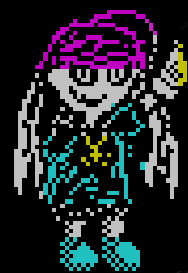


Melhor jogo  
2018

98 reviews!

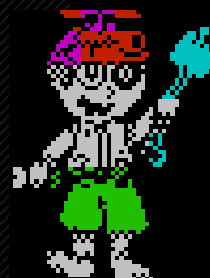
# Almanaque 2018

Entrevistamos  
Moritz...



planeta  
sinclair

<https://planetasinclair.blogspot.pt/>



Até sempre  
amigos!



Edição comemorativa do 3º aniversário  
do blogue Planeta Sinclair

Janeiro 2019

## Editorial

Se 2016 foi o ano de nascimento de Planeta Sinclair e 2017 o ano de crescimento, então 2018 foi o ano de afirmação, entrando definitivamente na idade adulta.

De facto, o número de visualizações cresceu para números imagináveis, tendo em conta que estamos perante um blogue exclusivamente em português, e exclusivamente para o Spectrum. Mais de dez mil visualizações mensais só nos motivam a melhorar. E isso notou-se nas *reviews*, que tornaram-se cada vez mais profundas, mas também na quantidade de artigos mensais que fomos colocando à disposição dos leitores.

2018 foi também um ano épico para Planeta Sinclair por outra razão: foi o ano de Varina, primeiro jogo criado pela Espectroteam, precisamente a equipa de Planeta Sinclair. Foi incluído numa *cover tape* da revista Espectro (com quem continuamos a colaborar regularmente), tendo uma recepção moderada (a maior parte dos leitores não tiveram coragem para abrir o celofane da cassete, o que é uma pena).

As preservações de MIA's, a maior parte nacionais, com o catálogo da Astor e da Timex à cabeça, foi também um dos temas mais em foco do blogue, sendo disponibilizado em média dois programas por semana, incluindo alguns procurados há mais de trinta anos. O nosso agradecimento profundo a todos aqueles que nos foram emprestando material para preservarmos. Sem eles o blogue seria mais pobre...



Um outro facto que constatamos é que a dinâmica que a cena Spectrum tem tido ultimamente, tem levado ao aparecimento (ou reaparecimento) de mais programadores nacionais. Não só Jaime Grilo, que vai fazendo sair com alguma regularidade novos jogos (e tem mais em carteira para 2019), mas aparecem agora outros nomes em cena. E preparem-se, pois em 2019 haverá boas novidades neste aspecto.

Ficam ainda os números finais de 2018: de Planeta Sinclair:

- 566 posts
- 127.682 visualizações
- Média mensal de 10.640 visualizações

André Luna Leão

## Ficha técnica

Colaboradores:

- André Luna Leão
- Mário Viegas
- Filipe Veiga
- Pedro Pimenta

# Games of 2018



## Índice

### Reviews de jogos

Raiders of the Lost Ark	5	Pushbot	65
SQUIJ!	7	Steamed Hams	66
Bobby Carrot	9	Aeon	67
ZXombies – Dead Flesh	11	Tea-Leaf Ted	73
Roust	12	Pixel Quest Zero	75
Mike, the Guitar	14	ROVR	76
Harbinger 2 - the Void	16	Thoroughly Modern Willy	78
The Egg Diamond	19	O.P.Z.	79
Doctor Who: Surrender Time	21	MadMix2: No Castelo dos Fantasmas	82
Parachute	23	Quahappy	85
Gandalf	24	Níxy: The Glade Sprite	87
Extruder	26	Rubicon	89
Mighty Final Fight	28	Hibernated 1: This Place is Death	91
Ninja Gaiden Shadow	31	Tank 1990	94
Vindius - The Videogame	33	Lost in Worlds	95
Gimmick! Yumetaro Odyssey	36	Varina	97
Astromash! ZX	38	Gem Slider	99
Apulija-13 (v 2.0)	39	Casanova / Pizza e Pasta	100
Impossabubble	41	Dizzy and the Mystical Letter	103
Castle of Sorrow	43	The World War Simulator: Part II	105
Escape from the Pyramid	45	The Big Sleaze2 ½	108
Plumbers Don't Wear Ties	48	Prospector	110
Dungeon Raiders	50	Doom Pit	113
Scuttle Butt	51	Carlos Michelis	115
Eurostriker	52	Max Pickles Part I: the Haunted Castle	118
In Nihilum Reverteri	54	Thieves School	120
Go Race!	56	Ramsbottom Smith	123
Steel Jeeg	57	Lorna	124
Knights	58	Max Pickles Part II: the Mine of Doom	127
Viagem ao Centro da Terra	61	All Hallows (Rise of the Pumpkin)	129
		Night Stalker ZX	133
		Max Pickles III: the Price of Power	134
		Vradark's Sphere	136
		Robots Rumble	138
		Pooper Scooper	139

## Índice

### Reviews de jogos

R.A.M.	141
Behind Closed Doors Seven	143
Manic Mixup	145
Astronaut Labyrinth	147
Chibi Akuma's	149
Old Tower	151
Unhallowed	153
Maze Death Rally-X	155
Rogue	157
The Eggsterminator	162
Depth Charge / Escape	164
Clicky Click's Dungeon	167
Super Moritz	168
O-PuzzAttack!!	170
Quadron	172
Irmãos Feijoca	175
O-Eyes	177
Octukitty	181
Fillomania	183
Survival ZX	184
Rodman	185
Nohzdyve	187
Log Cabin Dizzy	190
Mister Kung-Fu	191
Elon M. with a Jetpac	193
Mini Explorer XXI	195
Pitman	197
Super Master	198
<b>The Amethyst Dagger</b>	200
Nextoid!	203

Dungeonette	205
DeltaStar Earth Defence	207
Montana Mike	209

### Outras notícias

Editorial	2
ZX Dungeon	6
Bob Wakelin	8
Jet Set 40-40	16
Triudus	22
Invasores Aquáticos 2.0	35
Sondagem ZX-Dev Conversions	47
Resultados oficiais ZX-Dev	48
Bomb Jack Next	55
Dandanator! Mini, versão 2.1.	59
Rick Dickinson	77
Talismã	81
Play for Peace	93
Investigação	112
Diseñador de Aventuras AD	119
Goblin Mountain	122
Maratona	132
Workbench	137
Pokes & Dicas	144
Entrevista a Moritz	159
Quest	161
El Chatarrero Galáctico	163
Andy Green	165
Retronator	166
Promoção 85 Natal	171
WOOT! ZXMAS Tape 2018	178
Crash Annual 2019	189
Contributores	214
Melhor jogo de 2018	214



Nome: **Raiders of the Lost Ark**

Editora: NA

Autor: Luca Bordonì

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

E logo no primeiro dia do ano surge o primeiro jogo de 2018. Raiders of the Lost Ark é uma adaptação de um jogo que surgiu em 1982 para a plataforma Atari 2600. E o programador quis manter-se o mais fiel possível, o que implica ter gráficos espartanos, uma jogabilidade que está longe de ser funcional, e um conceito extremamente confuso.

Para quem, como nós, pela primeira vez toma contacto com este jogo mas conhece a história do filme (Os Salteadores da Arca Perdida - haverá quem não conheça?), sabe que o objectivo final é encontrar a Arca da Aliança, escondida algures no Vale do Veneno, nas proximidades de Cairo. Este vale contém vários locais possíveis onde a Arca poderá estar escondida, pelo que cada jogo será diferente dos anteriores e implica termos que andar numa busca exploratória intensa.

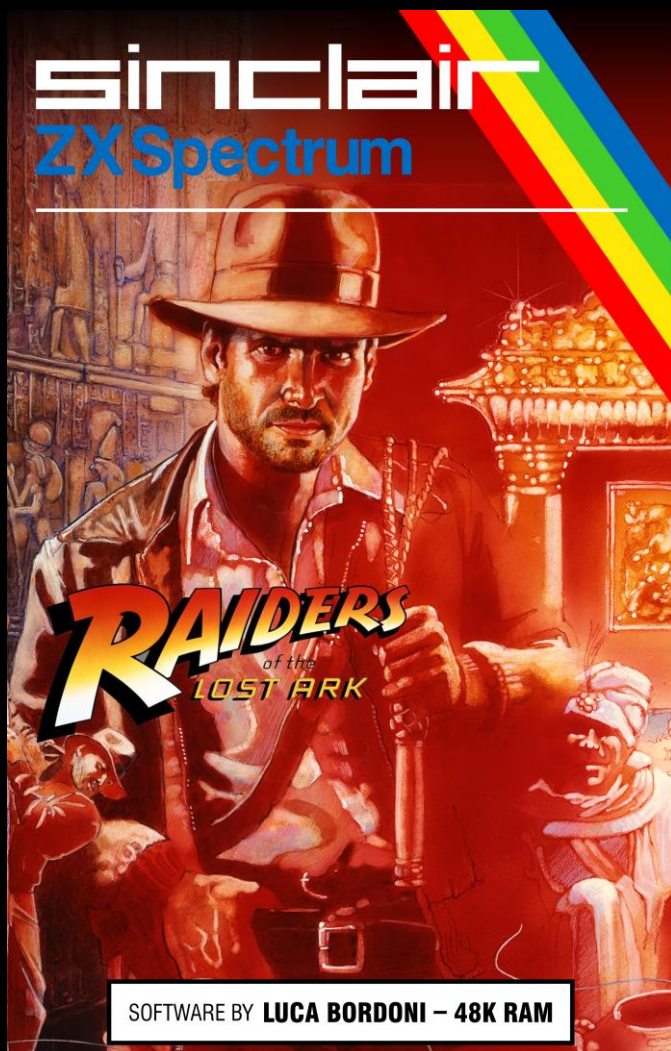
Ao longo da nossa aventura podemos também usar vários objectos, e como estes não são propriamente fáceis de identificar, deixamos aqui ao lado a imagem e descrição de cada um para facilitar a vida.

	<b>SHOVEL</b> Can be bought in the Black Market. Obviously, useful for digging.		<b>COINS</b> Start with a basket of coins, more can be found in the Treasure Room.
	<b>WHIP</b> Indy must be in motion and fairly close to a target to strike it.		<b>GRENADE</b> Grenades are found in baskets and can be used to blast some barriers.
	<b>REVOLVER</b> Needs bullets which can be bought in the Black Market.		<b>KEY</b> Can be found in baskets, needed to access the Treasure Room.
	<b>HEAD OF THE STAFF OF RA</b> A Temple treasure. Through its ruby, the sunshine shows a light.		<b>PARACHUTE</b> Can be bought in the Marketplace, use it to jump from the Mesa.
	<b>CHAI</b> Another Temple treasure, the Chai, represents the Hebrew symbol of life.		<b>MAGIC FLUTE</b> Can be bought in order to make the snakes harmless.
	<b>HOURLASS</b> Can be picked up in the Temple Entrance. But what is it used for?		<b>ANKH</b> One of the Temple treasures, is the Egyptian symbol of life. And it just might save yours.

Cada um destes objectos tem uma função diferente, mas escapa-nos um pouco o sentido de andarmos às voltas no mesmo lugar para conseguir que os mesmos se tornem visíveis ou alcançáveis. Não é mais do que aumentar artificialmente a dificuldade de um jogo que na nossa opinião é fraco (e seria sempre, já que o original também o é, e pretendeu-se ter uma adaptação muito fiel ao mesmo).

O jogo tem meia dúzia de diferentes níveis, e no manual que o acompanha, vem a solução de cada um deles.

Aconselhamos a ler a solução, mesmo correndo o risco de estragar o divertimento. É que de outra forma irão andar completamente aos papéis, como nós andámos inicialmente, sem saber o local onde cada um dos objectos poderia ser utilizado.



Estamos aqui perante uma fiel adaptação, e só por isso tem algum valor, mas por outro lado, pegar num jogo de 1982, cujo conceito já era no mínimo estranho, e não lhe melhorar a jogabilidade, faz com que Raiders of the Lost Ark não mantenha o interesse do jogador por muito tempo. E é uma pena, pois Luca Bordononi conseguiria fazer melhor, já que talento não lhe falta.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Foi descoberta uma *demo* com um potencial enorme. Trata-se de um RPG criado por um Dworkin (muito apropriado) e que pelos vistos deixou de trabalhar neste projecto de 2017. O que é uma pena, diga-se, pois aquilo que foi disponibilizado em **ZX Dungeon** através da *demo* mostra que poderemos estar perante um grande jogo.



Nome: **SQIJ!**

Editora: Tardis Remakes

Autor: Sokurah

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Quem não se lembra de SQIJ!, jogo da inenarrável The Power House, que tão maus jogos colecionou ao longo da vida útil do Spectrum, entre os quais SQIJ!, e que foi unanimemente considerado como o pior jogo para esta plataforma? Tudo porque tinha um *bug* que o tornava injogável. E nem mesmo o facto de ter sido criado por um estudante desconhecido de 13 anos, Jason Creighton, fez com que as pessoas lhe ganhassem alguma simpatia. Pelo contrário, era sempre mencionado de forma jocosa.



Entretanto, Søren Borgquist, que tem o nome de guerra de Sokurah e foi amplamente elogiado aquando do lançamento de Vallation, resolveu pegá-lo (mais precisamente na versão do C64, esta sim, sem o *bug*) e fazer um *remake*.

E não é que transfigurou completamente SQIJ!, se comparado com a versão original do Spectrum, não só tornando-o jogável, mas divertido, até.

Assim, o que agora temos é um jogo a remeter para Starquake e outros do género, obviamente que com menor complexidade. Continuamos, tal como no original, no papel de um passaroco, embora com muito melhor aspecto, tendo que procurar as seis partes da árvore da vida e colocá-las no único local que a vai permitir crescer em segurança, longe dos inimigos. É que estes são às centenas e desabrocham por todos os lados, tornando-se mesmo irritantes, tal a rapidez com que aparecem e nos sugam energia da única vida que temos.

Além disso, temos também que ir apanhando as chaves, que pelos vistos são guardadas por curiosas criaturas. São estas que permitem passar por umas barreiras de segurança e que dão acesso a novas salas. O problema é que as chaves apenas podem ser utilizadas uma vez, desaparecendo de seguida do

nosso bolso e indo parar novamente à posse daqueles seres, que pelos vistos têm como função ser as suas guardiãs. Pelo meio podem ainda ir recolhendo alguma comida para repor os níveis de energia, e disparar contra os inimigos, mas tudo isso é pouco, tendo em conta a enorme tarefa que têm em mãos.

SQUIJ! (*remake*) é então uma inesperada surpresa e consegue ser aquilo que o original pretendeu ser há cerca de trinta anos atrás.

Uma jogabilidade interessante e muita cor, dão o mote para se embrenharem nesta aventura, que implica desde logo

começarem a desenhar um mapa, sob pena de andarem aos papéis durante todo o jogo.

Aconselha-se ainda a irem à página do seu autor, podendo descarregar gratuitamente o jogo e conhecer um pouco da sua história.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

O dia 21 de janeiro foi muito triste para a cena Spectrum, pois faleceu o mítico **Bob Wakelin**, talvez o mais conhecido artista gráfico dos 8 bits.

Trabalhou para a Ocean e para a Imagine, e da sua vasta obra constam as capas de Athena, Batman, Daley Thompson's Decathlon, Gryzor, Hyper

Sports, Match Day, Mikie, Movie e Wizball, entre muitos outros clássicos do Spectrum.

Foi com profundo pesar que a comunidade tomou conhecimento desta notícia, num ano que foi marcado por mais perdas na cena do Spectrum.







Nome: **Bobby Carrot**

Editora: NA

Autor: Diver4d, Quiet, Kyv, Zorba

Género: Puzzle

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

A competição ZX-Dev Conversions deu cartas logo no início do ano. O primeiro a aparecer em 2018 é da autoria de um colectivo de programadores e eleva bastante a fasquia dos jogos a concurso, sendo a conversão de um jogo que surgiu na versão Android.

Em Bobby Carrot o objectivo é apanhar cenouras ou semear ovos da Páscoa, consoante o nível que escolhermos inicialmente. À partida, e pelo que nos foi dado a ver, os níveis dos ovos da Páscoa são bastante mais complicados. No entanto, em ambos os casos assumimos a pele de um simpático coelho.

Se optarmos por colher cenouras, aparece um terreno dividido em parcelas, e entre estas encontram-se armadilhas de pregos que são activadas após passarmos por cima. Quer isso dizer que temos que ter o cuidado de não ficarmos encurralados, sem opções de saída, pois se isso acontecer só nos resta recomeçar o nível, perdendo uma preciosa vida. Esta é mesmo a principal dificuldade, mas que com alguma ponderação conseguiremos avançar sem grandes problemas. Ideal para a pequenada, portanto.

Embora raciocínio rápido seja importante, pois estamos a lutar contra o relógio, pelo menos não existe um tempo limite para terminar os níveis. No entanto, quem os terminar com o melhor tempo, tem direito a figurar numa tabela de recordes. E já agora, uma funcionalidade muito engraçada é a de se poder carregar esta tabela, mantendo sempre os recordes actualizados e incentivando até a uma sadia competição com os amigos.



Se por outro lado optarmos por semear ovos de Páscoa, a vida já se complica bastante. É que agora teremos que lidar com muito mais obstáculos, desde cadeados que têm que ser abertos para permitir alcançar algumas parcelas de

terreno, tapetes rolantes que apenas permitem seguir numa direcção e que também poderão ser previamente activados para mudar o sentido, pedras semelhante a torniquetes que se movem noventa graus quando passamos por elas (e que tal como os tapetes, também poderão ser previamente activadas para se moverem), enfim, um sem número de armadilhas que teremos que ter em conta.

E não esquecer que após semearmos o terreno, já não poderemos passar por cima dele, daí que uma importante funcionalidade do jogo seja o "look around", pois permite ponderarmos muito bem os nossos passos antes de ficarmos encurralados, que será aquilo

que vai acontecer com maior frequência.

O jogo tem uma outra particularidade engraçada: no modo 128 K (aquele cujos *screenshots* aqui reproduzimos), o ecrã é maior, facilitando a sua visualização. E aumentando a atractividade do próprio jogo, pois os gráficos e os cenários são muito, mas mesmo muito engraçados, estilo *cartoon*, e bastante coloridos. Um verdadeiro mimo, portanto, a que se junta uma melodia muito engraçada, também e que vai fazer as delicias não só das crianças, mas também de todos os adultos.

Somando isto tudo, estamos aqui perante um sério concorrente a vencer a competição. E logo no início de Janeiro temos o primeiro grande jogo do ano, bom presságio para os restantes meses.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



# ZXOMBIES

DEAD FLESH

Major Derring wakes with concussion. He drags himself out from the pile of rubble & body parts. Looks like none of his squad made it. It's twilight now, and shambling figures move along the street towards him. The groans of the undead searching the living. But then something else, "Help" from nearby building. Suddenly the grizzled vet has a new purpose - he must rescue the survivors and lead them to safety. East of here - the old fort. It would make a fine stronghold until help arrives. He picks up his pistol, and advances.

Nova entrada no concurso ZX-Dev Conversions, desta vez um jogo *gore*, inspirado em Walking Dead. Confesso que nunca vi a série, mas se for tão boa como ZXombies, estamos falados...

Como Presidente da Câmara de uma qualquer cidade assolada pelo *zombies*, coube-nos o papel de herói, tal como em qualquer típica pastilha de Hollywood (vá lá, não sermos o Presidente do país já não é mau). Para sermos devidamente agraciados, teremos que guiar os sobreviventes do abrigo onde se encontram, para a zona Este da cidade, local onde está um forte e que permite aguardar em segurança a chegada dos reforços.

Pelo meio vão brotando (e a palavra é mesmo essa) dezenas de *zombies*,



Nome: ZXombies - Dead Flesh

Editora: NA

Autor: Catweazle

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

que nos obrigam a um ziguezaguear constante para os evitar. É que apesar de termos uma arma à nossa disposição e podermos ir recolhendo munições, o sistema de colisão parece estar longe de ser perfeito e se algumas vezes basta um tiro na cabeça para mandar o *zombie* para a morte eterna, a maior parte das vezes podemos disparar rajadas de metralhadora, que as balas parecem não os afectar. Este é um dos aspectos a ter de ser melhorado urgentemente.

Por outro lado, para alcançarmos outros pontos da cidade temos que activar algumas alavancas. E aqui reside outro dos grandes problemas deste jogo: estas alavancas são activadas mantendo-se pressionada a tecla "enter" durante cerca de cinco segundo. Umaz vezes funciona, outras vezes parece que emperra. E entretanto já fomos cercados por *zombies*, não havendo alternativa senão carregar à maluca na tecla de disparo, esperando que alguma das balas faça efeito.

Se estivermos acompanhados por um dos sobreviventes que temos que escoltar até ao forte, a tarefa complica-se ainda mais, pois estes não foram dotados de

grande inteligência (diremos até que os *zombies* são mais espertos), e têm uma tendência para ficarem presos em cantos, à mercê dos inimigos.

Para ajudar na nossa tarefa, de vez em quando lá vão aparecendo algumas armas e explosivos, estojos de primeiros socorros, e uma pílula de medo que faz com que os *zombies* se afastem de nós



ao invés de nos perseguirem. Muito útil, pois faz-nos poupar nas munições.

Assim, e apesar dos gráficos até serem aceitáveis, estes pequenos grãos na engrenagem tiram-nos o prazer que pudéssemos ter a jogar ZXombies. Esperemos que na segunda versão estas arestas sejam limadas e que a sua jogabilidade aumente. Nessa altura poderemos estar perante um jogo bem mais interessante.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Roust é baseado num jogo do Spectrum de 1983, Joust, que por sua vez tinha ido buscar inspiração ao jogo de arcada com o mesmo nome. E o talentoso programador Allan Turvey pegou agora no tema e criou um jogo para entrar na competição ZX-Devs Conversions, convenientemente chamado de Roust,

Nome: **Roust**

Editora: Highriser

Autor: Allan Turvey

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

para que não exista qualquer confusão com o original.

Em Roust assumimos o papel de um cavaleiro, munido da sua lança. Só que não estamos montados num cavalo, mas sim numa avestruz. E ao contrário do que

se passa no mundo real, esta avestruz, apesar das suas pequenas asas, consegue voar (ou algo semelhante). Para isso temos que ir batendo as asas para que ela permaneça no ar, doutra forma a gravidade empurra-a para terra. É que aqui não podemos esconder a cabeça debaixo da terra, muito pelo contrário, temos que a ter sempre bem no ar. Isto porque o objectivo é ir eliminando os inimigos que vão aparecendo em cada nível e que também surgem montados nas respectivas avestruzes voadoras.



Para os eliminar teremos que os atingir com a lança que está à nossa disposição, mas tendo sempre o cuidado de estar acima destes, nem que seja ligeiramente, doutra forma os inimigos vencem os duelos e perdemos uma vida. Se por outro lado os atingimos, estes transformam-se num ovo e temos então que passar por cima deles para os eliminar definitivamente, doutra forma do ovo nasce um novo guerreiro, que poderá depois saltar para uma nova avestruz e teremos mais um inimigo com que lidar. Existe ainda um elemento adicional a ter em conta, que é a inércia, dificultando o controlo da nossa avestruz, que tem a tendência de ir sempre para onde não queremos.

Há vários tipos de inimigo, sendo que à medida que vamos subindo de nível, a sua esperteza vai aumentando, deixando de vaguear passivamente pelos cenários, como acontece nos primeiros níveis, para passarem a perseguir-nos (existem quatro tipos de inimigos, sendo os azuis os mais rápidos e agressivos). Impõe-se assim alguma estratégia, pois temos que os atrair para um ponto inferior do cenário, para que possamos depois atingi-los por cima. Embora o jogo tenha níveis infinitos (ideal para quem competir pela pontuação), até ao nível vinte o grau de dificuldade vai crescendo, estabilizando depois.

Como se não fosse já bastante difícil a nossa tarefa, convém ainda sermos rápidos. É que se nos demoramos demais num nível, aparece um passaroco cuja bicada é fatal e cuja única forma de o eliminar é atingindo-o no bico. Neste caso a alternativa mais viável é fugir a sete pés (ou asas) e tentar ir eliminando os restantes inimigos o mais rápido possível.

Os cenários vão também variando um pouco, e se no início é tudo terra firme, querendo dizer que podemos aterrar em qualquer ponto, à medida que vamos avançando de nível, o fundo torna-se menos sólido, mais líquido, e além de não podermos aterrar nesses pontos, se o sobrevoarmos baixinho também nos arriscamos a ser apanhados pelo monstro do lago.

Como conversão o jogo leva nota máxima. Arriscamo-nos mesmo a dizer que é totalmente fiel à versão original,

mas que consegue aumentar-lhe a jogabilidade e consequentemente a sua atratividade. É que Joust, ou Roust, neste caso, resume-se a isso, darmos às asas (carregando continuamente na tecla de disparo, exercício parecido ao de Decathlon e pouco recomendável para teclados mais sensíveis), e atingir ou fugir dos nossos inimigos. Não fosse a pouca profundidade do próprio jogo e a classificação seria mais elevada.

De qualquer forma, se gostam do género, este será o melhor *clone* de Joust que vão encontrar (e existem muitos a voar por aí). Poderão obter o jogo, tendo um

custo de 2.50 usd. Esperem também um jogo de bónus a acompanhar Roust e melhoramentos a serem feitos em breve, incluindo a opção de dois jogadores em simultâneo, permitindo aumentar o seu interesse.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Depois de Moritz, Sebastian Braunert e Uwe Geiken tomaram o gosto ao Arcade Game Designer e lançaram passado pouco tempo Mike, the Guitar.

A primeira coisa que nos chama a atenção é o belíssimo ecrã de carregamento da autoria de Andy Green, que ultimamente tem feito trabalhos simplesmente espectaculares nesta área. Em segundo lugar o próprio tema deste mini-jogo: assumimos o papel de uma guitarra que tem que apanhar oito *plectrums*, para poder então alcançar a

Nome: **Mike, the Guitar**

Editora: NA

Autor: Sebastian Braunert, Uwe Geiken

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

coluna de som e completar a missão, isto ao longo dos nove ecrãs que compõem o jogo. Mas existe uma nuance: os *plectrums* devem ser apanhados numa certa ordem, pois existem alguns obstáculos que impedem que os alcancemos, e que apenas são desbloqueados seguindo uma certa sequência.

Para dificultar a nossa missão, ao longo das pautas de música vão deambulando

alguns inimigos. Estes são relativamente fáceis de contornar, uma vez que seguem sempre o mesmo padrão de movimentação. Mas existe depois o mauzão do Beethoven, que certamente não gosta de guitarradas e que nos persegue inapelavelmente para nos tirar o pio. A forma de lhe escapar, na maior parte das vezes, é mudar para outro ecrã, ou seja, andamos a brincar ao gato e ao rato com o famoso compositor.



ENERGY 1 PLECTRUMS 0

Mas apesar de Mike, the Guitar ser um mini-jogo, não pensem que o terminamos do pé para a mão. Vamos ter que aprender as manhas dos inimigos, o modo como se movimentam, e estudar muito bem os percursos a serem feitos, nem que isso implique voltarmos atrás e tentarmos um percurso alternativo por forma a conseguirmos evitar o célebre compositor. Caso contrário deparamo-nos com uma imagem, no mínimo, perturbadora e que nos irá atormentar durante bastante tempo...

O autor concedeu-nos também o privilégio de ir experimentando o jogo,

testando várias opções por forma a aumentar a sua jogabilidade, que é boa, diga-se. E os melhoramentos foram sendo efectuados ao longo do tempo, alguns até ao nível gráfico.

Assim, deverão ter em conta desde logo que a longevidade não é famosa (pelo menos tão famosa quanto Beethoven), mas não é de estranhar, pois trata-se apenas de uma pequena brincadeira dos programadores, mas que demonstra que agora poderão almejar a outros voos e lançar-se num jogo de maior dimensão, mesmo que criado com o Arcade Game Designer.

Uma nota final apenas para a música, que como é de bom tom, é excelente, diga-se desde já.

Jogabilidade					
Gráficos				■	■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade			■	■	■
Entretenimento				■	■
Global				■	■





A Comunidade Jet Set Willy e Manic Miner lançou um novo *clone* de Jet Set Willy, **Jet Set 40-40**, com características muito especiais. Assim, o modelo é semelhante ao original, mas foram introduzidas algumas opções especiais:

- Possibilidade de escolha do nível de dificuldade
- Possibilidade de escolha do local de começo
- Redução do número de salas para quarenta
- Apenas é necessário recolher um item por sala
- Deve-se recolher quatro conjuntos completos de itens, sendo que depois de se terminar cada um dos conjuntos, o nível de dificuldade aumenta com a introdução de novos inimigos



Nome: **Harbinger 2 - the Void**

Editora: NA

Autor: Apsis

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Decerto ainda se lembrarão de Harbinger Convergence, um dos grandes jogos de 2016 e que apenas não teve uma pontuação mais elevada por conter alguns *bugs*, que eventualmente até poderão já estar corrigidos. Entretanto chega a sequela, intitulada de The Void. E a primeira coisa que raparam é que o

ambiente subjacente à primeira aventura mantém-se aqui, com alguns extras e um manual com uma estética *sci-fi* perfeitamente adequados ao jogo (e brilhante, adiante-se).



E se na primeira aventura o jogo tinha duas partes, esta sequela tem três (em modo 128 k), cada qual com o seu *loading screen*, aumentando ainda mais a tarefa que temos em mãos. Mas poderemos livremente embrenhar-nos em qualquer uma das partes, pois não são exigidos códigos de acesso, o que desde já é um alívio para muitos. E se achávamos que o que nos era dado era pouco (sim, este lançamento é inteiramente gratuito, imagine-se), tem ainda uma bonita introdução com uma série de *screens* a enquadrar-nos.

A primeira aventura passava-se em Tantalus. Tendo escapado desse planeta na nossa nave, esta teve uma avaria a meio da viagem e deparamo-nos agora com uma ameaça ainda maior: piratas do espaço.

Está assim dado o mote para mais um grandioso jogo, fazendo em muitos aspectos lembrar o mítico Rex, que até vai ter um *remake* para o Spectrum Next (foi um dos *perks* da campanha de *crowdfunding*). Mas vamos descrever um pouco de cada uma das partes.

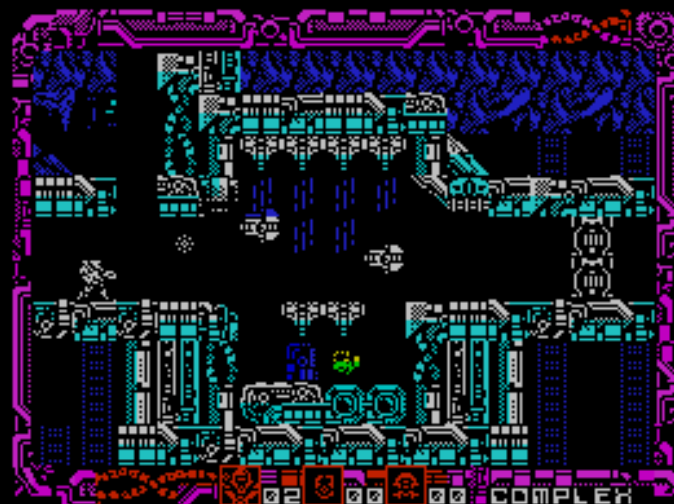
### Parte 1 - Outlands

A primeira parte passa-se nas Outlands, que é como quem diz, nos territórios longínquos. Ao longo de cerca de quarenta ecrãs temos que ir negociando todos os obstáculos com que nos deparamos, nomeadamente robôs e soldados, tendo sempre o cuidado de não cairmos em falso nos oceanos de ácido sulfúrico, pois aí perdemos de uma assentada todas as vidas (começamos com três, mas poderemos ir obtendo mais ao longo do caminho).



### Parte 2 - Complex

A segunda parte é passada no complexo fabril. Aqui os cenários mudam significativamente, e de paisagens de montanha e ácido sulfúrico (e depois de fazermos uma descida vertiginosa ao longo de um túnel), passamos para um cenário mais industrial. Mas também aqui a ordem do dia é disparar primeiro e perguntar depois. Aliás, convém quando entrarmos num novo ecrã desatarmos a disparar, pois assim conseguimos desde logo eliminar alguns inimigos mais chatos.



Enquanto que a primeira parte tinha um caminho mais imediato, nesta segunda teremos que explorar todo o complexo

até chegarmos ao ponto de acesso à parte 3. Temos portanto um elemento exploratório e que contribui para aumentar o nível de dificuldade desta segunda parte, talvez a mais difícil das três.

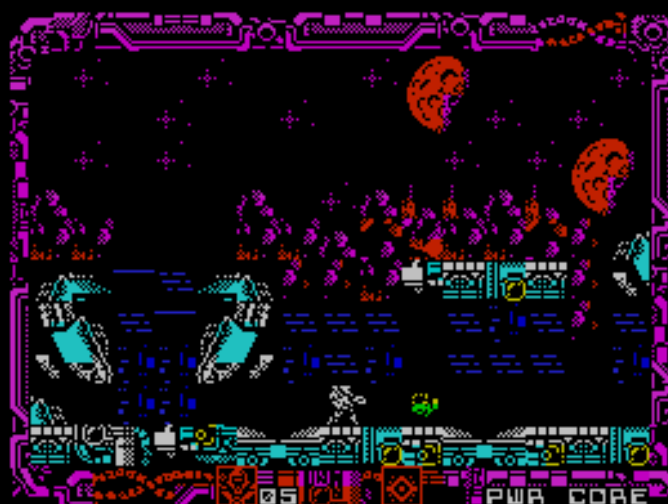
### Parte 3 - PWA Core

Nesta terceira parte temos então que encontrar o aparelho Tau-Tech que nos permite completar a missão. Se bem que aqui os inimigos necessitem de muitos tiros para serem abatidos, pareceu-nos ser efectivamente a parte mais fácil, uma vez que apenas tem cerca de meia dúzia de ecrãs para negociar. Mas é sem dúvida

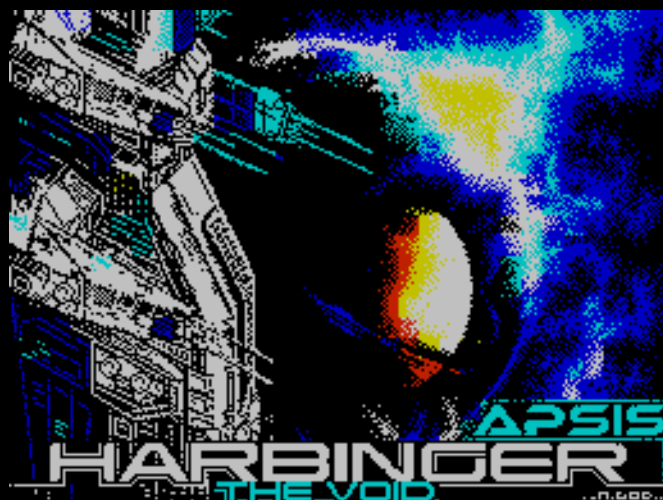
aquela que apresenta os cenários mais bonitos e imaginativos.

Se ao nível mecânico, e apesar de ter sido utilizado o motor MK 2, as semelhanças com Rex são mais que muitas, também ao nível gráfico a similaridade se mantém. Ou seja, quem gosta de Rex, e são raras as pessoas que não gostam, vão certamente adorar Harbinger. Os outros, bem, os outros devem sem dúvida alguma dar uma oportunidade a este jogo, pois tudo o que aqui vão encontrar, incluindo a música, é de excelência.

Harbinger 2 - the Void é gratuito. Aguardamos agora ansiosamente pela prometida terceira parte desta trilogia.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					





## Nome: The Adventures of Jane Jelly - The Egg Diamond

Editora: Bum Fun Software

Autor: Jaime Grilo

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Jaime Grilo volta à carga com nova aventura da moça com dois proeminentes apêndices, Jane Jelly, desta vez com o terceiro episódio da saga: The Egg Diamond. E relativamente aos dois primeiros episódios, vão reparar que existem algumas modificações, que no nosso entender aumentam a jogabilidade e dão mais "sal" a esta aventura. Afinal de contas, não é todos os dias que temos o privilégio de ver despida a personagem principal, e ao contrário de alguns jogos que por ai andam, não temos que ser um ás no poker. Mas comecemos pela história de Jane Jelly 3.

Jane sempre foi fascinada por aventuras e pelas descobertas. Influenciada pelos filmes de Indiana Jones e de Tomb Raider, decidiu tentar sua sorte na caça aos tesouros. Jonathan A. G. Dwell, um antigo conhecido do seu pai, sabendo da vontade de Jane, contratou-a para ir à caça ao tesouro. Na primeira aventura encontrou o tesouro de Zedin, seguindo-se depois o tesouro de Hotmarmalade. Tendo cumprido com sucesso as missões prévias, vai agora à procura do tesouro do Egg Diamond na ilha do Badass Guy. Mas este é mesmo "badass", e não perde a oportunidade de despir a Jane e fazer sabe-se lá o quê com ela.

Para completar a missão, Jane tem que regressar à lancha que a trouxe à ilha, com o diamante, e vestida, pois claro. Mas a tarefa é árdua, pois ao longo de vinte e um diferentes ecrãs, tem que evitar muitos inimigos, na forma de pássaros e morcegos perseguidores, pedras que caem ou que reboam para cima da heroína, tochas, mas acima de tudo os lacaios de Badass, que se apanham a Jane, despem-na, aliviam-na de todos os pertences e colocam-na na prisão (uma das novidades do jogo). Quando isso acontece, não existe outro remédio senão encontrar as roupas e os objectos que entretanto lhe foram roubados.



Outra das novidades é que apesar de haver armadilhas que matam instantaneamente Jane, os perseguidores agora têm um efeito diferente. Assim, se Jane for apanhada três vezes pelos lacaios do Badass, já não vai parar à prisão, mas sim encontrar-se com o mauzão em pessoa. Nesse caso o jogo acaba. Por outro lado, tocar nos restantes perseguidores retira um pouco de energia, e se esta chega a zero, perde-se logicamente uma vida (começa-se a aventura com três). Parece-nos uma boa evolução ter-se reduzido as formas de se morrer instantaneamente, possibilitando uma maior longevidade do jogo (e consequentemente aumentando a sua jogabilidade).

Mas além disso, também se encontram aqui os típicos elementos de uma aventura de arcada. Assim, tem que se encontrar a chave que abre o baú do tesouro (além de o localizar), assim como uma roda que permite activar um sistema de alavancas. Só assim se conseguirá alcançar o almejado tesouro e regressar à lancha. A chave e a roda encontram-se nas peças de mobiliário espalhadas pelo cenário e começam



sempre no mesmo sítio, se bem que uma boa adição ao jogo seria ir mudando aleatoriamente de local.

