

INDICE

- PAGINA 1- TELA DE APRESENTACAO DO REDE NEWS 15 + INDICE.
PAGINA 2- MICRO MANUAIS DO FIGHT FOXX + FERNANDEZ MUST DIE + HORA DA VERDADE III
PAGINA 3- MINI MANUAL DO ROBOCOP + CRONICA COIN-OPS + TELAS PUNK STAR & TEAM A
PAGINA 4 & 5- MAPA SUPER COMPLETO DO BARBARIAN.
PAGINA 6- SESSAO CATALOGO COM AS TELAS E CRONICA DE XYDOTS + DOMINATOR + STORM
LORD + SAXION + CANDY GIRL + GARY LINIKER + LICENCE TO KILL E BARBARIAN.
PAGINA 7- MANUAIS E TELAS DO A.T.F.(ADVANCED TACTICAL FIGHTER) E PSI CHESS.
PAGINA 8- MICRO MANUAL DO FIRE FLY E SUPER MANUAL DO LIFEGUARD.

FERNANDEZ MUST DIE
por Paulo Henrique Rodrigues

Nas distantes selvas da America Central, a revolucao esta no ar. O governo da Republica Democratica de El Diablo foi brutalmente deposto e o general conhecido apenas como Fernandez tornou-se ditador. Sua missao e destruir as 8 bases que ele colocou para proteger a area que ele capturou, encontrar o ditador e mata-lo.

Uma vez iniciado a missao, sozinho, ou com um amigo, voce estara jogando um jogo no estilo de Comando, matando inimigos com metralhadoras e granadas. Seus oponentes incluem soldados, paraquedistas, tanques e ate lanchas nos rios que voce tem que cruzar. Tirois diminuirao sua energia, balas de canhao e minas no solo te matarao instantaneamente.

Felizmente os avioes voando nao sao sempre hostis e podem deixar cair kits de primeiros-socorros que aumentarao sua energia. Uma boa ideia e pegar o jipe, que permite avancar mais rapido e lhe da uma arma mais potente. Liberte os presos politicos para ganhar bonus e pegue as barras de ouro perto das prisoes em que voce entrar.

Se voce gosta de jogos do tipo de Comando, onde o heroi e um homem real e a historia tem um final feliz (depois que metade da populacao e metade das casas tiverem sido destruidas), esta e uma otima opcao.

Fernandez Must Die, hombres!!!

DICAS:

- * Evite cuidadosamente as minas, elas sao dificeis de ver e sao fatais.
- * Quando achar um jipe, use-o. Ele permitira avancar mais depressa e o protegera dos tiros.
- * No comeco, e melhor planejar seu caminho usando um mapa.

FIGHT FOXF STRIKES BACK
por Paulo Henrique Rodrigues

Mr. Foxf e um raposo dominado por sua esposa. Ela tem uma tendencia para bater nele se ele nao trouxer algo para o jantar. Mas Mr. Foxf nao pode simplesmente ir ao armazem local e encher a sacola, ele tem de se aventurar pelo campo, para caçar. O problema sao aqueles fazendeiros que nao gostam muito de Mr. Foxf e mandam seus caes persegui-lo, e caca-lo com armas.

Ele tem uma pistola para combater seus inimigos, os caes, os texugos que atiram pedras nele e esquilos brancos que lhe jogam nozes. Piores ainda, sao as galinhas que botam ovos explosivos em Mr. Foxf. De qualquer modo, Foxf Strikes Back e um jogo engraçado e bom de se jogar. Prende sua atencao.

OPS: quando ele voltar para casa com algo para comer, sua esposa raposa fica alegre. Mas isso nao dura muito, pois logo ela estara procurando bater nele de novo, e ele tem que comecar outra fase. Carinha apaixonado!!!

A REDE SOFT APRESENTA:
A HORA DA VERDADE PARTE III

PARECE MENTIRA MAS E' VERDADE !!!!



ANTIGAMENTE UM GRUPO DE JOVENS AMERICANOS CONSEGUIRAM GERAR UM PROGRAMA QUE SE INFILTRAVA NAS LINHAS DE COMUNICACAO ATE' O PONTO DE DESBANCAREM OS PODEROSOS SISTEMAS DE PROTECAO DA NASA.

