

TELA DE APRESENTACAO DO  
 JACK THE NIPPER II

INDICE DO REDE NEWS 11

- PAGINA 1-TELA ORIGINAL DO JACK THE NIPPER II + INDICE.
- PAGINA 2-DICAS E MACETES DOS SEGUINTES PROGRAMAS : CYBERNOID II, IMPACT, HYSTERIA, THE VINDICATOR, NIGELL MANSSELL, SKATE CRAZY, MASK III, RASTAN, SABOTEUR II, EXOLON, ROAD RUNNER, COBRA STALLONE E GARFIELD + TELA DO HOT SHOT
- PAGINA 3-CONTINUACAO DAS DICAS E MACETES DO NEBULUS, PREDATOR, SABOTAGE, BUBBLE BOBBLE, NIGHTMARE RALLY E PETER SHILTON + SOLUCAO DO FIST II + 2 TELAS DO JACK THE NIPPER II + TELA DO WEC LE MARS.
- PAGINA 4 & 5-MAPA COMPLETO DO JACK THE NIPPER II.
- PAGINA 6-MANUAL COMPLETO DO COLOSSOS CHESS + TELA DO COLOSSOS CHESS + MAPA COMPLETO ESQUEMATIZADO DO DYNATRON MISSION.
- PAGINA 7-SESSAO CATALOGO COM CRITICAS E TELAS DOS SEGUINTES JOGOS: MUTANT ZONE I & II, SNAKES & HAZARD, DRAGONNINJA, RETURN OF JEDI E PSYCHO FIG.
- PAGINA 8-MANUAL DO WHAM THE MUSIC BOX + TELAS DO WHAM, POWERAMA E DARK FUSION.

DICAS E MACETES

(ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE)

CYBERNOID II

REDEFINA AS TECLAS COM " YXES " E EM SEGUIDA REDEFINA AS TECLAS CONFORME O SEU GOSTO E PRONTO: VOCE PODERA' JOGAR COM O SISTEMA DE VIDAS INFINITAS ATIVADO.

IMPACT

OS PASSAPORTES PARA OS DEHAIS NIVEIS SAO: EGGS,CHIP,LEAD,TICK,CASE,FACE & USER.

HYSTERIA

REDEFINA AS TECLAS COM "CHEATS" E VOCE ESTARA' COM VIDAS INFINITAS.

THE VINDICATOR

PARA MUDAR DE NIVEIS, TECLE : VALSALVA MANOEUVRE PARA IR PARA O NIVEL II. EUSTACHIANUBES PARA IR PARA O NIVEL III:

NIGELL MANSSELL'S GRAND PRIX

PARA SE CONSEGUIR MAIS FACILMENTE A CLASSIFICACAO, VOCE TERA DE ACIONAR O TURBO, OU SEJA AS TECLAS DE 1 A 4,NAS CUIDADO COM O SUPER AQUECIMENTO DO TURBO.

SKATE CRAZY

QUANDO VOCE SALTAR PELA RAMPA, FACAO UM 180 GRAUS EM TORNO DE VOCE MESMO, PARA TANTO BASTA MOVIMENTAR O CONTROLE PARA A DIREITA E ESQUERDA NA HORA QUE VOCE ESTIVER SALTANDO UMA RAMPA, ESTE MOVIMENTO IMPRESSIONA BASTANTE OS JUIZES E VOCE PODERA' DESTA FORMA SE CLASSIFICAR PARA OS DEHAIS NIVEIS.

MASK III VENOM STRIKE BACK

OS PASSAPORTES PARA OS TELE-TRANSPORTES SAO: HAYHEM,TRANSMOGRIFY,VALKYR & PETALS OF DOOM.



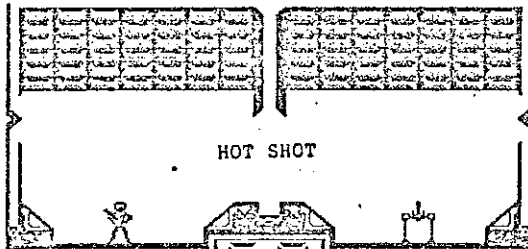
RASTAN

ASSIM QUE VOCE COMECAR O JOGO BASTA DAR BREAK (SPACE + CAPS), E ASSIM QUE VOCE RECOMECAR DE NOVO TERA' ENERGIA INFINITA.

