



RESULTADOS DO INQUÉRITO

Por JOÃO CRUZ

Surpreendente é a palavra que define a adesão e o resultado do primeiro inquérito levado a cabo por esta secção, acerca do panorama dos video-jogos de 1988. Apesar de um exausto período de consultas provenientes das opiniões manifestadas pelos nossos leitores, desde o passado dia 4 de Dezembro de 1988, até à presente data, foi possível chegar aos resultados patentes na rubrica Microclub da semana. Factores dominantes neste inquérito foram a grande divergência de opiniões quanto aos video-jogos, o que nos proporcionou um enorme quebra-cabeças e também o impacto positivo causado por esta secção Micromania na maioria dos leitores, facto que nos satisfaz bastante e que esperamos manter e melhorar.

Vamos agora revelar alguns factos curiosos dos resultados deste inquérito. Assim, a melhor rubrica desta secção foi considerada a «OUE JA SE JOGA...» e a menos votada foi «JOGOS DE TOPO». Quanto à melhor apresentação desta secção

não houve unanimidade, mas o resultado levou à conclusão de que a partir da edição de 3 de JULHO de 1988 esta secção ficou mais ao agrado de todos, apesar das limitações. Outro ponto do inquérito era sobre a melhor surpresa de 1988 acerca do mundo dos video-jogos e computadores e, surpreendentemente, esta secção foi considerada a melhor surpresa de 1988, facto que nos ilusiona bastante e nos incentiva a continuar com este projeto. Quanto às opiniões acerca desta secção, quanto ao que já fez e ao que deveria fazer, elas algumas das opiniões manifestadas pelos nossos leitores: «Esta secção está bem estruturada e só peca por não ter mais páginas...»; «...continuem pois há poucas revistas ou jornais portugueses que se dedicam aos jogos de computador»; «Compro o JN há pouco tempo e devido a esta mesma secção... devem pelo menos aumentar esta secção para quatro páginas, duas dedicadas aos computadores de oito bits e duas dedicadas aos de 16 bits...»; «...penso que de-

viam apresentar mais jogos por semana, para estarmos mais actualizados...»; «aumentem o número de páginas para satisfazerem mais os leitores que, afinal, somos quem dá vida a esta secção...»; «...mais espaço dedicado aos aventureros»; «...devem publicar rotinas e programas em Basic e Código-máquina enviados por nos»; «deveriam aproveitar mais espaço do suplemento e criarem novas secções para que a Micromania seja um meio de ligação entre todos os jovens...»; «do suplemento de domingo só leio a Micromania e, por isso, acho que devia ter mais páginas...».

Estas foram algumas das opiniões manifestadas pelos nossos leitores, entre críticas e felicitações. Vamos aguardar o fruto destes resultados...

Escravam para:
JORNAL DE NOTÍCIAS
MICROMANIA
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO
-4052 PORTO CODEX

JUÍZES NACIONAIS



ANTÓNIO PAULO NEVES
Rua da Conceição, 32
4490 PÓVOA DE VARZIM

JACK THE RIPPER

Quem nunca ouviu falar de Jack, o Estripador que, no ano de 1888, causou grande terror, na parte mais degradada de Londres (East End)? Passado um século, desde essa altura, aparece agora o jogo JACK THE RIPPER, produzido pela mesma companhia que fez DRACULA, entre outros. Nesta aventura gráfica, o nosso objectivo é de escaparmos à Polícia que pensa que somos o Jack e, para tal, precisamos de escapar aos nossos perseguidores, de qualquer maneira. JACK THE RIPPER contém textos pormenorizados e bastante bons que, aliados às imagens que acompanham alguns desses textos, conferem a esta aventura gráfica uma atmosfera de veras realista. Eis a minha pontuação para este programa:

APRESENTAÇÃO: 17.
GRAFICOS: 19.
TEXTO: 20.
ATMOSFERA: 18.
LOGICA: 18.
RESPOSTA: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EXCELENTE!



