

# 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 XYBOTS + 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 LIFRGUARD.

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 Diabolo 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 Commando, matando inimigos com metralhadoras e granadas. Seus oponentes incluem soldados, paraquedistas, tanques e ate lanchas nos rios que voce tem que cruzar. Tiros 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 Commando, 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 FOXX STRIKES BACK  
por Paulo Henrique Rodrigues

Mr. Foxx e um raposo dominado por sua esposa. Ela tem uma tendencia para bater nele se ele nao trouxer algo para o jantar. Mas Mr. Foxx 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. Foxx e mandam seus caes persegui-lo, e caça-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. Foxx. De qualquer modo, Foxx Strikes Back e um jogo engraçado e bom de se jogar. Prende sua atencao.

Oss: 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 engraçada!!!



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 ATÉ O PONTO DE DESBANCAREM OS PODEROSOS SISTEMAS DE PROTECAO DA NASA.

DEPOIS DISTO FOI UM PASSO PARA QUE O TROTE DOS BITES FOSSE GENERALIZADO E SE CHAMA-SE VIRUS, DAS MAIS VARIADAS FORMAS. ISTO OCORRIA PRINCIPALMENTE PORQUE A LEGISLACAO AMERICANA NAO PREVIA ESTE TIPO DE INFILACAO, 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 AHEACAS VIA TELEFONE, MAS O INTUITO DO REDE NEWS E' O DE INFORMAR.

RICARDO ISKANDAR.

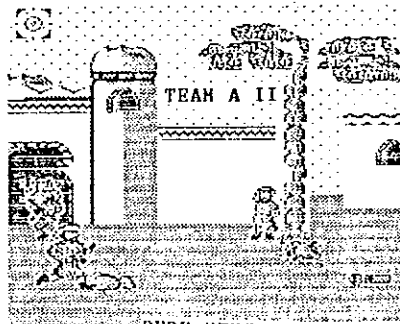
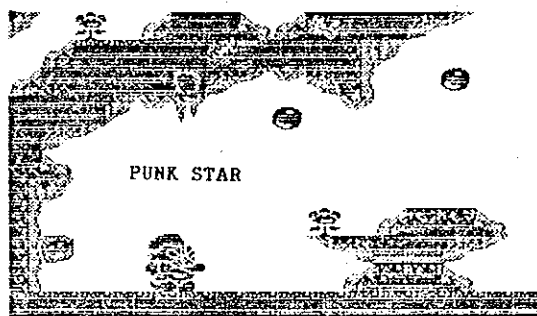
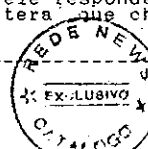
REDE NEWS 15 PAGINA 2

