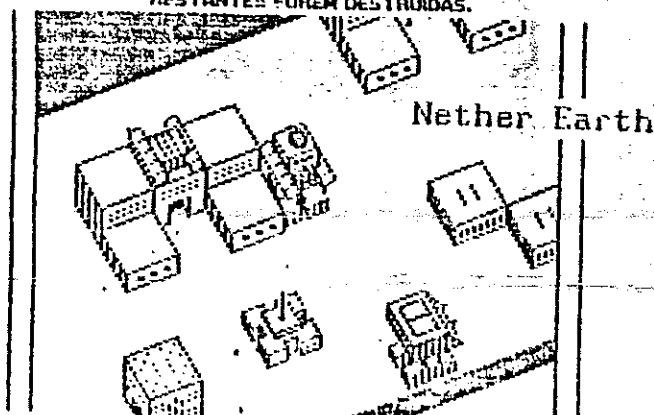


Nether Earth

BY SPECTRUM MAFIA

A TERRA FOI CAPTURADA POR FORÇAS DEMONÍACAS. A INSIGNIA PATRULHA O PIETA EM RUGAS DE GUERRA. ELES CAPTURAM A POPULAÇÃO DA TERRA DEIXANDO-A EM COMPLETA ESCRAVIDÃO. APESAR DE TODA DITADURA UMA SEIENTE DE RESISTÊNCIA CONSEGUIU VENCER. PELA PRIMEIRA VEZ DESDE A DOMINAÇÃO PELA INSIGNIA, UMA BOMBA FUI DOMINADA. KERBERUS FOI CAPTURADO PELAS FORÇAS DO CAPITÃO FERGUSON MCCAFFERY. A ESPERANÇA HUMANA FOI REACESA. OS INIMIGOS PODERÃO SER DEBILITADOS. MAS APENAS SE AS TRÊS BASES RESTANTES FOREM DESTRUÍDAS.



TIPOS DE FABRICAS BELICAS ESTAO ESPALHADAS PELA AREA DO JOGO. NUNCA ESTA EM CORRENTE PRODUÇÃO. MAS O INIMIGO NUNCA QUE ENTRA NA TELA A TORNAR ATIVA. C O CANDO SEU ESTOQUE DE ARMAS FORA DO PRESTO. OS INSIGNIAS REVEEM UM REALINHAMENTO NAS SUAS PROVISÕES BELICAS. O TEMPO ESTA CONTADO E O CORAJOSO MCCAFFERY TEM A MONTAGEM E DESMONTAGEM SUAS FORÇAS. ENQUANTO O PODEROSO INIMIGO VEM CHEGANDO. UMA MAQUINA ANTI-GRÁVITAÇÃO E UMA BOMBA DE CARGA NUCLEAR. COMO O TERRITÓRIO NUNCA E ATRAVÉS DO CORREDOR BELICO. ADAR NA BASE DA TELA MOSTRA A POSIÇÃO DO JOGO SOB CONTROLE (OU SOB O OLHO) EM RELACAO AOS OUTROS ROBOS E O TENDRE. ESTES MESMOS ROBOS SAO USADOS NA PRODUÇÃO E CONTROLE DAS FORÇAS. AS ROBÓTICAS, DESMONTANDO DA MAQUINA ANTI-GRÁVITAÇÃO PARA BASE DE GUERRA CAPTIVADA TEMOS ACESSO AO PROGRAMA DE PRODUÇÃO ROBOS. AS FORÇAS DE RESISTÊNCIA HUMANA COMEÇAM COM 20 UNIDADES DE RECURSO E TRABALHO. PARTES MATERIAIS, FORÇAS E PARA SEU CREDITO. QUE SAO RENOVADAS A CADA DIA PELAS SUAS FABRICAS E AS DE GUERRA. OS ROBOS PODEM SER USADOS PARA COMBATE, DEFESA OU CAPTURA DE FABRICAS. ROBOS DIFERENTES POSSUEM DIFERENTES CAPACIDADES E FUNÇÕES - UM DE DE ESCAVADORA DA UMA BOA MANOBRABILIDADE. MAS O CARO. ASSIM COMO UM CHASSIS ANTI-GRÁVITAÇÃO PODE VOAR PELOS OBSTACULOS, POREM E MAIS CARO ANIDA. A LAS COMO MISSIS, MISSIS, LASERS E BOMBAS NUCLEARES TEM DIFERENTES ALÇANCES E FORÇAS LETAIS. BASES INIMIGAS E FABRICAS PODEM SER DESTRUÍDAS COM A CARGA NUCLEAR. MAS ELA DESTRÓI TUDO AO REDOR. INCLUINDO O ROBO QUE A ESTA CARREGANDO. COMBINAÇÃO DAS PECAS QUE SAO MOSTRADAS AO LADO DIREITO DA TELA PODE FORMAR VARIOS TIPOS DIFERENTES DE ROBOS. UM MAXIMO DE 24 MAQUINAS PODE SER CONSTRUÍDO DE CADA LADO DA GUERRA. PARA O CONTROLE DOS ROBOS E NECESSARIO PENSAR COM A ANTI-GRÁVITAÇÃO NO TOPO DELES. ELES PODERAO FICAR SE MOVER PARA ESQUERDA, DIREITA, PARA FRENTE OU PARA TRÁS. ENTÃO AS CONSTRUÇÕES. ATRAVÉS DO TENDRE ACIDENTADO DO POR CIMA DE UM ROBOS. ENTRETANTO APENAS UM PODE SER COMANDADO POR VEZ. MAS DA UM DELES PODERAO SER ALIMENTADOS COM INSTRUCOES. PASSANDO A TRABALHAR INDEPENDENTEMENTE. PRODUZINDO OU DESTRUINDO ALVOS INIMIGOS QUE ESTIVEREM AO SEU ALCANCE. -PRODUTOR: ARGUS PRESS. -CONTROLES: ALGUMAS DAS QUINTESTON. -CORES: MONOCROMATICO NA AREA DO JOGO. -GRÁFICO: PERSPECTIVA SINGLE MAS LICAS. -SOM: BOA TONALIDADE E PRESENTE EM TODO O JOGO.

