



INDICE

P2-V THE GAME/CODENAME MAT II/COMMANDO/STREET HAWK I-P3-OMNICOPY II/007 FAST/LEARN TC7/MANIC MINER/DICA BASIC-P4-CRITICAL MASS/ TRANSFORMER/PIJANARAMA-P5-MACADAM BUMPER/GREMLINS/TK MANIACO-P6-STARTRIKE II/SAMANTHA FOX/BACK TO FUTURE/SHOW JUMPING/BENNY HILL YABA DABA DOO-P7-GLADIATOR/GERRY THE GERM/BOMB JACK/MAX HEADROOM/RAMBO II/COMO REALMENTE SE PROTEGE UM PROGRAMA-P8-CONFUSION SQUASH/W.S.BASEBALL/FORMULA ONE/BRUCE LEE/RAID OVER MOSCOW/PROJETO FUTURE/AIR WOLF I-P9-NIKIE/CAESAR THE CAT/TWISTER/FRANK'S BRUNO BOXING/ROCKY/COMMANDO/PEDRO/PROJECT FUTURE-P10-MAPA SWEevo'S WORLD-P11-6IRUM ATRIUM/NODES YESOD/WRIGGLER/KNIGHT LORE/ YIE AR KUNS FU/TK 95 SPECTRUM DE FATO!-P12-BROTHER EP44/ACE I-P13-SKY FOX/TELAS GRAFICAS-P14-SPITFIRE/COMO SE REALMENTE PROTEGE UM PROGRAMA II-P15-PROBLEMAS COM A GRAVACAO-P16-BATMAN/OMNICOPY II-P17-ISO COPY/GHOST'M'6ORLINS-P18-PROJETO ASSEMBLER I&II-P19-THREE WEEKS/CPU X ROM-P20-AZIMUTE/CARTOON/TIR NA NOG/UM DIA DE COMPRAS NO PARAGUAI-P21-MAPA"THE GREAT ESCAPE" P22-PSI CHESS-P23-ONE ON ONE-P24-SESSAO ALERTA VERMELHO/DICAS,POKES/COMO REALMENTE SE PROTEGE UM PROGRAMA III-P25-SESSAO AXE/ OPERACAO PENTE FINO-P26-RESET/ALPHAPRINTER IP/MAPA THRUST I/ESQUEMA THE GREAT ESCAPE-P27-ARC OF YESOD/THE GREAT ESCAPE/ DICA SUPRIMENTO-P28-INTERFACE II VS CURSOR/SESSAO DICAS & POKES/TELAS GRAFICAS-P29-INTERFAX/PENTAGRAM/TELAS GRAFICAS-P30-LIGHT FORCE/SPACE HARRIER/TERRA CRESTA/PAPER ROY/TELAS GRAFICAS-P31-ANALISE DE JOYSTICKS/JUDGE DREDD/TELAS GRAFICAS-P32-THE SACRET OF ANTIRIAD/STALLONE COBRA/SHADOW SKIHER/THANATOS/STRIKE FORCE HARRIER/TELAS GRAFICAS.

OBS-A LETRA *P* QUE ANTECEDE AO NUMERO CORRESPONDE, A PAGINA E AO NUMERO INDICADO.

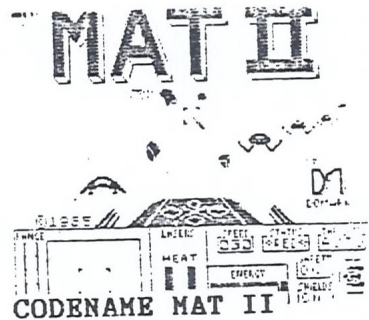
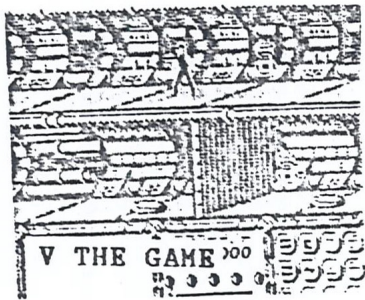
O OBJETIVO DE V, THE GAME, É COLOCAR UMA BOMBA NO REATOR NUCLEAR DA BASE, DESCENDO APROXIMADAMENTE 8 ANDARES E CAMINHANDO SEM PARAR PARA A ESQUERDA, ATÉ QUE VOCE ENCONTRE UM PORTAO DE VARIAS CORES, ACERTANDO O CODIGO PELO SEU PAINEL, IGUALANDO ASSIM OS SIMBOLOS. AI O PORTAO SE ABRIRÁ; ENTRE E ACERTE O CODIGO DE SUA BOMBA (UM DOS SIMBOLOS QUE SEU PAINEL INDICAM O CODIGO). AGORA VEM A PARTE MAIS DIFICIL DO JOGO: VOCE DEVE ENCONTRAR 4 PORTOES NEGROS, PASSAR DE NIVEIS, ATÉ CHEGAR AO QUARTO, ENTAO CAMINHE PARA A DIREITA E VOCE ENCONTRARA UMA NAVE; ENTRE E PONHA O JOYSTICK PARA CIMA. PARA CARREGAR A SUA ARMA, É FACIL, DURANTE O JOGO VOCE ACHARA ALGUNS PORTOES QUE MAIS PARECEM COM PILARES AMARELOS, ENTAO BASTA COLOCAR O RAPAÇ NO MEIO DELES E COLOCAR O JOYSTICK PARA CIMA. GENTILMENTE FORNECIDO PELO SOCIO EDUARDO SHIMAHARA

CODENAME MAT II É QUASE UM CLONE DE CODENAME MAT I. É A SUA VEZ DE PEGAR A NAVE STAR TRECK UNINDO A ALIANÇA DOS ALIENS-ZAPPERS NOVAMENTE. O CENARIO É UM POUCO DIFERENTE DO ORIGINAL - VOCE ESTÁ PROTEGENDO OS 24 SATELITES QUE ESTAO CIRCUHANDO AS MINAS DE VESTA. OS PEQUENOS E ODIOSOS MYONS TENTAM DESTRUIR ATÉ O ULTIMO SATELITE DE CADA GRUPO DE QUATRO, VOCE DEVE ENTAO REPARA-LO PARA QUE NAO SE FORMEM MUITAS AVARIAS NOS SATELITES. SUA NAVE ESTÁ BEM EQUIPADA PARA INFORMA-LO SOBRE SEU STATUS, ETC. PARA CONTRA-ATACAR, VOCE DEVE ESCOLHER LASER OS RAIOS DE ENERGIA. OS LASERS SAO RAPIDOS MAS GASTAM MAIS ENERGIA. VOCE DEVE CONTROLAR A TEMPERATURA DOS LASERS, VELOCIDADE, CAMPO DE FORÇA, ETC - NAO SO UM JOGO COMPLEXO MAS TAMBEM UM GRANDE NUMERO DE COMANDOS. SE VOCE JA JOGOU CODENAME MAT I ENTAO NAO HA NENHUMA SURPRESA PARA VOCE. CASO CONTRARIO, DE UMA OLHADA MELHOR NO NUMERO 1; MAS NAO SAO TAO BONS QUANTO STARION E ELITE. GENTILMENTE FORNECIDO PELO SOCIO CLOVIS)

NO JOGO COMANDO SEMPRE QUE VOCE FOR PASSAR POR BAIXO DE UMA PONTE, QUANDO VOCE ESTIVER DENTRO, ATIRE UMA GRANADA, POIS ISTO EVITA QUE OS GUARDAS DO OUTRO LADO DA PONTE ATIREM E TE ACERTEM. O JIPE QUE APARECE ATIRANDO, PODE SER DESTRUIDO COM 12 TIROS. OS CASAMATAS QUE ATIRAM BOMBAS TAMBEM PODEM SER FACILMENTE DESTRUIDOS E VALEM MUITOS PONTOS, BASTA ATIRAR UMA GRANADA BEM NO MEIO DELAS OU UM POUCO ANTES. A DICA N NUMERO UM DE COMANDO É MAIS UTIL NAS AREAS 9, 13, 16, 19. NA AREA NUMERO 3, ATIRE GRANADAS NAS PORTAS DAS CASINHAS E DESSE MODO VOCE OS MATARA ASSIM QUE ELAS SAIAM.

STREET HAWK

É OUTRO JOGO BASEADO NUM SERIADO DA TV NO QUAL ESPERAMOS GRANDES COISAS. POREM O JOGO NAO TRAZ NENHUMA RELACAO COM O SERIADO. SE VOCE É FA DO DEFENDER ESSE JOGO ENTAO É FEITO SOB MEDIDA PARA VOCE. PRIMEIRO CARREGUE SUA STREET HAWK (MOTO LASER) DE PONTOS ADQUIRIDOS ATRAVES DA PRECISAO DOS SEUS TIROS DE LASERS. UMA VEZ QUE VOCE TENHA GASOLINA, VOCE PODE INICIAR SUA MISSAO. ESTA CONSISTE EM DESTRUIR OS HELICOPTEROS INIMIGOS E SALVAR OS SOBREVIVENTES. VOCE TAMBEM DEVE PEGAR AS PECAS DE ALGUNS DOS HELICOPTEROS INIMIGOS PARA PASSAR PARA O PROXIMO NIVEL. É BOM SEMPRE FICAR DE OLHO NOS RADARES PARA SABER DE ONDE VIRA O PROXIMO ATAQUE. DEFENDER POSSUI BELOS GRAFICOS DAS MOTOS, MAS NAO ADICIONA NADA MAIS QUANTO A ORIGINALIDADE. (GENTILMENTE FORNECIDO PELO SOCIO CLOVIS)



REDE SOFTWARE

MANUAIS DE COPIADORES (GENTILMENTE FORNECIDOS POR HELIO KAZUD)

NESTE SM VAMOS FAZER UMA PEQUENA ANALISE SOBRE TRES COPIADORES QUE SAO: 007 FAST, TC 7, OMNICOPI II.

OMNICOPI II-PARA MUITOS ESTE SERIA O SUCESSOR DO ISO COPY MAS APOS MUITOS TESTES CHEGAMOS A SEGUINTE CONCLUSAO:ESTE COPIADOR E' UM DESASTRE VISTO QUE O MESMO NAO ACUSA ERRO DE LEITURA E SUA MEMORIA E' BEM INFERIOR AO ISO COPY.

ABAIXO SEGUIE AS INSTRUcoes:

CAPS SHIFT- AVANCA INSTRUcoes.

SPACE- CONGELA INSTRUcoes.

L= LOAD- LE HEADERLESS EM VELOCIDADE NORMAL (QUANDO OMNICOPI II CARREGA UM HEADER VARIAS VEZES, ELE O CONSIDERA COMO UM HEADER DE MARBITE 0 E TAMANHO 10.

S- SALVA O PROGRAMA EM FITA.

V- VERIFICA O PROGRAMA GRAVADO.

C- CONTA OS BYTES DE UM HEADERLESS.

B-BREAK SERVE PARA DESMEMBRAR PROGRAMAS EM MAXCOPY.

EXEMPLO: VOCE QUER SEPARAR A TELA DO PROGRAMA ENTAO FAÇA O SEGUINTE:

APORTE B E NA TELA VAI APARECER " IGNORE:+" LOAD: "

COMO O SCREEN TEM 6912 BYTES, ENTAO DIGITE 6912 E "ENTER":

" IGNORE: 6912 LOAD: "

AGORA DIGITE O NUMERO DE BYTES A CARREGAR + ENTER E LIGUE O GRAVADOR.

K= KEEP: EXEMPLO: CARREGUE UM PROGRAMA E DE BREAK; SE VOCE DER UM NOVO LOAD "" O PROGRAMA QUE VOCE CARREGOU PRIMEIRO DESAPARECE E PARA EVITAR ISTO VOCE DEVE USAR O COMANDO KEEP EM VEZ DE LOAD.

-CURSOR- SELECIONA OS BLOCOS DO PROGRAMA.

-CURSOR-MUDA AS CORES.

O -APAGA O PROGRAMA SELECIONANDO BLOCO POR BLOCO.

R -RETIRA O LINE DE UM HEADER BASIC OU SEJA, O AUTO RUN.

D -LIGA E DESLIGA A DUPLA VELOCIDADE.

P -LIGA E DESLIGA O LEADER PITCH.

N -MAX FILE OU SEJA COPIA BLOCOS COM MAIS DE 49122 BYTES.

M -MEGAFIL PARA OS PROGRAMAS ACIMA DE 50KBYTES.

H -CRIA UM HEADER PARA UM HEADERLESS FILE.

CAPS O -FIM.

007 FAST- ESTE COPIADOR E' EXCELENTE PARA SE COPIAR BLOCOS EM VELOCIDADE ALTERADA.

L' LOAD- LE HEADERLESS

C' COPY- PARA CARREGAR O PROGRAMA.

Q' QUIT- FIM.

VELOCIDADES EM ORDEM CRESCENTE: 2-3-4-5-6-7-8-9-0.

EXEMPLO PARA UMA TELA DE VELOCIDADE 2 (NORMAL) PARA A VELOCIDADE 8 (TURBO)

- APORTE A TECLA "2" E DE LOAD E APOS A CARGA TECLE "8" E DE COPY.

PARA DESCOBRIR A VELOCIDADE DE UM PROGRAMA, VA' CARREGANDO UMA TELA COM VARIAS VELOCIDADES ATE QUE A TELA DO PROGRAMA SAIA DE MANEIRA CORRETA E SEM ERROS.

LERM TAPE COPIER 7 OU TC-7

ABAIXO SEGUIEM SEUS COMANDOS:

L' LOAD- LE OS BLOCOS COM HEADER.

H= HEADERLESS OU SEJA: LE BYTES.

C' COUNT- CONTA OS BYTES DE UM BLOCO E SERVE TAMBEM PARA COMPRIMIR PROGRAMAS.

CAPS+Q=QUIT OU FIM.

CAPS+K=BAUD RATES- E APARECERA A MENSAGEM QUE TRADUZIDA QUER DIZER " A TELA FICARA PRETA ."

COMANDOS DO BAUD RATES =====

(CAPS+ J' JERKY- AUMENTA A SENSIBILIDADE)

L' LOAD- SOMENTE HEADER

S' SAVE

A= APAGAR A TELA

B= PARA VERIFICAR A VELOCIDADE.

Q= FIM

DICAS DO MANIC MINER:

PARA VOCE LER A VELOCIDADE DE UM PROGRAMA BASTA VOCE UTILIZAR A INTELIGENCIA ARTIFICIAL DESTES PROGRAMAS, FAZENDO O SEGUINTE: COLOQUE A FITA NO MEIO DO PROGRAMA OU SEJA, NAO INTERESSA O HEADER. EM SEGUIDA, APORTE B, LIGUE O GRAVADOR E COMPRIMA NOVAMENTE A TECLA B POR MAIS DE CINCO SEGUNDOS E OBSERVE A BORDA POIS NA MESMA ESTARA CORRENDO UMA RISCA PRETA O QUE SIGNIFICA QUE O COPIADOR ESTA ANALISANDO A VELOCIDADE DO PROGRAMA.

FRONTO: AGORA BASTA VOCE DAR LOAD OU SAVE.

1° TELA=6	2° TELA=61	3° TELA=62	4° TELA=621	5° TELA=63	6° TELA=136
7° TELA=632	8° TELA=6321	9° TELA=64	10° TELA=641	11° TELA=642	12° TELA=6421
13° TELA=643	14° TELA=6431	15° TELA=6532	16° TELA=???	17° TELA=65	18° TELA=651
19° TELA=652	20° TELA=1256				

(TAIS TECLAS DEVEM SER PRESSIONADAS JUNTAS) ESTA DICA FOI ENVIADA PELO " PEDRO PAULO"

TENTE RODAR ESTE PROGRAMA:

10 LET A\$=""

20 LET A\$=A\$+CHR\$(22)+CHR\$(1)+CHR\$(8)+CHR\$(219)+CHR\$(23)

30 TO 10

40 SAVE A\$



APÓS GRAVAR-LO TENHA CUIDADO DE CARREGAR SOMENTE O HEADER E TERÁ UMA BELA SURPRESA.
 VOCE DEVE TER NOTADO QUE A PALAVRA "PROGRAMA" SUMIU DANDO LUGAR A PALAVRA FLASH.
 NA VERDADE ELA NÃO DESAPARECEU, O QUE ACONTECEU FOI QUE A PALAVRA FLASH FICOU POR CIMA DA MESMA.
 SE VOCE PEGAR O MANUAL PODERA VER QUE:

CHR# 22- SIGNIFICA AT
 CHR# 1 E 0 SERIAM AS COORDENADAS AT
 CHR#219- SIGNIFICA FLASH, QUE PODERIA SER QUALQUER OUTRO NUMERO FORMANDO OUTRAS PALAVRAS, VEJA SO' O EXEMPLO:

10 LET A\$=""
 20 LET A\$=A\$+CHR#22+CHR#1+CHR#0+CHR#91+CHR#117+CHR#101+CHR#109+CHR#23

(DICA ENVIADA PELO SOCIO QUEM)

CRITICAL MASS * DICAS E OBJETIVOS *

QUATRO CONTADORES ESTAO COLOCADOS NO CANTO INFERIOR ESQUERDO DA TELA, ONDE ESTA' TAMBEM UMA SETA QUE INDICA A DIRECAO DO INIMIGO QUE SE APROXIMA DO HANGAR PARA PEGAR UM VEICULO NOVO. EIS O QUE SIGNIFICAM OS MARCADORES:

CANTO ESQUERDO- PLACAR DE PONTOS
 ABAIXO, A ESQUERDA- ENERGIA
 CANTO DIREITO- TEMPO DA MASSA CRITICA
 ABAIXO, A DIREITA- DISTANCIA ATE O FIM DA ZONA.

AO INICIAR, SIGA VOANDO PARA A DIREITA, TENDO DE DESVIAR DAS ROCHAS E MINAS. OBSERVE A SETA PARA ENCONTRAR A DIRECAO DE ENTRADA DOS INIMIGOS E TENHA CUIDADO DE DESTRUI-LOS, MAS CUIDE PARA NAO PERDER MUITA ENERGIA. SE SUA NAVE FOR DESTRUIDA, SIGA A SETA ATE ENCONTRAR UMA NOVA NAVE NUM HANGAR DE EMERGENCIA.
 QUANDO VOCE CHEGAR AO MURO DISPARE ENTRE OS DOIS PORTOES DE FORCA E ENTAO AFASTE- SE RAPIDAMENTE, ANTES QUE VOCE SEJA VAPORIZADO PELA CONCENTRACAO DE ENERGIA.
 VOCE SERA' DEPOSITADO NO ASTEROIDE A UMA CONSIDERAVEL DISTANCIA, A OESTE DA USINA ATOMICA. VOCE DEVE IR PARA O LESTE A VELOCIDADE MAXIMA PARA LOCALIZAR E DESLIGAR O CONVERSOR DE ANTI-MATERIA, ANTES QUE ELE FIQUE COM SUA MASSA CRITICA.

CONTROLES: VIRAR PARA A ESQUERDA "Z"
 DIREITA "X"
 ACELERAR "Q"
 DISPARAR "A"

A USINA ATOMICA ESTA BEM GUARDADA POR MUROS DE ENERGIA, NUVENS AMORFAS DE DESORIENTACAO MOLECULAR E OUTRAS SURPRESAS. PARA ENTRAR NESTA ZONA, VOCE TERÁ DE VOAR PARA OS PORTOES DE FORCA, OS QUAIS PODERAO SER BREVEMENTE DESLIGADOS COM OS SEUS DISPAROS. QUANDO ISSO OCORRER, ATRAVESSA RAPIDAMENTE ENTRE AS DUAS LINHAS DE ENERGIA. TOME CUIDADO, LOGO AO ENTRAR, COM AS MINAS QUE ESTAO DISTRIBUIDAS EM TODOS OS LUGARES.

*** DICAS DO JOGO TRANSFORMER (POR EDUARDO SHIMAHARA)

O OBJETIVO DESTA JOGO E' RESSATAR AS PARTES DE UM QUEBRA CARECA.
 ESTAS PARTES PODEM ESTAR EM CERTAS PLATAFORMAS COMO POR EXEMPLO: SIGA SEMPRE PARA A ESQUERDA E ENTAO ENCONTRARA' UMA TORRE E CONTINUANDO VOCE ENCONTRARA' OUTRA, BASTA SUBIR UM POUCO E VOCE ENCONTRARA' UMA PEQUENA BOLA COM UM "X" DENTRO. PEGUE-A E VOLTE DO LUGAR DE ONDE VOCE VEIO.
 GERALMENTE SE ENCONTRA UMA GRELHA POR PERTO. PASSE EM FRENTE DELA E UMA PARTE DE SEU QUEBRA-CABECA ESTARA' MONTADO, BASTA VOCE ENCONTRAR AS OUTRAS PARTES E VOCE VENCERA' O JOGO.

SOCIO: CASO VOCE SAIBA ALGUMA DICA SOBRE ALGUM JOGO OU MESMO ALGUM UTILITARIO, NOS ENVIE, POIS COMO VOCE PODE PERCEBER, TUDO E' BEM APROVEITADO NO NOSSO CLUBE.

JOGOS IMPOSSIVEIS

INAUGURANDO ESTA SESSAO, VAMOS INDICAR ABAIXO UM DOS JOGOS MAIS COMPLICADOS QUE SE TEM CONHECIMENTO OU SEJA O "PIJAMARAMA". TAL CONDICAO SO' FOI OBTIDA GRACAS AO ESFORCO DO SOCIO RINALDO TATEISHI.

OBJETO	TROCADO POR	SALA/ANDAR	ACAO
RADIO	TICKET	CADEIRAS	-----
TICKET	LIVRO	QUARTO	-----
-----	COMPUTADOR	1° ANDAR	-----
COMPUTADOR	MOLHO DE CHAVES	CHAMINE'	-----
M. DE CHAVES	CAPACETE	-----	-----
LIVRO	TESOURA	BIBLIOTECA	-----
-----	-----	4° ANDAR	LISAR "HELP"
TESOURA	BOX KEY	BALAO	-----
CAPACETE	IMA	COZINHA	-----
BOX KEY	BALDE	BARRIL	-----
-----	-----	BANHEIRO	ENCHER O BALDE
BALDE	TANQUE	ESTUFA	-----
-----	-----	PESO/1° ANDAR	ENCHER O TANQUE
IMA	CRISTAL	FOGUETE	GOTO MOON
OBJETO	MOEDA	LUA	-----
MOEDA	PENNY	GALINHA	-----
PENNY	MARTELO	CHANGE/4° ANDAR	-----
-----	-----	BANHEIRO/3° ANDAR	-----
MARTELO	EXTINTOR	ELEVADOR	-----

EXTINTOR SQUARE KEY	SQUARE KEY PISTOLA	CHAMINE DENTRO DA CHAMINE' CASSINO/3º ANDAR PESO/1º ANDAR	CAIR/DESCER
TANQUE TRIANGLE KEY	TRIANGLE KEY BATERIA	FOGUETE PESO/1º ANDAR PESO/1º ANDAR	ENCHER O TANQUE
BATERIA	TANQUE	FOGUETE FOGUETE LUA CASA NA LUA LUA LUA QUARTO	PISTOLA CARREG.
TANQUE IMA PISTOLA	IMA CHAVE DO RELOGIO TANQUE		GOTO MOON
CHAVE DO REL.	RELOGIO		ENTRAR NO FOGUETE FIM

(RINALDO TATEISHI)

MANUAL DO MACADAM BUMPER == (ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE)

O JOGO " MACADAM BUMPER ", NADA MAIS E' QUE UM FLIPERAMA DE VIDEO, SO' QUE COM UMA AGRAVANTE, OU SEJA , VOCE PODE CONSTRUIR UMA MESA NOVA OU TELA NOVA , COMO PREFERIR.

INSTRUcoes PARA CRIACAO E MODIFICACAO DE TELAS PARA O MACADAM BUMPER

A- EM PRIMEIRO LUGAR, VOCE DEVE SELECIONAR O ITEM "C" E EM SEGUIDA, TECLAR "C",E VOCE TERA' A SUA DISPOSICAO UMA TELA PRONTA PARA SER CONSTRUIDA.

B- PARA VOCE COLOCAR OS REBATEDORES (FLIPPERS), AS BANDEIRINHAS E OS DEMAIS RECURSOS NA TELA, BASTA DIRECIONAR O CURSOR ATE' A POSICAO DESEJADA ATRAVES DAS TECLAS " 5,6,7,8 " E QUANDO ESTIVER NO PONTO MAIS APROPRIADO, BASTARA' ENTAO TECLAR A LETRA RELATIVA AO RECURSO A SER COLOCADO NA TELA.

C- ALGUMAS LETRAS COMO POR EXEMPLO: " T,U " SIGNIFICA QUE A LETRA "T" E' IGUAL AO REBATEDOR ESQUERDO E A LETRA "U", OBTIVAMENTE SERA' IGUAL AO LADO DIREITO.

D- CASO VOCE TENHA INSERIDO ALGUM RECURSO E QUEIRA DELETA-LO, BASTARA' QUE VOCE TECLE A MESMA LETRA MAIS O "SYMBOL SHIFT" SIMULTANEAMENTE.

E- PODE-SE ACESSAR AO RECURSO DE UMA BORRACHA OU SEJA "RUB", E PARA ISTO TECLAR "CAPS SHIFT + 0" E ATRAVES DAS TECLAS CURSOR, VOCE POSICIONARA' O CURSOR NO PONTO A SER APAGADO, E AI' COM MUITO CUIDADO VOCE TECLARA' O SEGUINTE: " Y,G,H,B " E PARA RETORNAR AO NORMAL BASTA DAR ENTER.

F- PARA MUDAR AS CORES TECLE " CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT " E PROCEDA COMO NO ITEM "E".

G- UMA VEZ CRIADA UMA TELA NAO RETORNE MAIS PARA A CRIACAO E SIM PARA A MODIFICACAO.

H- VOCE PODE ALTERAR OS VALORES COMO QUISE, BASTA OPTAR PELA MODIFICACAO.

MANUAL DO JOGO GREMLINS ===

QUARTO= GOTO DOWN
SALA= TAKE SWORD; KILL GREMLIN; TAKE REMOTE CONTROL; GOTO KITCHEN
COZINHA= PRESS BUTTON; PRESS BUTTON; PRESS BUTTON
COZINHA= OPEN CHUTE; PRESS BUTTON; LOOK MUGUAY; TAKE MUGUAY
COZINHA= GOTO EAST
SALA= GOTO DOOR
DRIVENAY/NORTH/SOUTH/WEST
GOTO NORTH= VAI APARECER UMA RUA COM 4 SAIDAS
GOTO SOUTH= VAI APARECER UMA GARAGEM COM UM TRATOR
GOTO WEST= VAI APARECER A SALA NOVAMENTE
RUA= NORTH/SOUTH/WEST/EAST
GOTO NORTH= CAIXA DO CORREIO (SEM SAIDA)
GOTO WEST= GINASIO;PODE ENTRAR= GOTO DOOR= E VERA' UMA PISCINA
GOTO SOUTH= VOLTA PARA O DRIVENAY
GOTO EAST= POSTO DE GASOLINA= ENTER PETROL STATION
GOTO EAST= BAR DE DORRY'S, E PODE ENTRAR (ENTER TAVERN)
GOTO BAR OU GOTO NORTH= RUA SEM SAIDA
GOTO EAST= CINEMA E LOJA DE DEPARTAMENTOS
CINEMA= ENTER CINEMA/GOTO SOUTH=SALA DO PROJETO
LOJA= ENTER STORE= 4 SAIDAS ABAIXO:
GOTO NORTH= TEM UMA SAIDA: GOTO WEST (PRATELEIRA DE BRINQUEDOS)
GOTO EAST= DUAS SAIDAS:
GOTO EAST=(PRATELEIRAS); GOTO UP-UP-UP (PORTA FECHADA)
GOTO WEST= PRATELEIRA COM FERRAMENTAS, PODE PEGAR (TAKE)
ATE' AQUI ELES CONSEGUIRAM CHEGAR, AGORA E' COM VOCE ...

PERFIL DO TKMANIACO ***

SE EXISTE UMA PESSOA, EM CIMA DA TERRA MAIS APEGADA E CIUMENTA POR UM APARELHO, ESTE E' SEM DUVIDA O "TKMANIACO"; A PAIXAO E' TAO GRANDE QUE VIRA OBSESSAO, VEJA POR MIM, QUE PASSANDO ENFRETE A VITRINE DE UMA LOJA, E LA' ESTAVA ELE, O TK 90X EM DEMONSTRACAO, PODEM ACREDITAR, FOI AMOR A PRIMEIA VISTA, O SEU MONITOR PARECIA ESTAR PISCANDO PARA MIM, COMO QUEM DAVA A ENTENDER QUE ELE TAMBEM SIMPATIZAVA-SE COMIGO, APARTIR DAI FORAM CALCULOS E ROLOS FINANCEIROS, TROCAS E ETC; NAO SOSSEGUEI MAIS ENQUANTO NAO "ADOTEI" UM (TK 90X NAO SE COMRA, ADOTA-SE POIS VAI FAZER PARTE DAFAMILIA). AMOR MESMO, E' A PALAVRA CERTA QUE DEFINE O SENTIMENTO DO TKMANIACO PELO SEU MICRO, QUEREM PROVAS ?

CONHECO UM TKMANIACO QUE TEVE QUE MANDAR O SEU MICRO PARA FAZER UM CHAVEAMENTO: AH! FOI AQUELA CONFUSAO, CHAMOU O TECNICO DE DOUTOR, QUERIA SABER SE ELE(O MICRO) NAO IRIA SOFRER MUITO COM AQUELA OPERACAO, SE ERA NECESSARIO ANESTESIA LOCAL OU GERAL, SE O ANESTESISTA ERA REALMENTE BOM, NAO QUERIA CORRER RISCO DE CHOQUE ANAFILACTICO.

OUTRO PERSONAGEM, TEVE DE LEVAR O SEU MICRO PARA O CONCERTO E DAI OUTRA BRIGA, DOUTOR (MANIA QUE ELES TEM DE CHAMAR TECNICO DE DOUTOR), SERA' QUE ELE VAI FICAR BOM ? COMO ? VAI TER QUE FICAR MAIS DE DEZ DIAS HOSPITALIZADO ? (ENTENDA: NA OFICINA) SO' CONCORDO SE TIVER DIREITO A QUARTO COM ACOMPANHANTE . NAO TEM ? ISTO E' O FIM DO MUNDO !!!!! MAS, EU POSSO IR VISITA-LO TODOS OS DIAS, NAO E' MESMO DOUTOR ???

