

MEGA SCSI

Fantástica interface para conexão de periféricos SCSI no MSX.

Produtor: ESE ARTIST'FACTORY

Projetistas: Kazuhiro Tsujikawa e Taro Kashiwazaki

A MEGA-SCSI conseguiu enorme sucesso na última feira de Tilburg (abril/96), onde foi apresentada pelos seus próprios projetistas. Com seus novos recursos a MEGA-SCSI, é sem dúvida, uma das melhores opções para quem deseja tirar o máximo proveito de um HD e obter um melhor desempenho em seu MSX. Como se trata de uma interface SCSI, um único cartucho pode controlar até sete periféricos desse padrão (na verdade seriam oito, mas a CPU conta como um item da cadeia).

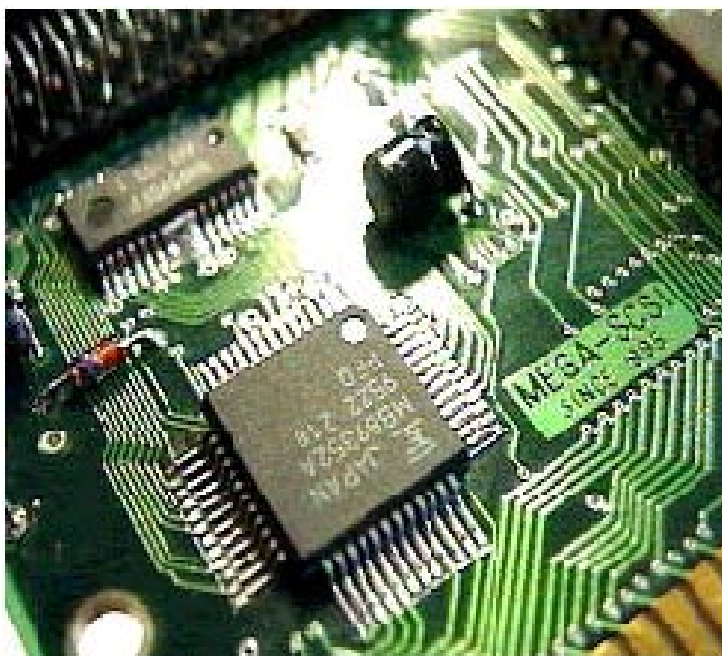
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DA MEGA-SCSI

- o tamanho máximo de cada partição, de 32 Mb, podendo-se ter até 256 partições selecionadas via comandos do MSXDOS 1 ou 2, ou seja, pode gerenciar até, 8 Gb.
- a taxa de transferência atinge 716 Kb/s no MSX-R.

- o DOS KERNEL, instalado na S-RAM e portanto pode ser atualizado facilmente. A S-RAM é mantida através de uma bateria recarregável, quando o micro está desligado. Esta bateria deve ser substituída anualmente.

A MEGA-SCSI, é apresentada em quatro modelos, diferenciados apenas pelo tamanho da S-RAM (128, 256, 512 e 1024 Kb). O cartucho vem acompanhado de manual e de um disco de 3 1/2" contendo os utilitários básicos.

Todas as instruções do manual, infelizmente, estão em japonês. A instalação inicial da MEGA-SCSI não é fácil. A instalação física, entretanto é bastante simples: basta conectar o cartucho a um slot (pode ser slot expandido); a presença do HD não é obrigatória. Uma vez que o sistema esteja instalado na S-RAM do cartucho, o HD pode ser conectado ou desconectado a qualquer momento. O que requer atenção especial, é justamente a operação de instalação inicial do sistema na S-RAM. O manual explica detalhadamente este processo, mas como está tudo em japonês, vamos



mostrar resumidamente o processo de instalação da MEGA-SCSI. Não tenha medo, nada pode ser danificado durante o processo de instalação.

A MEGA-SCSI vem normalmente com a S-RAM vazia.



e ao usuário o trabalho de extrair o DOS KERNEL existente no seu micro (floppy embutido ou externo via slot) e instalá-lo na S-RAM, usando os utilitários fornecidos. O MSXDOS não vem instalado na S-RAM para evitar problemas com direitos autorais, que ainda estão nas mãos da ASCII (há rumores de que estes direitos foram adquiridos pela empresa brasileira GRADIENTE).

Na instalação, as rotinas referentes ao floppy drive são substituídas pelas rotinas do controlador SCSI. MSXDOS 2 ocupa 64 Kb da S-RAM (o MSXDOS 1 ocupa somente 16 Kb) e toda a S-RAM restante, formatada como uma RAM-DISK. A diferença entre os quatro modelos de MEGA-SCSI está justamente no tamanho desta RAM-DISK, portanto, mesmo que você ainda não tenha um HD conectado, poderá utilizar a MEGA-SCSI como RAMDISK exclusivamente, inclusive sob MSXDOS 1. Uma vez que o MSX-DOS seja instalado na S-RAM, o cartucho MEGA-SCSI pode ser conectado em qualquer MSX, mesmo sem floppy drive, pois o MSXDOS irá funcionar através da RAM-DISK, como acontece nas MEGARAM-DISK. No caso da instalação do MSXDOS 2, o micro utilizado deverá ter um mínimo de 128 Kb de memory mapper, pois sem isto o MSXDOS 2 não funciona.

MEGA SCSI

CRIANDO UM DISCO DE SISTEMA

Nesta etapa você não necessitará da presença da MEGA-SCSI. Primeiramente devemos criar um disco de sistema para uma perfeita instalação. Formate um novo disco da maneira habitual e tenha a mão o disco de utilitários da MEGA-SCSI. Copie então o MSXDOS 1 ou 2, os arquivos COMMAND 1 ou 2 e todos os arquivos contidos no disco de utilitários da MEGA-SCSI para o novo disco, o qual passará a ser o disco de sistema.

INSTALANDO O MEGA-SCSI KERNEL NA S-RAM

Desligue seu MSX. Conecte a MEGA-SCSI no slot 1. Insira o disco de sistema no disk drive (no caso de drives externos, a interface de drive poderá ocupar qualquer outro slot). Mantenha pressionado o botão de reset da S-RAM, que encontra-se localizado dentro de um pequeno orifício, na parte traseira do cartucho MEGA-SCSI, para isto utilize a ponta de uma esferográfica. Ligue seu micro e apenas após o aparecimento do prompt do MSXDOS solte o botão reset da MEGA-SCSI. Utilize agora os seguintes comandos:

A>KSAVER KERNEL.TMP

(será gerado o arquivo KERNEL.TMP no disco de sistema).

A>MGINST KERNEL.TMP/S1

(este comando grava o DOS KERNEL na S-RAM).

Após a mensagem de instalação concluída, resete seu MSX. Após esta operação você poderá notar, ao religar seu MSX, que o drive A, agora a S-RAM e os drives B e C correspondem ao floppy disk.

Caso você ainda não possua nenhum dispositivo SCSI, poderá usar esta S-RAM como se fosse um drive.

FORMATANDO UM HD

Basta conectar o HD corretamente e comandar:

A>SFORM-1

(se você estiver usando o MSXDOS 2 utilize o comando SFORM-2).

As seguintes mensagens surgirão:

SELECT DEVICE (DEFAULT: 0)>
(aperte simplesmente [RETURN])

HOW MANY SECTORS>

(se você deseja a máxima e melhor escolha apenas aperte[RETURN]. O default, 32 Mb)

HIT [RETURN] KEY TO FORMAT ...

