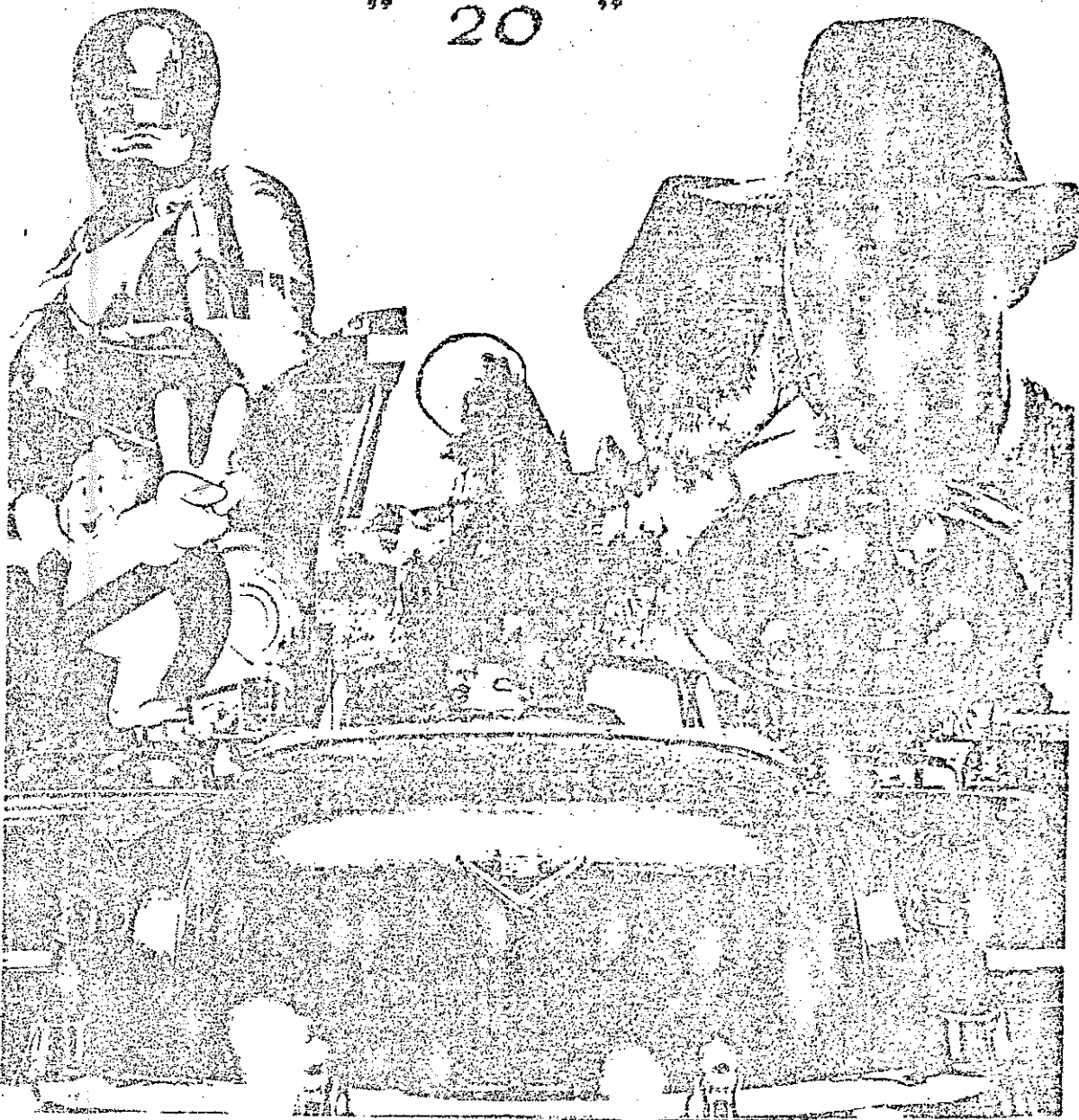


A Rede Soft  
apresenta:  
Rede News  
" 20 "



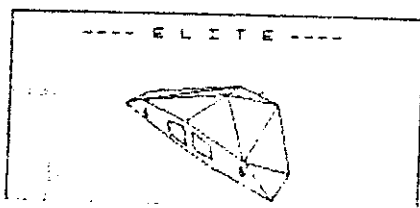
# DE M. A. T. E

por  
**Rogério Matielo**

Poderão dizer que o programa ELITE antes de ser um jogo, é um modo de viver (ou de morrer).  
Portanto, para que você não morra antes de ver quem o matou, foi preparado este guia de referências dos comandos disponíveis.

O jogo está baseado em um fator conhecido por todos nos dias de hoje ou seja o CAPITALISMO.

Para ser bem sucedido, você deve comprar produtos pelos preços mais baixos e revende-los pelos preços mais altos. Assim reside o conceito do jogo. Para poder ganhar mais dinheiro, será necessário que você viaje pelas oito galáxias conhecidas, comprando e vendendo itens, mas principalmente enfrentando e destruindo os piratas e inimigos que encontrar no seu caminho.



É aconselhável não atacar outras naves que não tenham uma atitude hostil contra você, pois a federação galáctica, mantém câmeras espalhadas pelo espaço que permitem registrar qualquer atitude de pirataria, bem como, de transporte de carga ilegal, portanto cuidado com tudo que você carregar e em quem você atira.



- Comandos na estação orbital:
- 1- sai da estação
  - 2- compra de carga
  - 3- venda de carga
  - 4- compra de armamento
  - L- status do piloto
  - K- cotação de preços
  - P- dados do planeta indicado
  - O- carta de navegação local
  - I- mapa galático
  - S- sobe cursor
  - X- desce cursor
  - M- cursor a esquerda
  - N- cursor a direita
  - R- localiza um planeta
  - B- retoma o cursor ao planeta
  - CAPS- pausa
  - CAPS & I- aborta
  - ENTER- carga no interior da nave

## Navegando pelo espaço:

- 1- visão frontal da nave
- 2- visão traseira da nave
- 3- visão esquerda da nave
- 4- visão direita da nave
- S- sobe a nave
- X- desce a nave
- M- nave a esquerda
- N- nave a direita
- I- mapa galático
- O- carta local
- P- dados do planeta indicado
- K- cotação de preços
- L- status do piloto
- D- distância do planeta
- R- localiza um planeta
- B- retoma o cursor
- A- dispara os lasers
- C- ativa o computador
- E- ativa E.C.W
- J- ativa torus jump
- M- aciona bomba de energia

- I- arma missil
- V- desarma missil
- F- dispara missil
- H- aciona salto espacial
- G- aciona salto inter-galático
- Q- aciona módulo de escape
- SYMBOL- reduz a velocidade
- SPACE- aumenta a velocidade
- ENTER- carga no interior da nave

# DICAS & POKES

by Paul Anthony Schmitz

1- códigos dos tele-transportadores do jogo  
Starquake :

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 01 ULTRA | 02 DELTA | 03 EXIAL | 04 ALGOL |
| 05 QUAKE | 06 IMAGE | 07 OKTUP | 08 RANIX |
| 09 ARANA | 10 AMIGA | 11 KYZIA | 12 VEROX |
| 13 ASOIC | 14 TULSA | 15 SONIQ |          |

CODIGOS ESPECIAIS DO JOGO :  
BOUNTY BOB STRIKES BACK

Para utilizar este códigos, você deve assim  
que o jogo for carregado, pressionar a tecla 2  
Feito isso, vai aparecer um menu de ajustes  
do jogo, onde você deverá colocar os  
códigos, esses códigos farão que você inicie  
o jogo em fases mais adiantadas.

