

TELA DE APRESENTACAO DO
MOTOR BIKE MADNESS

INDICE:

PAGINA 1-TELA DE APRESENTACAO DO MOTOR BIKE MADNESS + INDICE.
PAGINA 2-MICRO MANUAIS "THE MUNSTERS + BATMAN II + TETRIS.
PAGINA 3-MANUAL COMPLETO DO NIGHT RIDER E TELA + MICRO MANUAL"SPITTING IMAGES 2"
PAGINA 4 & 5-MAPA SUPER COMPLETO DO DAN DARE II MERCONS REVENGE.
PAGINA 6-TELAS GRAFICAS DO VIGILANTE + TEAM A I + METROPOLIS + TANK COMMAND + ELIMINATOR + THE MUNSTERS + RED HEAD + F-14 TOM CAT + DIZZY II + BUFFALO BILL E STRIP POKER PARTE A.
PAGINA 7-SESSAO CATALOGO + A HORA DA VERDADE PARTE IV "FINAL" + TELAS GRAFICAS DO DINAMIC DUO + MOTOR BIKE MADNESS E GARY LINIKER HOT SHOT.
PAGINA 8-SESSAO HARD APRESENTA LADY 80 + MICRO MANUAL DO TOTAL ECLIPSE.

THE MUNSTERS "por Paulo Henrique Rodrigues"

Este jogo e'baseado na serie de tv.Na avenida Mockingbird,1313 estao morando monstros,bruxas e vampiros,como Herman Monstro e '' outros.
Marylin,a unica que e'normal entre os Munsters,foi raptada pelos fantasmas e levada para um castelo.
Sua missao e'realizar as tarefas de cada Munster,e quando o jogo comeca so'ha Lily em cena.Ela deve executar as tarefas em ordem para encontrar o resto da familia.
Depois de uma determinada tarefa ter sido completada,voce pode mudar para outro Munster e fazer as tarefas dele,ate'reunir toda familia ,e entao todos entram no carro e vao pela estrada em direcao ao castelo,enquanto o dragao voa por cima destruindo bruxas e fantasmas.
De vez em quando aparece um fantasminha numa moto,que tenta bater no carro.Levante o carro por um segundo ou dois.Chegue ao castelo e salve Marilyn.

BATMAN II "Pinguim & Coringa"

por"Paulo Henrique Rodrigues"

Este e'um novo jogo do Batman.Na verdade sao dois jogos,que representam duas aventuras distintas para o homem-morcego.Na primeira,o Pinguim aparece com um novo plano,para dominar o mundo.Somente o milionario Bruce Wayne,alias Batman,pode frustrar seu plano maligno,destruindo seus inimigos e abrindo caminho dentro da fabrica do Pinguim,para destruir o computador principal e deter a producao da fabrica.Na segunda aventura,Robin e'raptado,e a unica pista e'um cartao deixado dentro da batcaverna-marca registrada do Coringa-e que,sendo examinado com atencao,lhe dara uma pista vital do paradeiro de Robin.
Use sua habilidade e seus bat-implementos para ajudar Batman a fazer sua boa acao do dia.
Em ambas as aventuras,a acao comeca na bat-caverna,com Batman descendo de sua mansao,que fica em cima.Pistas e muitos itens uteis podem ser encontrados em uma busca cuidadosa nas salas da bat-caverna. Dentro da bat-caverna,Batman esta a salvo,mas quando fora dela,ele encontrara muitos inimigos para impedi-lo.Livre-se deles usando suas armas.Seja cuidadoso para nao deixar acabar sua energia e pegue comida para restaura'-la.
Os objetos pegos vao para o inventario de Batman e e'acessivel pressionando-se " fire" e "down".
Tambem e' possivel ligar e desligar o som,alterar a cor do fundo,e ate'escolher graficos monocromaticos ou coloridos.A chave para vencer ambos os jogos e usar objetos no lugar certo.
No jogo,cada tela mostrada e'sobreposta a tela anterior e elas sao de varios tamanhos.Isto cria um efeito impressionante.
O proprio Batman e'animado com grandes detalhes,como sua capa se mexendo enquant o ele caminha,nao sendo apenas tecnicamente impressionante,mas uma otima aventura com uma grande area de jogo e cheia de enigmas para resolver.Este jogo realmente captou o espirito do personagem Batman.Seja voce fa do homem-morcego ou nao,nao perca.