DEPOIS DISTO FOI UM PASSO PARA QUE O TROTE DOS VITES FOSSE GENERALIZADO E SE CHAMA-SE VIRUS, DAS MAIS VARIADAS FORMAS, ISTO OCORRIA PRINCIPALMENTE PORQUE A LEGISLACAO AMERICANA NAO PREVIA ESTE TIPO DE INFLACAO, QUE EM ALGUNS CASOS PODERIA SER SURPREENDENTEMENTE PERIGOSO QUEM NAO SE LEMBRA DO FILME WAR GAMES !.

MAS ESTA BRINCADEIRA NA VERDADE, SE TRANSFORMOU EM UM EXCEPCIONAL NEGOCIO.

ATUALMENTE AS DITAS SOFTS HOUSES FAZEM O SEGUINTE:

A- DEIXAM VAZAR INUMERAS COPIAS DE UM PROGRAMA EXCLUSIVAMENTE PARA O USO DA PIRATARIA, MAS DEVIDAMENTE BICHADO OU SE QUIZEREM COM O VIRUS.

B- EM SEGUIDA LANCAM O ANTI-VIRUS OU VACINA, AH AH AH

C- CONSEGUEM DESTA FORMA FAZER COM QUE O USUARIO ADQUIRA UMA COPIA ORIGINAL COM GARANTIA DE NAO ESTAR COM VIRUS ALEM DE CONTAR COM TODA A ASSESORIA TECNICA.

CONTAMOS ISTO PARA VOCE CARA USUARIO, PORQUE ACHAMOS QUE UM MERCADO COMO ESTE DA INFORMATICA NAO PODE TRABALHAR DE UMA FORMA TAO RIDICULA. SOMOS FAVORAVEIS AO PROGRAMA ORIGINAL, MAS SEM ESTA DE APROVEITAREM UM MODISMO, PARA LUDIBRIAREM O POBRE USUARIO.

ISTO E' QUE TINHAMOS RESERVADO PARA VOCE, NESTA TERCEIRA PARTE, MAS TEMOS CERTESA, QUE ATINGIREMOS O ALVO, MESMO QUE ISTO NOS CUSTE UMA SERIE DE AMEACAS VIA TELEFONE, MAS O INTUITO DO REDE NEWS E' O DE INFORMAR.

RICARDO ISKANDAR.

The Future of Law Enforcement
por Spectrum Mafia

Um dos melhores jogos para o Spectrum é sem dúvida Robocop que já está com sua segunda versão nas paradas inglesas. Porém, sem esquecer esse excelente programa, tive na semana passada uma grande decepção. Fui num destes shoppings de São Paulo, e vi o fliper do Robocop, resumindo com uma só palavra, achei-o EXTRAORDINÁRIO. Sem dúvida capricharam na versão do fliper. Porém a versão para o Spectrum foi bem fiel ao filme (desculpe-me pelos que não assistiram), inclusive simulando aquela procura no banco de dados da polícia, onde ele tem que procurar o rosto do bandido. Já a versão do fliper apesar de possuir gráficos incríveis e esbanjar memória, não consegue ser fiel ao filme, por exemplo, o nosso amigo Murphy (Robocop) tem que salvar uma moça das mãos de um bandido que a usa como escudo (na cena do beco, lembram-se ??) pois bem, usando a sua mira computadorizada ele tem que acertar o bandido sem ferir a garota (óbvio!). no spectrum, a cena é tão perfeita que durante os 40 segundos que você tem, tem-se a sensação de ser o próprio Robocop. Já a versão do fliper, a única vez que se usa a mira computadorizada é nos treinos na galeria de tiros da polícia, que apesar dos gráficos (os carros tiveram as manchas de fazer até a mão de Robocop com a arma em frente a tela!) deixa a desejar quanto a emoção. Os inimigos que o Robocop do fliper enfrenta também são bem diferentes dos do filme: frengas hidráulicas, caminhão de prisioneiros, robos bomba, e ED209 (o outro robo do filme, rival de Robocop) e 3 vezes maior que o coitado do Robocop; fora os inimigos que são comuns as duas versões. Minha decepção maior ficou por conta dos detalhes, que a versão do fliper utiliza, humilhando qualquer versão para computador. Por exemplo, quando o Robocop limpa uma área e passa de fase, ele gira sua arma no estilo cowboy, sua perna se abre e ele a guarda; no spectrum ele simplesmente vira as costas e vai andando para dentro da tela. O outro detalhe é que o Robocop do fliper pula e salta, já o do computador parece estar pregado no chão. A luta entre o ED209 e o Robocop no fliper é perfeita enquanto no Spectrum o pobre Ed não dá um passo sequer. O final do jogo do fliper também é emocionante, luta-se com ED209 (na base!), depois resgata-se o presidente do departamento de polícia das mãos dos traficantes de droga (fuzilando-os!). Ai o presidente pergunta (a versão do fliper possui simulação de voz) qual o nome do valeroso policial que salvou-lhe a vida, e ele responde: "My name is Murphy". Já no Spectrum, bem noSpectrum você terá que chegar ao fim e ver, OK?