EDITORIAL:

... vindos a 1990, provavelmente o ano em que o nosso novo presidente acabara' com esta vergonhosa reserva de mercado que tanto vem enriquecendo a meia dúzia de aventureiros enquanto a formatica nacional nao passa de uma chanchada aos olhos do resto do Mundo. Esperamos que Collor tenha pulso firme pois, em caso contrario, nao tem jeito, passara' a monocromático e daí, paga um crash, bastara' dar um mediocre reset.

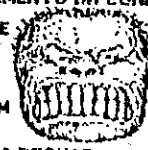
RICHARDO ISKRAKHA

Sessao Alerta Vermelho

por Antonio Francisco Correa

EU, NA EPOCA EM QUE EXISTIA O COMPUCLUB ME TORNEI SOCIO E O SERVICO PRESTADO PELO DITO CUJO FOI DOS MELHORES. NO FINAL DE 88 MAIS OU MENOS O CLUBE COMEÇOU A PERDER AGRUA E EU AJUDEI, COMPRI ALGUNS DISCOS DE PROGRAMAS E UMA MATERIAL DE ASSEMBLER QUE ME SERIA ENVIADO EM PARTE. SO ALGUMAS PARTES (DUAS) FORAM ENVIADAS E OS DISCOS COM OS PROGRAMAS NUNCA MAIS. ENVIEI CARTAS QUE SE PERDERAM SEM RESPOSTA. FUI LESADO EM UMA PEQUENA QUANTIA. MAS PELO NUMERO DE SOCIOS QUE O CLUBE TINHA O TOTAL TALVEZ TENHA SIDO CONSIDERAVEL. MAIS TARDE RECEBI CORRESPONDENCIA DE MINAS PELA MESMA AGENCIA DO CORREIO EM NOME SAVASSI. ME OFERECEU INGRESSO A OUTRO NEGOCIO. UM TAL DE CIRCULO DO MICRO DA EDITORA CLASSE A. O ESTAO PARECIA O DO COMPUCLUB FIQUEI SOCIO. ACHEI BARATO O CUSTO E COMO FANATICO POR INFORMATICA NESTE PAIS QUE NAO E SEIO. FUI LESADO NOVAMENTE. ISTO 6 MESES DEPOIS DE UMA CONVIVENCIA ATE RAZONAVEL COM O TAL CIRCULO DO MICRO. COMPRI UNS DISCOS QUE NUNCA ME FORAM ENVIADOS.

