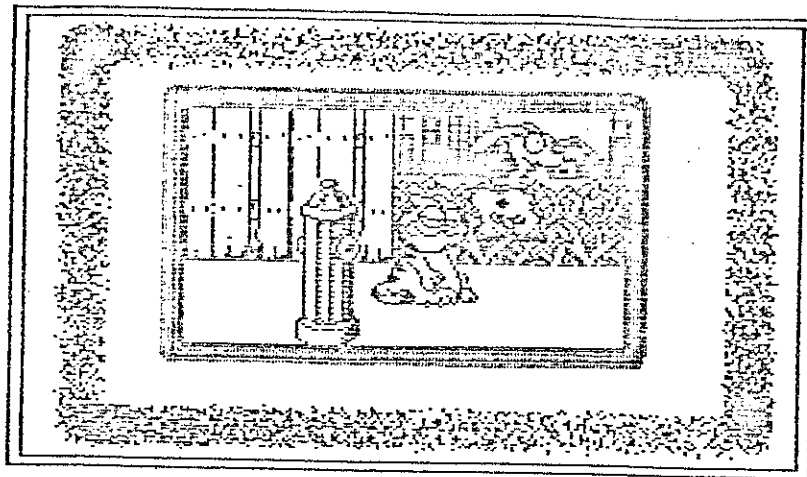


REDE NEWS 4

EDITORIAL :

MAIS UM ANO SE PASSA E A REDE SOFT, PARTE PARA O SEXTO ANO, DE CONQUISTAS, E ESPERAMOS PODER CONTAR COM A SUA COLABORACAO, O QUE PARA NOS E' MUITO IMPORTANTE. PARA QUE JUNTOS POSSAMOS MELHORAR O NOSSO CLUBE E COM ISTO MELHOR SERVIR AOS SOCIOS E AOS USUARIOS DO SPECTRUM. FINALIZANDO, A REDE DESEJA A VOCE E SUA FAMILIA UM OTIMO ANO, CHEIO DE SAUDE E PROSPERIDADE.

ATENCIOSAMENTE, RICARDO ISKANDAR.



0000 FELIZ 1989 0000

GUN FRIGHT "POKE ESPECIAL"

POE CLOVIS NISHIDA

GUN FRIGHT (VERSÃO ORIGINAL-BANDIDO MAD SACA A ARMA)
 10 BORDER 0:PAPER 0:INK 4:CLS
 20 PRINT "LIBRE A FITA NO INICIO"
 30 FOR A=1 TO 7: LOAD ** CODE:NEXT A: POKE 47920,0: RANDOMIZE USR 23424

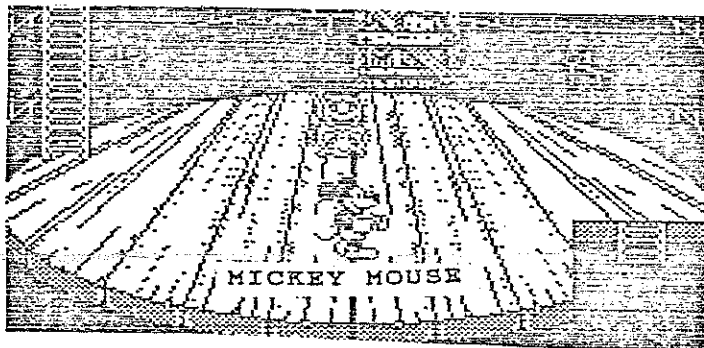
NEBULUS (MULTIFACEADO)

ASSIM QUE O JOGO COMECAR, APORTE " N,E,S + CAPS SHIFT " TODOS JUNTOS E VOCE GANHARA VIDAS INFINITAS PRESSIONE ENTAO SE QUISER CAPS SHIFT E O NUMERO DO NIVEL QUE VOCE QUISER.

