

MSX Computer & Club Magazine

MCCM #90



Com a edição de número 90, a MCCM encerra um longo período dedicado exclusivamente ao MSX, ao longo do qual sempre prestigiou seus leitores com uma publicação profissional e de excelente qualidade. Durante todos estes anos os usuários holandeses em especial puderam usufruir daquela que foi uma das maiores e melhores revistas já publicadas para MSX. A decisão dos editores de não alterar o perfil da revista, mantendo a revista no idioma holandês, fez com que a revista não tivesse uma boa aceitação nos outros países. A saída

Tilburg na Holanda serve de termômetro da linha MSX, pois é neste encontro que são feitos os grandes lançamentos de hardwares e softwares. Pela primeira vez, desde que o encontro foi criado a MCCM não estará mais ativa e com isto mais uma grande empresa deixa o mundo MSX. Não se sabe ao certo qual a influência que o encerramento desta publicação pode causar aos atuais usuários de MSX e a feira de Tilburg e somente após o dia 25/04 poderemos saber se o MSX conseguiu mais uma vez se superar e vencer mais um obstáculo em sua caminhada rumo ao próximo milênio. E por falar em milênio (em inglês: Millenium), este é o nome dado ao conjunto dos 2 cds que acompanham esta última edição.

A MCCM não economizou em sua última edição e nos brindou com excelentes 68 páginas com informações para todos os gostos, como a parte final do curso de Pascal escrita por Manuel Bilderbeek; última parte do curso de linguagem C (por Alex Wulms); análise do emulador de Colecovision para MSX chamado de Mission e comentários também acerca da nova versão do emulador MSX4PC e ótimas análises dos novos games como Bomberman2, Pentius, Exor e Caterpillar e ainda os previews de Lost World, Ablaze, Core Dump, Xtazy e Micro Mirror Men.

Destacamos também uma super análise do jogo Sonyc e No Name com imagens impressas a cor e um artigo sobre o novíssimo lançamento da Sunrise Swiss, Video9000. Algumas outras seções que compõem a revista são a Art Gallery, Mega Guide, Historie, Clipboard e Magazines. Na seção Magazines comentam sobre a XWS-Magazine 16, MSX ClubWest-Friesland 19, MAD 6/97, CRC Newsletter Junho/Juho 97, Bits 3/97, XSW-Magazine 17, Bits 4/97, MPCD 31, Hnostar 39 e MSX-Info Blad 5.

MILLENNIUM

Este foi o nome dado pela MCCM aos 2 cds que acompanham a revista.

Estes 2 cds são extraordinários e mostram de fato um pouco da história da MCCM e todo o processo de desenvolvimento da revista desde a sua editoração até a sua impressão final. O Cd vem com uma interface desenvolvida para Windows 95 o que permite rodar diretamente de um PC os emuladores MSX4PC e fMSX e com rodar parte das mais de 1800 diskimages (softwares em imagens de disco) e mais de 100 roms!! O Cd contém também um ambiente chamado de MSX Explorer que permite explorar ao máximo o

conteúdo do Cd, fazendo cópias de qualquer imagem de disco com facilidade para um disco em formato MSX (720Kb). Millenium, assim como a MCCM #90 impressionam pela grandiosidade e pela forma com que foram feitos e que demonstram todo o profissionalismo e

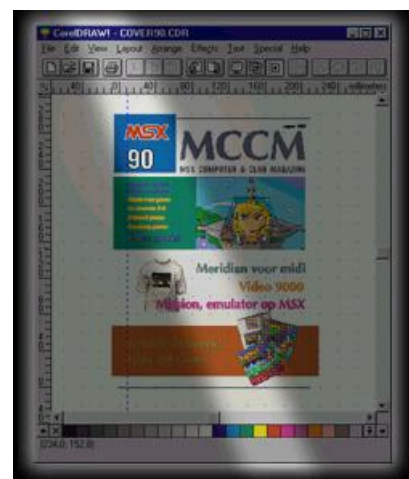
dedicação com a qual o Sr. Frank H. Druiff e sua equipe sempre tiveram.

Os mais de 1800 softwares contidos no Cd são classificados em Public Domain (Domínio Público), Shareware, Freeware e Copyright (Softwares Comerciais disponibilizados somente para os possuidores do Cd Millenium). Poderíamos ficar comentando aqui



por muitas e muitas páginas sobre a MCCM#90 e o Millenium e mesmo assim seria impossível passar para todos vocês todo o significado do que foi, é e será a MCCM para a comunidade do MSX.

Lembramos que a MCCM teve sua última edição com tiragem limitada a seus assinantes, mas como não custa nada tentar,



logo abaixo vocês tem o endereço para adquirir maiores informações.

