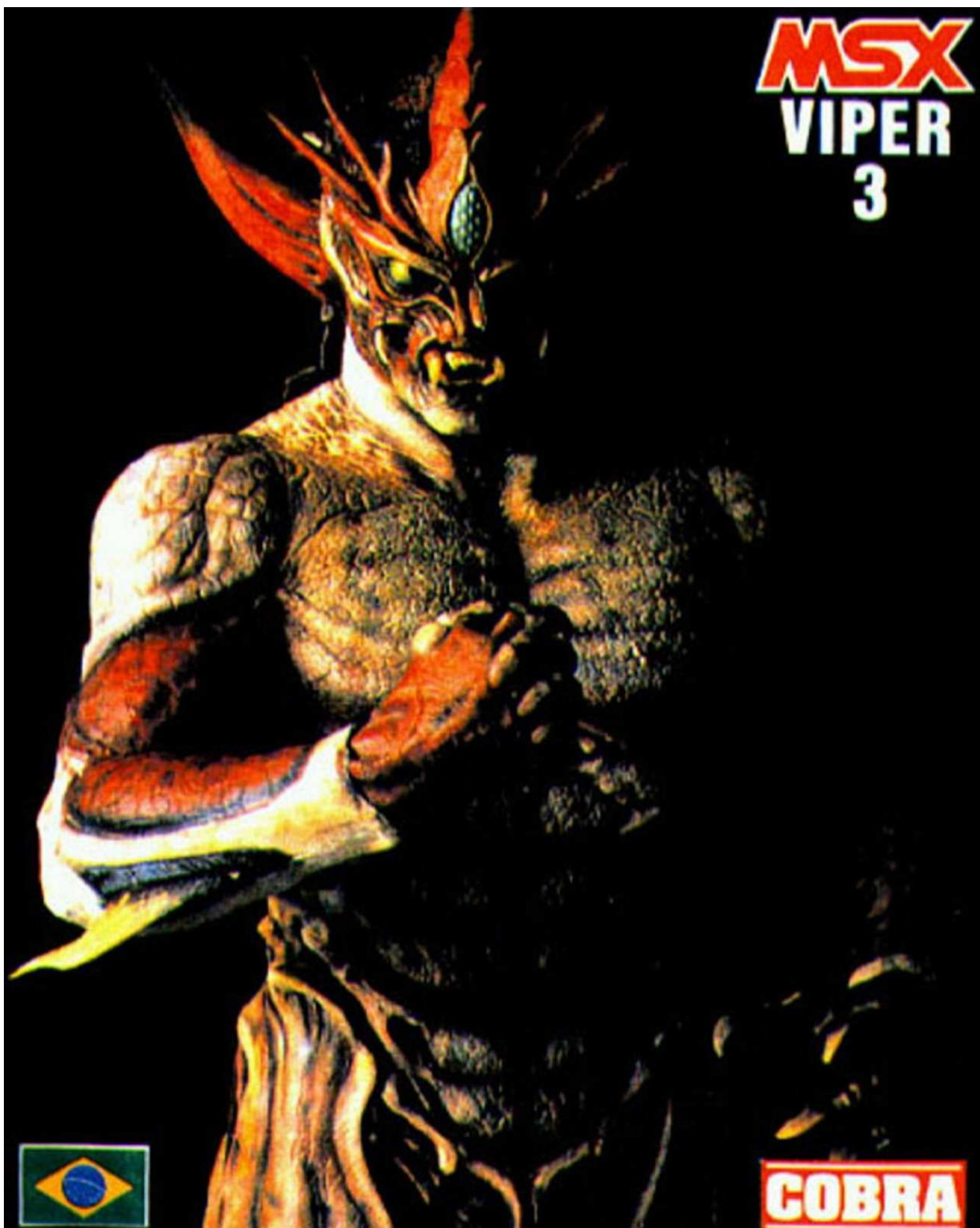


MSX VIPER 3



COBRA

MSX VIPER

Prezado Leitor,

EQUIPE

Aqui estamos nós com mais um número de MSX VIPER, como todos já sabem a revista esteve atrasada devido a falta de verbas para termina-la, porém aqui está a sua revista exclusiva de MSX. A diagramação da revista foi feita com letras menores, pois só assim poderíamos dar vazão a tantas matérias de MSX. Este estilo de editoração ainda não é o definitivo, nós tentaremos melhorar sempre que possível.

Vocês irão notar que a SESSÃO CARTAS da revista está abarrotada e isto nós agradecemos à todos vocês que nos tem escrito e até ajudado com a revista, pedimos que continuem nos escrevendo pois só assim o MSX poderá ser cada vez melhor.

Bom chega de prosa e vamos ao que interessa. Desejamos uma boa leitura à todos vocês.

O EDITOR

MSX VIPER e MSX VIPER SPECIAL são publicações sem periodicidade definida, não disponíveis em bancas de jornais. Não comercializamos assinaturas e ninguém está autorizado a tal. As matérias publicadas em MSX VIPER e MSX VIPER SPECIAL são de responsabilidade de seus respectivos autores. Esta revista foi elaborada com:

IMPRESSORA EPSON LQ-570+

EDITOR ASTEX

MSX 2.0

ETC

MSX VIPER

R. Chady Muradi, 81

São Paulo - SP

05351-050

BRAZIL

TEL/FAX 055 (011) 819-2706

EDITOR:

Rogério Bello dos Santos

DIAGRAMAÇÃO E ARTE FINAL:

Rogério Bello dos Santos

Sandra Aparecida Bello dos Santos

PRODUÇÃO:

Cobra Software

Jesús Tarela	HNOSTAR	Espanha
Koji Hishida	GHQ	Japão
Olivier Hustin	ABYSS	Bélgica
Alexandre Sobrino	VIPER	Brasil
Alberto Valverde	VIPER	Finlândia
Pedro Alexandrine	VIPER	Brasil
Italo Valério	VIPER	Brasil
Fausto Mollichella	FREESOFT	Italia
Christophe Schloupt	POWER MSX	França
Rob Van Den Braght	ABYSS	Holanda
Kuniji Ikeda	M.K BOOK	Japão
Yang Seokin	RCM	Coreia
Marco Casali	I.C.M.	Itália
Eustasio Viviente	GNOSYS	Espanha
Ramón Serna	CLUB MESXES	Espanha
Langella Nello	HUNTIX SOFT	Italia
Kenzo Yamada	VIPER	Brasil
Benoit Martial	ABYSS	França
Peter Burkhard	SUNRISE SWISS	Suiça
Ovideo Junior	VIPER	Brasil

ÍNDICE

BELGIQUE NEWS	01
UNIÃO INTERNACIONAL	04
LANÇAMENTOS	05
FINLAND NEWS	07
PESQUISA	09
PLAYABLE DEMO	14
SPAIN NEWS	16
FRENCH NEWS	25
SESSÃO CARTAS	28
ANÁLISE	37
VIDEO	44
MSX TUDO	47
SESSÃO SORTEIO	54
INTERNATIONAL	56
IMPORTAÇÃO	63

Write Us Please, In Portuguese,
Spanish or English



Printed on Xerox DocuTech Network Publisher

EDITORACÃO ELETRÔNICA:
Rogério Bello

IMPRESSÃO:
Alpha Graphics - Ideal Copiadora

FOTOGRAFIAS:
Rogério Bello

Fotografia da Capa: THUNDER FIST (Punho do Trovão), lutador de SUPER CATCH do JAPÃO

Neste número de MSX VIPER, nós enfatizamos a UNIÃO INTERNACIONAL, pois é devido a ela que o MSX continua existindo, gritos de guerra como MSX FOVERER tem sido proclamados por programadores e usuários de MSX de todo mundo. É impossível negar que o MSX e seus usuários estão à caminho do ANO 2000, faltam apenas 4 ANOS para o NOVO MILÊNIO ao lado do MSX. A verdade é que poucas máquinas conseguirão esta proeza, orgulhe-se de ser um usuário do FUTURO, pois softwares, periféricos e até micros novos estão sendo fabricados.

BELGIQUE NEWS ★ OLIVIER HUSTIN

>> O PAÍS <<

Prezados leitores de MSX VIPER, dando continuidade aos assuntos IOD e BÉLGICA, nós iremos descrever nesta matéria um pouco mais sobre este país e sua cultura. A BÉLGICA está situada no noroeste da EUROPA, a BÉLGICA limita-se ao norte com a HOLANDA, a leste com a ALEMANHA a oeste com o MAR DO NORTE e ao sul com a FRANÇA. Em seu território de 30.520 quilômetros quadrados de superfície, vivem 9.913.000 habitantes, que falam o francês, o holandês e o alemão. A capital da BÉLGICA é bruxelas, a sua organização política é a monarquia e sua moeda corrente é o FRANCO BÉLGA.



NA FOTO ACIMA UMA CIDADE HISTÓRICA DA BÉLGICA, GAND FOI CENTRO DO COMÉRCIO DE TECIDOS.

Do ponto de vista geográfico, o país divide-se em três regiões: a alta BÉLGICA, ao sul, onde fica o planalto das ARDENAS, zona de clima frio e úmido, coberta de florestas e pouco povoada; a média BÉLGICA, que corresponde aos planaltos centrais, rica em carvão, boa para agricultura e densamente habitada; e a baixa BÉLGICA, ao norte, tradicionalmente urbana e comercial. Em todo o país, com exceção das ARDENAS, o clima é temperado, sofrendo influência dos ventos marinhos que sopram do oeste.

A BÉLGICA faz parte dos grandes organismos econômicos regionais europeus, como o BENELUX (acordo entre BÉLGICA, HOLANDA e LUXEMBURGO), Comunidade Européia do Carvão e do Aço e Mercado Comum Europeu. Graças à sua privilegiada posição geográfica, o país desenvolveu eficientes sistemas de transportes fluvial, aéreo, ferroviário e rodoviário.

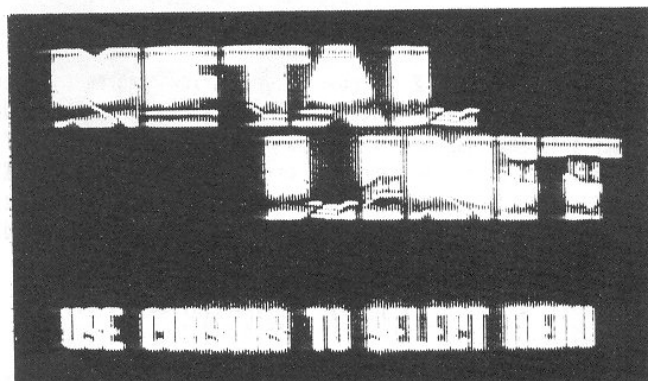
Outros dados interessantes sobre a BÉLGICA são; que sua fabricação de cerveja é uma verdadeira arte, assim como a do vinho é para a FRANÇA; o povo bélga toma em média 150 litros de cerveja por ano; eles também são os segundos maiores

consumidores de chocolate da EUROPA, perdendo somente para os ingleses; o seu esporte preferido é a "navegação na areia" ou seja deslizar pela praia a grandes velocidades, impulsionado pelo vento; e por último e não menos interessante, que a cidade de BRUGES é cidade mais linda da BÉLGICA; conhecida pelo seu romantismo; pelos chocolates recheados PRALINES encontrados na rua STEENSTRAAT e pelos seus restaurantes.

>> MOONSOUND E GRAPHICS 9000 <<

OLIVIER HUSTIN nos comenta que as produções do MOONSOUND estão sempre atrasadas por que a YAMAHA que fornece o OPL-4 impõem muita burocracia na venda de seus chips. Para se ter uma idéia, na exposição de ZANDVOORT de 1994 (setembro) já existiam 130 cartuchos encomendados e somente 1 (um) foi terminado para a exposição. O atraso também se deve ao fato de que quem produz o cartucho (SUNRISE SWISS) não pode produzi-lo tão rápido como os pedidos que chegam.

O mesmo tem acontecido com a GRAPHICS 9000 (V9990), ao mesmo tempo OLIVIER HUSTIN nos comenta mais alguns novos detalhes sobre a GRAPHICS 9000. Em sua versão final ela vem acompanhada de um cabo. O programa PCVIEW que mostra telas GIF, PCX e outros formatos de tela do PC no modo de 32000 cores. O programa FLI-PLAYER que é um programa que roda animações "FLI" do PC, que são geradas e produzidas pelo programa 3D STUDIO do PC. O programa PAINT 9000 é um programa que seria o DDGRAPH mas feito para o GRAPHICS 9000 (versão). Há também um novo BASIC possante, que contém todas as novas funções para o GRAPHICS 9000 (este possante BASIC está em sua versão 4).



NA FOTO ACIMA TELA DO MENU DO JOGO METAL LIMIT DA I.O.D.

Ao contrário do que pensávamos, o GRAPHICS 9000 não é um cartucho para se conectar diretamente nos slots do MSX e sim uma placa. Esta placa pode ser colocada em uma caixa de metal (gabinete) que custa Fl 35,00 ou US\$ 21,00 (opcional). Por sua vez este pequeno periférico externo possui uma interface com cabo que pode ser conectada a um dos SLOTS do MSX. Em resumo o GRAPHICS 9000 é um periférico externo que pode ficar ao lado do micro e que utiliza a interface e cabo

para sua conexão.

Também existe um cabo que custa Fl 17,50 ou US\$ 10,20 que serve para conectar a saída de vídeo do MSX (video out) para a entrada IN PORT localizada no GRAPHICS 9000.

Para se fazer um SUPER IMPOSE no GRAPHICS 9000 não é necessário uma segunda fonte externa de vídeo, pois a screen normal do MSX pode ser super imposta somente com o GRAPHICS 9000. Também podem ser conectados vídeo, camera e qualquer outra coisa que se deseje colocar em sua entrada (exceto cafeteira elétrica, freezer e torradeira... brincadeira).

A mais recente fonte de informações sobre o VDP 9990 é um livro técnico que custa Fl 25,00 ou US\$ 15,00. Já existe um programa funcionando que possibilita diversos tipos de digitalização no GRAPHICS 9000 e logo estará à venda.

>> MARIO KID <<

Sobre o projeto M-KID, a grande parte estará pronta para o final de janeiro e logo a ABYSS irá fazer um PREVIEW para as DISKMAGAZINES (revistas de diskettes) da EUROPA assim como também para a MSX VIPER. Alguns problemas tem ocorrido com os gráficos de alguns estágios que ainda não estão terminados, todo o jogo terá que ser testado pois a ABYSS não pretende vendê-los com os famosos BUGS de programação. O jogo está sendo programado para a exposição de TILBURG, mas isto não é uma promessa.

A equipe terá que terminar uma rotina especial que permite fazer várias cores nos SPRITES e não somente uma cor por linha. Os SPRITES de M-KID terão 8 cores por linha e os "monstros" terão 4 cores por linha. Foi preparado também uma nova rotina de efeitos sonoros que irá usar os 3 canais do PSG, isto somente para os sons (as músicas iram usar o MSX AUDIO e o FM em estéreo, ou o novo OPL-4 se conseguirem obter uma MOONSOUND antes de abril).

>> NOVO Z80 <<

OLIVIER HUSTIN nos comenta que ouviu "rumores" de um novo projeto do JAPÃO, trata-se de uma versão Z80 que pode rodar à 40 MHz. Embora nós sabemos que são apenas "boatos", não podíamos deixar de mencionar esta nota da carta de OLIVIER HUSTIN. De qualquer forma iremos aguardar melhores apurações sobre este assunto, portanto aguardem as próximas edições de MSX VIPER.

>> JUPITER PROJECT <<

Já foi dado início ao projeto denominado JUPITER, este projeto europeu tem uma pequena diferença, porque ele não é um MSX REAL e não será um computador 100% compatível com o MSX, mas com o V9990 para os gráficos e um OPL-4 para os sons. O processador principal será um ZILOG Z380 (de 16 bits bus mas de 32 bits internos) processador.

Haverá a possibilidade de chaveamento no modo Z80 (8 bits), uma rápida interface SCSI 2 estará também conectada nele para os HD'S e os CD-ROM'S. O projeto está sendo desenvolvido por HENRIK GIVALD, o mesmo produtor da GRAPHICS 9000 e da MOONSOUND, este projeto está sendo financiado por algumas pessoas da ALEMANHA. Porém OLIVIER HUSTIN não sabe

afirmar se este computador será compatível com o MSX, porque ele realmente não conhece o Z380 (ele está procurando por mais informações a respeito dele, mais não está sendo fácil de achar).

Talvez o problema possa ser que se não for utilizado o V9938 ou o V9958 videochip (MSX 2 e MSX 2+) alguns programas terão que ser reescritos para o PROJETO JUPITER (exceto os que somente utilizam o acesso da BIOS que poderão trabalhar com as novas ROM'S). Realmente este será um computador rápido e feito por um grande programador (HENRIK GIVALD).

Nos comenta OLIVIER HUSTIN que provavelmente irá comprar um destes computadores quando acabar os seus estudos (pois finalmente irá poder vender o seu PC pois não irá precisa-lo mais para a escola). Vale a pena lembrar que OLIVIER HUSTIN estuda o último ano de CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO.

Este novo computador terá todas as facilidades e recursos que o TURBO-R tem, vocês sabem que o MSX TURBO-R possui alguns canais de DMA (Direct Memory Access - Acesso Direto à Memória), mas eles não podem ser conectados !! e ninguém sabe porque. Também possui algumas instruções de 16 bits na R800, mas nós não podemos usa-las porque a PANASONIC não as documentou. E vocês sabem que todas as operações de I/O no TURBO-R são lentas para o clock de 7,16 MHz, devido ao S1990 ENGINE.

Quando nós fazemos um acesso a VRAM com um MSX TURBO-R, ele é realmente mais lento que um MSX 1 !!! É por isso que nós não podemos fazer bons gráficos vetoriais ou qualquer outra coisa no TURBO-R que um simples MSX não possa fazer. O novo computador do projeto JUPITER será realmente rápido para programação (tempo de compilação, etc), mas os jogos nunca serão melhores dos que de um simples MSX 2+.

Quando HENRIK GIVALD fez sua interface SCSI, ele introduziu a velocidade de 450 KB/seg para transferência de HD, se os canais de DMA fossem utilizados, ele conseguiria alcançar aproximadamente 2 MB/seg !!!

O V9990 e a MOONSOUND irão poder utilizar o máximo de seus recursos com o JUPITER. BENOIT MARTIAL do F.U.C. (French United Coders), também está fazendo alguns projetos de hardware. Ele está fazendo uma placa com o Z80 que roda na mesma velocidade do Z80 do MSX para fazer MULTITASKING (multi tarefa), um Z80 pode tocar músicas ao mesmo tempo que pode fazer cálculos, gráficos, etc.

>> TURBO-R E S-RAM DISK'S <<

BENOIT MARTIAL também desenhou algumas modificações para o MSX TURBO-R, à exemplo uma expansão interna de 1 MBytes para o FS A1ST e também para o GT, ele também fez uma modificação para o MSX TURBO-R rodar com 36 MHz de clock.

BENOIT MARTIAL perguntou a OLIVIER HUSTIN se é possível ir mais rápido, mas o S1990 não pode ser manuseado, o problema com essa velocidade é que as músicas dos jogos são muito rápidas e você não pode usa-las o tempo todo.

A respeito da STATIC RAM DISK, OLIVIER HUSTIN nos informa que existem poucas disponíveis na EUROPA (3 ou 4), a verdade é que as S-RAM DISK'S vem do JAPÃO, mas JIPE (Membro do F.U.C.) pode fazê-las. O problema está em torno do preço das Static Ram's que ele utiliza para fazer o cartucho. É possível expandi-las para mais de 1 MBytes mas isso poderá

subir o preço final do cartucho.

Esta S-RAM DISK é realmente rápida e ideal para se programar, para se ter uma idéia, quando ele fez a compilação do M-KID no seu MSX 2+ com o disk drive, ele levou 3,30 minutos e agora utilizando seu MSX TURBO-R e sua S-RAM DISK o processo levou apenas 13 segundos.

Estas são as principais notícias e novidades em relação a BÉLGICA e ao grupo IOD, na próxima edição de MSX VIPER ou a qualquer momento, voltaremos com mais informações sobre a situação do MSX na BÉLGICA, assim como maiores detalhes e

informações sobre a exposição de TILBURG na HOLANDA (agora em abril). Por enquanto é só pessoal, um abraço a todos e a OLIVIER HUSTIN.

"A big hug to OLIVIER HUSTIN and all team, thank you very much guys".

Informações: Olivier Hustin

Tradução e Argumentos: Rogério Bello dos Santos



1



2



3



4

FOTO #1: ROB VAN DEN BRAGHT EM SEUS MICROS MSX'S.
FOTO #2: O GRUPO IOD NA EXPOSIÇÃO DE ZANDVOORT.
FOTO #3: OLIVER HUSTIN SAINDO DE FÉRIAS PARA ESPANHA.
FOTO #4: JOEL VERDONK EM PÉ E SENTADO JEAN YVES CELIS.

AS PESSOAS INTERESSADAS PODERÃO OBTER MAIORES
INFORMAÇÕES DA IOD E SEUS PRODUTOS ESCRIVENDO SUAS CARTAS
EM INGLÊS OU FRANCÊS PARA:

IOD

6, AV. ELISABETH
6001 - MARCINELLE
BÉLGIQUE

UNIÃO INTERNACIONAL

★ ALEXANDRE SOBRINO



> A UNIÃO <

Em 1990, quando o MSX era um micro ainda em fabricação, possuíamos uma quantidade de soft-houses e produtoras de fazer inveja a qualquer linha de micros.

Hoje, passados quase cinco anos, a situação é bastante diferente: poderíamos dizer que uma grande "peneira" foi passado na linha: ficaram apenas os que realmente gostam do MSX. Os aproveitadores, com medo do fracasso, abandonaram o "barco", e uma nova geração de usuários tomou conta da linha. Como já disse Rogério Bello, "o MSX já se tornou um computador hereditário".

Infelizmente, praticamente não temos mais micros MSX sendo fabricados hoje no mercado mundial, mas possuímos uma coisa que nenhuma linha jamais conseguiu até então: a união internacional.

É sabido que o Brasil já é um país que faz parte desta união. Quebrou-se definitivamente o tabú e nada pode nos separar da comunidade internacional de MSX, do qual fazemos parte, dentre vários outros, países como: Holanda, Bélgica, Itália, Espanha, Suíça e Japão.

No final de 1992, foi estabelecido um contato com Olivier Hustin (coordenador geral da IOD na Bélgica), e, a partir daí, as amizades e contatos foram se multiplicando: era o primeiro passo do Brasil rumo à comunidade internacional de MSX.

Com o tempo, os laços de amizade e união foram se estreitando, e, hoje, temos estabelecido um verdadeiro intercâmbio cultural com diversos grupos e países.

Representações foram feitas, informações, softwares e experiências trocadas, e a esperança de dias melhores renovada.

Agora, é chegada a hora do usuário MSX tornar-se consciente: não há mais espaço para os usuários não produtivos. E não entendam por "produzir" que o usuário deve ser desenvolvedor: se você não ajuda construindo, ajude adquirindo. Os produtores de software necessitam de seu apoio e, acredite, com retorno (mesmo que mínimo), garanto que eles se sentirão incentivados a continuar produzindo. E esta publicação, apenas citando um exemplo, é uma iniciativa que merece apoio. Divulgue entre seus amigos, faça a sua parte!

Como já disse o amigo Peter Burkhard: "nós temos que quebrar esse círculo vicioso!". É chegada a hora da consciência. Quem não acompanhar essa mentalidade, simplesmente ficará para trás.

> HOMENAGENS <

Este artigo é uma homenagem às grandes forças do MSX pelo mundo: Olivier Hustin (Bélgica), Danilo Danisi e Fausto Mollichella (Itália), Jesus Tarela (Espanha), Koji Hishida (Japão), Peter Burkhard e Remco Schijvers (Suíça), dentre inúmeros outros (que peço desculpas por não ter citado) e, aqui no Brasil, Rogério Bello, pelas inúmeras iniciativas geradas e por ter iniciado esse intercâmbio internacional.

> EQUIPES <

Extendo através deste texto também nossos sinceros agradecimentos à todas as equipes de programação e produtoras de software e hardware para MSX de todo o mundo, o qual destacamos: IOD, F.A.C., MSX ENGINE, FLYING BYTES, UNICORN, ANMA, MSX CLUB GOUDA, MOONSOFT, MSX FORUM MAGAZINE, SUNRISE, MSX CLUB GHQ, SUNRISE SWISS, FUC, HREGGA, IELASOFT, CLUB HMOSTAR, STOP GAME, STATION, FUZZY LOGIC, CAIN, PONY, BCF, PCS, FREESOFT, MSX POWER, ABYSS, GNOSYS, SYNTAX, MGF, MSX LINK, e à todos os outros que não mencionamos (mais algumas centenas!).

> FINALIZANDO <

É muito importante que todas as pessoas e usuários de MSX se conscientizem de sua participação dentro de suas comunidades, não podemos mais esperar que nada caia do céu, será necessário agirmos se quisermos que algo melhor sempre aconteça.

Por estas razões que convidamos todos os usuários a participarem de alguma forma com o MSX, agora que os usuários estão mais esclarecidos sobre as suas máquinas, muitas coisas poderão ser feitas em seu benefício.

Se todos nós nos unirmos poderemos fazer o dia a dia do MSX melhor, os tempos são outros, mas o grito é o mesmo: MSX FOREVER! Conto com vocês na próxima edição de MSX VIPER!

LANÇAMENTOS ★ SANDRA APARECIDA

HOTWAY



COBRA 2+
BRASIL



HOTWAY É UM BONITO DEMO DE TELAS ENTRELAÇADAS DE CARROS EM SCREEN 12, POSSUI A MAIS ALTA RESOLUÇÃO GRÁFICA E QUANTIA DE CORES QUE PODE SER OBTIDA NO MSX. DEPOIS DELE SÓ MESMO O VDP 9990, NECESSITA MSX 2+ E FM OPCIONAL, EM 3 DISCOS DE 720 KBYTES 5/4 OU 3/5. POSSUI ETIQUETAS NO FORMATO 3/5, O PREÇO É DE R\$ 7.00 EM 5/4 E DE R\$ 9.00 EM 3/5. JÁ INCLUIDOS CORREIOS, DISCOS E PROGRAMA. JÁ ESTÁ À VENDA EM TODA EUROPA E VOCÊ PODE PEDIR-LO NO BRASIL NA:

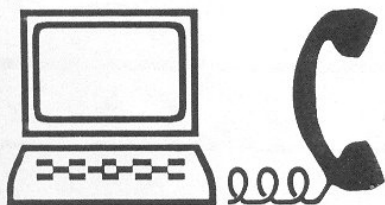
COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706

PRETTY DOLLS É UM BONITO DEMO DE TELAS ENTRELAÇADAS DE GAROTAS EM SCREEN 12, POSSUI A MAIS ALTA RESOLUÇÃO GRÁFICA E QUANTIA DE CORES QUE PODE SER OBTIDA NO MSX. DEPOIS DELE SÓ MESMO O VDP 9990, NECESSITA MSX 2+ E FM OPCIONAL, EM 3 DISCOS DE 720 KBYTES 5/4 OU 3/5. POSSUI ETIQUETAS NO FORMATO 3/5, O PREÇO É DE R\$ 7.00 EM 5/4 E DE R\$ 9.00 EM 3/5. JÁ INCLUIDOS CORREIOS, DISCOS E PROGRAMA. JÁ ESTÁ À VENDA EM TODA EUROPA E VOCÊ PODE PEDIR-LO NO BRASIL NA:

COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706

PRETTY DOLLS 2+

COBRA
BRASIL



MSX ON-LINE DISK

O MSX ON-LINE DISK #1 É UMA COLETÂNEA DE TODAS EDIÇÕES DA REVISTA ELETRÔNICA DE VIDEOTEXTO MSX ON-LINE. EDITADA POR ALEXANDRE SOBRINO, ELA POSSUI INÚMERAS MATÉRIAS PARA O MSX. NESTA EDIÇÃO O USUÁRIO PODERÁ ENCONTRAR TAMBÉM O PLAYABLE DEMO DO JOGO DIX (MSX 2), 112 POKES PARA JOGOS EM BASIC (MSX 1 E 2), COMPACTADOR DE TELAS (MSX 2), ALÉM DE UM BONITO DEMO NACIONAL (MSX 2). DISPONÍVEL EM 5/4 - 720 KBYTES, INCLUINDO CORREIO, DISKETTE E PROGRAMA POR R\$ 7,00. VENDAS:

ALEXANDRE SOBRINO
Av. Alm. Côchrane, 287
Santos - SP
CEP: 11040-003
TEL: (0132) 38-7785 - Seg. à Sex. das 9:00 às 13:00 hs

O MSX DOS 2.20 PARA MEGARAM JÁ ESTÁ DISPONÍVEL PARA QUEM POSSUI MSX 2, MAPPER DE 256 KBYTES E MEGARAM. ESTE DOS UTILIZA A MEGARAM COMO BUFFER E SIMULA A ROM DO MSX DOS 2.20 EM SEUS BANCOS DE MEMÓRIA. COM ISTO VOCÊ PODERÁ TRABALHAR COM SUB-DIRETÓRIOS E TODAS AS VANTAGENS DO MSX DOS 2. POSSUI DIRETÓRIO REPLETO DE UTILITÁRIOS, O UTILS <DIR>, ETC. EM 720 KBYTES, 5/4 E 3/5, INCLUIDOS DISKETTES, CORREIO E PROGRAMA POR R\$ 7.00. À VENDA NA:

COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706

MSX

DOS 2.20

FOR MEGARAM 256 KBYTES

COBRA
BRASIL

Lançamento para seu
MSX



Jogos

(BlowGirl e TetriX)

Informativos

The Bit Girl

(Com a Cammy de Street Fighter
mostrando tudo!)

Compre o soft original, custa apenas
R\$5,00 com disquete incluído

MSX2
1x2DD **MR.BIT**

ATÉ O FECHAMENTO DESTA EDIÇÃO, NÓS NÃO
HAVIAMOS RECEBIDO OU ENCONTRADO NENHUM PROGRAMA
"PREVIEW" QUE PODESSEMOS PUBLICAR. ENTÃO
FECHAMOS A SESSÃO LANÇAMENTOS, COM O SOFTWARE
MAIS RECENTE PARA MSX, TRATA-SE DO DISKMAGAZINE
MR. CHERRY, DESENVOLVIDO E PRODUZIDO PELA
EQUIPE MR. BIT DO RIO DE JANEIRO.

A EQUIPE MR. BIT IRÁ DIVULGAR SEMPRE
QUE POSSÍVEL ESTE DISKMAGAZINE QUE CONTÉM
JOGOS, INFORMATIVOS, ANIMAÇÕES E ETC. O MR.
CHERRY É UM TRABALHO QUE TEM POR OBJETIVO
APROXIMAR MAIS OS USUÁRIOS DE MSX DESTA EQUIPE
DE PROGRAMAÇÃO.

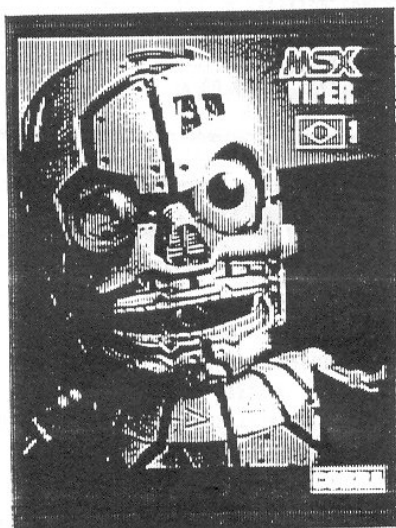
A EQUIPE DO MR. BIT CONTINUA
DESENVOLVENDO BONS PROGRAMAS PARA O MSX, OS
PRINCIPAIS MEMBROS DA EQUIPE SÃO:

PROGRAMADOR
DESENHISTA

MANUEL MATOS
ALIEN EDUARDO

AS PESSOAS INTERESSADAS EM ADQUIRIR O
PROGRAMA MR. CHERRY, PODERÃO COMPRA-LO
DIRETAMENTE COM A EQUIPE MR. BIT. O PREÇO DO
SOFTWARE MAIS O DISKETTE É DE R\$ 5,00, NÃO
INCLUSO O CORREIO, A VERSÃO JÁ SE ENCONTRA
DISPONÍVEL NO FORMATO 5/4 E 3/5 - 720 KBYTES.
PARA MAIORES INFORMAÇÕES VOCE PODE ESCREVER
PARA:

MR. BIT SOFTWARE
Av. Alm. Alexandrino, 660/104
Rio de Janeiro - RJ
CEP: 20241-261



Numeros Anteriores

Se você perdeu os números 1 e
2 de MSX VIPER, você poderá adquiri-
los solicitando maiores informações e
RELEASES dos exemplares que lhe
faltam. Basta escrever uma carta a
MSX VIPER para receber as informações
sobre preço, números, matérias
abordadas, etc.

R. Chaqy muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706



FINLAND NEWS

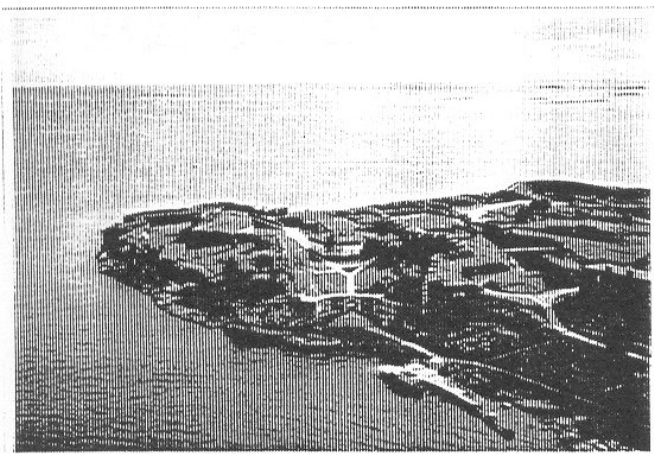
★ ALBERTO VALVERDE

>> O PAÍS <<

Pela primeira vez em MSX VIPER nós iremos retratar um pouco de um país que possui o MSX, usuários e clubes, estamos falando da FINLÂNDIA, de onde vem as notícias de nosso colaborador e membro da equipe MSX VIPER, ALBERTO VALVERDE.

A FINLÂNDIA é um país da EUROPA setentrional, situado entre a SUÉCIA e a EX-UNIÃO SOVIÉTICA, tendo ao norte a NORUEGA, a FINLÂNDIA caracteriza-se por seus lagos e florestas. Possui uma área de 337.030 Km quadrados, dos quais 31.557 são ocupados por 60.000 lagos. A população é de 4.929.000 habitantes. No relevo do país predominam as terras baixas, que ocupam a região centro e sul.

As áreas mais elevadas situam-se ao norte, onde se encontra o monte mais alto, o HALTIA, com 1.330 metros. A planície sul é totalmente recortada por lagos, pouco profundos e intercalados de zonas pantanosas, dificultando assim o transporte e a ocupação do território. A região norte permanece o ano inteiro sob uma camada de neve. A própria capital, HELSINQUE, no sul, tem uma temperatura média de 42 C.

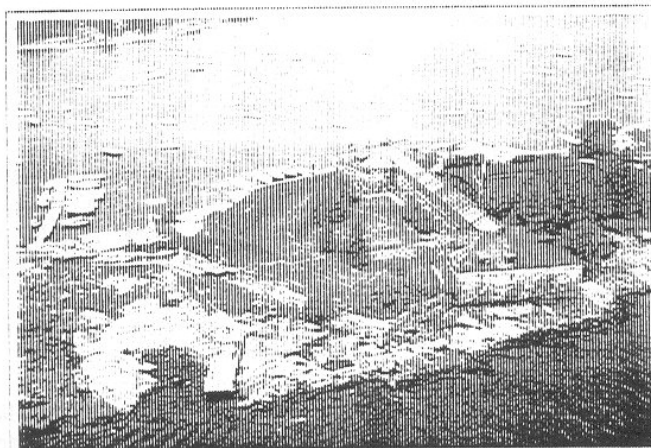


ACIMA FOTO DO PORTAL DO REI, UM DOS PONTOS
TURÍSTICOS DA FINLÂNDIA 1753-54

A fase atual do progresso da FINLÂNDIA tornou-se possível depois que o país se libertou do domínio de russos e suecos. A princípio sobre o poder dos suecos, foi conquistado no século XVIII pela RUSSIA e transformado em grão-ducado, com certa autonomia. A dominação russa provocou a formação de uma consciência nacional e agitação política.

Quando o czar tentou "russificar" o país, no final do século passado, deparou com uma oposição tão forte, que retrocedeu. Teve que permitir uma eleição para o Parlamento, na qual, pela primeira vez, as mulheres puderam concorrer. Sendo a maioria do Parlamento eleito constituída de social-democratas, a RUSSIA czarista tentou dominar novamente a região, utilizando a violência. Mas a FINLÂNDIA, aproveitando-

se da conturbação provocada pela REVOLUÇÃO RUSSA, proclamou a independência, em 1917. Na segunda GUERRA MUNDIAL, parte do território foi tomada pela EX-URSS e o país tomou a configuração atual.



ACIMA FOTO DO FORT DE SARKIA DO ANO DE 1750

A língua falada na FINLÂNDIA é o finlandês e o sueco, sua moeda é o marco finlandês, sua organização política é a república. Outros dados interessantes sobre a FINLÂNDIA, é que os estúdios cinematográficos utilizam a capital HELSINQUE sempre que filma locações russas no século passado; os finlandeses chamam seu país de SUOMI, pois FINLÂNDIA é nome dado pelos suecos, que dominaram o país por centenas de anos; os finlandeses não são uma raça escandinava, embora já estejam se misturando à séculos; são parecidos com os húngaros e seu idioma é semelhante; a exploração da madeira é a base da economia do país.

> O MSX NA FINLÂNDIA <

Embora ALBERTO VALVERDE more na FINLÂNDIA à muitos anos, seu país de origem é a ESPANHA, ele nos comenta que o MSX da FINLÂNDIA não é um micro muito divulgado e ele também não possui muitos contatos. Mas por outro lado ALBERTO VALVERDE está escrevendo um artigo junto ao seu contato mais importante da FINLÂNDIA e em breve teremos mais notícias em MSX VIPER da atual situação do MSX neste país.

