM, MoonSound... Tudo instalado dentro de um gabinete de PC. Analisam a nova interface criada por Leonardo Padial, que possibilita a utilização de um teclado de PC no MSX, assim como explicam os possíveis problemas e soluções ocorridos com o slot Expander G.DOS distribuído pelo clube MiriSoft. Em software, analisam os seguintes jogos: F.O.A. system, South

Town Hero's, Eternal Striker e vários outros. Como de costume, comentam o conteúdo das várias publicações enviadas ao clube, como Future Disk #35, XSW #20, MCCM #90 e MSX/PC ACCiub #1. Não faltando as seções de truques de jogos, short news, como também as respostas das cartas enviadas pelos leitores.

Ademir Jorge



ERROS

O Jesús Tareia (Hnostar) foi o primeiro a alertar-nos sobre alguns deslizes ocorridos no número 2 do Fanzine. O Primeiro foi o "Sonic" (Promos & Demos) que na verdade se escreve Sonyc, assim como seu programador é Manuel Pazos e não "Passos". O jogo apesar de ser para o VDP do MSX2+/Turbo R, tem gráficos em Screen5, e não na Screen12. Mal Jorge, Mal Jorge...

Ainda na seção Promos & Demos na mesma página tem o KPI Ball demo, que não rodou no MSX2+ no qual testamos. Ele é "jogavel" até a bola cair nos comos do nosso herói.

Na matéria sobre seriais foi detectado um erro pelo nosso amigo e colaborador Anderson Reis, houve a supressão de uma parte do texto.

Entre o paragrafo iniciado com "O CT80-NET, além de ser a unica serial... ." e a linha começada com "BIT 0 ... 0 = Tx não pronto;" deveria estar presente o texto abaixo:

PORTA 80H (PORTA DE DADOS DA USART)

Lendo esta porta, entra o caracter recebido no buffer de recepção. Escrevendo-se nesta porta, passa-se o caracter para o buffer de transmissão que é transmitido pela saída TxD.

PORTA 81H (PORTA DE STATUS E CONTROLE DA USART)

Lendo esta porta entra o byte de STATUS da USART. A função de cada bit é:

Endereços

Club MESXES
Ramon Sema
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Balears - Espanha
E-mail: ramons@arrakis.es

ICM Magazine
Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 - Milano
Italia
E-mail: mcasali@free.sofit.it

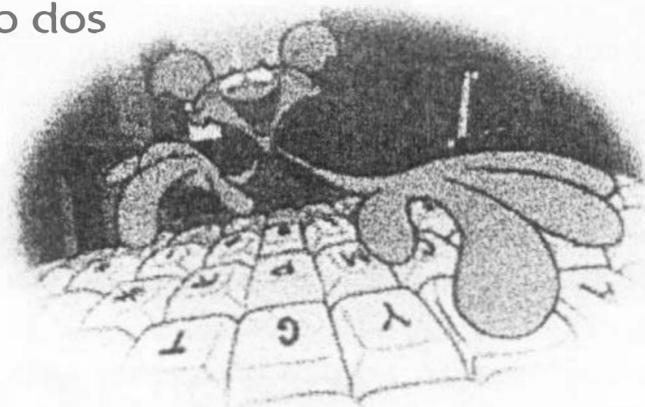
Club Hnostar
Apartado de Correos, 168
15700 - Santiago de Compostela
La Coruña
Espanha
E-mail: hnostar@ctv.es

