



JÁ SABEMOS OS NOMES DOS PRIMEIROS PREMIADOS

Por **JOÃO CRUZ**

«Tcham! Tcham! Tatchamm»... Abram alas para a secção MICROMANIA, que hoje oficialmente atribuirá os primeiros prémios aos participantes que mais se destacaram ao longo deste mês.

Foram muitos os participantes e é completamente impossível publicar rapidamente todos os trabalhos que nos foram chegando, mas continuem a participar para dar vida e continuidade a esta secção, dedicada a todos os micro-jovens. No entanto, para poder de algum modo agradecer a todos os que participaram ao longo deste mês, vou referir os nomes dos jovens que participaram nesta secção e me perdoem se esqueci de mencionar algum: Miguel Morais, Paulo Neves, Francisco Cruz, Carlos Nunes, Nuno Oliveira Silva, Ivo Cruz, João Carvalho, Nuno Miguel Leitão, João Vasco Reis, Armando Mira, Luis Oliveira, Nuno Andrade, Paulo Sérgio Moura, António Rodrigues, Rui Miguel Lopes Cunha, M. Fernando Alves, Carlos Manuel, Rui José Barradas, Rui Pedro Faria, Rui Nuno Oliveira, Rui Ma-

nuel Sousa, Sérgio Carlos Araújo, Jorge Manuel Coelho, Júlio Fernando, Rui Alberto Pinto, Paulo Duarte Melo, Carlos Alberto Oliveira, João Miguel Faria, Jorge Alberto Reis Costa, Rodolfo Manuel Cardoso, Rui Sérgio Trindade, Hélder Peixoto, Ricardo Barbosa, José Paulo Pereira, Hugo Miguel Barbosa, Jorge Miguel de Jesus, Nuno Jorge Alves, Hugo Paulo Gomes, Pedro Lourenço da Silva, José António Teixeira, Nuno Cruz, Filipe Rafael Pinto, Pedro Almeida Sâncio, Pedro Miguel Lopes, Samuel Gil da Costa Marques, Francisco José Monteiro Ferreira, Nuno Miguel Ferreira Bernardo, entre outros...

Entre estes participantes, três deles destacaram-se, enviando trabalhos de razoável qualidade. Só tenho pena de não poderemos publicar todos os trabalhos, pois confrontámo-nos com falta de espaço. Esses leitores foram o Luis Pedro Melo Alvim, de 14 anos, de S. Mamede de Infesta, que nos enviou imensos trabalhos e que é impossível mostrar todos eles.

O Clube Jovit, constituído por Olivier Pereira, Vitor Manuel Ferreira, João Perei-

ra Cachulo, de 17, 17 e 13 anos, respectivamente, que são da Figueira da Foz! E, por último, o Pedro Jorge Guimarães, de 14 anos, que é do Porto.

A todos os leitores quero dizer que aguardem a publicação de seus trabalhos nesta secção, pois lembrem-se que mais vale tarde que nunca.

Quero ainda lembrar de que devem continuar a escrever, pois no final do próximo mês serão contemplados os leitores que participem nesta rubrica e todos os juizes nacionais também recebem uma lembrança no final de cada mês. Portanto, participem e caprichem nos vossos trabalhos.

Já sabem: tiras de BD devem ter de medida 24,5x5 cm. Mapas ou dicas ilustradas, bem elaboradas e com decoração, no máximo 24,5x24,5 cm. Ajudem-nos a fazer deste espaço, uma secção agradável e útil a todos vocês, micro-jovens! Aqui vos deixo esta semana com trabalhos de alguns leitores, o Luis Alvim, e o António Rodrigues. Escrevam sempre...

