

NESTE NUMERO NOS SOLUCIONAMOS DEFINITIVAMENTE O TERRAMEX.  
VEJA SO' O QUE O REDE NEWS 10 TRAZ ESPECIALMENTE PARA VOCE:

- PAGINA 1-TELA DE APRESENTACAO DO TERRAMEX + INDICE.
- PAGINA 2-RESOLUCAO COMPLETA DO TERRAMEX+TELAS STRIP POKER, TUAREG E STAR FARCE.
- PAGINA 3-SESSAO DE POKES+MAPA SUPER TROLLEY+TELAS MOTOR MASSACRE E DEAD OR ALIVE.
- PAGINA 4 E 5-MARAVILHOSO MAPA DO TERRAMEX SUPER COMPLETO.
- PAGINA 6-SESSAO CATALOGO COM TITANIC I & II, FOUR SOCCER SIDE & INDOOR, FICT PLUS E TECHNOCOP.
- PAGINA 7-MANUAL ESPECIALMENTE ELABORADO PARA TIRAR TODAS AS DUVIDAS DO TERRAMEX.
- PAGINA 8-ORGANIZACAO DE DISQUETES + TELAS DO FIGHT FOX E EHYLIN SOCCER.

# RESOLUCAO COMPLETA DO " TERRAMEX "

Fornecida muito gentilmente por Marcelo P. Fonseca.

1- Pegue o aspirador de pó, aperte a tecla "S", esq., pegue o Barril de pólvora sedio, baixo, dir., Seleccione o Aspirador de pó, cima, pegue a ponte autoatmica, dir., pegue o Manuscrito, dir., pegue a barra de prata, dir., pegue o monociclo.

2- Pegue o guarda-chuva, esq., esq., seleccione o guarda-chuva, baixo, pegue a flauta, seleccione a flauta, dir., dir., pegue a bola, cima no poco, esq., esq., pegue o Flash, dir., dir., dir., seleccione a ponte autoatmica, dir., seleccione a flauta, dir., dir., pule na Mola, pegue o Fole, pegue as esporas, desca, esq., esq., seleccione a flauta, esq., seleccione a ponte autoatmica, esq., cima, dir., dir., dir., seleccione o Fole, entre no balao, cima, puxe para a direita o controle ou aperte o botao referente, coloque o Fole no inventario (pressione "S" dir., pegue as pilulas anti-radiacao, seleccione o guarda-chuva e desca flutuando duas telas, dir., seleccione o Barril de pólvora sedio, entre no canhao, seleccione o guarda-chuva, desca flutuando, esq..

3- Siga as dicas abaixo:

Cada personagem tem uma maneira diferente de conseguir a formula.

- FORTISQUE-SMITH: Seleccione a Bola e ande para esquerda.
- BIG JOHN CALINE: Seleccione as esporas e ideia.
- HEPR KRUSCHE: dir., dir., pegue o barril de cerveja, esq., esq., ande para a esquerda.
- NU PCNG: Seleccione o flash e ande para esquerda.
- HENRI BEAUCCUP: Seleccione o Monociclo e ande para esquerda.

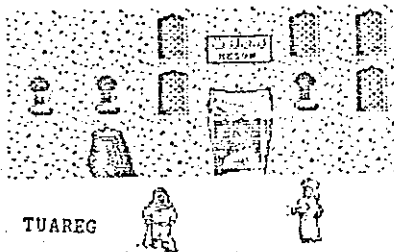
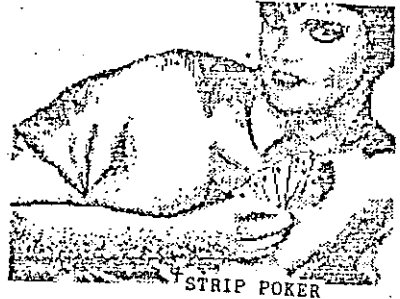
Ai entao:

Siga quatro telas para direita, pegue o cristal de energia, esq., ponha o elevador para baixo, esq., siga para esquerda pulando na ponte, esq., esq., pegue a pilha, esq., pule no trapecio, pegue o interruptor, esq., seleccione o guarda-chuva, baixo, esq., pegue o cabide, esq., seleccione o cristal de energia, ponha o cristal no prato e entre no transportador. Ai entao seleccione as pilulas anti-radiacao, esq., pegue a bateria atomica, seleccione as pilulas anti-radiacao, dir., dir., seleccione o interruptor, pule em direcao ao espelho do interruptor, dir..