MCCM - Aktu
s-Gravendijkwal 5a
3021 EA Rotterdam
Netherlands
Tel: (010) 425 42 75
Fax: (010) 476 88 76
E-mail: mccm@database.nl



da MCCM abalou bastante os usuários holandeses e causou uma grande preocupação aos usuários de outros países, entre eles o Brasil, temendo uma reação negativa e desestimulante por parte de seus leitores assíduos. O encontro mundial de MSX que acontece anualmente na cidade de



Descubra novos horizontes
com a melhor publicação
mundial para MSX

REVISTA HNOSTAR



- ✓ Você assina a Hnostar por 4 edições e ganha grátis um disco repleto de programa
- ✓ Capa e contra-capas coloridas e plastificadas. A revista é impressa em papel de excelente qualidade.
- ✓ As despesas com correio já estão incluídas.

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
<http://www.ctv.es/USERS/hnostar>

ASSINE A HNOSTAR



Exemplar avulso: R\$12

Assinatura por 2 edições: R\$23

Assinatura por 4 edições: R\$45

Distribuidor no Brasil:
MBT - (091) 228-2874

Como nasceu o Graphos III para o MSX

Por Renato Degiovanni

Quem usou (e abusou) do MSX e viveu a segunda era de ouro dos microcomputadores de 8 bits, lá pelo final dos anos 80, com quase toda certeza conheceu um pequeno programa para edição gráfica, chamado Graphos III.

Na época, muito se disse sobre este programa. Pensando nisso, e para "matar" um pouco a saudade, resolvi contar como tudo aconteceu.

Em 84 eu estava terminando um editor gráfico para o TRS 80, (na época do CP 500) e não tinha um nome para ele. Por indicação do Manoel Neves, da JVA (uma softhouse muito conhecida na época), o nome Graphos foi o escolhido para o programa. O III foi decorrente do fato de se tratar de um software para os micros compatíveis com o TRS 80 modelo III. Isso era muito comum naqueles tempos.

O programa foi bem recebido pelo pessoal técnico e agradou muito. Mas, precisava de um manual extenso, pois não se usava edição gráfica nos micros com baixa resolução. A minha idéia era publicar o programa na revista Micro Sistemas, mas por uma questão de desentendimento com a editora, prevaleceu a idéia de comercializá-lo através da JVA. O tempo passou, o manual do programa nunca foi escrito e o TRS 80 saiu de linha, dando lugar aos microcomputadores coloridos e com alta resolução gráfica.

No final de 85 eu estava desenvolvendo o sistema que iria dar suporte ao Adventure Angra-I, mas não tinha um bom editor gráfico para criar as imagens. Durante três meses trabalhei exclusivamente no desenvolvimento do Graphos, reutilizando a maior parte das rotinas do antigo Graphos, para TRS 80, um vez que ele tinha sido totalmente escrito em Assembler Z80.

O trabalho de conversão não foi difícil e quando o Graphos ficou pronto levei uma cópia para testes na JVA. Alguns acertos foram feitos e mais alguns recursos foram adicionados.

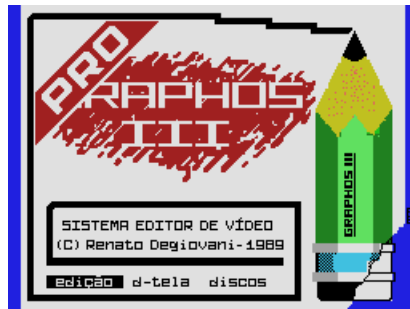
O programa estava na forma como ficou conhecido. Apenas a rotina de impressão não funcionava corretamente nas impressoras padrão Epson, pois ela havia sido desenvolvida

para uma impressora especial, que tinha sido modificada bastante.

Em 87, quando retornei à Micro Sistemas, pretendia publicar integralmente os fontes do Graphos III, como havia planejado fazer com a primeira versão do programa.

Infelizmente aquela cópia de testes, que ficou na JVA e por um descuido de um funcionário, acabou indo parar no circuito pirata.

Diante da constatação de que pessoas inescrupulosas estavam ganhando dinheiro com meu programa e que, até mesmo, estavam alterando meu nome, nos créditos, resolvi então



comercializar a versão completa do editor, corrigindo o driver de impressora. Essa comercialização foi feita diretamente pela MS.

Daí para frente, a maioria dos usuários de MSX sabe o que aconteceu. Alguns meses depois, lancei o Graphos PRO e o projeto Pro Kit, que acabou se transformando numa coisa maior.

Nos anos 90, quando o PC passou a ser vedete das máquinas pessoais, resolvi realizar então o velho projeto de publicar os fontes do Graphos III. O programa foi convertido para o Assembler do PC e publicado na Micro Sistemas em 10 edições. Foi uma das coisas que mais me deu alegria. As pessoas aprendiam programação durante a construção do programa.

Alguns usuários de MSX cobraram-me na época esta "diferenciação" em relação aos microcomputadores. Lamentei muito não ter podido publicar a versão do Graphos III para



MSX e tenho certeza que muito teria valido para os amantes da programação Assembler.

Mas crédito esta falha exclusivamente a atuação da pirataria desenfreada, que na época acontecia sem maiores entraves.

Se alguma coisa pode ser dita, como conclusão a este episódio, é de que realmente a pirataria mais prejudicou do que ajudou o MSX. Se o usuário olhar apenas e tão somente para o seu bolso, então nada mais pode ser dito.