MBT
Trav. Mauriti, 2273 - Marco
CEP:66093-180
Belém - PA
Tel.:(091)228-2874

E-mail:mbt@libnet.com.br

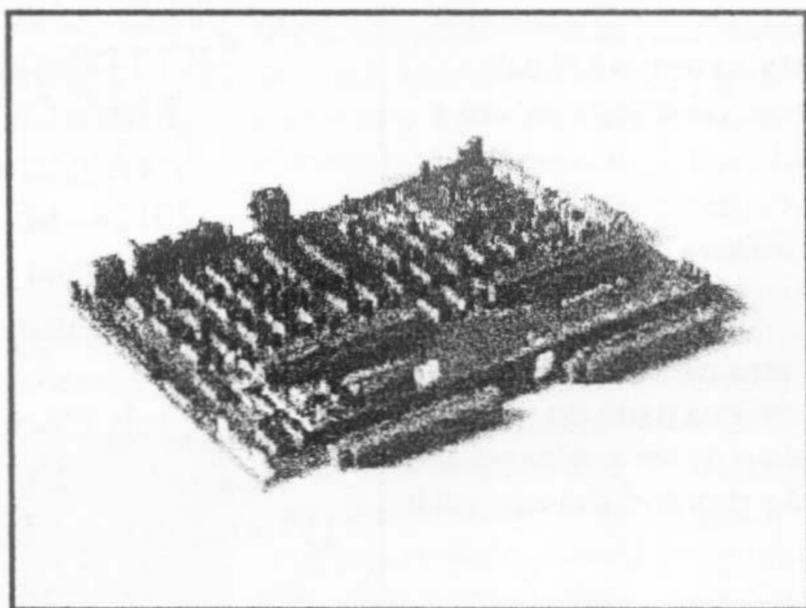
MSX2+ Turbo da CIEL

Ademir Jorge é um dos felizardos possuidores da fantástica placa de MSX+ criada pelo Ademir Carchano (CIEL). Infelizmente essa maravilha não está disponibilizada para todos.... Mas, acompanhe a análise feita pelo Jorge e conheça essa obra de engenharia eletrônica tupiniquim, criada pelas mãos mágicas do mestre brasileiro dos Chips e circuitos.



Ademir Jorge O. G. Brito

Depois de muita espera, pude finalmente fazer a análise da nova placa de transformação idealizada pelo Ademir Carchano. Esta análise vai servir para dar água na boca de muita gente, pois nem todo mundo pode adquirir esta maravilha de placa. Além disso, sabe que o Ademir Carchano produziu uma interface que possibilita a conexão de um mouse de PC sem a necessidade de fazer aquelas horríveis gambiarras. E já que estamos falando de placa, existe um boato a respeito de um novo projeto do Ademir



Carcha: uma placa com processador Z380!!! É, mas eu não sei dizer se isto é realmente verdade.

Bom, vamos parar de comentar sobre novos projetos e partir para o comentário desta maravilhosa placa de "upgrade".

Primeiro contato

Ao ver a nova placa fiquei surpreso por perceber que a mesma é bem maior que a do Expert e por ver tudo aquilo que qualquer um gostaria de ter instalado internamente no seu micro. Tudo isso sem contar a confecção da

mesma, tornando possível a eliminação daquele "bololo" de fios sobre a placa, coisa comum nos antigos kits de transformação da extinta DDX e da ACVS (atual CIEL). Desta vez o Ademir Carchano caprichou neste último projeto.

Fim do troca-troca de cartuchos

Sim!!! Chega de ficar tirando e colocando cartuchos no micro feito um louco na hora de usar uma megaram, um cartucho de som FM ou uma mapper externa, coisa muito irritante para os que não possuem um expensor de slots (como era o meu caso). Pensando neste problema, foi instalado 4 slots na placa, sendo dois na parte frontal (posição original do Expert) e mais dois voltados para o interior do gabinete, evitando

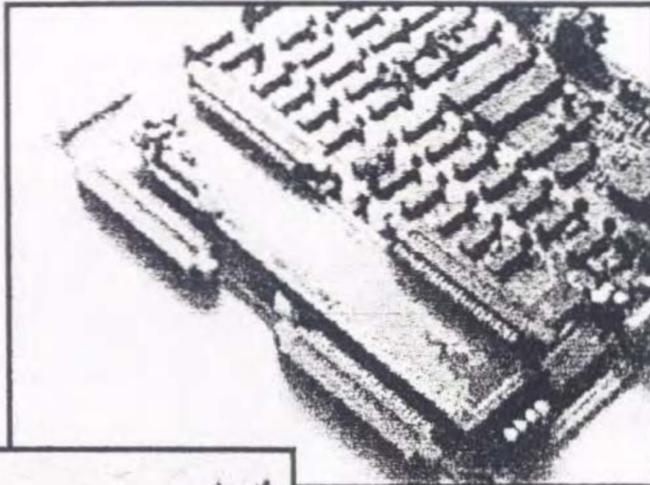
o desgaste dos conectores de cartucho e colocando um ponto final na novela mexicana: "troca-troca de cartuchos".