Ele nos revela um dado curioso sobre um produto encontrado na FINLÂNDIA, trata-se de um adaptador para conectar os teclados SFG-05 da YAMAHA a qualquer MSX, etc.

> EQUIPES E SOFTWARES <

Alguns grupos são reponsaveis pela produção de software neste país, à exemplo poderemos encontrar os softwares produzidos pela TOKAMOKA: PUZZLE PARTY 1, um quebra

cabeças com a temática Disney; PUZZLE PARTY 2, um quebra cabeças com a temática Mulheres; PUZZLE PARTY 3, outro quebra cabeças com a temática Desenhos Animados. Já a produtora HALIKKO, possui e distribui um jogo no estilo caça niqueis chamado PÖÖVALIKKO, ambos softwares são para o MSX 2 ou 2+. Não sabemos ao certo se existe algum clube ao qual os usuários de MSX do BRASIL possam escrever, mas tudo indica a possibilidade deste clube existir. Como este é o nosso primeiro contato, iremos aguardar maiores informações de ALBERTO VALVERDE.

> HARDWARES <

A princípio, ALBERTO VALVERDE nos informa que comercializa grande quantidade de software e hardware, desde mouses, jogos originais em fita, cartuchos, impressoras térmicas, etc. Nós aguardaremos a sua lista de produtos para MSX, porém o usuário que quiser antecipar algum contato em relação aos produtos, poderá escrever para ele no endereço fornecido ao fim desta matéria.

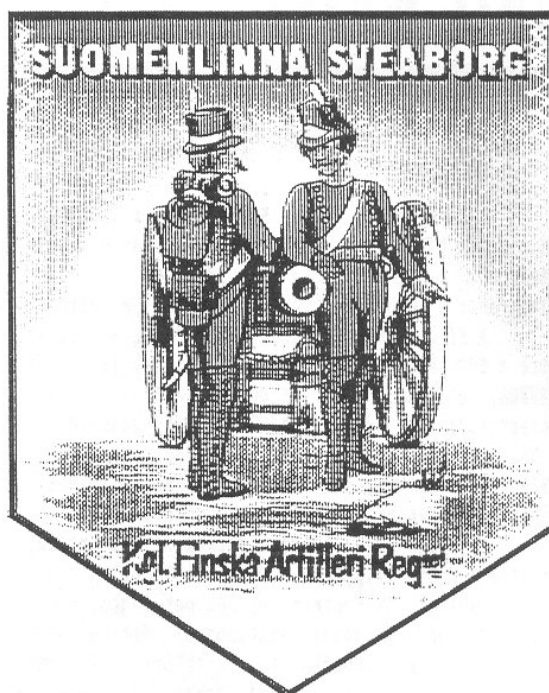
> FINALIZANDO <

Bom pessoal esta é uma introdução ao MSX na FINLÂNDIA, país onde o frio impera impetuosamente, para saber um pouco mais a respeito, leia a sessão INTERNACIONAL. Ainda iremos comentar muito mais informações de ALBERTO VALVERDE e o MSX na FINLÂNDIA, uma das aficções de ALBERTO VALVERDE é a música no MSX, e ele nos relata aqui a lista de seus equipamentos:

- COMPUTADOR YAMAHA CX5M 128 KBYTES
- DRIVE CANON VF-100
- MONITOR PHILIPS CM8813-II
- TECLADO MUSICAL YAMAHA YK-20
- TODOS OS CARTUCHOS DE MÚSICA YAMAHA (MODULE, ETC)
- COMPUTADOR SONY G900P COM FAST DISK-ROM E 2 DRIVES
- COMPUTADOR PHILIPS 8280 COM 7 MHZ MSX 2+ E HD
- MAPPER EXTERNA DE 512 KBYTES
- FM PAC PANASONIC
- IMPRESSORA EPSON LX-800
- MODEM DYNALINK 1414VE DE 14400 BPS

AS PESSOAS INTERESSADAS EM OBTER MAIORES INFORMAÇÕES PODERÃO ESCREVER AS SUAS CARTAS EM PORTUGUÊS, ESPANHÓL OU INGLÊS PARA:

ALBERTO VALVERDE
TORNIAUKANTIE 6D77
02620 ESPOO 62
FINLÂNDIA



ACIMA FOTOS DE UMA PLÂMULA DA ILHA DE SUOMENLINNA SVEABORG

Informações: Alberto Valverde
Traduções e Argumentos: Rogério Bello dos Santos



PESQUISA ★ ROGERIO BELLO

Conforme prometido na edição passada de MSX VIPER, trazemos até vocês os resultados da pesquisa cujo formulário foi distribuído em anexo à MSX VIPER 2. Agradecemos à todas as pessoas que se interessam pelo MSX e que sabiam que era importante responde-lo, desta forma os dados ficarão a disposição de quem os precise para consultar o perfil atual dos usuários MSX do BRASIL, seja para desenvolver um software ou hardware ou mesmo para saber as dificuldades por que passam os usuários.

Dentro do possível iremos tentar colher algumas sugestões desta pesquisa para poder ao poucos melhorar a revista MSX VIPER. Gostaríamos também de lembrar que alguns valores desta pesquisa não refletem os preços verdadeiros de mercado, pois se tratam de uma média obtida por todas as cifras respondidas e expressam o desejo dos usuários em questão.

Acreditem, deu muito trabalho classificar a enorme quantidade de pesquisas respondidas, mas enfim o esforço é válido para que todos possam saber o que todos pensam sobre o MSX. Agora chega de conversa e vamos aos resultados:

QUAL A SUA IDADE ? 37% TEM DE 15 A 20 ANOS

00 A 14 ANOS	-	RESPONDERAM 0%
15 A 20 ANOS	-	RESPONDERAM 37%
21 A 25 ANOS	-	RESPONDERAM 18%
25 A 30 ANOS	-	RESPONDERAM 14%
31 A 35 ANOS	-	RESPONDERAM 4%
36 A 40 ANOS	-	RESPONDERAM 9%
41 A 49 ANOS	-	RESPONDERAM 9%
+ DE 50 ANOS	-	RESPONDERAM 9%

A QUANTO TEMPO POSSUI O MSX ? 37% O POSSUI DE 3 A 5 ANOS

- DE 1 ANO	-	RESPONDERAM 0%
1 A 2 ANOS	-	RESPONDERAM 14%
3 A 5 ANOS	-	RESPONDERAM 37%
6 A 8 ANOS	-	RESPONDERAM 27%
9 A 10 ANOS	-	RESPONDERAM 22%
+ DE 10 ANOS	-	RESPONDERAM 0%

QUAL O TIPO DE MSX QUE POSSUI ? 44% POSSUI MSX 1

MSX 1	-	RESPONDERAM 43%
MSX 2	-	RESPONDERAM 13%
MSX 2+	-	RESPONDERAM 38%
MSX TURBO-R	-	RESPONDERAM 6%

QUANTO TEM DE MEMÓRIA O SEU MSX ? 48% TEM 64 KBYTES RAM

64 KBYTES	-	RESPONDERAM 48%
128 KBYTES	-	RESPONDERAM 0%
256 KBYTES	-	RESPONDERAM 29%
512 KBYTES	-	RESPONDERAM 7%

1024 KBYTES	-	RESPONDERAM 16%
4096 KBYTES	-	RESPONDERAM 0%

QUANTOS MSX POSSUI ? 55% POSSUI 1 MSX

1 MSX	-	RESPONDERAM 55%
2 MSX	-	RESPONDERAM 33%
3 MSX	-	RESPONDERAM 5%
4 MSX OU +	-	RESPONDERAM 9%

QUE CHIP DE SOM TEM SEU MSX ? 66% TEM FM

SCC	-	RESPONDERAM 17%
FM	-	RESPONDERAM 67%
MODULE	-	RESPONDERAM 5%
PCM	-	RESPONDERAM 11%

QUE TIPO DE IMPRESSORA TEM ? 83% TEM MATRICIAL DE 9 AGULHAS

NAO POSSUEM IMPRESSORA	-	RESPONDERAM 17%
MATRICIAL DE 9 AGULHAS	-	RESPONDERAM 83%
MATRICIAL DE 24 AGULHAS	-	RESPONDERAM 0%
INK-JET	-	RESPONDERAM 0%
LASER	-	RESPONDERAM 0%

QUAIS PERIFÉRICOS POSSUI ? 18% POSSUI DRIVE 5/4 360 KB

MEGARAM NORMAL/DISK	-	RESPONDERAM 17%
DRIVE 5/4 360 KB	-	RESPONDERAM 18%
DRIVE 5/4 720 KB	-	RESPONDERAM 6%
DRIVE 3/2 720 KB	-	RESPONDERAM 17%
JOYSTICK	-	RESPONDERAM 7%
MOUSE	-	RESPONDERAM 8%
MONITOR MONO	-	RESPONDERAM 4%
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM 0%
MODEM 1200/75	-	RESPONDERAM 10%
RS 232C	-	RESPONDERAM 2%
MEGA MAPPER	-	RESPONDERAM 4%
DIGITALIZADOR	-	RESPONDERAM 1%
EXPANSOR DE SLOTS	-	RESPONDERAM 3%
DATA CORDER	-	RESPONDERAM 2%
MODEM SERIAL	-	RESPONDERAM 1%

PARA QUE USA O SEU MSX ? 24% USAM O MSX PARA JOGOS

JOGOS	-	RESPONDERAM 24%
ESTUDO	-	RESPONDERAM 7%
PROGRAMAÇÃO	-	RESPONDERAM 16%
DESK TOP	-	RESPONDERAM 11%
EDITORACÃO DE TEXTOS	-	RESPONDERAM 24%
EDITORACÃO MUSICAL	-	RESPONDERAM 5%
USO PROFISSIONAL	-	RESPONDERAM 9%
VIDEOTEXTO/BBS	-	RESPONDERAM 4%

QUAL HARDWARE INTERNACIONAL COMPRARIA ? 16% A INTERFACE DE HD

INTERFACE DE HD	-	RESPONDERAM 16%
CD-ROM	-	RESPONDERAM 8%
INTERFACE DE SCANNER	-	RESPONDERAM 11%
MOONSOUND	-	RESPONDERAM 12%
GRAFIX 9000	-	RESPONDERAM 10%
PLACA COVOX	-	RESPONDERAM 7%
DIGITALIZADOR	-	RESPONDERAM 10%
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM 6%
STATIC RAM DISK	-	RESPONDERAM 7%
MUSIC MODULE	-	RESPONDERAM 6%
MOUSE	-	RESPONDERAM 7%

QUANTO PAGARIA ? US\$ 190,00 NA INTERFACE DE HD

INTERFACE DE HD	-	RESPONDERAM US\$ 190,00
CD-ROM	-	RESPONDERAM US\$ 222,00
INTERFACE DE SCANNER	-	RESPONDERAM US\$ 172,00
MOONSOUND	-	RESPONDERAM US\$ 212,00
GRAFIX 9000	-	RESPONDERAM US\$ 253,00
PLACA COVOX	-	RESPONDERAM US\$ 33,00
DIGITALIZADOR	-	RESPONDERAM US\$ 187,00
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM US\$ 208,00
STATIC RAM DISK	-	RESPONDERAM US\$ 250,00
MUSIC MODULE	-	RESPONDERAM US\$ 170,00
MOUSE	-	RESPONDERAM US\$ 66,00

QUAL A MELHOR REVISTA/DISK MAGAZINE ? 55% ACHAM A MSX VIPER

MSX VIPER	-	RESPONDERAM 55%
CPU INFORMÁTICA	-	RESPONDERAM 9%
DISK STATION	-	RESPONDERAM 9%
MSX MAGAZINE	-	RESPONDERAM 5%
SUNRISE	-	RESPONDERAM 4%
INDECISOS	-	RESPONDERAM 18%

QUAL O MELHOR SOFT NACIONAL ? 34% PROFESSIONAL PUBLISHER

PROFESSIONAL PUBLISHER	-	RESPONDERAM 34%
EDITOR ASTEX	-	RESPONDERAM 30%
GRAPHOS 3 E 3 PRO	-	RESPONDERAM 26%
PAGE MAKER DE LUXE	-	RESPONDERAM 10%

QUAL O MELHOR SOFT INTERNACIONAL ? 26% DYNAMIC PUBLISHER

DYNAMIC PUBLISHER	-	RESPONDERAM 26%
MOONBLASTER 1.4	-	RESPONDERAM 17%
VIDEO GRAPHICS PHILIPS	-	RESPONDERAM 13%
MSX VIEW	-	RESPONDERAM 10%
ALADIM	-	RESPONDERAM 9%
FINAL VIDEO GRAPHICS	-	RESPONDERAM 8%

QUE PERIFÉRICO NACIONAL COMPRARIA ? 18% COMPRARIAM MEGA MAPPER

DIGITALIZADOR	-	RESPONDERAM 11%
MOUSE	-	RESPONDERAM 14%
MODEM	-	RESPONDERAM 7%
MODULE	-	RESPONDERAM 4%

TRANSFORMAÇÃO PARA 2+

DRIVE 720 KBYTES	-	RESPONDERAM 7%
MEGA MAPPER	-	RESPONDERAM 4%
EXPANSOR DE SLOTS	-	RESPONDERAM 18%
FM	-	RESPONDERAM 14%
CANETA OPTICA	-	RESPONDERAM 4%
MAPPER	-	RESPONDERAM 4%
GENLOCK	-	RESPONDERAM 3%
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM 3%
	-	RESPONDERAM 7%

QUANTO PAGARIA ? US\$ 174,00 NA MEGA MAPPER

DIGITALIZADOR	-	RESPONDERAM US\$ 111,00
MOUSE	-	RESPONDERAM US\$ 66,00
MODEM	-	RESPONDERAM US\$ 132,00
MODULE	-	RESPONDERAM US\$ 166,00
TRANSFORMAÇÃO PARA 2+	-	RESPONDERAM US\$ 220,00
DRIVE 720 KBYTES	-	RESPONDERAM US\$ 76,00
MEGA MAPPER	-	RESPONDERAM US\$ 117,00
EXPANSOR DE SLOTS	-	RESPONDERAM US\$ 75,00
FM	-	RESPONDERAM US\$ 65,00
CANETA OPTICA	-	RESPONDERAM US\$ 54,00
MAPPER	-	RESPONDERAM US\$ 90,00
GENLOCK	-	RESPONDERAM US\$ 133,00
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM US\$ 250,00

QUE PERIFÉRICO FALTA NO MSX ? 35% ACHAM QUE FALTA O HD

INTERFACE DE DRIVE	-	RESPONDERAM 5%
CARTUCHO 2+	-	RESPONDERAM 5%
HARD DISK	-	RESPONDERAM 35%
MODULE	-	RESPONDERAM 5%
MODEM	-	RESPONDERAM 5%
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM 10%
PLACA 7 MHz	-	RESPONDERAM 5%
CD-ROM	-	RESPONDERAM 10%
SCANNER	-	RESPONDERAM 10%
VIDEO TOASTER (?)	-	RESPONDERAM 5%
GENLOCK	-	RESPONDERAM 5%

QUANTO PAGARIA ? US\$ 350,00 NO HARD DISK

INTERFACE DE DRIVE	-	RESPONDERAM US\$ 38,00
CARTUCHO 2+	-	RESPONDERAM US\$ 150,00
HARD DISK	-	RESPONDERAM US\$ 350,00
MODULE	-	RESPONDERAM US\$ 155,00
MODEM	-	RESPONDERAM US\$ 138,00
MONITOR COLOR	-	RESPONDERAM US\$ 250,00
PLACA 7 MHz	-	RESPONDERAM US\$ 30,00
CD-ROM	-	RESPONDERAM US\$ 320,00
SCANNER	-	RESPONDERAM US\$ 110,00
VIDEO TOASTER (?)	-	RESPONDERAM US\$ 330,00
GENLOCK	-	RESPONDERAM US\$ 222,00

QUAL O MAIOR PROBLEMA COM O MSX ? 19% FALTA DE PERIFÉRICOS

PROBLEMAS COM INTERFACE	-	RESPONDERAM	3%
POUCA MEMÓRIA	-	RESPONDERAM	10%
FALTA DE VELOCIDADE	-	RESPONDERAM	15%
TRAVAMENTO DA CPU	-	RESPONDERAM	15%
FALTA DE INFORMAÇÃO	-	RESPONDERAM	12%
FALTA DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA	-	RESPONDERAM	8%
FALTA DE SOFTWARE HOUSES	-	RESPONDERAM	5%
INCOMPATIBILIDADES	-	RESPONDERAM	3%
PREÇOS ALTOS	-	RESPONDERAM	2%
PONTE DE ALIMENTAÇÃO	-	RESPONDERAM	5%
POUCO ESPAÇO INTERNO	-	RESPONDERAM	3%
FALTA DE NOVOS PERIFÉRICOS	-	RESPONDERAM	19%

QUAL A MAIOR FACILIDADE COM O MSX ? 45% ACHAM A PROGRAMAÇÃO

RECURSOS DE VIDEO	-	RESPONDERAM	3%
CÓPIAS	-	RESPONDERAM	2%
EDITORAÇÃO DE TEXTOS	-	RESPONDERAM	3%
PROGRAMAÇÃO E CRIAÇÃO	-	RESPONDERAM	45%
ACESSO AS MEMÓRIAS	-	RESPONDERAM	5%
LINGUAGENS	-	RESPONDERAM	6%
CUSTOS BAIXOS	-	RESPONDERAM	14%
USO DE PERIFÉRICOS	-	RESPONDERAM	10%
DIVERSIDADE DE SOFTWARES	-	RESPONDERAM	12%

QUAL O MELHOR JOGO ? 33% ACHAM O ALESTE 2

SOCCER DA KONAMI	-	RESPONDERAM	27%
ALESTE 2	-	RESPONDERAM	33%
SPACE MANBOW	-	RESPONDERAM	22%
AFTER BURNER	-	RESPONDERAM	18%

QUAL O PIOR JOGO ? 35% ACHAM O ZORAX

PITFALL 2	-	RESPONDERAM	35%
GENGIS KHAN	-	RESPONDERAM	22%
ZORAX	-	RESPONDERAM	43%

QUAL O MELHOR GRUPO INTERNACIONAL ? 61% CONSIDERAM A I.O.D.

I.O.D.	-	RESPONDERAM	61%
SUNRISE SWISS	-	RESPONDERAM	7%
ANMA'S	-	RESPONDERAM	4%
NOP	-	RESPONDERAM	6%
HNOSTAR	-	RESPONDERAM	12%
SUNRISE	-	RESPONDERAM	10%

QUAL O MELHOR GRUPO NACIONAL ? 37% CONSIDERAM A COBRA

COBRA	-	RESPONDERAM	37%
BITSOFT	-	RESPONDERAM	31%
ACVS	-	RESPONDERAM	7%
DISCOVERY	-	RESPONDERAM	19%
CPU INFORMÁTICA	-	RESPONDERAM	6%

VOCE PROGRAMA ? EM QUAL LINGUAGEM ? 43% PROGRAMA EM BASIC

NÃO PROGRAMAM	-	RESPONDERAM	19%
BASIC	-	RESPONDERAM	43%
ASSEMBLY	-	RESPONDERAM	18%
PASCAL	-	RESPONDERAM	3%
LINGUAGEM "C"	-	RESPONDERAM	10%
DBASE 2	-	RESPONDERAM	7%

VOCE PARTICIPARIA DE UM ENCONTRO ? 86% PARTICIPARIAM

SIM	-	RESPONDERAM	86%
NÃO	-	RESPONDERAM	0%
INDECISOS	-	RESPONDERAM	14%

VOCE JÁ FEZ ALGUM PROGRAMA ? 60% JÁ FIZERAM

SIM	-	RESPONDERAM	60%
NÃO	-	RESPONDERAM	40%

VOCE PARTICIPARIA DE UM CONCURSO DE SOFT ? 50% NÃO

SIM	-	RESPONDERAM	30%
NÃO	-	RESPONDERAM	50%
INDECISOS	-	RESPONDERAM	20%

QUAL SOFT FALTA PARA O MSX ? 20% GRÁFICOS E DESK TOP

NÃO SABEM	-	RESPONDERAM	17%
PARA GRÁFICOS E DESK TOP	-	RESPONDERAM	20%
VIDEO ANIMAÇÃO	-	RESPONDERAM	16%
PROGRAMAS PARA FAX	-	RESPONDERAM	10%
EDITOR DE TEXTOS	-	RESPONDERAM	7%
EDITOR MUSICAL	-	RESPONDERAM	5%
PARA ESCRITÓRIO	-	RESPONDERAM	7%
BANCO DE DADOS	-	RESPONDERAM	5%
SISTEMA OPERACIONAL GRÁFICO	-	RESPONDERAM	13%

VOCE POSSUI OUTRO MICRO ? 80% NÃO POSSUI

NÃO	-	RESPONDERAM	80%
ZX-SPECTRUM	-	RESPONDERAM	3%
PC	-	RESPONDERAM	7%
AMIGA	-	RESPONDERAM	5%
APPLE	-	RESPONDERAM	5%

O QUE ACHA DA MSX VIPER ? 78% ACHAM A REVISTA ÓTIMA

ÓTIMA	-	RESPONDERAM	78%
BOA	-	RESPONDERAM	22%
REGULAR	-	RESPONDERAM	0%

COMO ESTÁ A CAPA DA VIPER ? 60% ACHAM ÓTIMA

ÓTIMA	-	RESPONDERAM	60%
BOA	-	RESPONDERAM	35%
REGULAR	-	RESPONDERAM	5%

COMO ESTÁ A QUANTIA DE PÁGINAS ? 63% ACHAM ÓTIMA

ÓTIMA	-	RESPONDERAM 63%
BOA	-	RESPONDERAM 37%
REGULAR	-	RESPONDERAM 0%

COMO TOMOU CONHECIMENTO DA VIPER ? 37% POR MALA DIRETA

MALA DIRETA	-	RESPONDERAM 37%
AMIGOS	-	RESPONDERAM 13%
ANÚNCIOS	-	RESPONDERAM 27%
OUTROS: TELEFONE, ETC	-	RESPONDERAM 23%

QUAL A MELHOR SESSÃO DE VIPER ? 19% ACHAM AS NOTÍCIAS

ENTREVISTAS	-	RESPONDERAM 10%
MSX TUDO	-	RESPONDERAM 14%
NOTÍCIAS	-	RESPONDERAM 19%
ARTIGOS	-	RESPONDERAM 3%
FREE SOFTWARE	-	RESPONDERAM 8%
LANÇAMENTOS	-	RESPONDERAM 11%
MSX TIPS	-	RESPONDERAM 13%
CARTAS	-	RESPONDERAM 7%
INTERNATIONAL	-	RESPONDERAM 15%

O QUE MAIS TE INTERESSA EM UMA REVISTA ? 26% ACHAM OS ARTIGOS

EDITORIAÇÃO TEXTO/ELETRÔNICA	-	RESPONDERAM 5%
ARTIGOS	-	RESPONDERAM 26%
PROGRAMAÇÃO	-	RESPONDERAM 15%
NOVIDADES	-	RESPONDERAM 25%
DIAGRAMAÇÃO	-	RESPONDERAM 2%
ANÁLISES	-	RESPONDERAM 18%
JOGOS	-	RESPONDERAM 9%

O QUE GOSTARIA DE VER EM MSX VIPER ? 25% QUER PROGRAMAÇÃO

MATERIAS SOBRE PERIFÉRCOS	-	RESPONDERAM 8%
CURSOS	-	RESPONDERAM 10%
PROGRAMAÇÃO	-	RESPONDERAM 25%
MATERIAS SOBRE IMPORTAÇÃO	-	RESPONDERAM 7%
SESSÃO DE TROCAS E VENDAS	-	RESPONDERAM 9%
PROJETOS TÉCNICOS	-	RESPONDERAM 2%

LINGUAGENS	-	RESPONDERAM 12%
MATERIAS SOBRE MÚSICA	-	RESPONDERAM 8%

Agora por nossa conta, o perfil do usuário MSX brasileiro fica na seguintes condições:

IDADE	15 à 20 ANOS
TEMPO QUE POSSUI O MSX	DE 3 à 5 ANOS
TIPO DE MICRO QUE POSSUI	MSX 1
MEMÓRIA DO MICRO	64 KB RAM
NÚMERO DE MICROS	1 MSX
CHIP DE SOM	FM
IMPRESSORA	MATRICIAL DE 9 AGULHAS
PERIFÉRICOS	MEGARAM NORMAL/DISK
UTILIZAÇÃO	JOGOS/TEXTOS
MAIOR INTERESSE ATUAL	HARD DISK
DISPONIBILIDADE FINANCEIRA	+/- US\$ 160,00
QUANTIA DE DRIVES	2
SISTEMA UTILIZADO	DOS 1
MAIORES PROBLEMAS	FALTA DE PERIFÉRICOS
MAIORES FACILIDADES	PROGRAMAÇÃO E CRIAÇÃO
NECESSIDADE DE SOFTWARE	GRÁFICOS E DESK TOP

Repetimos: por esta média que não é uma "regra" e nem a "geral", podemos analisar que o usuário brasileiro ainda não transformou o seu MSX 1 para 2 ou 2+ (ou não possui); Ao contrário do usuário europeu, nossos micros ainda possuem somente 64 KBytes de memória RAM; A maioria dos usuários possuem o micro desde os 13 anos de idade; A sua utilização está voltada para os jogos e editoração de textos; O FM é placa mais encontrada em nossos micros.

Outros dados também interessantes são que: Os usuários só possuem impressora matricial de 9 agulhas; O sistema utilizado ainda tem sido o MSX DOS 1. Gostaríamos de lembrar que os leitores devem avaliar de forma mais minuciosa os parágrafos referentes aos MAIORES PROBLEMAS, MAIORES FACILIDADES e NECESSIDADE DE SOFTWARES.

Terminamos por aqui a PESQUISA MSX VIPER e esperamos que ela possa ser útil à muitos de vocês, mais uma vez agradecemos a sua valiosa participação com a revista, muito obrigado à todos!.

*

MSX

On Line Disk

FINALMENTE A
PRIMEIRA REVISTA
24 Horas
FORA DO MODEM !



Em fevereiro de 1993.
nascia na central (011) 1481 do
Sistema Videotexto (TELESP).
uma revista eletrônica pioneira
e inteiramente dedicada aos
usuários de MSX. seu nome:
MSX On Line.

Agora o usuário com ou
sem modem, também terá
acesso à gama de informações
necessárias para o seu
computador. chegou MSX On
Line Disk. contendo todos os
textos originais de todas as
edições de MSX On Line e
mais uma série de artigos
adicionais !

Prefácio de Rogério Bello
dos Santos (Editor de MSX
VIPER).

CONFIRA !!

O que você irá encontrar no seu **MSX** On Line Disk:

Todas as 20 (vinte) edições, com mais de 20 (vinte) matérias, análises e artigos exclusivos publicados no serviço de Videotexto MSX On Line;

Mais de 180 (cento e oitenta) assessorias aos usuários publicadas no CORREIO On Line;

Mais de 08 (oito) matérias exclusivas de Alexandre 'Sobrino' (Editor de MSX On Line) falando sobre Videotexto, estruturação, tabulação, medição de audiência, processos que envolvem um serviço e muito mais ! Tudo o que gostaria de saber sobre Videotexto, mas não tinha a quem perguntar !

Grátis no seu **MSX** On Line Disk :

O "playable demo" do fantástico jogo DIX (MSX ENGINE);

Um super pacote de Poke's para 112 (cento e doze) jogos de MSX;

Um sensacional compactador/descompactador .PIC (deixa as telas com metade do tamanho e visualizáveis através do próprio programa !);

Um espetacular "open demo" nacional com scroll text para MSX 1 e MSX 2, do serviço MSX On Line,

E, muito, muito mais !

Preço especial de lançamento:

Disponível nas versões: 5 1/4 (360 e 720 Kb) e 3 1/2.

Tudo isso, por apenas:



R\$ 9,00 (Nove Reais)



incluindo disquete, registro, suporte, embalagem especial e correio.

Como adquirir a sua cópia ?

Envie cheque nominal em nome de Alexandre Sobrino Ganaça, endereço: Av. Almirante Córdane, 287 - CEP 11040-003 - Embaré - Santos - SP, colocando na carta a configuração de seu equipamento (modelo, versão, placa de som, etc.). Seu MSX On Line Disk será entregue em 03 (três) dias úteis após o recebimento do pedido.

Maiores Informações:

Contate direto com o autor da MSX On Line e tire suas dúvidas !

Alexandre Sobrino

☎: (0132) 38.7785, de segunda à sexta, das 09:00 às 13:00 horas.

**Se você gosta do seu MSX, Invista em quem investe em você.
Compre somente software original.**

Design: Ovidio Junior / MSX Viper

PLAYABLE DEMO ★ ALEXANDRE SOBRINO

>> O MUNDO DOS PLAYABLES DEMOS <<

O que é o que é: é um jogo mas não é um jogo ?

Muitos neste exato momento devem estar pensando: "esse tal de Alexandre Sobrino ficou mesmo completamente maluco, é isso que dá ficar mexendo com computador o dia inteiro", mas certamente estas pessoas não conhecem esta definição básica que se aplica perfeitamente aos playables demos.

É realmente uma prática muito comum lá fora o desenvolvimento dos playables demos (na tradução literal, "demonstrações jogáveis") para que o produtor tenha uma prévia estimativa de retorno que o software terá. Para nós, usuários, é uma beleza ("Claro que eu quero uma cópia, de graça até dinheiro de plástico"). Para os produtores, nada além de um artifício utilizado para colher opiniões e sugestões sobre o seu produto.

Já tendo atingindo sua maturidade há algum tempo, até mesmo o MSX já comporta essa modalidade de software: basta lembrar da revista em disco japonesa DISC STATION (COMPILE), que nada mais era do que um meio de divulgação camuflado dos próximos lançamentos em jogos das empresas de games japonesas (na época, GAME ARTS, COMPILE, T&E SOFT, etc.).

Hoje em dia, inúmeras revistas em disco no mundo inteiro divulgam e fazem dos playables demos grandes atrações, a exemplo: DRAGON DISK (MSX-ENGINE), SAMURAI DISK (MSX CLUB GHQ), MSX BRIGADE (COBRA SOFTWARE), dentre outras.

Bem, agora chega de conversa e vamos ver alguns dos playables mais comentados da atualidade...

>> DIX (MSX 2 / FM) <<

Este aqui já se tornou clássico. Lançado em 1992 pela MSX-ENGINE (uma das melhores produtoras da atualidade), traz mais uma variação do jogo soviético TETRIS. Variação das boas, diga-se de passagem.

Com 3 fases do original, é de fazer qualquer usuário gastar o disquete de tanto jogar: ótimos gráficos e jogabilidade e excepcional trilha sonora em FM (opcional). Vale a pena possuir.

>> BOZO'S BIG ADVENTURE (MSX 2 / MEMORY MAPPER / FM) <<

Um dos playables demos mais idiotas já vistos. Eu diria até que eles aproveitaram o nome do personagem principal para fazer essa grande palhaçada.

Trata-se de um jogo de plataforma muito sem graça, onde a movimentação do tal Bozo é estranhíssima: ele anda de lado, olhando para a frente, com um sorriso extremamente idiota (vai ver que o objetivo do jogo é mandar o tal Bozo de volta para a Babacolândia ou coisa parecida). Os gráficos são extremamente estranhos e a jogabilidade é muito fraca, salvando-se apenas a interessante trilha sonora (opcional em FM).

Pelo menos, a tal produtora CAIN teve bom senso e

lançou o demo antes, evitando um desastre maior.

>> THE GREAT GIANNA SISTERS (MSX 2 / MEMORY MAPPER / FM) <<

A idéia é bastante curiosa: uma paródia do celebrado MARIO BROS., garoto propaganda e carro-chefe da Nintendo já há vários anos.

A linha estabelecida pela produtora MGF é extremamente parecida com a linha de MARIO BROS. (o que seria de se esperar, se tratando de uma paródia): um jogo de plataformas, repleto de abismos e cheio de diamantes que devem ser coletados. Como se trata de uma paródia, nem mesmo o poder especial foi deixado de lado: ao encontrar o símbolo de um trovão (e pegá-lo), Gianna fica com cabelos de fogo (no MARIO BROS. era um cogumelo que deixava Mario gigante). No geral, um ótimo playable, com bons gráficos e jogabilidade, além de envolvente trilha sonora (opcional em FM), que deve figurar na sua coleção.

Por fim, se algum engraçadinho vier lhe perguntar se você conhece o jogo de um tal de Mario, não pergunte: "Que Mario ?" (pois você pode ouvir uma resposta atravessada). Responda: "É o irmão da Gianna ?". Se você receber como resposta: "Que Gianna ?", é só bolar uma rima bem babaca e pegar o engraçadinho.

>> DASS (MSX 2 / MEMORY MAPPER / FM) <<

É, parece que a MSX-ENGINE quer mesmo se tornar a melhor produtora de jogos para MSX da atualidade: este é, com certeza, um dos melhores playables demos já desenvolvidos para o MSX.

DASS segue a linha espacial de ação, ficando entre o estilo de SUPER LAYDOCK (T&E SOFT) e a ação de ALESTE (COMPILE).

Possui excelentes gráficos e jogabilidade, além de ótima trilha sonora opcional em FM (que é de praxe nos jogos da MSX-ENGINE), enfim, um jogo explosivo.

Não há muito o que comentar: é jogar para acreditar.

>> M-KID (MSX 2+ / MEMORY MAPPER / FM ou MSX-AUDIO) <<

Este aqui é dos mais recentes. Os compradores de MSX VIPER 2 já tiveram a oportunidade de ver algo muitíssimo parecido através do disquete da sessão FREE SOFTWARE distribuído gratuitamente aos leitores, trata-se do preview de MARIO BROSS, cujo personagem principal está sendo alterado para dar lugar ao MARIO KID.

M-KID é o primeiro projeto do selo ABYSS, uma associação das produtoras IOD (INSTRUMENT OF DARKNESS) e F.U.C. (FRENCH UNITED CODERS): trata-se de outra excelente paródia de MARIO BROS., desta vez na figura de Mario Kid, que é ninguém menos do que o Mario quando criança.

Possui excelentes gráficos, ótima jogabilidade e trilha sonora de extremo bom gosto, apesar do pequeno número

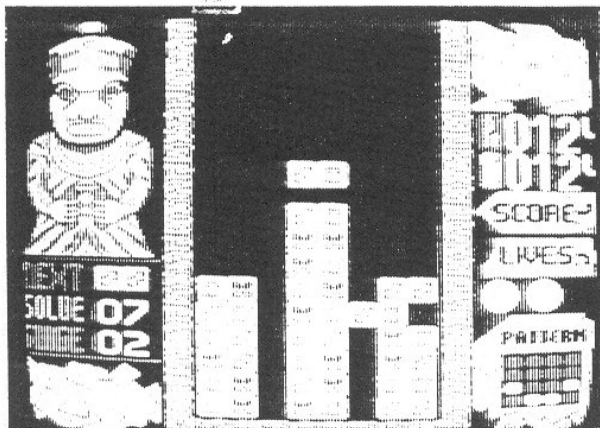
de opções disponíveis nesta primeira prévia. Porém, eu até arriscaria dizer que este projeto será um dos maiores êxitos do ano.

>> FINALIZANDO <<

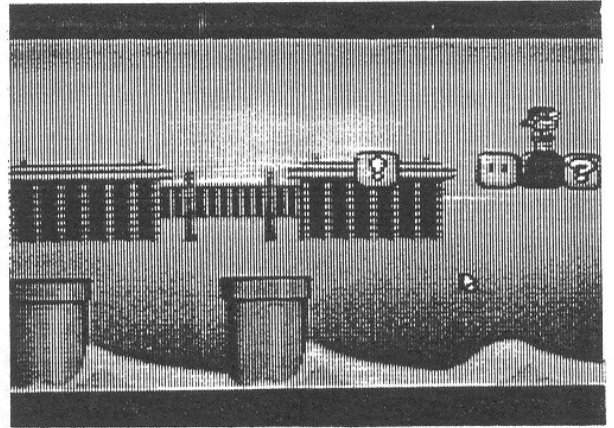
Os playables demos analisados neste artigo estão disponíveis na COBRA SOFT (011 - 819-2706), de segunda à

sexta, em horário comercial, da seguinte forma:

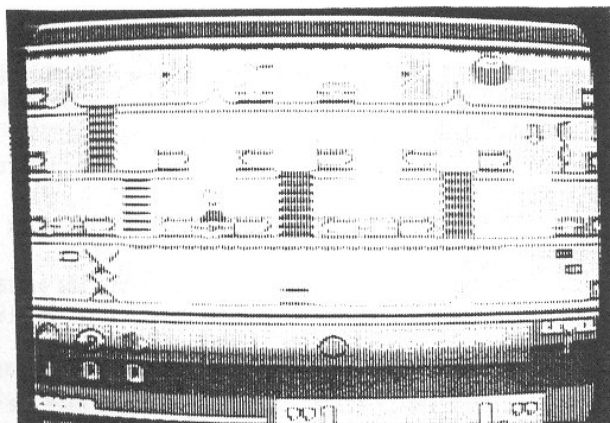
DIX parte integrante do MSX BRIGADE 1.
BOZO'S BIG ADVENTURE parte integrante do MSX BRIGADE 1.
THE GREAT GIANNA SISTERS .. parte integrante do MSX BRIGADE 1.
DASS disco especial contendo o playable demo.
MARIO BROS..... parte integrante do MSX VIPER 2 FREE DISK.