Um outro elemento em que se nota uma boa evolução é ao nível gráfico. Assim, desde o primeiro jogo criado por Jaime Grilo (todos no motor Arcade Game Designer), que estes têm ficado mais atractivos, muito coloridos, com cenários apelativos, e que convidam a ir sempre um pouco mais à frente para ver o que o programador nos reservou. No entanto, também se notam um pouco as limitações desse motor, desde logo um sistema de colisão que está longe de ser perfeito, ou a pouca memória livre que disponibiliza, que faz com que normalmente os jogos criados com o AGD tenham poucas salas.

Em suma, esta terceira aventura joga-se com muito agrado, e aguardamos agora pela continuação. Sim, porque Jaime habituou-nos mal, a esperar uma nova aventura da Jane por trimestre. E agora queremos mais.

O jogo é gratuito, mas quem preferir a versão física pode adquiri-la através da Bum Fun Software.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Depois de Deep Blue e Abu Sinver Propagation, Errazking lança um novo jogo em moldes muito semelhantes (mais uma vez criado com o motor 3D Game Maker) para dar entrada no concurso ZX-Dev Conversions, que se aproximava do seu final. Assim, Doctor Who: Surrender Time é baseado na série de ficção científica inglesa dos anos 60, e que já teve outras conversões anteriores, nomeadamente Dalek Attack de 1992, que foi inclusive o último lançamento comercial para o Spectrum na Europa Ocidental (primeira fase da vida deste).

Logo de início somos apresentados com um ecrã de carregamento inspirado, assim como uma bonita introdução. Desafortunadamente, esta introdução foi mesmo aquilo que gostámos mais neste jogo, como iremos ver mais à frente.



Nome: **Doctor Who: Surrender Time**

Editora: NA

Autor: Igor Errazking

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

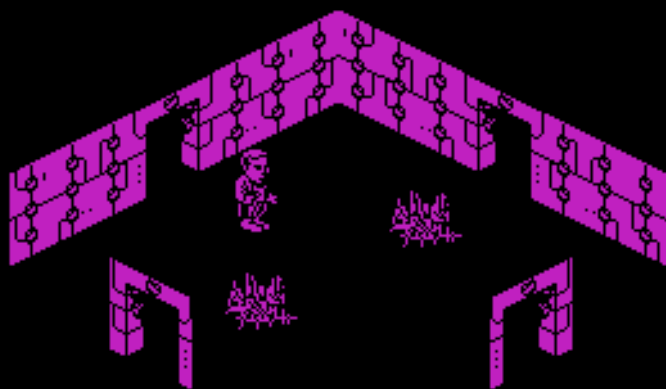
Número de jogadores: 1

ZX spectrum  
DOCTOR  
WHO  
SURRENDER TIME



Em Doctor Who: Surrender Time, Davros assumiu o controlo da nave espacial TARDIS (Time And Relative Dimensions In Space), que permite viajar no tempo, aprisionando o Doctor Who num *loop* temporal. Cabe a nós reverter a situação (ainda não chegámos ao fim da aventura, portanto não sabemos o que nos espera).

Mas está assim dado o mote para mais uma típica aventura isométrica, ao estilo dos jogos já mencionados deste autor, mas também com semelhanças com Em Busca do Mortadela e Topo Mix Game, de Borrocop.



### TELEPORT 1

Mas enquanto estes dois últimos estão recheados de cenários muito imaginativos, com dezenas de obstáculos para negociar, tornando o desafio aliciente, em Doctor Who temos um verdadeiro deserto. O principal problema é que as salas estão praticamente "despidas", quer de adereços (que

contribuem para graficamente tornar o jogo atractivo), quer de inimigos e obstáculos. Limitamo-nos portanto a vagar por este labirinto de salas, todas iguais umas à outras (apenas a cor muda), tentando não perder o Norte e chegar a algum lado.

Muito pouco, portanto, e a sensação com que ficamos é que o jogo foi terminado à pressa para entrar no concurso ZX-Dev. A ideia até poderá ser boa, mas necessita de ser melhorado. Da forma como foi lançado, parece um produto inacabado, sendo tremendamente monótono andar por este deserto.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Graças ao contributo dos seus leitores, neste caso o Vasco Gonçalves, conseguimos juntar a sua cassette à nossa e recuperar todos os blocos de um interessante lançamento que assinalou o décimo aniversário da **Triudus**.

Esta cassette apresenta aqueles que para a Triudus foram considerados os jogos mais representativos da vida do Spectrum até 1987: Manic Miner, Fighter Pilot, Match Point, Pole Position, Match Day, Hyper Sports, Commando, The Way of the Exploding Fist, Bomb Jack e Theatre Europe.





Parachute é um clássico que saiu para o sistema Atari 2600 em 1983 e teve agora direito a uma conversão por obra e graça de Miguetelo, que fez assim a sua entrada na competição ZX-Dev Conversions.

O jogo coloca-nos no papel de um pára-quedista que é lançado de um avião e que tem que aterrar em segurança numa base, ao longo de trinta e cinco níveis. Para pousar com segurança nessa base, o jogador deve evitar aviões, helicópteros, pássaros, baterias anti-aéreas, balões de ar quente e uma panóplia de variados obstáculos. Qualquer toque com um dos obstáculos faz o pára-quedas rebentar e cairmos desamparados, perdendo uma das nove vidas com que iniciamos a missão.



Nome: **Parachute**

Editora: NA

Autor: Miguetelo

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Existem apenas quatro teclas que permitem direccionar o nosso personagem: esquerda, direita, subir e descer. Mas depois existe um elemento extra, uma espécie de motor, que nos ajuda a aumentar a velocidade com que nos deslocamos, bastando para isso teclar para baixo (para cima não conseguem acelerar a velocidade). Esta artimanha é fundamental para se conseguir ultrapassar a maior parte dos obstáculos, mas têm que usar de forma muito ponderada essa ajuda, pois o motor consome combustível e esse não é ilimitado, embora durante o nosso percurso possamos ir apanhando galões do precioso liquido.

Como também já devem imaginar, o conceito é extremamente simples. Mas muitas vezes é das coisas simples que saem os grandes jogos, e francamente gostámos bastante do que aqui vimos. É que a par de uma excelente implementação, com um bom sistema de colisão, também os gráficos, muito coloridos, ajudam a tornar os cenários agradáveis. Apenas o som é um pouco minimalista, mas que a bonita melodia associada ajuda a disfarçar.



Têm sido muitas as boas surpresas que têm concorrido ao ZX-Dev Conversions, sendo este mais um jogo, que mesmo que não sendo o vencedor (houve

candidaturas muito fortes), certamente foi bastante elogiado. Aconselhamos-vos portanto a virem pegar em Parachute e a tentarem acertar no alvo com o pára-quedista.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Gandalf**

Editora: NA

Autor: Cristian Gonzalez, Alvin Albrecht, Hikaru, Beykersoft

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Não deve haver quem não conheça este personagem, mas o simpático Gandalf é um Mago Istari, personagem fictício das obras de Tolkien. Pertence à raça dos Maiar, sendo um espírito bondoso, e costuma andar acompanhado de Nienna, que lhe ensinou a paciência e a compaixão. A sua missão é ser um conselheiro dos homens e impedir que a escuridão volte. E neste jogo, muito depois da destruição do Anel, Gandalf volta para se vingar dos quatro últimos demónios, cabendo a nós ajudá-lo a libertar a *Middle Earth* de Melkor.

Eis mais um dos jogos que saiu logo no início do ano e que corresponde por inteiro aquilo que esperávamos, tendo em conta a *demo* e imagens que o programador foi deixando à medida que o foi desenvolvendo (foi mais um dos concorrentes ao ZX-Dev Conversions).

Tendo sido criado com recurso ao motor Nirvana+ (usou ainda o compilador z88dk e o Vortex II), cor é o que não falta neste mundo encantado, como poderão ver nos *screenshots* que deixamos.





Ao longo de sessenta e quatro diferentes ecrãs, divididos em quatro níveis de crescente dificuldade, com um demónio por eliminar no final de cada um deles, teremos que ir recolhendo os potes de ouro e as chaves que permitem abrir os portões para novas salas. E à medida que vamos evoluindo e recolhendo os diversos *add-ons*, o poder de fogo de Gandalf vai também aumentando, fundamental para se passar alguns dos muitos inimigos que povoam este mundo, mas em especial os demónios de final de nível. Convém também não dispararmos indiscriminadamente, pois as munições não são infinitas, e se chegamos ao final do nível com poucas, não teremos hipóteses de conseguir derrotar o demónio.

Ao longo do caminho também poderemos ir recolhendo alguns itens que vão aumentando a nossa saúde e os Manas. Muito útil, já que o contacto com os inimigos vai desgastando a nossa energia, uns mais que outros. Além disso existem alguns obstáculos que são mortais, como a água por exemplo. Daí que seja fundamental delinear muito bem os passos que vamos dar, evitando percorrer o mesmo caminho por várias vezes, já que isso implica ter que voltar a

torner os inimigos que já tínhamos ultrapassado, e, na maior parte das vezes, gastar mais munições, pois quando eliminamos um inimigo, ele desaparece apenas por um pequeno período de tempo, voltando a reaparecer uns segundos depois para nos infernizar a vida.

Um dos poucos aspectos que achámos que poderia ser melhorado é o controlo de Gandalf. Apesar de ter dois modos de controlo, um que implica ter duas teclas, uma para saltar, outra para disparar, e uma segunda opção com a mesma tecla para disparar e saltar (que pode ser confuso para alguns), o jogo requer alguma prática na movimentação da nossa personagem, em especial ao nível do salto e da aproximação aos obstáculos e plataformas. Mas nada que nos dê grandes dores de cabeça (nem isso, nem bater com ela nas plataformas - experimentem a fazê-lo), pois também rapidamente se apanha o jeito ao sistema de controlo.

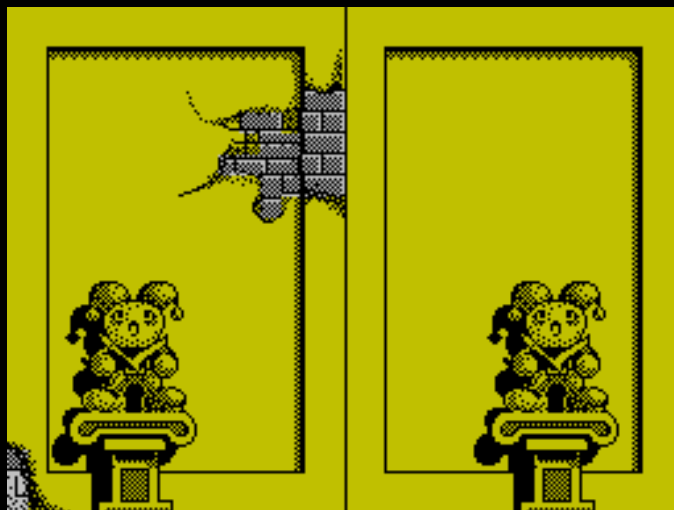


De resto, o que têm aqui é um típico jogo de plataformas, mas muito bem implementado. E absolutamente viciante, pois não irão descansar

enquanto não chegarem ao final de cada um dos quatro níveis e ver o ecrã final. E uma nota final ainda para a música e o som, que está ao nível do restante, ou seja, excelente.

Gandalf é gratuito e aconselhamos-vos a descarregar-no o mais rápido possível, não se vão arrepender.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Extruder**

Editora: NA

Autor: Rui Martins

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 2

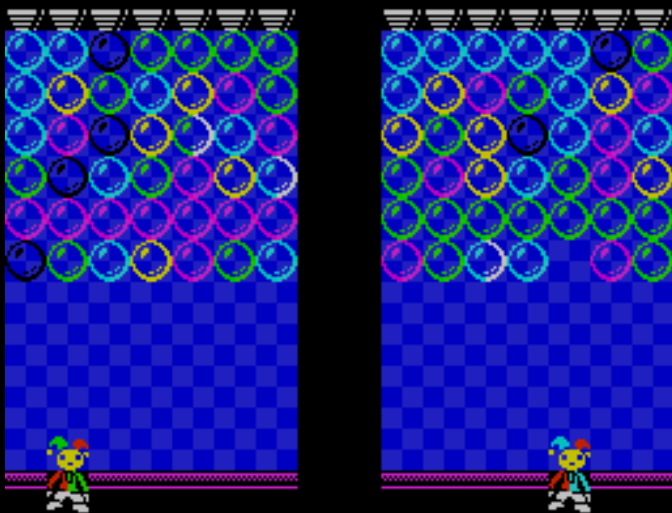
A competição ZX-Dev Conversions também teve marca portuguesa com a entrada a concurso de Extruder, de Rui Martins, baseado em Magical Drop II. Por razões alheias à vontade do programador, não pôde dedicar-se a cem por cento ao desenvolvimento do jogo, havendo alguns aspectos na sua implementação que carecem de alguns melhoramentos e que poderão dar origem a uma nova versão.

Neste jogo (conversão de um original de 1995), somos presenteados com uma pilha de bolhas coloridas, colocadas aleatoriamente, aos quais vão sendo acrescentadas ao fim de alguns segundos mais algumas. Se a pilha chegar à parte inferior do ecrã, o jogo termina. O nosso objectivo é então eliminar as bolhas,

tendo que para isso empilhar verticalmente as bolhas da mesma cor, pelo menos em grupos de três. Para as empilhar, vamos extraindo as bolhas de outras pilhas (daí o nome Extruder), colocando-as na pilha que queremos eliminar.

Quando uma das bolhas está a tremer intermitentemente, se a conseguirmos eliminar, todas as bolhas da mesma cor que estejam no ecrã desaparecem (é este o truque para conseguirmos ir limpando as pilhas). Por outro lado, existem pedras pretas que não são directamente eliminadas. No entanto, se eliminarmos uma bolha que esteja junto a uma dessas pedras pretas, todas se convertem em bolhas da mesma cor.

Uma das melhores opções de Extruder é o facto de poder ser jogado por duas pessoas em simultâneo. Nesse caso o ecrã divide-se em dois, e perde o jogador que primeiro deixar chegar a fila de bolhas ao fim.



Quais são então os aspectos que gostaríamos de ver melhorados no jogo?

Em primeiro lugar, a introdução da pontuação. Parece um exercício ingrato estarmos a eliminar bolhas sem um objectivo concreto, tal como tentar fazer o máximo de pontos possível. Esta opção daria mais "sal" ao jogo, sem qualquer dúvida.

Em segundo lugar gostaríamos de, sempre que extraímos uma bolha, e



ainda antes de a lançar na pilha, a cor desta aparecesse assinalada em algum ponto do ecrã. É que às páginas tantas já não sabemos qual a cor que temos que lançar, muitas vezes levando a enganos e perdendo-se segundos preciosos, com consequências quase sempre fatais.

Por último, seria também engraçado ver a bolha ser lançada para a pilha, ao invés de ver-se apenas desaparecer as pilhas. Daria talvez um aspeto mais realista ao jogo.

Compreendemos perfeitamente que o programador possa não ter a disponibilidade que queria para implementar todas as opções desejáveis. Poderá ficar então para o Extruder II, pois o potencial está lá.

Quem quiser experimentar Extruder, este é gratuito, tal como todos os jogos a concurso no ZX-Dev Conversions, e pode ser obtido no fórum dessa competição

Uma nota final para as teclas, pois estas não estão assinaladas nas instruções, devendo utilizar-se o "QAOP", tendo-se o cuidado de não carregar na tecla do "Space" senão o jogo termina mais cedo do que o esperado.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Mighty Final Fight**

Editora: NA

Autor: Alexander Udotov, Eugene Rogulin e Oleg Niktin

Ano de lançamento: 2018

Género: Beat 'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Desde que foi anunciado na ZX Dev – Conversions, Mighty Final Fight, era sem dúvida o jogo mais aguardado de todos. O *teaser* apresentado estava soberbo, com a aliciante do líder do projecto ser o programador Alexander Udotov (Sanchez), responsável por obras-primas como Castlevania Interlude e Xelda.

Originalmente lançado no final da vida da NES, Mighty Final Fight foi a resposta da Capcom para converter um dos seus grandes sucessos das máquinas de jogos para a consola de 8 Bits da Nintendo, que resultou numa espécie de *spin-off* do jogo original, uma vez que seria impossível convertê-lo com a mesma qualidade para o sistema.

Nesta nova versão o enredo ficou praticamente o mesmo, com a mudança da jogabilidade para dois botões de acção e com os gráficos redesenhados para ficar com um toque infantil de desenho animado. A versão do ZX Spectrum é então um *demake* da versão da Nintendo 8 Bits, com pequenas diferenças que iremos referir, mais adiante, na análise.

lançado para o Spectrum em 1991 pela U.S. Gold. Aos olhos da época parecia uma conversão impossível e mesmo com uns gráficos soberbos, fieis ao original, a jogabilidade era sofrível e o jogo acabou por ser um *flop*.

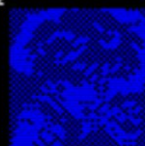
Mighty Final Fight é um daqueles jogos que à partida também parecia impossível de converter, mantendo a jogabilidade e fluidez da acção do original, mas sendo Sanchez um programador exímio o impossível foi feito, tendo conseguido com que o jogo retivesse toda a mestria do original, com pequenas diferenças na jogabilidade, mas que em nada afectou a qualidade do *demake*.

**SELECT PLAYER**



**CODY**

*A tough street fighter who is skilled with knives.*



**GUY**

*Descended from ninja. He possesses incredible agility.*



**HAGGAR**

*The hot-tempered wrestler and mayor of metro city.*

O Final Fight original chegou a ser

O jogo desenrola-se num único modo de história, apenas para um jogador, através de cinco níveis. Pode parecer pouco, mas tendo em conta que podemos jogar com os três personagens originais, Cody, Guy e Haggar, cada um com estilos de luta diferentes, o que proporciona divertimento por um bom par de horas enquanto não conseguirmos acabar o jogo, resgatando a filha do presidente da Câmara, Mike Haggar, raptada pelo temível líder do gang Mad Gears, com todos os três personagens, a fim de vermos os três finais distintos.



A grande diferença da versão do Spectrum para o original reside no seguinte aspecto da jogabilidade: O jogo da NES tem uma espécie de evolução “RPG”, consoante vamos progredindo nos níveis e aniquilando inimigos enche-se uma barra de experiência, ao subir de nível permite que desbloqueemos mais golpes, ficando os mesmos disponíveis até ao final do jogo. O nível de experiência Mike Haggar começa no nível três, sendo o personagem mais forte, mas em contrapartida mais lento. Cody e Guy começam no nível um, sendo Guy o mais rápido de todos, mas também o mais fraco, e Cody, o personagem que reúne um conjunto de características intermédias, entre força, rapidez e evolução de experiência.

Na versão de Spectrum as características físicas são iguais, mas a barra e evolução de experiência foi substituída por uma barra de poder, que vamos enchendo ou vazando ao longo do jogo. Quando está mais cheia, esta atinge certas cores permitindo que tenhamos acesso a golpes mais poderosos, vazia a menos, e isto vai variando em todos os níveis do jogo.

Esta opção pode ser mais chata nos níveis mais avançados, conforme a dificuldade sobe, ou contra um chefe, já que se levamos mais dano ou usamos os golpes mais poderosos a barra vai vazando, voltando apenas a termos acesso aos golpes básicos. Para enchê-la é só darmos mais dano do que recebemos dos nossos inimigo, ou irmos apanhando os itens de bônus deixados pelas ratazanas ou barris.

No Spectrum existe também diferenças no enchimento da barra de poder, a do Haggar está uns traços mais acima, e é o que mais facilmente enche a mesma, comparada com a do Guy, que tem imensa dificuldade em enchê-la através dos danos infligidos a terceiros, mas que nos parece o personagem que dá mais gozo jogar, pela fluidez dos golpes. Pessoalmente preferimos a da versão da Nintendo, mas confessamos que assim o jogo aumenta a dificuldade, já que temos que apurar melhor a técnica de combate, para sofrermos menos dano.

Outra mudança de salientar foi a redução dos dois botões do comando da NES, para um botão de acção no Spectrum. No começo somos brindados, como opção

antes do jogo, com um modo tutorial para aprendermos os golpes, que funciona de uma forma distinta de outros jogos. Deixando a tecla de acção premida, o personagem começa a executar golpes e combinando com outras teclas, ou com combinações pré-definidas, podemos executar alguns golpes mais poderosos, ou finalizações. Pode parecer, por vezes, que jogamos em modo piloto automático já que ao premir a barra de espaços, o boneco faz uma combinação de meia dúzia de murros, em vez de premirmos a mesma seis vezes. Com dois ou três jogos, encaixamos no esquema e não são nestas diferenças que a versão de Spectrum fica a perder face ao original, nem aqui, nem em nenhum aspecto, já que tecnicamente o jogo está soberbo.



O grafismo está fiel ao original, apenas com a limitação de cores da máquina, mas está magistralmente animado, quase nem parece um jogo de Spectrum, face à quantidade de animações no ecrã. O jogo contém pormenores deliciosos, como no nível em que defrontamos um chefe dentro duma casa, onde podemos vislumbrar o trovejar no exterior e a projecção da luz dos raios no chão onde combatemos, estando tecnicamente maravilhoso.

A nível sonoro as melodias são do melhor que existe, com a adição de música e som de efeitos em simultâneo, mesmo que básico, confere uma maior profundidade sonora à acção. A melodia do primeiro nível é muito cativante, ficando no ouvido, mesmo após termos jogado.

Um pormenor que muito nos agradou, foi a disponibilização do projecto de código-fonte e das ferramentas utilizadas pelo autor nesta conversão. Além do código-fonte em Assembly e de todos os recursos gráficos e de som, estão também incluídos o SjASMPlus (um compilador de assembly Z80), o emulador Unreal, um editor para efeitos sonoros (AY Sound FX Editor), e ainda, mais três utilitários para a edição dos níveis e gráficos do jogo. E como se não bastasse, o autor também disponibilizou os projectos de Visual Studio (e respectivo código-fonte na linguagem C# da Microsoft) destes mesmos utilitários. Quem se interessar por programação tem, neste caso, um projecto pronto para ser compilado e modificado sem o habitual trabalho de preparação do ambiente de desenvolvimento. Quem sabe se não servirá de base de inspiração para novos projectos na comunidade?

Mighty Final Fight é uma conversão fabulosa mas apenas disponível para 128 K, e tendo a ROM de mais de 360 K torna-se um jogo mais indicado para jogar em emulador do que na máquina real, a não ser que tenhamos um dispositivo físico de leitura de ROMs para o Spectrum (Dandanator! Mini, por exemplo).

Resumindo, estamos perante o melhor *beat'em'up* disponível para o Spectrum, desde que apareceu o velhinho Target Renegade, e já lá vão trinta anos. Ainda por cima é gratuito, não havendo desculpa para que não seja imediatamente descarregado por todos, quer gostem, ou não, do género.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Ninja Gaiden Shadow Warriors**

Editora: NA

Autor: Jerri & DaRkHoRaCe

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

A competição ZX-Dev Conversions não parou de nos surpreender. Mas este Ninja Gaiden era um dos que nos tinha despertado a curiosidade, até pelas excelentes críticas que tínhamos lido sobre ele.

Carregámos finalmente o jogo (em modo 128 K apenas), e ficámos logo maravilhados com o ecrã de carregamento, que abre o apetite para o jogo que se segue. Certamente que teria sido aprovado por Bob Wakelin, artista recentemente falecido.

O jogo original apareceu para a plataforma Game Boy em 1991 e retrata um período anterior aos eventos do primeiro Ninja Gaiden, que na altura saiu para a NES. Controlamos Ryu Hayabusa, e

temos como missão salvar a cidade de Nova York das forças do imperador Garuda. Este lança o seu exército no nosso encalço, incluindo *cyborgs*, lutadores de kickboxing, o ex-Coronel Allen e o nobre japonês Whokisai, entre outros, ao longo de cinco níveis repletos de adrenalina. E claro, no final de cada nível temos o respectivo guardião, cuja resistência aos nossos golpes vai aumentado à medida que vamos avançando na missão.



THIS GAME WORKS  
IN 128K MODE ONLY



Para combater todos esses inimigos estamos munidos de uma espada, que apesar de ser curta, obrigando-nos a chegar bem perto dos opositores, tem uma lâmina bem afiada e fatal ao primeiro toque (excepto para os guardiões, que necessitam de muitos mais golpes). Mas também podemos recorrer à mágica, e nesse caso lançamos um raio mortífero para os nossos inimigos. No entanto esta é em número limitado, muito embora possamos ir carregando as reservas ao longo do caminho. De qualquer forma aconselhamos a guardá-la para os guardiões.

O primeiro nível é passado ao longo de um grande edifício e é relativamente fácil de se chegar ao guardião. Por um lado não existem assim tantos inimigos a ultrapassar, por outro o nível é curto. Além disso, o guardião é bastante previsível e, portanto, fácil de se evitar e contra-atacar.

No segundo nível já estamos dentro do edifício, com múltiplas plataformas e tapetes rolantes e a coisa complica-se. Alguns dos inimigos disparam contra nós (balas e fogo), e temos também que defrontar algumas máquinas voadoras.

Mesmo assim, com alguma arte ainda se chega ao guardião, mas este está longe de ser pêra-doce. Ainda por cima tem um minorca como ajudante, que nos tenta agarrar, dificultando a nossa movimentação.

O terceiro nível é semelhante ao segundo, mas agora temos que lidar com muito mais plataformas, armadilhadas com lançadores de fogo, além de muito mais inimigos. A certa altura somos puxados por um gancho para um novo conjunto de plataformas, numa sequência absolutamente divina e que só por si é um motivo para aqui se tentar chegar. Quando alcançamos o guardião, temos que ter o cuidado de nos desviarmos da mira da sua arma, pois esta dispara rajadas de metralhadora.

No quarto nível naturalmente que o grau de dificuldade aumenta ainda mais, e até aqui só os melhores irão conseguir chegar. A certa altura deparamo-nos com um corredor onde a luz vai faltando (mais uma vez uma sequência fabulosa) e com os robôs inimigos a mandarem feixes de luz mortais. Depois de muito penarmos vamos encontrar um Pierrot, cujo leque é uma arma mortífera, e que ainda por cima tem a capacidade de voar.

E finalmente, depois de ultrapassarmos o guardião do nível anterior, atingimos o quinto e último nível, repleto de ninjas que nos tentam atingir com fogo e robôs que disparam lasers contra nós, enquanto vamos subindo por um elevador que nos deixa pouca margem de manobra para escapar. Se conseguirmos escapar incólumes a isto



vamos encontrar o guardião final, que tem uma surpresa reservada para nós. Mas essa não vamos aqui desvendar.



Como já perceberam, este foi um jogo que nos encheu as medidas. Os gráficos são do melhor que já se fez para o Spectrum, fazendo-nos lembrar em alguns momentos Midnight Resistance, tal a profusão de cores que aqui vão encontrar. A música estão ao nível de

tudo o resto, isto é, nota máxima. Se alguma coisa poderia haver a melhorar, talvez o sistema de *scrolling*, embora também seja apenas uma questão de hábito até nos habituarmos aos "saltos" dados por este.

Gratuito como todos os restantes jogos na competição ZX-Dev Conversions (este é daqueles que seguramente merece ser lançado em formato físico), só temos um concelho a dar: corram a ir buscar antes que esgote!

Jogabilidade									
Gráficos									
Som									
Dificuldade									
Longevidade									
Entretenimento									
Global									



Nome: **Vindius - The Videogame**

Editora: NA

Autor: Deka Black, Zael, Future, Rincondelico, Periko

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura gráfica

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston

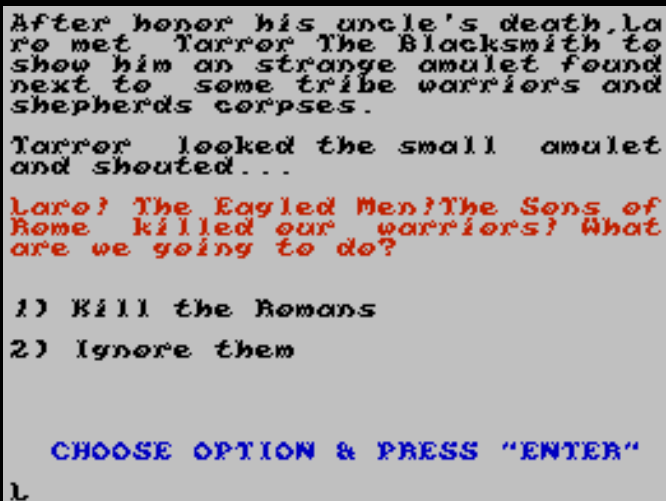
Memória: 128

Número de jogadores: 1

Decidimos analisar mais uma entrada do concurso Zx-Dev Conversions, neste caso, Vindius – The videogame. Para a sua história, os autores basearam-se no livro de Deka Black – Vindius el Guerreiro del Norte – um livro que conta a história de um guerreiro cantabricense e um grupo

de legionários romanos que perseguem um fugitivo cartaginense pelas perigosas terras de Cantábria, em Espanha, numa combinação de literatura fantástica com mitologia, história e folclore desta mesma zona.

Este é um jogo baseado no conceito dos livros “Choose your Own Adventure” ou Aventuras Fantásticas, como eram por cá conhecidos quando foram lançados pela Verbo. Como o jogo é bastante limitado e de duração curta, os autores decidiram incluir também uma pasta com extras, nomeadamente os créditos da equipa, dois mini-jogos e gráficos cortados do jogo por (segundo eles) serem muito feios, perturbadores ou até picantes...



```
After honor his uncle's death, Laro met Tarror the Blacksmith to show him an strange amulet found next to some tribe warriors and shepherds corpses.

Tarror looked the small amulet and shouted...

Laro? The Eagle Men? The Sons of Rome killed our warriors! What are we going to do?

1) Kill the Romans
2) Ignore them

CHOOSE OPTION & PRESS "ENTER"

L
```

Vamos então ao jogo, para começar, a música é minimalista e muito pouco interessante, quase nem se dá por ela, o que até nem faz grande diferença sendo o tipo de jogo que é, mas gostaríamos de para variar ter algo mais elaborado que o costume, já que jogos do género não costumam dar muita atenção à parte sonora e, nesse aspecto, desiludiu um pouco.

Quanto aos gráficos, temos uma escolha interessante. Os *pixels* usados para as ilustrações são maiores que o normal (8x8), o que dá ao jogo um visual muito característico, diferente da maioria dos jogos de Spectrum. A utilização deste modo também permite evitar mais facilmente o *colour clash*, e enquanto a maioria dos gráficos ficaram bem engraçados, ficámos com a ideia que

alguns dos desenhos precisavam ser melhor trabalhados, para aproveitar de uma maneira mais interessante este visual.

A história, para variar, está muito bem escrita, imaginamos que por ser fiel ao livro, mostra-nos todo um universo de lugares e personagens muito interessantes e uma narrativa bem construída, das melhores que vimos em jogos do género até hoje. O problema é que a história em espanhol está muito bem escrita mas não conseguimos perceber a totalidade dos textos, por isso decidimos tentar a versão em inglês que, devemos avisar, tem alguns erros de construção e de gramática o que estraga um pouco a experiência de jogo.

Apesar da qualidade da história, Vindius – the Game torna-se bastante frustrante. Em muitas situações, uma análise cuidadosa ao que nos rodeia permite descobrir a escolha certa, mas noutras dá-nos a sensação de que não existe uma razão lógica nem nada que nos indique a hipótese a seguir e só nos resta escolher uma opção ao acaso, levando-nos frequentemente à morte, desmotivando a continuar a aventura.

Reparámos também que infelizmente o jogo cai noutro problema muito típico das aventuras fantásticas que é o de apenas uma opção dar para avançar e todas as outras levarem à morte, não havendo caminhos alternativos. Isto leva-nos a chegar frequentemente ao ecrã de *Game Over* e em muitas ocasiões sobreviver mais parece uma questão de sorte.



Ao chegar ao final da aventura temos acesso a uma *password*, que inserida no ficheiro "extras", nos dá acesso a mini-jogos e a alguns desenhos, não incluídos no programa principal, de algumas das criaturas em poses mais sensuais. As imagens foram removidas do jogo, e ainda bem, pois realmente não acrescentavam nada, e os nus, para sermos sinceros, estão um pouco mal desenhados, e enquanto prémio por vencer o jogo são uma desilusão.

Nota final para os mini-jogos que são tão simples e básicos que mais lembram o pior dos antigos jogos LCD, aborrecendo muito rapidamente.

Não recomendamos assim Vindius, devido a tudo o que já foi mencionado e achamos que precisava de mais algum trabalho, mas queremos deixar um elogio à qualidade do texto e da mitologia / história que achámos muito interessante e nos lembrou as antigas histórias das Aventuras Fantásticas.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

A Espectroteam voltou a homenagear a criatividade de Marco Carrasco e Rui Tito, dois prolíficos criadores de jogos nos anos 80, e fez um *remake* do **Invasores Aquáticos**, recuperado por Planeta Sinclair em 2016. Desta vez o código original em Sinclair BASIC foi re-escrito para o compilador Boriel's ZX Basic, no que resultou num jogo muito mais rápido.

Também foram feitos alguns ajustes à jogabilidade, tais como a possibilidade de destruirmos a nave-mãe (o que não acontecia no jogo original), ou de ganhar torpedos por cada submarino destruído. No fundo do ecrã é exibida uma contagem de submarinos, que aumenta por cada submarino que deixarmos

escapar, e diminui por cada um destruído. Se essa contagem perfazer dezasseis submarinos, então a nave-mãe aparecerá para destruir o planeta, tendo nós uma breve chance para evitar tal destino.





Nome: **Gimmick! Yumetaro Odyssey**

Editora: NA

Autor: Antonio J. Pérez

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Concluimos as *reviews* dos dezoito jogos que entraram na competição do ZX-Dev Conversions com Gimmick Yumetaro Odyssey, aventura desenvolvida pelos nossos irmãos espanhóis com o motor MK2, como facilmente se aperceberão assim que o carregarem.

Reza a história que Yumetaro, depois de resgatar a sua dona do jugo dos brinquedos ciumentos, regressou a casa feliz e contente da vida. Mas esta paz de espírito não durou muito, já que o último dos brinquedos ciumentos, o microcomputador mais moderno e sofisticado da época, tinha inveja do amor que a menina sentia por Yumetaro, e num ataque de raiva raptou o nosso herói e transportou-o para um mundo digital totalmente desconhecido. Cabe a nós agora ajudar Yumetaro a regressar à sua pacífica vidinha, encontrando as sete bolas mágicas que permitem invocar o Dragão Vampiro (estranho, mas é mesmo essa a nossa missão).

Desde logo esta é uma aventura com características muito especiais, pois vai buscar inspiração a muitos jogos, quer em termos de cenários, quer em termos da própria banda sonora. Assim, Castlevania, Shinobi, Super Mario,

Wonder Boy, Sonic, Dragon Ball, etc., irão facilmente ser reconhecidos, com muitas figuras a serem resgatados desses títulos. E esta diversidade é um dos grandes trunfos de Gimmick!, pois cada nível tem uma forma muito própria de ser resolvido, embora o que aqui temos seja um típico jogo de plataformas, com laivos de aventura de arcada.



O jogo é longo, também, são cento e oitenta ecrãs em nove + um mundos diferentes, correspondentes aos diferentes níveis, alguns relativamente fáceis de serem ultrapassados, outros diabolicamente complicados. Até aqui se nota a diversidade de Gimmick!, pois o nível de dificuldade é bastante variado.



Mas fora estas reservas que aqui colocámos, o que têm aqui é um jogo bastante divertido, com a tal variedade que é o seu grande ponto forte, gráficos atractivos e muito coloridos, e uma boa mecânica na movimentação de Yumetaro e dos opositores. Existem também alguns desafios que exigem mais do que dedo rápido, como por exemplo um sistema de interruptores que têm que ser colocados na posição certa para que consigam terminar o nível.

Apesar deste ser daqueles jogos que tem a capacidade de agarrar imediatamente o jogador, houve alguns aspectos que não gostámos particularmente, até porque afecta a própria jogabilidade, e que levou a que Gimmick! não obtivesse uma nota tão elevada como o seu potencial poderia dar a entender. Assim, o principal problema está directamente relacionado com o facto de se ter substituído o *scrolling* do original por ecrãs estáticos, pois quando passam de um ecrã para o seguinte, por vezes caem imediatamente em cima de um inimigo ou de uma armadilha, sem terem a mínima hipótese de se desviarem. Tendo em conta que para cada nível têm apenas cinco vidas (na cidade poderão ir à enfermaria repor as vossas reservas de vidas), rapidamente perdem o jogo em alguns dos níveis.

Outro aspecto que achamos que deveria ser melhorado está relacionado com os próprios obstáculos e opositores de alguns dos níveis. Parece-nos quase impossível alguns serem ultrapassados sem perderem uma vida, o que leva a uma sensação de injustiça e retira algum prazer ao jogo. Ou pelo menos serão tão difíceis de serem ultrapassados, que a sensação é a mesma.



Esta é antão uma aventura que vos vai exigir muitas horas até a conseguirem acabar. E tal como os restantes programas que concorreram à competição ZX-Dev Conversions, é gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Desde que Allan Turvey criou um *shooter* (InvAGDers) com recurso ao Arcade Game Designer, que as possibilidades desta ferramenta expandiram-se para novos géneros de jogos, tendo agora Aleisha Cuff aproveitado o AGDx (versão melhorada deste motor), para um lançamento do mesmo género. E curioso que, pouco tempo após o encerramento do concurso ZX-Dev Conversions, apareça mais uma conversão de um jogo do início dos anos 80.



Astromash! ZX é assim uma conversão de um jogo lançado em 1981, para a plataforma Intellivision (Mattel). Na altura foi um sucesso de vendas, tendo vendido mais de um milhão de cópias, estando no top 5 desse sistema. Originalmente foi concebido para ser o lado B de um clone de Asteroids, mas felizmente, algum visionário viu o potencial deste jogo, e os resultados falam por si.

Nome: **Astromash! ZX**

Editora: AMCgames

Autor: Aleisha Cuff

Ano de lançamento: 2018

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

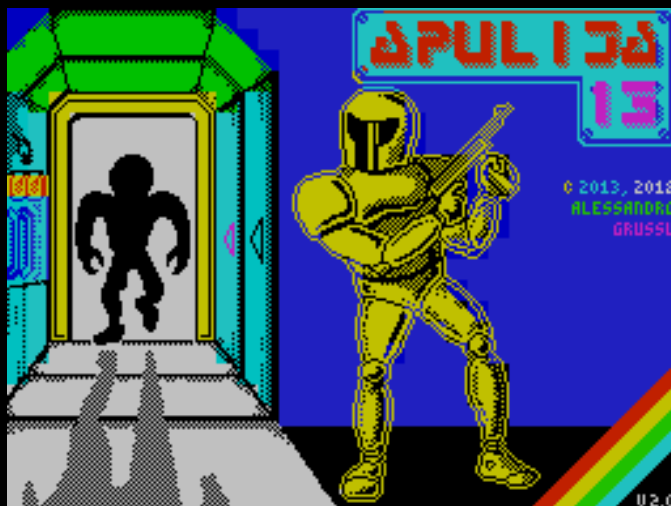
A mecânica de Astromash! ZX é muito semelhante a jogos como Space Invaders ou Asteroids, mas apresenta algumas diferenças relevantes.