MAS, NAO FICA SO' NISSO, OUTRO ENTAO PRECISOU VENDER O SEU QUERIDO MICRO; MAIS UM DESASTRE, O PRIMEIRO QUE APARECEU TEVE DE RESPONDER UM VASTISSIMO QUESTIONARIO: VOCE JA' TEM LUGAR PREPARADO PARA ELE ? A VOLTAGEM DE SUA CASA E' PERFEITA E NAO OSCILA MUITO ? OLHA, ELE NAO GOSTA DE FICAR LIGADO MAIS DE TRES HORAS, VIU ... POR ACASO, VOCE NAO TEM NENHUM ENDIABRADO IRMAOZINHO, QUE COM SUAS MADZINHAS SUJAS DE CHOCOLATE VAO TOCAR NAS DELICADAS TECLAS DO MEU MICRO ? (ELE VENDE MAS CONTINUA DIZENDO "MEU"), BEM, ME PARECE QUE ELE VAI TER UM BOM LAR PARA MORAR, MAS MESMO ASSIM DEIXE-ME O SEU ENDEREÇO PARA EU VERIFICAR TUDO ISSO PESSOALMENTE.

ENFIM, O TKMANIACO E' UM ROMANTICO SENTIMENTAL, CAPAZ DE SE DESLIGAR DO MUNDO (MENS DO SEU MICRO), PARA SE DEDICAR A UMA LOUCA PAIXAO ... "O TK90X".

(SILVIO ESTEVAM)

STARTRIKE II ===

TRATA-SE DO TIPICO JOGO MIRA DO ESPACO COMO MUITOS QUE EXISTEM PARA ESTA LINHA DE MICRO, SO' QUE ESTE JOGO SURPREENDE PELA QUALIDADE DE SEUS GRAFICOS EM 3D. J SOM ACOMPANHA MUITO POUCO ESTE JOGO, OU SEJA, O MESMO SOMENTE E' NOTADO NOS TIROS E NAS EXPLOSÕES, MAS, POR OUTRO LADO ENBORA ESTE PROGRAMA TENHA POUÇOS SONS, SENTIMOS UMA EXCELENTE QUALIDADE SONORA NAS EXPLOSÕES. J OBJETIVO DESTA JOGO E' O DE DESTRUIR VARIOS PLANETAS HOSTIS ESPALHADOS POR VARIOS SISTEMAS GALACTICOS.

SOM=6 GRAFICOS=10 ACAO=8 MEDIA=8,0

SAMANTHA FOX STRIP POKER ===

SE VOCE E' DO TIPO QUE GOSTA DE UM JOGO DE POKER, ESTE SEM DUVIDA E' UM BOM MOTIVO PARA QUE VOCE TENHA ESTE PROGRAMA.

ESTE JOGO TEM COMO COMPLEMENTO, UM OUTRO PROGRAMA QUE E' O " 7 CARD STUD " OU SEJA, A CONTINUACAO DESTA JOGO SENDO QUE A UNICA DIFERENÇA E' QUE NO SEGUNDO VOCE JOGA CONTRA TRES CONTROLADOS PELO MICRO.

CASO VOCE OBTENHA SUCESSO VOCE PODERA LENTAMENTE DESPIR A BELA MOCA.

SOM=7 GRAFICOS=8 ACAO=6 MEDIA=7,0

BACK TO FUTURE ===

UMA COISA FORTE NESTE MICRO E' A TENDENCIA DE SE TRANSFORMAR FILMES FAMOSOS E CONSEGRIADOS EM JOGOS, E' O CASO DESTA JOGO NO QUAL VOCE DEVE DESVENDAR UM ENIGMA, PARA COM ISSO PODER VOLTAR PARA SUA CASA E ORVIMENTE PARA SUA EPOCA. J SOM ACOMPANHA MUITO POUCO O NOSSO PERSONAGEN E APENAS NA MUSICA TENA NO INICIO DO JOGO E' QUE NOTAMOS UM POUCO DE QUALIDADE.

JS GRAFICOS SAO RELATIVAMENTE BONS ENBORA NAO ACOMPANHEM MUITO BEM A ACAO.

SOM=4 GRAFICOS=7 ACAO=5 MEDIA=5,3

SHOW JUMPING ===

TRATA-SE DE UMA PROVA HIPICA QUE PODE SER DISPUTADA POR ATE 8 CAVALEIROS. J SOM APENAS ACOMPANHA O TROTE DO CAVALO E NO DELIRIO DA TORCIDA. E QUANTO AOS GRAFICOS, PODEMOS DIZER QUE NAO PODIA SER MAIS REAL SENDO QUE O PONTO NEGATIVO DESTA JOGO FICA POR CONTA DA IMPRECISAO DE ALGUNS OBSTACULOS.

SOM=5 GRAFICOS=8 ACAO=7 MEDIA=6,6

BENNY HILL ===

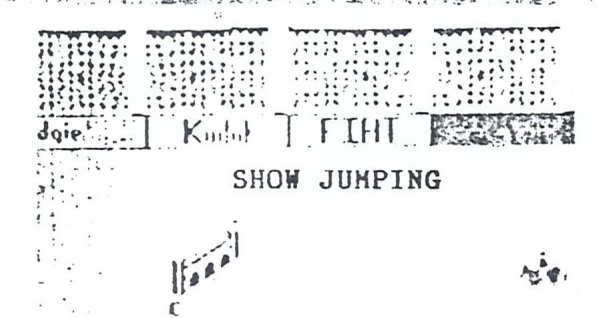
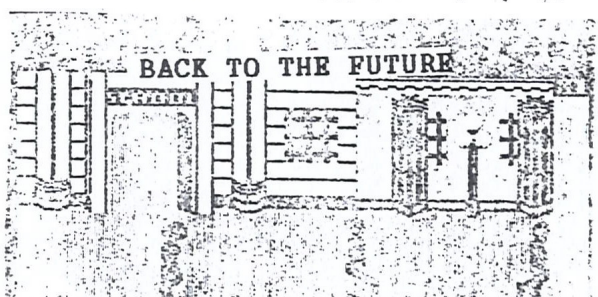
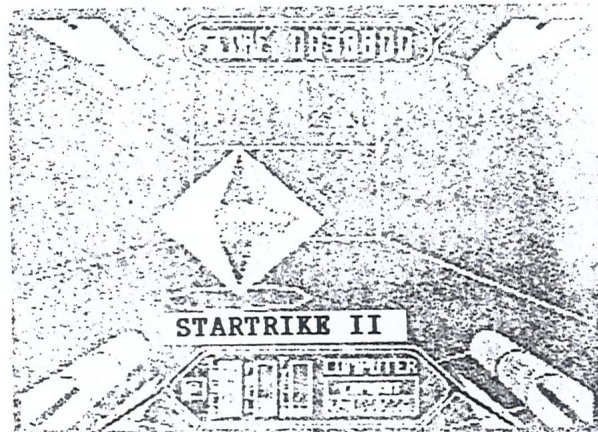
A TRIDIMENSIONALIDADE NESTE JOGO E' EXPLOFADO AO MAXIMO VISTO QUE O BENNY CONSEGUE SE ESQUIVAR EM MAIS DE DUAS POSICOES. OS GRAFICOS SAO OTIMOS E MUITO VARIADOS, SENDO QUE O OBJETIVO E' O DE ROUBAR ROUFAS, FRUTAS, ETC.

SOM=4 GRAFICOS=8 ACAO=5 MEDIA=5,6

YABA DABA DOO ===

SE VOCE E' UM FA DOS FLINTSTONES FICARA DECEPCIONADO COM ESTE JOGO, POIS O SOM, O GRAFICO E PRINCIPALMENTE A ACAO FOI POUCO EXPLORADA. O OBJETIVO E' O DE PEGAR PEDRAS PARA MONTAR AS CASAS.

SOM= 2 GRAFICOS=4 ACAO=4 MEDIA=3,3



GLADIATOR ===

SOB OS OLHOS DO IMPERADOR, TENTE ELIMINAR O SEU Oponente E CASO O SEU Oponente LHE VENÇA, PODE SE CONSIDERAR MORTO, POIS O IMPERADOR NAO TEM O MINIMO DE COMPAXIÃO.

EMBORA ESTE JOGO TENHA UM OTIMO GRAFICO, SUA ANIMACAO DEIXA MUITO A DESEJAR; O SOM E' FRACO E NAO COMBINA COM O JOGO EM NENHUM MOMENTO.

SOM=2 GRAFICOS=8 ACAO=6 MEDIA=5,3

GERRY THE GERM ===

EMBORA OS GRAFICOS SEJAM MUITO AGRADAVEIS, A ACAO DESTA JOGO E SEU SOM NAO DAO A MINIMA POSSIBILIDADE DE CURTIR MAIS DE 20 MINUTOS JOGANDO.

SOM=1 GRAFICOS=6 ACAO=2 MEDIA=3,0

BOMB JACK ===

ESTE E' O JOGO QUE MAIS SE PARECE COM O SEU INSPIRADOR, OU SEJA, AS MAQUINAS DE FLIPERAMA. O OBJETIVO E' O DE RECOLHER TODAS AS BOMBAS DE VARIAS TELAS, O SOM E OS GRAFICOS SAO PERFEITOS.

SOM=10 GRAFICOS=10 ACAO=10 MEDIA=10

MAX HEADROOM ===

O MAIOR RECURSO UTILIZADO NESTE JOGO E' O SEU RACIOCINIO. O OBJETIVO DESTA JOGO E' O DE RESVENDAR UM MISTERIO NUM GRANDE ARRANHA-CEU.

SOM=6 GRAFICOS=9 ACAO=8 MEDIA=7,6

RAMBO II *** TOP SECRET

OBJETIVO - VOCE DEVE GUIAR O RAMBO PARTINDO DO PONTO A E EM SEGUIDA VOCE DEVE PROCURAR EM MEIO DA FLORESTA JUNTO AOS PONTOS B - C MAIS ALGUMAS ARMAS, COMO METRALHADORAS OU MESMO BASUCAS.

UMA VEZ BEM MUNICIADO AÍ VOCE JA TEM CONDICAO DE INVADIR O CAMPO DE PRISONEIROS DOS VIETNAMITAS ATRAVES DO PONTO D E EM SEGUIDA VA' DESTRUINDO O ACAMPAMENTO E GUIANDO-SE PELO TRACADO DO MAPA ATE' O PONTO E EM SEGUIDA SUBA ATE' O PONTO F ONDE VOCE ENCONTRARA' UM DOS PRISONEIROS E COM O AUXILIO DE UMA FACA VOCE DEVE LIBERTA-LO; UMA VEZ FEITO ISSO, VOCE DEVE SEGUIR ATE' OS PONTOS G E H PARA PEGAR MAIS ARMAS E EM SEGUIDA VA' ATE' O PONTO I E PEGUE O HELICOPTERO; DAI PRA FRENTE BASTA DESTRUIR O ACAMPAMENTO DOS INIMIGOS ATRAVES DO PONTO L E SINTA-SE COMO UM VERDADEIRO HEROI.

SESSAO POR DENTRO DO MICRO ****

APRESENTA: " COMO REALMENTE SE PROTEGE UM PROGRAMA."

ZERAR AS LINHAS DOS PROGRAMAS= COLOCAR ESTA ROTINA ANTES DAS LINHAS A SEREM ZERADAS:

LET A=PEEK 23637+256*PEEK23638:POKE A,0:POKE A+1,0:STOP

AGORA BASTA DAR UM GOTO PARA ESTA LINHA POR EXEMPLO:

10 REM

20 PRINT

25 LET A=PEEK 23637+256*PEEK 23638: POKE A,0:POKE A+1,0: STOP

30 PRINT " LINHA A SER ZERADA "

40 STOP

AGORA DE UM GOTO 25 E RETIRE ESSA LINHA

TRAVAR O MERGE= COLOQUE ESTA ROTINA ANTES DA ULTIMA LINHA DO PROGRAMA.

LET A= PEEK 23637+256*PEEK 23638: POKE A+2,0: POKE A+3,0: STOP

DAR UM GOTO PARA ESSA LINHA, SIGA O EXEMPLO ABAIXO:

10 REM

25 LET A=PEEK 23637+256*PEEK 23638:POKE A+2,0:POKE A+3,0:STOP

10 REM

20 PRINT " CLUBE FECHADO DE SOFTS REDE

30 REM ULTIMA LINHA

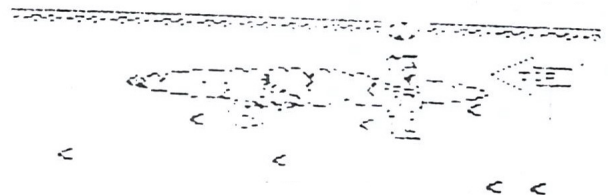
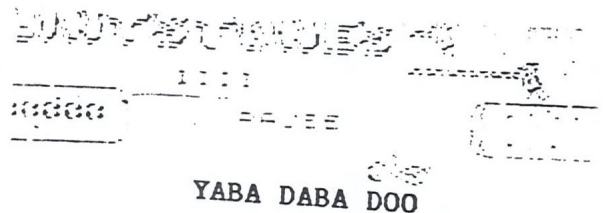
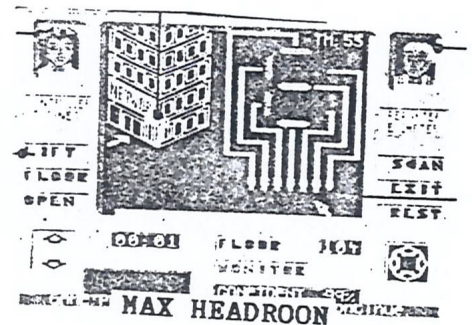
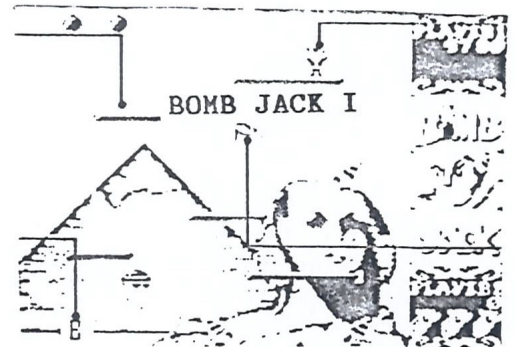
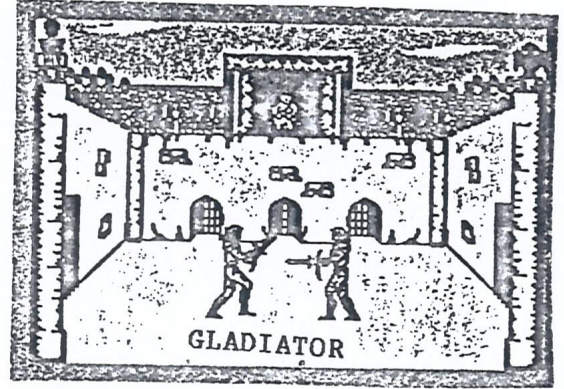
AGORA DE UM GOTO NA LINHA 25 E TIRE ESTA ROTINA DO PROGRAMA.

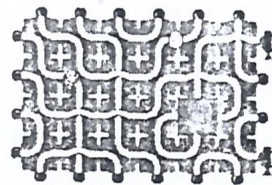
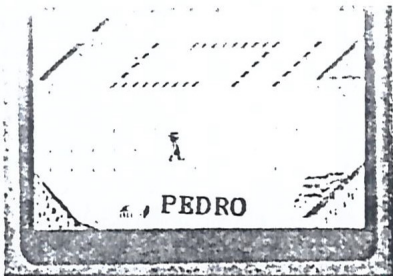
EVITE O EDIT = PARA EVITAR O EDIT QUE AS LINHAS DE UM PROGRAMA SEJAM EDITADAS, PROCEDA DA SEGUINTE MANEIRA:

DEPOIS DE VERIFICAR SE O PROGRAMA NAO CONTEM ERROS, DE UM COMANDO DIRETO DA SEGUINTE ROTINA:

LET A= PEEK 23635+256*PEEK 23636: POKE A, 50

GRS.: O PROGRAMA NAO DEVERA CONTER NENHUMA INSTRUCAO GOTO OU GOSUB





CONFUSION ===

JOGO PURAMENTE ESTRATEGICO EM QUE VOCE TEM DE DESMONTAR UMA TRILHA E DESTA MANEIRA EVITAR UMA EXPLOSAO. TRATA-SE DE GRAFICOS SIMPLES MAS SOFISTICADOS E DE EXCELENTE CRIATIVIDADE E DE SOM RAZOAVEL.

SOM= 4 GRAFICOS=6 ACAO= 6 MEDIA= 5,3

SQUASH ===

TRATA-SE DE MAIS UM JOGO ESPORTIVO DE EXCELENTE QUALIDADE TECNICA E DE EXCELENTE RESPOSTA.

SOM= 6 GRAFICOS=6 ACAO=9 MEDIA=7,0

W.S. BASEBALL ===

PARA OS AFICIONADOS FAS DESTA ESPORTE, TUDO BEM, POIS TRATA-SE DE UM EXCELENTE PROGRAMA E SIMULA DE MANEIRA MUITO EFICIENTE TODAS AS JOSADAS E LANCES DO JOGO REAL, AS TELAS SAO AGRADAVEIS E VARIAS VARIACOES GRAFICAS, COMO POR EXEMPLO NOS INTERVALOS. O SOM E' BOM E O QUE MAIS CHAMA A ATENCAO E' O HINO AMERICANO E O BALANCAR DAS BANDEIRAS.

SOM= 5 GRAFICOS=8 ACAO= 7 MEDIA= 6,6

FORMULA ONE ===

SIMULACAO DOS BASTIDORES DA F-1, E' SEM DUVIDA UM DOS MAIORES E MELHORES PROGRAMAS FEITO PARA ESTA LINHA SENDO QUE OS GRAFICOS E O SOM ACOMPANHAM O JOGO EM TUDO E COM UMA VANTAGEM: A DE PODER CONTINUAR O JOGO NO PONTO EXATO ONDE VOCE TERMINOU.

SOM= 7 GRAFICOS= 8 ACAO= 6 MEDIA=7,0

BRUCE LEE ===

SAO MAIS DE 64 TELAS DE MUITA AVENTURA E ACAO E COM O OBJETIVO DE ELIMINAR O BUDA NO FINAL DA MISSAO. AS TELAS DO JOGO SAO RICAMENTE DETALHADAS E BEM ANIMADAS DE MANEIRA QUE O JOGO NUNCA SE TORNA MONOTONO. O SOM E' MINIMO MAS QUANDO NECESSARIO E' EFICIENTE.

SOM= 4 GRAFICOS= 10 ACAO= 8 MEDIA=7,3

RAID OVER MOSCOW ===

ESTE JOGO E' UMA VERDADEIRA OBRA PRIMA, POIS REUNE GRAFICOS DE ALTISSIMA QUALIDADE E DE FANTASTICA ACAO SENDO QUE O OBJETIVO E' DESTRUIR UM REATOR EM MOSCOW. SAO VARIAS ACOES DIFERENTES SENDO QUE O PONTO NEGATIVO FICA POR CONTA DO SOM QUE PODIA SER MELHOR.

SOM= 6 GRAFICOS= 9 ACAO= 10 MEDIA=8,3

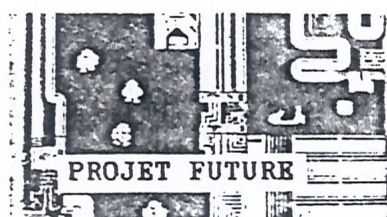
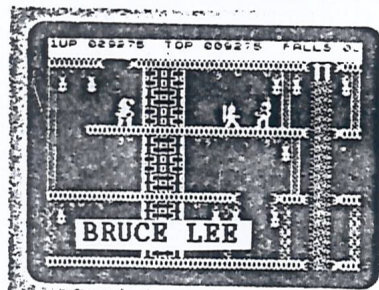
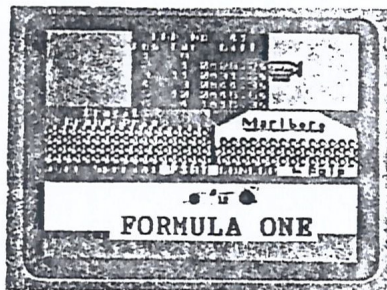
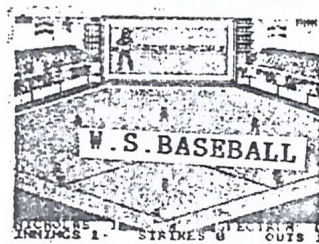
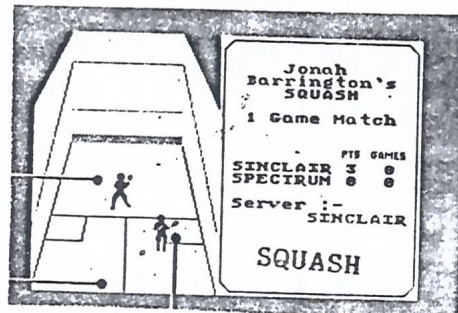
PROJETO FUTURE ===

GRAFICOS AGRADAVEIS E' O QUE NAO FALTAM NESTE PROGRAMA DE MUITA ACAO E IMAGINACAO. O SOM ACOMPANHA MUITO POUCO MAS POR OUTRO LADO TAMBEM NAO FAZ MUITA FALTA. O OBJETIVO DESTA JOGO E' O DE ENCONTRAR AS TRES NAVES ESPACIAIS E COM ISTO PODER RETORNAR PARA CASA.

SOM= 4 GRAFICOS= 8 ACAO= 7 MEDIA=6,3

AIR WOLF I ===

ESTE E' SEM DUVIDA UM DOS JOGOS MAIS INJUSTICADOS DOS ULTIMOS TEMPOS OU SEJA EM QUALQUER REVISTA IMPORTADA. ESTE PROGRAMA E' CONSIDERADO COMO PESSIMO SOB TODOS OS ASPECTOS, EM DISCO E AFIM, QUE SE TRATA DE UM BELISSIMO JOGO COM TELAS TIPO



DESENHO ANIMADO E DE UMA ANIMACAO FANTASTICA E ALUCINANTE.

SOM= 6 GRAFICOS= 10 ACAO=8 MEDIA=8,0

MIKIE ===

BELISSIMO JOGO DE UNIVERSITARIO TRAVESSO DOS EUA, ONDE O JOGADOR SE ENVOLVE EM VARIAS ACOES DE AGILIDADE E DE MUITO RACIOCINIO. SAO ENCONTRADAS NESTE JOGO DUAS EXCELENTES MUSICAS DE SUCESSO TANTO NA ABERTURA COMO NO ENCERRAMENTO. O OBJETIVO CENTRAL E' O DE RECOLHER TODOS OS CORACOES E FORMAR UMA PALAVRA CHAVE.

SOM= 10 GRAFICOS= 8 ACAO= 8 MEDIA=8,6

CAESAR THE CAT ===

JOGO PURAMENTE INFANTIL E DE CERTA FORMA MUITO CANSATIVO EM VIRTUDE DESTA PROGRAMA CONTER APENAS UMA TELA DE ACAO. OS GRAFICOS SAO SIMPLES E POBREMENTE DETALHADOS E O SOM NAO SE FAZ NOTAR PRATICAMENTE EM NENHUM MOMENTO DO JOGO A NAO SER NOS BONUS.

SOM= 1 GRAFICOS=3 ACAO=3 MEDIA=2,3

TWISTER ===

TRATA-SE DE UM ESPETACULAR JOGO EM 3D. DE CENARIOS FANTASTICOS E DE UMA ACAO SURPREENDENTE.

O SOM ACOMPANHA POUCO O JOGO, MAS POR SUA VEZ, QUANDO EXISTE A MUDANCA DE FASE, O SOM DA-A IMPRESSAO QUE VOCE ESTA SE TELE-TRANSPORTANDO PARA UM LUGAR IRREAL. O OBJETIVO E' O DE RECOLHER 4 SIMBOLOS SAGRADOS PELOS VARIOS CAMINHOS A SEREM PERCORRIDOS.

SOM= 5 GRAFICOS= 9 ACAO= 6 MEDIA=6,6

FRANK'S BRUNO BOXING ===

ESTE JOGO E' CONSTITUIDO DE 8 PROGRAMAS, SENDO QUE CADA UM DOS MESMOS CONTEM BOXIADORES DIFERENTES E A CADA VITORIA UM PROGRAMA DEVERA SER CARREGADO. MUITO BONITO GRAFICAMENTE E MUITO DECEPCIONANTE QUANDO JOGADO EM VIRTUDE DA TOTAL FALTA DE CONTROLE E DE MAIORES MOVIMENTOS DO SEU LUTADOR.

SOM= 4,5 GRAFICOS= 8,9 ACAO= 3,6 MEDIA= 5,6

ROCKY ===

GRAFICAMENTE TAMBEM E' MUITO BOM, MAS OS MOVIMENTOS NAO CORRESPONDEM E O PIOR E' QUE OS DEMAIS LUTADORES TEM AS FOTOS DIFERENTES DO QUE O LUTADOR EM ACAO, ESTE DETALHE TORNA O JOGO CADA VEZ MAIS ENFADONHO E CHATO.

SOM= 5,1 GRAFICOS= 8,6 ACAO=5,2 MEDIA=6,3

COMMANDO ===

DO TIPO OU MATA OU MORRE, ESTE JOGO FOI TIRADO DOS FLIPERAMAS DIRETAMENTE PARA OS MICROS E NO NOSSO CASO FOI UMA GRATA SURPRESA VISTO QUE A ADAPTACAO NAO PODERIA TER SIDO MELHOR.

SOM= 7,4 GRAFICOS=4,0 ACAO=4,8 MEDIA= 3,9

PEDRO ===

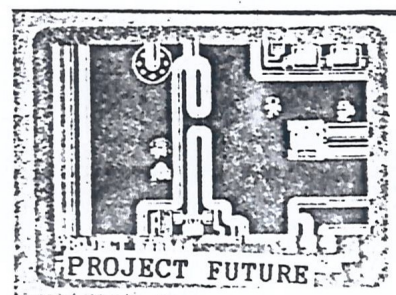
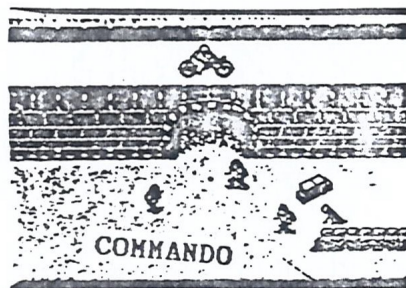
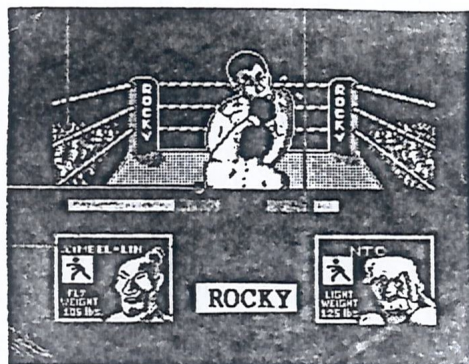
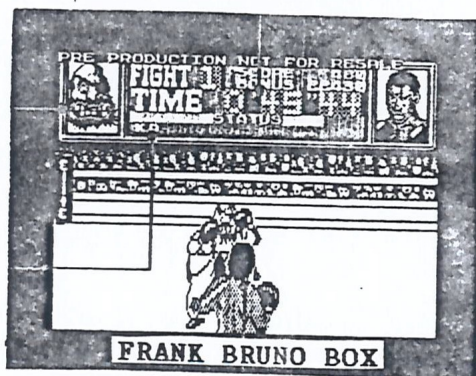
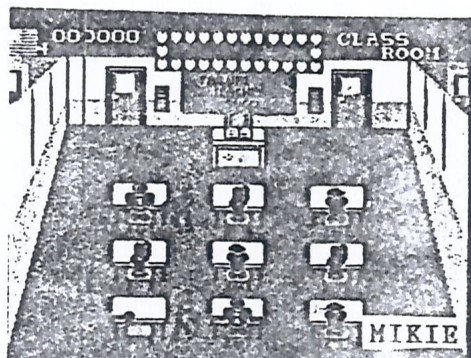
UM BASSO EXEMPLO DE UM EXCELENTE JOGO DE 16K ONDE O PEDRO TERA DE PROTEGER UMA PLANTACAO DOS ATAQUES DAS FORMIGAS, RATOS E DEMAIS INIMIGOS. OS GRAFICOS E O SOM SAO REALMENTE BONS, MAS PARA OS QUE TEM MICROS COM 48K NAO E' RECOMENDAVEL.

SOM= 3,0 GRAFICOS= 4,0 ACAO= 4,8 MEDIA= 3,9

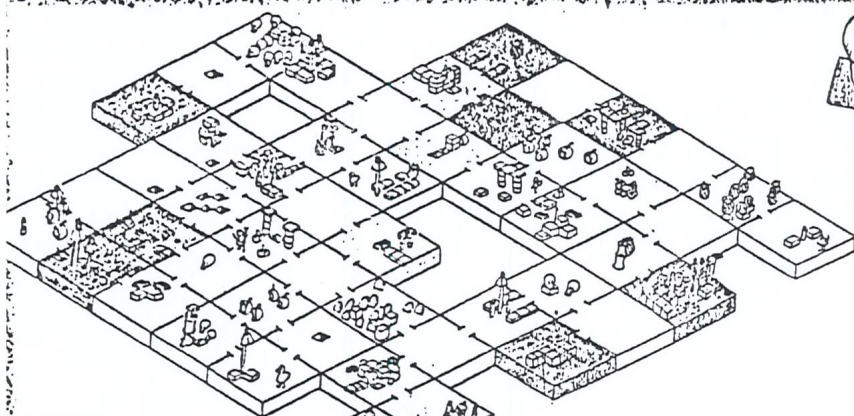
PROJECT FUTURE ===

VOCE E' UM ASTRONAUTA DENTRO DE UM VERDADEIRO LABIRINTO DE ONDE VOCE TERA DE FAZER TUDO PARA SAIR E ENCONTRAR 3 VEICULOS ESPACIAIS, OS GRAFICOS SAO MUITO BONS E O SOM E' RAIZAVEL.