DICAS:
- Ande pela bat-caverna e pegue objetos uteis.
- Livre-se dos inimigos com o bat-rang.
- Use o nariz vermelho para ficar invisivel.
- Leia as mensagens que aparecem em algus lugares.Sao pistas uteis!
- Nao coma demais.Guarde um pouco para quando a energia estiver baixa.

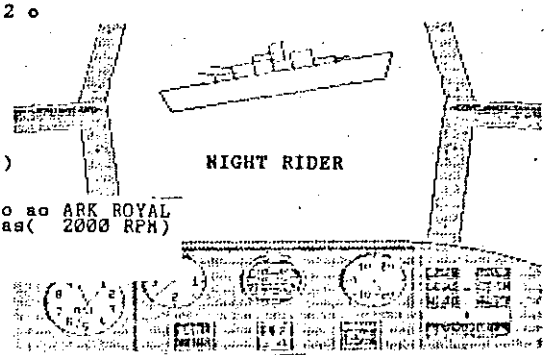


TETRIS
por Paulo Henrique Rodrigues

Este e'um jogo de estrategia,onde a tela e'um grande retangulo.Blocos caem do alto da tela e voce pode faze-los girar ou move-los horizontalmente,portanto,c cada espaco da tela e'preenchido.Os blocos tem diferentes formas.Mas sao sempre formados por quatro quadrados arranjados em forma de L,em linha reta ou formas sinuosas.Dez quadrados e a largura da tela e quando uma linha e'completa,sem espacos vazios,a tela desce uma linha,de modo que o processo pode ser repetido.
Porem,se a linha ficar incompleta,a tela nao desce,e a proxima linha e' colocada em cima.
Quanto mais isso acontece,mais reduz o espaco em que voce pode manipular os blocos.Se as linhas completas atingirem o topo da tela,o jogo acabou,mas poderia teoricamente continuar eternamente,enquanto voce fosse completando linhas e descendo a tela.Ha um retangulo a esquerda que mostra o numero do nivel,o numero de linhas completas,e o numero de blocos de cada cor que ja cairam,e a direita ha um lugar que mostra qual tipo de bloco sera o proximo bloco a cair.
Temos dez niveis de jogo:quanto mais alto e'o nivel,mais rapido os blocos caem.Mais ainda,quanto mais aumentam seus sucessos na colocacao dos blocos,mais rapido eles caem.Tetris e'um jogo em que voce nunca pode vencer,apenas jogar mais tempo,e tentar demorar cada vez mais para perder.Se gosta de um otimo desafio,nao perca,nao perca,nao...
Tetris foi bolado por um estudante russo de 20 anos de idade.

