

PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Outubro 2020 numero 2

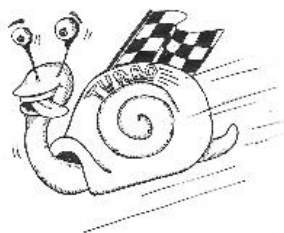
Edicao PDF

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum

O Museu LOAD ZX Spectrum



Rallye de Portugal * Letris
Varina * Corrida de Caracois



Indice:

Editorial.....	2
Um sonho realizado.....	3
MicroSe7e.....	5
Jogos novos para o ZX Spectrum.....	6
Cromos Astor.....	8
Varina.....	10
Rallye de Portugal.....	12
Jogos emblematicos portugueses.....	13
Cartas dos leitores.....	15
Mina.....	16
Letris.....	18
Proximo numero.....	20
Destacavel: Corrida de Caracois	

Editorial

E chegamos ao sempre dificil segundo numero. E assim em tudo na vida. Na musica, na literatura, na Setima Arte... Depois de um primeiro trabalho no qual o entusiasmo prevaleceu sobre tudo o resto, vem a parte dura. Sera que vamos conseguir estar a altura das expectativas criadas? Esta e sempre a duvida que maior ansiedade nos provoca. Mas nada como meter maos a obra e deixar que a imaginacao flua, pois alguns dos artigos incluidos neste fanzine ja foram apresentados no blogue Planeta Sinclair. Cabe a nos dar-lhes nova roupagem, mantendo o interesse do leitor...

Mais uma vez, e nao e por acaso, o panorama portugues e Rei. A Astor Software e o Suplemento MicroSe7e nao foram esquecidos e, inclusive, deixamos a listagem de mais um programa que saiu nesse suplemento e que permanecia por preservar em formato digital. Quem nao tiver paciencia para o digitar, sabera o que fazer.

Mas o grande destaque e a inauguracao do Museu LOAD ZX Spectrum, nao sendo por acaso que o fanzine sai precisamente nessa data. Encontram assim um amplo artigo sobre o museu, escrito pelo proprio anfitriao, o Joao Diogo Ramos.

Outro dos destaques e que inclusive merece honras de pagina central e Corrida de Caracois, o mitico jogo criado pelo famoso compositor portugues Pedro Osorio. Logo apos a saida do primeiro numero do fanzine conseguimos preservar o jogo que e parte integrante do espolio do Spectrum em Portugal. O proprio processo que levou a obtencao do jogo foi uma autentica epopeia, mas isso poderao ler no blogue Planeta Sinclair. Mas tambem nao poderiamos deixar passar Rallye de Portugal, um jogo portugueses desconhecido, que esteve quase a ser lancado no mercado em formato fisico, mas que acabou por cair no esquecimento.

Temos mais surpresas reservadas para os proximos tempos que a seu tempo serao reveladas. Acompanhem-nos assim nesta jornada, vai valer a pena...

Andre Luna Leao

Um sonho realizado:
Portugal tem o primeiro Museu de ZX Spectrum no Mundo, por Joao Diogo Ramos

O sonho comanda a vida, e este sonho tem comandado a minha desde 2019. Senti a necessidade de dar um proposito maior a todo o trabalho de investigacao, aquisicao, recolha e estudo dos objetos da minha colecao.

Por muito prazer que tivesse em observar e experimentar muitos dos artigos, interessa-me muito mais o poder de contar uma historia - que a mim me diz tanto - que homenageie quem me colocou o primeiro computador nas maos.

E se cada um de nos tem a sua historia individual, ha na realidade muito que as une no sentimento de admiracao que advem desse objeto magico que nos abriu as portas para a tecnologia. E esse efeito, essa partilha de uma historia com tracos comuns, que faz com que hoje tenhamos um projeto que e visitado e entusiasmo as pessoas a nossa volta.

Entusiasmo de tal forma que contagiou ate parceiros institucionais como a Camara Municipal de Cantanhede, o promotor do espaco do Museu LOAD ZX Spectrum, numa parceria sui generis que deu origem a mais este Museu na cidade de Cantanhede, numa aposta na Inovacao e Empreendedorismo.

Dou a cara por este projeto e dou a cara por um conjunto de voluntarios, apaixonados, amigos, que comigo embarcaram neste sonho. Mas era o meu sonho e por isso hoje devo tanto a quem me tem ajudado a meter mais este projeto em pe, porque ninguem faz nada sozinho.

E este e precisamente um espaco de homenagem a quem faz! Aos empreendedores e inventores - alguns mais famosos como Sir Clive Sinclair, Rick Dickinson, Chris Curry - mas tambem a tantos outros, porventura nao conhecidos, cujo trabalho foi determinante para o impacto alcançado na sociedade.

Alguns que claramente homenageamos, sao os nossos pioneiros da TIMEX Portugal que levaram o Spectrum mais alem e foram motivo de admiracao por parte de muitos jovens de entao. E em Portugal que nasce o sistema de disquetes FDD ou os TIMEX Computer que levavam as caracteristicas do Spectrum mais alem. Ja para nao falar do TIMEX Terminal 3000 a correr CP/M. Ou mesmo dos sistemas TENET e TC3256 que nao chegaram a ser lancados. E hoje temos um pouco de tudo isto no Museu, fruto de uma vontade conjunta com muitos dos pioneiros da TIMEX que estavam la na epoca e agora se associaram ao nosso projeto.

O LOAD e um projeto de parcerias e nenhuma faz mais sentido para nos do que a que tem funcionado tao bem com o Planeta Sinclair. E um puro exemplo de como "o todo e maior que a soma das partes". O Museu e o local por excelencia para apresentar objetos e conteudos a um largo numero de pessoas. Por outro lado, o Museu e um angariador de interessados em colaborar na preservacao da memoria e software da computacao em Portugal. E o Planeta Sinclair e um projeto serio, com provas dadas, de gente amiga que reconhece estes beneficios, dai as coisas funcionarem de forma tao fluidas, visto serem tao genuinas.

O Museu e tambem um espaco para dar corpo a muitas iniciativas individuais que integradas neste projeto ganham dimensao, projecao e naturalmente exigencia, porque essa imagem de profissionalismo e algo de que nao abdicaremos no Museu.

E, por tudo isto, um espaço unico no Mundo que muito nos orgulha - apesar de que parece ja precisar de crescer - e que cobre tudo o que se conhece das empresas de Sir Clive Sinclair e tantas outras relacionadas.