"CUIDADO COM SOFTS A PREÇO DE BANANA" AGORA O FATO MAIS RECENTE, QUE TAMBEM VEM DE MINAS GERAIS E UMA TAL DE CONEXAO INTERNACIONAL QUE PDE PARA ENVIAR O PAGAMENTO EM NOME DE UMA SENHORA QUE SE CHAMA SARA ENE SILVA. POR COINCIDENCIA O ENDEREÇO POSTAL TEM A MESMA AGENCIA DE CORREIO COM REFERENCIA A AGENCIA SAVASSI. SAO CENTENAS DE PROGRAMAS A PREÇO DE BANANA. POIS SO COBRAM A GRAVACAO E OS MEIOS DE GRAVACAO (DISCOS/FITAS). QUANDO RECEBI A OFERTA. EU ESCRUI AGRADECENDO E INFORMANDO DA MINHA DESILUSAO COM O COMPUCLUB E O CIRCULO DO MICRO E DISSE EM CARTA QUE EU ACHEI PARECIDO O SISTEMA DE TRABALHO. OS IMPRESSOS E O ENDEREÇO MEU IRMAO FICOU SOCIO DIA 12/12. QUANDO O CHEQUE DE R\$ 120,00 FOI DESCONTADO. JA SE FORAM 40 DIAS E NADA. ELE ESCRUIVU DIZENDO ESTAR DE POSSE DA XEROX DO CHEQUE. CHEQUE QUE TINHA ESCRITO NO VERSO QUE ELE SE DESTINAVA AO PAGAMENTO DA CONEXAO INTERNACIONAL E NAO TEVE RESPOSTA. DEDUZI ENTAO QUE ELE ESTAVA TENTANDO FAZER UM CADASTRO EM GRANDE USANDO ESTE CASO COMO EXEMPLO. MUITO BOAS E POR TALTA DE ESTA LESANDO AS PESSOAS. SOCIO DO COMPUCLUB OU SE DE CONEXAO INTERNACIONAL. NEM DIGRADO QUE TEM A NOSSA RAZONAVEL. TENHO AS COPIAS EM MAOS PARA PROVAR O QUE DISES. PS: E' DE MINHA TOTAL RESPONSABILIDADE O QUE FOI ESCRITO AQUI.



Flunkp

POR PAULO HENRIQUE RODRIGUES

ESTE JOGO SE DESENVOLVE NO PALACIO DA FAMILIA REAL BRITANICA, NUM AMBIENTE COM MUITAS SALAS CHEIAS DE PIRATOS E COM ITENS UTEIS PARA ABRIR-LO. VOCE E O MURMURIO DO PALACIO E TEM TAREFAS PARA REALIZAR PARA OS MEMBROS DA FAMILIA REAL. AQUI ESTAO OS PERSONAGENS E AS TAREFAS:

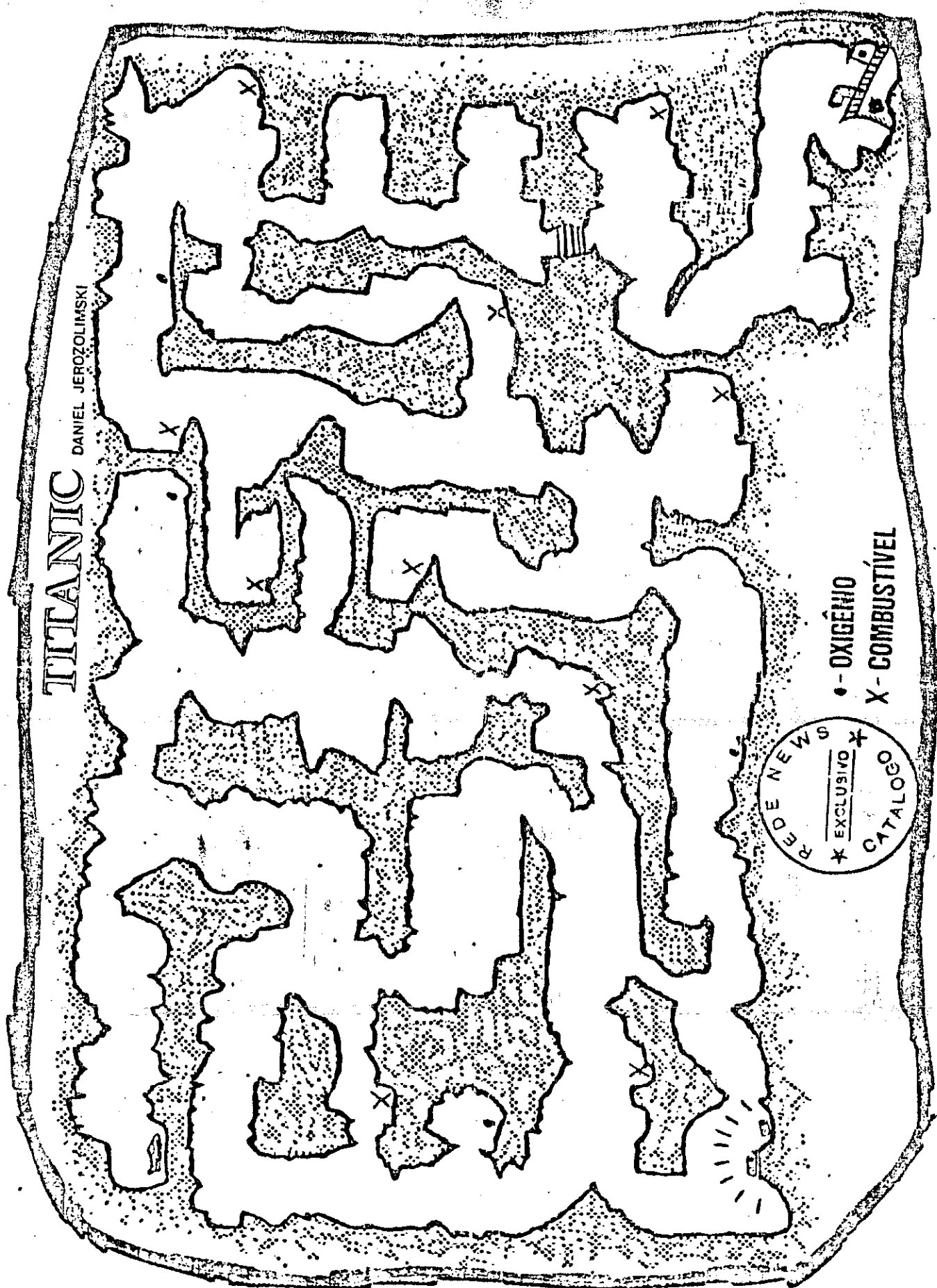
Fergie: ELA ESTA RECLAMANDO QUE NAO TEM SARDAS. E POR ISSO, VOCE VA AJUDA-LA. PEGUE O RADIO-CONTROLE E VA' ATE' A SALA COM UM BARCO. UMA PASSAGEM SECRETA SE ABRIRA. E LEVA A UMA MASMORRA. DEIXE O RADIO-CONTROLE E VA' ATRAVES DA PASSAGEM SECRETA. ENTÃO, A DIREITA, PARA BAIXO, A ESQUERDA, PARA BAIXO, E A ESQUERDA. TRÊS VEZES. VOCE VA VER UMA BOMBA. PEGUE-A E VOLTE TODO O CAMINHO ATE' A SALA DO BARCO E DEPOIS ENTRE NO BARNEIRO ONDE ANDREW ESTA. PEGUE A TINTA VERMELHA (UMA LATA MARCADA COM RED) VOLTE PARA A SALA DE FERGIE E DEIXE A TINTA AO PE DA MESA. PEGUE OS FOSFOS E ACENDA A BOMBA E DEPOIS PEGUE A BOMBA E COLQUE NA LATA JUNTO COM A TINTA. PONTUA A LATA DE TINTA EM CIMA DA MESA. QUANDO A BOMBA EXPLODIR, E SE VOCE TIVER FEITO TUDO CERTO, FERGIE TERA SARDAS. DE A ELA O LIVRO DE AUTOGRAFOS PARA ASSINAR.