Da minha parte, posso afirmar que mais não fiz, ou que deixei de desenvolver outros programas (como o próprio Angra-I e o Desk 3, ambos para MSX), simplesmente porque a pirataria e o desrespeito ao trabalho dos autores nacionais foi muito grande e decisivo. Mas, essas são as regras do mercado e a elas temos que nos submeter. Não guardo rancor ou mágoa do que aconteceu em relação ao meu trabalho voltado para o MSX.

Escrevi este texto apenas para deixar registrado uma parte da história do MSX no Brasil da qual, com a colaboração de outras pessoas, participei ativamente.

RENATO DEGIOVANI foi Diretor Técnico e Editor Geral da revista Micro Sistemas por mais de 10 anos.

E-mail: degiovani@orlatec.com.br

PS: a sua versão do Graphos III, para MSX, era original ou pirata?

RENATO DEGIOVANI foi Diretor Técnico e Editor Geral da revista Micro Sistemas por mais de 10 anos. Renato cuida também da TILT Online. É uma revista sobre informática onde você, com certeza, irá encontrar o mesmo "clima" daqueles bons tempos.

Anuncie na MSX World Magazine e veja as suas vendas aumentarem!

Telefone agora mesmo para o nosso departamento comercial e faça um anúncio para a próxima edição. O custo é menor do que você imagina.

Telefone agora mesmo para o telefone: 091-228-2874 e fale com a Sra. Vânia Monteiro, que lhe fornecerá maiores informações.

Por que Hitech-C?

Adriano C. R. da Cunha
Ligia Camargo

Você é programador, sabe ou vai aprender C e vai programar para esta máquina incrível chamada MSX. Então você procura, procura e, acha vários compiladores C para MSX. Alguns amigos seus dizem que o MSX-C é o bom, outros que o Hitech-C é o bom.

Mas qual é melhor? Qual é o mais rápido? Qual gera o menor código objeto? Qual é mais adequado para o seu caso?

Analisando estes três casos, conclui-se que o Hitech-C é o melhor. Porque? O MSX-C não é o compilador C padrão do MSX? Sim, é, mas ele tem uma série de desvantagens em relação ao Hitech-C.

Não pense que este artigo tem razões "comerciais" para "puxar" para o Hitech-C. Assim como o MSX-C, ele está disponível gratuitamente na Internet, ou então através do MBT. O objetivo deste artigo, ao mostrar que o Hitech-C é melhor, é beneficiar você, programador de MSX.

Vamos comparar em separado ambos os compiladores:

SINTAXE DE CÓDIGO

Uma das grandes desvantagens do MSX-C é a sua sintaxe de código proprietária e sua pouca compatibilidade com o padrão ANSI C.

Podemos citar, por exemplo:

- * o reconhecimento da palavra "void" apenas em maiúsculas;
- * o tratamento "estranho" de valores com ponto flutuante;
- * a inexistência do tipo "long";
- * a especificação de parâmetros de funções somente após a declaração das mesmas; ex.:
VOID teste(c,d);
char c;
int d; { ...

Já o Hitech-C é completamente ANSI C compatível. As limitações do MSX-C exemplificadas acima não ocorrem com ele. Um programa ANSI C é compilado sem nenhuma ou com o mínimo de alterações no Hitech-C.

Devido ao fato de o MSX-C se utilizar do par M80/L80 para gerar o código objeto, os nomes das funções dos programas não podem exceder 6 caracteres ou haverá problemas na hora de compilação.

Por exemplo: as funções

VOID Função1()

VOID Função2()

VOID Função3()

ocasionarão erro na fase de compilação, já que os seis primeiros caracteres são iguais ("Função"). Isto não acontece no Hitech-C.

INTEGRAÇÃO COM ASSEMBLY Z80

Rotinas em assembly podem ser integradas aos programas C em ambos os compiladores.

Com o MSX-C, o programa é integrado na fase de compilação/linkedição, pois deve estar no formato .REL.

Já no Hitech-C, o programa em assembly é colocado diretamente no corpo do programa C, através das diretivas #asm e #endasm. Desta forma torna-se mais fácil a edição e depuração do programa e sua comunicação com o próprio programa C.

BIBLIOTECAS

Em termos de bibliotecas padrão, o Hitech-C ganha disparado do MSX-C, sendo que este último só possui duas: stdlib.h e math.h.

Uma das alardeadas vantagens do MSX-C é a existência de bibliotecas específicas para o padrão MSX, com chamadas à BIOS, ao BDOS e rotinas gráficas.

Entretanto, o Hitech-C também possui bibliotecas para acesso ao BDOS, BIOS e rotinas gráficas do sistema, não perdendo, portanto, em nada para o MSX-C.

OTIMIZAÇÃO DE CÓDIGO

Tanto o Hitech-C quanto o MSX-C possuem um otimizador de código, o que é bastante interessante. Para programas grandes e/ou complexos, a utilização do otimizador é bem relevante, tanto em tamanho de código como em velocidade de execução.