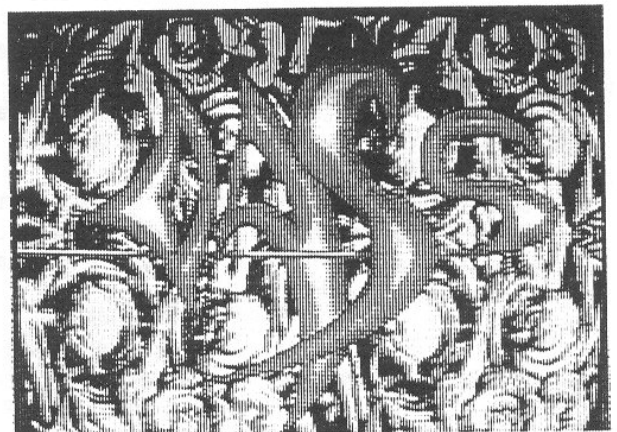
PLAYABLE DEMO DE DIX



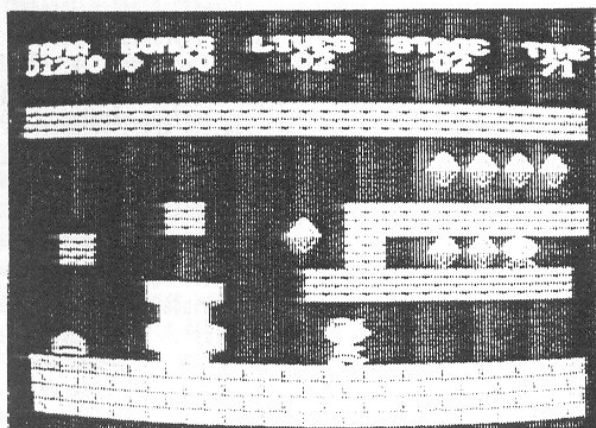
PLAYABLE DEMO DE MARIO KID



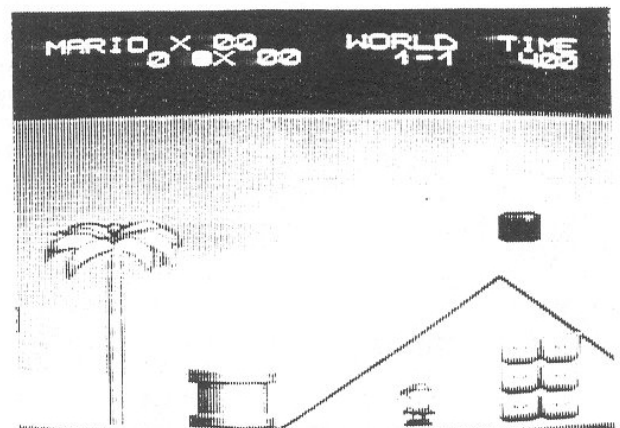
PLAYABLE DEMO DE BOZO'S BIG ADVENTURE



PLAYABLE DEMO DE DASS



PLAYABLE DEMO DE THE GREAT GIANNA SISTER'S



PLAYABLE DEMO DE MARIO BROS

>> VI ENCONTRO DE USUÁRIOS EM BARCELONA <<

No dia 30 de Novembro de 1994, aconteceu em Barcelona o sexto encontro de usuários MSX. Houveram algumas novidades em relação às edições anteriores, como a eleição de um local com o comparecimento de 200 pessoas aproximadamente. Outra das novidades foi que, ao entrar, você recebia, além do ingresso e de um cupom do Club Hnostar para o sorteio de 3 camisetas e 5 revistas, um questionário para conhecer o grau de aceitação e perspectivas de futuro das reuniões de usuários de MSX. Eu destacaria entre as questões, a que propunha trocar o estilo das reuniões, passando a serem exposições com "stands", onde cada grupo exibiria seus produtos e o público teria completa liberdade de movimentos para visitar e conversar com os feirantes.

A assistência de usuários foi de uns 80 ou 90, mais ou menos. A destacar a presença do grupo holandês Club Gouda e FDS, que levaram um grande número de produtos do seu catálogo.

A reunião deveria iniciar-se às 10:00 hrs., porém, devido a problemas técnicos, houve um atraso de uma hora.

O primeiro a falar foi Ramón Ribas, como sempre, que fez a introdução e falou sobre a importância do questionário para enfocar de outra forma as próximas reuniões.

O próximo foi Francisco López, que apresentou a tradução para inglês feita por seu irmão de THE SANATORIUM OF ROMANCE, incluído no disco PEACH UP #6.

Logo, a PKD apresentou o último número de seu fanzine, um número especial com grande número de páginas e comentários.

Na sequência, chegou a minha vez. Apresentei a tradução em castelhano dos seguintes jogos:

- YS II: onde se traduziram textos que estavam em japonês e se corrigiram outros que ficaram mal traduzidos.

- THE TOWER OF GAZZEL: apresentado em patch disk.

- RUNE MASTER e SD-SNATCHER.

Representando Oscar Mate, em seguida apresentei a tradução em castelhano de YS III e de seu jogo SUPER SICHUAN, jogo estilo SHANGAI.

Terminei minha exposição tentando conscientizar os usuários da importância de se comprar soft originais, e especialmente se for nacional, comentário em que fui bem aplaudido.

Angel Cortés (SysOp da BBS espanhola NEXUS MSX) falou das BBS's e da maneira de se trabalhar com elas. Este comentário foi completado com a intervenção do representante da FDS.

Chegou então a vez do Club Gouda, que nos informaram de seu abandono na importação de produtos procedentes do Japão e Coréia, além de deixar a revista Quasar e a distribuição de soft holandeses. Após estas tristes notícias, apresentaram o protótipo do SCSI, de Henrik Gilvard.

Elvis Gallegos apresentou um completíssimo programa com manual incluído, para o digitalizador de vídeo da Sony, chamado VIDEO ANIMATOR, capaz de capturar uma sequência de vídeo e reproduzi-la de diversas maneiras, como de frente para trás, com diversas velocidades e uma série de outras boas opções. Mais tarde, também apresentou o último número do ROBY DISK, representando o grupo Gnosys.

O Club Mesxes, representado por Néstor Soriano apresentou um editor de sprites e um expansor de comandos para o Basic, de domínio público, além do primeiro número de seu fanzine SD MESXES.

O demo THE LAST DIMENSION, do grupo Compjoetania, foi apresentado por Ramón Ribas. Demo de boas animações vetoriais.

E chegou a vez da Majara Soft, representada por um de seus componentes, Manuel Varela. Apresentou seu primeiro trabalho no terreno dos jogos, o conhecido ARMA MORTAL, que vem com um bom manual de instruções. Este tipo de programa e iniciativa devem receber todo nosso apoio. Todos nós sabemos que os primeiros programas não possuem o nível que se adquire com a experiência, por isso devemos ajudá-los a seguir. Como se disse na reunião: "o primeiro jogo da Konami não foi o SD-SNATCHER".

Na sequência, um holandês apresentou a segunda parte do já conhecido ARC, com um bom nível gráfico.

Raúl Ramirez apresentou o que será o TELEBASIC #3, que ainda não foi terminado. Este garoto vai melhorando número a número.

Mais tarde, Ramón Ribas apresentou o patch disk em inglês do RUNE MASTER II.

Encerrou-se aqui a sessão da manhã. Houve uma pausa de umas duas horas para comer e a reunião reiniciou-se às 16:00 hrs.

O primeiro software apresentado à tarde foi um emulador de MSX 1 para Amiga. Pelo que pude ver e pelo que nos disseram, este emulador é melhor do que o que existe para o PC. Ainda não estava totalmente terminado.

Em seguida, o holandês John Van Poelgeest apresentou o C-QENSER, programa capaz de gravar e reproduzir músicas via MIDI - tanto no MUSIC MODULE como no Turbo R. Fez uma demonstração com sua Roland 70, porém houve algum problema na hora de reproduzir o que foi previamente gravado. Aproveitando este sintetizador Roland, John Van Poelgeest e Carlos García - o encarregado da sonoplastia - fizeram uma demonstração que mais uma vez nos deixou de boca aberta.

Na sequência, foi apresentado o SYSTEM SAVER, uma BGV (Back Ground Vídeo) com um alto nível gráfico, muito bem programada, que foi muito aplaudida. Ainda não estava acabada, mas possui "muito boa pinta". Além disso, ia acompanhada de trilha sonora em SCC.

Em seguida, um usuário apresentou o patch disk que traduzia para castelhano o RUNE MASTER II, o YS II e THE TOWER OF GAZZEL. Este patch disk estava feito partindo do TRANSLATE UTILITY (utilitário de tradução) e seus arquivos TRD da autoria de Martos.

De novo, o grupo PKD, que apresentou um programa para escutar músicas via MIDI através do sistema operacional.

E chegou um dos momentos mais esperados, o representante da FDS apresentou o protótipo do novo VDP 9990, a destacar a carcaça do cartucho que era "High-Tech Technology". A demonstração foi feita com alguns programas em MSX-KUN BASIC, que mostravam parte das capacidades deste novo processador. Alguns exemplos foram a capacidade de colocar dois planos totalmente individualizados, em vez que se produzia um "ZOOM" de um deles. Também foram apresentados os novos sprites e suas potentes capacidades gráficas.

De novo, Néstor Soriano. Apresentou uma versão livre do STREET FIGHTER um pouco lenta, porém jogável. Também se viu uma versão do mesmo jogo, mais parecida com a máquina de fliperama, porém com personagens pequenos.

Mais tarde, ocorreu o sorteio das 5 revistas e das 3 camisetas do Club Hnostar.

Ramón Castillas apresentou um adaptador euroconector-RF, para poder gravar imagens do computador em vídeo com cores e o último número do Club Hnostar. Também sorteou alguns jogos originais.

Na sequência, Daniel Zorita apresentou o finalizado BABEL, THE NEW MEGABLOCKS.

Aqui foram encerradas as apresentações. Logo, se deu um tempo para que os usuários falassem e trocassem ou comprassem programas.

Definitivamente, a reunião esteve bem, porém um pouco desorganizada. Como nas reuniões anteriores, sempre são os mesmos que compram - que são poucos - e os mesmos que copiam. Isto tem que mudar.

Artigo : Manuel Pazos

Tradução : Alexandre Sobrino

>> POUCO SOFTWARE ORIGINAL VENDIDO <<

A hora do começo da reunião, que tecnicamente começaria às 09:00 hrs. da manhã de domingo, se atrasou até às 10:00 hrs. e terminou por volta das 20:00 hrs.

Dois dos pontos mais destacáveis foram a apresentação do V9990 e a existência de alguns componentes do Club Gouda, os quais trouxeram variado soft e hard original.

O fator mais negativo desta reunião, foi, sem dúvida nenhuma, a escassa vontade do público de comprar soft original. É lamentável que, apesar dos ridículos preços destes e das contínuas queixas dos usuários MSX para que o sistema se ergua, não comprem programas originais. Eu compreendo que o público se veja impulsionado à pirataria, porém também poderia desembolsar o dinheiro de um par de taças e comprar de vez em quando programas originais; eu garanto que vocês o desfrutarão bem mais e evitarão que se deixe de produzir softs para o sistema, que é nosso principal objetivo.

Bem, depois deste aviso obrigatório, vou centrar-me na reunião. Apesar do intento de que estivera bem organizada, surgiram incontáveis problemas que iam atrasando-a; apesar disto, eu a achei bastante interessante.

O principal organizador, Ramón Ribas, foi alvo de inúmeras críticas pela forma de conduzir o encontro. Se estiver lendo este artigo, eu o aconselharia a seguir um

roteiro de apresentação para que deixe o público opinar e não faça as coisas tão a sua maneira.

Foi distribuído um folheto-questionário sobre a maneira de apresentar a próxima reunião, e o mais provável é que a realizem em forma de stands, como as holandesas, onde o público recorre aos diferentes stands, vendo o que mais lhe interesse.

Sobre o V9990 há que se dizer que, pelo que pude ver, apresenta grandes possibilidades. Abundavam as rotações e zooms nos diferentes demos. Também, possui um potente Basic com o qual será possível realizar bons programas para Turbo R de uma forma relativamente fácil.

A Moonsound não foi apresentada, porém, pelo que se comenta, é uma poderosa placa de som que tem um preço muito interessante para seus elevados recursos (uma placa similar para PC custa umas 60.000 pesetas, o que corresponde a aproximadamente US\$ 469,00, o dobro que para o MSX, e além do mais o MSX a gerencia melhor).

A respeito dos softs, foram apresentados demos espanhóis e holandeses, programas MIDI, jogos, revistas, etc. Estas reuniões servem para conhecer gente com a mesma fixação pelo MSX. Creio que o ideal seria que se realizassem em Madrid, onde estariam ao alcance de muito mais gente.

Na próxima reunião serão apresentados, junto ao habitual Turbo R, os cartuchos Graphics 9000 (V9990), Moonsound (OPL4) e o disco rígido com taxa de transferência de 400 Kb/s. Aconselho a todos que não percam a próxima reunião. Será um grande espetáculo oferecido para todos os usuários de MSX.

Artigo : Paco Molla Gandía

Tradução : Alexandre Sobrino

>> HNOSTAR <<

O número 28 de HNOSTAR trouxe várias matérias, entre elas um completo comentário sobre o ALADIN DTP, onde são analisados varias opções deste interessante programa. Também trouxe um artigo especial denominado CALL KANJI, que desvenda os usos desta instrução. Tráz a 2ª e última parte da análise do jogo SORCERIAN. A sessão de TRUQUES E POKES vem com um carregador de dicas dos jogos UNDEADLINE, SUPER RUNNER, PINGUIN WAR 2 e SORCERIAN.

Este número da revista também fala dos encontros de ALLESLEY 94 na INGLATERRA e de ZANDVOORT 94 na HOLANDA, já na sessão NOTÍCIAS são relatados os últimos acontecimentos de FANZINES como o LEHENAK, MSX ETERNAL, CHIP CHAT e ICM entre outros. Em HNOSTAR NEWS podemos encontrar notícias relacionadas com a nova forma de subscrição do CLUBE.

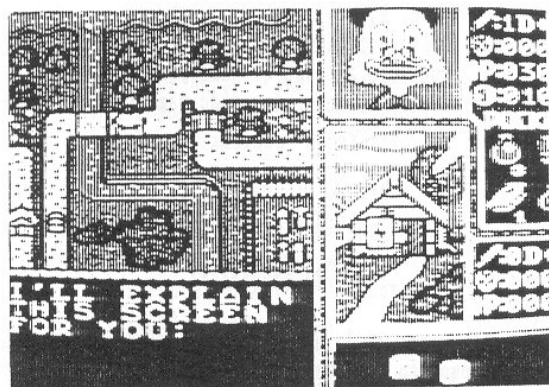
O disco que acompanha o nº 28 de HNOSTAR tráz uma surpresa para os seus leitores, que é nada mais nada menos que o tão esperado DUCKTALES DEMO da empresa OVERFLOW que resume o jogo que tem o mesmo nome. O jogo DUCKTALES esteve presente na exposição de TILBURG de 1995 na HOLANDA. Nós analisamos o demo e o jogo, o qual podemos dizer que é um RPG no estilo do PUMPKIN ADVENTURE 3, o desenrolar do jogo é em inglês, no estilo tabuleiro animado.

Sobre a parte musical de DUCKTALES DEMO, podemos analisar a música título da própria série de desenhos criado

para a televisão e videogames, sem modestia alguma a trilha musical foi super bem composta, sendo utilizada a MOONBLASTER que logicamente irá precisar de 128 KB RAM (memory mapper), MSX 2 ou superior, e um FM ou MUSIC MODULE (desejável, mas é opcional para o demo ou jogo rodar). Não esquite a cabeça sobre como jogar DUCKTALES, pois o TIO PATINHAS explica tudo neste demo, os gráficos e animações são bem elaborados e bonitos.



NA FOTO ACIMA TIO PATINHAS NO DUCKTALES DEMO



NA FOTO ACIMA TELA PRINCIPAL DO JOGO

Não podemos esquecer que ainda neste número de HNOSTAR o disco que acompanha a revista um PUZZLE (quebra-cabeças). Um programa para impressão gráfica em 24 agulhas das impressoras EPSON LQ-570, LQ-1070 e outras, que pode ser utilizada em conjunto ou não com o DYNAMIC PUBLISHER, utilizando o máximo de seus recursos, embora o programa necessite de um prévio conhecimento da "formação de telas." E por último, a demonstração de telas da sessão DIGITS, que sempre traz algumas telas e/ou animações para o MSX. Eu ia me esquecendo, na sessão notícias há uma descrição completa com direito à fotografia da revista MSX VIPER Nº01, onde foi publicado o endereço para contato com a revista.

Já a revista HNOSTAR Nº 29, vem com um farto material na matéria ESPECIAL sobre o BRASIL, onde são mostradas várias revistas e logicamente a revista MSX VIPER Nº 1. Também é comentado em matéria redigida por ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS, a atual situação do MSX do BRASIL, também seguem várias fotos como a da MEGARAM GAME da ACVS ELETRÔNICA LTDA, onde é comentado para os usuários da ESPANHA o que é esta MEGARAM.

Também foi publicada foto e matéria do FM SOUND da empresa brasileira TECNOBYTES. Podemos dizer que este ESPECIAL sobre o BRASIL foi realmente ótimo e agradecemos a JESÚS TARELLA pela sua iniciativa.

Nesta mesma edição, dando continuidade ao ESPECIAL sobre o BRASIL, foi publicada a matéria de nosso membro da equipe ALEXANDRE SOBRINO, a sua matéria que relata a ATUAL PRODUÇÃO BRASILEIRA DE SOFTWARE (titulo), onde ALEXANDRE SOBRINO fez uma retrospectiva dos anos de 1994 até 1993, passando por softwares como: CRACK MUSIC 2, MPW INTERNATIONAL, MSX-ANSI, MOBILE, MSX OFF-LINE, BBS KIT, SCC SOUND TEST, MSX BRIGADE, COSMIC BATTLE, FASTWAY, ALESTE MUSICAL TRACKS, ANIMATOR PRO 2.0, TERROR ALIENS DEMO, FILE CONTROLLER, ETC.

Também foram inseridas nesta matéria as fotos dos programas e diskettes MSX BRIGADE 2 e FASTWAY, com isto pensamos que ALEXANDRE SOBRINO também deu a sua colaboração no mundo MSX, já que assim como ROGÉRIO BELLO, ALEXANDRE SOBRINO agora também faz parte do editorial da revista HNOSTAR.



ACIMA FOTO DA EDIÇÃO Nº 29 DE HNOSTAR

Bom continuando a nossa trajetória sobre este número de HNOSTAR, os usuários poderão encontrar também um artigo especial sobre a NEXUS BBS, com direito a foto dos LOG's. Em TRUQUES E POKES podemos encontrar dicas para o PINK SOX, GIANA SISTERS e NOT AGAIN. As ANÁLISES dos softwares EGGBERT (jogo da PONY), ZONE TERRA e da diskmagazine SUNRISE #14. Em

NOTÍCIAS são comentados os preparativos da próxima reunião em MADRID (7º ENCONTRO), comentários da revista MSX POWER 4, da revista MSX ICM, SUNRISE e uma abordagem sobre a nova interface de HD ATA-IDE. Na mesma edição foi publicado um anúncio da própria HNOSTAR dos softwares importados do BRASIL (da COBRA SOFTWARE) entre eles: MSX BRIGADE 1 e 2, THUNDERSOFT MUSAX SPECIAL, FASTWAY, HOTWAY, PRETTY DOLLS, ETC.

Vale a pena lembrar que a partir deste número a revista HNOSTAR passou a ser BIMENSAL, e nem sempre trará diskettes, como é o caso deste exemplar.

E agora nós vamos para edição de HNOSTAR nº 30, que trouxe o ESPECIAL sobre a exposição de TILBURG de 1995 na HOLANDA, há também um extenso comentário sobre o jogo DRAGON SLAYER 4. A matéria intitulada HARD DISK'S NO MSX, que informa os preços, modelos, velocidades e tudo mais que é necessário para instalar um HD no MSX. TRUQUES E POKES traz os carregadores com dicas do jogo DASS e FAMILY PARODIC 2. Já na sessão SOFTWARE, são analisados os programas THE SHRINES OF ENIGMA (jogo que foi lançado em TILBURG de 95), SUNRISE PICTURE DISK #15, AUDIO WAVE e a nova SUNRISE MAGAZINE #16.

Em NOTÍCIAS um comentário sobre o lançamento da revista ÚLTIMA, uma revista de jogos e de grande porte que abriu espaço para o MSX, descrições da revista SD MESXES, VIPER 2 e CHIP CHAT da INGLATERRA.

Mudando um pouco de assunto, gostaríamos de deixar claro ao usuário MSX, que a HNOSTAR poderá ser acessada de várias formas além de seu endereço tradicional:

- CARTA: Você poderá escrever a sua carta em inglês, espanhol ou português para:

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 Santiago de Compostela
SPAIN

- TEL/FAX: Você poderá enviar o seu FAX para:

0034 (981) 80-7293

- INTERNET: Enviar E-mail para:

msx@stack.urc.tue.nl ou para hnostar@redes1.unizar.es

Artigo : Rogério Bello
Material : Jesús Tarella

>> GNOSYS <<

-- ROBY DISC --

A redação de MSX VIPER recebeu sua primeira carta da empresa GNOSYS da ESPANHA, da qual seu dirigente EUSTASIO VIVIENTE ACOSTA, produz a diskmagazine ROBY DISC. Nós recebemos alguns exemplares do ROBY DISK (todos os lançamentos até o presente momento). Nós sabemos que esta revista em forma de diskette da ESPANHA tem sido muito divulgada e procurada na EUROPA, sua edição é bimensal e um exemplar para o exterior custa 650 pesetas - US\$ 4.90. A subscrição para assinatura de

1 ano é equivalente a 8 números e custa 4.500 pesetas - US\$ 33.59.

Nós já entramos em contato com a GNOSYS, para qual remetemos os exemplares de MSX VIPER 1 e 2, além de várias informações em papel e diskette. Esperamos receber sempre mais informações da GNOSYS. Até o momento podemos analisar os números de 1 à 8 onde podemos ver o bonito trabalho de informações da equipe GNOSYS. Estas diskmagazines são bimensais e contêm muitas informações sobre tudo o que acontece com o MSX na ESPANHA e no MUNDO, sua língua é o espanhol, além disto tudo ainda vem acompanhada de bons programas de domínio público, várias ferramentas, demos, softwares e etc. Devido ao espaço do disco estes softwares vem compactados pelo PMARC, que é de fácil manuseio (ver MSX VIPER 2 para maiores detalhes).

Tentaremos na próxima edição de MSX VIPER, fazer um resumo do conteúdo das ROBY DISK's de 1 à 8, já que são muito repletas de informação. Devido as músicas criadas na MOONBLASTER, o ROBY DISK necessita de MSX 2 e 128 KB de RAM (memory mapper). Além disto a GNOSYS elaborou há algum tempo atrás um jogo para MSX 2 chamado TOTAL HIT, o qual nós desconhecemos por completo, exceto alguns comentários dentro das próprias ROBY DISK's.

Um fato interessante para os leitores de ROBY DISK é que assim como a diskmagazine o leitor poderá encomendar (separadamente) uma fita de video cassete no formato VHS chamada ROBY VIDEO, fornecida em 50 ou 60 Hz, pelo preço de 750,00 pesetas - US\$ 5,60 não incluso o correio internacional. Esta fita de video contém sempre as últimas novidades em lançamento de jogos e utilitários para toda linha MSX. Desta forma a GNOSYS leva ao seu leitor uma forma diferente de avaliar um produto antes de compra-lo.

É bom alertarmos os usuários que embora o sistema de video europeu seja PAL-B, SECAM e outros, será necessário transcodificar uma fita para o nosso sistema brasileiro que é PAL-M.

A GNOSYS também revende muitos softwares originais, trazidos da ESPANHA, HOLANDA, EUROPA e JAPÃO. também distribui alguns periféricos para o MSX (os mais recentes) e que iremos descrever-los logo que possível.

-- MSX SPIRIT 1 --

Bom, o nome desta edição já diz tudo, trata-se de um lançamento da GNOSYS, onde os usuários poderão adquirir a REVISTA MSX SPIRIT 1, no formato A4, capa colorida e impressão do miolo em preto e branco. Esta revista vem acompanhada de um diskette (shareware), ou seja a DISKMAGAZINE que leva o mesmo nome, porém menos detalhada em termos gráficos (de revista) e outros genéricos. Com tudo o diskette traz os programas de brinde da revista, assim como alguns demos, matérias e etc.

O seu preço por exemplar é de 1.000 pesetas - US\$ 7.50, já a subscrição que é válida por 1 ano e representa 6 edições da revista, custa 6.000 pesetas - US\$ 44.78.

Esta nova revista é uma produção da GNOSYS que estreitou com o seu primeiro número na exposição de TILBURG de 95. Analisamos esta revista que é muito bem elaborada. O diskette possui gráficos caprichados, utiliza 128 KB RAM (memory mapper) para poder rodar as músicas que seguem no

padrão MOONBLASTER, foi produzida para MSX 2 ou superior.

Nós podemos destacar entre inúmeras informações do diskette vários assuntos como: MÚSICA NO MSX, MAGAZINES E REVISTAS MSX, VOCAIS, PLOTTERS PARA MSX, NOVIDADE EM SOFTWARE, VARIEDADES, BBS CORNER, ENCONTROS DE MSX 1994/95, LINGUAGEM DE MÁQUINA E LINGUAGEM C, COLOFON, ROB DISC MAGAZINE #8, ETC.

No disco podemos encontrar o EDITORIAL. O HOT NEWS que traz notícias do JAPÃO e o MSX IN BRAZIL, que é a matéria redigida por Rogério Bello dos Santos e José Antonio Francisco, a qual foi colocada na íntegra e que descreve a história do MSX do BRASIL e sua atual posição (o artigo também está disponível na revista). Ainda dentro do tópico MSX IN BRAZIL, encontramos os RELEASE's com os preços, endereço e descrições da revista MSX VIPER.

Proseguindo podemos encontrar uma matéria sobre os encontros de 1995 na ESPANHA, como o 1º ENCONTRO DE MADRID, o 7º ENCONTRO DE BARCELONA, o 1º ENCONTRO EM MURCIA, todos eles realizados na ESPANHA. Também encontramos a sessão DICAS PARA MSX 2+, onde é relatado experiências sobre a MOONBLASTER e o MSX 2+ PANASONIC entre outros. A sessão SOFTWARE REVIEW que analisa os programas CYTRON (jogo), DUCKTALES (jogo), PSYCHO BALL (jogo) entre outros. E por último o COLOFON, ou seja as anotações finais da revista.

A revista ainda traz em seu disco vários software's compactados de domínio público como:

- XCC: Uma coletânea de freeware's de utilidades da XELASOFT CENTER CONTROL.
- SMALL-C: Compilador e arquivos necessários o curso de linguagem "C".
- SHRINES: Playable demo do jogo SHRINES OF ENIGMA, desenvolvido pela MGF (TILBURG de 95).
- POWERSYS: Mais um freeware de utilitários da XELASOFT.
- NC: Freeware do programa NORTON COMMANDER para MSX 2.
- VGIF: Um novo visualizador de telas GIF para MSX 2.
- ENGIF: Conversor de telas MSX para o formato GIF.
- PMEXT: Descompactador PMEXT Vs. 2.22.
- PMARC: Compactador de arquivos PMARC2.

Ao nosso ver, trata-se de uma excelente revista, bem elaborada e um arsenal de informações para seus leitores, nossos parabéns a toda equipe. Se você pretende entrar em contato com a GNOSYS, basta escrever uma carta em inglês, espanhol ou português para:

GNOSYS LTD FOUNDATION
Eustasio Vivente Acosta
C/Moncayo, 1 - 3º D
30009 Murcia
SPAIN

Artigo : Rogério Bello
Material : Eustasio Vivente

>> FKD-FAN <<

O mundo MSX está ficando muito grande, mesmo para a nossa revista MSX VIPER que tem aberto todos os espaços. Como já havíamos comentado em edições anteriores, a FKD que é

responsável por sua revista FKD-FAN, também esteve presente na exposição de TILBURG de 95, onde lançou a edição especial para TILBURG com o nome TILBURG SPECIAL EDITION. Como todos sabem as edições normais da FKD-FAN são em espanhol, porém esta edição é em inglês, seu formato é A4 (do tamanho da MSX VIPER), capa e miolo em preto e branco, impressão a LASER da matriz, etc.

O preço da revista é de fl 4.00 (4 florins holandeses) - US\$ 2.30. Embora seja uma revista espanhola o seu preço foi cotado em florins holandeses devido a exposição de TILBURG.

Em nossa opinião os autores da revista estão de parabéns pelo material produzido, a revista possui uma grande quantidade de ilustrações e fotografias, pequenas, médias e de página inteira por toda a revista. A direção da revista é de JOSÉ MANUEL LÓPEZ, em fim conseguimos matar a curiosidade sobre esta edição de muito bom gosto.

A revista apresenta os seguintes temas nesta edição:

- SORCERIAN: Manual do usuário do jogo, que descreve passo a passo como jogar o SORCERIAN, há muitas ilustrações, fotos e dicas do jogo, além de uma tabela de password e seus efeitos.
- SNATCHER: Com o subtítulo de O ADVENTURE CYBER PUNK, com dicas de como terminar o jogo, descrições das salas e ambientes, como utilizar o computador, etc. Deixamos uma nota para os desenhos técnicos da ROAD RUNNER (uma moto) e a BLASTER (uma arma), além de muito mais dicas e truques.
- THE MSX IN SPAIN: Uma realidade da atual situação do MSX na ESPANHA, abordando temas como as reuniões de BARCELONA e MADRID, clubes, revistas, etc.
- MSX MUSIC CD'S: com o subtítulo de TRILHAS SONORAS ORIGINAIS DE JOGOS MSX, uma variada coletânea de CD'S MUSICAIS que foram lançados no JAPÃO.
- TIPS: Como o próprio nome já diz, algumas dicas para os seus jogos. Dicas recentes para você testar e jogar.

Artigo : Rogério Bello
Material : Olivier Hustin

>> MAJARA SOFTWARE <<

-- A EQUIPE --

A empresa MAJARA SOFTWARE estreia no mundo MSX produzindo jogos e programas para o MSX, ao mesmo tempo em que tínhamos contato com o CLUB HNOSTAR, ficamos conhecendo através deles a MAJARA SOFTWARE, dirigida por MANUEL VARELA, a qual revende por intermédio do CLUB HNOSTAR o seu jogo ARMA MORTAL, que já esteve presente nas exposições de BARCELONA e MADRID na ESPANHA (ler MSX VIPER Nº 2). Em meados de JANEIRO de 1995 encomendamos cópias do jogo ARMA MORTAL para serem revendidas aqui no BRASIL, pois bem, os leitores de MSX VIPER já podem adquirir este jogo que esta sendo revendido com exclusividade pela COBRA SOFTWARE.

-- ARMA MORTAL --

O jogo necessita de MSX 2 ou superior, 128 Kbytes RAM (memory mapper) e um FM opcional. O HISTORY BOARD do jogo foi desenvolvido sob a temática de policiais versus gangster's, no

qual você é um "tira" que deverá ir até o fim de uma missão, passando por vários estágios como tiro ao alvo, perseguição e apreensão em ruas, defrontação e outros.

Embora os gráficos deixem um pouco a desejar, a idéia básica do jogo vale a partida no computador. A trilha musical de ARMA MORTAL é um ponto forte, bem desenvolvida e que pode utilizar o FM, o MUSIC MODULE ou o PSG só para os efeitos sonoros. Lembremos que este é o primeiro trabalho da equipe MAJARA SOFTWARE e que já esteve presente em várias exposições pelo mundo.

O jogo ARMA MORTAL pode ser adquirido na COBRA SOFTWARE nos formatos 3/5-720 KB e 5/4-720 KB, acompanha um manual de 2 páginas em espanhol, possui etiquetas para os 2 formatos de diskette, e custa R\$ 15,00 já inclusos o diskette, correio, etiquetas, manual e embalagem.

-- PODER OSCURO --

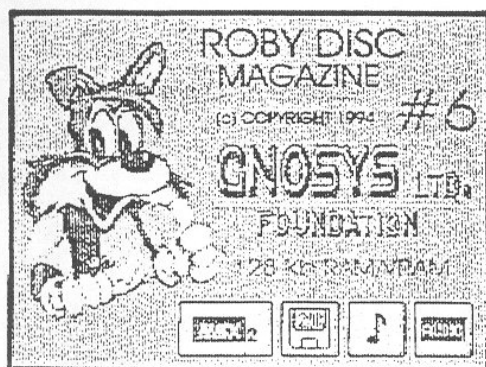
A MAJARA SOFTWARE está desenvolvendo desde o início deste ano um novo projeto denominado PODER OSCURO, trata-se de um novo jogo de aventura para MSX 2 o qual estará terminado para o fim de 1995. Será uma grande produção para MSX 2 o qual será elaborado através de todos os recursos disponíveis pela equipe da MAJARA SOFTWARE.

MANUEL VARELA nos comenta por fax que para uma pequena empresa como a deles, este tipo de programa exige um sacrifício devido ao seu grande tempo de elaboração. A MAJARA SOFTWARE chegou a um acordo com a HNOSTAR para uma distribuição de seus produtos na EUROPA e AMÉRICA DO SUL. Da mesma forma a COBRA SOFTWARE está revendendo os produtos desenvolvidos pela MAJARA SOFTWARE aqui no BRASIL, com isto poderemos analisar de um ponto de vista brasileiro os novos lançamentos desta empresa.

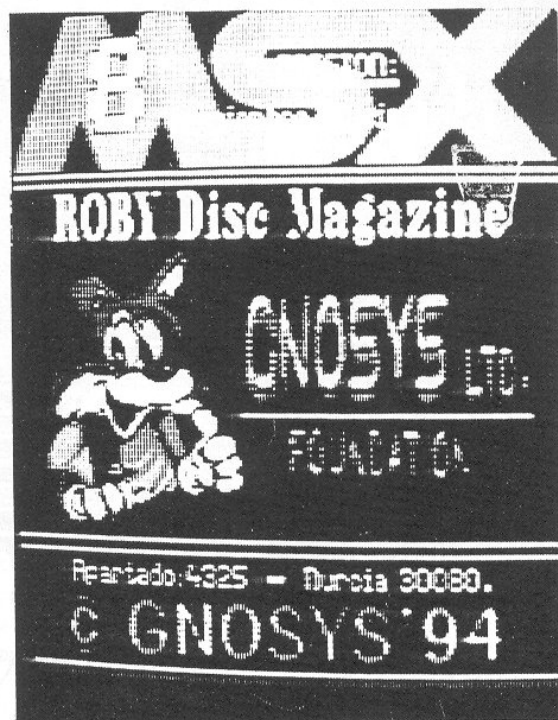
As pessoas interessadas em entrar em contato com a equipe MAJARA SOFTWARE poderão escrever as suas cartas em inglês, espanhol ou português para:

MAJARA SOFT
C/La Baneza, 40 10/3
28029 - Madrid
SPAIN

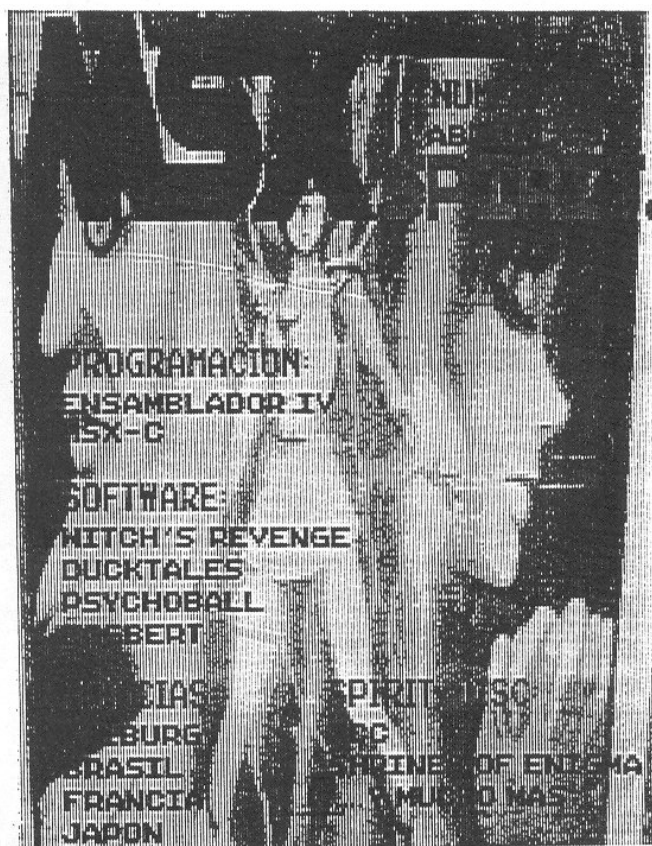
Artigo : Rogério Bello
Material : Manuel Varela



NA COLUNA AO LADO ETIQUETA DO ROBY DISK # 6



ACIMA FOTO DO MENU DO ROBY DISK #8



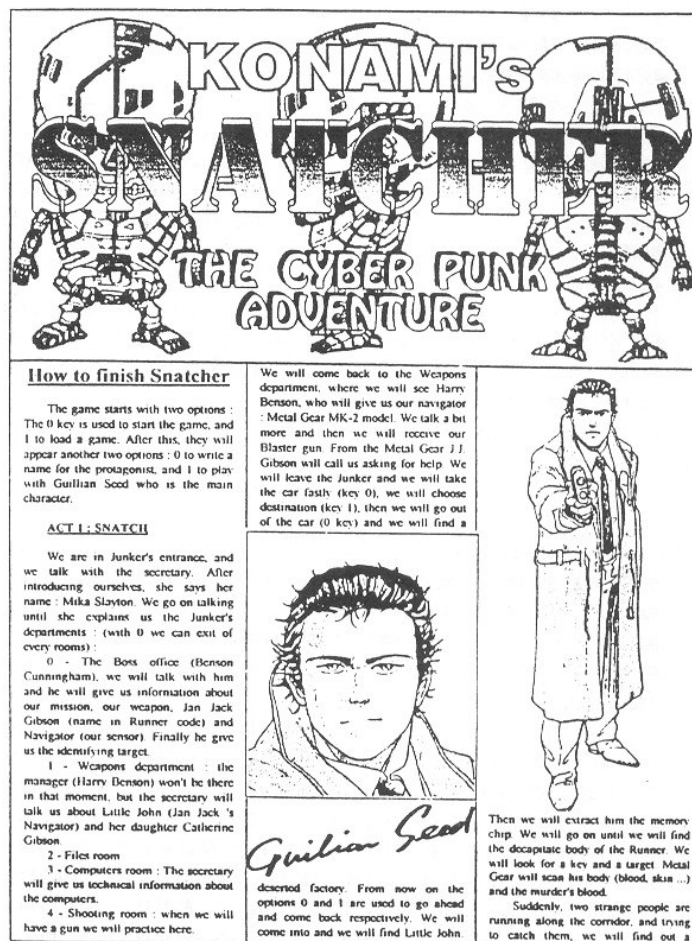
ACIMA FOTO DA REVISTA MSX SPIRIT #1



ACIMA FOTO DO MENU PARCIAL DO SPIRIT DISK #1



ACIMA FOTO DA REVISTA Fkd-FAN - SPECIAL TILBURG EDITION



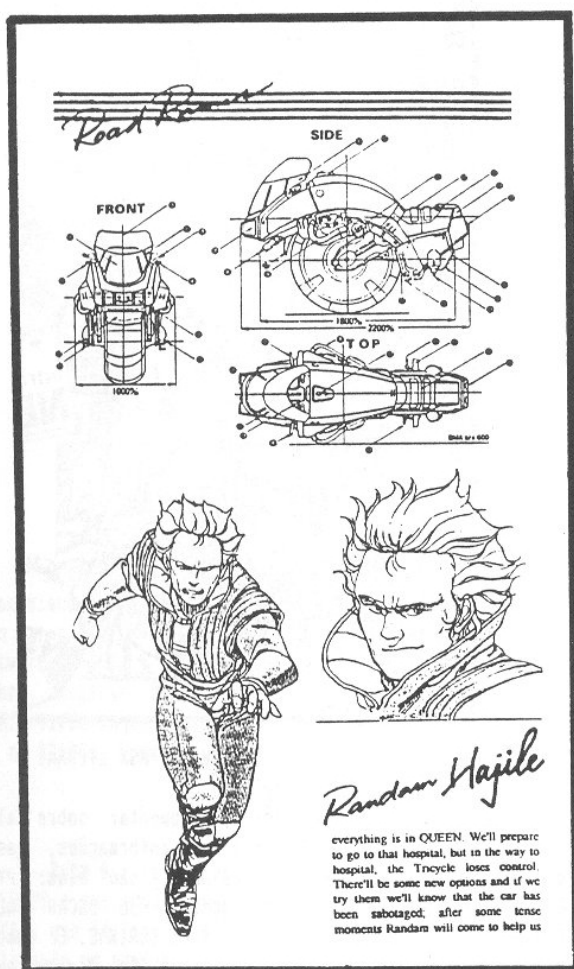
ACIMA REDUÇÃO DE UMA PÁGINA DA Fkd-FAN SOBRE SNATCHER



ACIMA FOTO DO MANUAL DO JOGO ARMA MORTAL - MAJARA SOFT



ACIMA ETIQUETA DO DISCO DE ARMA MORTAL - MAJARA SOFT

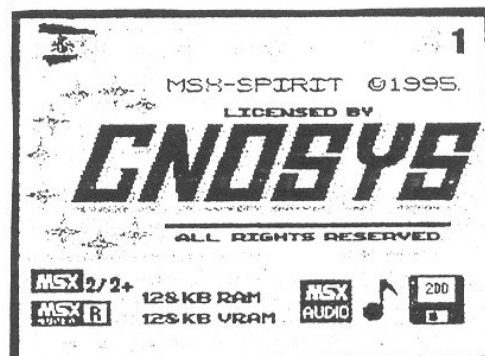


ACIMA REDUÇÃO DE UMA PÁGINA DA FKD-FAN SOBRE SNATCHER

Embora nós não tenhamos recebido oficialmente o material ou artigos de/e sobre o FKD-FAN, nós conseguimos fazer esta matéria a tempo para a MSX VIPER, esperamos que em breve possamos expandir os nossos contatos com outros clubes, revistas e diskmagazines da ESPANHA.

