

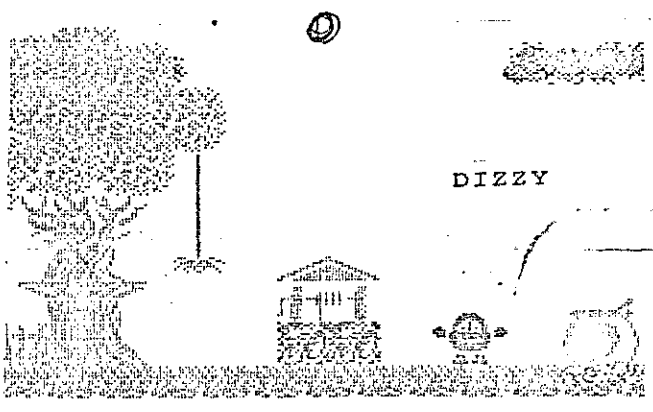
EDITORIAL:

APÓS O NOSSO APELO, MUITOS SOCIOS COMEÇARAM A NOS DAR A MAIOR FORÇA, MAS MESMO COM TODA ESSA FORÇA, GOSTARIAMOS QUE MAIS SOCIOS PARTICIPASSEM, DANDO SUGESTÕES, DICAS, CRÍTICAS, POKES E PRINCIPALMENTE MANUAIS.

ATENCIOSAMENTE, RICARDO ISKANDAR

DIZZY " TIPOS + SEMI-MANUAL "

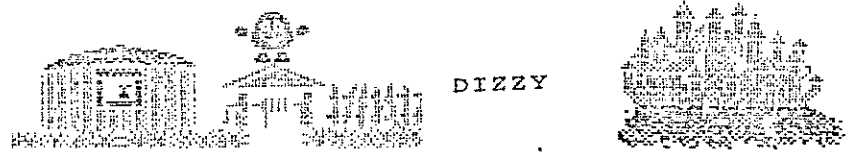
- PISTOLA DE BRAXA
- FREE ACME BARDLSEED
- CAMISA
- CHAVE
- MOTONETA CACA FANTASMA
- SACO DE DINHEIRO
- CAN DE OIL
- OLHO DO IDOLO
- PE DE CABRA
- CONGELADOR
- INSETICIDA
- TOCHA
- PERUCA DO LEPRECHAUN
- POTE VAZIO
- BROKEN HARVE
- QUEBRA COBURELO
- ALICATE
- CHOUO SILVER LINE
- PENA
- OVOS
- DEIXAR NA VAGONETA
- MATA TODOS OS PASSAROS BRANCOS
- ACABA COM OS PINGOS DE CHUVA
- ABRE A PORTA
- MATA FANTASMA
- ACIONA O BALDE
- PARA A PONTE ELEVADICA
- DEIXAR PERTO DO IDOLO AMARELO
- ABRE PORTA NO CHAO
- BONGELA RIACHO
- MATA PASSAROS VERMELHOS
- ACENDE O CALDEIRAO
- COLOCAR NO CALDEIRAO
- ULTIMA PECA A SER COLOCADO NO CALDEIRAO
- ABRE A PORTA NO CHAO
- PARA SAIR DO BURACO
- CORTA FERRO PARA SAIR DA PONTE
- COLOCAR NO CALDEIRAO
- DENTRO DO CALDEIRAO
- VIDAS EXTRA



