



Editorial

Muitas serão as surpresas que você irá encontrar no Rede News número 19, esperamos sinceramente, que este exemplar corresponda a todas as suas expectativas.

Sabemos que este veículo de comunicação, tecnicamente não é nada de excepcional no que tange ao profissionalismo gráfico, mas podemos garantir que foi feito com muito zelo, para não dizer com muito carinho.

Atenciosamente, Ricardo Iskandar.

Batman 2 - Coringa

De uma licao no Coringa. by Spectrum Mafia

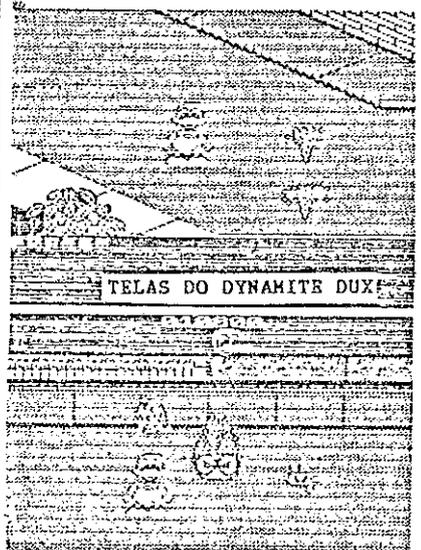
Nao quero com essa dica dar a solucao do facil jogo Batman, A Bird in the Hand (Pinguim), porem aqui vai algumas dicas para os que jogaram o seu co-irmao: Batman, A Fete Worse Than Death (Coringa). Ela mostra o objeto, a sua utilidade e a porcentagem quando usado.

OBJETO	USO	PORCENTAGEM
BULB (BULBO)	ACENDE LUZES NA SALA ESCURA DA BATCAVERNA	1%
TORCH (LANTERNA)	ACENDE LUZES NA SALAS DO SUBSOLO	2%
BATRANG	USE NOS INIMIGOS	1%
EARS (ORELHAS)	USE SEMPRE QUE ACHAR UMA PISTA	4%
FISH (PEIXE)	ENERGIA	0%
TEETH (DENTADURA)	USE PARA COMER	7%
SHADE (SOMBRA)	USE-A NAS TELAS BRANCAS	12%
WIRE CUTTERS (CORTADOR)	USE NAS BOMBAS	19%
CARROT (CENOURA)	ENERGIA	0%
COKE	ENERGIA	0%
CASH (GRANA)	USE EM FRENTE A MAQUINA COM RANHURA	9%
CLOG (TAMANCO)	QUANDO USAR ISSO VOCE IRA MAIS DEVAGAR	0%
KNIFE (FACA)	DANOS A SAUDE	0%
COCONUT (COCO)	ENERGIA	0%
CHICKEN (GALINHA)	ENERGIA	0%
HARMONICA (VIOLINO)	USE SEMPRE QUE OUVIR UM RUIDO MELODICO	1%
MILK (LEITE)	ENERGIA	0%
TOY (BRINQUEDO)	DANOS A SAUDE	0%
CAMERA	USE SEMPRE PARA OBTER UMA BELA FOTO	4%
MASK (MASCARA)	USE-A SEMPRE	2%
CARD (CARTAO)	USE NA SALA COM A LEGENDA "CARD TRICK"	12%

DICA ESPECIAL PARA VOCE QUE POSSUI UMA MULTIFACE ONE

ENVIADA POR ADEL QUEROZ RICCI

EU ESCREVI UMA CARTA PARA A ROMANTIC ROBOT E ELES ME ENVIARAM DOIS MANUAIS. UMA COISA IMPORTANTE QUE ELES RECOMENDAM E' DESLIGAR A MULTIFACE ONE DURANTE O CARREGAMENTO DO PROGRAMA QUANDO SE VAI USAR O LIFE GUARD OU O GENIE. ESPECIALMENTE SE O PROGRAMA FOI SALVO POR UMA MULTIFACE. O PROBLEMA E' QUE O PROGRAMA USA A RAM DA MULTIFACE DURANTE O CARREGAMENTO DESTRUINDO O SEU CONTEUDO. (ROMANTIC ROBOT - E O NOME DA FIRMA INGLESA IDEALIZADORA DA MULTIFACE)



O HOMEM LUDICO CRONICA

BY SPECTRUM MAFIA
(primeira parte)

VOCE LIGA SEU MICROCOMPUTADOR AO SISTEMA TELEFONICO, PARA ACESSAR A INFORMACOES DE OUTRO COMPUTADOR. NA TELA APARECE UM JOGO QUE VOCE DESCONHECE: GUERRA TERMONUCLEAR. FASCINADO, VOCE ENTRA NA DISPUTA, QUE ENVOLVE BASES NUCLEARES AMERICANAS CONTRA SOVIETICAS. SO' MUITO MAIS TARDE VOCE DESCOBRE QUE QUEBROU ACIDENTALMENTE A SENHA DO COMPUTADOR CENTRAL DA OTAN (ORGANIZACAO DO TRATADO DO ATLANTICO NORTE) E DEU INICIO AO



MAIS TERRIVEL DOS JOGOS; A TERCEIRA GUERRA MUNDIAL. ESTE E O TEMA DO INQUIETANTE FILME WAR GAMES, BASEADO NA ENORME DIFUSAO DOS JOGOS ELETRONICOS DE COMPUTADOR E NA CRESCENTE, SOFISTICACAO DOS MICROS, A HISTORIA MOSTRA A CORRELACAO ENTRE A ATIVIDADE LUDICA, O FAZ-DE-CONTA E A VIDA REAL. O FENOMENO DO JOGO JA' PREOCUPOU MUITOS ESTUDIOSOS, MAS FOI O HISTORIADOR HOLANDES JOHAN HUIZINGA, NO LIVRO HOMO LUDENS (HOMEM LUDICO) QUEM MELHOR DEFINIU: LONGE DE SER APENAS UMA ENTRE OUTRAS ATIVIDADES DA VIDA CIVILIZADA, O JOGO SE ENCONTRA NA PROPRIA RAIZ DA CULTURA E E MAIS ANTIGO QUE ELA.

A IDEIA GERAL DO JOGO ESTA' PRESENTE NAS FASES MAIS PRIMITIVAS DA SOCIEDADE HUMANA. E A PRECEDE: OS ANIMAIS CONVIDAM UNS AOS OUTROS PARA BRINCAR, MEDIANTE CERTO RITUAL DE GESTOS OU ATITUDES, ISOLADAMENTE OU EM GRUPOS, PRATICAM ENCENACOES, FINGIMENTOS, EXIBICOES E DESAFIOS, SEGUNDO DETERMINADAS REGRAS. (POR EXEMPLO: UM CACHORRINHO SE PROIBI DE MORDER, PELO MENOS COM VIOLENCIA, A ORELHA DO COMPANHEIRO.) MAIS IMPORTANTE: ESPERIMENTAM NISSO EVIDENTE PRAZER E DIVERTIMENTO.

ASSIM JOGAMOS OU COMPETIMOS POR ALGO MAIS QUE A HONRA OU UM PREMIO MATERIAL. A ESSENCIA DO ESPIRITO LUDICO, SEGUNDO HUIZINGA, E OUSAR, CORRER RISCOS, SUPERAR A INCERTEZA.

DESCARREGAR A TENSÃO. RELAXAR PARA OS HUMANOS, O JOGO ULTRAPASSA OS LIMITES DE UMA ATIVIDADE PURAMENTE FISICA TRANSCENDE AS NECESSIDADES PRATICAS DA VIDA COTIDIANA. NOS ULTIMOS ANOS, OS JOGOS ELETRONICOS TROUXERAM TODA A TECNOLOGIA DOS CHIPS PARA A ATITUDE LUDICA. NAO SE PODE MAIS NEGAR-LHES, ALEM DA MODERNIDADE, UM SENTIDO EDUCATIVO: ESSA MODALIDADE DE JOGOS PREPARA E ADESTRADA PARA A CONVIVENCIA - HOJE ABSOLUTAMENTE INEVITAVEL - COM O ADMIRAVEL MUNDO DOS COMPUTADORES - A SEGUNDA E ULTIMA PARTE NO REDE NEWS 20 -

* * * Dicas * * *

DICAS FORMECIDAS POR CRISTIANO PEREIRO

OPERATION WOLF - QUANDO CONCLUIR O NIVEL UM DO PERATION WOLF, CARREGUE APENAS O HEADER DO NIVEL DOIS E DEPOIS CARREGUE O BLOCO SEM O HEADER DO NIVEL QUE VOCE DESEJA.