Coin-Ops
por Spectrum Mafia



Você sabe o que é um coin-op?

Com certeza você já viu um.

Coin-op é o nome inglês (pelo menos na gíria) da máquina de fliperama (coin em inglês é moeda).

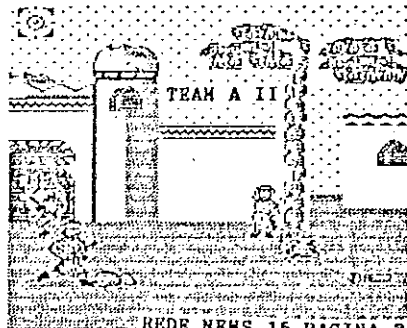
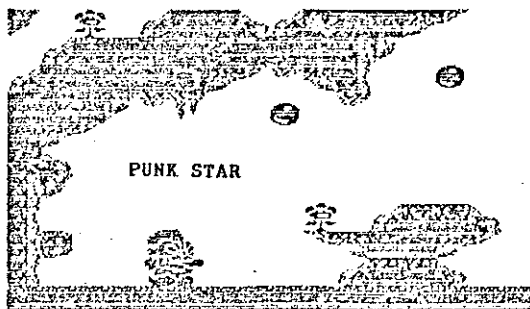
O coin-op nada mais é do que um computador de aluguel, onde você descarrega as suas emoções, porém com o inconveniente de ter que pagar a cada partida. Em se tratando de computadores, no caso o Spectrum, as empresas inglesas de software (entre elas a Ocean, a Electric Dreams, a Palace, a Capcom, a U.S. Gold) costumam compilar jogos de sucesso no fliper (os clássicos!) para computador. Na Inglaterra (Reino Unido) as empresas compilam as mais variadas versões do soft para atender as diversas linhas de micros lá existentes (quase igual no Brasil). É bom observar que até o ano passado não existia o MSX lá, outro ponto é que nas revistas especializadas inglesas, até hoje, não se vê nada citado para o MSX, prova de que estes não deram muito resultado na terra do Spectrum.