ARE YOU SURE? (CHECK ACCESS LAMP AND HIT [Y])

Após apertar [RETURN], você deve observar a lâmpada do HD acender (nos modelos em que existe lâmpada monitora, é, claro). Após você digitar [Y] o SFORM iniciará o processo de formatação. Aguarde.

SELECIONANDO AS PARTIÇÕES

Comande: **A>ESET**

Escolha a opção [AUTO SETUP] e aperte [Y].

Escolha agora a opção [QUIT] e resete seu MSX.

Se você estiver usando o MSX DOS1 o procedimento, um pouco diferente: escolha [AUTO SETUP] e aperte [Y]. Em seguida escolha [EASY SETUP], [CONNECT DRIVE], aperte [N] e em seguida a tecla [2]. No MSXDOS 1 o número de drives está limitado a dois.

Escolha [QUIT] e então resete seu MSX. Agora você deve setar as partições, por exemplo:

A> CP B:0

A> CP C:1

Neste exemplo a partição 0 atuará como drive B e a partição 1 atuará como drive C.

Após isto, você poderá trocar as partições toda vez que desejar. Os números das partições estão em hexadecimal. Não assinale a mesma partição para vários drives, por exemplo:

A>CP B:0

A>CP C:0

Neste exemplo a partição 0 estaria atuando como drives B e C ao mesmo tempo, isto poderá ocasionar problemas.

CONECTANDO UMA UNIDADE ZIP

Siga os mesmos passos usados para conectar o HD.

Primeiramente formate com [SFORM], então use [ESET] e [CP]. No [ESET] utilize as opções [EASY SETUP] e [CONNECT DRIVE].

CONECTANDO UM CD-ROM

Primeiramente, use:

A>ESET

Utilize as opções [EASY SETYP] e [CONNECT DRIVE]. Agora comande:

A>MSXCDEX

Agora seu CD-ROM já está instalado. O programa MSXCDEX.COM só funciona corretamente quando utilizado com o MSXDOS 2. Se você deseja visualizar PHOTO-CD use o comando [PCDVT]. Se você desejar escutar um CD musical, utilize o comando [CDDA]. Com este comando as seguintes teclas estão ativas:

RETURN -> PLAY
SPACE -> STOP
TAB -> EJECT

CURSOR ESQUERDO -> TRILHA ANTERIOR
CURSOR DIREITO -> PRÓXIMA TRILHA

Em alguns modelos de drives CD-ROM as seguintes teclas também funcionarão:

TAB + SHIFT -> INSERIR CD
CURSOR SUPERIOR -> FF
CURSOR INFERIOR -> REW

Além destas possibilidades, existem programas específicos para a MEGA-SCSI capazes de criar imagens de disco, animações em tempo real com gráficos e vozes (MPEG) e para uso de scanner. Esta é uma excelente aquisição para todos os usuários de MSX.

Marco Heidtmann

MSX NO JAPÃO

Ricardo Suzuki



Desde Junho de 1994 que Ricardo Suzuki reside no Japao, o que nao tem lhe permitido acompanhar a situacao do MSX no Brasil.

Com o lancamento da MSX World Magazine, Ricardo Suzuki reaparece no Brasil como colaborador da Revista e representante do MSX Brazilian Team no Japao.

Ricardo nos comenta que a atual situação do MSX no Japão é completamente diferente dos "Golden Years" do MSX (1985-1989), o que nao quer dizer que a coisa esteja mal. Não há' mais fabricantes de MSX no Japão desde 1993 quando a Panasonic finalmente parou a produção do seu ultimo modelo Turbo R, o FS-A1GT.

A ASCII Corporation mãe do projeto MSX, tambem foi se afastando aos poucos, encerrando a publicacao da MSX Magazine (1992), e em Março de 96 anunciou oficialmente que doravante deixava de dar suporte aos MSX atualmente em uso (lançamento já não havia desde o MSX View (1991)). Porem o Copyright sobre o padrao MSX (Hard & Software) este continua bem preso dentro da mão fechada da ASCII.

Felizmente os usuários não se deixaram levar pela apatia das grandes corporações. Nunca se produziu tanto software amador de boa qualidade como atualmente.

Utilitários para programação, manutenção de arquivos, visualização de gráficos dos mais diferentes formatos, composição e execução de trilhas musicais midi, etc.

Os Games estão sendo produzidos pelos proprios usuários e 80% deles para uso exclusivamente no Turbo R.

Em materia de Hardware, tambem a produção amadora está em alta. Projetos detalhados para a construção de interfaces Midi, interfaces para HD IDE e SCSI, expansões de Memory mapper, etc, são divulgadas

livremente nas BBS's.

O Produto do momento no Japão, nos conta Suzuki, é a Mega-SCSI (ver materia especial nesta edicao), que permite ligar até

7 perifericos do padrão SCSI/ SCSI2: Hd's, Scanners, Cd-Rom's, Zip drives, etc.

O Projeto Mega-SCSI é de autoria do estudante de Engenharia Eletrônica Kazuhiro Tsujikawa.



amadores dar suporte para o desenvolvimento de Hardware. A

G-net, temia que o isolamento dos usuarios de MSX, em especial das áreas rurais japonesas, significasse o fim da produção de produtos criativos. Com este propósito, a G-net não reivindica para si os direitos autorais de produtos desenvolvidos por alguns de seus membros.

Eles esperam apenas um maior intercâmbio e para isto editam o informativo Tomboy.

G-net (Genuine Network) é um grupo de usuarios de MSX que distribui informações sobre MSX. Genuine Network esta prestando assistência a grupos de programadores, publicando um livro de referencia técnica. A Genet utiliza os seguintes meios para divulgar informações:

- . MACSKA'S JOURNAL, também conhecido como WHAT'S NEW & PLANS
- . TOMBOY, um informativo



- . Relatórios de atividades: Genuine & G-Voice e GML (G-Net Mailing list)
- . MSX Software Library
- . G-NET / kavaScript Navigator / Macska's Korner Search Engine

A G-Net publica mensalmente seu informativo, com o titulo de Tomboy que contem os seguintes tópicos: Top Story / Special Report Ideas for new software, etc. Technical forum; Free talk !; Short stories; Bulletin Board; List of Members.

A Tomboy possui dois editores chefes e sua assinatura custa atualmente US\$8 feita somente através de IPO.

Contatos com a G-Net podem ser feitos em Inglês através do seguinte endereço:



Eiichi Nonaka
3-20-7-106 Wajirohigashi Higashi-Ku
Fukuoka-Shi Fukuoka-Ken
811-02 Japan
E-mail:
shin@violet.umfacad.maine.edu

Super Digital Festival 2

Em junho/95 saiu a última Revista MSX-FAN, encerrando uma carreira de 8 anos de revista. Como isto significava o fim do único meio de ligação de fácil acesso aos usuários de MSX em todo o Japão (e também de alguns "fanáticos" fora do Japão), alguns grupos começaram a se mobilizar, planejando formas de dar um empurrão no MSX antes do fim da revista, com a esperança de manter a turma em contato por outras vias: daí cresceram em importância a revista/fanzine Tomboy editada pelo grupo G-NET (Genuine Network); a disk-magazine bimestral NV DISK editada pelo grupo Syntax; o Forum MSX da Nifty-Serve, gigantesca BBS de nível



nacional (As grandes redes Nifty-Serve, ASCII-Net e PC-Van tem cada uma mais de 1 milhão de assinantes on-line).

