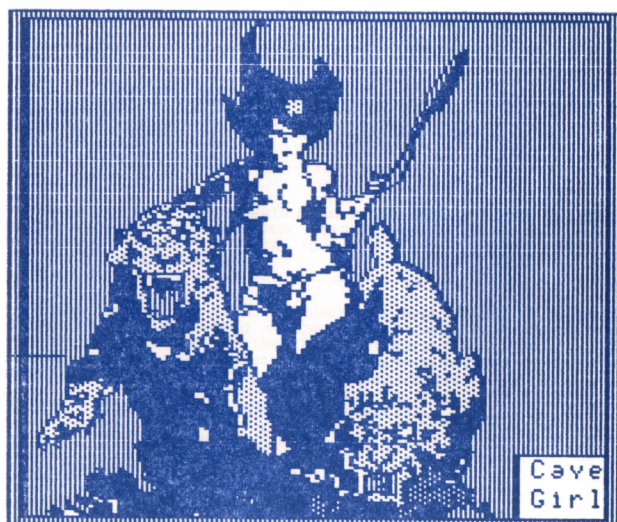
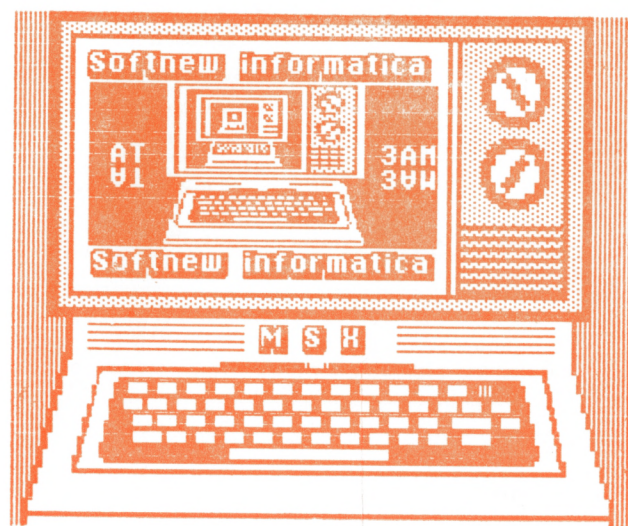


SOFTNEW INFORMATICA MSX



Qualidade-Tradicao-Seguranca
A 2 anos servindo voce

SS-SOFTNEW INFORMATICA
R.MIGUEL MALDONADO 173
SAO PAULO - SP
CEP - 02524
TEL- (011) 266-2902

SOFTNEW INFORMATICA

PREZADO CLIENTE.

VENHO POR MEIO DESTA INFORMAR NOSSO SISTEMA DE TRABALHO, E COMO DEVE PROCEDER PARA FAZER SEU(S) PEDIDO(S) A NOSSA EMPRESA.

A: PEDIDOS FEITOS POR CARTA:

- 1- FAÇA A RELAÇÃO DE PROGRAMAS QUE DESEJA.
- 2- NOS INFORME EM QUANTAS FITAS OU DISCOS QUE SEU PEDIDO SEJA FEITO
- 3- CASO SEJA EM DISCO, NOS INFORME SE É SIMPLES OU DUPLA FACE
- 4- NOS INFORME SE SEU MICRO É EXPERT OU HOMBIT.
- 5- O PAGAMENTO PODE SER FEITO POR CHEQUE, VALE POSTAL OU DEPÓSITO EM CONTA CORRENTE.
- 5.1- PAGAMENTO POR DEPÓSITO EM CONTA CORRENTE:
 - 5.1.1- FAÇA UM DEPÓSITO NA CONTA 053755-1, AGENCIA 0094 (CASA VERDE), BANCO BRASILEIRO DE DESCONTOS (BRASESCO), EM NOME DE PAULO CASTRIGNANO NO VALOR FINAL DE SEU PEDIDO.
 - 5.1.2- FAÇA A RELAÇÃO DE PROGRAMAS E JUNTE A ELA O COMPROVANTE DO DEPÓSITO OU XEROX DO MESMO E DESPACHE SEU PEDIDO POR CARTA, ESTE COMPROVANTE DE DEPÓSITO VALE COMO COMPROVANTE SEU DE REALIZAÇÃO DO PEDIDO.
- 6- PAGAMENTO POR VALE POSTAL:
 - 6.1- NO CASO DO VALE POSTAL QUANDO FOR COLOCAR-LO JUNTO COM SEU PEDIDO, SOLICITE QUE SEJA DESTINADA A SUA POSTERIOR RETIRADA NA AGENCIA CASA VERDE DO CORREIO.
- 7- PAGAMENTO POR CHEQUE:
 - 7.1- JUNTE O CHEQUE A SUA RELAÇÃO DE PROGRAMAS NO VALOR DO MESMO E REMETA A CARTA COM O CHEQUE E O PEDIDO.
 - 8- NA HORA DE COLOCAR O CEP, SE POSSÍVEL COLOQUE O CEP DA RUA E NÃO DA CIDADE, ASSIM RECEBERÁ SEU PEDIDO MAIS RÁPIDO.
 - 8.1- FAÇA A LETRA O MAIS LEGÍVEL POSSÍVEL PARA NÃO ACARRETAR ERROS NA HORA DA GRAVAÇÃO, OU BATA A MÁQUINA.
 - 9- PODEM SER COLOCADOS APROXIMADAMENTE 12 PROGRAMAS POR FITA.
 - 10- PODEM SER COLOCADOS APROXIMADAMENTE 5 PROGRAMAS POR DISCO FACE SIMPLES.
 - 11- PODEM SER COLOCADOS APROXIMADAMENTE 10 PROGRAMAS POR DISCO FACE DUPLA.
 - 12- CASO SEU PEDIDO SEJA EM FITA FAVOR INFORMAR QUE GRAVADOR POSSUI.

B: PEDIDOS POR TELEFONE:

- 1- SO PODEM SER FEITOS PEDIDOS POR TELEFONE, AQUELES QUE FUREM POSTERIORMENTE RETIRADOS NO LOCAL, ENTRE EM CONTATO CONOSCO, NOS PASSE A RELAÇÃO DOS PROGRAMAS QUE DESEJA E SERÁ MARCADO UM DIA PARA SER FEITA SUA RETIRADA.

C: PEDIDOS FEITOS PESSOALMENTE:

- 1- CASO DESEJA FAZER SEU PEDIDO PESSOALMENTE, VENHA NOS FAZER UMA VISITA E FAÇA SEU PEDIDO.