Andrew: ELE PEDIRA A VOCE QUE TRAGA SEU BARQUINHO. PEGUE SEU RADIO-CONTROLE E VA' ATE' A SALA COM A FIGURA DE UM HELICOPTERO E MAIS ABAIXO UM BARQUINHO REBOCADOR. MANDE O HELICOPTERO E QUANDO ELE ESTIVER EM CIMA DO REBOCADOR, DESLIGUE-O. ELE CAIRA E TRARA PARA BAIXO O REBOCADOR JUNTO COM ELE. CUIDADO! VOCE ENTENDE O GUARDA. PEGUE O REBOCADOR E VA' PELA PASSAGEM SECRETA. UNDE O GUARDA NAO PODE TE PEGAR VA' PARA A SALA DA ALAVANCA. ANHELE E ACIONE A CINCO VEZES. ULTIMOS VA' PARA A SALA DO ESQUELETO. UNDE VOCE VERA O BARQUINHO DE ANDREW. PEGUE-O E COLQUE-O NA AGUA. PUXE O ESQUELETO TRÊS VEZES E CORRA PARA A PORTA. O ESQUELETO SE DESMONTARA. VA' ATE' A SALA A ESQUERDA DO ESQUELETO E COLOQUE O REBOCADOR NA AGUA. DE NUNDO QUE ELE PUXE O BARQUINHO ATE' A PROXIMA TELA. ENTREGUE-O A SUA ALTEZA. O PRINCEPE ANDREW. E DE-LHE TAMBEM O LIVRO DE AUTOGRAFOS.

Charles: O PRINCEPE CHARLES PEDIRA SUAS BOLAS DE POLO. PORTANTO, LEVE O TRAMPOLIM A DIREITA ATE' O PONTO ONDE HA UMAS BOLAS PULANDO. VOCE DEVE FAZER COM QUE AS BOLAS PULEM NO TRAMPOLIM. E SAIAM PELO BURACO NO TOPO. A ESQUERDA, PEGUE TODAS AS TRÊS BOLAS E LEVE PARA CHARLES. ELE PEDIRA A VOCE PARA AJUTA-LAS PARA ELE BATER. QUANDO ELE TIVER BATIDO NAS TRÊS, DE-LHE O LIVRO DE AUTOGRAFOS.

Diana: LHE PEDIRA SUA PERUCA. ENTÃO, PRIMEIRO PONHA O LIVRO DE AUTOGRAFOS EM CIMA DA MESA E PEGUE O REVOLVER VA' ATE' A SALA DE CHARLES. E VOCE VA VER A PERUCA NO TOPO DA LAREIRA. ATIRE NELA NO LADO ESQUERDO. FAZENDO-A VOAR PARA A DIREITA. FIQUE FAZENDO ISSO ATE' QUE A PERUCA CHIQUE ATE' A SALA DE DIANA. AGORA QUANDO ESTIVER DIFICILMENTE EM CIMA DA CABECA DE DIANA, ATIRE SEM NO CENTRO E A PERUCA CAIRA NA CABECA DE DIANA. DE-LHE O LIVRO PARA ASSINAR.

A Rainha: ELA PEDIRA QUE CHAME SEUS CAES. VA' ATE' A COZINHA E PEGUE A SALSICHA. O COZINHEIRO TENTARA TE PEGAR. POR ISSO EVITE O FACAO DELE E FUJA. VOCE VERA OS CAES. DEIXE CAIR A SALSICHA E PEGUE DE NOVO. DA UM DOS CAES COMEÇAR A LATIR E SEGUIR A VOCE. ATIRA-O ATE' A SALA DA RAINHA. DE-LHE A SALSICHA E VOLTE PARA BUSCAR O OUTRO. QUANDO OS DOIS ESTIVEREM NA SALA DE A RAINHA O LIVRO DE AUTOGRAFOS. ATE' QUE AFINAL... PODE SE RECOLHER. OBRIGADO!



EXCLUSIVO

SESSAO CATALOGO

A Rede fez uma analise dos programas abaixo que se resumem nos seguintes itens:

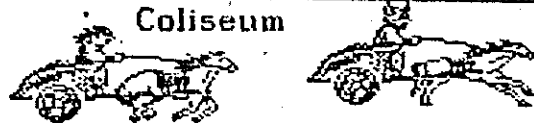
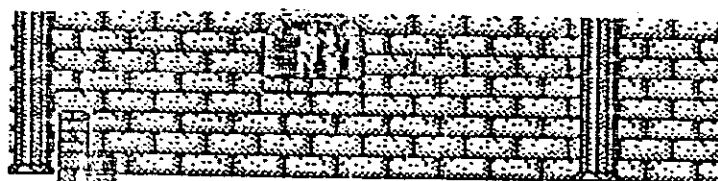
Graficos = onde analisamos todos os detalhes que enriquecem o visual.