ANDRÉ MARCELINO
Estrada da Estação n.º 4
3530 MANGUALDE

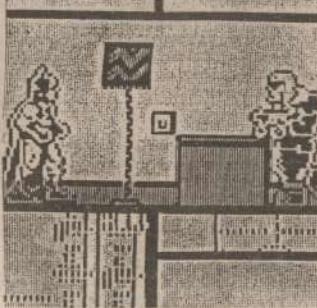
19-BOOT CAMP

Estamos na presença de mais um programa inspirado na guerra do Vietname... É somente a primeira parte do jogo e que tem como assunto o recrutamento de soldados. Tal como vários jogos do género, 19-BOOT CAMP é um programa multiload, com várias cargas e dividido nas seguintes partes: prova de obstáculos, campo de tiro, treino de jeep e combate com armas com o sargento. No final de todas as provas poderá gravar os seus resultados para que o soldado comece a segunda parte do jogo com a vantagem de ter realizado a primeira parte, ou seja, o recrutamento. Enquanto não chega a segunda parte, cujo nome é 19-COMBAT ZONE, diverte-se com 19-BOOT CAMP.

Eis a minha classificação para este jogo, na escala de zero a 20:

APRESENTAÇÃO: 19.
GRAFICOS: 19.
SOM: 15.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!

O QUE JÁ SE JOGA...



BATMAN II

Um dos mais fantásticos heróis de banda desenhada parece ter calvado as atenções de vários programadores. BATMAN foi primeiramente traduzido para os micros, por um dos melhores programadores britânicos, Jon Rilman, jogo aliás que quanto a mim foi um dos melhores que já joguei nos Spectrum. No entanto, nessa primeira versão BATMAN surgiu-nos um pouco caricaturizado, facto que não acontece nesta segunda versão que segue muito bem a atmosfera das aventuras deste personagem na BD. A concepção deste BATMAN II está de tal modo bem estruturada que nos dá a sensação de entrarmos dentro da BD, aliada a factores que fazem com que este jogo seja um verdadeiro sucesso, tais como gráficos, movimentos e efeitos sonoros. Mais um éxito!

EDITOR: OCEAN.

GENERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.

TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.

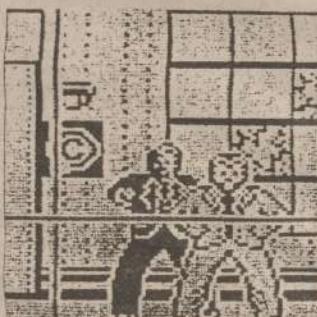
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 17.

GRAFICOS: 18. USO DA COR: 18.

MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.

TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



ROBOCOP

Aqui está a versão para os microcomputadores resultante do esfondoso sucesso que foi o filme ROBOCOP. Tão espectacular que foi o filme de Paul Verhoeven, que várias companhias conseguiram os direitos para alimentarem ainda mais este sucesso. ROBOCOP foi lançado em vídeo, em simultâneo com a versão para os micros enquanto a companhia DATA EAST produziu também a versão de ROBOCOP para as máquinas de diversão. ROBOCOP é o resultado de uma solução alternativa para combater o crime; um novo tipo de polícia resultante da mistura entre a máquina e o Homem... Quanto a esta versão para os computadores, está simplesmente soberba e capta muito bem a atmosfera do filme. Os possuidores de um 128K vão poder disfrutar melhor esta jogo!

EDITOR: OCEAN.

GENERO: ACÇÃO.

TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.

JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 18. SOM 128K: 18.

GRAFICOS: 19. USO DA COR: 18.

MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.

TOTAL: 19. OPINIÃO: EXCELENTE.



THUNDERBLADE

Um dos mais fantásticos jogos de máquinas foi convertido para os microcomputadores... estamos a falar de THUNDERBLADE. Trata-se de um jogo de acção, no qual pilotamos um potente helicóptero com o qual temos que fazer frente aos rebeldes que pretendem instalar um terrível ditador, no governo de um país que foi invadido por rebeldes sanguinários. Pilotando o mais poderoso helicóptero do Mundo, denominado Gunship Gladiator, equipado com potentes metralhadoras e mísseis ar-terra, temos que ser suficientemente ágeis para levar a bom termo a nossa missão. Com gráficos excelentes e uma visão a 3D espectacular, aliados a sons e efeitos (especialmente nos 128K) deveras fantásticos, THUNDERBLADE é uma das melhores conversões do passado Natal.

EDITOR: US GOLD.

GENERO: ACCÃO/SIMULADOR.

JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.

APRESENTAÇÃO: 18. SOM 128K: 17.

GRAFICOS: 17. USO DA COR: 17.

MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.

TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!

JOGOS

DE TOPO

JN
SPECTRUM

ACÇÃO

- 1- ROBOCOP
- 2- R-TYPE
- 3- PACMANIA
- 4- DOUBLE DRAGON
- 5- THUNDERBLADE

AVVENTURA

- 1- MINDFIGHTER
- 2- CARVALHO
- 3- JACK THE RIPPER
- 4- KNIGHT ORC
- 5- MEGA CORP

LEITORES

- 1- OPERATION WOLF
- 2- BIONIC COMMANDO
- 3- SKATE CRAZY
- 4- MAD MIX GAME
- 5- DALEY THOMPSON 88

MICROCLUBE

MICROPANORAMA DE 1988!

MELHOR CARTAZ: VINDICATOR

JOGO DO ANO: CYBERNOID II

MÁQUINA DE JOGOS: OPERATION WOLF

PROGRAMADOR: RAFFAELE CECCO

MELHOR SHOOT'EM'UP: R-TYPE

MAIS ADITIVO: ALIEN SYNDROME

OS MELHORES

DE 1988

OS PIORES

DE 1988

JOGO DO ANO.....
 SÍMULADOR.....
 AVENTURA GRÁFICA E DE TEXTO.....
 JOGO DE ESTRATÉGIA.....
 MÁQUINA DE JOGOS DE DIVERSÃO.....
 JOGO DE PLATAFORMA.....
 JOGO DE SHOOT'EM'UP.....
 AVENTURA-ARCADE.....
 JOGO DE DESPORTO.....
 PROGRAMA MAIS ORIGINAL.....
 GRÁFICOS DE JOGO.....
 MÚSICA & MELODIAS.....
 EMPRESA DE VÍDEO-JOGOS.....
 PROGRAMA UTILITÁRIO.....
 JPC/PBM NACIONAL.....
 JPC/PBM ESTRANGEIRO.....
 CARTAZ DE APRESENTAÇÃO.....
 CATORTE & ADITIVO.....
 PROGRAMADOR DE VÍDEO-JOGOS.....
 REVISTA DE VÍDEO-JOGOS.....
 CRÍTICA FEITA NESTA SEÇÃO NA
 RUBRICA "O QUE JÁ SE JOGA".....
 CRÍTICA FEITA NESTA SEÇÃO NA
 RUBRICA "JUÍZES NACIONAIS".....

CYBERNOID 2
 ATF-ADVANCE TACTICAL FIGHTER
 JACK THE RIPPER
 FOOTBALL MANAGER 2
 OPERATION WOLF
 BIONIC COMMANDOS
 R-TYPE
 WHERE TIME STOOD STILL
 EMILIO BUTRAGUENO FÚTBOL
 WHERE TIME STOOD STILL
 CYBERNOID 2-VERGEM 198K
 TOPSOFT/EMPRESA ESPANHOLA
 THE ARTIST 2
 FOOTBALL MACHINE
 IT'S A CRIME
 VINDICATOR
 ALIEN SYNDROME
 RAFFAELE CECCO
 YOUR SINCLAIR & CRASH
 SAMURAI WARRIOR
 WHERE TIME STOOD STILL

DREAM WARRIOR
 NIGHT RIDER
 LA GUERRA DE LOS VASQUES
 BOXING MONKIES
 POLE POSITION
 IMPOSSIBLE MISSION 2
 DIAMOND
 EL CID
 PETER B. INTERNATIONAL FOOTBALL
 CYBERNOID 2-REVENGE OF DOH
 PETER B. INTERNATIONAL FOOTBALL
 DREAM WARRIOR
 MASTERTRONIC/EMPRESA INGLESA
 LONGEVIDADE
 THE KNIGHTS OF RAVALON
 HOPPING MAD
 PETER B. INTERNATIONAL FOOTBALL
 KANE URIGHT
 MICROHOBBI
 DARK SIDE
 SATTY

MELHOR EMPRESA: TOPO SOFT

Jack
the RIPPER

MELHOR AVENTURA: JACK THE RIPPER

JPC/PBM ESTRANGEIRO: IT'S A CRIME!