REDE NEWS 5



EDITORIAL:

ESTAMOS ANUNCIANDO NESTE REDE NEWS O NOVISSIMO SAM QUE SEM DUVIDA SERA' O SUCESSOR DO SPECTRUM FABRICADO PELA AMSTRAD NA INGLATERRA E COMO SEMPRE A REDE COLOCA O SOCIO EM DIA COM OS ULTIMOS LANCAMENTOS MUNDIAIS EM SOFT E HARD.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

PAULO H.RODRIGUES, LUCIO BORGES DA SILVA, FLAVIO MASSAO MATSUMOTO, HELIO KAZUO MATSUMOTO E A EQUIPE DA REDE, QUE NOS AJUDARAM PARA A CONFECCAO DESTE REDE NEWS, O NOSSO MUITO OBRIGADO.

NIGHT RAIDER



DICAS E POKES :

ACTION FORCE I	POKE 50813,0 VIDAS
ACTION FORCE II	POKE 51704,0 VIDAS
ACTION FORCE II	POKE 51455,201 ENERGIA
STARQUAKE	POKE 30274,0 VIDAS
AUF MONTY	POKE 47713,201 IMUNIDAD
AUF MONTY	POKE 42168,201 AMASSADO
AUF MONTY	POKE 37882,0 ANDAR AGUA
DIZZY	POKE 54216,0 IMUNIDADE
NOSFERATU	POKE 39491,201 FREZZER
SPIKI HAROLD	POKE 36121,201 IMUNIDAD

EM THREE WEEKS IN PARADISE, COMECE NORMALMENTE O JOGO. APERTE AS TECLAS "SYMBOL SHIFT & P" AO MESMO TEMPO ATE' QUE WALLY MORRA PELA PRIMEIRA VEZ, AGORA PODE SOLTAR AS TECLAS, POIS O SISTEMA DE VIDAS INFINITAS JA' FOI ACIONADO.
DICAS ENVIADAS POR PAULO H. RODRIGUES.

TERRA CRESTA:

VOCE DEVE IR CONDUZINDO SUA NAVE, ENFRENTANDO VARIOS INIMIGOS ATE' CHEGAR, QUASE JA' SOBRE A AGUA, PARA ENFRENTAR UMA NAVES QUE PARECEM UMA MAO (NA VERSAO DO FLIPPER CREIO QUE ESSA MAO SE MEXE), DAI , DEIXE-SE SER DESTRUIDO POR ELES.
A PARTIR DAI , VOCE JOGARA' O RESTO DO JOGO SEM INIMIGOS. VOCE NAO PODERA' SABER COMO SAO OS INIMIGOS, MAS VERA' GRAFICOS DE FUNDO ATE' O FIM DO JOGO, QUE SEM DUVIDA SAO INCRIVEIS !!!!
DICA ENVIADA POR LUCIO BORGES DA SILVA.

SESSAO ANALISE APRESENTA :

RESUMO DA REVISTA CRASH DE FEVEREIRO DE 1989.
IMPORTANTE: TODOS OS DADOS ABAIXO FORAM EXTRAIDOS DA CRASH DE FEVEREIRO E TODAS AS CRITICAS, SAO EXCLUSIVAS DOS CRITICOS DA REVISTA E NAO DA EQUIPE DA REDE.
ESTA REVISTA E' FORMADA POR 100 PAGINAS E TRAS NA CAPA O "LED STORM ".

OS LANCAMENTOS EM JOGOS, SEGUNDO A REVISTA SAO:

TECHNO COP- UM CARRO DE UM JUSTICEIRO EM CENARIOS MONOCROMATICOS E SOM BASICO.
FINAL ASSAULT-UM ESCALADOR DE MONTANHAS, COM UM GRAFICO MUITO INGENUO E SOM BEEP
LED STORM- PILOTE UM CARRO NO FUTURO EM GRAFICOS MONOCROMATICOS TRIDIMENSIONAIS.
SKATE BALL- UM JOGO FUTURISTA TOTALMENTE EM 3D E FANTASTICOS EFEITOS ESPECIAIS.
LAST DUEL- ESTILO LED STORM, RESTA SABER QUEM ROUBOU A IDEIA DE QUEM ???????
RING WARS- SIMULACAO DE CONFLITO ESPACIAL, GRAFICO ESTILO CIRCULOS E SONS FRACOS
HELLFIRE ATTACK- PILOTE UM HELICOPTERO NUMA GUERRA INFINDAVEL,GRAFICOS RAZOAVEIS
GI HERO- UM SOLDADO NA GUERRA, GRAFICOS GIGANTES E DETALHADOS,MAS POUCO ANIMADOS
DIABLO! -ADVENTURE DA NEBULA DESIGNS SOFTWARE, COM UMA COTACAO DE 88 %
THE LOST LEGACY OF XIM- DA SKYCLIP SOFTWARE COM UMA COTACAO DE 42 %
TIGER ROAD- LUTAS MARCIAIS, TIPO TIGER, GRAFICOS MONOCROMATICOS E SOM ORIENTAL.
QUESTION OF SPORT-PERGUNTAS E RESPOSTAS COM GRAFICOS DIGITALIZADO E SOM BASICO.
SDI -DEFENDA UM SATELITE, COM GRAFICOS COM BONS SPRITES E OTIMOS EFEITOS DE SOM.
RETURN OF THE JEDI-BASEADO NO FILME, GRAFICOS COM SCROLL DIAGONAL EM 3 D.
RAMBO III- BASEADO NO FILME, VARIAS ANIMACOES, COM NIVEIS, E SOM BASICOS.
THE MUNSTERS-BASEADO NO CLASSICO SERIADO DE TV OS MONSTROS, GRAFICOS ATRAENTES.
ECHELON-SIMULADOR TIPO MERCENARY, MUITO INGENUO NOS GRAFICOS E NA ACAO.
FIRE AND FORGET-UM HELICOPTERO DE COMBAT- GRAFICOS BONS E UMA ACAO BEM VARIADA.
OPERATION HORMUZ-PILOTE UM CACA DE GUERRA,COM GRAF.COLORIDOS COM MUITO CRASH.
CIRCUS GAMES-A VIDA NO CIRCO, GRAFICOS MISTOS, SONS VARIADOS, MAS A ACAO E'FRACA
DOUBLE DRAGON- TIPO RENEGATE, GRAFICOS COLORIDOS,BONS SONS MAS MUITO IMPRECISO.

DESTACA-SE AINDA :

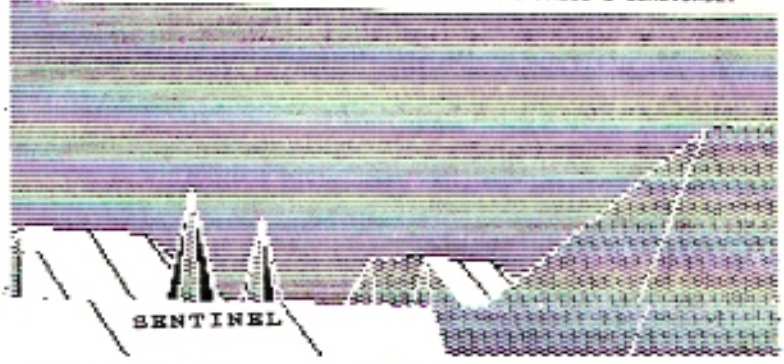
LANCADO NA INGLATERRA O SUPER COMPUTADOR POR APENAS 150 LIBRAS.
O NOME DESTE MARAVILHOSO MICRO E' " SAM ".
ESTA INCRIVEL MAQUINA, SERA' SEM DUVIDA A SUCESSORA DOS SPECTRUM FABRICADOS ATUALMENTE PELA AMSTRAD EM VIRTUDE DO PRECO E PRINCIPALMENTE PELAS SEGUINTES CARACTERISTICAS TECNICAS:

UTILIZA UM PROCESSADOR Z-80 B DE 8 BITS, SISTEMA MGT TURBO.
POSSUI 32K DE ROM E 256K DE RAM INICIAIS EXPANCIVEIS.
SEIS CANAIS DE SOM "STEREO" E 64 CORES EM TELEVISOR COMUN.
TEM A OPCAO DE SE CONECTAR ATE' DOIS DISK DRIVES.
O TECLADO E' ERGONOMICO, ELABORADO PELA CITIZEN, O TECLADO POSSUI 71 TELAS.
ESTE MICRO ESTA PREPARADO PARA RECEBER QUALQUER INTERFACE TRADICIONAL.
EXISTEM QUATRO RESOLUCOES GRAFICAS :

256 X 192 PONTOS NO SISTEMA DE ATRIBUTOS DE 8 X 8, SISTEMA SPECTRUM ONE.
256 X 192 PONTOS NO SISTEMA DE ATRIBUTOS DE 8 X 1, COM VARIACAO DE ATRIBUTOS.
256 X 192 PONTOS ,SENDO QUE TODOS OS PONTOS SAO INDIVIDUAIS.
512 X 192 PERFAZENDO O DOBRO DA RESOLUCAO GRAFICA DE UM SPECTRUM TRADICIONAL.