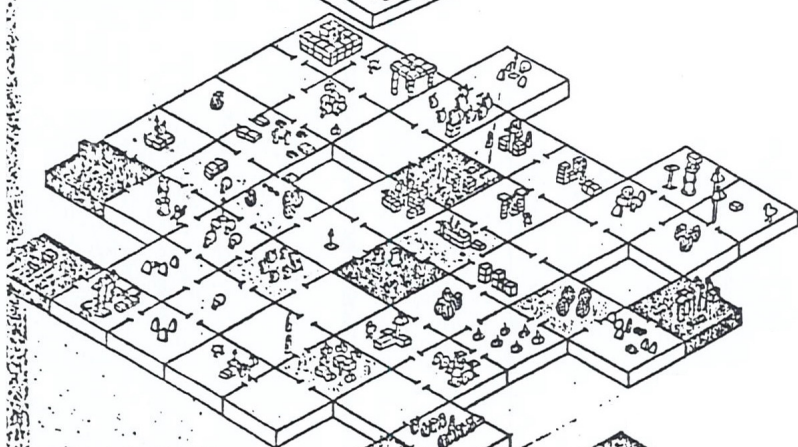
SOM= 4,1 GRAFICOS= 7,8 ACAO= 6,8 MEDIA= 6,2



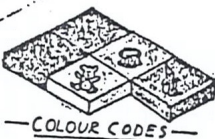
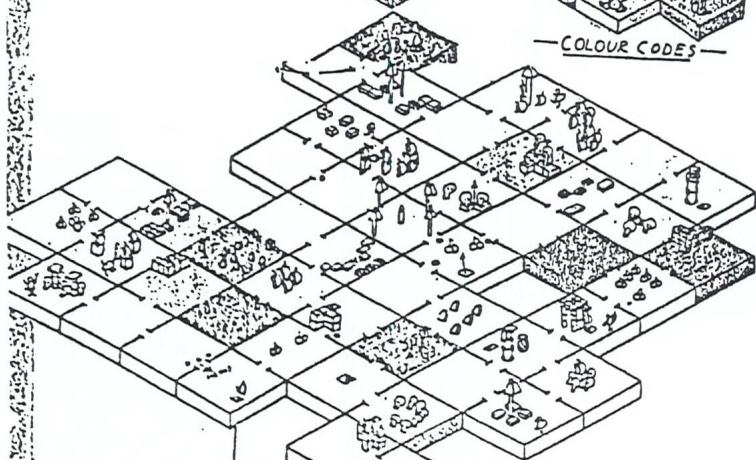
SWEEVO'S WORLD



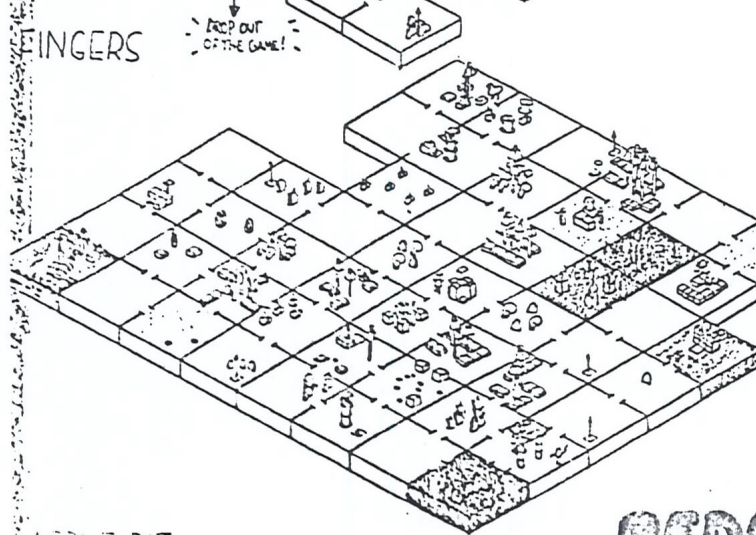
ONESOME PINE.



REALLY FREE.



COLOUR CODES

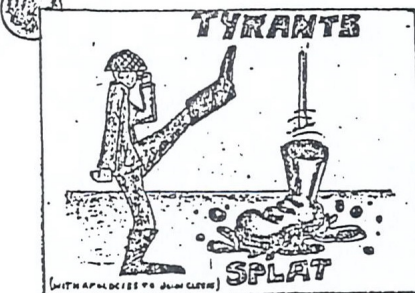


FINGERS

TROP OUT OF THE GAME!

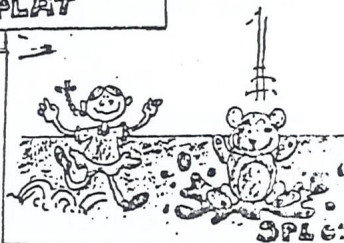
APPLE PIE

REDE



YOU MUST SAY BE TO A GOOSE, TO MAKE IT LAY... AND TAKE THE HI-ENERGY BERG!

MINNES

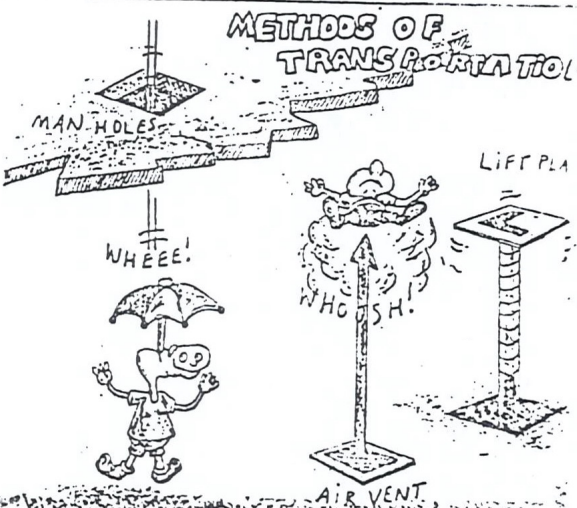


THE SWEEVO GUIDE TO COLLECTING BROWNE POINTS!

(... JUST PICK HIM UP - DIB DIB!)



METHODS OF TRANSPORTATION



GIRUM ATRIUM ===

ESTE JOGO FOI CRIADO PARA EFEITO DE UM CONCURSO NA INGLATERRA SENDO QUE, QUEM CONSEGUISSSE ESCAPAR COM VIDA DESTA LABIRINTO, GANHARIA UM CARRO PORCHE.

SOM= 2,0 GRAFICOS= 4,6 ACAO= 3,4 MEDIA= 3,3

NODES YESOD ===

UM ASTRONAUTA DEVE EXPLORAR UM PLANETA HOSTIL NO QUAL ELE ENCONTRARA INUMEROS INIMIGOS NATURAIS, BEM COMO INIMIGOS RUSSOS QUE FARAO DE TUDO PARA LHE ROUBAR OS CRISTAIS E COM ISTO TENTAR ACABAR COM A MISSAO DO NOSSO HEROI. SAO INUMERAS TELAS COM UM OTIMO DETALHAMENTO GRAFICO E QUANTO AO SOM NAO E DE TODO MAL.

SOM= 6,0 GRAFICOS= 10 ACAO= 8,0 MEDIA= 8,0

WRIGGLER ===

NESTE JOGO VOCE DEVE GUIAR UMA MINHOCAS POR CAMINHOS CHEIOS DE PERIGOS E TENTAR ACHAR A SAIDA MAIS SEGURA DESTA VERDADEIRO LABIRINTO DE ONDE A FUGA E' PRATICAMENTE IMPOSSIVEL.

GRAFICAMENTE O JOGO E' RAZOAVEL, TEM UMA MUSICA MEXICANA NO INICIO DO JOGO, MAS SONORAMENTE NAO ACRESCENTA NADA DE ESPECIAL E QUANTO AO CONTROLE DA MINHOCAS AS RESPOSTAS OBTIDAS JUNTO DO JOYSTICK SAO RAZOAVEIS A MAL.

SOM= 3,2 GRAFICOS= 5,4 ACAO= 4,8 MEDIA= 4,4

KNIGHT LORE ===

A MALDICAÇÃO FOI LANÇADA SOBRE A SUA CASA E DESTA FORMA O BRUXO PODERA ASSUMIR O CASTELO SOZINHO E FAZER TODAS AS MALDADES POSSIVEIS E IMAGINAVEIS; MAS NEM TUDO ESTA PERDIDO, POIS VOCE TEM EXATAMENTE 48 DIAS E 48 NOITES PARA ENCONTRAR 48 OBJEITOS E JOGA-LOS DENTRO DO CALDEIRAO DO BRUXO E SO' ASSIM VOCE NAO SE TRANSFORMARA MAIS EM LOBO E PODERA SE LIVRAR DESTA BRUXO PARA SEMPRE.

SOM= 8,6 GRAFICOS= 10 ACAO= 9,7 MEDIA= 9,4

YIE AR KUNG FU ===

KUNG FU TERA DE LUTAR CONTRA DEZ LUTADORES MARCIAIS DIFERENTES E CADA UM MAIS VIOLENTO DO QUE O OUTRO, SENDO QUE OS LUTADORES SAO MULHERES, GORDOS E VERDADEIROS MESTRES DO KUNG FU, SENDO QUE A UNICA COISA QUE LHE RESTA FAZER E' SIMPLEMENTE COMBINAR 16 MOVIMENTOS E LUTAR COM TODA SUA GARRA.

SOM= 7,6 GRAFICOS= 9,5 ACAO= 9,8 MEDIA= 8,9

TK 95 : "SPECTRUM DE FATO OU UMA NOVA DESILUSAO" ?

DIZIAM OS BOATOS DA FEIRA DA INFORMATICA QUE O IRMAO MAIS NOVO DO TK 90X, O TK 95 ERA (FINALMENTE!!!) TOTALMENTE COMPATIVEL COM ZX SPECTRUM, ISTO ERA ALGO QUE EU TINHA QUE CONFIRMAR; MOVIDO PELA CURIOSIDADE E ANSIEDADE GASTEI ATE O MEU ULTIMO CENTAVO COMPRANDO UM APÓS O LANÇAMENTO, ERA AGORA QUE EU IA TIRAR A PROVA DOS NOVE.

NA PRIMEIRA OLHADA NO EQUIPAMENTO, TIVE A IMPRESSÃO DE JA TE-LO VISTO ANTES; COMECEI A FOLHEAR ALGUMAS REVISTAS ESTRANGEIRAS ATE QUE VI, LA ESTAVA ELE, O TK 95 ? NAD!!! O COMODORE PLUS, LA ESTAVA ELE EM SEUS MINIMOS DETALHES COM EXCECAO DO SEU CONTEUDO INTERNO.

O TK 95 AINDA TEM UMA FALHA IMPERDOAVEL QUE JA VEM DESDE OS TEMPOS DO TK 82, A FALTA DE UM BOTAO DE " RESET ", INDISPENSAVEL EM QUALQUER MICRO; TEM AINDA FALHAS COMO O INCONVENIENTE DO USO DE UMA FONTE EXTERNA E UM MAU APROVEITAMENTO DAS TECLAS QUE SOBERRAM, (JA QUE USARAM O TECLADO DO TK 2000) COMO POR EXEMPLO, A COLOCACAO DE DOIS CAPS SHIFTS AO INVEZ DE DOIS SYMBOL SHIFTS QUE SERIA DE MUITO MAIS VALIA; O HORRIVEL POSICIONAMENTO DA TECLA " DELETE " QUE ESTA BEM EMBAIXO DO ENTER, IMAGINE TER QUE DIGITAR UM PROGRAMA EM ASSEMBLER E A CADA CODIGO QUE SE TENTE ENTRAR, APERTAR O DELETE AO INVEZ DO ENTER; TEMOS AINDA A INCLUSAO DESNECESSARIA DE FUNCOES COMO O INVERSE VIDEO, TRUE VIDEO E BREAK (O ULTIMO NAO ACHARIA TAO DESNECESSARIO SE A BARRA DE ESPACO NAO FIZESSE A MESMA COISA) ONDE PODERIAMOS COLOCAR FUNCOES MAIS USADAS COMO DATA, READ E RESTORE OU MESMO OS SINAIIS DE IGUAL, MENOS E MAIS OU ENTAO AS FUNCOES AT, USR OU MERGE, A BARRA DE ESPACO TAMBEM E' UM PROBLEMA JA QUE DEIXA VOCE EM CONSTANTE PERIGO DE BRECAR UM PROGRAMA OU CARREGAMENTO NO MEIO DA EXECUCAO, FORA ESTES " LEVES " ERROS, ACERTARAM MUITO EM COLOCAR O PONTO, O PUNTO E VIRGULA, A VIRGULA, AS ASPAS E AS SETAS EM TECLAS INDEPENDENTES.

AO ABRIR O EQUIPAMENTO, (DANE-SE A GARANTIA!), TIVE A MAIOR DECEPCAO DO MUNDO, VI A MESMA PLACA DO IRMAO MAIS VELHO PARAFUSADO NO FUNDO DA CAIXA (INCLUSIVE ESTAVA ESCRITO TK 90X), MAS A MINHA DECEPCAO MAIOR FOI QUANDO VI QUE OS CONTATOS DO TECLADO ERAM FEITOS POR DOIS PEDACINHOS DE MEMBRANA SEM-VERGONHA, SERA' QUE TUDO ISSO E' ECONOMIA ?

O IRONICO DISSO FOI QUE EU TELEFONEI PARA MICRODIGITAL ALGUNS DIAS ANTES DO LANÇAMENTO DO TK 95 E INGENUAMENTE PERGUNTEI SE ERA POSSIVEL INSTALAR UM TECLADO PROFISSIONAL NO TK 90X, A RESPSTA FOI:

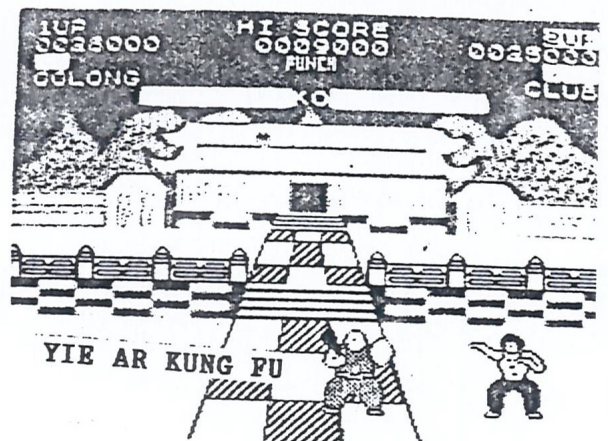
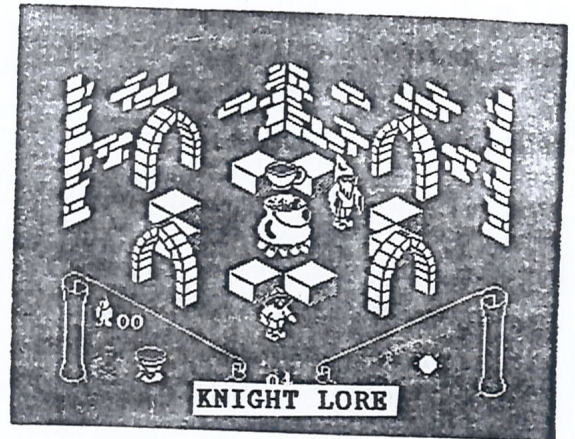
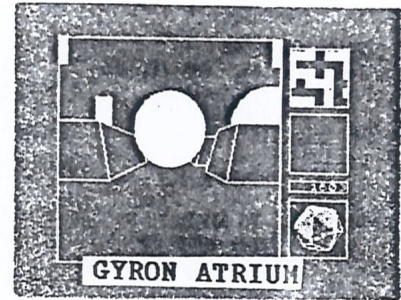
- BEM, SE VOCE TIVER CONHECIMENTO DE TERCEIROS QUE FACAM O SERVICO, POIS A MICRODIGITAL NAO FAZ.

- E O TECLADO DO TK 95 ? (PERGUNTEI)

- O SISTEMA DO TECLADO DO 95 E' DIFERENTE DO 90X, NAO HA' JEITO DE ADAPTAR NO TK 90X.

O " TECNICO " FALOU ISTO COM TANTA CONVICCÃO QUE EU QUASE ACREDITEI, MAS QUANDO COMPREI O BENDITO NAO TIVE MAIS DUVIDAS DE QUE ERA SO' JOGAR UM TECLADO FORA PARA COLOCAR O OUTRO, A INCOMPATIBILIDADE ENTRE OS DOIS TECLADOS SAO TANTOS QUE VOCE TERIA QUE FAZER UM ESFORÇO SUPREMO EM CARREGAR UMA CHAVE DE FENDA, TER UM QI ACIMA DE 300 PARA DESENROSCAR OS PARAFUSOS E TER PELO MENOS 50 ANOS DE ELETRONICA PARA COLOCAR OS CONTATOS DO TECLADO NO LUGAR.

QUANTO AOS SOFTS, OBTIVE RESULTADOS RELATIVAMENTE POSITIVOS; CONSEGUI RODAR SATISFATORIAMENTE O PROFANATION, DESTILARIA, RASPUTIN, BATMAN E MATCH DAY, QUASE QUE CONVENCIDO DE QUE O 95 FOSSE TOTALMENTE COMPATIVEL COM O SPECTRUM FUI CARREGAR O SHOW JUMPING E CRASH !!! O MESMO RESULTADO FOI OBTIDO COM O 911 TS E O OLE TORD (ONDE PERSISTIA O PROBLEMA DA LEITURA DE TECLADO),



SEM COMO QUALQUER PROGRAMA QUE INVADA A AREA DE UDG, COMO E' O CASO DO SHOW JUMPING OU USE UMA OUTRA FUNCAO ESPECIAL.
CONCLUSOES:

O TK 95 PODE SER UM BOM MICRO PARA QUEM USA-LO MAIS PARA A AREA EDUCACIONAL E UTILITARIO, (TRABALHAR COM IMPRESSORA PARA BATER TRABALHOS ESCOLARES, LISTAS, CARTAS, DESENVOLVIMENTO DE PROGRAMAS, ETC...), JA QUE ELE OFERECE UM TECLADO PROFISSIONAL E COMO TODO MUNDO AQUI SABE, UMA GAMA ENORME DE SOFTS. SUA UNICA DESVANTAGEM NESTE PONTO E O PRECO RELATIVAMENTE ALTO DO EQUIPAMENTO (4.690,00- PRECO DE LANCAMENTO), QUE E' EQUIVALENTE AOS MICROS DA LINHA MSX E APPLE, DA CONCORRENCIA QUE NASCE DOS TRES O EQUIPAMENTO DA MICRODIGITAL PODE LEVAR DESVANTAGEM A COMEGAR PELA QUANTIDADE DE KBYTES (48) E O NUMERO MUITO LIMITADO DE PERIFERICOS.

O TECLADO E' BOM DE SE MEXER E TEM UMA RESPOSTA MUITO BOA (PELO MENOS POR ENQUANTO), APESAR DO MAL POSICIONAMENTO DE ALGUMAS TECLAS.

QUEM FOR COMPRAR UM TK 95 PENSANDO EM ADQUIRIR UM SPECTRUM DE FATO PODE BATER COM A CABECA NO MURO DA INCOMPATIBILIDADE, POIS APESAR DAS VANTAGENS DE PODER RODAR UM RASPUTIN, ELE NAO ESCAPA DO CHAVEAMENTO.

ENFIM, SE ABAIXAREM O PRECO DO 95 ELE PODE VIR A SER UM MICRO ALTAMENTE COMPETITIVO NO MERCADO (TALVEZ ATE' INSUPERAVEL POR UNS TEMPOS); BOM, SE PARA BAIAXAREM O PRECO DA PRODUCAO ELAS ESTAO REAPROVEITANDO O TECLADO DO TK 2800, BOTANDO CONTATOS DE MEMBRANA E ATE' IMPORTANDO PECAS DA MALASIA, PORQUE NAO BAIAXAR O PRECO NA LOJA.

VESTE MOMENTO DEIXO DE SER ESCRITOR E VOLTO A MINHA OFICINA PARA DESCOBRIR A DIFERENCA QUE EXISTE ENTRE O TK 90X E O TK 95. JA' IMAGINOU QUALQUER TK 90 RODAR UM RASPUTIN DA VIDA ?

QUEM MOO MOD !!!

SESSAO ALERTA VERMELHO ***

ESTAMOS A PARTIR DESTA RM, COLOCANDO A DISPOSICAO DE TODOS OS SOCIOS, UMA SESSAO QUE AOS POUCOS IRA CONSISTIR EM UMA PODEROSA ARMA CONTRA OS ENGANADORES E MALANDROS QUE SE APROVEITAM DA FALTA DE CONHECIMENTO DAS PESSOAS PARA ILUDI-LAS.

QUEM TEM UM MICRO, APOS ALGUM TEMPO JA' PENSA, SONHA E DESESPERADAMENTE TENTA ADQUIRIR UMA IMPRESSORA, MAS INFELIZMENTE TAL EQUIPAMENTO DEVIDO AO SEU ALTO PRECO E GRACAS A UMA INFELIZ POLITICA DA MICRODIGITAL, TORNA-SE REALMENTE INCOMPATIVEL COM OS VOSSOS BOLSO, QUE EM RELACAO AO PRECO DE TAL EQUIPAMENTO FICA RESTRITO AOS SONHOS.

DE REPENTE, VOCE ESTA ANDANDO EM GALERIAS DE SUA CIDADE E DE REPENTE OS SEUS OLHOS VEEM UM APARELHO ESTRANHO E MUITO BONITO, MAS QUE APARELHO E' ESTE ?

VOCE CORAJOSAMENTE DECIDE CONFERIR, E, ASSIM ENTRA NA LOJA E UM HONESTO VENDEDOR LHE DIZ COISAS QUE O ELEVAM ATE' AS ESTRELAS, FAZEM COM QUE OS SEUS SONHOS COMECEM A PARECER REALIDADE.

SEGUNDO O VENDEDOR A MARAVILHOSA MAQUINA SE CHAMA " BROTHER EP44 ", E E' UMA SUPER MAQUINA DE ESCREVER E TAMBEM UMA FANTASTICA IMPRESSORA GRAFICA.

O MAIS IMPORTANTE E' O PRECO: E' 50% MAIS BARATO E NAO DA' OUTRA, JA' NO DIA SEGUINTE O SEU SONHO NAO SERA MAIS UM SONHO E SIM UM AMARGO PESADELO.

SESSAO ALERTA VERMELHO APRESENTA: " BROTHER EP44 "

TRATA-SE NA VERDADE DE UMA MAQUINA DE ESCREVER ELETRONICA QUE PODE SER UTILIZADA COMO IMPRESSORA.

UTILIZA PAPEL TERMICO OU PAPEL NORMAL.

AS ESPECIFICACOES TECNICAS DESTA MAQUINA SAO AS SEGUINTE:

- 44 TECLAS, IMPRIME 16 CARACTERES POR SEGUNDO, 80 COLUNAS, ACEITA INTERFACE RS-232C, PAPEL NORMAL OU TERMICO, MEMORIA INTERNA DE 3.728 CARACTERES E FUNCIONA COM 4 PILHAS GRANDES OU MESMO DIRETAMENTE EM BIVOLTAGEM E POSSUI UMA SAIDA PARA INTERFACE JA' DESCRITA.

A BROTHER NAO E' GRAFICA E O MELHOR QUE ELA PODE FAZER E' TIRAR LISTAGENS E CARTAS PADRAD.

O PAPEL SULFITE E' IMPORTADO E DE DIFICIL AQUISICAO E A FITA DE IMPRESSAO EM PAPEL NORMAL E' TAMBEM IMPORTADA E PODE SER ENCONTRADA AQUI NO BRASIL MAS A UM PRECO MUITO EXPLORADO, OU SEJA, C/ \$ 180,00 CRUZADOS POR FITA, SENDO QUE A MESMA E' DESCARTAVEL E DURA APENAS A MEDIA DE 10 FOLHAS IMPRIMIDAS.

AQUI NO BRASIL, NAO HA ASSISTENCIA TECNICA, SENDO QUE CASO A MAQUINA VENHA A APRESENTAR DEFEITO, VOCE PODE JOSA-LA FORA.

SESSAO DE JOGOS IMPOSSIVEIS ***

ACE I - MANUAL DE OPERACOES

TECLAS: JOYSTICK KEMPSTON, JOYSTICK SINCLAIR (INTERFACE I), PARA CONTROLAR O AVIAO E OS DISPAROS DAS ARMAS; PODE-SE UTILIZAR O TECLADO E AS TECLAS DE COMANDO SAO AS SEGUINTE:

Z- AUMENTA A ACELERACAO

CAPS SHIFT- DIMINUI A ACELERACAO

ENTER- SELECIONA ARMAMENTO

J- EJETA O PILOTO

U- SOBE E DESCE O TREM DE POUSO

E AS TECLAS " 1,2,3,4 MOVIMENTAM O AVIAO PARA CIMA, BAIXO, ESQUERDA E DIREITA; A TECLA "5" DISPARA.

NA SELECAO DO JOGO, SELECIONE O NIVEL 2, SINGLE PILOT, PARA QUE VOCE DISPARE AS ARMAS COM O JOYSTICK OU SELECIONE " PILOT AND WEAPONS MAN ", PARA QUE UM COMPANHEIRO DISPARE AS ARMAS ATRAVES DA TECLA "N".

DECOLAGEM:

AUMENTE A ACELERACAO, ATE' QUE ESTA ATINJA UM POUCO MAIS QUE A FAIXA VERMELHA (THRUST), MANTENHA ASSIM ATE' QUE A VELOCIDADE ATINJA CERCA DE 170 KM/H, E ENTAO PUXE O JOYSTICK PARA TRAS SUAVEMENTE, FAÇA ISTO ATE' QUE O ALTIMETRO MARQUE SUA SUBIDA, E EM SEGUITA SUBA O TREM DE POUSO E AUMENTE AO MAXIMO A ACELERACAO, PARA QUE VOCE SAIA MAIS RAPIDO DE SUA BASE. (OBS.: ENQUANTO ESTIVER VOANDO, PROCURE NAO MUDAR O CURSO, ANTES DE ENTRAR EM TERRITORIO INIMIGO E VERIFIQUE SEMPRE QUE POSSIVEL O MAPA (TECLA "M").

COMBATE:

ANTES DE ENTRAR EM TERRITORIO INIMIGO, ESTABILIZE O SEU AVIAO NUMA ALTURA DE APROXIMADAMENTE 1.200 M SE QUISER COMBATER OS AVIOES POUACOS, HELICOPTEROS, MISSEIS E TANQUES, VOCE TERA' QUE DESCER ATE' 500 M, E DIRIJA- SE PARA UM DOS TANQUES DO MAPA, QUANDO COMECAR A VE-LOS, MERGULHE E ATIRE COM CANHOES, SE FOR HELICOPTEROS ATIRE COM MISSEIS AIR-GROUND E SE FOREM TANQUES OU MISSEIS VOCE ATIRA COM CANHOES SE ELAS ESTIVEREM DE FRENTE E COM MISSEIS AIR TO AIR, SE ELE ESTIVER DE COSTAS, ISTO PORQUE SEUS MISSEIS SAO GUIADOS PELO CALOR DAS TURBINAS DOS AVIOES, SE APARECER NO PAINEL A FRASE MISSILE WARNINGS DISPARE UMA DECOY FLARE, E ISTO DISTRAIRA O MISSEL INIMIGO, EVITANDO QUE ESTE O ATINJA; MAS EM TODO CASO E' MELHOR FICANDO LOOPINGS COM O SEU AVIAO; A VELOCIDADE IDEAL DE COMBATE E' 320 KM/H PARA CACAS E DE 120 KM/H PARA OS ALVOS DE SOLO.

AO LARGO DO SEU INDICADOR DE ARMAMENTO, EXISTE UMA CAMERA, QUE FILMA A SUA PARTE DE TRAS, SE EM ALGUM MOMENTO LA' APARECER UM AVIAO EM UM LOOPING E DESTRA-LA COM OS MISSEIS.



PARA POUSAR, BASTA QUE VOCE SE DIRIJA A UM CAMPO DE POUSO E INCLINE-SE PARA BAIXO E NAO DEIXANDO QUE PEGUE MUITA VELOCIDADE, QUANDO VOCE ESTIVER BEM PERTO, DESCA O TREM DE POUSO E PRONTO (A VELOCIDADE DE ATERRAJEM E' DE 250 KM/H).

ABASTECIMENTO AEREO:

VOCE JA' DEVE TER NOTADO QUE DE VEZ EM QUANDO APARECE NO MAPA UM GRANDE AVIAD, SE VOCE QUISER SE REABASTECER NO AR, BASTA SUBIR A ALTURA INDICADA NO VIDEO PELO LADO DE TRAS, PELO LADO DA FRENTE VOCE IRA BATER; OS DADOS DE ALTITUDE E VELOCIDADE SERAO FORNECIDOS PELO COMPUTADOR DE BORDO COM A FRASE: " REFUEL AT E VEL (OBS.: A VELOCIDADE DE APROXIMACAO E' DE 500 KM/H).

SKY FOX - MANUAL DE OPERACOES

COMANDOS:

JOYSTICK KEMPSTON OU TECLADO SAO AS UNICAS OPCOES DE CONTROLE NESTE JOGO.

AS TECLAS DO TECLADO SAO AS SEGUINTE:

I= SOBRE M= DESCE J= ESQUERDA K= DIREITA CAPS SHIFT= FOGO OU TIRO H= LIGA HELP NO VISOR TATICO (TATICAL DISPLAY)
 A= PILOTO AUTOMATICO C= LIGA O COMPUTADOR BREAK= PAUSE SYMBOL SHIFT+R= FIM DE JOGO B= ARMA OU DESARMA MISSEL GUIADO
 H= DURANTE O COMBATE, LIGA (ARMA) MISSEL GUIADO PELO CALOR S= DIFERENCIA TELA DE MIRA S+OU= AUMENTA OU DIMINUI A VELOCIDADE

R= NO VISOR TATICO MOSTRA AS INSTALACOES T= QUANDO ESTA' LIGADO O COMPUTADOR, ACIONA O VISOR TATICO Z= NO VISOR TATICO, QUANDO O CURSOR E' COLOCADO SOBRE UMA DETERMINADA AREA DO MAPA, SENDO QUE Z DA UM ZOOM DESTA AREA, MOSTRANDO-A AMPLIADA.

INICIO DO JOGO:

LOGO QUE ENTRAR O JOGO, SELECIONE O TIPO DE MISSAO QUE VOCE QUER ENFRENTAR, COM AS TECLAS "I/M" SENDO QUE COM ESTAS TECLAS VOCE SELECIONA SE QUER COMBATER TANKS (TANKS TRAINING) OU AVIOES (PLANE TRAINING), NAVES MAES, ETC. NESTA MESMA TELA, VOCE TAMBEM USA AS TECLAS, SO' QUE DESTA VEZ AS TECLAS "J/K", OS NIVEIS VARIAM DO MAIS FACIL (CADET) ATE' O MAIS DIFICIL (ACE OF THE BASE).