DRILLER "POSICOES" POR CLOVIS NISHIDA

SEGUINDO A TRAJETORIA DO FLAVIO MASSAO AQUI VAI AS POSICOES PARA VOCE OBTER APROXIMADAMENTE 100% NA COLOCACAO DAS TORRES.

SETOR	X	Y	DIRECAO
ALABASTER	3741	4192	E
AMETHYST 1	6838	6839	NE
AQUAMARINE	5124	2980	S
BASALT	1383	1196	N
BERYL 2	7146	4144	NW
DIAMOND 3	4120	2724	N
EMERALD	4343	4120	NW
GRAPHITE	1126	6740	S
LAPIS LAZULI	1789	3634	NE
MALACHITE	5895	5785	S
NICCOLITE	8512	1698	NN
OBSSIDIAN	7863	6788	NW
OLIVE	2875	6810	E
OPAL	7423	7781	NE
QUARTZ	2786	1799	N
RUBY 4	3752	2586	E
TOPAZ	2299	8513	E
TRACHYTE 5



KARNOV " DICA SUPER INCRIVEL "

CONSEGUI CRIAR ESTE PROGRAMA DEPOIS DE ESTUDAR DURANTE QUASE UMA SEMANA O PROGRAMA "KARNOV". APENAS DIGITE-O ; DE RUN E COLOQUE O BRAVADOR, EM MOVIMENTO COM O "KARNOV" DESDE O INICIO PARA TER VIDAS INFINITAS DURANTE O JOGO...

100 HERBE ** : FOR X = 23843 TO 23811 STEP -1
 110 POKE X+ 3, PEEK X: NEXT X
 120 LET Y = 23811 : POKE Y , 50 : POKE Y + 1, 284: POKE Y + 2,128
 130 GOTO 0

SESSAO DE PROGRAMAS ESPECIAIS, APRESENTA: DOIS NOVOS CARREGADOR PARA POKES POR ADIEL QUEIROZ RICCI

POKES SEM M1, FAÇA O SEGUINTE:

10 CLEAR 24791 : LOAD ** CODE 24792
 20 LOAD ** CODE 16384: RANDOMIZE USR 24838
 30 POKE 23739,111 : LOAD ** CODE 16464
 40 RANDOMIZE USR 24833

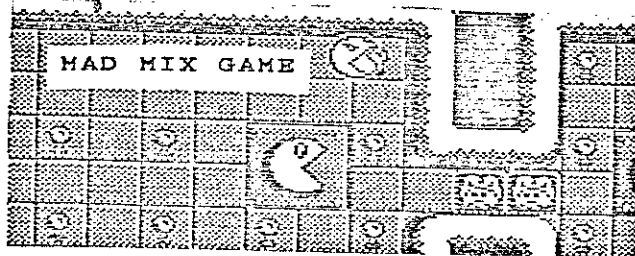
OS POKES DEVEM SER COLOCADOS ANTES DO ULTIMO RANDOMIZE USR XXXX.

AI VAI TAMBEM O CARREGADOR PARA A MULTIFACE 128, EM BASIC:

10 CLEAR 25847 : LOAD ** CODE 25848
 20 LOAD ** CODE 16384 : RANDOMIZE USR 25886
 30 POKE 23739,111 : LOAD ** CODE 16478
 40 RANDOMIZE USR 25889

ESTE CARREGADOR TAMBEM ACEITA POKES, DA MESMA FORMA QUE A DA "M1"

HOUVE UM ERRO NO PRIMEIRO REDE NEWS NO PROGRAMA CARREGADOR DE POKES FORNECIDO POR QUEM, MOO MOO, SENDO QUE O ERRO ESTA NO TERCEIRO BLOCO.