LODE RUNNER - VOCE PODE CONSEGUIR ATE 255 VIDAS NO JOGO LODE RUNNER. QUANDO ESTIVER JOGANDO BASTA PRESSIONAR: "CAPS SHIFT + M" PARA PASSAR DE TELA OU NIVEL "CAPS SHIFT + L"



Dicas

BY PAULO HENRIQUE RODRIGUES

NAVY MOVES I - 499620 VIDAS
CRAZY CARS II - 465350 TEMPO
OLLY & LISSA I - 36063, 200 TEMPO

SESSAO HARDWARE

APRESENTA CBI-95

A PEDIDO DA REDE, ESCRIVO SOBRE A INTERFACE DE DRIVE CBI-95. DECIDI USAR ESTE PERIFERICO, PORQUE TIVE MUITOS PROBLEMAS COM GRAVADORES, PRINCIPALMENTE ERROS DE LEITURA; ADQUIRI NO DIA 19 DE



DEZEMBRO DE 1988, E HOJE, TENHO A CERTEZA DA BOA ESCOLHA QUE FIZ DENTRO DESTES ESPACO DE TEMPO, UTILIZEI-A AO MAXIMO E PERCEBI TRES SIMPLES PROBLEMAS:

1-FAZENDO ARQUIVO DE DADOS EM DISCO (NOVOS COMANDOS DO DOS-CBI 95), VERIFIQUEI QUE ESTE ABRE UM ARQUIVO NO DISCO SEMPRE COM DEZESSEIS SETORES OU UMA TRILHA, NAO PODENDO SER MUDADO OPCIONALMENTE.

2-GRAVACOES FEITAS COM BOTAO MAGICO (RECURSO DA INTERFACE PARA PROGRAMAS ALTAMENTE PROTEGIDOS), SEMPRE OCUPARA NO DISCO CENTO E NOVENTA E DOIS SETORES, QUE OS CONSIDERO BASTANTE EM RELACAO AO MESMO PROGRAMA GRAVADO, NORMALMENTE, SENDO QUE EM UM DISCO CABE SEIS OU SETE PROGRAMAS, E APENAS QUATRO COM O BOTAO MAGICO.

3-OUTRO PROBLEMA QUE OS FUTUROS USUARIOS PODEM ENCONTRAR E O DE FONTE DE ALIMENTACAO DO COMPUTADOR QUE CAUSA UM MAIOR CONSUMO DO COMPUTADOR E MAIOR SENSIBILIDADE, A FRACA FONTE DA MICRODIGITAL.

SOBRE ESTES TRES PROBLEMAS, QUE NAO OS CONSIDERO GRAVES E IMPORTANTES, SAO COMPENSADOS TOTALMENTE PELO QUE A INTERFACE CBI-95 FAZ.

O TERCEIRO PROBLEMA, QUE NAO ACONTECE COM TODOS OS USUARIOS, NAO E UM PROBLEMA ESPECIFICO DESTA INTERFACE: E PODE SER

RESOLVIDO POR QUALQUER TECNICO QUE DEVERA FILTRAR A SAIDA DA FONTE OU SUBSTITUI-LA POR UMA FONTE CHAVEADA.



A INTERFACE CBI-95, NOS PROPORCIONA, VARIAS VANTAGENS, EXCELENTES:

1- VELOCIDADE DE LEITURA E GRAVACAO
2- A TOTAL SEGURANCA CONTRA ERROS DE LEITURA E GRAVACAO, SE DEVIDAMENTE INSTALADA E UTILIZADA.

3- D.O.S. RESIDENTE EM EPROM QUE RESULTA EM MAIOR FACILIDADE DE USO.

4- COMANDOS PARA COMPATIBILIZACAO DE ARQUIVOS NO DISCO.

5- E A UNICA INTERFACE QUE NAO INTERFERE NA ROM OU NA SAIDA DE JOYSTICK ORIGINAIS DO MICRO.

6- POSSUI UMA INTERFACE DE IMPRESSORA PARALELA DE ALTA QUALIDADE E RECURSOS.

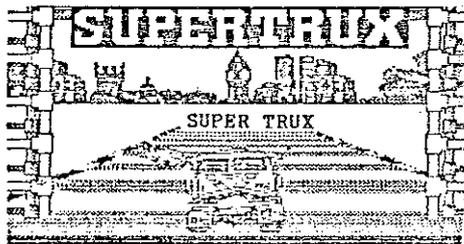
7- E POSSIVEL ALTERAR OU VERIFICAR SETORES ALEATORIOS DO DISCO.

E TUDO MAIS QUE UM D.O.S. PADRAO DE ALTA QUALIDADE TIPO IBM-PC FAZ, PODE SER EFETIVAMENTE FEITO.

IMPORTANTE

ACONSELHO AOS FUTUROS USUARIOS QUE ADQUIRAM UM DRIVE DE DUPLA FACE A ESCOLHA DO DRIVE TAMBEM INFLUI NA QUALIDADE E RENDIMENTO.

***** MATERIA DE FLAVIO GASPAR *****



TOP TEN

OS DEZ JOGOS MAIS PEDIDOS A BERE NOS MESES DE MARÇO A ABRIL, FORAM OS SEGUINTE:

- 1- CHASE HQ
- 2- RICK BARGERUS
- 3- OPERATION THUNDERBOLT
- 4- BATMAN III THE MOVIE
- 5- RENEGADE III
- 6- LICENCE TO KILL
- 7- AFTER BURNER
- 8- AFTER THE WAR I
- 9- AFTER THE WAR II
- 10- THE UNTOUCHABLES

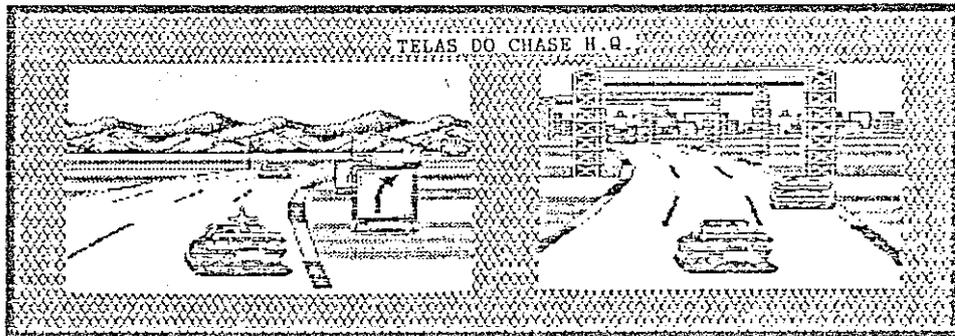
SESSAO DE POKES

EXTRAIDOS DA YOUR SINCLAIR DE NOVEMBRO DE 1989

JOGO	POKE	EFEITO
ARKANOID 2	40420,100	RAPIDEZ
H.A.T.E.	53246,14	ENERGIA
LAST NINJA 2	36576,198	NIVEL UM
LAST NINJA 2	35993,198	NIVEL DOIS
LAST NINJA 2	36751,198	NIVEL TRES
THE MUNSTERS	37891,1	TEMPO
R-TYPE	38241,22 -INVISIVEL	SURPRESA
R-TYPE	38242,154	SURPRESA
RUN FOR GOLD	41097,0	ENERGIA
RUN FOR GOLD	29866,60	ENERGIA
RUN FOR GOLD	37278,60	SURPRESA
STORM LORD	56877,127	VIDAS
STORM LORD	56877,201	IMUNIDADE
WEC LE MANS	26085,0	TEMPO
WEC LE MANS	26087,0	TEMPO

Dica especial do CHASE H.Q. BY EQUIPE FEDE

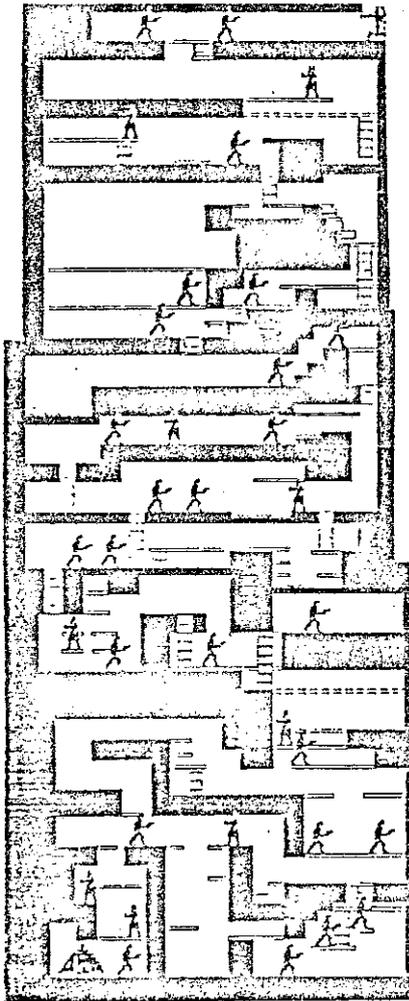
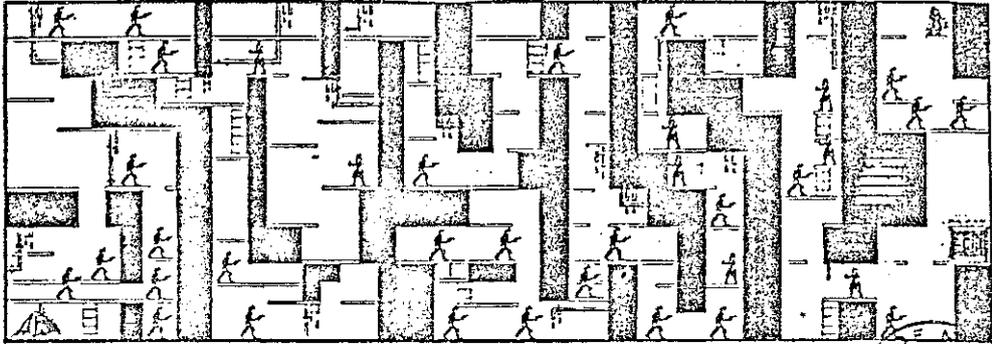
VOCE PODE CARREGAR OS DEMAIS NIVEIS DO CHASE HQ PARA TANTO BASTA VOCE CARREGAR O HEADER DO BLOCO E EM SEGUIDA CARREGAR O BLOCO SEGUINTE. ESTA DICA SOMENTE E' SEGURA PARA OS PRIMEIROS CINCO NIVEIS DESTA SUPER JOGO.



