

EDITOR EXALTADO



TELA DE ABERTURA DO OPERATION WOLF

BESSAO ANALISE APRESENTA:

ANALISE COMPLETA DA REVISTA CRASH DE JANEIRO DE 1989. IMPORTANTE: TODOS OS DADOS ABAIXO SAO OPINIOES EXCLUSIVAS DOS ANALISTAS DA CRASH E NAO DA EQUIPE DA REDE. A CRASH ESTA CONSTITUIDA DE 116 PAGINAS E TRAZ NA CAPA O JOGO BATHAN II E DA DE PRESENTE UMA FITA COM OS JOGOS DEMONSTRATIVOS DO BATHAN E SAVAGE I.

OS LANCEAMENTOS CONTIDOS NA REVISTA SAO OS SEGUINTE:

TRAZ-ESTILO QUEBRA TIJOLOS, COM GRAFICOS COLORIDOS POR AREA E SON TIPO BEEP. NETHERWORLD-JOGO ESPACIAL COM GRAFICOS FANTASTICOS E TOTALMENTE COLORIDOS. BATHAN II-NOVA VERSAO DO BATHAN COM GRAFICOS EXCELENTE E UMA FANTASTICA ANIMACAO BARBARIAN II-UM BARBARO CONTRA FERAS, GRAFICOS MONOCROMATICOS E SON PARA 128K. AIRBORNE RANGER- 12 AVENTURAS DE GUERRA, MONOCROMATICO E POUCOS SONS E EFEITOS. TRIVIAL PURSUIT "A NEW BEGINNING"- NOVA VERSAO- JOGO TIPO PERGUNTAS E RESPOSTAS. 4 SOCCER SIMULATORS- FUTEBOL NA RUA, BECOS OU EM CAMPOS, MONOCROMATICO. ESPIONAGE-ESTILO TABULEIRO, TOTALMENTE ESTRATEGICO COM MUITOS EFEITOS ESPECIAIS. EXPLODING FIST PLUS - GRAFICOS DAS RUAS DOS EUA, E PERSONAGENS IGUAIS DO FIST 2. GUERRILLA WAR- VARIAS AVENTURAS DE GUERRA EM CENARIOS MONOCROMATICOS E SEM SON. POWERPLAY- OUTRO JOGO DE GUERRA, COM GRAFICOS MONOCROMATICOS E SONS TIPO BEEP. TOTAL ECLIPSE- MUITO SUPERIOR AOS CLASSICOS DRILLER E DARK SIDE, TELAS EM 3D. TERRORFODS- SIMULACAO DE UMA BASE ESTELAR COM GRAFICOS EM 3D E SON INTERESSANTE BY FAIR MEANS OF FOUL- BOX COM GRAFICOS MUITO MEDIOCRE E SONS INTERESSANTES. A SIMPLE CASE OF ESPIONAGE- ADVENTURE DA SKYSLIP SOFTWARE COM A COTACAO DE 72 X LANCELOT- ADVENTURE DA LEVEL 4, CONSTITUIDO POR 3 FITAS, COTADO EM 98 X

DESTACA-SE:

UM MAPA MUITO BEM DETALHADO DO CYBERNOID II ALÉM DE UM MANUAL COMPLETO, FASE POR FASE, DETALHANDO TELA A TELA.

LANCADO NA INGLATERRA OS PROGRAMAS, TASCALO, LOTUS 1-2-3, MAS APENAS PARA O SPECTRUM VERSAO 128K. ESTE PROGRAMA NAO DEVE EM NADA PARA UM IBM, A NAO SER E' CLARO NO QUE TANDE A MEMORIA.

RESUMINDO: FOI UMA DAS CRASH MAIS FRACAS QUE JA' FORAM PUBLICADAS E DESACONSELHAMOS A QUALQUER USUARIO A ADQUIRIR ESTA CARA E PORE REVISTA.

XARAX - MANUAL ELABORADO PELA EQUIPE REDE.