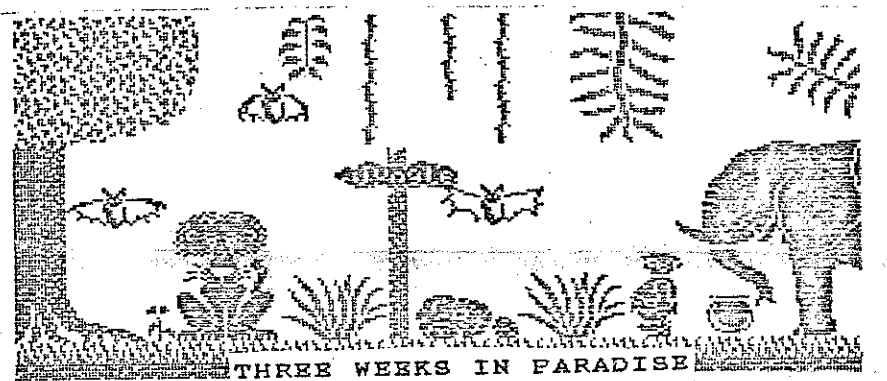
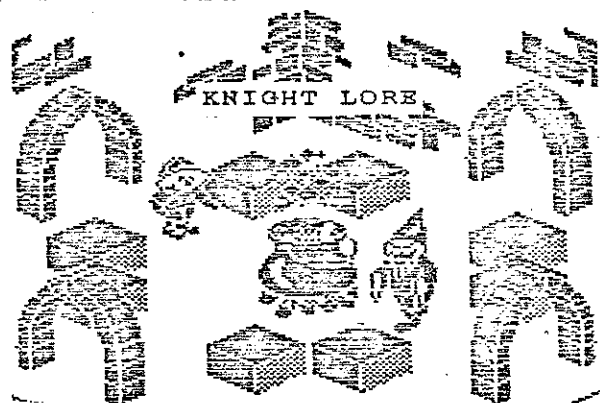
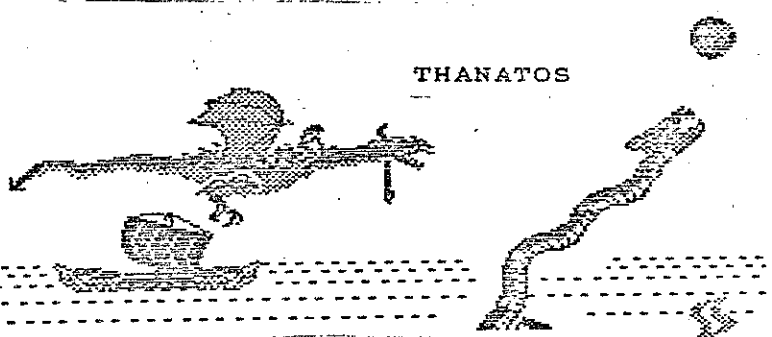
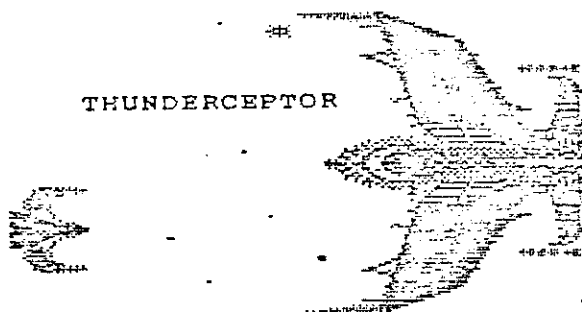
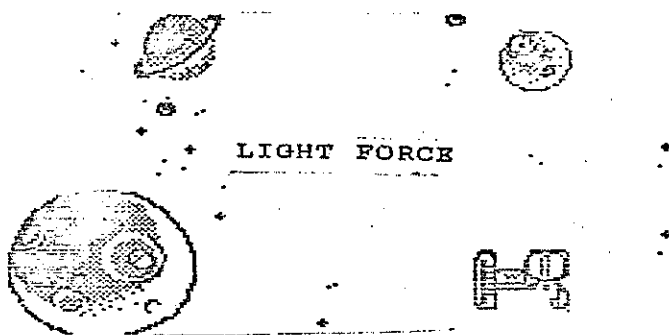
AGRADECIMENTOS SUPER ESPECIAIS AOS COLABORADORES DESTA REDE NEWS

