

EDITORIAL

ESTAMOS A PARTIR DESTA REDE NEWS, REVIVENDO OS GRANDES MOMENTOS DO ANTIGO BM(DOLETIN MENSAL). (ESTE ANO ESTAREMOS DISTRIBUINDO A REDE NEWS, MAS A PARTIR DE 1987 O REDE NEWS SERA MENSAL, PARA QUE DESTA FORMA POSSAMOS SUPRIR A NECESSIDADE DE LITERATURA QUE TAO COMULMENTE ESTAMOS SENDO NEGADA, SEJA POR GRANDES REVISTAS OU MESMO POR OUTRAS FONTES DE INFORMACAO.

A IDEIA DO REDE NEWS, SURTIU DA NECESSIDADE DE SE TER EM MÃOS UM INFORMATIVO ATUAL E REALISTA COM O MOMENTO QUE O SPECTRUM ESTA VIVENDO EM TODO O MUNDO.

ATUALMENTE O SPECTRUM E' O MICRO MAIS VERSATIL DO MUNDO (RESPEITANDO E' CLARO PRECO E PRATICIDADE), MAS INCRIVELMENTE NO BRASIL, ISTO NAO OCORRE OU SEJA O TK E' UM MICRO QUE A CADA DIA ESTA SENDO COLOCADO EM UM SEGUNDO PLANO E ISTO ESTA ERRADO, POIS O TK POSSUI EXCEPCIONAIS PROGRAMAS DE LAZER COMO OTIMOS UTILITARIOS E APLICATIVOS.

COMO SERA OS REDE NEWS:

- INFORMACOES SOBRE HARD'S.
- INFORMACOES E DICAS SOBRE SOFT'S.
- ILUSTRACOES DAS ULTIMAS NOVIDADES NO EXTERIOR PARA O TK.
- SEMPRE UM MAPA DIFERENTE.
- CURSOS INED: OS E INOVADORES.
- HANUAIS COMPLETOS E EXCLUSIVOS.
- E MUITO MAIS.....

.....

O SOCIO PARTICIPE ENVIANDO SUAS DUVIDAS, CRITICAS, MANUAIS, LANCICAS, MAPAS, DICAS E TUDO MAIS QUE O SOCIO ACHE QUE MERECA SER PUBLICADO PELO REDE NEWS.

O REDE NEWS OFERECE VARIOS SERVICOS:

ENVIE TODAS AS SUAS DUVIDAS TANTO DE HARD'S OU SOFT'S, QUE O REDE NEWS RESPONDERA A TODAS AS QUESTOES.

CASO O SOCIO QUEIRA COMPRAR OU VENDER ALGUM EQUIPAMENTO LIGADO AO TK, E' SO' NOS INFORMAR QUE NOS PUBLICAREMOS GRATUITAMENTE O SEU ANUNCIO.

SE O SOCIO DO CLUBE ANTES DE COMPRAR ALGUM EQUIPAMENTO, COMO IMPRESSORAS, DRIVES OU ETC, E QUIZER TIRAR ALGUMA DUVIDA, E' SO' COMUNICAR AO CLUBE, QUE EXCLARECEREMOS E LHE INFORMAREMOS OS MELHORES PRODUTOS E PRECOS DO MERCADO.

NÃO SE ESQUEÇA QUE O MAIS IMPORTANTE DO REDE NEWS E' VOCE.

O REDE NEWS DESDE JA' SE COMPROMETE EM NAO FAZER PROPAGANDA POSITIVA OU NEGATIVA A NENHUMA SOFT-HOUSE DO MERCADO, POIS O INTERESSE DA REDE E' DE COMPARTILHAR CONHECIMENTOS COM USUARIOS QUE ESTAO ILHADOS EM TODOS OS LADOS DO PAIS.