Nessa última MSX-FAN foram divulgados ao grande público 2 grandes eventos:

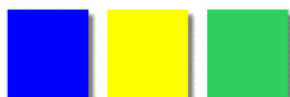
O MSX Caravan organizado pela G-Net e o MSX Summer Party '95 organizado pela SYNTAX. O MSX Caravan foi um evento peculiar pois

foi um conjunto de encontros regionais, conduzido por e destinado a usuários que não poderiam estar se deslocando a Tóquio. Houve encontros em Kanazawa e Osaka no dia 23/7; em Fukuoka, Sendai e Aichi em 30/7; e em Niigata, Tóquio e Sapporo no dia 6/8.

Durante esses encontros houve intercâmbio via telefone (voz) e comunicação digital (chat via Nifty-Serve) entre os vários locais.

O MSX Summer Party '95, aconteceu

msxFesta



dia 27/8, na verdade como subevento do Digital Festival, que é um encontro de maníacos por computadores de várias linhas, comics, animations e coisas do gênero. Mas sem exagero, a parte MSX ocupou 50% desse evento. Suzuki participou do MSX Caravan na Cidade de Sapporo, e ainda foi a Tóquio para o Summer Party, em ambos os eventos como expositor! Não foi moleza pra ele cuidar sozinho do stand "internacional" de ambos os eventos. No seu stand (duas mesas juntas, daquele tipo que tem nas escolas primárias) deixou em exposição cartuchos FM-Music e Mega-Mapper (4Mb mapper RAM + MSX-DOS2) da CIEL, revistas CPU, a Viper e MSX Brigade da Cobra Software. E para venda, levou 20 cartuchos RS-232C da gradiente, produto que anda em falta lá no Japão. De resto, nesses eventos houve divulgação e venda de hardware e software, usados e novos (os novos, todos de produção amadora), "workshops", bingo, muita farra e entusiasmo. Não se sabe o número certo de visitantes no Summer Party, pois, a entrada (ingresso de 500 ienes) era comum ao Digital Festival, mas certamente esteve na casa de algumas centenas, só na parte MSX.

Na MSX Caravan de Sapporo, o



número total de visitantes foi de 99 usuários.

O verão de 95 foi realmente marcante. Muita gente se conheceu pessoalmente graças a estes eventos, e vários movimentos regionais e nacionais continuam acontecendo, se bem que com menor força pois não há mais revista como a MSX-FAN para divulgação desses eventos. Hoje em dia conta somente com a mídia



"subterrânea": BBS's, fanzines, boca-a-boca. Em Sapporo tem encontros todo mês, com cerca de 40 visitantes, e em todo país continuam havendo esse tipo de encontros regionais. No verão deste ano haverá mais um Summer Party em Tokyo. E no inverno, há também a tradicional MSX X'Mas Party, que acontece anualmente em Tokyo. Este ano Suzuki não poderá viajar no verão, mas talvez possa ir visitar a festa de Natal. Este é o resumo do panorama atual, do MSX no Japão.

JOGOS

VEJA OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO ANO PARA MSX, E AINDA: DICAS E SOLUÇÕES DE JOGOS PARA FACILITAR A SUA VIDA

PENTARO ODYSSEY

Um super jogo do grupo Cabinet que mostra a saga de um Pinguim em busca de sua amada

Historia

Em um passado não muito distante, Pentaro, o nosso protagonista se encontrou imerso em uma perigosa aventura entre as gretas e cavernas do Polo Sul, com a finalidade de encontrar sua amada, que foi sequestrada pelo malvado pinguim Imperador.

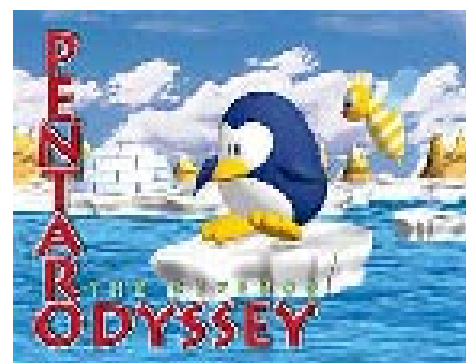
Terás que conseguir com muitas dificuldades o seu objetivo e recuperar a felicidade, pois a tranquilidade não demorou muito tempo para se romper. O cruel Pinguim Imperador não havia dito sua ultima palavra e não tardou em planejar sua vingança.

Valendo-se de uma astuta argucia, conseguiu surpreender Pentaro e, com ajuda de seus servos, enviou-o a um inóspito lugar completamente desconhecido para o nosso pinguim, em busca de sua propria tristeza e desespero que lhes impuseram, sendo um castigo maior que a morte. Porem Pentaro não está disposto a caitar esta sua sorte... O Jogo Pentaro é composto de 27 fases, e se trata de um arcade com plataformas, com scrolls em todas as direções e foi inspirado em "Ninja Kid" do

Hal Laboratory, onde foi trocado o protagonista da historia por um simpático pinguim.

Os gráficos estão muito bem realizados, assim como o movimento do pinguim. Este é mais um dos bons jogos desta nova safra espanhola.

Este jogo foi desenvolvimento pelo grupo Cabinet que tem o seguinte



staff:

Programação: Marcos Veja

Música: José Angel

Efeitos Sonoros: Daniel Zorita

Carregador: Daniel Zorita

Manual/Etiqueta: Club Hnostar

Sistema: MSX2, MSX Music, 64Kb RAM

O JOGO

O jogo é composto por um total de 27 fases. Para acessar-mos a fase seguinte devemos encontrar uma porta de saída, que algumas vezes está invisível até que encontremos determinados objetos. A tela principal está totalmente

destinada ao desenrolar do jogo, devendo-se apertar a tecla F1 para acessar-mos o placar, número



ro de vidas e visualizar-mos os objetos já recolhidos. Uma das coisas que devemos dominar com bastante precisão são os saltos de Pentaro, pois isto é imprescindível para superarmos determinados obstáculos, existem também os inimigos, alguns vulneráveis e outros totalmente insensíveis aos nossos disparos. Devemos calcular com bastante precisão nossos movimentos e ter uma relativa paciência e perseverança.

OPCOES DE JOGO

As opções do menu principal são:

- Iniciar uma nova partida.
- Continuar a partida anterior.
- Praticar; Neste modo vemos uma tela onde podemos praticar os saltos.
- Velocidade; Podemos ajustar a velocidade de jogo para lento ou rápido e também podemos ajustar a frequência de operação (50/60 Hz).
- Demo; Podemos visualizar uma pequena demonstração.

UM POUCO MAIS SOBRE PENTARO

Pentaro requer um MSX2 com no mínimo 64 Kb de RAM, possui músicas em FM, possui gráficos bem trabalhados, não sendo porém espetaculares. A música é suave, mas um pouco repetitiva. O ponto forte de Pentaro Odyssey é a grande variedade de fases: grutas, zonas geladas, bosques, montanhas, vulcões, nuvens, etc... A cada cinco fases devemos lutar contra um chefe de fase. É um jogo que recorda muito os jogos lançados nos tempos em que o MSX dominava o mercado da informática. O jogo é um tanto difícil de finalizar, porém dispõe do recurso de passwords. É um jogo que merece nossa apoio, pois devemos apoiar todos os trabalhos feitos para a nossa linha de computadores, principalmente nestes dias difíceis!!!

SONYC

Todos os recursos possíveis foram reunidos neste jogo, que explora ao máximo o potencial do MSX se transformando em um dos melhores jogos já feitos para o sistema. Na próxima edição da MWM estaremos analisando este super game, mas não deixe para depois! Adquirir logo o seu Sonyc aqui no MBT, que distribui com exclusividade aqui no Brasil.



