

## Memory Manager

Nesta camada está o gerenciamento das memórias do MSX que tiverem suporte pelo Kernel. Assim se eu compilei meu kernel com suporte à Memory Mapper, MegaRAM e VirtualRAM. Meus programas poderão ter acesso a toda esta memória para poderem trabalhar. A visão do Memory Manager sobre o sistema seria:



Assim todas as memórias do MSX seriam tratadas como se fossem de um só tipo, independente da forma de acesso e localização no sistema.

(\*) A Virtual RAM.

## SWA Shared workspace area Manager

Além de armazenar o PH dos aplicativos que estão sendo executados, a SWA permite também a armazenagem de blocos de dados que podem ser compartilhados por eles. Assim um programa de calculadora armazenando na SWA o resultado de uma operação teria:

```

SHARED BLOCK { ID      0xA0
                PH      0x002A
                Type    Text/ASCII
                Size    4
                Data    "999" }
```

Em PH temos o Program Header do aplicativo que criou este bloco, por Type seu formato que é de texto e seu tamanho de 4 caracteres. Logo depois vem o dado armazenado que no caso é 9999. Este bloco ficaria armazenado na SWA até que o aplicativo terminasse sua execução ou o descartasse. Porém a SWA permitiria que um programa compartilhe aquele mesmo bloco caso fosse necessário. Assim teríamos:

```

SHARED BLOCK { ID      0xA1
                PH      0x002C
                Sharing 0xA0 }
```

Quando o programa que criou o bloco termina sua execução e avisa a SWA que pode descartar tudo aquilo que ele alocou lá. É feita uma procura pelos blocos que estão compartilhando aqueles dados. Se ninguém os estiver compartilhando eles são descartados. Caso o estejam sendo ficarão lá até que o último programa que o compartilha termine sua execução.

## eMSXDOS - Suporte à aplicativos MSX-DOS

Esta camada permite que programas MSX-DOS sejam executados sem muitos problemas no MxOS. na verdade o eMSXDOS é o nosso bom e velho MSXDOS.SYS re-escrito. Porém um programa MSX-DOS só pode ser executado sem que haja nenhum programa MxOS na memória, pois o mesmo fará com que o MxOS

entre em uma espécie de estado de coma para que os endereços das variáveis do sistema, tanto do MSX-DOS quanto do MxOS não sejam afetados. BIOS, LIBRARIES, etc...

O MxOS não se utilizaria da BIOS ou BDOS do MSX ou de seus periféricos. Ele se utilizaria de drivers próprios que acessariam diretamente o hardware. Estes drivers seriam parte integrante do Kernel, assim ele poderá ser o mais enxuto possível.

Eles ficariam armazenados na forma de arquivos relocáveis e teriam sua "compilação" terminada quando da confecção do Kernel no momento da instalação do MxOS. As libraries conteriam as rotinas mais utilizadas pelo sistema como as rotinas de console, tratamento de arquivos, etc....

## A TADIR

A Tabela de Alocação Dinâmica de Rotinas, ou TADIR. É uma tabela que contém ponteiros para as rotinas propriamente ditas, i.e., quando você faz uma chamada à alguma rotina de um driver ou biblioteca de funções, você chama a TADIR e esta por sua vez se encarrega de executar a rotina, seja lá onde ela esteja. É um processo bastante simples e ilustrado abaixo:

TRECHO DO PROGRAMA  
(...)

```

0xD004 call 0xAF09
(...)
```

TADIR

(...)

```

0xAF09 call 0xB560
(...)
```

ROTINA DETERMINADA  
(...)

```

0xAF09 ld HL,0xFFFF
(...)
```

## A Estrutura de um MOBy [MxOS Binary]

Os binários do MxOS teriam a seguinte estrutura:

```

ID   6 bytes  "_Moby"+^Z
CRC  2 bytes  /CRC da parte executável/
EXE  ?        O executável propriamente dito
```

O uso do CRC permitiria ao sistema verificar a integridade do executável antes de executá-lo. Isto se deve ao fato do Z80 não possuir um modo monitor para evitar a execução de instruções ilegais.