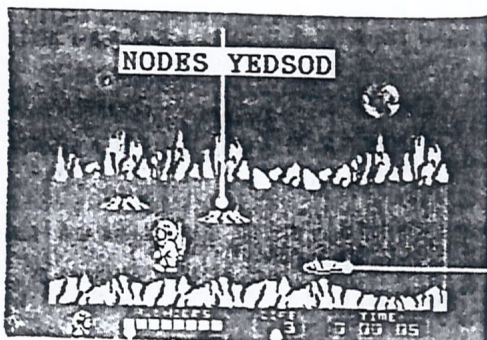
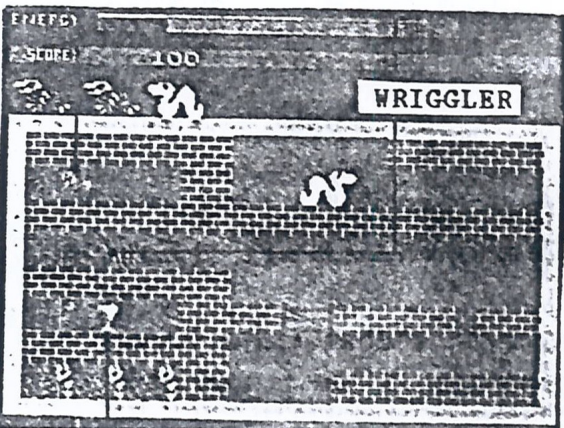
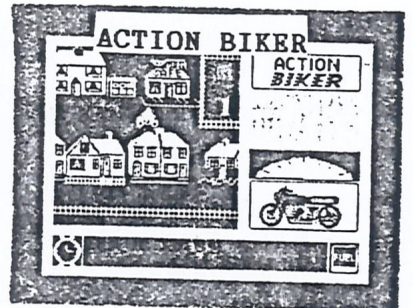
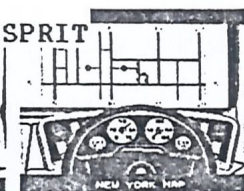
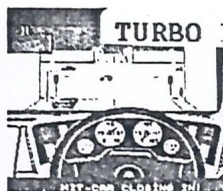
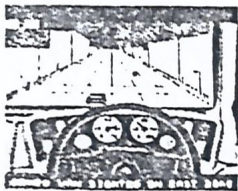
JOGANDO:

UMA VEZ NO VISOR TATICO (TATICAL DISPLAY), VOCE DEVE POR O CURSOR SOBRE A ZONA QUE VOCE QUER ATACAR, SE VOCE QUISER SABER A QUANTIDADE DE INIMIGOS LA' EXISTENTES, BASTA DAR UM ZOOM.

DECOLAR E COMBATER:

PARA DECOLAR, BASTA APERTAR O BOTAO DE TIRO OU A TECLA ENTER, UMA VEZ NO AR (NO CASO DOS AVIOES), VOCE DEVE COMBATER-LOS COM O CANHAO OU COM MISSEIS GUIADOS PELO CALOR, COM OS MISSEIS, VOCE DEVE ARMA-LOS, COM A TECLA RESPECTIVA E ENTAO DISPARA-LOS COM A TECLA DE TIRO; QUANDO VOCE QUISER MUDAR DE ZONA DE COMBATE (SO' QUANDO TIVER ACABADO TOTALMENTE COM OS INIMIGOS DE SUA AREA), BASTA VOCE LIGAR O PILOTO AUTOMATICO, ESTE SE DESLIGARA AUTOMATICAMENTE. SE VOCE QUISER USAR OS MISSEIS GUIADOS, MUDE SUA TELA DE MIRA, PARA A " MIRA VERDE ", ONDE APARECERA' EM SEU PAINEL, UMA MIRA, QUANDO QUALQUER ALVO ESTIVER NELA, LANCEUM MISSEL TELEGUIADO, SE ELE DESVIAR, CONTROLE-O PELAS TECLAS NORMAIS DE COMANDO. PARA AS OUTRAS MISSOES, UTILIZA-SE O MESMO SISTEMA DE CONTROLE DE COMBATE; O POUSO E' AUTOMATICO, E E' ATIVADO DE VEZ EM QUANDO, OU PARA SER MAIS EXATO, QUANDO VOCE ELIMINA OS INIMIGOS DE UMA DETERMINADA AREA.

MANUAL EXCLUSIVO FORNECIDO PELO SOCIO EDUARDO SHIMAHARA.*



SPITFIRE 40

ESTE É MAIS UM SIMULADOR DE VOO COM COMBATE, QUE MERECE NOTA 5. DESTA VEZ VOCE VAI PILOTAR UM SPITFIRE DO 40º ESQUADRO DA RAF INGLESA E QUE COMBATEU DURANTE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, SOBRE A AREA DO MEDITERRANEO. ACEITE ESTE DESAFIO E DERRUBE OS ME 110 E ME 109 INIMIGOS, MAS CUIDADO, POIS OS PILOTOS DA LUFTWAFFE SAO MUITO BEM TREINADOS. BEM, VAMOS LOGO AO QUE INTERESSA E PARA FACILITAR NOSSO ENTENDIMENTO, VAMOS CHAMAR A TELA QUE TEM OS INSTRUMENTOS, DE COCKPIT É A TELA QUE TEM A MIRA, DE CABINE.

COMANDOS:

JOYSTICK SINCLAIR OU KEMPSTON PARA CONTROLAR O AVIAO E FAZER OS DISPAROS DAS ARMAS.

OS CONTROLES DO TECLADO SAO:

Q- AUMENTA A POTENCIA (ACELERA), W- DIMINUI A POTENCIA (DESACELERA), Z- FAZ O AVIAO MERGULHAR PARA ESQUERDA, X- FAZ O AVIAO MERGULHAR PARA A DIREITA, M- LIGA OU DESLIGA O MAPA, N- QUANDO O MAPA ESTA LIGADO, LHE DANDO UMA AMPLIACAO DO LOCAL QUE VOCE ESTA SOBREVOANDO, APORTE ESTA TECLA 3 VEZES E OBTENHA UMA AMPLIACAO MAIOR, SPACE- DIFERENCIA A TELA COCKPIT/CABINE, G- SOBRE E DESCE O TREM DE POUSO, B- ATIVA OU SOLTA BREQUES DAS RODAS.

DESCOLANDO:

ACELERE O AVIAO ATE QUE INDICADOR DE ACELERACAO INDIQUE O MAXIMO (CANTO SUPERIOR DIREITO), FEITO ISSO, AINDA NA TELA DO COCKPIT, SOLTE OS FREIOS, O INDICADOR BREAK DEVE FICAR VERDE. MUDE PARA A CABINE E VERIFIQUE ATE QUE O AVIAO ATINJA UMA PEQUENA RISCA EXISTENTE NA PISTA E PUXE O JOYSTICK PARA TRAS VERIFICANDO SE O AVIAO SURTIU (ALTIMETRO DO COCKPIT, NA SUA ESQUERDA); MUDE PARA O COCKPIT E SUBA O TREM DE POUSO, O INDICADOR GEAR DEVE FICAR VERMELHO. VERIFIQUE PELO MAPA, QUE VOCE DEVE ESTAR INDO EM DIRECAO AO INIMIGO E VERIFIQUE TAMBEM A ALTITUDE EM QUE ELAS SE ENCONTRAM.

COMBATE:

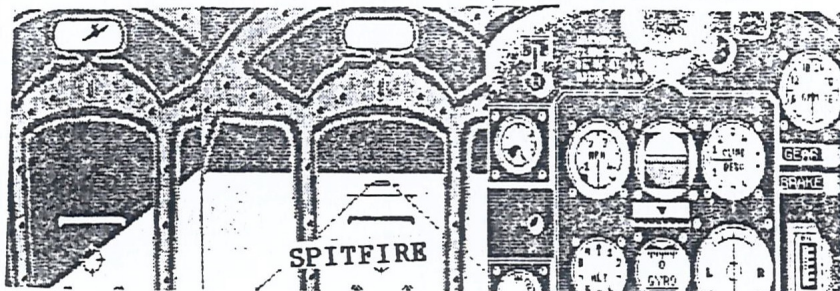
VERIFIQUE PELO ALTIMETRO, SE VOCE JA CHEGOU A ALTITUDE DESEJADA (O ALTIMETRO FUNCIONA COMO UM RELOGIO). AGORA MUDE PARA CABINE E FIQUE BEM ATENTO, ESPECIALMENTE QUANTO AO ESPELHO RETROVISOR, ACIMA DA CABINE, SE LA APARECER UM AVIAO, FAÇA AS MAIS DIFERENTES ACROBACIAS COM O SEU AVIAO, MAS EVITE QUE O INIMIGO FIQUE NAS SUAS COSTAS MAIS DE 5 SEGUNDOS, CASO VOCE RESOLVA DAR MERGULHOS COM AS TECLAS Z/X, DEPOIS VOCE DEVERA ESTABILIZAR O AVIAO, OU SEJA, FAÇA COM QUE A SETA DESTA INDICADOR NO COCKPIT, FIQUE EXATAMENTE NO MEIO.

QUANDO VOCE TIVER UM AVIAO NA SUA MIRA, DE RAJADAS CURTAS, POIS AS RAJADAS LONGAS FAZEM COM QUE OS TIROS DESVIEM-SE. ASSIM QUE VOCE TIVER ABATIDO TODOS, PROCURE POUSAR.

POUSO:

FAÇA COM QUE SEU AVIAO FIQUE NA POSICAO CORRETA NA PISTA E OBTENHA UMA DESCIDA BEM SUAVE, QUANDO VOCE ESTIVER PERTO DA PISTA, DESÇA O TREM DE POUSO E QUANDO VOCE TOCAR O SOLO, DESACELERE E BREQUE, PARA VER SE ESTA PERTO DA PISTA, OBTENHA UMA AMPLIACAO DO MAPA.

(FORNECIDO GENTILMENTE PELO SOCIO EDUARDO SHIMAHARA)



SESSAO POR DENTRO DO MICRO

APRESENTA: "COMO SE REALMENTE SE PROTEJE UM PROGRAMA II" OU PIRATARIA PARA EVITAR PIRATAS FOR: FLAVIO SOUZA CRUZ DA SILVEIRA

UMA MANEIRA INTERESSANTE PARA EVITAR OS PIRATAS E ENGANAR OS MESMOS DA SEGUINTE FORMA: GRAVANDO SEU PROGRAMA BASIC COMO SENDO UM BLOCO DE BYTES, ISSO É POSSIVEL ATRAVES DA SEGUINTE LINHA NO FINAL DO PROGRAMA: 9999 LET CODE : PEEK 23653 + 256 & PEEK 23654 : SAVE "PROB" CODE 23552, CODE : GOTO 0 ALEM DISSO É INTERESSANTE COLOCAR UMA CHAMADA EM BASIC, ANTERIOR AO PROGRAMA CONTENDO LOAD""CODE PARA CONFUNDIR AINDA MAIS O PIRATA.

EVITANDO O BREAK

A INSERCAO DO SEGUINTE COMANDO: POKE 23613,0 NO INCIO DO PROGRAMA, PROVOCARA UM "CRASH" AO SE APERTAR O BREAK.

ESCONDENDO A REM

UM DOS ARTIFICIOS, MUITO UTILIZADOS, INCLUSIVE PELAS SOFTS HOUSES INGLESAS PARA COLOCAR AVISOS NAS SUAS CHAMADAS BASIC E O DE ESCONDER O NUMERO E A INSTRUCAO REM DA LINHA PARA A "IMPRESSORA" O PIRATA QUE ESTA TENTANDO ABRIR O PROGRAMA, E MUITOS PODEM ESTAR PERGUNTANDO E COMO SE FAZ ISTO? É SIMPLES, VAMOS TOMAR POR EXEMPLO O SEGUINTE PROGRAMINHA:

```
10 REM BARRA NEGRA SOFT
20 LOAD "" CODE
30 RAND USR 40324
```

1º TECLAREMOS CERCA DE 8 ESPACOS ENTRE A LINHA REM E O COMUNICADO, COMO ABAIXO: 10 REM BARRA NEGRA SOFT
2º DEPOIS É SO USAR O SEGUINTE PROGRAMA: FOR A=23760 TO 23768 : POKE A,B : NEXT A : POKE 23756,0

IMPEDINDO O PIRATA DE VER

UMA DAS MANEIRAS DE IMPEDIR O PIRATA DE VER É A SEGUINTE: POKE 23760,16 E COLOCANDO A TELA EM PAPER 0 E EM SEGUIDA DANDO OS SEGUINTES POKE 23624,0 E POKE 23607,61 VOCE DEIXARA O PIRATA TOTALMENTE DESORIENTADO .

BEM ATE AGORA ESTIVEMOS COMBATENDO OS PIRATAS, QUE TAL PRATICARMOS UMA ACAO PIRATA????, O PROGRAMA A SEGUIR, VISA ABRIR PROGRAMAS, INCLUSIVE PROGRAMAS PROTEGIDOS CONTRA O MERGE. UTILIZANDO UM MONITOR ASSEMBLER OU ATRAVES DAS LINHAS DATAS, INTRODUZA OS SEGUINTES CODIGOS A PARTIR DO ENDEREÇO 65000 : 62,255,221,33,203,92,17,32,78,55,205,86,5,201 E PARA USAR, CHAME O HEADER DO PROGRAMA E DEPOIS TECLE BREAK, EM SEGUIDA DE UM RAND USR 65000 E CONTINUE CARREGANDO O PROGRAMA .

SESSAO HARDWARE.....QUEM WHO MOO.... PROBLEMAS COM A GRAVACAO

E' BEM PREVISIVEL QUE AO LER O TITULO DESTA MUITOS SOCIOS NAO VAO SE DAR AO TRABALHO DE LER ESTA MATERIA, MAS PARA QUEM ESTA COMECANDO NO RAMO DA INFORMATICA ESTE E' UM TEXTO PARA SER LIDO COM ATENCAO E QUE PODE EXPLICAR A PERDA DE TANTOS PROGRAMAS NO COMECO DE NOSSA CARREIRA.

O MICRO

O SINAL QUE SAI DO MICRO QUANDO GRAVAMOS UM PROGRAMA SAO CONSTITUIDOS POR "ONDAS" QUADRADAS QUE AO CHEGAR NA FITA SAO ARREDONDADAS PELO PROPRIO SISTEMA DO GRAVADOR QUE FILTRA OS RUIDOS EXCESSIVOS. ESTA AI O "PORQUE" DAS GRAVACOES DECK A DECK NAO TER MUITO SUCESSO EM TERCEIRAS GRAVACOES. EXISTEM EM OUTROS PAISES O CHAMADO "GRAVADOR DIGITAL" QUE TEM A FUNCAO DE GRAVAR ESSAS ONDAS O MAIS QUADRADO POSSIVEL, TEMOS AQUI NO BRASIL, UM GROTESCO EXEMPLO DESSE GRAVADOR QUE E' O DATA CORDER DA EXPERT E O HB 2400DA HOTBIT QUE APESAR DE SER OS MELHORES GRAVADORES PARA O USO EM MICROS NO BRASIL, ESTA LONGE DE SER UM GRAVADOR DIGITAL.

A FITA

VOCE JA GRAVOU UMA FITA E DEPOIS DE ALGUMAS SEMANAS NAO CONSEGUIA PASSAR MAIS NADA? ISTO SE DEVE A POSSIVEL EXPOSICAO DA FITA EM ALGUM TIPO DE CAMPO MAGNETICO QUE POSSA "ABALAR" SUA ATUAL ESTRUTURA (OU SENSIBILIDADE), TAIS COMO A TV, FONTES, TRANSFORMADORES, APARELHOS DE SOM, CAIXAS ACUSTICAS, IMA E COISAS DO GENERO, SE AS FITAS ESTAO GUARDADAS PERTO DESSSES MATERIAIS, E' ACONSELHAVEL REMOVE-LOS PARA UM LUGAR DE PREFERENCIA SECO, REFRIGERADO, LONGE DE CAMPOS MAGNETICOS E DO SOL.

CHEGOU AO MEU CONHECIMENTO SOBRE UM COLEGA QUE TROCAVA PROGRAMAS E QUE O SEU CONTATO LHE ENTREGAVA AS GRAVACOES EM FITAS SCOTCH, DO QUAL NAO CONSEGUIA TIRAR NADA, POREM AO DEVOLVER A FITA O SEU CONTATO DISSE QUE A FITA ESTAVA OK; ESTE E' UMA DAS DIFICULDADES QUE MUITOS USUARIOS TEM, E QUE NEM SEMPRE O PROBLEMA ESTA NA FITA, NESTE CASO ESTAVA COM O COMPUTADOR, ELE TEM UM RESISTOR QUE CONTROLA A FREQUENCIA DE ENTRADA, DEPENDENDO DO VALOR DESTA O MICRO FICA MAIS OU MENOS SENSIVEL AO VOLUME E TONALIDADE, COMO O FABRICANTE DO EQUIPAMENTO MODIFICA SEU HARDWARE SEM UM AVISO PREVIO, FICAMOS COM VARIAS VERSOES DO SEU PRODUTO, POR ISSO, FITAS COMO A SCOTCH OU A CROMO QUE TEM SEUS AGUDOS BEM REPRODUZIDOS NAO SAO NEM AO MENOS ESCUTADOS POR ALGUNS TKS 90. A SAIDA PARA ESTE SERIA TROCAR O RESISTOR POR UM TRIMPOT MULTIVOLTAS DE 10 K PARA SE REGULAR O NIVEL DE ENTRADA.

FITAS II

QUAL E' A MELHOR FITA PARA O TK90X?

EM SE TRATANDO DESTE E' DIFICIL INDICAR UMA MELHOR MARCA, POIS DE ACORDO COM O VALOR DO RESISTOR NA ENTRADA ELE SO ACEITARA REPRODUCOES COM TON @ OU 10

AS FITAS SONY MF, SONY EF, SONY CHF, MAXELL E A BASF HOT TAPE (VERMELHA) TEM DEMONSTRADO BOA PERFORMANCE E CONFIABILIDADE, QUANTO A TDK TEM SUA REPRODUCAO COM UM NIVEL MAIS BAIXO QUE AS OUTRAS MENCIONADAS, A BASF LN (AZUL) E A SCOTCH TEM SE DEMONSTRADOS BONS SOMENTE PARA RASCUNHO POR APRESENTAREM UM LEVE PROBLEMA DE PERDA DE SINAL A MEDIO PRAZO; ESTAO TOTALMENTE FORA DE COGITACAO A VAI, MAC, SPEEDY, XHF E OUTRAS DESCONHECIDAS, POIS ALEM DE TEREM PESSIMA QUALIDADE, ACABAM POR ESTRAGAR O CABECOTE DO GRAVADOR. O TEMPO DA FITA TAMBEM CONTA MUITO NA SUA PRESERVACAO, QUANTO MAIS LONGA, MAIS FINA E VICE-VERSA, POR ISSO FAZER MATRIZES (BECAP) COM FITAS DE 90 MIN PODE NAO SER VANTAJOSO, POIS SENDO MAIS FINA QUE AS DEMAIS ESTA MAIS SUJEITA A DANOS E PERDA DE PROGRAMAS, AS IDEAIS SERIAM AS DE 45 MIN E 60 MIN (A QUALIDADE DAS FITAS DE 10 A 20 MIN "ESPECIALMENTE" FEITAS PARA MICROS E A MESMA DE UMA DE 45 MIN).

AZINUTE:

O AZINUTE E' SOMENTE UM TERMO USADO PARA REGULAGEM DO CABECOTE DO GRAVADOR QUE TAMBEM DIFERE MUITO DE UM GRAVADOR PARA OUTRO, A REGULAGEM DESTA E FEITA NO PARAFUSO (COM A MOLA) DO CABECOTE, GERALMENTE OS GRAVADORES FABRICADOS ESPECIFICAMENTE PARA USO EM COMPUTADORES POSSUEM UM ORIFICIO SOBRE O PARAFUSO PERMITINDO A REGULAGEM. PERCEBEMOS QUE UMA FITA ESTA FORA DE AZINUTE QUANDO O SOM DA REPRODUCAO SAI GRAVE MESMO ESTANDO COM A TONALIDADE NO MAXIMO; PARA REGULAR, PROCEDA DA SEGUINTE FORMA:

- AJUSTE A TONALIDADE NO MAXIMO

- COLOQUE A FITA NO GRAVADOR E PONHA EM MODO PLAY

- PONHA UMA CHAVE DE FENDA NO PARAFUSO (C/MOLA) E VA' REGULANDO ATÉ O PONTO EM QUE O SOM SE ENCONTRA MAIS ALTO E AGUDO POSSIVEL NOS GRAVADORES QUE NAO POSSUEM O ORIFICIO P/ REGULAGEM E' SO ABRIR UM EM CIMA DO PARAFUSO (C/MOLA) EM MODO PLAY.

ATENCAO: E' ACONSELHAVEL FAZER UM REGULADOR DE AZINUTE SOMENTE QUEM USA 2 GRAVADORES OU MAIS. O AZINUTE E FACILMENTE DESREGULAVEL E PODE SAIR DO PONTO COM PARADAS VIOLENTAS (APERTAR O BOTAO STOP COM MUITA FORCA).

MAL GRAVADO

QUANDO UM PROGRAMA E' MAL GRAVADO, 7 ITENS PODEM SER DESTACADOS, SAO ELLES:

1-QUALIDADE DA FITA

QUANDO A FITA E' DE MA' QUALIDADE, TENDE NAO SO' A TER UMA PESSIMA REPRODUCAO COMO TAMBEM FALHAS (AMASSADOS, ETC...) EM PONTOS ALEATORIOS DA MESMA, A MAIS SIMPLES SOLUCAO NESTE CASO E PEGAR A FITA E FAZE-LA VOAR PELA JANELA.

2-GRAVACAO COM FITA CONICA

QUANDO A GRAVACAO SAI COM ALTOS E BAIXOS PODE SER QUE A FITA NAO ESTEJA BEM ALINHADA, PARA EVITAR ISSO E SEMPRE BOM IR E VOLTAR A FITA ANTES DE GRAVAR.

3-FITA PRESA

QUANDO A GRAVACAO SAI COMO SE A FITA ESTIVESSE SENDO PRESA CAUSANDO VIOLENTAS OCILACOES NO SINAL, PODE SER QUE O EIXO NAO ESTEJA RODANDO LIVREMENTE, EXPERIMENTE PRESSIONAR OS DOIS LADOS DA FITA CONTRA OS EIXOS E DEPOIS DAR UMA "SACUDIDA", SE NAO DER NENHUM RESULTADO O PROBLEMA PODE ESTAR NA PROPRIA FITA.

4-FITA DESMAGNETIZADA

QUANDO SE GRAVA INUMERAS VEZES EM UMA FITA, ELA TENDE A GRAVAR MUITO MAIS BAIXO QUE O NORMAL, PODE-SE NESTE CASO TENTAR REMAGNETIZA-LA AO PONTO EXATO COM UM DESMAGNETIZADOR DE FITAS, VULGO APAGADOR OU REJUVENESCEDOR DE FITAS, CASO NAO DE MUITO RESULTADO, ESTA NA HORA DE TROCAR DE FITA RASCUNHO.

5-CABECOTE SUJO

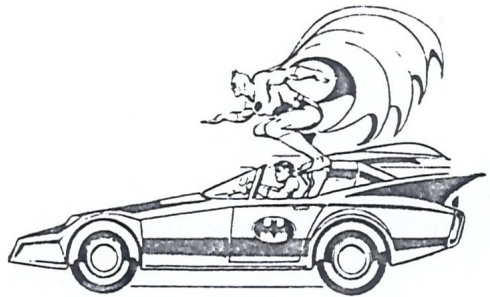
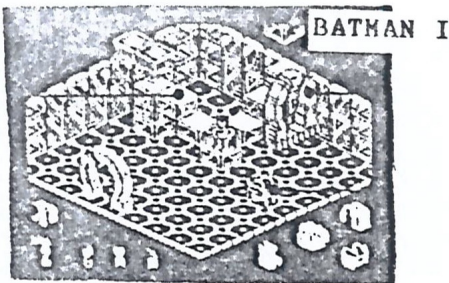
ESTE E' TEM QUE SER PERIODICAMENTE VERIFICADO PARA EVITAR FUTURAS DORES DE CABECA, LIMPE-A COM ALCOOL UMA VEZ A CADA DUAS SEMANAS.

6-CARO

QUANDO A GRAVACAO SAI TODA COM PARTES EM PRETO OU BRANCO E COM MUITA OSCILACAO DE ALTURA E NAO HA DEFEITO NA FITA, E SINAL QUE HA' MAL CONTATO NO CASO DE GRAVACAO, TROQUE O CARO.

7-CABECOTE DESMAGNETIZADO

ESTE E' O ITEM QUE TRAZ MAIS DOR DE CABECAS, POIS SEM TER UM BREVE CONHECIMENTO SOBRE O APARELHO E DIFICIL DIAGNOSTICA-LO, SE SUA GRAVACAO SAI MAIS BAIXO QUE O NORMAL, NAO PASSA OS PROGRAMAS COM TANTA FACILIDADE QUANTO ANTES, NA REPRODUCAO COMECA COM O VOLUME BAIXO E VA' AUMENTANDO AOS POUCOS OU SEMPRE DAR A IMPRESSAO DE AZINUTE FORA DE PONTO, PODE SER QUE O PROBLEMA ESTEJA NO CABECOTE, TENTE USAR UM DESMAGNETIZADOR DE CABECOTE E SE NOTAR ALGUMA MELHORA E ACONSELHAVEL TROCAR O CABECOTE.



SPECTRUMANIACO APRESENTA "BATMAN"

O CAVALHEIRO DAS TREVAS NO CENTRO DA BATCAVERNA NA CIDADE DE GOTHAM CITY, DESCOBRE QUE ROBIN FOI CAPTURADO PELOS SEUS ADVERSARIOS, PRICIPALMENTE PELO ENIGMATICO "CHARADA", E POR ESSE MOTIVO O NOSSO HEROI TERA DE USAR TODA A SUA INTELIGENCIA E ASTUCIA PARA DECIFRAR O ENIGMA.

BATMAN FOI LEVADO A UM CIRCULO MORTAL DE CATACUMBAS NA QUAL UMA DELAS ROBIN ESTA E PRECISA SER SALVO.

O CHARADA FARA DE TUDO PARA EVITAR QUE O NOSSO HEROI POSSA SALVAR O GAROTO PRODIGIO E PARA ISSO ELE COVARDAMENTE VAI COLOCAR NO CAMINHO DO BATMAN INUMEROS SATELITES MORTAIS E INUMEROS OBSTACULOS COM O PODER CONFUNDIR E EXERCER UM PODER FISICO E MENTAL SOBRE O HOMEM MORCEGO.

O CHARADA NAO APARECE EM PESSOA NO JOGO.

OS SATELITES TEM SENSORES PARA RECONHECER O BATMAN E O PODER DE COMPLICAR A SUA MISSAO.

ELE DESCE COM A AJUDA DE UMA BATCORDA DENTRO DO COVIL DE ONDE ELE DEVE RECOLHER TODO O EQUIPAMENTO NECESSARIO PARA A MISSAO, COMO AS BAT-BOTAS, BAT-CINTO E BAT-MALA.

ELE OBRIGATORIAMENTE TERA DE REUNIR TODOS OS EQUIPAMENTOS ACIMA, POIS DO CONTRARIO ELE SERA INCAPAZ DE COMECAR A SUA BUSCA E DESTA FORMA DESVENDAR OS ENIGMAS DO CHARADA.

O CHARADA LANCARA UMA LANCHA DE UM MODO DESCONHECIDO E BATHAN POR ALGUM TEMPO IRA PROCURAR OS PEDACOS.

BATMAN FARA UM CAMINHO CHEIO DE PERIGOS EM MAIS DE 150 CATACUNBAS ESTRANHAS E ATE FATAIS.

O CHARADA ENVIARA CONTRA NOSSO HEROI INUMEROS OBJETOS DO TIPO QUEBRA-CABECAS E QUE EM MUITOS CASOS DEVERAO SER REUNIDOS PARA SEREM USADOS NA MISSAO, OUTROS, POREM, PODEM SER FATAIS E IRAO ACARRETAR AO NOSSO HEROI UM BAT-FUNERAL.

PARA AJUDAR BATMAN EM SUA DIFICIL MISSAO, ELE VIAJARA SENDO CAPAZ DE RECOLHER PODER OU FORCA EXTRA, ESTAS FORCAS NAO SAO PERMANENTES, MAS PERMITIRAO QUE O HEROI TENHA SUPER FORCA TEMPORARIAMENTE.

E' DESNECESSARIO DIZER QUE O CHARADA COLOCOU INUMERAS ARMADILHAS DE ENERGIA NEGATIVA POR TODAS AS CATACUMBAS, PARA EVITAR QUE O BATMAN OBTENHA ENERGIAS EXTRAS.

BATMAN PODE AUMENTAR O SEU NUMERO DE VIDAS, CORRER MAIS DEPRESSA, PULAR MUITO ALTO OU MESMO FICAR TOTALMENTE PROTEGIDO DOS SATELITES DO CHARADA.

QUANDO ELE REUNIR TODOS OS OBJETOS E DECIFRAR O ENIGMA ELE RAPIDAMENTE COMECARA A PERDER A SUA FORCA EXTRA.

PARA SER BEM SUCCEDIDO NESTE JOGO VOCE DEVE REUNIR TODAS AS PECAS DO BAT-CRAFT, QUE SAO 7 AO TODO.

BAT-EQUIPAMENTO:

OS 4 ITENS DESCRITOS ABAIXO, DEVEM SER REUNIDOS PARA QUE BATMAN POSSA COMECAR SUA TAREFA.

BAT-BOTAS=>ELAS DAO PODER PARA OS SALTOS E PULOS.

BAT-BOLSA=>ELA PERMITE QUE SE POSSA CARREGAR TODOS OS ITENS NECESSARIOS PARA A MISSAO (ATENCAO OS ITENS NAO PODEM SER DESLOCADOS DOS LOCAIS ORIGINAIS).

BAT-BANCHO=>ELE DA AO BATMAN CONTROLE HORIZONTAL SOBRE A QUEDA, MAS NAO AJUDA NO DESEMPENHO QUANTO A RAPIDEZ DE SUA DESCIDA.

BAT-CINTO=>ELE TEM UM DIPOSITIVO ANTI-GRAVITACIONAL, QUE REDUZ A VELOCIDADE NA DESCIDA.

FORCA EXTRA:

BATMAN DEVE REUNIR FORCAS EXTRAS DURANTE SUA MISSAO, ESTAS FORCAS NAO SAO PERMANENTES, MAS AJUDARAO O HEROI MASCARADO NA BATALHA CONTRA OS SATELITES.

VIDA EXTRA:

ESTA AUMENTA O NUMERO DE VIDAS, SENDO QUE O TOTAL DE VIDAS E INDICADO NO LADO ESQUERDO DA TELA.

ENERGIA:

REUNINDO UM DESTES DADOS O BATHAN PODE VIAJAR AUMENTANDO A VELOCIDADE EM POUCO TEMPO.

DEFESAS:

ELA FAZ COM QUE BATMAN FIGUE INVULNERAVEL POR UM CURTO TEMPO.

SALTOS:

TORNA BATMAN CAPAZ DE SALTAR DUAS VEZES OU MAIS A ALTURA NORMAL.

NEUTRALIZADOR:

ELE DEVE SER EVITADO, POIS EM CASO CONTRARIO PODERA CANCELAR A FORCA EXTRA DE BATHAN.

TRADUZIDO POR SUZI KIM

ADAPTADO POR ARNALDO



OMNICOPY 2

L = COMO NO ISO COPY, LE BLOCOS DA FITA. CASO OCORA LOTACAO DE MEMORIA O MESMO ACIONARA UM ALARME.