Ficha Técnica:

Fabricante: Analogy

País: Espanha

Sistema: MSX2+/Turbo-R

Som: Moonsound/MSX Music

Preço: R\$32,00

TEEN

6. PENTARO ODYSSEY

7. BLADE LORDS

8. TETRIS II

9. ExecROM

10. METAL GEAR

Envie sua votação para:
MSX Brazilian Team (MSX Top Ten)
Travessa Mauriti, 2273 - Marco
66093-180
Belem - Pará
E-mail: mbt@libnet.com.br

TOP

1. ILLUSION CITY

2. SD SNATCHER

3. AKIN

4. SOLIDE SNAKE

5. PUMPKIN ADVENTURE 3

A raça humana tem como principal centro de controle a estação espacial Aleph. É nela que todas as ordens são dadas.



A turma da PARALLAX é incansável.

Já está quase pronto, a continuação para AKIN, aproveitando a carona do seu estrondoso sucesso. Segundo informações deles próprios, COREL DUMP começa onde AKIN termina.



HISTORIA

Como os alienígenas criaram um grande portão no subsolo, eles conseguiram ocultar-se dos humanos.

Mas o tempo passou. Agora você é uma criação especial dos alienígenas, capaz de assumir a forma humana. Juntamente com o traidor Cooper, que concordou em ajudar os aliens (e foi o único sobrevivente humano em AKIN), você deve levar adiante a missão que pretende destruir a principal força de segurança humana.

Tentar explodir Aleph através de um combate espacial não é uma boa estratégia os humanos estão disseminados através do universo, em guarda, para conter

o ataque

de grupos rebeldes. Portanto, esta estratégia não pode ser adotada.

Você começará o jogo em uma cápsula espacial, juntamente com Cooper, perto do local onde os alienígenas criaram o portão. Você deverá resgatar os esquadrões que chegam a base da Demea Corporation,

a qual se encontra destruída por acidente. Assim, Cooper consegue arranjar trabalho para vocês dois na estação espacial Aleph. Encontre a melhor maneira de destruir Aleph. Tome cuidado para que ninguém descubra sua verdadeira identidade. Faça com que Cooper permaneça do seu lado senão ele poderá trai-lo. Cuide de sua sobrevivência.

Márcia Dias



COREL DUMP

MKID

Este jogo é produzido pelo grupo ABYSS e poderá ser jogado em um MSX 2+ com MSX-AUDIO e/ou MSX-MUSIC.

Ocupará dois discos de 3 1/2" e terá a opção para ser instalado em um HD. Sua distribuição ficará por conta da SUNRISE.

Este projeto, em seu demo, deu uma impressão de seriedade e aparenta estar bem elaborado.

Possui gráficos bastante suaves em screen 11, com cores que se encaixam perfeitamente na estrutura do jogo. Quem já teve a oportunidade de jogar MARIO BROS, poderá fazer uma comparação e sentir que no MSX temos a possibilidade de criar jogos belíssimos, é só trabalhar em cima disso!

este demo, que apresenta, apenas a primeira fase do jogo, encontramos em um ambiente egípcio onde temos que nos livrar de inimigos, pegar jóias e pular sobre plataformas, com um scrool horizontal perfeito.

Segundo informações de Olivier Hustin, a versão final deverá contar com boas músicas editadas na MOONBLASTER.

O programa já está terminado porém, faltam alguns detalhes gráficos. Senta que lá vem história: você tem um MSX 2+?

Em caso afirmativo, assim que este jogo for lançado, não deixe de comprá-lo. Você não irá se arrepender!



Oferta Especial!

Por R\$4,50 você leva pra casa mais um grande programa para o seu MSX2.

*Calculus é revolucionário!!
Calculus é fantástico!!
Calculus tem ótimas animações!!
Calculus tem recursos inéditos!!
Calculus é perfeito!!!!
Não faça cálculo, compre já!*



MATCH MANIAC

Este é outro jogo produzido pela ABYSS e distribuído pela SUNRISE. MATCH MANIAC roda em um MSX 2, com MSX MUSIC e/ou MSX AUDIO e ocupa 2 discos de 3 1/2". Após o carregamento você verá o logotipo da ABYSS, conjuntamente com o menu principal. Neste menu você poderá selecionar: o grau de dificuldade, a frequência de operação e um resumo do manual de instruções.

Após selecionarmos as devidas opções, entraremos no modo de jogo, após mais um arregamento do disco. Você começa em um tabuleiro quadrado onde existem diversas peças com diferentes desenhos. O objetivo do jogo é simples: interligar todas as peças idênticas em um tempo limite. Você tem um máximo de 3 vidas e o tempo limite para terminar cada fase dependerá

do nível em que você se encontra. O jogo possui um total de 40 fases, isto significa que você será posto a



prova em termos de agilidade e raciocínio. A medida que você interliga duas peças corretamente estas desaparecem, abrindo novas jogadas. Vale lembrar que você deve conectar as peças através de

caminhos horizontais e verticais e entre elas não poderá existir mais de duas esquinas. As peças nunca poderão ser conectadas diagonalmente. Fica difícil explicar em palavras este processo, mas basta uma partida para que você possa dominar todo o mecanismo do jogo. O Programa vem acompanhado de manual, o qual até poderia ser dispensado devido o fácil entendimento, mas a SUNRISE é perfeccionista. Ele também pode ser instalado em um HD. O MSXDOS está presente no disco. Finalizando, este é mais um jogo que não deve faltar em sua coleção, pois está muito bem elaborado e conta com a garantia de ABYSS e SUNRISE. Para maiores informações sobre o jogo entre em contato com a equipe do MSX BRAZILIAN TEAM.

Márcia Dias



Este jogo foi produzido pelo grupo R.A.M. e necessita de MSX-AUDIO e/ou MSX-MUSIC, apresentado em 3 discos de 3 1/2" e pode ser instalado em HD.

TETRIS deve permanecer em nossas telas por um longo tempo.

Obviamente é um ótimo jogo para iniciantes nesta selva de jogos.

Desta vez,

um grupo italiano de programadores, R.A.M., decidiu apresentar ao público a sua versão de TETRIS.

O que eu posso dizer de novo sobre o jogo TETRIS que vocês conhecem tão bem? Nada!

Então falarei apenas sobre as suas características.

Esta é uma versão especial.

Ele é um jogo TETRIS normal ou quase normal, porém

possui a opção de usar "magias" e pode ser jogado



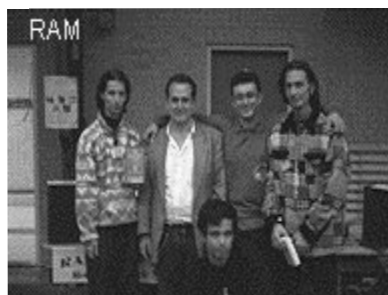
por duas pessoas ao mesmo tempo, o que o torna mais atrativo.

Ele roda em um MSX 2+ e necessita do MSXDOS 2.20.

Possui uma tela de fundo em screen 12 onde as usuais peças de TETRIS caem, estas peças estão graficamente bem trabalhadas.

As músicas, feitas na MOONBLASTER, são de autoria de Danilo Danisi e estão excelentes, não sendo repetitivas. Vale dizer que este jogo vem acondicionado em uma ótima embalagem contendo o manual.

