

TELA DE ABERTURA DO OPERATION WOLF

## SESSÃO ANÁLISE APRESENTA:

ANÁLISE COMPLETA DA REVISTA CRASH DE JANEIRO DE 1989.  
 IMPEDIENTE: TODOS OS DADOS ABAIXO SÃO OPINIÕES EXCLUSIVAS DOS ANALISTAS DA CRASH E NÃO DA EQUIPE DA REDE.  
 A CRASH ESTÁ CONSTITUÍDA DE 116 PÁGINAS E TEM NA CAPA O JOGO BATHAN II E DA DE PRESENTE UMA FITA COM OS JOGOS DEMONSTRATIVOS DO BATHAN E SAVAGE II.

OS LANÇAMENTOS CONTEÍDOS NA REVISTA SÃO OS SEGUINTE:

TRAI-ESTILO GUERRA TIJOLIN, COM GRÁFICOS COLORIDOS POR ÁREA E SON TIPO DEEP.  
 NETHERWORLD-3000 ESPACIAL COM GRÁFICOS FANTÁSTICOS E TOTALMENTE COLORIDOS.  
 BATHAN II-NOVA VERSÃO DO BATHAN COM GRÁFICOS EXCELENTE E UMA FANTÁSTICA ANIMAÇÃO BORDARIAN II-LIN BARBARO CONTRA FERRAS, GRÁFICOS MONOCROMÁTICOS E SON PARA 128K.  
 AIRBORNE RANGER- 12 AVENTURAS DE GUERRA, MONOCROMÁTICO E POUCOS SONS E EFEITOS.  
 TRIVIAL PURSUIT "A NEW BEGINNING"- NOVA VERSÃO- 3000 TIPO PERGUNTAS E RESPOSTAS.  
 A KICKER SIMULATORS- FUTEBOL NA RUA, SECS OU EM CAMPOS, MONOCROMÁTICO.  
 ESPIONAGE-ESTILO TABULEIRO, TOTALMENTE ESTRATÉGICO COM MUITOS EFEITOS ESPECIAIS.  
 EXPLOSION FIST PLUS - GRÁFICOS DAS RUAS DOS EUA, E PERSONAGENS IGUAIS DO FIST 2.  
 BUCKLE UP WAR- VÁRIAS AVENTURAS DE GUERRA EM CENÁRIOS MONOCROMÁTICOS E SON SON.  
 POWERPLAY- OUTRO JOGO DE GUERRA, COM GRÁFICOS MONOCROMÁTICOS E SONS TIPO DEEP.  
 TOTAL ECLIPSE- MUITO SUPERIOR AOS CLÁSSICOS DRILLER E DARK SIDE, TELAS EM 3D.  
 TERRAFORMER- SIMULAÇÃO DE UMA BASE ESTELAR COM GRÁFICOS EM 3D E SON INTERESSANTE.  
 BY FOUR FRANKS OF FOUL- JOGO COM GRÁFICOS MUITO MEDIOCRE E SONS INTERESSANTES.  
 A SIMPLE CASE OF ESPIONAGE- ADVENTURE DA SKYBIRD SOFTWARE COM A COTAGEM DE 72 K.  
 LANCELOT- ADVENTURE DA LEVEL 9, CONSTITUÍDO POR 3 FITAS, COTADO EM 48 K.

## DESTACA-SE:

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

LANÇADO NA INSULATERRA OS PROGRAMAS, TASCALC, LOTUS 1-2-3, MAS APENAS PARA O SPECTRUM VERSÃO 128K, ESTE PROGRAMA NÃO DEVE EM NADA PARA UM IBM, A NÃO SER E' CLARO NO QUE TAMBÉM A MEMÓRIA.

RESUMINDO: FOI UMA DAS CRASH MAIS FRACAS QUE JÁ FORAM PUBLICADAS E DESACONSELHAMOS A QUALQUER USUÁRIO A ADQUIRIR ESTA COISA E PORRE REVISTA.

## XARAX - MANUAL ELABORADO PELA EQUIPE REDE.

UM PLANETA ESTÁ EM CONFLITO, POR CAUSA DA INVASÃO DE ALIENÍGENAS EM SEU PLANETA. OS ALIENÍGENAS SE INSTALARAM EM VÁRIAS PARTES DO PLANETA, ONDE MONTARAM VÁRIAS FORTALEZAS, COM GRANDES MURDESSIMOS E MUITOS OBJETIVOS: É O DE DESTRUIR TODOS OS INTRUSOS E O MAIOR NÚMERO DE FORTALEZAS POSSÍVEIS.