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. Adquira logo o seu Sonymc aqui no MBT, que distribui com exclusividade aqui no Brasil. Por somente R\$32, você pode bater o PlayStation e os consoles de games com seu MSX2+ ou MSX Turbo-R ".*



**Ficha Técnica:**

**Fabricante:** Analogy

**País:** Espanha

**Sistema:** MSX2+/Turbo-R

**Som:** Moonsound/MSX Music

**Preço:** R\$32,00

## BRASÍLIA 98



### BSB'98

Participe do III Encontro Nacional de MSX em Brasília-DF.  
Local: Espaço Cultural 508 Sul  
Data: 25 e 26 de Julho/98

**Informações:**

Zilogic Club (André Moragas Delavy)  
SQS 112 bloco I apto 204  
70375-090 Brasília - DF  
Tel: (061) 346-8643  
E-mail: delavy@helium.fis.unb.br





# CIEL

## INTERFACE DE DRIVE



### ANÁLISE SOBRE A NOVA INTERFACE DE DRIVE

**CIEL**

Já faz algum tempo que possuímos uma interface de drive CIEL (cujo o modelo desconhecemos) que integra a nova família de projetos para MSX deste projetista.

A interface possui características interessantes para o trabalho com o adaptado projeto **AC001** (Originalmente feito para colocação em gabinetes de PC's) o qual possuímos juntamente com outros periféricos.

Inicialmente avaliamos o rendimento desta interface com uma DDX e outra DMX e os resultados foram surpreendentes, vejam o quadro abaixo:

A interface CIEL possui ótimo rendimento quando trabalhamos com turbo, atingindo excelentes rendimentos em relação as suas antecessoras, garantindo assim o que muitos reclamavam no MSX "A rapidez no carregamento de programas juntamente com as outras operações de disco".

### CONSIDERAÇÕES SOBRE A INTERFACE

O único inconveniente desta interface vem para aqueles que trabalham, ainda, com disquetes de 360Kb pois ela somente funciona com disquetes de 720Kb (3½ ou 5¼).

Ao usarmos juntamente com a MEGA-SCSI ela funciona sem conflito algum, sendo remanejada conforme o número de periféricos que existem conectados ao micro e não apresenta qualquer "resistência" quanto a unidade a qual esta especificada. O mesmo ocorre com expansores de Slot e com a MEGA-RAM Disk a qual trabalha com total sincronismo e apresenta problemas.

Para executarmos programas .ROM através do **EXECROM** a interface funciona perfeitamente bem carregando todo o jogo sem apresentar problemas.

Realmente, a interface não apresenta problemas (eu até esqueço que ela existe) e é ótima desempenhada qualquer função.

Este artigo é de autoria do MSX Crazy Club.

O MSX Crazy Club é um clube de MSX que está ativo há muito tempo e hoje é o principal clube de MSX da região Sul do país e conta com um excelente acervo de softwares e dispõe de uma excelente configuração de hardware, onde utilizam um Expert 2+ com a nova placa turbo da Ciel.

Utilizam também uma interface Mega-SCSI, Cd-Rom SCSI e Harddisk SCSI, conectadas num expansor de slots com aceleradora. A interface de drive instalada em seu equipamento é uma das mais velozes do mercado (a interface em questão faz parte da análise feita por este clube).

Como podemos ver, o MSX Crazy Club dispõe de um extraordinário equipamento, o que proporciona a este clube estar sempre ao lado dos mais recentes acontecimentos para a linha MSX.

Quem desejar contactar este clube, deve escrever o enviar um mail para eles.

#### **MSX Crazy Club**

Rua Vieira da Silva, 96 - Sarandi  
Vila Elizabeth  
Porto Alegre - RS  
91120-210  
E-mail:  
[joaoscheffer@povonet.com.br](mailto:joaoscheffer@povonet.com.br)

#### Notação:

(\*) – Carregamento do jogo **Baseball** (20 blocos)

(\*\*) – Descompactação do jogo **Street Neo Fighter II** (20 arquivos)

### CONSIDERAÇÕES SOBRE A TABELA

A opção **TURBO** facilita a utilização de descompactadores, carregadores e na formatação de discos flexíveis.

A tabela apresenta a mídia de 1.44Mb a qual formatamos no MSX quando disquetes com tal capacidade são pegos de PC's.