S, 6, 7, 8 = SELECIONA BLOCOS (O NUMERO DO BLOCO QUE FICA PICANDO) A SEREM APAGADOS OU GRAVADOS.

S = GRAVA O BLOCO SELECIONADO E OS SEGUINTE NA ORDEM.

C = CONTA O NUMERO DE BITES QUE TEM O BLOCO.

B = APAGA O BLOCO SELECIONADO FELAS TECLAS DO CURSOR.

H = CRIA UM HEADER PARA UM BLOCO SEM HEADER.



K = LE BLOCOS DO PROG. SEM APAGAR O BLOCO SELECINADO.

R = TIRA O AUTO-START DO PROGRAMA BASIC SELECINADO.

B = LE BLOCOS SEM HEADER:

IGNORE = NUMERO DE BYTES DO BLOCO

LOAD = NUMERO DE BYTES DO BLOCO P/LER SE NAO RESPONDER NADA, O OMNICOPIY IRA LER O RESTO DO BLOCO. E UM OTIMO RECURSO PARA SEPARAR BLOCOS MUITO GRANDES.

D = SELECIONA OU DESATIVA A DUPLA VELOCIDADE. NA JANELA BRANCA ESTA INDICANDO O ESTADO ATUAL DA DUPLA VELOCIDADE.

P = SELECIONA OU DESATIVA O "PULSO OU SINAL" QUE TODO BLOCO TEM ANTES DOS DADOS (AQUELE SINAL CONSTANTE E AGUDO). QUANDO ESTA ATIVADO (VEJA NA JANELA BRANCA "LEADER PITCH", O OMNICOPIY LE DADOS MESMO SEM LER O SINAL).

N = PARA LER BLOCOS DE ATE 49152 BYTES.

M = PARA LER BLOCOS COM MAIS DE 49152 BYTES.

DELETE = CAUSA RESET NO PROGRAMA.

V = VERIFICA OS BLOCOS GRAVADOS.

OBSERVACOES:

NA JANELA BRANCA, ALEM DOS INDICADORES DA DUPLA VELOCIDADE E LEADER PITCH, INDICA O NUMERO DE BYTES LIVRES E O NUMERO DE BLOCOS LIDOS.

O LOAD, QUANDO SELECINADO, APAGA TODOS OS BLOCOS DA MEMORIA OU SEJA CAUSA UM CLEAR AUTOMATICO.

O OMNICOPIY NAO ACUSA ERRO DE LEITURA, PARA SABER SE O MESMO OCORREU, COMPARE O TAMANHO DO BLOCO INDICADO NO HEADER COM O TAMANHO DO BLOCO DE DADOS.

ISO COPY

RESUMO DOS COMANDOS:

L=LOAD -> LE BLOCOS DA FITA K7 EM VELOCIDADE NORMAL. CASO OCORRA ERRO DE LEITURA OU LOTAR A MEMORIA O ISO COPY ACUSARA ERRO ATRAVEZ DE UM SONORO ALERTA.

S=SAVE -> LOGO APOS PARAR O LOAD, PRESSIONE "S" PARA GRAVAR OS BLOCOS LIDOS NA ORDEM.

SE APOS PARAR O LOAD FOR SELECINADO UM BLOCO, "S" IRA GRAVAR A PARTIR DESTES BLOCOS.

C=CLEAR -> LIMPA A MEMORIA PARA TER MAIS BLOCOS APOS ESTES TEREM SIDO COPIADOS.

N=NEXT -> SELECIONA UM DOS BLOCOS LIDOS COM LOAD.

D=DELETE -> DELETE O ULTIMO BLOCO LIDO E NAO O SELECINADO.

V=VEREFY -> VERIFICA OS BLOCOS GRAVADOS.

O=OPTION -> 1 PARA PROGRAMAS BEM GRAVADOS (BAIXA SENSIBILIDADE). 2 PARA PROGRAMAS +- GRAVADOS (MEDIA SENSIBILIDADE). E PARA PROGRAMAS MAL GRAVADOS (ALTA SENSIBILIDADE).

B=BASIC -> PROVOCA UM RESET NO MICRO (ABORT)

M=MAX COPY -> PARA COPIAR BLOCOS DE ATE 49122 BYTES (AQUELES QUE TEM A TELA E O PROGRAMA JUNTOS). SO PODE SER USADO APENAS UMA VEZ. PRESSIONE CAPS SHIFT PARA GRAVAR, APOS O CARREGAMENTO.

OBS: PARA AUMENTAR A MEMORIA DE ARMAZENAGEM BASTA TECLAR MAX COPY+Y E EM SEGUIDA DAR BREAK/SPACE.

SESSAO TK MANIACO APRESENTA "GHOST 'N' GOBLINS"

NESTE MES, EM NOSSO BM, NA SESSAO TK MANIACO, VAMOS EDITAR A INCRIVEL AVENTURA DO NOSSO HEROI EDUARDO SHIMAHARA, QUE SALVOU SUA AMADA DE TERRIVEIS FANTASMAS E DUENDES.

TUDO ACONTECEU NO DIA 6 DE SETEMBRO, QUANDO DECIDI DAR UM BASTA, AQUELA TERRIVEL AVENTURA, QUE ESTAVA PASSANDO MINHA SAROTA (PENNY, RESOLVI ENTAO CHAMA-LA ASSIM).

LA PELA UMA DA TARDE, RESOLVI LIQUIDAR OS GUARDIOES QUE IMPEDIAM DE SEGUIR O CAMINHO NA TERCEIRA FASE, MAS VOU CONTAR MINHA AVENTURA DESDE O INICIO.

CONECI POR UM CEMITERIO, ONDE TIVE QUE ENFRENTAR VARIOS ZUMBIS SEM DIFICULDADE, MAS COM O AUXILIO DAS ADAGAS, MINHAS ARMAS PREFERIDAS, APENAS TOMEI CUIDADO

QUANDO SUBIA EM CIMA DAS LAPIDES, PARA NAO PULAR AO DESCER, DE REPENTE, DEPAREI COM UM GREMLIN (CONFORME UMA REVISTA QUE EU ESTAVA LENDO, GREMLIN E' AQUELE DESGRACADO SER VOADOR), PROCUREI ME AFASTAR O MAXIMO DELE, DEIXANDO A MOSTRA APENAS O SEU COTOVELO, ENTAO ME ABAXEI, E COMECEI DISPARAR EM SEGUIDA PULEI JUNTO COM ELE E O MATEI NO AR.

A SEGUIR, ENCONTREI UM URUBU, QUE MATEI SEM DIFICULDADE, ENTAO PULEI POR SOBRE UM BLOCO, QUANDO ESTE VEIO EM MINHA DIRECAO, PASSEI ENTAO PARA UMA FLORESTA, ONDE EU DISPARAVA MINHAS ADAGAS SEMPRE PULANDO E SEM PARAR DE ATIRAR, ATE DEPARAR COM UM DUENDE (GUARDIAO AMARELO), ENTAO ABAXEI-ME E PULEI SUCESSIVAMENTE, SEMPRE DISPARANDO ATE' DESTRUI-LO, DEPOIS RECUEI, E ESPEREI ATE' UMA CHAVE FICAR FACILMA DO CHAO, DESTRUI A PRIMEIRA, E SO' FEGUEI A SEGUNDA, ANTES DE ENTRAR PULEI, E ASSIM GANHEI UMA VIDA. PASSEI ENTAO PARA UMA FASE GELADA, DOMINADA POR IMPIEDOSOS VAMPIROS, SEGUI ENTAO PELO TRAJETO DO MAPA 1, TOMANDO CUIDADO, DE MATAR OS VAMPIROS UM POR UM, E TAMBEM CONTANDO-OS, VISTO QUE ELAS EM NUMEROS DE DOIS DE CADA TOCA, E DEPOIS DAU UM TEMPO. NO FIM DO TRAJETO DEPAREI COM UM DESAFIO, UMA ROCHA QUE CAIA AO SER TOCADA, PULEI SOBRE ELA, DIRECIONEI-ME PARA O LADO DIREITO E EM SEGUIDA PULEI.

A PROXIMA FASE FOI MAIS DIFICIL DE MINHA JORNADA, ONDE TIVE QUE MATAR VARIOS DUENDES E VAMPIROS, PARA ISSO TOMEI OS SEGUINTE CUIDADOS: PRIMEIRO AO ENTRAR NO CENARIO DE UMA CASA VERMELHA, PULEI E ATIREI UMA ADAGA, EM SEGUIDA, NAO PRECISEI MATAR MAIS VAMPIROS, PORQUE ELAS JA' NAO ME ATACAVAM. SEGUNDO, NAO MATEI NADA QUE CARREGA-SE UM CALDEIRAO COM UMA ARMA DENTRO, VISTO QUE ISSO FUTURAMENTE IRIA ME ATRAPALHAR. A SEGUIR DEPAREI COM UMA ESTRUTURA CHEIA DE GUARDIOES, TOMEI O CUIDADO DE SEGUIR O TRAJETO DO SEGUNDO MAPA, MAS PELA ORDEM DO CAMINHO, CADA GUARDIAO TEM UMA CARACTERISTICA PRINCIPAL, VOU DESCRVER-LOS UM A UM PELA ORDEM DO TRAJETO. O PRIMEIRO NAO PRECISA SER MORTO, O SEGUNDO DEVE SER MORTO RAPIDAMENTE ANTES QUE ATIRE, O TERCEIRO PODE SER ESCLARADO, BASTOU QUE EU SURISSE A ESCADA DO SEGUNDO ANDAR PARA O TERCEIRO, QUANDO O GUARDIAO ESTIVESSE NA EXTREMA ESQUERDA, ENTAO SUBI RAPIDAMENTE AS DUAS ESCADAS SEGUINTE, SEGUI ENTAO PARA A DIREITA MATEI O PROXIMO GUARDIAO, DESCI A ESCADA, FIGUEI NO CANTO DIREITO, PULANDO E ATIRANDO, DESCI A ESCADA E MATEI O PROXIMO, DESCI OUTRA ESCADA, DESCI OUTRA ESCADA, MAS NAO MATEI O PROXIMO, PORQUE NAO FOI NECESSARIO, APENAS TOMEI CUIDADO COM AS BOLAS QUE ELE LANCOU.

A FASE SEGUINTE FOI FACILMENTE BUSCADA, BASTOU QUE EU NAO PARASSE EM NENHUM MOMENTO, APENAS PARA PULAR PARA O OUTRO ELEVADOR, E NAO



PARASSE DE ATIRAR, ENFRENTEI A PROXIMA COM DIFICULDADE, MAS BASTOU QUE EU PASSASSE O MURO, PARA EU FICAR PULANDO E ATIRANDO SEM PARAR, MATEI UM DUENDE, DEPOIS ME VIREI E MATEI O OUTRO, DESTRUI A PRIMEIRA CHAVE, PEGUEI A SEGUNDA E PULEI AO ENTRAR, EM SEGUNDA DEPAREI COM UMA FASE ONDE SE MISTURA TUDO, FUI ANDANDO, E SUBI A ULTIMA ESCADA DO CORREDOR, EM SEGUNDA SUBI A OUTRA LOGO ATRAS DE MIM, PULEI POR SOBRE O PEQUENO MURO, E SEGUI EM FRENTE, FUI PARAR PERTO DE DUAS PLANTAS-MONSTRO QUE ELIMINEI FACILMENTE, SUBI A ESCADA QUE ESTAVA MAIS PERTO DE MIM. NAO PAREI DE DISPARAR, ENQUANTO NAO ELIMINEI TODOS OS URUBUS E DUENDES QUE ME ATACAVAM RAPIDAMENTE, DEPAREI ENTAO, COM DOIS DOS DESGRACADOS GREMLINS, APELEI PELO MESMO PROCEDIMENTO PARA MATA-LOS, ENTAO PUDE SALVAR MINHA AMADA PENNY, MAS PARA ISSO, TIVE QUE SACRIFICAR, POIS O MEU PULO NAO ALCANCAVA, E ENTAO FIQUEI SOB ELA E ESPEREI ATE QUE UM URUBU ME MATASSE, PARA EU PODER ALCANCA-LA NUM ULTIMO ESFORCO. MAS VALEU A PENA, POIS AGORA ELA ESTA SALVA.

.....FIM.....
 SCORE FINAL: 452.280 GHOST N'GOBLINS TEMPO DE JOGO: 26 MINUTOS.

PROJETO ASSEMBLER

A PARTIR DESTA BM, ESTAREMOS COLOCANDO A DISPOSICAO DOS SOCIOS UM BELISSIMO CURSO DE ASSEMBLER. ESTE PROJETO PODE SER COLOCADO EM PRATICA, GRACAS A BOA VONTADE DO SOCIO HELIO KAZUO MATSUMOTO, O QUAL EM NOME DOS SOCIOS DA REDE SOMENTE TENHO A AGRADECER.

AULA I

A- PRIMEIRO, OS CONCEITOS BASICOS: BIT, BYTE, DECIMAL, HEXADECIMAL, BINARIO E ENDEREÇOS.

BIT- VAMOS CONSIDERA-LO COMO UMA CHAVE LIGA(1)/DESLIGA(0), LOGO UM BIT PODE SER 0 OU 1.

BYTE- E'O CONJUNTO DE OITO BITS OU CHAVES QUE PODE ESTAR EM QUALQUER POSICAO (0 OU 1).

EX DE BYTE: 01010111

SE NO CASO VOCE VERIFICAR O NUMERO DE COMBINACOES POSSIVEIS DE BITS NUM BYTE E' 256 (ESTE NUMERO E' FAMILIAR, NAO?)

DECIMAL- E UMA REPRESENTACAO DE UM BYTE EM NUMEROS ROMANOS.

HEXADECIMAL- E A REPRESENTACAO DE UM DECIMAL NA BASE 16 OU SEJA:

DEC= 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HEX= 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

BINARIO- E'A REPRESENTACAO DO BYTE NA SUA FORMA PRIMITIVA OU ATRAVES DE BITS.

EX: 01110011

CONVERCOES- E' CONVENIENTE VOCE TER UMA TABELA COM OS DECIMAIS DE 0 A 255 E SEUS EQUIVALENTES EM HEXADECIMAL.

PARA CONVERTER DE BINARIO PARA DECIMAL.

FAÇA O SEGUINTE:

0	0	0	0	0	0	0	0	0	BINARIO
X	X	X	X	X	X	X	X	X	
128	64	32	16	8	4	2	1		
=	=	=	=	=	=	=	=	=	
? + ? + ? + ? + ? + ? + ? + ?									DECIMAL

ENDEREÇOS- CONSIDERE A MEMORIA DO TK 90X (SPECTRUM), COMO UMA RUA COM 65536 CASAS (DE 0 A 65535), CHAMAREMOS CADA CASA DE ENDEREÇO, SUPONHAMOS QUE CADA ENDEREÇO POSSA CONTER UM BYTE (0 A 255)... ASSIM E A MEMORIA DO TK 90X.

AULA II

MAPA DA MEMORIA

VAMOS FAZER UM MAPA SIMPLES DA MEMORIA DO TK 90X.

00000-ROM
 16384-MEMORIA DE VIDEO
 232 6-BUFFER DA IMPRESSORA
 23550-VARIAVEIS DO SISTEMA
 23755-MEMORIA LIVRE
 65368-CARACTERES UDS
 65535-FIM DA MEMORIA

SEGUER UMA ANALISE DE TODAS AS PARTES DA MEMORIA, UMA POR VEZ.

1-ROM (00000-16383)

A ROM E' BEM CONTROLADA TODA PARTE BASIC, DESDE LEITURA DE TECLADO ATE OPERACOES COM K7.

A ROM PODE SER ALTERADA COM POKES MAS PODE SER LIDO COM PEEKS.

PODE SER ENCONTRADO UM MAPA SEU NO LIVRO "THE COMPLETE SPECTRUM ROM DISASSEMBLY" DE DR. IAN LOGAN & DR. FRANK O'HARA OU UM RESUMO DO MESMO EM MICRO SISTEMA 62 & 63.

2-MEMORIA DE VIDEO

PODE SE SURDIVIDI-LA EM MEMORIA DE PONTOS E EM MEMORIA DE ATRIBUTOS (CORES).

A) PONTOS (16384 A 22527)

E' ONDE SAO GUARDADOS OS PONTOS DA TELA INDEPENDENTE DE SUA COR.

A ORGANIZACAO DESTA PARTE DA MEMORIA E' UM TANTO COMPLICADA; PARA ENTENDE-LA, DIGITE FOR N=16384 TO 22527: POKE N, 255: NEXT N E OBSERVE.

EM MICRO SISTEMA 65 FOI PUBLICADO UM ARTIGO QUE CONTEM UMA BOA EXPLICACAO SOBRE ESTA PARTE DA MEMORIA.

B) CORES

A ORGANIZACAO DOS ATRIBUTOS E' FACIL DE ENTENDER POIS E' SEQUENCIAL (COMECE NA PARTE SUPERIOR ESQUERDA DA TELA, INDO HORIZONTALMENTE ATE A PARTE INFERIOR DIREITA DA TELA); PARA ISSO, DIGITE:

FOR N=22538 TO 23295: POKE N, 255: NEXT N

PARA SE MUDAR AS CORES DE UM CARACTER COM POKES NA TELA DE ATRIBUTOS, DEVE-SE SABER O ENDEREÇO E O BYTE CORRESPONDENTE, A COR DE FUNCO, A TINTA, O BRILHO E ETC.....

ELABOREI UM ALGORITMO PARA DESCOBRIR O ENDEREÇO E O BYTE:

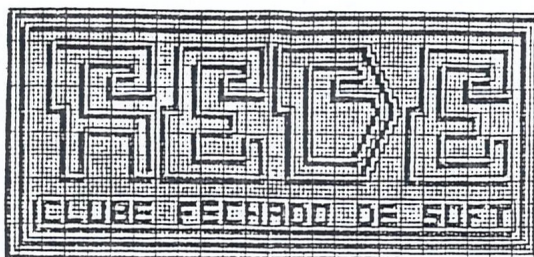
ENDEREÇO=22528+32xLINHA+COLUMNA.

BYTE=CORx8+COR DE FUNDOx64+BRILHOx128+FLASH.

EXEMPLO: COR 5, FUNDO 3, FLASH 1 E BRILHO 0 NO CARACTER DAS COORDENADAS 5, 5.

ENDEREÇO=22528+32x5+5=22693

BYTE=5+8x3+64x0+128x1=157
POKE 22693,157



SESSAO JOGOS IMPOSSIVEIS , APRESENTA:

THREE WEEKS IN PARADISE

DIKAS KENTES, CEDIDAS PELOS SOCIOS VALTER EISHIMA & VICTOR ISAK.

PEGAR	TELA	PEGAR	TELA	ACAO
RODA(MINT)	TRADIN POST	BOLSA(WIL- MA'S HAND- BAG)	PRAIA	LEVAR ATE' A FLORESTA CONGELADA E OBTEN- RACO (THE HOLEI).
BURACO		AQUARIO (GOLDFISH ROWL)	ELEFANTE	LEVAR ATE A PAREDE DO LADO DO POCO E OB- TER UMA PASSAGEM SECRETA.
CHAVE(SKELE- TON KEY)	ESQUELETOS			LEVAR ATE A PORTA NO FUNDO DO MAR E OBTEN O ESPINAFRE (TIN OFF SPINACH) E DEIXAR EM ALGUM LUGAR SEGURO.
COMIDA (BOWL OF STUFFING ESPINAFRE (TIN OF SPIN	MESA	OVO (EGG) OVO	PASSARO GRANDE	LEVAR ATE' O NINHO QUE ESTA NA TELA ACIMA GEISEL, TROCAR O OVO PELO ARCO E FLEXA (BOW AND ARROWS) E DAR UMA FLEXADA NO GUARDA DA WILMA
GARRAFA(BO- TTLE)	FUNDO DO PO- CO	SACA ROLHAS (CORKSCREW)	ESPADAS	LEVAR ATE O COCO NA TELA DO CROCODILO E OBTEN A GARRADA DE OLEO (BOTTLE OF OIL)
GARRAFA DE OLEO		MACHADO CE- GO(BLUNT AXE)	PERNILONGOS	LEVAR ATE' A RODA DO CARRO, OBTEN O MACHA- DO AFIADO (SHARP AXE) E CORTAR O CIPO' QUE AMARRA WILMA.
BALDE VAZIO (THE EMPTY BILLYCAN)	SAPO	ESPINAFRE		ENCHER O BALDE NO GEISEL.
BALDE CHEIO (THE FULL BILLY CAN)		CHINELOS (FLIP FLOP)	LOJA	LEVAR ATE O CARANGUEJO, PEGAR SUA PINÇA (CRAB'S PINCER) E LEVAR ATE O RABO DO LEAO DA DIREITA QUE GUARDA O WALLY.
DOIS PAUS DEUX STICKS	JACARE			ACENDER O FOGO NA TELA DAS ESPADAS.
FOLE(BELLOW)	POCO			APAGAR O FOGO.
FOLE		CIZAS (THORN NOT ASHES)		LEVAR ATE' O PAJE' (PERTO DO TOTEM) OBTENDO A NUVEM DE RAIOS, LEVAR A NUVEM ATE A CA- BANA DO LADO DO SAPO.
CONCHA VAZIA (EMPTY SEA- SHELL)				ENCHE-LO NO FUNDO DO POCO.
CONCHA CHEIA (FULL SEA SHELL)				APAGAR O FOGO ONDE ESTA O WALLY.
AGORA E' SO' ENTRAR NA TELA DO MAR.				

CPU X ROM= A GUERRA DO SEculo

UM DESENTENDIMENTO ENTRE A CPU E A ROM ESTA DANDO DORES DE CABECA E MUITA PREOCUPACAO PARA OS USUARIOS DO TK 95.
E' QUE A CPU DESSES MICROS, NAO ESTA SE COMPATIBILIZANDO COM A ROM DO MESMO, E OS MELHORES E MAIS RECENTES PROGRAMAS NAO
RODARAO.

ESTE PROBLEMA CAUSA MUITO TRABALHO PARA O TECNICO ESPECIALIZADO. ELE TEM QUE TESTAR VARIAS CPUS, ATE' QUE UMA ADAPTE
PERFEITAMENTE AO SEU MICRO.

E O MAIS ASSURDO, E' QUE AS CPUS DA MESMA MARCA SAO DIFERENTES ENTRE SI.

POR ISSO E' QUE DIZEMOS QUE FOI UM ERRO COMPRAR UM TK 95: APESAR DELE TER UM OTIMO TECLADO (BOTA O TK 98X NO BOLSO).

O QUE O 95 TRAZ DE BONITO, TRAZ DE PROBLEMAS.

PARA OS QUE TEM TA 98X E QUEREM VENDER PARA COMPRAR O TK 95, ANTES, PENSEM BEM!

PARA OS QUE TEM TA 95: NAO DESANIMEM!

(EXPERIENCIA PROPRIA)
BY RICARDO REPIZORALLO

Momentos abaixo na vida de Tutskandar e Ankanasilvio

**AZIMUTE:**

O DICCIONARIO DIZ: ARCO DO CIRCULO DO HORIZONTE ENTRE O MERIDIANO DO LUGAR E O CIRCULO VERTICAL QUE PASSA POR DETERMINADO PONTO.

ISTO PARA OS USUARIOS DE MICRO NAO QUER DIZER NADA. O SENTIDO E' OUTRO.

PARA QUEM SABE, AZIMUTE PARA NOS QUER DIZER: PROGRAMA QUE NAO CARREGA PORQUE JA'FOI GRAVADO DE UM COLEGA OU DESALINHAMENTO DE CABECOTES.

VOU RELATAR AGORA ALGUMAS EXPERIENCIA QUE TIVE COM OS GRAVADORES E AZIMUTES NESTES ANOS.

FOREM, SE EU FOSSE RELATAR TODAS, SIA NECESSARIO UM LIVRO DE APROXIMADAMENTE 500 PGS E PARA NAO FAZER VOCE LER TUDD ISSO, VOU DIRETO AO ASSUNTO:

1-COMPRA DOIS GRAVADORES, EM UM DELES ABRA UM BURACO BEM EM CIMA DO PARAFUSO DO CABECOTE PARA PODER HAVER REGULAGEM DE AZIMUTE. NAO MEXA NO CABECOTE DO OUTRO GRAVADOR. SE POSSIVEL COLE O PARAFUSO DO MESMO, POIS ISTO EVITARIA QUE SAIA DO LUGAR COM A TREPIDACAO.

COM ESTE GRAVADOR VOCE DEVERA GRAVAR TODOS OS SEUS PROGRAMAS; VOCE TERA UM PADRAO DE GRAVADOR/GRAVACAO, NAO TENDO PROBLEMAS NUNCA.

E NO OUTRO GRAVADOR VOCE DEVE CARREGAR OS PROGRAMAS QUE VOCE PEGA COM OS SEUS COLEGAS.

FAÇO ISTO A MUITO TEMPO E ATE' AGORA O CARREGAMENTO E' DE 100% SEM PROBLEMAS.

E SE VOCE NAO ACREDITAR, TENTE DOIS, EU NEM LEMBRO MAIS QUAL A MENSAGEM QUE O GRAVADOR DA' QUANDO DA ERRO DE LEITURA.

SESSAO JOGOS IMPOSSIVEIS APRESENTA:**TIR NA NOG**

SAO SEIS PROGRAMAS (TRES GERAIS E TRES LOCALIZADAS) QUE DEVERAO LHE FACILITAR O JOGO:

DICAS:

1-NEUTRALIZANDO SIDHE! E NATHARIR!

MERGE**/ STOP/ CONT E LIGUE O GRAVADOR

QUANDO O PROGRAMA PARAR DE OS COMANDOS DIRETOS:

FOR N=33688 TO 33790: POKE N,201: NEXT N

FOR N=30771 TO 30997: POKE N,201: NEXT N

2-TEM UMA PLANTA QUE CAI SOBRE O CAMINHO IMPEDINDO SUA PASSAGEM.

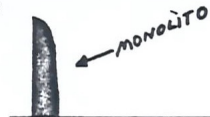
PARA CONTORNA-LA BASTA SEGUIR NORMALMENTE EM DIRECAO A ELA E QUANDO O PERSONAGEM FOR TOCA-LA APORTE A TECLA A OU S, VOLTE COMO ESTAVA E SIGA O CAMINHO PORQUE A PLANTA SO' SE LEVANTOU PARA O PERSONAGEM PODER PASSAR.

3-QUANDO SE JOGA O TIR NA NOG DEVE-SE CONHECER A FABULA POR PARTES, EXPLORANDO PARTE POR PARTE DE CADA REGIAO.

CONCENTRAR OS OBJETOS NUM SO' LUGAR QUE SEJA DE FACIL ACESSO.

4-QUANDO VOCE ENTRA NO CERNOS! (E UMA CAVERNA EXISTENTE NO FOREST OF CERN) E ELE PEDE A CORDA, DEVE SER DEPOSITADO NO LOCAL UM OBJETO DE NOME ANTLERS, LOCALIZADO NUMA SALA DO PLAIN OF LIES TRANCADA COM O RING, OBJETO ACHADO NO LAVA FLATS.

5-QUANDO VOCE ENTRA NO AN LIN -THE NET, PARA SAIR E' FACIL, BASTA PESAR O HALBERD (OBJETO ACHADO NESTE MESMO LOCAL) E DEPOSITA-LO SOBRE UM MONOLITO QUE SE PARECE MAIS OU MENOS COM ISTO:



6-PARA SUMIR COM O MONSTRO QUE SURGE EM CERTAS SALAS QUANDO VOCE ESTA'CHEGANDO NO FINAL DELAS, AZERTE A TECLA B E DEPOIS A TECLA 1 PARA VOLTAR.

COM ESTA EXPLICACAO, SEGUIE UM MAPA DO CENTRAL PLAIN, ISSO DEVE AUXILIAR NO PRIMEIRO PASSO DE UMA LONGA CAMINHADA ENTRE 22 REGIOES SENDO QUE TRES DELAS SAO MUITO COMPLEXAS EM TERMOS DE TAMANHO E PAISAGEM. EXISTEM 58 OBJETOS ESPALHADOS POR TODA A FABULA E 4 TESOUROS DOS QUAIS SO'ACHEI 2.

ESPERO ATE' O MES QUE VEM DESENVOLVER MAIS DOIS MAPAS DE OUTRAS DUAS REGIOES.

CASO ALGUM SOCIO TENHA ALGUMA DUVIDA, O MARCELO SE OFERECE PARA AXILIA-LO NO QUE FOR POSSIVEL.

BY MARCELO

UM DIA DE COMPRAS NO PARAGUAI

DISPOSTOS A FAZER COMPRAS E TIRAR TODAS AS DUVIDAS E TABUS SOBRE A TERRA DAS OPORTUNIDADES E OFERTAS EU E O WALTER, DECIDIMOS PEGAR UM ONIBUS COMUM OU SEJA ABUELES QUE PARTEM DE HORA EM HORA DA RODOVIARIA E QUE SAO CHAMADOS DE ONIBUS DE LINHA. EMBARCAMOS NUMA SEGUNDA FEIRA AS 18:00 HS COM DESTINO A FOZ DO IJUACU EM UM ONIBUS DA VIACAO PHUMA, TENDO AO FUNDO DO MESMO UM SANITARIO E UM PEQUENO LAVATORIO.

APOS 4 HORAS DE VIAGEM O NOSSO ONIBUS DEU A SUA PRIMEIRA PARADA EM ITAPEVA EM UMA CHURRASCARIA E RODIZIO.

AS 2:30 HS ACONTECE A NOSSA SEGUNDA PARADA EM UM POSTO DE ABASTECIMENTO EM PONTA GROSSA E DESTA VEZ O ONIBUS FEZ UMA PARADA DE APENAS 15 MINUTOS O TEMPO SUFICIENTE PARA UM CAFE'E ESTICAR AS PERNAS.

AS 4:02 HS NOS FIZEMOS A NOSSA TERCEIRA PARADA EM LARANJEIRAS DO SUL EM UM RESTAURANTE E LANCHONETE.

APOS 25 MINUTOS O NOSSO ONIBUS PARTE E JA' NO PARANA ATRAVESSAMOS POR DENTRO DE VARIAS CIDADES COMO CASCAVEL, CEU AZUL, MEDIANEIRA E MUITAS MAIS.

AS 12:20 HS FINALMENTE CHEGAMOS A FOZ DO IJUACU E COMO PRIMEIRA PROVIDENCIA, COMPRAMOS AS PASAGENS DE VOLTA.

QUANTO A FOZ, SE TRATA DE UMA CIDADE MUITO BONITA COM HOTEIS DE 3 E 4 ESTRELAS E MUITOS RESTAURANTES E LANCHONETES.

EM SEQUENCIA A POUCOS METROS DE ONDE RESEMBEAMOS

, NOS TOMAMOS O ONIBUS DA VIACAO PARAGUAYA QUE PASSA DE 15 EM 15 MINUTOS COM DESTINO A PORTO STROESSNER E EM APENAS 13

MINUTOS ATRAVESSAMOS A BELISSIMA PONTE DA AMIZADE E CRUZAMOS UMA FROTEIRA PROTEGIDA BEM DISPLICENTE POR APENAS 2 GUARFAS PARAGUAIS.