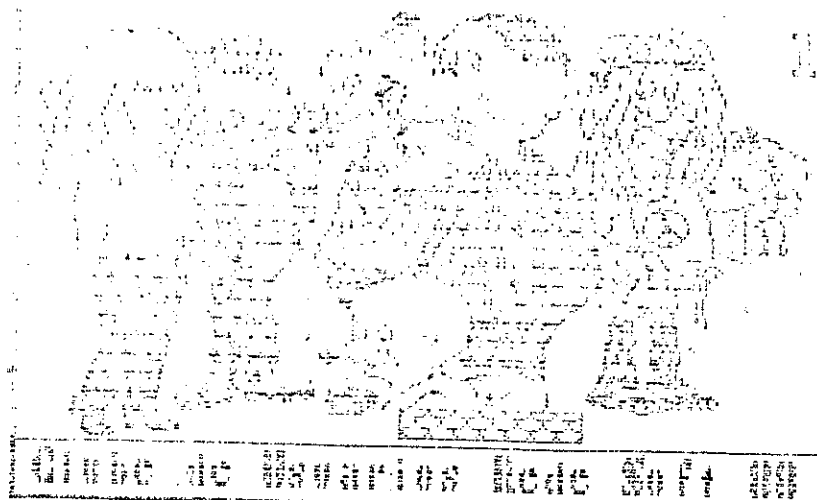
DESTA FORMA O USUARIO TERA MAIS CONDICOES DE NOTAR QUE TER UM MICRO NAO E' APENAS RODAR UM PROGRAMA E SIM DE TROCAR INFORMACOES COM OS DEMAIS SOCIOS.

ATENCIOSAMENTE,

RICARDO ISKANDAR

PRECISAMOS COM URGENCIA MATERIAS SOBRE O BETA BASIC 3.0. PARA PODERMOS PROMOVER UM CURSO SUPER ESPECIAL.

NO PROXIMO REDE NEWS, PUBLICAREMOS UM CATALOGO CONTENDO PROGRAMAS COM SUA RESPECTIVA ILUSTRACAO E CRITICA, E SE VOCE QUIZER QUE A REDE ESCOLHA O SEU SOFT DE PREFERENCIA E' NO' NOS COMUNICAR QUE PUBLICAREMOS OS 20 MAIS VOTADOS..



SEBBAO DESTAQUE

NESTE REDE NEWS, TEMOS A GRATA SATISFACAO EM HOMENAGEAR MUITO RESPEITOSAMENTE UM GRANDE AMIGO E UM GENIO NA ARTE DE PROGRAMAR.

MUITOS QUE TIVERAM A GRATA FELICIDADE EM CONHECE-LO QUANDO AINDA EM VIDA, COMO EU, PUDERAM CONTEMPLAR UM JOVEM QUE A PALAVRA IMPOSSIVEL ERA POSSIVEL.

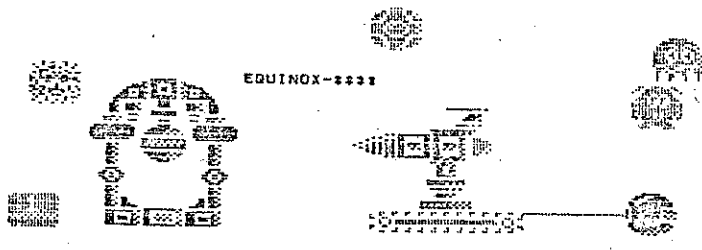
JOSE ALVARO TOLEDO JUNIOR, AUTOR DE VARIOS PROGRAMAS COMO TK DUB, MICRO DUB E O MARAVILHOSO DUMP P (PROFISSIONAL), QUE POSSIBILITA A UMA IMPRESSORA DE 7 AGULHAS IMPRIMIR UM SIMULADO DE AGULHAS, E INumeros OUTROS EXCELENTE PROGRAMAS PARA O TK. RESPONDEVEL DIRETO PELA PROGRAMACAO DO WHAM THE MUSIC BOX E MUITO MAIS.

EQUINOX (DICAS)

BY-JAYME DO C.M.LENE

ESTE E' UM DOS JOGOS MAIS COMPLEXOS QUE EU JA' CONHECI. O OBJETIVO E' DESTRUIR OS SEIS NIVEIS. PARA QUE VOCE OBTENHA SUCESSO EM SUA MISSAO SEQUE ABAIXO:

- PASSAPORTE- E' PARA SER USADO NO TELETRANSPORTADOR E DA DIREITO A IDA E VOLTA.
- DESINTEGRADOR- DESATIVA O CAMPO DE FORCA E PRENDE O OBJETO.
- PA- PARA ESCAVAR DESMORONAMENTOS LATERAIS.
- CHAVE- ABRE PORTAS DA MESMA COR DA CHAVE.
- PA12- PARA ESCAVAR DESMORONAMENTOS NO SOLO.
- BLOQUEADOR DE PROTONS- DESATIVA O CAMPO LASER.
- RECARREGADOR - DA ENERGIA A SUA ARMA.
- RECARREGADOR 2- RECARREGA O THRUST.
- REATOR- PARA SE COLDCAR EM NUCLEOS E DESTRUIR OS NIVEIS.
- TELETRANSPORTADOR- PARA MUDAR DE NIVEL.
- COMPUT- SALA DOS COMPUTADORES.
- BOMBA- DESTROI TODOS OS INIMICOS DA TELA.