Som = efeitos especiais, detalhes sonoros e outros recursos.

Animacao = onde verificamos a movimentacao e principalmente a criatividade e desenvolvimento do programa analisado.

1- Coliseum e' uma copia fiel do epico Ben Hur onde voce dirigira uma biga entre barbaros e romanos que tentam a gloria neste esporte onde apenas que sobrevive fica com as glorias.

GRAFICOS=10 SOM=7 ANIMACAO=9

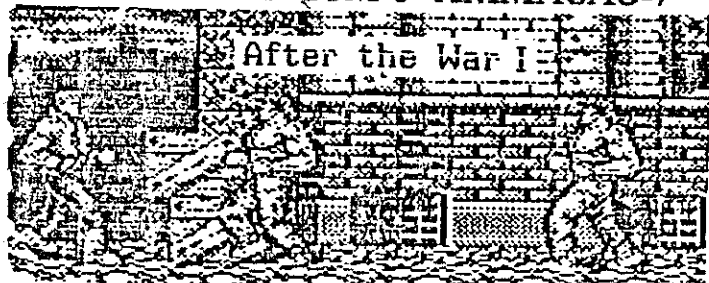


Coliseum

2-Finalmente um jogo do tipo Renegade ou mesmo Street Fighter, que apresenta um movimentacao muito boa e principalmente uma precisao impecavel tanto nos golpes como nos tiros aos inimigos.

O jogo foi dividido em duas partes, ou seja After the War I & II.

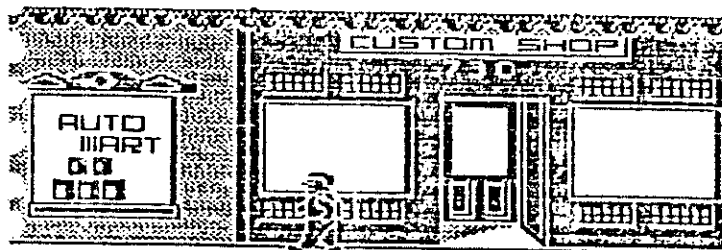
GRAFICOS=10 SOM=5 ANIMACAO=7



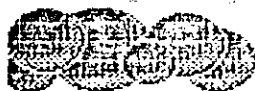
After the War I

3-Em 4X4 Off Road Racing, voce vivera duas aventuras distintas, na primeira voce tera de equipar o seu carro para uma corrida e na segunda voce se decepcionara com os graficos defeituosos e confusos deste que foi vendido a preco de ouro no MSX.

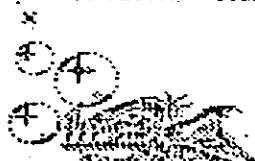
GRAFICOS=4 SOM=2 ANIMACAO=3



4 X 4 Off Road Racing



Nether World



4-Muita tecnica foi aplicada para a elaboracao de Nether World, onde os personagens sao espetaculares, confira!

GRAFICOS=10 SOM=5 ANIMACAO=7



Circus Games

5-Dome tigres ferozes, enfrente a corda bamba, o trapezio e principalmente mostre todas as suas habilidades em cima de um cavalo em Circus Games.

GRAFICOS=7 SOM=5 ANIMACAO=7



Rockrolle

6-Espetacular e' como podemos chamar o Rockrolle, onde voce pilotara um carro entre perigos dos mais variados, sejam carros doidinhos para colidirem com voce ou mesmo helicopteros que farao tudo para abate-lo.

GRAFICOS=10 SOM=5 ANIMACAO=10

Interface 2 (parte I)

MATERIA ENVIADA POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO

Quando foi lançado na Inglaterra, o ZX Spectrum não possuía interface para joystick, sendo este o motivo pelo qual jogos em 1982 só podiam ser jogados via teclado. Mas logo depois a empresa Kempston Ltd. lançou o seu padrão que, sendo a mais antiga, tornou-se praticamente universal nos programas comerciais.