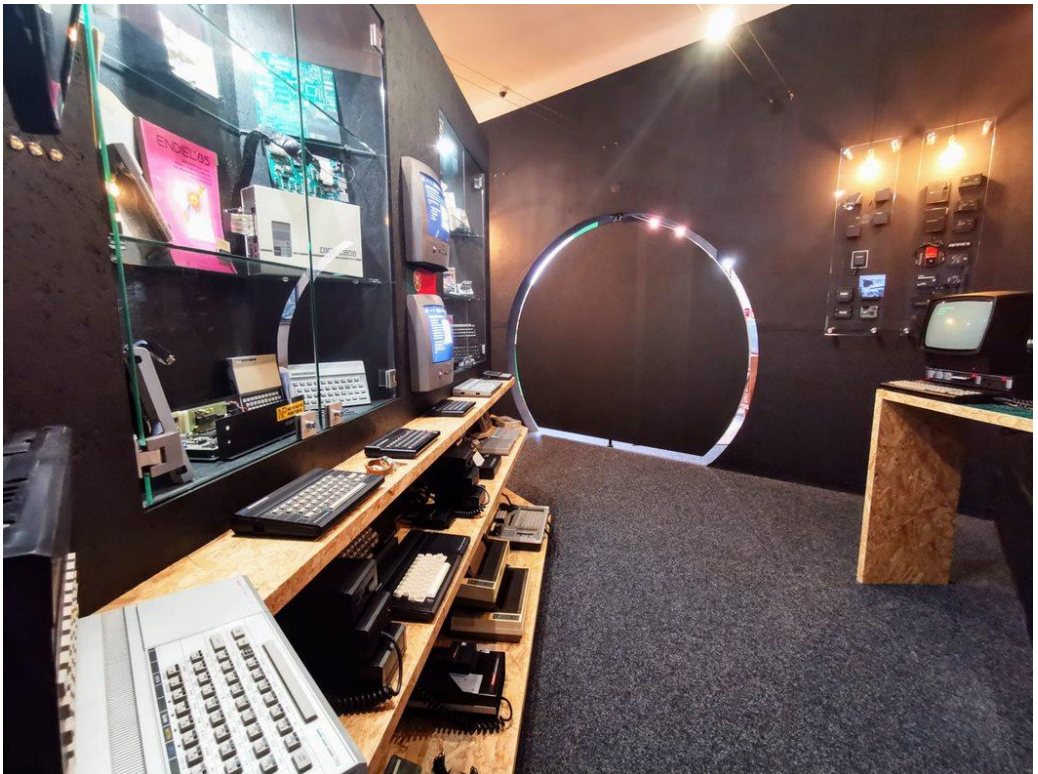
Do lado da TIMEX temos exemplares de areas como os Dispositivos Medicos, a Fotografia e naturalmente a Computacao, que e o nosso enfoque. E mais do que nos limitarmos ao que foi oficialmente lancado pela empresa, temos tambem diversos sistemas de outras empresas ligadas a ex-funcionarios que prestavam servicos e forneciam tecnologia em cima dos computadores da TIMEX.

E os contactos continuam, para alargar este tipo de colaboracao tambem aos ex-funcionarios da propria Sinclair e ate, se possivel, a Sir Clive Sinclair, como forma de dizer OBRIGADO em nome de toda uma geracao.

E agora?

Agora depende de cada um que nos visita e que esta a ler este artigo que nos desafia, incentive, estimule a darmos cada dia um bocadinho novo de nos. De uma troca de ideias surge novo conhecimento e por vezes novas oportunidades a explorar, se estivermos de mente aberta para as mesmas. Da nossa parte faremos por isso!

Este ja deixou ha muito de ser um projeto individual, mas sim uma casa de toda uma geracao que se deve unir para este fim em comum: a maior homenagem ja feita aos empreendedores que nos deram os computadores em casa.



MicroSe7e

Nos anos 80 poucos eram aqueles no nosso país que desconheciam a existência do suplemento do semanário Se7e, MicroSe7e. O jornal foi fundado em 1977, tendo durado até 1994. Muito virado para as artes e para um público com um cariz mais intelectual, passou por ele muita gente ilustre.

Em Março de 1984 lança então aquele que se tornou uma referência no panorama da informática nacional: o MicroSe7e. Apesar de ser multi-sistema, isto é, englobava o mundo da informática no geral, estava sem dúvida mais vocacionado para o ZX Spectrum, até porque era de longe o computador com maior penetração em Portugal.



Os primeiros números visavam também um público um pouco mais adulto, pois os jogos não eram a temática principal. Programação e artigos técnicos eram recorrentes e só a partir de Agosto de 1984 entrou definitivamente no mundo dos videojogos, tendo apresentado o mapa do mítico Jet Set Willy.

Em Novembro de 1984 inicia os tops, rubrica que se tornou muito popular, imortalizando Match Day, que por lá permaneceu mais de dois anos seguidos.

Em Novembro de 1985 surge o passatempo Softmania que, em conjunto com a Astor Software, foi responsável pelo lançamento de bastantes programas educativos, alguns ainda não preservados, e que levou ao surgimento de uma nova geração de programadores portugueses. O primeiro vencedor foi Aparelho Digestivo, dos estudantes João Tavares, Alexandre Fraser e Paulo Pacheco.

Foi também graças a MicroSe7e que tomamos conhecimento de alguns dos jogos portugueses mais célebres e que infelizmente ainda nem todos se encontram preservados. Talisma ou SOS são apenas dois que tiveram amplo destaque no suplemento. E como se não fosse pouco, ainda ofereceu aos seus leitores um importante utilitário, Sesamo, que permitia "entrar" nos programas, ajudando a descobrir os seus segredos (e também os pokes para as batotas).



Neste momento Planeta Sinclair já conseguiu preservar e disponibilizar pela comunidade os 66 números do suplemento MicroSe7e que saíram.

Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques)

Segundo trimestre de 2020

. Danterrifik: se pensavam que Manic Miner era difícil, é porque não conhecem esta proposta de um diabolico espanhol, David Gracia, que desenvolveu um dos mais terroríficos jogos de todos os tempos, juntando o género de plataformas, com quebra-cabeças de fazer perder os cabelos.

. Pataslocas: a competição BASIC 2020 foi fértil em propostas do outro mundo desenvolvidas em Basic. Pataslocas não venceu a competição por uma unha negra, pois consegue ser melhor que a maior parte das aventuras criadas em código máquina.

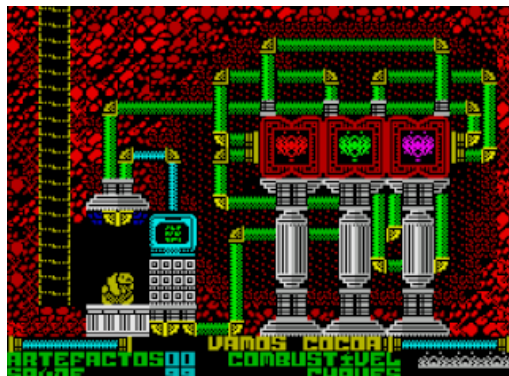
. Trashman - Crisis Time: remake de um clássico do Spectrum, que de remake tem muito pouco, mas cuja abordagem refrescante foi apreciada por todos.



. The Lost Treasures of Tulum: da Retroworks esperamos sempre o melhor e mesmo não estando ao nível de The Sword of Ianna, continua a ser um platformer muito competente e cativante.

. Bonnie and Clyde: da Zosya, que já nos tinha trazido excelentes propostas no final de 2019, veio a verdadeira sequência de Bomb Jack, no qual se inspira, mas trazendo novos elementos e muita acção, criando um dos melhores jogos do ano.

. Cocoa e a Máquina do Tempo: mais uma aventura de arcada, com quebra-cabeças muito perspicazes, com a vantagem de ter sido traduzido para português por nós.



. Ad Lunam Plus 128K: No final de 2019, o multifacetado Alessandro Grussu tinha lançado Ad Lunam, um desafio a boa maneira de Dictator. Esta nova versão 128K traz muitos melhoramentos a nível sonoro e gráfico.

. Parsec: conversão para o Spectrum de um shoot'em'up de 1982 criado para o computador TI-99 / 4A (Texas Instruments), que surpreende por ser frenético e viciante.

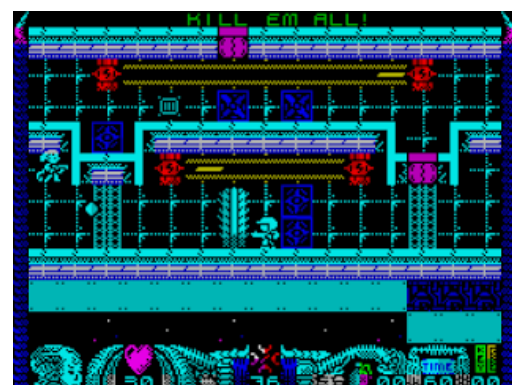
. Coloco: gráficos espantosos e jogabilidade imensa, num jogo a fazer lembrar o velhinho Thrust. Reflexos ultra rápidos e sangue-frio são necessários para levar a nave até a base, sendo a força da gravidade o principal obstáculo a vencer.