UM PLANETA ESTA EM CONFLITO, POR CAUSA DA INVASAO DE ALIENIGENAS EM SEU PLANETA. OS ALIENIGENAS SE INSTALARAM EM VARIAS PARTES DO PLANETA, ONDE MONTARAM VERDADEIRAS FORTALEZAS COM ARMAS PODEROSISSIMAS E FATAIS. OBJETIVO: E' O DE DESTRUIR TODOS OS INTRUSOS E O MAIOR NUMERO DE FORTALEZAS POSSIVEIS.

ESTILO: O JOGO E' DIVIDIDO EM VARIOS ESTAGIOS E EM CADA ESTAGIO VOCE CONHECERA NOVOS INIMIGOS E CENARIOS. VOCE PILOTARA UMA NAVE ARMADA COM BOMBAS E TIROS DE PROTONS E ENFRENTARA OS INIMIGOS EM UM SCROLL QUE SAIXI PARA CIMA.

DETALHES TECNICOS: ESTE JOGO PODE SER JOGADO POR 1 OU 2 JOGADORES INDEPENDENTES. OS GRAFICOS SAO OTIMOS E MUITO BEM DETALHADO.

TECLAS ESPECIAIS: BREAK-SERA UMA PAUSA NO JOGO. ENTER-LIDERA A PAUSA.

JOGO:

FASE I-SUA NAVE PARTE DE UMA BASE E ENFRENTA VARIAS MORDAS DE NAVES INIMIGAS, ALÉM DE ENFRENTAR FORTALEZAS ARMADAS, EM TERRA. AS FORTALEZAS PODEM SER NEUTRALIZADAS ASSIM QUE VOCE A ATINJA COM UMA BOMBA NA PARTE DETALHADA COM UM "X". AS FORTALEZAS POSSUEM UM PODER DE FOGO MUITO VIOLENTO E SAO CAPAZES DE LANCAR 15 BOMBAS DE UMA VEZ. AS NAVES ALIENIGENAS TAMBEM LANCAM TIROS FATAIS, ALÉM DE SE LANCAREM AO ENCONTRO DE SUA NAVE, NUM ATO SUICIDA.

FASE II-SUA NAVE ESTA EM UM MAR E DEVERA DESTRUIR VARIOS NAVIOS ALIENIGENAS COM AS BOMBAS. ALÉM DAS ILHAS VERDADEIRAS FORTALEZAS ARMADAS.

FASE III-AGORA A AVENTURA E' NO DESERTO.

O JOGO SEQUE O MESMO ESTILO NO DECORRER DAS DEMAIS FASES, MAS MANTEM BOM ANIMACAO E OTIMOS CENARIOS.

PARA FACILITAR SEQUE O POKE ESPECIAL PARA VIDAS INFINITAS - POKE 41352,0 -.

EDITORIAL

A CADA DIA QUE PASSA FICA MAIS DIFICIL PARA O HOBISTA NA AREA DE INFORMATICA SOBREVIVER, TAMBEM JA' NAO BASTA-SE A BAIXISSIMA QUALIDADE DOS MICROs, APOA O HOBISTA COMEÇARA A ENCARAR UM OUTRO PROBLEMA. A FALTA DE MICRO.

EXCLUSIVO:

UMA SURPRESA NA AREA DA INFORMATICA. A SHARP DECIDIU ENCERRAR A FABRICACAO DO HOT BIT NO MERCADO EM VIRTUDE DA BAIXA MARGEM DE LUCRO, QUE ESTA EMPRESA ESTAVA OBTENDO DESTA PRODDUTO, QUE CONFORME A NOSSA FONTE, ESTAVA SE TORNANDO DEFICITARIO.

EVIDENTEMENTE A SHARP, JAMAIS IRA CONFIRMAR TAL INFORMACAO, POIS O USUARIO NO BRASIL E' ENGANADO ATE' O FINAL. PELAS NOSSAS PREVISOES, O MSX DA SHARP DEVERA SER PRODUZIDO ATE' O FINAL DAS PLACAS.