JUIZES NACIONAIS



SAMUEL GIL DA COSTA MARQUES
RUA DE PICOUTOS, 362
4465 S. MAMEDE INFESTA

SPY VS SPY

Este é um jogo com muita acção em que os intervenientes são dois espões, um em cada divisória do «écran». Em SPY VS SPY, o jogador terá que encontrar objectos que aumentará o «score» (pontuação), naturalmente. Ao passar as várias divisões, poderá passar para o «écran» do adversário para lhe roubar os objectos que ele possui. É um jogo em que pode ser usado como adversário o computador, ou um amigo que lhe facilitará a tarefa. Pode-se lutar com o inimigo servindo-se de paus (quando este invade o nosso território). Na minha opinião os gráficos poderiam ser melhores... Na escala de zero a vinte dou: APRESENTAÇÃO: 16
GRÁFICOS: 12
SOM: 13
MOVIMENTO: 16
ORIGINALIDADE: 17
ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 16
OPINIÃO: COMPRE JÁ!

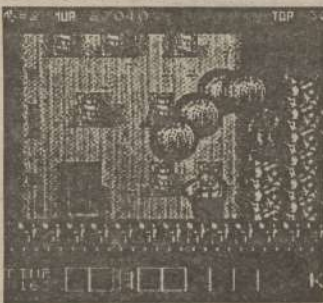


JOÃO PEREIRA DUARTE CACHULO
RUA DA SERRA — PAIÃO
3080 FIGUEIRA DA FOZ

BASIL

Como TOUR DE FORCE, MASK I-II-III, BASIL é um dos jogos mais bem imaginados feitos pela Gremlin Graphics que nos propõe ter uma capacidade de raciocínio. BASIL «THE GREAT MOUSE DETECTIVE», como o nome nos indica, é um rato detective, conhecido já por muitos leitores de banda desenhada, que deve ir à procura do seu amigo dr. Dawson, tendo sido preso contra a sua vontade pelo terrível Ratagão. Mas, o jogo em si está muito bom pela maneira como passa de um «écran» para outro, pelos gráficos muito bem construídos e também pela cor. Com a ajuda de objectos que vamos encontrando pelo caminho devemos resolver o mistério... APRESENTAÇÃO: 16
GRÁFICOS: 18
MOVIMENTO: 17
SOM: 12
ORIGINALIDADE: 14
ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM... COMPREM!

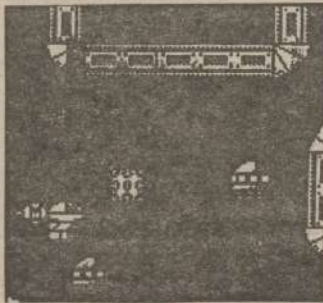
O QUE JÁ SE JOGA...



KARNOV

Mais uma excelente conversão de um dos jogos de máquina! Trata-se de um jogo ARCADE, dos do tipo de plataforma, no qual controlamos um russo que cospe fogo! Parece atarrador, mas não o é. KARNOV é graficamente soberbo, colorido e imaginativo, brindado com gráficos bem detalhados e atractivos. Se há algum defeito a atribuir a este excelente jogo, será com certeza ao movimento e ao facto de ser um programa «multiload». Contudo, este jogo é algo que já não se via nos «Spectrum» há bastante tempo! É extremamente espectacular em toda a sua concepção. Mais uma pequena maravilha!

GENÉRO: ACCÇÃO
APRESENTAÇÃO: 16
TECLAS: Q.A.Q.P.M.Y
«JOYSTICKS»: SINCLAIR KEMPSTON
GRÁFICOS: 18 MOVIMENTOS: 14
SOM: 15 ADICTIVIDADE: 18
USO DA COR: 18 TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM!



CYBERNOID

FORMIDAVEL é a palavra exacta para definir este excelente jogo de acção. Realmente, a HEWSON, com a ajuda do programador RAFFAELE CECCO, tem vindo a lançar no mercado programas de excelente qualidade, quer graficamente, quer a nível de capacidades sonoras. CYBERNOID é um jogo com um elevado factor de adictividade, colorido, inovativo e potencialmente candidato a um dos melhores jogos deste ano! Neste jogo tomamos controlo de uma pequena máquina de guerra e que tem como principal objectivo destruir tudo o que lhe aparece pela frente! Pode utilizar vários tipos de armas e recolher novos elementos para o ajudar na sua missão devastadora!