. Jetpac RX: Allan Turvey, o mestre dos remakes, tirou mais um coelho da cartola com esta nova versão do clássico da Ultimate de 1983, Jetpac, contemplando uma série de Easter eggs ao longo do jogo.

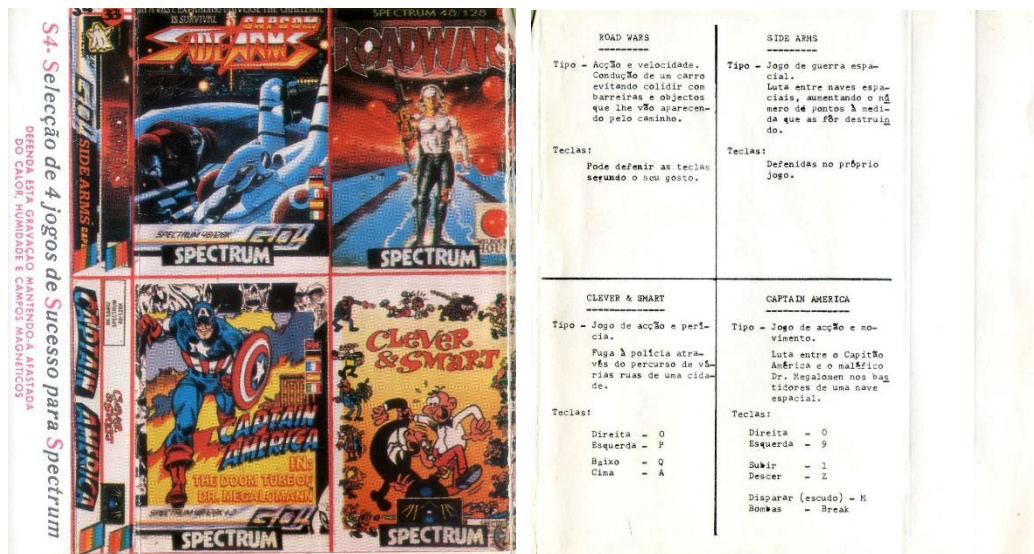
. Federation Z: IADVD & Molomazo conseguem abrir novos horizontes no motor MK1, trazendo-nos uma aventura espacial inovadora e surpreendente, que não deixou ninguém indiferente.

. Alien Girl: também desenvolvido com o motor MK1, Javier Fopiani criou uma enorme aventura Gauntlesca, inspirada no clássico Aliens, sendo um sério candidato a jogo do ano.



Continuamos a rubrica dos Cromos Astor, desta vez com o numero 33. Ainda nos falta recuperar bastantes cassetes, mas enquanto tivermos material, iremos aqui colocando.

Este numero nao e particularmente brilhante. Para dizer a verdade sao quase todos subprodutos e, um deles, particularmente estranho.



A Go! ate costumava ter jogos engraçados, mas a Astor, para esta colectanea foi buscar duas das suas piores propostas.

Side Arms e um shoot'em'up monocromatico, ao estilo de Sidewise e Crosswise, que tambem ja nao eram grande espingarda. Muito repetitivo, fica a anos-luz de jogos como R-Type ou ate Thunderceptor, da mesma editora. Entretenimento apenas para um par de horas.

Captain America in the Doom Tube of Dr Megalomann e ainda pior. Nao se percebe bem o que se pretendia com este jogo, misto de Aventura e accao, mas seja o que for, nao resultou. A jogabilidade e pessima, nao incentivando ninguem a passar o primeiro ecrã, sequer.

A Melbourne House de vez em quando tambem lancava umas propostas muito fracas, como e o caso de Roadwars. Nao que o jogo seja particularmente mau, mas a falta de originalidade deita tudo a perder, pois shoot'em'ups onde percorremos estardas sem fim, ha aos pontapes. E mais um que nao fica para a historia, sendo consumido como pastilha e lastica.

Finalmente, o ultimo jogo da cassete e tambem o mais estranho. Inspirado na BD com mais de 60 anos (Mortadela e Salamao), realizado pela Magic Bytes, que tinha jogos perfeitamente loucos mas sem qualquer pingão de jogabilidade, mesmo assim Clever & Smart e talvez o melhor do seu catalogo. As instrucoes sao escassas (um dos grandes problemas da pirataria no nosso pais), impedindo a maior parte das pessoas de conseguirem perceber os objectivos desta aventura. E e uma pena, porque por tras desta complexidade e graficos fracos, ate e capaz de residir um jogo minimamente interessante, se bem que apenas para os apreciadores do genero.

As 51 colectaneas existentes da Astor Software apresentavam sempre uma coleccao de quatro jogos. Bem, sempre nao, pois existe um lancamento que foge a regra.

O numero 50, em vez de apresentar os jogos da ordem, disponibiliza apenas Utilitarios, sendo que um deles e verdadeiramente interessante: Agenda Telefonica



Agenda telefonica foi lancado em 1983, sendo o programa original mais antigo que se conhece desta editora, talvez sendo aquele que iniciou a coleccao de cassetes com originais nacionais. Basta ver que o ecrã de carregamento nao tem o habitual simbolo do indio, apenas a mencao a Astor Software.

O utilitario faz parte desta desta compilacao e se hoje em dia pouco uso damos a uma agenda telefonica nos nossos computadores, nos anos 80 poderia ter sido bastante util.

Para ja continuamos na busca da cassette com o lancamento original, permitindo responder a algumas das nossas duvidas.

Quanto aos restantes programas, VU-File (Ficheiro, na traducao para a nossa lingua), e o mais conhecido de todos. Este mitico programa foi lancado pela Sinclair Research em 1982, tendo sido reeditado inumeras vezes depois disso, inclusive pela propria Timex. Nao falta sequer a segunda parte deste programa, notavel, pois como se sabe, os piratas portugueses muitas vezes mutilavam o software.

Ficheiro de Socios tambem foi lancado pela Sinclair Research em 1982 sob o nome Club Record Controller. Na altura, este genero de programas (bases de dados) estavam na voga. E preciso nao esquecer que no inicio da decada de 80 do seculo passado, todas as anotacoes e informacao importante domestica era registada em papel. Foi uma inovacao importante mudar-se o conceito e, que no fundo, levou a um crescimento da informatizacao nas casas e empresas.

Finalmente, o Contas Correntes nem sequer esta traduzido. Mais uma vez estamos perante uma base de dados, esta permitindo fazer a gestao das nossas contas bancarias. Poderia na altura ter sido bastante util para as empresas fazerem uma gestao de tesouraria um pouco mais eficaz, pois ate o IVA calculava. Curiosamente este foi um programa que encontramos disperso em varias cassetes e que entretanto preservamos, estando disponibilizado em Planeta Sinclair.

Depois deste lancamento atipico, a Astor ainda voltou a lancar mais um numero dessa coleccao, tendo-se ficado por ai. Pucio tempo depois tera abandonado o mercado do Spectrum para se dedicar a outras actividades mais rentaveis, presume-se. Nao nos podemos esquecer que no final de 1988 o mercado comecava a encolher e as medidas anti-pirataria comecavam a entrar na ordem do dia.