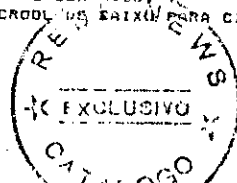
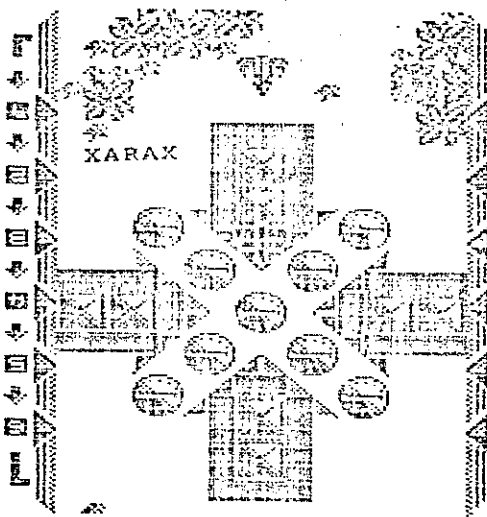
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

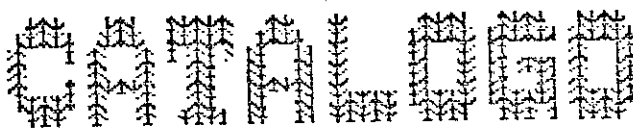
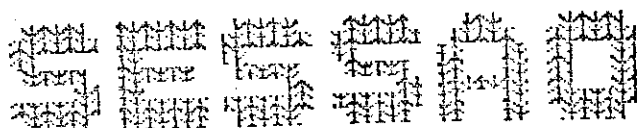
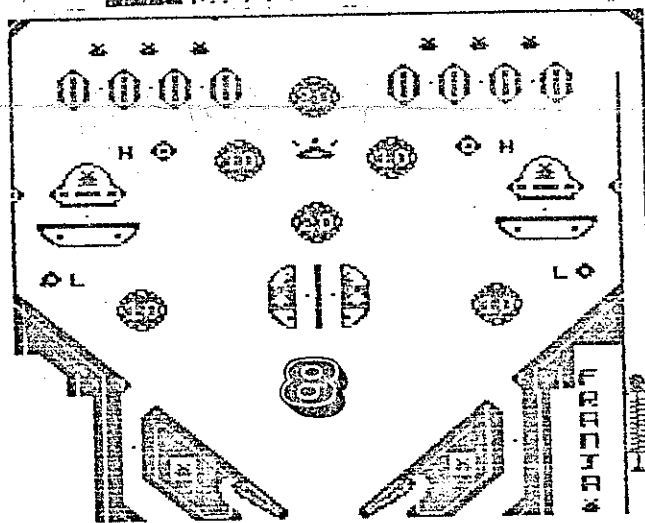
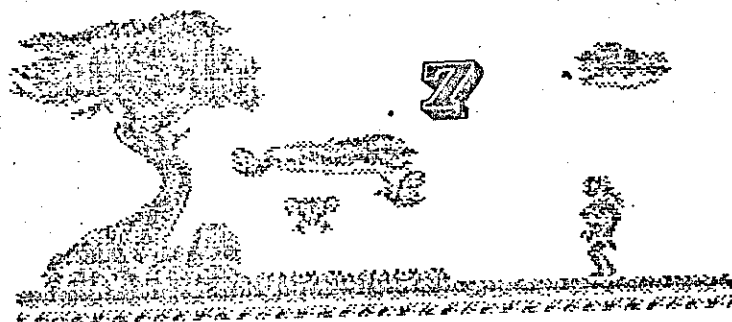