A forma com que está sendo divulgado o MSX na ESPANHA tem se tornado notável, tanto que os editores de revistas,

diskmagazines, produtores de software e clubes tem participado de exposições importantes na ESPANHA e na HOLANDA, levando desta forma o incentivo do MSX pelo mundo.



ACIMA ETIQUETA DO DISCO MSX SPIRIT #1 - GNOSYS

Pois bem prezados leitores de MSX VIPER, estas são as revistas e diskmagazines da ESPANHA das quais nós temos intercâmbio cultural e comercial até o presente momento. Porém ainda existem outras revistas e diskmagazines na ESPANHA, como as comentadas no início desta matéria e na MSX VIPER Nº 2.

Artigo : Rogério Bello
Material : Diversos

>> OUTRAS REVISTAS <<

Nós iremos falar agora um pouco de outras edições que ainda não temos contato, porém o faremos em breve! Acabamos de receber nossa primeira carta da revista SD MESXES da ESPANHA, onde seu dirigente RAMÓN SERNA OLIVER nos informa sobre o seu interesse no BRASIL, pois encontrou anúncios e artigos da revista MSX VIPER na ESPANHA.

Seu interesse principal está nos clubes, revistas, usuários de MSX, produtores de hardware e software.

RAMÓN SERNA OLIVER nos comenta que são um clube pequeno, são somente 4 pessoas:

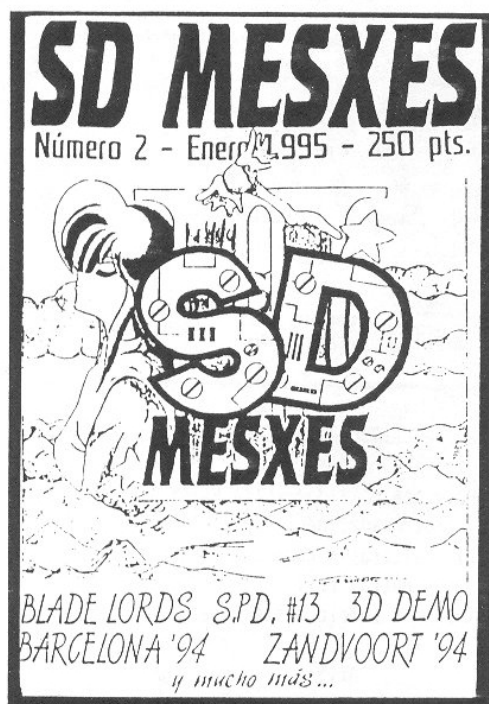
- * RAMÓN SERNA OLIVER
- * JUAN SALVADOR SANCHEZ
- * NESTOR SORIANO
- * MARCOS ROSALES

Atualmente esta equipe está fazendo a revista chamada SD MESXES. Onde já produziram 3 números da edição e já estão fazendo o número 4 da revista. A revista tem em torno de 50 páginas no formato DIN A5 e é editada toda em espanhol. Seu conteúdo abrange uma grande quantidade de programas, notícias, artigos, comentários, etc.

De acordo com uma matéria publicada na revista FKD-FAN, a revista SD MESXES começou uma nova fase da revista em agosto de 1994. A revista pode ser resumida em uma pequena mas grande revista com uma grande parte de informação renovada.

Entre as várias produções da SD MESXES encontra-se o 3D-DEMO, que consiste em imagens do tipo "olho mágico" em 3 dimensões.

Entre outros programas também podemos achar o MESTRE FIGHTER (d'Oli Clar Games) que é um jogo de luta interminável.



ACIMA REDUÇÃO DA CAPA DA REVISTA SD MESXES

Continuando podemos dizer que outra revista em plena atividade na ESPANHA é o MSX-JOURNAL, que foi inicializada por ELVIS GALLEGOS e EDUARDO CAULA. Porém somente ELVIS GALLEGOS continua na produção da revista, ELVIS e EDUARDO já produziram 6 números da revista MSX-JOURNAL.



ACIMA REDUÇÃO DA CAPA DA REVISTA MSX-JOURNAL

A MSX ETERNAL é uma nova revista editada em MURCIA na ESPANHA, o seu formato é A4, e possui uma média de 24 páginas e seu preço é de 350 pesetas - US\$ 2.62. Os seus dirigentes e editores são: RICARDO SÓAREZ e RAÚL GONZÁLEZ, em uma de suas edições estão artigos como os comentários dos jogos QBERT e MR. GHOST, a exposição de ZANDVOORT, comentário do jogo BLADE LORDS, sessão de compras e vendas, uma sessão de truques e pokes para jogos entre outros.

O clube ainda conta com um catálogo de importação, no qual podemos encontrar cartuchos de MSX 1 e MSX 2, assim como software em fita ou disco. Alguns dos programas à exemplo são o ALADIN (DTP) por 10.500 pesetas - US\$ 79.00, o jogo BLACK CYCLON por 3.600 pesetas - US\$ 27.00, MSX 2 BASE por 5.750 - US\$ 43.00, C-QUENSER por 2.250 pesetas - US\$ 17.00 e MOONBLASTER MIDI PLAYER por 2.600 pesetas - US\$ 20.00.



ACIMA REDUÇÃO DA CAPA DA REVISTA MSX ETERNAL

Por último gostaríamos de comentar sobre algumas revistas das quais não temos maiores informações, mas que também estão em atividade na ESPANHA, são elas: PYRAMID MAGAZINE (diskmagazine) cujos dirigentes são OSCAR SALGADO, JESÚS GUTIERREZ, EDUARDO FERNÁNDEZ e XAVI SORINAS. E também o LEHENAK, uma revista de 24 páginas cujo os dirigentes são VALERIANO ANDONI, JULIO VELASCO e AITOR LEKERIKA.

Bom pessoal, com isto terminamos esta matéria e nossa pesquisa sobre as revistas da ESPANHA. Pedimos desculpas a aquelas revistas, clubes e profutores de software e hardware não mencionados, se quiserem basta enviarem suas notícias para MSX VIPER que publicaremos com certeza. Um abraço a todos e aguardem novidades!!!

Artigo : Rogério Bello
Material : Olivier Hustin

FRENCH NEWS

★ CHRISTOPHE SCHLOUPT ★ BENOIT MARTIAL



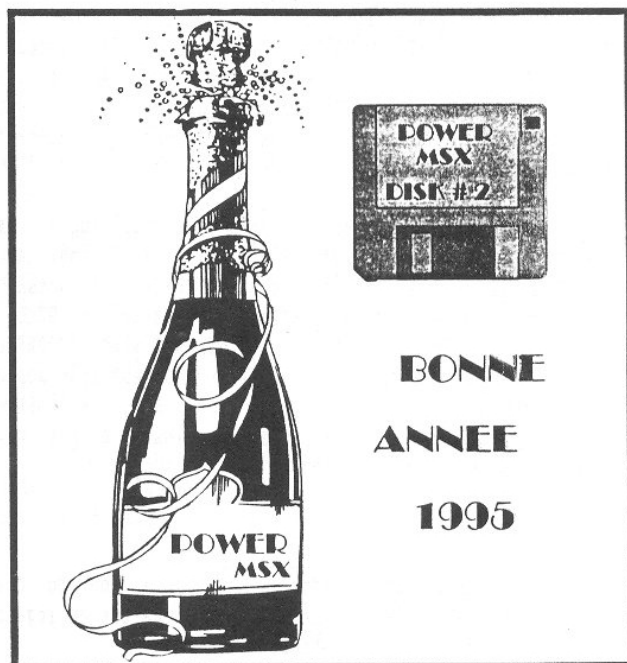
>> NOTÍCIAS <<

Conforme havíamos comentado em MSX VIPER 2, nós conseguimos trazer informações da situação do MSX na FRANÇA, como a revista POWER MSX e também sobre os produtores de software da F.U.C. (French United Coders), além de outros clubes, revistas, BBS's, etc. Com isto esperamos que o leitor de MSX VIPER adquira maiores conhecimentos sobre a situação do MSX na FRANÇA. Portanto vamos as notícias!

>> POWER MSX <<

Esta é a revista dirigida e editada por CHRISTOPHE SCHLOUPT e sua equipe que é composta por CHRISTOPHE, NOLDAS e PASCAL, que já fizeram 5 números da revista, dos quais estamos analisando os números de 1 à 4 (os que já recebemos). O POWER MSX se localiza ao ESTE da FRANÇA, próximo a cidade de STRASBOURG. Esta revista francesa é bimensal, o seu formato é A4, grampeada, e sua impressão tanto de capa como de miolo é em preto e branco. O seu preço é de FF 25.00 - US\$ 4.80, sua assinatura anual é composta de 6 números da revista e 3 diskettes, que custam FF 200.00 - US\$ 38.00. A revista tem uma média de 35 páginas e vale a pena lembrar que nem todas as edições são acompanhadas de diskettes, ou seja a cada 2 edições o diskette é lançado, um exemplo: as edições 2 e 4 vem acompanhadas de diskettes.

O POWER MSX como clube, também se dedica a importação de software da HOLANDA, ITÁLIA, ESPANHA e o BRASIL (entre outros países). A revista possui uma excelente qualidade de impressão, os assuntos abordados são os mais variados possíveis. O trabalho feito por esta equipe realmente merece destaque entre todas as revistas internacionais de MSX.



BONNE
ANNEE
1995

POWER MSX N°4 janvier/février 1995
Prix de vente : 25,00 FF
SCHLOUPT CHRISTOPHE 8, RUE DES CAPUCINES
57530 COURCELLES/NIED FRANCE
87-64-52-60 Le week-end

ACIMA REDUÇÃO DA CAPA DA REVISTA POWER MSX Nº 4

-- AS EDIÇÕES --

POWER MSX 1 - Na estréia de sua edição Nº 1, a POWER MSX podemos encontrar um documento completo sobre a situação do MSX na FRANÇA. As últimas novidades de softwares em lançamento. Os testes do jogo BLACK CYCLON e TEACHER'S TERROR. Também há uma sessão de truques e pokes. Um artigo sobre os DEMOS. As revistas holandesas. O VDP 9990. Anúncios e muitos outros artigos num total de 21 páginas.

POWER MSX 2 - Na segunda edição desta revista, encontramos a sessão NEWS que abordam novidades de toda EUROPA. um artigo chamado LES MAGAZINES, que comenta um pouco

sobre todas as revistas. Uma sessão de jogos, abordando o BRISK, PROXY, GIANNA SISTER, MIGHTY BATTLE SKIN PANIC. Um especial sobre o MSX na ITÁLIA. Uma sessão sobre DEMOS. Os Encontros de MSI na EUROPA. PATCH para os jogos PIXESS, DUMMIELAND, NOT AGAIN e WITCH'S REVENGE. Uma sessão chamada PLANET RTC 1.22 que se destina a serviços para o MSX dentro de uma BBS, sendo uma revista eletrônica. A solução do jogo YS-3. A sessão de anúncios e muitos outros artigos num total de 27 páginas.

POWER MSX 3 - A terceira edição de POWER MSX traz a sessão NEWS. As revistas na EUROPA e no MUNDO. A sessão de jogos com PUMPKIN ADVENTURE 1, PIXESS, 3 SQUARE, CONSTRUCTION CRAZE, EGGBERT, PSYCHO BALL, I LOVE YOU. Um resumo das exposições de MSX. Um curso de assembly. A sessão de DEMOS. Truques e pokes para MSX. Uma entrevista com o grupo F.U.C. A solução dos jogos 3 SQUARE e BRISK. A sessão de anúncios e muitos outros artigos num total de 30 páginas.

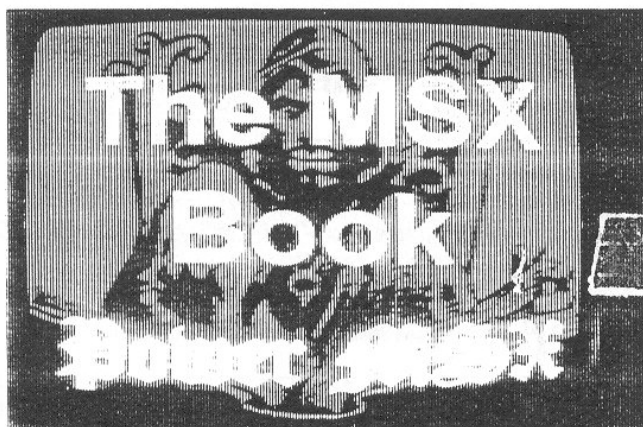
POWER MSX 4 - Começamos com a sessão de jogos com o COWBOYANA JONES, CYTRON, NOT AGIAN. Um artigo denominado O FENOMENO MSX. O curso de assembly 2ª parte. A sessão de utilitários com o programa 3D STUDIO. A sessão de DEMOS. A sessão HARDWARE com o artigo sobre o GRAPHIX 9000 e MOONSOUND. Um artigo sobre o Programa VECTORMANIA. Uma pesquisa sobre a própria revista. A solução do jogo NINJA KUN. Os softwares importados pela MSX POWER. A sessão anúncios e muitos outros artigos num total de 39 páginas.

-- CONTATOS --

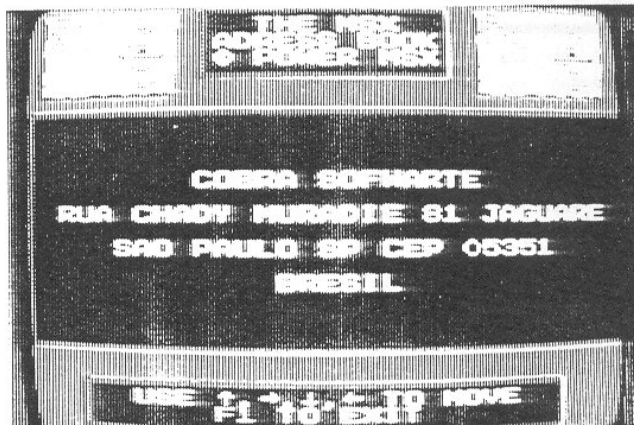
As pessoas interessadas em entrar em contato com a revista POWER MSX poderão escrever as suas cartas em inglês ou francês para o seguinte endereço:

POWER MSX
8, Rue des Capucines
57530 COURCELLES/WIED
FRENCH

TEL: 0033 (87) 64-5260
(sómente nos finais de semana)



A BAIXO E AO LADO, FOTO DA TELA DO POWER MSX 4 - THE MSX BOOK



ACIMA FOTO DA TELA DO POWER MSX 4 - THE MSX BOOK

Artigo : Rogério Bello
Material : Christophe Schloupt

>> FRENCH UNITED CODERS <<

Nosso amigo e colaborador BENOIT MARTIAL, nos traz as últimas notícias sobre o seu grupo o F.U.C. assim como a atual situação do MSX na FRANÇA. BENOIT é programador, tem 25 anos de idade, possui o MSX desde 1986 e programa em linguagem de máquina MSX desde 1988. Como todos já sabem o F.U.C. se uniu a I.O.D. para lançarem o selo ABYSS, que será responsável pela produção de softwares para o MSX.

Pois bem, BENOIT nos comenta que o MSX na FRANÇA não é mais comercial desde 1989/90 devido a seu preço, pois naquele período uma companhia chamada AMSTRAD da INGLATERRA vendia computadores chamados AMSTRAD CPC 464, CPC 664 a CPC 6128, o preço de um CPC 464 era de FF 2990 - US\$ 565.00 incluindo o monitor monocromático. Neste mesmo período grande parte dos computadores MSX 2 eram vendidos por FF 3490 - US\$ 659.00, sem o monitor! Um monitor colorido para o MSX custava em torno de FF 2000 - US\$ 378.00 e um monitor monocromático para o MSX custava em torno de FF 1000 - US\$ 189.00. Portanto um MSX 2 com monitor monocromático custava em torno de FF 5500 - US\$ 1.038.00 (o dobro do preço de um CPC 464, porém este micro só tinha K7 e não disk drive).

Aparentemente este foi um dos motivos reponsáveis pelas baixas vendas do MSX na FRANÇA. Mas mudando de assunto, BENOIT nos relata que existem na FRANÇA, em torno de PARIS, duas fundações para o MSX, são elas:

- CAP MSX, a sua função esta voltada para a importação de software e hardware da HOLANDA, são distribuidores de grande quantidade de softwares de várias procedências. o CAP MSX também produz uma pequena revista chamada CARNET DE BORD.

- MSX IDF, a sigla IDF quer dizer Ile De France, que significa um lugar ao redor de PARIS. Esta fundação organiza encontros de MSI, porém eles não são como os da HOLANDA. Estes encontros não são comerciais, por que sómente um pequeno número de pessoas podem visita-lo. Outro motivo da baixa

frequência destes encontros é que uma grande quantidade de usuários MSX estão migrando para outras linhas de micros, como os PC, ATARI e AMIGA.

BENOIT nos comenta que há outras equipes que lutam pelo MSX, à exemplo:

POWER MSX, é uma grande fundação que faz uma revista de 35 páginas a cada 2 meses e a cada 2 revistas eles incluem 1 disco com algum demo, um exemplo é o ML LESSON (escrito por BENOIT MARTIAL) e mais algumas outras coisas.

- SINK SYSTEM, BENOIT diz que eles criaram este grupo pois eles revendem o software SCREEN 11 DESIGNER. Esta fundação está localizada no sul da FRANÇA, mais precisamente em NIMES. Eles editam uma revista chamada SINK NEWS, além de participarem de todas as exposições de MSX da HOLANDA.

Na FRANÇA também existem RTC's para MSX (um RTC é um grupo de BBS's), um deles se chama SONYTEL e está localizado no sul de PARIS (próximo ao castelo de VINCENNES). O outro RTC se chama PLANET RTC que fica ao LESTE da FRANÇA. O PLANET RTC é um programa servidor de MINITEL FULL-DUPLEX, onde funciona a revista eletrônica MSX MAGAZINE 24 horas por dia, instalado em uma máquina de 1986 à 8 Mz. Sua inauguração deu-se em 18 de JANEIRO de 1994, desde então o sistema reúne mais de 150 pessoas e o seu âmbito é estadual.

>> NOVIDADES <<

Nos comenta BENOIT que a revista MSX VIPER é muito boa, ele nos diz que não pode ler a nossa língua, porém ele pode entendê-la 60% à 70%. Ele nos comenta que estão terminando a versão de M-KID para MSX 2+ e que depois eles irão terminar a versão para o V9990, assim como irão finalizar o jogo chamado PROPHECY para MSX 2.

BENOIT também nos comenta que está sendo produzido uma interface de HD no padrão ATA-IDE para MSX, ele nos comenta que será possível conectar duas interfaces destas no MSX. HENRIK GILVAD é quem está produzindo estas interfaces, para quem não sabe ele é o responsável pelo projeto da MOONSOUND e da GRAPHICS 9000.

HENRIK é russo e sempre fez algum hardware para o MSX. Recentemente ele construiu um circuito DPS para computação 3D no MSX, ele possui alguns Z80 trabalhando à 10 ou 12 MHz, para serem trocados pelo Z80 originais dos computadores MSX. Ele também está trabalhando em uma placa de som chamada MSX

ULTIMATE SOUND CARD, usando um circuito DPS para produzir 8 canais de som PCM estéreo!!! Esta nova placa de som terá efeito SURROUND (bass boost), ECHO e ETC. Em breve BENOIT pretende conseguir o esquema técnico desta placa.

>> O MSX NA FRANÇA <<

Como vocês podem ver existem muitas notícias sobre o MSX na FRANÇA, as exposições nem sempre são muito comentadas ou divulgadas, uma delas, a exposição de RUGIS foi realizada no dia 01 de OUTUBRO de 1994. Os seus idealizadores são o MSX IDF entre outras equipes.

Dia 30 de ABRIL de 1995 houve uma pequena exposição em METZ na FRANÇA, que foi um pequeno mas interessante encontro, cuja qualidade da exposição se compara aos de TILBURG ou ZANDVOORT na HOLANDA. O encontro não é tumultuado e isto favorece a discussão entre todos os usuários, o que é muito importante. Um dos principais idealizadores deste encontro é o grupo POWER MSX.

Na exposição de TILBURG em ABRIL de 1995, RODOLPHE do F.U.C. pode apresentar o seu disco de música para MSX TURBO-R, na realidade este programa roda em um MSX 2+. Agora RODOLPHE está terminando algumas músicas para o jogo M-KID.

Bom pessoal, isto é tudo sobre a FRANÇA por enquanto, assim que possível retornaremos com mais notícias para vocês, até breve!

As pessoas interessadas poderão escrever as suas cartas para o FRENCH UNITED CODERS em francês ou inglês no seguinte endereço:

FRENCH UNITED CODERS
36, Av Maurice Garraud
93150 - BLANC MESNIL
FRENCH

As pessoas interessadas poderão enviar um E-MAIL pela INTERNET para o seguinte endereço:

benoitm@world-net.sct.fr

Artigo : Benoit Martial
Argumentos : Rogério Bello



Amigos da MSX VIPER,

Venho parabenizá-los pelo conteúdo da revista MSX VIPER (precisamos apenas de dados mais técnicos nas matérias).

1-) Gostaria que nosso amigo Ricardo Suzuki traduzisse e transformasse em artigo estes "tesouros" de informações japonesas citadas na MSX VIPER 1 (como expandir a MAIN-RAM "on-board" do MSX TURBO R, ajustes do digitalizador SONY e livro TECHNICAL GUIDE BOOK com os textos dos discos).

2-) Gostaria que a revista tivesse fotos dos programas e aproveito para declarar a minha felicidade em ler o ótimo artigo do V9990 (sendo que sinto falta de um aprofundamento técnico).

3-) Gostaria ainda de dizer que vocês deveriam fazer a VIPER tipo revista padrão e com maior número de páginas (a CPU tem mais).

Se possível, publiquem minha carta na sessão de cartas. Vou ficando por aqui. Um abraço !

MÁRCIO LIMA CARVALHO - VAZ LOBO - RJ

Amigo Márcio,

Em primeiro lugar, em nome da equipe de MSX VIPER, agradeço os elogios e peço desculpas por resumir sua carta. Da primeira edição para cá, estamos tendo uma acolhida impressionante por parte dos usuários e o espaço desta sessão está cada vez mais disputado. Mas vamos às suas dúvidas e sugestões:

1-) Fica registrado aqui seu recado pro Suzuki, embora eu presumo que ele esteja extremamente atarefado lá em Sapporo (Japão), onde trabalha, estuda e é representante e correspondente de MSX VIPER;

2-) Como você já pôde notar, na edição 02 de MSX VIPER iniciamos a publicação de fotos em diversos artigos da revista, destacando os artigos de jogos (TEACHERS TERROR e HYDEFOS), sessão INTERNATIONAL (do nosso amigo e editor Rogério Bello) e até a sessão SWITZERLAND NEWS, do Peter Burkhard (que certamente ficará feliz em saber que você gostou do artigo dele). Sempre que possível, as fotos estarão presentes em MSX VIPER;

3-) Fazer de MSX VIPER uma revista padrão, no momento, não é nosso intuito. Considero descabida sua comparação entre o suposto "maior número de páginas" que a CPU tem em relação à MSX VIPER: não se pode dizer que a CPU tem mais páginas do que a VIPER olhando simplesmente qual o número da última página de ambas as revistas, mas sim, vendo o conteúdo relativo ao MSX publicado em cada uma delas, no que você há de convir comigo de que não existe a mínima possibilidade de comparação (seria realmente uma covardia). Por fim, no meu ponto de vista, o que diferencia uma revista de uma REVISTA é o seu conteúdo, e não tão somente a qualidade gráfica. E o nosso intuito atual é exatamente esse: fazer a diferença.

Por fim, em nome de toda a equipe, agradeço suas oportunas sugestões.

Continue participando ! Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

Amigos da MSX VIPER,

Primeiramente, quero parabenizá-los por esta excelente publicação.

Ao adquirir a MSX VIPER 1, o disquete que acompanha a revista veio com erro de disco (obs: meu drive é EPSON SMD300).

De acordo com o combinado com Sandra Aparecida, estou enviando o mesmo para trocá-lo.

Junto com esta, segue o pedido da MSX VIPER 2. Desde já, deixo os meus sinceros agradecimentos.

WILSON ROBERTO CRICCA - SANTO ANDRÉ - SP

Amigo Wilson,

Muito obrigado pela força ! O apoio dado por vocês, usuários e leitores de MSX VIPER, está sendo realmente fundamental para a continuidade desta iniciativa.

Conforme solicitado, seu disquete já foi trocado e espero que tenha gostado da segunda edição de MSX VIPER (e mais ainda desta terceira !).

Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

Olá, pessoal !

1-) Espero que tudo esteja correndo bem com vocês. Eu gostaria de saber se algum dos leitores de MSX VIPER tem um MODEM para vender ou trocar por um mini game importado, japonês, da marca Nintendo, jogo Donkey-Kong para dois jogadores. Eu adorei a MSX VIPER 1, espero que vocês continuem assim.

2-) Eu gostaria de receber também o catálogo de programas e periféricos ai da COBRA SOFTWARE.

3-) Vocês conhecem a senha do game EGGERLAND MISTERY ? (última fase). Se sabem, poderiam me enviar ? Eu ficaria muito agradecido.

4-) Eu também gostaria de saber se vocês conseguiram as informações para os leitores de MSX VIPER poderem fazer uma assinatura internacional da MSX-FAN MAGAZINE.

5-) Uma última pergunta: a interface para HD da ACVS Eletrônica já está pronta ? Se está, qual é o seu preço ? E a interface para drive de 1.44 Mb. ? Ela também já está pronta ? Qual é o seu preço ?

Agora, um grande abraço para vocês "MSXZEIROS" e espero que a MSX VIPER e o MSX continuem vivos por muito tempo,

afinal, como vocês disseram, "o MSX é um micro hereditário", e as empresas nacionais e internacionais ainda não se conscientizaram disso.

Cordialmente,

FLÁVIO TAVARES DA ROCHA JÚNIOR
R. Raimundo Nonato Guimarães, 135
Nossa Senhora do Rosário
Mateus Leme - MG
35670-000

Amigo Flávio,

Agradeço as referências elogiosas. Saiba que estamos fazendo o melhor possível e ficamos muito satisfeitos em saber que vocês estão gostando. Mas vamos à sua carta (tomei a liberdade de dividi-la em tópicos para facilitar a leitura):

1-) Seu recado aos leitores está dado. Se algum usuário se interessar, certamente entrará em contato com você;

2-) O catálogo da COBRA SOFT que você solicitou já foi enviado;

3-) A última fase do jogo EGGERLAND MYSTERY (HAL LABORATORY) é, oficialmente, a de número 100, embora ainda existam mais 6 fases especiais após esta (as fases especiais são por sua conta!). A senha da fase 100 é (vou tentar descrevê-la da melhor maneira possível): MEDUSA AZUL DE OLHOS FECHADOS, LAGARTA VIRADA PARA A DIREITA E OLHANDO PARA VOCÊ, CASTOR VIRADO PARA A DIREITA, PEDRA BRANCA E VERDE e SETA INDICATIVA PARA BAIXO;

4-) Quanto à assinatura internacional de MSX-FAN (cujo interesse por parte dos leitores de MSX VIPER está sendo muito grande), reitero o que já foi publicado na segunda edição de MSX VIPER: não existe mais a possibilidade de se fazer assinaturas da revista (que circulará de forma limitada até o mês de junho deste ano), porém os interessados podem escrever para a redação da MSX-FAN e tentar adquirir números atrasados ou até mesmo mais recentes, lembrando que o endereço da editora (TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA) foi publicado na última edição de MSX VIPER);

5-) A interface de HD da ACVS ainda não se encontra pronta e não se tem estimativa de preço. A interface para drive de 1.44 Mb. faz parte do projeto BR (uma nova placa da ACVS compatível com o MSX - para maiores informações, leia a segunda edição de MSX VIPER). Não terá um preço unitário, seu preço será o preço da placa (ao que tudo indica, não será vendida em separado).

Espero ter esclarecido suas dúvidas!
Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

Prezados amigos,

Gostaria de obter maiores informações à respeito da assinatura da revista MSX-FAN, mencionada na MSX VIPER.

Está na hora de inovarmos, procurarmos novos caminhos. Aliás, este papel vocês desempenham muitíssimo bem.

Parabéns pela revista, espero contribuir em breve.

MARCO ANDRÉ H. MONTEIRO - BELÉM - PARÁ

Amigo André,

Quanto às informações à respeito de assinaturas da MSX-FAN, leia a resposta para o amigo Flávio Tavares.

Agradeço seus elogios em nome de toda a equipe e fico muito feliz em perceber que estamos atingindo nosso intuito. O difícil momento que a linha MSX passa em todo o mundo realmente necessita de novos caminhos e metas, e minha satisfação vem exatamente do fato de que muitos usuários estão tomando esta consciência e passando a encarar o problema sob uma nova ótica e comportamento, já que agora é extremamente fundamental que usuários apóiem produtores de software e hardware e esqueçam a pirataria, que pode matar a linha de uma vez por todas.

Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

À MSX VIPER:

Escrevo-lhes não só para desejar sucesso à revista, como também parabenizá-los pelo alto grau de informação que vocês prestam aos usuários de MSX.

Escrevo-lhes também para fazer uma única pergunta: alguém de vocês sabe o que aconteceu com as fabricantes espanholas ZIGURAT, TOPO SOFT e OPERA SOFT?

Nunca mais ouvi falar delas, o que poderia ter acontecido?

Inquieto pela resposta, aqui me despeço.

MAGLIONE SALES DO NASCIMENTO JÚNIOR
MACÊIO - AL

Amigo Maglione,

Obrigado pelas referências elogiosas à MSX VIPER. Vamos à sua pergunta.

É muito fácil descobrir o que aconteceu com a ZIGURAT, TOPO SOFT e OPERA SOFT: simplesmente deixaram de produzir jogos para o padrão MSX, a exemplo de inúmeras outras produtoras como a KONAMI, T&E SOFT e COMPILE.

São produtoras que deixaram saudade e eu não posso deixar de citar uma das maiores produtoras inglesas de jogos para MSX: GREMLIN GRAPHICS (quem não se lembra de AUF WIEDERSEHEN MONTY, VENOM STRIKES BACK e DEATH WISH 3?). Saiba que um dos melhores músicos da MIDWAY (produtora do jogo MORTAL KOMBAT para os videogames S-NES e MEGA DRIVE) atualmente é Shawn Hollingworth (ex-GREMLIN GRAPHICS, um dos responsáveis pela trilha sonora de AVENGER), que começou no MSX!

É isso aí, Maglione, espero ter esclarecido sua dúvida.

Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

Sr. Editor,

Sou admirador da revista MSX VIPER, ressalve-se que ainda está no nascedouro (refiro-me ao fato de que até o momento está no número 2), daí, meu cadastro junto à vocês que fazem toda a equipe da revista. Não sou programador, porém curioso pelo sistema MSX.

Incorpore-me a todos aqueles que

constantemente tecem elogios à revista e àqueles que estão no miolo dela, isto é, vocês que compõem todo o corpo editorial, além da empresa COBRA.

Naturalmente, o caminho a ser percorrido pelo MSX no Brasil terá algum tempo adiante, ainda que o mesmo seja considerado "dinossauro" (refiro-me à notícias veiculadas na Folha de São Paulo em 12 de outubro de 1994 - Caderno de Informática). Isto porque na era da informática, a velocidade das novidades supera a si mesmo, semana a semana (é só acompanhar às quartas-feiras a Folha de São Paulo).

No entanto, ainda existe neste país e fora dele um exército de usuários do MSX. Eles, os usuários, são persistentes na manutenção dos pequenos computadores da Gradiente, da Panasonic, etc.

Eu, como membro deste exército, fico agradecido em encontrar em vocês um esteio onde posso escorar-me e refrescar deliciosamente os ensinamentos que vocês transmitem. Esta trincheira é necessária para que um ajude o outro na cordialidade do MSX.

Sempre, sempre aguardo a chegada do novo número da revista VIPER. O que vocês estão fazendo pelo MSX não é só pela máquina, mas, principalmente, por todos nós que temos nela nosso trabalho e lazer.

Atenciosamente,

JOSÉ FLÁVIO DA SILVA - JOÃO PESSOA - PB

Amigo José,

Hoje, realmente ninguém pode dizer que está na vanguarda da informática, porque há a enorme possibilidade de um novo micro ou modelo ser lançado assim que se acaba de preencher a nota fiscal.

Esse negócio de "MSX dinossauro" é conversa fiada. O pessoal do Caderno de Informática que publicou essa frase nem sonha que exista uma placa de som para MSX que deixa qualquer similar para o PC literalmente "no chinelo": a MOONSOUND, que traz em seu interior o novíssimo OPL4 da YAMAHA. A MOONSOUND está para a SOUNDBLASTER assim como a FERRARI está para um FUSCA: não dá nem para a saída.

Eles também nem sonham que exista para o MSX uma placa de vídeo tão poderosa como o novo sistema GRAPHICS 9000, que permite gráficos tão

surpreendentes como os dos videogames mais avançados.

E é isso, José. Essa é a nossa "maquininha ridícula", que perde para o PC em alguns pontos, e que o esmaga em outros.

Por fim, te digo com total convicção: só fala mal do MSX quem jamais teve contato com ele. Quem já viu ou conhece seus recursos, respeita. O MSX é realmente antigo, MAS JAMAIS ULTRAPASSADO.

Coloco-me à sua disposição através das páginas de VIPER para o que precisar. Forte abraço e MSX FOREVER !

ALEXANDRE SOBRINO

Para o pessoal da VIPER,

Antes de tudo, quero dar meus sinceros parabéns a toda a equipe da VIPER por esta belíssima edição. Espero que continuem com este ótimo trabalho.

Uma pergunta: pretendo aprender a programar em C e como faço para saber se um livro sobre C serve para o MSX e se vocês tem alguma sugestão de leitura.

Aqui me despeço. Um abraço a todos vocês !

MARCELO DOS SANTOS - VILA GUARANI - SP

Amigo Marcelo,

Obrigado pela força ! De fato, você fez uma ótima escolha: a linguagem C é uma das linguagens mais portáteis já inventadas.

Quanto ao seu pedido de bibliografia, aqui está um ótimo livro para iniciantes, que aborda CP/M, MS-DOS e UNIX, possuindo inclusive tópico sobre o AZTEC C (existente também para o MSX) e que, portanto, atenderá às suas necessidades:

* LINGUAGEM C - PROGRAMAÇÃO E APLICAÇÕES

* Autor: Módulo Consultoria e Informática

* LTC EDITORA

Obs: os dados que aqui passei são da segunda edição do livro, que seria a ideal para você (o livro já está em edições bem adiantadas), mas vale a pena

procurar.