Mais velocidade

Talvez para alguns isso não seja necessário, mas para mim foi uma "mão na roda"! Tornando possível terminar trabalhos bem mais rapidamente, como a conversão de telas de PC (GIF, JPEG, BMP...) para o MSX. Quem já parou para fazer esse tipo de trabalho sabe muito bem o que eu passei. Agora, o novo micro conta com uma

velocidade de 7 Mhz, que pode ser ativada via basic (digitando TURBO ON) ou simplesmente apertando um interruptor para ativar/desativar a nova velocidade.

Fiz vários testes com o modo turbo, os resultados me deixaram muito satisfeito no que diz respeito ao uso com programas utilitários, já que, jogos e demos não funcionam muito bem com a nova velocidade. O problema



com a instalação de um pente de memória SIMM (30 pinos) diretamente na placa, podendo ser a

mesma de 1 ou 4 Mb. E tem mais! Caso alguns programas não funcionem com toda essa memória disponível, pode-se diminuir a memória alterando a posição de alguns jumps.

Infelizmente eu não pude testar isso, já que, no manual não há explicação de como executar essa operação. E como não gosto

de ficar "fritucando" sem saber o que estou fazendo, fico satisfeito com os 256 Kb de memória (pelo menos por enquanto).

Som

Um item indispensável em qualquer computador, principalmente por causa dos jogos e demos que ganham vida nova com suas trilhas sonoras originais. Fatalmente muitos não conhecem as músicas e efeitos sonoros dos jogos e demos por não

possuírem o cartucho de som FM. Mas nesta placa, contamos com o FM

e o PSG tocando juntos, proporcionando o efeito estéreo.

Caso você queira fazer um pouco mais de barulho, basta ligar o micro num aparelho de som através da saída estéreo na parte traseira da placa, e depois é só delirar com as belas músicas geradas pelo FM em conjunto com o PSG.

Manual do produto

Não é dos mais completos e não foi feito para esta placa, trata-se do manual do cartucho de transformação para 2+ comercializado a um tempo atrás pelo Ademir Carchano. Essa foi uma pisada de bola do Carchano, pois no mesmo não encontramos informações de como aproveitar os novos recursos do micro, como a ampliação de memória. Tirando isso, ele serve para o seu propósito.

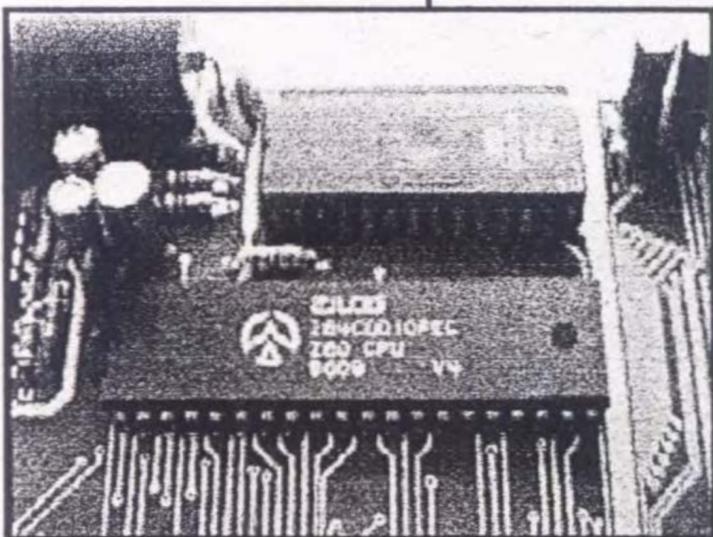
Conclusão

Trata-se de um ótimo projeto de atualização, indispensável para aqueles em busca de mais recursos disponíveis no seu micro. Se você tem um dinheirinho sobrando, gaste essa grana sem medo, vale a pena (palavra de MSXzeiro fanático).

O endereço para adquirir maiores informações é:

Ademir Carchano
Caixa Postal 1
Cep: 17710-000
Sagres - SP - Brasil
Telefones: (018)558-1156
(018)558-1114
(011)834-5349

Digitalização das imagens:
Ademir Jorge



está no FM que não acompanha a nova velocidade do Z80, gerando ruídos horríveis e muitas vezes o micro fica travado ao tentar executar um programa que use FM.