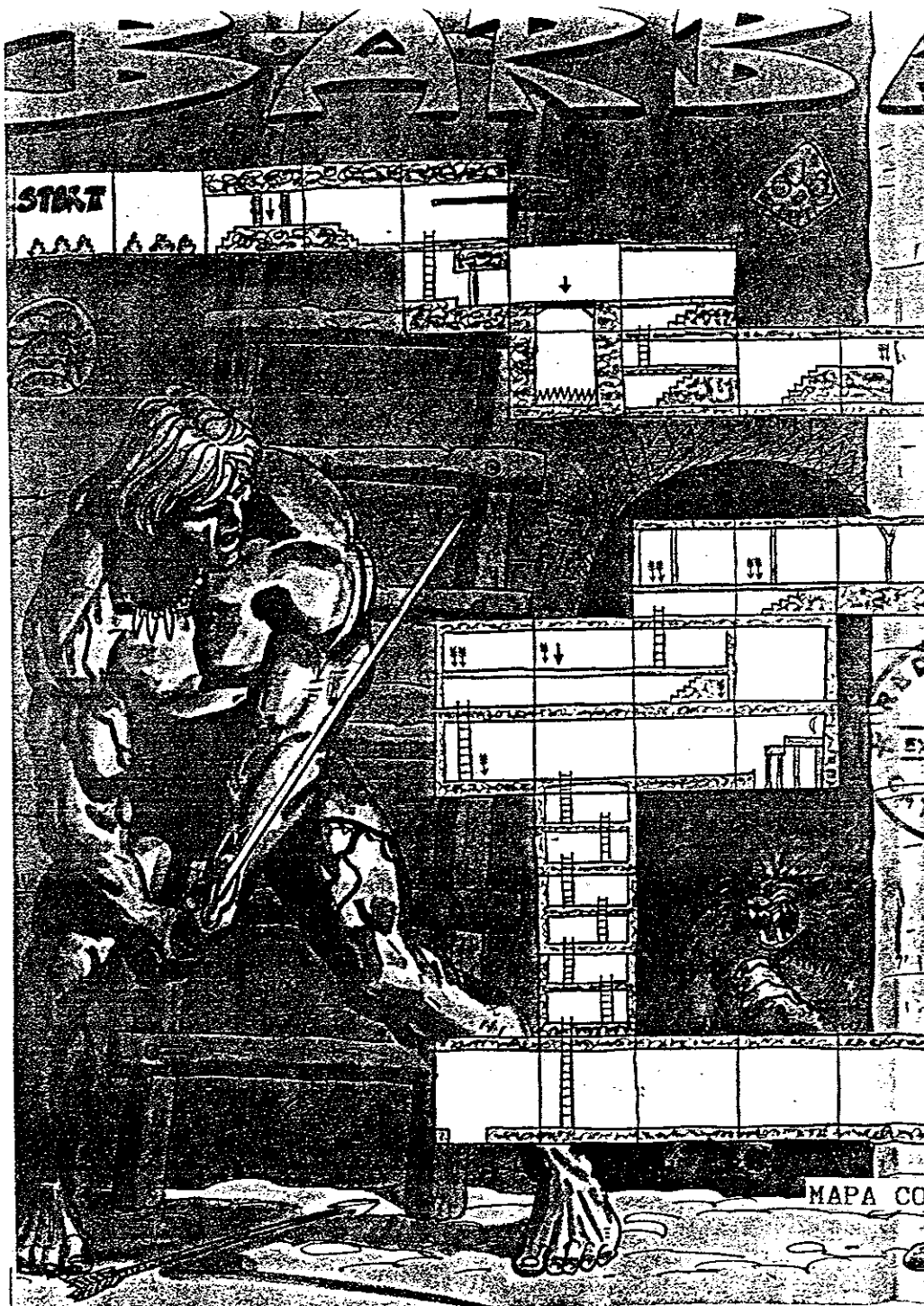
The Future of Law Enforcement  
por Spectrum Mafia

Um dos melhores jogos para o Spectrum e sem duvida Robocop que ja esta com sua segunda versao nas paradas inglesas. Porem, sem desmerecer esse excelente programa, tive na semana passada uma grande decepcao. Fui num destes shoppings de Sao Paulo, e vi o fliper do Robocop, resumindo com uma so palavra, achei-o EXTRAORDINARIO. Sem duvida capricharam na versao do fliper. Porem a versao para o Spectrum foi bem fiel ao filme (desculpe-me pelos que nao assistiram), inclusive simulando aquela procura no banco de dados da policia, onde ele tem que procurar o rosto do bandido. Ja a versao do fliper, apesar de possuir graficos incriveis e esbanjar memoria, nao consegue ser fiel ao filme, por exemplo, o nosso amigo Murphy (Robocop) tem que salvar uma mocca das maos 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 (obvio !). no spectrum, a cena e tao perfeita que durante os 40 segundos que voce tem, tem-se a sensacao de ser o proprio Robocop, ja a versao do fliper, a unica vez que se usa a mira computadorizada e nos treinos na galeria de tiros da policia, que apesar dos graficos (os caras tiveram as manhas de fazer ate a nao de Robocop com a arma em frente a tela !) deixa a desejar quanto a emocao. Os inimigos que o Robocop do fliper enfrenta tambem sao bem diferentes dos do filme: Pressas hidraulicas, caminhaos de prisioneiros, robos bomba, ED209 (o outro robo do filme, rival de Robocop) e 3 vezes maior que o coitado do Robocop; fora os inimigos que sao comuns as duas versoes. Minha decepcao maior ficou por conta dos detalhes, que a versao do fliper utiliza, humilhando qualquer versao para computador. Por exemplo, quando o Robocop limpa uma area 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 e que o Robocop do fliper pula e salta, ja o do computador parece estar pregado no chao. A luta entre o ED209 e o Robocop no fliper e perfeita, enquanto no Spectrum o pobre Ed nao da um passo sequer. O final do jogo do fliper tambem e emocionante, luta-se com ED209 (na baia !), depois resgata-se o presidente do departamento de policia das maos dos traficantes de droga (fuzilando-os !). Ai o presidente pergunta (a versao do fliper possui simulacao de voz) qual o nome do valoroso policial que salvou-lhe a vida, e ele responde: "My name is Murphy". Ja no Spectrum, bem .... no Spectrum voce tera que chegar ao fim e ver, OK ?