3- Espere o balde para leva-lo ao outro lado, dir., dir., dir., pegue o botao, esq., esq., pule no interruptor, esq., espere o barco para lhe levar ao outro lado, esq., esq., seleccione as pilulas, entre no transportador, esq., ponha o elevador para baixo tres telas, seleccione a barra de prata, ande para dentro da bigorna, siga para direita pela parte de baixo, dir.,

6- Pegue a xícara de chá, esq., esq., direita pela parte de cima, dir., seleccione o crucifixo de prata, dir., seleccione a formula, dir., agora voce deve entregar os seguintes objetos, na ordem abaixo, para o cientista:

- 1- A formula
- 2- O cabide
- 3- A pilha
- 4- A bateria atomica
- 5- O botao
- 6- A xícara de chá



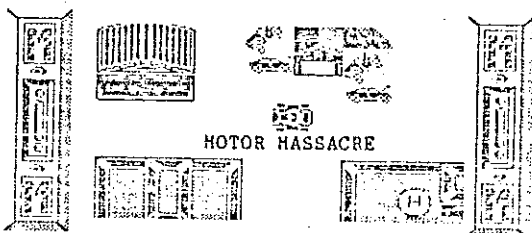
**SESSAO DE POKES:**

DEATH WISH III	38678,183	39353,183	43301,183
RENTA KILL RITA	58449,0	57979,0	
ZUB	37473,201		
GAME OVER II	338691,0	GAME OVER I	38333,0
BMX KIDZ	37392,0	NEBULUS	32821,0
DAN DARE II	53822,255	SABRE WOLF	44786,0
SKATE CRAZY	46473,201	ROAD BLASTERS	48634,36
THE VINDICATOR		46409,201	42648,128
PARTE I	30978,0		
PARTE II	34138,0	33448,0	34064,0
PARTE III	35055,0	34203,0	
		34364,0	



BEYOND THE ICE	38281,0	GRYZOR	33815,255
IKARI WARRIOR	40272,0	JACK THE NIPPER II	43251,0
NILGELL MANSELL PISTAS			
BRASIL	33581,255	SAN MARINO	33582,255
BELGIUM	33583,255	MONACO	33584,255
DETROIT	33585,255	FRANCE	33586,255
BRITAIN	33587,255	GERMANY	33588,255
HUNGARY	33589,255	AUSTRIA	33590,255
ITALY	33581,255	PORTUGAL	33592,255
SPAIN	33583,255	MEXICO	33594,255
JAPAN	33585,255	AUSTRALIA	33586,255
SALAMANDER	38802,201	3DC	34268,201
U.C.H	36337,0	MASTER UNIVERSE	51436,0

POKES ACIMA FORNECIDOS PELA EQUIPE REDE SOFT.