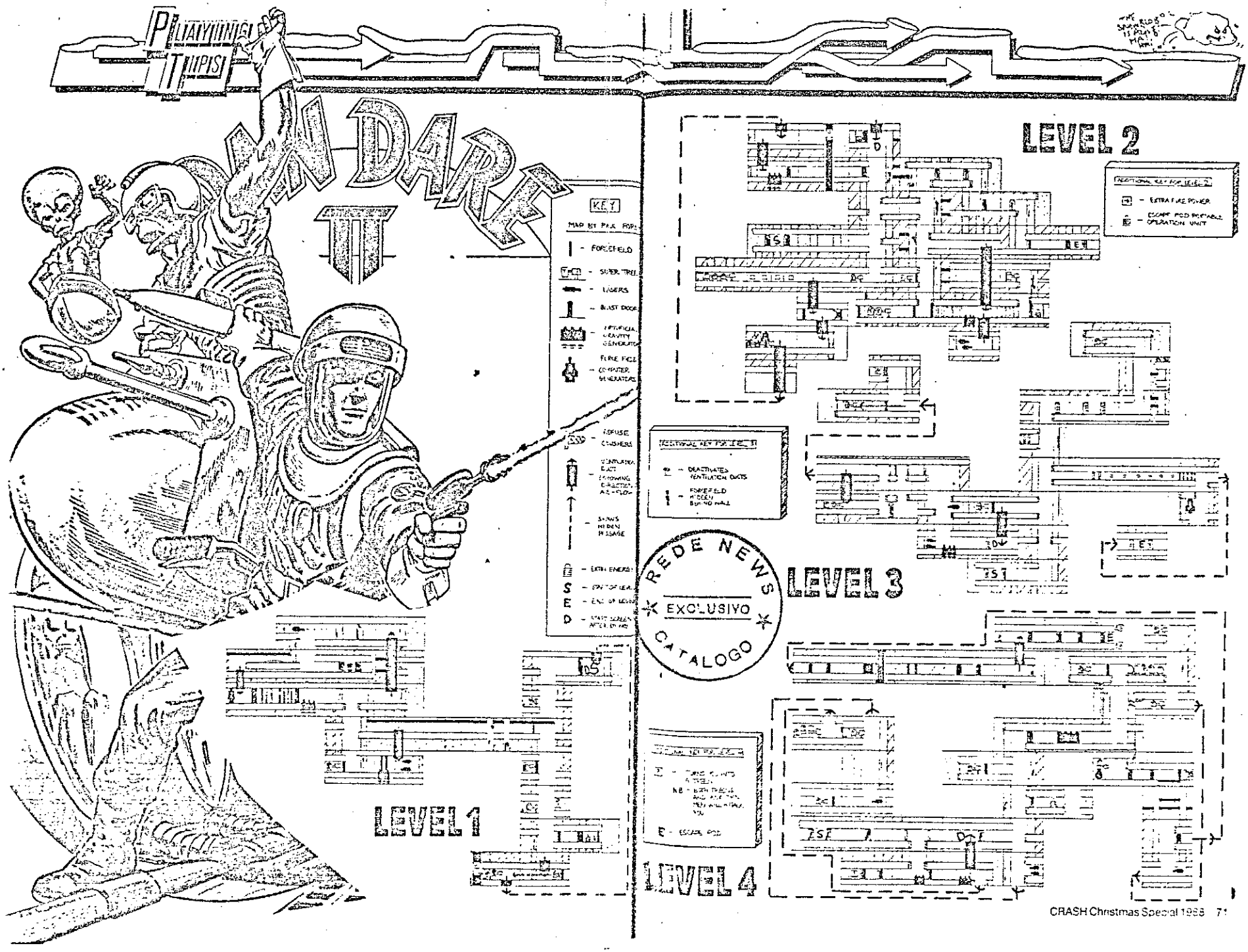
NIGHT RIDER by Adriano Rubini Gimenes

1.Objetivo: Proteger o ARK ROYAL(seu porta avioes)destruindo os U-BOATS(submarinos),E-BOATS,avioes bombardeiros,minas efinalmente o destroyer BISHARK,que o ameacam.
Seu aviao(AVENGER ou BLACK HAWK)e'um pequeno caca-torpedeiro que levantara'voo e pousara'no ARK ROYAL quantas vezesforem necessarias para completar sua missao(voce tera 5 missoes para escolher)
2.COMANDOS ESPECIAIS:
P-Pausa
Q-ABORT
S-SCORE
SPACE:mira
1: vista frontal
2: painel instrumentos
3: mapa
4: vista traseira
K: catapulta
L: abre comporta e solta torpedo
3.USO DO MAPA
a. O joystick controla seta que marca posicao na sua bussola com um pequeno "traco"
b. Dirigindo-se entao a este pequeno "traco" na sua bussola voce chegara'onde a seta indicar.
c. Os avioes,barcos e minas desenhadas representam "esquadroes" de inimigos.
4.DECOLAGEM (LIGA A SEQUENCIA)
a. tela "2"
b. acenda luzes(usando joystick)
c. ignicao
d. escolhe o tanque de combustivel(1,2 ou 3)
e. acelere ate'3000 RPM
f. suspenda " arrester"(gancho)
g. desca "wing lock"(trava de asa)
h. carregue o torpedo(se quiser)
i. tela 1
j. puxe o manche
k. pressione "k"(catapulta)
Quando tiver levantado voo:
a. suspenda o trem de pouso(land gear)
b. suspenda "tail wheel"(flaps)
5.POUSO
a. Aproxime-se e estabilize em direcao ao ARK ROYAL
b. diminua velocidade para 160 milhas(2000 RPM)
c. desca: trem de pouso(land gear)
arrester
flaps (tail wheel)
d. ligar farois de pouso
e. desca a aproximadamente 30-45 pes
f. bom pouso.
6.ATAQUE AO BISMARK
a.Desca a 10-45 pes
b.Aperte "L" (lanch)bem proximo ao BISHARK(2 vezes)
c.Fim do jogo.