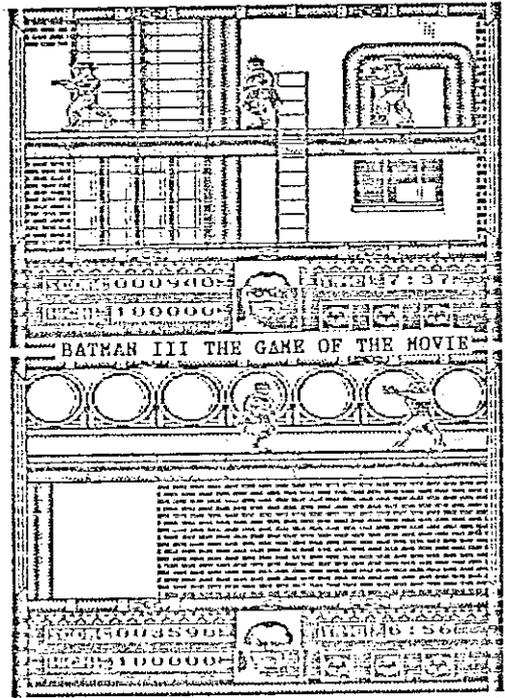
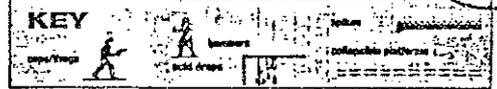
DOMINATOR - dica especial de Adiel Q. Ricci.

PRESSIONANDO-SE CLS, CAPS SHIFT, EDIT e SIMBOL SHIFT, TODOS DE UMA VEZ, VOCE TERA' VIDAS INFINITAS QUANDO JOGAR.

MAPA COMPLETO DO BATMAN III



BATMAN



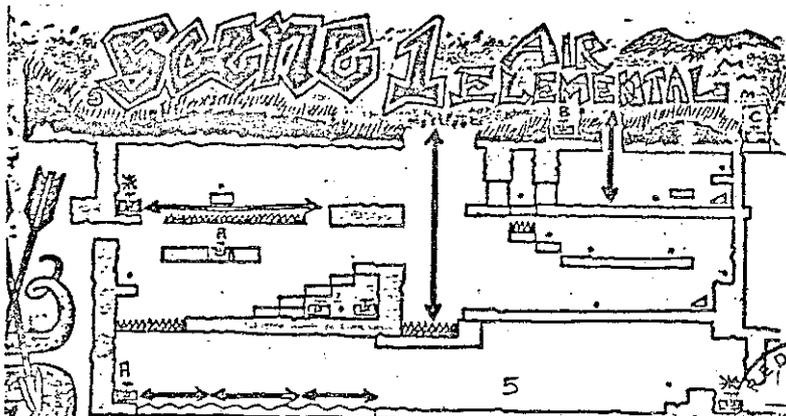
RICK DANGEROUS



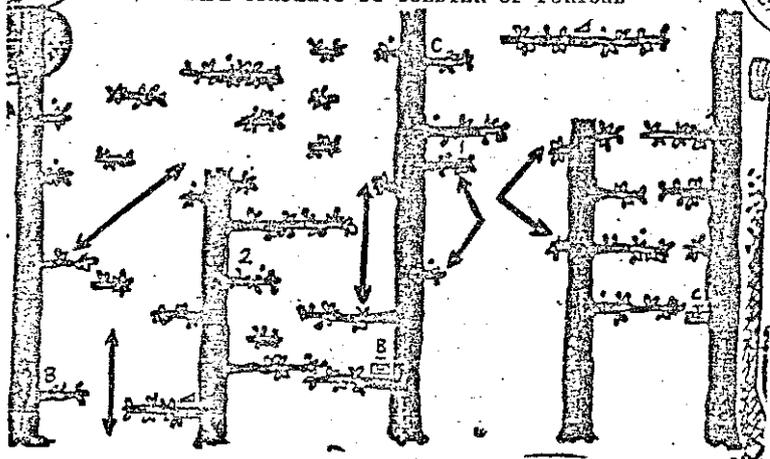
A = ROCK
C = CREATURES
B = BAT
M = MASK TO
pick up.
A = ARMOUR
r = ROCKS TO
Blow up.
m = TRAPS.

RICK DANGEROUS

LEVEL
Z



MAPA COMPLETO DO SOLDIER OF FORTUNE



NIVEL UM

LOGO NO INICIO DO JOGO VA' ATE O TRANSPORTADOR E DALI ATE A TELA DE COMBATE NUNCA VA' PARA OUTRA FASE, SEM ANTES PASSAR POR ELA. POIS ELA LHE DARA MUITOS BONUS, DUAS FLECHAS E UM DIAMANTE PARA MATAR O MONSTRO, NAO INTERESSA O NUMERO DE TIROS QUE VOCE ACERTAR NELE E SIM UM TIRO PRECISO NA BOCA.

DEPOIS VA PARA OS TRANSPORTADORES " B & C ", COM DESTINO A FLORESTA. AO CONTRARIO DA REVISTA " YOUR SINCLAIR NUMERO 35, OS PONTOS 1 & 2 DO MAPA, NAO SAO INACESSIVEIS. O PONTO 1 E FACILMENTE ATINGIDO, PULANDO DO ELEVADOR PARA ATINGIR O PONTO 2, VOCE DEVE IR DO LADO ESQUERDO DA ARVORE QUE SUSTENTA O GALHO E ATIRAR NO TRONCO.

QUANDO VOCE COLETAR TODOS OS PEDACOS DO ELEMENTO, VOCE DEVERA IR ATE O TRANSPORTADOR " A ".

A ROCHA QUE VEM AO SEU ENCONTRO NO PONTO 5 E INDESTRUTIVEL, PORTANTO DESVIE DELA. AO MATAR O MONSTRO DO NIVEL, VOLTE TUDO E ESCOLHA UM DOS TRANSPORTADORES 2 OU 3.

CONSELHOS

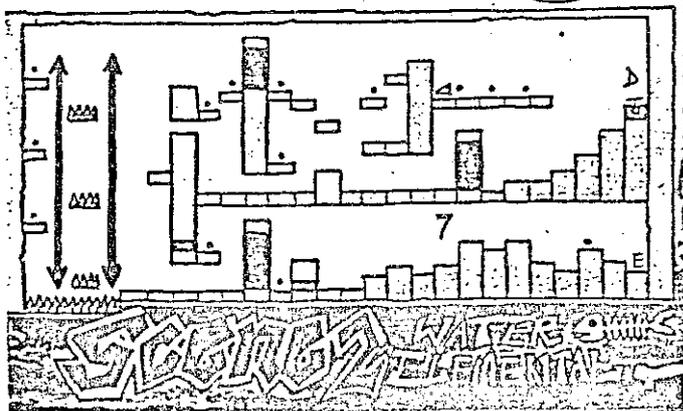
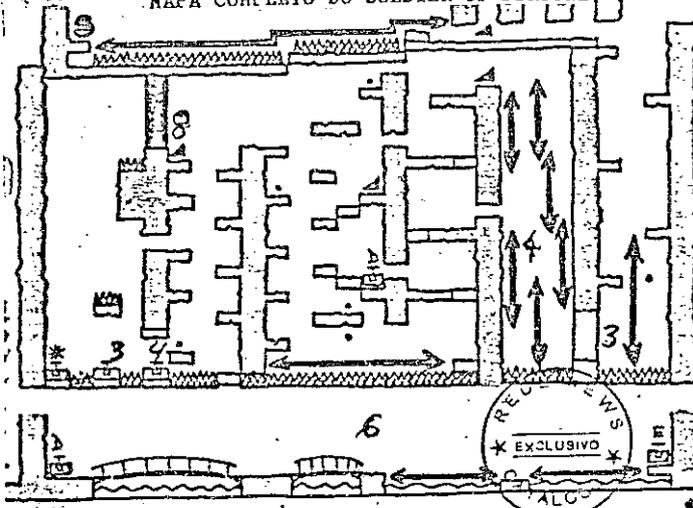
- NUNCA DESPREZE UMA DIAMANTE, POIS AO COLETAR & GANHARA VIDA EXTRA.
- NOS 20 MIL PONTOS VOCE GANHA UMA VIDA EXTRA.
- NA MINHA OPINIAO, A MELHOR ARMA E A FLECHA.
- UMA NOVA FLECHA INCREMENTA O PODER ORIGINAL.
- SALVE TODOS OS PRISONEIROS, POIS ASSIM VOCE VAI GANHAR PONTOS.