VOCE COMEÇA PERTO DO CALDEIRAO, PULE EM CIMA DELE, VA' PARA A DIREITA, PEGUE A TOCHA E VOLTE, COLOQUE-A PERTO DO CALDEIRAO NO CHAO, PULE NO CALDEIRAO E VA' PARA A ESQUERDA PEGUE A PISTOLA DE BRAXA E COLOQUE NA VAGONETA QUE A 2ª TELA A ESQUERDA DA PISTOLA PARTE DE BAIXO, A ENTRADA FICA UMA TELA ANTES, VOLTE PULE EM CIMA DO BALDE E ESPERE A MELHOR OPORTUNIDADE E PULE P/CIMA E PEGUE A COMIDA DE PASSAROS, USE-A PARA MATAR TODOS OS PASSAROS BRANCOS, VOLTE E ENTRE NO MESMO BURACO DEIXADO PELA VAGONETA, VA AO OUTRO BURACO E PEGUE A CAMISA, VOLTE PARA CIMA ATE' ONDE VOCE PEGOU A COMIDA DE PASSAROS SEM LARGAR A CAMISA, CUIDADO COM A ARVORE QUE SOLTA A FRUTA, A FRUTA MATA O DIZZY, DESÇA COM A CAMISA E FIGUE EM BAIXO DOS TRES PINOS E ELES SUMIRAO, LARGUE A CAMISA E PEGUE A COMIDA DE PASSARO, VA' PARA A ESQUERDA, SUBA NA MONTANHA DE BELO, LA VOCE IRA MATAR 2 PASSAROS BRANCOS E MAIS NA ULTIMA TELA A ESQUERDA, PEGUE A TELA, PEGUE O OLHO DE ESMERALDA, USE A COMIDA A VOLTE, PEGUE O PE DE CABRA E TAMBEM O POTE DE GELCO SECO, ATE' CHEGAR A UMA TELA DE ONDE FICA A ARANHA, PASSE 1ª COM O OLHO, 2ª COMIDA DE PASSAROS, 3ª COM O POTE DE BELO, A ORDEM AQUI NAO IMPORTA MUITO DESDE QUE O PE DE CABRA SEJA O ULTIMO, VOCE IRA LARGA-LO NO CHAO PERTO DA ENTRADA ONDE A ARANHA SOBE E DESCE, ESTANDO ABERTO PEGUE A CAMISA E DESÇA E ELIMINE OS PINGOS E PEGUE A CABECA DE ALHO, COM ELA VOCE MATA TODOS OS PASSAROS VERMELHOS, TRABA TUDO ATE' O QUADRO ONDE VOCE ENTRA PARA A MINA E LARGUE TUDO ALI, LEVANDO PARA BAIXO O BULBO DE ALHO E O CONGELADOR. COM O BULBO VOCE VE OS MORCEBOS DA TELA A ESQUERDA E DA DIREITA, A ESQUERDA VOCE SANHA VIDA EXTRA E A DIREITA VOCE PEGA A MOTONETA CACA FANTASMA, LEVE A MOTONETA E ELIMINE O FANTASMA CRINDO SOBRE ELE, PEGUE O BULBO E MATE O MORCEBO, MAIS A ENBAIXO TUDO PARA A DIREITA, PEGUE O POTE DE OLEO, E ENBAIXO PEGUE O SACO DE DINHEIRO. TRACA TUDO PARA CIMA DEIXE LA ENBAIXO SO' O CONGELADOR. TRAGA O SACO DE DINHEIRO, POTE DE OLEO, BULBO DE ALHOS E A CHAVE, LEVE TUDO PARA PERTO DE UMA TELA ONDE TEM UM CADAVER LA' ENBAIXO, MUITO CUIDADO SE O CHAO SE ABRE O UNICO REMEDIO E' DESISTIR.

VOCE TERA DE TRAZER:

- CAPA DE CHUVA
- COMIDA DE PASSARO
- OLHO DE ESMERALDA
- POTE DE OLEO
- CHAVE
- BULBO DE ALHO
- SACO DE DINHEIRO

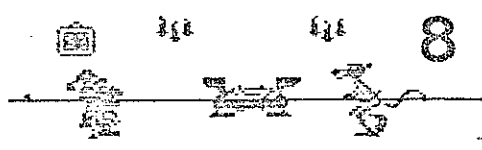
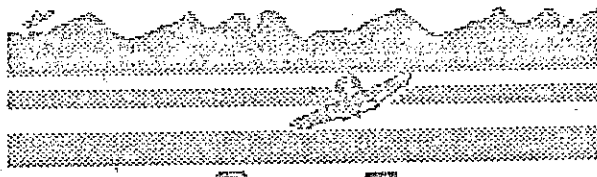
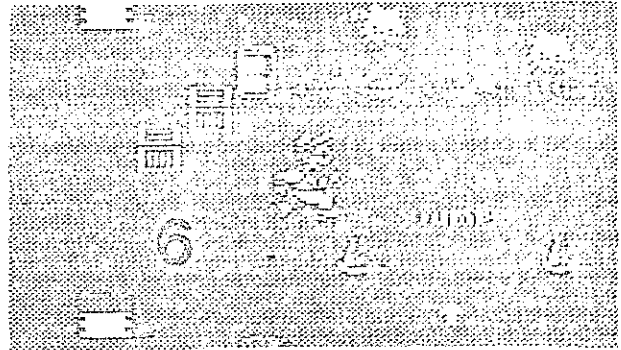
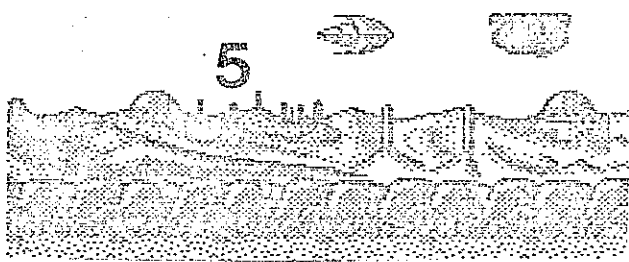
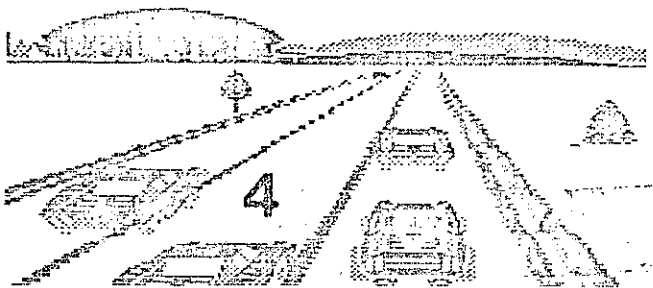
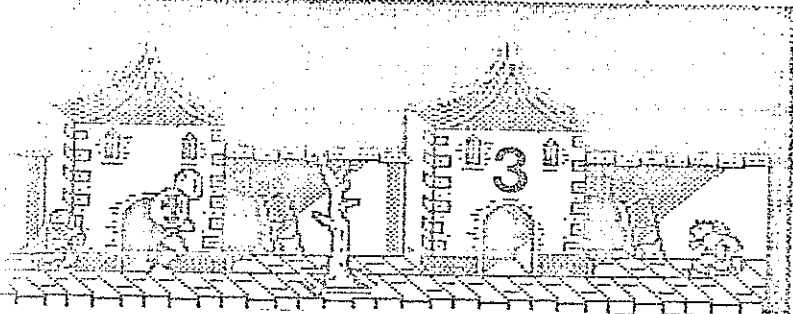
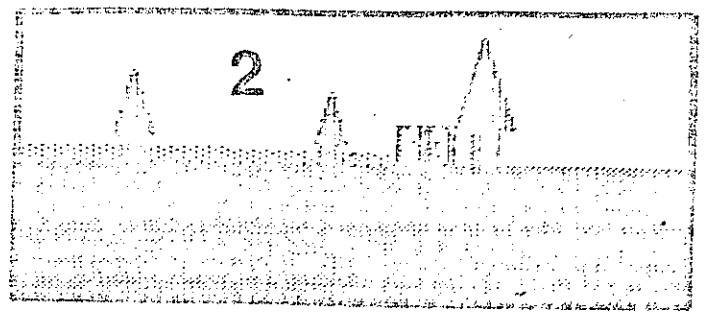