SABOTEUR II

OS CODIGOS PARA AS MISSOES SAO:

- MISSAO II-JONIN
- MISSAO III-KIME
- MISSAO IV-KUJIKIRI
- MISSAO V-SAIHENJITSU
- MISSAO VI-GENIN
- MISSAO VII-MI LUKATA
- MISSAO VIII-DIM MAK



EXOLON

REDEFINA AS TECLAS COM " ZOBRA " PARA SE ATIVAR O SISTEMA DE VIDAS INFINITAS.

ROAD RUNNER

ASSIM QUE O PROGRAMA CARREGAR TECLA " RTHB " SIHULTANEAMENTE PARA VIDAS INFINITAS

COBRA STALLONK

TECLE A BARRA DE ESPACO E TECLE EM SEGUIDA 2 OU X E VOCE TERA UMA SURPRESA.

GARFIELD

ASSIM QUE CARREGAR O PROGRAMA TECLE SYMBOL SHIFT E TODAS AS LETRAS DA PALAVRA GARFIELD, DEPOIS CAPS SHIFT E UMA COMBINACAO DAS TECLAS DE 1 A 5 PARA SER TRANSPORTADO PARA AS DEHAIS TELAS .

**NEBULUS**

PRESSIONE " N E B CAPS SHIFT "SIMULTANEAMENTE E PRONTO VOCE TERA VIDAS INFINITAS. PRESSIONE CAPS SHIFT E O NUMERO DO NIVEL QUE VOCE QUER SER TRANSPORTADO AUTOMATICAMENTE.

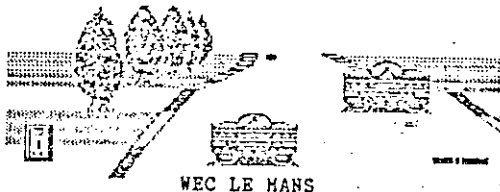
**PREDATOR**

DEPOIS QUE VOCE PERDER NO NIVEL 1, BASTA LER O NIVEL 2 NORMALMENTE COM NOVAS VIDAS E ENERGIA.

**SABOTAGE**

PASSAPORTES PARA MUDANCA DE NIVEL:

- NIVEL 2-BUMBLE BEE 2
- NIVEL 3-HONORARIUM 3
- NIVEL 4-PHENOMENON 4
- NIVEL 5-ONOMASTICS 5
- NIVEL 6-SALMAGUNDI 6



**BUBBLE BOBBLE**

SELECIONE A OPCAO PARA DOIS JOGADORES, SE O JOGADOR 1 MORRER PRESSIONE "1" E VOCE VOLTARA A VIVER.

**NIGHTMARE RALLY**

QUANDO VOCE FOR QUESTIONADO SOBRE O SEU NOME TECLE:

- CHEVRON PARA IR PARA O NIVEL 8
- AVENUE PARA IR PARA O NIVEL 12
- EXHAUST PARA IR PARA O NIVEL 14



**PETER SHILTON HARBALL MARADONA**

CODIGOS PARA OS NIVEIS:

B 3848	C 1858	D 2841	E 6146	F 7156	G 8645	H 8645	I 5655
J 3542	K 1552	L 2547	M 4257	N 8243	O 7253	P 8744	

**FIST II**

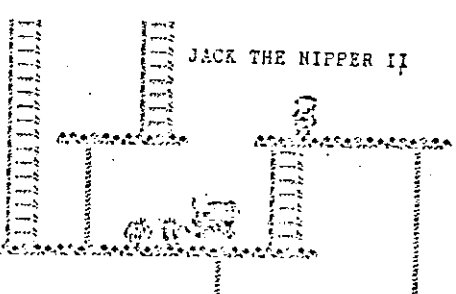
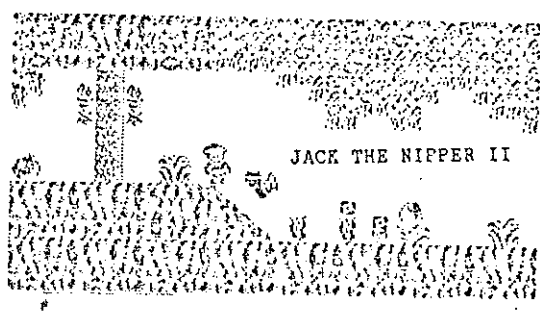
SOLUCAO


(ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE)