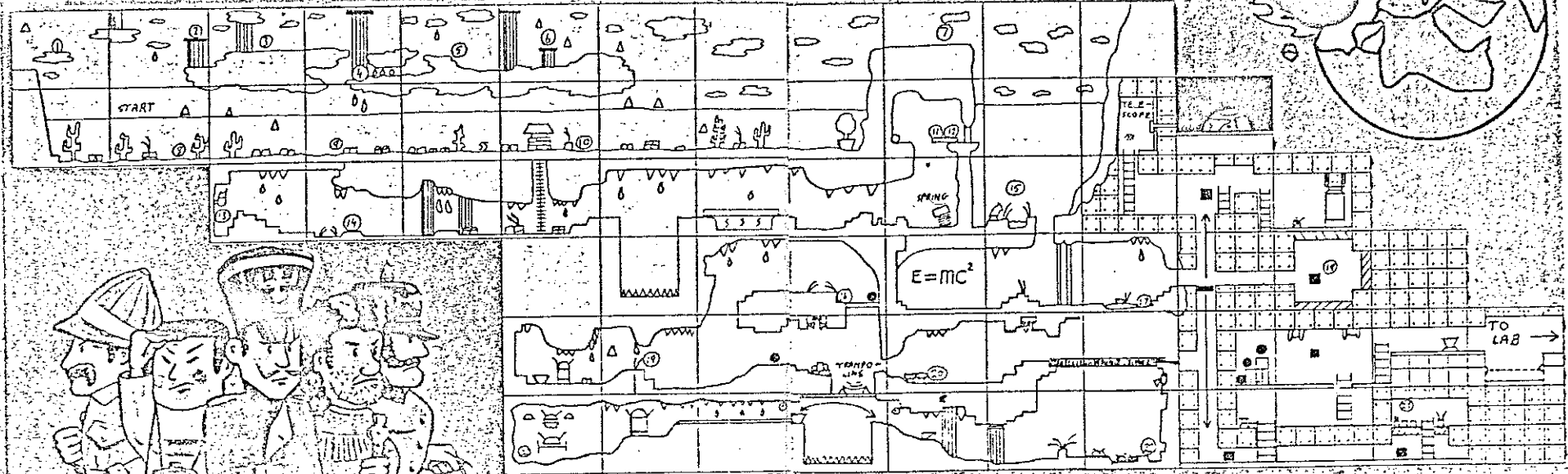
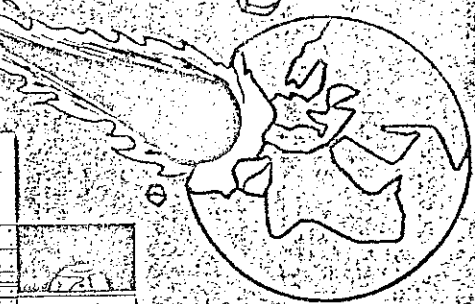


# SUPER TROLLEY

MAPA COMPLETO DO SUPER TROLLEY


1	2	3	+							

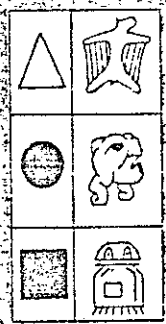
# TERRAMEX



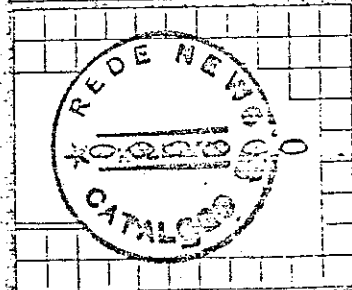
## MAPA COMPLETO DO TERRAMEX NORTH OF SOFTWARE