CLOVIS NISHIDA -DICAS ESPECIAIS
 ADIEL QUEIROZ RICCI-DICAS E PROGRAMAS ESPECIAIS
 WANDERLEY LOPES-PELO ACESSORAMENTO TECNICO
 LUCIO BORGES-PELAS DICAS ESPECIAIS
 SUZI KILL-RESPONSAVEL PELA SESSAO CATALOGO
 LUIZ ANTONIO DO CARMO-DICAS ESPECIAIS
 MARCELO FONCECA-MANUAL DO RENEGATE II
 QUEM WOO MOO-MAPA DO TRAP DOOR II

OS CINCO MELHORES JOGOS DE 1984/85

A CADA ANO A REDE ELESE JUNTO COM OS SOCIOS O MELHOR PROGRAMA E NESTE QUINTO ANO A REDE INDICA OS 5 MELHORES JOGOS REFERENTES A CADA ANO.

1984-KNIGHT LORE 1985-THREE WEEKS IN PARADISE 1986-LIGHT FORCE 1987-THANATOS 1988-THUNDERCEPTOR



SESSAO HARD, APRESENTA,

FITAS CASSETES:

SEM DUVIDA ALGUMA O PRINCIPAL ELEMENTO PARA SE EFETUAR UMA BOA BRAVACAO E' UMA BOA FITA, MAS QUAL A MELHOR FITA NACIONAL DO MERCADO PARA A BRAVACAO DE PROGRAMAS DE COMPUTADORES ??? PARA FACILITAR A TODOS OS USUARIOS QUE OBRIGATORIAMENTE NECESSITAM DE UMA BOA FITA, FIZEMOS A COMPARACAO COM DOZE FITAS NACIONAIS, E ESPERAMOS IR DE ENCONTRO AS SUAS ESPERATIVAS.

MARCA DA FITA	MODELO	VISUAL INTERNO	ACABAMENTO	CAIXA EXTERNA	QUALIDADE	POTENCIA
BASF	LN/68	RAZOAVEL	DTIMO	EXELENTE	FRAQUISSIMA	9.6
BASF	STANDARD	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	OTIMA	3.3
BASF	LH-EI	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	OTIMA	3.5
BASF	FERRO	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	MUITO BOM	4.8
SCOCHT	XI/68	BOM	RAZOAVEL	MUITO BOM	MUITO BOM	4.3
SCOCHT	BX/68	RAZOAVEL	MUITO BOM	MUITO BOM	OTIMA	4.2
SCOCHT	CX/68	RAZOAVEL	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	3.8
VAT	NORMAL FE	RAZOAVEL	FRACO	RAZOAVEL	PESSIMA	9.5
GRADIENTE	BN-68	EXCELENTE	EXCELENTE	MUITO BOM	RAZOAVEL	5.6

DBS 1- LEMBRAMOS QUE O ITEM POTENCIA E' REFERENTE AO VOLUME NECESSARIO PARA A LEITURA DE UM PROGRAMA, OU SEJA, QUANTO MENOR FOR A POTENCIA, MELHOR SERA' A QUALIDADE DA FITA.