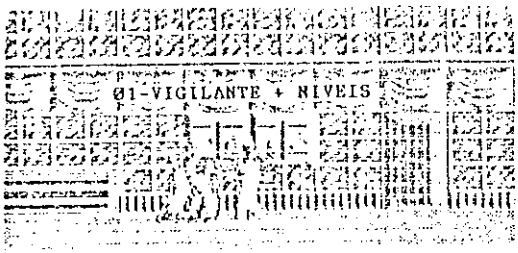


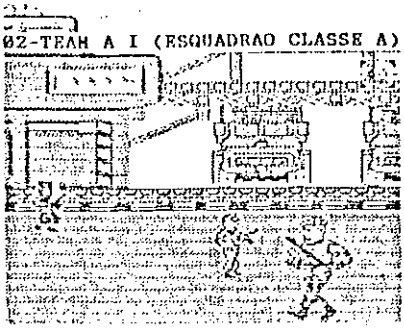
SPITTING IMAGES II
por Paulo Henrique Rodrigues

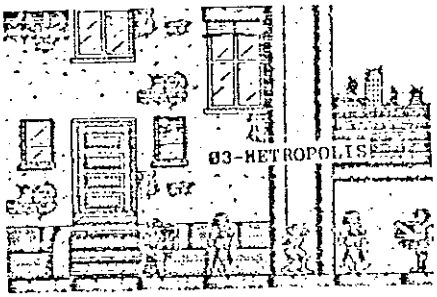
O objetivo do jogo e'salvar o mundo,que seis lideres poderosos e malucos estao querendo dominar.
Eles sao:o Papa,Margareth Thatcher,Gorbachev,Ronald Reagan,o Aiatola'Khomeini e Pik Botha.
Os seis sao mostrados na tela,rodeando o Planeta Terra,que e'mostrado como uma bomba que vai explodir.Torne-se um deles e combata os outros cinco.Quem voce escolhe?
Em seguida,escolha com quem voce quer lutar.
A tela e'dividida,verticalmente,em 3 partes.
* A de cima,a esquerda,uma caricatura de seu personagem;a direita e'o seu inimigo.No centro esta a figura da rainha,que move os labios e mostra mensagens,
* No meio esta'uma imagem animada do territorio do seu oponente.
* A de baixo e'onde a briga acontece.Cada luta tem 5 rounds e o vencedor e'aquele que ganha 3 deles.
Como em Renegade,cada lutador tem seu jeito de lutar,e tambem um auxiliar que pode ser chamado so'uma vez em cada round.
Aqui estao os personagens e seus auxiliares:
O Papa:ele bate nos inimigos com seu banjo e tambem usa um extintor de incendio. Pode chamar um cardeal para ajuda'-lo.
Margareth Thatcher:luta com luvas de boxe,e se precisar de ajuda,chama por Dennis,que atira garrafas de gim em voce.Ouch!
Aiatola Khomeini:a barba dele e'capaz de estrangular o inimigo que chega muito perto e ele tambem usa luvas de boxe.Pode pedir a ajuda de um outro Aiatola'que usa um lanca-chamas(Qoer!).
Gorbachev:ele danca "John Travolta".Uma mao na cintura,outra no olho do oponente .Pode chamar Raisa,que usa como arma sua estola.
Ronald Reagan:ele luta com socos,chutes e uma garrafa quebrada.Pode pedir a ajuda de McDonald's,que vem pela tela no estilo Superman e acerta seu oponente.
Pik Botha:sua arma e'um sifao de soda e pode chamar um policial fascista para ajuda'-lo e bater em voce com um bastao de cricket.
Com estes lideres,o mundo esta'perdido. Mesmo assim,nao perca!

