

A REDE SOFT & HARD APRESENTA E REDE NEWS NUMERO 17

Nether Earth

BY SPECTRUM MAGIA

A TERRA FOI CAPTURADA POR FORÇAS DEMONÍACAS. A INSIGNA PATRIARCA O PLANETA EM ROBOS DE GUERRA. ELES CAPTURAM A POPULAÇÃO DA TERRA DEIXANDO-A EM COMPLETA ESCURIDÃO.

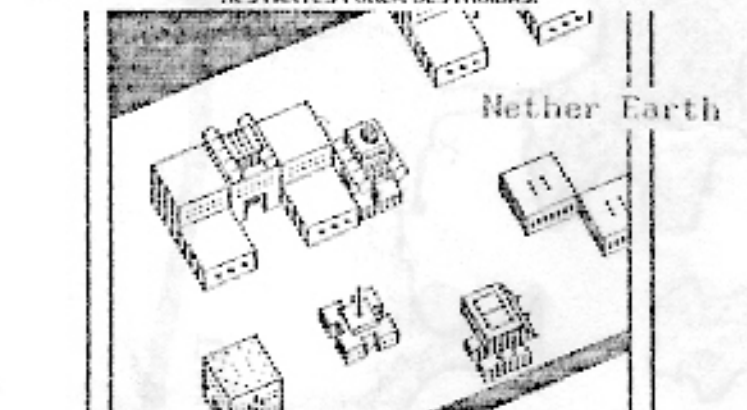
APESAR DE TODA DETURBAÇÃO UMA SEMENTE DE RESISTÊNCIA CONSEGUIU GERMINAR. PELA PRIMEIRA VEZ DESEU A DOMINAÇÃO PELA INSIGNA. UMA BASE INIMIGA FOI DOMINADA. KERNERUS FOI CAPTURADA. PELAS FORÇAS DO CAPITÃO FERRAS RECAPTEU. A ESPERANÇA HUMANA FOI REACUSA. OS INVASORES PODERÃO SER INTERROMPIDOS. MAS APENAS SE AS TRÊS BASES RESTANTES FOREM DESTRUÍDAS.

Sessão Alerta Vermelho

por Antonio Francisco Correa

EU, NA ÉPOCA EM QUE EXISTIA O COMPUTADOR ME TORNEI SÓCIO E O SERVIÇO PRESTADO PELO DITO CLUBE EM DOS MESES. NO FINAL DE 88 MAIS DO QUE NENHOS O CLUBE COMEÇOU A PENSAR ALGUMA E EU AJUDEI. COMPRI ALGUNS DISCOS DE PROGRAMAS E UMA MANUAL DE ASSEMBLER QUE ME SERIA ENVIADO EM PARTE. SÓ ALGUMAS PARTES ERAM ENVIADAS E OS DISCOS COM OS PROGRAMAS NUNCA MAIS. ENVIAR CARTAS QUE SE PERDERAM SEM RESPOSTA. FUI LESADO EM UMA PEQUENA QUANTIA. MAS PELO NÚMERO DE SÓCIOS QUE O CLUBE TINHA O TOTAL TAL VEZ TERIA SIDO CONSIDERÁVEL. MAIS TARDE RECEBI CORRESPONDÊNCIA DE MINAS PELA MESMA AGÊNCIA DO CLUBE EM NOME SAVASSI. ME OFERECEU INGRESSO A OUTRO REGIÃO. UM TAL DE CIRCULO DO MEIO DA EDITORA CLASSE A. O ESTÁ O PARECIA O DO COMPUTADOR FIQUEI SÓCIO. AGORA PAGAVA O CUSTO E COMO FANTASIA POR INFORMÁTICA NESTE PÓS DO NÚMERO 17. FUI LESADO NOVAMENTE. ISTO 6 MESES DEPOIS DE UMA CONFERÊNCIA ATE' NAZARETH. COM O TAL CIRCULO DO MEIO. COMPRI UNIS DISCOS QUE NUNCA ME FORAM ENVIADOS.