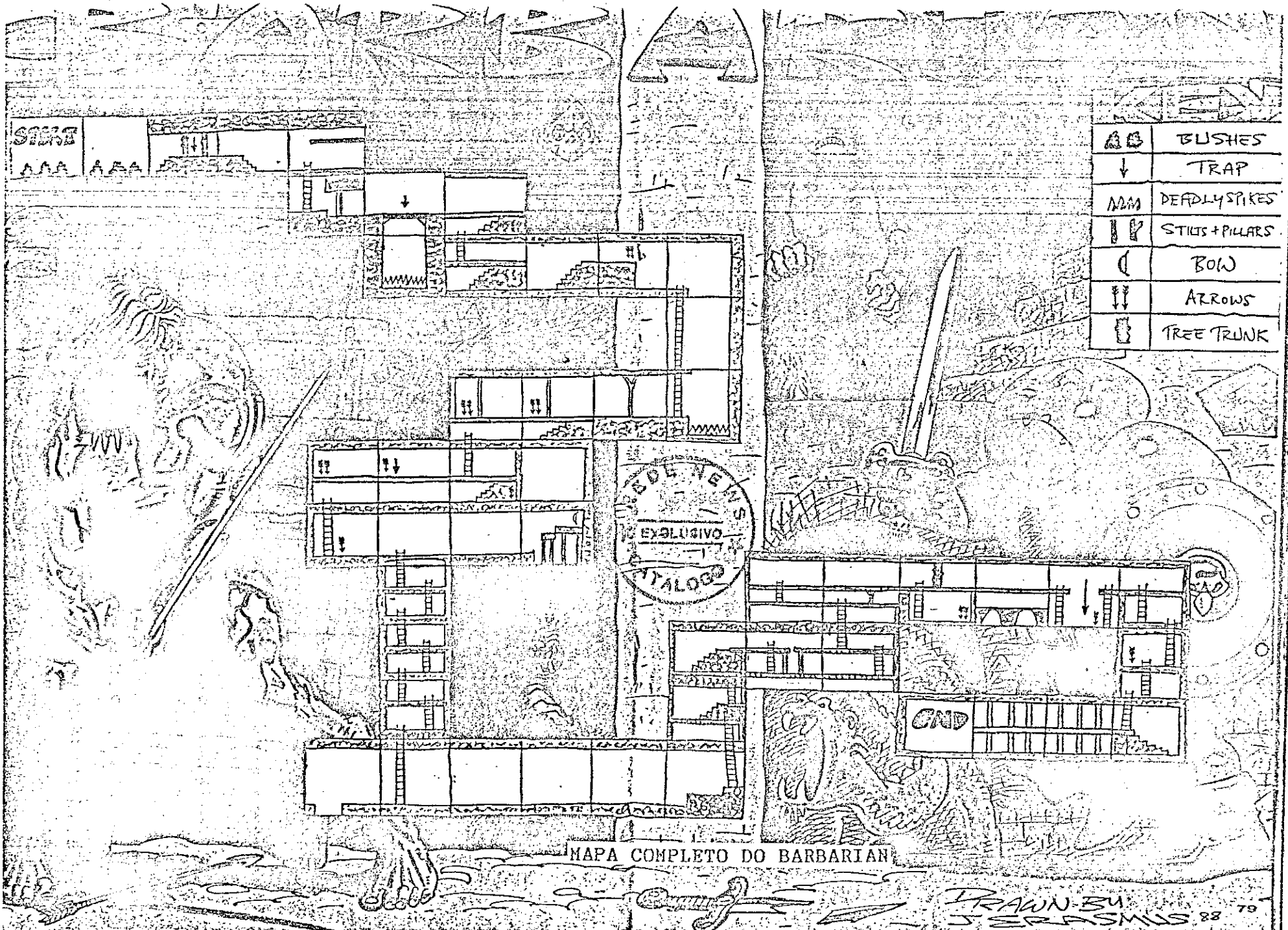
Alguns coin-ops que possuem suas versões para computador (Amstrad, Atari ST, Amiga, Commodore e o nosso Spectrum):

Commando, Xevius, Ye Ar Kung Fu, renegade, Flying Shark, Ikari Warriors.

e mais recentemente:

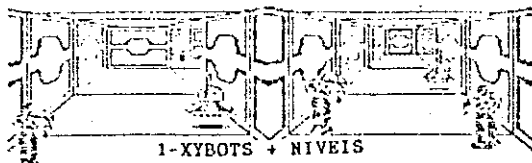
Tiger Road, Operation Wolf, Robocop, Dragonninja, Vigilante, Double Dragon, After Burner, Thunder Blade.