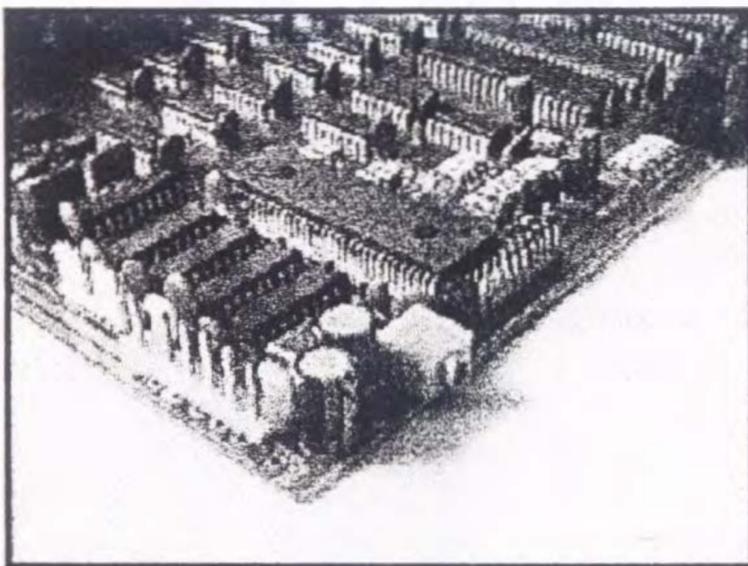
Memória interna

Esse é mais um problema nos

antigos kit's de transformação. A maioria possuía apenas os míseros 64 Kb originais de fábrica dos micros, deixando a turma "P" da vida por não poderem rodar os novos

programas europeus em seus micros.

Bom, com certeza, isso não vai



Opinião



Vendo pra crer

Antes de comprar meu MSX 2+ com FM (placa de som), tinha contato com pessoas de São Paulo, Rio, Minas, e sem contar os vários artigos citando o MSX como uma máquina incrível com alta definição de imagem e som. Para mim só restava criar parâmetros baseado no que era visto no PC-AT. O resultado é que sempre subestimei o MSX e superestimei o PC. Que tal um teste?!

Foi aí então que tudo mudou, para mim e para todos que mantêm-se atualizados. De quebra colocamos um MSX razoavelmente bem configurado ao lado de um pentium 133 com 16Mb de Ram, CD 8x, sondblaster 16, sendo o MSX um 2+ com mapper, FM-music, drive 3 1/2, mouse mas sem turbo.



Exposições no Nordeste brasileiro. Realização da MSX Natal.

Considerando que para rodar o CD ainda é necessário um HD que neste AT e de 1.2 Gb, fizemos o seguinte: colocamos uma revista em CD no PC-AT (aliás, colocamos 2), onde analisamos tempo de aparição da tela, som, imagens e texto. Apesar do PC-AT ser de 133, HD, 16M, CD 8x com o detalhe de que quando colocamos o CD, o windows estava carregando, o PC demorou quase o mesmo tempo do MSX ser ligado, iniciar o sistema, carregar o disquete.

Resultado:

*PC-133 - 19.64 s

*MSX 2+ - 18.65s!

No tocante ao que

foi visto, o PC-AT

tocou uma música na introdução e durante a leitura do texto apenas alguns bips e algumas telas. O detalhe

é que a revista no MSX2+ (disk magazine), ao clicar em cada assunto uma música diferente era apresentada, isso sem contar o texto rolando onde lembra as legendas das emissoras de tv completamente suave, sem tremer. É ver pra crer, então assista na fita VHS

"vendo pra crer 2" os flagrantes de pessoas abismadas ao ver e ouvir os computadores MSX "detonando" em meio a uma feira internacional. Agora imagine com as novas placas 2+ turbo, HD, CD!!!

Ítalo Valério P. Gomes



Ítalo Valério numa das entrevistas para TV Local.

Nota do editor: se você estiver interessado na fita "vendo pra crer 2", o endereço de contato é:

Ítalo Valério
R. Joana D'Arc, 1764
CEP: 59065-620
Natal - RN
e-mail:
valerio@eol.com.br

S-point

MSX2, MSX2+ & Turbo R
(mouse & mapper)



Você já Ligou Seu MSX hoje?