DO SOLDIER OF FORTUNE

by Paul Smith

	NORMAL BLOCK		POSSIBLE POSITION OF OBJECT
	SHOOTABLE BLOCK		PRISONER
	TELEPORT TO COMBAT SCREEN		TELEPORT TO LEVEL Y
	TELEPORT TO POSITION X		START POSITION
	PATH OF LIFT		SPECIAL WALL
	SPIKES		COLLAPSING BRIDGE
	WATER		COLLAPSABLE TOWER
	REFER TO TIPS		MONSTER MAKERS

MAPA COMPLETO DO SOLDIER OF FORTUNE



NIVEL 2

ENTRE NO ELEVADOR
PARA ATRAVESSAR
OS ESPETOS.
O PONTO 3 E MUITO
DIFICIL. VOCE TEM
QUE PULAR EM
DIRECAO DA PAREDE
ATRINDO PRA
VALER.

NO PONTO 4 PEGUE
O ELEVADOR DO
MEIO, O DA DIREITA
OUTRO DA DIREITA
EM CIMA DE VOCE,
O OUTRO TAMBEM
EM CIMA DE VOCE
E O DA ESQUERDA.
PEGUE O TRANS-
PORTADOR "D".

PARA PASSAR
PELAS PONTES NO
PONTO 6, E SO'
FICAR PULANDO
E ATRINDO.

A SECAO 7 E MUITO
DIFICIL: SEMPRE
QUE APARECER UMA
ROCHA VOCE TERA'
QUE VOLTAR UM
PEDACO E ABAIXAR
PARA PASSAR PELO
PRISIONEIRO DA
SECAO 8. VOCE TEM
QUE ESTAR COM TODOS
OS PEDACOS DO
ELEMENTO. ENFRETE A
TELA DO MONSTRO E
DEPOIS ESCOLHA UM
DOS TRANSPORTADORES

NAVY MOVES II

BY EDSON DE OLIVEIRA NARDOS

Caros colegas Tk-maniacos, apresento aqui um semi-manual deste fantástico jogo, bem como um mapa para ajudá-los a se locomover

O primeiro objetivo é conseguir as 3 senhas (numeros) para acessar os terminais do computador (no jogo)

Estas senhas estão com primeiro oficial e os de máquinas e transmissão, sendo que os dois oficiais de máquinas tem a mesma senha e o mesmo ocorre com os dois oficiais de transmissão.

Isto quer dizer que, se você matar os dois, pegue a senha de um e do outro pegue a "vida"

(maleta de primeiros socorros) mas, se você conseguir matar o capitão, com a senha dele você pode saber a senha de todos os outros sem precisar matá-los.

O segundo objetivo é alcançar o "terminal de computador" ao lado da sala "B" e, então, operar o terminal da seguinte maneira:

1- Se você tem a senha do capitão e falta alguma senha digite "DERD" O terminal vai pedir a senha do capitão e, estando esta correta, vai informar 4 algarismos relativos as senhas do capitão, o primeiro oficial, oficial de máquinas e oficial de transmissão (na ordem)

2- tendo todas as três senhas dos oficiais, ponha o submarino na superfície e pare os motores. Para fazer isto, digite os comandos "EMER" e, depois, "PARA MOTO". Estes comandos vão exigir a senha do primeiro oficial.

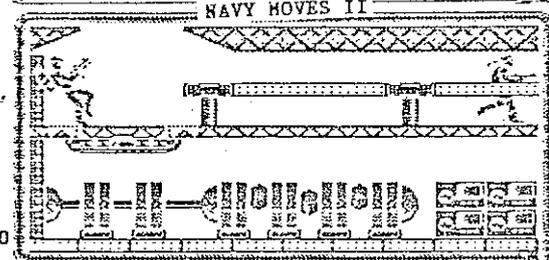
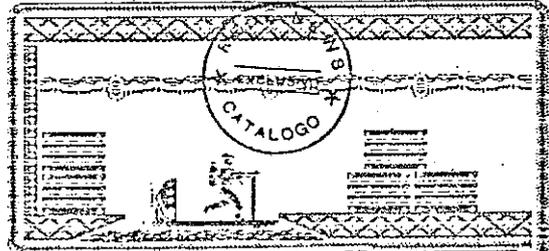
3- abra a porta da sala onde devesse explodir a bomba, digitando "ABRIFUER", o que exigirá a senha do oficial de máquinas.

4- encerre o "papo" com o terminal do computador, digitando "END" e vá até o canto esquerdo da sala da bomba. Neste momento, a bomba é ativada e é mostrada uma

mensagem na tela. Ao ser teclado qualquer coisa, iniciar-se-á a contagem regressiva de dois minutos para você sair fora deste submarino. Porém, você ainda tem que avisar ao seu mini-submarino para vir buscá-lo e, para isto, novamente será necessário usar um terminal de computador (qualquer)

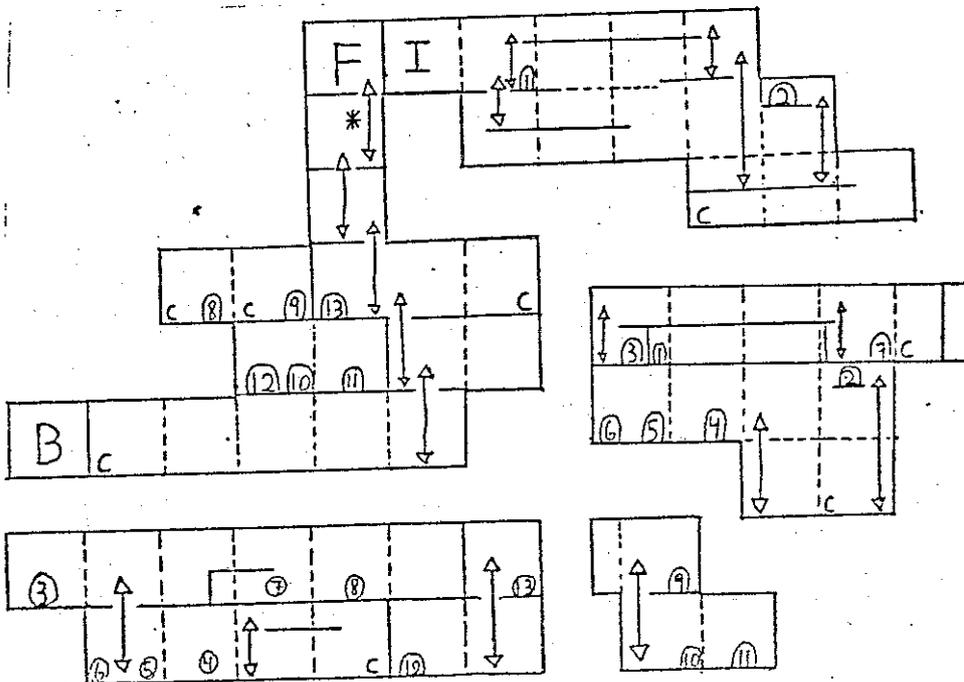
5- Chame o seu mini-submarino para resgatá-lo digitando no terminal a palavra "TRAN", o que exigirá a senha do oficial de transmissão e, então, o computador ficará, aguardando a mensagem que você tem que transmitir. Digite o seguinte "OABERY AMD", que significa bombardeia com as letras misturadas. Depois encerre o papo com o computador digitando "END" É importante lembrar que o relógio da bomba fica parado enquanto você estiver utilizando o terminal.

6- Agora é correr!!! Não perca tempo deitando para fugir das balas. Fuzele todo mundo que aparecer na frente e atrás e vá até a sala "F" e, lá chegando, dirija-se para o canto esquerdo e cruze os dedos. Se houver tempo, o seu mini-submarino aparecerá e você será automaticamente transportado para dentro dele e será mostrada a explosão da bomba, saudando-o com efusivos cumprimentos e posteriormente você estará desembarcando numa ensolarada ilha da América Central onde dançarinas nativas o saudarão.



Mapa completo do Navy Moves 2

G = COMPUTADOR
⇕ = ELEVADOR
B = SALA DA BOMBA
F = FINAL
I = INICIO



DIZZY II (TREASURE ISLAND)

BY MARCELO CABRAL DA SILVA

SOLUCAO

APANHE O CESTO VAZIO E COLOQUE-O AO LADO DO PENHASCO.

SUBA E VA' ATE A FLORESTA E APANHE RUBBER SNORKLE ENCOSTE EM UMA PEQUENA ROCHA QUE ESTA UMA TELA ABAIXO. AGORA PEGUE GLASS SWORD E A CAMERA COMO ESTA INDICADO NO MAPA. EM SEGUIDA VOLTE ATE A PRAIA E DEIXE A CAMERA E A SWORD.

ENTRE NA AGUA E APANHE SALT WATER SPADE VOLTE A PRAIA E ARRUME OS OBJETOS DE FORMA QUE A SPADE VENHA PRIMEIRO QUE SNORKLE ENTRE NA AGUA NOVAMENTE E VA' ATE UMA PEDRA SALTITANTE E DEIXE A ESPADA EM CIMA DA MESMA.