R=DIREITA      L=ESQUERDA      U=CIMA      D=BAIXO      W=ENERGIA      K=HATAR

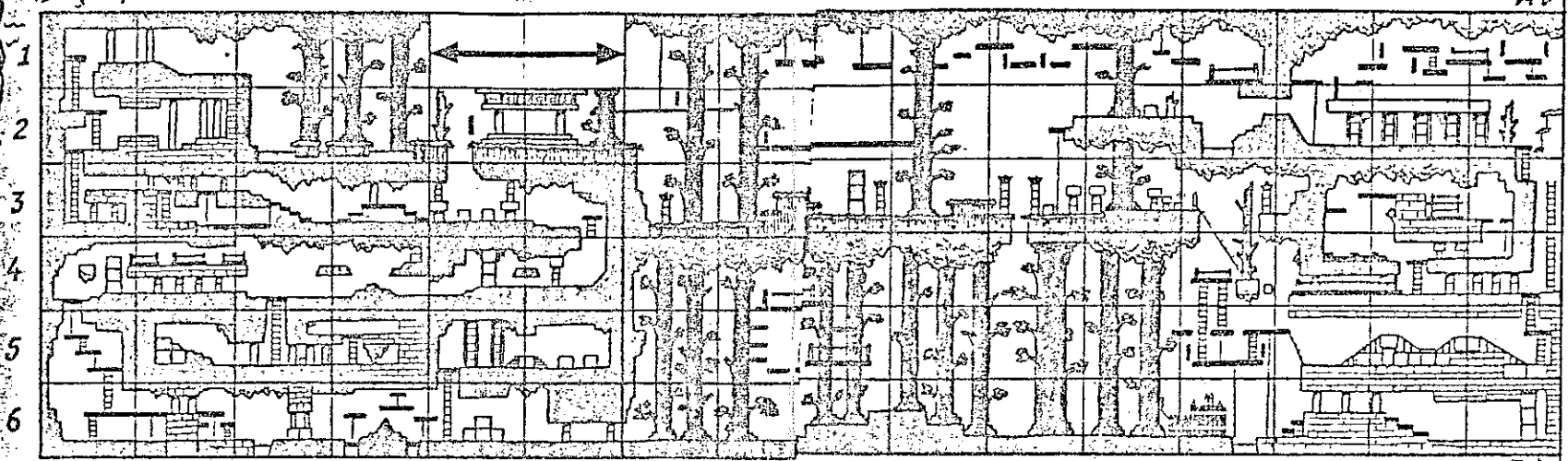
R DR UL WRURURURDRDLWRDLDLUDRDRDRURDRDLWRK