Assim, comandamos um canhão laser que tenta defender o planeta de uma invasão alienígena. Esta aparece na forma de meteoritos, bombas, naves que disparam contra nós e uma chuva de detritos que caem do céu. Se o nosso canhão for atingido, perdemos uma vida. Além disso, o planeta também só tem capacidade para aguentar um certo número de impactos, sendo que quando essa capacidade é esgotada, perdemos também uma vida.

Para nos ajudar, a programadora contemplou algumas ajudas. Temos assim a opção de *autofire*, que evita que estejamos sempre a dar ao gatilho hiperespaço, que permite mudarmos instantaneamente para outro ponto do planeta, de grande utilidade quando estamos prestes a sermos atingidos. Além disso, a partir do nível 3 aparecem naves, que se abatidas, aumentam o número de vidas ao nosso dispor (também ganhamos vidas fazendo pontos).

Astromash! ZX é do mais básico e simples que existe. Só tem dois ecrãs, o preto e o azul, mas à medida que vamos avançando nos níveis, a velocidade, género e número de inimigos vai aumentando, dificultando a nossa tarefa. Mas apesar da simplicidade, joga-se com muito agrado, sendo ideal para aqueles que gostam de bater recordes de pontos.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Nome: **Apulija-13 (v 2.0)**

Editora: NA

Autor: Alessandro Grussu

Ano de lançamento: 2013 / 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

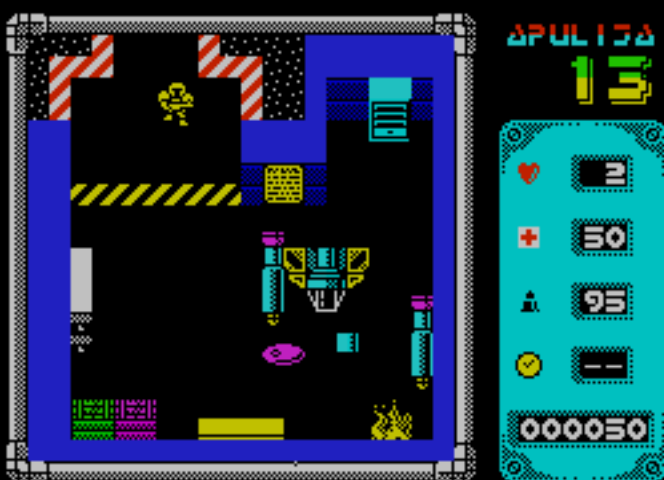
Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Depois de Alessandro Grussu no final de 2017 ter revisitado *Lost in My Spectrum*, o seu primeiro jogo, lança agora um *remake* de *Apulija-13*, criado com o AGD há cerca de cinco anos, tendo sido uma homenagem aquele que considera como o melhor jogo de sempre. *Laser Squad*. E neste aspecto estamos inteiramente de acordo com Grussu.

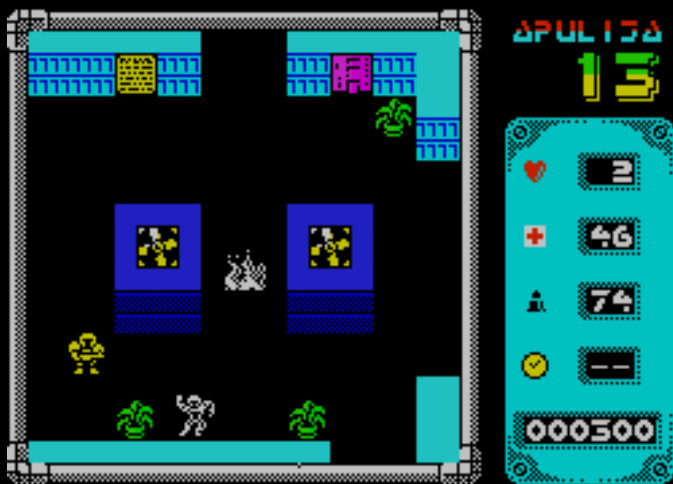
Além dos muitos melhoramentos que foram feitos, Grussu aproveitou ainda para traduzir *Apulija-13* para a nossa língua, até porque a conhece bem (é o próprio quem faz as traduções). Aliás, o próprio manual encontra-se traduzido para português e é extremamente informativo. Mas ainda antes de falarmos das novidades desta nova versão, convém falar-se um pouco da sua história.



Tal como qualquer filme de terror, o enredo começa com uma verdadeira cena cinematográfica estilo *Aliens*, com mortos e muito suspense à mistura. Aliás, só por isso vale a pena dar uma espreitadela ao extenso manual. Mas basicamente controlamos uma personagem chamada Jonlan, temos que

nos infiltrar num pequeno planeta rochoso (Apulija-13), e roubar os planos de uma arma de destruição maciça, única forma de virarmos o destino de um grave conflito armado a nosso favor.

A acção passa-se numa base, fazendo lembrar o já referido Laser Squad. Mas enquanto nesse tínhamos um brilhante jogo de estratégia (*tactical combat*) por turnos, aqui temos um misto de aventura de arcada com acção. Aliás, o ritmo é mesmo frenético, não dando para parar para respirar nem um segundo, com inimigos por todos os cantos, alguns a seguirem um padrão regular, e portanto mais facilmente evitáveis, mas outros que nos movem uma perseguição autêntica.



Ainda por cima a missão é complexa, pois não é só chegar à base e roubar os planos. Muitas das salas estão fechadas e para lá entrar tem que se encontrar e utilizar o passe correspondente. Mas além disso tem que se roubar um disco de dados contendo os planos das armas experimentais em desenvolvimento, colocar uma bomba-relógio na câmara que abriga o núcleo do gerador de energia que alimenta a base e encontrar um nanoreator de reserva para o motor de antimatéria de nossa nave. Sem esquecer que assim que se coloca a

bomba-relógio, inicia-se a contagem decrescente e aí é regressar à nave o quanto antes, para depois haver ainda uma surpresa final deixada pelo programador (vão necessitar de completar a missão para ter o código de acesso que vos permite ver a sequência final). Coisa pouca, não é?

Assim, quem já jogou Sophia, lançado o ano passado por Grussu, verá que foi a evolução lógica deste Apulija 13, com uma mecânica de jogo semelhante em muitos aspectos (como por exemplo o movimento dos inimigos). Por outro lado, a nível gráfico, além das óbvias influências de Laser Squad, nota-se um bom nível de detalhe da base, com uma interessante profusão de cores, não evitando o *colour clash*, que no entanto é uma característica do Spectrum que até lhe dá algum charme.

Quanto às novidades relativamente à versão original, são muitas, mas incluem, entre outras: dois ecrãs adicionais, dois níveis de dificuldade, novo painel de bordo, mudanças ao nível dos *sprites* e dos próprios cenários, objectos colocados aleatoriamente no início do jogo, extintor (para apagar os fogos), novos efeitos sonoros e música AY, possibilidade de redefinição de teclas...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					





Nome: **Impossabubble**

Editora: Monument Microgames

Autor: Dave Clarke

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

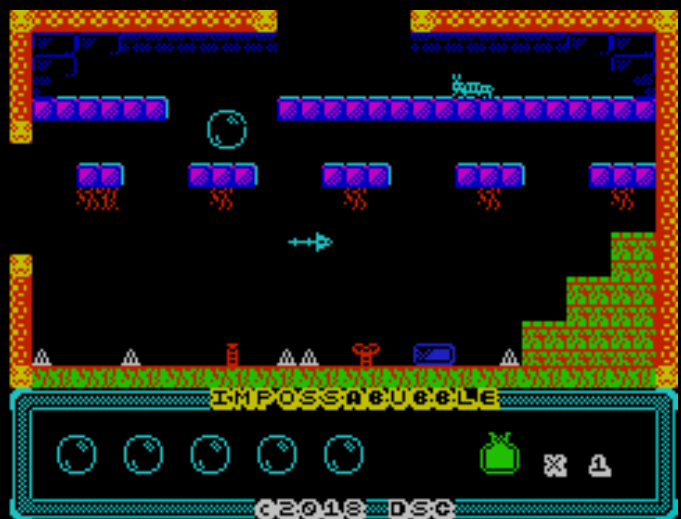
Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Impossabubble era bastante aguardado, tendo o seu autor vindo a deixar-nos com água na boca à medida que ia dando conta da progressão que ia fazendo no fórum do Arcade Game Designer (que seguimos com toda a atenção). E o mínimo que podemos dizer é que Impossabubble corresponde por inteiro às expectativas criadas.

Neste jogo assumem o papel de uma bolha que tem que resgatar os seus amigos (vinte e uma outras bolhas). Estas ficaram aprisionadas dentro de recipientes e têm agora que chegar até elas, por forma a libertá-las. Estão assim criadas as condições para se embrenharem em mais um jogo de plataformas, muito interessante, por sinal.

A primeira coisa que desde logo chama a atenção (se carregarem a versão 128 K), é a banda sonora, da autoria de David Saphier. Como já é habitual nos trabalhos deste artista, é simplesmente brilhante. Melodias tipicamente 80's, a fazerem lembrar algumas das boas bandas *synth pop* da altura (Depeche Mode e Yazoo, à cabeça), acompanham-vos durante todo o jogo. E poderemos dizer que neste caso faz toda a diferença (experimentem a jogar sem som).



A mecânica do jogo faz-nos também lembrar Cauldron II, muito embora aqui apenas tenham três teclas, esquerda, direita, e a de salto (não podem disparar contra os vossos opositores). Ou melhor, uma tecla que vos permite saltar mais

alto, pois estão permanentemente aos pulos. Quem se lembra do mencionado jogo, sabe do que aqui falamos.

Assim, e não podendo os muitos inimigos e obstáculos "naturais" que impedem a incessante busca pelos vossos companheiros serem eliminados, terão que saltar por cima deles. Daí que a opção por um salto maior seja fundamental para os ultrapassar.

Logicamente que um *timing* perfeito de salto é condição essencial para irem avançando na missão, coisa que irão aprender à força depois de verem muitas bolhas serem rebentadas com um *plop*.



Atenção também que nem tudo o que parece é, e apenas conseguirão chegar a algumas salas depois de explorarem muito bem todos os cantos e objectos. Lembrem-se que as bolhas poderão ter capacidade para atravessarem alguns pontos sem que rebentem...

Os cenários criados revelam o grande cuidado que o autor dedicou a esta vertente. por vezes fazendo lembrar os trabalhos de John Blythe, extremamente coloridos, com *sprites* muito bem desenhados e apelativos, e, tal como a música, faz com que torne a experiência de jogo recompensadora. Mas não

esperem grandes facilidades e rapidamente vão descobrir que as cinco vidas iniciais são poucas, muito poucas.

Mas as surpresas não se ficam por aqui. Depois de conseguirem resgatar os vossos amigos e literalmente ficarem nas nuvens (descobrirão o que isso é quando lá chegarem), vendo o ecrã a congratular-vos, irão ver que afinal a vossa missão ainda não está completa. Terão ainda uma ultima tarefa para cumprir, tendo um mini jogo para fazer (isto se fizerem um percurso limpo ou praticamente limpo). Só depois poderão ficar com a sensação de dever cumprido, e ai sim, terão a recompensa devida (em mais uma bela surpresa do autor). Esta sequência toda fez-nos lembrar as actuações dos Monty Python, em que até mesmo após o show terminar, havia surpresas. Portanto não se levantem dos vossos lugares antes do jogo expirar.

Tendo em conta que Impossabubble representa a estreia de Dave Clarke, podemos dizer desde já que estamos perante mais um programador da nova geração com um futuro brilhante à frente, fazendo-nos lembrar o já mencionado John Blythe, mas também Andy Johns ou Mat Recardo.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Castle of Sorrow**

Editora: NA

Autor: ZXMan48k

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

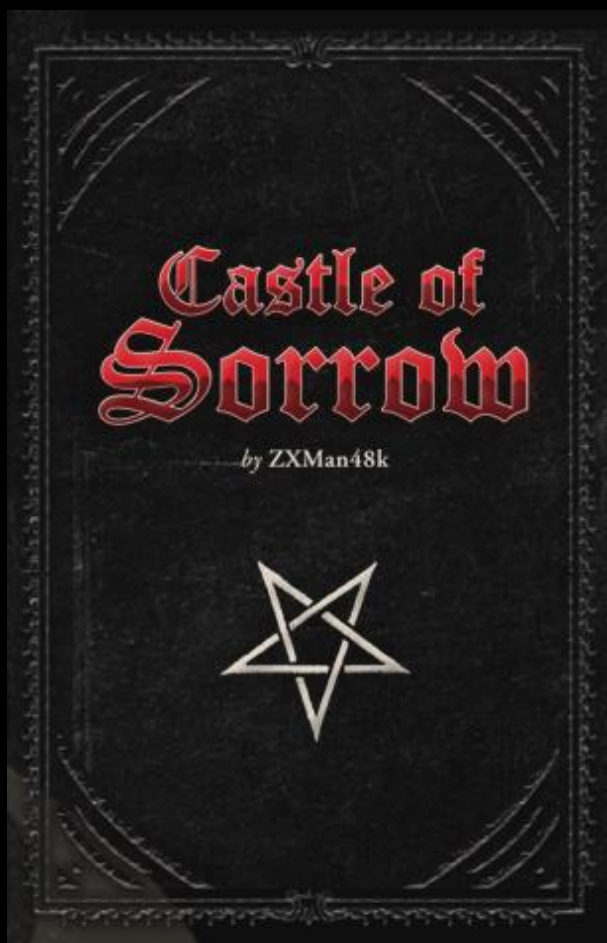
Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

De Espanha chegou um novo jogo criado com o Arcade Game Designer, fazendo a estreia nestas lides ZXMan48k. E a atmosfera de Castle of Sorrow é bastante lúgubre (a condizer com o ecrã de carregamento), ou não assumíssemos nós a pele de Constantin, que tem que entrar num misterioso castelo e descobrir o segredo que este encerra, por forma a vingarmos a morte da sua amada.

Mas ainda antes de podermos desvendar o mistério do castelo, teremos que encontrar um pergaminho que nos permite começar a busca pelos cinco objectos e que nos vão ajudar a cumprir com a missão. Os objectos vão ficando visíveis à medida que os vamos encontrando, e aqui reside talvez um dos maiores pontos fracos deste jogo. É que sendo criado através do AGD, e por limitações de memória, não é possível ter-se um grande número de ecrãs, o que implica termos que fazer o mesmo caminho inúmeras vezes, ultrapassando sempre os mesmos obstáculos. Ao final de algum tempo torna-se monótono e desmotiva a continuar.

Não é um problema de programação ou de má implementação do jogo, antes, como se disse, uma limitação deste motor, o que implica que a variedade neste género de jogos sofra consideravelmente. Existem forma de se ultrapassar o problema, tal como Jaime Grilo conseguiu recentemente com a terceira aventura de Jane Jelly, aumentando o interesse ao proporcionar-lhe uma maior diversidade de situações (as idas à prisão, por exemplo).





Mas pelo facto de começarmos pela maior fragilidade deste jogo, não se pense que o que aqui vamos encontrar é mau. De forma alguma, pois os cenários criados são bastante interessantes, com uma atmosfera perfeita para a temática de Castle of Sorrow. As cores são fortes, dando mesmo a ideia que estamos no interior de um castelo com fraca iluminação. E o labirinto em que este se torna, sempre vai atenuando a monotonia, até porque existem passagens secretas que se abrem depois de encontrarmos certos objectos. O que é pena é que o som seja praticamente inexistente, pois iria contribuir ainda mais para o ambiente sinistro.

Castle of Sorrow contém ainda alguns *bugs*, sendo que um deles, propositado ou não, acaba por fazer diminuir a sua longevidade. É que ao contrário de muitos jogos do género, a colisão com os nossos inimigos faz diminuir a energia de Constantin, mas que pode ser reposta com comida que vai aparecendo em alguns ecrãs. Mas essa é infinita, quer isso dizer que se voltarmos a esse ecrã encontramos a mesma dádiva. Não sendo o jogo particularmente difícil, até porque rapidamente vamos apanhando as manhas dos nossos inimigos, tal o

número de vezes que passamos por eles, com alguma perseverança, rapidamente chegamos ao fim.

Um outro *bug*, este seguramente não propositado, tem a ver com o sistema de controlo, que faz com que depois de morrermos a opção do Kempston não seja assumida, não havendo outra hipótese senão utilizar as teclas.

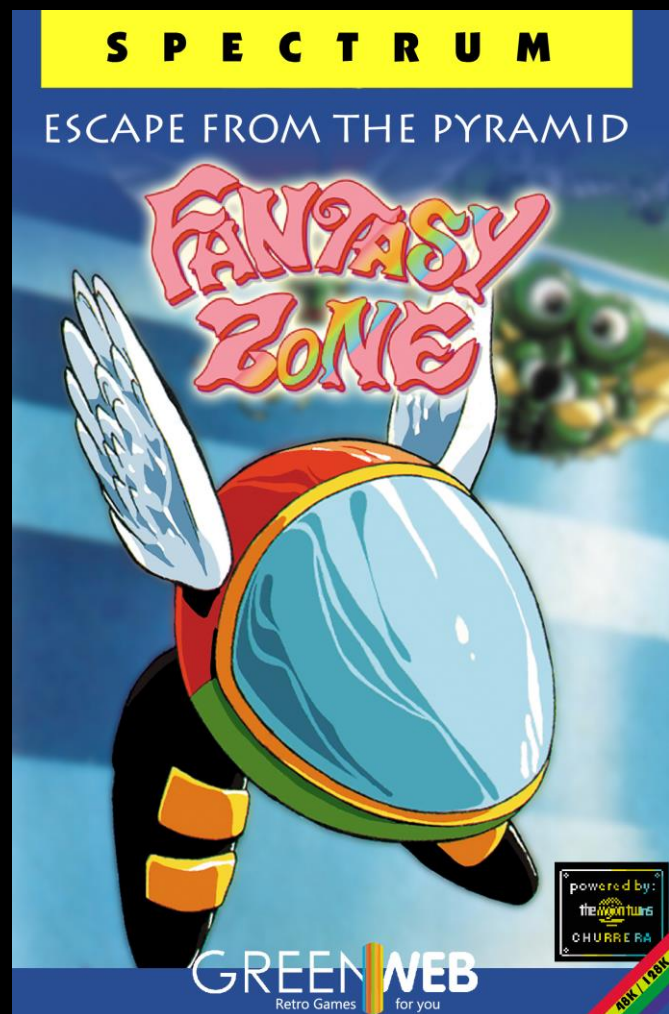


De qualquer forma, Castle of Sorrow consegue manter o interesse e estamos convictos que o programador conseguirá fazer algumas melhorias de forma a corrigir alguns desses erros e, quem sabe (se ainda existir memória suficiente), introduzir alguma música, macabra de preferência. Mas para estreia não está nada mal, mantendo o interesse por um bom par de horas.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Em 2016, ainda antes de Antonio Pérez se aventurar por Gimmick!, já dava cartas com *Escape from the Pyramid*, baseado na saga *Fantasy Zone* que saiu originalmente para o sistema Sega há mais de trinta anos. E o autor resolveu agora fazer-lhe alguns melhoramentos, nomeadamente música para a versão 128 K e um novo ecrã de carregamento, da autoria do bem conhecido Igor



Nome: **Escape from the Pyramid**  
Editora: Greenweb  
Autor: Antonio J. Pérez  
Ano de lançamento: 2016 / 2018  
Género: Aventura  
Teclas: Não redefiníveis  
Joystick: Kempston, Sinclair  
Memória: 48 / 128 K  
Número de jogadores: 1

Errazking. Aproveitámos assim para fazer agora a análise deste jogo criado com o motor La Churrera.

Nesta interessante aventura passada na Zona da Fantasia, uma força estranha transportou a nossa nave, Opa Opa, para uma dimensão paralela. Nesta, muitos inimigos protegem a Grande Pirâmide, causadora destas mudanças espaço-temporais. Cabe a nós agora activar as cinco estrelas Pichelin (qualquer semelhança com umas outras estrelas é pura coincidência), que nos possibilitará o regresso a casa a horas do almoço.

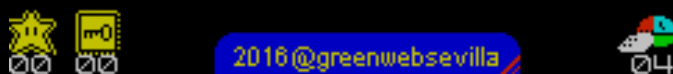
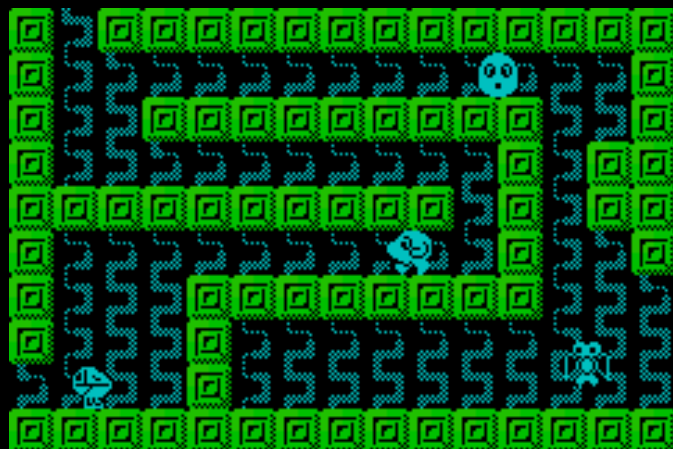
Quem já experimentou Gimmick!, certamente vai reparar que alguns dos condimentos dessa aventura também aqui se encontram. Aliás, a própria movimentação das personagens, as cores e os *sprites* aqui empregues revelam uma semelhança forte com o primeiro, o que de forma alguma é uma desvantagem.

Assim, a nossa nave pode naturalmente voar e também disparar um laser (até três tiros de cada vez), o que permite eliminar a maior parte dos inimigos, que se deslocam em movimentos padronizados, existindo quase sempre

um ponto morto que nos permite abatê-los sem que estes nos toquem. Mais complicado é evitar tocar em algumas partes do cenário (nomeadamente as minas), pois a nave sofre um efeito de inércia que faz com que deslize por algum tempo, antes de travar totalmente. E depois há que contar também com o efeito de gravidade, que faz com que a nave, em repouso e não estando suportada por nenhum elemento do cenário, naturalmente tenha tendência para cair.



nesse período de tempo, em alguns pontos conseguimos ultrapassar por entre as minas, podendo chegar mesmo directamente a partes inacessíveis do cenário).



Com uma excelente implementação, boa jogabilidade, gráficos muito imaginativos e coloridos, *Escape from the Pyramid* tem tudo para agradar a Gregos e Troianos. Apenas o nível de dificuldade é um pouco baixo, o que faz com que em meia hora se acabe o jogo, pelo que a longevidade é um pouco limitada. No entanto, é sem dúvida um jogo a experimentar.

Achámos também particularmente engraçado os hamburgers, que nos permitem andar em cima deles, ajudando a passar alguns pontos mais complicados dos cenários.

Mas *Escape from the Pyramid* não está livre de *bugs*, embora nenhum seja especialmente grave. Irão reparar que quando se perde uma vida, ficamos invencíveis durante alguns segundos, e

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Planeta Sinclair criou uma **sondagem** para que os seus leitores pudessem votar naquele que consideravam com o melhor jogo a concorrer ao ZX-Dev Conversions. Para isso, durante quinze dias puderam votar naquele que consideravam ser o seu jogo preferido.

Não houve grandes surpresas, ficando nos quatro primeiros lugares precisamente os jogos que considerámos como sendo merecedores do galardão de Mega Jogo. E destes, destacaram-se o Mighty Final Fight e Ninja Gaiden, com grande avanço sobre os restantes jogos.

Apresentamos assim os resultados finais da sondagem.



Pos.	Jogo	Rating PS	Votos	%
1	Mighty Final Fight	5	53	30,64%
2	Ninja Gaiden Shadow Warriors	5	46	26,59%
3	Gandalf	5	29	16,76%
4	Bobby Carrot	5	17	9,83%
5	Gimmick! Yumetaro Odyssey	4	7	4,05%
6	Specky Pong	4	6	3,47%
7	Wunderwaffe	4	4	2,31%
8	Parachute	4	3	1,73%
9	Baby Monkey Alba	3	2	1,16%
	Twinlight	3	2	1,16%
11	Extruder	3	1	0,58%
	RetroForce	4	1	0,58%
	Roust	4	1	0,58%
	Zxombies	2	1	0,58%
15	Doctor Who: Surrender Time	2	0	0,00%
	Left Behind	3	0	0,00%
	Saving Kong	3	0	0,00%
	Vindius: the Videogame	3	0	0,00%
	<b>Média / total</b>	<b>3,67</b>	<b>173</b>	



Quanto aos resultados oficiais da competição **ZX-Dev Conversions**, foi também sem surpresas que **Mighty Final Fight** e **Ninja Gaiden Shadow Warrior** ficaram nos dois primeiros lugares.

Houve alguns resultados surpreendentes, nomeadamente **Bobby Carrot**, **Gandalf** e **Speccy Pong** não terem sido do agrado do júri, jogos que estavam muito bem cotados por nós e também pelas nossos leitores.

Podem consultar os resultados ao lado.

- 1º **Mighty Final Fight** - 10578
- 2º **Ninja Gaiden Shadow Warriors** - 10243
- 3º **Gimmick! Yumetaro Oddisey** - 9520
- 4º **Retroforce** - 9362
- 5º **Twinlight** - 9320
- 6º **Parachute** - 9311
- 7º **Baby Monkey Alba** - 9097
- 8º **Bobby Carrot** - 9088
- 9º **Gandalf** - 9003
- 10º **ZXombies** - 8643
- 11º **Saving Kong** - 8496
- 12º **Wunderwaffe** - 8397
- 13º **Roust** - 8303
- 14º **Dr. Who** - 8029
- 15º **Speccy Pong** - 7832
- 16º **Extruder** - 7680
- 17º **Left Behind The Martian** - 7435
- 18º **Vindius** - 5925



Para a competição **Crap Games Competition 2018**, escolhemos fazer a análise de **Plumbers Don't Wear Ties**, lançado originalmente em 1994 para a **Panasonic 3DO**. Sendo uma aventura gráfica com traços de comédia romântica de muito má qualidade e que prometeu muito mais do que pôde cumprir, esperaríamos que fosse dos últimos jogos a ser adaptado para o **Spectrum**, mas para uma competição de "pior jogo", a escolha não podia ser mais adequada.

Nome: **Plumbers Don't Wear Ties**

Editora: **NA**

Autor: **PROSM Software e John Connoly**

Ano de lançamento: **2018**

Género: **Aventura de Texto**

Teclas: **NA**

Joystick: **NA**

Memória: **48 / 128 K**

Número de jogadores: **1**

No jogo original, era-nos prometida uma aventura gráfica com *Full-Motion Video*, mas o que tinha não era mais do que uma sequência de fotografias, parecendo uma apresentação de slides, acompanhados pelas vozes dos actores, numa interpretação que deixava muito a desejar e em que ocasionalmente nos era dado a escolher qual o caminho a seguir.



```

RING-RING...
THE ANSWERING MACHINE PICKS
UP THE CALL AND POLITELY
GREET'S WITH, 'YEAH, IT'S ME.
LEAVE YOUR MESSAGE AFTER THE
BEEP.'
IT'S YOUR MOTHER, NOW GET
YOUR ASS OUT OF BED. I KNOW
YOU'RE THERE JOHN. JOHN? I
SAID GET UP, GET UP JOHN.
JOHN, IF YOU DON'T PICK UP
THIS PHONE I'LL BE IN YOUR
FACE IN FIVE MINUTES.
YEAH, MA.
M WHAT ARE YOU WEARING TODAY?

```



Nesta adaptação, sendo exclusivamente de texto, evita-se o problema das fotografias, que tinham efeitos de imagem bizarros, situações mal encenadas e uma péssima performance dos actores, o que nos obriga a concentrar no texto que até está engraçado e, parecendo que não, o jogo assim até melhora um pouco. Mas devemos desde já avisar que a história não têm lógica, é completamente ridícula e enquanto por vezes nos consegue fazer rir, também inclui bastantes piadas secas e sem-graça.

Quanto ao jogo, mesmo sendo por vezes engraçado, é extremamente aborrecido no seu todo, já que têm imenso texto desnecessário (sendo muito fiel ao original) e a única maneira de se conseguir jogar sem morrer de tédio é acelerar a velocidade de emulação para fazer passar o texto mais rápido. Está também repleto de situações inesperadas, o que se torna frustrante porque nos leva a repetir as mesmas situações e reler muitas vezes o mesmo texto, muito embora possa levar por vezes a momentos divertidos.

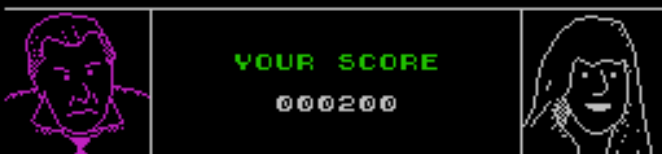
Podemos ainda dizer que o melhor do original são mesmo as cenas em que a rapariga está no banho ou de lingerie, algo que foi completamente removido desta versão, ficando apenas o pior do jogo que é a história.

Assim, recomendamos este jogo apenas a quem tenha paciência para ler longos textos e goste de aventuras de texto do tipo “choose your own adventure”, pois pode garantir uns momentos divertidos, mas não sendo recomendado à maioria dos jogadores.

```

OH, YES! YES, MR THRESHER!
OF COURSE, IT'S A FULL TIME
JOB, NOT JUST FOR THE
SUMMER. YOU'D HAVE TO QUIT
COLLEGE.
BUT, I-
OF COURSE WE DO HAVE A
TUITION SUPPORT PLAN SO THAT
YOU CAN COMPLETE YOUR DEGREE
AT NIGHT.
OH, THAT'LL WORK OUT JUST
FINE! THANK YOU, MR
THRESHER!
OF COURSE, YOU WON'T HAVE
MUCH TIME FOR NIGHT SCHOOL;
YOU'LL BE

```



Enquanto jogo, não passa da mediania, mas é mesmo dos melhores na competição Crap Games e para um concurso de jogos maus, achamos que podia ainda ser um pouco pior.

Jogabilidade					
Gráficos		■	■	■	■
Som		■	■	■	■
Dificuldade			■	■	■
Longevidade			■	■	■
Entretenimento			■	■	■
Global			■	■	■



PRESS FIRE TO START

Imaginem um jogo que mistura Pac-Man com Action Force 2. É isso que podem encontrar no novo jogo de Andy McDermott, aka Payndz. Depois de Sorceress e Sorceress 2, Andy continua a saga dos feiticeiros e do Senhor das Trevas, mas desta feita em moldes diferentes dos jogos anteriores.

Assim, durante gerações, o necromante Skulvort foi enviando das profundezas da sua fortaleza exércitos para saquear as terras circundantes. Mas agora, quatro valentes aventureiros vão tentar destruir o Senhor das Trevas de uma vez por todas, e reivindicar os seus tesouros (por acaso pensavam que era apenas um ato altruísta?).



Ao longo dos vinte níveis que compõem este jogo criado através do Arcade

Nome: **Dungeon Raiders**

Editora: NA

Autor: Payndz

Ano de lançamento: 2018

Gênero: Ação

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Game Designer, três dos aventureiros vão directamente enfrentar os exércitos, enquanto que o quarto, o poderoso mago Zpectru, vai usar os seus poderes para vigiar de longe os seus companheiros, orientando-os para as riquezas e protegendo-os dos muitos inimigos e armadilhas da fortaleza.

Controlamos assim o Olho da Força de Zpectru. Ao orientar o Olho para um local, os restantes aventureiros vão tentar chegar a esse local da forma mais directa possível. Além disso, ao passarmos o Olho sob um inimigo, esse é eliminado, mas reaparecendo outros noutra local.

Teoricamente a mecânica do jogo até poderia funcionar. No entanto, torna-se demasiado confuso, pois são demasiados personagens a vigiar ao mesmo tempo (os três aventureiros, mais os restantes inimigos), e acabamos por orientar quase aleatoriamente o Olho. Por outro lado, a IA dos aventureiros não está muito afinada, levando a que fiquem constantemente bloqueados e não escolham o caminho mais lógico para chegar aos tesouros, tornando-se um exercício frustrante tentar orientá-los.

Graficamente está parecido com os episódios anteriores da saga, o que quer dizer que cumpre com os objectivos. No entanto, as razões anteriormente apontadas levaram a que não gostássemos particularmente deste jogo, achando-o mesmo o mais fraco do seu autor. De qualquer forma Dungeon Raiders é gratuito (e original).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Scuttle Butt**

Editora: Ewegu

Autor: Karl Hörnell

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Se há jogo que se pode dizer que é uma verdadeira caca, será este Scuttle Butt, e que seria inclusive um digníssimo concorrente ao Crap Games Competition. É que é de caca (da verdadeira) que aqui se trata.

Na parte posterior do ecrã vê-se um rabo, peludo, por sinal, que vai expelindo periodicamente dejectos. A nossa missão é deixar que estes não sujem o chão da nossa sala. Para isso temos um balde, que vai apanhando as poias, mas este não pode transbordar (que grande porcaria que seria), pelo que de vez em quando temos que ir esvaziando na retrete. E não é necessário sequer puxar o autoclismo.

Jogo mais simples não há, com a tecla "5" iniciamos o jogo, com o "1" e "2"

movimentamos o nosso personagem para a esquerda e direita. Mas não é que Scuttle Butt, apesar da história de caca e da sua simplicidade consegue divertir-nos por bastante tempo (faz lembrar as antigas Game & Watch)? Para isso também contribuem os gráficos tipo *cartoon*, se bem que



monocromáticos (um pouco de cor daria outro brilho ao jogo), assim como a melodia muito bem-humorada.

E para primeiro jogo de Karl Hörnell para o Spectrum está uma boa caca, que é como quem diz, vale a pena dar uma espreitadela, até porque naturalmente é gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Valdir é um velho conhecido nosso, programador português de quem já falámos aquando de ZX Nights, sendo este o sucessor de ZX Striker, um jogo em que passámos longas horas, uma vez que permitia até 16 jogadores em simultâneo. E Eurostriker tem muitas semelhanças, apenas se lamentando a impossibilidade de ter vários jogadores ao mesmo tempo. Mas não se pode ter tudo e as novidades desta sequela compensam largamente essa lacuna.

Quem conhece ZX Striker não vai estranhar a mecânica de jogo, pelo menos no que toca a marcar golos. É que assumimos a pele de um artilheiro de uma equipa da quarta divisão europeia. As semelhanças com Footballer of the Year são também muitas, pois marcando golos, ajudamos a nossa equipa a ganhar

Nome: **Eurostriker**

Editora: NA

Autor: Valdir

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

jogos e aumentar o moral, subindo na classificação, e, quem sabe, chegar à primeira divisão, onde vamos encontrar o Benfica e o Porto (o Sporting está na segunda divisão, o que nos parece tremendamente injusto).



Assim que iniciamos o jogo temos a possibilidade de escolher o nome do nosso artilheiro. De seguida é-nos apresentado um menu com várias opções: dados da nossa equipa e do nosso jogador, possibilidade de treinar as nossas competências na marcação de golos, classificação da equipa (e das restantes divisões), jogos agendados, jogos da taça (sim, também há esta competição), melhores marcadores e, por fim, possibilidade de avançar para o próximo jogo.



Quando escolhemos esta opção, surge o jogo em curso no qual a nossa equipa participa. O resultado do mesmo está relacionado com o próprio nível da nossa equipa e com a sua moral (que aumenta ou diminui, conforme os resultados). Periodicamente surge uma oportunidade de golo e é aqui que começa a nossa intervenção.

Como não estamos perante um puro jogo de estratégia desportiva, antes um jogo que exige habilidade na concretização das oportunidades que vão aparecendo, fazer um campeonato é relativamente rápido, tal como já acontecia com ZX Striker. É que o foco está, como foi referido, na concretização das

oportunidades de golo. E quando estas aparecem, vão verificar as semelhanças com ZX Striker.

Aparece então o campo de jogo, o nosso artilheiro, o guarda-redes da equipa adversária, um cursor, que representa a direção que a bola toma, e uma numeração decrescente, que representa o tempo que resta para rematar à baliza. Apenas temos que usar as teclas do cursor (ou “WASD”) para fazermos o remate, que pode levar efeitos, ou ter maior ou menor potência (influencia a altura a que a bola é disparada). Enfim, como diz o ditado, *practice makes perfect*, e é isso precisamente que vamos aqui precisar para começarmos a ganhar jogos e prestígio.

Este foi um jogo que nos agradou bastante, pela sua simplicidade, pela possibilidade de se fazer um campeonato de forma mais ou menos rápida, e, acima de tudo, porque é daqueles jogos que nos conseguem cativar desde início e pelo qual nem damos pelo tempo passar. E depois, sendo mais um jogo português, qualquer compatriota tem obrigação de o experimentar. Podemos garantir que não irão ficar desiludidos.

Jogabilidade					
Gráficos				■	
Som			■		
Dificuldade				■	
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Tal como previsto, *In Nihilum Reverteri* foi traduzido de polaco para inglês, ficando assim acessível a uma maior franja de público. Devemos também avisar que o que aqui temos não é uma mera aventura de texto, nem sequer uma "choose your own adventure". É bastante mais do que isso, tendo inclusive sido financiado pelo Ministério da Ciência e da Educação Polaco. Aliás, nas parcas instruções que acompanham este lançamento, é até referido como uma *demo*.

Deixamos também uma segunda nota: para correrem o jogo, e se não estiverem a usar um computador, terão que colocar o emulador no modo USR 0 e em modo 128 K (pelo menos), única forma de fazerem correr os longos textos e pinturas que constam de *In Nihilum Reverteri*. Quase apetece dizer que estamos aqui perante um livro.

Estes longos textos são mesmo o ponto forte do jogo, mas também o seu ponto fraco. É que são muito poucos aqueles que terão paciência para ler páginas e páginas de texto, por mais interessantes que sejam. Se olharmos numa óptica de enquadramento do jogador / utilizador, então leva nota máxima. Olhando num

Nome: **In Nihilum Reverteri**

Editora: NA

Autor: Yerzmyey e Hellboj

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura de Texto

Teclas: Não redefinível

Joystick: NA

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

óptica de quem quer passar apenas alguns bons momentos com uma aventura de texto, sem se preocupar com longas narrativas, então rapidamente irá abandonar *In Nihilum Reverteri*.