VOLTE A PRAIA, APANHE OS OBJETOS, ENTRE NA AGUA E FIQUE EM CIMA DA BOLHA E ATRAVESSE AS ROCHAS. DEIXE A CAMERA COM O HOMEN DA LOJA EM TROCA ELE LHE DARA' UM BARCO. VA' MAIS ADIANTE E DEIXE O BARCO NO CAIS. APANHE A BIBLIA (BIBEL) PEGUE O MACHADO (AXE) E DEIXE A ESPADA EM CIMA DA ENTRADA DA CAVERNA, NAO ENTRE AINDA.

ATRAVESSE O MAR E DEIXE O MACHADO (AXE) BEM NO MEIO DA PONTE, NAO ENTRE AINDA.

ARRUME OS OBJETOS DE FORMA QUE ENTRE A BIBLIA E A MASCARA EXISTA UM ESPACO, DESCA E APANHE O TESOURO DO PIRATA E SALA COM OS TRES OBJETOS.

VOLTE AO HOMEN DA LOJA E TROQUE O TESOURO, POR UM MOTOR DE POPA. VA' ATE O CAIS E DEIXE-O LA'. PEGUE A CHAVE (GOLDEN KEY) DESCA ATE A CAVERNA, APANHE A DINAMITE, VA' PARA A DIREITA ATE A ULTIMA SALA ONDE EXISTE UM BARRIL NO CHAO IMPEDINDO A PASSAGEM, DEIXE A CHAVE EM CIMA DELE DESCA E PEGUE UMA PEQUENA TELEVISAO (MICROWAVE OVEN).

VOLTE ATE A PRAIA E DEIXE A TELEVISAO, VA' ATE A FLORESTA, APANHE O DETONADOR (INFRA RED DETONATOR). VA' PARA ESQUERDA NA MINA, DEIXE A DINAMITE AO LADO DAS PEDRAS CAIDAS. VA' PARA TRAS DA OUTRA PEDRA E DEIXE O

DETONADOR. APANHE O SACO DE MOEDAS (BAG OF GOLDEN COINS). VOLTE ATE A PRAIA, APANHE A TELEVISAO, VA' ATE O HOMEN DA LOJA E TROQUE A TELEVISAO E O SACO DE MOEDAS POR UM GALAO DE PETROLEO E UMA CHAVE DE IGNICAO, VA' AO CAIS E DEIXE OS DOIS, AGORA O BARCO ESTA EM MOVIMENTO, PULE EM CIMA E VOCE VERA' O IRMAO GEMEO DO HOMEN DA LOJA. PARA VOCE PASSAR POR ELE VOCE PRECISARA' DE TRINTA MOEDAS DE OURO QUE ESTAO ESPALHADAS PELO CENARIO E ATRAS DE MUITOS OBJETOS QUANDO VOCE CHEGA DO OUTRO LADO EXISTE UM PERGAMINHO DIZENDO QUE VOCE TERMINOU A PARTE FACIL E MANDA VOCE ENCONTRAR AS MOEDAS RESTANTES.



OBJETOS

- A - BAG OF GOLD COINS - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA
- B - GOLD COIN ATRAS DO CENARIO - JUNTAR ATE TRINTA
- C - GOLD COIN - JUNTAR ATE TRINTA
- D - SINGULAR RUBBER MFG - JOGAR NA AGUA PARA PONTOS
- E - SHARP GLASS SWORD - COLOCAR NA ENTRADA DA CAVERNA
- F - VIDEO CAMERA - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA
- G - INFRA RED DETONATOR - ATIVA DINAMITE
- H - RUBBER SNORKLE - POSSIBILITA ENTRAR NA AGUA
- I - TUBE OF TOOTHPASTE - DESCOMBECDO
- J - EMPTY SALT CHEST - AJUDA SUEIR NO PENHASCO
- K - SALT WATER SPADE - COLOCAR EM CIMA DA ROCHA PULADORA
- L - STICKS OF DYNAMITE - COLOCAR NA MINA
- M - THE AXE - ABRE A PASSAGEM NA PONTE
- N - THE CURSED TREASURE - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA
- O - AN OLD HOLY BIBLE - NECESSARIA PARA SABER COM O TESOURO
- P - AN OLD EMPTY BUCKET - ENTREGAR PARA O HOMEN DA LOJA
- Q - LARGE GOLDEN KEY - DEIXAR EM CIMA DO BARRIL
- R - A MICROWAVE OVEN - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA

***** DICAS *****

PARA VOCE GANHAR MAIS PONTOS PEGUE A REVISTA E DEIXE NA AGUA ENTREGUE PARA O HOMEN DA LOJA O OBJETO QUE ESTA ACIMA DA CABECA DO MEMSO (P)

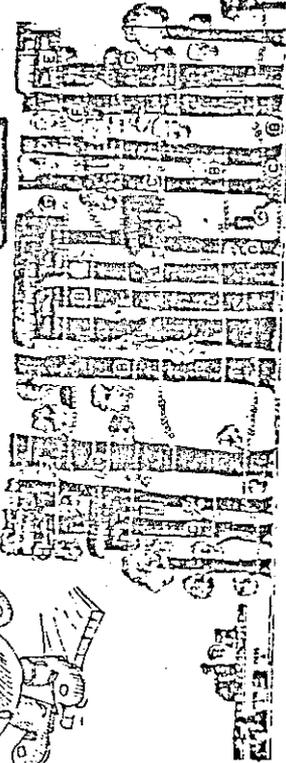
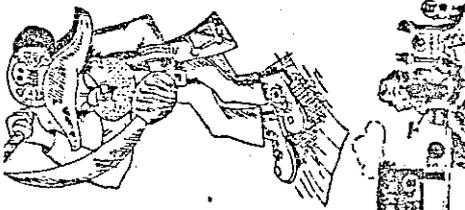
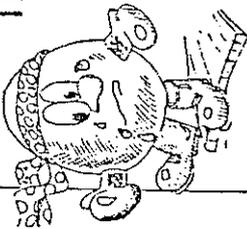
NO MAPA ESTAO INDICADAS APENAS 29 MOEDAS EXISTE UMA QUE PRECISA SER ENCONTRADA, PARA QUE VOCE NAO FIQUE PROCURANDO MUITO UMA PISTA, ESTA NA FLORESTA NA PARTE DE BAIXO.

GERAL - - - -

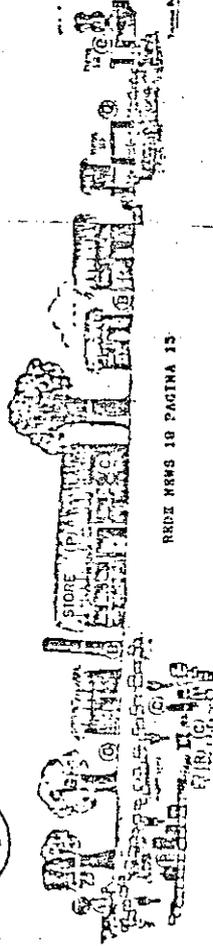
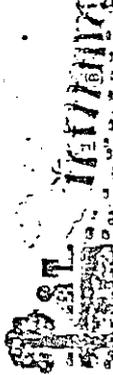
NESTE JOGO VOCE PRECISA DE ATENCAO DOBRADA. POIS VOCE POSSUI APENAS UMA VIDA. MUITO CUIDADO COM AS ARMADILHAS NA FLORESTA, PARA EVITA-LAS PULE NA DIAGONAL. PARA PEGAR A MOEDA EM CIMA DA MINA SUBA ATRAVES DA FLORESTA ATE ONDE FOR POSSIVEL E PULE.

TREASURE ISLAND

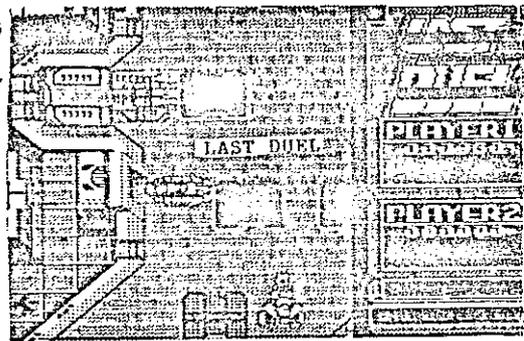
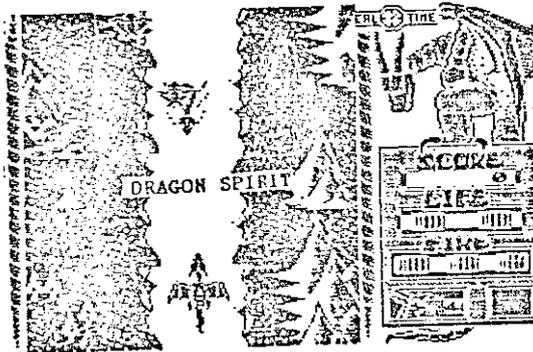
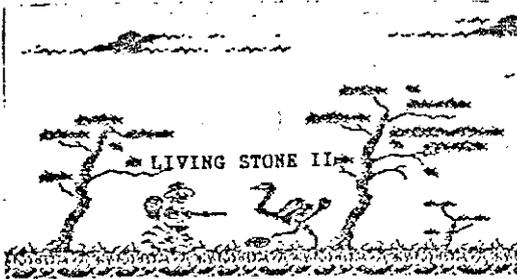
DIZZY II