NOSSOS PREÇOS:

A1. DISQUETE	: UNIDADE	-	Cz\$	600,00
A2. FITA CASSETE (SONY)	: UNIDADE	-	Cz\$	600,00
A3. TAXA DE CORREIO	: -----	-	Cz\$	200,00
A4. PROGRAMAS	: VIDE RELAÇÃO	-		
A5. FONTES PARA DRIVE	: UNIDADE	-	Cz\$	8.000,00
A6. INTERFACE P/ DRIVE(S)	: UNIDADE	-	Cz\$	40.000,00
A7. PLACA 80 COLUNAS	: UNIDADE	-	Cz\$	45.000,00
A8. MONITOR MONOCROMÁTICO	: UNIDADE	-	Cz\$	60.000,00
A9. CABO GRAVADOR-MICRO	: UNIDADE	-	Cz\$	8.000,00
B1. CAIXA DE DISQUETE	: (10 DISCOS)	-	Cz\$	6.000,00
B2. CAIXA DE FITAS	: (10 FITAS)	-	Cz\$	6.000,00
B3. CAIXA DE MADEIRA P/ ATÉ 70 DISCOS	-		Cz\$	4.500,00

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- C1- CASO DESEJAR, PODERÁ ENVIAR SEUS PRÓPRIOS DISCOS OU FITAS FICANDO ASSIM ISENTO DO PAGAMENTO DOS MESMOS, SO ACEITAREMOS DISQUETES AINDA NÃO FORMATADOS E FITAS VIRGENS.
- C2- NOS PEDIDOS DE DISCO FORA DOS DESCONTOS NORMAIS, TAMBÉM HAVERÁ UM DESCONTO DE 10% SOBRE O VALOR DOS PROGRAMAS.
- C3- SERÁ DEVOLVIDOS OS PEDIDOS QUE FOREM ENVIADOS PARA PAGAMENTO POR REEMBOLSO POSTAL.

PROMOÇÃO N. 1

NAS COMPRAS ACIMA DE CZ\$5000,00 CRUZADOS OFERECEREMOS UM DESCONTO DE 10% SOBRE O VALOR DOS PROGRAMAS.

PROMOÇÃO N. 2

NAS COMPRAS ACIMA DE 35 JOGOS VOCE GANHA 4 JOGOS GRATUITAMENTE DE VALOR INFERIOR A 95,00 A SUA ESCOLHA.

PROMOÇÃO N. 3

NAS COMPRAS ACIMA DE CZ\$2800,00 VOCE GANHA O JOGO NEMESIS GRATUITAMENTE FORA O VALOR DO DISCO.

PROMOÇÃO N. 4

EM CADA COMPRA SUA QUE FOR EFETUADA ACIMA DE CZ\$1100,00 VOCE RECEBERÁ UM CUPOM COM SEU RESPECTIVO NÚMERO, A PASSARÁ AUTOMATICAMENTE A CONCORRER A UM SORTEIO DE UM DRIVE DUPLA FACE E 5 CAIXAS DE DISCO, SEU NÚMERO SERÁ VALIDO PARA EXTRAÇÃO DA LOTERIA FEDERAL DE NATAL DE 1988.

PROMOÇÃO N. 5

NEMESIS
CASO DESEJA COMPRAR O JOGO NEMESIS APENAS, O SEU PREÇO UNITÁRIO SERÁ DE CZ\$ 600,00 JÁ COM O DISQUETE INCLuíDO.

PARTICIPACAO DO USUARIO

CASO VOCE CONHEÇA ALGUMA DICA FORA AQUELAS JÁ EDITADAS EM NOSSO CATALOGO E DESEJAR ENVIAR-LA, ELA SERÁ COLOCADA EM NOSSO CATALOGO JUNTO COM SEU NOME.

SE VOCE TIVER ALGUMA SUGESTÃO QUE QUEIRA DAR SOBRE A INCLUSÃO DE ALGUM ITEM QUE PODERÍAMOS COLOCAR NO CATALOGO, POR FAVOR NOS ENVIE, ELA SERÁ ESTUDADA E SE APROVADA SERÁ COLOCADA EM NOSSO CATALOGO.

PRASO DE ENTREGA DE NOSSAS ENCOMENDAS.

SUA ENCOMENDA SERÁ ENVIADA APÓS 7 DIAS ÚTEIS A PARTIR DA DATA DE NOSSO RECEBIMENTO DA MESMA.

PESQUISA

PARA PODERMOS FAZER UMA AVERIGUAÇÃO DO ALCANCE DE NOSSOS ANÚNCIOS PEDIMOS POR GENTILEZA QUE NOS INFORME POR QUAL MEIO DE COMUNICAÇÃO FICOU SABENDO DA EXISTÊNCIA DE NOSSA EMPRESA, REVISTA (QUAL); AMIGOS; JORNAIS ETC, E SE POSSÍVEL DIGA O QUE ACHOI DE NOSSO ANÚNCIO.

A SOFTNEW INFORMATICA LTDA. AGRADECE A SUA ATENÇÃO AO NOSSO ANÚNCIO SEU TRABALHO POR NOS TER ENVIADO UMA CARTA SOLICITANDO UM CATALOGO.

ESPERAMOS QUE FIQUE SATISFEITO COM NOSSOS SERVIÇOS E TORNE-SE MAIS UM DE NOSSOS CLIENTES, POIS NOSSO INTUITO É CONTINUAR A ATENDER COM A MESMA ATENÇÃO QUE ESTAMOS ATENDENDO A MAIS DE 2 ANOS NOSSOS CLIENTES.

QUALQUER DÚVIDA ENTRE EM CONTATO CONOSCO.

MIA- MIGUEL MALDONADO N.173
BAIRRO- JARDIM SÃO BENITO
CIDADE-ESTADO SÃO PAULO - SP
CEP- 02524
TELEFONE- (011) 266-2902
C.G.C. 56.216.187/0001-10

HORÁRIO DE ATENDIMENTO:
DE SEGUNDA A SEXTA : DAS 8:00 AS 18:00 HORAS.
AOS SÁBADOS : DAS 8:00 AS 14:00 HORAS.

PAULO CASTRIGNANO.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

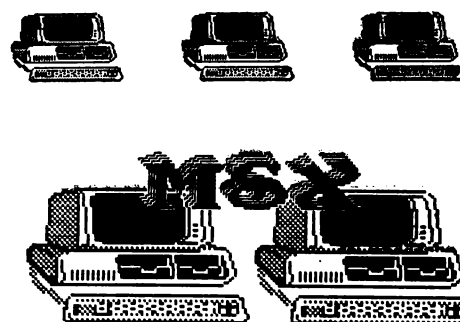
[illegible]