Nome: Varina
Editora: Espectro
Autor: Espectroteam (Filipe Veiga, Pedro Pimenta, Mario Viegas, Andre Leao)
Ano de lançamento: 2018
Genero: Plataformas
Teclas: Nao redefiniveis
Joystick: Nao
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

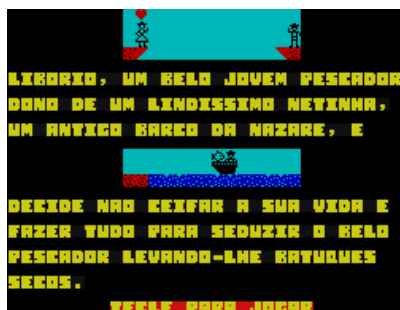
Varina foi lançado juntamente com a revista Espectro. Quer isso dizer que nao poderao obter o jogo de forma independente, tendo antes que adquirir a revista para terem direito a cassete e que tambem contem mais tres jogos, todos da autoria do famoso programador brasileiro Einar Saukas.

Varina e entao o remake de Ravina, jogo celebrizado pela dupla Marco & Tito em 1985 e que saiu, como um type-in, na revista Mini Micro's numero 13. Na altura o programa foi concebido em Basic e continha apenas um nivel, sendo o objectivo passar as pessoas para o outro lado da ravina. Pegando nessa ideia, foi feita uma completa remodelacao do jogo. Nao so foi agora escrito em Boriel ZX Basic, como foram acrescentados dez niveis. Mas como se nao fosse pouco, foi construido um guiao muito completo (e com muito humor, apenas para maiores de 18 anos), onde passo a passo se vai construindo a historia e os objectivos de cada um dos niveis, tal e qual como se de uma banda desenhada se tratasse. Obviamente que nao iremos desvendar a historia toda, mas fica aqui um pequeno "cheirinho" do que vao encontrar e das aventuras que a nossa heroína Gina (o nome nao e inocente) vai passar, para conquistar o coracao do seu amado Liborio.

Cada um dos dez niveis apresenta uma grande diversidade de tarefas, com muitos inimigos e maldades pelo meio, locais que apenas se tornam visiveis apos se obterem certos objectos, e outras accoes menos obvias, tal e qual como se de uma verdadeira arcade adventure se tratasse. Os proprios titulos de cada um dos niveis desde logo deixam adivinhar aquilo que vao encontrar:

1. A Ravina
2. Aracnofobia
3. Polvo a Lagareiro
4. As Gaivotas Assassinas da Cornualha
5. Granizado de Tang Laranja
6. Caca as Baleias
7. Sopa de Cacao
8. O Canhao da Nazare
9. Tempestade Perfeita
10. Against All Odds

Mas se pensam que quando completarem os dez niveis a tarefa terminou, estao muito enganados. As maldades nao acabam por ai, e antes de chegarem aos ecras finais, que desde logo revelam uma grande surpresa e fazem inveja a muito blockbuster dos anos 80, terao que suar mais um pouco. Ou bastante...



*****CORRIDAS DE CARACOIS*****

O jogo permite UM maximo de 5 jogadores. O Spectrum pode fazer de UM ou mais jogadores; para tal basta que lhes ponha UM nome que comece por ZX; Ex.: ZX LOPES ou ZXALANA.

O jogo consiste numa serie de corridas com caracois em que se aposta. Ganha o jogo o jogador que primeiro conseguir tornar-se proprietario de todos os caracois.

Quem tiver mais de 5000\$ pode comprar um caracol que lhe custara 4000\$.

*****CORRIDAS DE CARACOIS*****

Em cada corrida pode apostar em 3 caracois. Quem e' proprietario de UM ou mais caracois so' pode apostar num.

A aposta maxima por caracol e' de 999\$.

A venda dum caracol vale 2000\$.

Na pista de corridas ha duas metas volantes. A primeira da' bonus aos 3 primeiros caracois que a atinjam. A segunda da' um premio no valor de 1/3 do premio de vencedor ao proprietario do caracol que a ultrapassar.

*****CORRIDAS DE CARACOIS*****

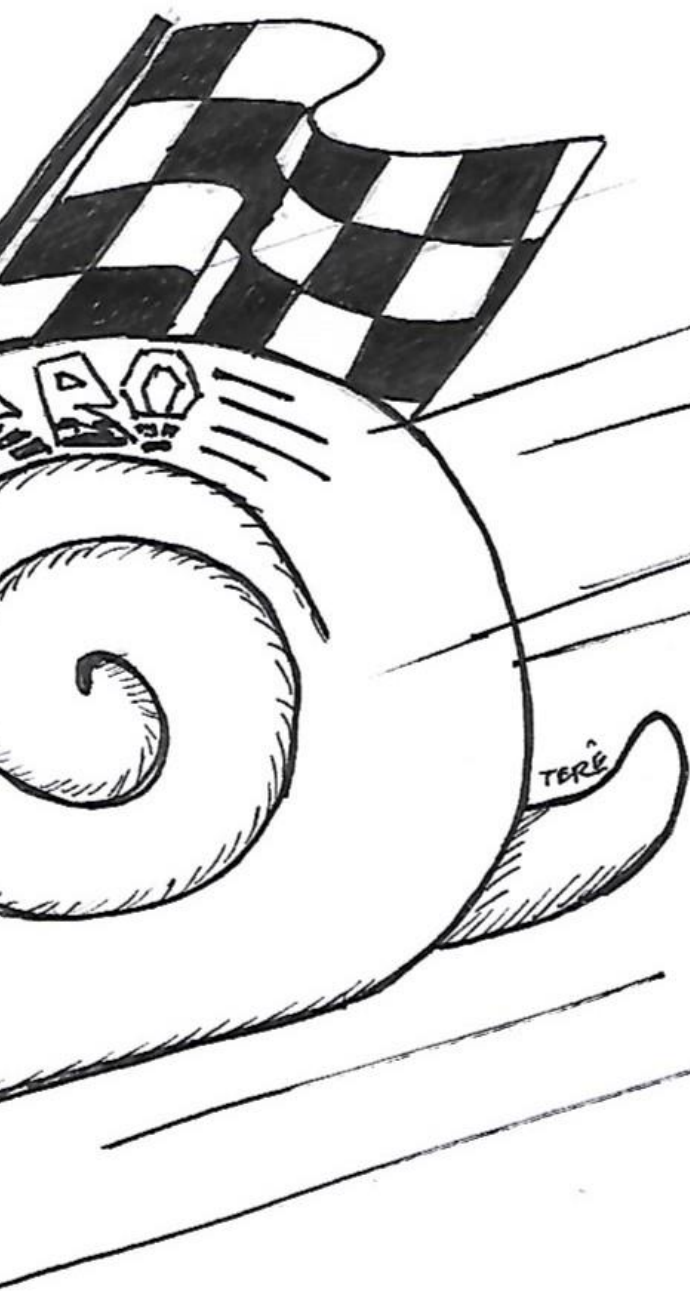
Quando todos os caracois estiverem vendidos, quem tiver mais dinheiro em caixa pode obrigar outro jogador a vender-lhe UM caracol.

O jogador que ja possui um caracol determina com a sua aposta um ~~factor de multiplicaçao~~:

- 1) se a aposta e' inferior a 200\$
- 2) para aposta de 200\$ ou mais
- 3) para aposta de 700\$ ou mais.

O proprietario de um caracol vencedor ganha a importancia indicada como premio no quadro das apostas multiplicada pelo seu ~~factor de multiplicaçao~~ para essa corrida.





CORRIDA DE CARACOIS

Foi uma das melhores noticias que poderiamos ter tido: em Junho conseguimos finalmente chegar ate uma copia completa de Corrida de Caracois, o mitico jogo criado pelo celebre compositor Portugues Pedro Osorio, ja depois do seu filho Luis Osorio, nos ter emprestado o disco que acompanhava esta cassete.



Podemos dizer que foi uma longa epopeia ate conseguirmos chegar aqui. O jogo permanecia praticamente desconhecido, ou pelo menos esquecido, do grande publico. No entanto lembrava-me bem da sua existencia dos tempos de infancia. Nao iremos aqui contar toda esta saga, isso sera tema para outras nupcias, apenas referir que no fim, graças ao Ricardo Mendes, conseguimos preservar um dos jogos portugueses mais procurados.