"What're you reading?" Judith asked, bustling around the house.  
Karl had no wish to get into an argument this time. As he got older, he found it more and more wearing. He decided not to batter at the problem, but rather to avoid it.  
"A book," he muttered, gathering together the shreds of his patience in order to use the most neutral tone possible.  
"What's it called, that beloved literature of yours? Begins with an 'f'...?"  
"Science fiction," he replied resignedly.  
"I knew it was some kind of fickle-fiddle-dee-dee."  
"... ignore it ignore it ignore it ignore it ignore it..." he repeated without pause in his thoughts, like a mantra. He recognised that she'd asked out of spite. After all, their relationship hadn't just begun today, so of course she already knew the answer. This wasn't the first time they'd had a conversation on the topic.  
They'd been going through a difficult period recently and only the day before he'd been wondering whether or not to end it with her. However, he'd assumed he still loved her, since he liked to sit with her sometimes and simply indulge in doing nothing at all. He couldn't do that with anyone else. Even so, she quite often drove him mad. He did acknowledge, though, that love isn't like a rock, enduring and everlastingly constant, but

Isto tudo para dizer que nos foi extremamente difícil classificar este jogo e daí termos optado por uma nota intermédia, correndo obviamente o risco de sermos injustos, pois sem dúvida que o trabalho que os programadores e o tradutor tiveram com este lançamento terá sido monstruoso, e desde já se louva terem-se dado a todo este trabalho, sabendo-se de antemão que era dirigido apenas a um pequeno nicho de mercado.



De resto, estamos perante uma típica "choose your own adventure", tão em voga actualmente, mas que tem todas as limitações próprias deste género de jogo, isto é, depois de vos ser apresentada uma situação, existem duas opções disponíveis que vão influenciando o rumo da aventura. Mas apenas uma delas é a resposta certa, o que quase faz com que seja um exercício de sorte até chegarem à solução final. Eventualmente irão lá parar, mas isso limita fortemente a longevidade deste tipo de jogos.

Por outro lado, e para não saturar o jogador com páginas e páginas de texto, são apresentados alguns gráficos após as acções, que efectivamente são interessantes, se bem que maioritariamente a preto e branco. A música também é bastante boa, ou não fosse da autoria do músico Yerzmyey, que também é responsável pelo grafismo.

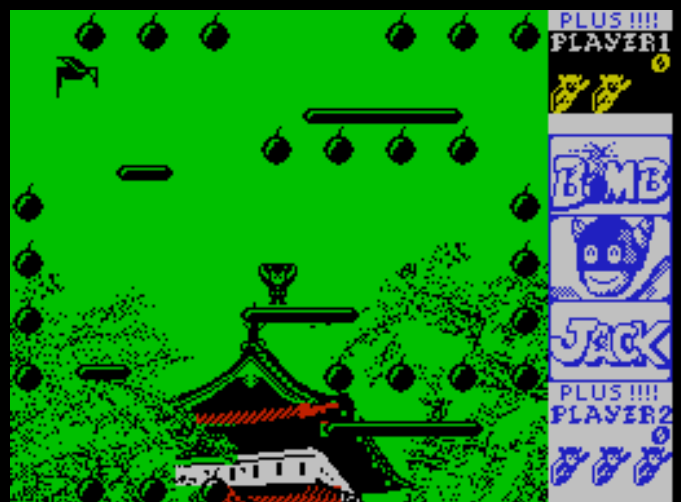
Não sendo um jogo para todos, julgamos que deverão dar uma espreitadela e avaliar por vós. Alguns irão adorar, outros odiar. No meio termo é que não deverá haver muitos...

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					■
Dificuldade				■	■
Longevidade			■		■
Entretenimento				■	■
Global				■	■

O **Bomb Jack Next** está prometido para um futuro mais ou menos próximo, mas ainda antes desse jogo sair, tivemos direito a uma outra surpresa. O mítico Bomb Jack, uns dos melhores jogos a aparecer para o Spectrum, teve agora direito a roupagem nova, que é como quem diz, novos cenários.

Estes novos cenários foram baseados no **Bomb Jack Twin**, com fundos alternativos que complicam mais a tarefa (o original não era especialmente difícil), incluindo o nocturno (talvez o menos conseguido deles todos, devido a limitações de ordem gráfica). Assim, quem estiver farto do original (será isso possível?), tem

agora aqui um novo motivo de interesse para voltar a pegar em Bomb Jack, pois a jogabilidade mantém-se por inteiro, fazendo as delícias de qualquer jogador.





Nome: **Go Race!**

Editora: NA

Autor: Simon Pitter

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Quem não se lembra das famosas Game & Watch da Nintendo, que fizeram o contentamento da garotada nos primeiros anos da década de 80? É isso que Simon Pitter pretende recriar com Go Race!, o novo jogo a concurso no Crap Games Competition 2018. E não é que o jogo de lixo nada tem, sendo até bastante divertido, apesar da sua extrema simplicidade?

À medida que vamos avançando, a velocidade do nosso carro aumenta, o que na prática faz com que os oponentes se aproximem mais rapidamente de nós, dificultando a tarefa, pois exige de nós uma maior capacidade de reacção. Mas também deveremos estar com um olho no indicador de combustível. Existem assim reabastecimentos a serem feitos e sempre que aparece a bomba de combustível (no lado direito do visor), é conveniente chegarmos à direita para encher o depósito.



E mais não é preciso para que Go Race! nos cativasse. Tal como acontecia nas Game & Watch, o objectivo maior é fazer o máximo de pontuação possível, pelo que se conseguirmos companhia para nos acompanhar na jogatana, o prazer duplicará.

Em Go Race! controlamos um bólido de Fórmula Um que tem que se ir desviando dos restantes carros. Para isso temos apenas duas teclas, "Z" para a esquerda e "X" para a direita ("S" inicia o jogo). E o truque está em conseguirmos no *timing* certo desviarmo-nos para a secção da pista que esteja livre na altura (existem três secções).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					





## STEEL JEEG

Francesco Forte tinha lançado três meses antes um estranho jogo, Gerry Anderson's UFO, que não nos tinha caído no goto. Volta agora à carga com um jogo substancialmente diferente, mas que nem por isso nos cativou. Criado através do AGD, o que o seu autor aqui apresenta já foi feito por muitos outros, e de forma bastante mais proveitosa.

Consta assim que o robô que dá pelo nome de Jeeg invadiu o reino Yamatai para destruir os seus inimigos mortais: a Rainha Himika e o Dragonlord. Para poder ser bem sucedido terá que orientar-se no reino subterrâneo e ao longo das cavernas enfrentar os temíveis monstros Haniwa. Terá ainda que encontrar alguns objectos que permitem matar os seus inimigos, procurando ainda activar as alavancas que abrem novas passagens e dão acesso a outras salas.

Desde logo o jogo se torna demasiado confuso devido ao elevado número de armas que temos ao nosso dispor, em que cada uma delas apenas elimina um tipo de inimigo, um pouco à semelhança daquilo que Alessandro Grussu fez com muito melhores resultados em Sophia. É que a velocidade dos opositores é tanta, que não temos a mínima hipótese de andar a escolher a arma certa, tornando

Nome: **Steel Jeeg**

Editora: NA

Autor: Francesco Forte

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Steel Jeeg praticamente injogável. Este elemento, que pretendia ser inovador, na prática retirou ao jogo qualquer hipótese de ser funcional.



Por outro lado, tudo o resto em Steel Jeeg é apenas mediano ou mesmo abaixo disso. Os gráficos são básicos, fazendo lembrar os primórdios do Spectrum, e o som limita-se ao barulho dos tiros. Os cenários também são pouco inspirados e não incentivam a que continuemos por aqui por muito tempo, nem sequer para tentar ver o ecrã seguinte.

Resumindo, este parece um *budget* vindo de editoras como a Power House, que lançava em catadupa uma série de jogos do género, na sua grande maioria com pouca qualidade.

Parece-nos também que o principal problema de Francesco Forte não estará na sua capacidade de programação ou de trabalhar no Arcade Game Designer (que parece ter), mas sim na sua concepção daquilo que poderá vir a ser um bom jogo, ou pelo menos funcional. A única coisa positiva de Steel Jeeg é que é gratuito.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Nome: **Knights**

Editora: NA

Autor: Darryl Sloan

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Knights é uma conversão de um jogo para PC com o mesmo nome e é baseado na figura do cavalo no xadrez (*knight*), seguindo as regras deste no que toca à movimentação das peças.

Inicialmente é apresentado um tabuleiro com casas azuis e rosa, onde teremos que colocar os cavalos da respectiva cor. Para dificultar a tarefa, encontram-se no tabuleiro cavalos verdes, que apenas estorvam, estando também alguns dos quadrados bloqueados. Teremos assim que, sem violar as regras do xadrez, conseguir movimentar todas as peças para as colocar nas posições corretas.

Knights possui oitenta e dois níveis de dificuldade crescente. Para que não tenham que repetir os mesmos níveis de

cada vez que iniciam o jogo, cada um deles tem uma chave diferente, bastando no menu inicial colocar a chave para irem para o respectivo nível. Muito útil esta opção, demonstrando o grande cuidado que o programador colocou neste lançamento.



O conceito é muito simples, mas está muito bem implementado. Qualquer apreciador de *puzzles* vai passar aqui umas boas horas até conseguir resolver todos os níveis. Para já ainda iniciámos a missão, mas esta é sem dúvida para ser levada até ao fim, ou não fôssemos nós fãs deste género de jogos.

Destaque ainda para o bonito ecrã de carregamento, da autoria de Andy Green, que se está a especializar neste tipo de

trabalho, sendo já bastante requisitado pelos novos programadores.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



O sonho de qualquer adolescente (tipicamente impaciente) que viveu esse período da sua vida nos anos 80 era o de conseguir carregar instantaneamente os jogos para o Spectrum. Na altura havia algumas alternativas, dispendiosas, e cujos resultados eram apenas parciais (a noção de instantâneo ainda estava muito longe da noção actual). Entretanto surgiram recentemente várias alternativas, tendo-nos chegado agora o **Dandanator! Mini, versão 2.1**.

O Dandanator, em termos muito genéricos, é um cartucho de jogos para o Spectrum. Sendo um periférico de memória externa (eeprom), permite a leitura de jogos em modo "cartucho" e no carregamento de programas de

formato *snapshot* (SNA e Z80), mas também TAP e ROM. Os conteúdos podem ser actualizados a partir do próprio Spectrum, sem a necessidade de hardware adicional, através de áudio, via saída do Kempston ou até através do Divide / DivMMC. A partir da versão 2.0 já está incluído um interface para o joystick Kempston.

Mas o melhor de tudo são as funcionalidades que este periférico permite:

- Carregamento imediato dos programas
- Carregamento de jogos de 128 K
- 512k de memória, permitindo o carregamento de jogos multi-nível
- Compressão de jogos
- Emulação Ramjet3
- Introdução automática de *pokes* (accedendo à biblioteca)
- Pausar o programa / jogo
- Saída para Kempston
- Compatível com o Spectrum e a maioria dos clones, incluindo o Spectrum Next e o Harlequin
- Permite acoplar outros periféricos (DivMMC, por exemplo)

- Utiliza uma App para Windows, MacOS e Linux para criar, transferir e organizar os programas
- Carregamento imediato do ZX Diagnostics Test (de Brendon Alford e Dylan Smith)

Esta última funcionalidade é muito útil quando pretendem fazer os testes de ROM (ou outros) ao computador, e a membrana do teclado não se encontra operacional, por exemplo.

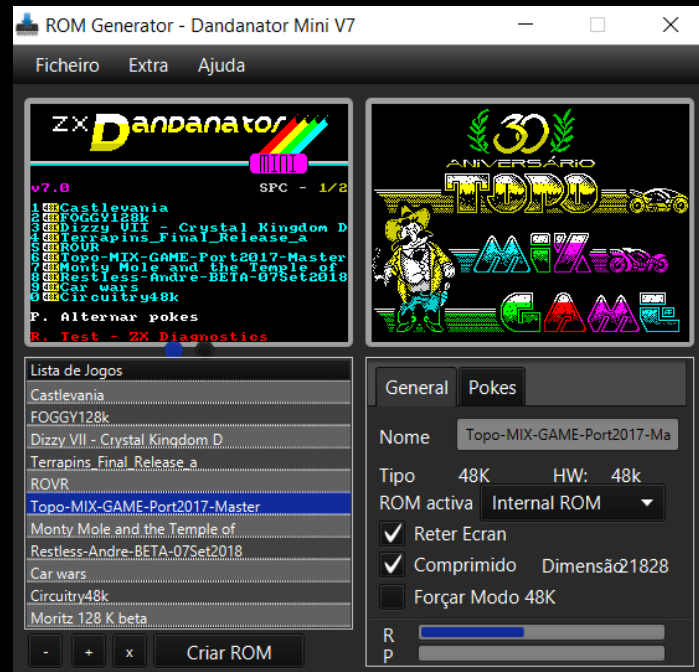
Daquilo que fomos vendo (ainda não experimentámos a actualizar o *firmware* ou acrescentar mais jogos), é um periférico bastante útil e com um preço imbatível. A versão que temos em nosso poder (programável) tem um custo de 19,90 €. Já a versão normal tem um custo de apenas 14.90 €.

Por enquanto, aquilo que achamos que pode ser melhorado, não está relacionado directamente com o aparelho, mas sim com os acessórios, que têm vindo a ser actualizados, diga-se. Assim, seria interessante haver um manual em português (existe para já em espanhol e inglês), e que no próprio manual do utilizador viessem descritos os passos para a actualização do *firmware* e administração dos jogos através da App.

Embora esteja exemplificado através de vídeos disponíveis no You Tube, seria uma mais-valia o manual também incluir passo-a-passo estes procedimentos.

Tendo em conta as imensas possibilidades que o Dandanator traz, ficámos plenamente satisfeitos com este periférico. Aconselha-se também a versão programável, uma vez que aumenta substancialmente as opções ao nível do *software*.

Se o quiserem adquirir, em Portugal poderão contactar a Retroshop (Ricardo Saraiva), no Brasil poderão contactar o Márcio Nascimento, na sua página do Facebook.



# Viagem ao Centro da Terra

VERSÃO  
EXTENDIDA

topo  
SIGLO XXI  
OS JOGOS DO PASSADO HOJE

# 10

ANIVERSÁRIO



Nome: **Viagem ao Centro da Terra (Versão Estendida)**

Editora: Topo Siglo XXI

Autor: Alfonso Borro, Manuel Moreno, Sergio Montes

Ano de lançamento: 2007 / 2018

Género: Aventura

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Planeta Sinclair teve o privilégio do lançamento exclusivo de Viagem ao Centro da Terra (versão estendida), agora numa versão traduzida para português por nós, e com a correcção de alguns bugs relativamente à versão prévia.

A versão original deste jogo (Viaje al Centro de la Tierra) saiu em 1989, via Topo Soft. Na altura apenas com três

níveis e na língua castelhana.

Posteriormente, em 2007 saiu a versão alargada, contemplando os quarto e quintos níveis que apareciam na versão de 16 bits, mas que por falta de tempo nunca tinham sido contemplados na versão para o Spectrum. Destaque ainda para a belíssima capa da autoria de Alfonso Azpiri, que se fosse vivo teria certamente orgulho neste lançamento.



Surge agora em Planeta Sinclair a versão portuguesa em primeira mão, fruto da parceria com Borrocop e que tão bons resultados tem dado.

Para quem não conhece Viagem ao Centro da Terra, é baseada na obra de Julio Verne com o mesmo nome, um livro obrigatório em qualquer biblioteca. E os vários níveis do jogo seguem de perto alguns dos episódios da obra.

Assim, o primeiro nível desenrola-se na casa do Professor Otto Lidenbrock, logo após a descoberta do manuscrito escrito em código rúnico pelo antigo alquimista islandês do século XVI, Arne Saknussemm, desvendando que quem

10  
ANIVERSÁRIO

VERSÃO  
EXTENDIDA

topo  
SIGLO XXI  
OS JOGOS DO PASSADO HOJE

desça a cratera do vulcão Sneffels (na Islândia) antes do início de Julho, consegue atingir o centro da Terra, percurso efectuado pelo próprio Saknussem.



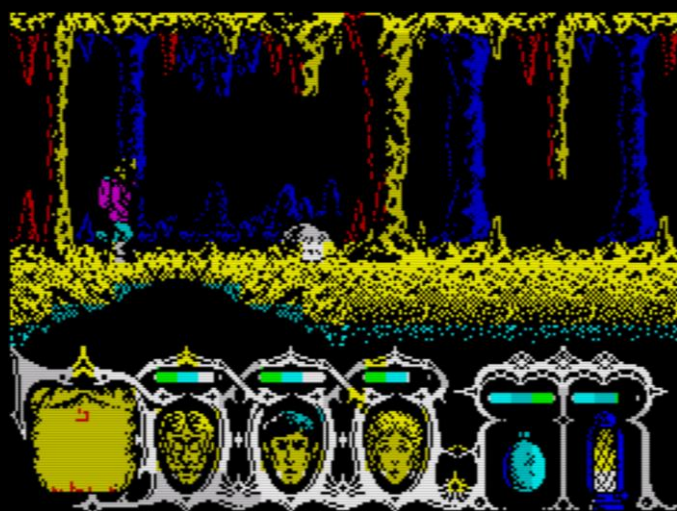
É-nos então apresentado o mapa invertido (completo) da Islândia logo de início e a nossa tarefa é reconstruir o mesmo, à semelhança dos *puzzles* tipo mosaico. Quando iniciamos a tarefa, as peças do mosaico estão todas fora de ordem e temos, com a ajuda de uma caneta, de as deslocar para a posição correta. Mas a tarefa não é fácil, pois existe um tempo limite para completarmos o quebra-cabeças, medido por uma ampulheta no lado direito.

Este nível serve apenas de aperitivo para as dificuldades que se seguem, e após completarmos o mesmo, é dada a *password* para acedermos ao nível seguinte.

O segundo nível é o mais longo de todos, e o mais difícil, mas no nosso entender é também o mais interessante. Aqui já assumimos o papel de cada uma das três personagens do jogo, o Professor Otto Lidenbrock, o seu sobrinho, Axel, e Grauben, a namorada de Axel e afilhada do professor. Cada um deles tem características especiais e vão influir na

estratégia delineada para completar esta segunda parte.

Começam os três juntos no início da gruta, sendo o objectivo o de chegar ao mar (quem leu o livro sabe do que falamos). E a primeira tarefa é mesmo decidir qual dos personagens enviamos em primeiro lugar. A rapariga encontra-se desarmada, mas carrega o precioso líquido (água), que permite curar as suas e as feridas dos outros. Os restantes têm as armas que eliminam os bicharocos. Seja qual for a decisão, é melhor ir mantendo-os não muito afastados uns dos outros. É que perigos não faltam na gruta, desde aranhas gigantes, morcegos, geysers, piso que se abate nos nossos pés, etc., etc.. Os gráficos são divinais, como é apanágio nos jogos espanhóis, e contém pormenores deliciosos, como por exemplo podermos ligar e desligar a lanterna, escurecendo o cenário, ou o percurso ir sendo assinalado no mapa do canto inferior esquerdo.



Se nos conseguirmos orientar no verdadeiro labirinto que é a gruta (vamos ter que suar muito e fazer muitas tentativas até encontrar o mar), ser-nos-á dada a *password* que permite aceder ao terceiro nível.

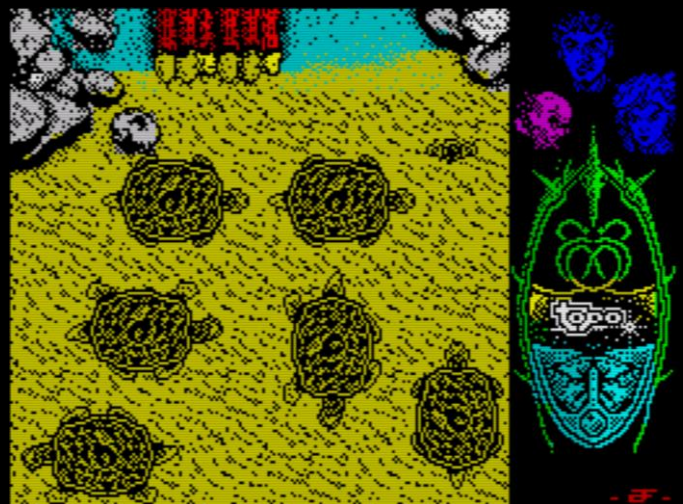
A terceira parte é passada na selva. Os personagens que conseguiram terminar com vida a aventura na gruta, são aqueles que iniciam agora este nível (a password fornecida reflecte isso mesmo). Também aqui poderemos escolher com qual dos personagens desejamos iniciar a missão. A rapariga continua desarmada, pelo que logicamente não deverá ser a primeira a seguir marcha, sendo que o professor ou o seu sobrinho deverão antes limpar o caminho.



Armados com uma pequena lança (o professor e Axel), vão tentar chegar à praia. A selva encerra mais uma vez muitos perigos, não só os animais pré-históricos que a povoam, mas também os pântanos, que retardam o nosso passo, ficando os nossos personagens mais vulneráveis aos restantes perigos. Cada um dos animais tem uma estratégia de ataque diferente. Assim, o stegosaurus tenta atingir-nos com a cauda (temos que o evitar, não vale a pena atacá-lo). O terrorsaurus é um afilhado do T-Rex, perigosíssimo, como seria de esperar, e convém manter uma distância segura do mesmo antes de o atacar. O smilodon é o antepassado do tigre dentes de sabre, salta sobre nós, e apenas poderá ser morto quando está em pleno voo. Finalmente, o pterodactyls é um lagarto voador que nos tenta dar bicadas e teremos que nos baixar para o evitar.

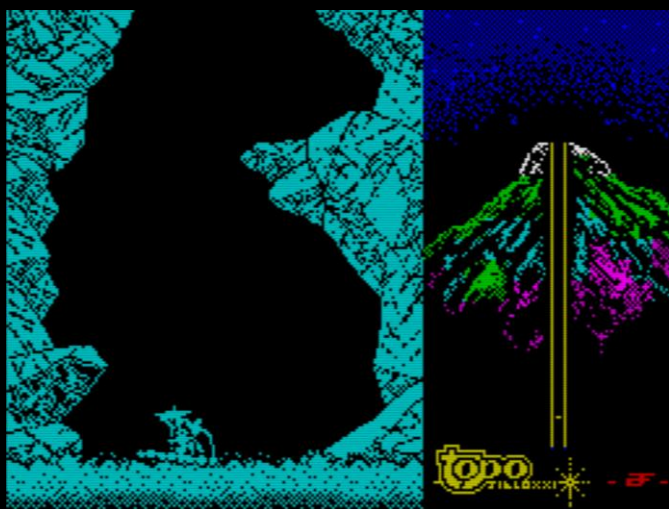
Também aqui os gráficos são maravilhosos, com *sprites* bastante grandes e muito bem definidos, mesmo sendo monocromáticos. Contem depois com os habituais pormenores deliciosos, como o chão a tremer quando matamos um terrorsaurus. E ao contrário dos restantes níveis, não nos é concedida uma *password* de acesso à fase seguinte, podendo começarmos o jogo logo no nível quatro.

Chegamos então à terra das tartarugas, e nesta etapa temos que alcançar o porto que nos vai permitir subir o vulcão Stromboli. Mas para lá chegarmos teremos que evitar as muitas tartarugas que impedem o caminho. Não só as vivas, cujo toque é fatal, mas também as carcaças das tartarugas mortas, que nos impedem a passagem e implica termos que passar por trilhos mais perigosos. Não sendo um nível muito longo, é difícil q.b. para nos manter ocupados durante algum tempo. Também aqui, o número de personagens que chegam em segurança ao porto, serão os mesmos a começarem o nível seguinte, acessível através da *password*.



No quinto e último nível é recriado o fim da aventura de Júlio Verne, quando os personagens são expelidos pelo vulcão na Sicília. Começamos na base do vulcão em cima de uma jangada, e vamos subindo ao longo do cone ao ritmo da própria subida da água. Qualquer toque da jangada nas paredes, um dos seus ocupantes morre (dai que o número de personagens com que acabámos o nível anterior seja aqui muito importante).

Mas se a subida começa de forma lenta, gradualmente a velocidade vai aumentando, até se tornar frenética. Assim, apenas aqueles que possuam reflexos muito rápidos conseguirão chegar ao final e completar esta aventura.

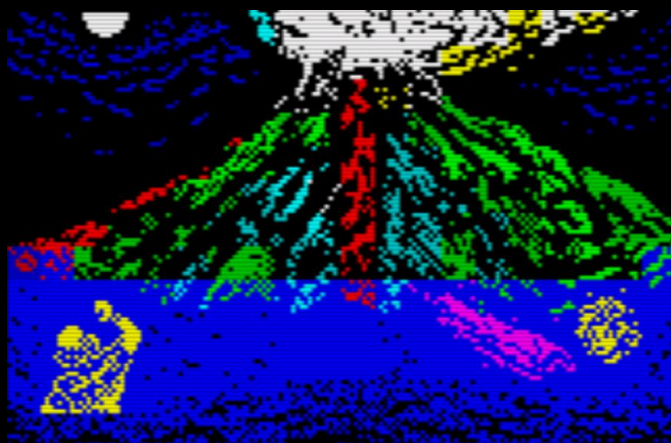


Uma das grandes vantagens deste jogo é a sua diversidade. Cada nível, por si só, poderia dar um jogo autónomo. Juntando as cinco partes, consegue-se agradar à grande maioria dos jogadores, sendo este um bom exemplo de como o sistema *multiload* poderá também ter as suas vantagens. Lembramo-nos de muitos jogos onde se tentou colocar esta diversidade ao longo dos diferentes níveis, e o resultado era, muitas vezes, um conjunto de mini-jogos fracos e sem ligação entre si.

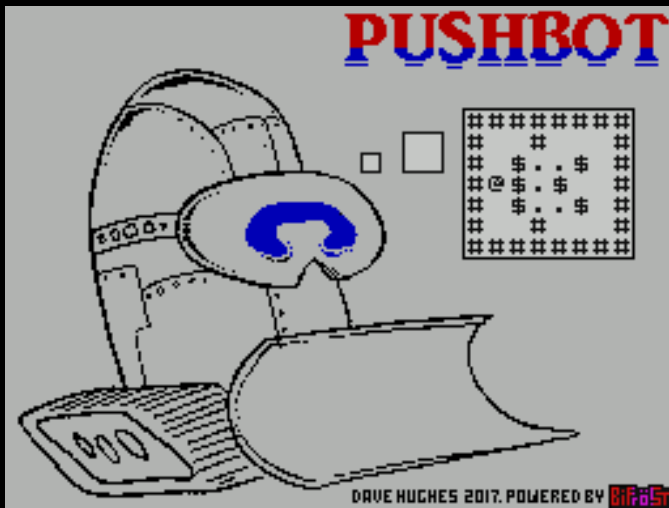
Por outro lado, a nível gráfico faz lembrar muitos dos jogos espanhóis do final dos anos 80, início dos 90, mas sem os habituais problemas, isso é, fraca jogabilidade e um demasiado alto grau de dificuldade, muitas vezes a roçar o impossível. O que aqui é encontramos é difícil, mas suficientemente motivador para tentar levar a aventura até ao fim. Estamos assim, sem dúvida alguma, perante um dos melhores jogos feitos por *nuestros hermanos* para o Spectrum.

Viagem ao Centro da terra (Versão Estendida) é gratuito na sua versão digital. No entanto, os colecionadores também poderão adquirir a versão física, e arriscamo-nos a dizer que este seria um jogo perfeito para ser lançado em *cartridge* (tal como o foi *The Sword of Ianna*).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					







Nome: **Pushbot**

Editora: NA

Autor: Dave Hughes

Género: Puzzle

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefinível

Joystick: NA

Memória: 48 K

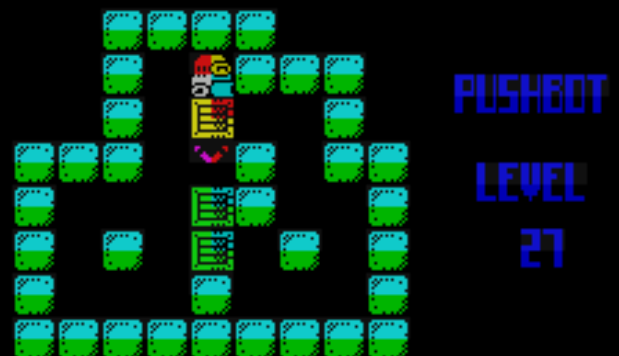
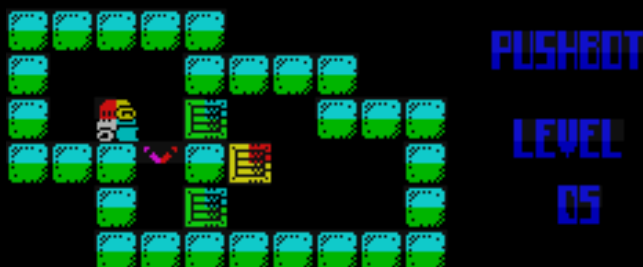
Número de jogadores: 1

Em Pushbot estamos perante mais um mini-jogo saído da mente de David Hughes, que de mini tem pouco. São vinte e sete níveis inspirados no popular Sokoban, que tantos jogos tem trazido ultimamente, a sua maioria com grande qualidade, como foram os casos de SokoBAArn, e numa variante um pouco diferente, BoxeS, este último lançado em 2017.

Aqui não controlamos um assalariado, muito menos uma ovelha, mas sim um pequeno robô que tem que colocar as caixas nos locais previamente indicados. Para que o consiga fazer, terá que fazer muitas manobras, sempre tendo o cuidado de não as deixar em "pontos cegos", onde não possam ser posteriormente movimentadas, ou encostadas a uma outra caixa, impedindo ambas de serem movimentadas.

Assim, as nossas células cinzentas vão ter bastante uso, até porque se os primeiros níveis são relativamente fáceis de serem ultrapassados, os mais avançados já constituem um desafio bastante estimulante.

Uma funcionalidade que gostámos particularmente em Pushbot é a possibilidade de fazer *skip* aos níveis. Isto é, se estivermos encravados, poderemos simplesmente abandonar esse nível, passando para o seguinte. Como não existem vidas para negociar, poderemos recomeçar as vezes que entendermos até termos descoberto a solução.



Os gráficos e o som, sem grandes primores, são funcionais, e servem muito bem para o efeito. Mais do que a vertente gráfica, o que aqui realmente interessa são os desafios propostos, e nesse aspecto Pushbot leva nota

máxima, sendo o indicado para todos aqueles que se pretendem iniciar no Sokoban, com níveis para os iniciados, mas também para os intermédios e mais avançados.

De referir ainda que os ecrãs apresentados não fazem verdadeiramente justiça ao jogo, pois este utiliza o sistema *multicolor* através do mecanismo BiFrost, sendo que o emulador de onde foram retirados os

*screenshots* não reflectem a resolução mais elevada.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Depois de Plumbers Don't Wear Ties, a PROSM Software volta à carga com um jogo muito semelhante, desta vez recriando um *sketch* famoso dos The Simpsons, Short Films about Springfield (episódio 22 da sétima série). Neste episódio, Skinner convida o superintendente Chalmers para um almoço, mas infelizmente deixa-o queimar, tentando salvar a situação comprando comida rápida pré-preparada (*fast food*).

Quem já conhece este episódio e ainda se lembra dele, rapidamente chega à solução final. Os restantes, se não quiserem estragar o prazer de sem

Nome: **Steamed Hams**

Editora: NA

Autor: PROSM Software / John Connoly

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura de Texto

Teclas: NA

Joystick: NA

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

ajudas chegarem ao fim do jogo, e existem várias formas de lá chegar, vejam-no apenas no fim.

Steamed Hams é para ser visto como uma brincadeira, apenas. Estas aventuras do género "choose your own adventure" são logo à partida bastante limitativas, pois colocam apenas duas ou três opções de resposta, facilmente chegando-se ao fim após algumas tentativas. Esta ainda mais, pois a história é bastante curta, passando-se mais tempo a ver os diálogos do que propriamente a tentar resolver o mistério.

STEAMED CLAMS.  
 D'OH, NO. I SAID STEAMED  
 HAMS-! THAT'S WHAT I CALL  
 HAMBURGERS!  
 YOU CALL HAMBURGERS 'STEAMED  
 HAMS'?  
 YES, IT'S A REGIONAL  
 DIALECT.  
 UH-HUH. WHAT REGION?  
 ERHM... UPSTATE NEW YORK?  
 REALLY? WELL, I'M FROM UTICA  
 AND I'VE NEVER HEARD THE  
 EXPRESSION 'STEAMED HAMS'.  
 OH, NOT IN UTICA, NO. IT'S  
 AN ALBANY EXPRESSION.  
 I SEE.



YOUR SCORE

000200



De qualquer forma, quem é fã dos The Simpsons não vai abdicar de dar aqui

uma espreitadela. Está engraçado e bem-humorado (tal como a série), mas tenham em mente que este é daqueles jogos que se pega apenas uma vez.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Aeon foi distribuído gratuitamente na revista ZX Spectrum Gamer: issue 5. Todas as quatro parte que o compõem...

Quem já experimentou That Sinking Feeling sabe o que vai aqui esperar, em parte. É que a mecânica de jogo e mesmo o grafismo são semelhantes. O que não esperaríamos era estar perante uma autêntica aventura fotográfica. Se carregarmos o jogo num emulador (sem ser em modo flash), ou num Spectrum, teremos a possibilidade de ver, enquanto este carrega, a descrição e enquadramento da missão que nos espera em cada uma das partes. E cada um destes *screenshots* é uma pequena

Nome: **Aeon**

Editora: Sunteam

Autor: Paul Weller

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura de Texto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

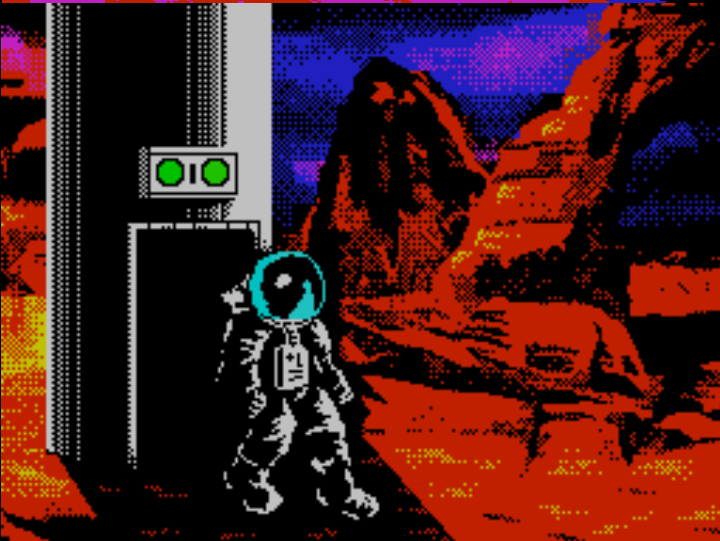
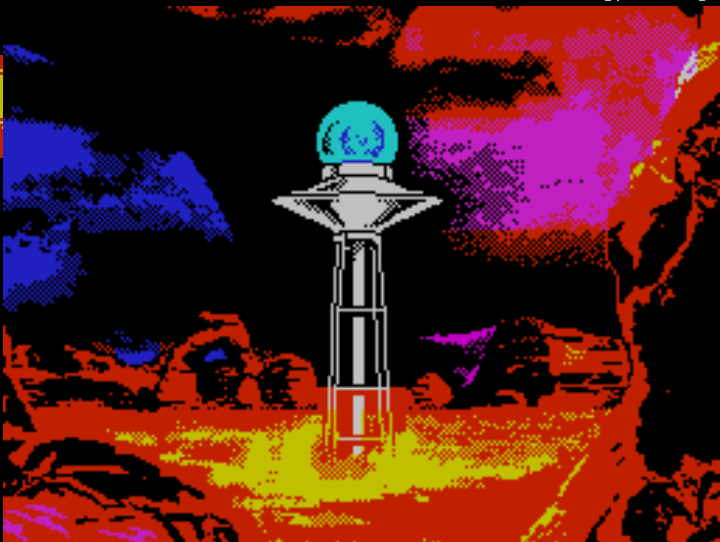
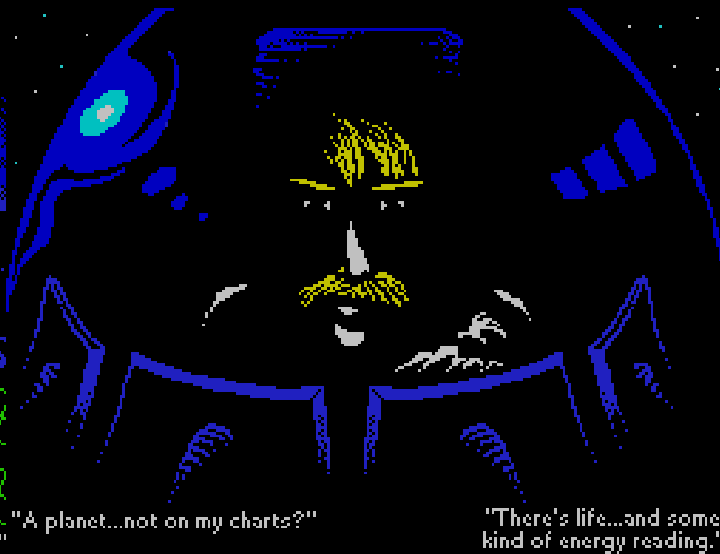
Número de jogadores: 1

maravilha, ou não fosse o seu autor um reputado artista gráfico. Não conseguimos resistir a inclui-los aqui, não obstante o espaço que ocupam,. Mas faz o enquadramento perfeito para a missão que espera quem pegar em Aeon..

De notar que todos os níveis foram criados com o AGD. Sabendo-se das limitações deste em termos de memória, parece-nos uma excelente opção repartir o jogo em quatro partes, quadruplicando a sua extensão, ao mesmo tempo aumentando a própria diversidade, pois cada nível é completamente diferente dos outros.

## Parte 1- Arrival at the planet

A ship drifted across the blanket of space...



O nível inicia-se com a chegada do nosso herói, Jesper, ao planeta inóspito. Estamos apenas equipados com um pesado fato espacial e temos que ao longo de cerca de duas dezenas de ecrãs, evitar as muitas e estranhas formas de vida que habitam este mundo.