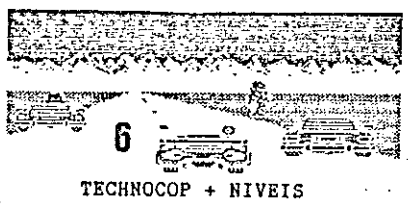
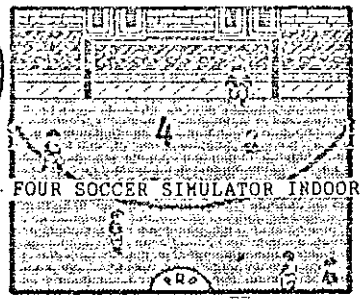
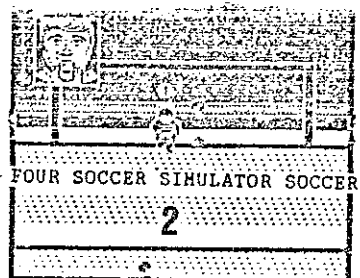
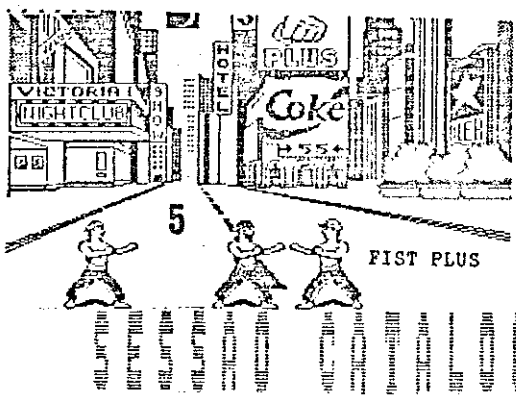
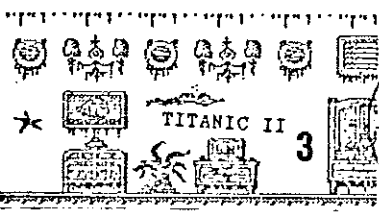
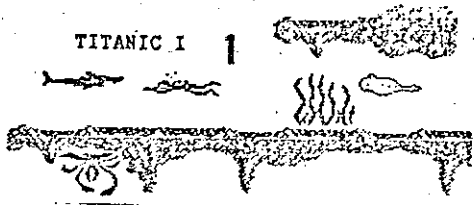
### KEY

- 1 MEDIUM GUNPOWDER
- 2 ARMS EXHAUSTION BRIDGE
- 3 PARCHMENT MAPS
- 4 SILVER LINING
- 5 UNICYCLE
- 6 UMBRELLA
- 7 ART. RESISTION PILLS
- 8 VACUUM CLEANER
- 9 FLUTE
- 10 CRICKET BALL
- 11 BELLOWS
- 12 SPARK
- 13 SPIRAL SUNPOWDER
- 14 FLASH GUN
- 15 LARGE GUNPOWDER
- 16 SWITCH
- 17 BEER BARREL
- 18 ENERGY CRYSTAL
- 19 COAT HANGER
- 20 BATTERY
- 21 ATOMIC PILE
- 22 CUP OF TEA



PROF. EYESTRAIN'S LABORATORY





1-ENFRENTA OS PERIGOS DO FUNDO DO MAR EM BUSCA DE UMA ANTIGA EMBARCAÇÃO REPLETA DE TESOUROS.  
 A MOVIMENTAÇÃO DOS PERSONAGENS DO TITANIC I É MUITO BOA.  
 2-PRÉPAREMOS, AJEITOU, PIMBA E É GOOLLLLL !!!!! TÁI ARTILHEIRO, MOSTRE AS SUAS HABILIDADES NESTE JOGO DE FUTEBOL DE CAMPO.  
 EMBORA FOUR SOCCER SIMULATOR VERSÃO SIDE TENHA VÁRIOS RECURSOS ESPECIAIS COMO UM JUIZ E UMA VIZÃO DE JOGO MUITO BOA FICA MUITO A DEVER AINDA PARA MATCH DAY II  
 3-UMA VEZ DENTRO DO NAVIO, EM TITANIC II, VOCE TERÁ MUITO TRABALHO PARA ENCONTRAR O TESOURO, CUIDADO COM AS ESTRELAS MARINHAS, POLVOS E MUITOS OUTROS ANIMAIS O SCROLL É UM TANTO ANORMAL AO PONTO DE SE TORNAR IRRITANTE.  
 4-EM FOUR SOCCER SIMULATOR VERSÃO INDOOR VOCE JOGARÁ UMA PARTIDA PARECIDA COM UM JOGO DE FUTEBOL DE SALÃO, COM PEQUENAS DIFERENÇAS NA REGRA; QUANTO AOS GRÁFICOS OS MESMOS SEGUEM O ESTILO DA VERSÃO SIDE.  
 5-OS AUTORES DE THE WAY THE EXPLODING FIST (FIST I) DECIDIRAM FAZER CONCORRÊNCIA COM INTERNACIONAL KARATE PLUS E ASSIM CRIARAM FIST PLUS.  
 SEM DÚVIDA FIST PLUS É SUPERIOR AO CONCORRENTE A MEDIDA QUE OS GOLPES VÃO SENDO APLICADOS, VISTO QUE A PRECISÃO NA SÉRIE FIST É INIGUALÁVEL.  
 IMPORTANTE: EXISTE APENAS UMA TELA DE JOGO E UMA DE NÍVEL.  
 6-TECHNOPOP É SEM DÚVIDA O MELHOR PROGRAMA DE TOCOS DESTA SESSÃO.  
 POSSUI ÓTIMOS GRÁFICOS E EXCELENTE SCROLL NAS DUAS AVENTURAS.  
 NESTE JOGO VOCE PILOTARÁ UM CARRO EQUIPADO COM UM CANHÃO E ENFRENTARÁ OS PERIGOS DAS INSTALAÇÕES DOS INIMIGOS.