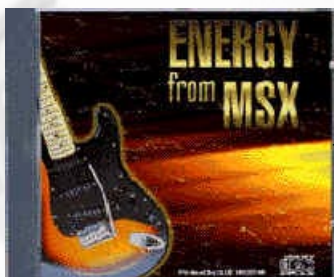
INTERFACE	NOVA (CIEL)	VELHA (DDX)	OPÇÃO	TIPO DE MÍDIA	
TEMPO DE FORMATAÇÃO	1min. 10 Seg.	3min. 40 Seg.	NORMAL	720kB	1.44Mb
	1min. 05 Seg.	1min. 15 Seg.	TURBO	720Kb	_____
TEMPO DE CARREGAMENTO (*)	40 segundos	40 segundos	NORMAL	720kB	_____
	25 segundos	30 segundos	TURBO	720kB	_____
TEMPO DE EXECUÇÃO (**)	5min. 40 Seg.	6min. 30 Seg.	NORMAL	720kB	_____
	2min. 10 Seg.	4min. 20 Seg.	TURBO	720Kb	_____



# MSX é na MBT

Zip Drive SCSI  
**Consulte**

Mega - SCSI  
**230,00**



Cd Musical  
**25,00**



Interf. IDE  
**78,00**



## Catálogo Grátis

Remetemos para todo o  
território nacional







# MUSIC HALL



## ORACLE

### A revolução em Som

**Oracle** é um novo programa musical para MSX, com suporte a MSX MUSIC e MSX AUDIO.

Este programa significa uma completa revolução em termos de Som.

Nunca o MSX-Music e o MSX-AUDIO tiveram um suporte tão bom.

✓ Linking not +x and -x, but with notes.

✓ FM-Drums para MSX AUDIO.

✓ Editor Musical flexível.

✓ Distância do cursor ajustável, facilmente para 64 patterns.

& Estas são algumas das características do programa, mas nem todas estão descritas, pois ainda faltam algumas implementações. Poderá ser adicionado ao programa um conversor ADPCM<->PCM.

A versão completa deste programa foi lançada em Tilburg '97.



## Requisitos do Sistema

Oracle precisa no mínimo de um MSX2 com 256Kb para poder rodar e quanto maior a Ram mais músicas Songdata poderão ser usados.

Oracle pode ser instalado também em Harddisk.

## Especificações do Programa:

✓ 2 Bytes system. Para mudar notas e instrumentos num certo tempo.

✓ Centenas de Instrumentos via Hardware para MSX-Music, e também diversas vozes normais via software.

✓ O conteúdo do MSX-Audio é separado do MSX-Music, assim você tem 18 canais FM + Samples + FM Drums.

✓ Um canal sampleado pode ser usado como um canal normal, contendo pitching, modulação, etc.

✓ 3 modos de modulação: Volume, Brilho e Pitch. O Sistema MOD será reconhecido pelo programa.

✓ Help com procura por tópicos.

✓ Posição da memória em tempo real.

✓ (Agora você tem muito mais memória livre)

✓ O conteúdo da memória depende agora da quantidade de Ram do Computador.

✓ 16 drumsets para MSX-MUSIC.

✓ 5 Canais de entrada para bateria do MSX-MUSIC.(Canais editáveis)

✓ Endereço em loop nos samples!

✓ Tamanho do Pattern ajustável!