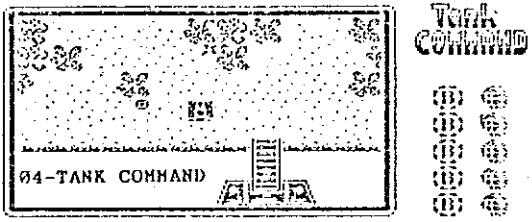


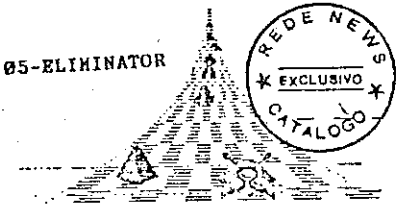
MAPA SUPER COMPLETO DO DAN DARE II

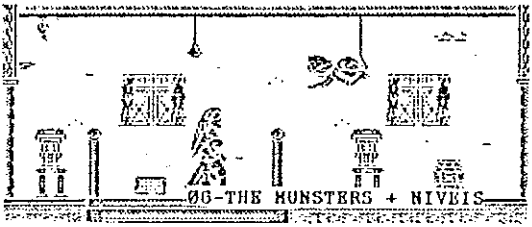

01-VIGILANTE + NIVEIS

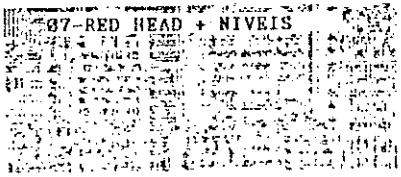

02-TEAM A I (ESQUADRAO CLASSE A)

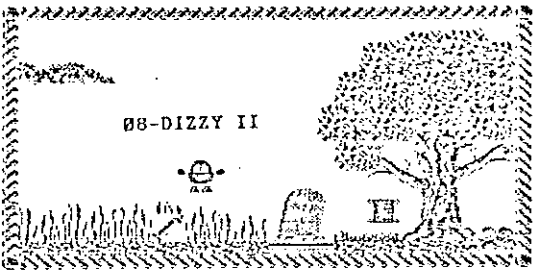

03-METROPOLIS

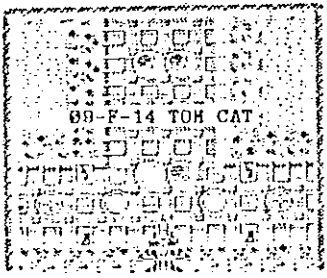

Tank Command
04-TANK COMMAND

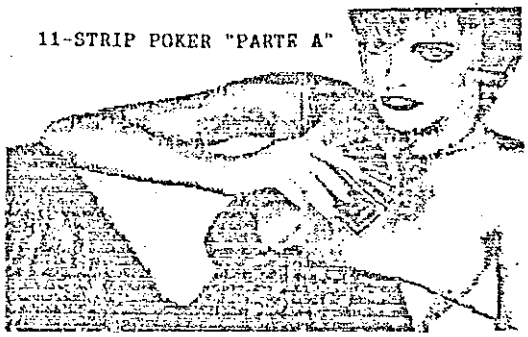

05-ELIMINATOR
REDE NEWS
EXCLUSIVO
CATALOGO

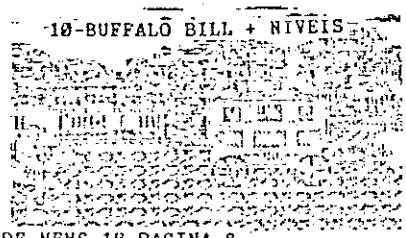

06-THE MONSTERS + NIVEIS


07-RED HEAD + NIVEIS


08-DIZZY II


09-F-14 TOM CAT

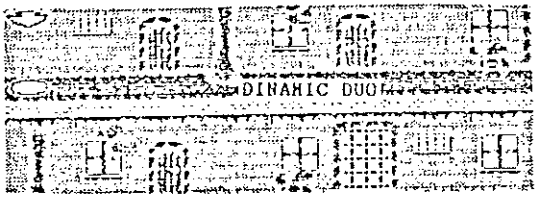

11-STRIP POKER "PARTE A"


10-BUFFALO BILL + NIVEIS

SESSAO CATALOGO:

Ø1-Uma grande decepcao e' o VIGILANTE , que mesmo depois de varios niveis continua lento, tecnicamente fraco e com graficos humildemente detalhados.
Ø2-Outro grande desastre e' sem duvida o esquadrao classe A , cujo o titulo original e' TEAM A (parte I ou II), o jogo e' uma especie de Operation Wolf, mas se perde totalmente , principalmente na' lerdeza de sua mira.
Ø3-Em contra partida em METROPOLIS, voce encontrara telas fantasticas e muita criatividade nos personagens, mesmo com a ausencia de som o jogo promete.
Ø4-TANK COMMAND, voce dirige um tanque por uma floresta pessimamente elaborada com efeitos sonoros que lembram muito aquele prograzinha em basic, HORRIVEL !!!.
Ø5-A Nelson pisou na bola quando adaptou o ELIMINATOR para o Spectrum, pois os graficos estao muito longe de uma firma que fez o maravilhoso Exolon.
Ø6-Em THE MUNSTERS os graficos sao excelentes, mas devido ao som ser exclusivo para a versao 128k a acao se tornou muito rapida e desta forma ruim de se jogar.
Ø7-A acao do RED HEAD e' muito interessante e altamente precisa, o jogo lembra muito o Rocky , pois o personagem principal mais luta box do que outra coisa.
Os graficos e o som sao bons, onde o destaque fica por conta do fundo da tela.
Ø8-Sem duvida alguma DIZZY II vai lhe surprienden pelos maravilhosos recursos graficos que o mesmo oferece, o som e os efeitos especiais sao deslumbrantes.
Ø9-Muito ruim e' a adaptacao do F-14 TOM CAT , o jogo e' muito rapido, evidentemente devido a falta do som e portanto e' totalmente injogavel.
1Ø-BUFFALO BILL , tai um dos piores jogos desta sessao, e' um festival de crash, graficos altamente confusos e som ausente durante o jogo, que aliais e'uma droga
11-STRIP POKER e' mais uma opcao para quem gosta de poker , as cenas sao muito boas, mas apesar disto fica muito a quem de Samanta Fox.

REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO



A REDE SOFT, APRESENTA:

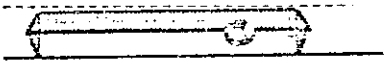
A HORA DA VERDADE PARTE IV.

DIGA NAO AO PROGRAMA NACIONAL !!!!!

TALVEZ VOCE NAO SAIBA, MAS SEM NUNHUMA EXCECAO NAO EXISTE NENHUM PROGRAMA NACIONAL QUE NAO TENHA A ESTRUTURA DE UM PROGRAMA DO EXTERIOR.
AQUI NESTE PAIS E' TUDO CHUPADO DE UMA MANEIRA SELVAGEM, ONDE O PROGRAMADOR NACIONAL OU SEJA O ADAPTADOR NACIONAL, EM GERAL LEVA APENAS A CEREJA DO BOLO.
GRANDES EMPRESAS NESTE PAIS EXPLORAM OS PROGRAMADORES, POIS OS MESMOS NAO TEM NENHUM SUPORTE LEGAL REAL.
UM EXEMPLO E' O AUTOR DO AQUARELA, PROGRAMA GRAFICO DO MSX, QUE ATE' O PRESENTE MOMENTO NAO RECEBEU O NESCESSARIO PARA COMPENSAR AS DORES DE CABECA.
UM OUTRO ASPECTO E' QUE E' UM ABSURDO UM PROGRAMADOR NACIONAL QUERER GERAR ALGUM PROGRAMA EM MICROS ALTAMENTE OBSOLETOS COMO SPECTRUM E MSX (MESMO OS CONVERTIDOS PARA 2), COMO JA' SABEMOS O BRASIL COM TODO O SEU PORTE, E' O PAIS MAIS RETARDADO NA AREA DO HOBBY INFORMATIZADO, SEM DUVIDA UMA VERGONHA.
O PIOR E' QUE AS GRANDES EMPRESAS, QUE TEM O DIREITO INTEIRO DE FABRICAREM MICROS NESTE PAIS, OU FAZEM VIDEO GAMES OU EQUIPAMENTOS FURAMENTE PROFISSIONAIS, ONDE SUA ANSIA POR LUCROS MAIS FLUENTES SEJAM SEGUROS.
A CONTINUAR DESTA FORMA, NAO TEM JEITO, VAMOS CONTINUAR JOGANDO PAC MAN , MESMO QUE SEJA EM ESTEREO, EM 3D, COM OCULOS, BENGALA OU O DIABO QUE SEJA, MAS VAMOS CONTINUAR IGENUOS, MAL EQUIPADOS E RIDICULARIZADOS LA' FORA POR NAO PRODUZIRMOS NADA E SIM APROVEITARMOS DE IDEIAS PRONTAS, O PIOR E' QUE E' VERDADE.