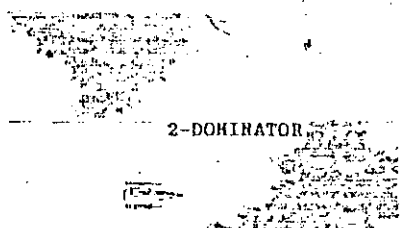


MAPA COMPLETO DO BARBARIAN

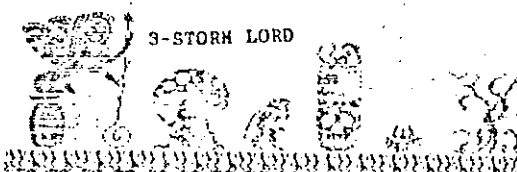
DRAWN BY JERASMUS 88 79



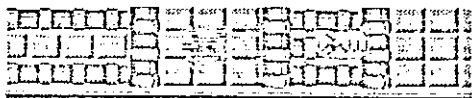
1-XYBOTS + NIVEIS



2-DOMINATOR



3-STORM LORD



000500

2094

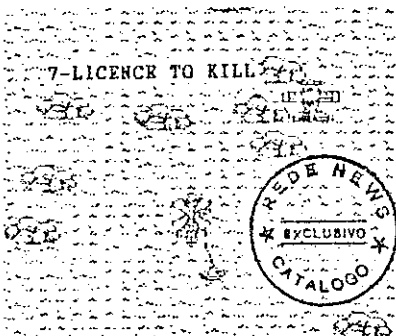


4-SAXION

6-GARY LINIKER
SUPER SKILLS + NIVEIS



7-LICENCE TO KILL



8-BARBARIAN



SESSAO CATALOGO:

- 01-XYBOTS e um classico jogo de labirinto em 3D otimo para ser jogado a dois, o som e razoavel, onde o destaque fica por conta da acao que e otima.
- 02-Para quem gosta de jogos espaciais do tipo Nemesis sem duvida nao se decepcionara com DOMINATOR, os graficos e o som sao muito bons.
- 03-Graficos maravilhosos estao reservados a voce em STORM LORD, embora o som esteja ausente em virtude de ser para 128K, voce curtira muito este game.
- 04-SAXION e uma fraca adaptacao de um dos mais classicos jogos do flipper, os graficos sao razoavelmente bons, mas nao sao randomicos, alem do som ser fraco.
- 05-CANDY GIRL e pornograficamente perfeito, suas telas digitalizadas dao uma nitides fora do comum (desaconselhamos este programa para menores).
- 06-Tai um otimo programa para destruir seu joystick, pois em GARY LINIKER SUPER SKILLS voce tera de ajudar o Gary em varios exercicios. Os graficos sao bons.
- 07-Uma das melhores adaptacoes de jogos baseados em filmes de cinema e o jogo LICENCE TO KILL, onde em apenas um programa voce tera varias acoes, fantastico.
- 08-BARBARIAN e uma mistura de acao, adventure e jogo estrategico, otimos graficos estao garantidos, principalmente com o super mapa do Rede news 15.

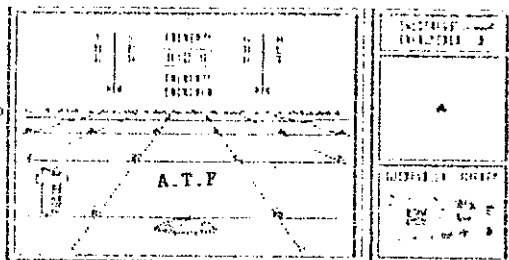
A.T.F.(ADVANCED TACTICAL FIGHTER) BY: ADRIANO R.GIMENES

A.T.F é um jogo perfeito.Facil de jogar,otimos graficos,som excelente,acao soberba.
Neste jogo voce comanda um super aviao de combate com modernos instrumentos de bordo como computadores,voo tatico,pouso automatico etc.
Seu objetivo é destruir o maior numero de instalacoes inimigas(tanques,navios,bases,postos de comunicacao e fabricas)para conseguir superioridade e vencer o inimigo.Voce contrara para isso com misseis "Maverick" que sao programados e seguem por longas distancias(em geral ate 100 km)ate o alvo e sao,obviamente,disparados do seu aviao.
Voce contrara ainda com "ASRAM" misseis(ar-ar)e metralhadoras para combater os avioes inimigos.Os seus armamentos e seu combustivel podem ser carregados a vontade respeitando um limite maximo de 6000kg.
Voce levantara voo das suas bases e pousara sempre que preciso (tambem nas bases)bastando aproximar-se e quando o "A-L"(automatic landing) estiver piscando pressione L e o A.T.F pousara automaticamente.Tome cuidado com os S.A.M misseis(terra-ar) do inimigo que a toda hora tentara derruba-lo(pressione "J"-jacking-para despista-los).

BOA SORTE!!!