Oracle v1.00										(C) Fritz Loebe 1999-1999									
File		Track		Edit		Block		Instrum		Options		Help		New:8152 KB					
Track name: "Aleste 1"										- (C) compile		-MOLF		208096*					
Position: 00		LastPos: 27		Tempo: 06		Edit: Klavier		Block: DFF											
Pattern: 00		Restart: 00		Volume: 3F		Octave: 4		Pattern: 00											
B1:P.AN B2:P.AN B3:..AN B4:..AN B5:..AN B6:P.A B7:..AN B8:..A B9:..A																			
B1	W	S	---	00	C	3	00	C	S	00	C	6	00	---	00				
B2	V	T	B	---	00	C	3	00	C	6	00	---	00	---	00				
B3	---	---	---	00	C	3	00	C	6	00	---	00	---	00	---				
B4	---	---	---	00	C	3	00	C	6	00	---	00	---	00	---				
B5	---	---	---	00	V	T	B	---	00	C	6	00	---	00	---				
B6	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	100	---	00				
B7	---	---	---	00	---	---	---	00	V	T	B	---	---	---	00				
B8	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B9	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B10	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B11	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B12	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B13	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B14	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B15	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B16	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B17	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B18	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B19	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B20	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B21	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B22	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B23	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B24	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B25	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B26	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B27	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B28	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B29	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B30	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B31	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B32	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B33	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B34	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B35	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B36	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B37	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B38	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B39	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B40	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B41	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B42	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B43	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B44	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B45	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B46	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B47	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B48	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B49	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B50	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B51	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B52	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B53	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B54	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B55	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B56	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B57	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B58	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B59	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B60	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B61	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B62	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B63	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B64	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B65	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B66	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B67	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B68	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B69	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B70	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B71	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B72	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B73	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B74	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B75	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B76	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B77	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B78	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B79	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B80	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B81	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B82	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B83	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B84	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B85	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B86	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B87	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B88	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B89	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B90	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B91	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B92	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B93	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B94	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B95	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B96	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B97	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B98	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B99	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				
B100	---	---	---	00	---	---	---	00	C	6	00	---	---	---	00				

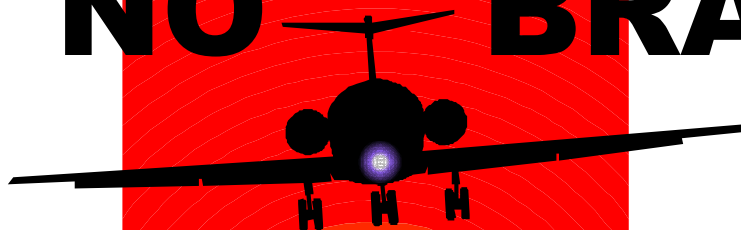
Para maiores informações, entre em contato com:

Maarten van Strien  
Tel: (+31)-(0)2525-29203  
ou envie um mail para:  
Maarten.Van.Strien@f208.n280.z2.elcom.org

Informações adicionais podem ser obtidas também no MSX Brazilian Team).



# A SUNRISE ACABA DE CHEGAR NO BRASIL



**Representante no Brasil**  
MSX BRAZILIAN TEAM

## SOFTWARE

**The Shrines Of  
Enigma  
Akin  
Match Maniac  
Pumpkin  
Adventure 111  
BeBop Bout  
The Last World  
Core Dump**



**GFX9000  
MOONSOUND  
IDE-INTERFACE  
RS232  
SRAM 512KB**

## HARDWARE

MADE BY SUNRISE SWISS



Para rodar os games você precisará:

MSX-2 com drive double sided.

No mínimo 128Kb de mapper (Ram).

MSX-Music

Moonsound e/ou MSX-audio (opcional)

Não é necessário ter nenhuma das placas de som acima para rodar os jogos.

**Sunrise Foundation,**  
POBOX 61054 ,  
2506 AB Den Haag,  
Netherlands





# MSX NO JAPÃO

## Report News: Japão

Aqui, nos lhes apresentamos algumas informações interessantes sobre a situação do MSX no Japão. Estes artigos são principalmente traduções dos artigos escritos em japonês na Internet. Graças ao amigo Nobuaki Washio (Ghost) que traduziu do Japonês para o Inglês foi possível escrever estes artigos.

- \* Nasce o Baboo Japão!!
- \* Problema com a mapper

### Nasce o Baboo Japão

Você conhece o Baboo, uma das máquina de procura mais útil para buscar informações sobre o MSX na Internet?

Katsunobu Tamaki, é um dos usuários mais ativos do Japão e através dele surgiu o novo Baboo ou Baboo Japão “.

De imediato, aconselho você a visitar o Baboo Japão. Seguramente você ficará bastante satisfeito com os enormes vínculos para páginas Web japonesas. E ainda tem mais, os sites são classificados e também são bastante uteis.