Você já ligou seu MSX hoje? Essa é uma pergunta muito oportu-



na que talvez a grande maioria dos usuários nunca tenha feito, nem a si próprio, nem a outros usuários, mas que deveria ser Indagada sempre!

Nosso estimado MSX é um micro especial e mágico (daí a origem do nome do meu clube), talvez até sentimental! eo carinho e a atenção de seu proprietário/usuário são fundamentais para seu perfeito funcionamento, creia, cuide de seu 'pequenino' com dedicação, trate bem dele e tenha sempre ao seu lado um amigo leal e inteligente.

Pode parecer exagero, mas é graças a esse sentimentalismo todo que o MSX sobrevive até hoje, mantendo

do uma verdadeira legião de fiéis seguidores em todo mundo que vão desde usuários comuns, até grandes gênios da programação e da eletrônica "underground", QUE NÃO TEM APENAS A

MÃO NO TECLADO, MAS O CORAÇÃO NO QUE ACREDITAM E FAZEM! A maior prova são as grandes "façanhas" conseguidas na área de software e hardware que possibilitam a um simples 8 bits (simples, no

bom sentido...) realizar tarefas dignas das máquinas de última geração! O MSX está evoluindo na mesma proporção das máquinas atuais e talvez seja esse o grande trunfo para sua continuidade, juntamente com o fato de ter a melhor relação custo/benefício do mercado. Não resta a menor dúvida que o MSX é o único micro alternativo vivo!

Quando digo que o MSXzeiro é uma figura única no cenário da informática, é porque em nenhuma outra linha de micros existe tanta amizade, entusiasmo e cooperação quanto no meio MSX, bem diferente do meio PC que é um mundo frio, calculista e fecha-

do onde ninguém ajuda ninguém! É por essas e por outras que costumo dizer que "O PC É UM MICRO DE PALETÓ E GRAVATA" e "O MSX É UM MICRO DE CHINELO E BERMUDA"!

Ao longo dos meus 12 (doze) anos como "leal escudeiro" do MSX, pude observar a existência de usuários que sentem receio e até vergonha em dizer que são usuários de MSX sob a alegação de serem motivo de riso por parte de PCzeiros/ex-usuários que insistem em dizer absurdos como, "O MSX já era", "já morreu", não meu amigo, ele está mais vivo do que nunca e sua permanência só depende de nós verdadeiros usuários, afinal somos muitos e se continuarmos unidos e fiéis aí é que o MSX nunca morrerá mesmo, não tenha dúvidas quanto a isso!

Felizmente o usuário de MSX (veradeiro) não foi contaminado pela "síndrome do obsoleto", não se intimida e tem plena consciência do potencial de seu equipamento e do fato de pertencer a um seleto grupo de usuários de computadores racionais e inteligentes, sem se preocupar com "modismos" e outras coisas do gênero e sem nunca sequer, cogitar a possibilidade de substituir seu "pequeno notável" por um monstro frio e tecnocrata.

Pois é amigo usuário, se você é um "MSXmaniáco" como eu e acha que não está dando a devida atenção ao seu amigo "virtual", não se acanhe, faça um afago nele, use-o mais, sempre, aliás, "VOCÊ JÁ LIGOU SEU MSX HOJE?".

José Plácido Rafanelli

Micro Problemático

Estou escrevendo este texto para relatar os problemas que tive com o meu computador quando resolvi transformá-lo em um MSX 2+ turbo com as placas do Sr. Ademir Carchano. Pode até parecer perseguição do pessoal aqui do Clube como alguns estão pensando, mas não é! Infelizmente eu e o Luiz tivemos problemas com pessoas bem conhecidas no mundo MSXzeiro e, simplesmente, resolvemos contar os fatos ocorridos até a solução do problema, sem a menor intenção de difamar ou causar constrangimentos as pessoas referidas nos nossos textos.

Bom, o meu problema começou exatamente há seis meses atrás, quando recebi uma carta de um amigo a qual continha uma lista de produtos pro-

duzidos pelo Ademir Carchano. Ao ler a lista, fiquei interessadíssimo por um produto em particular: uma placa de transformação.

Essa placa foi idealizada para transformar um MSX 1 em um MSX 2+ com tudo o que um MSXzeiro poderia querer ter nas mãos: turbo, 4 slots na placa, MSX Music (FM)

estéreo, vidro elétrico, ar condicionado, teto solar...