COMANDOS:

Aviao + Tiro: Joystick
"G": acelera
"A": desacelera
"L": automatic landing(pouso automatico)
"T": tactical flight(voo tatico)
"U": under carriage(trem de pouso)
"J": janning (interferencia de radio)
"N": seleciona misseis
"M": dispara misseis
"C": seleciona computador de bordo
"D,E,F,G e R": seleciona instalacoes
"E": pause
"break": New Game



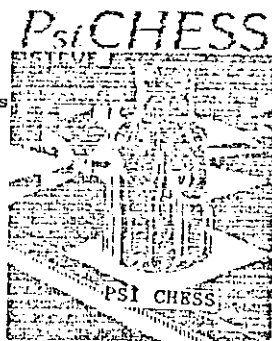
PSI CHESS(RESUMO) BY: ADIEL QUEIROZ RICCI

FUNCOES CHANGE(isto é, quando a palavra CHANGE aparece)
B0...B7 Cores da Borda
C0...C7 Cores de Paper
X0...X7 Cores de Ink
L1...L2 Fazem a linha de informacao visivel/invisivel
Q1...Q4 Seleccionam os quartos de movimento sendo vistos
G5 O quarto mostrando a ultima jogada
01...04 Mudam a orientacao do tabuleiro
S1...S4 selecao do que a tela mostra

S1 scoresheet(movimentos codificados)
S2 2D(duas dimensoes)
S3 3D(pecas normais,tres dimensoes)
S4 3D(pecas da ilha de Lewis)
Z1...Z8 Som (volume/comprimento da nota)
M1...M3 Muda para mostrar CHANGE
Os 3 modos principais:
M1 modo jogo(game)-G
M2 modo posicao-P
M3 modo arrumacao-S

MOD0 3(setup)- Funcoes:
A1...A7 modos medios de niveis
B1 nivel Blitz(limite de 5 min.por jogada)
B2 Demora o mesmo tempo que voce,por jogada
B3 Nivel para iniciantes
C1...C6 niveis para correspondencia(+de 10 min.por jogada no primeiro nivel)
S0 Carrega novos graficos 3D(futuros)
S8 Salva em fita a posicao do jogo
S9 Carrega uma posicao de jogo previamente gravada
T1 Muda o jogador das pecas brancas
T2 Muda o jogador das pecas pretas
T3 Muda o proximo a jogar
T4 Volta os dois relógios a zero
Z Passa adiante na listagem de movimentos
X Passo atras na listagem de movimentos

MOD0 1 (game)- funcoes:
J1 Joystick Sinclair left(1,2,3,4,5)
J2 Joystick Interface II(6,7,8,9,0)



O jogo começa com uma grade de cinco blocos por nove. À esquerda há quadrados brancos onde você começa com sua nave. O objetivo é chegar a um quadrado verde no lado oposto, se movendo de um quadrado para outro. Fianetas e símbolos triangulares azuis estão espalhados pela tela, e também quadrados vazios. Você pode aterrissar a salvo num quadrado azul pode mostrar dois símbolos: polegar para cima ou para baixo. Aterrissar num polegar para cima deixa você seguir em paz por aquele quadrado, mas se for o contrário, a grade é rearranjada e a nave é danificada. A nave é mostrada num labirinto cheio de geradores e o objetivo em cada quadrado é destruí-los. Você pode entrar em cada um depois de coletar quatro objetos que parecem bolhas, e uma vez dentro, uma nova sequência de polegar para cima, para baixo.

Para destruir o gerador, atire no polegar para cima - se der errado, você perde as bolhas, e sua nave é danificada ainda mais. Todos os labirintos são povoados por uma miríade de aliens suficientes para matar invasores. Porém, alguns aliens que parecem feixes, quando acertados deixam energia para você pegar. Isso ajuda a reparar a nave. Os valiosos mapas na parte de baixo mostra onde estão todos os geradores. Alguns são isolados e outros podem ser atingidos somente com transportador dentro dele. Há outro desafio. Para ativar o transportador, sua nave é rodeada por um círculo de quadrados vermelhos e azuis, que ficam se alternando.

Você deve conseguir tres quadrados azuis numa linha, mas cada um que é atingido aumenta a velocidade com que eles se alternam. Quando todos os geradores forem destruídos dentro de um quadrado, a tela reverte para a grade e o quadrado onde você está fica branco.

Este jogo é uma sequência de testes de habilidade e concentração até que a tela verde seja atingida.

