

# FELIZ NATAL A TODOS

Por JOÃO CRUZ

«Dlim... Dlim... Dlim», tocam os sinos das igrejas, nasceu o menino salvador. Sim, é o Natal e com ele todas aquelas emoções características desta época. A todos vocês microjovens leitores desejamos sinceramente um bom Natal e continuação de festas felizes. A rubrica Microclube desta semana reserva-vos um espaço-surpresa deste Natal e ainda alguns pokes enviados pelos seguintes leitores: António Rodrigues, de Gaia, e Pedro Guimarães, do Porto. Quanto a cartas, esta semana vamos responder a mais algumas. De Santo Tirso, escreveu o OCTAVIO MOURA, pedindo ajuda para terminar o jogo COMMANDO. Escrevam-lhe para RUA DE FERREIRA LEMOS, 134-4870 SANTO TIRSO. Este leitor enviou várias dicas & pokes e ainda a solução de Astérix. Fazer o seguinte: direita, direita, cima, cima, apanhar caldeirão, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, apanhar caldeirão, baixo, esquerda, cima, cima, cima, cima, esquerda, baixo,

esquerda, apanhar caldeirão, baixo, deixem-se apanhar, esquerda (para outras celas), apanhar caldeirão na primeira cela, esperar na cela até a porta mudar de cor, sair, usar poção, matar romanos, apanhar caldeirão, sair, baixo, andar até ao final do screen e ir para a esquerda, apanhar caldeirão, e missão completada De Rio Tinto, o JOÃO CARDOSO pede urgentemente um poke para THE LIVING DAYLIGHTS. Quem o quiser contactar escreva-lhe para RUA DA BOA FE, 20-2 ESQUERDO-4435 RIO TINTO. Do Porto, escreveu o SERGIO JOSE SOARES C. enviando os seguintes «randomizes», para os leitores interessados em os teclar: RANDOMIZE USR 1234, RANDOMIZE USR 4567, RANDOMIZE USR 7890, RANDOMIZE USR 1290, RANDOMIZE USR 1278, RANDOMIZE USR 234, RANDOMIZE USR 78. Quanto a conseguirem colocar os pokes nas listagens e depois nenhum funcionar, pode ser devido aos pokes que tentas introduzir não serem para as ver-

sões dos programas que possuiis, ou serem pokes que de alguma maneira não fazem efeito nenhum, pois são só para versões de programas específicos, como é o caso dos programas gravados pelo Multiface, ou versões Basic-Loader. E já agora, para evitar estes problemas, faço um apelo aos leitores que enviam rotinas e pokes, que indiquem as versões dos jogos em que os testaram, para um maior esclarecimento aos leitores que os vão introduzir. Espero que colaborem neste pedido, pois penso ser do interesse geral e contribuir para uma melhor utilidade e aproveitamento das rotinas aqui publicadas. Entretanto, continuamos a recolher as vossas opiniões para o nosso inquérito da edição de quatro de Dezembro.

Continuem a participar...  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
MICROMANIA  
RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO  
4052 PORTO CODEX

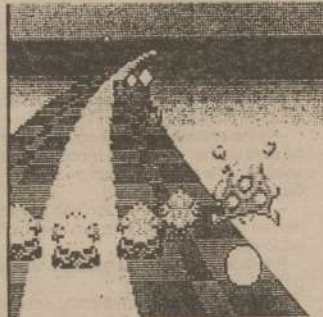
## O QUE JÁ SE JOGA...



TERRORPODS

É simplesmente impressionante o que se pode fazer com um computador de 16 bits, no que diz respeito aos videojogos! TERRORPODS é mais um espantoso programa, do tipo acção-simulador, produzido pela Psynopsis. A acção passa-se num lugar chamado Colian, um primitivo asteroide algures numa longínqua galáxia, local este rico em vários minerais e que são explorados por dez colónias mineiras. No entanto, este asteroide é cobado pelo terrível ditador que através da gigantesca nave-mãe, lança constantes ataques, com seus terríveis Terrorpods, às colónias de mineiros. Nós, controlando um pequeno veículo por controlo remoto, a partir do nosso DSV (Defence Strategy Vehicle), temos que proteger os colonos para podermos negociar com eles. Experimente!