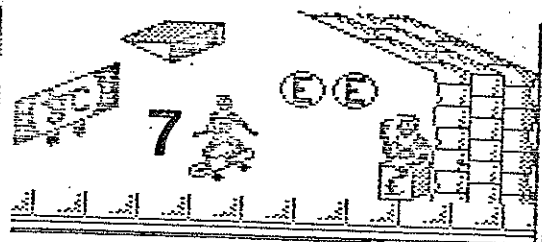
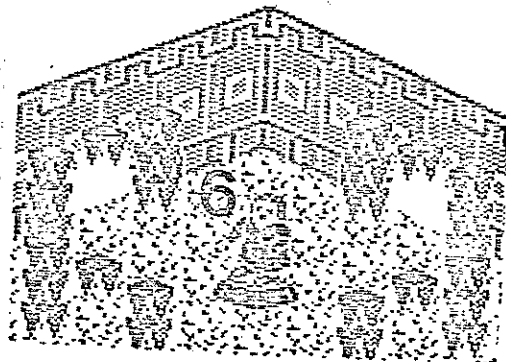
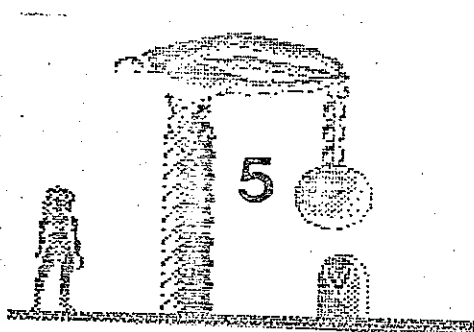
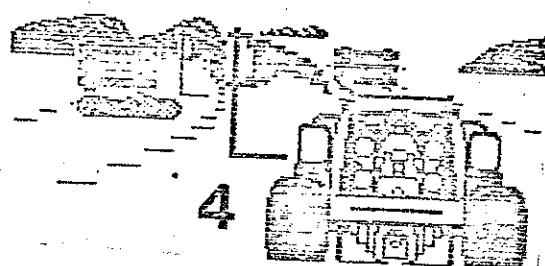
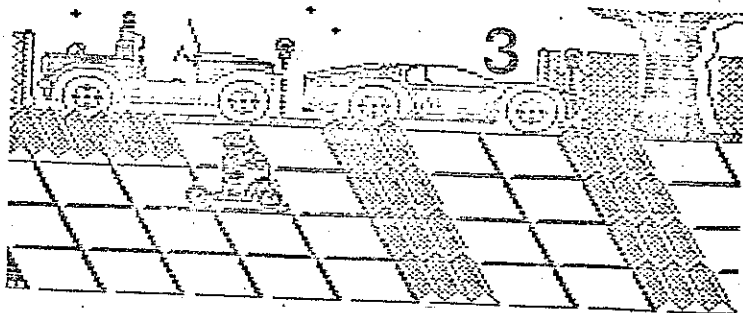
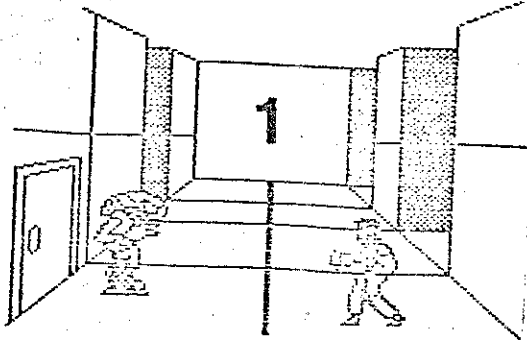
DBS 2- NAO ANALISAMOS AS FITAS IMPORTADAS COMUNS, COMO PIONEER, SONY E TDK. EM VIRTUDE DA MAIORIA DELAS SEREM FALSIFICADAS E NAO POSSIBILITANDO, DESTA FORMA, UMA ANALISE PRECISA.

ARKANOID II " DICA ESPECIAL "

POR LUCIO BORGES DA SILVA
NO JOGO, SE VOCE CONSEGUIR MARCAR OS PONTOS NECESSARIOS PARA ALCANCAR O QUADRO DE RECORDES, AO INVEZ DE ESCREVER O SEU NOME, VOCE ESCREVE " PRAIN " E ENTAO APARECERA A FRASE "SPACE TO CHEAT", E VOCE TERA VIDAS INFINITAS.