WHAM - THE MUSIC BOX

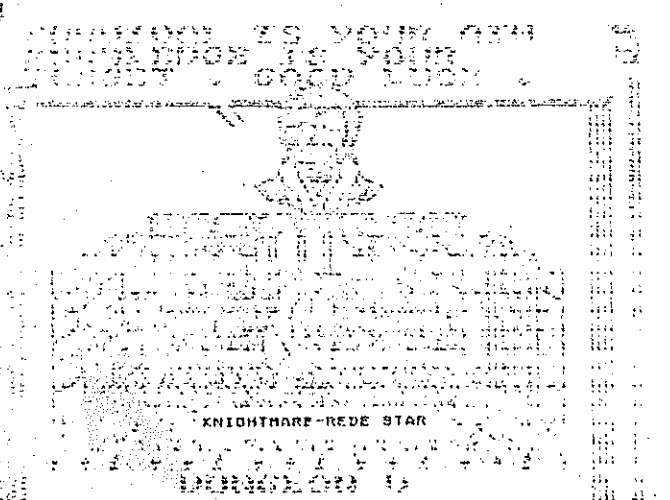
EFEITO ESPECIAL (ECO) BY-WAGNER SHIEDER

CANAL 1: DITAVA 2
 B+B+B+ENTER+ENTER+B+B+W+Y
 DAR UM RESTART (TECLA R)
 MUDAR PARA O CANAL 2 (TECLA 7)
 B+ENTER+B+ENTER+ENTER+ENTER+B+ENTER+W+Y
 DAR UM RESTART E UM AUTO PLAY (TECLA Q)
 AGORA E' SO' USAR ESTE EFEITO EM SUAS MUSICAS.

ALIENS

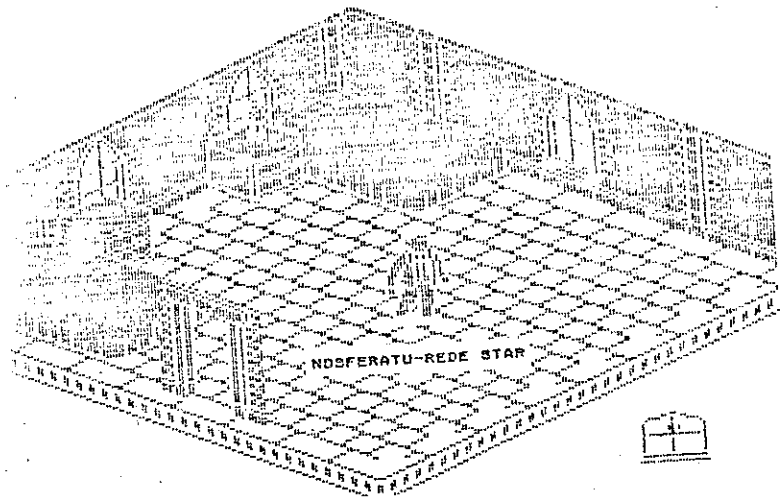
DICAS BY-WAGNER SHIEDER

- TENTE DECORAR O CARINHO'E VOCE PODERA ANDAR RAPID' ENTE ATE' UMA SALA 5. URA.
- PERIODICAMENTE VOCE DEVE RETORNAR A SALA DE ARMAS(25) PARA APANHAR MUNICAO; RESERVE UM DU DOIS HOMENS PARA ESCOLTAR OS DEMAIS OU SEJA ANDE SEMPRE EM GRUPOS E NUNCA SOZINHO.
- PARE DE VEZ EM QUANDO PARA REABASTECER-SE DE ENERGIA.
- TROQUE DE PERSONAGENS COM FREQUENCIA.
- DESTRUA AS COLONIAS DAS PAREDES.
- NUNCA HAIE UM ALIEN EM FRENTE A UMA PORTA.
- NAO DESPERDICE UM TINO SE O ALIEN NAO ESTIVER PRESENTE, POIS EM CASO CONTRARIO ISTO PODERA SER FATAL !!!
- AO ENCONTRAR A MENINA, DE UM TINO NELA E CUIDADO !!! O JOGO A PARTIR DAÍ PODERA SER MAIS DIFICIL.