Temos também que ir saltando os lagos de ácido sulfúrico e isso implica, muitas vezes, grande precisão e tempo de salto. Se conseguirmos chegar ao fim do nível, descobrimos a fonte dos estranhos sinais emitidos pelo planeta.

## Parte 2 - Surveying for crystals



Jesper encountered curious caves of crystals which pulsed with an energy. Gathering some samples, he took them back for analysis.

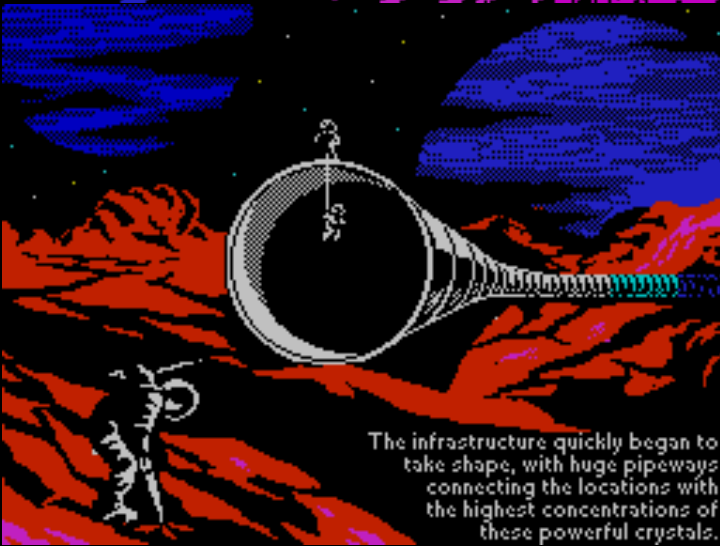
Years of experimentation by scientists at the Brocc Foundation began to unlock the almost unlimited energy of these crystals.



Sensing the profit to be made, the Foundation send a fleet of their largest construction ships to establish a settlement.

Mining the crystals was top priority.

While violent dust clouds swept across the landscape, Jorda Goldenstark, son of Jesper, suited up for his task.



The infrastructure quickly began to take shape, with huge pipeways connecting the locations with Satellite maps had been made, and it was Jorda's responsibility to search out the highest concentrations of and survey any potential mining spots on these powerful crystals. Climbing into his Tracelle, he set off...



Na segunda parte Jesper conduz uma pequena nave à procura dos cristais.

Aqui encontramos-nos em pleno deserto e temos que ir evitando os tornados que vão varrendo tudo à sua passagem, tomando direcções imprevisíveis e, por isso, tornando-se mais complicado de planear uma rota.

Teremos que explorar todos os ecrãs do jogo por forma a encontrar os nove cristais que permitem terminar o nível. De todas, este pareceu-nos o nível menos interessante.



LIVES 4 9 SURVEYS REMAINING

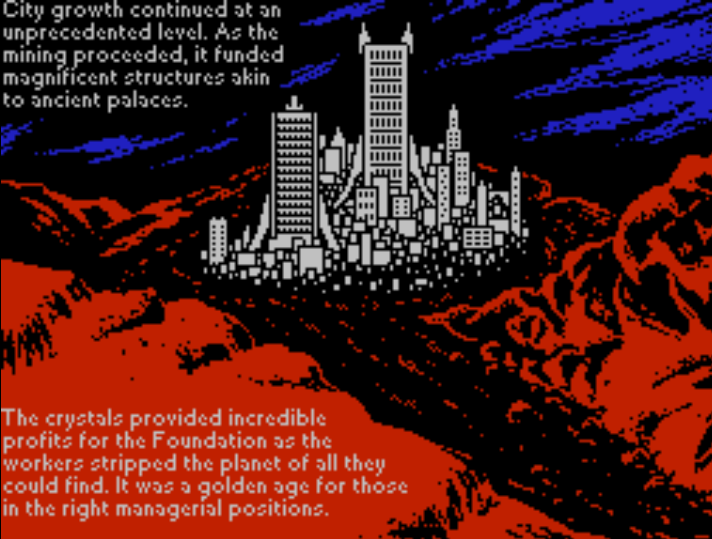
## Parte 3 - Communications

With the initial surveys revealing highly promising results, terraforming quickly began on Aeon.



Enormous Atmosphere Engines were constructed across the landscape, belching forth the gasses required to make the planet habitable.

City growth continued at an unprecedented level. As the mining proceeded, it funded magnificent structures akin to ancient palaces.



The crystals provided incredible profits for the Foundation as the workers stripped the planet of all they could find. It was a golden age for those in the right managerial positions.

After 20 years, construction began on the first of the huge cities that would come to dominate the landscape.



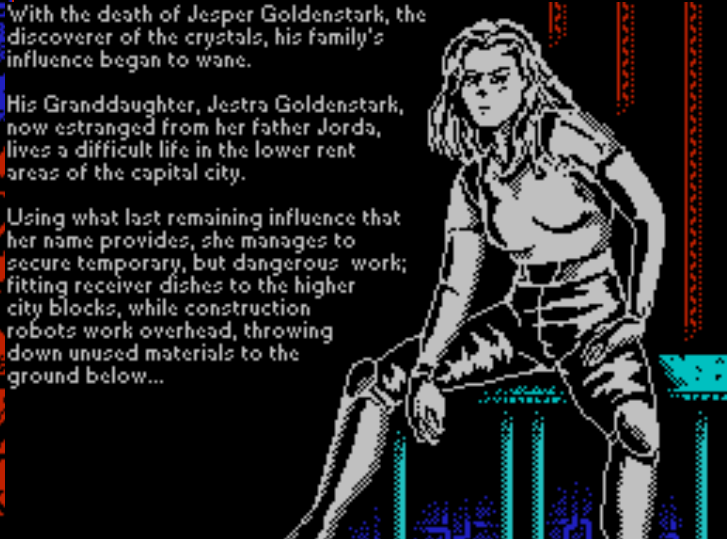
The work was tireless, as settlements would provide valuable resources for the mining operations.

The future was looking very bright and profitable for the Brocc Foundation.

With the death of Jesper Goldenstark, the discoverer of the crystals, his family's influence began to wane.

His Granddaughter, Jestra Goldenstark, now estranged from her father Jorda, lives a difficult life in the lower rent areas of the capital city.

Using what last remaining influence that her name provides, she manages to secure temporary, but dangerous work; fitting receiver dishes to the higher city blocks, while construction robots work overhead, throwing down unused materials to the ground below...



Os cristais renderam dinheiro apenas durante algum tempo, mas passados vinte anos, o nosso herói já passou para o lado dos mortos, dando agora lugar à sua neta. E esta, que tem o mesmo nome do avô, teve que se fazer à vida arranjando um emprego a instalar parabólicas em torres de edifícios. Mas os robôs que ocupam estas torres não facilitam e atiram com todo o tipo de lixo, que temos que evitar a todo o custo.

É talvez a parte mais original de Aeon, pecando apenas por ser curta.



## Parte 4 - Escape from a dead world

One year after the birth of Spencer Goldenstark, power struggles begin to break out in the colony. Some citizens demand a fairer share of the vast profits, others will settle for nothing less than complete autonomy.



When negotiations break down, The Brocc Foundation is forced to send military warships to quell the unrest.

When the colonies begin to violently strike back at the Foundation, it cuts its losses, ordering a destructive attack on the cities of Aeon. Those who can, evacuate. The atmosphere engines are shut down. In 20 years the planet will be uninhabitable.



Demonstrations turned into riots and the infighting between the various settlements begins to cause chaos.



Meanwhile, the colonists are finding different routes to export the valuable crystals. However, news reaches the Foundation that the mining operations have cleaned out the caves and few crystal-rich spots remain.

In the rubble of a broken world, there are few survivors, and those left live in broken buildings and slums. Among the rubble, Spencer Goldenstark spots the ship of his Great-Grandfather, Jesper.



Kept as a symbol of the discovery of Aeon, it still sits atop the capital's tallest tower. It could be the only way to escape this dead planet.

E muitos anos depois o mundo entra em colapso. Assumimos agora o papel do filho de Jasper (neta), numa história a fazer lembrar o Exterminador Implacável. O mundo está repleto de robôs defeituosos e temos que os ultrapassar, atingindo o cimo do edifício, única forma de escapar do planeta.

É o nível mais difícil, pois mais uma vez implica grande precisão e tempo de salto, mas é também o mais interessante e melhor graficamente.

Apesar de Aeon ter quatro partes, podemos experimentar qualquer uma delas sem ter terminado a anterior. Não é

que algum dos níveis seja particularmente complicado, mas vamos assim jogando ao nosso ritmo e de acordo com as nossas preferências, pois existe grande diversidade entre as partes.

Graficamente, e tendo em conta os muitos ecrãs de carregamento que compõem este jogo, está fenomenal. De facto, Paul Weller é um artista e pêras.

Por outro lado, a música da autoria de Sergey Letyagin não nos caiu no goto, pois torna-se monótona ao final de algum tempo, embora esteja bem conseguida.

## Fim



Reaching the summit, Spencer quickly ascends, hoping that the antique still has power.

After days heading for the nearest colony, the fuel was spent. The old ship drifted alone. Nobody answered his calls.

All he could think was how ashamed his Great Grandfather, the man who discovered Aeon, would be.

In the end his life amounted to nothing.

Inside, he shuts the hatch and hits the launch button.

In an explosion of force, the craft catapults from the crumbling building. Spencer feels the g-force as the ground recedes beneath him.



Finally he is free of Aeon, a planet doomed to fall back into the obscurity from which it came.

And so Spencer Goldenstark drifted silently on in space...



# The end

Mas também não se pode ter tudo, e o que aqui temos são quatro mini-jogos de grande nível, e que no seu todo constituem mais do que a soma das quatro partes.

Jogabilidade						
Gráficos						
Som						
Dificuldade						
Longevidade						
Entretenimento						
Global						





Nome: **Tea-Leaf Ted**

Editora: NA

Autor: Jaime Grilo

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

O programador nacional Jaime Grilo não dá tréguas, continuando a todo o gás a criar novos jogos com o motor Arcade Game Designer, sendo já um especialista nessa aplicação.

Tea-Leaf Ted é a nova aventura e colocamos na pele de um ladrão novato que tem que apanhar todas as moedas que conseguir. Mas a polícia é que não está pelos ajustes e faz tudo para o apanhar. No entanto os senhores de boné azul não são o único perigo para Ted, pois à cata das moedas também andam garimpeiros e outros bandidos, sendo que se estes o apanharem, matam-no, além de lhe roubarem as moedas. E como se não fosse pouco, em alguns dos níveis aparecem miúdas que de cada vez que passam por Ted, roubam-lhe também algumas moedas, além de cães (polícia)

que têm tendência para morder o desafortunado ladrão, sendo que este apenas é imune a um certo número de mordidelas.

Tea-Leaf Ted contém vinte e quatro níveis correspondentes a igual número de ecrãs. Em cada um deles, o ladrão tem que apanhar todas as moedas e só depois é revelada a posição da chave que permite abrir a porta de saída, estando normalmente no ponto contrário a esta. Em alguns ecrãs é também necessário activar certas alavancas que permitem aceder a outros pontos ou até saltar em molas para atingir plataformas que doutro modo são inatingíveis. Além disso, Ted pode ainda ir apanhando alguns objectos úteis a qualquer ladrão que se preze (máscara, alicata, etc.), fazendo subir a pontuação.

Quando se chega ao último ecrã encontramos então a namorada de Ted, Sheila, montada na sua potente mota e à sua espera para fugirem juntos. Mas Ted tem ainda um último desafio para cumprir e só então poderá escapar com as moedas que tiver apanhado até essa altura.





Tea-Leaf Ted é um típico e despretenso *platformer*, fazendo lembrar Chuckie Egg e outros jogos do género, tendo também algumas semelhanças com Mike, the Guitar, constituindo um bom divertimento, ideal para tirar o stress depois de um dia árduo de trabalho. Não esperem aqui por complexos desafios, não era isso o pretendido, e se defeitos temos a apontar a este jogo, está apenas relacionado com as próprias limitações do AGD, pois de cada vez que se perde uma vida, têm que se recomeçar o nível do início, voltando a apanhar-se todas as moedas. Se isso acontecer quando já se está a caminho da porta de saída, pode ser frustrante.

Graficamente está funcional, com um bom uso de cor, não obstante o *colour clash* característico do Spectrum, e na versão 128 K têm ainda direito a nove diferentes músicas. Tem ainda um pormenor interessante, além desta versão, em que Ted é humano, há outra versão [MOD] em que Ted é um urso.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

## JAI ME GR I LO ZX S P E C T R U M G A M E P L A Y E R S





Nome: **Pixel Quest Zero**

Editora: Espectro

Autor: Einar Saukas

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Redefiníveis

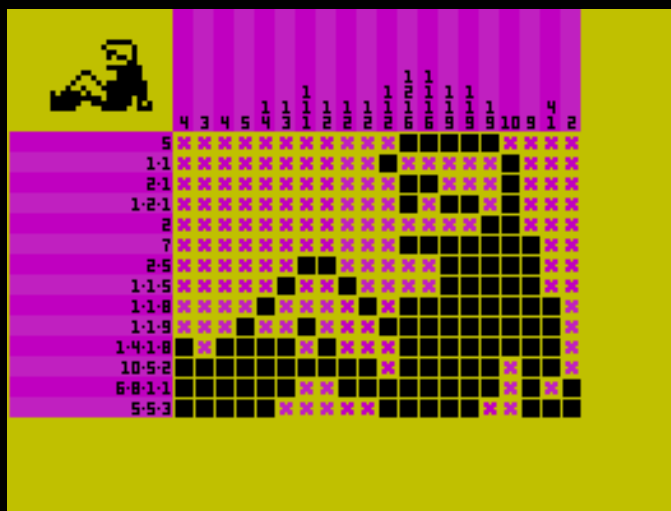
Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Depois de Pixel Quest e Pixel Quest 2000, surge agora Pixel Quest Zero num lançamento exclusivo da revista Espectro.

Quem conhece os antecessores, sabe o que vai aqui encontrar, mais *puzzles* baseados nos passatempos matemáticos japoneses (nanogramas), nomeadamente os Pic-a-Pix, nos quais o objectivo é descobrir os quadradinhos que devem ser pintados (ou deixados em branco), para formar uma figura, que surgirá quando o passatempo for resolvido correctamente.



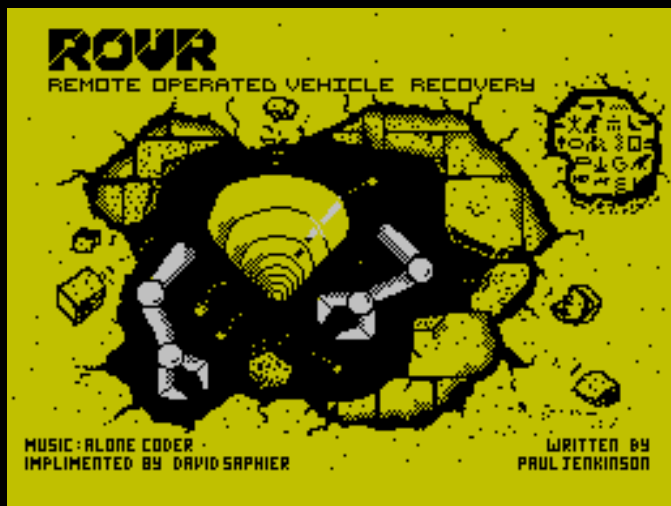
E Pixel Quest Zero, sendo idêntico em termos de mecânica aos seus antecessores, inclui agora quarenta e quatro novos desafios distribuídos uniformemente pelos períodos 1983-1987, 1987-1989, 1989-2008 e 2008-2017. Cada um destes desafios apresenta

heróis ou objectos por demais conhecidos relacionados com jogos desse período (não os vamos identificar para não vos tirar o prazer de resolver os *puzzles*). Mas podemos garantir que irá dar vontade de recuperar alguns desses jogos.

Pixel Quest Zero pode ser assim visto como uma expansão dos antecessores, com gráficos e melodias na mesma linha desses, não decepcionando ninguém. Mesmo aqueles que não são fãs de *puzzles*, ficarão plenamente satisfeitos com os desafios que aqui vão encontrar.

Este jogo não está disponível via digital, mas quem comprar a Espectro poderá obter a cassete com os quatro jogos que a acompanha (Pixel Quest Zero, os dois antecessores e ainda Varina).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **ROVR**

Editora: NA

Autor: Paul Jenkinson

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Paul Jenkinson tem uma capacidade criativa fantástica. Não só é autor da série e magazine *The Spectrum Show*, com conteúdos sempre bastante originais, como vai lançando jogos com uma cadência impressionante. E como se não bastasse, cada novo jogo é completamente diferente dos anteriores. Ora veja-se Code Zero, que nada tem a ver com B-Squared, que por sua vez é completamente diferente de Grumpy Santa, apenas para assinalar os que foram lançados em 2017.

E surge agora ROVR, entrando no domínio do Antigo Egipto e dos labirintos. Nesta aventura fazemos parte de uma equipa de pesquisadores que tenta resgatar os tesouros ainda perdidos dessa importante civilização. Embora a tarefa seja do nosso agrado, se conseguirmos ganhar uns trocos extra, melhor. Assim, numa das nossas folgas levamos o nosso veículo telecomandado (ROVR) para um deserto próximo e vamos ver o que nos calha em sorte.

Este veículo, pequeno como é, é o ideal para entrar em passagens e corredores que de outra forma seriam inatingíveis. Além disso possui uma broca de diamante que permite perfurar algumas

rochas (devidamente assinaladas), que impedem a sua passagem. No entanto, o veículo apenas consegue transportar um item de cada vez e tem carga limitada, que vai diminuindo à medida que vamos percorrendo os trilhos, ou sempre que um dos muitos seres que povoam o deserto nos toca. Isto implica irmos frequentemente ao ponto de controlo (onde iniciamos a missão) recarregar a energia e deixar cada um dos seis tesouros que ainda se encontram perdidos.



Assim, é fundamental desde logo desenhar um mapa, pois apesar do deserto não ser muito extenso, a necessidade de recarregar constantemente o veículo faz com que seja muito perigoso perder tempo. Tenham também atenção a todos os pontos do cenários, pois algumas

brechas na rocha escondem pequenas entradas. E tenham também cuidado com o uso da broca, pois essa é bastante exigente em termos de consumo de energia. Por vezes poderão ter que desimpedir algumas passagens e recarregar o veículo, só depois aventurando-se pelos novos caminhos.



Tal como o anterior Grumpy Santa, ROVR é um mini-jogo. Tendo sido criado através do Arcade Game Designer, o número de ecrãs é limitado. Mas este é daqueles jogos que não largamos enquanto não o terminamos, pois está muito bem implementado e tem a capacidade de nos agarrar desde início.

Graficamente faz-nos lembrar Rogue Trooper, Critical Mass ou até Trans Am, jogos cujos cenários aparentam a este jogo. A perspectiva vista de cima está bem conseguida, dando realmente a sensação que estamos no meio das ruínas do deserto. Ao nível sonoro, se se carregar no modo 48 K o som é bastante limitado, mas se se carregar na versão com mais memória poderemos usufruir da excelente música da autoria de Alone Coder.

Planeta Sinclair teve também o exclusivo desta *review*, lançando-a antes mesmo do jogo estar disponível ao público.

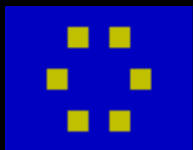
Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



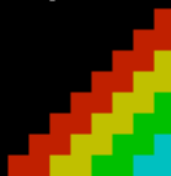
A 24 de Abril, com apenas 63 anos, faleceu **Rick Dickinson**.

Rick dispensa apresentações, pois foi o arquitecto dos Sinclair e era das figuras mais conhecidas da cena. Estava também envolvido no Spectrum Next, computador que infelizmente nunca irá ver completo, mas que seguramente irá fazer crescer ainda mais o seu prestígio...

Rick nunca ficará esquecido por todos aqueles que têm algum carinho pela marca Sinclair.



# Thoroughly Modern Willy



O primeiro jogo a concurso na nova competição da Spectrum Computing é um *clone* de Manic Miner que traz elementos dos jogos de Willy, bem como de Monty. E tal como esperariam, trata-se de um *platformer* puro. Mas vamos à história deste jogo, pois apesar de ser mini, tem direito a ela...

Enquanto arrumava o sótão, Willy encontrou algumas máquinas deixadas pelo dono anterior, o Dr. Jones. Mas inadvertidamente desligou o interruptor e estas começaram imediatamente a funcionar. E antes que Willy pudesse dizer "Quirkafleeg", surge uma luz ofuscante. Quando Willy recupera a visão, verifica que já não está no sótão, mas sim no futuro, mais precisamente no ano espacial de 2018. Para poder voltar ao mundo que tão bem conhece tem que apanhar todos os objectos ao longo dos seis ecrãs que compõem este jogo (bem dissemos que era mini).

Mas apesar dos cenários terem fortes semelhanças com Manic Miner (como por exemplo o primeiro nível no ecrã ao lado), existem algumas *nuances*. Assim, espalhados pelos cenários existem interruptores que têm que ser activados, por forma a que consigam atingir

Nome: **Thoroughly Modern Willy**

Editora: NA

Autor: Bob Fossil

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

algumas plataformas ou pontos que à partida parecem inatingíveis. Algumas caixas podem também ser movidas para o mesmo efeito. Por outro lado, não existe um tempo limite para completar os cenários, o que desde logo é uma boa ajuda.



De resto, a mecânica de jogo é exactamente igual à de Manic Miner, apenas se podendo avançar de nível quando todos os objectos são recolhidos, já que apenas nesse momento aparece a porta para avançarem para o próximo cenário.

Apesar de ser um mini-jogo, de uma coisa sentimos falta: do som. É que Thoroughly Modern Willy é totalmente silencioso, e não é a mesma coisa jogar

uma aventura de Willy sem aquela melodia característica das suas aventuras ou sem o barulho da bota a descer sob este, sempre que perdemos todas as vidas.



De qualquer forma, para primeiro jogo a concurso a fasquia é colocada num nível engraçado.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

# O.P.Z.

## A PLATFORM GAME



BY Dave Hughes 2018, authored with PGD, in 6 hours, for the ZX-Spectrum's 36th Birthday. The keys are O,P and errr Z..

Nome: **O.P.Z.**

Editora: NA

Autor: Dave Hughes

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: NA

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

De facto talento não falta nesta nova geração de programadores do ZX Spectrum, pois criar um jogo em seis horas, mesmo que contendo apenas seis ecrãs, não é para todos. Mas isso não impediu que Dave Hughes (*aka* as R-Tape) fosse bem-sucedido na sua tarefa, como iremos ver.

Também O.P.Z. vai a concurso na competição da Spectrum Computing. E tal como Thoroughly Modern Willy, estamos também aqui perante um *mini-clone* de Manic Miner, isto é, um típico jogo de plataformas. Mas apesar de ter



seis ecrãs apenas, não julguem que terminam a tarefa facilmente. É que os desafios são complicados e o último dos ecrãs é diabolicamente difícil, com plataformas que vão desaparecendo e reaparecendo, tapetes rolantes a levarem-nos para onde não queremos, tudo isto sem sequer termos tempo para respirar, quanto mais pensar onde meter os pés.

E também aqui existe uma pequena história para contar. Assim, assumimos uma personagem com o nome de Norman (esperemos que o apelido não seja Bates), e em cada ecrã temos que recolher todas as cassetes que permitem abrir a passagem (caixa azul) para o nível seguinte. Isso tudo num tempo limite, que até é bem generoso. O que não é tão generoso são os muitos inimigos que povoam os cenários, obrigando a um zigzaguear constante.



Também já falámos dos tapetes rolantes e plataformas que desaparecem e reaparecem. Mas as dificuldades não ficam por aqui. Tal como em Manic Miner, também existe o terreno que se vai degradando quando o pisamos, obrigando a reacções e reflexos ultra-rápidos. Entre outras maldades que saíram da mente fértil do programador...

O.P.Z. não tem som, o que é uma pena (até aqui são muitas as semelhanças com Thoroughly Modern Willy, mas também, tendo sido criado em apenas seis horas, não daria para muito mais, pois os gráficos até são bem jeitosos, os cenários imaginativos, convidando-nos a tentar passar os níveis para ver o que vem a seguir.

A jogabilidade é boa, com um nível crescente de dificuldade, muito embora a versão que tenhamos experimentado tenha vidas infinitas, permitindo-nos conseguir chegar rapidamente ao último nível (terminá-lo a história já é diferente, como irão ver quando lá chegarem).

Tal como é habitual neste programador, O.P.Z é gratuito e consegue divertir durante um bom par de horas.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					





Em Abril de 2018 sai uma notícia bombástica: um dos jogos mais procurados pela comunidade portuguesa do Spectrum encontrava-se finalmente preservado. E tudo graças ao Paulo Teixeira (do projecto Game Stage), que tinha uma cópia deste jogo e nos emprestou a cassete para que conseguíssemos converter para .tzx. O jogo é o **Talismã** e foi honras de notícia na imprensa nacional da época.



Este processo de recuperação não foi nada fácil, foram muitas horas para se conseguir arranjar uma cópia legível do lado B da cassete, que tem a segunda parte do jogo. Isto porque apenas se consegue carregar depois de terminarmos a primeira parte, dificultando a tarefa de preservação. Mas como temos na equipa um especialista da programação, o Filipe Veiga, conseguimos através de um *loader* criado por este, ver a segunda parte desta aventura.



ESTA NUM BARCO, A 57,5 CM DO CAIS. PERDEU OS REMOS. AGUAS NEGRAS DE POLUICAO ABANAM A FRAGIL EMBARCACAO. PODE VER UMA CORDA, UMA CANA, UM PAPEL SELADO E AGORA ?

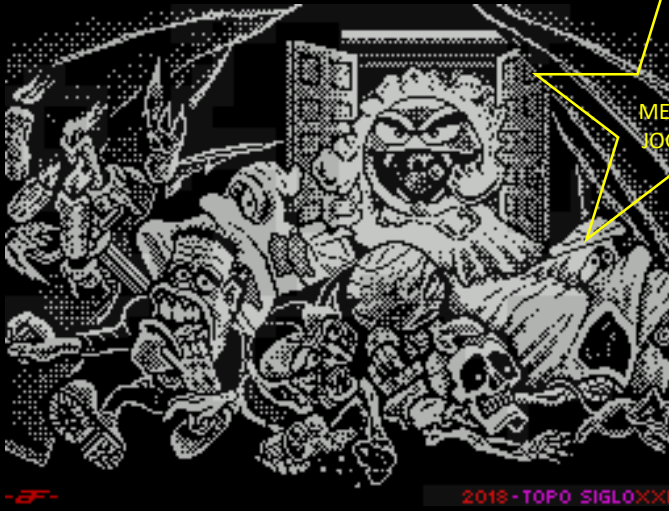
No entanto, a má notícia é que por enquanto o jogo não pode ser distribuído pela comunidade. Este encontra-se registado na SPA e para já não temos autorização dos seus autores para o disponibilizar.



A ROSA DOS VENTOS ABRE-SE EM CINCO HIPOTESES. PODE VER UMA COROA EM OURO, UM ROLO DE CORDA, UM PERGAMINHO, UM ESQUELETO COM AR CANSADO, UM ANEL COM UM RUBI E AGORA ?

Além disso, **Talismã** tem um grande mistério a envolvê-lo, pois aparentemente o jogo não se encontra completo, não se vislumbrando em lado algum as partes 3 e 4 (e que tudo indica nunca foram concluídas), além de uma clara discrepância em termos de diálogos e qualidade jogo entre as partes 1 e 2.





## Nome: Mad Mix 2: No Castelo dos Fantasmas

Editora: Topo Siglo XXI

Autor: Rafael Gomez, Alfonso Borro, Antonio Moya, T.P.M., ACE

Ano de lançamento: 1990 / 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Dois anos depois de ter sido lançado Mad Mix Game, em 1988, a Topo Soft lançou a sequência. E vinte e oito anos depois, Alfonso Fernandez Borro (*aka* Borrocop), à semelhança do que tem vindo a fazer ultimamente (Em Busca do Mortadela, Topo Mix Game e Viagem ao Centro da Terra - versão Estendida), pediu-nos para traduzirmos Mad Mix 2 para a nossa língua, desde logo adicionando-lhe um belíssimo *loading screen*.

Desta vez o simpático Mad Mix encontra-se num castelo assombrado em Cococastle, perto de Cocovillage, a sua aldeia natal. Neste castelo acontecem coisas muito estranhas e cabe ao nosso herói desvendar o mistério e tornar novamente pacífica esta região.

Está assim dado o mote para mais um jogo ao estilo do velho Pacman. Mas existem algumas diferenças substanciais, que desde logo aumentam o interesse deste jogo. É que acção desenrola-se agora em 3D, permitindo novos tipos de movimentos a Mad Mix.

Assim, este pode agora saltar, muito útil quando queremos escapar aos fantasmas

e outras assombrações do castelo. Mas cuidado, pois nem todos vão na cantiga e alguns deles também têm a capacidade de saltar.

Mad Mix 2 desenrola-se ao longo de nove níveis, com crescente dificuldade, e tal como no seu antecessor, não estamos aqui perante ecrãs estáticos. Muito pelo contrário, cada um dos níveis corresponde a uma secção do castelo, e esta é bastante extensa, sendo no entanto necessário percorrer todas as salas e corredores, única forma de se conseguir apanhar todas as pílulas que permitem avançar para o nível seguinte.



Se os gráficos já eram muito bons em Mad Mix Game, nesta sequela são ainda melhores. De facto, os efeitos 3D são simplesmente maravilhosos, apresentando ainda um *scroll* harmonioso, o que contribuí para uma jogabilidade, no mínimo, excelente. Muitas vezes as sequelas deixam muito a desejar, mas não é aqui o caso, pois estamos perante um jogo tão bom ou ainda melhor que Mad Mix Game.



Outro aspecto que muito nos agrada nesse jogo está relacionado com os desafios propostos. Assim, os primeiros níveis não têm uma dificuldade por ai além. Os fantasmas não são muitos, e os próprios corredores não contemplam muitas armadilhas (atenção onde pisam, pois algumas placas terão que ser evitadas a todo o custo). Ou seja, é daqueles jogos que facilmente se entra e que tem logo o condão de nos cativar desde o início, convidando-nos a ganhar

experiência, muito necessária para os últimos níveis. O nono, então, é diabolicamente difícil e só os mais dotados conseguirão superar todas as armadilhas que ai vão encontrar.

A nosso favor, além da capacidade de saltar por cima de alguns adversários, existem as pílulas especiais que nos permitem durante uns segundos comer os inimigos, ou ganhar super-velocidade (nem sempre positivo). Além de algumas rolas que, se colocadas no sítio certo, evitam o aparecimento de novos fantasmas durante certo tempo.

Quem conhece os jogos do género, sabe o que vai aqui encontrar. Apenas podemos dizer que as expectativas serão plenamente satisfeitas. Os restantes, não tão versados nos jogos de arcada, deverão dar uma oportunidade a Mad Mix 2, pois este é daqueles jogos que entranham até ao tutano.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					■
Longevidade					■
Entretenimento					
Global					



# WAS 2

NO CASTELOS  
FANTASMAS





Nome: **Quahappy**

Editora: NA

Autor: Jaime Grilo

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128K

Número de jogadores: 1

O programador nacional Jaime Grilo lançou um dos muitos jogos que está presentemente a desenvolver, Quahappy. E este tem contornos diferentes dos anteriores, apesar de ter sido criado através do Arcade Game Designer, ferramenta na qual está a tornar-se mestre, ao mesmo tempo contribuindo para que esta seja cada vez mais poderosa. Assim, em vez de um *platformer* puro, o que Quahappy oferece é uma aventura labiríntica, fazendo-nos lembrar Sorceress.

Mas ainda antes de começarmos o jogo somos presenteados com um belíssimo *loading screen*, da autoria de Andy Green, pois claro, um dos melhores *designers* da actualidade. Não podemos deixar de sentir um arrepio na espinha com esse ecrã, que dá o mote para o que se segue.

A personagem por nós assumida é Dauntless Andy. É assim chamado porque aceita qualquer desafio, por mais perigoso que seja, sempre com um sorriso na cara. E foi agora desafiado por um amigo (da onça) a penetrar numa estranha mansão e recolher as trinta valiosas moedas que por lá se escondem. Mas assim que entra, a porta da mansão

fecha-se, e cabe a nós fazer com que Andy consiga sair em segurança, encontrando as chaves que abrem as várias portas, e com todas as moedas.

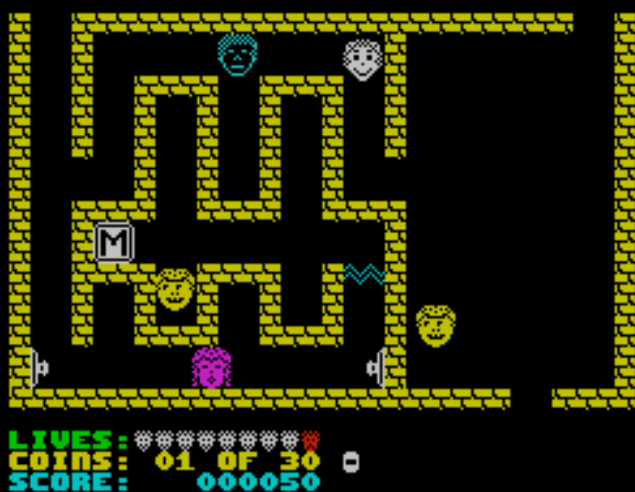


**EXPLORE THE QUAHAPPY MANOR AND  
GET ALL THE COINS YOU CAN.  
BUT BE CAREFUL...  
INTRUDERS ARE NOT WELCOME!**

**LIVES:** ██████████  
**COINS:** 00 OF 30  
**SCORE:** 000000

Quahappy é também bastante mais extenso que outros jogos do Jaime (se conseguirem terminar o jogo em menos de uma hora, estão de parabéns). Pelo facto da mansão ser um enorme labirinto de cinquenta e seis salas, com portas que apenas se abrem depois de recolhidas certas chaves, faz com que a nossa primeira missão seja mesmo mapear a mansão. Doutra forma andaremos perdidos de um lado para o outro, com imensos inimigos a evitar, pelo que o caminho mais curto que fizermos para alcançar as chaves e moedas será sempre o melhor.

Mas além dos muitos inimigos que povoam a mansão, alguns com movimentos pouco previsíveis, o autor fez mais uma maldade. Colocou algumas moedas falsas, e que apenas por tentativa e erro conseguiremos identificar. Por vezes torna-se frustrante perdermos “n” vidas para tentar alcançar uma moeda, apenas para chegarmos à conclusão que é falsa. Mas quem disse que a vida era simples...



Além disso, para dificultar ainda mais a nossa missão, a chave que permite sair da mansão (a *main key*), apenas se torna visível depois de apanharmos todas as letras que compõem a palavra "MAIN DOOR KEY". É assim garantia que terão que correr todas as salas várias vezes até darem com a última das chaves.

Quanto aos inimigos e obstáculos, estes incluem os guardiões da mansão e que estão presentes em quase todas as salas, caveiras, espíritos que se podem tornar invisíveis, além de muitos obstáculos mortais, como prensas, picos e vigas eléctricas. Assim, as nove vidas dadas inicialmente são poucas, muito poucas para a enorme tarefa que temos em mãos.

Mesmo tendo em conta que o jogo está bem implementado e que Jaime trabalha cada vez melhor com o AGD, não gostámos tanto deste jogo como dos anteriores. Talvez porque o género de labirintos não seja totalmente do nosso agrado, mas o que notámos é que ao final de algum tempo o jogo se torna um pouco repetitivo, diminuindo a sua longevidade.

Os *sprites* são bastante coloridos, provocando inevitavelmente algum *colour clash*, e a música do menu inicial é excelente. Já durante o jogo, a música, mesmo sendo sinistra e muito adequada ao tema de Quahappy, pode tornar-se repetitiva ao final de algum tempo.

A versão inicial tinha também algumas (poucas) arestas por limar, nomeadamente o facto de por vezes entrarmos numa nova sala e morrermos imediatamente sem termos tempo de nos movimentarmos. Entretanto o programador já corrigiu esta situação, pelo que quem tenha ido descarregar a primeira versão, deverá fazer a actualização.

Jogabilidade					
Gráficos				■	■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade				■	■
Entretenimento				■	■
Global				■	■



MEGA  
JOGO

Nome: **Níxy: The Glade Sprite**  
Editora: Monument Microgames  
Autor: Andy Johns  
Ano de lançamento: 2018  
Género: Plataformas  
Teclas: Redefiníveis  
Joystick: Kempston, Sinclair  
memória: 128 K  
Número de jogadores: 1

Depois de um 2017 preenchido com muitos e bons jogos por parte de Andy Johns, com expoente em Ooze, este programador voltou à carga com um jogo que prometia muito. E o mínimo que se pode dizer é que a espera compensou, pois o que nos foi apresentado supera mesmo as nossas melhores expectativas. É que tudo em Níxy denota um esmero e uma dedicação exemplar, começando desde logo no belíssimo ecrã de carregamento, da autoria do seu amigo (e amplamente conhecido) John Blythe.

Neste jogo assumimos a pele de uma simpática duende, que tem como tarefa ser a guardiã da Pedra de Gaia. Esta Pedra sagrada é o coração deste mundo encantado e que dá vida às plantas e flores. Mas algo estranho aconteceu, a Pedra foi corrompida e as outroras pacíficas flores e os seres da floresta, semelhantes a Estrunfes, tornaram-se perigosos e atacam quem deles se aproxima. Os Antigos falavam de uma lagoa (Lagoa da Lua) que purificava a pedra. Quem sabe não esteja aqui a solução para o problema? Temos assim que viajar pela floresta, evitando as plantas e todo o tipo de criaturas mortais para encontrar a lagoa sagrada, purificar a pedra, devolvendo-a depois à Árvore Guardiã.

A nossa primeira tarefa passa então por encontrar a Pedra de Gaia. Depois de a detectarmos, teremos que procurar a Lagoa da Lua, local onde iremos depositar a Pedra de Gaia, assim como as dez flores azuis, escondidas nos recônditos deste mundo encantado. Por fim, teremos que devolver a Pedra de Gaia, já devidamente purificada, à sua guardiã.



Parece tarefa pequena? Então experimentem jogar. O problema não são apenas os muitos obstáculos que temos que transpor. Temos também que procurar todos os itens e locais necessários ao cumprimento das tarefas, e nem sempre estes são os mais óbvios. É assim também necessário algum pensamento lateral, além de uma grande dose de destreza nos dedos.