MAPA COMPLETO DO DIZZY II



REDE NEWS 18 PAGINA 15



1 - LIVING STONE II
 UM CACADOR A PROCURA DE
 AVENTURAS NA SELVA, ONDE ELE
 ENFRENTARA' FERAS E INDIGINAS.
 GRAFICOS = 9 SOM = 5 ANIMACAO = 8

2 - LAST DUEL
 PILOTE UMA NAVE SOBRE UMA CIDADE
 CIBERNETICA, ONDE A SUA MISSAO E'
 DESTRUIR TUDO QUE ESTIVER NA FRENTE
 GRAFICOS = 8 SOM = 6 ANIMACAO = 7

3 - SATAN
 ENFRENTA DEMONIOS EM CAVERNAS E EM
 MONTANHAS, ONDE VOCE TERA DE
 SOBREVIVER A TODO O CUSTO.
 GRAFICOS = 6 SOM = 4 ANIMACAO = 7

4 - ASTRO-MARINER CORP
 UM SOLDADO DO FUTURO DEVE INVADIR
 UM PLANETA REPLETO DE MONSTROS E
 ARMADILHAS MORTAIS.
 GRAFICOS = 7 SOM = 5 ANIMACAO = 8

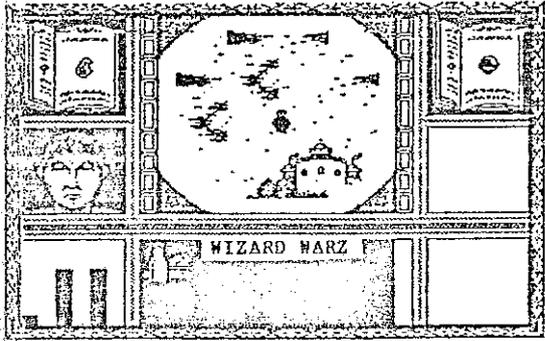
5 - DRAGON SPIRIT
 UM DRAGAO ALADO, TEM DE
 ENFRENTAR TODOS OS PERIGOS ENTRE
 DESFILADEIROS E RIOS.
 GRAFICOS = 8 SOM = 5 ANIMACAO = 8

6 - CORSARIOS II
 AVENTURAS EM UMA NAU PIRATA, ONDE
 VOCE DEVE SALVAR A SUA AMADA, QUE
 ESTA PRESTES A SALTAR DA PRANCHA.
 GRAFICOS = 7 SOM = 4 ANIMACAO = 6

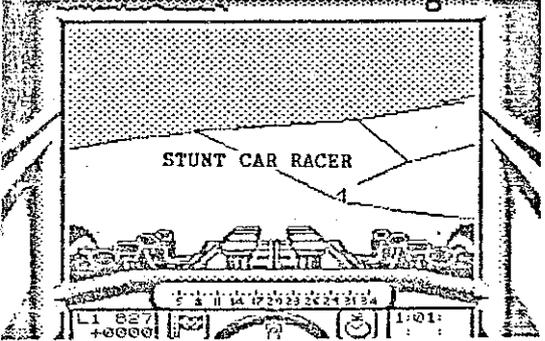
SESSAO CATALOGO



MIG 29 SOVIET FIGHTER



WIZARD WARZ



STUNT CAR RACER



CAPTAIN TRUENO I



IRON SOLDIER



SHARK FORCE

SESSAO CATALOGO

1 - MIG 29 SOVIET FIGHTER
 PILOTE UM CACA, POR UM TERRITORIO
 INIMIGO REPLETO DE BATERIAS
 ANT-AEREAAS. QUE TENTARAO ABATE-LO.
 GRAFICOS = 7 SOM = 8 ANIMACAO = 8

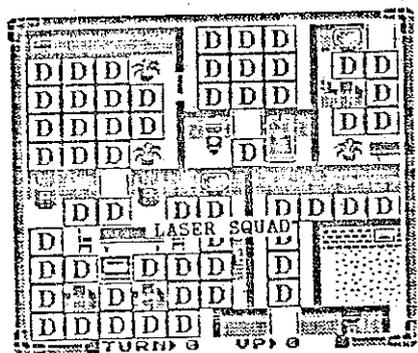
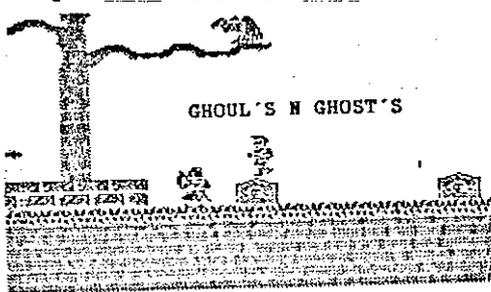
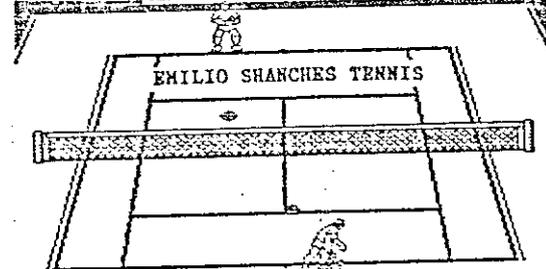
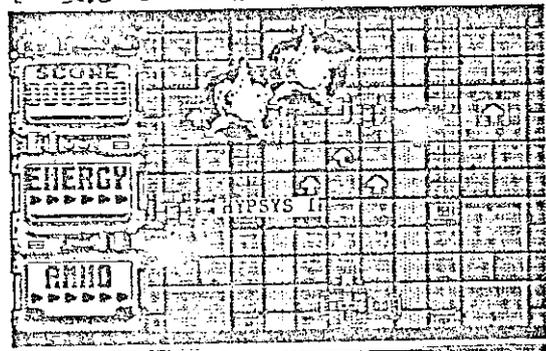
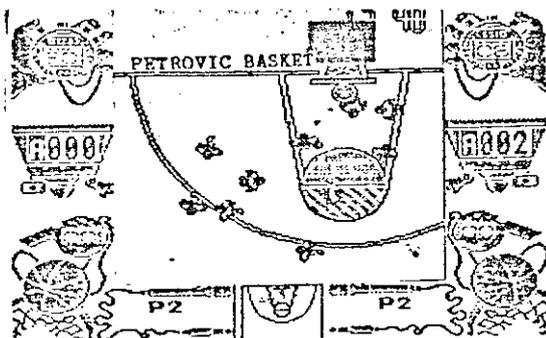
2 - CAPTAIN TRUENO I
 AJUDE A TRES HEROIS A INVADIREM UM
 CASTELO MEDIEVAL.
 GRAFICOS = 8 SOM = 6 ANIMACAO = 8

3 - WIZARD WARZ
 MISTURA DE JOGO EXTRATEGICO COM
 ACAO, NUM CENARIO DE MAGOS E
 BRUXOS, ONDE VOCE E APRENDIZ.
 GRAFICOS = 7 SOM = 4 ANIMACAO = 6

4 - IRON SOLDIER
 AJUDE UM GUERRILHEIRO EM PLENO
 COMBATE NA SELVA A RESGATAR TODOS
 OS ALLADOS DESTA GUERRA SANGRENTA.
 GRAFICOS = 9 SOM = 6 ANIMACAO = 7

5 - STUNT CAR RACER
 MAIS UM SUPER GAME NA TECNICA DE
 FREE SCAPE. VOCE PILOTA UM CARRO
 ENTRE VERDADEIROS ABISMOS.
 GRAFICOS = 8 SOM = 7 ANIMACAO = 9

6 - SHARK FORCE
 NESTA AVENTURA VOCE PILOTA UM
 SUBMARINO TERMO NUCLEAR POR
 INSTALACOES AMPLAMENTE HOSTIS.
 GRAFICOS = 8 SOM = 6 ANIMACAO = 7



SESSAO CATALOGO

1 - PETROVIC BASKET
 JOGUE BASKET CONTRA O MICRO OU O PONENTE, O ESQUEMA GRAFICO DO JOGO DEIXA UM TANTO A DESEJAR, EM VISTA QUE O ANGULO DE JOGO E SUPERIOR.
 GRAFICOS = 7 SOM = 4 #MICRO = 5