KNIGHTMARE-REDE STAR

PODE SE ENVOLVER EM VARIOS ENIGMAS.
ENIGMAS TOMAM DIFERENTES FORMAS.
A FORÇA DA FORÇA AO JONATHAN(INDOSSO HERDI)
BOOTS(BUTAS) SERVE PARA PISOTEAR OS RATOS E ARANHAS.
LAMPADA PROTEGE DOS LOSOS E MATAH OS MORCEGOS.
LAMPADA PODE SER ACESA COM OS MATCHES(FOSFOROS)
HAVER NO CHAVEIRO NA COZINHA E P/ SAIR DO CASTELO.
DESCA AO PORAO SEM OS DOCUMENTOS OU A LAMPADA ACESA.
VA A CRIPTA, POIS UM ZUMBI PODE TE EXTERMINAR.



EXECUTOR

TRATA-SE DE UM EXCELENTE JOGO DE COMBATE ESPACIAL. L... PODE
SER JOGADO POR DUAS PESSOAS CONTRA OS INVASORES EL...
OS OBJETIVOS SAO SIMPLES, DESVIAR DE OBSTACULOS...
TIPO QUE SE MOVE E AO FIM DE CADA ESTAGIO, DESTRUIR
ENORME NAVE MAE.
DURANTE O CAMINHO, VOCE PODERA ARMAR SUA NAVE DA MELHOR
MANEIRA POSSIVEL E AI ESTA A DUVIDA, COMO ACIONAR OS
SISTEMAS DE ARMAS ???
O PROCESSO E SIMPLES E VOU DESCRVER-LO MINUCIOSAMENTE, VOCE
JA DEVE TER NOTADO QUE QUANDO VOCE DESTROI UMA HORDA
INTEIRA DE NAVES OU UMA TORRE LATERAL, APARECE UMA "BOLA"
QUE FICA PISCANDO, SE VOCE ATINGIR ESSA BOLA, A ARMA
MOSTRADA NO PAINEL MUDARA, POREM SE VOCE QUISER ACIONAR
ESTA ARMA, BASTA "PEDA-LA" COM SUA NAVE CONFORME O EXEMPLO
ABAIXO:
VAMOS SUPOR QUE VOCE PRECISE ACIONAR OS MISSEIS, ENTAO TODAS
AS ESFERAS QUE ENCONTRAR PELO CAMINHO DEVERAO SER
DESTRUIDAS, ATÉ QUE O PAINEL A SUA DIREITA INDIQUE O
MISSIL E ENTAO NA PROXIMA ESPERA VOCE NAO IRA ATIRAR E SIM,
PASSAR SOBRE ELA COM A SUA NAVE E PRONTO, AGORA VOCE POSSUI
MISSEIS PHOTON PARA LHE AJUDAR.
DICAS DAS ARMAS ESPECIAIS:
VELOCIDADE: DA MAIOR MOBILIDADE MAS NAO E ACUNSELHAVEL.
DUPLICACAO DE VELOCIDADE DE DISPARO: SE ACIONAR ESTE
SISTEMA, VOCE VAI ATIRAR COM MAIOR RAPIDEZ.
TIRO DUPLIO: DUPLICA O SEU LASER, COM DOIS CANHOES.
MISSEIS PHOTON: EXCELENTE PARA COMBATER OS CACAS INIMICOS,
POREM PESSIMOS PARA COMBATER A NAVE MAE.
TIRO TRIPLO: TRES CANHOES LASER, DISPARANDO PARA FRENTE.
TIRO 360 GRAUS: PERMITE ATIRAR EM TODAS AS DIRECOES.
ESCUDO: FORNECE UM ESCUDO A PROVA DE TIROS INIMICOS.

ESTA MATERIA FOI FORNECIDA POR EDUARDO SHIMAHARA.