TIME BANDIT	10	TENTE PILOTAR UM SUPER CACA AEREO	10
TIME CURFE	10	SENSACIONAL BATALHA DE AVIOES MORTAIS	10
TIME FLOI	10	SUPER BATALHA ENTRE VARIOS AVIOES	10
TIME TRAI	10	SENSACIONAL ADVENTURE GRAFICO NO CEMITERIO	10
TOP ROLLER	10	SENSACIONAL JOGO DE PATINHAO	10
TOPOGRAFIA	10	PROGRAMA DESTINADO A AREA DE TOPOGRAFIA	10
TOPPLE ZIP	10	BATALHA COM SUPER INIMIGOS E MUITAS ARMAS	10
TOQUE	10	EDITOR MUSICAL	10
TORRE	10	TENTE MOVIMENTAR AS TORRES O MELHOR QUE PUDE	10
TRAFFI	10	CONTROLE O TRAFICO DA GRANDE CIDADE	10
TRAGAS/ANAS	10	TENTE COMER AS MACAS O MAIS RAPIDO POSSIVEL	10
TRAIL BLAZER	10	DIRIJA A ENGRACADISSIMA BOIA MALUCA	10
TRASHMAN	10	SEJA O CONDUTOR DE UM TRAIN	10
TRIANGULANDO	10	JOGO DE COME COME	10
TRICKBOY	10	BRINQUE COM VARIOS TRIANGULOS	10
TRIDIMAN	10	SIMULA UMA MAQUINA DE FILIPERAMA PERFEITAMENTE	10
TR7-RIDER	10	TENTE PESAR TODAS AS PEDRAS	10
TURBO PASCAI	10	SENSACIONAL CORRIDA DE MOTOS COM A MARCHAS	10
TURBIAT	10	SUPER COMPILADOR PASCAL (SO' EM DISCO)	10
TURMOU	10	USE SUA LANCIA PARA DESTRUIR SEUS INIMIGOS	10
TWIN REF	10	TENTE DESTRUIR OS INIMIGOS COM SEU LASER	10
TWIN REF 1000 V	10	SUPER ADVENTURA TIPO KNIGHT MARF	10
UNOAI	10	JOGO INTIN REF COM VIDAS ETERNAS	10
UCHIMATA	10	SUPER JOGO DE SHUMARINO	10
ULTRA CHES	10	SENSACIONAL LUTA DE JUDO	10
UNAS'LAIR	10	MAIS UMA EXCELENTE VERSAO DE JOGO DE XADREZ	10
VALKYRIAN	10	SUPER ADVENTURE MAGICO COM SUPER GRAFICOS	10
VAMPIRE	10	SUPER BATALHA COM VOZ SINTETIZADA	10
VEGAS	10	EXPLORE O TEMIVEL CASTELO DO CONDE DRACULA	10
VENGANZA	10	ESPECIAL JOGO DE CASSINO	10
VERA CRUZ	10	AJUDE O EXPLORADOR NAS GALAXIAS	10
VESTRON	10	SUPER ADVENTURE GRAFICO SOBRE CRIMES	10
VICIOUS VIPER	10	TENTE SALVAR O PLANETA VESTRON	10
VIDEO POKER	10	TENTE FAZER A COBRA COMER AS FRUTAS AO CRESCER	10
VIDEO POKER II	10	TENTE VENCER A MAQUINA NESSE INCRIVEL GAME	10
VIETNA	10	ESPECTACULAR JOGO DE POKER	10
VINIF E UM	10	ADVENTURE GRAFICO RELATIVO AO FILME	10
VIRA	10	UM DOS MAIS FAMOSOS JOGO DE CARTAS PARA MICRO	10
VIVID RUNNER	10	JOGO TIPO QUELLO	10
VOLEI	10	SENSACIONAL JOGO DE GUERRA CON SUPER EFEITOS	10
VOLIGUARD	10	SINTIA AS EMOCOES DE UM JOGADOR DE VOLEI	10
VOX	10	LUTE COM SEU CACA EM 5 INCRIVELIS ADVENTURAS	10
WAR CHES	10	SUPER SINTETIZADOR DE VOX (SO DISCO)	10
WARHEAD	10	SUPER BATALHA NAVAL	10
WARP	10	SENSACIONAL COMBATE AEREO	10
WARRIOT	10	ATAQUE AS PERIGOSISSIMAS BASES ESPACIAIS	10
WEDDING BELLS	10	TENTE DESTRUIR O SUPER ROBO WARRIOT	10
WEST	10	RECOLHA OS TESOUROS PELA CIDADE DOS MONSTROS	10
WINTER OLYMPICS	10	JOGO ENVOLVENDO AS ADVENTURAS NO FARNESI	10
WINTERGAMES I	10	SENSACIONAL JOGO DE ADVENTURA	10
WINTERGAMES II	10	ESPECTACULAR JOGO RELATIVO A CATEGORIAS ESPOTV.	10
WIZARDS LAIRS	10	CONTINUACAO DO PRIMEIRO	10
WONDER BOY	10	AJUDE O FANTASMA MALUCO EM SUAS ADVENTURAS	10
WORLDSTAR	10	AJUDE O MENINO PRODIGIO A SALVAR SUA AMADA	10
WRANGLER	10	SUPER EDITOR DE TEXTO(SO' DISCO)	10
WRITE	10	TENTE DESTRUIR OS TERRIVEIS BOMBARDEIROS	10
XADREZ	10	EDITOR DE TEXTOS	10
XESTRA	10	JOGO DE XADREZ	10
XVLOS	10	SENSACIONAL JOGO COM VARIOS GRAUS DE DIFICULDADE	10
	10	TENTE CONTROLAR SUA BOLA E Atingir os Alvos	10

YAR - YIM	10	ENGRACADISSIMO JOGO PORNO	10
YAYANA	10	LUTE COM SEU SUPER NINJA	10
YIEAR KINGS FU I	10	UM DOS MELHORES JOGOS DE LUTAS MARCIAIS	10
YIEAR KINGS FU II	10	MAIS UM INCRIVEL JOGO DE LUTAS MARCIAIS	10
ZADDER	10	PILOTE SUA NAVE POR TERRITORIOS INIMIGOS	10
ZAKU WOOD	10	DESVENDE O MISTERIO ENCONTRANDO O SUPER RUBI	10
ZANAC	10	PILOTE O SENSACIONAL CACA COM VARIAS ARMAS	10
ZANAC II	10	ESPECTACULAR CONTINUACAO DO JOGO ZANAC	10
ZAPATA	10	TENTE PEGAR O TESOURO ENFRENTANDO PERIGOS	10
ZAPPER I	10	SUPER ANALIZADOR DE PROGRAMAS	10
ZAPPER II	10	SUPER ANALIZADOR DE PROGRAMAS (SO' EM DISCO)	10
ZAXXON I	10	TENTE DESTRUIR O ROBO ZAXXON COM SEU AVIAO	10
ZAXXON II	10	ESPECTACULAR ADVENTURA ENVOLVENDO AVIOES	10
ZEXAR I	10	PILOTE SUA SUPER NAVE NESSA INCRIVEL ADVENTURA	10
ZEXAS II	10	ESPECTACULAR JOGO EM 3D COM FANTASTICOS GRAFICOS	10
ZIPPER	10	CIDADAO COM ESSE ENGRACADISSIMO ZIPPER	10
ZIPPS	10	MISTURIA OS ZODIACOS COM SEU LAZER E MISSIL	10
ZION 949	10	SUPER BATALHA ESPACIAL EM TERCEIRA DIMENSAO	10
ZIOT	10	AJUDE O HOMER CONTRA OS FANTASMAS FALANTES	10

SOFTNEW INFORMATICA

SOFTWARE'S



DICAS DE PROGRAMACAO E JOGOS PARA MSX

ESTE MODULO DESTINA-SE A LHE DAR UM MAIOR PRAZER EM SEUS JOGOS, USE-OS E BOA SORTE.