JA' EM PORTO STROESSNER, NOS PODIAMOS NOTAR QUE A VIAGEM VALEU A PENA POIS ESTA CONVERSA DE SE DIZER QUE O PARAGUAI SO' SE VENDE PRODUTOS FALSOS E' MENTIRA DE PESSOAS QUE POR ALGUM MOTIVO TENTAM AFUGENTAR AS PESSOAS (COMO NA MATERIA INFELIZ DA FOLHA DE SAO PAULO DE INFORMACAO DE ALGUMAS SEMANAS ATRAZ).

PARA QUEM QUISER SABER MAIS SOBRE PORTO S. BASTA IMAGINAR UMA CIDADE COMO APARECIDA DO NORTE E INVERTER O CONHECIMENTO OU SEJA AO

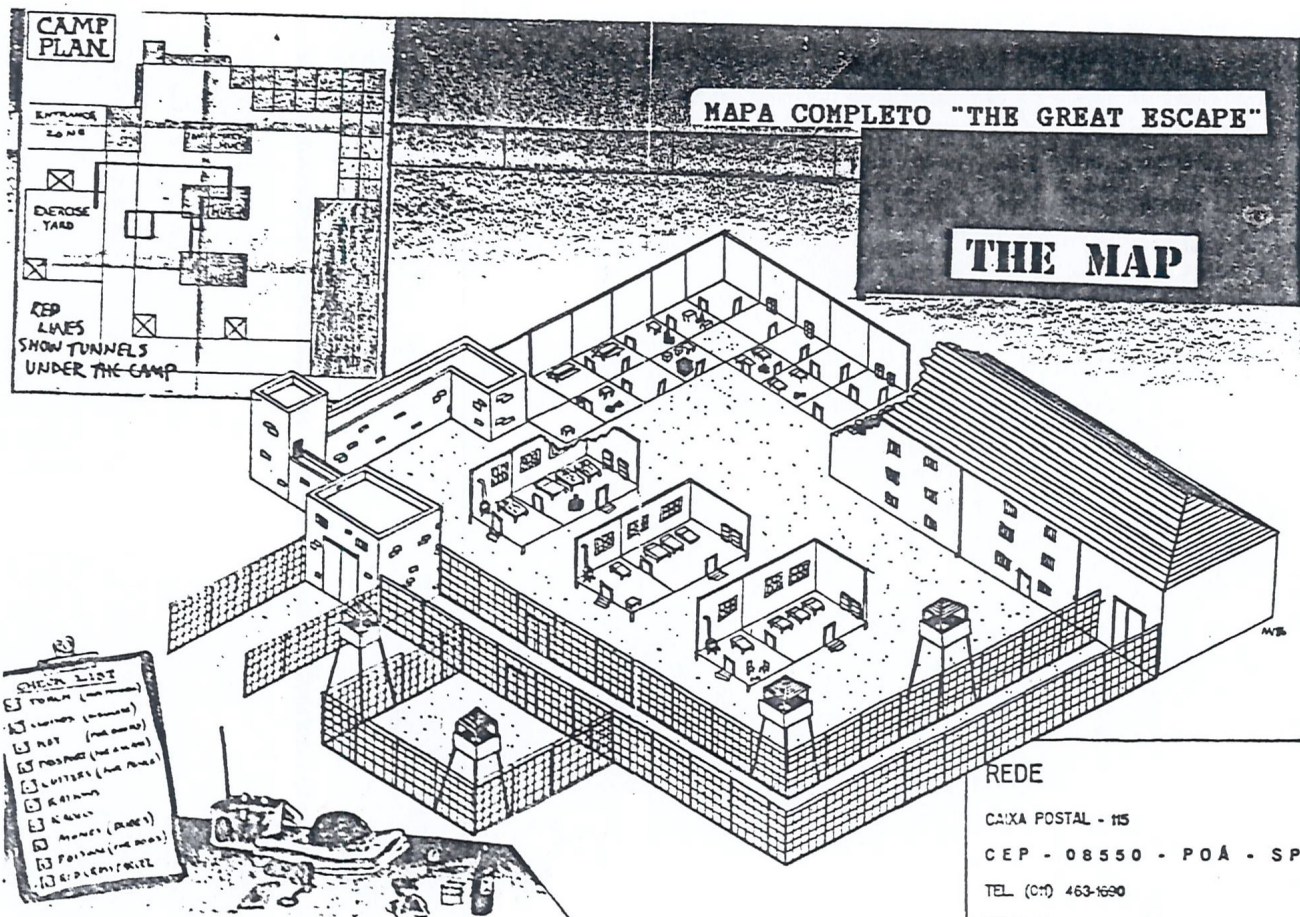


INVES DE PRODUTOS RELIGIOSOS SERTAM PRODUTOS ELETRONICOS.
 SAO VARIAS RUAS ASFALTADAS COM LOJAS NOS DOIS LADOS, O COMERCIO DOS AMBULANTES NAS CALÇADAS COM SUAS BANQUINHAS.
 PODEMOS DEFINIR O COMERCIO DE LA' DE 3 FORMAS: GALERIAS, LOJAS E BANCAS DE AMBULANTES.
 NAS LOJAS VOCE PODE ENCONTRAR PRODUTOS DE PRIMEIRA A ATÉ TERCEIRA CATEGORIA.
 NAS BANCAS VOCE ENCONTRA APENAS PRODUTOS DE SEGUNDA CATEGORIAS ATÉ QUARTA CATEGORIA.
 E' CLARO QUE EM INUMERAS LOJAS VOCE ENCONTRA PRODUTOS FALSIFICADOS OU MESMO COM DEFEITO, MAS CABE A VOCE USAR O BOM SENSO E
 TESTAR SE POSSIVEL O PRODUTO OU MESMO IR COM ALGUMA PESSOA QUE CONHEÇA O PRODUTO A SER ADQUIRIDO POIS UMA VEZ ADQUIRIDO E O
 MESMO VIER A DAR DEFEITO E VOCE QUIZER RECLAMAR PODE ESQUECER POIS ELES NAO LHE DARAO A MINIMA CONFIANCA.
 QUANTO AO ATENDIMENTO NAS LOJAS:
 80% ERAM BALCONISTAS PARAGUAIAS E O ATENDIMENTO ERA OTIMO.
 15% ERAM ARABES, JAPONESSES E CHINESES E O ATENDIMENTO ERA RUIM.
 5% ERAM BRASILEIROS(AS) E O ATENDIMENTO ERA HORRIVEL E CARO.
 AGORA SE VOCE PENSA EM COMER QUALQUER COISA LA' PODE IR ESQUECENDO E IR APERTANDO O CINTO POIS O UNICO PONTO DE ALIMENTACAO
 ENCONTRADO SAO AS BANCAS DE SALGADINHOS QUE EU PARTICULARMENTE NAO ARRISCO O MEU FIGADO E VOCE ARRISCARIA ???
 PARA FINALIZAR EXISTEM LOJAS FINISSIMAS AO NIVEL DE UMA MESRLA E ESTAO ERGUENDO VARIOS SHOPINGS CENTERS.
 LA' PELAS 17:00 HS DECIDIMOS IR EMBORA E TOMAMOS O ONIBUS DE VOLTA ONDE JA' DM FOZ DO IGUAQU ENCHEMOS O NOSSO TANQUE(A BARRIGA) E
 CANSADOS TOMAMOS O NOSSO ONIBUS DE VOLTA PARA S.P.
 AGORA COMECA A NOSSA AVENTURA POIS INUMERAS PESSOAS DE DENTRO DO ONIBUS VAO ARRISCAR TRAZER MAIS DE 150 DOLARES E ARRISCARAM
 TENTAR PASSAR PELOS TRES POSTOS DE FISCALIZACAO.
 TAIS PESSOAS SAO EM SUA MAIORIA OS FAMOSOS MUAMBEIROS E FAZEM DESTE RISCO O SEU UNICO MEIO DE VIDA.
 LOGO QUE ONIBUS PARTE UNS CHATOS A FIM DE QUE A GENTE CARREGUE UM POUCO DE MUANBA (CONTRABANDO) PARA AMENIZAR UM POUCO A COTA
 DELES COMO FITAS DE VIDEO CASSETE E UISQUE.
 APOS ISTO APARECE UM MUAMBEIRO PEDINDO DINHEIRO PARA FAZER UMA VAQUINHA (COLETA) PARA O MOTORISTA NAO O DELATAR NO BLOQUEIOS E
 LA VAMOS NOS E DE CARA O NOSSO ONIBUS PASSA PELO POSTO MAIS TEMIDO OU SEJA O POSTO APELIDADO DE BARRACAO.
 MAS NO SEGUNDO POSTO O DE CASCAVEL O NOSSO ONIBUS FOI O ESCOLHIDO PARA UMA PEQUENA VISTORIA, ENTAO O ONIBUS PARA E UM VELHO COM
 UMA ESTRELA DO TIPO DE VELHO OESTE E UM JOVEM ACOMPANHADOS DO MOTORISTA COMECAM OLHANDO O PORTA MALAS E REVIRANDO AS COISAS A
 PROCURA DE ALGO GRANDE (UM VIDEO POR EXEMPLO) E EM SEGUIDA O VELHO (AGENTE FEDERAL) E O SEU AJUDANTE ENTRAM NO ONIBUS E
 CONFORME ELES ACHAVAM EXESSO DE BAGAGEM O MESMO PEDIA GENTILMENTE PARA QUE O MUAMBEIRO DESCESSE DO ONIBUS E FOSSE PARA DENTRO DO
 POSTO ONDE SUAS MERCADORIAS SERIAM CONTADAS E PROVAVELMENTE O EXESSO CONFISCADO.
 APOS 55 MINUTOS O NOSSO ONIBUS FOI DISPENSADO E PASSAMOS DIRETO PELO TERCEIRO POSTO SEM DIFICULDADES E EM SEGUIDA VOLTAMOS PARA
 SAO PAULO SEM MAIS PROBLEMAS.

CONSELHOS:

LEVE UM LANCHE REFORCADO NA VIAGEM.
 LEVE UMA MANTA E UM PEQUENO TRAVESEIRO POIS AS POLTRONAS DO ONIBUS APOS ALGUMAS HORAS DE VIGEM FICAM DESCONFORTAVEIS.
 NAO BEBA NENHUM REFRIGERANTE DE FABRICACAO PARAGUAIJA POIS ELES TEM GOSTO DE KYSUCO(REFRESCO EM PO') E SAO CAROS.
 EVITE AS FITAS TDK POIS A COMPETICAO COM AS FALSA E' MUITO GRANDE E FICA DIFICIL SABER QUAIS SAO AS FALSAS E VERDADEIRAS.
 OS RESTAURANTES NO PERIODO DA TARDE EM FOZ DO IGUAQU TRABALHAM APENAS DAS 18 HORAS EM DIANTE.
 LEVE UMA BARRAFA DE AGUA.
 EVITE COMPRAR PASSAGENS PARA O FUNDO DO ONIBUS POIS APOS ALGUMAS HORAS DE VIAGEM O BANHEIRO (SANITARIO) COMECA A ESALAR UM MAU
 CHEIRO MUITO FORTE.

BY RICARDO ISKANDAR





PSI - CHESS

ESTE E' UM JOGO DE XADREZ DE ULTIMA GERACAO, INCORPORANDO UMA ALTA TECNOLOGIA DE PROGRAMACAO SENDO POSSIVEL AO MICRO JOGAR CONTRA ELE MESMO, JOGAREM UTILIZANDO O TABULEIRO DO MICRO OU ENTAO O JOGO TRADICIONAL, OU SEJA MICRO CONTRA HUMANO. PODEMOS AINDA TER UM TABULEIRO PLANO, TRADICIONAL OU ENTAO UM TABULEIRO COM PECAS EM TERCEIRA DIMENCAO E AINDA, PECAS COM FORMATOS HUMANAS.

A MESA DE JOGO PODE SER GIRADA EM QUALQUER POSICAO ISTO SE TORNA MUITO UTIL QUANDO 2 PESSOAS JOGAM UTILIZANDO O TABULEIRO DO MICRO.

PODE-SE AINDA FORMAR-SE A PROPRIA MESA DE JOGO PARA ANALISE, POSICIONANDO-SE AS PECAS ONDE VOCE QUISER. AS INSTRUCCOES PARA UTILIZACAO DO PROGRAMA PODE PARECER UM POUCO CONFUSA NO INICIO, MAS A MEDIDA QUE VOCE VAI SE ACOSTUMANDO AO MESMO VAI SE TORNANDO FACIL E AGRADAVEL.

AO SE CARREGAR O JOGO VOCE SE DEPARA COM UM TABULEIRO COM PECAS SOLIDAS E EM 3 DIMENSOES.

A PARTIR DAI TEMOS UMA DEZENA DE OPCOES A ESCOLHER ATRAVEZ DOS CURSORES.

CURSORES:

- OS CURSORES SAO OS SEGUINTE: G=GAME
- P=PARAMETROS
- S=NIVEIS

A UTILIZACAO CORRETA DESTES CURSORES E' MUITO IMPORTANTE E PARA ACESSA-LOS E' NECESSARIO FAZER-SE O SEGUINTE:

COLOCAR A SELECAO EM CHANGE, PARA TANTO DIGITE 1.

AO PRESSIONARMOS O 1 TEMOS CHANGE, AO PRESSIONARMOS DE NOVO SAIMOS DO MODO CHANGE.

SEGUIREMOS AGORA UMA SEQUENCIA DE TECLAS PARA SELECIONARMOS OS PARAMETROS E NIVEIS DE JOGO.

SERAO INDICADOS SOMENTE OS TOQUES DE TECLAS PARA CHEGARMOS AO OBJETIVO.

POR EXEMPLO: CHANGE M+1

OBS-TODA VEZ QUE VOCE ENCONTRAR UMA LETRA + UMA OUTRA LETRA VOCE DEVERA' PRESSIONAR SIMULTANEAMENTE AS TECLAS CORRESPONDENTES.

TELA DE INICIAIS

DIGITE: CHANGE S+1

NESTA TELA TEMOS TODAS AS INFORMACOES NECESSARIAS PARA O JOGO.

NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO TEMOS A INFORMACAO DAS BRANCAS (WHITE) E QUEM DEVE MOVER PRIMEIRO (TO MOVE) E O NIVEL DE DIFICULDADE (LEVEL).

NO CENTRO DA TELA SERAO INDICADAS AS JOGADAS DE (01) ATE' (015).

NIVEIS DE JOGO

DIGITE: CHANGE M+3

AGORA PODEMOS ESCOLHER OS NIVEIS.

NIVEL A

DIGITE:A+1,2,3,4,5,6 OU 7.

OBS-O CHANGE DEVE ESTAR DESATIVADO E O CURSOR EM S.

NIVEL B

DIGITE:B+1

OBS-O CHANGE DEVE ESTAR DESATIVADO E O CURSOR EM S.

O NIVEL MUDARA' PARA BLITZ E VOCE PODERA' JOGAR COM O TEMPO CONTADO, SENDO QUE O CONTADOR ESTARA' NA PARTE INFERIOR DA TELA, SERA' FORNECIDO EM ORDEM DECRESCENTE E GANHA AQUELE QUE JOGAR EM MENOS TEMPO E JOGAR MELHOR E' CLARO.

LOGO MAIS VEREMOS COMO ACERTAR ESTE CONTADOR.

DIGITE:B+2

OBS-O CHANGE DEVE ESTAR DESATIVADO E O CURSOR EM S.

ESTE NIVEL E' PARA QUEM E' COBRA NO XADREZ.

DIGITE:B+3

OBS-O CHANGE DEVE ESTAR DESATIVADO E O CURSOR EM S.

ESTE E' O NIVEL PARA OS PRINCIPIANTES (BEGINNER).

NIVEL C

DIGITE:A+1,2,3,4,5,6 OU 7

OBS-O CHANGE DEVE ESTAR DESATIVADO E O CURSOR EM S.

QUANTO MAIOR O NUMERO MAIS DIFICIL SERA' O JOGO.

POIS BEM, AGORA VOCE JA' SABE COMO ESCOLHER O NIVEL QUE QUER JOGAR , AGORA VOCE VAI ESCOLHER AS PECAS E COM QUEM VAI JOGAR.

BRANCAS OU PRETAS

AGORA VOCE VAI SELECIONAR COM QUE PECAS VAI JOGAR.

HAJA NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO E DIREITO AS INDICACOES WHITE E BLACK.

COM O CURSOR EM S E O CHANGE DESLIGADO DIGITE:T+1.

ISTO SELECIONA BRANCA (WHITE) PARA O USUARIO DO MICRO, SE VOCE QUISER BRANCA SELECINE USER, SE FOR PARA O MICRO SELECIONE PROGRAM.

DIGITANDO T+2 SERA' IGUAL AO DE CIMA, POREM PARA AS PRETAS.

OBS-SE VOCE QUISER QUE O MICRO JOGUE CONTRA ELE MESMO, SELECIONE ENTAO PROGRAM PARA AS BRANCAS E AS PRETAS.

SE VOCE QUISER JOGAR COM UM AMIGO SELECIONE ENTAO USER PARA AS BRANCAS E AS PRETAS.

SE FOR CONTRA O MICRO SELECIONE ENTAO USER PARA VOCE E PROGRAM PARA O MICRO.

QUEM MOVE PRIMEIRO

LOGICAMENTE SAO AS BRANCAS MAS VOCE PODE MUDAR ISTO, CERTAMENTE NAO E' O CERTO.

TAL RECURSO SERVE ESPECIFICAMENTE PARA VOCE FAZER ANALIZES E MONTAR TABULEIROS.

COM O CURSOR EM S E O CHANGE DESLIGADO, DIGITE:T+3.

DESTA FORMA VOCE SELECINA OS MOVIMENTOS E PARA RETORNAR DIGITE NOVAMENTE T+3.

AGORA VOCE JA' SABE O NIVEL, COM QUEM JOGAR E QUEM JOGA PRIMEIRO, ENTAO VAMOS ESCOLHER O TABULEIRO.

TABULEIRO

DIGITE: 1 PARA COLOCAR EM CHANGE.

S+2 TABULEIRO TRADICIONAL.

S+3 TABULEIRO EM PERSPECTIVA.

S+4 TABULEIRO COM FIGURAS HUMANAS.

POSICAO DO TABULEIRO

PARA SE JOGAR COM UM AMIGO A POSICAO NORMAL DO TABULEIRO NAO E' MUITO BOA, PORTANTO O IDEAL E' COLOCA-LO NA POSICAO CERTA, ISTO E', PECAS DO LADO ESQUERDO E DIREITO E NAO PARA CIMA E PARA BAIXO.

TAMBEM QUANDO JOGAMOS COM AS PRETAS E' MELHOR QUE ELAS FIQUEM EM BAIXO DA TELA E NAO EM CIMA.

OBS-A ROTACAO DO TABULEIRO NAO FUNCIONA NO TABULEIRO TRADICIONAL.

SELECIONE UMA TELA EM PERSPECTIVA.

DIGITE:(NO MODO CHANGE) 0+1,2,3 OU 4

O TABULEIRO GIRARA' DE ACORDO COM AS INDICACOES DAS SETAS.

CORES

TALVEZ VOCE NAO QUEIRA O BRANCO E PRETO, SENDO ASSIM:

SELECIONE UM TABULEIRO:

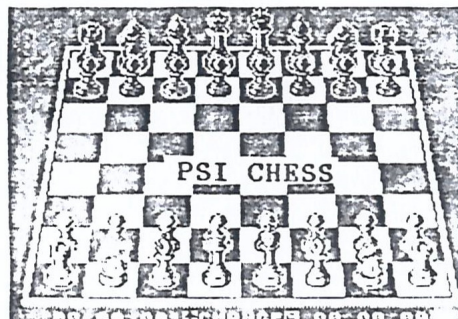
TIARA--DIGITE 1+1,2,3,4,5,6 OU 7

PAPEL--DIGITE 2+1,2,3,4,5,6 OU 7

EGIPCA--DIGITE 3+1,2,3,4,5,6 OU 7

ESILDA--DIGITE 4+1(IGUAL) 5+9(DIFERENCA)

DESTAS ESTAO NO MODO CHANGE.



SOM

DIGITE Z+1 (DESLIGA)
Z+2,3,4,5,6,7 OU 8 (LIGA)

OBS-DEVE ESTAR NO MODO CHANGE.

RELACAO DE JOGADAS

O PROGRAMA GUARDARA EM MEMORIA AS 60 JOGADAS INICIAIS QUE VOCE PODE CONSULTAR QUANDO DESEJAR.

DIGITE:(NO MODO CHANGE) S+1 (PARA A TELA DE INFORMACOES).
Q+1 (PARA AS 15 PRIMEIRAS JOGADAS).
Q+2 (DE 16 A 30)
Q+3 (DE 31 A 45)
Q+4 (DE 46 A 60)

AVANCO E RECUO

ESTE E' OUTRO COMANDO MUITO INTERESSANTE POIS PERMITE QUE SE VEJA TODAS AS JOGADAS ANTERIORES AVANCANDO OU RECUANDO.

DIGITE:CHANGE DESLIGADO, CURSOR EM SX
X AVANCA AS JOGADAS
Z RETORNA AS JOGADAS

OBS-ESTE COMANDO SO FUNCIONA DURANTE O JOGO E DEVE SER UTILIZADO COM UM TABULEIRO NA TELA.

MONTANDO O TABULEIRO

COM O CHANGE DESATIVADO E O CURSOR EM P PODEMOS ARMAR AS NOVAS JOGADAS.

SE HOUVER PECAS NO TABULEIRO E QUISER APAGA-LA OU MESMO SE COMETERMOS UM ERRO E QUISER ACERTA-LA DIGITE:S E A COORDENADA DA PECA QUE QUEREMOS APAGAR.

EXEMPLO:A+1 APAGA A TORRE QUE ESTA NA CASA A1.

PARA VOCE COLOCAR AS NOVAS PECAS NO TABULEIRO DEVERA FAZER O SEGUINTE:1-COR DA PECA

2-NOME DA PECA

3-COORDENADA

POR EXEMPLO:

PARA COLOCAR O CAVALO BRANCO NA CASA 2 DAS BRANCAS (B1) DIGITA-SE:

WNB1 (W=WHITE, N=CAVALO, B1=COORDENADA)

SE QUISER COLOCAR A TORRE PRETA NA CASA C5 DIGITA-SE:

BRCS (B=BLACK, R=TORRE, C5=COORDENADA).

E ASSIM POR DIANTE, PARA MONTAR O TABULEIRO.

LEMBRE-SE QUE O CHANGE DEVE ESTAR DESATIVADO E O CURSOR EM P.

GRAVAR
GRAVAR O JOGO PARA A CONTINUACAO FUTURA, S+8 COM O CURSOR EM S E CHANGE DESATIVADO.

LOAD

CARREGA O JOGO GRAVADO POR SAVE, S+9 COM O CURSOR EM S E CHANGE DESATIVADO.

APAGAR OU LIGAR INFORMACAO BAIXA

COM O CURSOR EM P, CHANGE ATIVADO:

L+1=ATIVA

L+2=DESATIVA

JOGO

AGORA E' SO JOGAR.

SE VOCE JA DEFINIU TUDO O QUE VOCE QUERIA, ENTAO DIGITE:

M + 1 COM O CURSOR EM S OU P E CHANGE ATIVADO.

CONTROLES

VOCE PODE ESCOLHER SE QUER JOGAR COM O TECLADO OU MESMO ATRAVES DO JOYSTICK, COMO SE SEGUE ABAIXO: J + 1 =SINCLAIR OU TECLAS

12345.J + 2= SINCLAIR OU TECLAS 67890

J + 3= KEMPSTON.

B= TECLADO OU OPCAO DIRETA.

NOVA PARTIDA

PARA RECOMEÇAR, O CURSOR DEVE ESTAR EM P E O CHANGE ATIVADO E EM SEGUIDA COM O CURSOR EM S TECLAR T + 4.

CONTADORES

NA PARTE INFERIOR DA TELA EXISTEM OS CONTADORES PARA AS BRANCAS E PRETAS, ONDE SERAO REGISTRADOS OS TEMPOS DE CADA JOGADOR. ESTES CONTADORES PODEM SER ALTERADOS CONFORME A SUA VONTADE. QUANDO UMA PARTIDA COMECA E MELHOR COLOCAR EM ZERO, POREM QUANDO A OPCAO E' BLITZ VOCE DEVE COLOCAR O TEMPO DESEJADO.

DIGITE:CURSOR EM S, CHANGE DESATIVADO

T + 4 ZERA OS CONTADORES

W + 0 ATE'9 ALTERA CONTADOR WHITE

R + 0 ATE'9 ALTERA CONTADOR BLACK

ANALISE DE JOGADAS

MUITAS VEZES VOCE QUER MONTAR O SEU PROPRIO TABULEIRO COM AS PECAS EM DETERMINADAS POSICOES ESTRATEGICAS, ISTO TAMBEM E' MUITO UTILIZADO E QUEBRAS-CABECAS QUE SAEM NOS JORNAIS, REVISTAS, ETC.

ANTES POREM VOCE DEVE CONHECER CADA PECA E TAMBEM O TABULEIRO, VISTO QUE O PROGRAMA E' EM INGLES.

REI...KING...K

RAINHA...QUEEN...Q

BISPO...BISHOP...B

CAVALO...KNIGHT...N

TORRE...ROOK...R

PEAO...PAUN...P

NA COLUNA ESQUERDA TEMOS O NOME DA PECA EM PORTUGUES, NA DO CENTRO EM INGLES E NA DA DIREITA A TECLA QUE O PROGRAMA RECONHECE PARA CADA PECA.

TABULEIRO

O TABULEIRO DE JOGO E FORMADO POR COORDENADAS DE A A'H E DE 1 A'8, COMO NOS TRADICIONAIS, PORTANTO A TORRE BRANCA FICA NA CASA

A1, O CAVALO BRANCO INICIA NA CASA B1 E ASSIM POR DIANTE.

ESTE E' O MODO DE JOGO E TAMBEM O DE ANALISE.

MANUAL ELABORADO POR SOTERO LUIZ DA SILVA



ONE-ON-ONE

NAO SURPREENDE QUE MUITOS PACOTES DE JOGOS COMERCIALIZADOS NOS ESTADOS UNIDOS SE BASEIAM NOS ESPORTES POPULARES AMERICANOS. MAS MUITAS DESSAS VERSOES PARA COMPUTADORES TAMBEM SAO APRESENTADAS EM OUTROS PAISES. E' O CASO DO BASQUETEROL, EMBORA A MODALIDADE ENVOLVENDO DOIS TIMES NAO SEJA A UNICA EXISTENTE.

ONE-ON-ONE, QUE OPOE APENAS UM JOGADOR CONTRA OUTRO E USA SO MEIA QUADRA, CONSISTE NUMA ALTERNATIVA PARA O JOGO, ESPECIALMENTE PEL

A DIFICULDADE EM SE MOBILIZAREM DEI PARTICIPANTES. TAMBEM E' UM OTIMO TREINAMENTO PARA OS FUNDAMENTOS DO BASQUETE.

O ONE-ON-ONE, TENHA APRENDER O ESPIRITO DESSE ESPORTE, PRODUZINDO UM PACOTE ENDOSSADO POR DUAS DAS FIGURAS MAIS POPULARES DO



BASQUETE PROFISSIONAL AMERICANO: JULIOS ERVING(O FAMOSO "DR. J") E LARRY BIRD("BIG BIRD"). AS ACOES E MOVIMENTOS DOS DOIS JOGADORES NA TELA, EMBORA DESENHADOS DE FORMA NAO ESPETACULAR, SAO BASTANTE PRECISOS E PERFEITOS NO GANCHO QUE TORNOU "BIG BIRD" FAMOSO. TODAS AS REGRAS DO BASQUETE FORAM INCORPORADAS, IGUALANDO-SE O ESTILO DE CADA JOGADOR, EMBORA ISSO SO' SEJA PERCEBIDO PELOS TORCEDORES OU PRATICANTES FANATICOS.

HA' QUATRO NIVEIS DE DIFICULDADE NO ONE-ON-ONE E VARIAS MANEIRAS DIFERENTES DE ESCOLHE-LOS. ELES DEPENDEM DAS VARIACOES NAS REGRAS, DE O JOGO SER PARA UM OU DOIS JOGADORES E DE QUAL BONEQUINHO E' CONTROLADO PELOS JOGADORES OU PELO COMPUTADOR. O TEMPO DE ARREMESSO E' DE APENAS 24 SEGUNDOS PARA O ATACANTE, QUE SEMPRE DEVE PRESTAR ATENCAO NA BARRA DE CANSACO, E TER EM MENTE AS REGRAS GERAIS DO JOGO, ESPECIALMENTE QUANTO AS FALTAS.

O CONTROLE DA BOLA E' QUASE PERFEITO, E O ARREMESSO SE FAZ SIMPLEMENTE PRESSIONANDO O BOTAO DE DISPAROS. ENTRE OUTRAS COISAS, PODEM SER EXECUTADOS MOVIMENTOS TAIS COMO INICIAR E COMPLETAR UM JUMP E FAZER O CORTA-LUZ, GIRANDO 180 GRAUS PARA TENTAR DRIBLAR O ADVERSARIO.

SE O JOGADOR ESTIVER NA DEFESA, PODERA' ROUBAR A BOLA, TENTAR UM REBOTE OU CORTAR UM LANÇAMENTO, SE BEM QUE, AO ATUAR CONTRA O COMPUTADOR, O USUARIO SERA' MUITO EXIGIDO NA INTERCEPTAÇÃO DE ARREMESSOS. ENTRETANTO, UMA VEZ NO ATAQUE, TERA' A DISPOSICAO UMA GRANDE VARIEDADE DE MOVIMENTOS, SUFICIENTES PARA QUE A MAQUINA PROPICIE UMA BOA SATISFACAO PELO DINHEIRO DISPENDIDO NA AQUISICAO DO PACOTE.

SESSAO ALERTA VERMELHO

ULTIMAMENTE A NOVIDADE E' IR PARA O PARAGUAI E TRAZER BUGIGANGAS ELETRONICAS E AS VANTAGENS PRINCIPAIS ESTAO NO PRECO....BARATINHO....BARATINHO.

VOCE JA' VIU UMA CAIXA COM 10 FITAS TDK CUSTAR O MESMO QUE 3 FITAS AQUI NO BRASIL, E' UMA MARAVILHA.

10 FITAS JAPONESAS DA MELHOR QUALIDADE PARA ENCHERMOS DE PROGRAMAS E GUARDARMOS POR UM LONGO TEMPO, POIS NINGUEM TEM DUVIDA DA QUALIDADE DA TDK.