TRAP DOOR I

COMPLETO... BY- EDUARDO SHIMAHARA

O JOGO CONSTITUI-SE DE 4 PRATOS QUE DEVERAO SER PREPARADOS POR VOCE PARA ABRADAR
O SEU CHEFE.
OS PRATOS SERAO PEDIDOS UM DE CADA VEZ, E VOCE TERA UM CERTO TEMPO PARA CUMPRIR
A MISSAO, SENDO QUE UMA FAIXA HORIZONTAL ABAIXO DA TELA INDICA ESTE TEMPO.
AI VAO AS RECEITAS:

OBS-CASO VOCE SE ESQUECA DO QUE FAZER, PEGUE A CAVEIRA E VIRE-A EM DIRECAO A
ELA E ELA LHE DIRA O QUE FAZER.

OF WORMS: PEGUE A LATA QUE FICA NA TELA DO CALDEIRAO (A LATA FICA ENTRE O
GARRAFAD E A FRIGIDEIRA), ABRA O ALCAPAD, PEGUE TRES DESSOS VERMES E PONHA NA
LATA. A SEGUIR PONHA A LATA NO ELEVADOR E ERGA-A PARA O SEU CHEFE.

IED EGGS: PEGUE A FRIGIDEIRA E DEIXE NO CHAO, AO LADO DO FOGAO, A SEGUIR PEGUE
A CESTA QUE FICA NA MESMA TELA DO CALDEIRAO, LEVE ATÉ A TELA DO ALCAPAD E
DERRUBE O QUE TEM DENTRO DELA (PARA DERRUBAR USE A INSTRUCAO TIP), DEVE HAVER
UMA BOLA DENTRO.

ABRA O ALCAPAD E DEIXE QUE SAIA A BALINHA (SE AO ABRIR VOCE PERCEBER QUE NAO FOR
UMA BALINHA, FECHE RAPIDAMENTE E A SEGUIR ABRA DE NOVO) FECHE O ALCAPAD E PONHA
SOBRE ELE A BOLA.

ASSIM QUE A BALINHA VOA POR CIMA DO ALCAPAD, ABRA-O PARA QUE A BOLA SUBA E
ACIARTE A BALINHA E A SEGUIR FECH-O RAPIDAMENTE PARA NAO PERDER A BOLA.

A GALINHA VAI ARREGALAR OS OLHOS E ENTAO PEGUE A CESTA E SIGA-A, ELA BOTARA UM
OVO, FIQUE EMBAIXO DELA PARA PODER APARA-LO.

REPITA A OPERACAO 4 VEZES, E A SEGUIR DERRUBE OS OVOS DA CESTA NA FRIGIDEIRA,
PONHA A FRIGIDEIRA NO FOGO E AGUARDE ATÉ QUE ELA FIGUE VERMELHA E EM SEGUIDA
MAUDE A PELO ELEVADOR.

COPO OLHOS: EMPURRE O CALDEIRAO PARA CIMA O MAXIMO QUE PUDER, PEGUE O
COPO AMARELO NA PARTE SUPERIOR DA TELA (AO LADO DA CESTA) LEVE-O ATÉ A
TELA DO ALCAPAD E DERRUBE AS SEMENTES QUE TEM DENTRO, APERTO DA ALAVANCA.

LEVE O COPO ATÉ O LADO E PEGUE UNS 4 " BICHINHOS VERDES " E PONHA NO COPO, A
SEGUIR VOLTE A TELA DO CALDEIRAO, SUBA A ESCADA E JOQUE SOMENTE OS BICHINHOS
VERDES DENTRO DO CALDEIRAO (EMBORQUE O COPO ATRAVEZ DA INSTRUCAO TIP, EU
ACUNSELHO A REDEFINIR AS TECLAS ANTES DO JOGO).

A SEGUIR EMPURRE O CALDEIRAO ATÉ A FRENTE DO ELEVADOR.

ABRA O ALCAPAD, DEVERA SAIR UM SER VERDE QUE ANDA SOBRE RODAS, DEIXE QUE ELE O
SIGA ATÉ O CALDEIRAO, FIQUE ATRAS DO CALDEIRAO, O SER VERDE VAI PARAR, E QUANDO
ISTO ACONTECER, SAIA DE PERTO, POIS ELE TEM UM LANCA-CHAMAS, COM ISSO ELE
AUTOMATICAMENTE VAI ASSAR O QUE TEM NO CALDEIRAO, ENVIE PARA SEU CHEFE.