A equipe da R.A.M. está de parabens por este excelente trabalho.



Produção: RAM

Estilo: Habilidade

Sistema: MSX2/2+/

Turbo R com MSXDOS2 e 256Kb RAM

Música:

MSX Music / Audio

Apresentação: 3x 2DD

Preço: R\$25,00

MBT SOFTWARE

RUMO AO
ANO 2000!



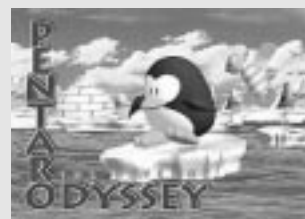
BRAZILIAN TEAM

PENTARO ODYSSEY

EXCLUSIVO!

Um dos jogos mais procurados na atualidade.

Prefira sempre o original, e contribua para o futuro do MSX.



EXCLUSIVIDADE DO MBT

O Mais completo e revolucionário editor musical para MSX, lançado em Abril de 97 em Tilburg.

ORACLE: A REVOLUÇÃO EM SOM

Preço Especial de Lançamento: R\$12,00





Pumpkin Adventure

Não pretendo aqui fazer uma descrição muito prolongada deste jogo que, em seu pouco tempo de existência, já está se tornando um clássico, e já foi bastante detalhado, inclusive através de mapas precisos, pelos nossos amigos do CLUB HNOSTAR.

Quero apenas tornar fácil a análise deste jogo por parte dos usuários de língua portuguesa.

Este jogo foi produzido pela UMAX e distribuído através da SUNRISE.

Ele necessita de um MSX2 com pelo menos 128 KB de RAM. Utiliza MSX MUSIC, MSX AUDIO ou MOONSOUND!!!!

É apresentado em 4 discos de 3 1/2", acondicionados em excelente embalagem e acompanhado por um manual em inglês. Existe a opção de gravá-lo em um HD, mas é de fácil manejo para possuidores de floppy drives.

Após carregarmos o disco 1 vemos o conhecido logotipo da SUNRISE e logo após o lindo logotipo da UMAX.

Estamos agora no demo de introdução.

O jogo se passa na cidade de Los Angeles no ano de 2077, a qual encontra-se invadida por horríveis e cruéis criaturas monstruosas vindas do espaço.

Para contornar esta situação foi criada uma unidade de polícia especial chamada SODOM (Security Organization for Defense and Offense of Mankind). Mas esta organização não consegue controlar o estado caótico da

cidade e a maioria de seus agentes são mortos em ação. O chefe de SODOM (J. Caldron) decide procurar o Dr. Steinein, um famoso inventor e cientista, para juntos resolverem este impasse. O único caminho encontrado foi



convocar os mais bravos guerreiros do passado para resolverem o mistério. Então o Dr. Steinein usa sua máquina do tempo para trazer Steve, Damien e Bishop, nossos heróis de Pumpkin Adventure 2, para o futuro.

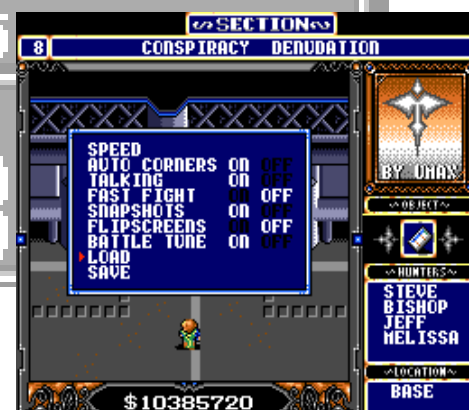
Juntamente com Jeff, o chefe de operações em campo de SODOM, eles começam a aventura.



Após o demo introdutório você pode escolher entre começar uma nova partida ou carregar uma partida já salva. Detalhe, você pode salvar o jogo a qualquer momento. Você não deve tentar concluir PA 3 de uma vez só! Eu joguei durante 5 horas, acompanhado de mapas e dicas, e não consegui concluir nem a segunda fase!!!

O jogo é um RPG, e todo RPG apresenta uma tela onde desenrola-se a ação e um indicador de status.

No indicador de status você encontrar informações sobre os jogadores (você joga com Steve, Damien, Bishop e Jeff, todos ao mesmo tempo) e sobre a quantidade de dinheiro que você possui.



Uma janela de texto aparece quando você toca nos habitantes da cidade. Alguns diálogos são de fundamental importância para a conclusão deste game.

PA 3 tem um menu de opções ativado através da barra de espaços.

Neste menu você pode escolher entre carregar, salvar, usar os itens ou magias, mudar as armas em uso ou selecionar um dos 4 integrantes do grupo, além de outras coisas mais.

A história de PA 3 é ótima. você começa na casa do Dr. Steinein e sempre que completa uma missão, a próxima tarefa começa, isto é indicado na parte inferior direita da tela.

Em 2077 existe uma rede



mundial de computadores chamada ARCA que possui terminais espalhados por toda a parte do jogo. Você pode consultar estes terminais para aprender um pouco da história do lugar onde você encontra-se

no momento.

PA 3 também impressiona pelas suas dimensões, mas não é um jogo enfiado. Após um tempo você se sentirá mais e mais envolvido por este jogo e não desejará interromper esta diversão.



ATENÇÃO!
O MINISTÉRIO DA SAÚDE
ADVERTE: JOGAR PUMPKIN
ADVENTURE 3 PODE SER PREJU-
DICIAL A SUA SAÚDE!

As vezes a trama de PA 3 torna-se tão difícil que você pensa em desistir porém, alguma coisa, no fundo de sua alma, fará com que você continue. O jogo está repleto de divertidos e intrigantes mistérios.

Uma dica: durante o jogo existe a necessidade de trocar-se de jogador em determinados

momentos, pois cada um tem uma habilidade diferente.

Nenhum RPG que se preza está isento de combates. PA 3 está repleto de pequenos fantasmas e bolhas pegajosas que representam grupos de monstros.

A tela de combate aparece sempre

que você toca uma destas criaturas e você será recompensado com dinheiro e

experiência toda vez que destrui-las. A experiência torna você mais forte e o dinheiro pode ser usado para comprar armas, itens ou magias nas lojas espalhadas pelo jogo.

Um jogo deve ter muito mais que um bom enredo, os gráficos são uma parte importante.

As figuras do demo introdutório não são tão boas, mas elas ajustam-se muito bem ao sentimento místico de PA 3.

Todos os gráficos são assinados por Peter Meulendijks e estão ótimos. Os objetos podem ser facilmente reconhecidos e as cores foram bem escolhidas. Os monstros com quem você irá lutar possuem desenhos bastante convincentes. Outro ponto forte é a música. Você nunca escutou nada parecido em seu MSX (e nem ouviu em um PC).

Você precisará escutar várias vezes para se certificar de que aquela música suave realmente está sendo produzida por seu micro.

UMAX realmente pensou em todos os detalhes.

As trocas de discos não são constantes, os menus foram bem elaborados e o jogo é consistente. Finalizando, compre este jogo e mate de ódio aquele seu amigo chato que tem um Pentium com não sei quantos milhões de mega-bytes!!!!

AVALIAÇÃO

JOGABILIDADE - 9,0
GRÁFICOS - 8,5
MÚSICA : MOONSOUND - 9,5
MSX AUDIO - 8,5
ORIGINALIDADE - 8,0
PARTE TÉCNICA - 8,5
AVALIAÇÃO GERAL - 9,0

Maximino Ferreira

PERFIL

MSX POWER REPLAY

O RETORNO DO MSX AO PODER

Este clube surgiu a mais de dois anos, partindo da idéia de defender e promover o padrão MSX, na região de Madri, capital da Espanha, uma região que nesta época contava com pouco apoio e movimentação de usuários.