**REDE SOFTWARE**

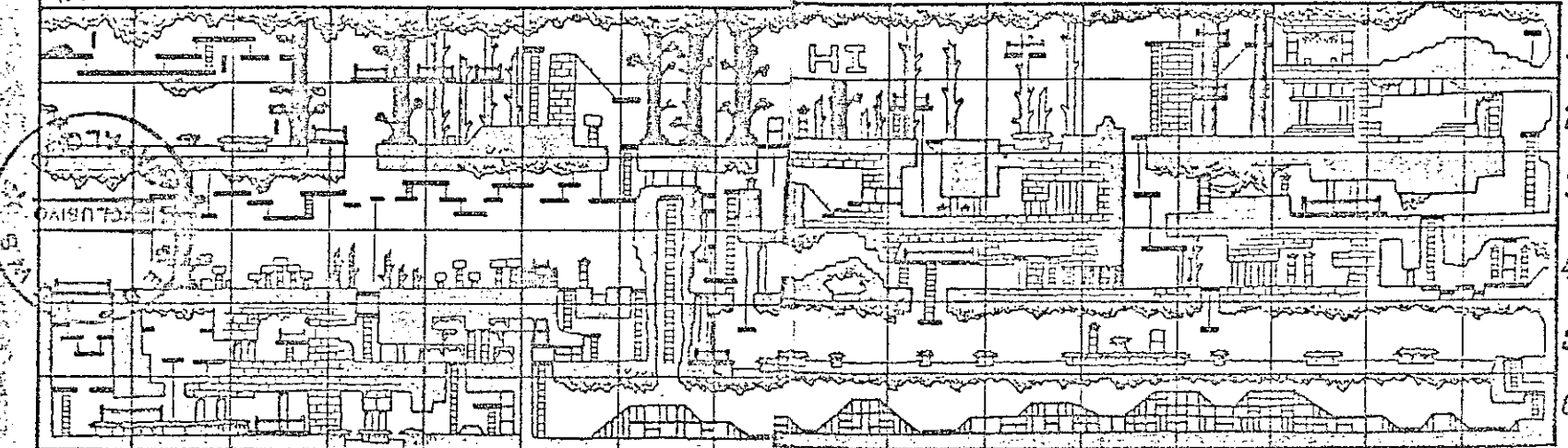




# JACK THE NIPPER



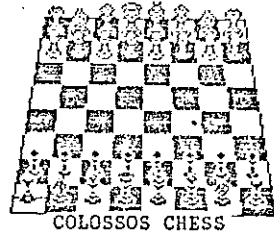
MAPA DO JACK THE NIPPER, II



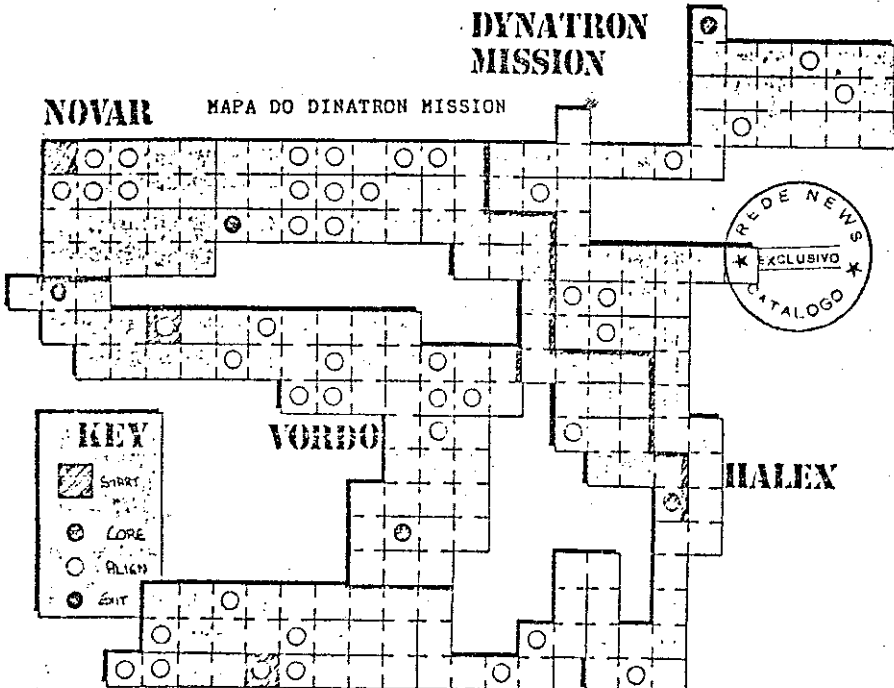
## COLOSSOS CHESS

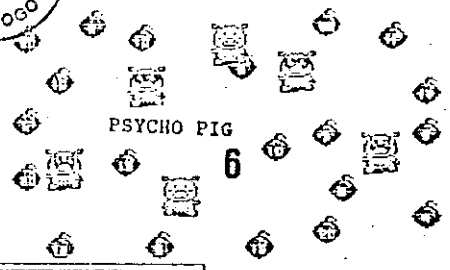
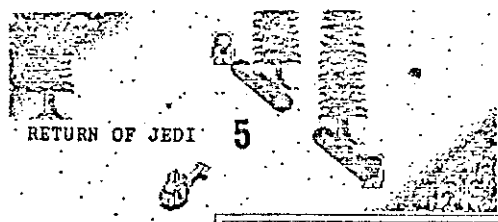
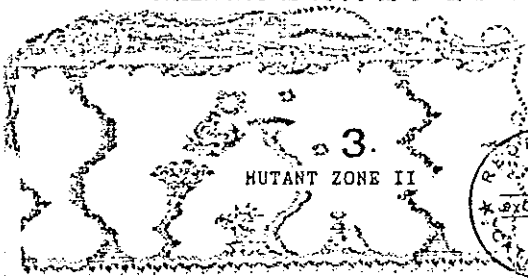
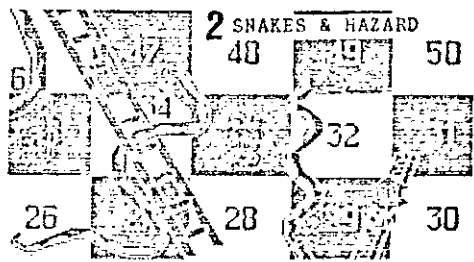
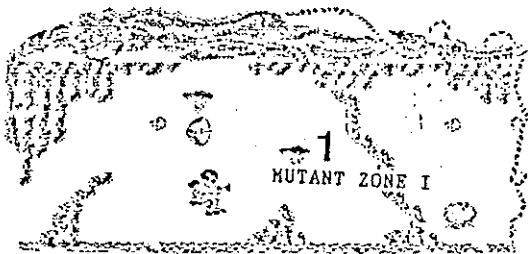
O COLOSSOS CHESS é um dos jogos mais completos do mundo, pois possibilita a você ter inúmeros recursos, como seguirá abaixo. Para jogar é muito simples, basta escolher uma coluna e uma linha de peça que você quer movimentar e dar "enter" e em seguida, escolha uma coluna e uma linha para determinar a posição que você quer colocar a peça. Exemplos: B2(enter) & B4(enter). Para você poder acessar aos recursos especiais, bastará você teclar "CAPS SHIFT" e mais uma tecla simultaneamente como seguirá abaixo:

- A= altera as posições das peças no tabuleiro.
- C= muda as cores do tabuleiro e das peças.
- B= le ou salva o jogo em fita.
- E= tempo para o lance das peças.
- F= lance livre de um peão e B= recoloca o peão.
- G= o micro sai com as brancas.
- I= invisibilidade 1-2 (use CAPS SHIFT + cursor).
- J= liga e desliga joystick keypad.
- N= cancela e reconhece o jogo.
- O= inverte o tabuleiro.
- P= micro contra micro.
- Q= altera a lógica e o estilo do jogo, muda a dimensionalidade das peças e o posicionamento das linhas de ataque (use CAPS SHIFT + cursor).
- R= repete os lances em tempo a ser determinado por você.
- T= determina dados para o queque-mate, e para os lances das peças.
- V= liga e desliga o som.
- W= faz o micro parar as exhibições (tecle CAPS SHIFT + cursor).



Quando você teclar "BREAK SPACE" terá um quadro com os dois relógios, lances e verá a lógica do micro no jogo.





00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

1-AJUDE UM MUTANTE A ENFRENTAR VARIOS PERIGOS EM UMA CAVERNA REPLETA DE SERES CURIOSAMENTE FATAIS.  
 OS GRAFICOS E A AÇAO SAO RAZOAVEIS EM MUTANT ZONE I.  
 2-SNAKES & HAZARD E' UM JOGO TIPO TABULEIRO ONDE PODEM PARTICIPAR ATE 4 JOGADORES. CADA JOGADOR ASSUMIRA A FORMA DE UM PERSONAGEM DIFERENTE.  
 OS GRAFICOS SAO SIMPLES MAS EFICIENTES, O SOM E' UM TANTO INGENUO MAS NAO INCOMODA, TAI UMA OTIMA OPCAO PARA FAZER SUA FAMILIA SE DIVERTIR UM POUCO.  
 3-ESTA E' A CONTINUACAO DE MUTANT ZONE I ONDE AGORA VOCE ESTARA PILOTANDO UMA MOTO FLUTUADORA PARA DESTA FORMA FINALIZAR SUA AVENTURA.  
 4-AHHH, HUGGG, CRACK, PIMBA..... SE VOCE ESTA A FIM DE AVENTURAS FORTES NAO TERHA DUVIDA, EM DRAGONNINJA NENHUMA EMOCAO SERA' MAIS FORTE.  
 OS GRAFICOS SAO INTERESSANTES, MAS O JOGO E' MISERAVELMENTE CRIATIVO E A AÇAO E' MUITO ENFADONHA E CANSATIVA.  
 5-TAI UMA OTIMA OPCAO PARA QUEM CURTE A SERIE DO CINEMA GUERRA NAS ESTRELAS, POIS O RETURN OF JEDI POSSUI GRAFICOS MUITO BEM ANIMADOS ALEM DE UM SCROLL TRANSVERSAL INCRIVEL.  
 SAO 4 AVENTURAS EMOCINANTES EM UM UNICO PROGRAMA, ONDE CADA BYTE DO JOGO E' HIPER APROVEITADO.  
 6-VARIOS PORQUINHOS ESTAO DOIDOS PARA EXPLODI-LO E PARA TANTO COLOCARAM VARIAS BOMBAS RELOGIO ESPALHADAS PELA TELA.  
 EMBORA PSYCHO PIG SEJA MUITO CRIATIVO, O MESMO CAI NUMA MONOTONIA A MEDIDA QUE AS FASES VAO TRANSCORRENDO, OS GRAFICOS SAO FRACOS E O SOM APENAS PARA O SPECTRUM 128 K ; O DESTAQUE FICA APENAS POR CONTA DOS PORQUINHOS BEM ELABORADOS.