**TERRAMEX**

A TERRA ESTA EM PERIGO, UM ENORME ASTEROIDE ESTA NA TRAJETORIA E UM IMPACTO SERA FATAL, ELA SAIRA DE SUA ORBITA E OS EFEITOS CATACLISMICOS SERAO OS PIORES POSSIVEIS, MAS AINDA HA UMA SALVACAO EXISTE UM CIENTISTA QUE SE PROPOE A FAZER UM REBATEDOR DE TAMANHO SUFICIENTE PARA EVITAR O CHOQUE, DESDE QUE CONSIGAM PARA ELE TODOS OS ELEMENTOS (OBJETOS) QUE SAO NECESSARIOS PARA FAZE-LO. ELE NECESSITA DE UMA FORMULA DE FISICA QUE ESTA MUITO BEM PROTEGIDA, DE UM CABIDE DE ROUPAS DE UMA XICARA DE CHA, DE UM BOTAO DE UMA BATERIA E DE UMA PILHA ATOMICA, NAO INTERESSA O PORQUE DESTES OBJETOS, SABEMOS QUE TODOS ESSAS CIENTISTAS SAO HALUCOS E MELO EXCENTRICOS E ALEM DISSO O TEMPO E CURTO. EXISTEM 5 AVENTUREIROS QUE SE PROPOEM A ENCONTRAR OS OBJETOS E LEVA-LOS ATE O CIENTISTA MAS SO UM IRA E QUEM PARA A ESCOLHA SERA VOCE. HA O HERR KRUSCHE UM COMANDANTE HEROI DA PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL E COMO TODO ALEMAO ADORA UMA BOA CERVEJA, HA O CHINES WU PONG UM TURISTA ORIENTAL COM UMA CAMERA FOTOGRAFICA A TIRA COLO HA O BIG JOHN CAINE HEROI DA COLONIZACAO DA AMERICA E ADORA DOMAR TOUROS FURIOSOS, HA O EXPLORADOR FORTISQUE-SMITHE QUE COMO TODO BOM INGLEES ADORA UM JOGUEIRO MUITO RESPETADO QUE NAS HORAS VAGAS SE DEDICA AO EQUILIBRIO EM UM MONOCICLO SOBRE A CORDA-BANHA. PARA QUE HERR KRUSCHE TENHA UMA CARACTERISTICA DIFERENTE E QUE DURANTE O JOGO SE DESTACARA ESTEJA COM O BARRIL DE CERVEJA E OFEREA UM POUCO SO QUE ESTE GUARDIAO TOMARA TANTO QUE IRA PERDER OS SENTIDOS LIBERANDO ASSIM SUA PASSAGEM. O CHINES WU PONG DEVERA ESTAR COM O FLASH NA CAMERA, O GUARDIAO APROVEITARA PARA FAZER UMA POSE A LUMINOSIDADE DO FLASH E SUFICIENTE PARA PROVOCAR UM OFUSCAMENTO NOS OLHOS DO GUARDIAO DURANTE O TEMPO NECESSARIO PARA QUE VOCE PASSE E PEGUE A FORMULA. PARA QUE HENRI BEAUCOUP CHEGUE A FORMULA, E NECESSARIO QUE PASSE POR UM PRECIPICIO SE EQUILIBRANCO SOBRE UMA CORDA COM O MONOCICLO UM TOURO MECANICO ESPERA BIG JOHN CAINE QUE DEVERA ESTAR COM AS ESPORAS PARA ENFRENTA-LO. A FORMULA ESTA PRESA BEM ACIMA DE FORTISQUE-SMITHE MAS O DISPOSITIVO PARA LIBERA-LA