O otimizador do Hitech-C já está incluído no pacote e realmente funciona. Para citar um exemplo, o programa ConvASM, da A&L Software, que, quando compilado com o a ação do otimizador, reduz-se em 7%.

O otimizador para o MSX-C é de autoria de Dr. Alex. P. Wulms, da Xelasoft, e pode ser obtido gratuitamente.

VELOCIDADE DE EXECUÇÃO DOS PROGRAMAS COMPILADOS

Fazendo um teste simples, o de procura de números primos, por exemplo, podemos ter uma idéia da velocidade de execução dos programas compilados com o MSX-C e com o Hitech-C.

Para programas não otimizados (através dos otimizadores de seus respectivos compiladores), em média, aqueles que operam exclusivamente na memória são 20% mais rápidos quando compilados com o Hitech-C. Em compensação, programas que se utilizam de acesso a disco são, em média, 20% mais rápidos no MSX-C. Não se pode fazer a comparação para programas que passaram pelo otimizador, pois o ganho da performance pode variar bastante de programa para programa.

TAMANHO DOS PROGRAMAS COMPILADOS

O tamanho dos arquivos executáveis gerados por cada compilador depende, fundamentalmente, do tipo de operação do programa.

Conforme visto acima, os programas que operam exclusivamente em memória são mais rápidos no MSX-C. Isto se aplica, em caso contrário, no tamanho de código.

Para programas não otimizados, em geral, aqueles que operam em memória são 50% maiores quando compilados no MSX-C, em relação ao tamanho do código gerado pelo Hitech-C. Tratando-se de programas que operam com arquivos, os mesmos são 20% maiores quando compilados com o Hitech-C.

Novamente, não se pode fazer a comparação para programas que passaram pelo otimizador, pois o ganho em tamanho pode variar bastante de programa para programa.

CONCLUSÃO

Embora o Hitech-C possa perder em termos de performance em disco (tamanho de código e velocidade de execução) para o MSX-C, para programas não otimizados pelo HITECH-C Optimizer, as outras vantagens deste compilador superam estes problemas.

Se você vai converter programas originários de UNIX ou MS-DOS em ANSI C para MSX, o Hitech-C é o ideal. Pouquíssima ou nenhuma modificação é necessária nestes programas.

Citando outra vez o exemplo do ConvASM, da A&L Software: o código fonte, em ANSI C, pode ser compilado no Hitech-C, UNIX GCC ou Borland Turbo-C sem nenhuma alteração.

Novamente, se você vai programar em C, utilize o Hitech-C. Se não tiver acesso à Internet, fale com o MBT. Do contrário, faça "download" do mesmo em:

<ftp://ftp.funet.fi/pub/msx>

E bom proveito.

Até a próxima!

Adriano Camargo R. da Cunha

Cursa o quinto semestre de Engenharia de Computação na UNICAMP, sendo programador de MSX há 9 anos. É um feliz proprietário de um MSX1 e um MSX2. Pode ser encontrado na Internet em <http://www.adrpage.home.ml.org/msx.html>

Ligia Camargo

É geóloga formada e trabalha no DNPM do Rio de Janeiro. Programa em MSXBASIC e também é uma feliz proprietária de um MSX1.

DE VOLTA AOS BONS TEMPOS DO MSX

Por: Renato Degiovani

Em março de 85 fui levado até a Gradiente para conhecer o projeto do MSX. Quase ninguém tinha ouvido falar naquele micro, apesar de já ter lido um artigo numa revista inglesa, sobre o padrão. Mostraram-me um MSX da Philips (o Expert é idêntico) e exageraram tanto nas previsões e na disposição de dominar o mercado brasileiro que passei a desconfiar que algo estava muito esquisito.

Falavam muito, mas uma coisa me chamou a atenção: diziam que entendiam tudo sobre construir aquela máquina, mas não entendiam nada de informática.

Do ponto de vista mercadológico, admitiam que tinha sido um erro comprar os direitos de fabricação do Atari, enquanto todo mundo pirateava o videogame. Sentiam-se meio bobos nesta estória e não queriam repeti-la com o MSX. Logo depois soube que outro grande fabricante ia entrar também na disputa pelo mercado (a Sharp). Reuni o pessoal que produzia software na época e saímos em busca de informações técnicas, contactando quem conhecíamos no exterior. Em pouco tempo já tínhamos dois micros: um Hit Bit e um outro de origem alemã, com sistema Pal G. Tivemos que adaptar uma TV para fazê-lo funcionar.

Antes do lançamento oficial do MSX no Brasil, na feira internacional de informática (no final de 85) ainda estive uma vez com os fabricantes. O clima era péssimo e falavam inclusive que o projeto ia ser posto de lado. Parece que existiam problemas relacionados com a reserva de mercado, na época. Também já sabíamos que haveria diferenças básicas entre os dois micros nacionais, principalmente no que era mais importante para o mercado

nacional: a fonte de letras acentuadas e o teclado. Conseqüentemente a língua portuguesa sairia prejudicada.