ESTILO: O JOGO É DIVIDIDO EM VÁRIOS ESTÁGIOS E EM CADA ESTÁGIO VOCE CONHECERÁ NOVOS INIMIGOS E CENÁRIOS. VOCE PILOTARÁ UMA NAVE ARMADA COM BOMBAS E TIROS DE PROTÔES E ENFRENTARÁ OS INIMIGOS EM UM SONDOL DE BAIXO PARA CIMA.

DETALHES TÉCNICOS: ESTE JOGO PODE SER JOGADO POR 1 OU 2 JOGADORES INDEPENDENTES. OS GRÁFICOS SÃO SIMPLES E MUITO BEM DETALHADO.

TECLAS ESPECIAIS: SPACE- PARA UMA PAUSA NO JOGO.  
 ENTER- PARA A PRÓXIMA.

## JOGOS:

FASE I-SUA NAVE PARTE DE UMA FASE E ENFRENTA VÁRIAS BOMBAS DE NAVES INIMIGAS, ALÉM DE ENFRENTAR FORTALEZAS ARMADAS, EM TERÇA, AS FORTALEZAS PODERÃO SER NEUTRALIZADAS ASSIM QUE VOCE A ATINGIR COM UMA BOMBA NA PARTE CATALHADA COM UM "X". AS FORTALEZAS POSSUAM UM PODER DE FOGO MUITO VIOLÉNTO E SÃO CAPAZES DE LANÇAR 15 BOMBAS DE UMA VEZ. AS NAVES ALIENÍGENAS TAMBÉM LANÇAM TIROS FATAIS, ALÉM DE SE LANÇAREM AO ENCONTRO DE SUA NAVE, NUM ATQ SUICIDA.

FASE II-SUA NAVE ESTÁ EM UM MAR E DEVERÁ DESTRUIR VÁRIOS NAVIOS ALIENÍGENAS COM AS BOMBAS, ALÉM DAS ILHAS "VIRGILAS" E FORTALEZAS ARMADAS.

FASE III-ABRIR A AVENTURA E' NO DESERTO.

O JOGO SEME O MESMO ESTILO DO DOCKER DAS DEMÁS FASES, MAS MANTÉM BOM ANIMAÇÃO E BONS CENÁRIOS.

PARA FACILITAR O JOGO O JOGO ESPECIAL PARA MÍDIA INFINITAS "POKE 11007.0".

## EDITORIAL

A CADA DIA QUE PASSA FICA MAIS DIFÍCIL PARA O HOBISTA NA ÁREA DE INFORMÁTICA SUPERVIVER, COMO SE JÁ NÃO BASTASSE A EXCELENTE QUALIDADE DOS MÍDIO, AGORA É NECESSÁRIO CONSEGUA A ENCARAR UM OUTRO PROBLEMA, A FALTA DE MÍDIO.

## EXCLUSIVOS

UMA SURPRESA NA ÁREA DA INFORMÁTICA, O SHARP DECIDIU ENCARAR A FABRICAÇÃO DO NOT 817 NO MERCADO EM VIRTUDE DO BAIXO NÍVEL DE LUCRO, QUE ESTA EMPRESA ESTÁ OBTENDO COM ESTE PRODUTO, QUE CONFORME A NOSSA FONTE, ESTAVA SE TORNANDO DEFICITÁRIO.

EVIDENTEMENTE A SHARP, JÁMÁS IRÁ CONFIRMAR TAL IMPENHAMENTO, POIS O USUÁRIO NO BRASIL É' ENGANADO ATÉ O FINAL. PELAS NOSSAS PREVISÕES, O FIM DA SHARP DEVERÁ SER PRODUTIVO ATÉ O FINAL DAS PLACAS.