Nao nos deixemos enganar. No meio da aparente simplicidade de Corrida de Caracois, Pedro Osorio conseguiu criar um jogo com grande complexidade, trazendo-nos de imediato a memoria o saudoso Formula One, nao so pela vertente estrategica, mas tambem pela propria concepcao do jogo, incluindo a componente visual.

E tal como Formula One, e um jogo para toda a familia. Apesar de poder ser jogado por apenas um jogador, e no modo multi-player que se consegue desfrutar do jogo em toda a sua magnitude. Nao se trata apenas de entrar no mundo das apostas, contando que a sorte e os Deuses estejam a nosso favor. E muito mais que isso, pois teremos que fazer uma gestao correcta da nossa equipa de caracois, tal e qual como se de uma escuderia se tratasse. Alem disso, e tambem importante espreitar e ver o que a concorrencia faz, pois estamos numa corrida por recursos e se conseguirmos ir fazendo melhor que os nossos adversarios, ou pelo menos iguala-los se estivermos numa posicao de vantagem em termos monetarios, e meio caminho andado para conseguirmos o monopolio dos caracois.

Corrida de Caracois nao fica assim em nada atras do que se fazia la por fora. E verdade que nao tem a equipa de producao que as editoras britanicas ou espanholas tinham, com graficos e uma animacao mirabolantes, nem de forma alguma e pioneiro ou revolucionario naquilo que representa, mas tem uma jogabilidade fantastica, cativando-nos de imediato.



Varina (Cont)

Um dos aspectos que gostaríamos de realçar em Varina, e sem querer puxar a brasa a nossa sardinha (da Nazare), e a jogabilidade. De facto, enquanto fomos testando e afinando o jogo, obviamente correndo os mesmos níveis vezes sem conta, nem por um momento nos sentimos entediados ou algo que se pareça. E isto está relacionado com este factor da jogabilidade, que contribui para que se passe uns momentos bastante divertidos a ler a historia e a tentar fazer com que Gina ganhe o coracao do seu amado e perca algo mais...

Tambem os graficos sofreram uma grande remodelacao relativamente ao original. Foram acrescentados novos sprites, correspondendo aos muitos inimigos que se vai encontrar. Tubaroes, polvos, aranhas, baleias, de tudo um pouco por aqui aparece, sempre numa tematica bastante divertida. E um dos niveis, Tempestade Perfeita, tera uma atraccao especial, como poderao ver (ou talvez nao) com os vossos proprios olhos, isso se la chegarem, claro.



Varina e assim um jogo que poderao (e deveraao) adquirir, juntamente com a revista Espectro. Estarao assim a ajudar-nos, para continuarmos a trabalhar para colocar novos produtos no mercado e para terem a certeza que este capitulo da Gina nao se encerra por aqui.



Rallye de Portugal

Rallye de Portugal permanecia escondido ha mais de 35 anos e nem sequer sabemos como uma copia veio parar as nossas maos. Mas felizmente encontramos uma copia onde menos esperavamos: num ficheiro com jogos antigos do Spectrum no nosso computador.

O seu autor e Jose Prates e o jogo tem uma historia muito curiosa, se bem que nao inteiramente feliz, mas isso ficara para outras nupcias.

O jogo e de 1985 e o seu autor desenvolveu-o numa altura em que os programadores portugueses eram praticamente desconhecidos no universo do Spectrum e no circuito comercial encontravam-se muito poucas cassetes com programas nacionais, com excepcao das lancadas pela Astor e pela Timex. Mas como Jose Prates tinha conhecimentos de programacao e ate ja tinha criado pequenos programas, lancou-se numa aventura maior, desenvolvendo um jogo inspirado no Rally de Portugal, nao faltando sequer os grandes pilotos da epoca, incluindo Joaquim Moutinho, falecido em 2019.

Mas apesar da tematica automobilistica, nao estamos perante um simulador e o objectivo nao passa por dirigir a viatura, antes fazer a gestao de alguns aspectos fundamentais da prova, nomeadamente o estado dos componentes principais do carro (motor, chassis, travoes, etc.), a seleccao dos pneus mais apropriados para a corrida tendo em conta as condicoes climatericas, e a velocidade media de conducao. Depois de passada esta fase, o computador avalia as nossas escolhas, definindo o tempo gasto a percorrer a etapa, assim como o dos nossos concorrentes (entram seis condutores em prova). A mecanica e muito semelhante a Brum Brum, jogo desenvolvido por Pedro Brito e Cunha e lancado pela Astor em 1984, bem como do mitico "Formula One", de 1985.

Ao inves de serem concedidos pontos, de acordo com a classificacao de cada concorrente na etapa (como acontece nos dois jogos anteriormente mencionados), a luta e contra o tempo, sendo a classificacao final do rally o acumulado de todas as etapas. O mais interessante e que Rallye de Portugal permite que ate seis jogadores em simultaneo participem, constituindo um divertimento para toda a familia e que seguramente teria almejado grande sucesso na altura, tivesse sido lancado no circuito comercial.

Assim, ao fim de 35 anos, poderemos finalmente usufruir deste jogo, tendo sido um grande achado conseguirmos chegar a uma versao funcional de Rallye de Portugal, pois esta e uma obra "maior" do panorama do Spectrum nacional.

MATERIAL	ESTADO	PENAL.
PNEUS	(2)	NOVOS 15 seg.
PISTO SECO	(5)	NOVOS 15 seg.
CHUVA	(5)	NOVOS 30 seg.
MOTOR	(2)	NOVO 3 min.
?	(0)	ARRANJO 30 seg.
CHASSIS	(2)	NOVOS 7 min.
?	(5)	ARRANJO 1 min.
TRAVOES	(2)	NOVOS 2 min.
?	(0)	ARRANJO 27 seg.
SUSPENSÃO	(2)	NOVA 3 min.
?	(1)	ARRANJO 50 seg.
CAIXA VEL.	(2)	NOVA 2 min.
?	(0)	ARRANJO 25 seg.
ENTER PARA CONTINUAR		
PNEUS	TEMPO	
MOTOR	3-0 51	
CHASSIS	PENAL.	
TRAVOES	0-0 0	
SUSPEN.		
C. VEL.	TOTAL	
	3-0 51	

André ESCOLHA

ESTADOS NO FIM DESTA SECCAO
e a ordem de chegada e ...

UHF TV COR 1985 ©



André
J. MOUTINHO
T. SALGUEIRO
BLADAVIST

Jogos emblematicos portugueses (parte 2)

Depois de no anterior numero termos feito uma retrospectiva dos mais conhecidos jogos portugueses do periodo 83 a 87, vamos agora abarcar os anos 88 a 93, quando o ZX Spectrum definhava, em detrimento dos 16 bits.



City Connection
Autor: Manuel Lemos, Ricardo Pinho e Paulo Gordinho
Ano: 1988
Genero: plataformas

Jogo programado por tres estudantes, nao tendo edicao fisica por falta de interesse das editoras, pese a sua superior qualidade. Convertido do jogo de arcade, assumimos o controlo de uma viatura que tem que ao longo de oito cidades / paises preencher as estradas, evitando as outras viaturas e obstaculos.



Puzzles
Autor: Manuel Albuquerque, Nuno Albuquerque, M.C. Albuquerque
Ano: 1988
Genero: puzzle

Mais um importante jogo nacional preservado por Planeta Sinclair. Puzzles replica os vulgares quebra-cabecas, muito em voga nos anos 80, mas com algumas novidades, como a escolha do grau de dificuldade, por exemplo, tendo ainda varios puzzles a disposicao. E mesmo considerado um dos melhores do genero.