Na verdade, nenhum deles podia fabricar computadores. A saída foi fabricá-los em Manaus, como se fossem videogames. Assim, driblavam a lei da reserva de mercado e se beneficiavam dos incentivos fiscais da zona franca. Para mim, esse era o ponto que faltava para visualizar o que aconteceria no mercado e, a história provou, eu estava certo. Iriam lançar máquinas à rodo, inundando as lojas e sufocando a concorrência (na época, Microdigital com o TK 90x). Nisso eles eram muito bons.

“diziam que entendiam tudo sobre construir aquela máquina, mas não entendiam nada de informática.”

Mas, o que mais precisávamos na época eles não iriam fazer: um microcomputador com uma atitude séria e profissional por parte do seu fabricante.

A maioria do pessoal que “nasceu” com o MSX não tem idéia do que tinha sido o relacionamento dos usuários com os fabricantes de ZX 81, TRS 80, Apples e TRS Color. Principalmente com aqueles que viviam ao abrigo da lei da informática.

Os fabricantes nacionais de MSX tinham que fazer parecer que se tratava de um brinquedo e não de uma máquina de processamento de dados. Isso explica porque eles nunca apoiaram de verdade um software que não fosse um jogo tipo videogame. Só fizeram algo próximo a isso quando a reserva de

mercado já tinha sido relaxada.

Logo após o lançamento do MSX, resolvemos (apesar de já estar claro que não iríamos ter apoio nenhum dos fabricantes) que ainda assim seria interessante lançar produtos para essa linha. Eram micros coloridos, com alta resolução, de baixo custo e com uma grande expectativa por parte do mercado.

Optei por fazer uma versão do jogo Amazônia, que estava sendo lançado em grande estilo (embalagem especialmente projetada por nós, anúncios coloridos em todas as revistas de informática, etc) para o MSX. Na página do anúncio apareceriam o nome dos micros que teriam versões do jogo. Estavam lá o TRS 80, ZX 81, Hot Bit e o GPC 1.

Assustou? Bem, era esse o nome do Expert: Gradiente Personal Computer 1. Um dia antes da revista Micro Sistemas ser impressa (contendo o tal anúncio), o responsável pelo projeto MSX da Gradiente me ligou e pediu que alterasse o nome do computador.

Houve um sério problema com o pessoal da reserva de mercado, pois ficava claro para eles que se tratava de um computador. E mais, com esse nome o MSX ficava parecido com o “PC”.

Na ocasião eu era o Diretor Técnico da revista Micro Sistemas e responsável direto pela parte gráfica da mesma. Pelo telefone, aproveitei a oportunidade para verificar até onde estavam dispostos a ir nesta questão. Disse que a revista já estava na gráfica e provavelmente, naquela hora (eram 7 horas da noite) ela já estaria sendo impressa.

Ouvi que, se este era o caso, eles teriam que adquirir toda a edição impressa da revista e inutilizá-la, pois aquele nome não poderia ser usado. Isso não foi preciso. Imediatamente despachei o produtor gráfico com a missão de fazer uma alteração no fotolito do anúncio, na gráfica. Afinal, eu ainda não tinha recebido a prova heliográfica da revista e portanto nada ainda havia sido impresso.

Quer comprovar o que digo? Se você tem a Micro Sistemas edição número 48 (setembro de 85), na página 21 tem o anúncio a que me refiro. Olhe com muita atenção no nome Expert e note como o preto ao redor dele é diferente. Foi feito um corte no fotolito do anúncio e remendado com novo nome (na época ainda não se dispunha das maravilhas da computação gráfica).

Pode verificar isso também na revista Micro & Vídeo, número 20 página 73 ou na primeira edição da MSX Micro, na terceira capa.

Agora se prepare: eles próprios admitiam que o problema com a reserva de mercado nem era tão importante

“No final das contas, era onde pretendiam chegar mesmo, ou seja, iam lançar o MSX para ganhar o mercado mas o objetivo era se preparar para o PC.”

assim. No final das contas, era onde pretendiam chegar mesmo, ou seja, iam lançar o MSX para ganhar o mercado mas o objetivo era se preparar para o PC. O MSX era apenas a etapa inicial.

Tudo isso aconteceu no final de 85 e início de 86. Só quando os primeiros micros chegaram às lojas é que pudemos ter acesso

(Continua...)

(...Continuação)

aos MSX nacionais. Até então, os fabricantes faziam o maior "segredo".

Lembro perfeitamente que a única coisa que insistíamos em perguntar era o quanto eles iriam sair fora do padrão. Nem uma resposta sequer tivemos. A Sharp, por exemplo, nunca quis divulgar que padrão pretendia adotar para os seus drives. Diziam que era um segredo de mercado. Acabaram por cometer tantos equívocos que "mataram" o seu MSX antes do tempo.

Foi num cenário desses que tivemos de decidir o que fazer, que rumo seguir e principalmente o quanto apostar numa determinada direção. Não foi fácil escolher um rumo às escuras.

Na época eu fazia parte de um grupo formado basicamente a partir do pessoal do curso de criação de jogos em computador, promovido pela JVA e produzido por mim, do

qual faziam parte também gente como Claudio Costa, Divino C.R. Leitão, Júlio Veloso, Sérgio Duric, Frederico Liporace e outros.