PASSE PRIMEIRO COM A CHAVE E VA' PARA A DIREITA ATE' CHEGAR A UMA TELA ONDE VOCE LERA NUNA PLACA DIZZY END 7. DEIXE A CHAVE PERTO DA PORTA E ELA SUMIRA. VOLTE E PEGUE COMIDA DE PASSARO E SACO DE DINHEIRO, OLHO DE ESMERALDA E POTE DE OLEO. COM A COMIDA DE PASSAROS VOCE IRA ATE' UMA TELA ONDE VOCE VERA UMA ARVORE, UM POCO, UMA CASA, UMA NUVEM, UM PASSARO BRANCO VANDAO, MATE O PASSARO COM A COMIDA E SUBA NA ARVORE ATE' O ALTO, LA EM CIMA MATE MAIS DOIS PASSAROS, PEGUE O OBJETO QUE ESTA ALI E DESÇA COM TUDO, LARGUE O OBJETO NA TELA LA ENBAIXO E ESQUEÇA POR ENQUANTO DELE. VA COM A COMIDA PARA A DIREITA ATE' DEPOIS DA PORTA E MATE DOIS PASSAROS NO CEMITERIO, AI MATE MAIS A DIREITA E LARGUE, PEGUE O INSETICIDA, MATE A ARANHA QUE FICA NUMA TELA A DIREITA, ONDE TEM UMA PONTE E PARE ONDE VOCE DEVE TRAZER O POTE DE OLEO, VOLTE COM O INSETICIDA ATE' A ARANHA EM CIMA DA CASA, MATE-A, VOCE IRA VER UM BALDE PERTO DA ARVORE, TRACA O SACO DE DINHEIRO E LARGUE QUANDO VOCE ESTIVER EM CIMA DELE, O BALDE COMEÇARA A SUBIR, VA' ATE' A CASA NA ARVORE, SUBA EM CIMA DELA E PULE, ENTAO CAIR UMA PECA " CLOUD SILVER LINE " QUE DEVERA SER LEVADA AO CALDEIRAO NA TELA DE PARTIDA, UMA PENA QUE VOCE ENCONTRARA' LOGO DEPOIS DA TELA DO INSETICIDA TAMBEM. VOLTE E MATE A ARANHA QUE ESTA NA TELA A ESQUERDA, QUE TEM O FOCO, ARVORE, CASA E NUVEM. VOLTE E PEGUE A PECA QUE VOCE DEIXOU ALI E QUE VOCE ENTROU NA ARVORE LA EM CIMA, LARGUE-A NO CHAO EXATAMENTE DEBAIXO DE ONDE A ARANHA DESCIA. O CHAO ABRE E VOCE CAI, VA' A ESQUERDA, SUBA, VOLTE A DIREITA E PEGUE A PA' DE COBURELOS, VOLTE PARA BAIXO E LARGUE PERTO DO COBURELO QUE FICA BEM PERTO DO BURACO, ELE IRA SE MOVER, VA' PARA A DIREITA, PEGUE O ALICATE E VOLTE PARA CIMA PULANDO NO COBURELO, LA EM CIMA ENTRE DENTRO DO CASTELO PEGUE O CORACAO PARTIDO E LARGUE-O PERTO DA ESTATUA DE MULHER, LA' ENBAIXO, VOCE ENCONTRARA O DIANANTE, O OLHO DE ESMERALDA, VOCE DEVERA LARGA-LO PERTO DO IDOLO AMARELO. BEM SOCIOS, ATE' AI FOI O QUE EU FIZ ESPERO QUE ALGUEM CHEGUE MAIS LONGE E ENCONTRE USD PARA "SHARP DIAMOND, MAGNETO, FLASK TRDM ENR E CAPACETE DE RINERO.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS AOS SOCIOS QUE AJUDARAM NA CONFECCAO DESTA REDE NEWS:

- DIZZY TIPOS + SEMI MANUAL LUIZ ANTONIO CARMO DE PAULA
- TELAS GRAFICAS LUIS CARLOS BARBOSA
- MESSAO CATALOGO SUZI KILL
- MESSAO DE POKES INALDO RIBEIRO, LUCIO BORGES E FERNANDO PEDRO
- MESSAO DE DICAS CARLITO PEDRO, QUEM WOO MOO E INALDO RIBEIRO
- MESSAO HARD "PRAXIS" AGOSTINHO FERNANDES RIBEIRO FILHO.
- DETALHES TECNICOS WANDERLEI LOPES.

S E S S A O C A T A L O G O



1 - FRONT LINE :

SE VOCE GOSTA DE JOGOS DO TIPO MATA OU MORRE COM MUITA ACAO, ESTE JOGO IRA DE ENCONTRO A VOCE. OS GRAFICOS SAO MUITO SIMPLES E O SOM E' MINIMO, SEM NENHUM GRANDE DESTAQUE NO QUE SE REFERE A RECURSOS ESPECIAIS. O OBJETIVO DO JOGO E' O DE ELIMINAR TODOS OS INIMIGOS EM UMA GUERRA INFINITIVA ONDE O UNICO A SER DERROTADO NO FINAL SERA VOCE.

2 - DARK SIDE :

CONTINUACAO MARAVILHOSA DO JOGO DRILLER, COM EFEITOS SONOROS E VISUAIS INCOMPARAVEIS. DURANTE DO JOGO DRILLER, DARK SIDE APROVEITA TODA A TECNICA FREE-SCAPE PARA DAR UMA ILUSAO DE PROFUNDIDADE TRIDIMENSIONAL. PARA OS ADORADORES DE PROGRAMAS ALTAMENTE SOFISTICADOS, DARK SIDE E' UMA OTIMA PEDIDA.

3 - ARKOS :

A SERIE ARKOS E' FORMADA DE 3 PROGRAMAS DESTINADOS OU SEJA ARKOS I, ARKOS II E ARKOS III. EM ARKOS I, O NOSSO HEROI ESTARA EM UMA CIDADE MEDIEVAL, PERSEGUIDO POR VARIOS SOLDADOS. EM ARKOS II, ESTARA VOANDO EM UM PTERODACTILO EM UM CENARIO PRE-HISTORICO. EM ARKOS III, O NOSSO HEROI ESTARA EM UMA CIDADE REPLETA DE SERES PECOMENTOS. EM RESUMO A SERIE ARKOS NAO ALIA OS SEUS SOUS GRAFICOS COM A ACAO, ALEM DE DEVER DE MAIS NOS EFEITOS DE SOM.

4- ROAD BLASTERS :

ESTE PROGRAMA CONSOLE UM LADO INTEIRO DE UMA FITA DE 60 MINUTOS, MAS NAO CONVENCE. EM ROAD BLASTERS, VOCE E' UM AGENTE SUPER SECRETO, COM UM CARRO ESPECIAL OS GRAFICOS E O SOM SAO BEM RAIZAVEIS, MAS A ACAO E OS MOVIMENTOS SAO ALTAMENTE IMPRECISOS.

5 - ENERGY :

O QUE SALVA ESTE PROGRAMA DO FRACASSO CRIATIVO, SAO SEUS EXELENTE GRAFICOS E O SCROLL TRIPLO QUE AJUDAM MUITO NA ANIMACAO DESTA JOGO. QUANTO A ACAO, ENERGY NAO APRESENTA NENHUMA INOVACAO, POIS SE TRATA DE UMA NAVE EM UM PLANETA QUE DEVE DESTRUIR OS INIMIGOS TANTO DA DIREITA COMO DA ESQUERDA, OU SEJA NENHUMA NOVIDADE.