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 01 - IHB | 03 - JDP | 05 - DVJ | 07 - EHR |
| 02 - LTO | 04 - MLB | 06 - OAO | 08 - XMR |

## POKES

Os pokes abaixo foram descobertos por mim ,  
utilizando o ótimo programa LIFE GUARD , e  
funcionaram perfeitamente

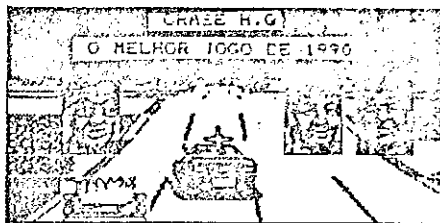
| PROGRAMA               | S | POKE    |
|------------------------|---|---------|
| ADVANCED PINBALL SIM.  |   | 35237.0 |
| BATAMAN III THE MOVIE  |   | 58317.0 |
| CHASE H.Q.             |   | 45221.0 |
| INDIANA JONES II MOVIE |   | 43076.0 |
| MR HELI                |   | 56128.0 |
| NAVY MOVES II          |   | 54047.0 |
| RICK DANGEROUS         |   | 58356.0 |
| SOL NEGRO I            |   | 25436.0 |
| VIXEN I                |   | 51789.0 |

O.B.S- quando for-pokerar o jogo  
Mr Heli , faça-o no menu, pois se você  
pokear durante a partida, haverá um  
crash no sistema

Dica " DEVIANTS "

No Rede News 13 foi publicado o Mapa  
deste jogo e os nomes dos  
teletransportadores, assim os nomes  
estão incorretos :

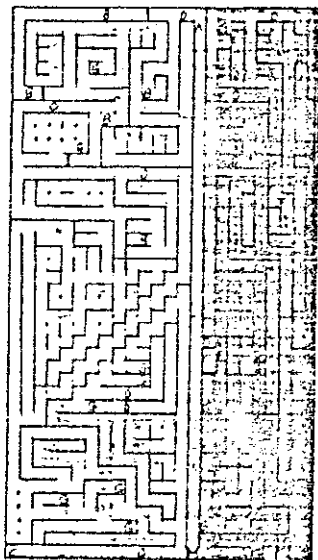
01 - DENIZIENT o certo é DENZIEN  
02 - DIZZIDIUS o certo é DIZZIDUS



Códigos de acesso :

ARMY MOVES II - 27351  
FREEDY HARDEST II - 897653  
GAME OVER II - 18024  
NAVY MOVES II - 63723  
TITANIC II - SUSIE

ATOMIERAQUEOUS  
THE MAX \*EET!



# IBIZZY 1, 2 e 3

## MANUAIS

Por Dilson M. de Moraes

**IBIZZY 1** - Existe uma passagem no subterrâneo à esquerda da tela onde tem a pá do coqueiro, que usando-se o extintor conseguimos congelar a cachoeira; esta tela chama-se crazy labyrinth e no final tem um objeto (pirareta).

O diamante serve para abrir uma passagem na cristal mountains.

O capacete de mineiro serve também para eliminar frutinhas verdes.

Existe algum procedimento que faça com que o screen fique limpo.

na parte superior e possamos ler o nome do objetos que pegamos.

**IBIZZY 2** - Consegui praticamente solucionar o " puzzles " : consegui reunir 29 coins e obtive o score de 54.100 pontos.

1- Pegar a máscara de mergulho ( rubber snorkler ) que fica em uma cabana no topo das árvores.

2- Entrar no fundo do mar e pegar os destroços do navio, a pá ( salt water spade ).

3- Largar a pá na pedrinha azul que fica na tela à direita dos destroços do navio ( surgirá uma bolha de ar ).

4- Pegar a espada ( sharp glass sword ) que fica em uma cabana nas árvores.

5- Largar a espada em cima da sepultura que fica no outro lado da praia ( após atravessar o fundo do mar e pegar a bolha de ar ).

6- Nos subterrâneos que existem abaixo da sepultura aberta pela espada, você recolherá a dinamite.

7- Com a dinamite e o detonador ( iniza red detonador ) você explorará as pedras que impedem o acesso ao saco de moedas ( bag of golden coins )

8- Pegar a chave que fica no pier ( última tela da ilha ) após o fundo do mar.

9- Entrar na sepultura aberta pela espada, caminhar até a última tela do subterrâneo ( a direita ) e largar-la sobre um barril que está enterrado.

10- Penetrar na passagem, pegar o forno micro-ondas ( microwave oven )

11- Pegar o sachado que fica perto da sepultura da ilha, pegar a bíblia ( woodaxe e holy bible )

12- Largar o machado em cima da ponte pencil.

13- Pegar o tesouro.

14- Trocar com o dono do armazem : o saco de moedas, o tesouro, o forno de micro-ondas e a câmera de vídeo ( small video camen, que está no topo das árvores ), pelo bote desidratado, motor, galão de combustível e chave de equição.

15- Largar estes objetos no pier na ordem acima.

16- Pular em cima do barco e andar junto com ele até a última tela.

17- Pegar a moeda.

Até aí eu consegui, mas não acho a 30ª moeda, e acredito que de posse das 30 moedas ( se é que elas existem ) eu passe pelo irmão gêmeo do dono do armazem. Obs- Trocar sempre os objetos de posição para que você nunca largue a máscara no fundo do mar, pois você só tem uma vida ! Ao pegar o tesouro esteja de posse da bíblia, pois caso contrário ao sair pela sepultura você será fulminado por um raio ( o tesouro é amaldiçoado ! )

Cuidado com as armadilhas na floresta.

As moedas que consegui recolher, estão muitas vezes ocultas, por cercas, cascas de árvores, pedras, plantas, etc.

Não encontrei aplicação para o " Sinclair abuser mag ".

Espero que você aproveite ( caso ainda não tenha ) a minha solução parcial do game, e diga como se consegue a moeda numero 30.