AGORA O FATO MAIS RECENTE. QUE TAMBÉM VEM DE MINAS GERAIS É UMA TAL DE CONEXÃO INTERNACIONAL. OIT PRÉ PARA ENVIAR O PAGAMENTO EM NOME DE UMA SEMENTE QUE SE CHAMA SILENE SILVA. POR COINCIDÊNCIA O SERVIÇO POSTAL TEM A MESMA AGÊNCIA DE CORREIO COMO REFERÊNCIA A AGÊNCIA SAVASSI. SÃO CENTENAS DE PROGRAMAS A PREÇO DE BANANA. POIS SÓ COMRAM A GRAVAÇÃO E OS MEIOS DE GRAVAÇÃO (DISCOS/FITAS). QUANDO RECEBI A OFERTA. EU ESCREVI AGRADECENDO E INFORMANDO DA MINHA DESLUSÃO COM O COMPUTADOR E O CIRCULO DO MEIO E DESSE EM CARTA QUE EU AGORA PARTICIPAVA DO SISTEMA DE TRABALHO. OS IMPRESSOS E O INGRESSO MEU INIMIGADO FICOU SÓCIO DIA 12/12. QUANDO O CHEQUE DE R\$ 120,00 FOI DESCONTADO. JÁ SE FORAM 40 DIAS E NADA. ELE ESCREVEU DIZENDO ESTAR DE POSSE DA XEROX DO CHEQUE. CHEQUE QUE TINHA ESCRITO NO VERSO QUE ELE SE DESTINAVA AO PAGAMENTO DA CONEXÃO INTERNACIONAL E NAD TEVE RESPOSTA. DEDUZI ENTÃO Tinha um cadastro bem grande usando este cadastro muito boas e por falta de esta usando as pessoas. SÓCIO DO COMPUTADOR DO SE DE CONEXÃO INTERNACIONAL. NEM DIGNIDADE QUE TEM A NOSSA XEROX. TENHO AS COPIAS EM Mãos PARA PROVA. O QUE OUSE. PS: É DE MINHA TOTAL RESPONSABILIDADE O QUE FOI ESCRITO AQUI



SEIS TIPOS DE FÁBRICAS BÉLICAS ESTÃO ESPALHADAS PELA ÁREA DO JOGO. NENHUMA ESTÁ EM COMPLETA PRODUÇÃO. MAS O PRIMEIRO ROBO QUE ENTRA NA ÁREA A TORNA ATIVA.

COLOCANDO SEU ESTOQUE DE ARMAS FORA DO PORTO. OS ROBOS PREVEEM UM REAJUSTE NOS SEUS PROGRAMAS BÉLICOS. O TEMPO ÉSTA CONTADO E O CORAJOSO MCCORMERY TOMA A MONTAGEM E DE SEUSAS SUAS FORÇAS. ENQUANTO O PODEROSO ROBO SEM CRIANDO.

UMA MÁQUINA ANTI-GRANDUQUE É USADA PARA RECONHECIMENTO AEREO. AGORA NO TERRENO COM A ÁREA DE ATIVIDADE DO JOGO. O JOGO ÉSTA

UMA NOVA NA BASE DA VELA MOSTRA A POSIÇÃO DO ROBO SOB CONTROLE (OU SOB ORDENS) EM RELAÇÃO AOS OUTROS ROBOS E O TERRENO. ESSES MESMOS ROBOS SÃO USADOS NA PRODUÇÃO E CONTINUA DAS FORÇAS INIMIGAS ROBOTICAS. DESMONTANDO DA MÁQUINA ANTI-GRANDUQUE PARA A BASE DE GUERRA CAPTURADA TEMOS ACESSO AO PROGRAMA DE PRODUÇÃO DE ROBOS. AS FORÇAS DE RESISTÊNCIA HUMANA COMEÇAM COM 20 UNIDADES DE RECURSO (TRABALHO, PARTES, MATERIAIS, FÁBRICAS) PARA SEU CREDITO. QUE SÃO RENOVADAS A CADA DIA PELAS SUAS FÁBRICAS. E BASES DE GUERRA OS ROBOS PODERÃO SER USADOS PARA COMBATE, DEFESA OU CAPTURA DE FÁBRICAS.