Percebendo o "furo", a Sinclair contra-atacou com o seu padrão, lançando a famosa interface II. Esta é constituída de duas entradas para joystick (uma correspondendo às teclas de 1 a 5 e a outra de 6 a 0) e uma entrada para mostra que os menos para eles) dos MSX. Aliás, cabe um, esclarecimento,



muitos chamam de Interface 2 a que está embutido nos TK 90 & 95, e de Interface 1 a que corresponde às teclas 1 a 5. Na realidade Interface 1 é outra coisa, ela que permite a conexão dos micro-drives e também possui uma interface de comunicação serial, padrão RS232C (para quem não sabe, micro drive é um dispositivo de armazenamento de massa de alta velocidade, muito mais barato que um disk-drive, ignorado infelizmente pela Microdigital). Outros padrões foram lançados mas não foram muito aceitos, sendo

destacado o Cursor Joystick por razões históricas, pois vem do tempo do ZX81.

De longe o padrão Kempston é o mais importante, e os felizes possuidores podem usá-lo em mais de 90 % dos jogos disponíveis.

Para nós, brasileiros, a Interface II é importante, na medida que com bom senso a Microdigital embutiu-a nos TKs.

Pokes e super Dicas
estas são de enlouquecer



BALL CRAZY - POKE 28086,255
BATTY - POKES 47633,255 - 48437,167
CYROX - POKES 50198,0 - 41889,0
ENDURO RACER - POKES 43642,0 - 43643,0 -
43647,0 - 43648,0 - 43651,0
CROSS WIZE - POKES 33848,8 - 33939,12
CRAZY CARS I - POKE 29403,0
BARBARIAN II - POKE 38508,0
FLYING SHARK - POKE 42190,255

POKES ENVIADOS POR LEONARDO R. BARBOSA

Descobri quando jogava o Renegade I com relação aos Pokes. Poke 41048,195 dá vida infinita para o nosso herói, para voltar ao normal tens que dar Poke 41048,190 que só dá uma vida, tem que jogar uma vez até morrer. Após isto pode dar Poke 41048,194 que as vidas voltam ao normal.

DICA ENVIADA POR EDSON ROBERTO BROCARDI FERRARI

Aí vai uma dica para o Renegade III: Na tela do Menu, pressione as teclas Q e T. A borda da tela vai se encher de listras. Quando você estiver jogando, basta pressionar Q e T para completar o nível.

DICA ENVIADA POR ADIL QUEIROZ RUCCI

BIONIC COMMANDO - POKE 34275,0
SHADOW SKIMER - POKE 53872,201
JET SET WILLY - POKE 35899,0
TIGER ROAD - POKE 50800,0
OPERATION WOLF - POKE 40710,0
SOFT & CUDDLY - 60344,0
SOLDIER OF LIGHT - POKES 50552,0 - 51119,0
TELADON - POKE 35969,0
MARAUDER - POKE 34231,0
POKES ENVIADOS POR CLAUDIO PARQUET PENNA

INTO THE EAGLES NEST

No quadro de recordes, no lugar do seu nome entre as palavras (não esquecer os espaços):

DAS CHT	(hits infinitos)
DAS NME	(sem inimigos)
DAS MAP	(ativa o mapa)
MAP OFF	(desativa o mapa)

EXCLUSIVO

CATACRONOS, no quadro de recordes digite:

"JING IT BABY" e você ganhará a opção Megalaser no menu. Existem outros passwords que podem ser experimentados: nemesis - design design - peter gough - mike follin - mark wilson - the thug - agent x - chronos

DICAS ENVIADA POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO

AFTER THE WAR I - POKE 48950,0 VIDAS
AFTER THE WAR I - POKE 52364,201 IMUNE
AFTER THE WAR II - POKE 49173,0 VIDAS
AFTER THE WAR II - POKE 56056,0 ENERGIA
AFTER THE WAR II - POKE 57553,201 SEM SOM
RED HEAT - POKE 33644,62 VIDA DEBITA
HUMAN K MACHINE - POKE 35390,0 VIDAS
VIGILANTE - 48735,0 VIDAS INFINITAS

POKES ENVIADOS POR WILSON DUTRA

STORM LORD - POKES 56877,0 - 34640,0
REBEL SQUAD - POKE 46840,255
GHOST'N GOBLINS - POKE 36083,0

POKES ENVIADOS POR ROIV ANTONIO PEREIRA

BETA BASIC 3.0 - POKE 56866,60 AJUSTA O CLOCK
POKE ENVIADO POR LUIS GUSTAVO DE S. GABRIEL