# DIZZY - 3

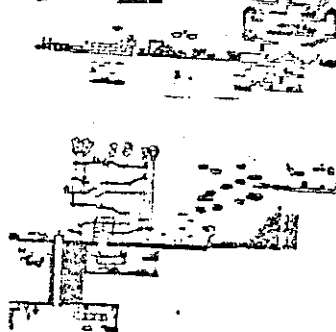
Por Dilson M. de Moraes

É uma paródia à história infantil João e o pé de feijão mágico, um clássico. Neste game participam alguns membros da família Dizzy e o objetivo é resgatar a namorada do Dizzy (Daisy) e comprar a cabana com 30 moedas de ouro; como no Dizzy 2, também só encontrei 29 moedas, ajude-me a encontrar a 30ª moeda!

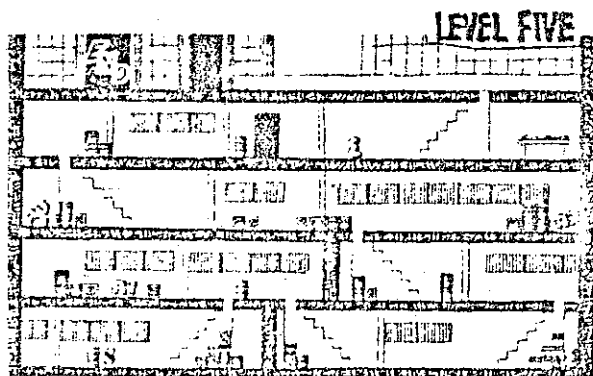
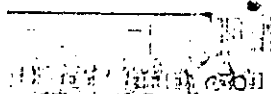
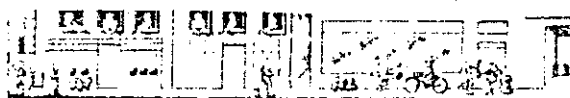
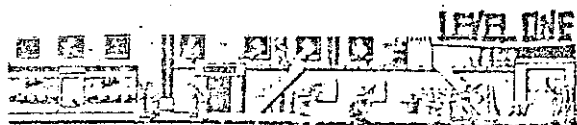
- 1- Dê a maçã verde para o troll.
- 2- Pegue a jarra d'água e jogue no fogo.
- 3- Pegue o pão e dê ao rato.
- 4- Pule o jacaré (você consegue!) e pegue a pedra (heavy bolder).
- 5- Suba e pegue o osso no sótão (attic).
- 6- Ligue a chave da porta.
- 7- Dê o osso ao cachorro (primeiro pegue a pedra que está em baixo e no seu lugar coloque o osso).
- 8- Pegue as pedras (heavy bolder), são 3 e largue na ponte (broken bridge), o nível sobe e você pula sobre o pedaço da tábua.
- 9- Vá até o bebê Dizzy e pressione o "ENTER", ele manterá um diálogo com o Dizzy e dará uma garrafa de poção para dormir.
- 10- Use a poção e adormeça o dragão que está depois da tela do jacaré.
- 11- Pegue um saco que está sobre o poço, ele permite ao Dizzy carregar mais objetos.
- 12- Volte e pegue as duas chaves que estão no castelo (uma na ponte!).
- 13- Caminhe e suba a encosta do vulcão e pegue outra chave (shiny golden key).
- 14- Use as três chaves e acione os dispositivos dos elevadores.
- 15- Suba nas árvores e pegue a alavanca com o grão Dizzy e a picareta, logo após, pegue também o batador de porta (knocker door).
- 16- Pegue a vaquinha (sigay low).
- 17- Coloque a alavanca sobre o poço e solte-a, o Dizzy cai.
- 18- O Dizzy está num estranho mundo de ponta cabeça, pegue a outra chave.
- 19- E tente vender a vaquinha para o dono do armazém, ele não comprará e acabará por dar em troca um grão de feijão!
- 20- Pegue o grão de feijão e coloque-o no estrume que fica na tela onde você pegou a vaquinha.
- 21- Vá até o castelo levando o batador de porta (bras knocker door) e use-o na porta que está trancada em cima (na tela sobre o denzen).
- 22- Pegue o balde e vá até a fonte que está na encosta do vulcão, encha-o.
- 23- Solte o balde sobre o esterco que já está com o feijão e... surtirá um pé de feijão mágico!
- 24- Suba, e passando pelas nuvens Dizzy vai até um castelo onde está presa a Daisy!
- 25- Pegue o ovo do dragão e desça até a caverna que fica sob o controle dos elevadores.
- 26- Deposite o ovo no ninho ao lado do outro e o dragão deixará o Dizzy passar.
- 27- Ao lado suba, e usando a picareta remova as pedras, que impedem o Dizzy.
- 28- Pegue o tapete e use-o para estendê-lo sobre as portas de aço que estão no castelo das nuvens.
- 29- Faça o elevador descer (acionando a chave) e salve a Daisy.

## FANTASY WORLD

### DIZZY



# Mapa Completo do Robocop 1



Quando voce estiver jogando pressione "SYMBOL SHIFT + B + I" entao no canto superior esquerdo vai aparecer a frase "CHEAT ON" assir que ela estiver fixa na tela, estara acionado o sistema de imunidade, mas lembre-se a cada fase que vier voce devera acionar novamente.

# especialmente para o Rede News

## Sessão : Solução the games

### DOUBLE DRAGON II

This is one of those beat-'em-up things, I'm afraid. Still, a tip is a tip, and here's a huge bundle of them from Stephen Hancock.

#### TIPS

• Don't use joystick, use keys. You'll find you can achieve more moves.



• Press Up and Down together, with either Left and Fire or Right and Fire, and you'll do a cartwheel. This is useful for getting out of tight spots.

#### HOW MANY HITS NEEDED TO KILL THE ENEMY

Kick - good (two hits needed)  
Punch - pretty good (three)  
Whirlwind - brilliant (one)  
Headbutt - pretty good (three)  
Elbow - good (three)  
Back-kick - useless (you can't kill them at all)  
Kneeling - average (weakens them)

#### THE ENEMY

This bloke loves to crush things at people - from boxes to knives.

She enjoys smashing you in the mug with her mace.

This bloke thinks he's hard - he picks you up from the back and smashes you.

The hard-man with the braces - he just steps you.



These ones like punching you, so make 'em eat boot!

Wily - he's more violent, but dies easily. Don't try kicking or punching him or he'll tell you with lead, so give him a whirlwind kick.



#### THE WEAPONS

Knife Good, you can hit the badies from a distance.



Mace Not bad, but you're usually hit before you can use it.



Spear Good, one or two hits to kill, but lose it before you reach the combine harvester or you won't be able to jump.



Boxes These will knock down two at once.