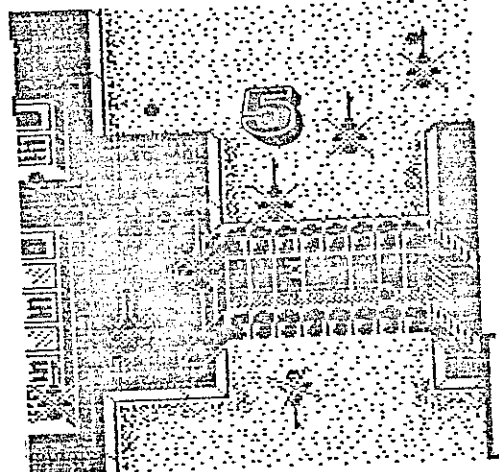
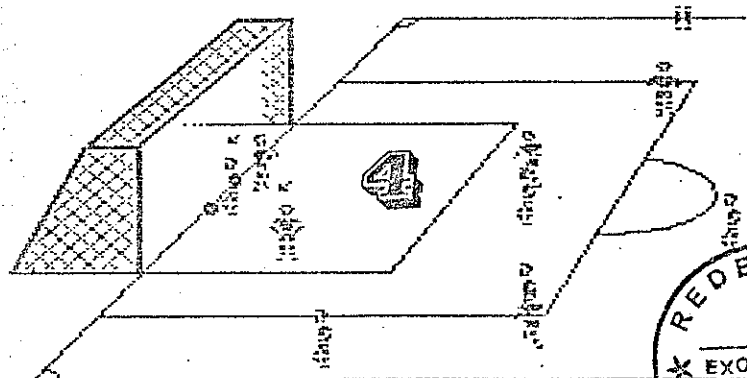
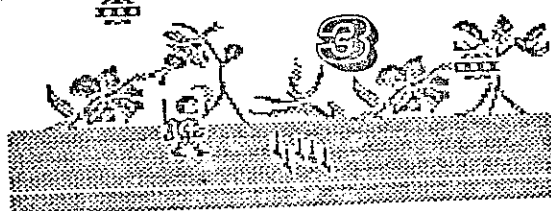
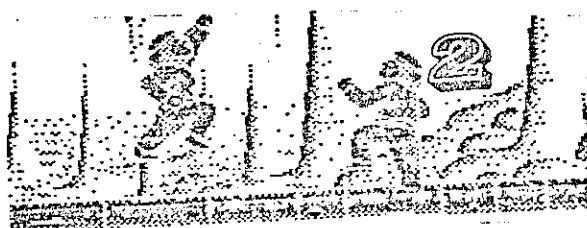
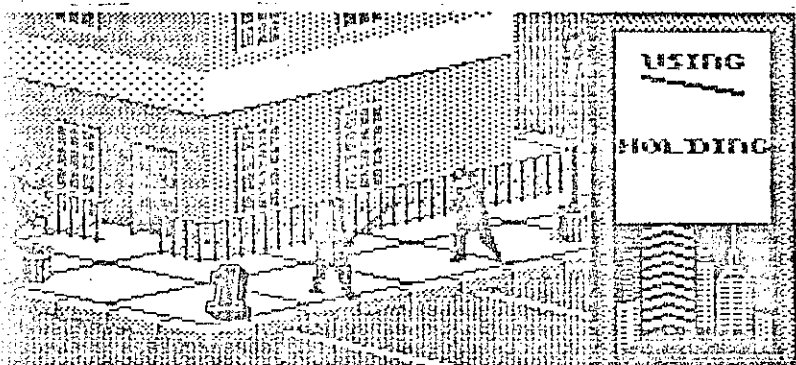
HELIO KAZUO MATSUMOTO, LUIS CARLOS FIRMINO. E A EQUIPE DA REDE, PELA FORÇA NA CONFECCAO DESTA REDE NEWS.