Espero ter lhe ajudado. Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

Prezados amigos da equipe MSX VIPER,

Olha eu aqui mais uma vez. Deste jeito, vocês serão obrigados a abrir um quadro só para mim. E já até escolhi um nome: poderia ser EDSON NEWS ou EDSON M. MSX ou melhor ainda, os leitores poderiam enviar cartas para a MSX VIPER e escolher um nome. Que tal ? Brincadeira, pessoal ! (como diz o nosso amigo Rogério Bello). Acho que depois desta, serei processado por plágio.

Deixando de lado as brincadeiras, vamos ao assunto. Li o artigo em MSX VIPER 2 sobre a nova placa de transformação da ACVS ELETRÔNICA e ainda tive algumas dúvidas.

1-) Com esta placa será possível colocar todos os periféricos no gabinete do micro (com exceção da impressora !). No meu caso, possuo uma MEGARAM DISK 768 Kb. Haveria condições de adaptar a MEGARAM junto com a interface de drive e drive de 3 1/2" internamente, deixando os slots frontais livres para outros periféricos ? No meu caso, a maior necessidade ainda é um HD.

2-) E será possível na opção 8 MHz rodar os programas antigos sem maiores problemas ?

3-) Finalizando, a MSX VIPER 2 veio para esclarecer de vez alguns boatos maldosos de usuários desinformados, que andaram espalhando que a PANASONIC, PHILIPS, HELLMANS, COCA-COLA ou a DANONE iriam lançar um novo MSX 4 (A REVANCHE), MSXR3 2.0 CONVERSÍVEL, MSX PMDB, PDS ou PPL.

É isso aí, pessoal, é melhor eu ir terminando por aqui antes que os editores se desesperem (acho que eles vão dizer "ufa" !). Um grande abraço a todos e até a próxima.

EDSON MARTINS MACHADO - ITAQUERA - SP

Amigo Edson,

O Rogério e eu resolvemos realizar um "rodízio" com suas cartas, para não cansar os leitores. A cada edição, um responde sua carta. "Brincadeirinha, Edson" (depois dessa, o Rogério mata a gente!). Mas vamos às suas dúvidas:

1-) Todos os periféricos não, só os mais usuais, como o drive, a Memory Mapper (que só aqui no Brasil também é periférico externo) e interfaces. Quanto às adaptações internas que você questiona, seria o caso de telefonar diretamente para a ACVS e falar com o Ademir, como sugerido na entrevista;

2-) Bem, Edson, espera-se que sim. De acordo com a entrevista feita com o Ademir Carchano na MSX VIPER 2, ficou bem claro que o BR não será um novo MSX, mas sim, um micro 100% compatível com o padrão. Desta forma, espera-se que antigos programas funcionem à 8 MHz (e se não funcionarem, este novo Z80H, na minha opinião, fica sem muita utilidade);

3-) Não faz muito tempo e uma outra conhecida edição de MSX chegou a publicar, em um artigo sobre videoprodução no MSX, a seguinte frase: "(...) Outros gastam milhares de dólares em um computador para utilizá-lo em tarefas que um MSX (1, 2, 3 ou 4) daria conta tranquilamente (...)". Isso é patético. "MSX 1, 2, 3 ou 4?". Me perdoem a expressão, mas que raio de "MSX 3 ou 4" é esse? Já pensou se um articulista de PC resolvessem numerar o padrão? Olha só: "(...) Outros gastam milhares de dólares em um computador para utilizá-lo em tarefas que um IBM-PC (1, 2, 3, 4 ou 5) daria conta tranquilamente (...)". A linha MSX não é um saco de batatas!

Recordo-me que, na época da publicação desta bobagem, recebi inúmeras cartas de usuários pedindo maiores esclarecimentos sobre o "novo MSX 4". Perceba então a confusão que uma frase mal-formulada pode fazer na cabeça de um usuário.

Por fim, em nome da equipe de MSX VIPER agradeço sua participação.

Um forte abraço,

ALEXANDRE SOBRINO

Caros editores de MSX VIPER,

Venho por meio desta agradecer e apoiar a iniciativa de fazer uma revista exclusiva para o MSX. Tenho algumas dúvidas:

1-) Para que serve o KIT 7 MHz interno, serve para o micro 2.0 ou 2+?

2-) Para que serve o cartucho MOONSOUND (de 24 canais estéreo X 16 bits) estes bits transformam o 2.0 em 16 bits?

Já ia me esquecendo, peço que publiquem o meu endereço e telefone para troca de programas. Tenho um MSX 2+, com 3 drives e etc...

SIMONE BRITO PAULO
R. Barão da Gamboa, 33-A
Santo Cristo - RJ
22220-690
Tel: (021) 233-0022

Prezada Simone,

Em primeiro lugar gostaríamos de agradecer a sua carta, pois é pensando em usuários como você por quem toda a equipe de MSX VIPER tem lutado. Em segundo lugar deixamos aqui os nossos parabéns por você ser uma usuária do sistema MSX, provando que o MSX pode ser um micro para todos os tipos de pessoas.

Sobre as suas dúvidas iremos responder-las pelos mesmos tópicos:

1-) O KIT de 7 MHz para o MSX, trata-se de uma pequena placa de circuito impresso, cuja finalidade é acelerar o processamento do micro através de um novo CHIP (no caso o Z80H). Com esta placa instalada tanto em um MSX 2 ou 2+ irá acelerar a velocidade do micro. Então podemos ver que um micro MSX 2 que trabalha à 3,5 MHz passará a trabalhar a 7,5 MHz, note que com isto muitas tarefas que eram demoradas e dependiam da velocidade da CPU para poderem ser processadas, passam a trabalhar mais rápido e consequentemente em menos tempo.

Se você estiver interessada neste

KIT (placa) ela poderá ser instalada internamente aqui no BRASIL. A empresa ACVS ELETRÔNICA LTDA está capacitada a fazer esta adaptação, com opção de chaveamento para retorno à 3,5 MHz. Na EUROPA também poderão ser encontrados cartuchos com o Z80H, mais precisamente no MSX CLUB GOUDA entre outros.

2-) Há já tão comentada MOONSOUND, é um cartucho que contém a placa de som para o MSX mais fantástica até o momento. Lembre-se que ela trabalha em 16 bits, mas isto não quer dizer que tudo o que você faça no MSX passe a ser executado em funções de 16 bits ok? Explicando em termos bem simples a qualidade de som é muitas vezes superior, um outro exemplo, se você scanear uma imagem no MSX, ela será scanneada em 8 bits (padrão da máquina) e o resultado não será muito satisfatório, é como compararmos a qualidade de uma tela screen 2 com uma tela screen 12 (os resultados estão na tela).

Esperamos poder ter esclarecido as suas dúvidas. Como pode ver já publicamos o seu endereço e número de telefone para que os usuários possam entrar em contato com você.

Um grande abraço e continue participando com a revista,

ROGÉRIO BELLO

Para MSX VIPER,

Antes de mais nada gostaria de parabenizar toda a equipe de MSX VIPER, em especial o Rogério Bello dos Santos, que ao meu ver é hoje a pessoa que mais luta e acredita em MSX no BRASIL. O MSX VIPER é excelente, gostaria apenas que houvessem mais matérias para leigos como eu, que apesar de só possuir MSX há muitos anos, não entendo nada à respeito de programação ou circuitos.

Tentarei ser objetivo agora, em minhas perguntas, dicas e sugestões, pois há muito a se falar:

1-) A ABBA COMPUTADORES E SISTEMAS não trabalha mais com MSX.

2-) A MSX SOFT INFORMÁTICA LTDA do RJ não vende mais softwares para MSX,

mas possui ainda uma excelente assistência técnica, o seu telefone é:

Tel: (021) 567-3434
Fax: (021) 234-0775

3-) A TAKERO ainda tem bons programas para MSX, apesar de - há bastante tempo não receber novidades:

Tel: (021) 231-2335

4-) Qual o melhor programa para MSX em desktop, emulador, editor de texto, mala direta, modem, placa de som, compactador, copiador?

5-) É verdade que a dita placa turbo, que acelera a velocidade do micro para pouco mais de 7 MHz, não funciona em micros 2+?

6-) Onde conseguir expanssões de slots? e interface RS-232 serial? o que exatamente vem a ser esta interface?

7-) Há possibilidade de se importar controladoras de winchester?

8-) Apesar de possuir o manual e tentar inúmeras vezes, não consigo acessar BBS com o emulador residente no modem TM-2. Devo ligar e falar com o SYOSP antes? O que fazer?

9-) Já pude ver várias revistas de MSX da ARGENTINA. Como será que o micro anda por lá? Seria ótimo termos vizinhos com MSX que fossem contactados amigos. Mais força para a AMÉRICA LATINA!!!

10-) Por que o drive de 1.44 Mbytes do PC no MSX vira 720 Kbytes? fiquei sabendo que diskettes 5 1/4" duram só 3 anos, é verdade? e quanto tempo dura os de 3 1/2" ?

11-) Possui uma impressora CITIZEN COLOR 230, que adquiri recentemente. Existe filtro para esta impressora? Algum programa aceita impressão a cores com ela?

12-) Para todos os usuários: A impressora LQ-570 da EPSON acentua automaticamente sem filtros, basta para isto configurar as chavinhas em seu painel para PORTUGUÊS-BRASIL (vide o manual).

13-) O que são: JUMP, FLOPPY, MOUNTING FRAME e MICRO SWITCH?

14-) Para eu conhecer melhor o MSX seria recomendável um curso de eletro-eletrônica, de BASIC e outros?

Um forte abraço aos fabulosos guerreiros desta revista:

ARNALDO VIANA

R. Min. Octavio Kelly, 300/202
Niterói - RJ
24220-301

Caro Arnaldo,

Nós é que agradecemos o seu interesse pela revista MSX VIPER, assim como sua menção sobre minha pessoa, a qual fiquei muito lisongeado. Desta vez irei trocar de lugar com o leitor... iremos responder as suas perguntas de forma corrente. Vamos à elas:

Em minha opinião os melhores programas para DESKTOP no MSX são atualmente o PAGE MAKER, para MSX 1; PROFESSIONAL PUBLISHER, para MSX 1; DYNAMIC PUBLISHER, para MSX 2; ALADIN, para MSX 2 com 512 Kbytes de RAM. Ainda existem outros programas recém lançados como o COLUMBUS (programa italiano), que necessita MSX 2 e 512 Kbytes de RAM. Outro programa recém lançado na Itália é o OLYMPUS, para MSX 2+ com 1 Mbytes de RAM e MSX DOS 2.2.

Os melhores emuladores (softwares de comunicação) para o MSX são o ZMP, para MSX 1 e 2, para os 3 modelos de modem (DDX, TM-2 e TELCOM); o MSX ANSI de autoria de MIGUEL FREITAS, para MSX 1 e 2, para os 3 modelos de modem; o RAETERM, MABTERM, MSXTERM e o ZMP RS-232, para MSX 2, para modems externos com a RS232.

Sobre os editores de texto, os melhores são MSX WORLD, MSX WRITE e ASTEX EM CARTUCHO, para MSX 1; o MPW, TED e o ASTEX EM DISCO, para MSX 2.

Para mala direta, você poderá utilizar os softwares com o campo de CEP atualizados como o CADCON, MD-80, para MSX 1.

Para as placas de som, temos que lembrar que os melhores editores musicais são o MOONBLASTER 1.4, para MSX

2, FM e MUSIC MODULE com 128 Kbytes de RAM; o FAC SOUNDTRACKER, para MSX 2, FM e MUSIC MODULE; o STUDIO FM, para MSX 2 e FM. Além dos já conhecidos SYNTH SAURUS que chega na sua versão 3.0, para MSX 2 e FM.

O melhor compactador existente para o MSX é sem dúvida o PMarc, para MSX 1 e 2. Já os melhores copiadores para o MSX são o VERSOR, TOP PIRATE 2, CHAVE MESTRA 3, MASTER TRANSFER e o MASTER COPY, para MSX 1 e 2.

Sobre a sua pergunta sobre a placa turbo (KIT ou CARTUCHO do Z80H), ele funciona sim em micros MSX 2+, vide a resposta da SIMONE BRITO PAULO.

As interfaces RS232 são dispositivos (cartuchos) que servem para conectar outros periféricos ao MSX serialmente. Por exemplo uma impressora, um mouse, um modem externo do PC, um micro à outro (MSX, PC, etc) e outras coisas, desde que existam os softwares para tal. Você poderá encontrar estes periféricos nos seguintes endereços:

Mini Expansor De Slots (4)

ACVS ELETRÔNICA LTDA

R. Sandoval Ferreira Cabral, 369

São Paulo - SP

05135-003

Tel: (011) 834-5349

Interface Rs232 Gradiente

RECURSOS DIGITAIS

Rua do Arouche, 174 conj. 3, 2º andar

Metró República

São Paulo - SP

01219-020

Tel: (011) 223-6288

Em ambos os casos acima, recomendamos que você solicite uma acessoria à empresa ACVS antes de fazer tais aquisições (leia MSX VIPER 2, pag. 60).

Sobre as controladoras de winchester (HD), há possibilidades de se importá-las, recomendamos que você dirija o seu pedido ao MSX CLUB HNOSTAR, que possui a nova interface ATA-IDE, que é mais barata que a SCSI, que lê os HD's além de CD-ROM's. A taxa de transferência de arquivos é de 650 bytes p/seg. nos MSX TURBO-R e de 160 bytes p/seg. nos MSX 2+.

O endereço do HNOSTAR da ESPANHA se encontra nesta edição de MSX VIPER.

Se você está com dificuldades em

acessar uma BBS, nós sugerimos que antes entre em contato com o SYSOP, já que você tentou por várias vezes e não conseguiu acesso.

Sobre a situação da ARGENTINA, podemos lhe dizer muito pouco, só sabemos mesmo que o MSX já esteve presente por lá, já ouvimos dizer algo sobre alguns softwares desta procedência. Caso você queira, poderá enviar um E-MAIL via InterNet para um grupo de programadores do CHILE (os produtores do emulador ZX-SPECTRUM para MSX 2), leia arquivo texto que está no diskette desta revista para saber mais.

Os drives de 1.44 do PC, no MSX, são tratados como de baixa densidade-720 KB (através das configurações dos jump's), isto porque as interfaces não possuem a informação para formatar um diskette de alta densidade-1.44 MB, para isto basta que alguém que entenda queira produzi-las. Os diskettes de 5 1/4" e 3 1/2" podem durar de 3 a 5 anos ou mais, isto é muito variável.

Você está com sorte, nesta edição nós recebemos uma matéria de nosso novo colaborador, o membro da equipe se chama ALESSANDRO NUNES BERTONI, leia o especial sobre a CITIZEN. Fora isto só conheço o CREATIVE TOOLS, para MSX 2 e 2+ em 3 discos de 720 KBytes.

Para sua informação: FLOPPY significa o DISK DRIVE (miolo), os JUMP's são pequenas peças de plástico e ferro que completam uma ligação aberta propositalmente em um circuito, os MICRO SWITCH's são micro interruptores de contato (liga-desliga, etc).

Para conhecer melhor o MSX, é bom utilizá-lo, fazer um curso também é uma boa opção, seja qual for a linguagem. Um grande abraço e muito obrigado,

ROGÉRIO BELLO

Caros Colegas,

Da melhor qualidade!! Esta é a definição, na minha opinião a respeito da nossa MSX VIPER 2. Devo também, agradecer em nome de muitos usuários, as dicas do PMarc/PMext, que foram de grande valia não só para mim, pois creio que resolveu o problema de muitos outros leitores da MSX VIPER.

Achei muito interessante o demo da IOD, é o primeiro que eu consigo ver sem

aquele problema da frequência. Estou admirado com a quantidade de periféricos que o pessoal da ESPANHA, HOLANDA e da ITÁLIA, tem a disposição.

1-) Gostaria de saber o interesse de vocês, de trazer estes periféricos e/ou ser um intermediário na importação para nos ajudar.

2-) Será que o drive de CD deles tocam CD de músicas também?

3-) Peço também que me enviem atualização de sua lista, pois estou precisando de comprar algumas novidades.

Vou ficando por aqui, é que tem uma gatinha me chamando e afinal, não é só o MSX que mexe com o meu coração. Até mais ver...

ALEX SANDRO G. FIRMINO - BETIM - MG

Caro Alex,

Em primeiro lugar gostaríamos de lhe agradecer por sempre estar prestigiando a nossa revista MSX VIPER. Em segundo lugar ficamos contentes que o artigo sobre o PMarc/PMext tenha esclarecido a você e muitos outros usuários.

Peço desculpas por ter resumido a sua carta nesta edição, porém vamos as suas perguntas:

1-) Sobre as importações dos mais variados periféricos, aconselhamos a você e a todos os usuários, que importem diretamente com a fonte. Digo isto por que existem muitos fatores que devem ser observados, um deles é que nós não poderíamos importar muitas coisas, que com certeza esbarrariam em problemas com a ALFANDEGA. O outro motivo é que existem limites nos valores a serem enviados em Vales Postais Internacionais. Existem países que não possuem trato comercial referente ao Vale Postal Internacional com o BRASIL, à exemplo o JAPÃO e a ITÁLIA. Não é permitido que sejam enviados mais do que 2 Vales Postais Internacionais por mês.

Adicionando a tudo isto, o tempo que um país como a ESPANHA leva para receber o I.P.O. (International Post Order) chega a ser de até 60 dias ou mais. Com certeza nós não poderíamos

assumir tantas responsabilidades. O certo é que cada um faça a sua própria importação dentro do limite e regras, para isto nós fornecemos alguns valores, endereços e etc para os leitores de MSX VIPER. Até mesmo eu espero alguma coisa há muito tempo!!!

2-) Bom pelo que apuramos, a resposta é sim, já foi desenvolvido software para leituras de MUSIC's CD e CD's de SAMPLES, etc.

3-) Há esta altura você já deve ter recebido as atualizações dos catálogos da COBRA SOFTWARE.

Nos despedimos desta e esperamos contar com a sua participação em breve!!! Boa sorte e um abraço,

ROGÉRIO BELLO

Prezados Colegas,

Escrevo para parabenizar e agradecer pelo empenho dos Srs. em produzir a revista MSX VIPER. Tenho algumas dúvidas e gostaria que elas fossem respondidas:

1-) Como eu posso fazer uma assinatura internacional da MSX CLUB HNOSTAR? Vocês poderiam me dar as informações que eu preciso para isto?

2-) Por que as MEMORY MAPPER's importadas são tão caras?

3-) Eu fiquei muito interessado em comprar a placa de som COVOX. Será que vocês não poderiam importa-la para mim? Eu pagaria além do preço uma comissão!

4-) Eu (também) fiquei muito interessado em adquirir a placa modem da pág. 60 de MSX VIPER 2, aquele modem MEGASOFT STARFAX. Eu ficaria (muuuuito) agradecido se isto fosse possível. Também poderia pagar uma comissão à vocês.

5-) A placa de som MOONSOUND funciona em um MSX HOT-BIT ?

6-) Por quê vocês não importam periféricos para MSX? eu acho que vocês ganhariam um dinheirão com isto.

7-) Quando vamos ter mais de 1 FREE SOFTWARE DISK na "nossa" MSX VIPER?

8-) Ainda é possível adquirir um cartucho SCC na KONAMI com seu devido jogo? Onde posso adquiri-lo, mesmo que seja no exterior?

9-) Por quê a capa colorida da MSX VIPER "pesa" tanto no preço final?

10-) Aquelas fotografias da revista MSX VIPER 2 são digitalizadas? A qualidade das fotos melhorou 1000%!!! Continuem assim!!!

11-) Finalizando, qual é o endereço da MULTI-INFO?

Agora, acabando a minha carta, eu espero que vocês tenham muitas felicidades e continuem assim!!! eu nunca vi uma revista tão boa quanto a MSX VIPER!!!

Cordialmente,

FLÁVIO TAVARES DA ROCHA JUNIOR
Mateus - MG

Estimado Flávio,

Nós é quem agradecemos pela sua acolhida, a revista MSX VIPER está aí e ela foi feita para pessoas como você, estamos sempre tentando manter o alto nível da revista. Agora vamos as suas perguntas:

1-) Para você adquirir um exemplar da revista MSX CLUB HNOSTAR, você deverá enviar um Vale Postal Internacional no valor de 400 pesetas - R\$ 3.00 para o MSX CLUB HNOSTAR. Já para uma assinatura, o preço está custando 2.400 pesetas - R\$ 17.00. Não se esqueça que a assinatura é por 6 edições (bimensal). Fora isto basta ir a uma agência do correio que trabalhe com o I.P.O. e dizer: -Eu quero enviar um Vale Postal Internacional para a ESPANHA. Basta você preencher o formulário (não é preciso discriminar o motivo) Não se esqueça de enviar uma carta registrada avisando que você já enviou o I.P.O ok? O endereço e outras dicas estão neste número de MSX VIPER.

2-) As MEMORY MAPPER'S importadas

são mais caras devido ao custo de seus módulos de memória. Realmente estes módulos no BRASIL são mais baratos.

3-) Sobre a placa COVOX, uma notícia à você e a todos leitores: a COVOX não é um placa para o MSX conforme foi divulgado pelo MUNDO. Ela é na verdade um conector no padrão HOT-BIT ou MSX, mais nada. O porém de toda história é que o software COVOX é quem faz tudo, toca os SAMPLES utilizando a saída da impressora para produzir sons e músicas no modo digital e em estéreo.

Quem já pode ouvir estes SAMPLES de MSX, PC, AMIGA e etc, diz que o resultado é surpreendente (eu ainda não ouvi e nem vi a minha COVOX que seria utilizada em análise na MSX VIPER).

Nós pedimos uma para análise, já havíamos enviado o I.P.O. para a FREESoft da ITÁLIA, porém nos foi remetida uma carta explicando que o seu preço teve alteração. Para recebermos o seu novo preço total é de 3.500 pesetas - R\$ 25,00 no MSX CLUB HNOSTAR na ESPANHA. Na FREESoft da ITÁLIA este preço subiu para L 70.000 - R\$ 37,00, porém não há como enviar I.P.O. para a ITÁLIA.

Como até hoje não conseguimos nem a nossa COVOX, não podemos importar a sua, em todo caso desejamos boa sorte.

4-) Sobre o modem STARFAX que você viu na edição de MSX VIPER 2, nós lhe garantimos que será muito mais em conta você adquirir um AMERICANO, seja ela US ROBOTICS de 14.400 ou 28.800 ou então o novo modem da SPEED de 14.400. Infelizmente o JAPÃO não possui I.P.O. com o BRASIL.

5-) Sim, a placa de som MOONSOUND tem tudo para poder funcionar em um HOT-BIT.

6-) Por favor leia a resposta do ALEX SANDRO G. FIRMINO.

7-) No momento não há previsões para esta pergunta.

8-) Sobre o cartucho SCC, recomendamos você pedir uma acessoria a ACVS, pois lá existiam alguns à venda. Ou então com a MSX-LOK (011) 288-5250 com DANIEL. Caso alguém tenha uma para vender, poderá contata-lo pelo seu

endereço que foi publicado aqui na revista (videm carta anterior).

9-) A capa colorida da VIPER não pesa tanto no preço final da revista, pois veja: a MSX VIPER 2 custa R\$ 15,00 a capa colorida custa R\$ 3,50 é o preço que pagamos para fazê-la.

10-) As fotografias da MSX VIPER 2 não se tratam de fotos digitalizadas (em desktop's), são realmente feitas fotografias, que passam por um processo de SCANNER as quais são impressas diretamente em POLIESTER ou ACETATO por uma estação de serviços DUCHOTECH da XEROX. Em resumo o que você vê são fotolitos finais. Tentaremos manter esta qualidade insuperável das fotografias de MSX VIPER, estamos contentes que tenha gostado.

11-) Nós não possuímos o endereço da MULTI-INFO, caso alguém o tenha pedimos que entrem em contato com o FLÁVIO.

Bom, meu amigo, espero ter respondido à todas as suas perguntas, esperamos sempre contar com a sua apreciação, um grande abraço,

ROGÉRIO BELLO
.....

Caros Amigos,

Eu gostaria de parabeniza-los pela persistência neste maravilhoso HOBBY que é o computador MSX. Um HOBBY que facilita muito o meu dia a dia, tanto na faculdade (faço processamento de dados) quanto no trabalho.

A revista MSX VIPER está ótima, não me importo com cores, papel ou tipo de capa, mas sim com o conteúdo. A muito tempo que não lia uma revista tão completa para MSX. Porém algo que acho que pode ser melhorado é o preço. Talvez acertando com anunciantes ou algo assim, vocês consigam abaixar o preço.

O que vocês acham de promover premiações para pequenos programas desenvolvidos pelos leitores? programinhas tipo AV (aqueles que vinham no diskette da revista MSX-FAN). Acho que vale a pena tentar.

Aproveito esta carta também, para perguntar se lhes interessa um MSX WORD 3.0 que eu alterei para que imprimissem

colorido em uma CITIZEN 200 GX (estou mandando um exemplo anexo). Seria legal se fosse distribuído na sessão FREE SOFTWARE. Tenho também uma agenda eletrônica completa (nome, endereço, telefone, etc) de minha autoria, em BASIC, se chama ARPEDA - Arquivo Pessoal de Dados. Muito interessante, reconhece MSX 1 ou 2 e usa relógio em ambos. por favor, me mandem um catálogo, quero comprar programas.

Bom termino por aqui, deixando autorizada a divulgação de meu endereço na revista, afim de conhecer mais usuários de MSX para intercâmbio de informações. Sem mais para o momento agradeço a atenção, um abraço a todos, a COBRA.

ALESSANDRO NUNES BERTONI
R. Divino das Laranjeiras, 96
São Paulo - SP
04154-050

Prezado Alessandro,

Nos sentimos realmente contentes com a sua satisfação em relação a revista MSX VIPER, agradecemos pelos elogios assim como pela sua visão geral da revista. Acredite, esta é a única coisa que nos faz continuar sempre otimistas. Sobre a questão do preço da revista, as pessoas devem estar cientes que a MSX VIPER não é uma revista do tipo "lê e joga fora" ou seja isto incide em seu preço final, trata-se de uma ardua revista artesanal e eletrônica, feita com carinho, para ser uma fonte inesgotável de informações.

De qualquer forma iremos estudar o novo preço da revista, nós temos arcado com o peso dos preços que nos repassam, é diferente você ser editor da MSX VIPER, ganhando pouco (apesar do preço), e ser editor da revista PLAYBOY ganhando fortunas para fazer um artigo de uma página por mês e/ou tendo dezenas de funcionários à sua disposição, além de anunciantes, injetores de dinheiro, etc.

Sobre um concurso ou premiação de pequenos programas, iremos estudar esta possibilidade em breve, mas lembre-se que o importante será o incentivo do uso e conhecimento da máquina.

Sobre o seu MSX WORD 3.0 com filtro de acentuação colorida para CITIZEN 200 GX, ele nos interessa sim, basta envia-

lo para redação da revista, com uma autorização para a publicação.

Nós já colocamos o seu catálogo e atualizações no correio, basta aguardá-lo, também já publicamos o seu endereço para que outros usuários possam entrar em contato com você. Sendo só para o momento, nós agradecemos a sua valiosa colaboração nesta edição de MSX VIPER, esteja sempre conosco, um abraço,

ROGÉRIO BELLO

Caro Rogério,

Ao receber o número 2 de MSX VIPER, fiquei realmente surpreso ao ver a qualidade e a quantidade de informações presentes nos artigos e também muito contente com os endereços fornecidos de clubes e usuários de MSX no exterior. Isto sem falar no diskette que vem junto com a revista... MSX VIPER vale com certeza mais do que eu paguei por ela. parabéns à você e à todos que fizeram de MSX VIPER uma publicação de tão alto nível.

Bom, estou enviando juntamente com esta a pesquisa que foi feita no número 1 da revista.

Futuramente espero colaborar com artigos e alguns softs que estou desenvolvendo (por enquanto apenas sharewares, pois não tenho a intenção de obter lucros imediatos). Mas atualmente estou me dedicando a um único projeto, o de um livro, que aliás já está escrito há algum tempo, o qual estou editando em meu MSX. Numa sátira as pessoas que esconderam informações preciosas sobre o MSX durante tanto tempo (não foi nada fácil consegui-las), resolvi intitula-lo "MSX TOP SECRET". O livro é composto por 7 capítulos e um apêndice, que são os seguintes:

CAPÍTULO 1:
Desenvolvimento e Arquitetura Interna.
CAPÍTULO 2:
A Memória ROM
CAPÍTULO 3:
A Memória RAM
CAPÍTULO 4:
O Video e o VDP
CAPÍTULO 5:
Geradores de Áudio
CAPÍTULO 6:
O Sistema de Disco

CAPÍTULO 7:

O Relógio e Battery-Powered Memory

A fim de que o pessoal responsável pela MSX VIPER tenha uma melhor idéia sobre o livro, estou enviando o capítulo 2 que já editei e autorizo a publicação de trechos deste capítulo na MSX VIPER.

Aproveito a oportunidade para pedir a outros usuários, se possível que me enviem algumas matérias que estão faltando no livro, entre elas as seguintes:

- Estrutura e Mapeamento do MSX DOS 2
- Mapeamento da Interface e RAM do DOS 1
- Funcionamento da S-RAM.

Solicito e autorizo que publiquem meu endereço e telefone para facilitar eventuais contatos. Bem acho que já falei, ops, escrevi de mais, atentiosamente,

EDSON ANTONIO PIRES DE MORAES

R. Emilio Andirelli, 163

Leme - SP

13610-000

Tel: (019) 984-2675

(das 14:00 às 23:00 hs.)

Caro Edson,

Estamos imensamente gratos pela sua carta e prestígio pela nossa revista MSX VIPER, também contentes pelas suas citações feitas acima. Como anda o pessoal da HI-TOP, esperamos que esteja tudo bem por aí!

Esperamos que em breve você possa colaborar com a revista MSX VIPER, pois ela foi feita por todos os tipos de usuários de MSX.

Sobre o seu livro, nós já o conhecíamos há um certo tempo há trás, e pode ter certeza que estamos torcendo para que ele seja um sucesso. Conte conosco para a divulgação dele sempre que precisar ok? As pessoas tem reclamado ao longo dos tempos que não há informação disponível para MSX 2, 2+ e 2R em lingua portuguesa, quem sabe este livro seja o que está faltando!

Como você pode ver nós já divulgamos o seu endereço acima para que outros usuários possam entrar em contato com você, desejamos sorte nos seus contatos. Mais uma vez, agradecemos a sua

participação, um forte abraço á você e a todos que fazem parte do HI-TOP MSX CLUB, sinceramente,

ROGERIO BELLO

Olá amigos brasileiros do MSX,

Eu sou um usuário espanhól de MSX e um dos meus HOBBY's é a música, eu tenho todos os cartuchos de música de YAMAHA e outros programas musicais para MSX 2, mas eu preciso de algum programa especial para o nosso sistema. Eu resolvi escrever esta carta porque eu sei que o MSX no BRASIL é muito importante e existem muitos programadores bons.

Como vocês sabem, existe um SCANNER da PANASONIC e agora uma nova interface de SCANNER para MSX produzida na

ALEMANHA. Eu desejaria um programa musical que pudesse ler com um SCANNER qualquer partitura de música, isto seria melhor do que colocar qualquer nota com o mouse ou um instrumento MIDI. Seria interessante fazermos a leitura de uma partitura musical do mesmo modo que fazemos a leitura de uma fotografia com o SCANNER.

Esta é uma boa chance para os programadores brasileiros e algumas pessoas que fazem música utilizando o MSX. Se isto for possível um dia, será muito bom!

Os melhores agradecimentos para todos do frio da FINLÂNDIA,

ALBERTO VALVERDE
Tornihaukantie 6D77
02620 ESPOO 62
FINLAND

Caro Alberto,

Conforme você nos solicitou, estamos colocando a sua carta em MSX VIPER para que todos os usuários de MSX possam lhe escrever á respeito de MÚSICA e/ou MSX de uma forma em geral. Desejamos bastante sorte nos seus contados. A pessoas poderão lhe escrever em inglês, espanhól ou português.

Agradecemos o seu grande interesse em MSX VIPER, e enviamos um grande abraço á você e á todos usuários de MSX da FINLÂNDIA. Continue sempre conosco, aguardamos notícias,

ROGERIO BELLO

Atenção !!!

REVISTA HNOSTAR

A COBRA SOFTWARE está fazendo a importação e destribuição exclusiva no BRASIL da nova revista HNOSTAR, para isto estamos recolhendo assinaturas da revista que custa R\$ 42.00 por 4 edições anuais (trimestral). A revista é em idioma ESPANHÓL de fácil compreensão, impressão LASER, e possui FINO ACABAMENTO. Suas dimensões são de 21 cm de largura por 28 cm de comprimento, possui uma média de 48 páginas por edição, impressões das capas e contra-capas coloridas, impressão do miolo preto e branco.

Os pagamentos devem ser efetuados á vista, por cheque nominal e cruzado, vale postal ou depósito bancário (veja como fazer na lista de preços). Devido a demora dos correios internacionais, o I.P.O. (International Post Order) ou seja o vale postal internacional, demora em torno de 30 dias, e este é o prazo para o assinante receber a primeira edição solicitada.

Neste preço já está incluso o correio, taxas e importação. As revistas serão entregues comodamente em sua casa, em embalagem especial a cada 3 meses pela COBRA SOFTWARE.

ANALISE

★ ALEXANDRE SOBRINO ★ ROGERIO BELLO

>> MSX MIX - BY MSX CORE CLUB <<

Não adianta: em todo canto há um MSX. Pode xingar, falar isso, aquilo, mas o fato é que o micro é útil para muita gente e estamos conversados.

Mais uma prova disso é o surgimento do mais novo informativo em disco para MSX do Brasil, lançado pelo pessoal do MSX CORE CLUB: MSX MIX.

*** O MSX MIX ***

O MSX MIX é um excelente informativo em disco para micros MSX 1 ou 2 repleto de artigos, dicas e softwares.

A mecânica de carregamento do MSX MIX é extremamente rápida, já que os artigos do disco estão em formato texto e o leitor de artigos é extremamente eficiente. Particularmente, acho que todos os textos estão muito bem formulados e redigidos. Um trabalho realmente apresentável.

*** AS MATÉRIAS ***

As matérias deste primeiro número são bastante curiosas e muito interessantes. Cabe aqui um breve comentário sobre elas.

- EDITORIAL - uma breve apresentação do informativo e do conteúdo deste primeiro disco;

- PROGRAMANDO EM ASSEMBLER NO MSX: uma ótima abordagem sobre a linguagem Assembly do MSX. Pica só aqui um alerta aos amigos do MSX CORE CLUB (e que ainda causa muita confusão entre os usuários desta linguagem): o nome da linguagem é ASSEMBLY, não ASSEMBLER. ASSEMBLER é tão somente o MONTADOR da linguagem ASSEMBLY. O montador ASSEMBLER está para a linguagem ASSEMBLY assim como o compilador da linguagem PASCAL está para a linguagem PASCAL;

- ADAPTAÇÃO DE DRIVES DE PC PARA MSX: esta matéria é realmente a palavra final em adaptação de drives. O pessoal do MSX CORE chegou ao ponto de publicar inclusive um circuito para chavear um drive de 720 Kb. para ler disquetes de 360 Kb. - parabéns pela iniciativa !;

- UTILIZANDO O PMARC/PMEXT: uma excelente abordagem sobre o melhor compactador/descompactador existente, amplamente comentado com exemplos. Junto com o MSX MIX, você recebe também os arquivos que compõem este software.

- EVITANDO PROBLEMAS NOS INTERCÂMBIOS: um artigo que, certamente, vai interessar aos usuários de MSX que se utilizam com frequência do serviço dos correios para fazer seus intercâmbios de software. O artigo mostra como prevenir eventuais problemas com discos no envio e como proceder ao receber discos defeituosos;

- F-16 FIGHTING FALCON: O QUE NINGUÉM SABIA !: esse aqui eu nem vou comentar para não estragar a surpresa. Se você tiver dois micros MSX em casa, ou um amigo que more na vizinhança, não perca essa dica do MSX MIX;

- CONVERTENDO ARQUIVOS ".TIF" DO PC PARA SCREEN 2 NO MSX: o nome do artigo já diz tudo. É mais uma excelente matéria do amigo Werner Kai.

*** BRINDES ***

Fora as excelentes matérias, o usuário ainda recebe juntamente com o MSX MIX, diversas dicas de jogos, inúmeros brindes, além de alguns softwares analisados e comentados no MSX MIX, como o conversor ".TIF" para SCREEN 2, o MSX DEBUG (que acompanha a abordagem sobre ASSEMBLY), rotinas em ASSEMBLY, dicas de jogos e outras coisas mais.

*** FINALIZANDO ***

Os irmãos Werner e Weber Kai do MSX CORE CLUB estão realmente de parabéns: o informativo MSX MIX já pode ser considerado mais uma importante fonte de consulta e pesquisa para os usuários de MSX.

É de iniciativas como esta que a linha precisa e é extremamente importante que os usuários apoiem, enviando suas colaborações (artigos, cartas, sugestões, etc.), já que o MSX MIX está sendo distribuído como "shareware" pelo pessoal do MSX CORE CLUB.

Para maiores informações, não hesite em escrever:

MSX CORE CLUB
A/C: Werner Kai
Rua Dr. Ciro de Melo Camarinha, 895
Santa Cruz do Rio Pardo - SP
18900-000

Já estamos aguardando ansiosamente uma próxima edição. Um forte abraço à todos e sucesso ao MSX MIX !