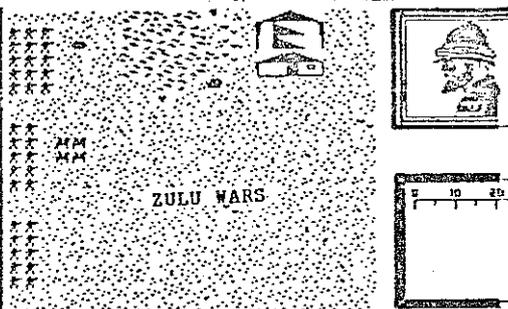
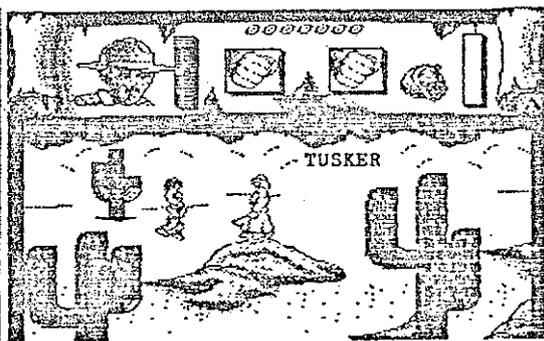
2 - THE REAL GHOST BUSTERS
 VERSAO MAIS INCREMENTADA DO JA' FAMOSO CACA FANTASMAS, O PROBLEMA E O GRAFICO QUE E TAO ALTAMENTE ELABORADO COMO CONFUSO
 GRAFICOS = 7 SOM = 1 #MICRO = 6

3 - HYPYSYS I
 PILOTE UMA SUPER NAVE, E DESTRUA UMA VERDADEIRA FORTALEZA NO ESPACO, O DESTAQUE FICA POR CONTA DO SCROLL MULT-DIRECIONAL.
 GRAFICOS = 8 SOM = 5 #MICRO = 7

4 - GHOUL'S N GHOST'S
 SUPER AVENTURA ENTRE MORTOS VIVOS E OUTROS ZUMBIS MAIS, SEM DUVIDA UMA OTIMA VERSAO DO CLASSICO GHOSTS GOBLINS.
 GRAFICOS = 10 SOM = 1 #MICRO = 7

5 - EMILIO SANCHEZ TENNIS
 DISPUTE TENIS EM PARTIDAS DE SIMPLES CONTRA O MICRO, O DETALHE NEGATIVO, E QUE VOCE COMANDA A POSICAO ONDE A BOLINHA VAI CAIR E NAO O POSICIONAMENTO DO JOGADOR.
 GRAFICOS = 8 SOM = 5 #MICRO = 6

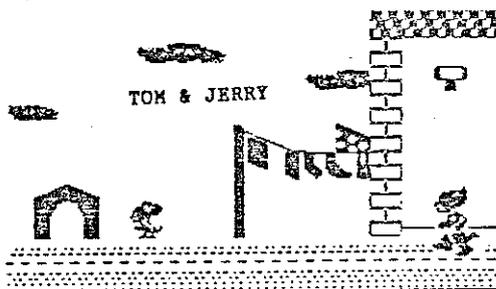
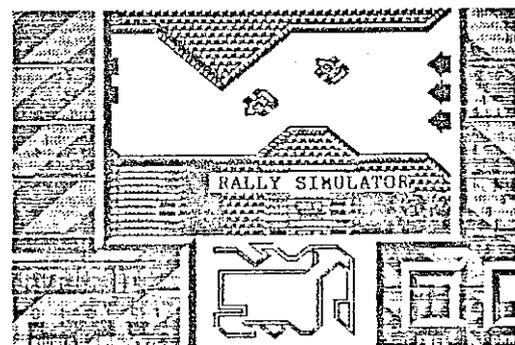
6 - LASER SQUAD
 PURAMENTE EXTRATEGICO, VOCE DEVE POSICIONAR AS SUAS DEFESAS, CONTRA O ATAQUE INIMIGO.
 GRAFICOS = 5 SOM = 4 #MICRO = 6



THE ADV. SAINT BERNARD



SCORE: 000000 HI: 000000 LIVES: 1



SESSAO CATALOGO

1 - TUSKER

UM EXPLORADOR EM AVENTURAS NA AFRICA, TECNICAMENTE TRATA-SE MAIS DE UM ADVENTURE ANIMADO DO QUE PURA ACAO.

GRAFICOS = 7 SOM = 6 ANIMACAO = 9

2 - ZULU WARS

PURAMENTE EXTRATEGICO OU SEJA DO TIPO DE TABULEIRO, ONDE VOCE POSICIONA O SEU EXERCITO EM GUERRA.

GRAFICOS = 6 SOM = 4 ANIMACAO = 5

3 - THE ADV. SAINT BERNARD

AJUDE UM CAO SAO BERNARDO A SALVAR SOBREVIVENTES NAS MONTANHAS GELADAS.

GRAFICOS = 3 SOM = 3 ANIMACAO = 4

4 - RIO BLANCO

UM ANDROID SOB UM MONO-CICLO, DEVE EXPLORAR UM PLANETA REPLETO DE PERIGOS E SURPRESAS.

GRAFICOS = 7 SOM = 6 ANIMACAO = 5

5 - RALLY SIMULATOR

PILOTE UM CARRO DE F1 POR PISTAS MUITO COMPLEXAS E QUE ENIGRAMO MUITO DO PILOTO, INCLUSIVE PORQUE OS DEMAIS CARRINHOS, CORREM MUITO BEM, E SE VOCE BOBEAR, VAI COMER MUITA POEIRA.

GRAFICOS = 7 SOM = 7 ANIMACAO = 5

6 - TOM & JERRY

DECEPCIONANTE PROGRAMA, OS GRAFICOS SAO HORRIVEIS.

GRAFICOS = 2 SOM = 1 ANIMACAO = 3

DETALHES NEWZEALAND

DETALHES DO JOGO : THE NEWZEALAND STORY

WEAPONS

BOMBS
Rubbish. As you can do is lob them in front of you a few feet.



BOW AND ARROW Not bad but not powerful enough.



MAGIC WAND
Powerful. Shoots magic blasts which come back like a boomerang.



LASER GUN
The best weapon by far. Shoots powerful laser blasts that cut through anything.



BONUS ICONS

FRUIT Points.



INVULNERABILITY PILLS
Make you invincible.



JOYSTICK
Enables flying machine to hover in mid-air.



BOOK OF DEATH Smart bomb.



CLOCK
Freezes the baddies.



FLYING MACHINES

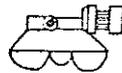
TEDDY BEARS
Not too bad. They don't float and take one hit.



BALLOONS
Same as teddy bears.



FLYING LASER CANNON The best. It hovers and is quite fast.



RUBBER DUCK
Same as teddy bears.



METAL BALLOONS
Strong, but too big for small tunnels.



STRONG BALLOONS
Very good. Punk teddies ride on them.



HOT AIR BALLOON
Good and quick. Can't be shot down easily.



BADDIES

SHELLS They either fire shrunken or torpedo.



BOOMERANG MAN Shoot from behind.



THORNS
Bodge them.



FLYING TEDDIES
Shoot them from below, then nab their flying teddy.



LYING LASER CANNON
Shoot from behind and nab.



STARS Nasty. Some can multiply. Kill on contact.



FIRE TURTLES
Their fire is fast, but don't bother with their balloons.



SPEARMEN
Like boomerang men. They throw spear up, but watch out, as it comes down.



BATS They only drop one triangle. Avoid them.



AXE CATS
Deadly. Worth nicking their balloons, though.



PARACHUTE PUMPKINS
Drop bombs. Shoot them from the side or just avoid.



PUNK TEDDIES
Ride good strong balloons, but fire fast missiles.



DUCK PILOTS
Shoot deadly darts in random directions. Shoot from below.



BADDY MAKER
He walks along shooting stars, boomerang men and shells.



BAT CAT
Watch out for its kittens.



SEA BLOB Br. Easy to avoid, but do so.



SEA PLANT
Don't swim close to its tentacles.



MAGIC PUMPKIN
Changes from bat to pumpkin. Flies slow and cannot shoot.



FLYING SPIKE
Only on Level Three. Deadly to touch and follows you around.



WATERFALLS
Halo or nuder. Push you the right way or to your death. Be very careful.



WATER STAR
Looks like shrunken, but bounces around under water on Level Four.