É lógico que, rapidamente, entrei em contato com o Ademir, e mais tarde eu já estava embalando as placas do meu micro para serem enviadas ao Ademir.

Recebi a nova placa em aproximadamente, um mês, mas como diz o ditado:



deiro "banho de água fria".

O que eu fiz? Embalei tudo e mandei de volta para São Paulo, pois o produto estava na garantia. A partir desse momento começou o problema. Passaram-se um, dois, três meses e nada. É claro que entre um mês e outro eu ligava para o Sr. Ademir Carchano, e ele sempre dizendo

Carchano e sempre a mesma conversa: "-Na próxima semana você vai receber a sua placa..." Ela se vão gastos com o telefone e a minha paciência indo para o espaço a essa altura do campeonato, pois eu necessitava do micro para executar trabalhos relacionados diretamente com o clube. Até que num

domingo liguei para São Paulo disposto a solucionar o meu martírio.

Durante a conversa, o Sr. Ademir Carchano ficou exaltado quando reclamei da demora na entrega da placa e sobre a falta de atenção dele por não mandar uma única correspondência dando uma justificativa pela demora na entrega das placas. Além disso, ele falou que não iria mais receber encomendas por estar tendo dificuldade em encontrar alguns componentes, por estar tendo muita dor de cabeça com os pedidos acumulados e por não estar lucrando com as vendas das placas de atualização.

Já no sexto mês (parece piada, mas não é), desesperado querendo um micro de qualquer maneira para poder trabalhar, tomei a ligar para o Sr. Ademir afim de saber quando eu iria receber o meu computador. Foi então que ele me prometeu

enviar as placas no decorrer da semana. Pelo menos desta vez a promessa foi cumprida, por que dois dias depois da ligação, recebi um aviso dos correios para, finalmente, ir retirar a minha encomenda que havia chegado.

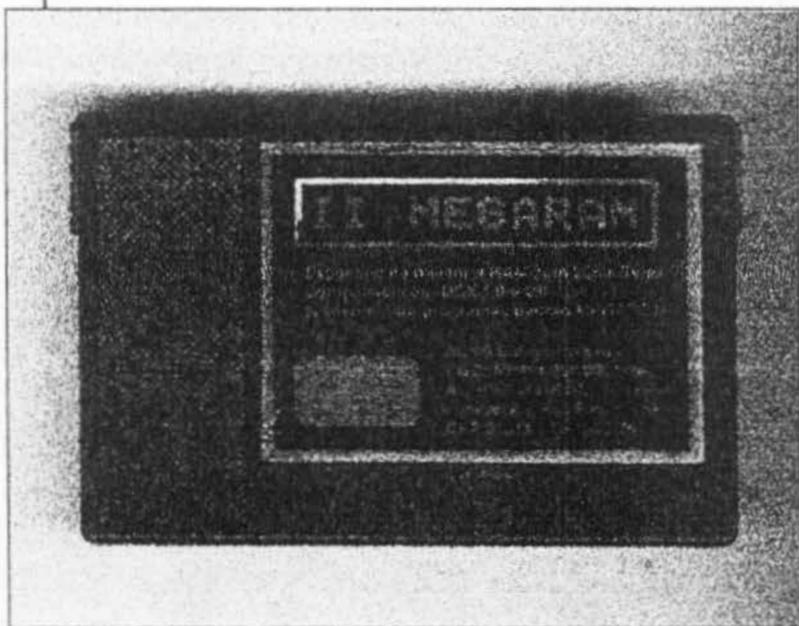
Depois de todo esse transtorno, estou utilizando a nova placa sem nenhum problema aproveitando quase todos os recursos oferecidos pela mesma.

Eu acredito que se o Sr. Ademir Carchano trabalhasse com um pouco mais de pontualidade nos prazos, os pedidos seriam muitos e ele poderia continuar desenvolvendo outros projetos para a linha MSX.

Aqui no Rio, existem várias pessoas interessadas nos seus produtos, mas depois de saberem dos problemas ocorridos comigo, muitos ficaram com medo de terem o mesmo problema e resolveram não comprar os produtos da CIEL (Carchano Importação e Exportação Ltda.). Quem perde com isso? Os usuários interessados na nova placa e o Ademir Carchano, por estar deixando de ganhar dinheiro com os seus produtos.