>> MSX ON-LINE DISK <<

Nós analisamos o MSX ON-LINE DISK, de autoria de nosso colaborador de MSX VIPER, ALEXANDRE SOBRINO e sinceramente podemos dizer que se trata de um software honesto em sua proposta... A INFORMAÇÃO. Não são muitos os programadores que sabem conciliar informação, demos, música e brindes em uma só edição em diskette. Portanto vamos à análise do software:

*** O SURGIMENTO ***

Em 1989 foi fundado por ALEXANDRE SOBRINO, o clube SPACE SOFT, um clube cujo objetivo era levar as mais variadas

informações de MSX para todos os usuários do BRASIL. Foi quando surgiu o boletim informativo SPACE NEWS, a idéia era uma revista em disco parecida com a famosa diskmagazine MSX EXPRESS.

Mas naquela época ALEXANDRE SOBRINO teve que passar por várias dificuldades em relação ao processo em que era feito o SPACE NEWS, o que ALEXANDRE acabou tomando como decisão a não continuidade do informativo em diskette.

Destes tempos para cá, ALEXANDRE veio procurando uma outra forma de divulgar o seu trabalho e no meio deste tempo ele conheceu o VIDEOTEXTO, no qual começou a levar a sua proposta de fazer uma revista eletrônica interativa para MSX, 24 horas no ar! e que naturalmente seria a primeira no genero de informações para microcomputadores.

Mas algumas pessoas podem me perguntar: - Mas por que o videotexto? Pois bem a explicação é que o sistema de videotexto (VTX) desde sua criação já podia ser acessado por terminais dedicados (terminais dedicados são aparelhos que só servem para acesso ao VTX) e pelo MSX com um multi-modem. Naquela época os micro computadores PC's nem sonhavam em acessar o VTX, na verdade, nos dias de hoje, os acessos de máquinas como o PC são somente uma consequência dos multi modems elaborados para o MSX, ao menos em um número tão elevado e popular como de 5 anos para cá.

Eis o porque de tantos usuários MSX no VTX, o lugar seria ideal, já que o sistema reunia muitas máquinas que eram alugadas pela TELESP, sem contar as máquinas particulares.

Bom, não podemos desviar muito do propósito deste argumento, então foi a vez e a chance de ALEXANDRE (após várias tentativas no VTX) de conseguir o seu próprio serviço. Isto se deu pela UNISANTOS (Universidade Católica de Santos) que é uma das prestadoras de serviço da TELESP. Com muito esforço e garra ALEXANDRE colocava no ar em 6 de FEVEREIRO de 1993 a MSX ON-LINE.

*** EM DISCO ***

Depois de já editadas mais de 20 edições de MSX ON-LINE no VTX, ALEXANDRE SOBRINO resolveu fazer a revista em forma de diskette, um especial para aquelas pessoas que de alguma forma ainda não puderam apreciar o espaço do MSX no VTX, ou para quem perdeu algo, ou ainda como uma grande fonte de informações constantes.

*** CONTEÚDO ***

O programa MSX ON-LINE DISK é um disco para MSX 1 e 2, com mais de 320 KBytes de textos, com informações de qualidade, são mais de 80 matérias à disposição do leitor, mais de 160 acessorias aos leitores, 8 textos que explicam várias facetas do sistema de VTX.

Não podemos esquecer do bom gosto de ALEXANDRE em fazer um DEMO nacional de boa qualidade (em português e inglês) no qual ele é autor de uma BGM (Back Ground Music) exclusiva, vale a pena ouvi-la.

No diskette também se encontram vários brindes como:

- COMPACT.COM, trata-se de um programa compactador e descompactador de telas para screen 8 que pode compactar as

telas em até 50% ou mais, visualizáveis através do próprio programa.

- DIX.COM, Este é uma versão PLAYABLE DEMO do jogo DIX, da MSX ENGINE para MSX 2, com ou sem FM.

- POKEPACK.COM, Um super pacote de pokes para 112 jogos de MSX, são dicas prontas para serem executadas no BASIC.

- CRACK.COM, Este é o demo chamado CRACK MUSIC 2, produzido pela COBRA SOFTWARE, para MSX 1 e 2, com ou sem FM.

*** FINALIZANDO ***

Os textos que seguem o MSX ON-LINE DISK (artigos), são textos que podem ser visualizados por qualquer editor de MSX 1 ou 2, recomenda-se a leitura pelo editor ASTEX, porém qualquer outro pode ser utilizado.

Se você gosta de uma boa leitura, não pode deixar de perder esta revista em diskette, onde ALEXANDRE escreve de forma cativante. Sua forma de redação leva o usuário MSX desde às mais sérias matérias até as mais engraçadas situações ocorridas no mundo do MSX, realmente vale a pena!

Você poderá adquirir o seu exemplar de MSX ON-LINE DISK no seguinte endereço e da seguinte forma:

- PROGRAMAS E TEXTOS PARA MSX 1 E 2
- EM DISCOS DE 5 1/4" 360 OU 720 KBYTES
- EM DISCOS DE 3 1/2" 720 KBYTES
- PREÇO R\$ 9,00, INCLUINDO SUPORTE, DISCO, REGISTRO E CORREIO

Você pode enviar um cheque nominal e cruzado em nome de ALEXANDRE SOBRINO GANANÇA para o seguinte endereço:

ALEXANDRE SOBRINO
Av. Alm. Córane, 287
Embaré - Santos - SP
11040-003

Tel: (013) 238-7785 de Seg. à Sex. das 9:00 às 13:00 hs.

>> SCC SOUND TEST <<

Este é o software musical desenvolvido por DANIEL DO PRADO BARBOSA da já conhecida THUNDERSOFT. Tendo em vista que muitas pessoas tem dificuldade para utilizarem o SCC em nossos micros nacionais, DANIEL desenvolveu este software que necessita de MSX 2, uma MEGARAM, um EXPANSOR DE SLOTS e logicamente um cartucho SCC com o jogo já desabilitado.

*** PERIFÉRICOS ***

Pode até parecer muita coisa para se rodar este REPLAYER de músicas do padrão SCC, porém o único periférico realmente excedente para rodar este software é a MEGARAM, sem a qual o programa não irá funcionar, pois ela é utilizada para simular as EPROM's dos jogos MEGAROM com SCC.

*** O REPLAYER ***

Com a MEGARAM e o SCC conectados em EXPANSOR DE SLOTS ou mesmo um CABO DUPLO, basta colocar o diskette no drive para rodar.

Alguns micros MSX não funcionarão com programas de SCC, por mais que se tenha o CHIP, isto devido as expansões de SLOTS que hora são feitas de um jeito, horas de outro, o que faz com o SCC nem sempre esteja (seja reconhecido) em um SUB-SLOT. Um programa musical de SCC pode tentar procura-lo em um lugar (geralmente determinado pelo programa) e não acha-lo lá!

Tendo isto em vista, o SCC SOUND TEST é um REPLAYER de músicas que funciona em qualquer MSX 2 nacional desde que se tenha os periféricos pedidos acima.

*** AS MÚSICAS ***

Para este software musical, DANIEL caprichou na quantidade e qualidade de músicas e efeitos sonoros que podem ser ouvidos com o SCC. São mais de uma centena de músicas e efeitos de jogos da KONAMI e também de outro jogos. No menu principal se encontram os temas de:

- | | |
|----------------|-------------------|
| - NEMESIS 2 | - CONTRA |
| - NEMESIS 3 | - METAL GEAR 2 |
| - SALAMANDER | - BASEBALL |
| - PARODIUS | - BASEBALL 2 |
| - SPACE MANBOW | - KING'S VALLEY 2 |
| - QUARTH | - FI SPIRIT |

*** FINALIZANDO ***

Se você ainda não teve a chance de ouvir os 8 canais polifônicos do SCC (5+3), não pode deixar de ouvir este REPLAYER, pois realmente o som é melhorado em 40% em média, fazendo uma envoltura melhor no som. Cada título do menu principal leva à um sub-menu com dezenas de execuções musicais.

Você poderá adquirir o seu SCC SOUND TEST em 5/4 ou 3/5 - 720 KB, para MSX 2, incluindo o diskette, correio e o programa enviando um cheque nominal e cruzado no valor de R\$ 9.00 em nome de DANIEL DO PRADO BARBOSA. Maiores informações poderão ser obtidas no seguinte endereço:

THUNDERSOFT

R. São João, 1420
Piracicaba - SP
13416-790

Tel: (0194) 33-6261 - Após às 19:00 hs.

>> MSX BRIGADE 1 E 2 <<

As pessoas que ainda não conhecem o MSX BRIGADE, poderão adquiri-lo desta vez. O seu autor ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS o desenvolveu em sua primeira versão para que fosse uma espécie de DISKDEMO, onde os usuários poderiam encontrar os mais variados assuntos.

*** CONTEÚDO ***

- SCROLL TEXT's, que falam de MSX em inglês e português, com

músicas no padrão MOONBLASTER.

- DEMOS GRÁFICOS, demos e efeitos dos mais variados tipos e procedências, assim como BRASIL, BÉLGICA, HOLANDA, JAPÃO, ETC.

- PROGRAMAS SHAREWARE, muitos utilitários de valor para o MSX, à exemplo o MSX OFF-LINE, EDITOR MPW, JOGOS, ETC.

- SOFTWARES MUSICAIS, com o que há mais recente em termos de músicas produzidas na EUROPA, REPLAYERS E EDITORES.

- INFORMAÇÃO VARIADA, com muitas notícias nacionais e internacionais, softwares de domínio público, etc.

*** PERIFÉRICOS E PREÇOS ***

O MSX BRIGADE 1 é composto de 3 discos 5/4 ou 3/5 - 720 KB, necessita de MSX 2 e 128 KB de RAM, o FM é opcional e custa somente R\$ 14.60, incluídos os discos, correio e programa.

O MSX BRIGADE 2 também é composto de 3 discos 5/4 ou 3/5 - 720 KB, necessita de MSX 2 e 128 KB de RAM, o FM é opcional e custa somente R\$ 14.60, incluídos os discos, correio e o programa.

*** FINALIZANDO ***

O Programa tem âmbito nacional e internacional, já esteve presente nas exposições de TILBURG e ZANDVOORT na HOLANDA. Atualmente é revendido por alguns clubes da EUROPA como o MSX CLUB HNOSTAR da ESPANHA, o FREESOFT da ITÁLIA e outros. Em MSX BRIGADE você também poderá encontrar a colaboração e participação de outras equipes e pessoas do BRASIL e do EXTERIOR, O programa se encontra à venda na:

COBRA SOFTWARE

R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
05351-050

Tel/Fax: (011) 819-2706

>> FASTWAY - HOTWAY - PRETTY DOLLS <<

Estes são 3 softwares que foram lançados ao longo destes tempos por ROGÉRIO BELLO DOS SANTOS, São demos de telas gráficas para MSX 2, MSX 2+ ou superior, vamos à análise destes programas.

*** FASTWAY ***

Não estranhem a análise rápida destes softwares, pois a verdade é que o melhor jeito de analisa-los é rodando-os e admirando as suas imagens gráficas.

O FASTWAY é um DEMO de telas em screen 8 entrelaçadas, de ótima resolução gráfica e cores, sua temática é a de carros, de todos os tipos e modelos, podemos ver PORSCHEs, FERRARIS, LANBOURGHINIS, BMW'S, ETC. Ao rodar o programa que necessita de MSX 2, o programa lhe dará a opção de ver um INTRO-DEMO no modo SCROLL TEXT. A frequência pode ser

previamente escolhida entre 50 ou 60 Hz.

Para o INTRO-DEMO, foi escolhido o padrão musical MOONBLASTER, que precisa de 128 KB de RAM, porém nada impede que os usuários vejam o INTRO-DEMO sem os 128 KB de RAM, logicamente esta opção irá cortar a música do INTRO-DEMO.

O programa é composto por 2 discos de 5/4 ou 3/5 - 720 KB., roda em MSX 2 ou superior e seu preço é de R\$ 10.60, já incluídos os discos, correio e o programa, além de etiquetas para a versão de 3/5.

*** HOTWAY ***

O HOTWAY é um demo de telas em screen 12 entrelaçadas, de excelente resolução gráfica e cores. Obedece o mesmo padrão do FASTWAY, porém este software é para MSX 2+ ou superior, também obedece os padrões musicais do FASTWAY para a parte do INTRO-DEMO. A sua temática é de carros de todo o mundo, os mais quentes e mais recentes veículos.

O programa é composto por 3 discos de 5/4 ou 3/5 - 720 KB., roda em MSX 2+ ou superior e seu preço é de R\$ 14.60, já incluídos os discos, correio e o programa, além de etiquetas para a versão 3/5.

*** PRETTY DOLLS ***

O demo PRETTY DOLLS (boneca bonita), também é outro demo de telas entrelaçadas em screen 12 e obedece os mesmos critérios do HOTWAY, porém não possui INTRO-DEMO, somente um efeito sonoro que necessita de 128 KB de RAM (dispensável). A sua temática é de garotas sensuais. O demo necessita de MSX 2+ ou superior para rodar.

O programa é composto por 3 discos de 5/4 ou 3/5 - 720 KB., roda em MSX 2+ ou superior e seu preço é de R\$ 14.60, já incluídos os discos, correio e o programa, além de etiquetas para a versão 3/5.

*** FINALIZANDO ***

Tanto o FASTWAY, HOTWAY e PRETTY DOLLS poderão ser adquiridos no seguinte endereço:

COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP

05351-050

Tel/Fax: (011) 819-2706

>> PREVIEW - MSX FÁCIL - MSX JUNIOR <<

Quando estávamos fechando esta matéria, recebemos mais material de nossos colaboradores, amigos e leitores, e resolvemos incluí-los como PREVIEW ainda nesta edição de MSX VIPER. Já que aqui resolvemos tratar de análises e como todos sabem não vale a pena deixar a informação "caducar" para a próxima edição de MSX VIPER. Então vamos falar um pouco dos softwares que estão em elaboração.

*** MSX FÁCIL ***

O seu autor ROGÉRIO A. DE MELO nos escreveu e enviou um PREVIEW de seu projeto intitulado MSX FÁCIL, que deverá ser na verdade mais do que uma diskmagazine, pois abordará inúmeras sessões, artigos, demos, softwares, bbs's, linguagens de programações, brindes, etc, etc. O software está sendo desenvolvido para MSX 2 ou superior, pode utilizar FM ou PSG e algumas partes poderão rodar em MSX 1.

Porém ROGÉRIO está com muitas dificuldades para o desenrolar de sua produção. Ele tem feito até o momento o que seria uma diskmagazine que roda em uma interface gráfica criada por ele mesmo, o menu é descomplicado, basta o usuário menos experiente querer usa-lo.

Rogério nos escreveu pedindo ajuda, pois ele tem desenvolvido o software sozinho até o momento e tem esbarrado em dificuldades que os seus amigos do VTX não puderam e ou não quiseram lhe ajudar (comentário de sua carta).

Nós de MSX VIPER podemos enviar algumas idéias ao autor, porém não dispomos de tempo suficiente para acompanhar o projeto, portanto pedimos à aquelas pessoas que realmente gostariam de participar seriamente do projeto, seja com uma idéia, soluções, debates, programação e etc que façam a gentileza de entrar em contato com ele.

As cartas poderão ser enviadas para o seguinte endereço:

ROGÉRIO A. DE MELO
R. Muritiba, 97 Bl. 51 Apto. 522
Vila Floresta - Santo André - SP
09050-170

*** MSX JUNIOR ***

O nosso leitor, amigo, cliente e concorrente (hahahahaha!) MAGLIONE SALES DO NASCIMENTO JR. inaugura aqui em MSX VIPER a sua SOFTWARE HOUSE chamada MSX JUNIOR, a qual merece as nossas congratulações pela iniciativa.

MAGLIONE nos escreve dizendo que um dos objetivos principais de sua SOFTWARE HOUSE é o desenvolvimento de bons programas para MSX, onde à principio estão elaborando 4 jogos para o MSX. A pretensão de MAGLIONE com estes jogos é mostrar a força do MSX do BRASIL (bravo). Os jogos que estão em andamento nas palavras de seu próprio autor (não recebemos nenhum preview), são os seguintes:

-- MAGUILA'S BOXE --

MAGLIONE pede desculpas pela falta de originalidade. Como o próprio nome sugere trata-se de lutas de boxe cujo personagem é o próprio MAGUILA. Seu objetivo, óbvio, é ser campeão mundial, unificar os cinturões da FIB, CMB e FMB e manter-se no topo defendendo os títulos.

O jogo conta com a amostra do ranking de cada federação após cada luta, além de contar com a amostragem do cartel de cada boxeador e contar com nomes famosos como EVANDER HOLLYFIELD, JORGE FORREMAN e muitos outros. Modéstia à parte os gráficos e o som são excelentes.

-- COPA DO BRASIL --

Este já é uma mistura de KONAMI'S FOOTBALL com o FOOTBALLER OF THE YEAR da GREMLIN GRAPHICS. O objetivo deste jogo é tirar o seu time da 42 divisão, leva-lo para as divisões acima e fazer o máximo para não deixa-lo ser rebaixado. Ao chegar na primeira divisão você ainda tem chance de ser campeão brasileiro, disputar a LIBERTADORES DA AMÉRICA e se vencer a LIBERTADORES, ir ao mundial no JAPÃO.

Este é o jogo que está me dando o maior trabalho devido a relação de clubes de cada divisão, para dar maior veracidade ao jogo.

-- ZICO --

Já este jogo é mais uma história da carreira do Sr. ARTHUR ANTUNES COIMBRA ou ZICO como queiram, onde você é um jogador e disputa os mais diversos jogos vestindo a camisa do FLAMENGO. Dependendo da sua PERFORMANCE, você poderá ser contratado para outros clubes, até mesmo no exterior e convocado para amistosos da seleção. Legal, não é?

-- Ayrton Senna GP MASTER --

Este é um jogo que pensei e repensei e decide por fim fazê-lo. Afinal é para alguém muito especial.

É um jogo com eu já havia dito com animações e digitalizações mostrando imagens da carreira do Ayrton. O jogo se desenvolve desta forma:

Após sair da FÓRMULA 3000 INGLESA, você recebe a SUPER LICENÇA que lhe dá aval para ingressar na FÓRMULA 1.

O começo é em uma equipe pequena até que lhe chamam para um teste em uma equipe maior (FERRARI, BENETON, WILLIAMS, ETC...).

Durante o teste observam se você é pelo menos, um bom piloto. Após isto apresentam o contrato padrão da equipe ou apenas lhe dizem: - Muito obrigado, até à próxima.

Este jogo é o melhor que estou programando no momento

e se assemelha em tudo com o CIRCO DA FÓRMULA 1, procurei passar para o jogo em seus mínimos detalhes, dos treinos oficiais as corridas pelos 16 circuitos pelo mundo. É um jogo com ADRENALINA do começo ao fim em que não falta nada, nem mesmo o "TEMA DA VITÓRIA", na apresentação do jogo e na vitória de cada corrida. O famoso TAN-TAM-TAM, TAN-TAM-TAM ficou fantástico em FM PAC.

Todos estes jogos estarão à disposição do público no máximo até OUTUBRO de 1995. Os jogos são respectivamente para os seguintes tipos de micros:

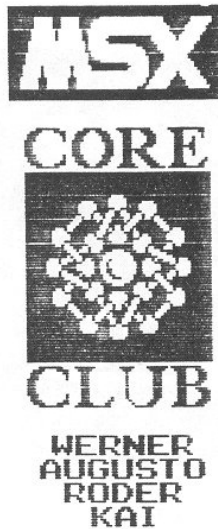
- MAGUIA'S BOXE MSI 2
- COPA BRASIL MSI 2
- ZICO MSI 2
- Ayrton Senna GP MASTER MSI 2+

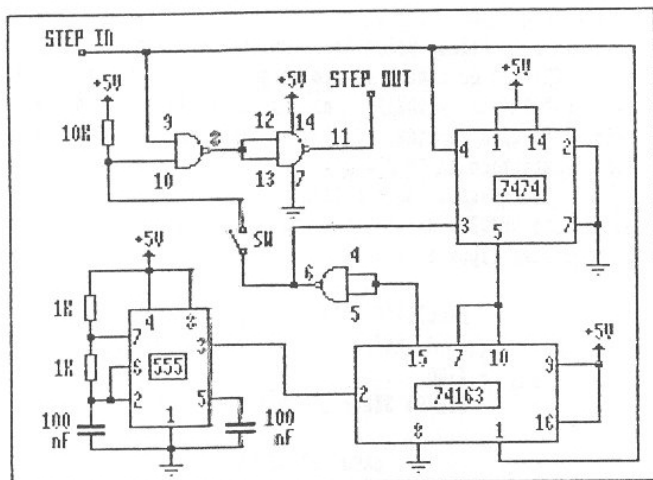
-- DADOS DO AUTOR --

MAGLIONE SALES DO NASCIMENTO JUNIOR trabalha atualmente como analista de sistemas no Sesi de Alagoas. Programa em MSX há mais de 10 anos, está atualmente cursando ECONOMIA no SESMAC - AL. E pode ser contactado pelo seguinte endereço:

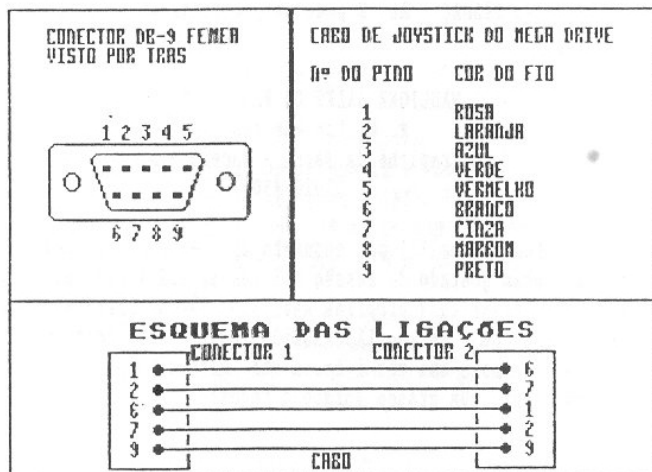
MAGLIONE SALES DO NASCIMENTO JR
R. Milton Ramires, 67
Trapiche da Barra - Maceió - AL
57010-430

Bom pessoal!!! por enquanto isto é tudo, esperamos que vocês tenham gostado da sessão ANÁLISE em MSX VIPER, se vocês quiserem enviar suas próprias ANÁLISES, DEMOS, PREVIEW'S, para esta sessão ou a sessão LANÇAMENTOS, basta nos escrever ok? agradecemos mais uma vez à todos que participaram direta ou indiretamente. Um grande abraço à todos!

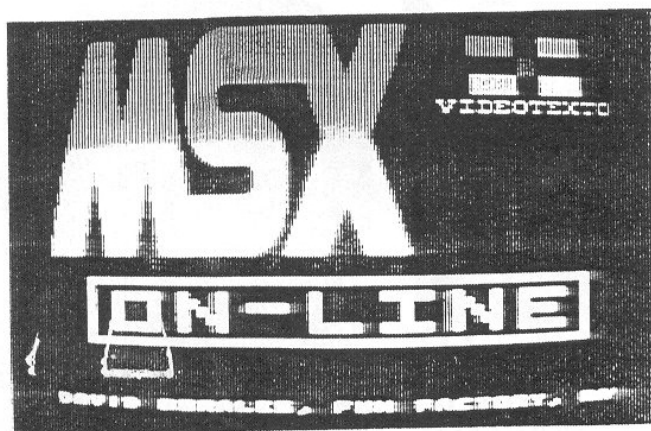




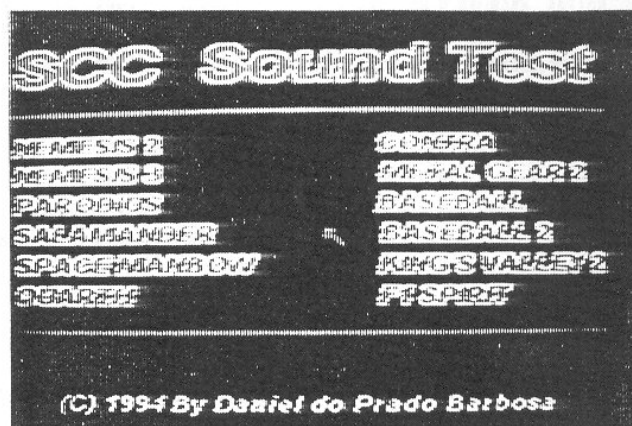
NA FOTO ACIMA ESQUEMA DE CHAVEAMENTO DE DRIVES
720 KB/360 KB DA DISKMAGAZINE MSX MIX 1



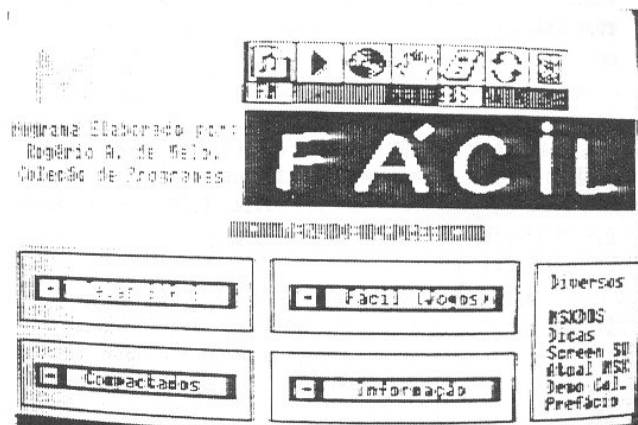
NA FOTO ACIMA ESQUEMA DE CONECTORES PARA O JOGO
F-16 FLIGHT FALCON DA DISKMAGAZINE MSX MIX 1



NA FOTO ACIMA TELA DO INTRO-DEMO DE MSX ON-LINE DISK



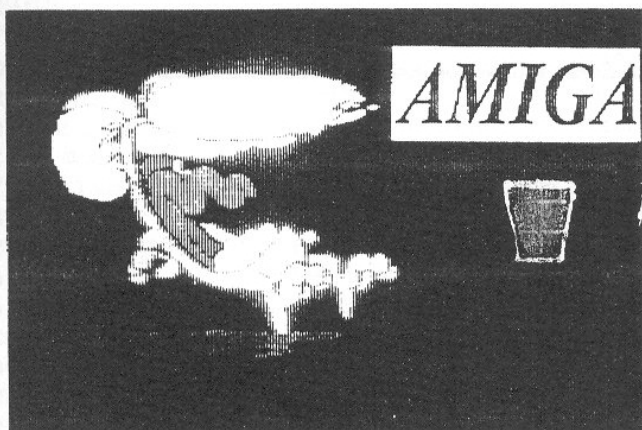
NA FOTO ACIMA TELA DO MENU DO PROGRAMA SCC SOUND TEST



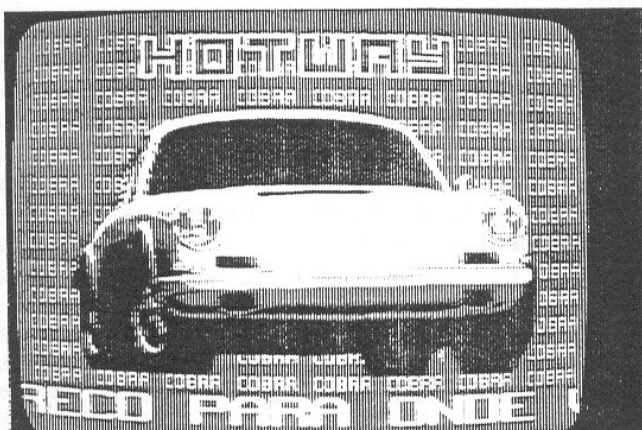
NA FOTO ACIMA TELA DO MENU PRINCIPAL DO MSX FÁCIL



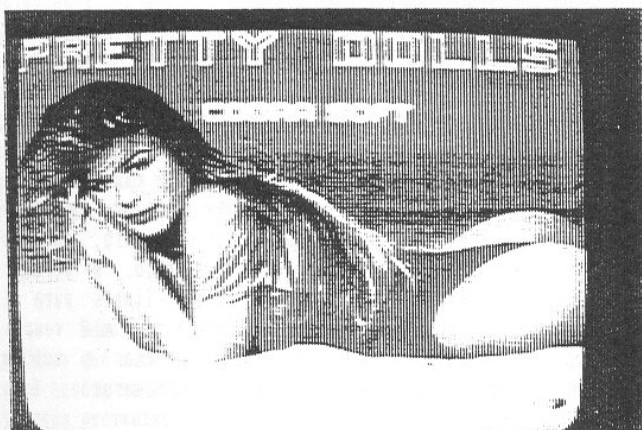
NA FOTO ACIMA TELA DO INTRO-DEMO DE MSX BRIGADE 1



NA FOTO ACIMA TELA DA ANIMAÇÃO MOUSE DE MSX BRIGADE 2



NA FOTO ACIMA TELA DO INTRO-DEMO DE HOTWAY



NA FOTO ACIMA TELA DE ABERTURA DO PRETTY DOLLS

A tempo nesta edição nós conseguimos terminar a análise de mais um recente software produzido pela COBRA SOFTWARE. Trata-se do HIGH SCREEN TOOLS, que é composto por 4 discos de 80 trilhas (5/4 ou 3/5), destinado a área gráfica do MSX 2 ou superior. No disco existem mais de 50 softwares a disposição do usuário, são recopilações de ferramentas e softwares originais recentemente desenvolvidos.

O programa possui ferramentas, softwares e editores que acompanham desde a SCREEN 5 a 12 do MSX, tratando-se de um lançamento NACIONAL e INTERNACIONAL o pacote possui etiquetas para discos de 5/4 e 3/5, bloco de anotações para 5/4 e 3/5 e estojo original para 5/4 e 3/5. O seu preço é de R\$ 18.60 incluídos os discos, programas, etiquetas, correio e etc. O programa só pode ser gravado em 80 trilhas ou seja 720 KB.

Além disto o usuário poderá contar com um manual gráfico interno muito detalhado, com explicações abrangentes, dicas e formas de syntax's, com opções para impressão etc.

A exemplo seguem no disco; o editor SCREEN 11 DESIGNER, versão promo para MSX 2+; ferramentas para visualização de TELAS GIF, em CD's do PC e outros; ferramentas para se trabalhar com códigos de barra; DRIVER's para impressão a LASER e INKJET, utilizadas no ALLADIN DESKTOP PUBLISHER e DYNAMIC PUBLISHER; DRIVER's para impressoras de 24 agulhas; fantásticos EDITORES, para as screens 7, 11 e 12; variados CONVERSORES de telas, do MSX e do PC; Editor MAG/MAX, com todas as dicas possíveis para o seu domínio; DRIVER's para capturação de telas, como por exemplo o GRABBER; CONVERSORES de telas do PC e outros, como PCX, TIF, GIF, JPEG, PI, etc, etc.

Se não o bastante, ainda existe a sessão DICAS GRÁFICAS, com informações para você poder trabalhar telas em BASIC, com endereços, dicas, palletes, macetes, usos do VDP, tabelas de BLINK, etc. Você realmente não vai se sentir só com esta coleção de programas e ferramentas gráficas atualizadíssimas para MSX.



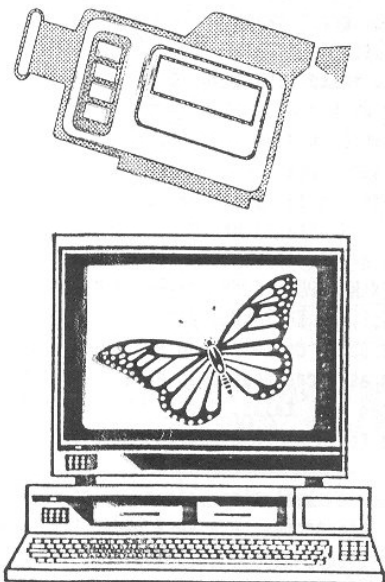
NA FOTO ACIMA ETIQUETA QUE ACOMPANHA O HIGH SCREEN TOOLS

ATENÇÃO!!!

Gostaríamos de ALERTAR aos usuários de MSX, que as vendas do programa MSX ON-LINE DISK estão sendo efetuadas única e exclusivamente pela COBRA SOFTWARE, haja visto que o seu autor ALEXANDRE SOBRINO não disponibiliza mais de tempo para o atendimento público e administração de venda do software. Para maiores detalhes pedimos que consultem a COBRA SOFTWARE no telefone (011) 819-2706.

Para uma finalização geral, esperamos que todos tenham gostado da SESSÃO ANÁLISES, esperamos poder contar com todos vocês na próxima edição, um abraço a todos!!!





>> VIDEO PRODUÇÃO NO MSX - UMA ANÁLISE IMPARCIAL <<

Este artigo tem por objetivo dar uma visão superficial do que é possível ser feito em um MSX em termos de vídeo produção. Já foram publicadas matérias com nomes parecidos em outras revistas, porém pelo menos eu nunca vi nenhuma que descrevesse o potencial da máquina, mas sim o potencial de um ou mais determinados produtos. Este assunto é complexo, já que diferentes pessoas têm diferentes níveis de exigência, mas tentarei ser o mais abrangente possível.

>> O INÍCIO <<

O MSX foi desde o princípio um micro voltado para a multi-mídia. Afinal, mesmo a primeira versão já era capaz de manipular som (PSG) e imagem simultaneamente com facilidade, e isto era em 1983. O VDP era o TMS9128A, da Texas Instruments, ou equivalente, e mesmo ele já possuía a cor transparente (cor 0). Esta cor para nada serve a não ser superimposição, seja ela apenas de um sprite ou de telas inteiras, tendo sido este segundo recurso incorporado em muitos micros fabricados no Japão (National PS-5500F1/F2, Sony HB-F900 dentre outros) e na Europa (PHILIPS NMS8280), mas infelizmente nunca esteve disponível em nenhum micro nacional. Foi fabricado no Brasil um genlock (generate locked loop) externo, mas eu não tive acesso a ele para poder fazer uma análise.

>> FREQUÊNCIA <<

Além de sempre ter tido uma boa capacidade gráfica para a sua época, todas as versões de MSX trabalham com o

signal de vídeo a 15,75KHz, idêntico ao sinal usado nos aparelhos domésticos de vídeo cassete. Esta característica simplifica em muito a tarefa de gravar imagens em fitas de vídeo, já que não é necessário o uso de nenhum tipo de adaptador para conectar o micro ao VCR. Todo e qualquer MSX pode ser usado em produções gráficas, entretanto devido às muitas melhoras feitas no V9938 em relação ao 9128, vou dar um enfoque mais voltado para os MSX2 ou superiores.

>> VIDEO <<

No sistema NTSC (National Television Standards Committee) existem 525 linhas horizontais, ou seja, a resolução vertical é de 525 linhas. Já a resolução horizontal não é definida, podendo variar bastante. São mostrados 30 quadros por segundo, sendo que cada quadro é formado por dois campos. Isto se explica pelo seguinte. Quando os primeiros aparelhos de televisão foram construídos não era possível se fazer o canhão de raios catódicos se mover rápido o suficiente para percorrer toda uma linha, uma após a outra até o final da tela, e voltar para o início antes que a imagem das primeiras linhas já tivesse apagado. Uma solução seria usar menos linhas, mas como a resolução seria sacrificada, foi adotada a técnica de entrelaçamento, que nada mais é que mostrar primeiro as linhas ímpares e depois as pares (poderia ser ao contrário). Desta forma quando a imagem das linhas ímpares estivesse enfraquecendo, a das linhas pares adjacentes ainda estaria bem forte (e vice-versa), dando a impressão de que a imagem está sempre "completa". O que a televisão (e o aparelho de vídeo) e o MSX fazem então é mostrar 30 vezes por segundo o campo das linhas ímpares e 30 vezes o campo das linhas pares alternadamente, formando então os famosos 60 campos por segundo. Como cada quadro é composto por dois campos, um ímpar e um par, temos os 30 quadros por segundo.

Em um MSX2 ou superior é possível se usar o modo entrelaçado, mandando para o vídeo ou televisão campos que se completam para formar uma única imagem. Na realidade qualquer MSX sempre manda os dois campos que formam um quadro, só que normalmente o campo das linhas pares é todo nulo. É errôneo pensar que o MSX manda apenas 192, 212 ou 424 linhas para a saída de vídeo. O que na realidade acontece é que ele sempre manda as 525 linhas, só que descontando as bordas e muitas vezes usando apenas um campo se chega a estes números.

>> MEMÓRIA DE VIDEO <<

O único motivo para se usar apenas um campo e não usar as bordas é o economizar memória de vídeo. Um "MSX 1" só tem 16KB de VRAM, que conseguem armazenar as informações das 192 linhas da screen 2, mas ele sempre manda 525 linhas para a sua TV. Já em um MSX2 ou superior com 128KB de VRAM é possível armazenar a informação dos dois campos de um quadro e com muito mais cores, portanto na screen 8, por exemplo, podemos "usar" o modo entrelaçado para mostrar uma imagem de

256x424 pontos. Fazendo as contas, temos então 101 linhas "sobrando" na horizontal, que formam as bordas de cima e de baixo. É importante entender tudo isto pelo seguinte. Não adianta ter mais resolução vertical, pelo menos se você pretende gravar algo no seu vídeo, porque mesmo que a sua fonte de imagem, no caso o micro, trabalhasse com uma resolução maior, esta seria arredondada para baixo para caber nas 525 linhas. Os aparelhos de televisão nunca mostram todas as 525 linhas, justamente para ter uma margem de erro no ajuste do tamanho da imagem, de forma que uma tela de screen 8 preenche todas as linhas visíveis no seu aparelho. Trabalhar com mais que 480 linhas é jogar memória de vídeo fora, já que a imagem só aparece mais nítida na tela do monitor, mas é arredondada para menos na hora que é passada para a TV ou vídeo cassete.

No caso da resolução horizontal, o padrão VHS só trabalha com 240 pontos por linha, o que significa que o seu vídeo não gravaria mais pontos mesmo que o seu micro pudesse mandá-los. Vemos então que de nada adiantaria gastar mais memória de vídeo para armazenar informações que não apareceriam mesmo, portanto o seu MSX2 em screen 8 já está no limite da resolução do seu vídeo. Já se você for o feliz doninho possuidor de um vídeo S-VHS, a resolução máxima desse tipo de equipamento é de aproximadamente 400 linhas verticais (eu prefiro chamar de 400 colunas). Neste caso, então, você poderia obter uma qualidade superior de imagem se usasse mais pontos por linha, o que pode ser feito nas screens 6 e 7 (512x424). Mais uma vez estaríamos ultrapassando o limite do padrão de armazenagem, e de nada adiantaria gastar mais memória. O que pode ser melhorado é sem dúvida alguma o número de cores, que no fundo é um fator muito mais importante para a qualidade da imagem do que a resolução.