6 - SKATE CRAZY II :

ATE' QUE ENFIM, FU VOU PODER FALAR BEM DE UM JOGO NESTA SESSAO. SKATE CRAZY II E' SIMPLEMENTE GENIAL, TEM OTIMOS GRAFICOS, SOM E VARIOS RECURSOS ESPECIAIS. ENTRE OS EFEITOS ESPECIAIS, PODEMOS DESTACAR, QUE ASSIM QUE O JOGO TERMINA O SEU PERCURSO UM JURI DE 4 JUIZES, LHE APERE AS NOTAS A QUE ELE MERECEU DURANTE A SUA EXIBICAO.

7 - GEE BEE AIR RALLY :

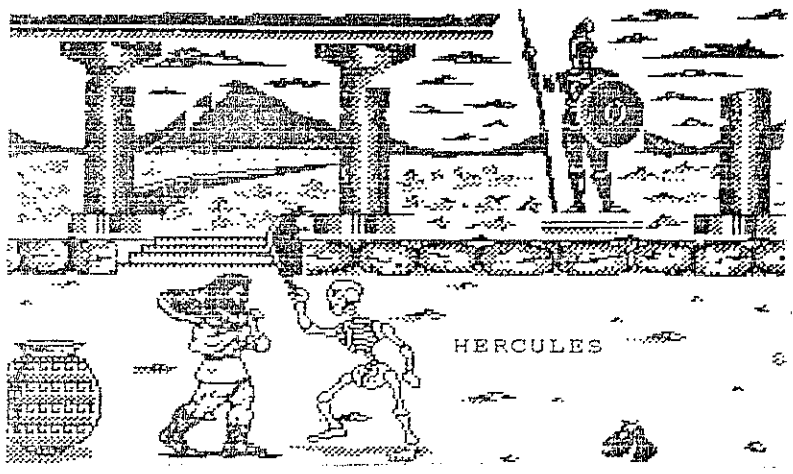
VOCE ESTA CONVIDADO A PARTICIPAR DE UMA RALLY DE VELHAS AERONAVES DA SEGUNDA GUERRA. OS GRAFICOS SAO MUITO BONITOS E AINDA FOZEU UM ADICIONAL. CASO O PILOTO SOFRA UM ACIDENTE COM O SEU AVIAO, SURTIRA UMA TELA MUITO ENDRACADA OU SEJA UMA TELA EM QUE O PILOTO APARECE NO MEIO DA LAMA COM OS PORCOS. APESAR DE TUDO O JOGO SE TORNA MONOTONO EM POUCO TEMPO.

8 - PINK PHANTER :

NO MOMENTO.....RAIZAVEL.....SONORAMENTE.....HORRIVEL.....SE VOCE E' FA DO PANTERA, ESTA E' A SUA CHANCE DE PROCURAR UM NOVO TITULO, POIS A VERDADE FEITA PARA A LINHA SPECTRUM NAO PODERIA SER PIOR.