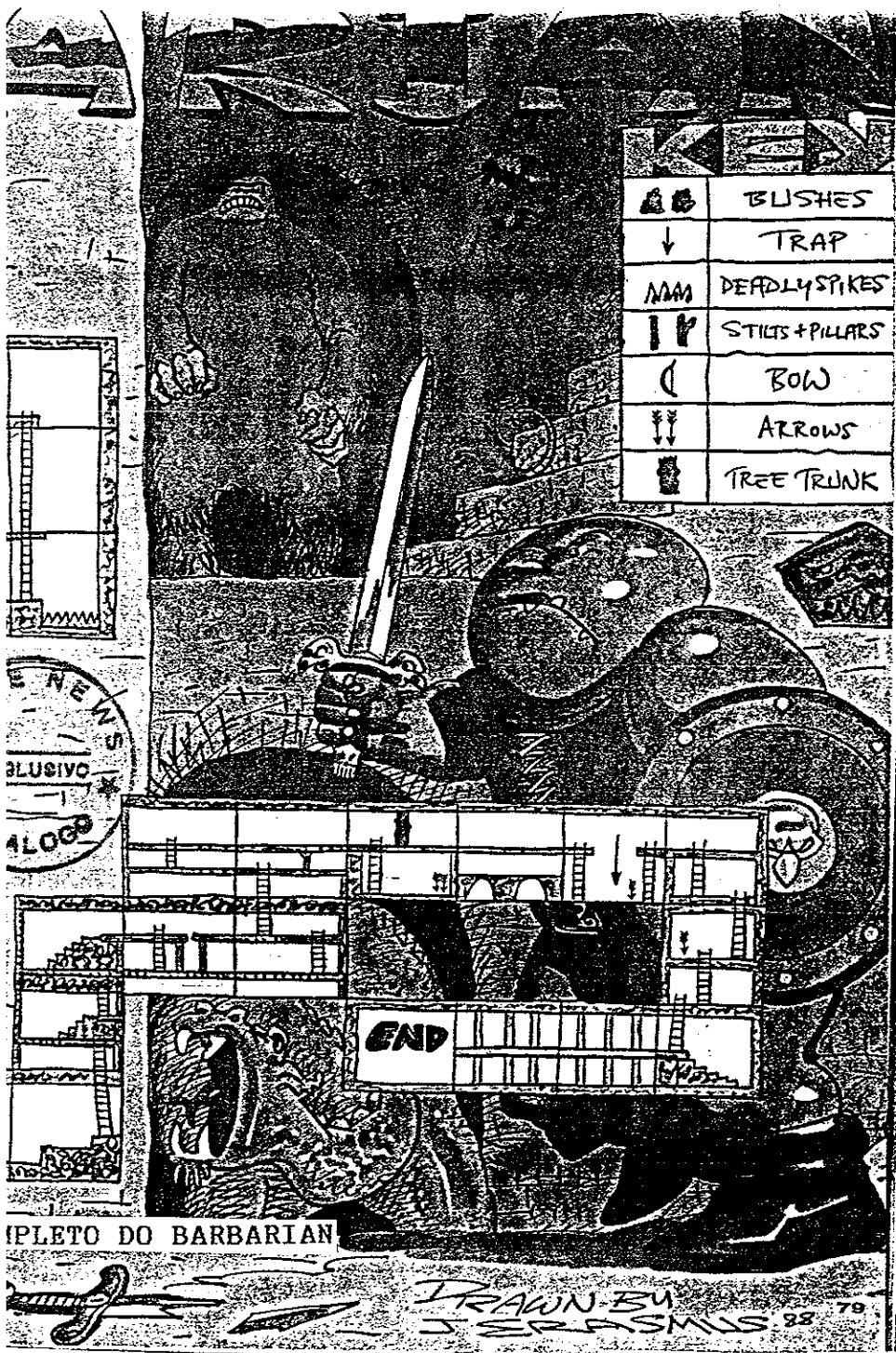
Coin-Ops  
por Spectrum Mafia

Voce sabe o que e um coin-op ? com certeza voce ja viu um. Coin-op e o nome ingles (pelo menos na gíria) da maquina de fliperama (coin em ingles e moeda). O coin-op nada mais e do que um computador de aluguel, onde voce descarrega as suas emocoes, porem 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 classics !) para computador. Na Inglaterra (Reino Unido) as empresas compilam as mais variadas versoes do soft, para atender as diversas linhas de micros la existentes (quase igual no Brasil). E bom observar que ate o ano passado nao existia o MSX la, outro ponto e que nas revistas especializadas inglesas, ate hoje, nao se ve nada citado para o MSX, prova de que estes nao deram muito resultado na terra do Spectrum. Alguns coin-ops que possuem suas versoes 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.