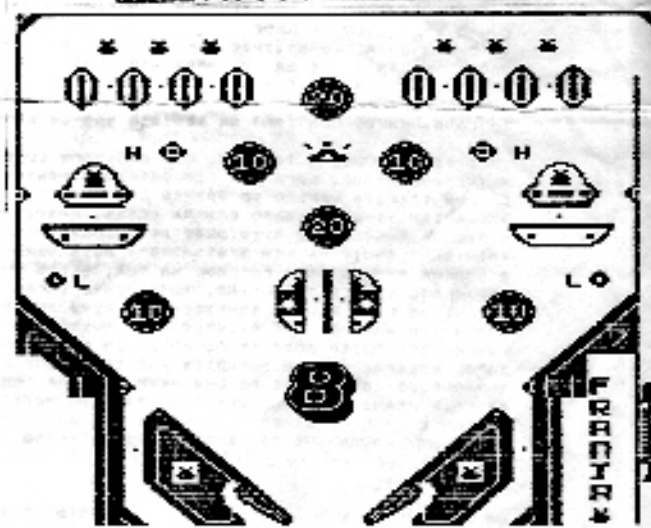
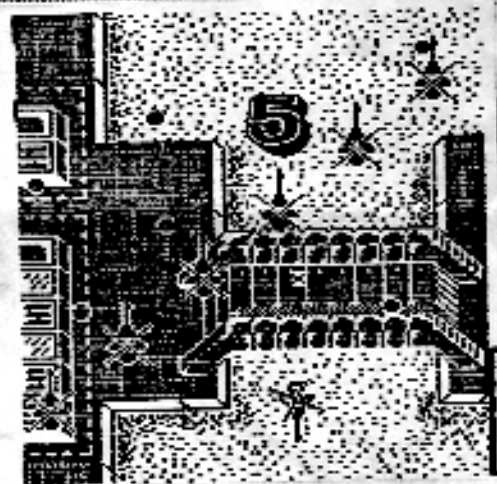
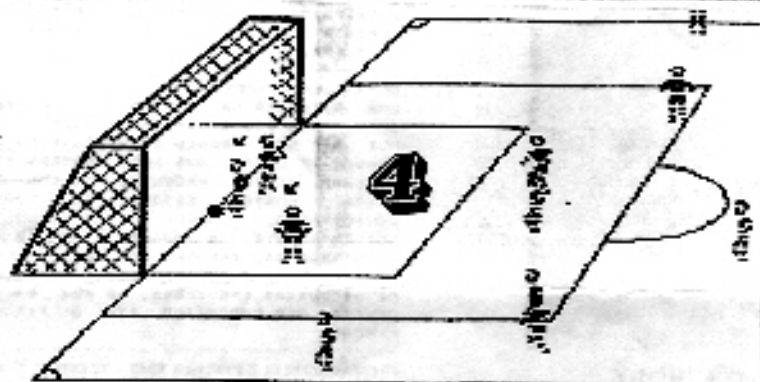
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: HELIO KATUO MATSUMOTO, LUIZ CARLOS FERNANDO, E A EQUIPE DA REDE, PELA FORÇA NA CONFECÇÃO DESTA REDE NEWS.

## SESSÃO DE FOXES:

| PROGRAMA     | POKE      | ESPETO    |
|--------------|-----------|-----------|
| BLACK MAGIC  | 24738,0   | INUNIDADE |
| BOUNTY BOB   | 38100,290 | VIDAS     |
| DAN DARE II  | 56382,281 | INUNIDADE |
| FLASH GORDON | 34737,8   | TEMPO     |
| MARK II      | 42847,0   | INUNIDADE |
| MARK II      | 42851,0   | INUNIDADE |
| MARK II      | 44414,0   | INUNIDADE |
| MUTANTS      | 27667,0   | VIDAS     |
| STAR FOX     | 33876,8   | ESPETO    |
| STAR RUNNER  | 47548,8   | TEMPO     |

