



# A AVENTURA É AVENTURA!

Por JOÃO CRUZ

Até que enfim, os aventureiros resolveram participar em grande força... Já me chegaram às mãos bastantes trabalhos e continuam a chegar. Apesar de no TOP PARTICIPAÇÃO não existir muita alteração em relação ao da semana passada, quero dizer que tenho recebido mais trabalhos e espero que continuem a enviar.

Quanto aos aventureiros e visto que o espaço é a eles dedicado, continuem a enviar dicas, mapas, soluções, das aventuras que jogam, pois a aventura é a aventura!

Como o espaço é pouco, vou já responder a alguns dos aventureiros que para cá escreveram. Assim o Nuno Oliveira Silva, de 17 anos, da Póvoa de Varzim, já nosso conhecido, enviou-nos bastantes dicas para várias aventuras. Diz ele: em FINAL MISSION-The EN MONSTER, clue to directions; Guardian two, red herring; Guardian three, say anagram; The MD MONK, flee south; The WART KING, show carving... em HAMPSTEAD — Atravessar o labirinto no INDUSTRIAL ESTATE MAZE: N, E, E, NE, E, E, NE, N, TAKE BRACKET, SW; Apanhar o CREDIT CAR: SIT DOWN (PARK BENCH); Abrir o FIL-

LING CABINET: FORCE CABINET WITH SCREWDRIIVE, EXAM CABINET...

O Nuno enviou-nos ainda as soluções de HEROES OF KARN e COBRAS ARC, que ficam a aguardar.

Outro dos leitores é o Pedro Lourenço Branco da Silva, da Rua de Belmonte, 107-1.º, 4000 Porto; que entre outras dicas nos enviou a solução da aventura GREMLINS. Diz ele: solução da Aventura: Down, Get sword, Kill Gremlin, Drop sword, Get Remote, Go kitchen, Press Button, Press button, Press button, Press button, Press button, Look chute, Get Gizmo, Press button, Press button, Look drawer, Get knife, Look drawer, Get spark, Press button, Drop remote, East, Up, Kill Gremlin, Get Flash, Down, Go door, North, West, Go door, Drop Everything, Go pool, Get plug, Up, Get everything, East, East, East, Go station, Go pit, Get everything, Up, North, W, S, S, Open valve, Burn Torch, Weld controls, Drop Gizmo, Get ladder, North, N, N, Light flash, Place flash in box, Cut box, Close valve, Get plates, S, E, E, Drop ,adder, Go tavern, Go bar, Get Camera, Press button, Cut pipe, Drop knife, Get pipe, N, N, Drop pipe, Get ladder, E, Go store, E, U, U, U, Go trapdoor, Open Val-

ve, Burn torch, Se os Gremlins aparecerem faça Press button, Weld plate, D, W, Go door, Weld plate, D, W, Go door, Weld plate, E, E, D, E, Open door, Go door, Press button, Weld plate, N, W, W, Open door, Go door, Press button, Weld Plate, E, E, D, E, Weld plate, W, D, E, Press button, Weld plate, W, W, N, Weld plate, W, Press button, Weld plate, E, S, W, Press button, Weld plate, Close valve, E, S, W, Get pipe, Go store, W, Drop camera, Get drill, Plug drill, Bore plate, Drop drill, Get Hacksaw, Drop bottle, Cut pipe, Look counter, Drop plates, Get tape, Join pipe in bottle, Place pipe in hole, Open valve, E, S, Drop everything, W, W, W, W, Dar instruções inúteis até aparecer — BOOO-OMMMMM... Go door, Go pool, Get stripe, U, East — e é o final da aventura! O Pedro diz-nos ainda que só podemos carregar seis objectos de cada vez e sempre que os Gremlins aparecerem, fazer: Press button; para ver o Gizmo fazer Look Gizmo! E é tudo deste leitor...

Escrever para:  
**MICROMANIA**  
JORNAL DE NOTÍCIAS  
RUA DE GONÇALO CRISTÓVÃO  
PORTO

## JUIZES NACIONAIS



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

### STORMBRINGER

Este programa é um jogo de estratégia (?), mas sempre com um pouco de acção. Em STORMBRINGER, Magic Knight usa uma máquina do tempo, mas sem a garantia que se transformará num Knight Time (cavaleiro do tempo). Muitas aventuras e dificuldades lhe aparecerão pela frente... Tente resolvê-las ou será desintegrado. O seu autor é DAVID JONES e é produzido pela MASTERTRONIC em 1987. Este jogo tem apenas um nível de dificuldade mas tem cinquenta e seis «écrans» (cenários) para o Spectrum 48K e sessenta e quatro «écrans» para o 128K. Na escala de zero a vinte dou a mais este brilhante jogo da Mastertronic: Na escala de zero a vinte dou: APRESENTAÇÃO: 16 GRÁFICOS: 16 SOM: 13 MOVIMENTO: 15 ORIGINALIDADE: 17 ADICTIVIDADE: 17 TOTAL: 17 OPINIÃO: CATIVANTE!!!