NOME:	*FUNCAO:	*DICAS:
1-BACK T.FUTURE	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H908B,255:POKE&H90C9,255:DEFUSR=&HD000:7USR(0):BLOAD"CAS":",R
2-THEXDER	*POUCOS INIMIGOS	*BLOAD"CAS":":POKE&H90E4,0:POKE&H112,0:POKE&HAB4,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):BLOAD"CAS":",R
3-CAT ADVENTURE	*IMUNE	*PARA COMECAR APORTE SELECT,SETAS P/OS LADOS E P/CIMA E ESPACO.MANTENHA AS TECLAS APERTA DAS ATE O JOGO COMECAR
4-TRICK BOY	*VARIAS BOLAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H93AA,99:DEFUSR=&H9000:U=USR(0)
5-HYD LIDE I	*MAIS ENERGIA	*DIGITE ESTA COMBINACAO: WJHUBJDN00
6-NINJA I	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H83A7,&H39:POKE&H83AB,&H39:DEFUSR=PEEK(&HFC00)*256+PEEK(&HFCBF):7USR(0):BLOAD"CAS":",R
7-CRUSADER	*QUALQUER TEIA	*NA TEIA DE APRESENTACAO C/O NOME "CRUSADER" PRESSIONE JUNTAS AS TECLAS: SELECT E INSERT=AVANCA UMA TEIA SELECT E DELETE=RETROCEDE UMA TEIA BARRA DE ESPACO=COMECA JOGO NA T. INDICADA
8-CIRCUS (CHARI)	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H916B,0:DEFUSR=&HD002:U=USR(0)
9-BUCK ROGERS	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H8677,0:DEFUSR=&H8400:U=USR(0)
10-ELEVATOR ACT	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H918D,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):BLOAD"CAS":",R
11-DEMONJA	*ENERGIA INFINITA	*FORI=1T05:BLOAD"CAS":",R:NEXT:BLOAD"CAS":":POKE&H775,0:DEFUSR=&H8100:U=USR(0)
12-SCION	*80 VIDAS	*NA TEIA DE APRESENTACAO PRESSIONE JUNTAS AS TECLAS 1,5 E 0
13-BIRODINE	*IMUNE	*BLOAD"CAS":":POKE-25648,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):BLOAD"CAS":",R
14-WHO DARES 2	*VIDAS INFINITAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H8A30,0:DEFUSR=&HDFC0:U=USR(0)
15-T. PROTECTOR	*QUALQUER FASE	*APORTE SIMULTANEAMENTE AS SEGUINTEIS TECLAS PARA MUDAR A FASE: 1, T, O
16-ARMY MOVES 1	*INFINITAS VIDAS	*10 SCREEN2:FORI=1T03:BLOAD"CAS":",R:NEXT:BLOAD"CAS":":POKE&H99A,0:DEFUSR=PEEK(&HFC00)*256+PEEK(&HFCBF):U=USR(0)
17-ARMY MOVES 2	*INFINITAS VIDAS	*USE O PROGRAMA DO ARMY MOVES 1 MUDANDO O POKE DA LINHA 10 PARA POKE&H80AB,0
18-PIPPOLS	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H914A,&H3C:DEFUSR=&HD101:7USR(0)
19-HUNCH BACK	*USANDO O TECLADO	*BLOAD"CAS":":POKE&HBEB6,0:POKE&HBEE7,0:DEFUSR(0)=&H9000:U=USR(0)
20-ZANAC 1	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H9654,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):BLOAD"CAS":",R
21-ZANAC 2	*INFINITAS VIDAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H98FC,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):BLOAD"CAS":",R
	*99 VIDAS	*PARA COMECAR TECLA SETA P/BAIXO,ESQUERDA,DIREITA E ESPACO.DURANTE O JOGO TECLA DE 1 A 0 PARA USAR A ARMA CORRESPONDENTE

*ROUND 11

22-COSMO TRAVEI	*VIDA INFINITA	*TECLE ESC, TAB E ESPACO PARA COMECAR NO ROUND 11.PARA PASSAR PARA O ROUND 12 ATIRE NO SEGUINDO "TOTEN" DA ESQ. P/ DIR. E QUANDO O CIRCULO AMARELO FICAR PRETO ENCOSIE NA E
23-FUNK MOUSE	*SEM INIMIGOS	*BLOAD"CAS":":POKE&HD345,0:DEFUSR=PEEK(&HFC00)*256+PEEK(&HFCBF):U=USR(0)
24-GHONIES	*SENHAS	*BLOAD"CAS":":POKE&H80C0,&H3E:POKE&H800A,&H3C:POKE&H80AE,&H3C:POKE&H800B,&H33:POKE&H80AF,&H33:DEFUSR=PEEK(&HFC00)*256+PEEK(&HFCBF):U=USR(0)
25-YIEAR KINGS FU 95 VIDAS		*PRESSIONE CONTROLOK E DIRITE: GHONIES=STAGE 1 ---- MR SMITH=STAGE 2 ROCK DOCS=STAGE 3 - DRUM ON=STAGE 4 ONE EYED WILLY=STAGE 5
26-GHOSTBUSTERS	*NAIS DINHEIRO	*NA TEIA COM A INSCRICAO EM JAPONES TECLA: E,S,S,D,C,C,C,F,E,F,F (UMA DE CADA VEZ)
27-VALKYR	*PRONTO PARA EXPLO	*QUANDO APARECER A PERGUNTA N.DA CONTA ENTRE COM OS NUMEROS: 614 = 6300.000 31222446 = 6999.900
28-WARRIOT	*PARA COMECAR APORTE JUNTAS AS ESC,TAB,CONTROLO DIR A CARA NO TOP=SHIFT,SETAS P/ESQ.,P/CIMA,P/BAIXO E ESPACO	*DA TEIA
29-KNIGHTMARE	*QUALQUER FASE	*TECLE ESC,DEPOIS SELECT, BS E SEM SOLTA-LAS APORTE INSERT (AVANCA FASE) OU DELETE (RECU FASE)
30-HYPER RALLY	*TRANSFORMAR O ROBO *EM BOLA	*TECLE ESC E EM SEGUIDA SELECT E B JUNTAS
31-LEON	*INVISIVEL	
32-DYNAMITE DAN	*PARA COMECAR APORTE JUNTAS AS TECLAS SELECT SETAS P/ DIR. E ESQ. E Y. SO SOLTE-AS QUANDO O VIKING APARECER. DURANTE O JOGO TECLA SELECT OU APORTE O BOTAO SUPERIOR P/ FICAR INVISIVEL	
33-JOURNEY ERATH	*EM PRIMEIRO LUGAR	*BLOAD"CAS":":POKE&H935C,1:POKE&H935B,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0)
34-MOPRANGER	*IMUNE	*PARA COMECAR APORTE JUNTAS AS TECLAS:
35-NEMESIS I	*INFINITAS VIDAS	*TECLA JUNTAS PARA COMECAR CAPS LOCK,ESPACO
	*INFINITAS VIDAS	*ANTES DE COMECAR APORTE JUNTAS AS TECLAS W, E,S,D,C,Y,I,IGRA
	*APARECE NO COFRE	*DURANTE TECLA JUNTAS AS TECLAS: TAB,CIRI,SHIFT,CAPS LOCK
		*FASE2:CENT -- FASE3:ADRIPT -- FASE4:RETURN
		*BLOAD"CAS":":POKE&H9914,0:POKE&H9915,0:POKE&H9916,0:DEFUSR=&HD000:U=USR(0)
		*FASE 1:LUICIF, FASE 2:1ARA, FASE 3:DIANA, FASE 4:NDCAI, FASE 5:ANDREA, FASE 6:GISELE, FASE 7:TANIA, FASE 8:VALERIA
		FASES SECRETAS: FASE 1:SUMAIA, FASE 2:THEIA FASE 3:RENATA, FASE 4:CARLA
		EM QUALQUER FASE: FIM (TERMINA JOGO), HYPER (TODAS ARMAS),MISSILE,DOUBLE,LASER,OPTION,SHIELD
		PARA USAR A PALAVRA APORTE F-1 DURANTE O JOGO E DIGITE-A SEGUIDA DA TECLA RETURN.
		ATENCAO! AS PALAVRAS SO PODEM SER USADAS NO ESTABDO INDICADO E APENAS UMA VEZ CADA
		*JOYSTICK B P/ DIR.,BOTAO E ESPACO
		*JOYSTICK B P/ CIMA,BOTAO E ESPACO
		*JOYSTICK B P/ BAIXO,BOTAO,ESPACO