Começamos inicialmente com três vidas, mas na floresta encontram-se mais quatro devidamente escondidas em cogumelos mágicos. Vamos mesmo necessitar delas, se queremos chegar ao final de Níxy, mesmo tendo em conta que Andy foi generoso, contemplando um sistema de colisão que nos favorece e torna a tarefa um pouco mais fácil.

Mas o que é que destinge este jogo de muitos outros do género? Em primeiro lugar os *sprites* e cenários criados, que são qualquer coisa de espantoso. De facto, deambular por esta floresta encantada é algo de maravilhoso, tal a profusão de cores e o bom-gosto alocados, que nem o *colour clash* lhe tira brilho. Sim, porque não é apenas talento na arte do desenho que aqui se encontra.

Depois, o movimento dos *sprites* são majestosos. Experimentem a saltar com Níxy e vejam a graciosidade com que esta se move e a forma como aterra. Nota máxima para este aspecto, ajudando a obter-se uma jogabilidade óptima, e que já é apanágio dos jogos de Andy Johns.

Por fim, a magnífica música que acompanha o desenrolar desta aventura, e que mais uma vez contribuí para que retiremos um enorme prazer deste jogo.

Se conseguirmos chegar ao fim desta aventura teremos uma agradável revelação. Não vamos aqui dizer de que se trata, até para vos motivar a perseverar e chegar ao fim. No final de contas, ao fim de algum tempo apanham-se as manhas dos inimigos e começa-se a ultrapassar os obstáculos com maior ou menor dificuldade. O nível é o ajustado para que a tarefa não seja demasiado fácil, mas que também não se torne frustrante.



De referir ainda o contributo dado por David Saphier, Allan Turvey, a nossa amiga Sarah Christina Burroughs (de Vintage is the New Old) e Alec Foster, dizendo ainda que no futuro estará também disponível uma versão para o Spectrum Next e outra mais modesta para o 48 K.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade			■	■
Longevidade				■
Entretenimento				
Global				





Nome: **Rubicon**

Editora: Rucksack Games

Autor: John Blythe

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

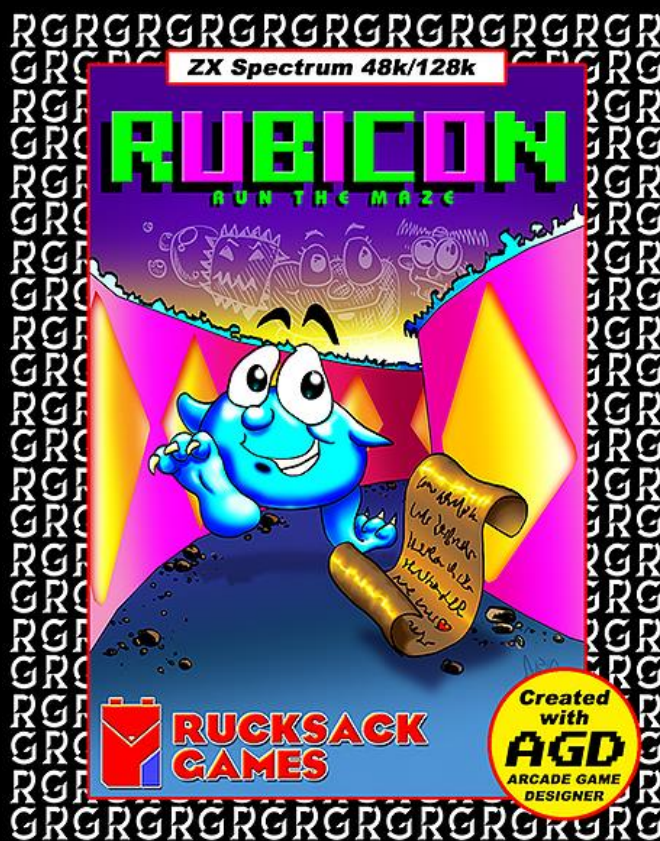
Joystick: Kempston, Sinclair

memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Logo depois de Andy Johns ter libertado Níxy, Mega Jogo, na nossa opinião, nada melhor aparecer mais um que nos vai manter colados ao ecrã durante muito, muito tempo. E vindo do seu amigo John Blythe (entrevistámos ambos para o número 2 da revista Espectro em 2017).

pela qualidade dos cenários e *sprites* que coloca nos seus trabalhos. E já agora também nos ecrãs de carregamento, pois atente-se no belíssimo *loading screen* de Rubicon, tão bom ou melhor que Níxy, que também foi da sua autoria. Mas adiante, vamos à história de mais uma pérola para o Spectrum...



Assumimos aqui o papel de Nym, amoroso ser que chegou ao último dia da sua infância. E como é tradição no mundo de onde vem, tem agora que cumprir o ritual de passagem à idade adulta. Para isso tem que atravessar inteiro o diabólico labirinto Rubicon, encontrando pelo caminho os cinco Pergaminhos do Conhecimento, as três Coroas da Riqueza, o Anel de Argus e o Amuleto de Luz. Só então poderá passar pelo guardião que lhe permitirá entrar na idade adulta e encontrar o seu verdadeiro amor.

Antes de mais referir que Rubicon, apesar de também ser criado com o motor Arcade Game Designer, é um pouco diferente dos jogos deste programador e *designer*, que se destaca

Como já devem ter percebido, a tarefa que têm perante mãos é difícilíssima. Não só o labirinto é um autêntico quebra-cabeças, com dezenas de entradas que vão dar a lugar algum (se tiverem sorte), ou até a caveiras (escusado será dizer o que acontece quando se lhes toca), mas

existem portas (em forma de diamante) que apenas poderão ser ultrapassadas se encontrarem cartões especiais. Além disso têm que evitar dezenas de diferentes inimigos e obstáculos que povoam o labirinto, desde seres fatais ao mínimo toque, outros radioactivos que vão sugando energia, paredes também radioactivas, bolhas que vão pulando nas paredes do labirinto e que também deverão ser evitadas, enfim, uma panóplia de estranhos seres que apesar de vistosos, são tudo menos amigáveis. Mas também quem disse que a passagem à idade adulta era fácil?



A favor de Nym existe muito pouco. Alguns corações que terão que ser apanhados a todo o custo e que representam mais uma vida em carteira e alguns escudos que permitem imunidade durante uns segundos, mas apenas aos seres que consomem energia (aqueles fatais ao mínimo toque ou armadilhas continuam a ter que ser evitados). E este escudo também apenas poderá ser usado uma vez, tendo que se voltar a apanhar outro escudo para ter-se alguma protecção extra.



Cor é coisa que também não falta e quem conhece os jogos de Blythe sabe do que aqui falamos. Mas apesar de tanta cor e de cenários esplendidamente criados, o *colour clash* é mínimo ou mesmo inexistente. Não que isso nos fizesse qualquer confusão, pois perante gráficos tão bons, o que interessaria isso, ainda mais quando se sabe que é uma característica dos jogos do Spectrum. E a melodia que acompanha Rubicon está também ao nível do restante, isto é excelente.

Mas o que mais nos impressionou é a imensa jogabilidade de Rubicon. Perante jogo tão difícil, pensar-se-ia que seria frustrante. Bem, podem contar com uma boa dose de frustração nos primeiros tempos, em especial quando demorarem “n” minutos para passar um obstáculo, apenas para chegarem à conclusão que o caminho é um beco sem saída. Mas rapidamente a ultrapassam e voltam ao ponto inicial para tentar um novo caminho e ver que novas maldades o programador destinou no ecrã seguinte.



Rubicon é bom, muito bom, altamente aditivo e é daqueles jogos que se quer sempre fazer mais uma tentativa. Se não acreditam, descarreguem o jogo e depois voltamos a falar. E agora desculpem-nos, mas vamos voltar a arrancar mais uns cabelos (já não nos restam muitos), e fazer mais uma tentativa de chegar à idade adulta...

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				■
Dificuldade				
Longevidade				■
Entretenimento				
Global				



Nome: **Hibernated 1: This Place is Death**

Editora: Pond

Autor: Stefan Vogt

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura de Texto

Teclas: NA

Joystick: NA

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Hibernated: Parte I - This Place is Death é uma aventura de texto de ficção científica que surgiu originalmente para o Commodore 64 e foi agora transporta para o Spectrum.

Tal como o nome indica, é a primeira parte de uma futura trilogia épica, centrada em torno de Olivia Lund, que foi enviada numa missão de exploração interplanetária pela Aliança Terrana. Depois de estar no hiperespaço por mais de 200 anos, numa viagem que totalizaria 800 anos-luz a ser percorrida pela sua nave, a Polaris-7, dá de caras com uma gigantesca nave alienígena e é capturada. Mas esse é o menor dos seus problemas, pois Olivia descobre que está sem comunicações e não existe o mínimo sinal de vida à volta. A nave

extraterrestre continua a vaguear pelo vácuo, como parece que sempre fez nos últimos milhares de anos. Aparenta assim ser um túmulo estelar e Olivia tem agora que conseguir sair desta armadilha. Apenas pode contar com Io, o robô de navegação da sua nave Polaris-7.

A aventura começa então com Olivia a acordar na nave. A primeira coisa mesmo a fazer será abrir os olhos, pois com eles fechados não vai a lugar algum. A partir daí começa a exploração de todo o ambiente onde agora se encontra. Aliás, apesar dos *puzzles* serem mais ou menos lógicos, não poderão deixar nada por explorar (utilizem a letra "X" para examinar), sob pena de correrem o risco

de perder pistas importantes que permitem desbloquear algumas situações. Irá haver momentos em que parecem estar num beco sem saída, mas se refizerem os vossos passos, talvez consigam descobrir a peça que falta na engrenagem.

```
HIBERNATION CHAMBER The room is
lit by a gentle blue light. A
glance through the porthole
reveals nothing but the endless
vastness of the Lyra
constellation. Vega seems to be
very close now. There is no
planetary orbit in sight. An
incident must have interrupted
your journey to Kepler-62. The
only exit is to the EAST.
```

```
You notice:
hypersleep tube
```

```
What are your instructions?
```



Os comandos são bastante intuitivos. Além dos habituais “N”, “S”, “E”, “W”, “U”, “D”, são bastante úteis os comandos “X” (para examinar), “I” (Inventário) e “R” (voltar a ver o texto descritivo). Podem também usar as frases compostas, como Get A, Check B, etc., além de que são muitos os sinónimos possíveis, facilitando o desenrolar da aventura. Uma vantagem de Hibernated é que apenas existe uma situação onde podem morrer. Ao contrário de outras aventuras de texto, onde essa fatalidade acontecia com muita frequência e em situações totalmente inesperadas, frustrando muito iniciado neste tipo de jogos, isso não é aqui um problema.

Não conseguimos ainda avançar muito

nesta aventura, mas a história é absorvente, fazendo pela sua temática lembrar a trilogia Magnetic Moon / Starship Quest / Revenge of the Space Pirates, que saiu entre 1989 e 1994.

Também não é propriamente fácil, e como tal, não é indicada para os iniciados nas aventuras de texto, além de que necessitam de ser fluentes na língua inglesa.

Por outro lado, pelo facto de ser apenas texto, não contemplando qualquer imagem, apenas os aficionados conseguirão embrenhar-se em Hibernated. No entanto, podemos dizer que vale a pena quem se resolva aventurar neste jogo, pois dificilmente deixarão de tentar chegar ao seu final. E muito importante, começar desde logo a mapear a nave é inevitável.

Nota final para uma curiosidade, o código binário do ecrã de carregamento é o nome da editora.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

## The Spectrum Show

Dedicated to the Sinclair ZX Spectrum

<http://www.thespectrumshow.co.uk/>



A 2 de Junho, Planeta Sinclair lançou mais uma bomba....

Já há muito tempo que procurávamos por Play for Peace, um jogo português criado por Nuno Miguel A. Almeida, em 1989, referido em várias páginas da internet, existindo mesmo um vídeo no *You Tube* com a análise do jogo feita pelo Paulo Dimas para a RTP. No entanto, o jogo permanecia perdido e parecia que não iríamos conseguir preservar esta preciosidade. Até que a sorte mudou no início do ano...

Através do fórum ZX Spectrum Directo da Arrecadação, demos com uma pessoa que tinha uma cópia desse jogo. Não sabíamos se a mesma estava em condições, mas valia a pena arriscar. E não é que a cópia estava perfeita? Conseguimos assim preservar os dois lados da cassete (sim, é em sistema *multiload*) e fazer chegar à comunidade um dos jogos mais apetecíveis para os portugueses.

O nosso contentamento foi tanto que o Pedro Pimenta até criou uma capa para o jogo e o Mário Viegas fez uma *review* completa do jogo e que pode ser encontrada no número 3 da revista Espectro. Infelizmente não conseguimos dar com o programador, a quem gostaríamos de pelo menos entrevistar, mas temos o jogo, o que já não é nada mal.

Quanto ao jogo em si... Bem, o melhor é experimentar e tirarem as vossas próprias conclusões...

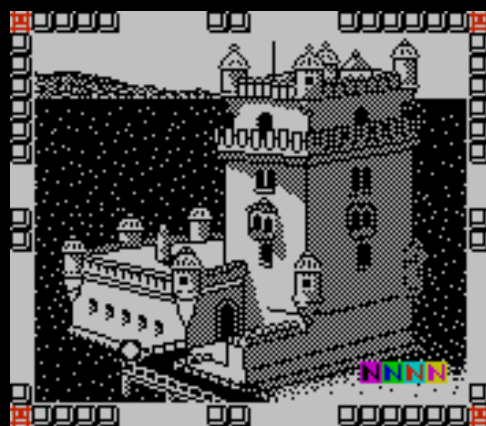
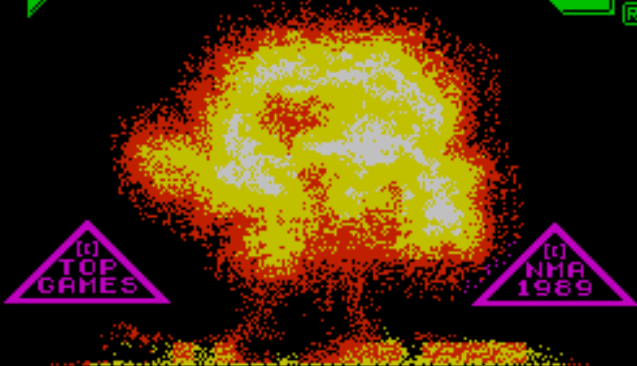
O canhão ribomba,  
Rebentou mais uma bomba.  
Ouvem-se gemidos  
De heróicos soldados,  
Uns agonizantes,  
Outros mutilados;  
Roucos alaridos...  
Vozes de comado...  
A morte pairando  
Por entre a metralha,  
Vinga-se da bravura.  
Abre-lhes a sepultura  
Ali! No campo de batalha.  
Um céu negro e vermelho,  
O chão enorme braseiro.  
Agora já não há perigo;  
Qual golpe de magia,  
Desapareceu o inimigo.  
Foi o último dia  
De todas as batalhas.  
Não há vencedor, só vencido  
Pois o cogumelo destruiu  
O que o homem construiu.



1989

© NUNO MIGUEL ALMEIDA

# PLAY FOR PEACE®



PONTOS

0



0000



NIVEL 01 - PORTUGAL

Lisboa - Torre de Belém



## CONGRATULATIONS

93

# TANK 1990

Nome: **Tank 1990**

Editora: NA

Autor: Dwa83

Ano de lançamento: 2018

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 128 K

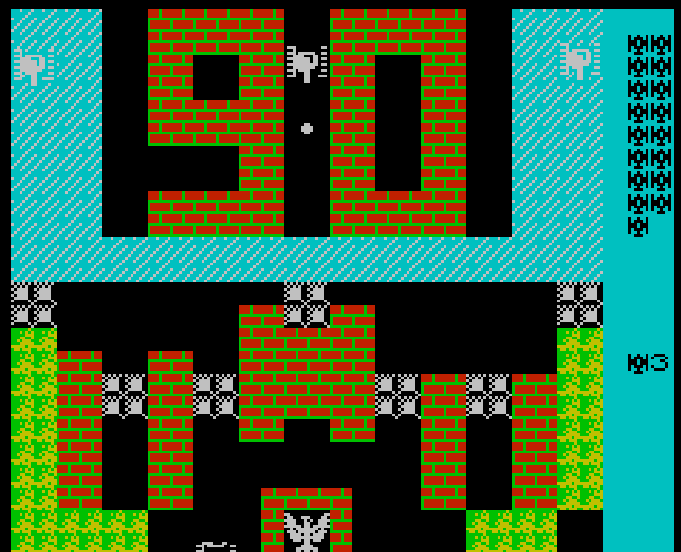
Número de jogadores: 1

Tank 1990 é um *clone* de Battle City, um *shoot'em'up* com um forte elemento de estratégia que foi lançado em 1985 para a Nintendo, tendo agora aparecido pela mão dos russos, que continuam, juntamente com os espanhóis, a dar cartas na cena Spectrum.

Neste jogo controlamos um tanque que tem que destruir todos os tanques inimigos, ao mesmo tempo evitando que estes atinjam a nossa base, representada pela Águia Imperial. Mas este não é um *shoot'em'up* puro, pois cada um dos níveis tem um cenário diferente, que inclui muros e blocos, rios, etc.. Cada um destes elementos possui características diferentes, e reside aqui o forte elemento estratégico. É que os inimigos vão disparando com bastante frequência (para onde estão virados), e alguns elementos do cenário são destrutíveis. Por outro lado, existem sempre pelo menos três tanques inimigos a rondar a base. Quer isso dizer que não nos podemos limitar a perseguir os tanques um a um, temos que estar com atenção máxima a todos aqueles que se aproximam da nossa base. Esta encontra-se protegida por uma parede, destrutível, obviamente, pelo que se deixamos um tanque inimigo chegar ao pé dela, as hipóteses deste a destruir, e

que implica o jogo terminar imediatamente, são grandes.

Assim, a primeira tarefa que temos em mãos é analisar as características do cenário para podermos delinear uma estratégia, e que passa por encontrar um ponto em que possamos emboscar os tanques inimigos, sem que estes nos atinjam. Se encontrarmos esse ponto, e que pode passar mesmo por destruir algumas paredes ou muros, é meio caminho andado para conseguirmos limpar o cenário de inimigos. Apenas conseguimos passar para o nível seguinte quando destruímos todos os tanques, cujo número se encontra no canto superior direito e que vai diminuindo sempre que destruímos um.



São então as próprias características do cenário que definem o grau de dificuldade de cada nível. Não achámos que este seja particularmente elevado, até porque o jogo concede algumas ajudas. Regularmente vão aparecendo *add-ons*, desde vidas extra, até bombas que paralisam durante algum tempo os inimigos. Quem se inicia em Tank 1990 verá que facilmente consegue atingir os níveis mais elevados.

Os gráficos, não sendo nada de extraordinário, são funcionais. O som limita-se aos tiros, mas também mais não seria necessário. No entanto, aquilo que achámos como mais limitador neste jogo foi a escolha das teclas (e estas não são redefiníveis). Escolher "ASWD", com a tecla "Enter" para disparo, é tudo menos prático e consegue quase arruinar aquele

que até seria um muito interessante *clone* de Battle City. De facto, não se consegue perceber como é que um programador investe tanto tempo num jogo e depois "esquece-se" de contemplar a opção para redefinir teclas, ou pelo menos colocar uma escolha pré-definida minimamente funcional. Assim, não fosse esta limitação, e talvez Tank 1990 conseguisse atingir uma bitola mais elevada.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Lost in Worlds é o primeiro trabalho para o Spectrum de Nihirash!, que é como quem diz, Alexander Sharikhin. E para estreia não se podia pedir muito mais, embora o jogo sofra de algumas fragilidades que vão limitar bastante a sua longevidade. Mas o que não é de estranhar, já que foi criado através do Platform Game Designer, com todas as lacunas inerentes a este motor.

Nome: **Lost in Worlds**

Editora: NA

Autor: Nihirash!

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Em primeiro lugar, refira-se que este é mais um *clone* de Manic Miner. Quem não gosta do género poderá passar à frente, pois não vai aqui encontrar nada que não tivesse já sido feito em mil e um outros jogos. Além disso, o facto de não possuir som e do grau de dificuldade ser elevadíssimo, vai desde logo fazer com

que muito boa gente não insista. O que é uma pena, pois Lost in Worlds até tem alguns aspectos que lhe dão algum carisma, nomeadamente os cenários, cujo colorido capta facilmente a nossa atenção, muito embora os gráficos não tenham nada de especial, sendo até constituídos, em muitos locais, por blocos, apenas.



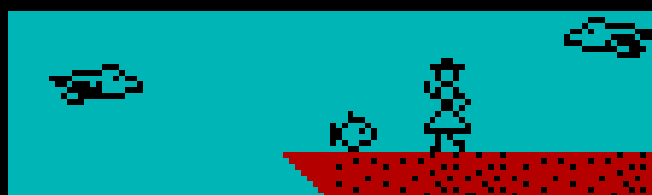
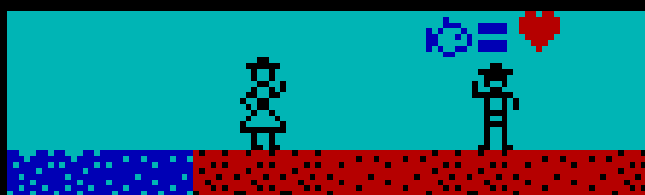
Quem não se importar com as limitações referidas, vai ter um desafio interessante pela frente. Em cada cenário terá que apanhar todos os objectos num tempo limite, para então atingir a saída e passar ao nível seguinte. E aqui reside outro dos aspectos que não gostámos em Lost in Worlds: assim que começam o nível seguinte, tem logo que se pôr a mexer, pois ou levam com um inimigo em cima, ou a plataforma onde começam se desintegra ou desaparece. Não faz qualquer sentido começar-se um nível sem sequer ter possibilidade de se traçar o caminho que se vai fazer, tornando o jogo frustrante.

O sistema de colisão está apurado, demasiado, até. Seria conveniente um pouco mais de tolerância, pois iria fazer com que o nível de dificuldade baixasse um pouco, diminuindo o grau de frustração. É que as nove vidas com que iniciam o jogo esgotam-se num ápice (a maior parte das vezes no início de cada nível).

parece-nos assim que o autor descuroou a jogabilidade do seu trabalho. Talvez pudesse ter "convocado" alguns jogadores experimentados que o ajudassem, testando o programa em todos os seus aspectos. Além disso, por vezes a colagem a Manic Miner é demasiado evidente, embora isso não nos choque minimamente (mas poderá haver quem não goste).

Perante isso tudo, Lost in Worlds será um jogo recomendado apenas para os fãs de Manic Miner.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					







Nome: **Varina**

Editora: NA

Autor: Espectroteam

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

A Espectroteam, responsável por Varina, engloba os colaboradores de Planeta Sinclair, pelo que vamos abrir uma excepção e fazer a nossa análise sem fazer grandes juízos de valor, muito menos apresentando a habitual tabela com a valorização das variáveis do jogo. Por razões óbvias deixaremos isso ao vosso critério.

De referir que Varina é um dos jogos que vão encontrar na mais recente edição da revista Espectro. Quer isso dizer que não poderão obter o jogo por si só, tendo antes que adquirir a revista para terem direito à cassete, e que também contém outros três jogos, todos da autoria do famoso programador brasileiro Einar Saukas.

Varina é então o *remake* de Ravina, jogo celebrado pela dupla Marco & Tito em 1985 e que saiu, como um *type-in*, na revista Mini Micro's número 13. Na altura o programa foi concebido em Basic e continha apenas um nível, sendo o objectivo passar as pessoas para o outro lado da ravina.

Pegando nessa ideia, foi feita uma completa remodelação do jogo. Não só foi agora escrito em Boriel ZX Basic, como foram acrescentados dez níveis. Mas como se não fosse pouco, foi construído um guião muito completo (e com muito humor, apenas para maiores de 18 anos), onde passo a passo se vai construindo a história e os objectivos de cada um dos níveis, tal e qual como se de uma banda desenhada se tratasse.

Obviamente que não iremos desvendar a história toda, mas fica aqui um pequeno "cheirinho" do que vão encontrar e das aventuras que a nossa heroína Gina (o nome não é inocente) vai passar para conquistar o coração do seu amado, Libório.



Programado em Boriel ZX Basic Compiler  
Ferramentas: Beepola, SevenUP, ZX-Paintb.  
Rotinas de Mojon Twins, Britlion e LCD



**LIBRARIO, UM BELO JOVEM PESCADOR DONO DE UM LINDÍSSIMO NETINHA, UM ANTIGO BARCO DA NAZARÉ, E**



**DECIDE NÃO CEIXAR A SUA VIDA E FAZER TUDO PARA SEDUZIR O BELO PESCADOR LEVANDO-LHE BATAQUES SECOS.**

### **VELE PARA JOGAR**

Cada um dos dez níveis apresenta uma grande diversidade de tarefas, com muitos inimigos e maldades pelo meio, locais que apenas se tornam visíveis após obterem certos objectos, e outras acções menos óbvias, tal e qual como se de uma verdadeira *arcade adventure* se tratasse. Os próprios títulos de cada um dos níveis desde logo deixam adivinhar aquilo que vão encontrar: 1. A Ravina; 2. Aracnofobia; 3. Polvo à Lagareiro; 4. As Gaivotas Assassinas da Cornualha; 5. Granizado de Tang Laranja; 6. Caça às Baleias; 7. Sopa de Cação; 8. O Canhão da Nazaré; 9. Tempestade Perfeita; 10. Against All Odds.

Mas se pensam que quando completarem os dez níveis a vossa tarefa terminou, estão muito enganados. As maldades não acabam por aí, e antes de chegarem aos ecrãs finais, que desde logo revelam uma grande surpresa e fazem inveja a muito *blockbuster* dos anos 80, terão que suar mais um pouco. Ou bastante...

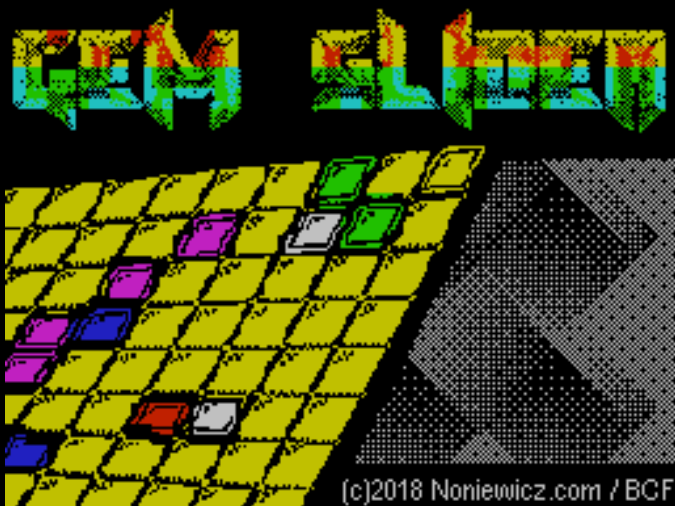
Um dos aspectos que gostaríamos de realçar em Varina, e sem querer puxar a brasa à nossa sardinha (da Nazaré), é a jogabilidade. De facto, enquanto fomos testando e afinando o jogo, obviamente

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 contribuí para que se passe uns momentos bastante divertidos a ler a história e a tentar fazer com que a Gina ganhe o coração do seu amado e perca algo mais...

Também os gráficos sofreram uma grande remodelação relativamente ao original. Foram acrescentados novos *sprites*, correspondendo aos muitos inimigos com se vão deparar. Tubarões, polvos, aranhas, baleias, de tudo um pouco vão aqui encontrar, sempre numa temática bastante divertida. E um dos níveis, Tempestade Perfeita, terá uma atracção especial, como poderão ver (ou talvez não), com os vossos próprios olhos.

Varina é assim um jogo que poderão (e deverão) adquirir, juntamente com a revista Espectro. É a certeza de que estarão a ajudar-nos, para continuarmos a trabalhar para colocar novos produtos no mercado e para terem a certeza que este capítulo da Gina não se encerra por aqui.





Nome: **Gem Slider**

Editora: NA

Autor: Noniewicz

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

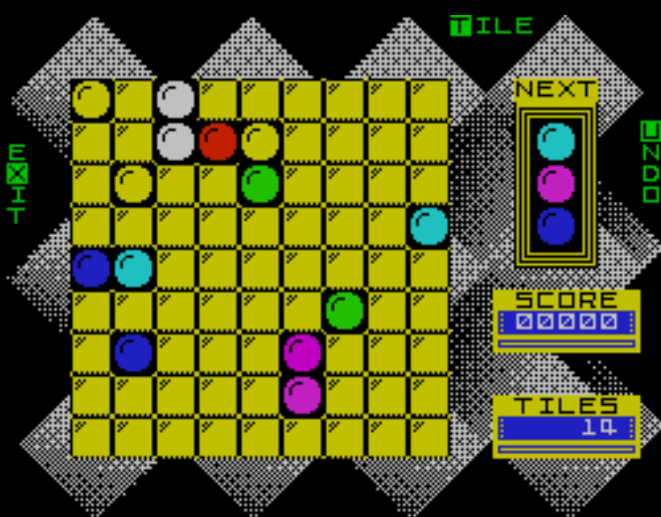
Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Do Leste chega mais um curioso *puzzle*. Como está tudo em polaco e não é uma língua que dominemos (muito pelo contrário), é-nos sempre complicado tentar traduzir informações simples como o nome do autor, a editora, características, etc.. Felizmente que o jogo encontra-se também em inglês, facilitando a nossa tarefa, doutra forma nem conseguiríamos descobrir os objectivos.

Em Gem Slider é-nos apresentado um tabuleiro com peças de várias cores, sendo a finalidade ficar sem estas. Para isso teremos que as ir juntando cinco a cinco (ou mais), quer seja vertical, horizontal ou diagonalmente. Quando isso acontece, as peças desaparecem do tabuleiro. No entanto, o problema é conseguir juntar aos conjuntos de cinco, pois de cada vez que mexemos uma delas (a peça pode ir para qualquer outro ponto desde que o caminho esteja desimpedido), se não completarmos a combinação, são acrescentadas mais três peças num ponto aleatório do tabuleiro, muitas vezes estragando um conjunto que estejamos a fazer ou impedindo o caminho.

As três peças que são acrescentadas ao tabuleiro são visíveis previamente (junto à caixa "next"), permitindo-nos delinear a melhor estratégia. Mas não se pense que mesmo com esta ajuda é fácil, pois rapidamente começamos a ficar com o tabuleiro cheio de peças inúteis e sem possibilidade de movimentarmos as que necessitamos.



O *puzzle* tem dois níveis. O primeiro, mais fácil, inclui as peças brancas que permite fazer sequência com as restantes. Quer isso dizer que poderemos ter quatro peças vermelhas, se lhe juntarmos uma branca, estas desaparecem do tabuleiro. Já o segundo nível não tem esta facilidade, aumentando, e muito, a dificuldade.

Como quebra-cabeças, Gem Slider está muito interessante. Apenas se lamenta que existam apenas dois níveis, limitando muito a longevidade deste jogo, pois assim que o terminamos, rapidamente passamos a outro. No entanto está bem implementado, com gráficos engraçados, e com a possibilidade, até, de alterarmos a configuração das peças.

O modo 128 K inclui música (AY), já no modo 48 K jogamos silenciosamente, o que para um jogo que requer concentração máxima não é uma grande lacuna.

Resumindo, Gem Slider é um jogo interessante, que vai agradar a todos os *puzzlers*, e que apenas não obtém uma classificação mais elevada por apenas incluir dois níveis de dificuldade.

Jogabilidade					
Gráficos				■	■
Som					■
Dificuldade					
Longevidade				■	■
Entretenimento					■
Global				■	■



Nome: **Casanova / Pizza e Pasta**

Editora: Topo Siglo XXI

Autor: Javier Cano, José Carlos

Pinel, Alfonso Fernández Borro

Ano de lançamento: 1989 / 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Continuando na senda da reedição de antigos jogos da Topo Soft, em alguns casos finalizando-os e/ou corrigindo *bugs* que os impediam de ser terminados, mas também de novos jogos, como foi o caso de Topo Mix Game, foi lançado Casanova. E tal como aconteceu com os restantes jogos lançados pela Team / Topo Siglo XXI, também este teve direito a tradução para português por Planeta Sinclair. Além disso, quem adquirir a versão física, tem direito a um bónus no lado B: a versão *beta* de Casanova, realizada um ano antes, mas que continha alguns *bugs*,

depois corrigidos na versão definitiva de 1989. Vale então a pena contar a sua história.

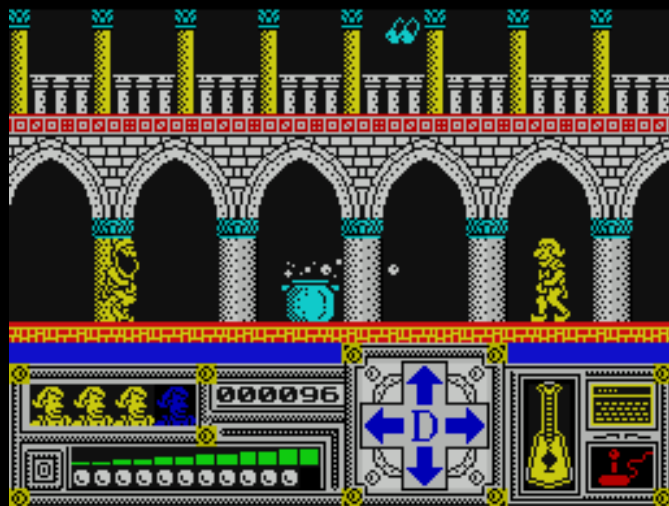
Assim, no final de 1987 / início de 1988, Alfonso Fernández Borro (*aka* Borrocop) chegou à Topo Soft. Tendo os seus trabalhos gráficos impressionado essa editora, colocaram-no em contacto com Jose Carlos Pinel, que tinha sido o responsável por "Ramon Rodriguez", na altura através da Erbe Software. Embora

os gráficos de Casanova tenham inicialmente passado por Julio Erro, este não deu continuidade ao projecto, passando então para as mãos de Borrocop. No entanto, por vários motivos, Casanova (na altura ainda chamado de Pizza e Pasta), não foi lançado, tendo depois a Topo Soft cedido a distribuição à Iber Software. Entretanto, Borrocop conseguiu recuperar o programa original, que era uma versão *beta* sem música, diminuiu o nível de dificuldade (o original era praticamente injogável), sendo então lançado na colecção do trigésimo aniversário da Topo Soft, como um extra ao lançamento de Casanova.



Relativamente a Casanova, Pizza e Pasta tem também outras pequenas diferenças. Assim, além do duplo ecrã de carregamento, tendo um deles sido criado por Borrocop, alguns personagens são diferentes relativamente à versão definitiva e o nosso galante herói lança agora notas musicais (fatais para os seus inimigos), em vez de disparar tiros. Tudo o resto mantém-se igual à versão definitiva, no entanto não deixa de ser notável trinta anos depois termos acesso a uma versão que nunca antes tinha sido lançada e que permanecia como MIA (Missing in Action).

Ressalva-se aqui o facto de esta versão de Pizza e Pasta não estar (nem vir a ser no futuro) traduzida, mantendo-se fiel ao original.



E chegamos então a esta versão de Casanova de 1989, agora relançada em 2018. Como poderão verificar ao carregarem o jogo, o *loading screen* é desde logo diferente da versão *beta*. Mas quer seja o original, quer seja o novo criado por Borrocop, são verdadeiras obras de arte e que realçam um dos pontos fortes deste jogo, que são os cenários e gráficos criados, como iremos ver mais à frente.

A acção de Casanova passa-se em Veneza, naturalmente. Corre na cidade um boato que Casanova regressou, tendo até sido avistado por alguns habitantes. E a fama precede-o, tendo as mulheres ficado em histeria, na esperança de receberem o seu chamado. Mas este verdadeiro Don Juan apenas aparece ao anoitecer e é aqui que entramos nós.

Na pele de Casanova e ao longo de três níveis, temos que apanhar todas as máscaras espalhadas pelos cenários. Só depois poderemos apanhar a gôndola

que medeia cada um dos níveis e avançar para o seguinte. O primeiro e segundo nível decorre nos palácios e ruas de Veneza, sendo retratado em belíssimos cenários, com alguns dos melhores gráficos que vimos para o Spectrum e que nem o natural *colour clash* lhe retira brilho.



Mas a tarefa é muito árdua, fazendo jus aos jogos espanhóis, que normalmente impõem um nível de dificuldade muitíssimo alto, tornando-se mesmo frustrante em alguns casos. E Casanova sofre um pouco desse mal, pois desde o ecrã inicial que somos logo fustigados pelos muito inimigos que não se enamoraram pelos encantos de Casanova. E estes aparecem na pele de donzelas de meia-idade, piratas, malabaristas, entre outros, e que além disso nos tentam atingir com tudo o que têm à mão. O mínimo toque é fatal, e de cada vez que perdemos uma vida voltamos ao início desse nível.

Depois, temos também um tempo limite para recolher as máscaras. O tempo é representado por uma barra de energia que vai diminuindo à medida que o esse passa, quando chega ao fim perde-se mais uma vida e volta-se ao início do nível.

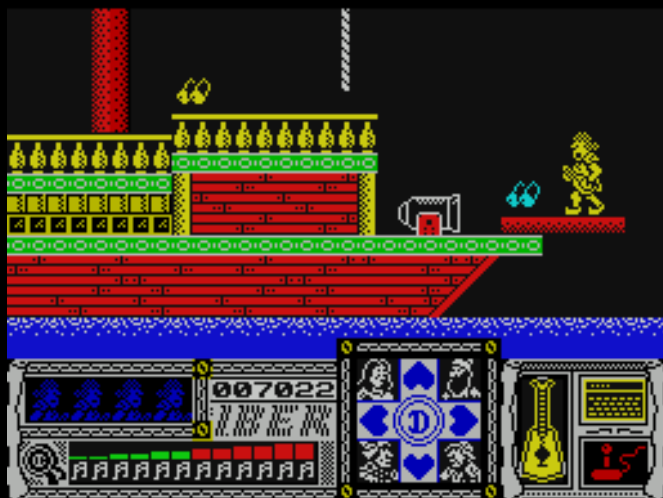


Mas Casanova não se encontra desarmado, podendo lançar sobre os seus inimigos notas musicais, que os eliminam. O problema é que estas também são em número limitado. No entanto, em alguns cenários, um pássaro deixa alguns presentes, permitindo repor os nossos *stocks* de energia e notas musicais. Aliás, é fundamental sabermos quais os quadros onde o pássaro aparece, pois só repondo os *stocks* regularmente conseguiremos terminar o nível sem perder vidas.