O nome deste clube tem um significado todo especial, pois revela o sentimento que motivou seus fundadores a criá-lo:

"O retorno do poder ao MSX", poder este que foi arrebatado por fabricantes incompetentes, que deixaram de apoiar e chegaram inclusive ao extremo de criticar o padrão MSX. Milhões de dólares foram investidos por empresas multinacionais de informática para que o MSX não prosperasse nos EUA, como foi o caso da IBM, uma empresa que temia que a chegada do MSX desbaratasse o seu mal estruturado PC, e isto aconteceu não só nos EUA, mas também em outros países, como a Inglaterra. As famosas empresas, SINCLAIR, AMSTRAD e o usuário inglês, sempre preso a tradição, sepultaram o MSX.

Na Espanha a coisa não foi tão mal, o sistema MSX se implantou com força, obteve resultados comerciais excelentes, mas... revistas de informática, carregavam de críticas estúpidas e de farsas o nome do MSX, este foi o motivo que fez com que este clube desconfiasse de

que poderia estar diante de um grande microcomputador.

Os jogos para MSX que chegavam ao público, não eram mais do que uma espécie de metamorfose dos jogos para a linha SPECTRUM, os bons jogos em cartuchos não eram

divulgados e custavam muito caro,

então, pouco a pouco, na

Espanha, o MSX perdia a força e no ano de 1989 ele passou para a

história dos grandes fracassos da área da informática.

Calma! O MSX não morreu, apenas passou para o "submundo" da informática, onde o grande comércio não existe.

Entretanto, existem milhares de usuários dispostos a ajudar o nosso querido MSX a manter-se vivo.

Em todas as províncias espanholas começaram a surgir clubes e associações, porém em Madri a coisa não avançava, nada se fazia pelo MSX, então, em outubro de 1994, já fartos da passividade dos usuários da região, surge o clube **MSX POWER REPLAY**. Como todo clube, o começo foi difícil, participavam apenas dois corajosos, parecia que pouco poderiam fazer.

Porém, pensando um pouco, e vendo a reais necessidades dos usuários, encontraram uma boa maneira de começar suas atividades: organizar um encontro de usuários em Madri.

Começaram então, lentamente, tornar este sonho uma realidade e a medida que buscavam e rebuscavam softs para distribuição, a fim de tentar conseguir alguma fonte de renda para manter o clube, fizeram muitos contatos e foram conseguindo o reconhecimento de várias pessoas.

Tudo isto aconteceu há dois anos.

Atualmente eles já organizaram dois importantes encontros de usuários em Madri, de grande êxito e aceitação, possuem mais de vinte produtos em distribuição por todo o mundo, entre hard, soft e outras coisas para MSX como: livros, revistas, etc... Possuem mais de

noventa usuários

inscritos em Madri, os quais eles mantêm sempre bem informados. Estão

sempre em contato com



usuários e clubes de todo o mundo e têm serviço de manutenção de hardware. Oferecem ajuda a todos usuários da Espanha e também do mundo, através da INTERNET. Dispõem de meios para distribuir, promover e criar softs e hard.

Aqui vai o staff do clube

MSX POWER REPLAY:

Rafael Corrales: *diretor*

J. Maria Pacheco: *subdiretor*

Ivan de La Pena: *co-fundador*

Leonardo Padial (*Padial Hardware*) *projetista de hard*

Antônio Plaza: *produtor*

Raul de La Pena: *colaborador*

Manuel Varela (*Majara Soft*): *programador*

Jesus Gomez (*Majara Soft*): *programador*

Cesar Castillo (*Majara Soft*): *grafista*

Luís T.: *colaborador*

Sergio Ubeda: *acessor na Internet*

Roberto Herranz: *colaborador*

Nacho Cabrera (2NDF): *acessor na BBS e FIDONET*

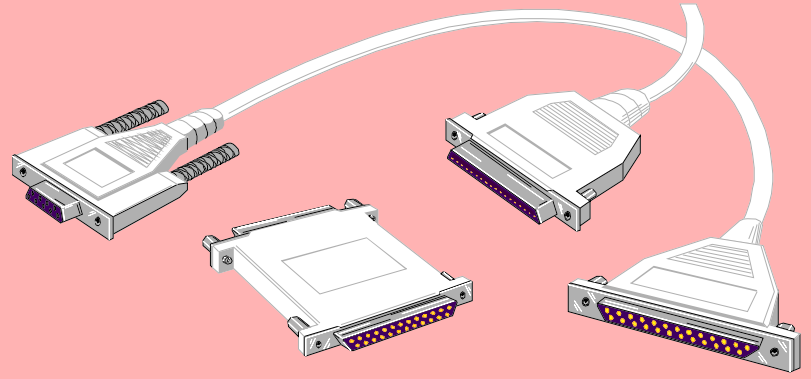
Miguel Cabrera (2NDF): *acessor em redes nacionais*

Alberto Villacian: *colaborador*

José Eugenio: *promove encontros na BBS e VIDEOTEXTO*

Efraim Sanchez: *SYSOP colaborador*

MSX CONEXION



Artigo: Marco Heidtmann

CONECTANDO O MSX A UMA BBS E REDE INTERNET

Trabalhar num computador pessoal pode ser uma situação bem solitária.

A maior parte do tempo é só você e a máquina. Se não tomar cuidado, vai descobrir que se tornou uma pessoa reclusa, encantada com todas as coisas maravilhosas que aprendeu a fazer no computador, mas esquecida do mundo real. A computação é sedutora. Confere novos poderes e só espera cumprir seus desejos. Em contrapartida, o computador exige que você passe longas horas acariciando suas teclas, afagando seu mouse. Beep é só você e eu, mestre!

Há uma cura para a solidão e ele está à sua disposição através do próprio computador.

A solução é um modem e um software de comunicação. Juntos, transformam o MSX, solitário, numa porta aberta que leva a um mundo novo de pessoas, conhecimentos e idéias.

Mesmo que você trabalhe em uma cabana na montanha, o resto do mundo está a apenas alguns toques de distância, sob a forma de gigantescos sistemas de dados, correio eletrônico e quadro de avisos: BBS.

Esses recursos permitem fazer amigos íntimos que talvez jamais conheçamos pessoalmente, obter assessoria a esfera particular das grandes empresas e de corretores de informação.

Tudo isso se tornou possível por uma combinação incomum de tecnologias. As linhas telefônicas convencionais não são projetadas para manipular dados computadorizados, especialmente à velocidade em que nossos computadores geram essas informações.

As linhas telefônicas são projetadas para um modo de transmissão de dados mais relaxado - a voz humana.

A palavra Alô leva aproximadamente um segundo para ser dita; durante esse tempo um modem consegue transmitir o texto todo da página que você está lendo agora..."

O Sistema de BBS

A sigla BBS, significa Bulletin Board System, ou seja, sistema de quadro de avisos. O nome vem realmente daquele quadro de avisos que estamos acostumados a ver nos supermercados, escolas, empresas, etc. onde é fixado algum aviso de compra, procura ou ofertas de serviços, etc..