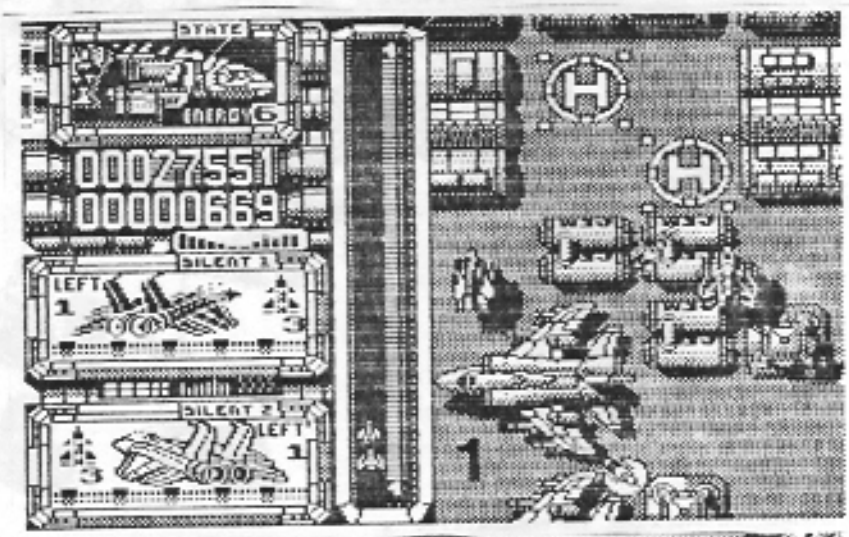
MAIS DETALHES SOBRE ESTA NOVA MARAVILHA, NAS PROXIMAS EDICOES DO REDE NEWS.

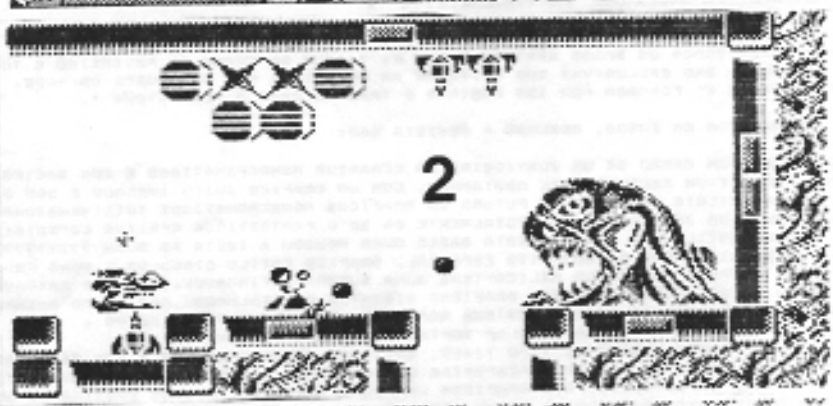
RESUMINDO: A CRASH DE FEVEREIRO ESTA MUITO SUPERIOR A DE JANEIRO, MAS AINDA ESTA DEIXANDO MUITO A DESEJAR, PRINCIPALMENTE DEVIDO A RELACAO PRECO E QUALIDADE.

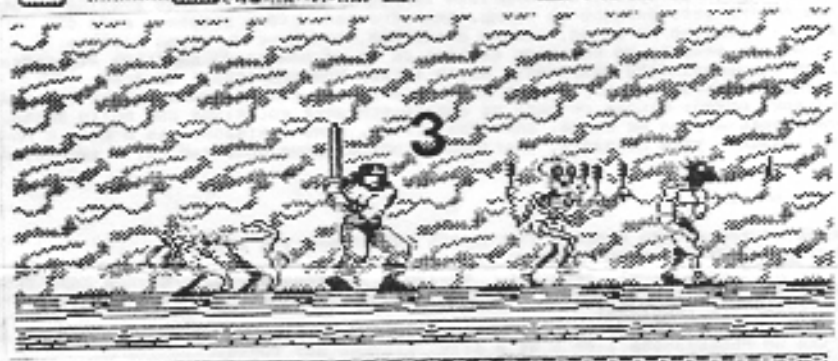


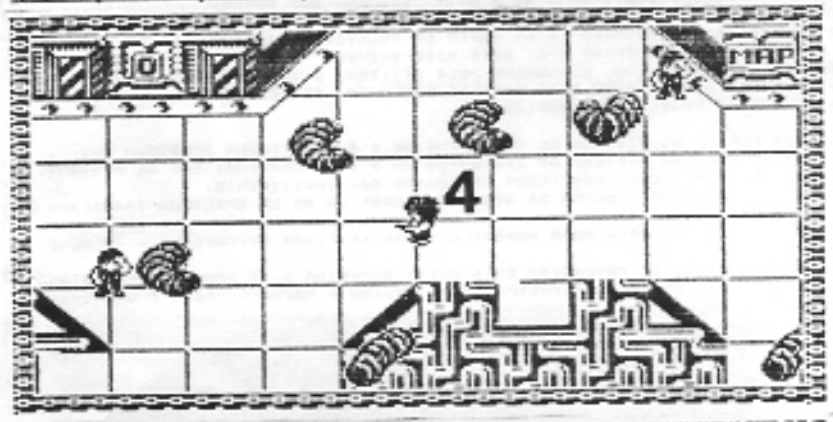
THE SENTINEL — ELABORADO POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO.