Espero poder ver as coisas mudarem daqui para frente com o MSX aqui no Brasil, e que os vários projetos em desenvolvimento sejam concluídos para a alegria da nação MSXzeira.

Ademir Jorge



"alegria de pobre dura pouco", a bendita placa apresentou problemas no segundo dia após o recebimento, me dando um verda-

que na próxima semana eu receberia as placas funcionando 100%.

Passados quatro meses, comecei a ligar constantemente para o

Audio Tape

Turbo R Music

Luiz Eduardo S. Marques



Magical Computer Clube

A/C:
José P. Rafanelli

R. Leopoldo de
Oliveira, 68
Jardim América
Jaú - SP
CEP: 17210-740

Tel.:(014) 622 6230

Introdução (de dentro pra fora com vaselina)

Cada vez mais os MSX Club's e usuário exploram a grande capacidade sonora dos nossos computadores, que desde do simples MSX1 com PSG mostra um poder "mortal" na área sonora.

O The Magical Computer Clube, de Jaú/SP, produziu esta fita com um equipamento bem "robusto", com o propósito de apresentar para o povo que não possui um equipamento tão potente apreciar o que um



MSX Turbo R GT pode realizar quando equipado com a popular FM (MSX

Music) e a "elitizada" Music Module (MSX Áudio).

A Fita

Bem, as "músicas" são apresentas em uma fita comum, com uma capa feita em impressora matricial e elaborada no Graphos (todo mundo usa o Graphos aqui no Brasil).

A intenção do José Plácido Rafanelli (o autor) não é comercializar a fita e obter lucro, mas sim mostrar o poder de fogo do Turbo R GT com sua entrada de MÍDI e som PCM aliada ao poder do FM e do Music Module.

Recebemos a proposta de distribuir a fita junto com o MSX Force, proposta esta que nos deixou deveras honrados, mas na hora que tentamos reproduzir a fita, o resultado foi lamentável, o que inviabilizou a distribuição con-

ta. Aconselhamos aos fanáticos por música MSXzeira que entrem em contato com o Magical Computer, pois vale muito a pena ver a versatilidade do mais poderoso MSX já fabricado.

As músicas

Segundo Rafanelli, foi utilizado o Soft Amiga Modplay para os "samples". Particularmente, é raro QUALQUER música feita/tocada no computador me agradar, salva raras privilegiadas, tais como um tema de Shalon, El templo del sol, etc... Então caro amigo, eu sou suspeito de criticar esta ou qualquer obra deste gênero. Portanto ouça você mesmo e tire suas conclusões. O que posso dizer? Tem umas guitarras distorcidas até legais, uma bateria pesada, conta com uma versão

da consagrada canção de Hard Rock "Smoke on the water" (Yeah... And fire in the sky... Desculpe, me empoguei) da banda Deep Purple. Tem Dance também (argh!!!), pois segundo Rafanelli, ele também odeia Dance (Great!!! Rock'n Roll rules!!!) mas como tem amigos (O Wener é um deles) que gostam, e é uma pessoa democrática, tem este estilo musical (???) deplorável(!!!) nesta fita. Dance sucks!!!

Antes que me metam o malho (podem segurar está vocês que fazem criticas nada construtivas), não citei o nome das músicas pois não estão presentes no encarte, só sei da "Smoke On The Water" pois sou muito macho!!! E eu também odeio techno.

THE LAST WORDS...

Após um "grosso" Fanzine, uma longa palavra final, com todas os contratempos, erros e expectativas para o futuro. Bem, vamos lá...

MSX Junior

Depois que publicamos os releases dos "supostos" games do Sr. Maglione (MSX Junior), veio uma enxurrada de histórias, reclamações e pedidos baseados no que estava escrito na Seção MSX Club's. Adquirimos uma postura de não publicar NADA, que não tenha um Demo, que não tenha um protótipo (no caso de hardware), pois ficamos em uma situação muito chata, pessoas no Brasil e no exterior vinham a até nos para conseguir uma cópia dos "games". Nos só publicamos os releases, nunca vimos um promo ou demo dos mesmos. Histórias das mais estranhas chegaram até nós de várias direções, com o mesmo objetivo, dizer que os games eram obra de ficção. Como até agora não apareceu resposta por parte do Sr. Maglione, temos que dar créditos as histórias. A única forma de Maglione provar o contrário é disponibilizando seus jogos. Não temos nada contra ninguém, nem duvidamos da sanidade mental de ninguém, mas não é uma pessoa que conta a mesma história, são varias! Então só podemos mudar de opinião sobre os "games fictícios" se ao menos virmos um promo.