POKES

42	47887,255	VIDAS INFINITAS
3 DC	32298,201	INVENCIBILIDADE
30 GRAUS	48774,0	VIDAS INFINITAS
DU SIMBEL PROFANATION	49290,N	N=NUMERO DE VIDAS
ACE I	32586,0 & 32587,0 & 32588,0	
PROJET	25148,10	VIDAS INFINITAS
ACROJET	25148,10	VIDAS INFINITAS
Y ABTRA	35832,0	VIDAS INFINITAS
AGENT X II PARTE A	57821,0	ENERGIA INFINITA
AGENT X II PARTE B	62499,0	ENERGIA INFINITA
ENT X II PARTE C	58961,0	ENERGIA INFINITA
WOLF II	53471,0	VIDAS INFINITAS
LIEN B	43735,201	INDESTRUTIVEL
ALIEN HIGHWAY	39443,0 & 39142,0	INVENCIBILIDADE
AMAZON WOMAN	57690,183	VIDAS INFINITAS
NTIRIAD	34270,0	VIDAS INFINITAS
ARKANOID I	33782,0	VIDAS INFINITAS
THY MOVES I	54597,0	VIDAS INFINITAS
ARMY MOVES II	53772,0	VIDAS INFINITAS
ATHENA	31212,0	VIDAS INFINITAS
VENGER	58294,0	VIDAS INFINITAS
CAULDRON II	32133,0	VIDAS INFINITAS
OBRA STALLONE	36315,183	VIDAS INFINITAS
DAN DARE I	42843,0 & 42111,0	NAD CADEIA
DAN DARE II	43526,0	MUNICAO INFINITA
DAN DARE III	46883,201	PARA O RELODIO
DAN DARE IV	77777,0	
DAN DARE V	53822,N	N=MAX DE 40 VIDAS
DAN DARE VI	62743,0	VIDAS INFINITAS
DRILLER	48246,0 & 49425,0 & 49022,0	
YAMITE DAN II	29063,0	VIDAS INFINITAS
FAT WORM	36524,201	INUNIDADE
IRE LORDS	34309,0	VIDAS INFINITAS
REDDY HARDEST I	64811,24	VIDAS INFINITAS
REDDY HARDEST II	61687,183	VIDAS INFINITAS
JTURE KNIGHT	31683,0	ENERGIA ILIMITADA
GARFIELD	43335,201	INSONIA
HOSTS'N BOBLINS	33352,201	VIDAS INFINITAS
DOONIES	33408,183	VIDAS INFINITAS
REAT BURIANDS	34962,0	VIDAS INFINITAS
KARI WARRIORS	41178,N	N=NUMERO DE VIDAS
INDIANA JONES	33948,0	INFINITAS VIDAS
ACK THE NIPPER I	44276,58 & 44285,58	INVENCIVEL
NOSFERATU	32499,0	TEMPO INFINITO
TI R2	38732,0	VIDAS INFINITAS
ANBO II	27401,52 & 38263,0	VIDAS INF.
ROGUE TROPPER	38942,0	VIDAS INFINITAS
BOITEUR I	46358,0	ENERGIA INFINITAS
BOITEUR II	37122,0 & 41348,201	VIDAS INF.
AMANTA FOX STRIP	16542,6	7777777777
COOBY DOD	29614,0	VIDAS INFINITAS
SPACE HARRIER	31755,194 & 31756,191	VIDAS INF
TAR SLIDER	34421,0 & 34430,0	MISSETS/TEMPO
THE GREAT ESCAPE	41933,183	ENERGIA ILIMITADA
HUNDERCATS	31487,0	VIDAS INFINITAS
RANTOR	32221,0	VIDAS INFINITAS
WAR I	37833,0	VIDAS INFINITAS
UNDER BOY	32974,0	7777777777



TRANTOR - "PALAVRAS CHAVES"

ESTAS SAO AS PALAVRAS CHAVES:

KEMPSTON*JOYSTICK*SPECTRUM*SOFTWARE*KEYBOARD*COMPUTER* CASSETTE*SINCLAIR*GRAPHICS*HARDWARE*TERMINAL*PRINTERS* CONTROLS*BARBAMES*WARRIORS*MEGAGAME*

UMA SERA ESCOLHIDA E REPARTIDA, LETRA POR LETRA ENTRE OS DITO COMPUTADORES ENCONTRADOS EM TODOS OS ANDARES DA CASA ESPECIAL ONDE TRANTOR SE ENCONTRA. OBS-SERA NECESSARIO QUE VOCE PASSE PELOS DITO COMPUTADORES E VEJA LETRA POR LETRA DA PALAVRA CHAVE. SE VOCE CONHECE BEM TODOS OS ANDARES, APÓS TER PASSADO PELOS DITO COMPUTADORES E TER A PALAVRA CHAVE, (VOCE DEVERA TER PELO UM CARTAO MAGNETICO, ENCONTRADO EM UMA DAS CABINES) VA' ATE O 1° COMPUTADOR PRICIPAL. FRENTE A ELE, APERTE O BOTAO DO JOYSTICK, ELE LHE PEDIRA A PALAVRA CHAVE, DIGITE-A E TECLA ENTER, ELE ENTAO LHE DARA UM CODIGO DE ACESSO, ANOTE-O E VA' AO 2° COMPUTADOR PRINCIPAL. REPITA A OPERACAO DO DUE DESTA VEZ VOCE DEVE DIGITAR O CODIGO DE ACESSO, LOGO APÓS O COMPUTADOR LIBERARA O TRANSPORTADOR PARA USO, (ELE SE ENCONTRA DO LADO DIREITO DESTA 2° COMPUTADOR PRINCIPAL). ENTRE NELE E PRESSIONE A TECLA "B", PRONTO !!! A SUA MISSAO ESTA COMPLETADA E ENCERRADA.