Softnew Softnew
SUPER LANCAMENTO (PREÇO EM PROMOÇÃO)
SOFTNEW INFORMATICA LTDA

MSX DESIGNER

ESTE É UM PROGRAMA PARA O DESENVOLVIMENTO DE DESENHOS, OU EDIÇÃO DE TELAS PRONTAS DE JOGOS, POR EXEMPLO, O RESTO FICA POR CONTA DE SUA IMAGINAÇÃO.
A SOFTNEW INFORMATICA LTDA. DETÉM TODOS OS DIREITOS DE COMERCIALIZAÇÃO DESSE PROGRAMA, QUALQUER CÓPIA FEITA POR OUTRA (S) EMPRESA, NOS NÃO NOS RESPONSABILIZAREMOS PELAS CONSEQUÊNCIAS.

PROCEDIMENTO DE USO:

A: ASSIM QUE VOCE CARREGAR O PROGRAMA, APARECERÁ UM QUADRO DE FUNÇÕES NO LADO ESQUERDO DO VIDEO, USE [RETURN] PARA ESCOLHER OU SAIR DE UMA FUNÇÃO.

DO LADO DIREITO DO QUADRO HA' TRES INDICADORES, UM EM CIMA DA TELA INDICANDO MAIUSCULAS ("A") OU MINUSCULAS ("a"), OUTROS DOIS EM BAIXO INDICANDO A COR EM USO E A VELOCIDADE DO CURSOR (ESPACAMENTO).

B: PARA MUDAR A COR DO QUADRO DE FUNÇÃO TECLA [X], ABAIXO SEGUE UMA DESCRIÇÃO DE CADA UMA DAS VINTE E DUAS FUNÇÕES DO PROGRAMA:

- 1) ROLÓ DE PINTURA:
DESENHA COM CINCO TIPOS DIFERENTES DE PINCEL, PARA MUDAR A FORMA DO PINCEL USE A TECLA [Z], USE AS SETAS PARA MOVIMENTAR O PINCEL E [ESPAÇO] PARA PINTAR.
- 2) CÍRCULOS
MOVIMENTE O CURSOR E APERTE [ESPAÇO] PARA MARCAR O CENTRO DO CÍRCULO, MOVA ENTÃO O CURSOR ATÉ O PONTO ONDE SERÁ O LADO OPOSTO E APERTE [ESPAÇO]
- 3) RETÂNGULOS
APERTE [ESPAÇO] PARA MARCAR UM DOS LADOS DO RETÂNGULO, LEVE O CURSOR ATÉ O PONTO ONDE SERÁ O LADO OPOSTO E APERTE [ESPAÇO].
- 4) RETÂNGULOS PREENCHIDOS
IDEM, SENDO QUE O RETÂNGULO SERÁ PREENCHIDO COM A COR EM USO.
- 5) ESCRITA
ESCREVA NA TELA COM O CONJUNTO DE CARACTERES CARREGADO DO DISCO OU DO PRÓPRIO COMPUTADOR COM VÁRIOS TAMAÑHOS.
MOVA O CURSOR PARA ONDE SERÁ O INÍCIO DO TEXTO E DIGITE-O NORMALMENTE.
AS TECLAS DE FUNÇÃO (F1 A F10) RECEBEM FUNÇÕES ESPECIAIS.

F1- DUPLA ALTURA ON
F2- DUPLA ALTURA OFF
F3- DUPLA LARGURA ON

SIMPLISMENTE PRESSIONE [RETURN] PARA MUDAR O QUADRO PARA ESQUERDA OU VICE-VERSA.

- 15) REINÍCIO
APAGA A TELA
PRESSIONE [RETURN] PARA ABORTAR OU QUALQUER OUTRA TECLA PARA CONFIRMAR.
- 16) LOAD - FONT
CARREGA UM CONJUNTO DE CARACTERES DO DISCO.
USE UM DOS CONJUNTOS QUE ACOMPANHA O PROGRAMA OU DESENHADO POR VOCE MESMO (REDEFINA OS CARACTERES - SCREEN1 - E GRAVE-O COM BSAVE "REDEF3.BIN", 0, 2048, 5)
APARECERÁ DOIS DÍGITOS REPRESENTANDO O NÚMERO DO REDEF. PARA MUDAR O NÚMERO INDICADO USE AS SETAS: CIMA E BAIXO = DE UM EM UM; ESQUERDA E DIREITA = DE DEZ EM DEZ.
APERTE [ESPAÇO] PARA CARREGAR OU [RETURN] PARA ABORTAR. SE NÃO HOUVER NO DISCO O "REDEF" COM O NÚMERO INDICADO, SOARÁ UM BREVE ALARME E A FUNÇÃO SERÁ ABORTADA.
- 17) LÁPIS
DESENHA LINHAS ENQUANTO A TECLA [ESPAÇO] PERMANECER PRESSIONADA. ASSIM QUE VOCE CHAMAR ESTA FUNÇÃO (COM [RETURN] ESCOLHA UMA DAS SEGUINTE OPCOES:
- TECLA [Z] = O QUADRO EMBaixo DO VIDEO FICARÁ VERDE E OS PONTOS SERÃO ISOLADOS.
- OUTRA TECLA = O QUADRO FICARÁ VERMELHO E AS LINHAS SERÃO CONTÍNUAS.
- 18) CÍRCULOS CONCENTRICOS
IDEM A FUNÇÃO NÚMERO 2 (CÍRCULOS) SENDO QUE OS CÍRCULOS TERÃO O MESMO CENTRO.
- 19) DESLOCAMENTO DO CURSOR
APENAS PRESSIONE [RETURN] PARA FAZER O CURSOR MOVER-SE DE UM PONTO OU DE QUATRO EM QUATRO PONTOS E VICE-VERSA.
- 20) EDIÇÃO DE CORES
ASSIM QUE VOCE CHAMAR ESTA FUNÇÃO VOCE DEVE TECLAR:
-[Z]=PARA ENTRAR NA OPCAO DE TROCAR A COR DE FUNDO DA REGIAO SOB O CURSOR PELÁ COM EM USO
-[X]=IDEM, TROCAR A COR DE FRENTE DO DESENHO
-QUALQUER OUTRA TECLA=IDEM A OPCAO [X] MAS EM LINHAS, OU SEJA, MARQUE A LINHA INICIAL E FINAL (COM [ESPAÇO]) DA REGIAO DA TELA QUE RECEBERÁ A NOVA COR.
21) CASSETE - SAVE
GRAVA A TELA NA FITA CASSETE COM O NOME "MSXDESIG" E O PROGRAMA CARREGA APENAS TELAS COM ESTE NOME, HA' TAMBEM A OPCAO DE ABORTAR.
- 22) CASSETE - LOAD
CARREGA A TELA DA FITA COM NOME MSXDESIG, E HA' TAMBEM A OPCAO DE ABORTAR.
- 23) USANDO AS TELAS DESENHADAS EM PROGRAMAS BASIC, DIGITE O SEGUINTE PROGRAMA:

10 COLOR 15,1,1:SCREEN2
20 BLOAD "NOME DA TELA.GRP",S - PARA DISCO
20 BLOAD "CAS:",S - PARA FITA
30 GOTO 30

Softnew Softnew
F4- DUPLA LARGURA OFF
F5- VOLTA AO NORMAL
F6- ITALIC 1 ON
F7- ITALIC 1 OFF
F8- ITALIC 2 ON
F9- ITALIC 2 OFF
F10-VOLTA AO NORMAL

ESTAS FUNÇÕES PODEM SER COMBINADAS, POR EXEMPLO:
TECLANDO F1, F3 E F6 OS CARACTERES FICARÃO DUAS VEZES MAIS ALTOS E LARGOS "DEITADOS"

- 6) BALDE DE TINTA
PREENCHE UMA REGIÃO FECHADA COM A COR EM USO.
MOVA O CURSOR ATÉ OS PONTOS QUE VOCE QUER PINTAR E PRESSIONE [ESPAÇO].
- 7) BORRACHA
APAGA A REGIÃO SOB O CONTOURO DA BORRACHA, USE AS SETAS PARA MOVER A BORRACHA E [ESPAÇO] PARA APAGAR.
- 8) RETAS
MARQUE UMA DAS EXTREMIDADES DA RETA COM [ESPAÇO].
DESLOQUE O CURSOR ATÉ A OUTRA EXTREMIDADE E PRESSIONE [ESPAÇO].
- 9) MUDANÇA DE CORES
APERTE [ESPAÇO] PARA MUDAR A COR DE FRENTE E [Z] PARA MUDAR A COR DE FUNDO.
- 10) DISK - LOAD
CARREGA UMA TELA DO DISCO, ESTA FUNÇÃO PEDE CONFIRMAÇÃO.
TECLE [RETURN] PARA ABORTAR OU QUALQUER OUTRA TECLA PARA CONFIRMAR.
O PROGRAMA RECONHECE ARQUIVOS COM FINAL ".GRP".
APARECERÁ UMA LISTA DAS TELAS CONTÍNUAS NO DISCO E EM SEGUIDA DIGITE O NOME.
SE VOCE ERRAR O NOME OU SE NÃO HOUVER TELAS NO DISCO APARECERÃO MENSAGENS PARA AUXILIÁ-LO
- 11) DISK - SAVE
IDEM;
SALVA A TELA NO DISCO
- 12) RAÍOS
DESENHA RETAS COM O MESMO PONTO DE ORIGEM.
MARQUE COM [ESPAÇO] O PONTO DE ORIGEM, MOVA O CURSOR E PRESSIONE [ESPAÇO] PARA DESENHAR AS RETAS.
- 13) ELIPSES
DESENHA CÍRCULOS ACATADOS.
APERTE [ESPAÇO] PARA MARCAR O CENTRO, EM SEGUIDA MOVA O CURSOR PARA A DIREITA OU ESQUERDA PARA ESTABELECEER A LARGURA E TECLA [ESPAÇO].
AGORA FAÇA O MESMO PARA CIMA OU PARA BAIXO PARA MARCAR A ALTURA.
- 14) DESLOCAMENTO DO QUADRO DE FUNÇÕES.

24) VOCE RECEBERÁ JUNTAMENTE COM ESSE PROGRAMA CASO SUA COMPRA SEJA EM DISCO MAIS DE 30 TIPOS DE FONTES DE CARACTERES E 5 CASO SEJA EM FITA.

ESPERAMOS QUE FAÇA BOM USO DO PROGRAMA E POSSA POR EM PRÁTICA SUAS IDEIAS USANDO SUA CRIATIVIDADE

NA MEDIDA DO POSSÍVEL COLOCAREMOS A VENDA UMA MAIOR QUANTIDADE DE FONTES DE LETRAS PARA O PROGRAMA.

VALOR DO PROGRAMA PARA VENDA:

CZ\$1500,00 (UM MIL E QUINHENTOS CRUZADOS)

ESTE PREÇO DE CZ\$1500,00 CRUZADOS TERÁ

VALIDADE APENAS ATÉ O DIA 5 DE JUNHO DE 1987

QUALQUER DÚVIDA LIGUE PARA :

SOFTNEW INFORMATICA LTDA.
RUA. MIGUEL MALDONADO 173
JARDIM SÃO BENTO
SÃO PAULO - SP
CEP - 02524
TEL - (011) 266-2902

MANUAL DE CARREGAMENTO DE DISCO

A) AO RECEBER UM DISCO DA SOFTNEW PROCEDA DA SEGUINTE FORMA:

- 1) SE POSSIVEL, FAÇA UMA CÓPIA DESSE MESMO DISCO PARA SUA MAIOR SEGURANÇA ANTES DE EXECUTÁ-LO.
- 2) QUANDO FOR LIGAR O MICRO, AO FAZÊ-LO, SEGUIR A TECLA CONTROL APERTADA ATÉ APARECER NA TELA A MENSAGEM ENTRE (M A DATA INICIAL):
- 2.1) QUANDO VOCE COLOCAR EM SEU MICRO UMA OU DUAS UNIDADES DE DISCO, ELE RESERVA UMA PARTE DO SISTEMA PARA CONTROLAR O(S) DRIVE(S), E ISSO CONSUME UM PEQUENA PARTE DA MEMÓRIA.
- 2.2) QUANDO LIGA O MICRO SEM OS DRIVES VOCE TEM UMA MEMÓRIA DISPONIVEL DE 28815 BYTES LIVRES.
- 2.3) QUANDO LIGA O SEU MICRO COM UM DRIVE MAS NÃO SEGURA A TECLA CONTROL, ELE INTERPRETA COMO SE VOCE TIVESSE 2 DRIVES NO SISTEMA, PORTANTO VOCE FICA COM UMA MEMÓRIA LIVRE DE 23438 BYTES LIVRES.
- 2.4) QUANDO LIGA O SEU MICRO COM UM DRIVE E A TECLA CONTROL APERTADA ELE CORTA UM DRIVE, FICANDO VOCE COM UMA MEMÓRIA DE 24988 BYTES LIVRES.
- 3) ENTÃO O QUE ACARRETA ISSO:
- 3.1) ALGUNS PROGRAMAS (MUITOS) PRECISAM EXATAMENTE DESSES POUCOS BYTES DA DIFERENÇA QUE EXISTE ENTRE UM OU DOIS DRIVES LIGADOS, QUE SÃO APROXIMADAMENTE DE 1558 PARA PODEREM RODAREM.
- 4) PORTANTO PARA SIMPLICITAR SEM QUE FOR JOGAR ALGUM GAME QUANDO LIGAR O MICRO SEGUIR A TECLA CONTROL APERTADA ATÉ APARECER A MENSAGEM ENTRE COM A DATA.