BESSAO DE POKES:

PROGRAMA	POKE	EFEITO
BLACK MAGIC	24738,0	IMUNIDADE
BOUNTY BOB	30155,255	VIDAS
DAN DARE II	56392,201	IMUNIDADE
FLASH GORDON	58732,0	TEMPO
MASK II	42849,0	IMUNIDADE
MASK II	42831,0	IMUNIDADE
MASK II	44914,0	IMUNIDADE
MUTANTS	29687,0	VIDAS
STAR FOX	33076,0	ENERGIA
STAR RUNNER	49368,0	TEMPO

POKES ENVIADOS POR LUIS CARLOS FIRMINO





1-THE LAST NINJA II
FINALMENTE VOCE PODERA' SE DIVERTIR COM O THE LAST NINJA.
OS GRAFICOS SAO FANTASTICOS, DADO A IMPRESSAO DE SEREM DIGITALIZADOS, A ACAO E MUITO BOA E O SOM MUITO RAZOAVEL.

2-SHANGAI KARATE
VARIAS LUTAS DE ARTES MARCIAIS ENTRE DOIS COMBATENTES.
OS GRAFICOS SAO TOTALMENTE MONOCROMATICOS, OS PERSONAGENS SAO UM POUCO CONFUSOS E A ACAO UM TANTO MONOTONA.

3-MISSION JUPTER
TIPICAMENTE ATARIANO, MAS DE ANIMACAO MUITO SIMPATICA E AGRADAVEL.
OS GRAFICOS SAO SUAVES E A ANIMACAO INTERESSANTE; O SOM E' POUCO EXPLORADO NO JOGO.

4-PETER BEARDSLEY'S
ESTE JOGO DE FUTEBOL SO' PERDE PARA O WORLD CUP FOOTBALL, E' HORRIVEL. IMPRECISO AO MAXIMO E NAO POSSUI NENHUM RECURSO ESPECIA
L

5-THYFON
VARIOS NIVEIS DE ACAO PROPORCIONAM A VOCE UM JOGO COM VARIAS AVENTURAS AEREAS.
ENDESA OS PROGRAMADORES DESTA GAME, TENTASSEM TORNA-LO CRIATIVO, O RESULTADO FOI: UM JOGO MUITO IRREGULAR, OSCILANDO COM GRAFICOS
MUITO BEM DETALHADOS E EM OUTRAS FASES GRAFICOS MUITO CONFUSOS E IMPRECISOS.
OS GRAFICOS SAO MISTOS, O SOM MINIMO E A ACAO UM TANTO REPETITIVA, APESAR DE SER BEM MOVIMENTADA.

6-BATTLE VALLEY
MUITA MUITO O MOON PATROL. PELA ANIMACAO NAS MONTANHAS, MAS A MEMBA E' UM POUCO SUPERIOR E MAIS VARIADA QUE ESTE CLASSICO.
OS GRAFICOS POSSUEM UM MOVIMENTO TRIPLO, ALÉM DE DIFERENTES EFEITOS DE SOM, A ANIMACAO E' UM POUCO CONFUSA E IMPRECISA.

7-THUNDRA
OUTRA EXCELENTE CRIACAO DA DYNAMIC, O JOGO E' PURAMENTE UMA ESTORIA ROMANTICA NA QUAL A NOSSA HERDINA DEVE SALVAR O SEU AMADO.
OS GRAFICOS SAO MUITO BONS, OS PERSONAGENS MUITO BEM DETALHADOS E O SOM RELATIVAMENTE ACEITAVEL.

8-FLIMBALL 88
MUITA VERBAO DE FLIPPER, A ANIMACAO E' MEDIOCRE E OS GRAFICOS OFENDEM OS DE MAIS PROGRAMAS DO SPECTRUM.

ARTAO DE REFERENCIA DO THE LAST WORD - ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

c=c/shift s=s/shift e=extended E=e+s/shift

corre texto p/esquerda:c5	corre texto p/direita:c8	corre texto p/cima:c7	corre texto p/baixo:c6
palavras direita p/esq.:c3	palavras esquerda p/dir.:c4	vai p/fim do texto:sW	vai p/linha indicada:eN
vai p/coluna da esq.:E5	vai p/ultima coluna:E0	sobe cursor:E7	desce cursor:E6
vai p/primeira linha:eA	vai p/ultima linha:eZ	sobe uma pagina:eU	desce uma pagina:eD
sobe linha no video:E3	desce linha no video:E4	aciona tabulador:c1	aciona tokens:s1
deleta um caracter:c0	deleta uma linha:c9	deleta texto abaixo:E9	deleta todo o texto:EZ
insere novo texto:e1	move texto p/esq.:sQ	move texto p/dir.:sE	centraliza o texto:EH
arruma texto p/dir.:EJ	puxa texto esq. p/dir.:EL	move texto p/dir.:ER	imprime corporaid:EK
repete o texto:ER	deleta linhas do texto:EK	substitui e acha palav.:eX	conta palavras e bytes:EW
justifica linha c/paragr.:eJ	nao justifica a linha:eW	sem funcao no tk:E2	insere uma frase:E1
tira a moldura da tela:e0	tira marcacao das linhas:eV	maiúsculas-minúsculas:c2	video 40/60/80:EV
define margem esq.:eM	define margem dir.:EM	define tabulador:ET	ajuda cores da tela:EB
aciona a calculadora:EC	aciona o timer:EX	desiste da opcao:sQ	volta p/o basico:EB
ativa a impressora:eP	reformato o prog.impr.:e6	menu dos tokens:eT	catalogacao p/disco:eC
le um arquivo:el	salva um arquivo:e8	deleta blocos em disco:eE	apenas p/micro drive:eF