RICARDO ISKANDAR.





GARY LINIKER HOT SHOT

SESSAO HARDWARE, APRESENTA:
LADY 80
por Daniel Jerozolinski

Adquiri a impressora Lady 80 a um ano e posso dizer que estou muito satisfeito com os resultados obtidos.
Seu manual e otimo e explica detalhadamente desde a instalacao ate seus comandos .Mesmo sendo submetida a extensas impressoes,nunca apresentou qualquer tipo de problema.Esta e ,sem duvida,a melhor impressora para o pequeno usuario.
Caso voce deseje adquiri-la verifique se a sua configuracao esta correta,pois existem modelos para MSX e SPECTRUM.A mudanca de configuracao pode ser feita na propria assistencia tecnica autorizada.
Alguns de seus principais recursos:
- Definicao de tabulacao horizontal e vertical
- Caracteres definidos pelo usuario
- Programacao da margem esquerda ou direita
- Caracteres internacionais
- Caracteres expandidos,comprimidos,sublinhados,negritos,subscritos,sobrescritos enfatizados,e elite.

FICHA TECNICA

Metodo de Impressao:	Matricial
Cabeca de Impressao:	9 agulhas
Velocidade de impressao:	100 caracteres por segundo no modo normal 25 caracteres por segundo em qualidade carta.
Vida util da cabeca de impressao:	50.000.000 de caracteres.
Extensao da linha:	8 polegadas
Copias:	3 vias incluindo o original
Metodo de alimentacao do papel:	Friccao,tracao
Potencia consumida:	30 W
Nivel de ruido:	menor que 60 dB
Dimensoes:	334 mm de comprimento 195 mm de profundidade 70 mm de altura
Peso:	3,5 Kg
Maximo de caracteres por linha:	80
Interface:	Paralela Centronics RS-232 serial (opcional)



TOTAL ECLIPSE
por Paulo Henrique Rodrigues

A Historia:
O ano e 1930 e voce voa em seu biplano pelo deserto,na direcao de uma das grandes piramides.Conhecedor das ciencias ocultas,voce esta alarmado com o que descobriu sobre a maldicao que ronda o lugar:a piramide,construida em tempos remotos,possui uma camara especial em seu topo,o santuario do deus egipcio do sol,Ra.
A razao exata de tudo isso existir e uma maldicao lancada contra aqueles que se revoltaram contra o farao .
Se alguma coisa obscurecer os raios do sol,durante o dia,na piramide,a maldicao sera ativada e a Lua explodira.
Aqui esta o problema:esse tao temido eclipse do sol vai acontecer dentro de 2 horas,e sua tarefa e destrui-lo antes do Eclipse Total chegar e causar uma catastrofe.
Seu equipamento e o melhor que a epoca poderia lhe oferecer:um revolver,um relogio,uma bussola,e uma garrafa de agua que voce pode encher com fontes de agua dentro da piramide.
As muitas salas do jogo(parabens a tecnica Freescape)contem numerosos objetos,incluindo arcas de tesouro,joias e Ankhs(amuletos que podem ser usados para remover as barreiras em algumas das portas).
Voce deve subir em direcao aos niveis mais elevados da piramide.Mas o caminho ate o santuario e tortuoso e somente sera completado resolvendo-se uma variedade de enigmas.
O tempo e seu pior inimigo,mas nao o unico:armadilhas,dardos envenenados e quedas o prejudicarao.Sua energia e mostrada em um coracao e quanto mais rapido ele bate,mais perto esta o fim do jogo.
Voce pode parar e descansar ate que sua energia seja restaurada.
A tecnica freescape foi usada em Driller e Dark Side,mas em Total Eclipse,e usada em todo seu potencial, uma sinistra atmosfera cheia de surpresas e enigmas.
DICAS:
* Procure pegar os Ankhs e tesouros.
* Atire nos simbolos das paredes- alguns abrem portas.
* Nao descuide da agua.A sede nao e boa para seu coracao.
* Prenda as mumias em seus sarcofagos,atirando nelas.
* Grave sempre que possivel sua posicao.Este jogo e fantastico.Voce nao conseguira parar ate vence-lo.