O design e a feição do Baboo Japão se parece bastante com Yahoo(Site Mundial de procura e um dos mais famosos). Assim você pode gostar de buscar muito facilmente até mesmo informações se esta for a sua primeira visita

### Espaço de Anúncio grátis!!

Explendido! Baboo oferta espaço para anuncio inteiramente de graça. A maioria dos MSXers japoneses visita o Baboo muito freqüentemente. Se você deseja que estes japoneses visitem sua homepage de MSX, você deveria fazer uso deste espaço gratuito do Baboo.

O novo webmaster, Katsunobu Tamaki conhece bem o inglês, e mensagens de outros países será sempre bemvinda. Esta é a oportunidade de voce fazer contato com usuarios japoneses.

Endereço do Baboo:  
<http://www.baboo.net>

### Problema sobre a mapper (Ram)

Preste atenção, progamadores de MSX do mundo inteiro!! Você já ouviu falar de um problema causado pela diferença de especificações de mapper entre o Japão e os outros países ?

Em especial alguns usuários japoneses dizem que os software estrangeiros não são fidedignos

porque eles congelam (travam) freqüentemente o MSX japonês, devido a este problema com a mapper.

Nos achamos que deveríamos saber por que este problema acontece, e o que fazer para resolver este problema. Se você espera distribuir ou vender seus produtos no Japão, eu recomendo que você entre em contato com algum usuario japonês, ou entao que realize antes, caso seja possível; um teste em algum computador MSX japones.

Informações:

<http://www.atares.felix.or.jp/~ghost/english.htm>

## MSX Forum'98

Do Japão nosso amigo ilustre, e também colaborador, **Ikeda**, envia uma relação dos participantes de uma feira de MSX em 23 de novembro 1997 na cidade de Kurashiki, Okayama.

O encontro do qual nós estamos falando é o **MSX Forum'98** que periodicamente é realizado nesta cidade.

O Forum é organizado pelo **Sr. S. Saitoo** que precisamente reside em Okayama.

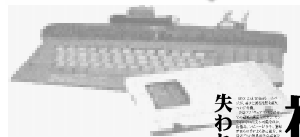


Obviamente este é uma feira pequena em comparação as outras, e os participantes presentes no encontro foram de 20 a 30 pessoas.

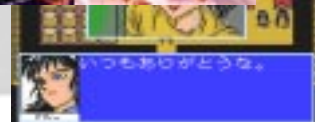
15 grupos de MSX participaram do encontro.

**Algorithn** é um CD musical com musicas do OPLL MSX. O autor é Cyabin (T. Mouri), Sysop da BBS de Osaka com o nome de Illusion City. O custo do CD é de 1000 iene, muito conveniente considerando que inseriram o CD em um pacote todo colorido.

## MSX DISK WRITER



失われたもの  
あなにはまだ知らないの?  
MSX Disk Writer Homepage  
<http://syntax.digiweb.com/>





# msxFesta



Esta feira foi realizada no mês de agosto em Tokyo, com a participação de 28 clubes e contou com a presença de aproximadamente 300 visitantes.



A seguir damos um breve resumo de alguns clubes participantes do encontro e do material colocado a venda.

- A organização do encontro estava a cargo de Aoi Daichi líder do grupo MO Soft, muito conhecido por ser um desenhista profissional do estilo Mangá.



?/..

## . Clube MESLIBRES

apresentação de Pico Pico Land CG.

## . Clube AGO SOFT

apresentação de Glorious Day e Knuckle Dusier.

## . Clube MO Soft

apresentação de MAX 1,2,3,4,5,6,7 e 8; que são revistas de Mangá.

## . Clube Jastise Software:

apresentação de MSX Seed #1 a #7, um jogo.



## . Miri-Software Japão

apresentação de Cd-ROMSX, Cd-ROM 101 Programs e do Expansor de 4 slots G.Dos Italy.

## . Clube Formation Zero

apresentação de Brain Combat.

## . Clube Tako-System

apresentação da diskmagazine Heartful Disk Vol. #1 a #4.

## . Clube Genuine Network

apresentação da revista Tomboy 22, 23, 24, e 25 e da interface de comunicação Acrobat 232 System.

## . Tomorrows Softs

apresentação dos jogos Galsquest 1 e 2 e Fighting Viper 3.

## . Syntax

apresentação de muito soft, distribuído pelo líder do grupo Hideki Imamura.