COMBAT SCHOOL - ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

ESTA SEM DUVIDA E' UMA DAS MELHORES ADAPTACOES DA KONAMI PARA O SPECTRUM EM 1987, POIS TRATA-SE DE UM JOGO QUE ATRAIU MUITOS FANATAS, EXCELENTE ACAA, ALEM DE PODER SER JOGADO POR DOIS JOGADORES SIMULTANEAMENTE. O SON E' MINIMO, MAS SUFICIENTE, O PONTO NEGATIVO E' QUE O CONTROLE E' MUITO EXISTIDO OU SEJA E' UM VERDADEIRO DEMOLIDOR DE JOYSTICK, LOGICAMENTE ESTE PROGRAMA E' TOTALMENTE DESACONSELHAVEL SE FOR PARA SER UTILIZADO EM UM TECLADO.

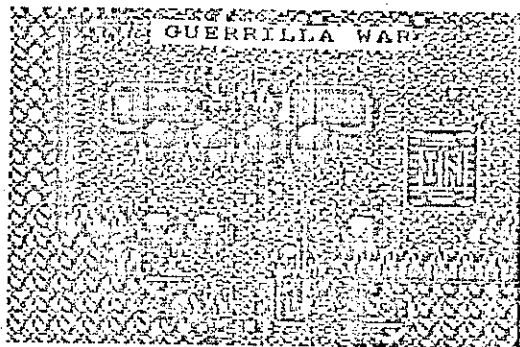
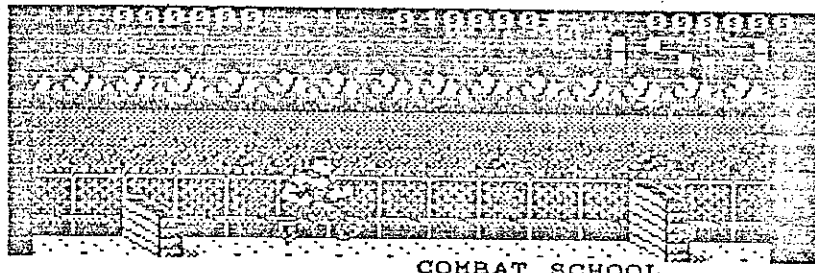
O JOGO: VOCE ESTA NUMA DAS MAIS RIGIDAS ESCOLAS DE COMBATE DOS ESTADOS UNIDOS DE ONDE UM SARGENTO EXIBIRA O MAXIMO DE VOCE. ESTE JOGO DA A IMPRESSAO NITIDA DE TER SIDO INSPIRADO NO FILME "A FORCA DO DESTINO".

NIVEL I-VOCE TEM 42 SEGUNDOS PARA BALTAR 7 BARREIRAS E ATRAVESSAR NO BRACO UMA ENORME BARRA. SE VOCE NAO PASSAR NESTE TESTE DE FORCA, SERA' DESCLASSIFICADO. EM SEGUIDA, TERA DE ACERTAR MAIS DE 30 ALVOS EM 37 SEGUNDOS COM SUA ESPINGARDA, E CASO VOCE NAO PASSE NESTE TESTE, TERA DE FAZER EXERCICIOS DE BARRA COM OS OLHOS ATENTOS DO SARGENTO, COMO PUNICAO. APÓS SER APROVADO, VOCE CORRERA EQUIPADO ATÉ A LINHA DE CHEGADA NO MAXIMO EM 45 SEGUNDOS, DURANTE O PERCURSO TERA', QUE SE DESVIAR DAS FOCAS D'AGUA, PASSAR POR PONTES, DESVIAR DE PEDRAS E ATRAVESSAR UM RIO CHEIO DE PEDRAS E TRONCOS.