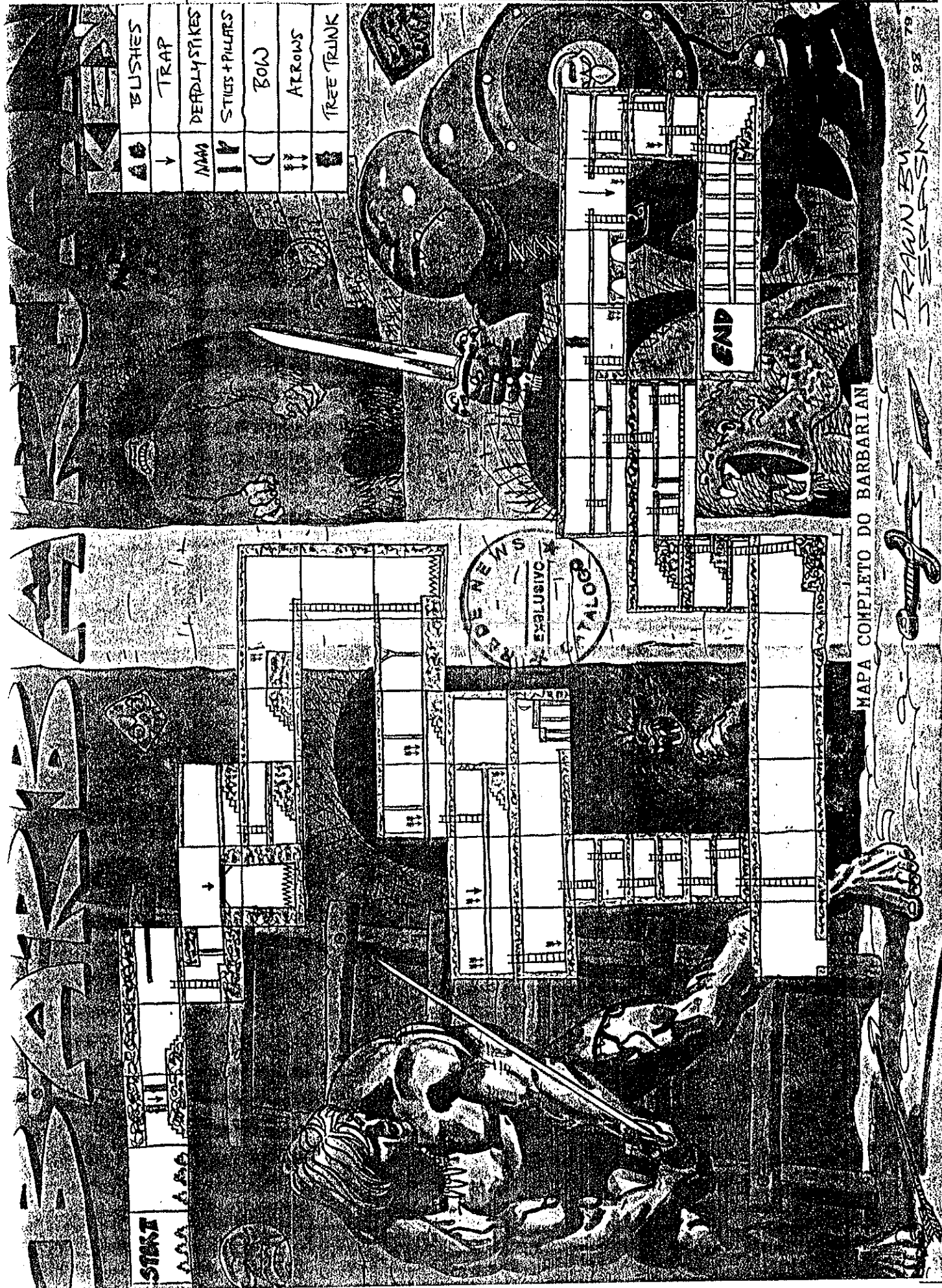




REDE NEWS 15 PAGINA 4.