RAMBO II "DICA"

PARA BANHAR MUITAS VIDAS NO JOGO RAMBO II, VOCE DEVERA PESAR O HELICOPTERO E EM SEGUIDA LEVAR O HELICOPTERO SEMPRE PARA CIMA, ATÉ QUE ACABE O SCROLL DA TELA, DAI VOCE IRA PROCURAR O LUBAR PARA DESCER O HELICOPTERO, FEITO ISSO, SAIA DO HELICOPTERO E CAMINHE PARA A DIREITA UM POUCO. ATIRE NO HELICOPTERO COM GRANADA OU PAZUCA, E QUANDO DESTRUI-LO CAMINHE PARA A DIREITA ATÉ O "H", QUE INDICA O LOCAL DE POUO, DESAPARECA. VOLTE PARA A ESQUERDA E ATIRE NOVAMENTE NO HELICOPTERO. ISSO LHE DARA PONTOS. REPITA ISSO VARIAS VEZES ATÉ BANHAR MUITAS VIDAS E DEPOIS CONCLUA SUA MISSAO.



1 THE VINDICATOR !

CONSIDERADO POR MUITOS COMO O BREEN BERET II, MAS FELIZMENTE ESTE JOGO E' MELHOR QUE O PREVISTO. O JOGO E' DIVIDIDO EM 3 PARTES: A-D ABENTE ESPECIAL EM UMA CIDADE B-PILOTANDO UM JATO E UM TANQUE DE GUERRA C-ENFRENTANDO MONSTROS NAS PLATAFORMAS. OS GRAFICOS SAO MUITO ABRADAVEIS E O SOM ACOMPANHA MUITO BEM O JOGO.

2 REX HARD EN LA BUSCA DEL SOL DOURADO !

ESTE JOGO COMECA COM UMA PRESSAO INCRIVEL, EXIBINDO UMA CLASSICA ABERTURA DA 20 TH CENTURY FOX, MAS ASSIM QUE O SOM COMECA A TOCAR A TRADICIONAL MELODIA, VOCE COMECA A FICAR DESCONFIAADO DESTA JOGO. O JOGO TEM UM SCROLL MULTIPLO E UM CENARIO MUITO SIMPLES, O SOM E' MUITO ESCASSO.

3 NINJA SCOOTER SIMULATOR

A PRIMEIRA VISTA UM JOGO MUITO SIMPATICO E DE GRAFICOS BONITOS. O JOGO E' SIMPLES MAS DESPERTANDO EM VOCE REFLEXO ALBUM, POIS BASTA O GARDTO COM O PATINETE CHEGAR NA OUTRA ESTREMIIDADE E PRONTO, VOCE TERA TERMINADO A PRINEIRA FASE E AI POR DIANTE A ROTINA TOMA CONTA DESTA JOGO, SENDO QUE A UNICA NOVIDADE SERA A MUDANCA DE FUNDO.

4 BUGGY BOY

PILOTE UM BUSY EM VARIAS PISTAS, ATRAVESSANDO PONTES E TUNEIS COM EFEITOS TRIDIMENCIONAIS INCRIVELS. OS GRAFICOS SAO EXCEPCIONAIS, SENDO QUE O DESTAQUE NEGATIVO E' O SOM, QUE ESTA'AUSENTE EM TODO O JOGO.

5 VIXEN

ESTE JOGO E' CONSTITUIDO DE 3 AVENTURAS DISTINTAS OU SEJA "VIXEN I, VIXEN II E VIXEN III". OS GRAFICOS SAO MUITO BONITOS, MAS A DINAMICA DO JOGO DEIXA MUITO A DESEJAR. A HEROINA FICA CORRENDO DE MANEIRA ALUCINADA, SENDO QUE O USUARIO ACABA NAO CURTINDO O PROGRAMA. OUTRO PONTO NEGATIVO E' O SOM QUE TAMBEM NAO E' UTILIZADO EM NENHUMA PARTE DO JOGO.