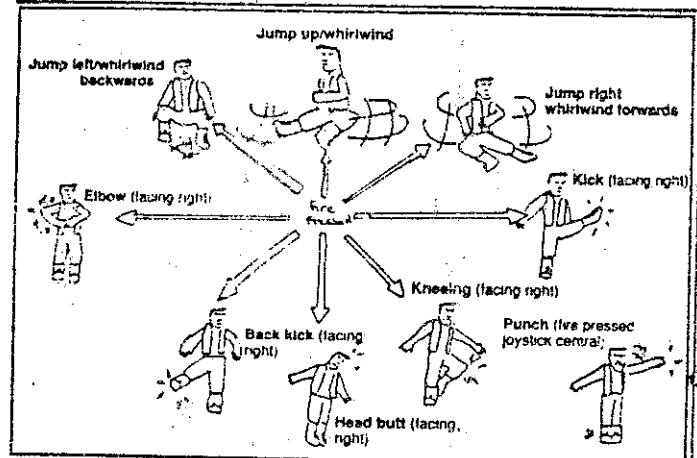
Boulder Same as boxes.



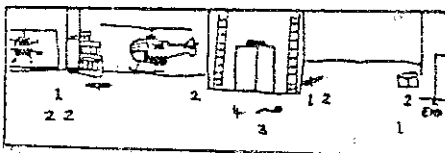
Grenade Pick it up, then chuck it because you've only got a few seconds before it goes off.



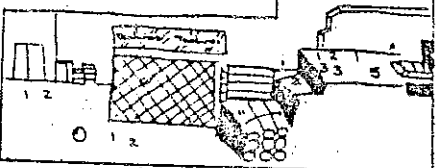
Log Same as boxes.



#### LEVEL ONE



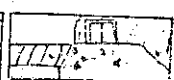
#### LEVEL TWO



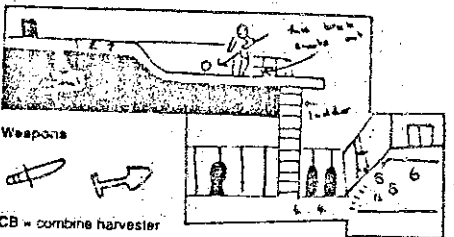
#### LEVEL THREE



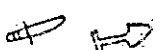
#### LEVEL FOUR



#### LEVEL FIVE

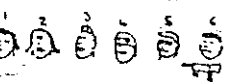


#### Weapons



CB = combine harvester

#### KEY (numbers, the enemy)

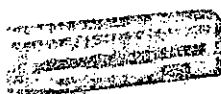
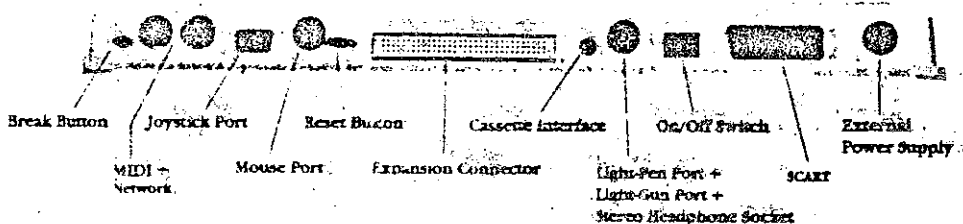
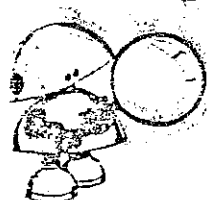
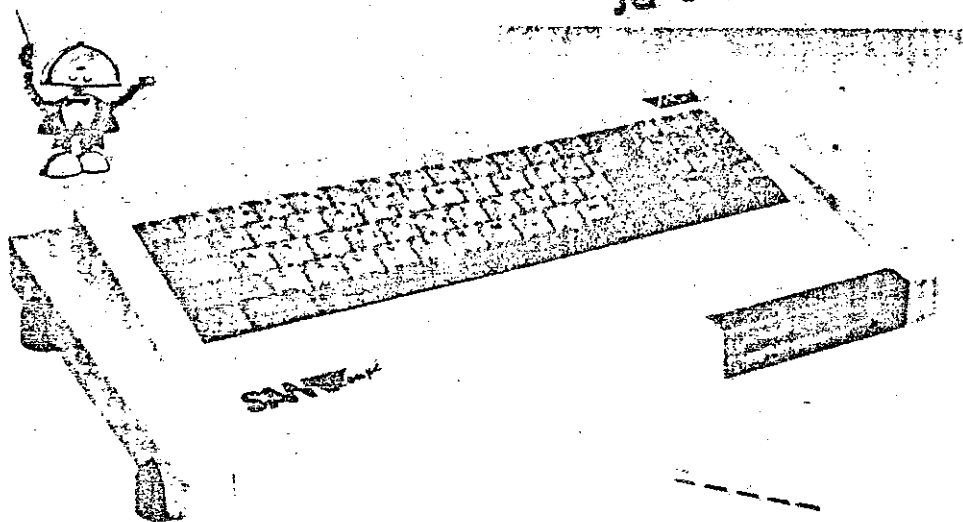


Well, there we go. Thanks, Stephen. Anyone who's still stuck after that lot must have their joystick plugged in the wrong way round or something.



# SAN

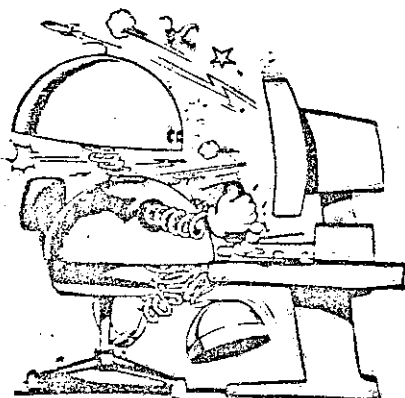
O Super Spectrum  
já chegou



Garantia

**TRIUDUS**

REDE NEWS 20 PAGINA 10



#### SAM COUPE

O SAM é o computador ideal para evoluir para todo o possuidor de um Spectrum. Com 128 cores e 4 modos gráficos, 6 canais stereo, 256 K de RAM podendo ter um drive standard de 3.5" permite aproveitar a sua biblioteca de programas Spectrum que uniu a durabilidade na anos.

Para quem se vai iniciar no mundo da micro informática, o SAM é quamente o computador ideal. Possuidor de uma relação qualidade/preço inigualável tem todos os elementos necessários a tal computador.

- Saída para Monitor
- Saída para Midi
- Saída Scan
- Ligação para Joystick e Mouse
- Ligação a Gravador
- Ligação a Lightpen

É um computador expansível podendo ser acrescentados um ou dois drives de 3.5", expandir a memória, etc.

**ENTRE NO MUNDO SAM — O SUPER SPECTRUM**

#### COMPATIBILIDADE COM O SPECTRUM ASSEGURADA

O SAM vem com uma cassete, que compatibiliza 85% do Software Spectrum existente.

Brevemente existirão Programas específicos para o SAM que tirarão partido das extraordinárias capacidades Gráficas e Sonoras do computador.

#### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

PROCESSADOR: Z 80 B a 4 MHz

ROM: 72 K contendo o SAM BASIC

RAM: 256 K expansível a 512 K

SOM: Sintetizador SAA 1799, 6 canais, 3 bitavas stereo com amplitude

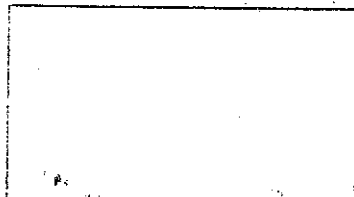
GRÁFICOS: 4 Modos Gráficos permitindo até 128 cores

TECLADO: Tipo Profissional de 72 teclas, incluindo 10 teclas de Função

DRIVES: 1 ou 2 Drives amovíveis de 3.5" com capacidade de 170 K formatados



AGENTE



**SANW**

UM COMPUTADOR

GARANTIDO

ASSISTIDO

DISTRIBUIDO

PELA:

**TRUDDER**

REDE NEWS DO PAGINA 11

## SAM-COUPÉ - O FUTURO DO SPECTRUM ?

por Luciano Silveira

Ola amigos ! Muito do que voce vai ler aqui, talvez voce ja tenha lido ou ouvido alguem falar. No entanto, a Rede nao poderia deixar de dar a sua palavra sobre esta incrivel novidade. Assim, se voce nao tem acesso as publicacoes estrangeiras, ou seja, a informacao atualizada, aqui esta um resumo dos ultimos acontecimentos.

Voce, nos ultimos anos, tem programado e jogado incriveis jogos no seu Spectrum. Ao programar, voce ja deve ter sentido falta de melhores recursos graficos, sonoros e de programacao, e ao jogar voce ja deve ter tido algum pensamento do tipo "Se o TK, assim, ja e capaz de fazer esses jogos incriveis, o que faria se tivesse mais recursos.

Em meados de 1989, dois caras chamados Alan Miles e Bruce Gordon, anunciaram a sua criacao, que aos poucos abalaria todo o aundo do Spectrum - o Sam Coupe.

Se inicio, ninguem acreditou, quem acreditou, desconfiou. Um novo Spectrum, muito mais poderoso e com preco de um 128 k ! Durante meses se especulou sobre a nova maravilha enquanto a MGT (Miles Gordon Technology) anunciava o seu produto nas principais revistas dedicadas ao Spectrum na Inglaterra e a coisa toda atingiu o seu pico em Dezembro, com a aproximacao do natal. Neste mesmo mes, a revista Crash publicara uma entrevista com Uwele Mel Croucher, constante ingles que conta piadas por telefone na sua "Computer Fun Line" e que escreveu o manual do usuario do Sam Coupe. A MGT anunciava que o Sam Coupe ja estava disponivel em varias lojas, mas as pessoas reclamavam da dificuldade de se encontra-lo nas lojas. Mais tarde, Uwele Mel Croucher diria na sua "Computer Fun Line": "Sabe qual e a diferenca entre o Sam Coupe e o monstro de Loch Ness? E' que algumas pessoas juram que realmente viram o monstro de Loch Ness! Em fevereiro, a MGT organizou um "tour" por todo o pais, para expor ao publico, o Sam Coupe funcionando, ao vivo e em todas as suas 128 cores.

Sai entao, o Sam Coupe comecou a se tornar realmente disponivel nas lojas, mas ninguem confiava no novo produto, pouquissimas pessoas acreditavam e compraram. A compatibilidade com o Spectrum, que julgaram ser de 80 %, acabou sendo de 5 % e as Soft-Houses declararam abertamente que nao tinham a menor intencao de apoiar o novo computador, especialmente a Ocean. As vendas so comecaram a aumentar depois que a revista Crash inaugurou o "Sam Coupe Forum" em maio. Uma secao que relata as ultimas noticias do Sam Coupe, inclusive um concurso para escolher qual o melhor programa que explorasse a sua capacidade, com um premio de 15 mil libras ! A sessao apresenta ainda, cartas de leitores que adquiriram um Sam Coupe e elogiaram bastante, ao mesmo tempo em que discutem abertamente os seus problemas.

Hoje, a Crash traz na capa um selinho dizendo "SAM COMPATIBLE" e ate mesmo comercializa o computador que ja e cobicadissimo, mas a historia nao para por ai.

Em julho, a MGT entrou em concordata e falio. O desespero foi generalizado, mas Bruce Gordon e Alan Miles fundaram a Sam Computers, enquanto outros especularam sobre qual seria a empresa que passaria a ter os direitos sobre o Sam Coupe.

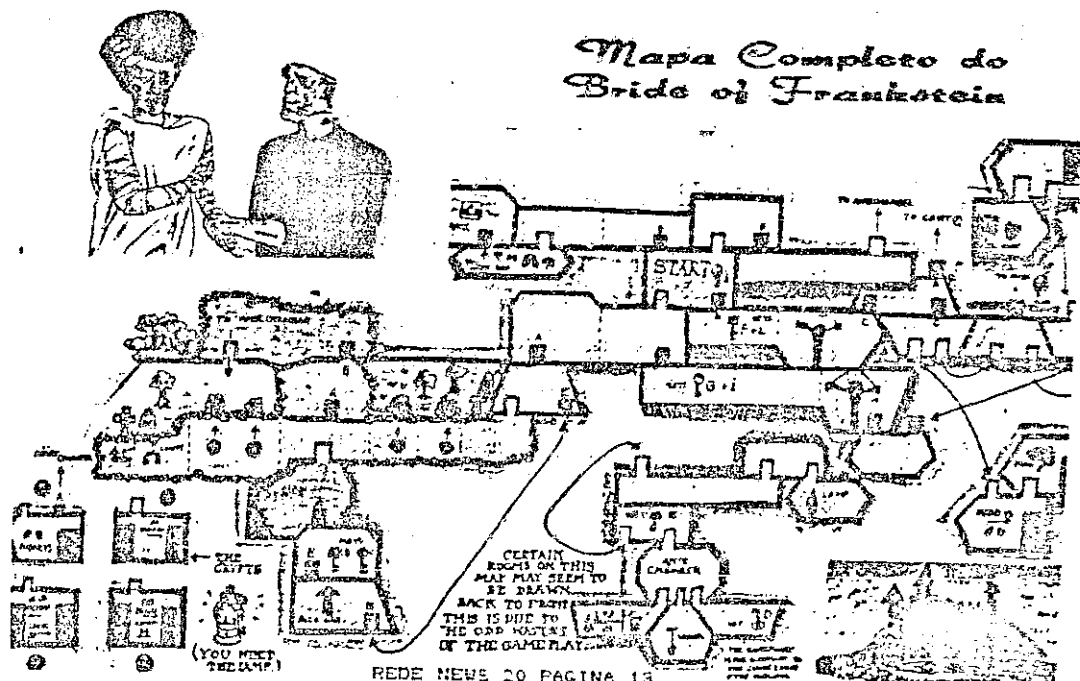
Em agosto, a Amstrad teve uma importante reuniao a portas fechadas, na Franca, para discutir o seu novo lancamento. Os resultados dessa reuniao ainda nao sao do meu conhecimento.