PLETO DO BARBARIAN

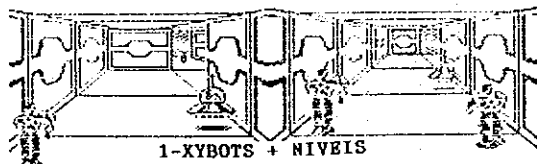


BLUSHES	TRAP
DEADLY STIKES	STILES + PILLARS
BOW	ARROWS
TREE TRUNK	

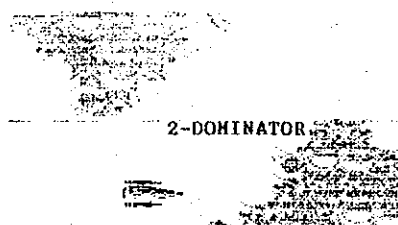
MAPA COMPLETO DO BARBARIAN

DRAWN BY  
SERENUS '88





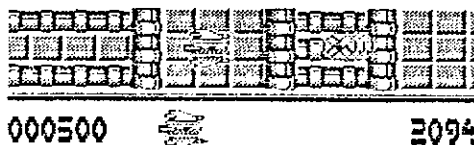
1-XBOTS + NIVEIS



2-DOMINATOR



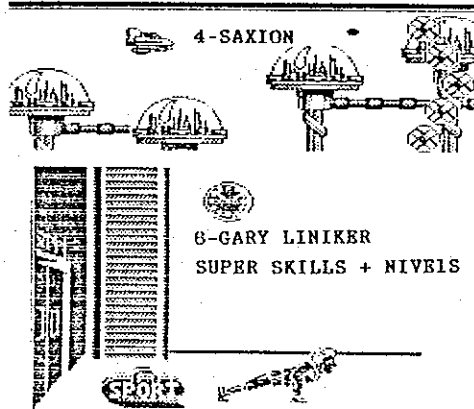
3-STORM LORD



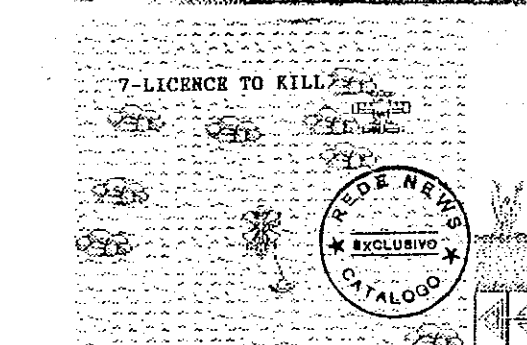
4-SAXION



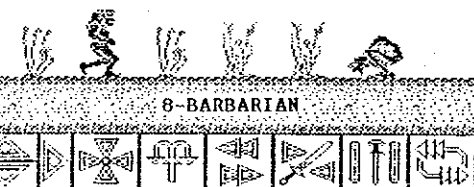
5-CANDY GIRL



6-GARY LINIKER  
SUPER SKILLS + NIVEIS



7-LICENCE TO KILL



8-BARBARIAN

#### SESSAO CATALOGO:

- 01-XBOTS 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 comun (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.

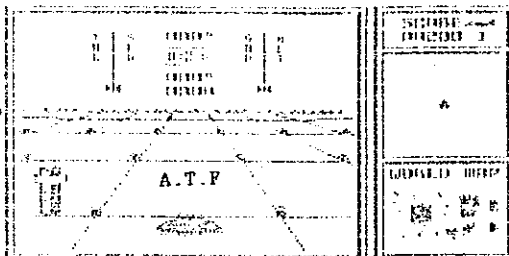
A.T.F.(ADVANCED TACTICAL FIGHTER)  
BY: ADRIANO R.GIMENES

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 contara para isso com misseis "Haverick" que sao programados e seguem por longas distancias(em geral ate 100 km)ate o alvo e sao,obviamente,disparados do seu aviao.  
Voce contara 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"-janning-para despista-los).

BOA SORTE!!!

COMANDOS:

Aviao + Tiro: Joystick  
"Q" : acelera  
"A" : desaccelera  
"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  
"H" : 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 Selecionam os quartos de movimento sendo vistos  
Q5 O quarto mostrando a ultima jogada  
Q1...Q4 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)  
I Muda para mostrar CHANGE  
M1...M3 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)  
C7 Carrega novos graficos 3D(futuros)  
C8 Salva em fita a posicao do jogo  
C9 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  
ZV Passo adiante na listagem de movimentos  
ZV 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)





**FIREFLY**  
por Paulo Henrique Rodrigues

O jogo começa com uma grade de cinco blocos por nove. A esquerda ha' quadrados brancos onde voce começa com sua nave. O objetivo e' chegar a um quadrado verde no lado oposto, se movendo de um quadrado para outro. Planetas e simbolos triangulares azuis estao espalhados pela tela, e tambem quadrados vazios. Voce pode aterrissar a salvo num quadrado azul pode mostrar dois simbolos: polegar para cima ou para baixo. Aterrissar num polegar para cima deixa voce seguir em paz por aquele quadrado, mas se for o contrario, a grade e' rearranjada e a nave e' danificada. A nave e' mostrada num labirinto cheio de geradores e o objetivo em cada quadrado e' destrui-los. Voce pode entrar em cada um depois de coletar quatro objetos que parecem bolhas, e uma vez dentro, uma nova sequencia de polegar para cima/para baixo. Para destruir o gerador, atire no polegar para cima - se der errado, voce perde as bolhas, e sua nave e' danificada ainda mais. Todos os labirintos sao povoados por uma miriade de aliens suficientes para matar invasores. Forem, alguns aliens que parecem peixes, quando acertados deixam energia para voce pegar. Isso ajuda a reparar a nave. Um valioso mapa na parte de baixo mostra onde estao todos os geradores. Alguns sao isolados e outros podem ser atingidos somente com transportador. Dentro dele, ha' outro desafio. Para ativar o transportador, sua nave e' rodeada por um circulo de quadrados vermelhos e azuis, que ficam se alternando. Voce deve conseguir tres quadrados azuis numa linha, mas cada um que e' atingido aumenta a velocidade com que eles se alternam. Quando todos os geradores forem destruidos dentro de um quadrado, a tela reverte para a grade e o quadrado onde voce esta fica branco. Este jogo e' uma sequencia de testes de habilidade e concentracao ate que a tela verde seja atingida.



