

FELIZ NATAL A TODOS

«Dlim... Dlão... Dlim», tocam os sinos das igrejas, nasceu o menino salvador, 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 ajudas para terminar o jogo COMMANDO. Escrevam-lhe para RUÁ DE FERREIRA LEMOS, 134-4870 SANTO TIRSO. Este leitor enviou várias dicas e pokes e ainda a solução de Asterix. Fazer o seguinte: direita, direita, cima, cima, apanhar caldeirão, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, direita, apanhar caldeirão, baixo, esquerda, cima, 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 completa! De Rio Tinto, o JOÃO CARDOSO pede urgentemente um poké para THE LIVING DAYLIGHTS. Quem o quiser contactar escreva-lhe para RUA DA BOA FÉ, 20-2^o ESQUERDO-4435 RIO TINTO. Do Porto, escreveu o SERGIO JOSÉ SOARES C. enviando os seguintes «randomizes», para os leitores interessados em os tecer: RANDOMIZE USA 1234, RANDOMIZE USA 4567, RANDOMIZE USA 7890, RANDOMIZE USA 1290, RANDOMIZE USA 1278, RANDOMIZE USA 234, RANDOMIZE USA 78. Quanto a conseguires colocar os pokés nas listagens e depois nenhum functionar, pode ser devido aos pokés que tentas introduzir não serem para as versões

Por JOÃO CRUZ

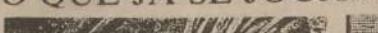
JUÍZES NACIONAIS



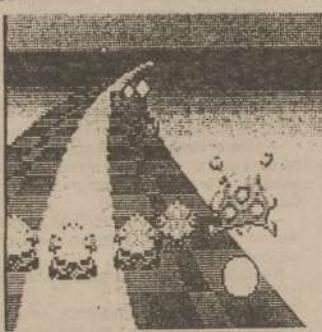
JORGE SOLINE DOS SANTOS
RESENDE
AV. DR. CARLOS PINTO FERREIRA,
220-1º ESQUERDO
4480 CAXINAS — VILA DO
CONDE

CIRCUS CHARLIE

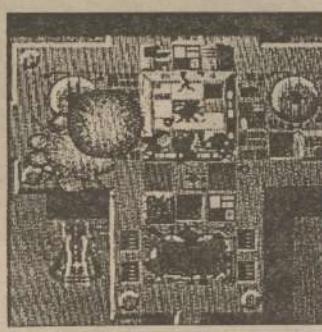
Este programa é mais uma produção da empresa de software Konami, para o MSX, sendo um jogo de bastante qualidade. Em CIRCUS CHARLIE controlamos um artista de circo que tem por tarefa mostrar ao público o valor das suas habilidades. É um jogo bastante bom, tendo inúmeros e variados gráficos que vão mudando em cada cenário, aumentando, também assim, a dificuldade do jogo em si. Neste programa que tem cinco quadros, variando desde o salto ao lago, 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.
GRAFICOS: 19.
MOVIMENTO: 18.
SOM MSX: 19.
MOVIMENTO: 18
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM ESPECTÁCULO!



TERRORPODS



ELIMINATOR



SIDEWINDER

E 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 Psygnosis. A acção passa-se num lugar chamado Colian, um primitivo asteroide algures numa longínqua galaxia, local este rico em vários minerais e que são explorados por dez colónias mineiras. No entanto, este asteroide é cobiçado pelo terrível ditador que através da gigantesca nave-mãe, lança constantes ataques, com seus terríveis Terrorpods, as 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. Experimentem!

Imagine 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 piloto ou 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 das ruas. Graficamente está soberbo, possuindo uma espetacular animação que lhe confere um realismo espantoso nos movimentos, aliado a uma melodia atmosférica. Jogue este ELIMINATOR num grande ecran de TV, num compartimento pouco iluminado e terá a sensação de estarem a jogar um tremendo jogo das máquinas!

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. E 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 possuir um ATARI ST este é dos tais programas, para os quais estes computadores de 16 bits foram construídos!

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

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

EGG

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. Egg y 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, EGXY, 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 aditivo 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	ACÇÃO	AVVENTURA	LEITORES
DE TOPO	 <ul style="list-style-type: none"> 1- SILENT SHADOW 2- ALIEN SYNDROME 3- MEGADYNA 4- CAPITAN SEVILLA 5- BARBARIAN (PSY.) 	<ul style="list-style-type: none"> 1- CARVALHO 2- JACK THE RIPPER 3- KNIGHT ORC 4- BARD'S TALE 5- MEGACORP 	<ul style="list-style-type: none"> 1- ROADBLASTERS 2- MAD MAX GAME 3- ACTION FORCE II 4- CYBERNOID 5- BIONIC COMMANDO
		SPECTRUM	

MICROCLUBE

TRABALHOS DE LEITORES



POR PEDRO JORGE DA SILVA
GUIMARÃES... DO PORTO

BUBBLE BUBLE
KNIGHT LORE
XEVIOUS
RENTAKILL RITA

TOUR DE FORCE

SUPER STUNT MAN
DYNATRON MISSION

POKES+POKES

- poke 45871,52 (vidas infinitas)
- poke 53567,0 (" ")
- poke 53592,0 (" ")
- poke 57982,0 (" ")
- poke 58520,0 (spray)
- poke 58229,0 (comida)
- poke 42062,0 (bicicleta)
- poke 45472,24 (tempo)
- poke 27262,0 (tempo)
- poke 44,69,n (nº de vidas)

— ACTION REFLEX

```

5 CLEAR 27000
10 PRINT #1; A1 0, 4, "START TAP"
20 MERGE
30 POKE 23988, 54: POKE 23349, 201
40 RANDOMIZE USR 23935
50 POKE 50770, 0: POKE 50771, 0:
60 POKE 50772, 0: POKE 50965, 0:
70 POKE 53988, 0
73 RANDOMIZE USR 50300
    
```

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 = 61000 TO 62040
11 READ A: POKE F, A
12 NEXT F
15 PRINT AT 10, 2, "START DD II TAPE"
16 RANDOMIZE USR 62000
20 DATA -9, 23, 94, 221, 33
    
```

**FELIZ
JORD CRUZ**