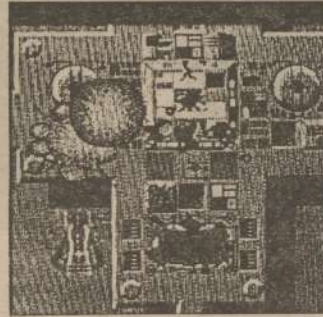
EDITOR: PSYGNOSIS.  
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULADOR.  
USA: TECLAS/MOUSE/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI ST: 17.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: CATIVANTE!



ELIMINATOR

Imaginem um sistema solar onde as estradas nos diversos planetas, estão infestadas de mercenários alienígenas. Só um herói pode trazer a paz de novo a essa galáxia... Esse herói é você e tem o encargo de pilotar o caça de combate, resultado da mais avançada técnica, o ELIMINATOR. A Hewson lança assim no mercado dos 16 bits, um simplesmente fantástico jogo de ficção-científica, ao estilo dos jogos de combate motorizado de ruas. Gráficamente está soberbo, possuindo uma espectacular animação que lhe confere um realismo espantoso nos movimentos, aliado a uma melodia atmosférica. Joguem este ELIMINATOR num grande ecrã de TV, num compartimento pouco iluminado e terão a sensação de estarem a jogar um tremendo jogo das máquinas!

EDITOR: HEWSON.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLADO/JOYSTICK.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM ATARI ST: 17.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: FANTÁSTICO!



SIDEWINDER

Já lá vão os tempos em que se produziam jogos de combates espaciais, tipo «shoot em up», trazendo poucas variantes de uns para os outros. Agora com os computadores de 16 bits a conquistarem cada vez mais o mercado, os novos produtos tentam atingir o mínimo de perfeição e rivalizam com qualquer máquina de jogos. É o caso deste espectacular SIDEWINDER, que tal como qualquer jogo do género das máquinas, possui todos os factores que o tornam logo adictivo. Os gráficos, explosões, o movimento do «scroll» na horizontal e vertical, a música e sons ambientais, fazem deste SIDEWINDER um verdadeiro «arcade». Se possui um ATARI ST este é dos tais programas, para os quais estes computadores de 16 bits foram construídos!

EDITOR: MAS-TERTRONIC.  
GÉNERO: ACÇÃO.  
USA: TECLADO/JOYSTICK/MOUSE.  
APRESENTAÇÃO: 17. SOM ATARI ST: 17.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: MÁQUINA AUTENTICA!

## JUÍZES NACIONAIS



JORGE SOLINE DOS SANTOS RESENDE  
AV. DR. CARLOS PINTO FERREIRA, 220-1.º ESQUERDO  
4480 CAXINAS - VILA DO CONDE

### CIRCUS CHARLIE

Este programa é mais uma produção da empresa de software Konami, para o MSX, sendo um jogo de bastante qualidade. Em CIRCUS CHARLIE controlamos um artista de circo que tem por tarefa mostrar ao público o valor das suas habilidades. Eum jogo bastante bom, tendo inúmeros e variados gráficos que vão mudando em cada cenário, aumentando, também assim, a dificuldade do jogo em si. Neste programa que tem cinco quadros, variando desde o salto ao laço, equilíbrio em cima de uma corda, ou em cima de bolas, salto a obstáculos em cima de um cavalo e trapezismo. CIRCUS CHARLIE tem um bom som e bastante originalidade. Eis a minha pontuação:  
APRESENTAÇÃO: 18.  
GRÁFICOS: 19.  
MOVIMENTO: 18.  
SOM MSX: 19.  
MOVIMENTO: 18.  
ORIGINALIDADE: 18.  
ADICTIVIDADE: 16.  
TOTAL: 19.  
OPINIÃO: UM ESPECTACULO!