NAO PREMITE QUE VOCE SE APROXIME, UTILIZE-SE DA BOLA DE CRICKET QUE ESTA AO LADO DO POCO E DE UMA BOA PONTARIA PARA DESTRUIR TAL DISPOSITIVO. EXISTEM CARACTERISTICAS COMUNS AOS 5 AVENTUREIROS: O GUARDA-CHUVA ATUA COMO UM PARA-QUEDAS QUANDO VOCE ESTIVER CAINDO. A FLAUTA SERVE PARA O AVENTUREIRO DISTRAIR AS COBRAS LIBERANDO SUA PASSAGEM. VOCE PODERA SUBIR PELOS PILARES ENTRE AS NUVEIS QUANDO VOCE QUISER SALTAR E O AVENTUREIRO BALANCAR A CABECA EM SINAL NEGATIVO, INSISTA BASTANTE ATE QUE ELE SALTE. UTILIZE-SE DA TECLA "T" BASTANTE SEMPRE O AVENTUREIRO LHE DARA UMA DICA DO OBJETO QUE DEVE SER USADO NO MOMENTO. QUANDO ENTRAR NO BALAO, O FOLE DEVE ESTAR SELECIONADO E VOCE DEVE MANTER O CONTROLE PARA A DIREITA, PARA DESER O BALAO APERTE A TECLA "S". O FOLE E O UNICO OBJETO QUE LHE PERMITIRA CONTROLAR O BALAO. A PONTE AUTOMATICA LHE AUXILIARA A PASSAR POR PRECIPICIOS EM QUE A DISTANCIA DE UM LADO AO OUTRO NAO E MUITO GRANDE. QUANDO FOR PASSAR PELO BURACO QUE TEM TRES COBRAS EM BAIXO PASSE PELO TRONCO POR CIMA DO BURACO E NAO SE ESQUECA DE SELECIONAR A FLAUTA ANTES. NAO SE ESQUECA DE SELECIONAR AS PILULAS ANTI-RADIACAO QUANDO FOR PASSAR NO COMPARTIMENTO EM QUE ESTA A PILHA ATOMICA. O GAFIL DE POLVORA MEDIO E O SUFICIENTE PARA QUE VOCE PASSE PELO LAGO COM AUXILIO DO CANHAO. PARA QUE O TELEPORTE FUNCIONE, E PRECISO QUE VOCE DEPOSITE O CRISTAL DE ENERGIA NO LOCAL CORRETO, COLOQUE-O EM UM PRATO QUE FICA AO LADO DELE. PARA QUE VOCE CONSIGA PASSAR PELA PONTE DE CORDA, SE MANTENHA PULANDO PARA A DIRECAO DESEJADA. ANTES DE PEGAR A XICARA DE CHA, EXPERIMENTE SELECIONAR A BARRA DE PRATA E ANDAR EM DIRECAO DA BIGORNA. PARA DESTRUIR O VANPIRO QUE IMPEDE SUA PASSAGEM, EXPERIMENTE SELECIONAR O CRUCIFIXO DE PRATA. QUANDO CHEGAR AO LABORATORIO, APROVEITE PARA CONFERIR SE O ASTEROIDE ESTA MUITO PROXIMO OU AINDA LHE RESTA ALGUM TEMPO. QUANDO ENCONTAR O CIENTISTA, ELE PEDIRA OS OBJETOS QUE NECESSITA EM UMA CERTA ORDEM, ENTREGUE-OS NESTA ORDEM OU PODERA SER FATAL. ESPERANOS QUE COM TODAS ESSAS DICAS E UM MAPA SUPER DETALHADO, VOCE CONSIGA TERMINAR ESTA AVENTURA COM FINAL FELIZ.