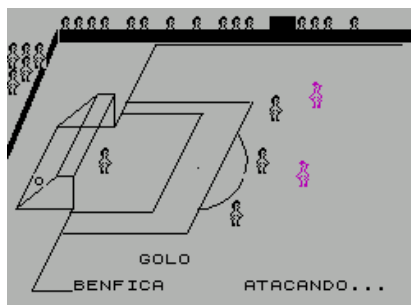
O Empresario
Autor: Renato Vieira e Carlos Peixoto
Ano: 1988
Genero: jogo de tabuleiro

O Empresario, embora sendo praticamente desconhecido do publico, destacou-se por acompanhar um jogo de tabuleiro real. Que se saiba e caso unico no nosso pais, e o mais interessante e que inclui varios mini-jogos, que embora basicos, dao um colorido diferente ao conjunto. Uma peca de coleccao preciosa.



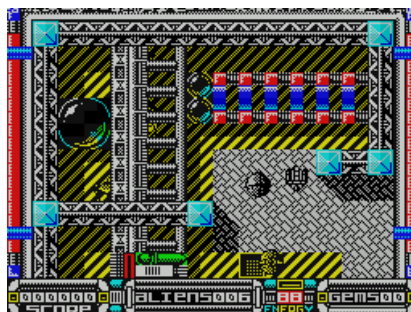
Play for Peace
Autor: Nuno Miguel Almeida
Ano: 1989
Genero: accao

Durante quase 30 anos permaneceu desaparecido, ate que Planeta Sinclair conseguiu chegar a uma copia. Play for Peace tornou-se celebre atraves de paulo Dimas e Raulo Durao no programa Zig Zag. Tem semelhancas com Arkanoid, apresentando algumas novidades, que no entanto acabam por nao funcionar, havendo muito pouco controlo do jogador na accao.



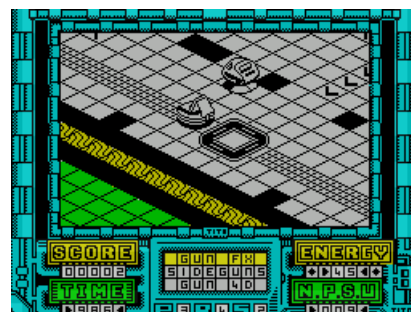
Treinador de Futebol
 Autor: Tiago Martins
 Ano: 1989
 Genero: gestao desportiva

Football Manager originou 1.001 clones ao longo dos anos (ainda hoje a saga continua), mas o mais surpreendente foi Treinador de Futebol, lançado em 1989 por um estudante benfiquista de apenas 13 anos. Apenas podemos jogar com o Benfica e as opções ao dispor do jogador são escassas, mas o conjunto é surpreendente, tendo em conta a tenra idade do programador.



Kraal
 Autor: Carlos Leote, Pedro Fortes, Rui Tito
 Ano: 1990
 Genero: Accao

Em 1990, a prestigiada Hewson Consultants lançou uma compilação de quatro jogos, sendo dois deles de autores portugueses. O primeiro, Kraal, não foi particularmente bafejado pela crítica, mas não deixa de ser interessante. E será que já alguém conseguiu ver o tão desejado striptease prometido ao vencedor?



Klimax
 Autor: Rui Tito, Carlos Leote, M.F. Valente
 Ano: 1990
 Genero: Accao

O segundo dos jogos portugueses a aparecer na compilação 4th Dimension da Hewson Consultants é considerado a joia da coroa pela crítica. Faz lembrar Alien Evolution, o que não é de estranhar, pois Rui Tito faz parte da equipa de programação. O jogo apenas não teve maior projecção porque os 8 bits já definhavam nessa altura.



Nave
 Autor: Laurindo Sobrinho, Lucio Marino M. Quintal, Tony Sobrinho
 Ano: 1991
 Genero: Labirinto

Gracias aos seus autores, conseguimos chegar até um dos jogos portugueses há mais tempo procurados. Nave é constituído por três partes, cada uma com diferentes objectivos, mas tendo em comum uma enorme nave com 129 salas, ligadas por inúmeros tele-transportadores e elevadores. Merecia ter tido maior projecção nos anos 90.

Cartas dos leitores

Iniciamos neste numero a seccao de cartas dos nossos leitores, quer do fanzine, quer do proprio blogue. Lembramos que poderao escrever-nos para o seguinte endereco: planeta.sinclair@gmail.com

A primeira "carta" foi oriunda de um nome de peso. Nada mais, nada menos, que Ariel Ruiz, autor dos celebres Wudang, Redshift, Thieves School e Carlos Michelis. E a sua carta vem precisamente na sequencia da review feita pelo Filipe Veiga a Wudang, que mereceu nota maxima da nossa parte.

Hi, Andre!

Thanks for the review (made by Filipe), I'm happy because it digs into the background of the game, something I often miss when I read reviews of my games. I think it's the more elaborated review I've seen in Planet Sinclair!

And thanks for your interaction with Clive Townsend, his compliments are something surrealist as Kung Fu 2 was based in Saboteur.

Thanks again and keep up the good work.

Ariel Ruiz - World XXI Soft

E sempre motivo de grande regozijo da nossa parte vermos que os proprios programadores leem o nosso blogue.

Mas tambem recebemos elogios de varias partes do mundo, nomeadamente Portugal, Brasil e Reino Unido.

Muito, mas muito bom! Keep up the good work!...

Paula Silva

What an excellent idea. Very impressive.

Peter Jones

Grande ideia. Pena estar longe, em Lisboa, e nao ter possibilidade de me deslocar a Cantanhede. Mas muitos parabens e que o fanzine tenha grande sucesso!

Paulo

Parabens ao Blog e ao Museu, mantendo sempre acesa a chama do ZX-Spectrum !!!

Fiquei deveras curioso a conhecer o Fanzine e o Museu, estou no Brasil, quem sabe um dia visito Portugal e esse local estara com certeza na lista de locais a serem visitados !

Xracer

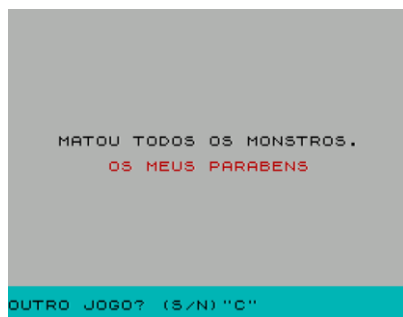
Nem tudo tem que ser bom, por isso convidamos os nossos leitores a escreverem-nos e dizerem o que acham do fanzine.

Mina

O jogo da Mina apareceu no suplemento MicroSe7e numero 4 (Junho de 1984), da autoria de Pedro Roquette, um dos colaboradores do jornal e que habitualmente contribuia com pequenos type-ins. O objectivo e eliminar os 10 monstros, fazendo-os passar sob as minas. Se conseguirmos rebentar com todos, a victoria e nossa. Se por outro lado passarmos por cima de uma mina ou algum dos monstros nos apanhar, resta voltar a jogar.

A perspectiva e vista de cima, contemplando um tabuleiro de 15 por 15 casas. Para movimentarmos a nossa personagem, utilizamos as teclas C(cima), B(baixo), E(esquerda) e D(direita), sendo permitido movimentos na diagonal. Os movimentos sao efectuados por turnos, querendo isso dizer que temos todo o tempo que precisamos para pensar na jogada que queremos fazer. De cada vez que fazemos um movimento, todos os monstros o fazem tambem, escolhendo o caminho mais curto para chegar ate nos. No entanto sao cegos, querendo isso dizer que se existir uma mina pelo caminho, nao a detectam.