LIFEGUARD
POR ADIEL QUEIROZ RICCI



INSTALANDO O LIFEGUARD NA MULTIFACE:

- 1- Desatar o computador.
- 2- Certifique-se que a multiface está ligada e ativa - pressione o botão vermelho e retorne ao Basic.
- 3- Carregue o Lifeguard com LOAD ". Após o carregamento haverá um crash. Pressione o botão vermelho e o menu do Lifeguard deverá aparecer. Isso significa que o programa utilitário da Multiface está fora de ação, e pode ser reabilitado pressionando o botão vermelho e BREAK ao mesmo tempo.

CHAMANDO O LIFEGUARD:
Assim como é importante deixar a Multiface ligada para carregar o Lifeguard, é essencial desligá-la ANTES DE CARREGAR O JOGO, especialmente se ele foi salvo pela Multiface. Se você deixar a Multiface ligada, o Lifeguard será "sobre-escrito" (a Multiface se utiliza da RAM de 6K durante o carregamento) e não funcionará. Uma vez normalmente carregado o jogo, anote o atual número de vidas, balas, ou qualquer coisa que você quiser desarmar. Exemplo: se seu jogo começa com 10 vidas e você perdeu 2, o número a anotar é 10-2 ou seja, 8. Agora ligue a Multiface e aperte o botão vermelho e você verá o menu do Lifeguard.

Para chamar uma opção, pressione a letra entre parênteses. Para voltar ao jogo, pressione BREAK.
Para conseguir vidas infinitas, você primeiro tem que entrar o atual número de vidas no contador de LIVES, decidir (FLIP) que instrução ou (CUSTOM) customizar o que você quer testar, procurar (SEARCH) pelo POKE e então experimentar com NEXT. Veja a seguir detalhes sobre estes estágios:

LIVES: pressione "L" para entrar o número atual de vidas (ou balas, munição, etc.) use teclas 1 para AUMENTAR e 2 para REDUZIR esse valor. Uma vez correto, pressione a tecla 3 para fixa-lo.

FLIP: quase todos os jogos usam a instrução DEC A ou DEC (HL) para reduzir o número de vidas, etc. Se DEC A não funcionar num jogo, pressione "F" (FLIP) para mudar para DEC (HL). Você pode também mudar (FLIP) para um valor customizado, se acertar -lo primeiro.

CUSTOM: pressionando-se "C" possibilitar-se-á a entrada de um valor num local especial que pode ser usado como descrito previamente. As teclas 1 e 2 para aumentar ou reduzir o valor e 3 para fixa-lo. Essa opção permite que você procure por qualquer instrução. Por exemplo, INC A (60) pode ser usado para aumentar o número de alienígenas que você tem que acertar. Então, ponha 60 no contador "C" e tenha o valor certo no contador de LIVES, e você poderá impedir o crescimento do valor, como parar um relógio, etc.

SEARCH: essa opção vasculha o programa procurando por DEC A, (HL) ou CUSTOM, depende do que você escolheu com "FLIP". Após finda a busca, o número de possíveis localizações da memória é arquivado, e exibido no "NUMBER OF POKES".

NEXT: uma vez que o Lifeguard encontrou alguns pokes em potencial, você pode experimentá-los com "NEXT". O número de pokes encontrados é mostrado, e também o contador abaixo, mostrando qual está sendo testado. Finalmente, e o mais importante, há o atual endereço relevante (canto inferior direito), que o Lifeguard POKEIA para E e então automaticamente volta ao jogo. Agora jogue e verifique se você achou o que queria. Se SIM, anote o endereço (aperte o botão vermelho e ele ainda estará lá) talvez você possa usar o TOOLKIT da Multiface para POKEIA-lo para E. Se não, reentre o Lifeguard com o botão vermelho e pressione "N" ext novamente, desde que o contador não tenha atingido o número de pokes disponíveis. Se você testou todos os POKES sem sucesso, Flip para a outra instrução (ou customizada) e vasculhe (SEARCH) novamente. É uma boa ideia testar pouco antes de se perder uma vida e o número de vidas DIMINUI, então há mais trabalho para o Lifeguard...

NOTA: Ninguém assume a responsabilidade se você não conseguir encontrar um POK E para um jogo em particular.