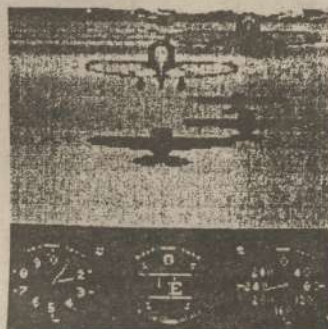


JOÃO PEREIRA DUARTE CACHULO  
RUA DA SERRA — PAIÃO  
3080 FIGUEIRA DA FOZ

### N. MANSELL'S GRAND PRIX

Com o início do ano, surge logo um bom jogo, publicado pela MARTECH que já nos trouxe outros de boa qualidade, como TARZAN e WAR. Trata-se de um simulador de Fórmula 1, talvez o melhor existente no mercado, em que assumimos o papel de NIGEL MANSELL ao longo das 16 pistas que constituem o campeonato. Antes de cada grande prêmio, devemos efectuar a fase de qualificação com um limite de tempo bastante difícil de bater. No «écran» de jogo, além do nosso carro, visualizamos o painel de controlo, bastante completo, no qual se integra até um computador que recebe informações das boxes, que nos são úteis no decorrer da prova. N. MANSELL é a comprar! APRESENTAÇÃO: 12 GRÁFICOS: 17 MOVIMENTO: 16 SOM: 15 ORIGINALIDADE: 17 ADICTIVIDADE: 17 TOTAL: 17 OPINIÃO: MUITO BOM!

## O QUE JÁ SE JOGA...



### GEE BEE AIR RALLY

Agradável surpresa foi a conversão deste jogo das máquinas de 16 bits para os de 8 bits, mais propriamente o «Spectrum». GEE BEE AIR RALLY é uma espécie de OUT-RUN aéreo... Pilotando um pequeno avião temos de fazer vários percursos, competindo com outros aparelhos semelhantes aos nossos. Situando-nos na época dos anos 30, GEE BEE AIR RALLY tem bons gráficos, um oportuno senso de humor e qualidades sonoras razoáveis. Quando em competição, alguns choques provocarão a queda do nosso avião e o saltar do respectivo piloto, que, conforme os níveis, cairá em locais diferentes e irónicos! É um jogo bem elaborado...

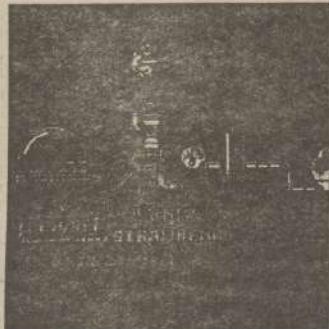
GÉNERO: SIMULADOR  
APRESENTAÇÃO: 16  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON  
GRÁFICOS: 17  
SOM: 15  
USO DA COR: 14  
MOVIMENTOS: 16  
ADICTIVIDADE: 17  
TOTAL: 17  
OPINIÃO: BOM



### MAGNETRON

Lembram-se do herói KLP-2, que estrelava em QUAZATRON? Sim, pois ele volta a atacar em MAGNETRON. Steve Turner, o programador, nada nos traz de novo nesta versão nova de QUAZATRON. Os cenários de MAGNETRON são semelhantes aos do seu antecessor, bem como os gráficos e sons. O objectivo do jogo só difere na missão, mas é a mesma ideia básica do primeiro... Quem se aborreceu com QUAZATRON, não tem nada de novo neste programa para o calivar, mas quem adorou a versão referida, vai ter novas aventuras com o «robot»! Enfim, MAGNETRON peca por falta de originalidade e tem um baixo factor de adictividade.