6 RENTA KILL RITA

PROGRAMA DE NOME DIFERENTE MAS DE GRAFICOS E SOM MUITO BONS. VOCE TERA DE GUIAR RITA POR CENARIOS MUITO BEM DETALHADOS EM 3D. SE VOCE GOSTA DE JOGOS TIPO KNIGHT LORE ESTA E' UMA OTIMA OPCAO.

7 SKATE BOARD KIDZ

JOGOS SOBRE RODINHAS VIRARAM MODA E ATUALMENTE SAO VARIOS OS LANCAMENTOS DESTES TIPOS DE JOGOS, SEJAM SOBRE PATINS, SKATES OU MESMO SOBRE PATINETES. MAS OS AUTORES DESTA JOGO NAO SE PREOCUPARAM COM A MOBILIDADE DO SKATISTA E SIM COM O MODISMO, E DESTA FORMA ESTRAGARAM O QUE TINHA TUDD PARA SER UM OTIMO PROGRAMA.

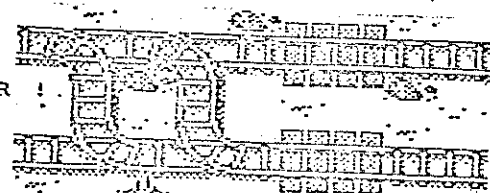
NIGHTMARE RALLY " DICA "

QUANDO BATER UM RECORDE, COLOQUE:

- CHVRCH PARA O NIVEL 8
- SYMBOL PARA O NIVEL 4
- AVENUE PARA O NIVEL 12
- EXHAUST PARA O NIVEL 14

E VEJA O QUE ACONTECE.....

THE VINDICATOR !



DIZZY & ACE II " DICA SUPER ESPECIAL "

PARA ESTE PROGRAMA FUNCIONAR NO TK 98 E 93 SEM A ROM DO SPECTRUM, BASTA TECLAR A SEGUINTE CHAMADA:

DIZZY - LOAD **CODE: RAND USR 23276

ACE II CLEAR VAL "24999": LOAD ** CODE : RAND USR 23088

JOGO MUITO ESPECIAL :

PARA OS APRECIADORES DESTA FORMIDAVEL JOGO DE ACAD ONDE VOCE ENTRA NA PELE DE UM AGENTE ESPECIAL DO DEPARTAMENTO DE NARCOTICOS, ENTRENADO PARA COMBATER AS BANDS QUE CONTROLAM O TRAFICO PELA CIDADE. NA SUA PANDARIA E VIOLENCIA, SO' QUE POUCAS VEZES O HEROI "VOCE" SAI VIVO DA AVENTURA. FOI PENSANDO NISSO QUE ESTOU PASSANDO POR VOCE ESSAS DICAS, TODAS MUITO EFICIENTES. A PRIMEIRA E' COMO SE OBTER VIDAS INFINITAS, UM PASSO IMPROTANTISSIMO PARA COMPLETAR A AVENTURA. POR UMA VEZ ATE' ALCANCAR O HIGH-SCORE E ASSIM QUE VOCE CONSEGUIR ISSO, SE HATE. QUANDO FOR ENTRAR COM SEU NOME NA TABELA DOS RECORDES, FAÇA O SEGUINTE : SELECIONE "CAPS SHIFT + B" JUNTAMENTE ATE' FALTAR UNS DOIS OU TRES ESPAÇOS PARA COMPLETAR A LINHA, BUIE-SE PELA LINHA DE BAIXO DA TELA. APÓS PRESSIONE "ENTER" E OBSERVE COMO A TELA ENTRA DISCORDENADA COMO UM MOSAICO. JOCHE NORMALMENTE, EM POUCO TEMPO A TELA VOLTARA' AO SEU NORMAL E VOCE PASSARA A TER VIDAS INFINITAS.