DUVIDAVA.... AS FITAS VENDIDAS NO PARAGUAI SAO TODAS FALSAS, NAO SERVEM NEM PARA GRAVAR MUSICAS..QUANTO MAIS PROGRAMAS.

PORTANTO NAO COMPRE FITAS TDK LA' NO PARAGUAI, SENAO E' CRASH E ERRO DE LEITURA NA CERTA.

UM OUTRO ALERTA VERMELHO QUE EU GOSTARIA DE DIZER E' O SEGUINTE:

MUITOS DOS PROGRAMAS QUE SAEM NA REVISTA MICROHOBBY NAO PASSAM DE COPIAS FIEIS DE PROGRAMAS QUE EXISTEM EM DIVERSOS LIVROS EDITADOS PELA VERBO E EDITORIAL PRECENSA, AMBAS DE PORTUGUAL, O QUE MUDA E' O NOME DO AUTOR: SERA' ISTO PIRATARIA OU MUITA COINCIDENCIA...NAO SEI NAO, E SE A REDE QUIZER EU MANDO A LISTA COMPLETA. (SOTERO LUIZ DA SILVA)



DICAS, POKES E CIA:

TODOS NOS SABEMOS O QUANTO E' CHATO PARAR UM PROGRAMA BASIC QUE CONTENHA UMA INPUT LINE, POIS BEM, USE CAPS E 6 QUE O PROGRAMA PARA DIRETINHO, ESPERIMENTE.

QUANDO QUEREMOS SABER O TOTAL DE MEMORIA LIVRE DO MICRO FAZEMOS O SEGUINTE:

PRINT(PEEK 23613 + 256 & PEEK 23614)-(PEEK 23653 + 256 & PEEK 23654) UFA! ISTO PARA SABER QUANTO DE MEMORIA TEMOS LIVRE...NAO DA' NE'.

POIS BEM, NA ROM DO TK EXISTE UMA PEQUENA ROTINA QUE FAZ ISTO PARA NOS, SEM ESFORCO NENHUM, BASTA DIGITAR:

PRINT 65536 -USR 7962 E PRONTO...EIS A MEMORIA LIVRE (DICAS DE SOTERO LUIZ DA SILVA)

JACK THE NIPPER I - PEGUE O ATIRADOR DE ERVILHAS () DO QUARTO E VA' AO BANCO , PEGUE A CHAVE E LEVE-A AO MUSEU, LARGUE A CHAVE MAS MANTENHA O ATIRADOR DE ERVILHAS, ENTRE PELA ABERTURA NA PAREDE E VA' A OUTRA PORTA, FIQUE JUNTO A LAREIRA E APERTE ENTER.

NA ESTANTE DA PROXIMA SALA HA' UM CHIFRE, PEGUE-O E LEVE-O A SUA CASA, FIQUE ATIRANDO NO GATO ATE' FICAR COM 100 PONTOS.

BOBBY BEARING - QUANDO ENTRAR NUMA TELA EM QUE HA' UMA BOLA IGUAL A VOCE, TECLE "Q" = HELP E ELE APARECERA' NO PLACAR, DESAPARECENDO DA TELA, ISTO INDICA QUE A BOLA ESTA' A SALVO EM CASA COM SUA FAMILIA, ISTO POUPE O TRABALHO DE EMPURRA-LO ATE' A CASA.....(DICAS DE HELIO KAZUO MATSUMOTO)

ALERTA VERMELHO:

A DOENCA DOS DIGITADORES

DORMENCIA NAS MAOS, DORES FORTES NOS PULSOS ;ASSIM COMECA A SINDROME DOS DIGITADORES QUE JA AFETA A TRABALHADORES DE DIGITACA O DO PAIS.

OS MEDICOS AFIRMAM QUE A DOENCA E' AINDA DESCONHECIDA E APARECE NA FORMA DE INFLAMACAO DOS TENDONES AGRAVADA PELA INFLAMACAO DOS NERVOS.NA MAIORIA DOS CASOS, COMECA APOS 7 ANOS DE TRABALHO.

O PRINCIPAL TRATAMENTO E' O REPOUSO, JA' QUE NAO HA' REMEDIO PARA COMBATE-LO E SUA PROGRESSAO E' IRREVERSIVEL.

COMO REALMENTE SE PROTEGE UM PROGRAMA III

POR VALTER EISHIDA

NENHUM PROGRAMA E' REALMENTE PROTEGIDO, O QUE SE PODE E' DIFICULTAR, AO MAXIMO A ACAD DOS PIRATAS PARA MANTER OS DIREITOS AUTORAIS, COLOCANDO VARIAS PROTECOES UTILIZANDO ESTAS DICAS E AS PUBLICADAS ANTERIORMENTE.

1-PARA EVITAR A LISTAGEM DE PROGRAMAS QUE NAO CONTENHAM DESVIOS, A NAO SER NOVO INICIO DO PROGRAMA, PODE-SE FAZER O SEGUINTE:

EX:10 PRINT RND

20 GOTO 0

ALTERAR O NUMERO DA PRIMEIRA LINHA PARA UM NUMERO ENTRE 16384 E 32767.

EX:POKE 23755,100:POKE 23756,0

FEITO ISSO COLOCAR UMA LINHA QUALQUER DANDO UM GOTO PARA A LINHA ALTERADA (100*256+0=25600)

10 GOTO 25600

E PARA CONFUNDIR MAIS, ALTERE O NUMERO 25600 PARA 0 ATRAVEZ DOS SEGUINTE POKES:

POKE 23756,0: POKE 23760,48: POKE 23761,0: POKE 23762,0: POKE 23763,0: POKE 23764,0

LISTANDO O PROGRAMA SO' APARECERA' UMA LINHA ZERO DANDO UM GOTO PARA ELA MESMO, E RODANDO O PROGRAMA ELA SERA' EXECUTADA NORMALMENTE.

2-A ALTERACAO DOS NUMEROS NAS LISTAGENS, COMO FOI VISTO NO EXEMPLO ANTERIOR PODERA' SER FEITO VERIFICANDO O CONTEUDO DOS ENCHERECOS CADE FICA GUARDADO O PROGRAMA BASIC

ATRAVEZ DO POKE ALTERA-LOS OU UTILIZANDO A SEGUINTE ROTINA:

9955 INPUT "NUM. DA LINHA: ";A:"NUM. P. ALTERAR: ";V0:"NUM. NOVO: ";N0

9956 LET S=PEEK 23635+256:PEEK 23636



CHEGANDO A SUA VEZ, NAO TENDO ESCAPATORIA, OS FISCAIS TOMAM OS WHISKY'S EXCEDENTES, NAO ADIANTANDO CHORAR PARA UMA TENTATIVA DE TROCA POR UMA DE MENOR VALOR. DEPOIS, JA' DENTRO DO ONIBUS, O PESSOAL CONFORMADO COM AS PERDAS, (MENOS A MULHER DOS WHISKY'S), TIVE QUE AGUENTA-LA E AOS SEUS RESMUNGOS DURANTE TODA A VIAGEM. O QUE ELA PODERIA TER FEITO E DADO RESULTADO, SERIA TER PEDIDO PARA ALGUEM PEGAR AS BARRAFAS PARA ELA ANTES QUE O ONIBUS PARASSE NO BARRACAO; PODE-SE TRAZER ATE' QUATRO WHISKY'S NAO ULTRAPASSANDO A COTA NO VALOR DE 150 DOLARES (DESDE QUE A PESSOA SEJA MAIOR DE IDADE).

RESET

RECEBEREMOS ESTA' MATERIA, MUITO BEM DETALHADA, MAS LEMBRAMOS AOS SOCIOS QUE ESTIVEREM DISPOSTOS A INSTALAR UM RESET NO MICRO LEMBRAMOS QUE TODO CUIDADO E' POUCO, DESDE O SOLDADOR APROPRIADO ATE' A UTILIZACAO DOS MATERIAIS QUALIFICADOS. AO INVES DE RECORRER AO LIGA/DESLIGA DA FONTE GERALMENTE DISTANTE DO MICRO E, SOB CERTOS ASPECTOS DANOSOS, OFERECEMOS UM RESET QUE E' SO' ACRESCENTAR UM OU DOIS INTERRUPTORES DO TIPO "PUSH-BUTTON", APERTOU RESETA, SOLTUO REINICIA. O USO DE DOIS INTERRUPTORES EM SERIE E' APENAS UMA PROTECAO CONTRA O ACIONAMENTO ACIDENTAL.

FUNCIONAMENTO

USA-SE O PRORPIO RESET DA CPU(Z80) PINO 26.

DICA

A CPU E' O MAJOR CHIP DO MICRO; E' O COMPONENTE COM 40 PERNAS MARCANDO Z80-A.

FUNCIONAMENTO:

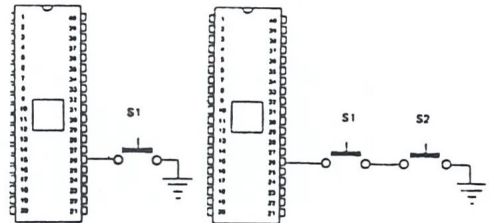
Usa-se o proprio reset da CPU(Z80) pino 26.

DICA



A CPU e' o maior chip do micro; e' o componente com 40 pernas marcado Z80-A.

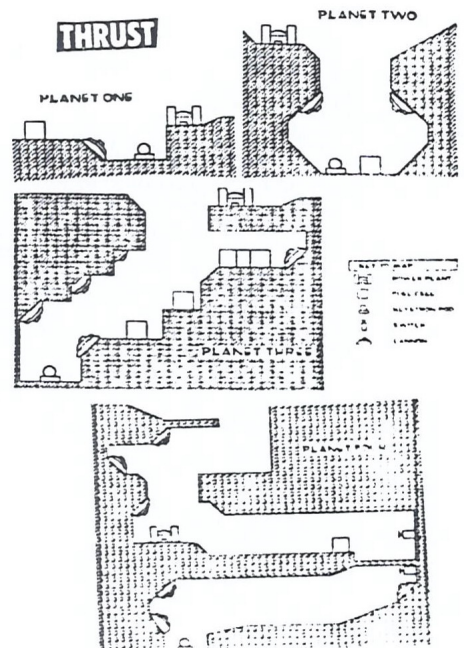
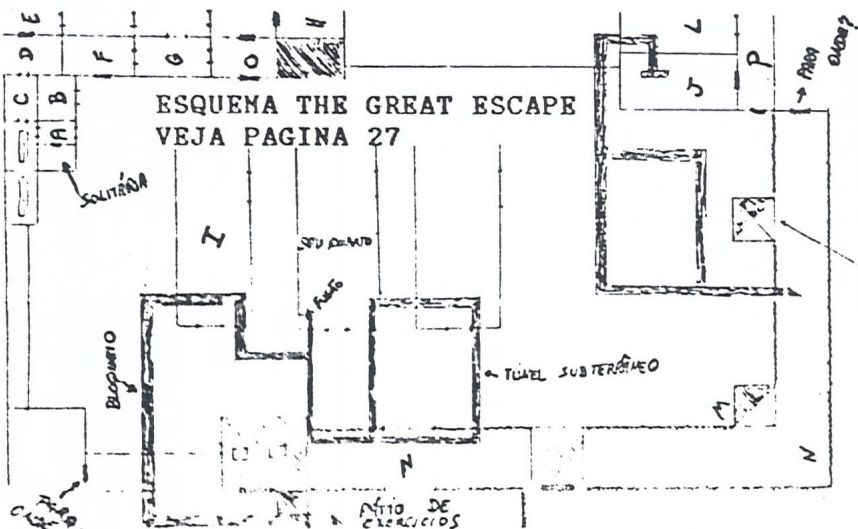
BY MARCELO PEIXOTO



ALPHAPRINTER IP-40

COMO PROMETI A VOCE, AQUI ESTA' UM PEQUENO COMENTARIO DA IMPRESSORA ALPHAPRINTER IP-40. ESTA E' UMA PEQUENA IMPRESSORA, SEM GRANDES RECURSOS COMO UMA P 500 DA PROLOGICA OU UMA ALPHACON, POIS ESTA NAO IMPRIME CARACTERES GRAFICOS, MAS E' UMA BOA IMPRESSORA PARA FAZER PEQUENAS LISTAGENS. PARA USA-LA E' NECESSARIO O USO DE UMA INTERFACE, SEU TIPO DE IMPRESSAO E' MARIARCAL POR LINHA COM MATRIZ DE 6X8 PONTOS, SUA CAPACIDADE DE IMPRESSAO POR LINHA E' DE 32 CARACTERES POR LINHA, CAPACIDADE DE BUFFER E' DE UMA LINHA COMPLETA, A VELOCIDADE E' DE 42 LINHAS POR MINUTO, O PAPEL USADO E' O MESMO USADO EM MAQUINAS DE CALCULAR (60 mm DE LARGURA), SUA ALIMENTACAO E' INDEPENDENTE DO MICRO, POIS POSSUI UM ALIMENTADOR DE REDE DE 9,5 VAT. POR TER UM TAMANHO PEQUENO FACILITA A SUA COLOCACAO EM QUALQUER LUGAR, AO LADO DO MICRO. NA MINHA OPINIAO E' UMA IMPRESSORA QUE PODE NOS PROPORCIONAR VANTAGENS E DESVANTAGENS TAIS COMO: VANTAGENS: E' PEQUENA, DE FACIL MANUSEIO, O PAPEL DE USO E' FACILMENTE ENCONTRADO, BOA PARA FAZER LISTAGENS DE PROGRAMAS, RELACOES, ASENDAS. DESVANTAGENS: NAO POSSUI CARACTERES GRAFICOS, PARA A COLOCACAO DO PAPEL VOCE PRECISA TER UM POUCO DE CALMA, POIS E' UM POUCO DIFICIL QUANDO NAO SE TEM PRATICA, E E' ALGO UM POUCO DIFICIL DE ADQUIRIR PORQUE A BOBINA DURA MUITO TEMPO, SENDO QUE A VELOCIDADE DE IMPRESSAO E' UM POUCO LENTA, MAS ACEITAVEL. QUANTO AO MANUAL DE INSTRUCCOES DA IMPRESSORA, NAO E' LA' GRANDE COISA, POIS SE VOCE LER COM ATENCAO, PODERA' SE CONFUNDIR, JA' QUE SERVE COMO MANUAL DA IMPRESSORA CHAMADA IP-40. QUASE ESQUECI DE DIZER QUE ELA TAMBEM PODE IMPRIMIR EM DUPLA LARGURA E ALTURA.

BY RICARDO & RODRIGUES



ARC OF YESOD (ARCO DE LIGACAO)

MAXIMA ACAO! ELE POSSUI UMA BOA MOVIMENTACAO, ACAO RAPIDA, HOMEM (CARA)! O MENINO TAMBEM PODE JOGAR. O ARCO E JUSTAMENTE O QUE OS FANATICOS PRECISAM, SENDO FRIOS E INDIFFERENTES PARA GANHAR E VITORIAR.

E O RT. HON (RAUTLE HON-NOME) CHARLEMAGNE TOTHERINGHAM GRUNES POSTERIORMENTE EM SUA PERIPECIA ESPLENDOROSA (QUANDO CRIOU NO JOGO "A CAMBALHOTA") SALTANDO ATRAVES DOS RAIOS, LINDAMENTE DETALHADO COM FLASHES GRAFICOS REUNINDO CRISTAIS E GERALMENTE NEGOCIADO COM UM DESSES (TELEPORTINGS--CONDUTORES DE UMA TELA PARA OUTRA), ESTRANGEIROS QUE USAM FREQUENTEMENTE FILMES DE 2010 TIPO ODISSEIA NO ESPACO (FICCAO).

NAO HA MUITAS DIFERENCAS ENTRE ELE E O "NODES OF YESOD"-E UM JOGO QUE EXIGE CALMA PARA ELIMINAR A DIFICULDADE DAS PASSAGENS, PLATAFORMAS DE SALTO, FUGAS SUTIS E BIZARRAS PARA VOCE CONSEGUIR, TEM QUE ACUMULAR VIDAS NO CANTO ESQUERDO DA PLATAFORMA. SE VOCE GOSTA DO NODES OF YESOD, E A UNICA RAZAO PARA COMPRAR, SE VOCE GOSTA TANTO ASSIM, QUER LEVAR UMA VERSAO LIGEIRAMENTE VARIADA. SE VOCE PERDEU O OUTRO ORIGINAL (O ANTERIOR), PERDEU TAMBEM A OUTRA PARTE DO JOGO.

PESSOALMENTE, ESTOU OTIMISTA COM AMBOS OS JOGOS. (NODES OF YESOD E ARC OF YESOD). EU NAO POSSO ENTENDER NEM ENCOBRIR A JOGADA (COMO ESTES SUJEITOS FAZEM ESTA COISA-A ULTIMATE) E EU SUSTENTO A MINHA OPINIAO SOBRE A REDUCCAO MESMO INCAPAZ DE ALTERAR A TERRIVEL DIVISAO REGULARMENTE. MAS TEM ATRAIDO, A SIMPATIA PARA FAZER COM QUE... EU CHEGUE A TAL PONTO DE AMAR CHARLIE (INVENTOR DOS JOGOS) PARA ACOMPANHA-LO PASSO A PASSO E ESTOU DEIXANDO FELIZ PARA REUNIR AI OS ALTOS E BAIXOS ATE QUE MINHA VIDA CORRA FORA DISSO.

FAB'FIQUE ENGRENADO... ATE QUE DENTRO DESTA ARCA COMECE UM DILUVIO E FIQUE CHOVENDO REALMENTE!

TRADUZIDO POR SUZI KIW.

THE GREAT ESCAPE

OBJETIVO: ESCAPAR DE UM CAMPO DE CONCENTRACAO ALEMAO.

JOGO: NA MINHA OPINIAO ESTE JOGO E SIMPLEMENTE FANTASTICO E QUE MESMO JOGANDO-O VARIAS VEZES, AINDA NAO ENJOEI.

QUANDO O JOGO PASSAR ESCOLHA SINCLAIR OU KEMPSTON PARA JOGAR COM OS JOYSTICK, PARA MELHOR ASSIMILAR OS MOVIMENTOS, GIRE OS JOYSTICKS DE FORMA QUE OS MOVIMENTOS SEJAM OS MESMOS DO JOGO. SUPONHAMOS COMO EXEMPLO O JOYSTICK DA DYNACOM. ENTAO, ELE POSSUI UM BOTAO NA SUA BASE, GIRE O JOYSTICK DE MODO QUE ESTE ROTAO FIQUE "APONTADO" PARA SUA MAO ESQUERDA. PRONTO? ENTAO VAMOS JOGAR:

O JOGO SEGU E O SEGUINTE SISTEMA: SE VOCE QUIZER SER UM PRISIONEIRO BONZINHO, SOLTE O JOYSTICK E DEIXE O COMPUTADOR FAZER SUAS TAREFAS. SE VOCE QUIZER SER UM PRISIONEIRO MODELO, FAÇA VOCE MESMO SUAS ACOES.

PARA MELHOR ENTENDIMENTO COLOQUEI LETRAS NA SALA DO MAPA.

A-CHAVE PARA PORTA E

B-SALA DE ENCOMENDAS "RED CROSS PARCEL", NESTA SALA EXISTE, DEPENDENDO DE CADA DIA, UMA CAIXA COM UMA CRUZ. PEGUE A CAIXA E ABRA, (VEJA COMO ABRIR MAIS ABAIXO).

C-SALA DE MANTIMENTOS

D-SALA DO RADIO

E-SALA VAZIA

F-SALA DE UNIFORMES

G-SALA DA LANTERNA

H-SALA DE DOCUMENTOS, CONTEM UMA CHAVE PARA ABRIR A PORTA EXTERNA DA SALA O

J-SALA DE FERRAMENTAS, CONTEM A PA' DE FERRO PARA ABRIR O BLOQUEIO NO TUNEL.

L-SALA DE CARPINTARIA, POSSUI UM ESTOJO DE FERRAMENTAS PARA ARROMBAR PORTAS.

M-CHAVE PARA ENTRAR NA SALA P (EMBAIXO DATORRE).

N-AREA GUARDADA PARA CAES.

PARA PEGAR OBJETOS, MOVA O JOYSTICK PARA A DIREITA OU ESQUERDA.

SENDO A ESQUERDA PARA PEGAR E A DIREITA PARA SOLTAR. PARA EXECUTAR ACOES COMO ABRIR PORTAS, CAVAR, ARROMBAR, ETC... MOVA O JOYSTICK PARA CIMA OU PARA BAIXO.

QUANDO VOCE ACORDAR, DIRIJA-SE LOGO PARA O PONTO M E PEGUE A CHAVE, NAO PARECE SER UMA CHAVE, O QUE SE VE E APENAS UM FILETE, PEGUE-O.

VA' ATE A PORTA DA SALA P E ABRA-A, MAS TOMA CUIDADO, SE A SIRENE COMECAR A TOCAR, PROCURE NAO ENCOSTAR NOS GUARDAS.

ENTRE NA SALA L E PEGUE AS FERRAMENTAS. AGORA VA' ATE A PORTA J E ARROMBE A PORTA ESTA OPERACAO DEMORA UM POUCO E SE VOCE TIVER FEITO CERTO, VAI APARECER A FRASE "PICKING THE LOCK", ENTRE NA SALA J, SOLTE A CHAVE E PEGUE A PA'.

CORRA ATE SEU QUARTO E EMPURRE O FOGAO, VAI APARECER UM BURACO, ENTRE NELE, E ESPERE QUE PASSEM DOIS DIAS OU ENTAO VA' PARA A SOLITARIA DUAS VEZES, FAZENDO COISAS ERRADAS. NO TERCEIRO DIA VA' ATE A SALA B E ABRA A CAIXA E VERIFIQUE SE O ALICATE ESTA DENTRO, SE ESTIVER PEGUE-O E ESCONDA NO TUNEL. VOCE ESTA PRONTO PARA FUGIR, MAS AINDA NAO ESTA PREPARADO PARA A VIDA LA FORA, FALTAM APENAS UM ITEM. NO QUINTO DIA, VA' ATE A SALA B NOVAMENTE E PEGUE O QUE ESTIVER DENTRO DA CAIXA, DEVE SER UMA BUSSOLA, PEGUE-A E ESCONDA NO TUNEL, AINDA DENTRO DO TUNEL, PEGUE O ALICATE E OS DOCUMENTOS, SOLTE O JOYSTICK E ESPERE ATE A HORA DE EXERCICIOS, QUANDO ESTIVER DENTRO DO PATIO DE EXERCICIOS FAÇA UM BURACO NA CERCA E DEIXE OS DOCUMENTOS LA FORA, VOLTE RAPIDAMENTE PARA O PATIO.

PASSE A NOITE NORMALMENTE NO SEU ALOJAMENTO, E NAO SE ESQUEÇA DE ESCONDER O ALICATE NO TUNEL. NO DIA SEGUINTE, PEGUE O ALICATE E A RUSSOLA QUE VOCE ESCONDEU NO TUNEL, ESPERE ATE A HORA DOS EXERCICIOS, E QUANDO ESTIVER NO PATIO, FAÇA UM BURACO NA CERCA E FUJA. SOLTE O ALICATE E PEGUE OS PAPEIS E CORRA O MAXIMO QUE PUDER E, PRONTO, VOCE SANHOU O JOGO.

MAS AINDA NAO TERMINOU, HA MUITOS CAMINHOS A SEGUIR. SE VOCE QUIZER FUGIR NO QUARTO DIA, PODERA FAZE-LO DE UMA FORMA ENGRACADA: ABRA A CAIXA DA SALA B E PEGUE O DINHEIRO, QUE PARECE COM DUAS BARRAS DE CHOCOLATE. SIGA UM PRISIONEIRO E SOLTE O DINHEIRO PERTO DELE, ENTAO ELE GRITARA POR SOCORRO OU ALGO PARECIDO, E ATRAIRA A ATENCAO DOS GUARDAS, PEGUE O ALICATE E OS DOCUMENTOS E FUJA PELA CERCA.

MANUAL ELABORADO POR EDUARDO SHIMAHARA.

DICA DE SUPRIMENTO

ESTA DICA E PARA QUEM TEM IMPRESSORA E PARA QUEM NAO TEM, TAMBEM.

COMPRI UMA IMPRESSORA MAS A MESMA NAO VEM COM O PAPEL NEM PARA UM SIMPLES TESTE, SAI ENTAO A CATA (PROCURA) DE PAPEL, FORMULARIO CONTINUO? ELE E BOM PARA QUEM COMPRA DE CAIXA FECHADA MAS CUSTA MUITO CARO.

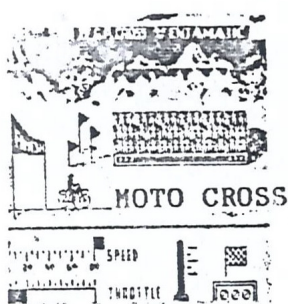
PAPEL SUFICIENTE??? NEM SE FALA MAIS CARO AINDA.

COMO FAZER, FIZEMOS LOGO FOTIS EU S-E-CA QUE IAIA GASTAR UMA TONELADA DE PAPEL SOMENTE NOS TESTES.



É MUITO PENSAR, EIS A SOLUÇÃO "BOBINA DE TELEX"...O QUE????? BOBINA DE TELEX...SIM SENHOR, ELA É A MAIS BARATA, CONTINUA E DE TAMANHO IDEAL E SE VOCE QUISER ECONOMIA COM VERSATILIDADE USA A BOBINA DE TELEX PARA A IMPRESSORA.

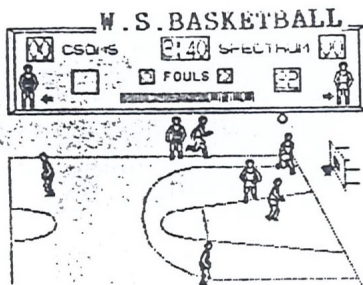
BY 745005



INTERFACE II VS CURSOR VS

SE VOCE POSSUE UM FERRO DE SOLDAR, UM POUQUINHO DE HABILIDADE E É UM POUQUINHO DEIOSO, ESTA MATERIA IRA EM SEU ENCONTRO. COMO VOCE SABE QUE A MICRODIGITAL DEIXOU INCORPORADO UMA SAIDA PARA JOYSTICK NA INTERFACE 2. AQUI AÍ NÃO É NOVIDADE, MAS A INTERFACE 1 TAMBEM ESTA LA E A OUTRA A TAL DE CURSOR E PARA ACESSAR A ESTAS INTERFACES BASTA APENAS QUEIMAR UM POUCO DE PASTA ENCEFALICA E PRONTO. COMO MADE AQUI, TESTA DALI QUEIMA ACOLA, CHEGUEI AO SEGUINTE ESQUEMA:

INTERFACE 1	INTERFACE 2	ASF/CURSOR
1+7=	3+5=	3+7=
2+7=	4+5=	3+8=
3+7=	2+5=	4+8=
4+7=	1+5=	2+8=
3+7=FIRE	6+5=FIRE	6+8=FIRE



NOTE QUE SAO NECESARIOS SEMPRE 6 FIOS PARA QUALQUER DOS JOYSTICKS, DEPENDENDO DA COMBINACAO PODEMOS TER O TIPO NECCESSARIO. PORÉM, ESTA É ABERTA A CRIATIVIDADE DE TODOS PARA QUE ENVIEM AS ADAPTACOES NOS SEUS JOYSTICKS, QUEM SABE PINTA ALGO INTERESANTE E NOS LIVRE DE MUITAS DORES DE CADA, QUANDO QUEREMOS JOGAR AQUELE JOGO QUE NAO SE ADAPTA JUSTAMENTE AO NOSSO JOYSTICK.

SESSAO DE DICAS, POKES, CURIOSIDADES E RECEITAS CULINARIAS

JACK THE NIPPER: PEGUE O ATIRADOR DE ERVILHAS NO SEU QUARTO E VA' A SALA A DIREITA DO BANCO E PEGUE A CHAVE E EM SEGUIDA VA' AD MUSEU E NA SALA AD LADO, ENTRE NA PASSAGEM SECRETA, MAS ANTES LARGUE A CHAVE. CUIDADO COM A CAREIRA, NA SALA SEGUINTE HA' UMA BUZINA NA ESTANTE, PEGUE-A E ELE ATE' SUA CASA, VA' A POLICIA E FIQUE ATIRANDO NO GATO ATE' FICAR COM 100 FOTOS.

-----HELIO KAZUO MATSUMOTO

POKES SAMANTHA FOX

SYSTEM STRIP TEASE COMPLETO
 1R CLEAR 24999
 2R LOAD **CODE
 3R POKE 03570,16
 4R LOAD **CODE; LOAD **CODE
 5R POKE 23570,6; POKE 16542,6
 6R BAND CSR 18448

STAINLESS STEEL

APRETE S,I,L E K DURANTE O JOGO E VOCE TERA' UM ESCUDO INFINITO, EXPERIMENTE.

POKES GREEN BERET.

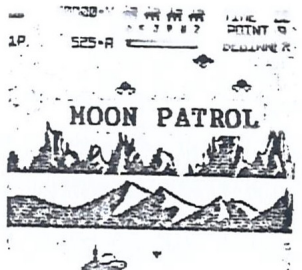
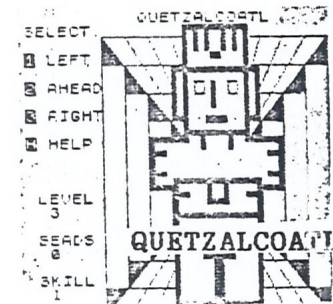
DE ERGE** E INSIRA AS LINHAS:

51 POKE VAL*41651*,NOT PI;POKE VAL*41652*,NOT PI;POKE VAL*41653*,NOT PI
 52 POKE VAL*44542*,VAL*201*
 53 POKE VAL*46195*,VAL*201*
 54 POKE VAL*46325*,VAL*201*
 55 POKE VAL*44668*,VAL*201*

ISSO LHE DARA' VIDA INFINITAS E OS INIMIGOS NAO ATIRAM MAIS.

-----DICAS DE HELIO KAZUO MATSUMOTO

PARA CONSEGUIR 255.000 PONTOS DE BONUS EM QUALQUER NIVEL NO JOGO PING-PONG PROCEDA DA SEGUINTE FORMA:
 -EMPATE COM O MICRO EM 10 PONTOS;
 -VITÓRIA NO EMPATE EM 11 PONTOS;



-DEIXE O MICRO FAZER 13 PONTOS;
 -FAÇA O 12 FONTO E... UAU! QUE RECORDE!!
 ORS-O SCORE MAXIMO QUE CONSEGUI FOI 781.300 E PERDI NO NIVEL 4.

DUVIDA?????????????

SERIA POSSIVEL ADAPTAR O JOGO CAMELOT WARRIORS PARA PODER RODAR NO TK CHAVEADO??

(NAD?? BUUAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!)