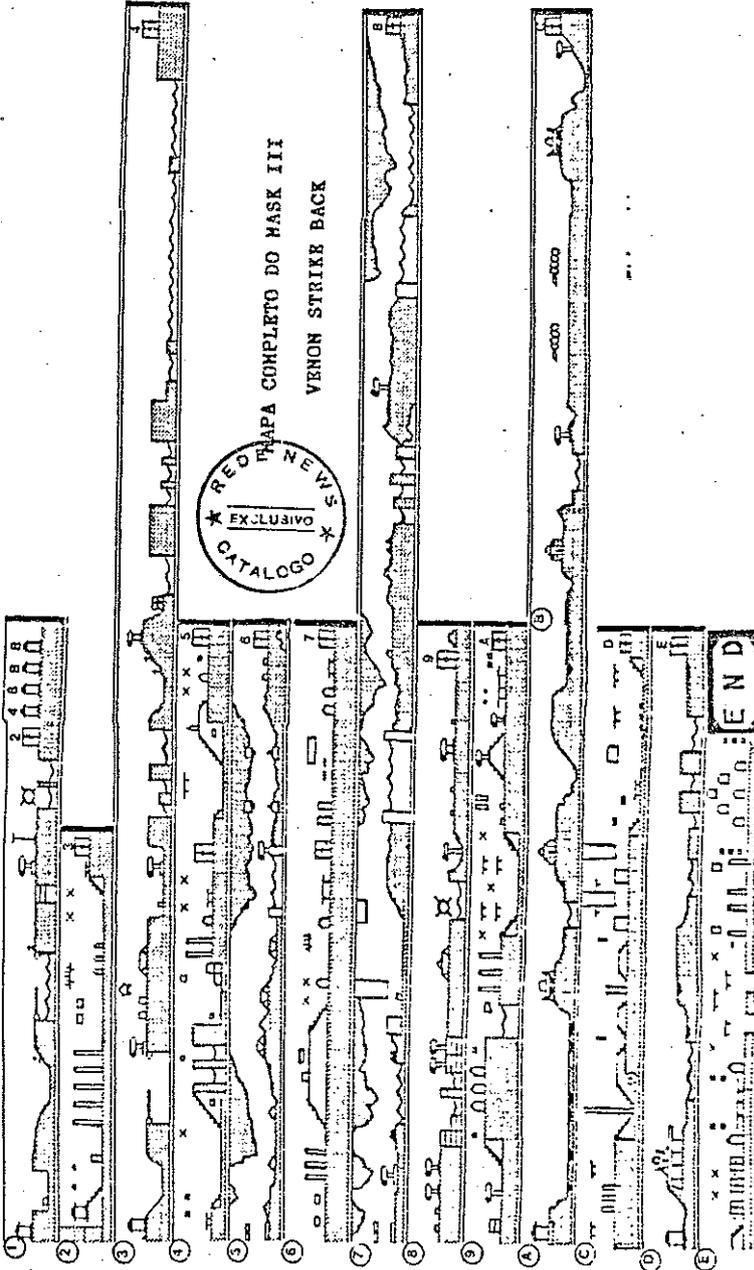


LAVA STREAM
Same effect as floor spikes, but only on Level Five.



MASK 3

DANIEL JEROZOLINSKI



Dicas

COMO POKEAR PROGRAMAS MULTIFACEADOS SEM UMA MULTIFACE (versao 3)

(POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO)

JÁ FOI PUBLICADO UM PROGRAMA QUE PERMITE POKEAR UM PROGRAMA MULTIFACEADO, SEM NECESSITAR POSSUIR A MULTIFACE. PORÉM TAL PROGRAMA SOFRE DE UMA DEFICIÊNCIA, DE PERMITIR POKES SOMENTE EM ENDEREÇOS ACIMA DE 25264. DESENVOLVI ENTÃO UM PROGRAMA BASIC QUE CARREGA UM PROGRAMA MULTIFACEADO E EXECUTA POKES EM ENDEREÇOS ACIMA DE 23296, E DE QUEBRA, UM POUCO MAIS FÁCIL DE USAR. CABE DESTACAR QUE DIFICILMENTE SERÁ FEITO UM POKE EM ENDEREÇO ABAIXO DE 23295, POIS AI SITUA-SE A ROM E A MEMÓRIA DE VÍDEO. A LISTAGEM EM BASIC É A SEGUINTE :

```
10 PAPER NOT PI: CLEAR VAL "24791":  
LET Z = NOT PI: BORDER Z: LET AS =  
" ": LET B = VAL "256"  
20 INPUT AT Z, Z: "0, 0 - TERMINA ""  
POKE": E: ", "; P  
30 LET AS = AS + CHR$(E - B * INT  
(E/B)) + CHR$(INT(E/B) + CHR$(P: IF  
E THEN GO TO VAL "20"  
40 POKE VAL "23743", CODE "P": LOAD ""  
CODE: LOAD "" CODE: RAND USR VAL  
"24830"  
50 LOAD "" CODE VAL "16464": CODE VAL  
"23743", CODE "S": LET I = VAL "2"  
60 LET E = CODE AS (I - NOT Z) + B * CODE  
AS (I): LET P = CODE AS (I + NOT Z):  
IF E THEN POKE VAL "E - 6832" (E <  
25264), P: LET I = I + INT PI: GO TO VAL  
"60"  
70 RAND VAL "USR 24833"
```

RODE O PROGRAMA, ENTRE COM OS POKES DESEJADOS NA FORMA "ENDEREÇO, VALOR", E PARA ENCERRAR ENTRE "0, 0". CARREGUE ENTÃO NORMALMENTE OS TRÊS BLOCOS DE BYTES CARACTERÍSTICOS DE PROGRAMAS MULTIFACEADOS. PRONTO, VOCE TERÁ VIDAS, TEMPO, ENERGIAS E ETC INFINITOS.

IMPORTANTE :

SE VOCE QUISER INCLUIR UMA TELA DE CARREGAMENTO, PODE-SE INCLUIR A LINHA : 35 LOAD "" SCREENS

LIVING STONE II O CODIGO SECRETO DA PARTE B É O SEGUINTE : 15215

CRIME BUSTERS II

PARA ESCOLHER O CONTROLE, VOCE DEVE TECLAR O OU W PARA IR PARA A ESQUERDA OU DIREITA RESPECTIVAMENTE E R PARA UM PULA PULA DO LADO ESQUERDO DO VIDEO, EM SEGUIDA, ASSIM QUE PASSAR O CONTROLE ESPERADO, VOCE DEVERÁ SALTAR DE ENCONTRO AO MESMO. SE VOCE ACERTAR O CONTROLE DO SEU GOSTO, ESTARÁ NO QUADRO ACIMA, CASO CONTRÁRIO, TENTE NOVAMENTE, PARA JOGAR, SIMPLES TECLÉ JE BOM JOGO.

Interface 2 (PARTE 2)

(POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO)

A INTERFACE 2 PODE SER USADA A PARTIR DO BASIC, COM O COMANDO BRKLYS, SIMPLIFICANDO SUA PROGRAMAÇÃO, MAS COMO FAZER COM A KEMPSTON? A RESPOSTA ESTÁ NUM COMANDO QUE TALVEZ VOCE NUNCA TENHA USADO, O IN.

FAZEMO-SE IN 31 RETORNA-SE UM VALOR NUMÉRICO QUE REPRESENTA O ESTADO DO JOYSTICK, EXPERIMENTE DIGITAR E RODAR: 10 PRINT AT 100, IN 31: GOTO 10
MEXA NO JOYSTICK EM TODAS POSIÇÕES, INCLUSIVE DIAGONAIS E COM OU SEM TÊR, NO MONITOR SERÁ MOSTRADO VÁRIOS NÚMEROS CORRESPONDENTES A ESTAS POSIÇÕES. E ESTREITADO COM CERTOS TRÊS VALORES EM NÚMEROS ERRADOS, POIS NÃO PODE-SE VER QUE NÃO SÃO NÚMEROS MISTÉRIOSOS, MAS POSSUEM UMA LÓGICA. PARA SABER SE A INTERFACE KEMPSTON ESTÁ CONECTADA É FÁCIL, USANDO COMANDOS DO TIPO :
50 IF IN 31 = 32 THEN PRINT "KEMPSTON AUSENTE"
60 IF IN 31 < 32 THEN PRINT "KEMPSTON PRESENTE"
QUEM PROGRAMA EM ASSEMBLY PODE SCRIPTAR FACILMENTE OS EXEMPLOS ACIMA, COM A VANTAGEM QUE NESTA LINGUAGEM MANEJA-SE FACILMENTE COM OS BITS DEVALUAS O QUE SIMPLIFICA E RACIONALIZA A PROGRAMAÇÃO, COM ISTO ESPERO QUE TERÁ AJUDADO OS QUE FAZEM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS, PERMITINDO A INCLUSÃO DO PADRÃO KEMPSTON PARA INTERFACE COM O JOGADOR FIM

GARFIELD

POR PAULO HENRIQUE RODRIGUES

O GATO GORDO E PREGUÇOSO NÃO MURDOU DOS JOGOS PARA FAZER SUA BOMBA DO DIA LIBERTAR SUA ANGA ANDE QUE FOI APRISIONADA. PRIMEIRO ELE DEVE SAIR DE CASA, E ISSO NÃO SERÁ FÁCIL, GARFIELD TEM DOIS APETITES, UM POR COMIDA E OUTRO POR SONO. POR ISSO ELE TEM QUE SE MANTER COMENDO E TOMANDO CAFÉ, OU ELE FICARÁ CANSADO E CAIRÁ NO SONO, EXCETO ANDE NA MÃO, NA O CAFÉ DE JON, SEU DONO, E NÚMEROS OUTROS ITENS.
NAO ODE, SEU COMPANHÉRO SEMPRE PRESENTE, MAS GARFIELD NAO CONSIDERA AMIGO (SERÁ ?), CHUTANDO-O PARA GANHAR PONTOS. PORÉM, ODE SEMPRE VOLTA PARA RECEBER MAIS, GARFIELD PODE SER AJUDADO POR SEU PRIMO NEPAL, DE ELE PUDE ENCONTRA-LO, MENSAGENS AO PE' DA TELA APARECEM MOSTRANDO COMENTÁRIOS E OS ITENS QUE VOCE TEM.
É UM JOGO PERFEITAMENTE ANIMADO, COM PERSONAGENS DENTROS DOS QUADRINHOS.