NIVEL II-67 SEGUNDOS SERA' O TEMPO QUE VOCE TERA PARA DESTRUIR 60 BONECOS COM A SUA BAZUKA. EM SEGUIDA TENTARA' BANHAR DE UM SOLDADO NO BRACO DE FERRO. LOGO APÓS TERA' DE ATIRAR COM O FUSIL, SOB OS OLHOS ATENTOS DO SARGENTO EM ALVOS MOVEIS, MAS CUIDADO, ACERTE APENAS NOS CIRCULOS E NAO NOS SOLDADOS, NESTA PROVA VOCE TERA APENAS 30 SEGUNDOS PARA ACERTAR 30 ALVOS, NUMA PROVA DE MUITA PRECISAO E REFLEXO.

NIVEL III-NESTE MOMENTO VOCE TERA DE LUTAR CONTRA O SARGENTO QUE TANTO LHE IRRITOU DURANTE TODO O CURSO, MAS ATENCAO, ELE E' UM CANCAO DE LUTA LIVRE E NAO VAI LUTAR EM NENHUM MOMENTO EM FAZELO BEIJAR A LONA. SE VENCE-LO, PARABENS VOCE E' O MAIS NOVO SOLDADO DO RESIMENTO.

DICA ESPECIAL:
POKE 37000,0 CONGELA O TEMPO.
POKE 37000,33 LIBERA O TEMPO.



COMBAT SCHOOL



NEMESIS - MANUAL ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

SE VOCE GOSTA DE JOGOS COM MUITA ACAA, NEMESIS E' A SOLUCAO.

OBJETIVO:
SALVAR O PLANETA NEMESIS DE UM CEREBRO MALIGNO.

JOGO:
VOCE PILOTA UMA NAVE EM VARIOS CENARIOS, COM INumeros INIMIGOS, QUE FARAO DE TUDO PARA VOCE IR PELOS ARES. PARA FACILITAR A CADA MORDA DE INIMIGOS QUE VOCE EXTERMINAR, APARECERA UM SIMBOLO, E ASSIM QUE VOCE PASSA POR ELE, LHE SERA' INFORMADO NA PARTE INFERIOR DO VIDEO, UM INFORME DA ARMA QUE VOCE TEN DIREITO, E CASO A ARMA SEJA DE SEU INTERESSE, BASTA TECLAR A TECLA QUE VOCE REDEFiniu PARA A DELECAO, PORTANTO E' MUITO IMPORTANTE QUE VOCE ANTES DE COMECAR O JOGO REDEFINA AS TECLAS. EM RESUMO, NEMESIS NAO E' UM JOGO QUE EXIGE DE VOCE MUITO RACIOCINIO E SIM MUITOS REFLEXOS.

DADOS TECNICOS:
OS GRAFICOS SAO BONS, MAS O DESTAQUE FICA POR CONTA DA ANIMACAO, QUE E' EXCELENTE. O SON E' MINIMO, MAS ACOMPANHA BEM A ACAA.

TECLAS ESPECIAIS:
A TECLA "P" DERA UM PAUSE NO JOGO.
A TECLA "I" ADORTA O JOGO.

DICA ESPECIAL:
SE VOCE ESTA A FIM DE IR ATÉ O FINAL DO JOGO SEM FAZER FORCA, BASTA ENTRAR COM O POKE 01479,1 E PRONTO VOCE ESTARA IMUNE.