FOXES ENVIADOS POR LUIZ CARLOS FERNANDO





- 1-THE LAST NINJA II  
FINALMENTE VOCE PODERA' SE DIVERTIR COM O THE LAST NINJA.  
OS GRAFICOS SAO FANTASTICOS, DADA A IMPRESSAO DE SEREM DIGITALIZADOS, A ACAO E MUITO BOA E O SON MUITO RAIORVEL.
- 2-SHANGAI KARATE  
VARIAS LUTAS DE ARTES MARCIAIS ENTRE DOIS CONTRANTES.  
OS GRAFICOS SAO TOTALMENTE MONOCROMATICOS, OS PERSONAGENS SAO UM POUCO CONFUSOS E A ACAD UM TANTO MONOTONA.
- 3-MISSION JUPITER  
TIPICAMENTE ATARIANO, MAS DE ANIMACAO MUITO SEMPATICA E AGRADAVEL.  
OS GRAFICOS SAO SUAVES E A ANIMACAO INTERESSANTE, O SON E' POUCO EXPLORADO NO JOGO.
- 4-PETER BEARDSLEY'S  
ESTE JOGO DE FUTEBOL 20' PERCE PARA O WORLD CUP FOOTBALL, E' HORRIVEL, IMPRECISO AO MAXIMO E NAO POSSUI NENHUM RECURSO ESPECIAL.
- 5-THYPON  
VARIOS NIVEIS DE ACAD PROPORCIONAM A VOCE UM JOGO COM VARIAS AVENTURAS GERIAS.  
ENORA OS PROGRAMADORES DESTA GAME TENTASSEM TORNA-LO CRIATIVO, O RESULTADO FOI UM JOGO MUITO IRREGULAR, OSCILANDO COM GRAFICOS MUITO SEM DETALHADOS E EM OUTRAS FASES GRAFICOS MUITO CONFUSOS E IMPRECISOS.  
OS GRAFICOS SAO NIXTOS, O SON NINGUM E A ACAD UM TANTO REPETITIVA, APESAR DE SER SEM NOVENTADA.
- 6-BATTLE VALLEY  
LEBRA MUITO O MOON PATROL, PELA ANIMACAO NAS MONTANHAS, MAS A MESMA E' UM POUCO SUPERIOR E MAIS VARIADA QUE ESTE CLASSICO.  
OS GRAFICOS POSSUEM UM MOVIMENTO TRIPLO, ALAM DE OTIMOS EFEITOS DE SON. A ANIMACAO E' UM POUCO CONFUSA E IMPRECISA.
- 7-HUNDRA  
OUTRA EXCELENTE CRIACAO DA DYNAMIC, O JOGO E' PURAMENTE UMA ESTORIA ROMANTICA NA QUAL A NOSSA HEROINA DEVE SALVAR O SEU AMADO.  
OS GRAFICOS SAO MUITO BOOS, OS PERSONAGENS MUITO SEM DETALHADOS E O SON RELATIVAMENTE ACEITAVEL.
- 8-FINDALL GS  
PESADA VERSAO DE FLIPPER, A ANIMACAO E' MEDIOCRE E OS GRAFICOS DEPENDER OS DEBATS PROGRAMAS DO SPECTRUM.



|                             |                             |                           |                           |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------|---------------------------|
| corra texto p/esquerda:c5   | corra texto p/direita:c8    | corra texto p/cima:c7     | corra texto p/baixo:c6    |
| palavras esquerda p/esc:c3  | palavras esquerda p/dir:c4  | vai p/fim do texto:M      | vai p/linha indicada:zN   |
| vai p/cabeca da esc:c5      | vai p/ultima coluna:c6      | sobe cursor:c7            | desce cursor:c6           |
| vai p/primeira linha:a      | vai p/ultima linha:a1       | sobe uma pagina:u         | desce uma pagina:d        |
| vai linha no video:c3       | desce linha no video:c4     | aciona tabulador:c1       | aciona tolners:l          |
| deleta o caracter:c8        | deleta uma linha:c5         | deleta texto p/esq:c9     | deleta todo o texto:E1    |
| insere novo texto:l         | move texto p/esq:c6         | move texto p/dir:c8       | centraliza o texto:EH     |
| arruaa texto p/dir:c6       | puxa texto esc. p/dir:c8L   | ap-a texto p/dir:c8R      | imprime cores:cids:EX     |
| reseta o texto:c8           | deleta linhas do texto:cK   | substitui o texto p/av:cX | conta palavras e bytes:EN |
| justifica linha c/paragr:a1 | nao justifica a linha:cK    | sem funcao no tk:E2       | insere uma frase:E1       |
| tira a espessura da tela:c0 | tira marcacao das linhas:cV | maiusculas-minusculas:c2  | video 40/60/80:EV         |
| define margem esc:c8M       | define margem dir:c8M       | define tabulador:cT       | muda cores da tela:EB     |
| aciona o calculador:cC      | aciona o timer:cX           | desiste da opcao:c0       | volta p/o basico:cB       |
| ativa o impressor:cP        | reformato o prog.inpr:c8S   | menu dos tolners:c7       | catalogacao p/disco:cC    |
| le os arquivos:L            | salva um arquivo:c5         | deleta blocos de disco:cE | apenas p/micro drive:cF   |