O JOGO :

PRIMEIRA FASE-O ESTACIONAMENTO

ESTA FASE VOCE UTILIZARA PRINCIPALMENTE O JUMP-KICK, QUE SERA A UNICA FORMA DE DESTRUIR O MOTOCICLISTA. DURANTE AS BRIGAS, ENCONTRE UM BANDIDO QUE CARREGA UMA MARRETA, USE O JUMP-KICK PARA ARRUDA-LO E PEGUE A ARMA POSICIONANDO-SE SOBRE ELA E ATIRANDO O BOTAO DE TIRO. USANDO A ARMA VOCE OBTERA' MAIS PONTOS, NORMALMENTE 1000 PONTOS POR CADA GOLPE CERTO.

SEGUNDA FASE-A RUA DAS GARTAS

AS MULHERES IRAO LHE DEBUIR, ENTAO MANTENHA UMA MULHER A SUA ESQUERDA ATE' UM HOMEN COM UM REVOLVER ATIRAR, A MULHER MORRE AO INVES DE VOCE. QUANDO TERMINAR A MUNICAO DO HOMEN, AI VOCE DEVE MATAR AS MULHERES DO HOMEN QUE TORNA-SE TOTALMENTE VULNERAVEL.

TERCEIRA FASE-O PARQUE

RAPIDAMENTE, SIGA PARA A DIREITA O QUANTO FOR POSSIVEL, PERCEBA QUE HA' UM MACHADO NO CHAO. PEGUE-O E VA' ARRESENTANDO COM TODOS OS BANDIDOS E CONTINUE ANDANDO ATE' ACHAR A SAIDA.

QUARTA FASE-RUA DAS VITRINES

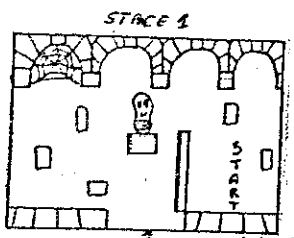
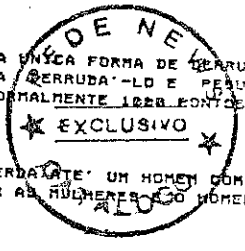
QUANDO VOCE TENTAR ACERTA-LOS COM O JUMP-KICK, OS BRUTANTES SE ABAXIARAO ENTAO PARA MATA-LOS, USE ESSE MESMO GOLPE PARA PULAR POR CIMA DELES E PARA ACERTA-LOS USE O COICE DE UMA PERNA, QUANDO ELES CAIREM NO CHAO, SOCUE-OS, PARA ACABAR COM OS OUTROS SIGA AS MESMAS DICAS USADAS NA PRIMEIRA FASE.

QUINTA FASE-A CHOPPERIA

PARA ACABAR COM OS BANDIDOS, UTILIZE-SE DA MESMA TECNICA USADA NA FASE ANTERIOR. ELES SAO OSSOS DURES DE ROER, MAS COM UM GOLPE CERTO ELES CAEM NO CHAO E AI VOCE PODERA' BATER NELES SE UTILIZANDO DE SOCOS. QUANDO O BANDIDO COM UM TACO DE SINUCA ENTRAR EM CENA, DE-LHE UMA PANCADA E ASSIM QUE ESTIVER NO CHAO PEGUE O TACO E RAPIDAMENTE COECE A USA-LO, QUEBRANDO OS BANDIDOS FACILMENTE E SEBURE ESSE TACO ATE' QUE O CHEPE ENTRE EM CENA PARA COMBATE-LO

ULTIMA FASE-O PODEROSO CHEFAD

PEGUE O TACO NO CHAO A SUA ESQUERDA DA TELA CASO VOCE NAO ESTEJA COM ELE. ESPERE O CHEFAD DE FRENTE E QUANDO ELE CHEGAR, SOCUE-O DUAS VEZES PARA QUE ELE CAIA. REPETINDO ISSO MAIS QUATRO VEZES, ELE MORRERA' E AI VOCE VENDE O JOGO E TERMINA TUDO EM 12.



Legend for symbols: Sweet, Key, Spider (deadly to Berk), Dragon (deadly to Berk), Mushroom, Creature (deadly to Berk).