## . Clube Frontline

apresentação de sua revista Frontline #1, #2 e #3; do Kit ESE RAM DISK e também de um expansor de 4 slots.

## . Ese Artist Factory

apresentação da Mega-SCSI, Nice Memory (memória de 4 Mb) e do cartucho Harukaze para comunicação. Além disto o clube apresentava a nova interface Internet System WWW utilizável somente com Graphics 9000.

## . Hnostar Japão

apresentação da revista Hnostar, do jogo Pentaro Odyssey, do Cd Energy from MSX e do Fony's Blue Disk.

## Outros clubes que também marcaram presença no encontro foram:

**Gainax:** Não está mais ativo com o MSX e produz agora jogos para o Windows.

**Ago Soft; Inagaan; Radan; Inuzorisya; TPM.CO Softs; Delta -Z** (apresentando *Fighters Ragnarok*); **MSX Club GHQ, G&T Soft**(que apresentaram os softs *Lilo, Lilo 2 e No name*), **MSX Aikookai e OkadaSyuzou.**

Artigo de Kuniji Ikeda (Osaka, Japão)

E-mail: xum92257@biglobe.ne.jp

Tradução e adaptação: Maximino Ferreira



# MSX WORLD EXPO' 97



Nos dias 23 e 24 de Novembro de 1997 ocorreu no Japão um dos maiores eventos relacionados ao MSX. Trata-se do MSX World EXPO'97 que se realizou no Chiba Institute of Technology Tsudanuma campus (Chiba, Japan) e foi patrocinado por Chiba Institute of Technology MSX CLUB e que contou ainda com os seguintes colaboradores: GIGAMIX, MOSOFT, NGD Project, ESE Artists' Factory e FRONTLINE



Entrada



Organizadores



Olhe o lado esquerdo da foto!



Seminário do cartucho de ESE-Ram



Hardware para MSX!



MSX e instrumentos musicais



Stand coreano  
(East Seal stuffs, pacotes de rom)



Um dos organizadores com um usuário Coreano (à esquerda)



Exposição



Endereço para correspondência:  
FRONTLINE  
1-36-8 Kyojima Sumida-Ku Tokyo  
131 JAPAN

Homepage Oficial:

[http://www.chiba-net.or.jp/~nf\\_ban/gigamix/expo97/\(japones\)](http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/expo97/(japones))

[http://www.venus.dinet.or.jp/~satoko-k/gigamix/expo97/\(Inglês\)](http://www.venus.dinet.or.jp/~satoko-k/gigamix/expo97/(Inglês))



# ENCONTRO DE MADRID

“foi uma reunião estupenda  
e muito divertida.”

## *MSX Power Replay*

A reunião de Madrid ocorreu no dia 7 de Março de 1998 e foi organizada pelo grupo Power Replay. Este encontro teve um grande êxito e mais de 85 pessoas participaram deste evento. Neste encontro foi apresentado muitos hardwares como o Video 9000, o Z380 de Leonardo Padial, a interface de teclado PC, o MMSX, o expansor de 8 slots 32 bits, a Interface ACCnet e muitos softwares como o Sonyc, Pang, Combat Tetris, Doki Doki, Tweetys Choice, Future Disk e a MCCM com dois CD roms. Outros produtos também foram apresentados, como vários CD's recompilados novos a 900 pts cada um, o CD Snatcher Battle selection, Falcom CD perfect collection e o Hintel Animate CD. Calma gente! se segure aí que ainda tem mais... Foi apresentado o MSX-2 Technical Handbook, o grande jogo Head Hunter de Manuel Pazos, a revista Hnostar40, MSX World Magazine 1 com a fita de áudio (sim, nós estávamos presentes. E como diriam os nossos amigos do Club Mesxes. Yupiii!!!!), a SD Mesxes 11, assim como o Amateurism Disk do Japão, jogos da Takeru, Shareware e o demo musical Unreal World 2.

Vieram grupos de toda a Espanha. Estiveram presentes ao evento, o Club Hnostar, MSX Power Replay (organizadores do evento), AAM, MSX Men, Club Mesxes, 2ndf, Trunks, Padial Hardware, Naca Soft., Cybertouch, Analogy, Cabinet, MSX Eternal e grupos de fora como a Miri soft...

