



# RESULTADOS DO INQUÉRITO

Por JOÃO CRUZ

Surpreendente é a palavra que define a adesão e o resultado do primeiro inquérito levado a efeito por esta secção, acerca do panorama dos video-jogos de 1988. Após um exaustivo período de consultas provenientes das opiniões manifestadas pelos nossos leitores, desde o passado dia 4 de Dezembro de 1988, até a presente data, foi possível chegar aos resultados patentes na rubrica Microclubes desta 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 «QUE JÁ SE JOGA...» e a menos votada foi «JOGOS DE TOPO». Quanto à melhor apresentação desta sec-

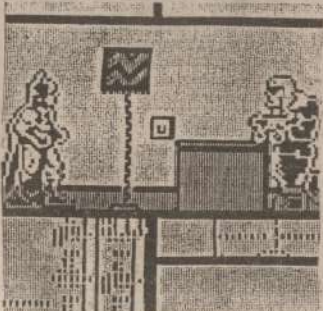
ção não houve unanimidade, mas o resultado levou a conclusão de que a partir da edição de 3 de JULHO de 1988 esta secção ficou mais ao agrado de todos, apesar das limitações. Outro ponto do inquérito era sobre a melhor surpresa de 1988 acerca do mundo dos video-jogos e computadores e, surpreendentemente, esta secção foi considerada a melhor surpresa de 1988, facto que nos lisonjeia bastante e nos incentiva a continuar com este projecto. Quanto às opiniões acerca desta secção, quanto ao que já fez e ao que deveria fazer, eis algumas das opiniões manifestadas pelos nossos leitores: «Esta secção está bem estruturada e só peço 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... deveriam 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 aventureiros...»; «...devem publicar rotinas e programas em Basic e Código-máquina enviados por nós...»; «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...

Escrevam para:  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
MICROMANIA  
RUA GONCALO CRISTÓVÃO  
—4052 PORTO CODEX

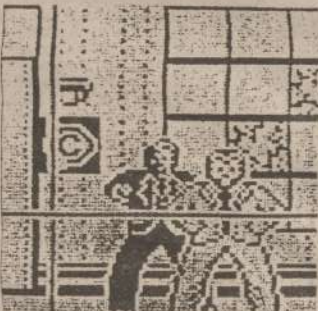
## O QUE JÁ SE JOGA...



### BATMAN II

Um dos mais fantásticos heróis de banda desenhada parece ter cativado as atenções de vários programadores. BATMAN foi primeiramente traduzido para os micros, por um dos melhores programadores britânicos, Jon Ritman, logo aliás que quanto a mim foi um dos melhores que já joguei nos Spectrum. No entanto, nessa primeira versão BATMAN surgia-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 do mundo da BD, aliada a factores que fazem com que este jogo seja um verdadeiro sucesso, tais como gráficos, movimentos e efeitos sonoros. Mais um êxito!

EDITOR: OCEAN.  
GÊNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 17.  
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18. OPINIÃO: MUITO BOM!



### ROBOCOP

Aqui está a versão para os microcomputadores resultante do estrondoso 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 este jogo!

EDITOR: OCEAN.  
GÊNERO: ACÇÃO.  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K: 18.  
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.  
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.  
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.  
GÊNERO: ACÇÃO/SIMULADOR.  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON.  
APRESENTAÇÃO: 18. SOM: 128K: 17.  
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.  
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.  
TOTAL: 18.  
OPINIÃO: MUITO BOM!

JOGOS DE TOPO	ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
	1- ROBOCOP	1- MINDFIGHTER	1- OPERATION WOLF
	2- R-TYPE	2- CARVALHO	2- BIONIC COMMANDO
	3- PACMANIA	3- JACK THE RIPPER	3- SKATE CRAZY
	4- DOUBLE DRAGON	4- KNIGHT ORC	4- MAD MIX GAME
	5- THUNDERBLADE	5- MEGACORP	5- DALEY THOMPSON 88

JN SPECTRUM

## JUIZES NACIONAIS



ANTÓNIO PAULO NEVES  
Rua da Conceição, 32  
4490 POVOA 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 o 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.  
GRÁFICOS: 19.  
TEXTO: 20.  
ATMOSFERA: 18.  
LÓGICA: 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 sem 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, diverta-se com 19-BOOT CAMP.

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

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



# MICROPANORAMA DE 1988!

**MELHOR CARTAZ: VINDICATOR**

**JOGO DO ANO: CYBERNOID II**

**MAQUINA 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.....	CYBERNOID 2	DREAM WARRIOR	
SIMULADOR.....	ATF-ADVANCE TACTICAL FIGHTER	NIGHT RAIDER	
AVENTURA GRÁFICA E DE TEXTO....	JACK THE RIPPER	LA GUERRA DE LAS VANTILLAS	
JOGO DE ESTRATÉGIA.....	FOOTBALL MANAGER 2	BOXING MANAGER	
MÁQUINA DE JOGOS DE DIVERSÃO...	OPERATION WOLF	POLE POSITION	
JOGO DE PLATAFORMA.....	BIONIC COMMANDOS	IMPOSSIBLE MISSION 2	
JOGO DE SHOOT'EM'UP.....	R-TYPE	DIAMOND	
AVENTURA ARCADE.....	WHERE TIME STOOD STILL	EL CID	
JOGO DE DESPORTO.....	EMILIO BUTRAGUENO FÚTBOL	PETER B. INTERNATIONAL FOOTBALL	
PROGRAMA MAIS ORIGINAL.....	WHERE TIME STOOD STILL	ARKANOID II-REVENGE OF DOH	
GRÁFICOS DE JOGO.....	CYBERNOID 2	PETER B. INTERNATIONAL FOOTBALL	
MÚSICA & MELÓDIAS.....	CYBERNOID 2-VERSÃO 1988	DREAM WARRIOR	
EMPRESA DE VIDEO-JOGOS.....	TOPO SOFT/EMPRESA ESPANHOLA	MASTERTRONIC/EMPRESA INGLESA	
PROGRAMA UTILITÁRIO.....	THE ARTIST 2	LONGEVIDADE	
JPC/PBM NACIONAL.....	FOOTBALL MACHINE		
JPC/PBM ESTRANGEIRO.....	IT'S A CRIME!		
CARTAZ DE APRESENTAÇÃO.....	VINDICATOR		
CATIVANTE & ADITIVO.....	ALIEN SYNDROME		
PROGRAMADOR DE VIDEO-JOGOS.....	RAFFAELE CECCO		
REVISTA DE VIDEO-JOGOS.....	YOUR SINCLAIR & CRASH		
CRÍTICA FEITA NESTA SEÇÃO NA RUBRICA "O QUE JÁ SE JOGA....."	SEMPERIT WARRIOR		
CRÍTICA FEITA NESTA SEÇÃO NA RUBRICA "JUIZES NACIONAIS".....	WHERE TIME STOOD STILL		

**MELHOR EMPRESA: TOPO SOFT**

**MELHOR AVENTURA: JACK THE RIPPER**

**JPC/IBM ESTRANGEIRO: IT'S A CRIME!**