Quem quiser experimentar, basta digitar a listagem seguinte. Ou entao mande-nos um email. Pode ser que recebam Uma prenda na volta.



```
3 RESTORE : GO SUB 9000
4 RANDOMIZE
10 DIM a (10): DIM z (10)
20 DIM b (20): DIM y (20)
30 LET s=0
40 FOR n=1 TO 10: LET w=INT (RND*12)+4: LET k=INT
(RND*15)+1: LET a (n)=w: LET z (n)=k: NEXT n
45 FOR n=1 TO 20
50 LET w=INT (RND*12)+4: LET k=INT (RND*15)+1
53 FOR m=1 TO n: IF w=b (m) AND k=y (m) THEN GO TO 50
55 LET b (n)=w: LET y (n)=k: NEXT n
60 LET c=10: LET x=8
65 BORDER 5: PAPER 5: CLS
70 PAPER 7: FOR n=3 TO 18: PRINT AT n,1;"
": NEXT n
80 FOR n=1 TO 15: PRINT AT b (n),y (n); INK 2;"m": NEXT
n
90 FOR n=1 TO 10: PRINT AT a (n),z (n); INK 4;"a": NEXT
n
100 PRINT AT c,x; INK 1;"f"
110 PRINT AT 11,18;"SCORE=0"
120 FOR n=0 TO 16: PRINT AT 2,n;"n";AT 19,n;"n";AT
n+3,0;"n";AT n+3,16;"n": NEXT n
200 IF s=10 THEN GO TO 900
205 INPUT "A SUA DIRECCAO E:";a$
210 LET w=c: LET k=x
220 IF (a$) <> "C" AND (a$) <> "B" AND (a$) <> "D" AND
(a$) <> "E" AND (a$) <> "CE" AND (a$) <> "CD" AND (a$) <> "BE"
AND (a$) <> "BD" THEN GO TO 200
230 IF (a$) ="CD" AND c>3 AND x<15 THEN LET c=c-1: LET
x=x+1: GO TO 270
```

```

235 IF (a#)="CE" AND c>3 AND x>0 THEN LET c=c-1: LET
x=x-1: GO TO 270
240 IF (a#)="BE" AND c<18 AND x>0 THEN LET c=c+1: LET
x=x-1: GO TO 270
245 IF (a#)="BD" AND c<18 AND x<15 THEN LET c=c+1: LET
x=x+1: GO TO 270
250 LET c=c+((a#)="B" AND c<18)-((a#)="C" AND c>3)
255 LET x=x+((a#)="D" AND x<15)-((a#)="E" AND x>0)
260 IF w=c AND k=x THEN GO TO 200
265 IF SCREEN$(c,x)<>" " THEN GO SUB 1000
270 PRINT AT w,k;" ";AT c,x; INK 1;"f"
275 FOR n=1 TO 10
280 LET w=a(n): LET k=z(n)
285 IF a(n)=0 AND z(n)=0 THEN NEXT n: GO TO 350
290 IF s=10 THEN GO TO 1000
295 IF a(n)>3 AND a(n)>c THEN LET a(n)=a(n)-1: GO TO
300
305 IF a(n)<18 AND a(n)<c THEN LET a(n)=a(n)+1: GO TO
310
315 IF z(n)<15 AND z(n)<x THEN LET z(n)=z(n)+1: GO TO
320
325 IF z(n)>0 AND z(n)>x THEN LET z(n)=z(n)-1: GO TO
330
335 IF SCREEN$(a(n),z(n))="f" THEN GO TO 1000
340 IF SCREEN$(a(n),z(n))="m" THEN PRINT AT
a(n),z(n);" ": LET a(n)=0: LET z(n)=0: LET s=s+1
345 PRINT AT w,k;" ": NEXT n
350 FOR n=1 TO 10: IF a(n)=0 AND z(n)=0 THEN GO TO 356
355 PRINT AT a(n),z(n); INK 4;"a"
360 NEXT n
365 PRINT AT 11,18; INK 7; PAPER 0;"SCORE=";s
370 GO TO 200
900 CLS: PRINT AT 10,4;"MATOU TODOS OS MONSTROS."
FLASH 1; INK 2;AT 12,8;"OS MEUS PARABENS"
910 INPUT "OUTRO JOGO? (S/N)";a#: IF a#="S" THEN GO TO
10
915 IF a#<>"N" THEN GO TO 910
920 CLS: PRINT AT 11,13; FLASH 1; INK 5;"ADEUS!"
925 LET a=0: LET a#=""
930 FOR n=0 TO 10: PRINT AT n,31-(31+n);: LET a=a+1:
LEFT a#w/7: LET a#="STR$(a#w+"000"): FOR m=1 TO 32-2*n:
PRINT INK VAL a$(3);"n";: NEXT n
935 FOR m=1 TO 21-2*n: PRINT AT n+m,31-(31+n); INK VAL
a$(3);"n": NEXT m
940 FOR m=1 TO 21-2*n: PRINT AT n+m,31-n; INK VAL
a$(3);"n": NEXT m
945 PRINT AT 21-n,31-(31+n);: FOR m=1 TO 32-2*n: PRINT
INK VAL a$(3);"n": NEXT m
950 NEXT n
955 STOP
1000 FOR n=1 TO 20: PRINT AT c-1,x-1; PAPER 7; INK
2;"eok";AT c,x-1;"l"; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;"b";
FLASH 0; PAPER 7; INK 2;"r";AT c+1,x-1;"kse"; PAUSE 5
1005 PRINT AT c-1,x-1; PAPER 7; INK 1;"eok";AT c,x-
1;"l"; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;"b"; FLASH 0; PAPER 7;
INK 1;"r";AT c+1,x-1;"kse": NEXT n
1010 PRINT AT 13,19; INK 2; BRIGHT 1; FLASH 1;"PERDEU"
1020 PAUSE 150: CLS: PRINT AT 11,6;"A SUA VOCACAO NAO
E,";AT 12,6;"DECIDIDAMENTE ESTA!!"
1030 GO TO 910
9000 LET a#="nbmafeklors"
9005 FOR n=0 TO 256*3-1: POKE n+31831,PEEK (n+15616):
NEXT n
9010 POKE 23606,87
9020 POKE 23607,123
9030 FOR m=1 TO LEN a#: FOR n=0 TO 7: READ a: POKE
31831+a*(CODE a$(m)-32)+n,a: NEXT n: NEXT m
9040 DATA 255,153,165,195,195,165,153,255
9050 DATA 36,24,153,126,126,153,24,36
9060 DATA 20,20,42,105,105,42,20,0
9070 DATA 20,62,107,107,107,85,127,85
9080 DATA 0,20,0,127,0,0,20,34
9090 DATA 1,0,0,16,16,96,128
9100 DATA 120,64,64,48,12,2,2,1
9110 DATA 120,64,32,64,64,32,64,128
9120 DATA 120,90,36,0,0,0,0,0
9130 DATA 1,2,4,2,2,4,2,1
9140 DATA 0,0,0,36,90,129
9150 RETURN

```

Letris

A Paula Silva continua a ser uma das maiores apoiantes e entusiastas da cena do Spectrum no nosso país. Além de gerir o Consultório da Paula, ter criado o IODO (referido no número anterior), ainda tem tempo para ir digitando muitos type-íns que apareceram nas revistas portuguesas dos anos 80, recuperar alguns dos programas que criou na época e, ainda, desenvolver algumas das suas ideias, criando novos jogos.