ROBOS DIFERENTES POSSUÍM DIFERENTES CAPACIDADES E FUNCÕES - UM CHASSIS DE ESCAVAMENTO DA - UMA BOMBA MANEJÁVEL. MAS É CARO. ASSIM COMO UM CHASSIS ANTI-GRANDUQUE. PODE VOLTAR PELAS OBSTÁCULOS. PORÉM É MAIS CARO AINDA.

ARMAS COMO FUSIS, MISSIS, LÁZERS E BOMBAS NUCLEARES TEM DIFERENTES ALCANCES E FORÇAS LETAIS. BASES BÉLICAS E FÁBRICAS PODERÃO SER DESTRUÍDAS COM A CARGA NUCLEAR. MAS ELA DESTROI TUDO AO REDOR. INCLUSIVE O ROBO QUE A ESTÁ COMANDO.

A COMBINAÇÃO DAS PEÇAS QUE SÃO MONTADAS AO LADO DIREITO DA TELA PODE FORMAR VÁRIOS TIPOS DIFERENTES DE ROBOS.

UM MÁXIMO DE 24 MÁQUINAS PODE SER CONSTRUÍDO DE CADA LADO DA GUERRA. PARA O CONTROLE DOS ROBOS É NECESSÁRIO PORTAR COM A MÁQUINA ANTI-GRANDUQUE NO TOPO DA TELA. ELES PODERÃO ENTÃO SE MOVER PARA ESQUERDA, DIREITA, PARA FRENTE OU PARA TRÁS. ENTÃO AS CONSTRUÇÕES. ATRAVÉS DO TERRENO ACIDENTADO OU POR UMA DE BURAÇOS. ENTRETANTO APENAS UM MODE SER COMANDO POR VÍZ. MAS CADA UM DELES PODERÃO SER ALIMENTADOS COM INSTRUÇÕES. PASSANDO A OPERAR INDEPENDENTEMENTE. PRODUÇÃO OU DESTRUÇÃO ALGUNS ROBOS QUE ESTIVEREM AO SEU ALCANCE.

- PRODUTORA: ANSIS PRESS.
- CONTROLES: REDEFINÍVEIS OU KENSTON.
- CORES: MONOCROMÁTICA NA ÁREA DO JOGO.
- GRÁFICO: PERSPECTIVA SIMPLES NAS FÁBRICAS.
- SOM: BOA QUALIDADE E PRESENTE EM TODO O JOGO.

EDITORIAL:

Bem vindos a 1990, provavelmente o ano em que o nosso novo presidente acabará com esta vergonhosa reserva de mercado que tanto vem enriquecendo a meia dúzia de aventureiros enquanto a informática nacional não passa de uma chanchada aos olhos do resto do Mundo. Esperamos que Collor tenha pulso firme pois em caso contrario, não tem jeito, passará a monocromático e daí para um crash, bastará dar um mediocre reset.

RICARDO ISRAELIAN

Fluncky

por PAULO HENRIQUE RODRIGUES

ESTE JOGO SE DESENVOLVE NO PALÁCIO DA FAMÍLIA REAL. DISTÂNCIA. IRM ANOITE. COM MUITAS SALAS CHEIAS DE PERIGOS E COM ITENS ÚTEIS PARA ABRIR-LO. VOCE É O MORDOMO DO PALÁCIO E TEM TAREFAS PARA REALIZAR PARA OS MEMBROS DA FAMÍLIA REAL. AQUI ESTÃO OS PERSONAGENS E AS TAREFAS.