SIGA ATÉ A SALA DO PESO E ERGA-O ATÉ O MAXIMO, ATRAI O BICHO VERDE ATÉ
EMBAIXO DELE, ASSIM VOCE O MATARA.

VEBALL CRUSH: VA ATÉ A SALA DO CALDEIRAO E EMPURRE O GRANDE TONEL PARA CIMA.
PORQUE AS SEMENTES QUE TEM DENTRO DO COPO AMARELO E LEVE ATÉ A SALA DOS 3 VASOS.

TIRO O PACOTE DE SEMENTES POR SOBRE UM DELES, PEGUE UMA SEMENTE PARA CADA VASO
(AS 3 CAIRAO AO MESMO TEMPO).

DEIXE AS PLANTAS CRESCEREM ATÉ QUE DEIXEM CAIR SEUS FRUTOS (GRANDES OLHOS).

DEIXE ESSES OLHOS DENTRO DO TONEL (SIGA O MESMO PROCEDIMENTO DO CALDEIRAO).

JARQUE ESSES OLHOS DENTRO DO TONEL, PONHA O BARRAFAD DE VIDRO EMBAIXO DA
REVOLVA TORNEIRA EXISTENTE NO TONEL.

ABRA O ALCAPAD, DEIXE SAIR UM "BICHO SALTADOR" DE OLHOS GRANDES, ESSE BICHO VAI
SALTAR DENTRO DO TONEL, ESMAGANDO OS OLHOS E FAZENDO QUE ESCORRA UM LIQUIDO
VERDE DA TORNEIRA, ESSE E O EYEBALL CRUSH, ENVIE-O PARA SEU CHEFE.

FIN DE JOGO (GAME OVER) TEMPO : 36 MINUTOS PLACAR FINAL: 38600 PONTOS

TRAP DOOR I-REDE STAR

TERRANEX (DOIS PROGRAMAS)-REDE STAR

KARNOV (SEIS PROGRAMAS)-REDE STAR

PREDATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

PRELATOR (TRES PROGRA)

SESSAO HARD

SE VOCE PENSA QUE O DISK-DRIVE E' UM EQUIPAMENTO SO' PARA COMPUTADORES DA FAMILIA APPLE, TRS-80 OU MESMO PC, ESTA' REDONDAMENTE ENGANADO. AGORA JA' E' POSSIVEL TER ESTE EQUIPAMENTO EM SEU COMPUTADOR (TK) COM A UTILIZACAO DA INTERFACE ACIONADORA DE DISCO CHAMADA "BETA". OS ACIONADORES DE DISCO SAO OS DISPOSITIVOS MAIS RAPIDOS DE MEMORIA AUXILIAR PARA COMPUTADORES. O TEMPO MEDIO PARA SE LOCALIZAR DADOS NO DISQUETE E' MEDIDO MUITAS VEZES, EM MILESIMOS DE SEGUNDO. TAMBEM SUA RAPIDEZ NA BRAVACAO E LEITURA TORNA ESTE APARELHO, SEM DUVIDA ALGUMA, UM ATRAENTE DISPOSITIVO EM RELACAO AS CANSADAS HORAS E MINUTOS NA FRENTE DE SEU BRAVADOR. AINDA EXISTE MAIS UMA VANTAGEM, OS DISCOS MAGNETICOS SAO MAIS CONFIAVEIS E SEGUROS QUE AS FITAS CASSETES, DESDE QUE SE TOME ALGUNS CUIDADOS EXTRAS. O DISCO FLEXIVEL, TAMBEM CHAMADO DISQUETE, E' FEITO DE PLASTICO E PROTEGIDO DENTRO DE UM ENVELOPE SEMI-RIGIDO, LUBRIFICADO INTERNAMENTE. PODE SER ENCONTRADO EM TRES TAMANHOS: 5,25 3,25 E 8 POLEGADAS. VOCE NAO ESTARA RESTRITO A UMA MARCA ESPECIFICA DE DRIVE, PODENDO USAR A GRANDE MAIORIA EXISTENTE NO MERCADO. PODEM SER USADOS DRIVES DE 18 OU 36 PISTAS OU TRILHAS. A CAPACIDADE DE MEMORIA DO DISCO, VAI VARIAR DO MODELO DE CADA DRIVE. NO CASO, O MAIS USADO SERA DE 48 PISTAS, DUPLA/DUPLA (DOS DOIS LADOS DO DISCO), QUE DA' UMA MEMORIA DE ARMAZENAMENTO DE 316 KBYTES. SE FOR USADO UM DE 36 PISTAS VOCE TERA 636 KBYTES. UTILIZANDO A BETA, VOCE PODERA AUMENTAR ATÉ 4 VEZES O NUMERO DE DRIVES. NA BETA, EXISTEM MUITO COMANDOS PARA SE PODER TRABALHAR COM O DISK-DRIVE, DENTRE OS QUAIS VOU CITAR ALGUNS:

CAT-CATALOGAR O DISCO COPY-COPIAR O ARQUIVO
 FORMAT-FORMATAR O DISCO ERASE-APAGAR UM ARQUIVO DO DISCO

NO MERCADO BRASILEIRO VOCE ENCONTRARA MUITOS TIPOS DE DRIVES DAS MAIS DIVERSAS MARCAS, MAS EXISTEM TAMBEM OS IMPORTADOS, QUE POR EXPERIENCIA PROPRIA, ACHO QUE SAO OS MELHORES, TAIS COMO: TEAC, SHINON, FUJITSU. SAO TODOS IGUAIS, MAS O FUJITSU APRESENTA A SEQUINTE PECULIARIDADE: FUJITSU-NAO FECHA A PORTA DE ENTRADA DE DISQUETE SE ELE NAO ESTIVER DENTRO, ISTO PARA NAO DESALINHAR O CABECOTE.

EU ACHO QUE DEU PARA DAR UMA BOA IMPRESSAO AO TAO ESPERADO DISPOSITIVO, UNDE EMPRESAS PROMETERAM SUA FABRICACAO E NAO CUMPRIRAM COM A MESMA.

ESTA MATERIA FOI FORNECIDA BENTILMENTE POR CARLOS HENRIQUE D.M. DOMINGUES NO PROXIMO REDE NEWS "ORGANIZACAO DE DISQUETES"

COMO POKEAR UM PROGRAMA SEM MULTIFACE ?

UM PROGRAMA MULTIFACEADO (BRAVADO EM M1) SEGUE UM CARREGAMENTO PADRAO, ESTAO SE DESTRICHAMOS O SEU CARREGADOR PODEREMOS POKEAR A MAIORIA DOS PROGRAMAS EM M1. DEVEMOS AVISAR QUE ESTA DICA NAO E' 100% GARANTIDO, PODENDO NAO DAR CERTO EM ALGUNS JOGOS. BEM, O CARREGADOR DA M1 RESUME-SE NESTE SIMPLES PROGRAMA ABAIXO:

```
10 CLEAR 24791:LOAD""CODE:LOAD""CODE:RANDOMIZE USR 24838:LOAD""CODE 16384
20 RANDOMIZE USR 24833
```