Tudo era muito nebuloso quanto ao futuro do MSX, então adotei os seguintes critérios: faria um sistema de teclado e alfabeto totalmente novo, para fugir dos problemas de incompatibilidade entre os nacionais e quem mais aparecesse. Usaria, como padrão de acesso a disco, o sistema da Microsol baseado em portas lógicas e não em endereços de memória.

Quanto aos slots de memória, ambos MSX nacionais operavam de forma idêntica e não vi necessidade de me preocupar com este item nos programas.

É preciso levar em consideração o seguinte: quando fazemos um programa para uso próprio podemos literalmente dar asas à imaginação. Mas, quando o programa se destina a um determinado mercado, a

coisa muda um pouco de figura. Quando apareceram as Megarams, o MSX 2, o Turbo R, etc, já estava evidente que não havia mais mercado substancial no Brasil para os programas destinados ao MSX.

Esta não é uma questão ideológica ou técnica, mas tão somente comercial. Nem sempre o mercado se comporta como desejamos ou como seria de se esperar. Tudo depende de quantas pessoas se dispõem a seguir numa determinada direção.

RENATO DEGIOVANI foi Diretor Técnico e Editor Geral da revista Micro Sistemas por mais de 10 anos. Renato cuida também

TILT Online. É uma revista sobre informática onde você, com certeza, irá encontrar o mesmo "clima" daqueles bons tempos.

Interface scanner do clube Gouda
R\$130

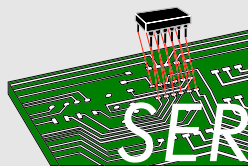
Conecte um Scanner de mão de PC (monocromático) no seu MSX e passe a desfrutar de uma gama de opções, antes não disponível. Ideal para uso com o Dynamic Publisher e Aladin.



Novidade! New! ACCNET
Interface of transmission WWW System
Interface MSX para usar modems de PC

A interface RS232C não é necessária.
Conector BUS AT Technology UARTs 16550
Velocidade de transmissão até 115.000 baud
Software COMS6 (msxdos2.2)

- Interface
- Software
(Modem para PC interno opcional)
9450 peças / 115.000 lines



SERVIÇOS

Manutenção e Consertos em geral de micros MSX1,2,2+ e Turbo-R, kits de transformação, e etc...

André Moragas Delavy
SQS 112 bloco I apto 204
70375-090 Brasília - DF
(061) 346-8643

Manutenção e consertos em geral de micros MSX e hardwares em geral, e serviços de digitalização.

Ítalo Valério P. Gomes
Rua Joana D'Arc, 1764
59065-620 Natal - RN
(084) 231-0782

Seção CARTAS

Se você tem alguma dica, truque ou solução de jogos para MSX1, MSX2, MSX2+ ou Turbo-R, envie para a seção Tips & Cheats. Uma das dicas enviadas será selecionada pela revista e ganhará um brinde exclusivo.



Na primeira edição da revista, que por sinal está muito boa, me deparei com um artigo assinado por um tal Marcelo Cordassi Eiras, cidadão este já conhecido pelos assinantes da MSX BRoadcast List pela sua má fama. Em primeiro lugar achei inadmissível a presença de um artigo sobre emuladores de MSX em uma revista que tem como objetivo incentivar o padrão.

E ainda mais inadmissível foi encontrar citações como "...O tempo passou e o MSX hoje é apenas uma lembrança". Realmente foi uma péssima idéia vocês terem selecionado este artigo para ser publicado.

Além de completamente fora de propósito é um artigo dos falho e cheio de erros. Erros que vão de um inocente erro de concordância a até palavras colocadas aleatoriamente para fazer uma frase como "Memory Mapper: Um padrão mundial de dispositivo complementar de memória" que simplesmente não quer dizer nada nem tampouco explicar alguma coisa!

Sem contar que o referido artigo se limitou não a fazer uma análise comparativa dos emuladores já disponíveis e sim a dar escassas informações.

Nada que não possa ser obtido em uma breve leitura dos readme.txt (ou similares).

Não vou nem citar a omissão dos emuladores de MSX para plataformas como Mac, Amiga ou UNIX.

Mas isto eu perdoo pois já conheço a miopia do autor que só enxerga em sua frente plataformas WINTEL...