Mas, afinal de contas, o que é o San Coupe?

O San Coupe levou, segundo seus criadores, pelo menos três anos para ser totalmente desenhado e construído. Ele apresenta as seguintes características:

- 256 K de RAM, expandível a 512 K.
- 128 cores.
- 8 canais de som estereo, 8 oitavas.
- Entradas para 2 drives de 1MB cada, embutidos.
- 4 modos de tela, desde Spectrum e 30 colunas (512 X 192) até telas de 256 X 192 pixels, onde se pode ter 16 cores por linha, uma cor diferente para cada pixel, sem invasão de cor.
- Saídas para todos os principais periféricos já existentes como mouse, impressora, expansão para 512 K, drive externo e MIDI.
- Saídas também para monitor, TV, UHF, Joystick e saída para qualquer aparelho de som.
- BASIC semelhante ao do Spectrum, porém mais sofisticado.
- CHIP de 6 MHz, que funciona com o dobro da velocidade do Spectrum, mais o comando BLITZ, que faz tudo que acontece na tela ficar mais rápido, e que torna seis vezes mais rápido que o Spectrum.
- Teclado profissional de 72 teclas, sendo 10 teclas de funções redefiníveis, podendo ser programadas para enviar para a memória qualquer String ou Texto. DOS com "BOOT" a um toque de botão.
- Ele apresenta ainda, um visual bonito, em uma caixa branca incrivelmente aerodinâmica, que permite apoio para as mãos enquanto se digita.
- Acompanha manual, fita cassete com emulador Spectrum e o programa FLASH, uma espécie de The Artist II, só que bem mais sofisticado.

Final .....



# Super dicas

fornecidas gentilmente por :  
Ricardo Suzuki

## GEMINI WING

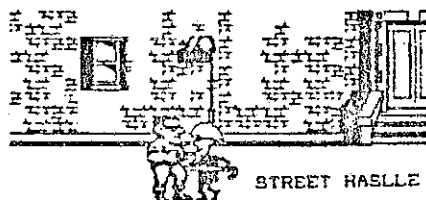
level 1 - thestart  
level 2 - eyeplant  
level 3 - whatwall  
level 4 - goodnite  
level 5 - skulldug  
level 6 - bigmouth  
level 7 - creepish  
level 8 - finalfix



**HUMAN KILLING MACHINE**  
pressionar G e O e  
então X, para avançar  
um nível.

**INDIANA JONES THE  
LAST CRUSADE**  
pressionar O, T e D  
no menu principal  
durante o jogo.  
SHIFT 2 o levará  
adiante dentro dentro  
do nível e SHIFT 3 o  
levará ao início do  
próximo nível.

**STRIDER**  
pressionar Z e 0(zero)  
no menu principal, a  
borda piscará. Dentro  
do jogo, acione a  
pausa com H, e então  
SHIFT 2 o levará  
adiante dentro do  
nível e SHIFT 1 o  
levará ao início do  
próximo nível.



**SANXION**  
Redefina as teclas do  
jogo para "CHEAT".  
O programa pedirá  
uma password, digite  
"LYNN" e você terá  
infinitas naves.

**SHINOBI**  
Redefina as teclas do  
jogo para "GRUTS".  
Aparecerá a mensagem  
"HELLO CHEEKY".  
Redefina novamente as  
teclas ao seu gosto  
para jogar com  
infinitas vidas.

**IKARI WARRIORS**  
Logo após o  
carregamento do jogo,  
e ainda com a tela de  
abertura, digite  
(uma tecla por vez)  
"PETELIVES" e obtenha  
infinitas vidas.  
OBS-cópias multi-  
faceadas, dependendo  
do ponto onde o botão  
mágico foi acionado,  
podem não mais dispor  
deste recurso.

**XENON I**  
Durante o jogo, acione  
a pausa com "BREAK".  
Pressione as teclas  
"TINY" e então o  
comando de tiro no  
joystick ou  
teclado, e terá  
vidas infinitas.

# DIZZY - 3

Por Wilson M. de Moraes

É uma paródia à história infantil João e o pé de feijão mágico, um clássico. Neste game participam alguns membros da família Dizzy e o objetivo é resgatar a namorada do Dizzy (Daisy) e comprar a cabana com 30 moedas de ouro; como no Dizzy 2, também só encontrei 29 moedas, ajude-me a encontrar a 30ª moeda!

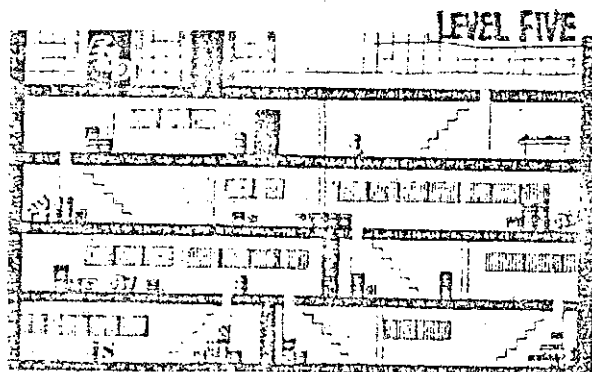
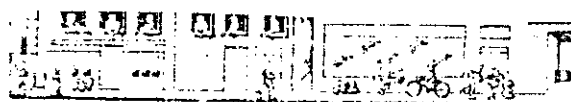
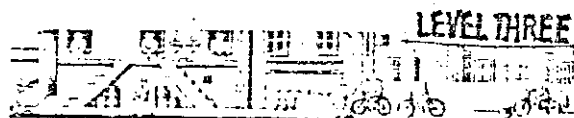
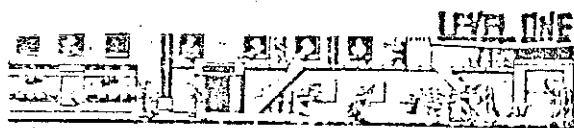
- 1- Dê a maçã verde para o troll.
- 2- Pegue a jarra d'água e jogue no fogo.
- 3- Pegue o pão e dê ao rato.
- 4- Pule o jacaré (você consegue!) e pegue a pedra (heavy bolder).
- 5- Suba e pegue o osso no sótão (attic).
- 6- Ligue a chave da porta.
- 7- Dê o osso ao cachorro (primeiro pegue a pedra que está em baixo e no seu lugar coloque o osso).
- 8- Pegue as pedras (heavy bolder), são 3 e largue na ponte (broken bridge), o nível sobe e você pula sobre o pedaço de tábuas.
- 9- Vá até o bebê Dizzy e pressione o "ENTER", ele manterá um diálogo com o Dizzy e dará uma garrafa de poção para dormir.
- 10- Use a poção e adormeça o dragão que está depois da tela do jacaré.
- 11- Pegue um saco que está sobre o poço, ele permite ao Dizzy carregar mais objetos.
- 12- Volte e pegue as duas chaves que estão no castelo (uma na ponte!).
- 13- Caminhe e suba a encosta do vulcão e pegue outra chave (shiny golden key).
- 14- Use as três chaves e acione os dispositivos dos elevadores.
- 15- Suba nas árvores e pegue a alavanca com o grão Dizzy e a picareta, logo após pegue também o baterador de porta (knocker door).
- 16- Pegue a vaquinha (sigay low).
- 17- Coloque a alavanca sobre o poço e solte-a, o Dizzy vai...
- 18- O Dizzy está num estranho mundo de ponta cabeça, pegue a outra chave.
- 19- É tente vender a vaquinha para o dono do armazém, ele não comprará e acabará por dar em troca um grão de feijão!
- 20- Pegue o grão de feijão e coloque-o no estrume que fica na tela onde você pegou a vaquinha.
- 21- Vá até o castelo levando o baterador de porta (bras knocker door) e use-o na porta que está trancada em cima (na tela sobre o denzen).
- 22- Pegue o balde e vá até a fonte que está na encosta do vulcão, encha-o.
- 23- Solte o balde sobre o esterco que já está com o feijão e... surtirá um pé de feijão mágico!
- 24- Suba e passando pelas nuvens Dizzy vai até um castelo onde está presa a Daisy!
- 25- Pegue o ovo do dragão e desça até a caverna que fica sob o controle dos elevadores.
- 26- Deposite o ovo no ninho ao lado do outro e o dragão deixará o Dizzy passar.
- 27- Ao lado suba e usando a picareta remova as pedras que impedem o Dizzy.
- 28- Pegue o tapete e use-o para estendê-lo sobre as portas de aço que estão no castelo das nuvens.
- 29- Faça o elevador descer (acionando a chave) e salve a Daisy.