Se conseguirmos terminar os dois primeiros níveis, o terceiro já decorre num ambiente diferente. Assim, em vez dos palácios e canais de Veneza, entramos agora num barco de piratas. No entanto o objectivo é o mesmo, recolher todas as máscaras e subir ao mastro, onde poderemos demonstrar que somos um autêntico perigo público, para as mulheres, obviamente.

O excessivo grau de dificuldade é o factor que menos gostámos neste jogo. Temos que lutar contra uma multidão de inimigos, ao mesmo tempo ter em conta o tempo/energia disponíveis, e ainda

procurar pelas máscaras, que muitas vezes estão em pontos de difícil acesso e que só após muita tentativa e erro é que conseguiremos descobrir a forma de a elas aceder, irá fazer com que muito jogador fique frustrado e não avance. E o que é uma pena, pois apesar de Casanova não ter uma curva de dificuldade crescente, a experiência fará com que aos poucos consigamos avançar nesta aventura.



Este é daqueles jogos que efectivamente compensa ser perseverante, nem que seja para ver até ao fim os belíssimos cenários criados.

Casanova poderá ser descarregado gratuitamente em Planeta Sinclair. A versão física portuguesa, assim como a inglesa e espanhola, poderão também ser adquiridas, tendo todas como bónus no lado B Pizza e Pasta, que nem que seja apenas por isso, valerá a sua aquisição.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Dizzy and the Mystical Letter**

Editora: NA

Autor: Hippiman

Género: Aventura

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K (TR-DOS)

Número de jogadores: 1

Melhor que sair uma nova aventura do ovo mais popular do Spectrum, é essa aventura estar na nossa língua. E foi isso que aconteceu com Dizzy and the Mystical Letter. Depois de ter aparecido inicialmente em russo, e posteriormente traduzido para inglês, surge agora a versão portuguesa, cortesia de Planeta

Sinclair, que também tem vindo a traduzir os jogos de Borrocop.

Esta nova aventura de Dizzy, apesar de não ter a profundidade de Crystal Kingdom Dizzy (lançado em 2017), por

exemplo, e ser relativamente curtas, não vai deixar de vos proporcionar umas boas horas de divertimento.

Desde logo deixamos também um aviso à navegação: o jogo apenas corre em 128 K no modo TR-DOS. Assim, nos vossos emuladores terão que selecionar essa opção se quiserem desfrutar desta aventura.



Quem nunca antes teve contacto com Dizzy ou outros jogos semelhantes da Code Masters (Slightly Magic, por exemplo) o que aqui pode esperar é uma típica aventura, com muitas plataformas pelo meio, onde teremos que ir pegando em objetos e levá-los aos locais certos, única forma de desbloquear ou ultrapassar obstáculos e poder chegar a novos pontos do cenário.

Alguns dos *puzzles* são bastante imediatos, outros já exigem algum pensamento lateral. Além disso têm que explorar muito bem todos os cenários, pois por vezes a solução encontra-se fora do raio de ação visível. Tomem também muita atenção a todos os diálogos com as diversas personagens, pois estas vão-vos dando dicas muito úteis sobre as tarefas a serem realizadas. Exploreem ainda todos os elementos do cenário, pois por vezes

são mais do que meros elementos decorativos e escondem peças importantes e que sem elas não conseguirão ir para novos pontos, nomeadamente para o castelo (vão perceber quando lá chegarem).

Em Dizzy and the Mystical Letter, e ao contrário de algumas das outras aventuras de Dizzy, não vos é exigida muita destreza de dedos. O programador, que fez aqui um belíssimo trabalho, optou por colocar as fichas na resolução dos *puzzles*, em detrimento da ação, e no nosso entender fez muito bem. Doutra forma iríamos ter apenas mais um vulgar jogo de plataformas. No entanto sempre existem alguns pontos que vão dar alguma luta (experimentem andar nas nuvens, por exemplo).



Os gráficos, como podem observar nos *screenshots* que aqui deixamos, a par da música, roçam a excelência. Tremendamente coloridos, não evitando o *colour clash* (e o que é que isso importa), contribuem para dar uma atmosfera muito interessante a Dizzy, convidando sempre a tentar ultrapassar mais um obstáculo para ver o que vem a seguir.





No entanto, e este talvez seja o maior ponto fraco, a aventura não é longa. Em pouco mais de duas horas conseguimos terminá-la, logo na primeira vez que jogámos. E como o foco está na resolução dos *puzzles* e não no modo de arcada,

Uma vez terminada, irá demorar algum tempo até voltarem a ela. Pelo menos enquanto se lembrarem da sua resolução. No entanto, o que podemos garantir é que assim que a experimentem, não irão descansar enquanto não a completarem.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



## Nome: **The World War Simulator: Part II**

Editora: Retrobytes Productions

Autor: Ramírez, Alinho, Martín

Género: Labirinto

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

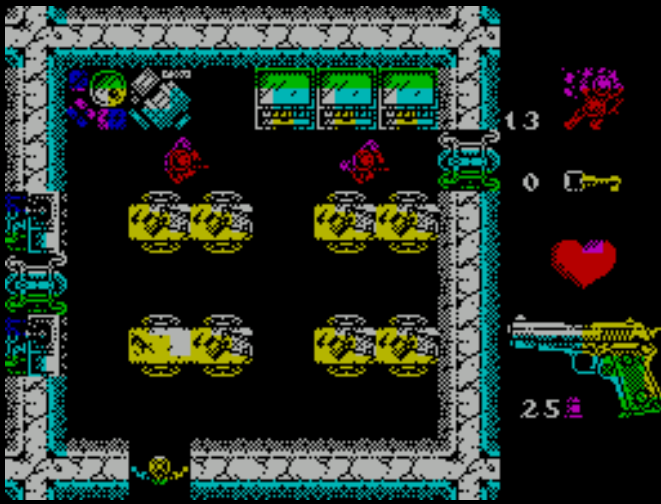
Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Dizem os autores desta aventura que por volta do ano 3000 o mundo dos videojogos é muito diferente do actual. A realidade virtual é... Bem... Uma realidade... E nós, na pele de Richard Burton, decidimos voltar ao passado e eliminar Hitler antes que este se reproduza.

O postal de introdução do jogo é também bastante revelador dos nossos objectivos. Temos então que entrar no

*bunker* do Hitler e matá-lo. Mas isso não é suficiente, pois se queremos atingir os 100% e ver a bonita sequência final, temos que cumprir também com os objectivos secundários e isso passa por matar a sua amante, Eva Braun, Goebbels e Magda, além de ter que recolher todos os corpos e a pastor alemão (Blondi) pertencente ao ditador, oferta de Bormann.

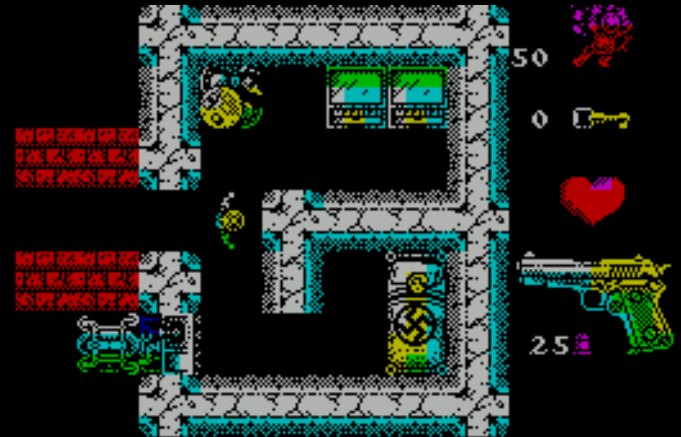


Quem conhece Rambo 3 ou Into the Eagles's Nest sabe o que vai aqui encontrar. Muita exploração, e dedo rápido e preciso no gatilho, condições essenciais para se poder avançar nesta surpreendente aventura. Além disso os gráficos estão muito bem conseguidos, recriando na perfeição o *bunker* e o ambiente do Terceiro Reich. Até mesmo o som, sendo minimalista, ajuda à festa.

Claro está que a tarefa é tudo menos fácil. Para começar o *bunker* está infestado de guardas, que apesar de fazerem rondas erráticas pelos quartos (um dos poucos defeitos deste jogo), assim que detectam a nossa presença, saúdam-nos com uma pouco amigável rajada de metralhadora. O truque é emboscá-los, estando num ponto onde se preveja que eles vão passar e descarregar a nossa arma. Mas com cuidado, pois as munições não são ilimitadas.

Para complicar a missão, o *bunker* é um verdadeiro labirinto, com minas pelo meio que nos matam ao primeiro toque, e com portas que dão acesso a novos quartos. Para isso temos que encontrar as chaves que estão escondidas pelo abundante mobiliário das salas.

Impõe-se então que em cada sala vasculhemos muito cuidadosamente tudo, pois sem as chaves não vamos longe. Por outro lado, é assim que conseguimos encontrar as tão desejadas munições para recarregar a nossa arma, bem como medicamentos e *kits* de primeiros socorros, que ajudam a restaurar a saúde.



Este é então um jogo que se explora com muito agrado e que por muito pouco não atinge o galardão máximo. Fosse um pouco mais extenso e seguramente o alcançaria.

A versão digital é gratuita, mas quem quiser obter a versão física, que aconselhamos, terá que desembolsar 10 euros, acrescidos de portes

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					





Nome: **The Big Sleaze 2 1/2**

Editora: NA

Autor: Mark Hardisty

Género: Aventura de texto

Ano de lançamento: 2018

Teclas: NA

Joystick: NA

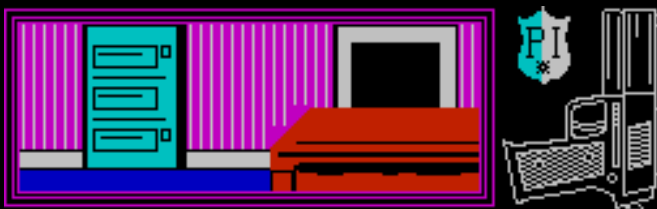
Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

The Big Sleaze surgiu em 1987 pelas mãos da Piranha e foi das mais bem-sucedidas aventuras de texto de sempre. Foi aí que pela primeira vez apareceu o personagem Spillade, detective particular, a quem nem o crachá falta, surgido da mente de Fergus McNeill, especialista em lançar para o mercado excelentes aventuras de texto.

Coube agora a Mark Hardisty a difícil tarefa de lançar uma sequência com qualidade que pelo menos se aproximasse do original. E o mínimo que podemos dizer é que conseguiu-o plenamente, mantendo ainda o estilo gráfico e literário da primeira aventura, com um humor e um calão típico Nova-iorquino, local onde se passa a acção.

A aventura inicia-se na casa do detective, resacado e vestido ainda com as roupas do dia anterior, depois de (mais) uma bem regada noite a álcool, como é tónica neste tipo de literatura. Spillade é então contratado para resolver o caso de um roubo de pedras preciosas, e a partir daí tem que desvencilhar-se nos locais mais obscuros e perigosos de Nova Iorque.



```
Schplat's office was pristine.  
He took dusting as seriously as  
he did law enforcement. In  
Schplat's city, grime didn't  
pay.
```

```
There was a big, big desk in the  
centre of the room, and pressed  
against the rear wall was an  
imposing filing cabinet. The  
door was north.
```

```
More...
```

As dificuldades começam logo com o tipo de linguagem, isso para quem não tem o inglês como língua nativa, como é o nosso caso. É que o calão é profusamente utilizado, muito embora os comandos a utilizar sejam os normais neste tipo de jogos. Assim, depois de se habituarem a este calão (um bom dicionário de calão americano disponível é meio caminho andado para o sucesso), rapidamente começam a avançar na aventura, e por vezes a levar com chumbo, também. Para nos ajudar, o programador deixou algumas instruções para os que testaram o jogo e que na altura em que o fomos descarregar, vinha incluído. Se propositadamente ou não, não o sabemos, mas ficam aqui algumas dicas:

- To escape the bed, rise!
- To interrogate, distract Valentine and channel la confidential
- Crowd like a distant star? Think like Copernicus
- Hang around in the bar and get inside information
- Cross characters palms with silver or try force
- The flower lady may sell more than one variety
- Don't defuse danger
- Need things to buy? Think Mr Benn
- Look before you leap



I stood on the corner of 8th Avenue and 50th Street.

A magnificent archway adorned with a resplendent sign proclaiming "MADISON SQ. GARDEN" lit the sidewalk with the phosphorous glow of a thousand lightbulbs.

Under the arch, alongside  
More...

apesar de ainda não termos conseguido avançar muito nesta aventura, tudo aquilo que vimos agradou-nos sobremaneira, convidando-nos a continuar a tentar resolver o mistério do roubo das pedras preciosas. De facto, desde o início que entramos totalmente na atmosfera de The Big Sleaze, vivendo intensamente a personagem, um pouco à semelhança do que acontecia em algumas outras aventuras, com as da CRL e Melbourne House à cabeça (a trilogia de Tolkien, The Boggit, Bored of the Rings, etc.).

Este é um jogo que qualquer fã de aventuras de texto deverá obrigatoriamente experimentar, e não se esqueçam de ter a seis tiros sempre à mão, devidamente carregada.



Como podem verificar nos *screenshots* que aqui disponibilizamos, o grafismo segue muito de perto o original, e são o complemento perfeito para uma aventura muito negra, tal e qual um *film noir* de grande categoria.

Os (poucos) *puzzles* que já resolvemos também estão bem conseguidos, e

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				

## PROSPECTOR



1 KEYBOARD  
2 KEMPSTON  
3 SINCLAIR

AMC

Nome: **Prospector**

Editora: AMCGames

Autor: Aleisha Cuff

Género: Plataformas

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

E Aleisha Cuff volta à carga com um *platformer* em tons fantasmagóricos. Mas o melhor é ver o que nos diz um jornal de garimpeiros, encontrado por esquiadores em 1970, congelado no gelo do norte da Colúmbia Britânica, Canadá.

*O povo da cidade advertiu-nos da velha mina abandonada. "Está amaldiçoada!", disseram-nos, enquanto se benziam. Mas nós éramos muito gananciosos e tolos demais para os ouvir...*

*Os meus homens foram à frente para fazer um exame preliminar da mina, tendo eu ficado no acampamento base para preparar os suprimentos para a exploração. Quando eles não voltaram à hora marcada, não me preocupei muito. Eles perdiam muitas vezes a noção do tempo. Mas quando o sol se pôs e a lua se elevou no céu nocturno e frio, comecei a ficar preocupado.*

*Observando a noite na segurança da cabana, ouvi um som arrepiante ao longe. Parecia um animal grande, mas de alguma forma diferente. Quando rugiu eu ouvi... gritos? Tentei dizer a mim próprio que poderia ter sido o vento. Mas ouvir o som causou-me um arrepio na espinha, e eu sabia que tinha algo a ver com o desaparecimento dos meus homens.*

*Peguei então na pistola e na corda, e benzi-me antes de partir para a noite...*

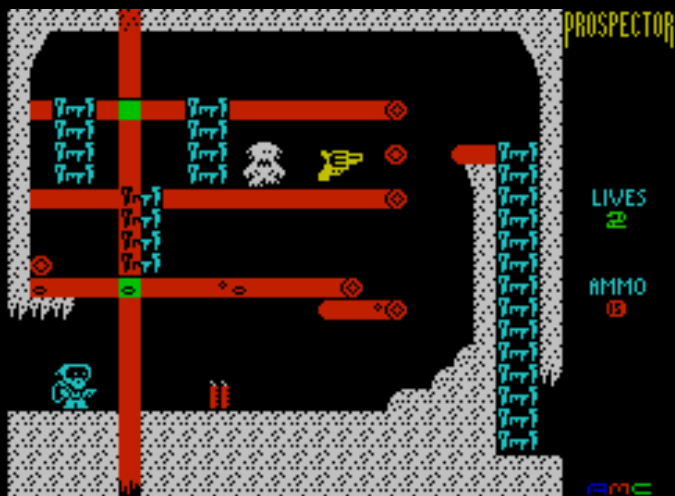
*P. 23 de Janeiro de 1912*

PROSPECTOR



Com este original preâmbulo é dado o mote para mais uma aventura de plataformas criadas através do Arcade Game Designer. São trinta ecrãs de plataformas, algumas delas diabolicamente difíceis, outras a exigirem muita, muita atenção para descobrir-se a solução desse cenário em particular. É que não nos é apenas exigido tempo e precisão de saltos perfeitos, também teremos que delinear muito bem o caminho que vamos fazer, pois as vidas são muito poucas para a enorme tarefa que temos em mãos (bem, não é assim tão grande, pois são "apenas" trinta ecrãs e existem vidas extra à nossa disposição).

Em cada um dos cenários vamos encontrar diferentes tipos de inimigos. Alguns disparam contra nós, outros roubam-nos imediatamente uma vida, e outros perseguem-nos, como é o caso dos morcegos. Para ajudar na nossa tarefa, temos então a tal pistola que P. refere na sua carta. mas esta tem apenas seis tiros disponíveis, podendo ser recarregada em alguns dos ecrãs (no símbolo da pistola).



O problema principal é que apenas os morcegos requerem um tiro para ser eliminados. Os restantes inimigos requerem pelo menos quatro tiros, e tendo a nossa arma seis, é fácil de fazer as contas. convém assim dosear muito bem a vontade de carregar no gatilho, pois poderá vir a fazer-nos falta mais à frente. No último ecrã teremos que lidar com um monstro, devidamente guardado pela sua tropa fantasmagórica e que necessita de mais do que a dose normal de chumbo para ser eliminado

Ao nível da jogabilidade, Prospector encontra-se bem conseguido, com uma movimentação fluída da personagem e o doseamento certo do nível de dificuldade, sendo difícil, mas não o suficiente para desmotivar a continuar. E mesmo os *puzzles* que vamos encontrar pelo caminho, com uma observação atenta conseguimos desvendá-los.

Os gráficos fazem-nos também lembrar alguns dos jogos do Jaime Grilo, havendo aqui espaço para progressão por parte da Aleisha, que poderá seguir um caminho evolutivo semelhante ao programador nacional, em cada novo jogo trazendo elementos inovadores e ideias melhor trabalhadas.

Prospector é então um jogo que nos vai permitir passar uns bons momentos, podendo ser descarregado gratuitamente, e tendo até alguns mimos de bónus, cortesia desta promissora programadora.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

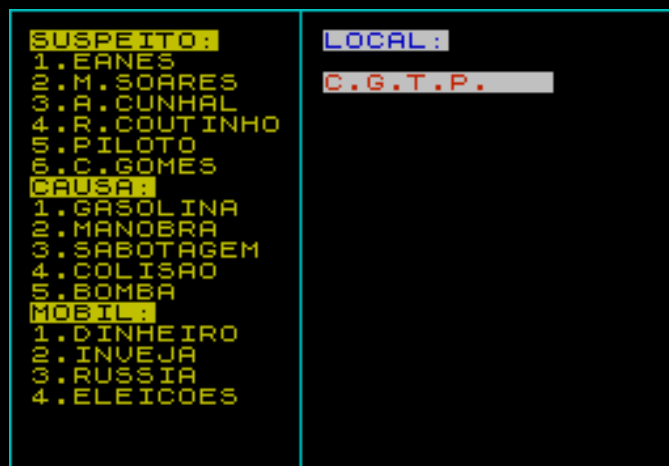


E não parámos de ficar surpreendidos com o que fomos encontrando perdido por essas cassetes. No lote que o Vasco Gonçalves nos emprestou, além do espólio da Astor, demos com mais uma raridade, Investigação, tradução livre do jogo Detective, de 1983. Misto de Cluedo e Master Mind, Investigação remete para o suposto assassinato de Francisco de Sá Carneiro e Adelino Amaro da Costa. Esta versão era desconhecida até agora w não encontrámos referências em lado algum (e obviamente também não sabemos quem foram os “tradutores”).

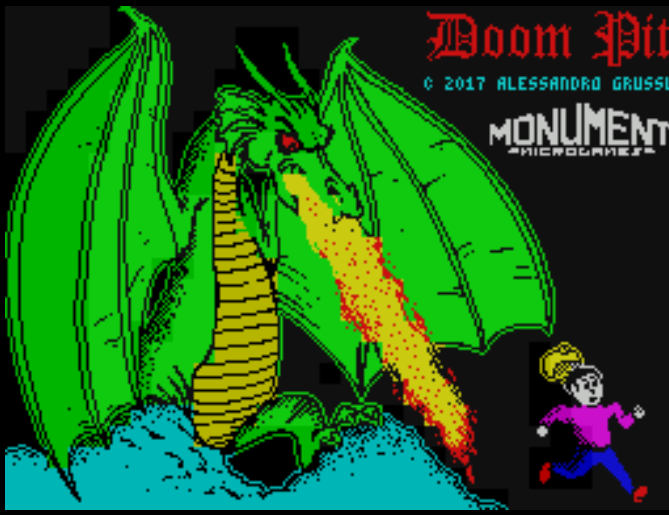
Na pele de um investigador famoso (nem falta a lupa), temos então que descobrir quem foi o assassino, o que causou a queda do avião e qual o móbil do crime. Entre os suspeitos encontram-se ilustres figuras da política nacional, como o General Ramalho Eanes, Mário Soares e Álvaro Cunhal. Não admira assim que os tradutores tenham assinado com os pseudónimos Caga na Saquinha e Francisquinho Cheira Cus, já que poderiam vir a ter sérios problemas legais se fossem descobertos (e não era pela pirataria).

De qualquer forma, passado quase trinta e cinco anos, não viria grande mal ao mundo saber quem são os autores, se bem que deva ser um mistério tão grande ou maior como o de saber quem criou Paradise Café.

Politiquices à parte, Investigação é mais um curiosos jogo, que foi disponibilizado à comunidade a 29 de Julho, para que todos possam descobrir o que efectivamente aconteceu no célebre caso de Camarate (pelo menos no mundo do Spectrum).







Nome: **Doom Pit**

Editora: Monument Microgames

Autor: Alessandro Grussu

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Doom Pit tem uma longa história, pois é um *remake* de um jogo nunca lançado comercialmente, Death Pit.

Supostamente a Durrell deveria ter lançado o jogo em 1985, mas esta prestigiada *software house* considerou que não tinha qualidade suficiente, não obstante ter o selo do mítico Clive Townsend. Mais tarde, em 2007, o jogo foi recuperado e a versão encontra-se disponível na *web*. Na nossa opinião, mesmo Death Pit apresentando alguns problemas de jogabilidade, é melhor do que muita coisa que aparecia na altura. Problemas à parte, a Monument Microgames resolveu finalmente lançar comercialmente o jogo e não fez por menos, juntou-lhe Doom Pit, da autoria do profícuo Alessandro Grussu, que agora analisaremos.

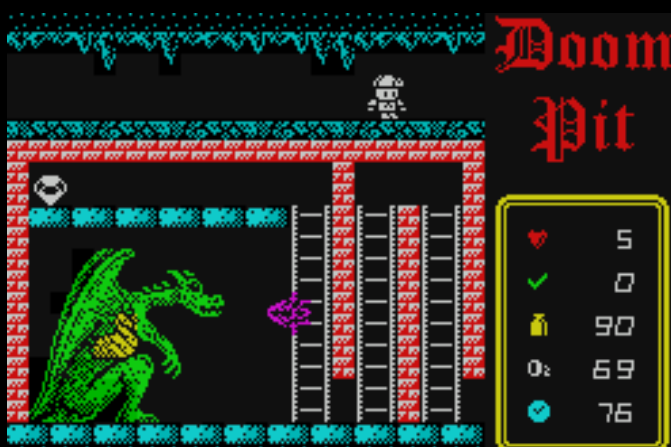
Tal como no original, controlamos um arqueólogo numa perigosa expedição, com o objectivo de recuperar artefactos deixados por uma civilização antiga e misteriosa. Carregamos connosco uma pá que é também a nossa principal arma contra as criaturas perigosas que percorrem o local da escavação. A partir do nível dois (são três níveis no total) poderemos comprar uma espingarda para eliminar estas criaturas, com óbvias vantagens em relação à pá, pois consegue-se abater um inimigo com apenas um ou dois tiros, em vez de andarmos à pazada a estes, bastante consumidor de tempo e com reflexos ao nível da recompensa monetária que poderemos vir a ter. Este é mesmo o único ponto que não apreciámos tanto no jogo, pois este método de despachar os inimigos faz-nos lembrar a saga Seto Taisho, embora nos pareça também que o sistema de colisão ficou agora melhor afinado. Mas adiante...



Nem todos os inimigos poderão ser abatidos. As galerias subterrâneas são também percorridas por fantasmas de exploradores que por ali deixaram a vida, e estes terão que ser evitados a todo o

custo. Para dificultar ainda mais a coisa, existem galerias inundadas com água, ou pior, com resíduos tóxicos (a partir do segundo nível), pelo que será aconselhável estarmos munidos de uma garrafa de oxigénio e de equipamento de protecção, pois esgotando-se o oxigénio, voltamos ao início do nível, agora com menos uma vida e despojados dos artefactos que entretanto tivermos apanhado.

Para obtermos os equipamentos de apoio, teremos que ter dinheiro disponível para os adquirir, e esse obtém-se entregando os artefactos que vamos recolhendo na tenda (seis, sete e oito, respectivamente para primeiro, segundo e terceiros níveis). Entra então aqui a questão do tempo que levamos a resolver cada nível, e que antes referimos, pois se este se esgotar, perde-se um importante bónus que nos permitirá adquirir mais e melhor equipamento para o nível seguinte.



Os objectos têm também um peso relativo, pelo que não conseguiremos percorrer todas as galerias de uma só vez, antes percorrê-las faseadamente, delineando muito bem o caminho que se vai fazer, por forma a se obter o bónus do tempo. Assim, também a questão estratégica é um factor relevante em

Doom Pit. Só após recolhermos todos os objectos, poderemos passar ao nível seguinte.

A jogabilidade é agora bastante boa, sendo talvez o factor que mais se diferencia do original. Para melhor claro, tendo todos os problemas que existiam na versão original, desaparecido. Mas graficamente nota-se também uma boa evolução relativamente a Death Pit. A mesma linha de cenários é mantida, mas com estes a serem agora melhor definidos (vejam o dragão, por exemplo). E nem o *colour clash* existente lhes retira brilho.



Por outro lado, a música também está em sintonia com os lançamentos mais recentes, com melodias a acompanhar a exploração das galerias. Mas ao final de algum tempo temos tendência a baixar o volume, pois o som acaba por nos retirar a concentração, em especial quando vemos o bónus de tempo prestes a chegar ao fim.

Apesar deste lançamento ter um preço elevado (perto dos 25 euros) e que irá desincentivar alguns a comprá-lo, a embalagem inclui além dos extras fantásticos habituais na Monument

Microgames, os dois jogos. Sim, estamos perante uma edição dupla, como já havíamos anunciado antes. Além de que vão ficar com um pedaço de história do Spectrum o que desde logo é um forte motivo para adquirirem Death Pit / Doom Pit.

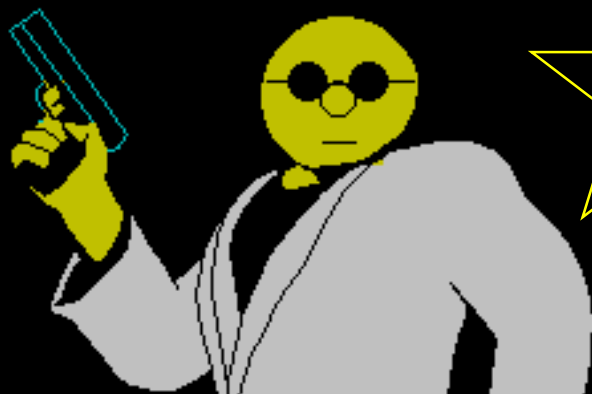
Mas mesmo quem compra os jogos para efectivamente os jogar e não apenas para coleccionar, como é o nosso caso, tem muito para explorar em Doom Pit, e seguramente que vai ficar satisfeito com o que vai encontrar neste lançamento.

Ainda por cima com versão traduzida pelo próprio programador, que se deu ao trabalho de colocar as instruções e menus em português.

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade					■
Entretenimento					■
Global					■

CARLOS MICHELIS

2012 - WORLD XXI SOFT INC



MEGA JOGO

Nome: **Carlos Michelis**

Editora: World XXI Soft

Autor: Ariel Ruiz

Ano de lançamento: 2012 / 2018

Género: Labirinto

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

O lançamento da expansão para um dos cenários de Carlos Michelis foi a desculpa que precisávamos para explorar um jogo que já tem seis anos de vida, mas que há muito queríamos experimentar, sabendo-se de antemão que este é daqueles que exige muito tempo disponível da nossa parte. E nem estamos a referir-nos a terminar as três missões (quatro, se contarmos com a expansão), pois para isso vamos necessitar de muitos dias.

Este é também daqueles lançamentos que cuida de todos os pormenores, desde a embalagem (para quem queira adquirir a versão física, a disquete tem

um custo de 300 rublos - versão russa), a introdução, do melhor que já se viu para o Spectrum, até ao jogo em si, como iremos ver. Mas começemos com a história, reproduzida de forma brilhante na introdução.

Ficam assim a saber que a filha do Presidente foi raptada por um mafioso (Alfredo Mafioli), que a encerrou numa fortaleza. Este ficou ressabiado por o Presidente ter rasgado um muito proveitoso contrato de armamento, e para o pressionar a reactivar o acordo, tirou-lhe a filha, inclusive torturando-a.



A fortaleza (variável, consoante o cenário), está muito bem guardada pelos lacaios de Mafioli, assim como por alguns robôs colocados em locais estratégicos. A única salvação é Carlos Michelis, que anos antes tinha sido um herói, salvando a Terra de perecer perante alienígenas e um holocausto nuclear. E como o típico herói que é, Carlos Michelis age sozinho, dispensando a ajuda de qualquer outra força de intervenção.

Depois de passarem a introdução (poderão ignorá-la carregando em "enter"), é-vos apresentado um menu, onde poderão escolher um de três cenários:

- Mansão de Mafioli
- Base Naval
- Base Aérea

Se optarem pela mansão, poderão então carregar a versão alternativa incluída na nova expansão, com cenários e objectivos diferentes, incluindo dois modos de terminar o jogo (modo combate e modo infiltração). A fazer lembrar o mítico Laser Squad, que também tinha vários cenários e uma expansão.

A mecânica do jogo é em tudo semelhante a Into the Eagle's Nest e ao mais recente The World War Simulator: Part II, embora com uma temática diferente. Têm assim que explorar todos os cantos da fortaleza e examinar as peças de mobiliário (por vezes rebentando-as), pois podem esconder itens valiosos.

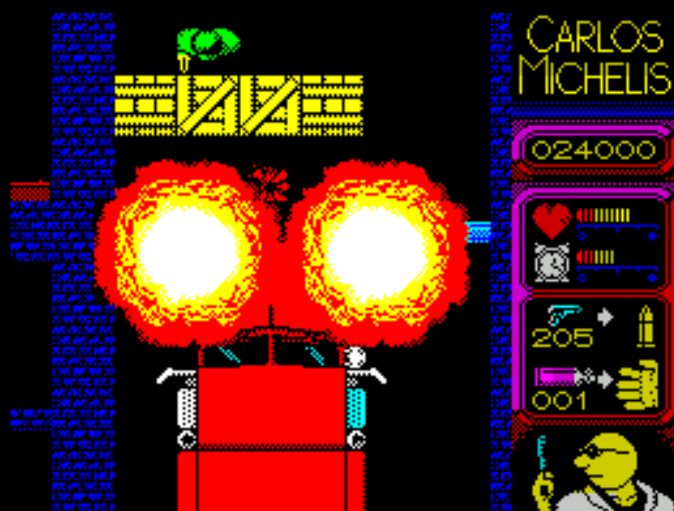
Mas o elemento estratégico também aqui toma lugar, pois terão que delinear muito bem o caminho que vão fazer, desde logo por o número de chaves e ferramentas que permitem abrir as portas serem em número limitado, mas também porque existe um tempo limite para cumprimento da missão e não se podem dar ao luxo de perder tempo a apreciar os cenários (por sinal bastante imaginativos).

SPECTRUM

## CARLOS MICHELIS



Por vezes parece também que estão bloqueados em algum local. Terão então que pensar na forma de ultrapassar a situação. Será que uma banana de dinamite bem aplicada permite rebentar a parede, dando acesso a novas salas? E que tal uma "bazucada" valente, que rebenta qualquer parede incómoda e tudo o que esteja à volta, incluindo o próprio Carlos, se não estiver a uma distância segura? E será que as chaves e manuais das viaturas que encontramos pelo caminho terão alguma utilidade? São tudo questões laterais que vão ter que tomar em conta, se querem chegar ao fim de cada cenário.



Como se não fosse suficiente a fortaleza ser um autêntico labirinto, onde vão perder muitas horas a explorar antes sequer de começarem a aproximar-se do local onde a filha do Presidente se encontra encerrada, existem objectivos secundários a serem cumpridos. Pelo cumprimento de cada um, terão pontos extra.

Caso consigam ultrapassar os 300.000 pontos, serão condecorados com a estrela de ouro, máximo galardão para quem conseguir trazer a filha do Presidente em segurança para o Ferrari (esta não deve muito à inteligência e tem

tendência a deixar-se encurralar), destruir as armas e obter provas que coloquem Mafioli na cadeia. Doutra forma terão que se contentar com uma simples medalha, presumindo que não morrem no cumprimento do dever, claro.

Os gráficos são algo de fabuloso. Tremendamente coloridos (como podem verificar na amostra que aqui deixamos), de cada vez que há uma explosão é um delírio de cores, sem ponta de *colour clash*, e uma melodia que para muitos é a melhor que alguma vez foi feita para o Spectrum. De facto, ao nível gráfico e som, Carlos Michelis leva nota máxima.

Por outro lado, embora o nível de dificuldade seja também muito elevado, não é de forma a tornar o jogo frustrante. Requerendo muita exploração, de cada vez que pegam no jogo conseguem avançar um pouco mais, tornando-o viciante.

Assim, o nosso conselho é que acelerem a obtê-lo, não se irão arrepender de forma alguma. E terão direito também à expansão agora lançada (daí a nossa análise a este jogo), que aumenta os motivos de interesse de Carlos Michelis.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Max Pickles Part I: the Haunted Castle**

Editora: World XXI Soft

Autor: Ariel Ruiz, Archie Robbins

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Apesar da primeira parte de Max Pickles ter sido escrita em 1990, foi recentemente alvo de melhoramentos, tendo sido finalmente lançada. E com uma história a condizer...

Assim, no final da década de 80 o mundo sofreu profundas mudanças sociais, económicas e políticas. Nada disso era relevante para Max Pickles, um *punk* com uma personalidade e aparência muito peculiares, mas com grandes ambições, incrível agilidade e um grande desejo de se livrar das ideias pré-concebidas da sociedade sobre os elementos da sua tribo.

Um dia chegou-lhe ao conhecimento a existência de um mapa secreto, detalhando a localização exacta de uma mina de diamantes abandonada. Este mapa está supostamente escondido no interior de um enorme castelo medieval onde ocorrem fenómenos estranhos, provavelmente relacionados com os fantasmas de antigos moradores. Max encontrou assim a oportunidade de fazer fortuna e obter respeito e aprovação social, provando que afinal o lema *no future* não se lhe aplica.

O objectivo do jogo é então ajudar Max Pickles a recuperar o mapa da mina de diamantes a partir do interior do próprio castelo assombrado e conseguir encontrar escapatória. Para isso conduzimos o personagem ao longo de doze ecrãs, repletos de plataformas, inimigos sobre os quais temos que saltar, e muitas alavancas para activar. O principal obstáculo? O tempo, pois de cada vez que tocamos num inimigo, rouba-nos um pouco de tempo, e este é limitado, bastante até. Medido por uma barra rosa horizontal, quando esse chega ao final, perdemos uma vida e temos que reiniciar o nível.



Ao nível do conceito de jogo, Max Pickles faz-nos lembrar um pouco Goonies, onde temos que ir desempenhando algumas tarefas, ou activando mecanismos que possibilitam o acesso a outras partes do cenário e eventualmente à porta de saída. Por outro lado, os cenários remetem para o imaginário de Pumpkin Poe, e possivelmente para All Hollows. Tudo muito macabro e fantasmagórico, como seria de prever.



Os desafios são interessantes e os cenários bem construídos, no entanto, parece-nos que a movimentação do nosso personagem necessita de alguma afinação. Por vezes parece que se encontra "presa", e mesmo quando salta,

parece deslocar-se em *frames*, em vez de ter um movimento fluído, reduzindo assim um pouco a jogabilidade.

Para aqueles que persistirem e não relevarem este pormenor, vão encontrar um típico *platformer*, onde mais do que ser necessário um perfeito tempo e local de salto, importa estudar bem o cenário, nomeadamente a posição das alavancas, por forma a lá conseguir chegar no menor tempo possível e conseguir escapar para o nível seguinte.

Para mini-jogo, Max Pickles é divertido q.b.. A longevidade não é grande, até porque o jogo não é propriamente difícil, mas enquanto não escapamos do castelo assombrado, temos garantia de momentos divertidos.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Foi recuperado DAAD – Diseñador de Aventuras AD. Depois da falência da Aventuras AD em 1992, este programa julgou-se perdido para sempre, até que em 2012 Andrés Samudio preservou os discos, ficando no entanto a faltar muito do sistema original e a versão em língua inglesa. Em 2018 Gilbert juntou-se a Stefan Vogt e juntos restauraram o sistema e recuperaram o suporte à língua inglesa. Trinta anos depois está finalmente disponível para todos os interessados, juntamente com o código-

fonte e os projectos originais de várias aventuras produzidas pela Aventuras AD.



Estás a merced de las olas y cerca a varias ominosas aletas. A lo lejos ves la costa de Cozumel.

> \_



2008 - WORLD XXI SOFT INC.

MEGA  
JOGO

Nome: **Thieves School**

Editora: World XXI Soft

Autor: Ariel Ruiz, Factor 6

Ano de lançamento: 2008 / 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

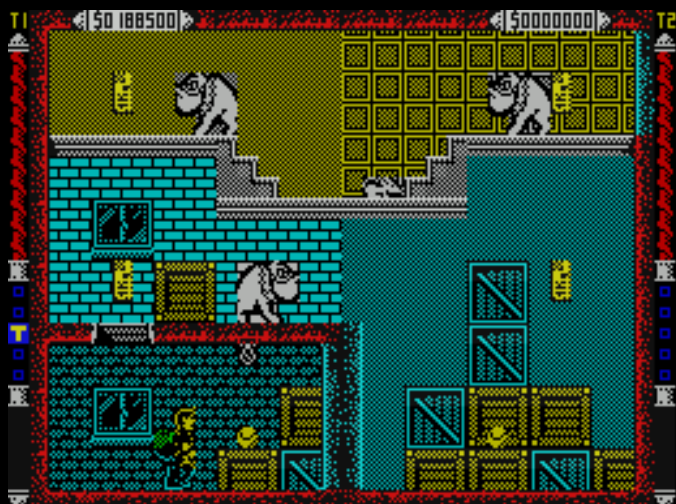
Número de jogadores: 1

Tomem atenção a este nome: World XXI Soft. Esta *software house* tem vindo a lançar grandes jogos, que infelizmente têm vindo a passar despercebidos. Tal como em Carlos Michelis, Thieves School é um jogo já com dez anos, mas que beneficiou muito recentemente de uma expansão, juntando sessenta novos cenários aos trinta originais. E também neste jogo todos os pormenores foram tomados em consideração, com uma introdução muito cuidada, fazendo um enquadramento perfeito na história, quase que dispensando as instruções (que também existem), assim como alguns aspectos inovadores, que tornam este lançamento um verdadeiro luxo.