NUNO ALEXANDRE AMORIM SANTOS LEITE  
FONTAINHAS - S. JOÃO DA MADEIRA  
3700 S. JOÃO DA MADEIRA

### EGGY

Este é um jogo para o MSX 32K, produzido pela Eaglesoft. EGGY, apesar de ter fracos gráficos, tem muita acção a partir do segundo nível. O planeta Zuff foi atacado por terríveis forças malignas. Eggy foi incumbido de destruir essas forças do mal, destruindo canhões, minas, homens de outros planetas, sendo estas algumas das acções que ele tem que ir realizando ao longo do jogo. Enfim, pode-se ainda acrescentar que este programa, EGGY, embora não possua bons gráficos devido às potencialidades do computador em questão, possui bastante acção, o que faz com que o jogo saia da monotonia e se torne um programa muito adictivo e agradável de se jogar. Na escala de zero a vinte eis a minha pontuação para este jogo: APRESENTAÇÃO: 10.  
GRÁFICOS: 6.  
SOM MSX 32K: 7.  
MOVIMENTO: 5.  
ORIGINALIDADE: 3.  
ADICTIVIDADE: 14.  
TOTAL: 9.  
OPINIÃO: FRACO!!!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-SILENT SHADOW	1-CARVALHO	1-ROADBLASTERS
	2-ALIER SYNDROME	2-JACK THE ROPER	2-MAD LIX GAME
	3-MEGADONNA	3-KNIGHT ORC	3-ACTION FORCE II
	4-CAPITAN SEVILLA	4-BIRD'S TALE	4-CYBERNOID
	5-BARRABIAN (PSY)	5-MEGACORP	5-BIONIC COMMANDO

**SPECTRUM**



# TRABALHOS DE LEITORES



POR PEDRO JORGE DA SILVA  
GUIMARÃES... DO PORTO

POKES+POKES

BUBLE BOBLE	- poke 45871,52 ( vidas infinitas )
KNIGHT LORE	- poke 53567,0 ( " " )
XEVIOUS	- poke 53592,0 ( " " )
RENTAKILL RITA	- poke 57982,0 ( " " )
	poke 58520,0 ( spray )
	poke 58229,0 ( comida )
TOUR DE FORCE	- poke 42062,0 ( bicicleta )
	- poke 45472,24 ( tempo )
SUPER STUNT MAN	- poke 27262,0 ( tempo )
DYNATRON MISSION	- poke 44269,n ( nº de vidas )

— ACTION REFLEX

5 CLEAR 27000  
10 PRINT 4, 1; AT 0, 4; " START TAP "  
20 MERGE "  
30 POKE 23988, 54; POKE 23349, 201  
40 RANDOMIZE USR 23935  
50 POKE 50770, 0; POKE 50771, 0;  
POKE 50772, 0  
60 POKE 52964, 0; POKE 50985, 0;  
POKE 52965, 0  
70 RANDOMIZE USR 52000

DRUID II

10 FOR F = 65024 TO 65031  
15 READ A: POKE F, A  
20 NEXT F  
30 PRINT AT 10, 5; "Ligue o gravador"  
40 LOAD " " CODE  
45 POKE 64058, 254  
50 RANDOMIZE USR 64000  
100 DATA 62, 58, 50, 60, 117, 110 DATA 195,  
0, 111



GREEN  
BERET INVENCIVEL

POR ANTONIO  
RODRIGUES

POKE 48790,0  
POKE 48794,0  
POKE 28086,0

5 REM DYNAMITE DAN II POKES  
10 FOR F = 65000 TO 65040  
11 READ A: POKE F, A  
12 NEXT F  
15 PRINT AT 10, 2; " START DD II TAPE "  
16 RANDOMIZE USR 65000  
20 DATA 49, 23, 94, 221, 33



JOAO CRUZ 88