-----DICA E CHORO DE WAGNER SHIEBER

DICA DE COMO POKEAR PROGRAMAS "MI LOADING" VEJA ABAIXO:

DE MERGE NO CERREGADOR BASIC;
 DIGITE POKE 23838,20 EM COMANDO DIRETO;
 DIGITE SEUS POKES EM UMA LINHA BASIC MAIOR OU IGUAL A 3 E COMO ULTIMO COMANDO,
 RAND USR 24833.
 ENTER A LINHA E DE UM RUM.
 EX: 3 POKE X,Y; POKE A,B; RAND USR 24833

-----WAGNER SHIEBER

MUITOS SOCIOS NOS TEM SOLICITADO INFORMACOES SOBRE A POSSIBILIDADE DE SE ADAPTAR
 UMA PRAXIX 20 NO TK 90X E EU APROVETEI UM CATALOGO GERAL E TRANSCREVO-O
 ABAIXO.

INTERFAX-20

A NOVA SOLUCAO EM ESCRITA ELETRONICA

ONDE SE EXIGE ALTA QUALIDADE DE IMPRESSAO E GRANDE VERSATILIDADE COM BAIXO
 CUSTO, A INTERFAX20 INTEGRADA A PRAXIX 20 OU ETIP 50 DA OLIVETTI, TORNA-SE A
 SOLUCAO IDEAL COMO IMPRESSORA PARA OS MICRO COMPUTADORES UTILIZANDO EM SISTEMAS
 DE PROCESSAMENTO DE TEXTOS.
 SENDO COMPATIVEL COM A MAIORIA DOS MICROS MICRO COMPUTADORES COM SAIDA PARALELA
 PARA IMPRESSORA DO TIPO "CENTRONICS" (APPLE, TRS 80, SINCLAIR, MSX, ETC...) A
 INTERFAX-20 PERMITE O ACIONAMENTO DA PRAXIS 20 OU ETIP 50 A SUA VELOCIDADE
 MAXIMA.
 COM A INCORPORACAO DA INTERFAX-20 A PRAXIS 20 OU ETIP 50 VOCE OBTERA DUAS
 SOLUCOES PELA METADE DO PRECO DE UMA, PORQUE ALEM DE CONTAR COM UM TERMINAL
 IMPRESSOR DE BAIXO CUSTO, SUA PRAXIS 20 ETIP 50, MANTERA SUAS CARACTERISTICAS
 ORIGINAIS INALTERADOS, PODENDO SER USADA TAMBEM COMO MAQUINA DE ESCRIVER
 ELETRONICA PORTATIL.

PROVAVEIS LOCAIS PARA A COMPRA: MAPPIN, FOTOPTICA.

-----RICARDO REPIZO RALLO

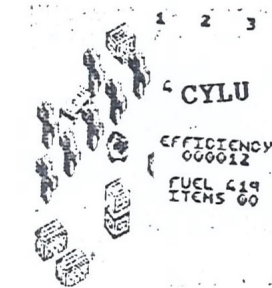
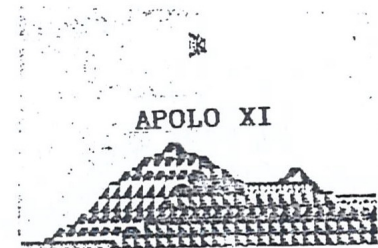
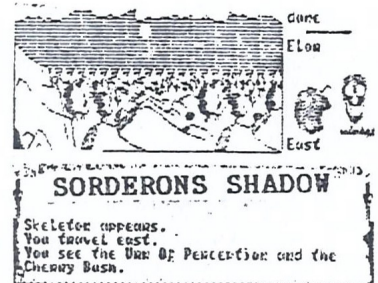
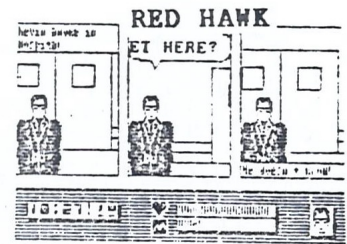
SESSAO JOGOS IMPOSSIVEIS APRESENTA

PENTAGRAM

DEPOIS DE SUA ULTIMA AVENTURA, SABREMAN TOMOU UMAS MERICIDAS FERIAS.
 AO PASSAR POR UMA LOJA DE ANTIGUIDADES COMPROU UM LIVRO INTITULADO " SEJA UM MAGO EM UMA SEMANA " E AO CHEGAR EM CASA LEU-O
 FERVOROSAMENTE.
 JA HAVIA APRENDIDO MAIS DO QUE O LIVRO ENSINAVA, MAS RESOLVEU FOLHEA-LO NOVAMENTE, FOI AI QUE DESPRENDEU UMA FOLHA QUE TINHA
 PASSADO DESAPERCEBIDA.
 ELA FALAVA DE UM OBJETO DE GRANDE PODER MAGICO, OCULTO NA ALDEIA DE SPINOUR E COM O QUAL SE CONSEGUIRIA VENCER OS HORRIVEIS
 MONSTROS QUE HABITAM O LUGAR DEVOLVENDO A ANTIGA ALEGRIA E PROSPERIDADE QUE SEMPRE CARACTERIZOU SPINOUR.

COMO CONSEGUIR O PENTAGRAMA

AGORA VOCE PRECISA SABER TODO O PROCESSO PARA CONSEGUIR O PENTAGRAMA.
 COMENTAREMOS TRES OBJETOS QUE SAO IMPRECINDIVEIS PARA FINALIZAR A AVENTURA, OS OBJETOS SAO: OS POCOS, OS MONOLITOS E OS RUNOS.
 COMENTAREMOS UMA A UMA E ASSIM VOCE SABERA TODO O NECESSARIO.
 OS POCOS: PARECEM VULGARES POCOS MAS EM SEU INTERIOR SE ENCONTRAM AS AGUAS MAGICAS QUE VOCE PRECISA USAR, EXISTEM TRES POCOS QUE
 SE DISTRIBUEM NO LABIRINTO DE FORMA QUE CORREM TODAS AS DEMANDAS DE AGUA MAGICA QUE VOCE PRECISAR. PARA OBTER A AGUA E'
 INDISPENSAVEL QUE DISPARE REPETIDAS VEZES ATE QUE APARECA UM CUBO EM CIMA DELE; SO TENS QUE PEGAR O DITO CUBO E SAIR DALI PORQUE
 QUANDO DIFCES DE UM CUBO JA NAO PODES PEGAR OUTRO ATE UTILIZA-LO.
 OS MONOLITOS: SAO UMAS PECAS QUE DE INICIO APARECEM VELHAS RUINOSAS, COM FORMA DE PIRAMIDE ALARGADA DE BASE QUADRANGULAR.
 EXISTEM QUATRO MONOLITOS QUE VOCE DEVERA PROCURAR POR TODAS AS HABITACOES ATE ENCONTRAR UM DELES. VOCE DEVERA PROCEDER DA
 SEGUINTE MANEIRA:
 1 - UMA VEZ QUE VOCS TENHA UM CUBO PROCEDENTE DE UM POCO, PROCURE UM MONOLITO.
 2 - SOLTE O CUBO.
 3 - VOCE VERA COMO ELE SE FORMA AUTOMATICAMENTE QUANDO SE APROXIMA DO MONOLITO E ESTE MODIFICA SEU ASPECTO VELHO POR OUTRO
 COMPLETAMENTE NOVO E BRILHANTE.
 4 - SAIA DA HABITACAO, COM O QUAL VOCE GANHARA UMA VIDA EXTRA E PROCURE OUTRO POCO PARA OBTER ASSIM OUTRO CUBO, REPETINDO O
 PROCESSO ATE QUE OS QUATRO MONOLITOS TENHAM MODIFICADO O VISUAL.



QUANDO COMPLETAR A TAREFA, EM UM RECINTO QUE ANTES ESTAVA COMPLETAMENTE VAZIO, APARECERA NO CHAO UMA ESTRELA DE CINCO PONTAS CIRCUNSCRITAS, ESTE E' O PENTAGRAMA QUE VOCE PROCURAVA. NO ENTANTO, TUA MISSAO AINDA NAO TERMINOU POR AQUI, O PODER DO PENTAGRAMA SO SERA COMPLETO QUANDO ESTIVER ACOMPANHADO DOS CINCO RUNOS.

OS RUNOS SAO UMA ESPECIE DE MOEDAS COM ESTRANHOS DESENHOS IMPRESSOS. VOCE PRECISA ENCONTRAR OS CINCO RUNOS E LEVA-LOS ATE A HABITACAO ONDE SE ENCONTRA O PENTAGRAMA QUE E' A UNICA E SEMPRE A MESMA. SOLTE-OS QUE ELES SE DIRIGIRAO AUTOMATICAMENTE PARA SEU RESPECTIVO LUGAR.

QUANDO VOCE TIVER CONSEGUIDO COMPLETAR, FINALMENTE, ESSA ULTIMA FASE, A ALDEIA DE SPINOUR ESTARA LIVRE DOS HORRIVEIS SERES QUE TINHAM INVADIDO E UMA MENSAGEM DE FELICITACOES APARECERA NA TELA, NAO DIGO QUAL E' PARA QUE VOCE TENHA A OPORTUNIDADE DE DESCOBRIR-LA. BOA SORTE.....

TRADUZIDO E ADAPTADO POR MARCOS SEBAST

LIGHT FORCE

DESDE OS MEUS TEMPOS DE INVASORES DO ESPACO, STAR TRECK, GALACTOIDS E OUTROS JOGOS ESPACIAIS QUE EU NAO ME DEPARO COM TAMANHA OBRA PRIMA.

O JOGO LIGHT FORCE E' INDESCRITIVEL, OS GRAFICOS SAO ALGO INACREDITAVEL, O MOVIMENTO E A ACOO SAO SURPREENDENTES.

A PERFEICAO DO PROGRAMA E' TAMANHA QUE VOCE NAO PERCEBE, POR MAIS QUE SE ESFORCE, QUALQUER PROBLEMA DE ATRIBUTOS DE CORES.

REALMENTE LIGHT FORCE E' UMA OBRA PRIMA DE PROGRAMACAO E E' IMPRECINDIVEL INTEGRA-LO NA SUA FITOTECA OU SOFTECA.

NO MAIS NAO DA PARA FALAR, SO' VENDO PARA CHER.



SPACE HARRIER

OBJETIVO: PERCORRER 13 FASES DA ZONA DA FANTASIA, DESTRUINDO OS LIDERES DE CADA FASE.

COMO A GRAVIDADE E' ZERO, E' POSSIVEL QUE VOCE FLUTUE.

DURANTE AS FASES, APARECERAO INIMIGOS DOS MAIS VARIADOS, DESDE MAMUTES DE UM OLHO SO', ATE' DRAGOES GIGANTESCOS, QUANTO AOS INIMIGOS FINAIS, NA MAIORIA DAS VEZES SAO DRAGOES, E VOCE SO' DEVE ATINGIR QUANDO ELES ESTIVEREM DE COSTAS.

DICAS: QUANDO OS INIMIGOS PARAM NA TELA, NA MAIORIA DAS VEZES, OS TIROS QUE ELES SOLTAM SAO GUIADOS, PORTANTO, CUIDADO.

NA FASE 3, EVITE MOVIMENTAR-SE PARA OS LADOS, FIQUE NO CENTRO DA TELA E NAO PARE DE ATIRAR, NESTA MESMA FASE O INIMIGO FINAL E' UM DRAGAO DE 2 CABECAS, SE VOCE INSISTIR EM ATIRAR NO MEIO DO SEU CORPO, ELE SE PARTIRA EM DOIS E A METADE QUE SOBREVIVER, VAI LHE DAR MUITO TRABALHO. O CERTO E' ATIRAR EM AMBAS AS CABECAS.



TERRA CRISTA

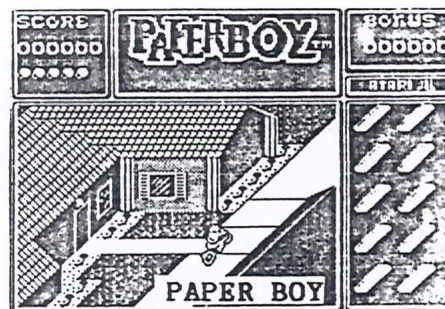
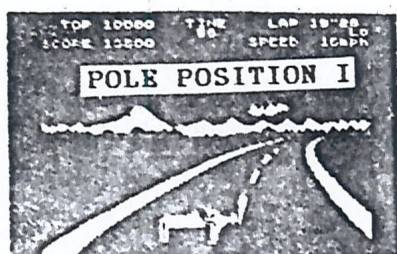
DURANTE O JOGO APARECEM BASES EM TERRA QUE TEM AO SEU LADO UM NUMERO, EM DETERMINADO MOMENTO QUANDO VOCE SE APROXIMAR DESTA BASE, ENTAO ESTA SE ABRIRA, DISFARE ENTAO NO(S) NUMERO(S) QUE TEM AO LADO DELA, APARECERA ENTAO OUTRA NAVE, ADOPLE A ELA E APORTE SPACE SE ESTIVER JOGANDO COM KEMPSTON E A SUA NAVE SERA DESMONTADA MELHORANDO O PODERIO DAS ARMAS, ELA SE REMONTARA AUTOMATICAMENTE. VOCE PODERA REALIZAR ESTA OPERACAO 3 VEZES, A CADA VEZ QUE JUNTAR MAIS UM ESTAGIO AS CHANCES SERAO RENOVADAS.

CRS.: QUANDO VOCE ESTIVER NA FORMACAO DE DEFESA (NAVE DESMONTADA), A UNICA NAVE DA FORMACAO QUE E' VULNERAVEL, E' A SUA ORIGINAL, OS OUTROS DE MAIS ESTAGIOS PODERAO SER ATINGIDOS SEM AVARIAS.

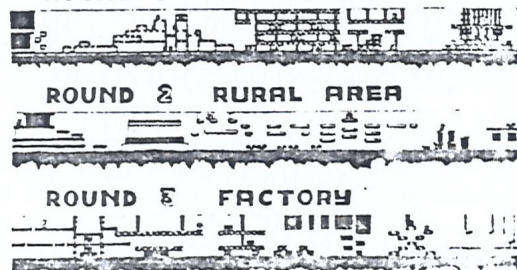
BY SHIMAI

PAPER BOY

O OBJETIVO DESTA JOGO E' ENTREGAR OS JORNAIS NOS DIAS DA SEMANA. NAS CASAS QUE TIVER ASSINATURAS (VOCE VERA UMA CAIXA NA FRENTE DA CASA) BOMBE O JORNAL NESTA CAIXA, VOCE DEVE ACERTAR NA MESMA PARA GANHAR PONTOS. NAS CASAS QUE NAO FOREM ASSINANTES VOCE DEVE QUEBRAR O VIDRO E DE MAIS VANDALISMOS.



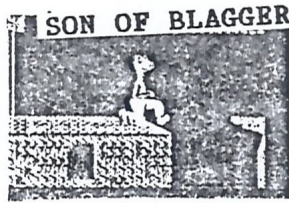
MAPA COMPLETO DO STALLONE COBRA ROUND 0 CITY SCENE



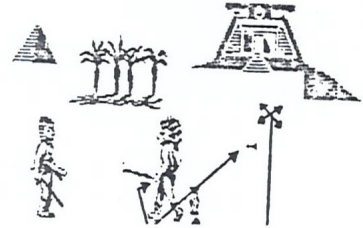
SESSAO HARDWARE
APRESENTA

ANALISE DE JOYSTCKS

A ANALISE ESTA' DIVIDIDA EM: ESTILO
RESPOSTA
TIRO
EMPUNHADURA
DURABILIDADE
MEDIA GERAL



FLYING WARRIOR



PADRAO ATARI

ESTILO: O ESSSENCIAL SEM NENHUM APARATO A MAIS.....2
RESPOSTA: RAZOAVEL, MAS DIFICIL DE CONSEGUIR AS DIAGONAIS.....2
TIRO: BOTAO DESCONFORTAVEL PARA CANHOTOS E POUCO PRECISO.....2
EMPUNHADURA : DIFICIL DE FIXAR NA MAO E NAO POSSUI VENTOSAS.....2
DURABILIDADE: SUA TORRE E' FRACA MAS DE FACIL REPOSICAO.....3
MEDIA GERAL: RAZOAVEL PARA POUCO USO.....2,2

PADRAO CCE JS115 PRO'

ESTILO: POSSUI BASE LARGA E TORRE ANATOMICA.....5
RESPOSTA: RAPIDA E PRECISA MAS FALTA ALGO.....4
TIRO: ALTO PODER DE FOGO,GRACAS AOS SEUS 4 BOTOES DE TIRO.....5
EMPUNHADURA: OTIMA, TANTO PARA DESTROS COMO P/CANHOTOS.....5
DURABILIDADE: MATERIAL FRAGIL DEMAIS.....1
MEDIA GERAL: OTIMO, MAS EXIGE MUITO CUIDADO NO MANUSEIO.....4

PADRAO DYNACOM

ESTILO: BONITO, A NAO SER PELA BASE DESPROPORCIONAL.....3
RESPOSTA: RUIM, PRINCIPALMENTE PARA AS DIAGONAIS.....2
TIRO: O BOTAO NA FRENTE DA TORRE E' DE DIFICIL ACESSO.....3
EMPUNHADURA: BOA,PARA CANHOTOS E PARA DESTROS.....4
DURABILIDADE: RAZOAVEL, PRINCIPALMENTE OS ENCAIXES.....3
MEDIA GERAL: UM BOM JOYSTICK.....3

PADRAO GRADIENTE JS-1

ESTILO: ARROJADO E MODERNO.....5
RESPOSTA: OTIMA.....5
TIRO: OS BOTOES DE TIRO PRECISOS E RAPIDOS, PENA QUE SEJAM FRAGEIS.....4
EMPUNHADURA: VENTOSAS NAO ADEREM MUITO BEM.....4
DURABILIDADE: OTIMA, MAS OS BOTOES DE TIRO SAO FRAGEIS.....4
MEDIA GERAL: UM OTIMO E MODERNO JOYSTICK.....4,4

PADRAO GREIKA

ESTILO: ATE' QUE BONITO.....4
RESPOSTAS: OS MOVIMENTOS DA TORRE SAO MUITO DUROS.....3
TIRO: PESSIMO.....1
EMPUNHADURA: TORRE ANATOMICA, SO' QUE A BASE NAO AJUDA.....3
DURABILIDADE: E' O PONTO FORTE DESTE JOYSTICK.....5
MEDIA GERAL: RUIM MAS DURAVEL.....3,2

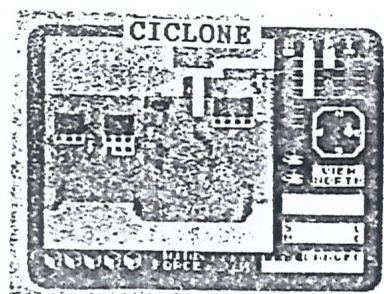
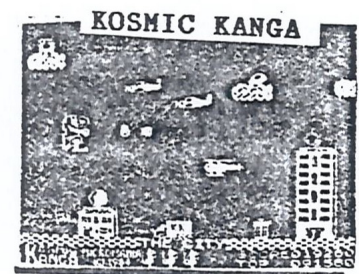
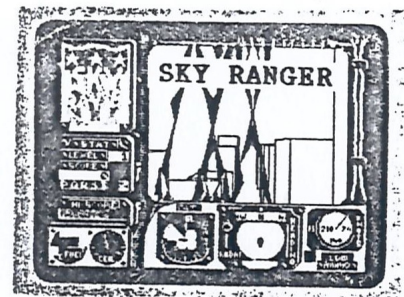
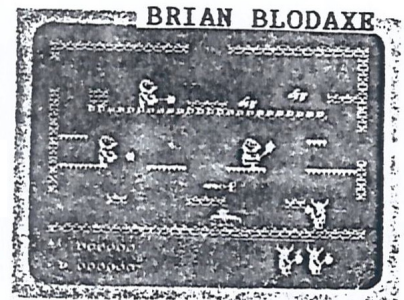
PADRAO MICRODIGITAL

ESTILO: RAZOAVEL, SIMPLES MAS ABRADAVEL.....4
RESPOSTA: PRECISA MAS UM POUCO LENTA.....3
TIRO: BOM PARA DESTROS E CANHOTOS.....4
EMPUNHADURA: UM POUCO DESCONFORTAVEL.....2
DURABILIDADE: SUA TORRE E' FRAGIL E DE DIFICIL REPOSICAO.....2
MEDIA GERAL: UM JOYSTICK RAZOAVEL.....3

ANALISE FEITA POR HELTO KASUO MATSUMOTO

JUDGE DREDD

NO ANO DE 2036, NOVA YORK SE TORNOU UMA METROPOLE GIGANTESCA E COM ELA, TAMBEM CRESCERAM O NUMERO DE CRIMES E COMO CONSEQUENCIA A SUPERLOTACAO DAS CADEIAS. NAO HA' MAIS TEMPO PARA O JULGAMENTO E AGORA, A SENTENCA PARA QUALQUER CRIME E' A MORTE, SENTENCA ESTA, CADA PESSOALMENTE PELO JUIZ, NO CASO, VOCE, O JUIZ DREDD!!!
CAEE A VOCE, CONTER A ONDA DE CRIMES.
DURANTE O JOGO, LOGO QUE ESTE FOR INICIADO ,APARECERA' UM MAPA DA CIDADE, ONDE VOCE DEVE COLOCAR O JUIZ SOBRE UMA DAS CENAS, E APERTE O BOTAO DE TIRO.
UMA VEZ FEITO ISSO, VOCE DEVERA' GUIAR O JUIZ, ATE' CONSEGUIR ACHAR O CRIMINOSO ELE SE PARECE COM UM MOTOQUEIRO, COM UM CAPACETE, E UMA MOCHILA NAS COSTAS.
PARA CADA-LO, VOCE CONTARA' COM AS SEGUINTEs OPCOES: (PRESSIONE ENTER E APARECERA' O PAINEL).
J= DA APENAS UMA ADVERTENCIA.
K= DA' UMA ORDEM PARA PARAR.
L= DISPARA A ARMA.(TODAS OPCOES SAO ATIVADAS PELO BOTAO DO JOYSTICK, SENDO APENAS SELECIONADOS PELO TECLADO).
TIPOS DE BALAS: SEGUIDORAS DE CALOR, BALAS EXPLOSIVAS, BALAS INCENDIARIAS, BALAS



DE RICOCHETE, BALAS NORMAIS E BALAS PERFORADORAS DE COLETES. (ACIONADOS PELAS LETRAS DE P ATE' Y).

BY SHIMA

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD

NUMA EPOCA NAO MUITO DISTANTE, APOS O HOLOCAUSTO NUCLEAR, A POPULACAO DA TERRA FICOU REDUZIDA A POUCAS ALDEIAS ESPALHADAS PELO GLOBO; DE REPENTE OCORRE UMA INVASAO ALIENIGENA, E VOCE DEVE IMPEDIR QUE ELA SE CUMpra, AI' VOCE DEVE RECORRER AOS PODERES DA ARMADURA SAGRADA DE ANTIRIAD E FAÇA-O SE PUDER. COMECE PESANDO AS PEDRAS QUE ESTAO NO CHAO, VA' ATE' A ARMADURA PROCURANDO SE DESVIAR DOS ALIENIGENAS, QUANDO CHEGAR NA ARMADURA, FIQUE DE FRENTE PARA A TELA E VOCE PERCEBERA' QUE A ARMADURA SE LIGARA', MAS AINDA NAO PODE SER USADA, SIGA ATE' A BOTA ANTIGRAVIDADE E PEGUE-A E VOLTE-ATE' A ARMADURA (NO CAMINHO PROCURE PEGAR CAPSULAS DE ENERGIA).

AGORA VOCE DEVERA' USA-LA, PONHA O JOYSTICK PARA CIMA E SIGA ATE' A ARMA, MAS CUIDADO COM O ALIEN QUE ATIRA, SIGA ATE' A OUTRA TELA A DIREITA E PEGUE ENERGIA.

AGORA SIGA ATE' A MINA DE IMPLOSAO, PEGUE-A, MAS ANTES DA TELA DA MINA EXISTE UMA BARREIRA, ONDE NAO SE PODE PASSAR COM A ARMADURA, POUSE E VA' A PE', MAS NAO DEMORE MUITO, POIS O AR E' TOXICO E VOCE MORRERA' EM POUCO TEMPO.

AGORA SIGA ATE' A PARTICULA NEGATIVA, PEGUE E PARTA PARA A FASE FINAL, SIGA ATE' O REATOR, NO TOPO DO MAPA E COLIQUA A MINA E PROCURE FUSIR, SE TIVER SUCESSO, VOCE VENCERA' O JOGO.

BY SHIMA

STALLONE COBRA

OBJETIVO: SALVAR INGRID KNUNSDEN (A LINDA MODELO) E, ELIMINAR TODOS OS CRIMINOSOS DE CADA UMA DAS TRES FASES.

DICAS: QUANDO ESTIVER ARMADO, CUIDADO AO PULAR DE LUGARES ALTOS POIS AO CAIR, PODERA' COLIDIR COM ALGUM CRIMINOSO E PERDER A ARMA.

APROVEITE O MAXIMO QUE PUDER, NAO TIRANDO O DEDO DO BOTAO DE TIRO, APENAS TOME CUIDADO PARA NAO ACERTAR A MODELO.

PROCURE PULAR OS CARRINHOS DE BEBES, ELAS CONGELAM SUA ACAO TEMPORARIAMENTE E NESTE MEIO TEMPO, PODERA' APARECER UM PSICOPATA E MATA-LO DEIXE PARA PEGAR A FACA POR ULTIMO.

BY SHIMA

SHADOW SKIMMER

OBJETIVO: DESTRUIR SUA NAVE MAE, QUE FOI INVADIDA POR ALIENIGENAS.

CUMPRE A VOCE, DESTRUIR UMA SERIE DE "REACTORES" (OU ALGO PARECIDO), QUE SE ENCONTRAM NO SUBSOLO DA NAVE.

PARA ENTRAR LA' E' NECESSARIO QUE VOCE ACHE UMA PORTA COM UM NUMERO, NO CHAO, PARE SOBRE ELA E APERTE O BOTAO DE TIRO JA' NO SUBSOLO, PROCURE PELO REATOR E O DESTRUA.

EXISTEM BARREIRAS NA NAVE, ONDE VOCE NAO CONSEGUE PASSAR, MAS BASTA APERTAR F, E A NAVE VIRARA' AO CONTRARIO, E ENTAO VOCE PODERA' PASSAR.

BY SHIMA

THANATOS, THE DESTROYER

OBJETIVO: E' O DE SALVAR DONZELAS INDEFESAS ATRAVES DE DIVERSOS LOCAIS DIFERENTES.

PRIMEIRA DONZELA VOA PARA A SUA DIREITA A TODA VELOCIDADE, QUANDO ENTRAR NUMA CAVERNA, NAO POUSE, CUSTE O QUE CUSTAR, POIS CAIRAO PEDRAS DO TETO QUE ACABARAO POR MATA-LO.

QUANDO APARECEREM OS PRIMEIROS HOMENZINHOS, BAIXE SEUS PES APROXIMADAMENTE NA ALTURA DA CINTURA DELES, CONTINUE VOANDO, ATE' PEGAR UM, AGORA DECIDA O QUE QUER FAZER COM ELE, SUBIR E JOGA-LO LA' DE CIMA OU LEVA-LO PARA O MAR E LA' DEIXA-LO. EM CERTO MOMENTO, CONTINUANDO A VOAR PARA A DIREITA, APARECERA' UM CASTELO, E QUANDO SE TENTA PASSAR POR ELE, O DRASAO FAZ A VOLTA, PARA QUE ISSO NAO ACONTECA, POUSE UM POUCO ANTES DO CASTELO E VA' ANDANDO PARA O CASTELO ATE' NAO PODER MAIS, ENTAO, APERTE O BOTAO E FIQUE QUEIMANDO A PORTA ATE' ESSA DESAPARECER, LEVANTE VOO E CONTINUE PARA A DIREITA, ATE' VER EM MEIO AOS SOLDADOS, UMA MULHER ACENANDO, NAO BAIXE PERTO DELA, POIS PODERA' MATA-LO COM SUAS CARRAS.

POUSE UM POUCO MAIS AFASTADO E VA' ANDANDO ATE' CHEGAR PERTO DELA; ELA SUBIRA NAS SUAS COSTAS.

AGORA SUBA E VA' PROCURAR OUTRAS DONZELAS.

DICAS: USE SEU FOGO APENAS PARA AS PORTAS DOS CASTELOS.

QUANDO SEU CORACAO ESTIVER BATENDO MUITO RAPIDO, POUSE E DESCANSE UM POUCO.

BY SHIMA

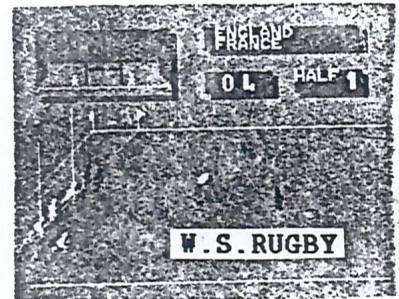
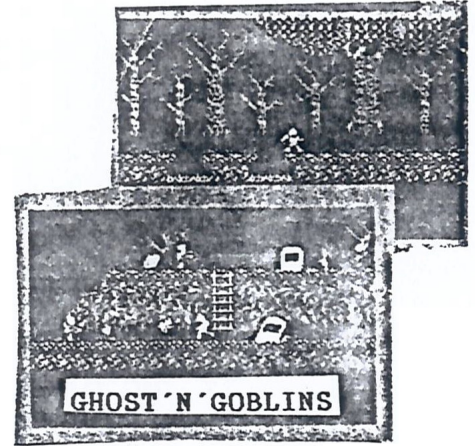
STRIKE FORCE HARRIER

TRATA-SE DE UM SIMULADOR DE VOO, COM COMBATE DE UM SEA HARRIER, CUJA CABINE E' EQUIPADA COM UM MODERNO HUD (HEAD UP DISPLAY).

VOCE POSSUI COMO ARMAS, 2 MISSEIS GUIADOS PELO CALLR, 3 BOMBAS DE APROXIMADAMENTE 550 kg CADA UMA E UM CANHAO COM 2000 BALAS.

ESCRITADO O KEMPSTON DO SINCLAIR, PODE CONSEGUIR AS SEGUINTE INFORMACOES: INSISTINDO NAS TECLAS O E W JUSTAMENTE CONSEGUI UMA VISTA DE BAIXO DO AVIAO, NAO TIRANDO SEUS ARMAMENTOS.

QUANDO APARECIA UM OUTRO AVIAO NA TELA, EU APERTEI Y E ARMEI UM MISSIL, QUE LOGO APESAR DE DESAPAREI APERTANDO I, ARMEI UMA BOMBA COM A QUAL PUDE DESTRUIR AS PARTES DA TERRA COM A TECLA J, A VELOCIDADE AUMENTA TECLADO NO E TAMBEM COM A TECLA L.



W.C. FOOTBALL