Itália

Como a matéria sobre a Itália está legal, ela ficou no Zine, mas ela já é defasada, haja visto que um "convênio" entre a Miri Soft, ICM e o MBT, disponibiliza os produtos Italianos no Brasil. Ao que parece, fazendo uma "ponte" pela Espanha, via Power Replay. Fica caro, devido aos encargos dos correios, mas é melhor do que não ter.

O Rio de Janeiro

O Rio de Janeiro, lugar onde a galera "coça o saco", que só sabem pegar o Luiz pelo pé porque ele não termina o MSX Force rápido... É verdade, não é piada. Bem, algumas reuniões aconteceram entre alguns usuários da cidade maravilhosa, mas a maioria está disposta mesmo é a coçar o saco, dar opiniões, ler e escrever e-mails, e fora aqueles que nem foram debater coisa alguma. Bom, disso tudo pelo menos, achamos que podemos contar com duas pessoas para ajudar no fanzine, talvez três. Um deles (Giovanni) sempre nos deu uma grande força, mas, agora ele está muito participante, muito Interessado em ampliar os horizontes do cenário MSXzeiro carioca. Essa ajuda é muito importante, pois me descarrega, e talvez agora eu possa jogar o Match Maniac até o final (realmente, mereço isso), além de editar o Zine que nem sempre é divertido.



Encontros

A cada dia acontece mais encontros no vasto território brasileiro, não podemos dizer como foram essas feiras (apesar de sabermos por outras publicações), pois não temos fotos e nem análises das mesmas, pois nenhum dos participantes enviou material algum para o MSX Force publicar. Lamento muito! Não é uma atitude bairrista, simplesmente faltou colaboradores.

MSX Rio 98

Vamos ficar devendo o comentario sobre este encontro carioca de MSXzeiros para o proximo fanzine. Isso porque nao tivemos mais espaco para outras materias e porque ainda nao conseguimos as imagens do evento. Tudo gracias a uma maquina fotografica "vagabunda" que resolveu velar todas as fotos sem a menor compalxao pelo fotografo que quase quebrou a dita cuja quando viu as maravilhosas fotos Totalmente escuras.

Bom, como um amigo filmou todo o evento, Iremos capturar algumas Imagens para ilustrar a materia escrita pelo Giovanni "fudeba" (que por um acaso e o dono da gravacao).

Até mais pessoal!



Other Side MSX Club

Staff:

Ademir Jorge O.G. Brito
Luiz Eduardo S. Marques

Msx Force #0

(Beta Version Fanzine)

GFX9000, opinião, NV Disk Magazine #7, dicas de manutenção, etc...

R\$ 3,00 (Incluso envio)

Msx Force #1

ESGOTADO!!!

Msx Force #2

ESGOTADO!!!



Suplemento Food For Your MSX Vol.1 R\$1,50 (Envio não incluso)

For prices of the Fanzine and shipping for the exterior please consults before.

Aren't available late numbers, the circulations of the previous copies were drained.

Thanks!

Hardware Service

- Instalação de Botão de Reset
- Adaptação de Joystick's
- Adaptação de Drives 3½
- Cabos para Drives & Impressoras

Outros Serviços

- Suporte técnico gratuito (orientação em suas dúvidas).

Contatos:

Luiz Eduardo S. Marques
R. Ametista, 76 - Coelho da rocha -
S. J. de Meriti - RJ - CEP:25570-460
Tel.:(021)751-7306
e-mail: lmarques@abeu.com.br

Ademir Jorge O. G. Brito
R. Licurgo, 129 - Madureira - Rio de
Janeiro - RJ - CEP:21360-320

Entre conosco na luta de manter e expandir o MSX, Divulgue, incentive, participe de alguma forma do maravilhoso mundo do mais "**Magico dos Computadores**", você só saberá a sensação experimentando deste mundo! Não se isole!!!