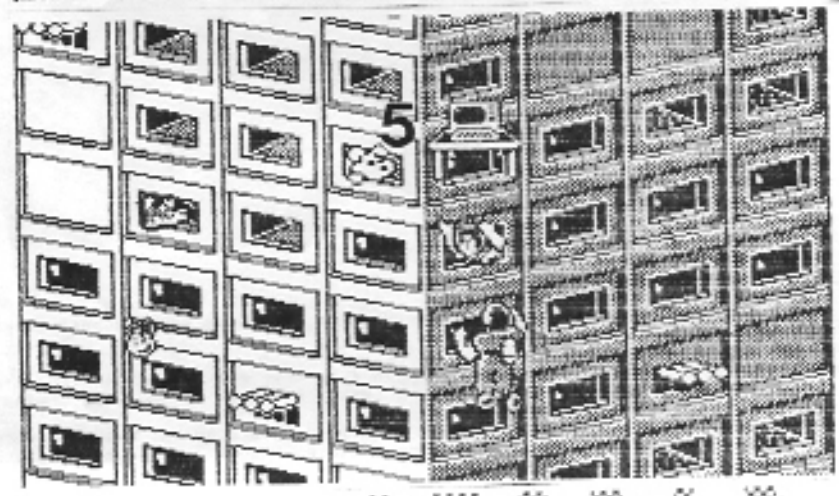
COMO 10.000 FASES PUDERAM SER EMBUTIDOS NESTE JOGO, E' UM COMPLETO MISTERIO.INICIA-SE NA FASE 0000, SENDO AS FASES SUBSEQUENTES ACESSADAS POR CODIGOS.
EM 9999 PLANETAS HA' O DOMINIO DE UMA FORCA MALIGNA CONHECIDA COMO THE SENTINEL.
NAO SE SABE O QUE ELE E' OU QUAIS SUAS INTENCOES. SABE-SE APENAS QUE VAGA ATRAVES DA GALAXIA E ABSORVE ENERGIA DE CADA PLANETA QUE VISITA, DEIXANDO SUA PROPRIA IMAGEM E, EM ALGUNS MUNDOS, SEUS AUXILIARES SENTRIES. AGORA CHEGOU A VEZ DA TERRA. VOCE DEVERA' CONTROLAR UM ROBO PARA COMBATE-LO, ABSORVENDO SUA ENERGIA DE PLANETA EM PLANETA.
ANTES DE SER TRANSPORTADO AO PLANETA, UMA VISTA AEREA E' OFERECIDA. O SENTINEL OCUPA A POSICAO MAIS ELEVADA, ENQUANTO VOCE FICARA' NA PARTE MAIS BAIXA . ELE PERMANECERA' IMOVEL ENQUANTO NAO SE ABSORVER OU DISPENDER ENERGIA, ENQUANTO ISSO, E' POSSIVEL EXAMINAR A SUPERFICIE VISUALMENTE, MAS UMA VEZ EFETUADO, O SENTINEL E SENTRIES RODARAO VARRENDO O QUADRICULADO A PROCURA DE UNIDADES DE ENERGIA; SE LOCALIZAREM O QUADRADO CONTENDO SEU ROBO, PROCURARAO ABSORVE-LO E VOCE DEVERA' FUGIR.
O JOGO CONSITE EM VISAR OS QUADRADOS DA SUPERFICIE COM A MIRA E AI CRIAR ROBOS, ARVORES E ROCHAS " TECLAS R,T e B" ; OU ENTAO ABSORVER ARVORES, OBJETOS " TECLA A " PARA GANHAR ENERGIA. CRIANDO UM NOVO ROBO, VOCE PODE TRANSFERIR-SE A ELE " TECLA G "; O ANTIGO ROBO PODERA' SER REABSORVIDO DIGITANDO-SE "A", ESTE E' O UNICO MEIO DE LOCOMOCAO, ALEM DO HIPERESPACO " TECLA H " O QUAL BASTA ENERGIA E NAO SE SABE ONDE SERA' MANDADO. VOCE DEVE SE LOCOMOVER NO SENTIDO DE OBTER CADA VEZ MAIS POSICOES ELEVADAS; ISTO PODE SER CONSEGUIDO POR VEZES EMPILHANDO-SE ROCHAS " TECLA B " PARA SERVIR COMO BASE.
QUANDO PUDER ENXERGAR O QUADRADO ONDE ESTIVER O SENTINEL, VOCE PODERA' ANULA-LO, ABSORVENDO SUA ENERGIA.
CRIE ENTAO UM ROBO NO LUGAR, TRANSFIRA-SE E DE UM HIPERESPACO; ASSIM GANHARA' O CODIGO PARA A PROXIMA FASE, UM OUTRO PLANETA.
THE SENTINEL EXIGE UMA ESTRATEGIA NA MANOBRA DOS ROBOS FURINDO DE SEU CAMPO DE VISAO E PREPARANDO PARA O ATAQUE FINAL. MAS AO LADO DISSO , HA' GRAFICOS, 3D IMPRESSIONANTES QUE EU CLASSIFICARIA COM PRE'-REQUISITOS.