Fergie: ELA ESTÁ RECLAMANDO QUE NÃO TEM SAÍDAS. E POR ISSO. VOCE VAI AJUDAR-LA. PEGUE O RADIO-CONTROLE E VAI ATE' A SALA COM UM BARCO. UMA PASSAGEM SECRETA SE ABRE. E LEVA A UMA MASHORRA. DESSE O RADIO-CONTROLE E VAI ATRAVÉS DA PASSAGEM SECRETA. ENTÃO, A DIREITA. PARA BAIXO. A ESQUERDA. PARA BAIXO. E A ESQUERDA. TRÊS ÚTEIS. VOCE VAI VER UMA BOMBA. PEGUE-A E VEM TE TODO O CAMINHO ATE' A SALA DO BANHEIRO E DEPOIS ENTRE NO BANHEIRO ONDE ANDREW ESTÁ. PEGUE A TINTA VERMELHA UMA LATA MARCADA COM BOM JOLTE PARA A SALA DE FERGIE E DEIXE A TINTA AO PE' DA MESA. PEGUE OS FOSFOROS E ACENDA A BOMBA E DEPOIS PEGUE A BOMBA E COLOQUE NA LATA. JUNTO COM A TINTA. PEGUE A LATA DE TINTA EM CIMA DA MESA. QUANDO A BOMBA EXPLODIR. E SE VOCE TIVER FEITO TUDO CERTO, FERGIE TERÁ SAÍDAS. DE A ELA O LIVRO DE AUTOGRAFOS PARA ASSINAR.