RENEGATE II "TARGET" < DICA ESPECIAL >

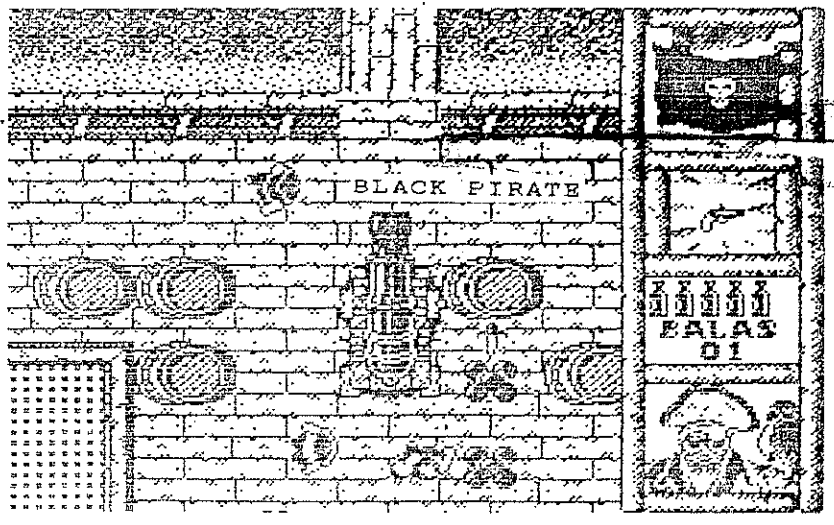
PARA SE CONSEGUIR VIDAS INFINITAS NO RENEGATE II, BASTA VOCE FAZER MAIS DE 60000 PONTOS OU SEJA CONSEGUIR O 3° LUGAR NOS RECORDES E NA HORA COLOCAR O NOME DO RECORDISTA, VOCE TECLA SIMBOL SHIFT + H DO QUALQUER OUTRA LETRA E APARECERA (4) DUIS PONTOS, EM SEGUIDA VA' TECLANDO ATE PASSAR DA TELA DO RECORDISTA. NAO SE PREOCUPE SE A TELA FICAR TODA EMBOLADA. UMA CONTAGEM DE 9 A 0 APARECERA AI O NOSSO HEROI SE LEVANTARA. OBS- VOCE DEVE LOGO IR PARA OUTRA TELA PARA QUE A TELA FIQUE NORMAL NOVAMENTE. VOCE CONTINUARA DE ONDE PAROU E PRONTO VOCE TERA NO PROGRAMA UM SISTEMA DE VIDAS E TEMPO INFINITO.

DEATH WISH III

ESTE JOGO FOI BASEADO NO FILME DO CHARLES BRONSON. SEU OBJETIVO E' MATAR OS LIDERES DE GANGS, SEU ARSENAL E' ENORME, COMECA COM UMA BAZZOKA, UM CANO CERRADO, UMA PISTOLA AUTOMATICA E UMA METRALHADORA, PODE-SE TROCAR DE ARMA COM A TECLA "C". VOCE DISPOE DE DOIS MAPAS, O AZUL QUE INDICA ONDE VOCE ENCONTRARA MUNICAO E O AMARELO, QUE INDICA OS LIDERES. ELES ESTAO SEMPRE DENTRO DE UMA CASA, PARA ENTRAR E' SO' CHEGAR EM FRENTE DE UMA PORTA E PRESSIONAR A TECLA "ENTER", DENTRO DA CASA USANDO A TECLA "M" VOCE SOBE EM ALGUMA JANELA (SE TIVER) E PODE COMECAR A MATANCA DALI. O PROGRAMA TEM OTIMOS GRAFICOS E ANIMACAO, SE PREOCUPANDO MUITO COM DETALHES DE UMA CENA, POR EXEMPLO, HOLVEIS QUEBRANDO AO SEREM ATINGIDOS, AO USAR A BAZZOKA, OS MARGINAIS VIRAM PO' AO INVES DE SIMPLES CADAVER. USANDO A METRALHADORA, O MARGINAL NAO CAI ATE' PARAREM DE ATIRAR E A MAIS ENGRACADA, QUE UMA VELHINHA DESCENDO A BOLSA NOS MAL ENCARADOS.

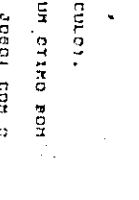
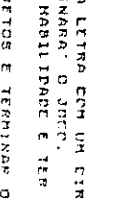
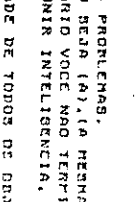
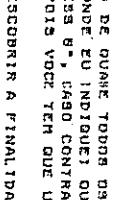
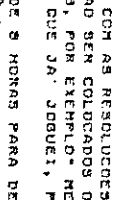
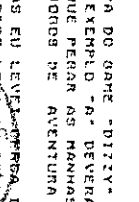
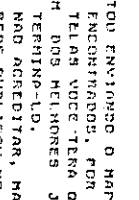
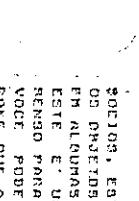
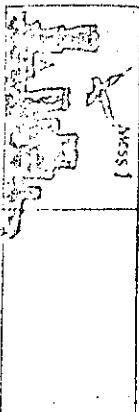
ENDURO RACER "DICA"

-SE VOCE PRESSIONAR "CAPS SHIFT" DURANTE O JOGO, ISTO FARA COM QUE VOCE NAO BATA; "CAPS LOCK" TAMBEM, MAS NAO FUNCIONA MUITO BEM. -SE VOCE PRESSIONAR "GRAPH + Q" VOCE PODERA ALCANCAR VELOCIDADE MAXIMA RAPIDAMENTE.