GENÉRO: ACCÇÃO
APRESENTAÇÃO: 18
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
«JOYSTICKS»: SINCLAIR KEMPSTON
GRÁFICOS: 18 MOVIMENTOS: 17
SOM NO 128K: 19 ADICTIVIDADE: 18
USO DA COR: 18 TOTAL: 18
OPINIÃO: MUITO BOM!



IKARI WARRIORS

Até que enfim, este programa resolveu aparecer no mercado! Sim, de facto nas revistas britânicas já se vinha fazendo publicidade acerca deste jogo há mais de um ano e só agora o podemos contemplar! Trata-se de mais uma das muitas conversões dos jogos de máquina, em que o tema é o do guerrilheiro armado até aos dentes, «à la COMMANDO & RAMBO», e que tem que abrir caminho à força por entre centenas de guerrilheiros e todo o tipo de artilharia. IKARI WARRIORS graficamente é bom e com aspectos inovadores em relação aos seus semelhantes, sendo a adictividade um dos mais fortes, senão o mais forte, factores deste jogo!

GENÉRO: ACCÇÃO
APRESENTAÇÃO: 17
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS
«JOYSTICKS»: SINCLAIR KEMPSTON
GRÁFICOS: 17 MOVIMENTOS: 16
SOM NO 128K: 17 ADICTIVIDADE: 18
USO DA COR: 16 TOTAL: 17
OPINIÃO: BOM

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.º - IKARI WARRIORS
- 2.º - KARNOV
- 3.º - CYBERNOID
- 4.º - AGENT-X II
- 5.º - MASK III
- 6.º - MAGNETRON
- 7.º - ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 8.º - TETRIS
- 9.º - BATTLESHIPS
- 10.º - RASTAN SAGA

JN - AVENTURA

- 1.º - RIGEL'S REVENGE
- 2.º - JACK THE RIPPER
- 3.º - MEGACORP
- 4.º - THE BIG SLEAZE
- 5.º - ARQUIMEDES XXI
- 6.º - DON QUIJOTE
- 7.º - REBEL PLANET
- 8.º - AFTERSHOCK
- 9.º - DRACULA
- 10.º - VULCAN

PARTICIPAÇÃO

- 1.º - LUÍS PEDRO MELO ALVIM
- 2.º - CLUBE JOVIT
- 3.º - PEDRO JORGE GUIMARÃES
- 4.º - PAULO SÉRGIO MOURA
- 5.º - CARLOS NUNES
- 6.º - FRANCISCO CRUZ
- 7.º - NUNO OLIVEIRA SILVA
- 8.º - ANTÓNIO RODRIGUES
- 9.º - RUI MIGUEL LOPES CUNHA
- 10.º - M. FERNANDO ALVES

LEITORES

- 1.º - MATCHDAY II
- 2.º - COMBAT SCHOOL
- 3.º - RENEGADE
- 4.º - PLATOON
- 5.º - ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 6.º - OUT-RUN
- 7.º - FLYING SHARK
- 8.º - SUPER HANG-ON
- 9.º - ACTION FORCE
- 10.º - 720

O MICROTEMA DA SEMANA

ZONA DE ACÇÃO

MAPA THE GREAT ESCAPE

por LUÍS PEDRO MELO ALVIM

LEGENDA:

- ☉ → JENHEC (LÁZIO)
- ☪ → CHALE (PÓRTAS)
- ☪ → TIANTHENTOS
- ☪ → DINHEIRO (SUBTERR)
- ☪ → RÁDIO (PEDRA AJUDA)
- ☪ → LANTERNA (TUNEIS)
- ☪ → PÁRUA (D-SFARCO)
- ☪ → PASSAPORTE (ESCAPAR)
- ☪ → ALICATE (ARAME)

TERRAMEX ST=START LAB=LABORATÓRIO DE TRANSPORTADOR POR ANTÓNIO RODRIGUES

INCOMPLETO