1-SILENT SHADOW 2

ESTE PROGRAMA E' FORMADO DE VARIOS NIVEIS DE CONTINUIDADE.
OS GRAFICOS SAO FANTASTICOS PARA NAO DIZER INCRIVEIS.
NO JOGO VOCE E' UM PILOTO DE UM JATO COM O OBJETIVO DE DESTRUIR TODOS OS INIMIGOS DA TERRA, AR E DO MAR.
TODA A ACAO E' RAPIDA, O SCROLL E' CONTINUO E SEM CRASH.
OS SONS SAO BASICOS E OS GRAFICOS MONOCROMATICOS, TENDO NO FUNDO SPRITES.
O JOGO PODE SER JOGADO A DOIS SIMULTANEAMENTE, SENDO QUE O PONTO NEGATIVO, FICA POR CONTA DO EXCESSO DE SPRITES NA TELA QUE CONFUNDE A ACAO.

2-CYBERNOID II

SE VOCE GOSTOU DO CYBERNOID 1, TENHO CERTEZA QUE VOCE VAI ADORAR ESTA NOVA VERSAO, OS GRAFICOS SAO TOTALMENTE COLORIDOS, SEM CRASH E MUITO BEM ANIMADOS.
OS EFEITOS SONOROS SAO MUITO BONS, SENDO QUE A MOVIMENTACAO DO JOGO E' FEITA TELA A TELA NAS QUATRO POSICOES.
O PONTO NEGATIVO, FICA POR CONTA DAS TECLAS DE ACIONAMENTO DAS ARMAS ESPECIAIS QUE DEVERIAM SER CONJUGADAS AO JOYSTICK, PARA NAO ATRAPALHAR A ACAO.

3-RASTAN

OS PERSONAGENS SAO MUITO BEM DEFINIDOS, TENDO NO FUNDO UMA TEXTURA INCRIVEL.
OS SONS SAO MINIMOS MAS A ACAO E'OTIMA.
ESTE PROGRAMA E' FORMADO POR VARIOS NIVEIS DE CONTINUIDADE.
O PONTO NEGATIVO, E' QUE ESTE JOGO NAO EXIGE NENHUM TIPO DE ESTRATEGIA E SIM DE MUITA MOVIMENTACAO.

4-ALIEN SYNDROME

A PRIMEIRA VISTA, ESTE PROGRAMA NAO IMPRESSIONA, MAS NO DECORRER DE UMA PARTIDA, VOCE NOTA QUE O JOGO EXIGE DE VOCE MUITO RACIOCINIO E BONS REFLEXOS.
OS GRAFICOS A MEDIDA QUE SE VAI JOGANDO COMECA A SE TORNAR UM DESAFIO.
E' UM OTIMO JOGO SE JOGADO A DOIS SIMULTANEAMENTE.
O SOM E' EXCELENTE E A ACAO MUITO PRECISA.

5-FIRE TRAP

VOCE DEVE SALVAR A SUA AMADA DE UM PREDIO EM CHAMAS.
OS GRAFICOS SAO MONOCROMATICOS E O SOM RAZOAVEL.
EMBORA OS PERSONAGENS DA ANIMACAO, SEJAM BEM DEFINIDOS E O JOGO AINDA TENHA UMA ANIMACAO CONSTANTE, O MESMO LEVA UM TEMPERO MUITO ATARIANO.

ADQUIRI RECENTEMENTE A FABULOSA MULTIFACE 1, E COMECEI FUCAR, COMO PACO COM TODO O BRINQUEDO NOVO.PORÉM NOTEI UMA IMPRECISAO NO MANUAL NA PAG.4, PRECISAMENTE NA LISTAGEM BASIC; DO MODO A QUAL ESTA, O PROGRAMA NAO FUNCIONA. ASSIM, ESTOU ENVIANDO A LISTAGEM COM AS DEVIDAS CORRECOES, INCLUSIVE A FONTE DO PROGRAMA ASSEMBLY, PARA O DELITE DOS "FUCADORES".