Giovanni R. Nunes - bitatwork@geocities.com

Compartilham da mesma opinião e endossam esta carta:

Adriano Cunha, Goiania/GO

adrcunha@dcc.unicamp.br

Aleck Zander, S.J. Rio Preto/SP

aleck@ensino.ibilce.unesp.br

André Delavy, Brasília/DF

delavy@helium.fis.unb.br

Cesar Cardoso, Rio de Janeiro/RJ

cesarcardoso@earthling.net

Dickson Sales, Natal/RN

dsales@digicom.br

Eduardo Loos, Brusque/SC

loos@bnu.nutecnet.com.br

Franklin Almeida, Rio de Janeiro/RJ

fs_almeida_bf@hotmail.com

Italo Valerio, Natal/RN

valerio@eol.com.br

Luiz Eduardo Marques, S.J.Meriti/RJ

lm Marques@abeu.com.br

Maclei Tozzato, Rio de Janeiro/RJ

maclei@iname.com

Marcelo Germano, Niteroi/RJ

hunter-d@pobox.com

Marcio Lima, Rio de Janeiro/RJ

magneto90@hotmail.com

Marco A. S. Dal Poz, Sao Paulo/SP

mdalpoz@lsi.usp.br

Raphael Rosenthal, Rio de Janeiro/RJ

raphael@cin.com.br

Ricardo Bittencourt, Sao Paulo/RJ

ricardo@lsi.usp.br

Ricardo Jurczyk, Rio de Janeiro/RJ

jurczyk@ruralrj.com.br

Sony F. dos Santos, Avaré-SP

hypersony@hotmail.com

Walter Bernardo, Esteio/RS

marujo@if.ufrgs.br

Giovanni Nunes - [http://www.geocities.com/](http://www.geocities.com/ResearchTriangle/2472/)

[ResearchTriangle/2472/](http://www.geocities.com/ResearchTriangle/2472/)

Email: bitatwork@geocities.com

bit at work, Brazilian MSX Crew and Crunchworks member

Do you turn on your MSX today?



>Gostaria de saber como instalar uma HD em um MSX, qual o tipo de interface, >de HD, etc. e quanto custaria essa instalação.

>Também gostaria de instalar um drive de CD-Rom e outro de 3 1/2.

>Desde já agradeço,

>Fernando Ricardo

Prezado Fernando,

Gostaríamos de agradecer o envio do seu

mail para o MBT e esperamos

esclarecer suas dúvidas. Vamos lá!

O processo de instalação de uma HardDisk

no MSX é relativamente fácil e

não requer conhecimentos específicos,

bastando tão somente seguir o manual

de instalação. A única preocupação que você

terá é com relação aos cabos, mas somente

no caso de adquirir uma interface SCSI

devido aos padrões SCSI1 e SCSI2 terem

conectores diferentes.

Existem no mercado 3 modelos de interfaces

para MSX atualmente no mercado:

. Interface IDE

. Interface Novaxis SCSI

. Interface Mega SCSI

O MBT comercializa estes 3 tipos de Interfaces e os preços são os seguintes: Interf. IDE (R\$78), Interf. Novaxis (R138) e Mega-SCSI (R\$220). As taxas de importação e despesas de envio já estão incluídas nos respectivos preços. De posse de uma das interfaces, você poderá usar simultaneamente até 8 periféricos (zip drive, cd-rom, harddisk, etc...) com a interface SCSI e 2 no caso da IDE.

Para a instalação de um drive de 31/2 você tem a opção de usar um de 720Kb ou um dos drives 1.44 disponíveis para a linha PC. Neste último caso será preciso fazer uma mudança nos jumpers para poder usar no MSX. Existe um modelo no mercado de PC (Sony MPF520) que não necessita de nenhum ajuste para que possa funcionar no MSX.

Marco Heidtmann

Membro do MBT e Editor da Revista MSX World Magazine

MSX Brazilian Team & MSX World Magazine

Travessa Mauriti, 2273 - Marco

66093-180 Belem - Para - Brasil

Tel/Fax: (091) 228-2874

ICQ#: 8238506

mbt@libnet.com.br

[http://www.geocities.com/SiliconValley/](http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/8830/)

[Horizon/8830/](http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/8830/)

Update:18/02/98

A seção classificados está a disposição de vocês, prezados leitores da MSX World Magazine.

Nesta seção você dispõe de um espaço gra-

tuito para vender, trocar e comprar

hardwares e softwares relacionados ao MSX.

O que você está esperando?

Entre logo em contato com a nossa reda-

ção.



MSX World Magazine

Seção Cartas

Travessa Mauriti, 2273 - Marco

66093-180

Belem - Pará - Brasil

Tel: (091)-228-2874

E-mail: msxworld@geocities.com

mbt@libnet.com.br

AGENDA

13º ENCONTRO DE USUÁRIOS DE MSX

1) Local e Horário

O encontro se realizará no sábado dia 2 de Maio. Os exibidores poderão entrar a partir das 8:30-8:45 AM. A entrada do público e por tanto a abertura do encontro será as 10:00 AM. O Encontro encerrará as 6:00 PM podendo se prolongar até as 7:00 PM.

O lugar é o habitual: Les Cotxeres de Sants. Calle Sants 79-81. Está localizado entre a calle Olzinelles e a plaza Bonet i Moix (antiga Plaza Málaga). A uns dez minutos da estação de Sants, o lugar é acessível por metrô (Plaza de Sants, linhas I -roja- y V -azul-), Onibus (linhas 52, 53, 56 y 57) e taxi (pedir para passar entre Olzinelles e calle Sants).