B) VERIFICAÇÃO DO CONTEÚDO DO DISCO

1) QUANDO TUDO JA ESTIVER LIGADO, CASO O SISTEMA ESTEJA EM OPERACIONAL DE O COMANDO DIR, SE O SISTEMA ESTIVER EM BASIC, DIGITE FILES E TECLA ENTER. APARECERÁ NA TELA OS PROGRAMAS POR VOCE SOLICITADOS COM SEUS RESPECTIVOS NOMES.

2) ESTANDO VOCE NO BASIC PARA CARREGAR OS PROGRAMAS PROCEDA DA SEGUINTE FORMA:

- EXEMPLO:
- 1) ZANACDIS.BAS
ZANAC-1.BIN
ZANAC-2.BIN
COMO CARREGAR ESSE PROGRAMA POR EXEMPLO:
RUN"ZANACDIS.BAS
 - 2) BOUNDER-1.BIN
BOUNDER-2.BIN
BOUNDER-3.BIN
BOUNDER-4.BIN
BOUNDER-5.BIN
COMO CARREGAR ESSE PROGRAMA POR EXEMPLO:
LOAD"BOUNDER-1.BIN",R:LOAD"BOUNDER-2.BIN",R:LOAD"BOUNDER-3.BIN",R:LOAD"BOUNDER-4.BIN",R:LOAD"BOUNDER-5.BIN",R

POKPRO.BAS
COMO CARREGAR ESSE PROGRAMA POR EXEMPLO:
RUN"POKPRO.BAS

EXPLICAÇÃO

OS PROGRAMAS COM TERMINAÇÃO (.BAS) SÃO PROGRAMAS EM BASIC, PORTANTO CARREGADOS COM RUN"NOME DO PROGRAMA". OS PROGRAMAS COM TERMINAÇÃO (.BIN) SÃO PROGRAMAS EM ASSEMBLER, PORTANTO CARREGADOS COM LOAD"NOME DO PROGRAMA",R.

EXISTE UM CASO A PARTE COMO É MOSTRADO NO EXEMPLO 1. EXEMPLIFICADO PELO PROGRAMA ZANAC, ESSE PROGRAMA TEM (TANTO) BLOCOS COM TERMINAÇÃO (.BAS) E (.BIN).

NESSE CASO A PARTE COM TERMINAÇÃO (.BAS) PASSA A SER UM CARREGADOR COM A FINALIDADE DE CARREGAR E EXECUTAR OS DEMAIS BLOCOS NO CASO (ZANAC-1.BIN E ZANAC-2.BIN).

COM ESSES ESCLARECIMENTOS ESPERAMOS TER TIPIRAMO A MAIORIA DE SUAS DUVIDAS QUANTO A PARTE DE CARREGAMENTO DE PROGRAMAS EM DISCO.

MANUAL DE CARREGAMENTO DE FITA

A) AO RECEBER SUA FITA PROCEDA DA SEGUINTE FORMA

1) AO ABRIR SUA ENCOMENDA DE FITA, ENCONTRARÁ JUNTO A ELA UMA RELACAO COM OS PROGRAMAS POR VOCE SOLICITADO EM ORDEM DE GRAVAÇÃO COM OS COMANDOS DE CARREGAMENTO ABREVIADOS POR CODIGOS COMO (1 X B, 2 X B, 3 X B OU C1001).

2) ESSAS ABREVIACOES SIGNIFICAM O SEGUINTE:

- 1 X B = LOAD"CAS:",R
- 2 X B = LOAD"CAS:",R:LOAD"CAS:",R
- 3 X B = LOAD"CAS:",R:LOAD"CAS:",R:LOAD"CAS:",R
- E ASSIM POR DIANTE
- C1001 = C1001

NO CASO DO COMANDO C1001 AO DIGITA-LO E TECLAR ENTER QUANDO ACABAR O CARREGAMENTO, DIGITE EM SEGUIDA (R) OU (F5), CASO O PROGRAMA EXECUTE IMEDIATAMENTE ELE TEM APENAS ESSE BLOCO. CASO AO TECLAR (R) OU (F5) ELE AÇIONAR O GRAVADOR NOVAMENTE SIGNIFICA QUE ESTE PROGRAMA É UM CARREGADOR, OU SEJA TEM A FINALIDADE DE CARREGAR OS DEMAIS BLOCOS DO PROGRAMA, QUE AO FINAL, SERÃO AUTOMATICAMENTE EXECUTADOS.

ESPERAMOS ASSIM TER TIPIRAMO A MAIORIA DE SUAS DUVIDAS EM RELACAO AO CARREGAMENTO DE PROGRAMAS EM FITA.

CASO VOCE ENCONTRE ALGUMA DIFICULDADE NO CARREGAMENTO DE SUAS FITAS PROCEDA DA SEGUINTE FORMA.

A) SE VOCE POSSUIR UM GRAVADOR DATA CORDER DA GRADIENTE OU UM GRAVADOR MONTADO DA SHARP, ESSE GRAVADORES APRESENTAM EM SUA CONFIGURACAO DE FABRICA UM ORIFICIO LOGO ACIMA DA TECLA LOAD, QUE TEM A FINALIDADE DE REGULAR O SEU AZIMUTE.

PARA REGULAR O AZIMUTE PROCEDA DA SEGUINTE FORMA:

- 1) COLOQUE A FITA PARA RODAR E AÇIONE A TECLA MONITOR DO SEU GRAVADOR NA POSICAO (ON) E DEIXE O CONECTOR DO CABO REFERENTE AO PINO (MIC) DEIXANDO ASSIM O MOTOR LIVRE PARA RODAR A FITA E APORTE A TECLA LOAD.
- 2) COLOQUE O VOLUME APROXIMADAMENTE NA METADE DE SEU CURSO E COME A OUVIR A FITA, PEGUE UMA PEQUENA CHAVE DE FENDA E COLOQUE A MESMA NO ORIFICIO ACIMA CITADO. ABATIXO DESSE ORIFICIO SE ENCONTRA UM PARAFUSO QUE TEM A FINALIDADE DE REGULAR O AZIMUTE, GIRE O MESMO PARA QUALQUER DE UM DOS LADOS, SE NOTAR QUE AO GIRÁ-LO O SOM FICA MAIS AGUDO (FINO) CONTINUE GIRANDO ATÉ COMECAR A FICAR GRAVE E RETORNE NO PONTO EM QUE FICOU NO AGUDO MAXIMO, SE AO IVES DISSO QUANDO GIRAR O PARAFUSO FICAR MAIS GRAVE, GIRE PARA O LADO OPOSTO OU SEJA DEIXE NA POSICAO EM QUE FICAR O MAIS AGUDO POSSIVEL.

A FINALIDADE DESSE PEQUENO PARAFUSO É DEIXAR A FITA EM PERFEITO SINCRONISMO COM A CURECA DE LEITURA DE SEU GRAVADOR.

3) APÓS TER FEITO ESSE PROCEDIMENTO RECOLOQUE O PINO RELATIVO AO MIC E CARREGUE OS PROGRAMAS.

4) CASO APÓS ESSE PROCEDIMENTO CONTINUAR APRESENTANDO PROBLEMAS NO CARREGAMENTO, NOS REMETA SUA FITA E ELA SERÁ REGRAVADA SEM NENHUM CUSTO ADICIONAL.