No caso do VHS, a screen 12 é perfeita, porque no modo entrelaçado utiliza todos os pontos visíveis na sua televisão e também tem cores suficientes para ter a mesma qualidade de qualquer outra imagem gravada que você tenha em vídeo, seja da fonte que for. Isto porque o NTSC também usa um método parecido com o YJK (o YUV) para codificar a imagem, e não trabalha ponto a ponto. O único problema da screen 12 é que é muito difícil editá-la, justamente pelos pontos estarem relacionados de 4 em 4. No caso do S-VHS temos mesmo um grave problema de número de cores.

>> SUPERIMPOSER <<

Bem, e onde entra o superimposer? O superimposer permite que você não apenas grave em vídeo tudo aquilo que você produz no micro isoladamente, mas também possa misturar imagens provenientes de qualquer fonte externa, como uma câmera, um VCR ou um sintonizador, e grave o resultado final em fita. Isto, para o menos criativo de todos significa que é possível, por exemplo, legendar fitas. Só por curiosidade, um legendador com resolução de S-vídeo (S-VHS ou Hi8), com 8 cores fixas e 4 tamanhos de letras custa entre US\$100,00 e US\$400,00 lá, nos EUA, dependendo da marca. Ora, mas um MSX2 pode também trabalhar com resolução de S-vídeo, com 16 cores de 512, quantos tamanhos de letra quiser e ter infinitos tipos de efeitos de scroll, cuts, wipes, dissolves, etc, ao custo de um superimposer e de um software adequado. Mesmo que o pacote

saiisse mais caro que importar dos EUA um "video titler", que sairia bem mais caro do que os preços acima, acreditem, as possibilidades são incomparáveis, e ainda por cima o software sempre pode ser "upgradado" a um custo irrisório, enquanto uma "caixa preta" não pode.

Por todos estes motivos eu não consigo ver sequer uma única vantagem em favor dos aparelhos de legenda. Obviamente alguém pode pensar: "Mas e se eu digitalizasse quadro a quadro e editasse um por um? Depois seria só mandar a sequência para um gravador quadro-a-quadro ou então mandar tudo a 30 quadros por segundo!". Bem, os problemas são os seguintes. Primeiro, você teria muito mais trabalho, já que teria que editar todos os quadros da sequência. Depois, você também teria que ter um gravador quadro-a-quadro, que custa por volta de US\$10.000,00. Obviamente isto não é muito econômico, e recuperar 30 quadros por segundo em qualquer MSX é até hoje impossível.

A Pioneer fabricou um "MSX 1" com superimposer e laser disk, que certamente conseguia esta proeza, mas não era possível editar as imagens, ou seja, você ficava limitado ao que está gravado no laser, e então não resolve os nossos problemas devido a estas limitações. Mas apesar disto este micro Pioneer fez muito sucesso em sua época.

>> O FUTURO <<

Resumindo, um MSX2 ou superior é uma máquina de vídeo, que pode ter a sua capacidade aumentada em muito caso se tenha um superimposer e software adequado. A ACVS tem planos para um superimposer, de forma que podemos ter esperança de que dentro de algum tempo possamos fazer de tudo com os nossos micros, mas por enquanto o jeito é usá-los para cenas em que apareça apenas a imagem do computador. Quanto ao número de cores em 512x424, o jeito é esperar o lançamento do ACE (novo micro da ACVS), que terá nada mais nada menos que 24 bits ponto a ponto (16777216 ou 16 megacores).

>> SOFTWARES <<

Abaixo segue uma relação de programas que eu considero essenciais para se trabalhar com vídeo no MSX e configurações mínimas e desejáveis de hardware. Os programas podem ser encontrados na COBRA Software.

- Videographics (PHILIPS);
- MSX PAINT IV (Juan Salas);
- The Animator (Juan Salas);
- XGU 2 (Xelasoft)
- Video Bank (Alemão)
- Super Imposer (Oasis)
- Video Tittler (Ohom)

>> OPÇÕES <<

Naturalmente existem muitos outros excelentes programas, mas que ou são por mim desconhecidos ou não são tão bons do meu ponto de vista.

Em todos os casos as opções podem variar e serem muitas, aí torna-se necessário alguns testes e a perícia do vídeo-produtor em questão, o que vale é o bom aproveitamento.

>> CONFIGURAÇÕES <<

Configuração mínima:

- Micro MSX2 (disk drive subentendido);
- 256 KB de memory-mapper e 128 KB de VRAM;
- Mouse (qualquer um);
- VCR (no mínimo 1, é claro!);
- Bom gosto, bastante tempo e força de vontade.

Configuração desejável:

- MSX2+, turbo R ou ACE;
- 4 MB de mapper (para RAM disk, mas pode ser 16 MB no ACE);
- 512 KB de VRAM (MSX2+ e turbo R) ou 2 MB (ACE);
- Hard disk;
- Mouse de esfera;
- 3 VCRs (1 de gravação e 2 fontes);
- Câmera de vídeo;
- Digitalizador e superimposer;
- Software adequado;
- Talento.

Se você possui ao menos a configuração mínima, mãos à obra e boa sorte!

Caso você tenha achado o artigo muito fraco, não deixe de mandar o seu parecer para a VIPER, pois nada impede que se

abordem assuntos mais técnicos. Já se você quiser mandar algum elogio, sinta-se a vontade também! Ficarei muito feliz!

>> DADOS DO AUTOR <<

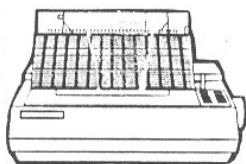
O autor tem micros MSX há 8 anos e trabalha com as seguintes configurações:

- EXPERT 1.1, com:
Drive 5"1/4, CT-80NET, monitor monocromático;
- EXPERT 2+, com:
256 KB memory-mapper, mouse de esfera, drives 5"1/4 e 3"1/2, TM-2, RS-232C, LADY 90, monitor monocromático;
- TURBO R GT, 1,5 MB memory-mapper, 256 KB VRAM, digitalizador, scanner, RS-232C, 2 drives de 3"1/2, mouse de esfera, impressora 48 agulhas colorida, monitor colorido.

Marcelo Kenzo Yamada programa em C, Pascal e Basic. Trabalhou dentre outros no LSI (Laboratório de Sistemas Integráveis, Departamento de Engenharia Elétrica da Escola Politécnica da USP) durante 3 anos, onde teve contato com estações gráficas da SUN e Silicon Graphics, mas mesmo assim continua gostando dos seus MSX.

Contatos com o autor podem ser feitos através da VIPER ou no VTX de São Paulo, PS MSXs.





IMPRESSORAS

Nosso amigo e leitor ALESSANDRO NUNES BERTONI nos enviou a sua colaboração de um filtro de impressão ASTEX para a impressora CITIZEN 200GX. Entre outras peculiaridades, este filtro pode utilizar os recursos coloridos da impressora, desde que a mesma esteja com o KIT COLOR instalado.

```
#00:0
#01:80
#02:80
#03:80
#04:80
#10:"CITIZEN 200GX"
#11:
#12:13
#13:10
#14:08
#15:27,"x",01,27,"k",2
#16:27,"r",02
#17:27,"w",01
#18:27,"r",01
#25:27,"G"
#30:27,"4"
#35:27,"-",01
#40:27,"S",00
#45:27,"S",1
#A:"A",08,""
#E:144
#f:141,08,""
#O:"O",08,""
#U:"U",08,""
#a:"a",08,126
#o:"o",08,126
#A:"142,08,126
#O:"O",08,126
#e:"136
#O:147
#E:144,08,94
#O:"O",08,94
#3:166
#Q:167
#99:0
```

- FONTE A : COURIER
- FONTE B : VERMELHO
- FONTE C : DUPLA ALTURA
- FONTE D : AZUL

Nós avisamos aos leitores e usuários do editor de textos ASTEX, que só é necessário digitar o filtro e salva-lo como um arquivo, por exemplo: 200GX.IMP e carregá-lo toda vez que for digitar ou imprimir algo com a impressora.

Aproveitando a grande deixa de ALESSANDRO NUNES BERTONI, nós enviamos mais alguns filtros de impressão para o editor de textos ASTEX, para identificar o padrão da impressora leia a LABEL "10" de cada filtro. A seguir damos um filtro de MAURO ALEXANDRE PINTO para impressoras EPSON LX810L, que também serve para todas as EPSON'S que possuam o chaveamento para padrão BRSCII.

```
#00:1
#01:80
#02:96
#03:137
#04:40
#10:"EPSON LX810L"
#12:13
#13:10
#14:8
#16:27,77
#17:15
#18:27,14
#25:27,"E"
#30:27,52
#35:27,"-",1
#40:27,"S",0
#45:27,"S",1
#28:0
#11:27,64
#99:1
```

- FONTE A: NORMAL
- FONTE B: ELITE (12 CPI)
- FONTE C: COMPRIMIDO
- FONTE D: EXPANDIDO

- NEGRITO -> ENFATIZADO
- ITÁLICO -> ITÁLICO
- ÍNDICE -> SUBSCRITO
- EXPOENTE -> SOBRESCRITO

- PADRÃO ABNT DE ACENTUAÇÃO: LABEL "1" E "99" DIFERENTE DE "0"

- COLOQUE AS CHAVES DE SUA IMPRESSORA PARA O PADRÃO "BRSCII"

- Filtro elaborado por: MAURO ALEXANDRE PINTO

A seguir o filtro ASTEX para impressoras MÔNICA da ELEBRA, o mesmo filtro pode servir para impressoras OLIVIA também da ELEBRA.

#00:255
#01:80
#02:136
#03:40
#04:60
#10:"MÔNICA ELEBRA"

#11:
#12:13
#13:10
#14:08
#15:27,"H",18
#16:15
#17:27,"W",01
#18:15,27,"W",01
#25:27,"G"
#30:15,27,"G"
#19:0
#20:18
#21:27,"W",00
#22:18,27,"W",00
#50:27,"H"
#55:18,27,"H"

#à: 193

#À: 161

#á: 194

#é: 200

#í: 204

#ó: 209

#ú: 215

#ü: 217

#þ: 219

#ä: 220

#ö: 221

#Ä: 162

#Å: 163

#É: 168

#Í: 172

#Ó: 177

#Ô: 183

#Û: 185

#Å: 195

#ä: 196

#ö: 211

#Ä: 164

#Ö: 179

#È: 201

#Ò: 210

#Ê: 169

#Ô: 178

#Ş: 190

#": 191

#ç: 198

#Ç: 166

#ö: 212

#æ: 213

#û: 214

#99:0

O próximo filtro do ASTEX foi elaborado para impressoras LADY 80 e 90 da ELGIN.

#00:255

#01:80

#02:80

#03:136

#04:40

#10:"LADY 80/90"

#11:

#12:13

#13:10

#14:8

#16:27,"x",1

#17:15

#18:27,"x",1,27,"W",1

#25:27,"E"

#30:27,"%",1,0

#35:27,"-",1

#40:27,"S",0

#45:27,"S",1

#28:0

#11:27,64,27,"6"

#99:0

#20:27,"x",0

#21:18

#22:27,"x",0,27,"W",0

#50:27,"F"

#55:27,"%",0,0

#60:27,"-",0

#65:27,"T"

#70:27,"T"

#53:0

- Fonte A: Normal Qualidade de dados
- Fonte B: Normal Qualidade de Carta
- Fonte C: Comprimido Q.D.
- Fonte D: Expandido Q.C.

- Negrito = Enfatizado

- Itálico = Caracteres do usuário

- Sublinhado = Sublinhado

- Índice = Sub-escrito

- Expoente = Super-escrito

#00:0

#01:

#02:

#03:

#04:

#10:"EPSON LQ 570+"

#12:13 #13:10 #14:8

#à: 193

#À: 161

#á: 194

#é: 200

#í: 204

#ó: 209

#ú: 215

#ü: 217

#þ: 219

#ä: 220

#ö: 221

#Ä: 162

#Å: 163

#É: 168

#Í: 172

#Ó: 177

#Ô: 183

#Û: 185

#Å: 195

#ä: 196

#ö: 211

#Ä: 164

#Ö: 179

#ê: 201
#ô: 210
#É: 169
#Ô: 178
#§: 190
#º: 191
#ç: 198
#Ç: 166
#ô: 212
#æ: 213
#û: 214
#99:0

- Coloque o chaveamento de sua impressora em ABICOMP.

Agora iremos dar todas as descrições das LABELS de filtros para o ASTEX. A lista abaixo serve somente como exemplo, a abreviatura "Nº/cars." significa NÚMERO DE CARACTERES, no caso para as fontes A, B, C, D.

#00:255 INÍCIO DO FILTRO
#01:80 A - Nº/cars. em 1 LINHA
#02:136 B - Nº/cars. em 1 LINHA
#03:40 C - Nº/cars. em 1 LINHA
#04:60 D - Nº/cars. em 1 LINHA
#10:"MÔNICA ELEBRA" NOME DO FILTRO, 20 cars.
#11: INICIALIZA IMPRESSÃO
#12:13 RETROCESSO DO CARRO
#13:10 AVANÇO DE LINHA
#14:08 RETROCESSO FÍSICO/LÓGICO

#15:27,"H",18 #19:0 [A] - DEFINE A FONTE "A"
#16:15 #20:18 [B] - DEFINE A FONTE "B"
#17:27,"W",01 #21:27,"W",00 [C] - DEFINE A FONTE "C"
#18:15,27,"W",01 #22:18,27,"W",00 [D] - DEFINE A FONTE "D"

#25:27,"G" #50:27,"H" [N] - DEFINE NEGRITO
#30:15,27,"G" #55:18,27,"H" [I] - DEFINE ITALICO
#35:27,"w",01 #60:27,"w",00 [S] - DEFINE SUBLINHADO
#40:27,"q",01 #65:27,"q",00 [E] - DEFINE EXPOENTE
#45:27,"4" #70:27,"5" [D] - DEFINE INDICE

.....
.....
.....
#99:0 FINAL DO FILTRO

CARACTERES DO ASTEX:

[N]EGRITO - [I]TALICO - [S]UBLINHADO [E]XPOENTE IN[D]ICE



EDITORES

Ainda de ALESSANDRO NUNES BERTONI, ele nos envia um exemplo de um MSX-WORD 3.0, modificado por ele para impressões coloridas na CITIZEN 200GX.

MSX-WORD COLOR

Este é um exemplo do que o MSX-WORD COLOR pode fazer se o seu estiver ligado a uma impressora CITIZEN 200GX, KIMLEY.

As cores Disponíveis são , , e Preto.

Os tamanhos disponíveis estão abaixo:

EXPANDIDO , DUPLA ALTURA, SUBSCRITO e NORMAL.

Além disso, posso escrever em NEGRITO, ITALICO e SUBLINHADO.

A ferramenta a gente fez, o lado artístico é com você.

MSX-WORD COLOR, uma adaptação A BACALHAU'S PROGRAM
(C) 1995

TABELA DE COMANDOS

TAMANHOS	LIGA	DESLIGA
EXPANDIDO	[SHIFT]+[1] ou [!]	[1]
ALTURA DUPLA	[SHIFT]+[*] ou [@]	[2]
SUBSCRITO	[SHIFT]+[6] ou [^]	[6]
ESTILOS	LIGA	DESLIGA
SUBLINHADO	[SHIFT]+[3] ou #	[3]
ITALICO	[SHIFT]+[4] ou \$	[4]
NEGRITO	[SHIFT]+[5] ou %	[5]
CORES	LIGA	DESLIGA
PRETO	[7]	
VERMELHO	[SHIFT]+[7] ou [&]	[8]
AZUL	[8]	
VERDE	[*]	

TODOS OS COMANDOS DEVERÃO SER EFETUADOS COM

ALESSANDRO NUNES BERTONI também já desenvolveu alguns softwares para o MSX, entre eles: o ARPEDA ARquivo PEssoal de Dados, trata-se de uma agenda eletrônica completa que segundo ele reconhece MSX 1 e 2 e utiliza relógios em ambos os casos.

As pessoas interessadas em obter o MSX-WORD 3.0 com impressão colorida para a CITIZEN 200GX, ou qualquer outra informação sobre os softwares de ALESSANDRO, poderão escrever para o autor no seguinte endereço:

ALESSANDRO NUNES BERTONI
R. Divino das Laranjeiras, 96
São Paulo - SP
CEP: 04154-050

Bom ALESSANDRO, o recado está dado, agradecemos a sua colaboração na revista MSX VIPER e esperamos que você volte a nos escrever em breve. Um grande abraço à você de toda equipe!.



CURIOSIDADES

Nosso leitor e colaborador MARCELO LIMA DE CARVALHO nos enviou a sua colaboração, trata-se de um desenho da CHUN LI de STREET FIGHTER 2. MARCELO nos comenta que o desenho é do livro especial da CAPCOM para STREET FIGHTER 2.

Em nome da revista nós agradecemos à você MARCELO, continue colaborando conosco, um forte abraço!.



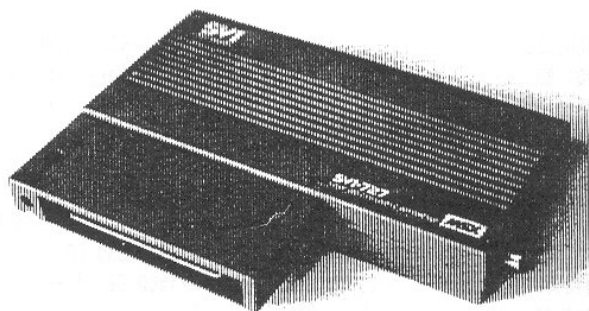
.....



BLACK CYCLON é um excelente jogo espacial para MSX 2 desenvolvido pela empresa PARALLAX. A sua trilha musical pode ser apreciada em FM ou MUSIC MODULE. Mas uma coisa é muito curiosa, existem versões do jogo que só é possível se jogar com as dicas do manual para poder acessar alguma fase. Na versão que dispensa a senha você deve teclar (escolher) a opção "END" da tabela.

.....

Nós recebemos do CLUB HHOSTAR um cartão 80 colunas da empresa SPECTRA VIDEO, como nós nunca tínhamos visto um produto desta empresa, nós resolvemos colocar a foto do cartão 80 colunas SVI-272 na sub-sessão CURIOSIDADES. Embora não tenhamos conseguido fazê-la funcionar em nenhum MSX brasileiro, pudemos admirar a qualidade do produto.



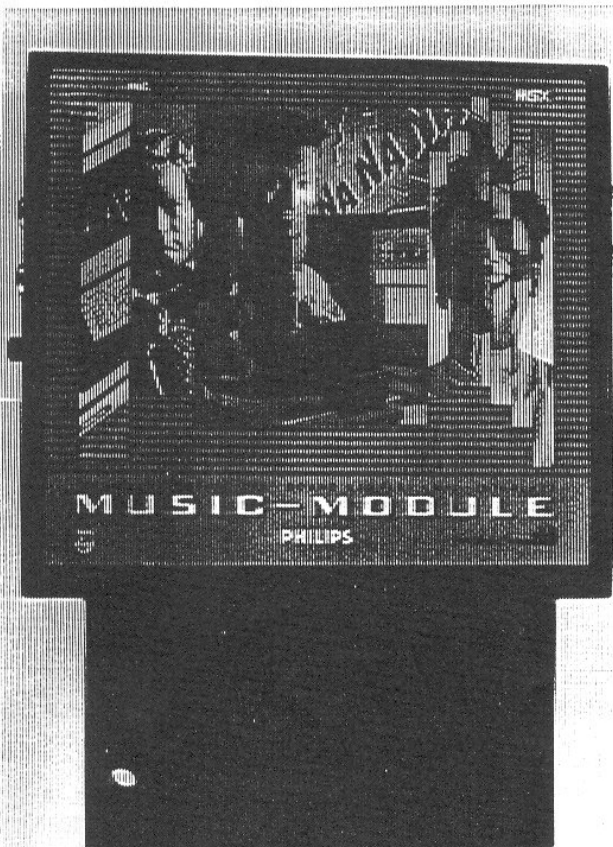
.....

Poucas, mas poucas pessoas mesmo sabem que o MSX já foi utilizado profissionalmente. Um exemplo foi o grupo de música conhecido por SIGUE SIGUE SPUTNIK, que utilizou o MSX em várias de suas músicas. O conjunto chegou a se apresentar no JAPÃO, onde a sua marca registrada era um boné com o logotipo do MSX, caso um de vocês tenha alguma gravação do conjunto pedimos a gentileza que enviem para nós.



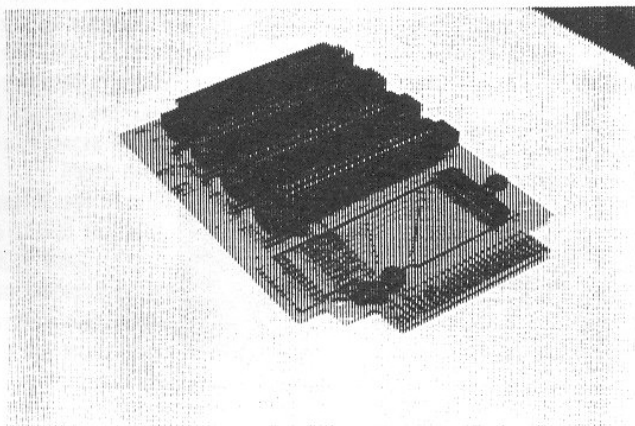
Sputnik shock horror..

Na foto abaixo temos um cartucho MUSIC MODULE, produzido pela PHILIPS da HOLANDA, com ele é possível se ter 11 canais de som estéreo contra 9 do FM e contra 18 ou 24 da MOONSOUND, isto sem falar nos 3 canais do PSG para ambos (ler MSX VIPER 1). Além disto o MUSIC MODULE possui entrada GENERAL MIDI (para teclado, etc), etc, além de poder fazer SAMPLES e ser ADPCM. A propósito, o MUSIC MODULE não é mais produzido pela PHILIPS.



.....

Na sequência nós mostramos uma foto da placa do MINI EXPANSOR DE SLOTS da ACVS.



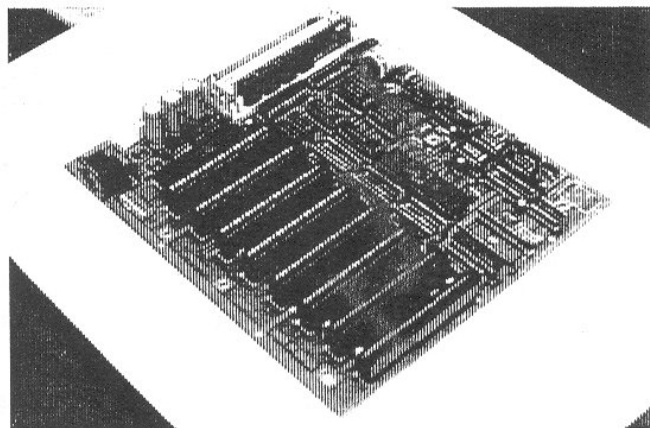
A principal característica deste periférico é o seu baixo custo em torno de R\$ 65.00 ou US\$ 60.00 e o fato de não precisar de fonte.

As pessoas interessadas poderão obter maiores informações sobre este ou outros produtos da ACVS no seguinte endereço e telefone:

ACVS ELETRÔNICA LTDA
R. Sandoval Ferreira Cabral, 369
Pirituba
São Paulo - SP
CEP: 05135-090
Telefone: (011) 834-5349

.....

Na foto seguinte a placa do novo computador da ACVS o BR PROJECT, que agora após a conclusão do 1º protótipo já é chamado de "ACE". Para saber mais a respeito deste computador leia a MSX VIPER 2.



.....

No dia em que os dois projetos do MSX (Mini Expansor e o ACE) haviam sido concluídos, se encontram em reunião da esquerda para a direita: DANIEL KIOSHI RAVAZZI, MARCELO KENZO YAMADA e ADEMIR CARCHANO no escritório da ACVS.



Bom pessoal nós recebemos de nosso amigo OLIVIER HUSTIN da BÉLGICA e que faz parte do grupo ABYSS, um CD para o MSX, calma... na verdade trata-se de um CD SEQUENTIAL, ou seja um CD que pode ser lido por um CD PLAYER comum. O processo se chama DIGITAL AUDIO ROM e a técnica ADD que significa:

- Utilização de equipamento ANALÓGICO durante a gravação.
- Utilização de equipamento DIGITAL durante a mixagem e masterização.

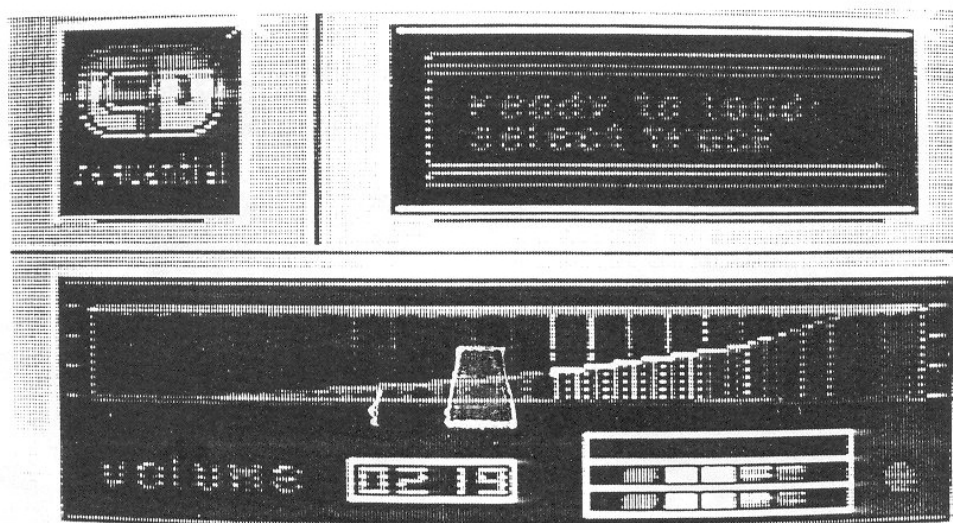
A idéia é da EUROSOF, uma empresa EUROPÉIA que em 1988 colocava no mercado esta forma de mídia para usuários de MSX que possuíam um CD PLAYER. O usuário só precisava pegar o seu aparelho de CD ou CD MAN (chamem como quiserem), colocar o cabo do DATA CORDER (gravador) em sua saída e liga-lo no MSX.

Como os programas são gravados sequencialmente no CD, ou seja um após o outro (como em uma fita cassete) o usuário precisa fazer um PLAY seguido de um PAUSE no CD PLAYER, então digita-se o comando RUN"CAS:" e RETURN, o qual carrega o MENU principal do CD.

Neste MENU existe um ANALIZADOR GRÁFICO DE SPECTRO que serve para o usuário ajustar e comparar o sinal recebido do CD PLAYER. Após estes ajustes o usuário só tem que posicionar o CD PLAYER na faixa onde se localiza o programa que ele deseja carregar, então comandar um START no menu para o carregamento do programa e a festa começa!.

O mais interessante deste processo de mídia é que como a gravação esta em CD, ou seja sobre o aspecto de gravação digital os dados não se deterioram. A outra vantagem é que o CD SEQUENCIAL lê os dados a 4800 bds.

O CD possui 34 programas divididos entre MSX 1 com 64 KB de RAM e MSX 2 com 128 KB de VRAM. Apesar de ser um simples começo o MSX já possuía a possibilidade de ler programas à LASER de um CD desde 1985, à exemplo o micro PIONEER, MSX 1 que possuía DISK LASER e SUPERIMPOSER (leiam o artigo VIDEO nesta revista).



Bom, agora sem fotos mas com grande expectativa nós vamos apresentar para você um fato muito interessante e que talvez até seja motivo de muito orgulho para muitos.

O assunto é nada mais nada menos que a EX-URSS, ou seja a atual RUSSIA. Como anda o MSX na RUSSIA? vai muito bem obrigado (brincadeirinha pessoal!). Nós vamos divulgar o que nós e os EUROPEUS ficamos sabendo sobre o MSX da RUSSIA.

O primeiro contato foi em Dezembro de 1994 quando revistas como: HNOSTAR (revista espanhola de MSX), CHIP CHAT (revista inglesa de MSX), ÚLTIMA (revista espanhola de games em geral) e tantos outros que os seguiram, publicaram a seguinte frase:

"UM SONY 900 CHEGOU AONDE ANTES NUNCA HAVIA CHEGADO.... AO ESPAÇO."

Para quem não sabe o SONY 900P é o micro HIT BIT. Para celebrar o 25º aniversário da missão APOLLO, a televisão alemã transmitiu este documentário. Enquanto se mostravam imagens do interior da estação espacial russa MIR, um usuário chamado GRED PELEPA reconheceu dentro da estação espacial um computador que havia sido seu, um SONY 900P com GENLOCK.

A prova deste fato se deu quando o usuário em questão conseguiu gravar a imagem em video cassette. Algumas pessoas e entidades do MSX na EUROPA colocaram este fato em dúvida com seguinte pergunta: "As imagens são um pouco borradas, mas você pode reconhecer o seu próprio computador em qualquer lugar? Verdade?" Já na conceituada revista ÚLTIMA, a matéria exclusiva de MSX do espanhol MANUEL VARELA da MAJARA SOFT, diz que este tipo de micro foi muito utilizado como ferramenta de exploração e análises na base espacial russa MIR.

O mais importante é que se confirma ao menos que o computador a bordo da estação espacial russa MIR é um MSX SONY 900P, o resto não nos interessa tanto concordam?

Desde então os contatos e a sede de informações sobre o MSX na RUSSIA aumentaram verosamente pelos usuários de MSX de toda a EUROPA. O fato seguinte foi marcado pela INTERNET (por falar em INTERNET que tal se conectarem na rede dos sem casa? na KITNET, brincadeirinha pessoal), retomando o assunto, nesta via de comunicações existe o usuário russo de MSX chamado EGOR VOZNESENSKI, que tem falado do MSX em seu país.

Em E-MAIL'S ele comenta que o MSX 2 é o 3º micro mais popular na RUSSIA, o primeiro é o ZX-SPECTRUM e os clones dele produzidos na RUSSIA, o segundo são os IBM'S e compatíveis e em terceiro é o MSX. Este fato se deve porque os micros MSX foram os escolhidos para serem utilizados nas escolas russas desde 1986. Milhares de tipos de MSX foram comprados e as escolas só utilizam os melhores MSX 2, no caso os da YAMAHA. As escolas exigem como mínimo para escolha de micros, aqueles que oferecem melhor segurança.

Outra notícia importante é que uma empresa russa comprou nos fins de 1994 uma grande quantidade de MSX 2, cerca de 10.000 unidades. Estes aparelhos foram adquiridos da CHINA (HONG-KONG) para serem colocados à venda na RUSSIA. Os computadores comprados são os DAEWOO CPC-400 e são muito baratos além de possuírem DIGITALIZADOR DE IMAGENS. Este fato faz que muita gente o compre para video-produções domésticas.

O hardware mais popular na RUSSIA são as EXPANSÕES DE MEMÓRIA, assim como os MODEMS e os WINCHESTERS (hard disks) da

IBM. Por outro lado eles não dispõem de MUSIC MODULE e nem FM, porém existe uma boa chance de serem fabricados em breve.

Em seus E-MAIL'S EGOR também comenta que apesar disto tudo os grupos especializados em programação (equipes) são poucos, mas que com a chegada de novos micros MSX da DAEWOO aparecerá gente nova que começará a programar.

Quanto ao software, na RUSSIA, cada um tem que fazer o seu próprio programa se quiser ter um e por este motivo já se conhecem na RUSSIA mais de 20 versões do sistema MSX DOS, ainda existem umas 12 versões do NORTON COMMANDER. Alguns produtos chegam a ser muito bons, como por exemplo o editor de textos TOR e o debugger DBG, desenvolvidos por LEONID BARAZ. Estes softwares se comparados aos de usuários de PC e de AMIGA, eles dizem que o do MSX possui melhor qualidade.

Agora iremos divulgar a lista dos programas mais utilizados na RUSSIA:

- TOR	- M80	- LINK	- MSX C
- TURBO PASCAL 3	- EDITOR GRED	- PAINTER	- DBG
- VIDEO GRAPIC	- MSX DOS 1	- MISIX	- ND

Quanto aos jogos, vocês já devem conhecer um, é o GORBY'S PIPELINE de 1991, porém existem outras versões ainda não conhecidas por nós como o TETRIS. Bom pessoal isto é tudo por enquanto, espero que tenham gostado de saber sobre a situação do MSX na RUSSIA. Se depois de todas estas matérias da SESSÃO MSX TUDO você ainda não gostar do seu MSX, compre um PC e seja um desconhecido entre nós. Um abraço a todos!

.....

Um fato interessante... No JARÃO existem 3 projetos de MOONSOUND (para saber sobre a MOONSOUND leia a MSX VIPER 1) mas nos parece que são 3 "estupícios" de projetos mal calculados, pois os 3 projetos de origens diferentes são incompatíveis entre si. Segundo HENRIK GILLMAD o projetista da primeira MOONSOUND que por sinal é europeia, nenhum destes projetos japoneses aproveita as capacidades máximas da MOONSOUND (OPL 4).

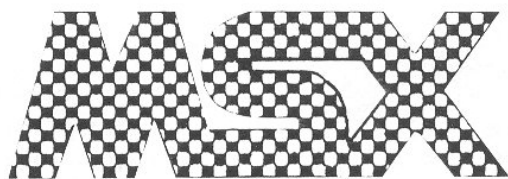
Um destes projetos é uma unidade externa com uma CPU que emula MIDI e é controlada por uma RS422 e não RS232. Este projeto aproveita o OPL 4 para MIDI. Porém para MIDI existem outros periféricos melhores desenvolvidos..

.....

Assim como nossa revista MSX VIPER que tem sido muito requisitada na EUROPA, agora o MINI EXPANSOR DE SLOTS da ACVS também já se encontra disponível para os espanhóis. Mesmo sobre encomenda que é feita diretamente pelo CLUB HNOSTAR, os usuários deste país poderão ter acesso à este periférico.

O MINI EXPANSOR DE SLOTS já faz parte da lista de preços da revista CLUB HNOSTAR. Com o preço de 11.500 pesetas o MINI EXPANSOR DE SLOTS da ACVS faz frente ao seu concorrente, o EXPANSOR DE SLOTS da GOUDA da HOLANDA que esta saindo por 21.500 pesetas.

Bom pessoal, por aqui encerramos a SUB-SESSÃO CURIOSIDADES e também a SESSÃO MSX TUDO. Esperamos ter conseguido levar até vocês a melhor informação. Um abraço !



SORTEIO

Prezados leitores de MSX VIPER,

Trazemos até vocês nesta terceira edição de MSX VIPER, a relação das pessoas premiadas e os referidos prêmios dos que enviaram as respostas corretas para a SESSÃO SORTEIO. Para averiguação segue a lista do sorteio realizado no dia 12 de Dezembro de 1995:

CLASSIFICAÇÃO:	CIDADE:	ESTADO:	PRÊMIO:
1º Edson Martins Machado	São Paulo	São Paulo	05 Programas novidade
2º Marco André Monteiro	Belém	Pará	20 Programas simples
3º Marcelo dos Santos	São Paulo	São Paulo	15 Programas simples
4º Neori Mezzadri	Londrina	Paraná	01 Calculadora
5º Sérgio de Araujo Freitas	Rio de Janeiro	Rio de Janeiro	01 Agenda
6º Alex Sandro Gonçalves Firmino	Betim	Minas Gerais	10 Fitas de audio
7º Simone Brito Paulo	Santo Cristo	Rio de Janeiro	10 Diskettes 3/5
8º Fernando de Pinheiro Araujo	Hidrolândia	Goiás	01 Caneta e lapiseira
9º Wilson Butzke	Blumenau	Santa Catarina	01 Caneta e lapiseira
10º Luiz Rogério Wittman	São Paulo	São Paulo	01 Caneta e lapiseira
11º José Flavio da Silva	João Pessoa	Pernambuco	01 Fita de video
12º Arnaldo Vianna de Carvalho	Niterói	Rio de Janeiro	10 Diskettes 5/4

Os prêmios já foram entregues aos seus respectivos ganhadores pelo correio, parabenizamos aqueles que foram sorteados, aos demais que participaram da SESSÃO SORTEIO e não tiveram o seu nome publicado, pedimos que continuem tentando, pois a SESSÃO SORTEIO continua!!! Veja os prêmios que serão distribuídos na próxima edição da revista:

CLASSIFICAÇÃO:	PRÊMIO:
1º LUGAR	10 PROGRAMAS NOVIDADES PARA MSX
2º LUGAR	25 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX
3º LUGAR	20 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX
4º LUGAR	01 CALCULADORA
5º LUGAR	01 AGENDA DE VELUDO
6º LUGAR	10 FITAS DE AUDIO C-60 (1 CAIXA)
7º LUGAR	10 DISKETTES 3/5 2DD (1 CAIXA)
8º LUGAR	01 JOGO DE CANETA E LAPISEIRA
9º LUGAR	01 JOGO DE CANETA E LAPISEIRA
10º LUGAR	01 JOGO DE CANETA E LAPISEIRA
11º LUGAR	01 FITA DE VIDEO
12º LUGAR	10 DISKETTES 5/4 2 DD (1 CAIXA)

1 - Os 10 PROGRAMAS NOVIDADE PARA MSX estão incluídos o correio e a gravação que caibam em até 5 diskettes de qualquer padrão, ficando a escolha dos programas pelo sorteado (acompanha catálogo de softwares).

2 - Os 25 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX obedecem as mesmas regras do item nº 1, porém que caibam em até 3 diskettes de qualquer padrão.

3 - Os 20 PROGRAMAS SIMPLES PARA MSX obedecem as mesmas regras do item nº 2.

4 - Todos os demais produtos serão entregues aos sorteados pelo correio, mediante carta registrada e comprovante de recebimento.

5 - Não serão permitidas trocas de espécie alguma entre os produtos sorteados ou quaisquer outros, exceto os produtos do parágrafo nº 9 descrito abaixo.