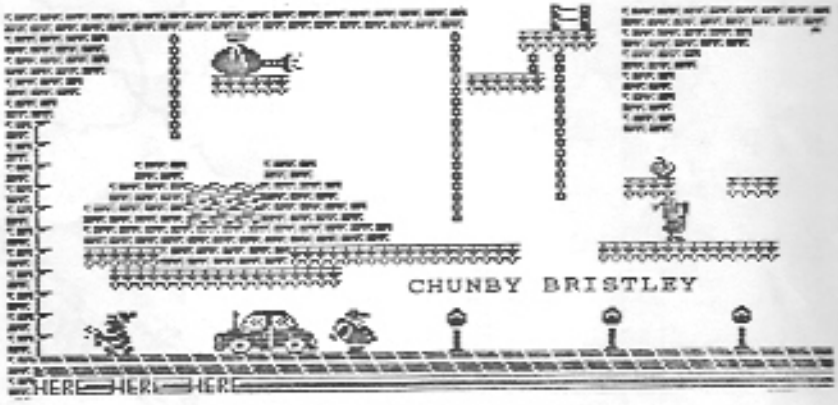
LISTAGEM BASIC

```
1 RESTORE : GOTO 20 : REM ROTINA MOVE BLOCO
5 LET HI = INT ( I/256 ) : LET LO = I - HI * 256 : RETURN
20 INPUT " ENDERECO DE ORIGEM : " ; I : GOSUB 5 : LET SHI = HI : LET SLO = LO
30 INPUT " ENDERECO DE DESTINO : "; I : GOSUB 5 : LET DHI = HI : LET DLO = LO
40 INPUT " COMPRIMENTO DO BLOCO EM BYTES: ";I: GOSUB 5 : LET BHI = HI : LET BLO = LO
50 FOR I = 23296 TO 23296 + 17 : READ A : POKE I , A : NEXT I : REM  O LOOP COLOCA A ROTINA NO BUFFER DA IMPRESSORA
60 RANDOMIZE USR 23296
70 DATA 243 , 217 , 197
75 DATA 33 , SLO , SHI : REM ENDERECO DE ORIGEM DO BLOCO
80 DATA 17 , DLO , DHI : REM ENDERECO DE DESTINO DO BLOCO
85 DATA 1 , BLO , BHI : REM COMPRIMENTO DO BLOCO
90 DATA 237 , 176 , 219 , 31 , 201 , 201

OBS : A ROTINA PODE SER REALOCADA.
```

LISTAGEM ASSEMBLER :

```
                ORG 23296
START           DI
                IN A,(159)
                LD HL,ORIGEM
                LD DE,DEST
                LD BC,COMPR
                LDIR
                IN A,(31)
                EI
                RET
```



SUPER STUT MAN

ELABORADO PELA EQUIPE REDE.

UM DUBLE DE CINEMA DEVE PILOTAR VEICULOS POR TERRA E AR, ENFRENTANDO VARIOS OBSTACULOS.

TECLAS ESPECIAIS:

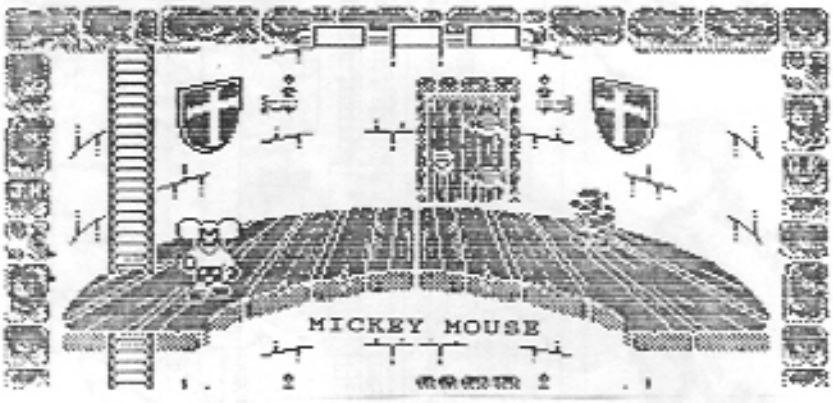
1-ABORTA O PROGRAMA.
2-GERA UMA PAUSE NO JOGO.

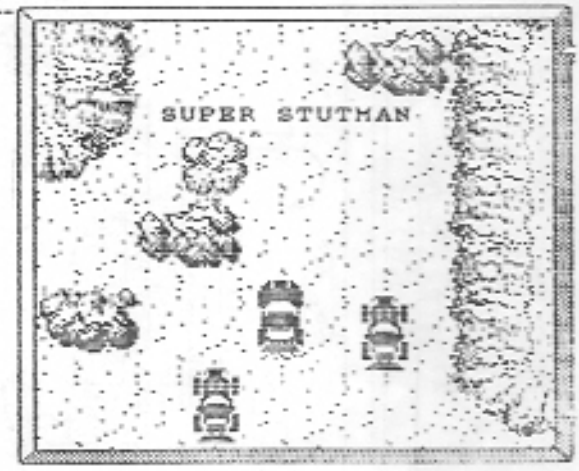
FASE I-O DUBLE PILOTARA UM CARRO MUNIDO DE ARMAMENTO ENTRE CARROS QUE ATIRAM BOMBAS EM CIMA DE VOCE. TERA' QUE SALTAR UM GRANDE DESFILADEIRO E CRUZAR A LINHA DE CHEGADA ANTES DO FIM DE SUAS TRES VIDAS. IMPORTANTE: CUIDADO COM AS CRATERAS, SAO FATAIS.