O Wham é um utilitário gerador de músicas em dois canais distintos e ainda contando com uma bateria, todos esses recursos permitem ao usuário criar músicas extremamente complexas, com até 5 músicas que acompanham o utilitário.

Carregue o progresso com [LAMP] e acorde o término do progresso, que se denunciará pela apresentação do menu principal e o tocar da música demonstrativa número 4 (bateria), tecla alguma tecla e o som deverá parar. Nesse momento o programa está apto a aceitar os comandos do usuário.

Opção 1: Principal

Em este momento, você controla os principais recursos do programa:

Opção 1: Te as musicas da lista

Será pedido o parâmetro, ou a seguinte mensagem:

1- In [teclas] ou [teclas] ou [teclas] ou [teclas]

Indicação e parâmetro, use esse for a memória, deverá - se então selecionar a área de memória para gravação 1-6, se for o caso, ou a lista, ligue o gravador (se for o caso), e o programa será carregado.

Opção 2: Te as musicas da lista

Qualquer opção, será pedido o parâmetro (entre as [teclas] descriptas) e seu nome, ligue o gravador (se for o caso), e o programa será gravado.

Opção 3: Te a musica

Inicia a execução da musica na memória. Qualquer tecla retorna ao editor.

Opção 4: armpier

Opção 5: a musica na memoria. Será pedido o endereço de execução (entre 200 e 255) o nome do arquivo a ser gravado e a opção de retorno ao teclado, entre 1 e 3:

1- Retorna ao modo pressionar uma tecla

2- Retorna com o pressionar e ao terminar

3- Retorna ao final de musica.

Opção 6: entao estrado 2 PAGES de ajustes

1- A velocidade de execução da musica (entre 220 e 255)

2- A cor da borda da tela durante a execução (entre 0 e 7)

3- Tempo de comando para executar sua musica

RAND USER LIST: 1 Sendo LISTA o endereço para por voce.

A musica poderá ser colocada em qualquer programa, em BASIC ou linguagem de assembly.

Opção 7: Muda velocidade de execucao

Opção 8: Mostra uma barra, que representa a velocidade de execucao da musica e que pode ser alterada com as teclas 5 e 6. Qualquer outra tecla volta ao editor.

Opção 9: Editor

Passa para o modo editor, explicado adiante.

Opção 10: Ajuda

Mostra um resumo dos comandos do editor.

Opção 11: Editor

O editor é o modo onde voce escreve propriamente suas musicas atraves das teclas

1-4 Seleciona a ditava, de acordo com o numero

5 Muda a cor da borda da tela

6 Volta ao menu principal

7 Apaga a musica. Será pedido uma confirmação

8 Define efeitos de bateria, como explicado adiante

9 Retrocede continuamente a musica

10 Retrocede uma nota na musica.

11 Liga o AUTO PLAY

12 Marca tempo no canal em edicao. Pede confirmação

13 Introduz som de bateria na musica. (usa os dois canais) R Retorna ao inicio da musica

14 Alterna o canal em edicao (1-2)

15 Introduz efeito 1 de bateria

16 Introduz efeito 2 de bateria

17 Introduz efeito 3 de bateria

18 Avança e toca rapido e continuamente a musica

19 Avança e toca uma nota na musica

As teclas das duas ultimas linhas do teclado funcionam como um piano:

CS A I S I C F V G B H N N K SS L SPC

A tecla ENHIN equivale a uma pausa. Para notas de duracoes maiores, junte varias notas de curta duracao.

Efeitos de bateria

Ha tres efeitos que podem ser editados separadamente:

5, 6, 7 e 8 Move o cursor piscante

9 Altera o padrao apontado pelo cursor

10 Toca o efeito, de acordo com suas alteracoes.



MUSIC BOX notation and keyboard diagram. Includes text: "WHAM THE MUSIC BOX", "LUARDO JOBERT 20-PIREL FIAFIA", "MODE: EDIT - OCTAVE: CH", "COLIERS: CHRI COLIERS: CH", and "WHAM THE MUSIC BOX".