## COMBAT SCHOOL - ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

ESTA SEM DUVIDA E' UMA DAS MELHORES ADAPTAÇÕES DA KONAMI PARA O SPECTRUM EM 1987, POIS TRATA-SE DE UM JOGO QUE TEM GRAFICOS MARAVILHOSOS, EXCELENTE AÇÃO, ALÉM 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 DESACONSELHÁVEL DE SER PARA SER UTILIZADO EM UM TECLADO.

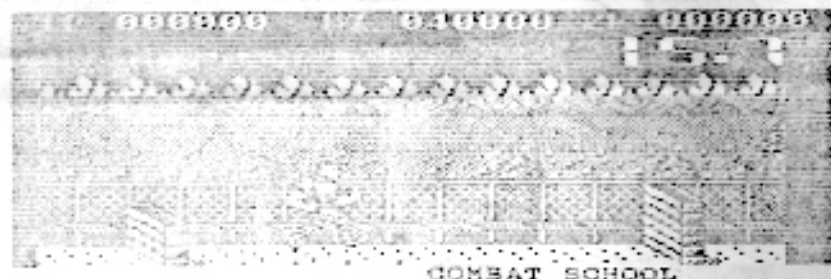
O JOGO VOCE AVIA NUMA DAS MAIS NOTÍCIAS ESCOLAS DE COMBATE DOS ESTADOS UNIDOS DE ONDE UM SARGENTO REVERIA O NOME DE VOCE. ESTE JOGO DA A IMPRESSÃO MUITA DE TER SIDO INSPIRADO NO FILME "A FORÇA DO DESTINO".

NÍVEL 1-VOCE TEM 42 SEGUNDOS PARA SALTAR Y BARREIRAS E ATRAVESSAR NO BRANCO UMA ENORME BARRA. SE VOCE NAO PASSAR NESTE TESTE DE FORÇA, 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 EXERCÍCIOS DE BARRA COM OS OLHOS ATENTOS DO SARGENTO, COMO PUNICAO. ANOS SEM APROVADO, VOCE CORRERA EQUIPADO ATÉ A LINHA DE CHEGADA NO PASSO EM 45 SEGUNDOS, DURANTE O PERCURSO TERA, QUE SE DESVIAR DAS FOCAS D'ÁGUA, PASSAR POR PONTES, DESVIAR DE PEDRAS E ATRAVESSAR UM RIO CHEIO DE PEDRAS E TRONCOS.

NÍVEL 11-67 SEGUNDOS SERA' O TEMPO QUE VOCE TERA PARA DESTRUIR 60 BOMBEIOS COM A SUA BARRA. EM SEGUIDA TENTARA' MANHAR DE UM SOLDADO NO BRANCO DE FUMOS. LONGO APÓS TERA DE ATIRAR COM O FUSIL, 500 DE PLACAS, QUANTAS DE SARGENTO EM ALGUM MOMENTO, MAS QUANDO, ACERTE O PUNTO NOS CÍRCULOS E NAO NOS SOLDADOS, NESTA PROVA VOCE TERA APENAS 27 SEGUNDOS PARA ACERTAR 30 ALVOS, NUMA PROVA DE MUITA PRECISAO E REFLEXO.

NÍVEL 111-NESTE MOMENTO VOCE TERA DE LUTAR CONTRA O SARGENTO QUE TANTO LHE INJURIU DURANTE TODO O CURSO, MAS ATENCAO, ELE E' UM CAMPEÃO DE LUTA LIVRE E NAO VENCERÁ EM NENHUM MOMENTO EM FÁCIL DESAFIO A LONGA. SE VENCER-LO, PARABENS VOCE E' O MAIS NOVO SOLDADO DO REGIMENTO.

DICA ESPECIAL:  
FOXE 27000,00 CONSERVA O TEMPO.  
FOXE 37000,00 LIBERA O TEMPO.



## NEMESIS - MANUAL ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

SE VOCE COSTA DE JOGOS COM MUITA AÇÃO, NEMESIS E' A SOLUÇÃO.