ATE A PROXIMA, MARCELO P.FONSECA.

**PERSONAGENS DO TERRAMEX**



Fortisque-Smithe



Herr Krusche



Wu Pong



Henri Beaucoup

## ORGANIZACAO DE DISQUETES

POR GOTERO LUIZ DA SILVA

Recentemente adquiri um sistema de drive para o meu TK 98 e como tudo que e' novo eu sai' aos trancos e tive uns tantos problemas os quais com um pouco de paciencia estou conseguindo resolver.

Quando comecei a gravar os meus programas me deparei com a chateacao de ver a tela inicial de abertura perdida ficando eu com a tela azul da MI, nao querendo isto, parti para a criacao de um auxililar para carregar as telas iniciais de abertura, o qual mostro daqui a pouco.

Outra coisa, era quando eu dava um CAT e tinha a minha disposicao uma tela toda embaralhada pois a MI gravava o programa em 4 blocos; resolvi tambem acabar com a tela embaralhada, depois veremos isso.

E por sinal: coloquei o BCGT em todos os meus disquetes. Para quem nao sabe, 500T e' o pontape' inicial do sistema e com ele o disquete carrega automaticamente um programa com o nome "BCGT".

Vamos agora seguir passo a passo o que fazer para colocar um programa no disquete com cara de programa original, com tela de abertura e tudo.

Primeiro pegue um disquete formatado e grave o seguinte programa:

```
1 CLEAR 24791: RAND USR 15363:REM: LOAD** CODE
2 RAND USR VAL* 15363*:REM: LOAD*( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) 3*
3 RAND USR VAL*15363*:REM: LOAD*( ) ( ) ( ) ( ) ( ) 2*
4 RAND USR 24830: RAND USR VAL* 15363*:REM: LOAD*( ) ( ) ( ) ( ) ( ) 1*
5 RAND USR 24833
```

BBS:Os ( ) sao os numeros de espacos que voce deve digitar.

Deixe este programa guardado, grave sem rodar.

Agora atraves da MI voce gravara o seu programa preferido, normalmente, apenas faca o seguinte:em vez de dar um nome grande ao seu programa, de somente um nome de 2 letras quando for gravar, por exemplo: GREEN BERET= 68;ART STUDIO= AS;PAPERBOY= PB e etc com isto voce localizara mais rapidamente qualquer coisa quando der um CAT.

Pois bem, voce pode gravar ate 6 programas, com a MI, ou mais se for programa pequeno.

Agora que voce ja tem o disquete com os programas, vamos gravar as telas de cada um. Escolha a tela de cada programa e grave tambem com 2 letras usando a opcao SCREENS da MI.

Depois de tudo pronto vamos agora carregar aquele programa que voce separou anteriormente. Edite a linha 1 e coloque o nome de duas letras no load. Por exemplo, se o programa for o GREEN BERET sera "68". Edite a linha 2 e apague 2 espacos iniciais e coloque o nome no lugar, no nosso caso 68, faca o mesmo com a linha 3 e 4, nao esquecendo de apagar 2 espacos e de colocar o nome sempre no coecbo.

Por exemplo a linha 3 ficara' assim:

```
3 RAND USR VAL*15363*:REM: LOAD*68 ( ) ( ) ( ) ( ) 2*CODE
```

Depois de pronto grave este programa com o nome original e com START na linha 1. No nosso caso grave-os assim com usando direto (sem numero de linha).

```
RAND USR 15363:REM:SAVE "GREEN BERET"LINE 1
```

Faca isso para todos os programas.

Agora quando voce der um CAT no disquete voce tera varios programas com 2 letras no nome mas apenas um com o nome completo, ficou mais facil encontrar o que voce quer, basta digitar o nome "GREEN BERET" que ele carregara com a tela que voce colocou e sem o azul da MI.

Uma dica: Faca tudo com letras minusculas e nunca misture com letras maiusculas pois a Beta faz distincao entre elas.

Por enquanto e' so'.