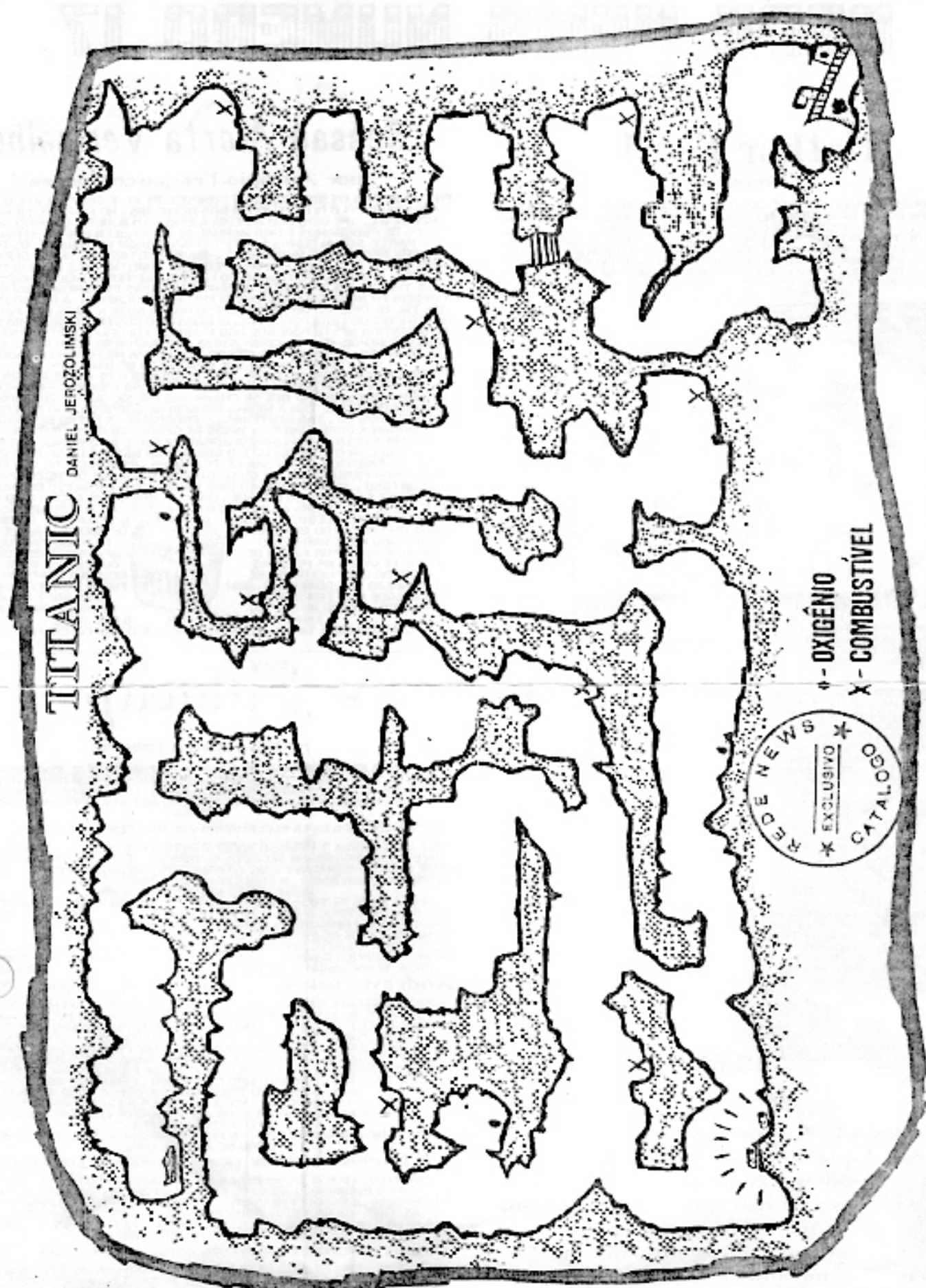
Andrew: ELE PEDIRÁ A VOCE QUE TRAGA SEU BARQUINHO. PEGUE SEU RADIO-CONTROLE E VAI ATE' A SALA. COM A FIGURA DE UM HELICOPTERO E MAIS ABAIXO UM BARQUINHO DE REBOCADOR. MANOQUE O HELICOPTERO E QUANDO ELE ESTIVER EM CIMA DO REBOCADOR. DESLIGUE-O. ELE CAIRÁ E TRARÁ PARA BAIXO O REBOCADOR. JUNTO COM ELE. CUIDADO! VOCE VAI ESTOVAR O CUIDADO. PEGUE O REBOCADOR E VAI PELA PASSAGEM SECRETA. ONDE O GUARDA NÃO PODE TE PEGAR VAI PARA A SALA DA ALAUNÇA AMARELA E ACIONE-A CINCO VEZES. DESPIS VAI PARA A SALA DO ESQUELETO. ONDE VOCE VERÁ O BARQUINHO DE ANDREW. PEGUE-O E COLOQUE-O NA AGUA. PUZE O ESQUELETO TRÊS VEZES E CORRA PARA A PORTA. O ESQUELETO SE DESMONTARÁ. VAI ATE' A SALA A ESQUERDA DO ESQUELETO E COLOQUE O REBOCADOR NA AGUA. DE MODO QUE ELE PUZE O BARQUINHO ATE' A PRÓPRIA TELA. ENTREGUE-O A SUA ALTEZA. O PRINCE ANDREW. E DE-LHE TAMBÉM O LIVRO DE AUTOGRAFOS.

Charles: O PRINCE CHARLES PEDIRÁ SUAS BOLAS DE POLO. PORTANTO, LEVE O TRAMPOLIM A DIREITA ATE' O PONTO ONDE HÁ IMAS BOLAS PILANDO. VOCE DEVE FAZER COM QUE AS BOLAS PULEM NO TRAMPOLIM. E SAÍM PELO BURAÇO NO ALTO. A ESQUERDA. PEGUE TODAS AS TRÊS BOLAS E LEVE PARA CHARLES. ELE PEDIRÁ A VOCE PARA ABERTA-LAS PARA ELE SABER. QUANDO ELE TIVER BATIDO NAS TRÊS. DE-LHE O LIVRO DE AUTOGRAFOS.