2) Entradas e stands

O preço da entrada continua sendo de 500 pesetas. Espera-se que possa ser dado um pequeno panfleto no qual aparecero todos os expositores, seus endereços de contato, o que apresentaram e os horários de exposição. Ainda espera-se poder dar uma estimativa da data para o próximo encontro. Fora aparte acontecerá o habitual teste, e um cupom para preencher e assim entrar na base de dados da

Asociacao de Amigos do MSX, e concorrer a um sorteio de material do encontro.

3) Sistema

Muitas vezes nos temos pedido de vossa parte 'resucitar' as apresentacoes individuais. Se os expositores assim desejarem, a apresentação se dará em um dos turnos de exibição em uma pequena sala apropriada para o acontecimento, onde se exhibirá os gráficos e músicas dos concursos. Também se pode dar turnos a não-exibidores que queiram apresentar alguma proposta ou algum material que não esteja terminado. Evidentemente, os que não tem stand não poderão vender nenhum produto dentro do recinto de Cotxeres. Estes horários de exibição são gratuitos e como anteriormente se fazia, tem que ser solicitado com antecedência a organização para haver tempo de exibição.

4) Novidades

Como temos dito, esperamos fazer logo de inicio aos usuários que vierem ao Encontro um pequeno panfleto com os expositores, os apresentadores, os horários de exibição e alguma coisa a mais. Aparte se realizarão os concursos de gráficos e música, remunerados com prêmios de 3000 pesetas ao primeiro e 1500 ao segundo colocado. Ainda se realizará um concurso de utilitários, com um prêmio único de 4000 pesetas. Todos os gráficos e músicas apresentados ao concurso serão expostos na sala anexa a de exibição. Espera-se que cada stand ceda um dos ele-

mentos de seu arsenal para podermos realizar um sorteio no final do encontro. Somente entrarão no sorteio aqueles visitantes que tiverem entregues seus dados com o cupom que será dado na entrada junto ao teste.

Tentaremos trazer personalidades estrangeiras. No momento temos a presença confirmada, da Future Disk, e da Abyss.

5) Exibidores

Se colocará em lugares próximos dos club's que estarão presentes nesta reunião, não se descarta a possibilidade que outros clubes fora das fronteiras da Espanha venham para este evento.

6) Contato

Para entrar em contato com a gente, escreva para:

Asociación de Amigos del MSX
Apartado de Correos 97075
08080 Barcelona - Espana

Se preferir, telefone ou envie um email para:
Albert Molina,
Tel: 919.852.050, e-mail: Plot@lix.intercom.es

José María Alonso,
Tel: 989.781.070, e-mail: jalonso@ibm.net

Aguardamos por você!

Os organizadores

ANÁLISE DE LIVROS

Micro Guias MSX de la A a la Z

Angel L. Andeyro
Miguel perez de la Blanca
Pedro Gato
Ra-Ma Editora
234 páginas

Este livro contém de forma detalhada, explicações de todas as palavras relacionadas com o sistema MSX. A coleção de microguias, neste volume é dedicado ao sistema MSX e reúne todas aquelas expressões relacionadas ao MSX-DOS e MSX-Basic, e

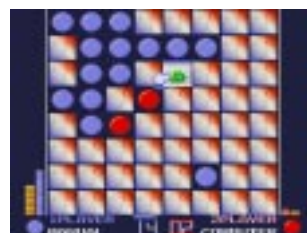
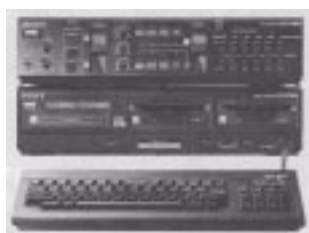
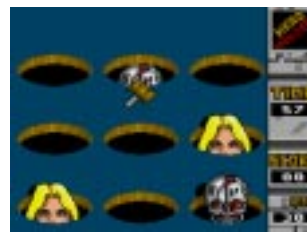


também as Instruções, funções e operações da linguagem Basic e da linguagem de Máquina.

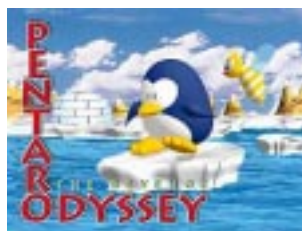
Também encontram-se instruções e funções do MSX-DOS e outras terminações de uso geral em informática.

Estão incluídos também algumas funções do MSX2. O livro tem um acesso em ordem alfabética para permitir o uso de forma simples e objetiva, onde o usuário e programador de MSX tem em seu poder um meio de consulta rápida que permite resolver as dúvidas sobre programação e sobre os mais diversos e variados conceitos.

MSX BRAZILIAN TEAM



A Força do MSX



(091)
228-2874



Representantes do MSX Brazilian Team

Espanha: Club Hnortar, MSX Power
Replay, A.A.M., ACCNET e Analog
Holanda: Stichting Sunrise
Itália: Mini-Software e I.C.M.
Japão: Syntax



O MSX precisa de você!
Diga não a Pirataria

E-mail: mbt@libnet.com.br

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/8830>

MSX BRAZILIAN TEAM

Travessa Mauriti, 2273 - Marco - Tel. (091) 228-2874
66093-180 - Belem - Pará - Brasil