Os primeiros BBS's surgiram nos anos 70 nos Estados Unidos, eram sistemas simples, bem semelhantes a um quadro de aviso como elucidado acima, que podiam ser acessados via um computador acoplado a uma linha telefônica. Os sistemas de BBS evoluíram, sendo

hoje verdadeiros meios de comunicação eletrônicos. Hoje, por exemplo, os sistemas de BBS possuem serviços como correio eletrônico internacional, serviços de vendas de produtos ou informações, enormes banco de arquivos, etc..

Se você tiver um computador pessoal, um modem, um programa de comunicação e uma linha telefônica, você tem tudo que é necessário para se conectar ao serviço de uma BBS.

Ao se associar a uma BBS, você tem acesso imediato a uma vasta fonte de informações que irá enriquecer seus conhecimentos. Explore todos os serviços e veja como o MSX pode se tornar um grande companheiro, pronto para ajudá-lo em muitas atividades, de maneira bastante econômica, abordando desde jogos eletrônicos, até troca de mensagens e arquivos com usuários em outros países, sempre via BBS.

Você irá conhecer o mundo fascinante das comunicações de dados, programas, índices econômicos, jogos, humor, sistemas operacionais, suporte de várias empresas, Sistema de Tele-Compras, consultas, horóscopo, etc. Além da oportunidade de fazer amizades dentro e fora da área de informática.

Para acessar o BBS você precisa ter um computador, no caso, o seu MSX. O componente mais importante é justamente o Modem, ou seja, o aparelho que é instalado entre o

computador e a linha telefônica. Esse aparelho é responsável por receber os dados do computador em forma digital e transmiti-los de forma analógica via linha telefônica ao outro modem que está instalado na central do BBS, e vice-versa. É necessário também um programa de comunicação, também conhecido como programa de emulação ou programa terminal (entre eles destacam-se o ZMP, Mabterm, etc.)

MODEMS

Os modem surgiram há vários anos. Já eram utilizados desde a década de 60 por grandes computadores. Porém foi no final dos anos 70, começo de 80, com o surgimento dos microcomputadores que o modem tornou-se viável ao usuário comum. Há dois tipos de modems :

Síncronos (utilizados por redes de teleprocessamento/mainframes)

Assíncronos (comuns entre os micro computadores)

Modems síncronos exigem linhas dedicadas (Lps) enquanto os assíncronos são usados em linhas não dedicadas (linhas telefônicas comuns).

Quanto a velocidades, os modems são classificados em relação à denominação da CCITT (Comite Consultivo Internacional de Telecomunicações e Telefonia), órgão internacional responsável pela normatização dos padrões de modems.

V 21	300 bps
V22	1200 bps
V22 bis	2400 bps
V32	9600 bps
V32 bis	14400 bps
V FC	28800 bps
V 34	28800 bps

Ruídos e interferências na linha telefônica são comuns na atual

infraestrutura analógica de comunicações (centrais analógicas e cabos de cobre). Por isso a CCITT definiu um padrão chamado V.42, o qual realiza correções de erro no próprio hardware (modem). Quando um modem transmite um sinal para o outro e ocorre distorção na informação ao longo da linha, o modem receptor "percebe" que houve erro devido a um sistema e "check-digit", também chamado de CRC, similar ao dígito de controle de CGC. Nesse momento o modem receptor interrompe a recepção e solicita para o modem emissor que retransmita o último bloco de informações. Dessa forma nunca chegará a tela do usuário /arquivo informação incorreta (sujeiras).

Um modem pode ser V.22 bis ou V.32 bis e ser também V.42. Atualmente quase a totalidade dos modems fabricados tem esse recurso.

Historicamente o V.42 evoluiu de um padrão proprietário da empresa Microcomm chamado MNP-4, ainda presente em muitos modems.

Outro recurso importante dos modems atuais é a compressão de dados. O padrão C.C.I.T.T. chamado V.42 bis, presente no hardware dos modems permite que as informações sejam compactadas numa relação de até 4 para 1.

Informações de textos, telas, figuras, enfim, qualquer informação que não tenha sido previamente compactada (usando um programa compactador), pode trafegar até 4 vezes mais rapidamente na linha telefônica com este recurso. Na prática um modem V.22 bis (2400 bps), pode ter performance de 9600 bps ao receber algumas telas ou dados não compactados. Um modem 28800 bps pode chegar a 115200 bps (!!!) nessa mesma situação.

Para usar estes modems com V.42 bis é necessário que a velocidade de comunicação modem-modem seja configurada como a nominal do

modem (exemplo 2400 para o V.22 bis) , mas 4 vezes maior para modem-micro, uma vez que ao descompactar as informações ela poderá ter até 4 vezes mais volume e o micro/programa de comunicação deverá estar pronto para recebê-la. Quando a velocidade do modem é mais alta (9600 ou maior), e usando V.42 bis, o volume de informação recebido pelo micro é muito grande.

As portas seriais do MSX não foram feitas para um tráfego tão intenso, por isso pode haver um erro chamado "data-overflow" que é a perda de informações. Para resolver este problema, quando se usa modems de alta velocidade, deve ser utilizada uma serial diferente, a chamada serial 16550, que suporta maior velocidade de transmissão, devido a uso de um buffer interno.

INSTALANDO O MODEM

Os modems para MSX são externos, ou seja, são conectados ao computador via um cabo acoplado a serial da RS-232 (geralmente o Slot1 ou Slot2).

Emulação de Terminal

Quando o usuário se conecta a um sistema BBS ou a qualquer outro serviço remoto, ele vai precisar visualizar corretamente as telas com instruções, bem como usar seu teclado para comandar as operações necessárias. Existem dezenas de padrões que regem esta comunicação pois historicamente esta operação era efetuada em terminais, ou seja, aparelhos específicos como IBM 3270, DEC-VT100, DEC-VT52 etc.

Portanto os sistemas BBS ou qualquer serviço de acesso remoto está preparado para "falar" com vários tipos de terminais que possam estar se

conectando na outra ponta. Se na outra ponta (o usuário) não dispõe de um terminal físico (um hardware específico), o usuário vai precisar "emular" um terminal, ou seja, seu programa de comunicação vai ter que simular as reações de um certo tipo de terminal físico, para que ambos (BBS e usuário) possam trocar corretamente as informações. O importante é que em ambas as pontas, o terminal escolhido seja o mesmo.

TIPOS DE TERMINAIS

- **TTY**: o mais simples de todos, disponível em qualquer programa de comunicação. Não permite posicionamento de cursor, seu comportamento é seqüencial, como um terminal de telex (por isso TTY).
- **VT-52**: utilizado para acesso a sistemas de computadores VAX, o TELEBRADESCO funcionava (ou funciona ?) em terminais assim.
- **IBM 3278**: usado em sistemas de mainframe IBM.
- **ANSI** ou **ANSI BBS**: é o tipo mais utilizado em BBS's, simula o comportamento de um PC a nível de teclado, cores, posicionamento de cursor (segundo as normas do driver ANSI.SYS). Este tipo permite a movimentação do cursor, apresentação de cores, etc.
- **RIP-Term**: emulação gráfica, permitindo o uso de ícones e figuras. É mais recente do que os outros, mas infelizmente não evoluiu.

Existem dezenas de outros tipos mas para acesso a BBSs são utilizados um dos seguintes:

TTY, ANSI ou RIP-Term.

A seguir será especificado maiores detalhes para configuração de seu programa de comunicação.