AO NOS REMETER A FITA, CASO ISSO SEJA NECESSARIO PARA A CORRECCAO NOS ENVIE A MESMA COM AQUELA RELACAO QUE VOCE RECEBEU JUNTO A MESMA INDICANDO A ORDEM DOS PROGRAMAS, SÓ SERÃO CORRIGIDAS AS FITAS QUE NO SEU RETORNO VIEREM ACOMPANHADAS COM ESSA RELACAO POR NOS ENVIADA, ISSO TEM A FINALIDADE DE ACELERAR A DEVOLUCAO DA FITA AO CONSUMIDOR JA CORRIGIDA EM COMPARAR A AQUISIÇÃO DOS PROGRAMAS PELO USUARIO.

B) SE VOCE POSSUIR OUTRA MARCA DE GRAVADOR PROCEDA DA SEGUINTE FORMA:

- 1) SE POSSIVEL TENTE REGULAR O AZIMUTE VOCE MESMO ABRINDO SEU GRAVADOR, CASO ACHE ISSO INCONVENIENTE NOS REMETA A MESMA DA FORMA JA DESCRITA ACIMA, QUE SERÁ TOTALMENTE REGRAVADA SEM NENHUM CUSTO ADICIONAL.

S
O
F
T
N
E
W

S
O
F
T
N
E
W

SOFTNEW Informática

NOSSOS PREÇOS PARA PROGRAMAS

JOGOS	Cz\$ 110,00 cada
APLICATIVOS	Cz\$ 400,00 »
UTILITÁRIOS	Cz\$ 400,00 »
COPIADORES	Cz\$ 600,00 »

FITAS CASSETES ALTERNATIVAS

FITA SONY HF - C-60	Cz\$ 700,00 cada
» SONY EF - C-60	Cz\$ 600,00 »
» TDK A - C-60	Cz\$ 900,00 »
» JVC A - C-60	Cz\$ 900,00 »

Nossos Lançamentos

Curso de MSX em Video Cassete produzido pela **M.P.O. Softvideo**, mostrando como usar todos os seus recursos e periféricos, sendo o curso gravado em Fita Padrão VHS, sendo vendida por 4,7 OTN'S.

TABLENEWS

MESAS PARA COMPUTADORES PARA LINHA MSX com dois modelos à sua disposição.

MODELO A: Mesa Plana, com teclado regulável por 18 OTN'S.

MODELO B: Mesa com 2 andares à 24,5 OTN'S.

Essa Mesa lhe proporcionará maior segurança e beleza aos seus equipamentos. Ela foi projetada para você colocar até: CPU, Teclado, Gravador, Monitor, Disk Drive, Caixa de Discos e Fitas Cassete.

Você receberá em casa por via transportadora, sem nenhum custo adicional em 9 dias úteis. Entregamos em qualquer parte do país.

Super Programas

DBASE II PLUS para MSX original com Manual, Nota Fiscal e Autorização da Datalogica, com suporte para o usuário a 16 OTN'S incluso o disquete.

SUPER CALC II para MSX original com Manual, Nota Fiscal e Autorização da Compucenter, com suporte para o usuário a 16 OTN'S, incluso o disquete.

VOX (Sintetizador de Voz)

VOX em Fita (Lançamento) com autorização do fabricante, com Manual por 2,2 OTN'S já inclusa a Fita Cassete.

VOX em Disco com autorização do fabricante, com Manual e Disquete incluso, por 2,2 OTN'S.

SOFTNEW informatica



SOFTNEW

MAIS DE 1500 PROGRAMAS

ENTRE JOGOS APLICATIVOS, E UTILITÁRIOS À SUA DISPOSIÇÃO
E NA COMPRA DE 35 JOGOS VOCE LEVA 4 GRATUITAMENTE

E MAIS

PERIFERICOS, FONTE PARA MSX, INTERFACE PARA DRIVE
CARTÃO 80 COLUNAS ETC...

**SUPER
LANÇAMENTO**

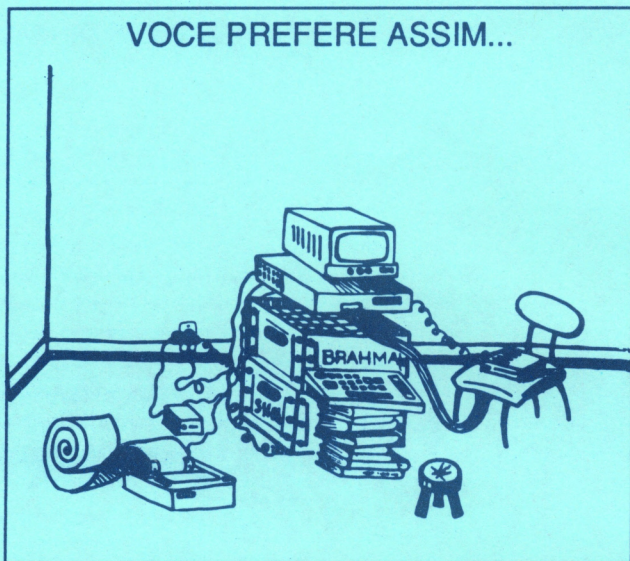
CURSO

MSX

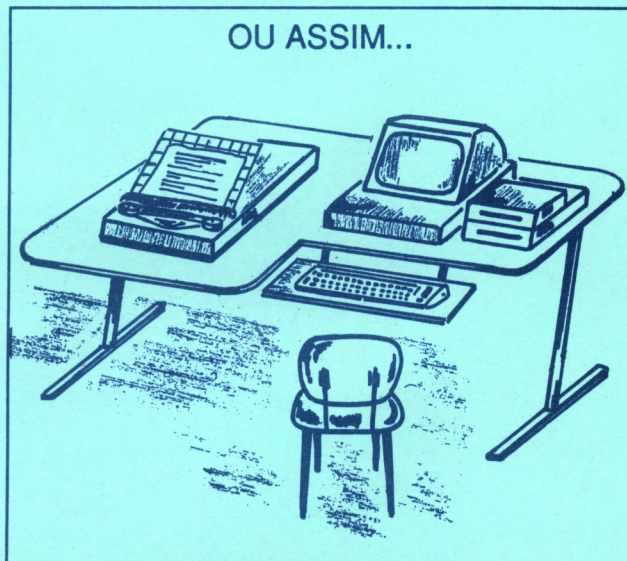
EM VIDEO CASSETE!!!

ESTAMOS AUTORIZADOS PELA *MPO SOFT VIDEO* A
DISTRIBUIR FITAS DE CURSOS PARA MSX EM VIDEO CASSETE

VOCE PREFERE ASSIM...



OU ASSIM...



MESAS TABLE NEWS PARA **MSX**
PLANO INDIVIDUAL REGULAVEL PARA TECLADO



SOFTNEW

RUA MIGUEL MALDONADO 173 - JARDIM SÃO BENTO
SÃO PAULO - SP CEP - 02524
TELEFONE - (011) 266-2902

M.P.O. - SOFTVIDEO LTDA.

AV. PAULISTA, 2001 - CONJ. 1923 - CERQUEIRA CESAR
SÃO PAULO - SP - CEP 01311
TELEFONE (011) 285-3875

IMPRESSO