6 - O nome e a classificação dos sorteados serão publicadas na edição nº 4 de MSX VIPER.

7 - Só poderão participar as pessoas devidamente "cadastradas" que tenham comprado a edição nº 3 de MSX VIPER.

8 - Não é permitido a participação de funcionários ou familiares da MSX VIPER, COBRA SOFTWARE, assim como as pessoas que compõe o quadro da EQUIPE.

9 - As únicas exceções de troca são para os 10 DISKETTES DE 3/5 que poderão ser trocados por 10 DISKETTES de 5/4 e vice versa. Caso o sorteado dos 10 PROGRAMAS NOVIDADES PARA MSX não possua micro compatível com os softwares, poderão troca-los por 5 PROGRAMAS D/I.

10 - A MSX VIPER assim como a COBRA SOFTWARE terão um prazo mínimo de entrega dos produtos de 15 dias após o lançamento da edição nº 4 de MSX VIPER.

11 - O prazo para a prescrição deste sorteio é de 45 dias após o lançamento desta edição (nº 3), sendo que não serão inclussas no sorteio as pessoas que adquirirem a revista após este prazo.

12 - Todas as pessoas já cadastradas serão avisadas por carta que o nº 3 de MSX VIPER já está disponível, a data início do sorteio é a mesma da carta de aviso de lançamento.

RESPOSTAS DA EDIÇÃO Nº 2 DE MSX VIPER:

PERGUNTA: Qual é o país de origem do grupo INSTRUMENT OF DARKNESS ?

RESPOSTA: BELGICA

PERGUNTA: Qual o nome do grupo que produziu o jogo TEACHER'S TERROR ?

RESPOSTA: HEGEGA

PERGUNTA: Qual a pessoa na FRANÇA tem liderado o grupo FRENCH UNITED CODERS?

RESPOSTA: BENOIT MARTIAL

PERGUNTAS

1ª - Que empresa japonesa fabricou um MSX com DISC LASER e SUPERIMPOSE ?

2ª - Qual o modelo de micro MSX tem sido exportado recentemente para a RUSSIA ?

3ª - Qual o nome do software nacional que possui mais de 50 ferramentas gráficas ?



Pegue um papel, escreva corretamente as respostas, coloque em um envelope, sele e envie à MSX VIPER - SESSÃO SORTEIO. Na próxima edição de MSX VIPER serão publicados os nomes das pessoas que foram sorteadas e que escreveram corretamente as respostas. Nós estamos torcendo por você! Participe!!!

MSX VIPER - SESSÃO SORTEIO
R. CHADY MURADI, 81
SÃO PAULO - SP
CEP: 05351-050

>> SUIÇA <<

--- SUNRISE SWISS ---

Nós começamos a nossa sessão INTERNATIONAL com as notícias sobre o MSX da SUIÇA, mais propriamente dito com as notícias da SUNRISE SWISS de nosso amigo PETER BURKHARD. Pois bem os leitores agora ficarão sabendo que a equipe SUNRISE SWISS é composta pelos principais membros:

- PETER BURKHARD, ele é o presidente da SUNRISE SWISS (ler MSX VIPER nº 1 e nº 2), também é responsável por todos os produtos da empresa. PETER mora na SUIÇA, em uma cidade chamada NIEDERUZWIL, sua atividade é gerenciar todo o software e hardware produzido na SUIÇA. Para poder fazer tudo isto ele conta com uma boa equipe.

- HENRIK GILVAD, vive na DINAMARCA, apesar de ser RUSSO (é o que ficamos sabendo), ele é o responsável por toda a qualidade dos hardwares da SUNRISE SWISS. HENRIK estudou engenharia eletrônica. Na verdade HENRIK é quem desenvolve as placas e periféricos da SUNRISE SWISS.

- MICHAEL STELLMAN, conhecido por muitos como MI-CHI (hello MI-CHI how are you?), ele vive na ALEMANHA onde desenvolveu vários softwares para MSX. Sua cidade de origem é WASCHENBAUREN. MI-CHI diz que desde que o MSX foi desenvolvido ele fazia softwares para o sistema.

- MARCEL TRUTSCH, vive na SUIÇA, em uma cidade chamada FLAWIL. Ele é responsável pelo planejamento e confecção de todos os manuais dos produtos da SUNRISE SWISS.

- ANDRÉ KUPFER, as pessoas o conhecem como ANDY. Sua cidade de origem é HORGEN na SUIÇA. Ele adora linguagens e é o responsável por todas as traduções da SUNRISE SWISS.

--- NOVOS HARDWARES ---

Sobre os novos lançamentos está a interface de HD no padrão ATA-IDE cujas características são:

- Baixo custo
- Conexão para HD e CD-ROM
- Altas taxas de transferência de dados

Outro produto é a MEMORY MAPPER que é produzida com memória original SIM.

Também está sendo produzida uma PLACA DE VIDEO para ser utilizada junto com a GRAPHICS 9000. Esta nova placa serve para fazer editorações em video.

O usuário também poderá encontrar gabinete para montagem de MSX (tipo PC), o qual pode vir acompanhado de expensor de slots (com 6 expansões), HD e CD-ROM.

O último e mais interessante projeto é chamado de JUPITER, trata-se de uma placa mãe que utiliza como processador principal o Z380 (MPU chip) e sua característica principal é operar a 40 Mega Hertz de clock.

--- MODIFICAÇÕES ---

A nova série de MOONSOUNDS irão incorporar 512 KB de STATIC RAM com possibilidade de expansão para 2 MB. Agora a nova interface ATA-IDE será mais barata que a SCSI e terá a vantagem de vir com o MSX DOS 2 incorporado na própria interface, além de ser muito mais rápida que o padrão SCSI.

--- INCOMPATIBILIDADES ---

Andamos fazendo algumas pesquisas sobre as interfaces de HD e segundo HENRIK GILVAD, ele ouviu boatos que a nova interface padrão SCSI da GOUDA (baseada na de HENRIK GILVAD) apresentava problemas. Por outro lado na HOLANDA os usuários estão mais preocupados se a MUSIC MODULE funciona junto com a nova interface SCSI.

A nova interface SCSI com a ROM NOVAXIS 1.5 realmente apresenta alguns problemas. Porém segundo a GOUDA não existe nenhum problema com a mesma, pois funciona perfeitamente em TURBO-R e é 100% compatível com o padrão de interface de HD chamado BERT de produção da HABS & ALY ORANGE da HOLANDA. De acordo com matéria publicada pelo CLUB HNOSTAR muitas coisas não são bem assim, pois RODERIK MUIT confirma em parte estas suspeitas.

Segundo RODERIK, a nova interface de HD SCSI da GOUDA é compatível no que se diz respeito a leitura de HD's que foram utilizados pela interface BERT e que também o novo NFDISK pode escrever tabelas de partição que a BERT pode ler, mesmo assim existe problemas de compatibilidade. Estes problemas acontecem quando tenta-se utilizar mais de duas partições.

Ainda comenta RODERIK que o problema é que a GOUDA não pode fazer muita coisa a este respeito para solucionar o problema, porque é muito complicado ter que trocar a EPROM. Apesar disto, RODERIK se ofereceu a fazer um pequeno programa que converte a tabela de partições da BERT para o formato estendido do NOVAXIS.

Já sobre os possíveis problemas de incompatibilidade com o MUSIC MODULE, ele confirma que isto é provável pois se o cartucho SCSI estiver na porta 1CH (ao invés de 34H) haverá problemas, a culpa segundo ele é da MSX CLUB GOUDA. As versões anteriores da SCSI da GOUDA não apresentam nenhum problema com o MUSIC MODULE. Uma solução para eliminar qualquer dúvida é simples... é o usuário comprar uma INTERFACE ATA-IDE.

INTRODUCTION

Dear Customer

I am very happy you are holding one of our brochures in your hand. Let me tell you about Sunrise Swiss and its products. First as you maybe know, we are all freaks working for a system (MSX) which is claimed to be dead already. I really hate the word 'dead', because it is not. If we would still have the same level as in the year 1990, then we would have to stop with our system because all the others are getting faster, better etc... This is a reason why a lot of people left our system. Our team never wanted to give the MSX up. And we don't have to. Yamaha released a new video-chip called V9990.

Unfortunately Panasonic was not interested in developing a new Computer due to a increasing market. We always knew that our MSX-System is very close to a PC-System, even better.

Henrik Gilvad our hardware manager told us, that it would be very easy to make new hardware, so we immediately took the chance and developed the Yamaha V9990 videochip on a cartridge. The first production of 50 pcs. was already sold end of 1994, before we had finished it. Our next project was, to put the Yamaha OPL 4, (PC standard) on a cartridge. The production of MoonSound 100 pcs. are already sold.

As things were growing fast we decided to change our name to a more international one. Together with Stichting Sunrise in Holland we created SUNRISE SWISS.

We are now working on several new projects which you will find on the following pages. For more information we are very happy if you write to our address on the last page of this brochure.

We wish you a lot of fun with your MSX and hope you stay with us.

Peter Burkhard
Moosmatten 1
CH-9244 Niederuzwil

Tel. 073/ 51 41 84
FAX: 071/ 83 64 17
E-Mail: sunswiss@osis.li

STAFF



Peter Burkhard

President of Sunrise Swiss. I am responsible for a lot of new projects on MSX which you will find on the next few pages. I live in Switzerland in a town called Niederuzwil. The management of all MSX hardware and software products in Switzerland is my duty. For all this I need a very good team, which you will find below.



Henrik Gilvad

Hi my name is Henrik. I live in Denmark and am responsible for all the high quality hardware you get from Sunrise Swiss. I studied electronic engineering. Thanks to this knowledge I am able to develop such high standard hardware. Besides it is a hobby too.



Michael Stellmann

Hi, my name is Michael Stellmann, but many of you know me under the name MI-CHI. I am located in Germany in a town called Wäschendörfen. I am developing software for the MSX System. Since MSX was released I made a lot of software, getting more and more experience. As new hardware is coming up I will be the first one releasing software on it.



Marcel Trütsch

I live in Switzerland too in a town called Flawil. Many of you have seen the nice leaflets and manuals with lots of information. That's what I do. Besides, because Peter and I are neighbours I keep up the connections for him.



André Küpfer

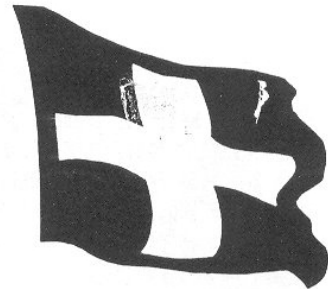
Hi I am Andy. I really do play a minor role in this team, but anyhow want to introduce myself. I live in Switzerland in a town called Horgen. I love languages, so guess what I do! Yes, right I am responsible for translations.

Our new projects

MSX ATA-IDE Interface

which have the following advantages:

- Interface cheaper
- Harddisc + CD-ROM less expensive
- Larger Data transfers
for Turbo-R about 650'000 bytes/s
for MSX2/2+ about 160'000 bytes/s



Memory-Mapper with original SIM

Videocard for Graphics 9000

(for editing your own videofilms)

PC-BOX

with built-in Slotexpander (6 Slots), with Slot-Switches, Scart-Switches, Harddisc and CD-ROM

Jupiter

A new motherboard with the Z380 MPU Chip

- 40 MHz
- full 32-bit internal data paths
- enhanced instruction set, object code compatible with Z80
- 16-bit (64kB) or 32-bit (4 GB) linear address space
- Instruction execution (2 clocks per cycle)
- 8-bit load group
16-,32-bit load group
- 8-bit arithmetic and logic operations
- 16-bit arithmetic operations with 32-bit arithmetic operations for address calculation
- Multiply / Divide instruction group
- 8-bit input und output operations
- 16-bit input und output operations



Sunrise Swiss

>> CORÉIA <<

--- R C M ---

Do oriente, mais exatamente de SEOUL na CORÉIA do qual sabemos pouco a respeito do MSX, nós fomos contactados por um grupo chamado R.C.M. ou REVOLUTIONIST'S CLUB OF MSX que é o mais propenso e conhecido club de MSX da CORÉIA. Esta equipe dirigida por um jovem de 18 anos chamado SEOKIN YANG que é responsável pela editoração e distribuição de uma revista chamada ANNUNGHASEYO MSX a qual não sabemos a sua periodicidade. Porém nós recebemos o exemplar Nº 0 da revista, cujo material tem bom acabamento, impressão em preto e branco, capa monocromática em papel especial bege, idioma coreano, etc.

A revista conta com vários desenhos no estilo MANGA (feitos pelos próprios editores), traz muitas matérias sobre o MSX do JAPÃO e CORÉIA assim como os seus periféricos. Existem sessões de jogos, mangas, programação, campeonato de futebol coreano (eles adoram futebol assim como nós), dicas, etc, etc.

Nós enviamos alguns exemplares de nossa revista MSX VIPER para a RCM, as quais foram divulgadas junto com fotografias na revista e nós agradecemos. Eles fazem parte de um movimento já conhecido como INTERNATIONALIZATION do qual o GHQ MSX CLUB do JAPÃO também faz parte e forneceu-lhes o nosso endereço e informações.

--- MSX NO PAÍS ---

SEOKIN YANG nos comenta que tem muito interesse no MSX brasileiro e que espera fazer boas amizades sempre. Também nos comenta que em sua escola existe um clube de computação dirigido pelo seu professor LEE BYUNGJU do qual a RCM faz parte e ajuda sempre, o RCM é um grupo anador de MSX, mas muito poderoso na CORÉIA.

O MSX na CORÉIA é muito pequeno hoje em dia e os PC's IBM são a maioria, mesmo assim este grupo tenta trazer a força do MSX de volta. Vocês já sabem que o MSX 2 DAEWOO CPC-400 (ou como é chamado lá de X-II) com 128 KB-RAM, entrada para LIGHT PEN e DIGITALIZADOR era ou ainda é fabricado na CORÉIA (ler MSX VIPER 2), assim como outros modelos como o IQ 1000 e o IQ 2000 da DAEWOO, o GOLD STAR, o ZEMIX que tudo indica ser um video-game MSX da empresa coreana ZEMINA que aceita cartuchos de MSX e por último um computador MSX da empresa SANSUNG o qual não sabemos o modelo. Só para colocarmos em destaque aí vão os modelos de micros MSX da CORÉIA:

EMPRESA	MICRO/MODELO	TIPO
DAEWOO	CPC-200	MSX 1
DAEWOO	CPC-400	MSX 2
DAEWOO	IQ-1000	MSX 1
DAEWOO	IQ-2000	MSX 1
GOLDSTAR	FC-20	MSX 1
GOLDSTAR	FC-200	MSX 1
SANSUNG	???????	MSX 1
ZEMINA	ZEMIX	MSX 1

Muito por cima nós andamos fazendo uma conversão do dinheiro corrente da REPÚBLICA DA CORÉIA, 1.00 WON vale R\$ 0.003 ou US\$ 0.003, então um micro DAEWOO MSX 2 X-II (CPC-400) acaba saindo R\$ 65.40 ou US\$ 64.09 o que nos leva a pensar que um micro destes não poderia passar de R\$ 120.00 ou US\$ 117.60.

Além dos computadores produzidos na CORÉIA, vocês ainda devem se lembrar de um bom jogo espacial (shooting game) chamado THE DAY II, que ao meu parecer não deixa nada a desejar aos bons jogos de MSX do JAPÃO, um o qual não conheço chamado SW e um jogo lançado pela M. PARADISE e RCM em 1993 (para MSX TURBO-R) chamado BANDY'S COOKING (puzzle game). Um outro jogo que acho que muitos gostariam de ver e jogar-lo é o SUPER BOY III ou seja o SUPER MARIO III para MSX 2, produzido pela empresa ZEMINA da CORÉIA.

--- EXPOSIÇÕES ---

Na CORÉIA é realizado o MSX FESTIVAL todo mês de OUTUBRO, antes do qual são despachados muitos convites para toda a CORÉIA, JAPÃO e outros países com quem o RCM matém intercâmbio internacional. Na última exposição a data de início foi dia 11 de Outubro e a exposição terminou no dia 14 de Outubro. Grupos do JAPÃO como GHQ, NGD PROJECT e MO SOFT já participaram da exposição do ano de 1995, levando seus micros, softwares e outras coisas para o MSX.

Um fato inédito para nós brasileiros até agora, no MSX FESTIVAL realizado na CORÉIA, as pessoas que forem viajar para este país e para ver a exposição de MSX "poderão" ficar hospedadas nas casas de usuários de MSX da CORÉIA, bastando para isto enviar uma carta com antecedência. Isto é "super legal" não acham?

--- FINALIZANDO ---

Bom pessoal, isto é tudo sobre as novidades da CORÉIA, nós estamos aguardando novo contato do RCM para sabermos mais e assim divulgar as informações à vocês. Se tudo der certo tentaremos na próxima edição de MSX VIPER ou MSX VIPER SPECIAL especular sobre as possibilidades de importação de periféricos e outros.

As pessoas interessadas em escrever cartas para o RCM poderão fazê-lo escrevendo-a em Coreiano, Japonês ou Inglês para o seguinte endereço:

RCM
102 Dong Nº 203
Banpo Apt. Banpo-bon-dong
Seocho-gu - Seoul City
137-049
KOREA REPUBLIC

Esperamos que todos tenham gostado desta matéria sobre o MSX na CORÉIA, contamos com vocês para a próxima MSX VIPER ou MSX VIPER SPECIAL. Um abraço à todos!!!



Na foto acima capa da revista nº 0 de ANNYUNGHASEYO MSX



Na foto acima MSX FESTIVAL de Outubro de 1995



Na foto acima aeroporto de SEOUL na CORÉIA

- | | | | |
|------------------------|----------|--------|---------|
| 1)- KOJI HISHIDA | GHQ | JAPÃO | 22 anos |
| 2)- TAKEHIKO SHINKAI | NGD | JAPÃO | 22 anos |
| 3)- SHINGO GEMMA | GHQ | JAPÃO | 22 anos |
| 4)- SEOKIN YOUNG | RCM | CORÉIA | 18 anos |
| 5)- KAZUHIRO TSUJIKAWA | MO SOFT | JAPÃO | 22 anos |
| 6)- KYOICHI MIYAHARA | GIGA MIX | JAPÃO | 20 anos |



Na foto acima a equipe RCM reunida em SEOUL na CORÉIA

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1)- SEONG CHAEWON | 2)- PACK BRINGWOOK |
| 3)- YANG SEOKIN | 4)- PACK YUNGJU |
| 5)- YOEN PILYUNG | |

INTERNAT ONALIZATION

환영합니다!

의욕적인 MSX의 혁명가들이, MSX의 축제를 준비 했습니다. 세계의 MSX유저들이 대거 참여, 각국의 소프트웨어를 전시하며, 차세대 "MSX3"머신의 개발상황도 확인하실수 있습니다. MSX를 사랑하시는 국내유저들의 방문을 기원하며, 좋은 만남이 이루어지리라 확신 합니다. 보다 자세한자료를 원하시는분은 저희 서클로 연락주십시오!

- 장소: 서울 경문고등학교 본관 4층 컴퓨터부
- 행사기간: 1995년 10월 13일-15일 3일간
- 연락처: 우편번호 156-080 서울시 동작구 동작동 산 4-2 경문고등학교 컴퓨터부 MSX과 RCM본부 담당교사 이병주

ご歓迎いたします!

近い國,韓國で MSXの フェスティバルが 開かれます!

日本の MSXユ-ザである あなたを ご歓迎いたします.韓國のMSXのユ-ザとの民泊機會を提拱します.

訪問を願う方は 私達のクラブに ご連絡して下さい.

すばらしい思い出になる ことを 確信します!

•行事期間: 1995年10月13日-15日 3日間

•ご意見もしくは イラスト等を 受けて います.送って下さった方には 貴方の作品が 入ったMSX會紙 'Annyunghaseyo MSX' (1995年10月10日 発行)を お送りいたします.(9月1日まで) 送って 下さる時には 年齢,住所,性別を必ず書いて 下さい.

•先:大韓民國 Seoul市 銅雀區 銅雀洞 산4-2 慶文高等學校 MSX CLUB RCM 教師 Lee Byungju ☎156-080

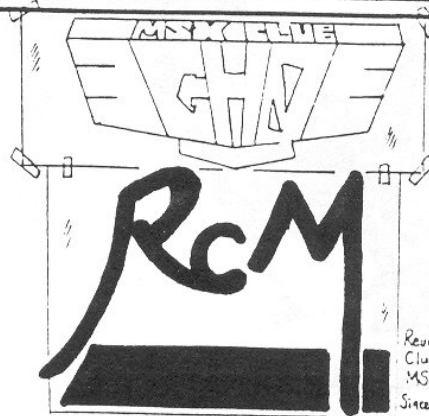
•私達の クラブは 日本の GHQの INTERNATIONALIZATIONで 協力中です.

Welcome!

We are preparing the big MSX event in Korea now! All MSX users of all over the world'll come to the festival. You may enjoy the meeting with them, and gain many informations.

Don't forget! Our festival'll be opened in October 13(till 15). Historic country-Korea, pro soccer league, and delicious Korean foods... We promise that you'll have the good time in Korea!! And we'll give you the chance of home-staying with Korean MSX users. If you want, please give us the answer-letter.

•Anyone who want to contact us: San 4-2 Tongjack-dong Tongjack-gu Seoul city 156-080, Kyungmoon high school computer club, president Lee Byungju, Korea Rep.



Revolutionist's
Club of
MSX
Since 1988 Korea



IMPORTAÇÃO

★ ROGERIO BELLO

>> COMO IMPORTAR <<

--- IMPORTAÇÕES ---

Como todos já sabem a nossa E.C.T. tem sido responsável por uma grande parte da importação legal de produtos para o BRASIL. Embora mal entendida por muitos e as vezes mais complicada ainda devido as mudanças de operações do nosso GOVERNO, tentaremos exemplificar o melhor possível como uma pessoa física deverá proceder para a importação de produtos MSX do exterior.

--- FATORES ---

Os fatores para que uma pessoa consiga comprar e trazer para o BRASIL um produto importado pelos correios são 2:

1)- VALE POSTAL INTERNACIONAL (I.P.O.)

De acordo com as normas estabelecidas pela Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos até o momento (elas podem mudar sem aviso prévio) é permitido que uma pessoa envie até 2 vales postais por mês para um certo país no exterior. O valor destes Vales Postais Internacionais tem um limite variável e estabelecido de acordo com o país que irá recebe-los.

O correio irá cobrar 1% do valor do Vale Postal Internacional + uma taxa de US\$ 5.00 para a emissão do mesmo. Note que existem agências especializadas e autorizadas a fazerem a emissão do Vale Postal Internacional, portanto não são todas. Para verificar telefone para 159 na cidade de São Paulo ou peça informações na Central Telefônica de sua cidade.

2)- RECEITA FEDERAL

A Receita Federal por sua vez, estabelece que produtos até o valor de US\$ 50.00 não pagam impostos, de US\$ 51.00 a US\$ 500.00 pagarão uma taxa de 60% do valor do produto, sendo que US\$ 500.00 é o valor limite para importação.

Atenção, como nosso Governo não sabe o que é definitivamente bom para nós, estas taxas poderão ter sofrido alterações até a editoração final desta revista. Então aconselhamos que você solicite os valores das taxas da Receita Federal em uma agência ou serviço telefônico das Agências dos Correios.

--- CORREIO X RECEITA ---

Então podemos perceber de que nada adianta enviarmos um Vale Postal Internacional de US\$ 500.00 para os Estados Unidos da América por exemplo, pois quando da chegada do

pacote ao BRASIL ele poderá ser barrado na Alfandega, aberto e eles lhe enviarão um papel de comparecimento para pagamento das taxas da Receita Federal e posterior retirada do produto. Isto é... mediante o pagamento de uma taxa de 60% que elevará o preço do produto para US\$ 800.00 (quase o dobro).

Caso você seja um sortudo e meio louco da cabeça poderá tentar esperar que o seu pacote passe pela Alfandega sem ser vistoriado, mas eu pergunto: Você quer mesmo experimentar isto? Você deverá fazer pesar todos os fatores para saber se é viável ou não fazer a importação do produto que você deseja assim como: valor, taxas da receita, tempo de entrega, confiabilidade na empresa estrangeira, garantias, custos de envio, etc e etc.

--- EXPERIÊNCIAS PRÓPRIAS ---

Em nossos Intercâmbios Internacionais, certa vez recebemos um pacote da ESPANHA que continham alguns diktets, revista e um cartucho de video 80 colunas usado para MSX. Logicamente tudo se tratava de um presente (GIFT), mesmo assim como o de costume o pacote foi aberto pela Receita Federal, barrado e nos enviaram um papel de comparecimento para retirada dos produtos. Embora o cartucho parecesse muito bem conservado, com caixa e manual impecáveis, o produto era do ano de 1986, obviamente não possuía uma nota fiscal, pois se tratava de presente. Mesmo assim não foi fácil esclarecer e elucidar aos funcionários da Receita Federal que o produto era muito mais do que velho, sem valor comercial em nossa época e que até mesmo preferia deixa-lo lá do que pagar alguma taxa por ele. Mas tudo se resolveu e trouxemos o tal cartucho conosco.

--- TEMPO UM DESALIADO ---

Um fator muito importante é o tempo, pois vamos supor que você deu entrada na emissão de um Vale Postal Internacional hoje, dependendo do país ele irá demorar (sem choro) de 20 a 60 dias para chegar e ser enviado ao destinatário. Ai entra a boa vontade do destinatário de correr atrás do Vale Postal, pois pode ser que uma empresa esteja abarroadada de pedidos e demore de 1 semana a um mês ou mais para tira-lo e enviar o produto. Se tudo der certo até aqui, a correspondência poderá levar de 1 semana a 1 mês para chegar ao BRASIL, isto ainda não é tudo, caso a Receita Federal resolva verificar o seu pacote você poderá perder de 1 semana a 1 mês no processo, até lhe emitirem um aviso.

Agora vocês sabem porque muitas empresas, inclusive algumas grandes e de renome aqui no BRASIL "arrumaram para a cabeça" junto ao PROCON e DECON devido ao atraso excessivo da entrega de um produto importado.

Acho que agora vocês sabem "uma parte" dos riscos e contra-tempos ocorridos em um processo de importação de um produto. Para adiantar os negócios é recomendável que seja enviado um FAX, pois isto facilita um pouco as transações.

)) PAÍSES DO I.P.O. <<

O I.P.O. (International Post Order) ou Vale Postal Internacional abrange alguns países pelo mundo, só recentemente (finais de 1995 e início de 1996) o JAPÃO aderiu a proposta do I.P.O. com o BRASIL. Por outro lado muitos países ainda não fazem parte desta lista.

PAÍS	VALOR MÁXIMO POR VALE	SERVIÇOS ADICIONAIS	PRAZO PARA PAGAMENTO	TIPO
AFRICA DO SUL	US\$ 1.000	AP	30/60 DIAS	A
ALEMANHA	US\$ 1.000	MP PR RNE	20/25 DIAS	A
ANGOLA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	I
ARGELIA	US\$ 1.000	PR RNE	30/60 DIAS	A
AUSTRIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
BAHAMAS	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/30 DIAS	A
BÉLGICA	BEF 30.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
BULGÁRIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
BURKINA FASO	FRF 2.000	AP MP	30/60 DIAS	A
CHINA REP (1)	US\$ 1.000	AP MP PR RNW	30 DIAS	A
CHINA REP POP	US\$ 1.000		30 DIAS	A
CHIPRE	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
COLÔMBIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/30 DIAS	I
CORÉIA REP (2)	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30 DIAS	A
COSTA DO MARFIM	US\$ 350	AP MP	30/60 DIAS	A
DINAMARCA	DKK 6.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
DJIBOUTI	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	A
EGITO	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	I
ESLOVAQUIA	US\$ 1.000	AP MP	20/25 DIAS	A
ESLOVÊNIA	US\$ 1.000		20/25 DIAS	I
ESPANHA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
E.U.A.	US\$ 700	AP MP RNE	30/60 DIAS	A
FINLÂNDIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
FRANÇA	FRF 5.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
GRÉCIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	I
GROELÂNDIA	DKK 6.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
GUADALUPE	FRF 5.000	AP MP PR RNE	20/30 DIAS	A
GUIANA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/20 DIAS	I
GUIANA FRANCESA	FRF 5.000	AP MP PR RNE	20/30 DIAS	A
GUINÉ BISSAU	US\$ 1.000	AP	30/60 DIAS	I
ILHAS FAROE	DKK 6.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
INDONÉSIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30 DIAS	A
ISLÂNDIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
ISRAEL	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30 DIAS	I
IUGOSLÁVIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	I
JAPÃO	US\$ 1.000	AP PR RNE	30 DIAS	A
LETONIA	US\$ 1.000	AP MP	20/25 DIAS	A
LIECHTENSTEIN	CHF 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	I
LUXEMBURGO	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	I
MADAGASCAR	FRF 1.700	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	A
MALI	US\$ 1.000	AP MP	30/60 DIAS	A
MARROCOS	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	A
MARTINICA	FRF 5.000	AP MP PR RNE	20/30 DIAS	A
MOÇAMBIQUE	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	I
MONACO	FRF 5.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
NORUEGA	NOK 1.000	AP PR RNE	20/25 DIAS	I
PORTUGAL	PTE 100.000	AP PR RNE	20/25 DIAS	A
REP TCHCA	US\$ 1.000	AP MP	30/25 DIAS	A

REUNIÃO	FRF 3.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	A
ROMÊNIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A
SAINT PIERRE	FRF 5.000	AP MP PR RNE	20/30 DIAS	A
SANTA LUCIA	US\$ 1.000	AP PR RNE	20/30 DIAS	A
SÍRIA	US\$ 1.000		30 DIAS	A
SUIÇA	CHF 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	I
TUNÍSIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	30/60 DIAS	A
TURQUIA	US\$ 1.000	AP MP PR RNE	20/25 DIAS	A

(1) - FORMOSA/TAIWAN.

(2) - CORÉIA DO SUL.

(3) - SERVIÇOS ADICIONAIS:

AP - AVISO DE PAGAMENTO/RECEBIMENTO.

MP - ENTREGA AO PRÓPRIO DESTINATÁRIO (MÃO PRÓPRIA).

PR - PEDIDO DE RETIRADA.

RNE - RETIFICAÇÃO DE NOME E/OU ENDEREÇO DO DESTINATÁRIO.

(4) - SENTIDO DE EMISSÃO (TIPO):

A - AMBOS OS SENTIDOS (IDA E VOLTA).

I - SOMENTE IDA.

(5) - PRAZO DE GUARDA NO PAÍS DE DESTINO:

ATÉ O ÚLTIMO DIA DO TERCEIRO MÊS SUBSEQUENTE AO DA DATA DE EMISSÃO VALE POSTAL INTERNACIONAL. NO CASO DA ESLOVAQUIA E DA REPÚBLICA TCHCA, SERÁ ATÉ O ÚLTIMO DIA DO MÊS SUBSEQUENTE AO DA DATA DA EMISSÃO DO VALE.

(6) - EXTENSÃO DO ATENDIMENTO:

TODO TERRITÓRIO DA ADMINISTRAÇÃO POSTAL (PAÍS) DE DESTINO. NO CASO DE ANGOLA SERÃO ATENDIDAS SOMENTE AS SEGUINTE LOCALIDADES: BENGALA, CABINDA, KUITO, LOBITO, LUANDA, LUBANGO, LUENA, MALANGE, MBANZA KONGO, NANIBE, NDALATANDO E SUMBE.

(7) - MOEDA (VALOR MÁXIMO/EMIÇÃO DO VALE):

US\$ - DOLARES AMERICANOS	PTE - ESCUDOS PORTUGUESES
FRF - FRANCO FRANCES	BEF - FRANCO BÉLGAS
CHF - FRANCO SUÍÇO	DKK - COROAS DINAMARQUESAS
NOK - COROAS NORUEGUESAS	

Matéria: Rogério Bello dos Santos
Tabelas: Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos

Bom pessoal, com esta matéria nós fechamos esta 3ª edição da revista MSX VIPER, esperamos que todos tenham gostado e contamos com vocês para mais um lançamento de MSX VIPER ou MSX VIPER SPECIAL a qualquer momento.

Agradecemos à todos aqueles que de alguma forma nos ajudaram e tem nos ajudado com a revista, não se esqueçam de nos escrever. Um forte abraço e um MSX FOREVER!

Toda la información podrá encontrarla en la revista CLUB HNOSTAR de España

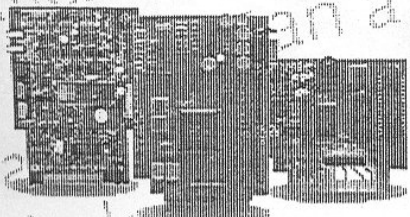
**CLUB MSX
HNOSTAR**



HNOSTAR ha llegado a Brasil.
Las últimas noticias, juegos,
hardware ... en tu HNOSTAR.

ADemás, disponemos de un
CATALOGO DE HARDWARE:

- INTERFACE SCSI
- INTERFACE ATA/IDE
- MSX-DOS 2.20
- INTERFACE ESCANER
- TARJETA COVOX
- GRAPHICS 9000
- MOONSOUND



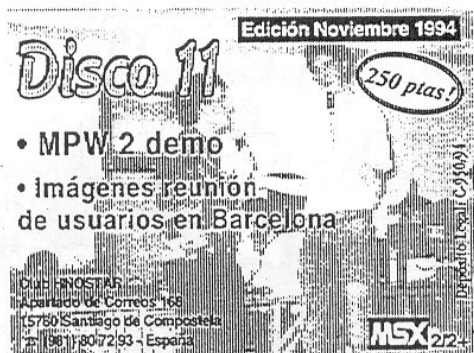
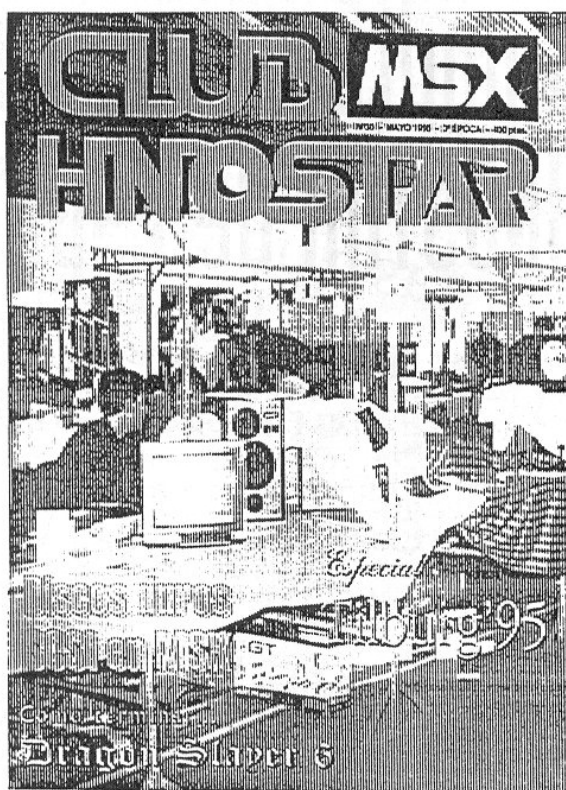
- PORTADA EN COLOR
- 48 PÁGINAS APROX.
- COMENTARIO DE SOFTWARE Y HARD.
- ÚLTIMAS NOTICIAS

Distribuidor exclusivo en Brasil

Cobra Software
R. Chady Muroch, 81
05351-050 Jaguaré
São Paulo - SP

COBRA
SOFTWARE

Designed by: CLUB HNOSTAR 1994 - SPAIN





COBRA

SOFTWARE

SE VOCÊ SÓ TEM MSX, LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ
IF YOU HAVE ONLY A MSX, CALL THE ONE WHO GIVES YOU ATTENTION

Fone: (011) 819.2706

CATÁLOGO COBRA SOFTWARE

Atualização: nos envie 4 selos tarifa única nacional

Catálogo: nos envie 4 selos tarifa única nacional

Os dois: nos envie 8 selos tarifa única nacional

Jogos e aplicativos para
MSX 1/2/2+/2R e MEGARAM.
Desktops Publish, Cads, Emuladores
para Modems, editores gráficos e musi-
cais para PSG, FM, SCC, MSX AUDIO,
PCM - para hobby e profissionais
Realmente trazemos as últimas novida-
des da Europa, Japão e Brasil. Mante-
mos intercâmbio cultural e comercial
com todo o mundo. Se você desenvolve
bons programas de Domínio Público e
gostaria de vê-los publicados pelo
mundo, escreva-nos.
Entregamos para todo o mundo e garan-
timos nossos produtos. Gravações em
5 1/4 - 360 / 720 Kb. e 3 1/2 - 720 Kb.

SOLICITE CATALOGO

Aceitamos consigna-
ção de todos os soft-
wares originais ou
sharewares. Se você
os desenvolve e
gostaria de vendê-los,
consulte-nos.

ATENÇÃO: Só trabalha-
mos pelo CORREIO, por
isso atendemos melhor.

Horário de
Atendimento:
Seg.a Sexta
das 9:00 às 17:30 hs

BBS

DE SEGUNDA A DOMINGO

DAS 18:00 AS 6:00 HS

1200/75 8N1 PORT A

MSX

Games and software for
MSX 1/2/2+/MEGAROM
Desktop publishing, Cad, Systems
Modem emulators, graphic editors and
musicals for PSG, FM PAC,
MSX AUDIO - hobby and professional.
We really bring you the latest news from
Europe, Japan and Brazil, Wekeep
cultural and comercial interchange with
all the world. If You can code good public
Domain Soft, and would like to see them
published around the world, write us.
We can Deliver to all the world, and our
products are guaranteed.
We can use disks: 5 1/4 disks - 360 and
720 Kb. and 3 1/2 - 720 Kb.

ASK FOR A
CATALOG

We accept on sale or
return of all original
software or shareware.
If you develop them and
would like to sell, then
refer to us.

NOTE: We work
only by mail, that's
why we can give you
the best attention.

We are working:
Monday to Friday
from 9:00 a.m to
5:00 p.m.



Cobra Software : R.Chady Muradi,81 - Jaguaré - Cep: 05351-050 - São Paulo/SP