PRAXIS " MAQUINA DE ESCREVER OU IMPRESSORA PARA O TK ? "

TENDO EM VISTA A SOLICITACAO PARA ESCREVER ALGO SOBRE O USO DA PRAXIS 28 COMO IMPRESSORA BARATA DO TK 90 & 95, E OBSERVANDO QUE A SECAO QUE A REDE ME RESERVOU E' PEQUENA, DAREI APENAS LINHAS CERASIS DO ASSUNTO. EM PRIMEIRO LUGAR DESACONSELHO A ADQUISICAO DA MAQUINA SOMENTE PARA ESSE USO ... PORQUE 7 PRIMEIRO, PORQUE ALEM DE TER DE PRECISAR COMPRAR UMA INTERFACE PARA IMPRESSORA PARALELA QUE E' FABRICADA PELA MICRODIGITAL (E PORTANTO DIFICIL TAMBEM DE LOCALIZAR). ALEM DO MAIS A INTERFAX PRECISARA SER INSTALADA NUM DOS POSTOS DA OLIVETTI, O QUE FELIZMENTE E' GRATUITO. MAQUINAS (ISM POR EXEMPLO). A IMPRESSAO E' DE ALTA DUALIDADE, EMBORA O FORMATO E TAMBEM DAS LETRAS SEJAM INUTAVEIS (A MENOS QUE VOCE TROQUE A MARGARIDA). TAMBEM NAO E' POSSIVEL TRABALHAR COM GRAFICOS. OUTRO ASPECTO NEGATIVO E' O FATU DE NAO SER POSSIVEL TIRAR LISTAGENS EFICIENTEMENTE, VISTO QUE O SISTEMA DE RETORNO DO CARRO DE IMPRESSAO E' DEFICIENTE CAUSANDO PERDA DE ALGUNS CARACTERES. SE VOCE JA' POSSUI A MAQUINA AI VAI UMA DICA: USE O CARTUCHO DE IMPRESSAO QUE TEM O BOTAO VERDE, POIS ELE DURA MAIS. O AMARELO ACABA MUITO DEPRESSA. SE VOCE ESTA PENSANDO EM COMPRAR UMA MAQUINA DE ESCREVER, A PRAXIS E' UMA OPCAO RAIZAVEL. MAIS AINDA SE CONSIDERADA ESSA POSSIBILIDADE DE INCORPORAR-LA AO USO COM O MICRO. UMA ULTIMA OBSERVACAO, A VELOCIDADE DE IMPRESSAO E' UM POUCO MAIS BAIXA (MAIS OU MENOS 15 CPS) O QUE A DEIXA PARA TRAS AO COMPARAR COM UMA IMPRESSORA DE VERDADE.



SOLICITAÇÃO: ESTOU ENVIOANDO O MAPA DO JARRE "DIZZY" COM AS RESOLUÇÕES DE QUASE TODOS OS PROBLEMAS. OS OBJETOS ENCONTRADOS, POR EXEMPLO, NÃO DEVEM SER COLOCADOS ONDE EU INDIQUEI OU SEJA (A), (A MESMA LETRA COM UM CIRCULO), EM ALGUMAS TELAS VOCE TERÁ QUE PEGAR AS MANHAS, POR EXEMPLO, MESS 8°, CASO CONTRARIO VOCE NÃO TERMINARA O JOGO. ESTE E' UM DOS MELHORES JOGOS DE AVENTURA QUE JA JOGUEI, POIS VOCE TEM QUE UNIR INTELIGENCIA, HABILIDADE E TER UM OTIMO BOM SENSU PARA TERMINA-LO.

VOCE PODE NAO ACREDITAR, MAS EU LEVEI A BARRA DE 8 HORAS PARA DESCOBRIR A FINALIDADE DE TODOS OS OBJETOS E TERMINAR O JOGO COM O POBRE QUE A REDE PUBLICOU NO ROTEIRO DE JOGOS PARA SER ELE E' QUASE IMPOSSIVEL.

APRIS VOCE TER COLIGADO TODOS OS OBJETOS, ENTRE UM CIRCULO, NO CALDEIRAO, PEQUE A BARRA DE FICAR VAZIA (100%), E LEVE-A AO CALDEIRAO, LA IRA O QUENEN, LEVE-A AO FELICITERO E ...JOGO TERMINADO !!!

DES- TODOS OS OBJETOS QUE ESTAO ASSINALADOS NO MAPA, PODEM SER JOGADOS NAQUELA CAVERNA QUE FICA NO CHAO DO NIVEL "MESS 8°, 10° E 11°". COM QUE VOCE ABRA UMA ESCALADA.

* EXCLUSIVO

B-HATA PASSAROS
 D-CONTRA CHUVA
 E-EDRAS DE
 H-HATA HORCEGOS
 I-HATA FANTASHA