OBJETIVO:  
SALVAR O PLANETA NEMESIS DE UM CEREBRO MALICHO.

JOGO:  
VOCE PILOTA UMA NAVE EM VARIOS CENARIOS, COM INumeros INIMIGOS, QUE FICAM DE TUDO PARA VOCE EM PELOS AERES. PARA FACILITAR A SUA HORA DE INIMIGOS QUE VOCE ELIMINAR, APARECERÁ UM SÍMBOLO, E ASSIM QUE VOCE PASSAR POR ELE, LHE SERÁ INDIKADO NA PARTE INFERIOR DO VIDEO, UM IMPULSO NA ARRA QUE VOCE TEM DIREITO. E CASO A ARRA SEJA DE SEU INTERESSE, BASTA TELA A TELA QUE VOCE REDEFINIR PARA A DELEGACAO, PORTANTO E' MUITO IMPORTANTE QUE VOCE ANTES DE COMEÇAR O JOGO REDEFINIR AS TELAS. EM RESUMO, NEMESIS NAO E' UM JOGO QUE EXIGE DE VOCE MUITO RACIOCÍNIO E SIM MUITOS REFLEXOS.

SACAR REPLICAS:  
OS GRAFICOS SAO BOHS, MAS O DESTAQUE FICA POR CONTA DA ANIMACAO, QUE E' EXCELENTE. O SON E' MINIMO, MAS ACOMPANHA BEM A AÇÃO.

TECLA ESPECIAL:  
A TECLA "P" SERA' UM PAUSE NO JOGO.  
A TECLA "N" SERA' A O JOGO.