PROGRAMAS DE COMUNICAÇÃO

Não é possível para o usuário comandar diretamente o modem. Por isso é necessário que um programa execute essa função de gerenciar o modem, as telas, o teclado etc. Nesses programas temos os seguintes recursos:

- Definição do tipo de modem
- Definição dos parâmetros da comunicação
- Escolha do tipo de emulação de terminal (ANSI, TTY etc)
- Lista de telefones de serviços/BBSs
- Discagem e rediscagem automática
- Conexão automática via SCRIPTS
- Vários protocolos de transferência de arquivos
- Captura de telas (log) em arquivo e/ou impressora
- Registro das ligações para cada serviço remoto/BBS
- Teclas programáveis para funções do usuário

P.S. Nem todos programas dispõem de todos estes recursos. Alguns dos programas de comunicação mais utilizados para acesso a BBS são:



Parametrando o programa de comunicação

Uma vez instalado o Modem você deve parametrizar o seu programa de comunicação.

Os parâmetros indispensáveis para que a conexão seja efetuada são os seguintes:

Palavra de dados: 8 bits, nenhuma paridade, 1 stop bit, ou seja, 8N1

Velocidade de comunicação: A máxima que seu modem suporte (vide manual), geralmente de 300 à 115.200 bps.

Emulação de Terminal: ANSI ou TTY
Controle de Fluxo: CTS/RTS ou Hardware

Após ter parametrizado o programa corretamente, salve os dados para que na próxima vez não seja necessária nova parametrização. Um teste simples para saber se o programa de comunicação está se comunicando com o Modem e no "Modo Terminal" do programa digitar o comando "AT" <enter>, onde a resposta deve ser "OK".

Muitos programas de comunicação já tem os parâmetros certos para cada marca de modem, porém se este não for o seu caso, digite a seguinte seqüência, que é aceita por grande parte dos Modems existentes:

```
AT <enter>
OK
AT&F <enter>
OK
ATE1M1X3&W <enter>
OK
ATDP<No. do Telefone da BBS>
<enter>
```

E pronto, em alguns segundos você já estará conectado ao maravilhoso mundo do BBS.

INTERNET

As conferências InterNet são conferências onde você pode se comunicar com outros usuários desta rede a nível mundial.

As conferências InterNet são divididas basicamente em 2 categorias:

E-Mail e USENET.

A diferença fundamental entre as categorias é que a conferência de E-Mail consiste de mensagens privativas endereçadas ao destinatários. Se comparado ao nosso tradicional correio, é o mesmo que enviar uma carta em uma agência de Correios, esta carta está envelopada (significa privativa), e tem o endereço do destinatário. O BBS pode ser comparado com a própria agência de correios, onde o usuário posta a sua correspondência e o sistema a entrega para a agência central, onde é distribuída.

Tal qual no correio, note que não é possível saber se o endereço do destinatário é correto ou existente.

No caso deste estar errado a mensagem postada será devolvida ao remetente com a respectiva mensagem de erro.

Já as conferências USENET, se assemelham a um quadro de avisos, aonde todas as mensagens são públicas, não havendo destinatário. Nessas bases o idioma usado é o inglês, uma vez que as mensagens são distribuídas em inúmeros países.

LEITORES DE MENSAGENS OFF-LINE

Para quem usa regularmente o BBS como correio eletrônico para troca de mensagens, a operação de ler / responder mensagens estando conectado, não é prática, pois se perde muito tempo.

Existem programas que são capazes de simular o ambiente do BBS (conferências e diretórios) de tal forma que o usuário pode ler mensagens, responder mensagens e pesquisar arquivos do BBS sem estar conectado e com calma.

São os OLMR (Off Line Mail Readers ou leitor de mensagens off line).

O BBS possui comando que compacta as mensagens não lidas num único arquivo padrão QWK (quick). Este arquivo será aberto pelo OLMR no micro do usuário. Os OLMR mais usados pelos usuários de MSX são :

Leitor Offline 1.22, QWK4MSX, Blue Wave;

sendo o MSX Offline 1.22 o mais recomendado para usuários iniciantes devido à sua simplicidade, e por ser um programa totalmente em português, ao contrário do QWK4 que está em holandês e do Blue Wave que esta em espanhol.

COMPACTADORES

A maioria dos arquivos a disposição no BBS estão em forma compactada. Desse modo forma estes arquivos ocupam menos espaço em disco, além de diminuir o tempo de transferência ao se fazer o D/L (download). Os compactadores mais utilizados são o Pmarc e o Zippit, que gera um arquivo compactado com extensão Zip.

Sintaxe

Para um arquivo .ARJ ser descompactado é necessário utilizar o programa UNARJ e dar o seguinte comando: UNARJ <e> <drive> nome arquivo

PROTOCOLO DE TRANSFERÊNCIA

O protocolo corretamente configurado é fundamental para o sucesso da operação, uma vez que os protocolos são "regras de procedimento" que regem como os bytes irão fluir na linha de comunicação de dados. Com um protocolo configurado no BBS e outro diferente no programa de comunicação o processo não se completa. Outra importante função do protocolo é garantir a integridade do dado/arquivo transmitido. Independentemente do usuário possuir modem com correção de erros (V.42 ou MNP-4), o protocolo verifica durante a transmissão, bloco a bloco, se aquela informação foi corretamente recebida.

Existem muitos protocolos disponíveis:

- **ASCII** é o "não protocolo". Deve ser evitado pois não dispõe de correção de erros e não permite transmissão de arquivos binários (programas), somente textos.

- **Xmodem**, é um dos mais antigos e por isso largamente suportado por qualquer software de comunicação. Pouco eficiente pois a cada 128 bytes transmitidos, o protocolo pede uma confirmação do receptor se está tudo correto, o que causa uma perda de eficiência, principalmente em linhas de comunicação onde não há ruídos.

- **Ymodem** é uma evolução do Xmodem, sendo igual a ele no procedimento mas trabalhando com blocos de 1024 bytes (1 Kbyte). Mais eficiente pois tem menos "overhead" mas se muitos erros de comunicação ocorrerem que forcem

retransmissão, todo bloco, ou seja, 1024 bytes serão retransmitidos.

- **Ymodem Batch**; o protocolo Ymodem, mas com a capacidade adicional de receber o nome dos arquivos transmitidos, ou seja, o usuário pode receber múltiplos arquivos de uma só vez pois o protocolo envia o nome dos arquivos para que o receptor grave-os corretamente.

- **Ymodem/G Batch**; é o protocolo Ymodem Batch, trabalhando com blocos de 1024 bytes, porém sem nenhuma verificação erros/integridade. Por isso é obrigatório a conexão usando modems com correção de erros (V.42 ou MNP-4). É muito eficiente por não ter "overhead" adicional.

- **HS-Link**: semelhante ao Ymodem Batch, porém este protocolo tem a particular função de permitir upload e download simultâneos, ou seja eu envio um arquivo enquanto recebo outro. Não é largamente suportado pelos programas de comunicação.

- **Zmodem Batch**: é o protocolo mais usado em BBSs e largamente suportado pelos programas de comunicação. Permite envio/recepção de múltiplos arquivos, tem sistema muito eficiente de correção de erros, com baixo "overhead" pois a transmissão é contínua, só havendo interrupção do fluxo em caso de necessidade de retransmissão. Permite a recuperação de transferências interrompidas por causa de queda de linhas (por exemplo). Neste caso reconecta-se ao sistema, aciona-se a recepção novamente e a mesma será reiniciada apartir do ponto onde foi interrompida. Utilize este protocolo preferencialmente.

Na próxima edição iremos comentar o acesso a Internet e as homepages dedicadas ao MSX.

Marco Heidtmann