FASE II-AGORA VOCE TERA DE PILOTAR, UMA LANCHA COM UMA PODEROSA UMA PISTOLA, COM A QUAL TERA DE SE LIVRAR DOS INIMIGOS E CHEGAR ANTES DO FINAL DO TEMPO E PRINCIPALMENTE SEM ENCOSTAR NAS MARGENS DO RIO.

FASE III-AGORA O DESAFIO SERA UMA FLORESTA, DESVIE DOS TRONCOS E DOS LAGOS, CUIDADO COM OS CARROS INIMIGOS E MUITA ATENCAO PARA NAO SE PERDER, POIS ISTO PODERA SER FATAL NO QUE TANGE AO TEMPO.

AS FASES SEGUINTES SEGUEM O MESMO ESTILO DAS ANTERIORES, MAS COM ALGUMAS AGRAVANTES E MAIORES DIFICULDADES, AFINAL TODOS SABEM QUE A VIDA DE UM DUBLE E' CURTA, MAS NA REDE E' POSSIVEL MUDAR ISTO. BASTA DIGITAR O POKE ABAIXO, QUE LHE ASSEGURA-RA TEMPO INFINITO.....POKE 27262,0 E BOA SORTE.





MICKEY MOUSE - ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

SE VOCE E' FA DOS QUADRINHOS DE WALT DISNEY, PROVAVELMENTE IRA GOSTAR DESTE JOGO.
A RESOLUCAO GRAFICA E' OTIMA, A MOVIMENTACAO E' EXCELENTE, MAS INFELISMENTE O JOGO CHEGA A SE TORNAR MONOTONO NO DECORRER DO TEMPO, POIS ATE' VOCE CHEGAR AO NIVEL FINAL, A ACAO SE TORNA MUITO REPETITIVA E DESGASTANTE,
O OBJETIVO E' SIMPLESMENTE O DE FECHAR TODAS AS PORTAS DAS TORRES DE UM CASTELO INFESTADO POR MONSTROS E FANTASMAS.
EM CADA TORRE, MICKEY, TERA DE ENFRENTAR LABIRINTOS, PONTES E MUITOS OUTROS SEMI-CENARIOS.
PARA ENFRENTAR TODOS OS SERES ESTRANHOS,MICKEY CONTARA COM UMA PISTOLA DE COLA E DE UMA MARRETA, SENDO QUE PARA A MUDANCA DE ARMA , BASTA TECLAR "SPACE".
IMPORTANTE: ALGUNS FANTASMAS SOMENTE PODEM SER DESTRUIDOS COM A MARRETA E OUTROS COM A PISTOLA DE COLA.
QUANDO VOCE ELIMINA UM MONSTRO, VOCE GANHA UM OBJETO QUE PODE SIGNIFICAR UMA RECARGA DE ARMA,ENERGIA OU OUTRO OBJETO QUALQUER

DICAS:

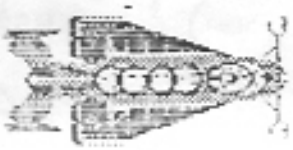
NO LABIRINTO, VOCE DEVE RECOLHER: CORACAO,MOLA,CERCA,"P",ESTRELAS E UM MARTELO, CASO VOCE NAO RECOLHA UM DESTE OBJETOS, VOCE TERA FRACASSADO E TERA DE FAZER TUDO NOVAMENTE.
NAS PLATAFORMAS, VOCE TERA DE SOCAR TODOS OS VAZINHOS, ANTES QUE O CIENTISMA MALUCO ATIVE NOVAMENTE.
NA PONTE, VOCE DEVE DESTRUIR TODOS OS OBJETOS QUE AMEACAREM DESTRUIR A PONTE ALEM DE SE DESVIAR DOS MONSTROS.
NAS PLATAFORMAS COM AS TORNEIRAS, VOCE DEVE DESLIGAR TODAS, E EVITE O CONTATO COM OS FANTASMAS, POIS ISTO SERA FATAL.
PARA ABRIR AS PORTAS, VOCE NESCESSITA DE UMA CHAVE, CASO VOCE NAO AS POSSUA, BASTA ELIMINAR MONSTRINHOS E ASSIM QUE APARECER A CHAVE, BASTA PASSAR POR CIMA DELA E SE DIRIGIR A PORTA.