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS: GO SUB 7000
20 LET a$=""
SLETR
30 POKE 23656,8: PRINT AT 0,0;
40 FOR n=1 TO 17: PRINT AT n-1
,0,: PRINT AT n,2;a$: BEEP .00
5,50-(n#4): NEXT n
60 PRINT AT 7,7;"Instrucoes (
s/n)": BEEP .04,0: BEEP .04,12
70 LET a$=INKEY$: IF a$="" THE
N GO TO 70
80 IF a$="S" THEN GO SUB 1000
100 BORDER 6: PAPER 6: INK 9: C
LS
110 CIRCLE 128,88,60: CIRCLE 10
0,110,5: CIRCLE 156,110,5: PLOT
100,65: DRAW 56,0,PI/2
120 PRINT AT 1,11: INK 2;"BOA
SORTE!"
130 IF INKEY$="" THEN GO TO 130
140 BORDER 1: PAPER 1: INK 9: C
LS
150 LET p=0
200 FOR n=0 TO 31
202 LET i=INT (RND*6): IF INT i
=1 THEN GO TO 202
205 IF n=15 THEN NEXT n
210 PRINT AT 0,0: FLASH 1;"A cr
iar os arranha-ceus, aguarde"
215 PRINT AT 1,0:""
220 FOR m=20 TO INT (RND*10)+5
STEP -1: PRINT AT m,n: INK i;"B"
:: NEXT m: PRINT AT m,n: INK 2;"A"
:: NEXT n
230 PLOT 0,8: DRAW 255,0
235 LET b=19
240 PRINT AT 0,0,,
300 LET l=INT (RND*26)+65
310 FOR n=3 TO b
320 PRINT AT n,16: PAPER 2; BRI
GHT 1;CHR$ l: PRINT AT n-1,16;"
": BEEP .01,20
330 FOR z=0 TO 1
331 GO SUB 2500
332 IF INKEY$=CHR$ l THEN GO TO
300
340 NEXT z
350 NEXT n: IF n=3 THEN GO TO 5
00
400 PRINT AT n-1,16;" ": INK 9;
PAPER 0: FLASH 1;AT n,16;"B": B
EEP .1,-30: LET b=b-1: GO TO 300
500 BORDER 2: PAPER 2: INK 9: C
LS
```

O jogo é extremamente simples, consiste em não deixar a coluna de letras chegar ao topo.

Para evitar isso tem que se teclar a letra que vai caindo e acumulando por cima do prédio, obrigando-o a não ficar mais alto.

Este jogo é ótimo para desenvolver a percepção da posição das letras no teclado, assim como ajuda a teclar mais rápido!

Ganha mais pontos quanto mais alta estiver a letra.■

PRIMA UMA TECLA PARA COMECAR

E o caso deste que aqui deixamos em primeira mão: Letris. O nome diz tudo, pois é inspirado em Tétris. A ideia é ajudar o utilizador a obter a percepção do local onde as letras se encontram no teclado. Para isso, tem que rapidamente carregar na tecla que aparece no ecrã, antes desta chegar ao chão. Se não o conseguir fazer atempadamente, os blocos vão-se acumulando no edifício, até chegar a um ponto em que atinge o limite e o jogo termina, apresentando a pontuação obtida. Muito simples, mas divertido e original.

Mas a Paula fez mais. Assim, autorizou-nos a apresentar a listagem de Letris para que a possamos digitar, estudá-la e eventualmente até deixar sugestões que modifiquem o programa. De forma divertida vamos então adquirindo mais conhecimentos de Basic.

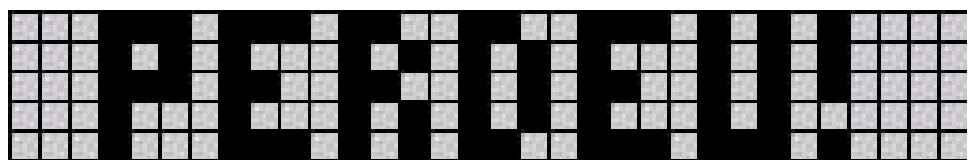
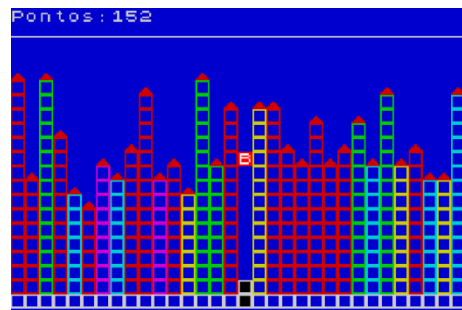
Quanto ao programa, a listagem é a que deixamos nesta e na próxima página. Não esquecer que os UDG's estão nas linhas 20 (C e D), na 220 e na 400 (A e B), e deverão ser introduzidos em modo gráfico.

Se por acaso tiverem alguma dificuldade ou questão, enviem-nos um email e teremos todo o gosto em ajudá-los.

```

510 PRINT AT 8,0;"
ADEU! PE
"
520 PRINT AT 19,7;"Novo jogo (s
/n)?"
530 IF INKEY$="S" THEN GO TO 10
0
540 IF INKEY$="N" THEN BORDER 3
: PAPER 3: INK 9: CLS : PRINT AT
10,8;"ENTAO ADEUSINHO!": GO TO
560
550 GO TO 530
560 FOR n=1 TO 200: NEXT n
570 RANDOMIZE USR 0
1000 LET a$="O jogo e extremamen
te simples, consiste em nao dei
xar a coluna de letras chegar ao
topo.
m que se teclar a letra que
vai caindo e acumulando por ci
ma do predio, obrigando-o a nao f
icar mais
alto.
Este jogo e optimo
volver a percepcao
das letras no tecla
do, assim
como ajuda a teclar
mais rapido!
Ganha mais pontos q
uanto mais alta estiver a letr
a."
1010 CLS : PRINT AT 0,0;: FOR n=
1 TO LEN a$: PRINT a$(n);" ";: P
RINT CHR$ 8;: BEEP .0005,50: NEX
T n
1020 POKE 23061,135
1030 PRINT AT 21,1; FLASH 1; INV
ERSE 1;"PRIMA UMA TECLA PARA COM
ECAR"
1040 IF INKEY$="" THEN GO TO 103
0
1050 RETURN
2000 LET p=p+l: PRINT AT n,16;"
": BEEP .01,50: GO TO 250
20100 RETURN
20500 PRINT AT 0,0;"Pontos:";p
20550 RETURN
7000 RESTORE : FOR n=USR "a" TO
USR "d"+7: READ a: POKE n,a: NEX
T n
7010 DATA 0,0,0,0,24,60,126,255
7020 DATA 255,129,129,129,129,12
9,129,255
7030 DATA 60,60,60,60,60,60,60,6
0
7040 DATA 255,255,255,255,60,60,
60,60
7050 RETURN

```



No proximo numero

Tendo o sempre dificil numero dois do fanzine sido lancado, vamos esperar que os proximos numeros continuem a fluir tal como os anteriores. Claro que nao nos vamos poder comprometer com uma regularidade e pontualidade tipica de um relógio Suico, mas podemos adiantar que ja estamos a trabalhar para que o proximo numero nao demore muito a chegar (apenas em 2021).

Como muito tem acontecido na cena Portuguesa relacionada com o Spectrum, da qual o Museu Load ZX Spectrum e o seu expoente maximo, nao sera de estranhar que venhamos a ter uma grande surpresa relacionada com o mesmo. De resto, pensamos explorar temas como:

- Jogos emblematicos portugueses (parte 3) - periodo mais recente
- As primeiras editoras Portuguesas e o ZX81 em Portugal
- Jogos novos em destaque
- Seccao cartas do leitor
- "Cromos" Astor Software
- Jogos de NIM

Voltamos a fazer o apelo que deixamos no primeiro numero: para que o projecto tenha sucesso, e fundamental que exista tambem participacao dos leitores. Por isso convidamos todos a escreverem-nos com sugestoes, criticas e, porque nao, elogios. Iremos colocar algumas das cartas e emails no fanzine.

Ate breve!!!!

<https://planetasinclair.blogspot.com/>
planeta.sinclair@gmail.com



LOAD

ZX Spectrum