**LIFEGUARD**  
POR ADIEL QUEIROZ RICCI

**INSTALANDO O LIFEGUARD NA MULTIFACE:**

- 1- Resetar o computador.
- 2- Certifique-se que a multiface esta ligada e ativa - pressione o botao vermelho e retorne ao Basic.
- 3- Carregue o Lifeguard com LOAD "...". Apos o carregamento havera um crash. Pressione o botao vermelho e o menu do Lifeguard devera aparecer. Isso significa que o programa utilitario da Multiface esta fora de acao, e pode ser reabilitado pressionando o botao vermelho e BREAK ao mesmo tempo.

**USANDO O LIFEGUARD:**

Assim como era importante deixar a Multiface ligada para carregar o Lifeguard, e' essencial desliga-la ANTES DE CARREGAR O JOGO, especialmente se ele foi salvo pela Multiface. Se voce deixar a Multiface ligada, o Lifeguard sera "sobre-escrito". A Multiface se utiliza da RAM de 8K durante o carregamento e nao funcionara. Uma vez normalmente carregado o jogo, anote o atual numero de vidas, balas, ou qualquer coisa que voce quiser desarmar. Exemplo: se seu jogo começa com 10 vidas e voce perdeu 2, o numero a anotar e' 10-2 ou seja, 8. Agora ligue a Multiface e aperte o botao vermelho e voce vera o menu do Lifeguard. Para chamar uma opcao, pressione a letra entre parenteses. Para voltar ao jogo, pressione BREAK. Para conseguir vidas infinitas, voce primeiro tem que entrar o atual numero de vidas no contador de LIVES, decidir (FLIP) que instrucao ou (CUSTOM) customizar o que voce quer testar, procurar (SEARCH) pelo POKE e entao experimentar com NEXT. Veja a seguir detalhes sobre estes estagios: LIVES: pressione "L" para entrar o numero 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 instrucao DEC A ou DEC (HL) para reduzir o numero de vidas, etc. Se DEC A nao funcionar num jogo, pressione "F" (FLIP) para mudar para DEC (HL). Voce pode tambem mudar (FLIP) para um valor customizado, se acerta-lo primeiro. CUSTOM: pressionando-se "C" possibilitar-se-a 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 opcao permite que voce procure por qualquer instrucao. Por exemplo, INC A (60) pode ser usado para aumentar o numero de alienigenas que voce tem que acertar. Entao, ponha 60 no contador "C" e tenha o valor certo no contador de LIVES, e voce podera impedir o crescimento do valor, como parar um relógio, etc. SEARCH: essa opcao vasculha o programa procurando por DEC A, (HL) ou CUSTOM, dependendo do que voce escolheu com "FLIP". Apos finda a busca, o numero de possiveis localacoes da memoria e arquivado, e exibido no "NUMBER OF POKES". NEXT: uma vez que o Lifeguard encontrou alguns pokes em potencial, voce pode experimenta-los com "NEXT". O numero de pokes encontrados e mostrado, e tambem o contador abaixo, mostrando qual esta sendo testado. Finalmente, e o mais importante, ha o atual endereco relevante (canto inferior direito), que o Lifeguard POKEIA para 0 e entao automaticamente volta ao jogo. Agora jogue e verifique se voce achou o que queria. Se SIM, anote o endereco (aperte o botao vermelho e ele ainda estara la) e talvez voce possa usar o TOOLKIT da Multiface para POKEA-lo para 0. Se nao, reentre o Lifeguard com o botao vermelho e pressione "N" ext novamente - desde que o contador nao tenha atingido o numero de pokes disponiveis. Se voce testou todos os POKES sem sucesso, "F" lip para a outra instrucao (ou customizada) e vasculhe (SEARCH) novamente. E uma boa ideia testar pouco antes de se perder uma vida e o numero de vidas DIMINUI, entao ha mais trabalho para o Lifeguard... NOTA: Ninguem assume a responsabilidade se voce nao conseguir encontrar um POK E para um jogo em particular.