TOWER I
NESTA TORRE MICKEY ENCONTRARA, LABIRINTOS E PONTES.

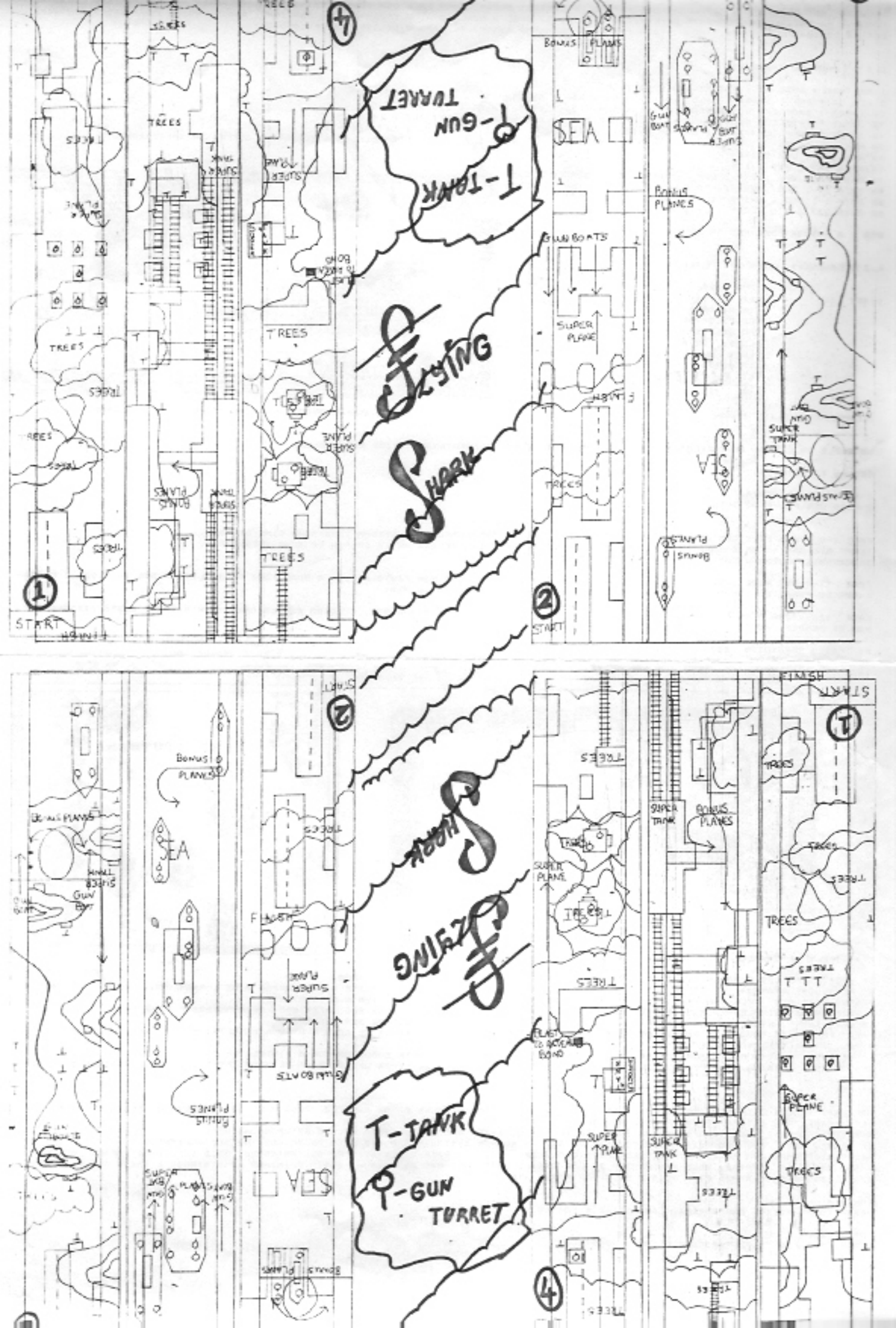
TOWER II
LABIRINTOS,PONTES,PLATAFORMAS E NOVOS MONSTROS.

TOWER III
NOVOS FANTASMAS,PLATAFORMAS MOVEIS,PONTES E INUMERAS SALAS.

TOWER IV
LABIRINTOS,PLATAFORMAS,PONTES E PLATAFORMAS DAS TORNEIRAS.



THUNDERCEPTOR


Flying Shark
T-TANK
T-GUN TURRET
START
FINISH
SEA
TREES
BONUS PLANES
GUN BOATS
SUPER PLANE
SUPER TANK
1
2
3
4