Diana: LHE PEDIRÁ SUA PERUCA. ENTÃO, PRIMEIRO PEGUE O LIVRO DE AUTOGRAFOS EM CIMA DA MESA E PEGUE O REVOELVER VAI ATE' A SALA DE CHARLES E VOCE VAI VER A PERUCA NO TOPO DA LAREIRA. ATRÁS NELA NO LADO ESQUERDO. FAZENDO A VOZ PARA A DIREITA. FIQUE FAZENDO ISSO ATE' DIA A PERUCA CAIRER ATE' A SALA DE DIANA. AGORA QUANDO ESTAR DIA FAZENDO EM CIMA DA CARGA DA LATA. ATRÁS SEM NO CENTRO E A PERUCA CAIRÁ NA CARGA DE TRÁS. DE-LHE O LIVRO PARA ASSINAR.

A Rainha: ELA PEDIRÁ QUE CHAME SEUS CAES. VAI ATE' A COZINHA E PEGUE A SALICHA. O COZINHEIRO TENTARÁ TE PEGAR. POR ISSO EVITE O FUGIR DELES E TAMBÉM VOCE VERÁ OS CAES. DEIXE GABAR A SALICHA E PEGUE DE NOVO. DAI UM DOS CAES COMEÇARÁ A LATIR E SEGUIRÁ VOCE. ATRÁS-O ATE' A SALA DA RAINHA. DE-LHE A SALICHA E VOCE VAI PARA BUSCAR O OUTRO. QUANDO OS DOIS ESTIVEREM NA SALA DE A RAINHA O LIVRO DE AUTOGRAFOS.

ATE' QUE AFINAL... PODE SE RECOLHER. OBRIGADO!



TITANIC

DANIEL JEROZOLIMSKI

Ø - OXIGÊNIO

X - COMBUSTÍVEL



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.

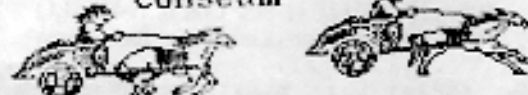
Animacao = onde verificamos a movimentacao e principalmente a criatividade e desenvolvimento do programa analisado.

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 quem 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 & II

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.

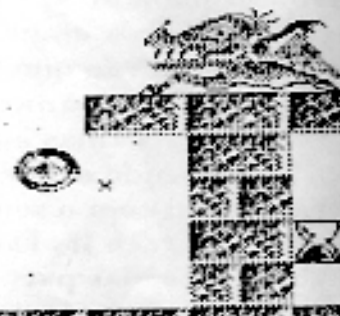
GRAFICOS=4 SOM=2 ANIMACAO=3



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!

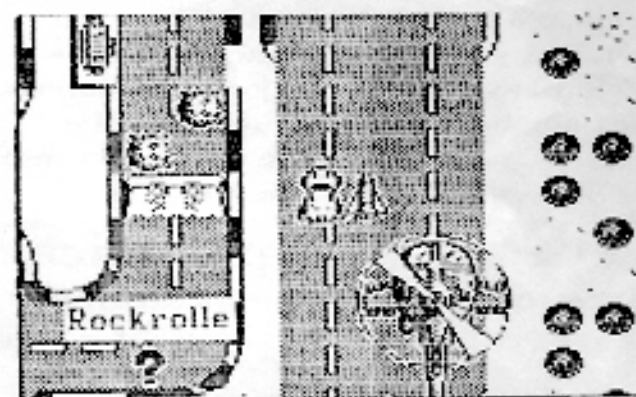
GRAFICOS=10 SOM=5 ANIMACAO=7



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 1)

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 as 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 as 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 42490,255

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 BROCARDO FERRARI

Ai 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 ADRIEL GUERROZ RICCI

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 PARDNET PERNA

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)



CHRONOS, no quadro de recordes digite: "JING IT BABY" e você ganhara 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 MINE
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 INFINITA
HUMAN K MACHINE - POKE 35390,0 VIDAS
VIGILANTE - 48735,0 VIDAS INFINITAS

POKES ENVIADOS POR IRL SEN BUTKE

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

POKES ENVIADOS POR JONY ANTONIO PEREIRA

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