# KEY:

\* RADIO MUST

TOWERS

BUNKER

PYRAMIDS

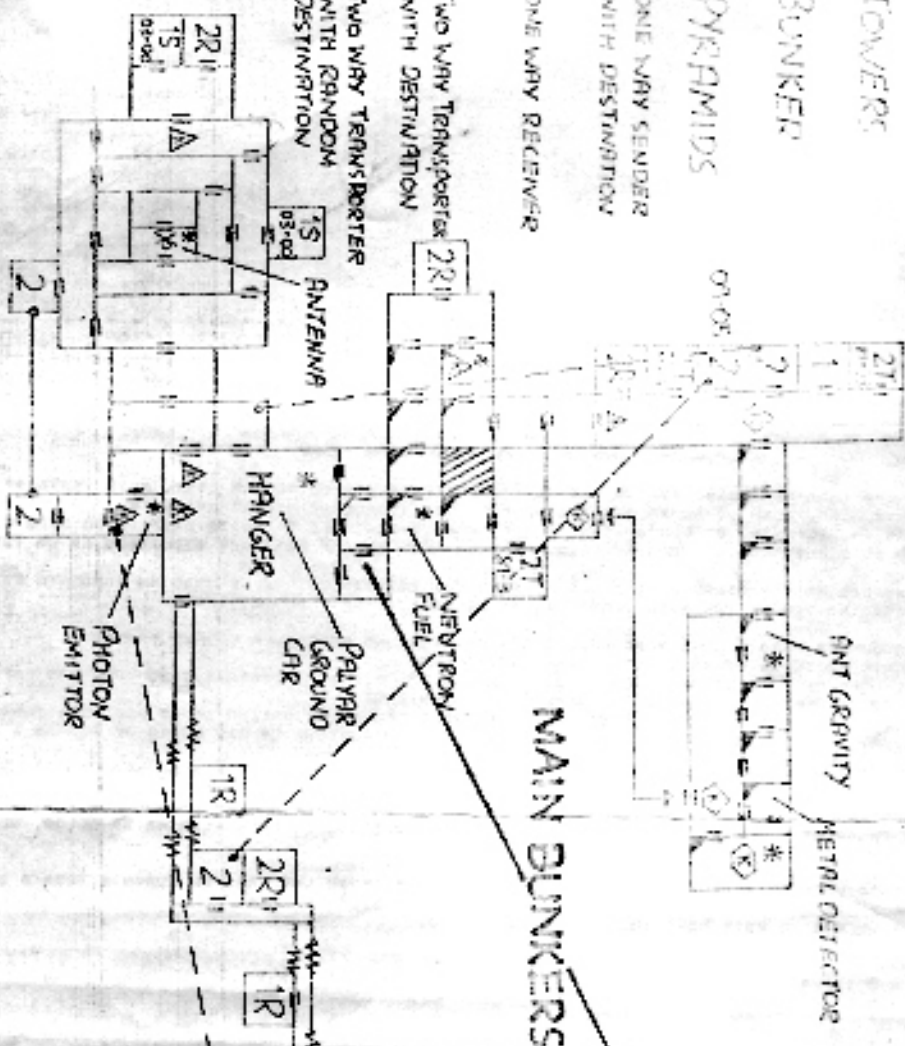
1S ONE WAY SENDER WITH DESTINATION

1R ONE WAY RECEIVER

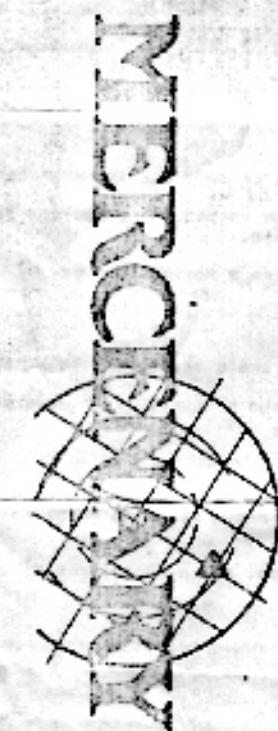
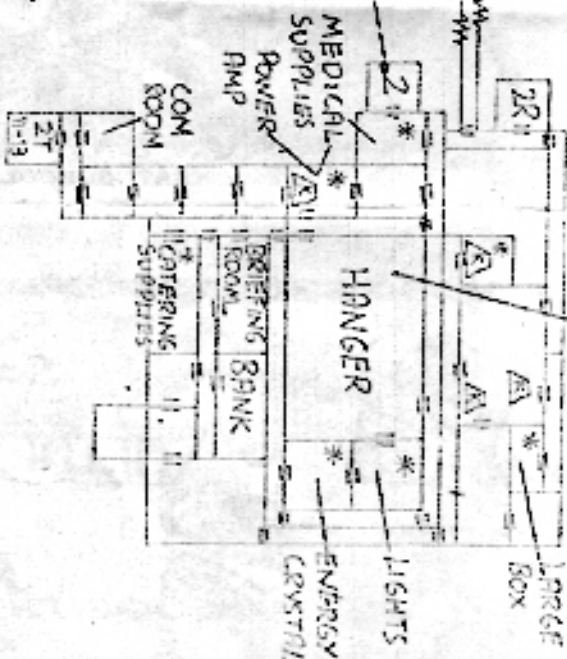
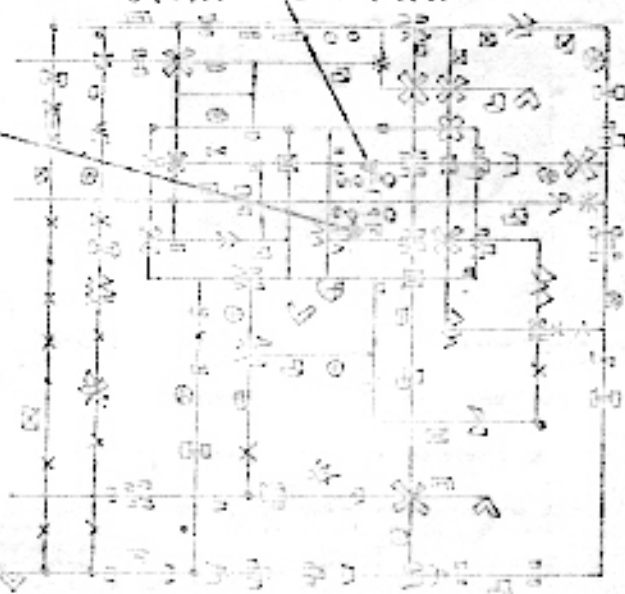
2T TWO WAY TRANSPORTER WITH DESTINATION

2R TWO WAY TRANSPORTER WITH RANDOM DESTINATION

ROOM WITH NO LIGHT



STRATEGIC MAP



REDE SOFT & HARD  
CALIXA COSTAL 115  
GEP 8.1.88 POA/SP