GÉNERO: ACÇÃO  
APRESENTAÇÃO: 17  
TECLAS: A, Z, K, M, SPACE  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON  
GRÁFICOS: 15  
SOM: 14  
USO DA COR: 13  
MOVIMENTOS: 14  
ADICTIVIDADE: 13  
TOTAL: 13  
OPINIÃO: RAZOÁVEL



### AGENT-X II

Alerta no quartel-general dos micro-vilões... AGENT-X ataca de novo. Desta vez, este agente secreto colocou de lado a gabardina e resolveu atacar um «jet-pac» todo especial. Fazendo uso de variadíssimas armas, o nosso herói tem de enfrentar novos perigos e entrar em inovativos combates contra os seus vilões... Com o subtítulo de THE MAD PROFESSOR, AGENT-X II é um jogo supercolorido, com gráficos bons e cuidados e é «multiload», tal como na primeira versão. De salientar a excelente melodia que os possuidores do Spectrum 128 K podem disfrutar e há quem atribua a este jogo a melhor melodia feita para o «Spectrum»!

GÉNERO: ACÇÃO  
APRESENTAÇÃO: 18  
TECLAS: PODEM SER DEFINIDAS  
JOYSTICKS: SINCLAIR/KEMPSTON  
GRÁFICOS: 17  
SOM NO 128 K: 19  
USO DA COR: 17  
MOVIMENTOS: 17  
ADICTIVIDADE: 17  
TOTAL: 17  
OPINIÃO: BOM

OS JOGOS DE TOPO

JN - ACÇÃO

- 1.º KARNOV
- 2.º IKARI WARRIOS
- 3.º CYBERNOID
- 4.º GEE BEE AIR RALLY
- 5.º ARKANOID II-REVENGE OF DOH
- 6.º TETRIS
- 7.º AGENT-X II
- 8.º MEGA APOCALYPSE
- 9.º MASK III
- 10.º MAGNETRON

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 DRACULA
- 8.º REBEL PLANET
- 9.º VULCAN
- 10.º AFTERSHOCK

PARTICIPAÇÃO

- 1.º LUÍS PEDRO MELO ALVIM
- 2.º CLUBE JOVIT
- 3.º PEDRO JORGE S. GUIMARÃES
- 4.º PAULO SÉRGIO MOURA
- 5.º CARLOS NUNES
- 6.º FRANCISCO OLIVEIRA SILVA
- 7.º NUNO OLIVEIRA SILVA
- 8.º ANTONIO 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

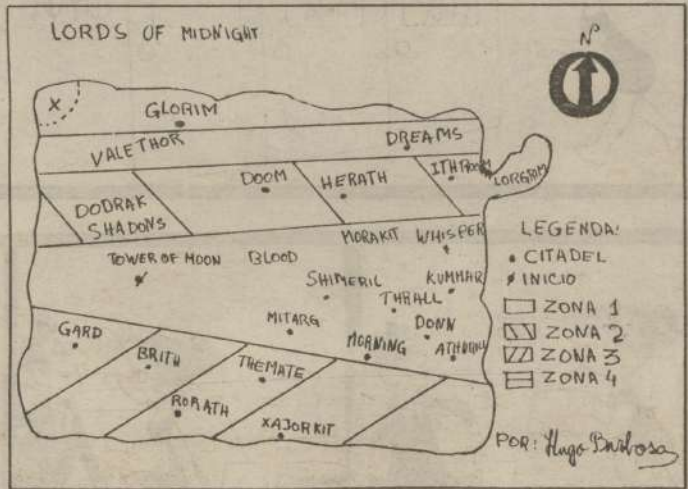
# CLUBE DE AVENTURA

Pois é... O microtema desta semana volta a ser dedicado à aventura, que abrange os jogos de estratégia e as aventuras gráficas propriamente ditas! Respondendo a mais leitores, apreciadores dos jogos de aventura, temos desta vez o HUGO PAULO GOMES, da Rua de ANSELMO BRAAMCAMP, 469-2.º-Esq.º — 4000 PORTO; que nos enviou o mapa de RED HAWK e algumas pistas para este jogo pois, segundo ele, é difícil de completar...

Eis as dicas para RED HAWK: seguindo o mapa — sair do hospital e ir até à FEET STREET, entrar no TRUMPET, ler o sinal (read sign), dizer «a film», ir à POWER STATION, apanhar o íman (MAGNET), apanhar as luvas (GLOVES), ir à BACK STREET, apanhar o gato (THE CAT), apanhar os outros objectos assinalados no mapa; depois, localizar e prender os supervilões. TECHNO está a roubar o banco na SIDE STREET, pelo que temos que ir lá e atrair-lhe o MAGNET. O RAT está na WAREHOUSE e usando o gato (THE CAT), fazendo DROP CAT, é fácil prendê-lo. O SUSOR está na joalheria (JEWELLERS); para se proteger dele é preciso calçar as botas (WEAR WEL-