77 Towers

L BUNKER

△ PYRAMIDS

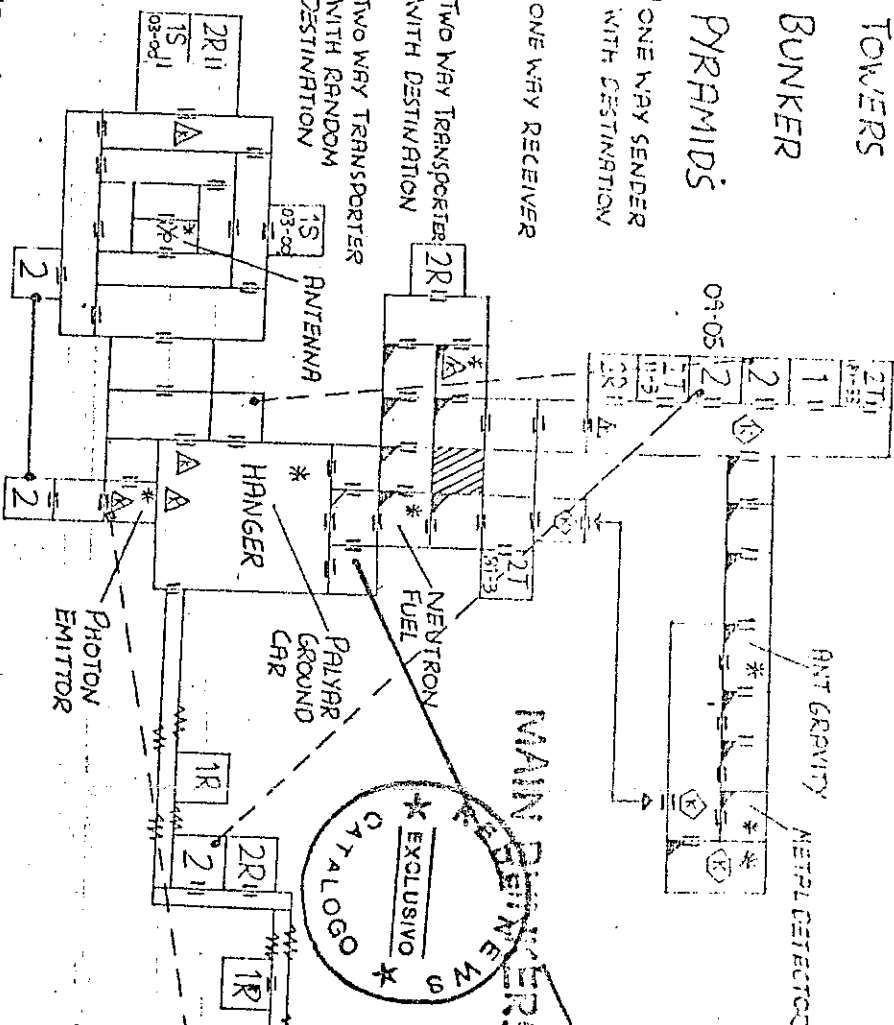
1S ONE WAY SENDER
3-3 WITH DESTINATION

ONE-WAY RECEIVER

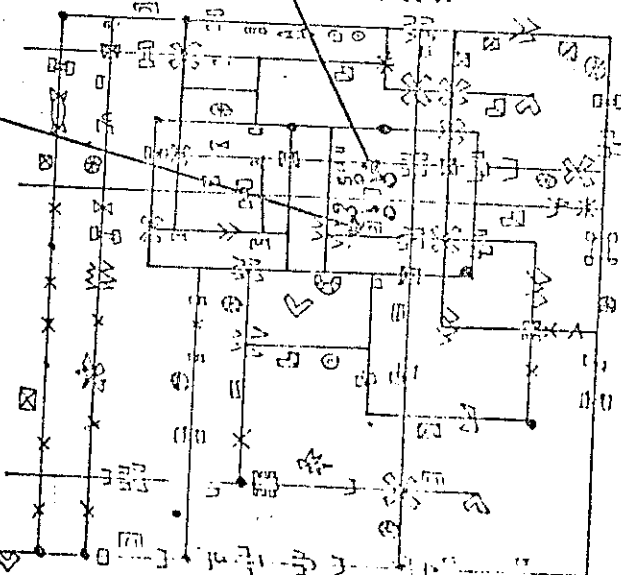
2T TWO WAY TRANSPOR
03-CG WITH DESTINATION

2R TWO WAY TRANSPORTER
WITH RANDOM
DESTINATION 1S

☐ ROOM WITH
NO LIGHT



STRATEGIC MAP



REDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CEP 08550 POA/SP

MECHANICAL