## FANTASY WORLD

## DIZZY



# Mapa Completo do Robocop 1



# DICAS , POKES E MANHAS PARA TK HANIACOS OU MENOS HANIACOS .

THE UNTOUCHABLES - ao entrar no score, digite " HUMPHREY BOGART " depois aperte O-W-E para mudar de fase.

CHASE H.Q - redefina com " S H O C K E D " e siga as intrucoes na tela.

DIZZY II - aperte " P O A " na tela de abertura, ate' o sinal . segure e aperte enter ate' os bracinhos se mexerem. seleccione a tela com as teclas " Z X " .

JASON'S GEM - aperte " Q W A " ate' ouvir o " biip ! " vidas infinitas  
OPERATION THUNDERBOLT - redefina UP = 7 , DOWN = 6 , LEFT = 8 , RIGHT = 9 , FIRE = 0 , ROCKET = SPACE , seleccione 2 jogadores.

PLAYER 1-1 , PLAYER 2-2 , seleccione Sinclair 2 e use o joystick.  
Fogo duplo ! (obs- costuma falhar muito este truque).

## POKES .....

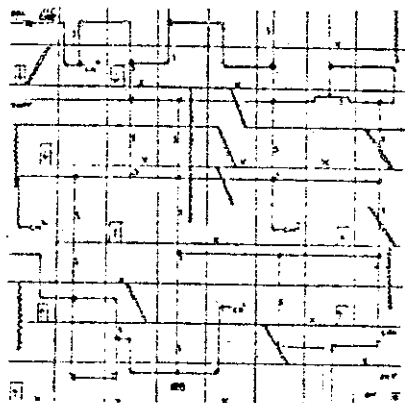
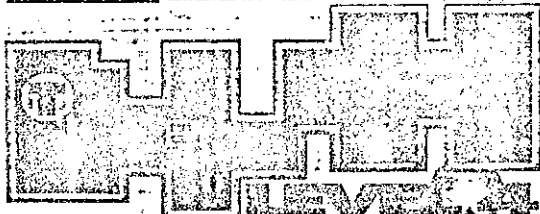
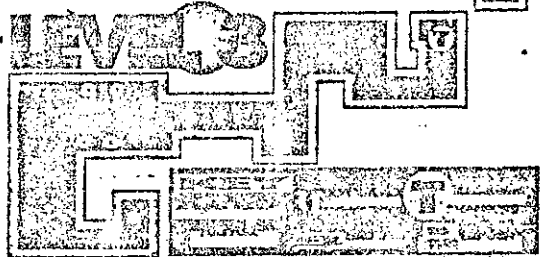
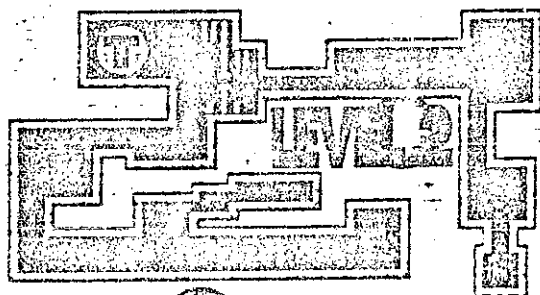
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE 42389,0 VIDAS