LIES). MERLIN está na galeria (GALLERY) e basta mudar de identidade e bater-lhe (para mudar de RED HAWK para KEVIN e vice-versa, dizer «SAY KWAH»). Cada um destes supervilões possui cartões. Devemos examiná-los e tirar-lhes os cartões (TAKE CARDS), seguindo depois para o esgoto da cidade. Na entrada do esgoto (em BLACK HEATH LANE, onde o esgoto é de SEWER), ir para N, UP, N, UP, ... Junto da bomba, e como RED HAWK (SAY RED HAWK, aliás, KWAH), examinar a bomba (EXAMINE BOMB) e introduzir os cartões nas fendas (PUT CARD IN...). Além disto, RED HAWK pode também vender fotografias dos ladrões, que estão no parque (PARK) ao editor. Quanto a RED HAWK é tudo, mas o HUGO PAULO enviou-nos ainda a solução de uma aventura portuguesa que aprecia muito... Trata-se de MAD IN CASHCAIS.

Eis a solução: apanha casaco, apanha a chave do cofre, telefona, abre a porta, noroeste, prime o botão, entra no elevador, prime o botão, abre o cofre, sueste, atrai casaco, foge, apanha capacete, sueste, apanha a carteira, apanha o dinheiro, noroeste, larga a carteira, apa-



nhã a bússola Sueste, Oeste, verifica a bússola trepa a árvore, verifica bússola, desce da árvore, verifica bússola, noroeste, verifica bússola, noroeste, verifica bússola, larga a bússola, entra na tabacaria, apanha os cigarros, sai da tabacaria, nordeste, larga os cigarros, sueste, este, noroeste, apanha o barrete, sueste, sudoeste, põe o barrete, noroeste, examina o cofre, apanha os cheques, apanha o passaporte, sueste, nordeste, oeste, noroeste, verifica os semáforos, espera, espera (repetir ESPERA até poder passar), noroeste, larga os cheques, larga o passaporte, examina a água, examina a coisa a brilhar, apanha o objecto metálico, este, abre a porta, entra na loja, apanha a lanterna, larga a chave, sai da loja, oeste, noroeste, liga a lanterna, abre a porta, sai do edifício, nordeste, entra na farmácia, apanhar o desodorizante, carrega no botão, larga o desodorizante, sai da farmácia, nordeste, noroeste, nordeste, noroeste, sueste, sudoeste, sudoeste, sudoeste, apanha os cheques, apanha passaporte, nordeste, liga a lanterna, sai do edifício, nordeste, este, entra no banco, troca os cheques, sai do banco, oeste, nordeste, noroeste, nordeste, larga a lanterna, apanha a camisola, apanha as botas, calça as botas, veste a camisola, sudoeste, sueste, sudoeste, sudoeste, sudoeste, sueste, apanha os cigarros, verifica os cigarros, verifica os semáforos, espera (repetir até poder passar), nordeste, nordeste, nordeste, norte, este, sobe as escadas, entra na loja, examina os micros, examina o ZX SPECTRUM, liga o leitor... e eis o final desta aventura!

Outro leitor, desta rubrica, é o HUGO MIGUEL BARBOSA, de 13 anos, da RUA DE MATIAS DE ALBUQUERQUE, 42-3.º-Dto. — 4300 PORTO; que nos enviou bastantes «Pokes», que aguardam publicação e para o CLUBE DE AVENTURA, enviou o mapa de LORDES OF MIDNIGHT. Este leitor pede-nos que os seus trabalhos sejam publicados o mais rapidamente possível facto que se tem verificado com outros leitores.

Apelo para a boa compreensão de todos, pois como podem constatar o espaço é pouco e não dá para publicar todos os trabalhos que me vão chegando, rapidamente! Fiquem aguardando a publicação dos vossos trabalhos, mas também lembrem-se de que só serão publicados os trabalhos que forem de mínima qualidade e utilidade! Repito que não publicaremos fotocópias de trabalhos publicados em outras revistas; ao menos deem-se ao trabalho de fazer as próprias legendas, ou copiá-las à mão, entendido? Temos também um pedido de um leitor da PÓVOA DE VARZIM... trata-se de IVO CRUZ, que nos enviou trabalhos seus, e que gostaria de contactar com microjovens de todo o país para troca de informações, dicas, mapas, programas, pelo que lhe podem escrever para a RUA DE ANTONIO GRAÇA, 138 — 4490 PÓVOA DE VARZIM. Queriam também pedir que enviassem os vossos trabalhos em folhas separadas das vossas folhas de carta, para nos facilitar a publicar os vossos trabalhos, está bem? Bem, com a vossa participação, como têm vindo a fazer até aqui e já sabem para onde escrever...