AGORA QUE DESTRINCHAMOS O CARREGADOR M1 PODEREMOS APLICAR OS POKES DA MANEIRA TRADICIONAL, COLOCANDO OS POKES ANTES DO ULTIMO RANDOMIZE USR, XXXX, POR EXEMPLO:

```
10 CLEAR 24791
20 LOAD "" CODE:LOAD "" CODE
30 RANDOMIZE USR 24838
40 LOAD "" CODE 16384
50 POKE XXXX,NN
60 RANDOMIZE USR 24833

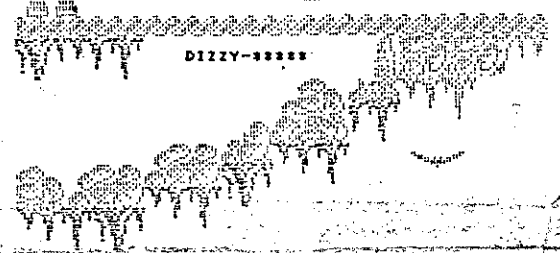
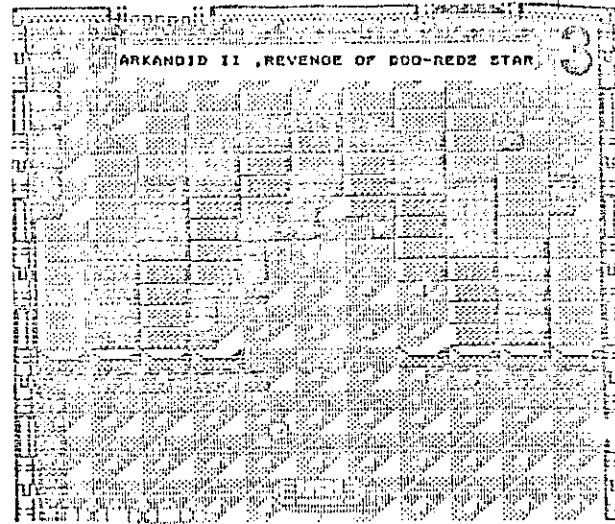
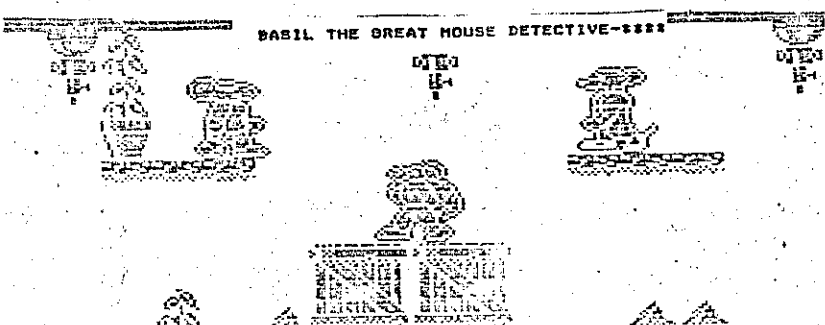
XXXX=ENDERECO.
NN=NUMERO.
```

ESTA SUPER DICA FOI FORNECIDA MUITO BENTILMENTE POR QUER MOO MOO.

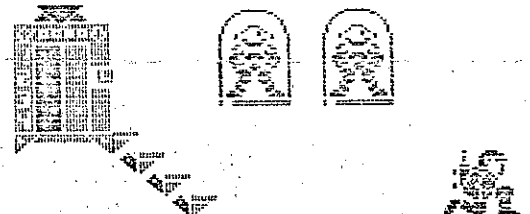
E' MUITO IMPORTANTE QUE O USUARIO ANTES DE SE UTILIZAR DESTA ARTIFICIO TENHA VENCER O PROGRAMA COM RECURSOS PROPRIOS OU DEJA INTELIGENCIA E PERCISTENCIA, POIS NO EXATO MOMENTO QUE O USUARIO COLOCA UM POKE NUM PROGRAMA O MESMO SE TORNA DE CERTA FORMA MONOTONO, POIS VOCE CONTARA COM UM SISTEMA DE VIDAS INFINITAS OU MESMO DE ALGUM OUTRO RECURSO, PORTANTO TENHA VENCER O DESAFIO NA BARRA MAS CASO VOCE ESTEJA SO' LEVANDO A PIOR, BEM NESTE CASO NINGUEM E' DE FERRO E SEBUE ABAIXO OS SEQUINTES POKES:

OS-N REPRESENTA O NUMERO DE VIDAS DE 1 A 255 A SER DEFINIDO POR VOCE.

POKES FORNECIDOS POR FABRIZIO BARON



WASK III - VENON STRIKE AGAIN - REDE STAR



ACTION FORCE II-REDE STAR

SESSAO DE POKES

NOME DO JOGO	POKE
720	41718,0
A.T.V SIMULATOR	60250,0
DIZZY	62746,0
DUSTIN	52904,0
FREDDY HARDEST I&II	63396,10
FREDDY HARDEST I&II	61606,4
FREDDY HARDEST I&II	63792,1
HYSTERIA	44580,201
RENEGATE I	41046,193
RYBAR	51216,0
RYBAR	61577,0
SALAMANDER	38902,201
STAR WARS	45268,0
THUNDERCATS	31481,0
THUNDERCATS	31482,0
TRANTON	56711,0
TRANTON	52529,0
TAXXON	48025,255
MOON ALERT	42484,255
SABOTEUR I	46998,0
SABOTEUR I	29874,0
SAI COMBAT	32421,1
SNEEVO'S WORLD	33219,0
IMPOSSIBALL	41105,0
SCOOBY DOO	27614,0
NEST BANK	31218,0