Segundo Rafael Corrales, dirigente do Power Replay, foi uma reunião estupenda e muito divertida.



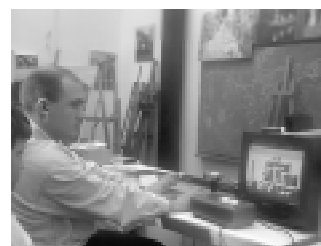
*A turma da Mesxes é alegria pura!*

Para maiores informações sobre este encontro e também sobre o próximo, visite a página Web do Club Power Replay.

<http://www.poboxes.com/secondf/msx.htm>



*Padial Hardware e seus Expansores de Slots 16/32bits e interface para teclados.*



*Stand da Cabinet, mostrando o seu extraordinário jogo, Pentaro Odyssey.*



*Stand da Naca Software*



*Manuel Pazos mostrando que é tão bom com as argolas, quanto o Sonyc.*



*Momento de confraternização num dos restaurantes requintados de Madrid, com direito a vinho e muito mais...*



*Stand da Analogy, onde você poderia adquirir o mega sucesso Sonyc.*



*Vista da sala principal do evento*



*Stand do MSX Eternal*



*Manuel Pazos, programador do jogo Sonyc e também de Head Hunter*



*Stand da Hnostar, sucesso garantido! O logotipo e o cartaz do Snatcher são demais.*



# GAMES

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

## COMBAT



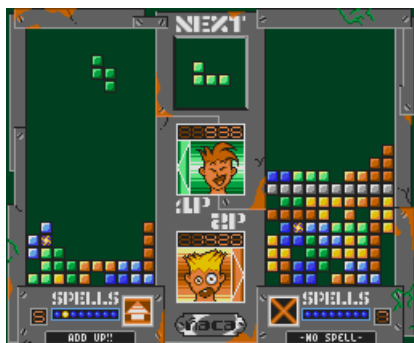
## TETRIS



Esperando dispor de rotinas de som do Oracle, mostraremos neste artigo o estágio atual com os progressos do primeiro jogo do grupo Naca Soft.

Por enquanto o jogo ainda não está terminado, mas nós da MSX World Magazine conseguimos algumas imagens do jogo.

Neste game o grupo Naca incluiu um novo modo de jogo, no qual o jogador corre contra o tempo, sendo um excelente jogo para aqueles que gostam de emoções fortes.



## No Name

### Ficha Técnica

**Realização:** KAI Magazine/1996

**Tipo:** Arcade de aventuras

**Sistema:** MSX2

**Formato:** 3 x 2DD

**Música:** MSX Music/MSX Audio

**Preço:** 1.500 ptas.

**Distribuidor:** KAI Magazine

Se trata somente de um grande game com o mais puro estilo de Vampire Killer, que além de ter gráficos estonteantes como o clássico da Konami, ainda conta com magníficos scrolls.

O jogo transcorre ao longo de 4 fases onde a protagonista Ami terá que encontrar o seu amado que foi raptado pelas forças do mal e ajudada por seu professor de história.

Para conseguir êxito em sua missão, Ami enfrentará desde esqueletos arrepiantes a árvores enfeitiçadas, cabeças que voam e um número infinito de inimigos.



Os inimigos do final de fase (chefes), são enormes e tem um movimento com uma suavidade incrível.

Entre uma fase e outra, em seus intervalos, podemos apreciar algumas animações ao mais completo estilo japonês.

A música do jogo está bem produzida, com o enredo do jogo muito bem escrito e com gráfico animais para deixar qualquer um nas nuvens.

## Tips & Cheats

### Akin (Passwords)

Awakening; Chakri; Phuket  
Chedi; Baht; Sukhothai  
Visikha; Makha; Asalha  
Viharn ; Kulcharee

### Teachers Terror

Pressione CTRL e escreva:  
YO RITZEN. Para o Music  
Demo, CTRL e digite: ERWIN.

### Goonies

Pressione CTRL + K e digite os  
seguintes passwords:  
Nível: GOONIES; MR SLOTH;  
GOON DOCKS; DOUBLOON;  
ONE EYED WILLY