CAPAL 34822,44 IMUNIDADE

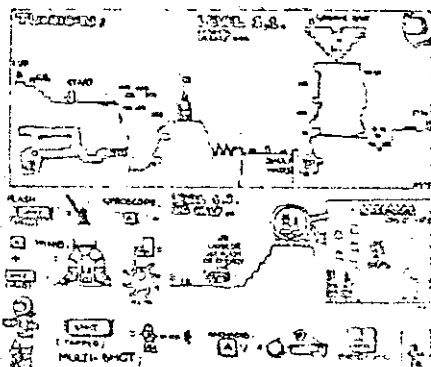
CHASE H.Q 39998,166 CREDITOS

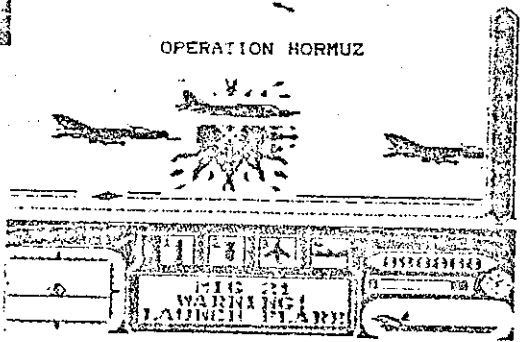
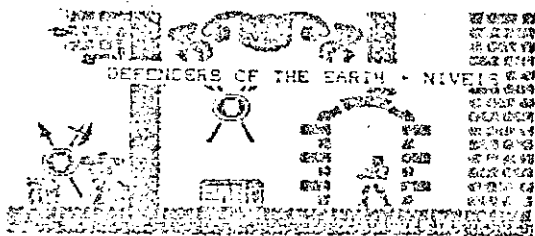
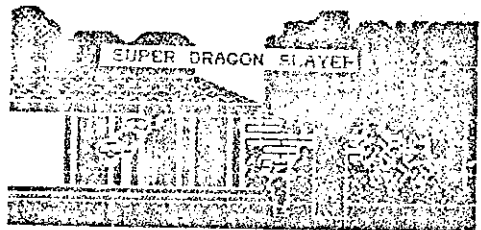
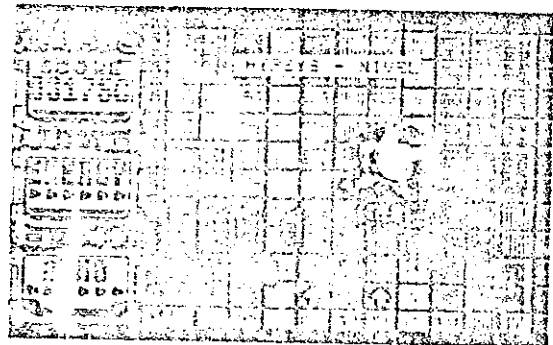
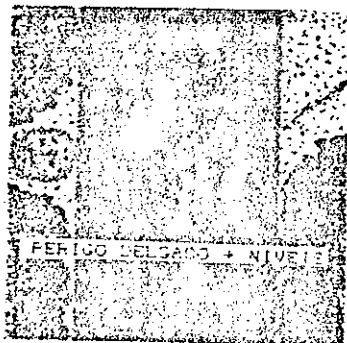
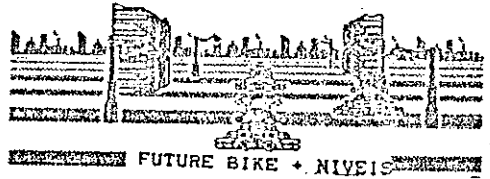
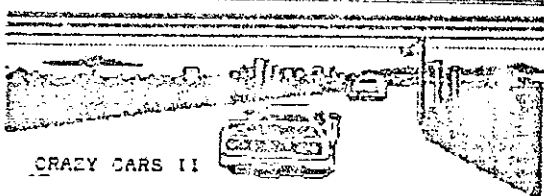
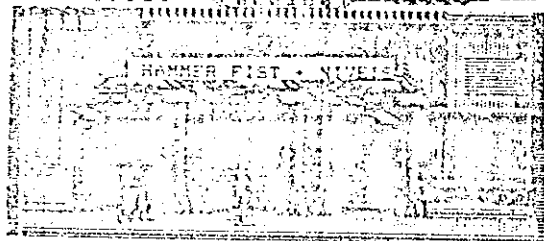
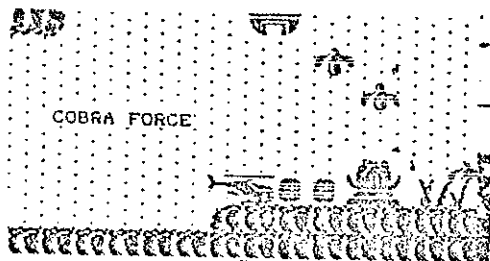
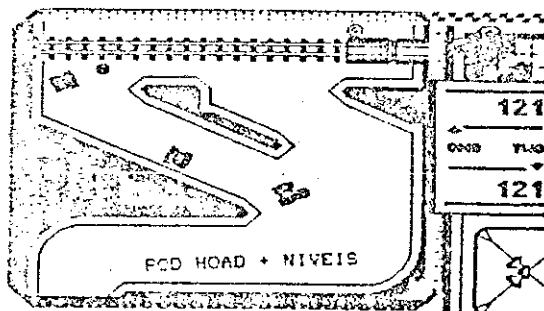
Dicas e pokes enviados por Flavio Massao Matsumoto &  
Luciano Silveira .

Mapa Dan Dare 3  
abaixo o Garfield  
Winters Tail >>>>>>

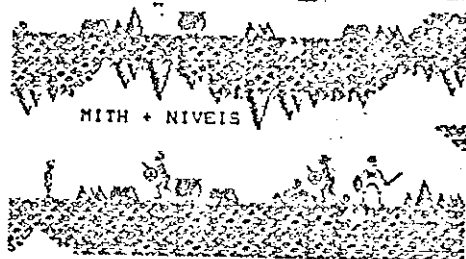
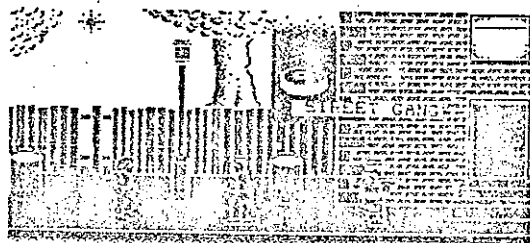
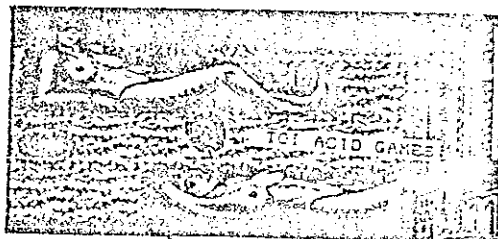


## TURRICAN





# SESSAO CATALOGO:



| TITULO                          | SON - GRÁFICO - ANIMACAO - MEDIA |     |      |     |
|---------------------------------|----------------------------------|-----|------|-----|
| ROAD ROAD + NIVEIS              | 5.0                              | 6.0 | 3.0  | 4.6 |
| COERA FORCE                     | 5.0                              | 7.0 | 5.0  | 5.6 |
| HANDER FIST + NIVEIS            | 6.0                              | 8.0 | 8.0  | 7.3 |
| FUTURE BIKES + NIVEIS           | 3.0                              | 6.0 | 6.0  | 5.0 |
| CRAZY CARS II                   | 0.0                              | 9.0 | 8.0  | 5.6 |
| PERIGO DELGADO + NIVEIS         | 2.0                              | 3.0 | 5.0  | 3.3 |
| HYPERS + NIVEL                  | 6.0                              | 8.0 | 7.0  | 7.0 |
| SUPER DRAGON SLAYER             | 4.0                              | 4.0 | 4.0  | 4.0 |
| DEFENDERS OF THE EARTH + NIVEIS | 7.0                              | 10  | 8.0  | 8.3 |
| OPERATION HORNUS                | 5.0                              | 6.0 | 9.0  | 6.6 |
| TOI ACID GAMES + NIVEIS         | 6.0                              | 9.0 | 8.0  | 7.6 |
| STREET GANG                     | 4.0                              | 6.0 | 5.0  | 5.0 |
| NITH + NIVEIS                   | 0.0                              | 9.0 | 10.0 | 6.3 |

O.B.S- OS PROGRAMAS CRAZY CARS II E NITH RECEBERAM NOTA ZERO NO ITEM SON EM VIRTUDE DOS MESMOS TEREM AS ROTINAS DE SON VOLTADAS EXCLUSIVAMENTE PARA O SPECTRUM 128 K OU UTILISANDO-SE A INTERFACE EXPLORER.

Sessao Catalogo : by Rede Soft

# Mapa completo do : Ghouls & Ghosts