Vamos então entrar na famosa escola de ladrões. Aqui vamos aprender tudo o que

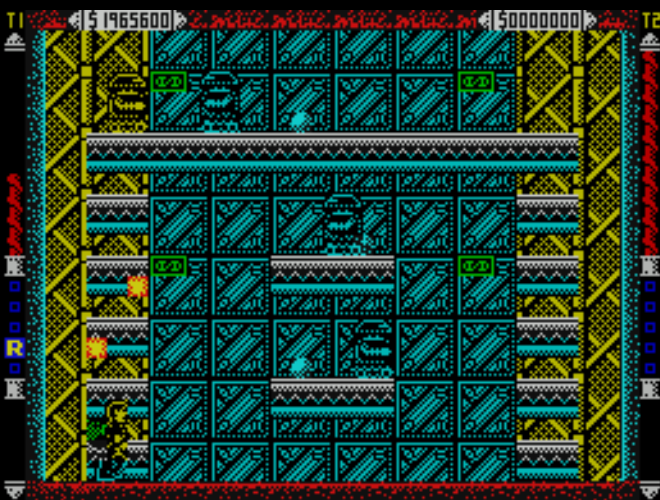
há a saber sobre a bonita arte do roubo, por forma a conseguirmos um canudo nesta disciplina, quem sabe abrindo portas (ou cofres) para uma valorosa profissão. Foi este o desafio que Mist e Courage assumiram, dois jovens estudantes, ela muito boa tecnicamente, mas pouco dada a conversas, ele a espalhar charme por todo o lado, mas mais dado a cabular. Tendo estes dois elementos falhado o exame de graduação, foi-lhes dada uma nova oportunidade. E aqui entram vocês...

Depois da belíssima introdução (ocupa o lado A da cassete), vão dar a um menu que permite várias opções, e que constituem efectivamente uma mais-valia. Assim, têm a possibilidade de fazer a tour toda ou treinarem apenas alguns quadros, podem seleccionar o tipo de exame que vão fazer (modo roubo ou modo infiltração), e, entre outras opções, podem seleccionar um ou dois jogadores, que poderão cooperar ou competirem um com o outro em simultâneo, duplicando o prazer. Além disso, Mist e Courage têm características diferentes, mudando completamente o estilo de jogo, consoante a personagem com que joguem.





Selecionadas as opções da vossa preferência, avançam então para o exame. Aqui, ao longo dos trinta quadros (ou sessenta, se optarem pela expansão), terão que roubar tudo o que seja de valor e que é facilmente identificável. Mas claro que a tarefa é tudo menos simples, pois para complicar a tarefa e tornar o exame realmente proveitoso, terão que eliminar todos os guardas (não podem deixar testemunhas), isto se tiverem seleccionado o modo de roubo, pois o modo de infiltração implica não poderem eliminar os inimigos, dificultando ainda mais a tarefa.



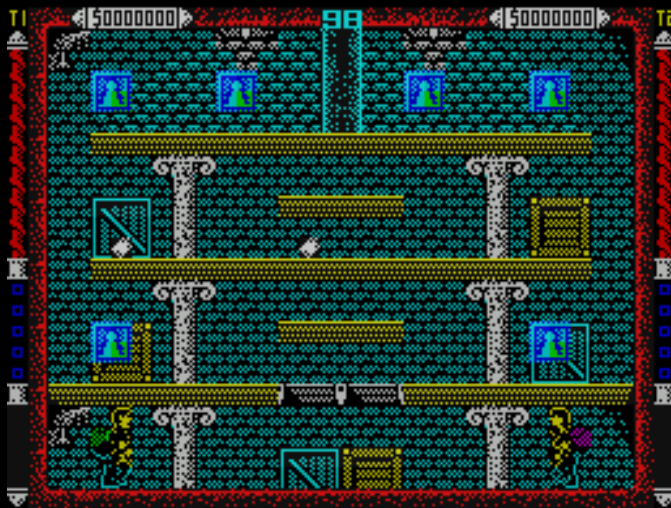
A mecânica de jogo faz-nos lembrar Bubble Bobble e outros títulos míticos do Spectrum, pois têm a possibilidade de eliminar os inimigos acertando-lhes com bolas que vão apanhando ao longo dos cenários. De cada vez que atiram a bola, se esta acertar num inimigo, este fica atordoado. Poderão atirar quantas tiverem em vosso poder (máximo de quatro), mas terão depois que as recolher, se quiserem ter mais munições. E aqui reside o principal ponto de frustração do jogo, no bom sentido, diga-se. É que de cada vez que iniciam um nível, começam sem qualquer bola, ficando completamente indefesos perante os inimigos.

A primeira tarefa é então procurar as bolas, para poderem começar a despachar os guardas, sejam eles cães, ratos, polícias, múmias, terroristas, robôs, e até o Hitler, entre outros seres malévolos, que se vos tocam, deixam-vos atordoados e roubam um pouco de energia, medido na barra lateral. Consoante o tipo de guarda, será necessário serem atingidos menos ou mais vezes, sendo que quando são finalmente eliminados, normalmente deixam um bônus (energia extra, imunidade, etc.).

A páginas tantas, o ecrã encontra-se tão povoado com inimigos e a velocidade é tanta (mesmo estes deslocando-se aleatoriamente), que só por milagre conseguem escapar sem serem abalroados. E como se não fosse pouco, no final de cada uma das temáticas (já lá iremos), têm um "boss" devidamente guardado por um exército de seres, que se vão regenerando até eliminarem o chefe.

Ao longo dos trinta níveis da versão original vão passar por temáticas tão diversas como um banco, um túmulo egípcio, uma catedral, um bunker nazi e até o Pentágono.

Se os primeiros níveis são relativamente fáceis de ultrapassar, a partir dos décimo segundo o grau de dificuldade aumenta substancialmente, tornando-se diabolicamente difícil nos três níveis do Pentágono. Aqui só mesmo os mais audazes e talentosos irão conseguir passar...



Os gráficos e a música são espantosos, ao nível do que Ariel nos habituou com Carlos Michelis. Se houvesse exame para estas disciplinas, o programador seria aprovado com distinção.

Apesar de Thieves School ser tremendamente difícil, a jogabilidade é boa e tem aquele toque de "vamos lá experimentar mais uma vez". Depois, as

opções e modos de jogo são tantas, que há aqui garantia de divertimento para muitas semanas, sendo o valor pedido pelo jogo irrisório, tendo em conta tudo aquilo que é oferecido.

Quem quiser experimentar o jogo também pode descarregar a *demo*, temos a certeza que não vão ficar desiludidos. E agora ala fazer mais um jogo, quem sabe estes ensinamentos não vão ser úteis na vida real...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Ainda antes de ter melhorado Formula One, Nuno Pinto já dava cartas nessas lides. Assim, em 1992 pegou num RPG que tinha sido lançado pela Sinclair User em 1987, e deu-lhe uma nova roupagem. Inclusive utilizou gráficos de Firelord, Atic Atac, Tarzan Goes Ape, tendo ainda usado a font de Hero Quest.

Quem gosta de RPG e aventuras e não conhece **Goblin Mountain**, seguramente que terá que descarregar o programa rapidamente. Para os restantes, será uma boa oportunidade de entrarem no género. Vão comprovar o que um pouco de engenho e muito talento (nacional) conseguem fazer.





Mesmo não sendo um género no qual este escriba esteja particularmente à vontade, resolvemos explorar o jogo que relançou a Zenobi, Ramsbottom Smith and the Quest for the Yellow Spheroid.

Também não estamos devidamente enquadrados nos jogos lançados pela Zenobi no passado, pelo que iremos fazer esta análise a partir do "zero". Não que isto seja totalmente negativo, pois assim não teremos qualquer ideia pré-concebida (boa ou má) relativamente a esta conversão de Gareth Pitchford de um jogo criado por John Wilson, muitas luas atrás.

#### **BORNEO ARRIVAL DESK**

```
"Welcome to Borneo, may your
stay be a happy one", said an
Immigration officer walking
towards Smith. He bowed and then
said, "May I have your passport
please?"
```

```
Smith reached into a pocket and
produced the passport - Wee Yin
followed suit.
```

```
"Thank you very much" said the
Immigration officer, before
stamping both passports with the
appropriate rubber-stamp.
"Enjoy your stay in our
wonderful country."
```



Ramsbottom Smith é uma espécie de alter-ego de Indiana Jones, ao qual não falta sequer o chapéu e o chicote. Acorda no seu quarto, e desde logo o seu criado

Nome: **Ramsbottom Smith and the Quest for the Yellow Spheroid**

Editora: Zenobi Software

Autor: G. Pitchford e John Wilson

Género: Aventura de texto

Ano de lançamento: 2018

Teclas: NA

Joystick: NA

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

começa a apressá-lo para iniciar a aventura. O mobiliário é escasso, mas é bom examinar muito bem tudo, várias vezes, se necessário, pois por vezes alguns objectos escondem outros. Assim, "search" é uma palavra mais eficaz do que "examine", por exemplo, possuindo conotações diferentes no jogo, até.

O nosso objectivo é viajar para o Bornéu e ir em busca de quatro ídolos (amarelo, azul, vermelho e verde). O primeiro deles encontra-se logo no quarto onde iniciamos a aventura.

Mas ainda antes de chegarmos ao Bornéu teremos que passar pelo longo processo de apanhar o avião e passar a fronteira. Apanhar o passaporte é o cabo dos trabalhos, e até nos parece que existe alguma falta de coerência nas condições em que o podemos encontrar. Ou talvez seja apenas uma maldade do programador para nos dificultar a vida. É que se não saírem do quarto com todos os acessórios necessários para aventura, e não se esqueçam que vão para a floresta, então têm passagem marcada no voo de regresso, que é como quem diz, fim da missão...

Um ponto muito positivo deste jogo são os diálogos, muito bem conseguidos, por vezes brilhantes, mesmo, com um humor cáustico que não deixa ninguém indiferente. Possui a rara capacidade de, apesar de não ter qualquer imagem, nos deixar completamente absorvidos e a imaginar os cenários propostos.

Por outro lado, esta não será a aventura mais fácil que poderão obter, e muitos principiantes irão desistir a meio, frustrados por não encontrarem os objectos que necessitam para avançar. Aliás, este será mesmo a nossa maior crítica, por vezes os *puzzles* não são totalmente lógicos e teremos que suar muito até perceber qual a palavra mais ajustada a cada situação.

De qualquer forma, parece-nos que os amantes das aventuras de texto irão adorar esta busca pela esfera amarela. Os restantes talvez seja melhor iniciarem-se por algo mais fácil. Consta que Behind Closed Doors 7 possui o mesmo sentido de humor apurado e é um nadinha mais fácil.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Lorna**

Editora: Topo Siglo XXI

Autor: G. Ortas, Rafael Cabrera, Alfonso Borro, T.P.M., A. Moya

Ano de lançamento: 1990 / 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Lorna é o sexto jogo lançado pela Topo Siglo XXI / Team Siglo XXI a ser traduzido para português. E tal como os restantes, também Lorna traz algo mais em relação ao lançamento original da Topo Soft. Isto é logo visível com o primeiro dos dois ecrãs de carregamento, da autoria do nosso amigo Alfonso Borro (aka Borrocop), traduzindo-se numa belíssima homenagem a Azpiri, falecido há pouco mais de um ano.



O jogo é composto por cinco fases, sendo três delas completamente distintas (os níveis um e dois têm grandes semelhanças, assim como o três e quatro), mas apesar disso, nota-se uma grande fluidez, nunca havendo a sensação de descontinuidade (um pouco à semelhança de Viagem ao Centro da Terra).

Assim, o primeiro nível desenrola-se num planeta habitado por estranhos seres, que parecem um cruzamento entre símios e anfíbios. Mas eles têm tanto de estranho, como de malvadez, pois tentam atingir-nos constantemente, e de cada vez que nos atingem lá se vai mais um pouco da nossa energia. Em alguns pontos teremos que defrontar os Jacobeos, que nos tentam acertar com a sua espada, assim como alguns pistoleiros armados com um mosquete, que se nos acertam com um tiro, é a morte do artista. Normalmente estes pistoleiros estão sempre em pontos nevrálgicos do cenário (como seria de esperar).

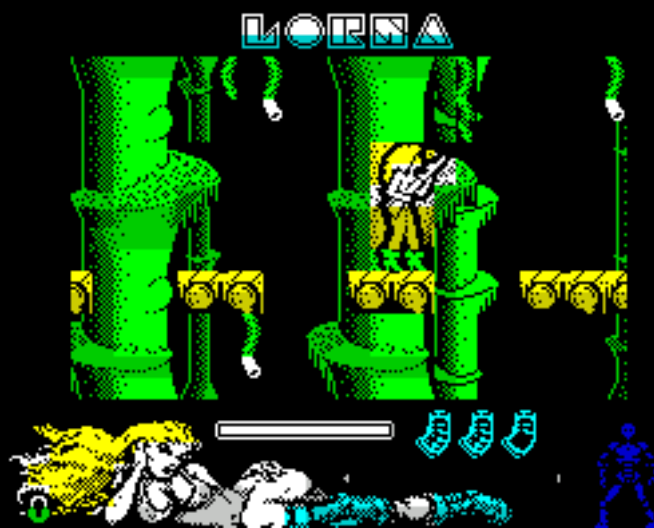


Para nos ajudar, andamos armados também com um mosquete, mas cujas munições não são ilimitadas, pelo que convém guardar as balas para quando sejam realmente necessárias.

Preferencialmente devemos usar a coroa para ir despachando os inimigos, única forma de se pouparem munições. Existem ainda algumas árvores que encerram também armadilhas (convém irmos olhando para o chão, única forma de as podermos antecipar).

A mecânica do segundo nível é muito parecida com a do primeiro. Estamos agora dentro de uma caverna e temos que a atravessar para passar a montanha e chegar à floresta. Aqui vamos encontrar mais uma série de estranhos e malvados seres.

Por exemplo, o Bestiajo salta sobre a nossa cabeça e vai-nos atingindo e roubando energia até darmos cabo dele. Depois existe um curioso ser, o Amando, que está loucamente apaixonado pela nossa heroína, e que se gruda a nós tal e qual um carrapato, deixando-nos indefesos quando isso acontece. Por fim, teremos que defrontar e matar o Bisapo se queremos passar de nível. Mas sendo este o guardião e tendo em seu poder uma grande espada, não vai ser fácil eliminá-lo, até porque necessita de vários golpes.



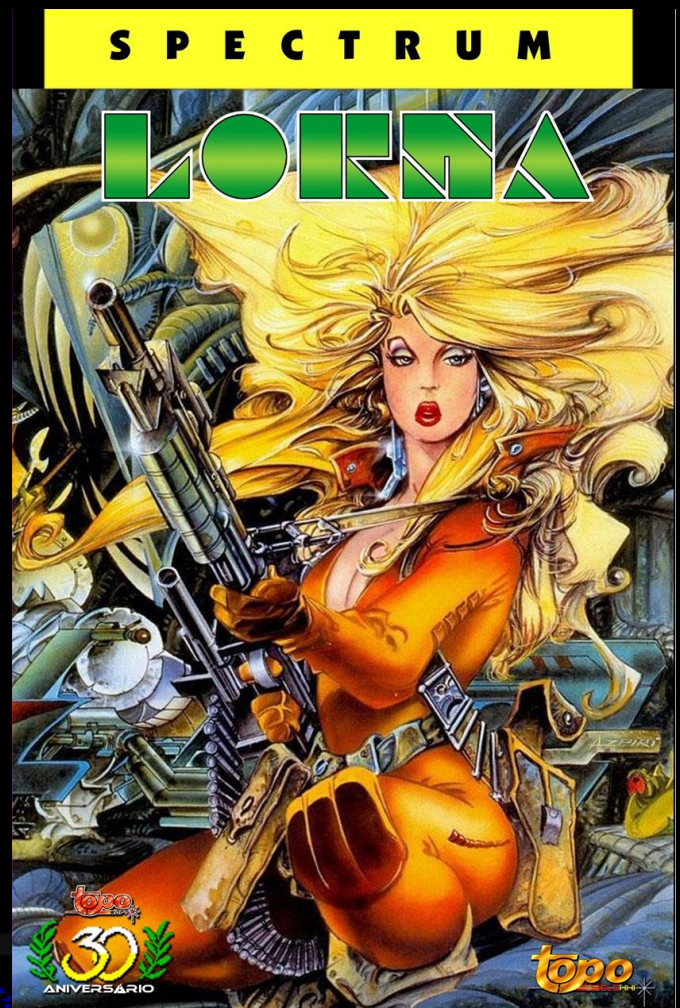
A terceira fase é substancialmente diferente das duas primeiras. Estamos agora sentados numa mota espacial e temos que atravessar a floresta incólumes. Como vamos a grande velocidade e as florestas normalmente têm árvores, o objectivo é conseguir chegar ao fim sem ir de encontro a estas. Para dificultar a nossa missão, vão também aparecendo alguns patrulheiros que deveremos, sempre que possível, tentar eliminar. Ao longo do nível vão aparecendo algumas bolhas, que se apanhadas, nos dão energia, munições ou vidas extra (e bem vamos precisar delas).

O quarto nível é muito semelhante ao anterior, pois continuamos montados na mota espacial. Mas agora teremos que lidar com muito mais árvores e patrulheiros, aumentando bastante o grau de dificuldade. As semelhanças com Deathchase são muitas, pelo que quem gosta desse jogo, vai adorar estas duas secções de Lorna.



Se conseguirmos ultrapassar a floresta, chegamos então ao último nível. Encontramo-nos agora no palácio, autêntico labirinto, infestado de todo o tipo de seres demoníacos, alguns que fomos encontrando nas fases anteriores.

O objectivo desta fase é encontrar as seis partes de um robô (o esqueleto na parte inferior direita vai indicando as peças que já temos em nosso poder). Depois de encontrarmos todas as peças, temos que procurar o ponto onde poderemos reconstruir o robô. Sendo que o palácio é um labirinto, estando os vários pontos acessíveis através de cabines de tele-transporte, convém desde logo começar a mapeá-lo. Fica desde já a dica: a guardar o ponto onde poderemos terminar a missão, encontra-se um ser que parece saído do filme Aliens.



Além disso, vamos ter que lidar neste nível com os ratos, os dragões e os monges, estes incólumes aos nossos golpes e que além disso largam uma bola de fogo da qual saem esqueletos que temos que enfrentar.



Como podem apreciar pelas imagens que aqui revelamos, os gráficos são uma verdadeira obra-de-arte. Imensamente coloridos, os *sprites* têm um tamanho considerável, mas em momento algum o jogo se torna mais lento. Nesse aspecto vem-nos logo à memória Viagem ao Centro da Terra, jogo que foi bastante do nosso agrado (tal como Norma).

A variedade da acção é também aqui uma vantagem e vai ter o condão de agradar a todos aqueles que gostam de jogos de arcada e de aventura.

Por tudo isso, não percam tempo e descarreguem o jogo. Quem pretender a versão física, poderá também adquiri-la, fica bem em qualquer colecção.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Na parte I ajudámos o peculiar *punk* a encontrar o mapa da mina de diamantes e a escapar do castelo assombrado. A segunda parte continua agora desse ponto, não sendo assim de estranhar que os cenários sejam agora diferentes, mais adequados a esta nova temática. Está assim dado o mote para o lançamento de um jogo criado no distante ano de 1990, mas que nunca tinha visto a luz do dia.

Nome: **Max Pickles Part II: the Mine of Doom**

Editora: World XXI Soft

Autor: Ariel Ruiz

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1



E Tal como na primeira parte, Ariel Ruiz alterou a base original, melhorando o motor do jogo (e conseqüente velocidade), assim como os próprios gráficos. Para quem não se apercebeu, este jogo encontra-se escrito em Basic, que se bem que tenha sido um exercício notável tendo em conta tudo o que nos é apresentado, justifica algumas das lacunas encontradas. Mas já lá vamos...

Após obter o mapa da mina de diamantes, Max chega a um lugar tão misterioso como o palácio da primeira aventura, ansioso por obter a fortuna e respeito que não tem no seu dia-a-dia (talvez a sua aparência tenha alguma coisa a ver com isso, dizemos nós...). E para seu contentamento, a mina está recheada de diamantes. No entanto, ele descobriu que os espíritos que antes assombravam o castelo, passaram-se para a mina, controlando inúmeros objectos e ajudando a proteger os tesouros. A nossa missão é então ajudar Max a obter os diamantes e a atingir o elevador que lhe permite escapar da mina.



Tal como na primeira parte desta trilogia, são doze os níveis que temos que ultrapassar. Em cada um deles temos um tempo muito curto para chegar à porta

de saída, apanhando o máximo possível de diamantes pelo meio. De cada vez que tocamos num inimigo, vai-se um pouco da energia. Esta também se vai esgotando com o tempo, pelo que este é mesmo o nosso principal inimigo.



Para se atingir a porta de saída há alavancas para serem activadas, não sendo por acaso o facto de se encontrarem nos pontos mais inacessíveis. Mas existem também alguns truques para se conseguir chegar a pontos aparentemente inacessíveis. Não devemos colocar assim de partes os vários objectos que deambulam pelos cenários, que se por um lado nos roubam alguma energia (ou tempo, como preferirmos) sempre que nos tocam (com uma excepção que terão que descobrir por vossa conta), mas que por outro lado poderão servir de plataforma para chegar a outros locais.

Uma das lacunas do jogo é também um artifício para se conseguir chegar a certos pontos sem perder energia. Assim, sendo programado em Basic, os movimentos dos personagens não são fluídos. E nesses breves momentos em que os objectos demoram a movimentar-se, é



o suficiente para o nosso personagem conseguir chegar a alguns pontos incólume. Um modo engenhoso de disfarçar aquele que poderia ser um ponto fraco. Mas tem o reverso da medalha, e sendo um jogo cuja mecânica exige tempo e precisão de salto, nem sempre nos conseguimos posicionar de forma perfeita, perdendo-se energia preciosa no processo.

Ainda em relação à primeira aventura nota-se alguma evolução ao nível gráfico, com cenários imaginativos e bastante coloridos, afastando o espectro da monocromia e contribuindo para aumentar a expectativa para se atingir o

nível seguinte. Se conseguirmos cumprir com a missão e recolher diamantes suficientes, poderemos então finalmente comprar a mansão dos nossos sonhos, celebrando devidamente o feito com caviar e champanhe.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **All Hallows (Rise of the Pumpkin)**

Editora: Rucksack Games

Autor: John Blythe

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

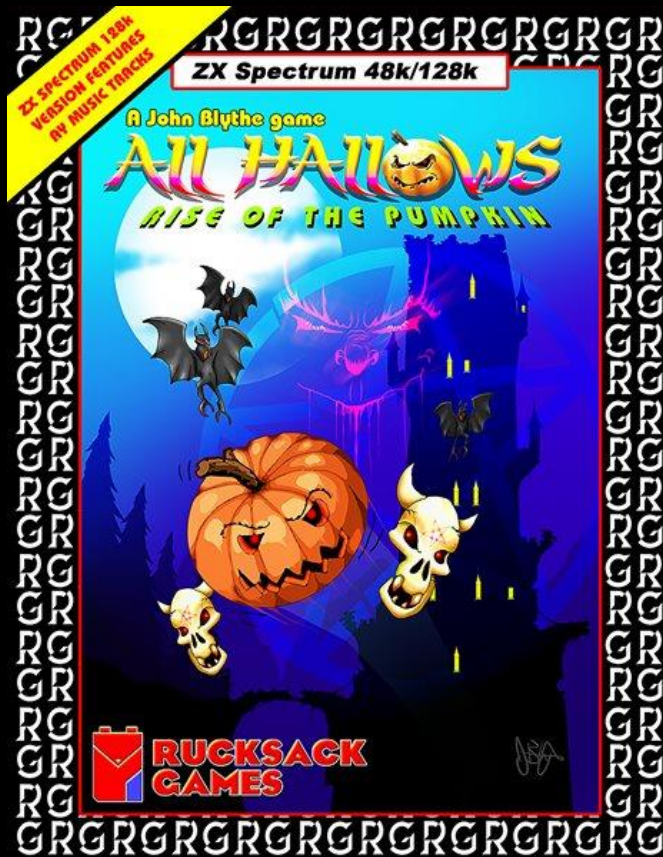
Se houve jogo responsável por nos fazer arrancar os cabelos nos anos 80, foi Cauldron II. E trinta anos depois, como John Blythe acha que ainda nos restam muitos filamentos capilares no escalpe, resolveu lançar uma espécie de sequela que vai fazer com que fiquemos completamente carecas...

Estamos assim perante a nova maldade deste profícuo programador (conta com a ajuda dos já habituais Andy Johns e Allan Turvey, nomes amplamente conhecidos

no panorama do Spectrum), saindo quase dois meses antes da data prevista (Halloween), mas John estava em pulgas para o lançar (e nós para o jogar, evidentemente). E o que podemos dizer é que fez muito bem, pois este é daqueles jogos que imediatamente nos viciam até ao tutano.

Diz-nos então a história que no meio de uma escura e sinistra floresta (tinha que

ser), existe um local com uma torre negra onde está aprisionado desde tempos muito antigos, o poderoso e maléfico Senhor da Floresta. Passaram-se mil anos, e o poder mágico dos seres que aprisionaram o Senhor da Floresta, os Sages, está a diminuir. Entra então em cena o espírito das árvores, que tem que se aventurar na torre negra e voltar a acordar as pedras da Lua, por forma a restaurar o poder mágico dos Sages e aprisionar o Senhor da Floresta por mais mil anos. Para isso terá que apanhar as cinco pedras da Lua, assim como três tábuas mágicas.



Como já se aperceberam, assumem a pele do espírito das árvores, incorporado numa abóbora saltitante, muito ao estilo do já referido Cauldron II. Aliás, a mecânica do jogo é em tudo semelhante, pois é através dos saltos que se vai atingindo as plataformas e outros objectos que permitem chegar aos pontos mais afastados do cenário.



A tarefa, no entanto, é tudo menos simples. Em primeiro lugar têm que lidar com o imenso exército do Senhor da Floresta. Os menos malignos são os morcegos, que "apenas" roubam um pouco de energia. Mas as aranhas, lava, bolas de fogo e as caveira demoníacas são fatais ao toque. Depois, a torre não é propriamente uma brincadeira de crianças. São muitas as armadilhas onde uma abóbora saltitante pode cair, quase todas a roubarem de imediato uma vida.

Existem ainda alavancas que permitem abrir portas que dão acesso a novas partes da torre, pois sem as activarem não vão longe. E isso implica delinear muito bem o caminho a fazer, pois doutra forma arriscam-se a andar para trás e para a frente, sujeitos aos muitos inimigos e obstáculos que se encontram no caminho.

Para vos ajudar (John Blythe ainda tem uma réstia de bondade para convosco), deixou algumas abóboras extra pelo caminho. Começam com três, mas podem encontrar mais sete nos lugares mais recônditos da torre. E é bom que se esforcem a encontrá-las, pois bem vão precisar de vidas extra.



é a sua dimensão. Tendo sido criado com o Arcade Game Designer já se sabe que não pode ser muito longo, devido às limitações de memória. Isto obriga os programadores a criarem alguns mecanismos para aumentar o tempo de jogo, nomeadamente o percorrermos os mesmos caminhos várias vezes. Quando se abusa, os jogos acabam por ser chatos, o que não é aqui o caso. O reverso da medalha é o jogo ser mais curto e terminar-se mais rapidamente, e isso mesmo com um grau de dificuldade muito elevado, mas aos poucos vai-se memorizando os padrões de movimentação dos inimigos, facilitando a tarefa.

Quem conhece os jogos anteriores de John Blythe sabe precisamente o que vai aqui encontrar. Desafios muito interessantes (e difíceis), e sendo John um *designer* gráfico, podem sempre contar com *loadings screens* e gráficos fora de série. E All Hallows não nos desilude. Os *sprites* são fabulosos, imensamente coloridos, e os cenários muito imaginativos. É incrível o que se consegue fazer com um motor como o Arcade Game Designer, e com talento (muito talento, diga-se).

O nosso conselho é então não esperarem pelo Halloween para jogarem All Hallows. Saltem já à página do John Blythe e descarreguem o jogo. É gratuito (poderá haver uma versão física mais tarde) e inclui a versão normal e a versão ULA. Aguardamos agora impacientemente pela prometida sequela...

O som também atinge a bitola máxima, mas confessamos que tivemos que o desligar. Doutra forma retirava-nos concentração, E sendo este um jogo que exige tempo e posição de salto perfeita (ainda mais com a abóbora sempre a saltitar), máxima concentração é exigida se querem chegar ao fim.

A única lacuna que encontramos no jogo

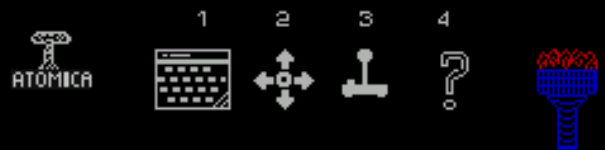
Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



E planeta Sinclair conseguiu, com a ajuda de um dos seus autores, desenterrar do baú dos MIA's mais uma "bomba", tendo sido disponibilizado à comunidade a 9 de Setembro. Desta vez foi Maratona, programa criado por Paulo Ferreira e Jorge Simão, tendo o programa inclusive entrado no circuito comercial (pelo menos na região de Almada), segundo aquilo que o seu autor nos relatou. Acabou por ser um processo até mais simples do que se esperava, uma vez que a cassete que nos foi entregue para recuperação tinha a gravação em muito bom estado.

Em Maratona assumimos a pele de um corredor, com cinco nomes à escolha, sendo um deles o do mais famoso maratonista português, Carlos Lopes. Depois de seleccionarmos o nosso atleta, teremos que escolher as suas características base e métodos de treino, um pouco à semelhança do que acontecia em Barry McGuigan World Championship Boxing, jogo que parece inspirar Maratona, pelo menos nesta vertente estratégica.

Segue-se a corrida propriamente dita, e nesta fase temos que fazer uso das teclas direccionais, à boa maneira de Daley Thompson's Decathlon, Hyper Sports e outros jogos do género. Infelizmente parece que não somos grande coisa como atleta de fundo, já que nunca conseguimos terminar a prova. Invariavelmente acabamos deitados no chão, com os bofes de fora e a bolsar feitos loucos...





Nome: **Night Stalker ZX**

Editora: AMCgames

Autor: Aleisha Cuff

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Aleisha Cuff está a especializar-se na conversão para Spectrum de antigos jogos da Intellivision (Mattel). Depois de Astromash! ZX, surge agora mais um clássico para essa plataforma, Night Stalker. E apesar de na nossa opinião os jogos dessa consola serem demasiado arcaicos, Aleisha consegue trazer novos motivos de interesse, seja através de um interessante *loading screen*, seja através de toda a parafernália que o acompanha, nomeadamente o completo manual.

Em Night Stalker estamos permanentemente a correr, num corrida desenfreada para escapar aos nossos perseguidores. Estes são robôs implacáveis, que apesar de destrutíveis, de cada vez que um desaparece, logo aparece outro no seu lugar, mais inteligente e rápido. É um verdadeiro pesadelo e as nossas únicas defesas são dar corda aos sapatos e armas que vão aparecendo aleatoriamente no ecrã. Mas estas têm munições limitadas e quando as esgotamos, teremos que ir desarmados à procura de uma nova, arriscando-nos a encontros imediatos nada amigáveis.

A meio do cenário existe um *bunker* que serve de porto de abrigo quando a acção se torna demasiado frenética. No

entanto é apenas um paliativo, pois mais tarde ou mais cedo teremos que ir à cata dos robôs perseguidores, que além disso vão aumentando em número à medida que vamos avançando de nível, isto é, à medida que os vamos eliminando, já que o cenário permanece sempre igual.



O jogo é uma corrida aos pontos, isto porque de cada vez que abatemos um dos perseguidores aumentamos, o nosso score. Os mais "estúpidos", como as aranhas e os morcegos, que apenas nos paralisam momentaneamente, poucos pontos valem. No entanto, os robôs mais inteligentes e rápidos já começam a aumentar enormemente o nosso pecúlio. E quando atingimos os 50.000 pontos, surge o pior de todos, o robô invisível, apenas detectado pelos seus tiros. Mas até lá chegarmos, teremos que penar muito...

Como conversão directa, a simpática Aleisha fez um trabalho muito meritório. Apetece-nos dizer que jogos originais fracos, quando feita uma conversão directa, raramente conseguem trazer novos motivos de interesse. Mas Night Stalker, tal como aconteceu com Roust, vai trazer novos fãs a este tipo de jogos. Claro que não há milagres, e um jogo apresentando apenas um cenário, não poderá ser uma obra-prima. Mas o que aqui temos é bastante divertido, em especial para quem gosta do género.

Night Stalker é gratuito, é competente, e nem que seja pela curiosidade, vale a pena descarregar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Max Pickles Part III: the Price of Power**

Editora: World XXI Soft

Autor: Ariel Ruiz

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Após o *punk* Max Pickles, agora transformado num *yuppie* de sucesso (e bilionário), ter descoberto o mapa da mina de diamantes (parte I), e ter recolhido à custa de muito suor o enorme tesouro (parte II), chegou a altura de gozar dos rendimentos e deixar definitivamente para trás a barulhenta ideologia. Para isso comprou uma enorme mansão, como tinha sido dado a entender no final da segunda parte.

Max não deixou por menos. Além de emborcar caviar e champanhe a rodos e ter passado por algumas cirurgias estéticas, juntamente com o seu passado

de excessos, tudo isto começou a fazer os seus efeitos, tendo perdido agilidade mental e física. Um dia então ele perdeu as chaves da sua mansão, tendo deixado



todas as armadilhas e medidas de segurança activadas. A única solução é quebrar a segurança das armadilhas que ele mesmo colocou. Para isso tem que atravessar uma caverna subterrânea, chegar ao porão e tentar aceder à mansão para desactivar o alarme instalado no centro de controlo.



Tal como nas duas anteriores aventuras, a estrutura desta última parte é muito semelhante. Continua a ter doze níveis, mas apresenta agora algumas novidades. Assim, há que ter muito cuidado com os terrenos que pisamos, pois nem todos são tão seguros quanto parecem.

Alguns inimigos terão também que ser eliminados. Nas anteriores aventuras a nossa única hipótese era evitá-los, nem que fosse saltando por cima deles. Aqui existem inimigos que necessariamente terão que ser atingidos com os objectos que se encontram ao nosso dispor na mansão, nomeadamente facas. Alguns são imediatamente fatais ao contacto, outros fazem-nos perder "apenas" um pouco de energia. Sendo que esta vai diminuindo com o tempo, o nosso principal desafio é mesmo conseguir chegar ao final de cada nível sem que a energia tenha desaparecido totalmente.



Quem experimentou as duas primeiras aventuras sabe exactamente o que aqui vai encontrar. Mais doze níveis ao bom estilo de Jet Set Willy, com a curiosidade de o jogo ser construído em Basic, ajudando a explicar algumas das suas insuficiências, nomeadamente a resposta dos comandos.

A trilogia concorre também à competição ZX-DEV-MIA-Remakes, sendo um valoroso concorrente. Aliás, a lista e prestígio desta competição é cada vez maior e, quem sabe não venha a ter um concorrente português, à semelhança da anterior competição.

Toda a saga de Max Pickles é gratuita, podendo ser obtida na página da World XXI Soft.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Vradark's Sphere**

Editora: Sanchez Crew

Autor: Sanchez, ER, Nik-O

Ano de lançamento: 2018

Gênero: Estratégia

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

É com um poema tétrico que a equipa de programadores, responsável por Castlevania e Mighty Final Fight nos introduz na história de Vradark's Sphere, jogo concebido em apenas três semanas. Para o comum mortal, seria tarefa quase impossível apresentar uma boa proposta, mas não para a equipa de Sanchez, que nos apresenta mais um excelente jogo.

Em Vradark's Sphere o Antigo Mal amaldiçoou as almas de cidadãos outrora felizes, envolvendo a Terra na escuridão. O malvado necromante, Vradark, vive agora no meio das ruínas de um castelo real e encerrou nas suas profundezas a Esfera Lendária responsável pela luz e alegria do Mundo. Até que um valente feiticeiro se atreveu a enfrentá-lo. Nós, como seria de esperar.

Ao contrário dos jogos anteriores desta equipa, Vradark's Sphere tem elementos completamente diferentes. Não esperem assim por um jogo frenético, com muita pancada pelo meio. Antes um *clone* de Rogue, jogado por turnos e onde as jogadas deverão ser muito bem ponderadas (com alguma matemática pelo meio). Isto porque o sistema de combate deste jogo assim o exige.

Medido por uma amпуlheta vermelha temos a nossa energia, e a amпуlheta azul o poder de fogo (ou munições, como lhe queiram chamar). Quando damos um passo, os nossos inimigos também dão um passo, aproximando-se de nós. Quando estão adjacentes a nós, atingem-nos, roubando um pouco da nossa energia / *mana*. Assim, o segredo está em planear muito bem os passos a dar para que possamos não ser apanhados à traição. Teremos que decidir se enfrentamos os inimigos num combate corpo-a-corpo ou se os atingimos com a bola de fogo, cujas munições são limitadas, embora se possam encontrar mais, escondidas pelo castelo (assim como energia / manas). E a decisão passa essencialmente pela distância a que os inimigos se encontram de nós, pelo que um pouco de





planeamento e matemática é garante para que possamos avançar nesta aventura, encontrando a chave e a porta que nos faz passar de nível.



O jogo tem alguns pormenores deliciosos. Em primeiro lugar o sistema de turnos, que nos permite jogar ao ritmo que acharmos desejado. Se nos movermos lentamente, pensando muito bem cada jogada, é possível fazê-lo. Se quisermos acção rápida, também é possível, pois os inimigos deslocam-se sempre ao ritmo do nosso feiticeiro. Por outro lado, os nove níveis do jogo são gerados aleatoriamente. Quer isso dizer

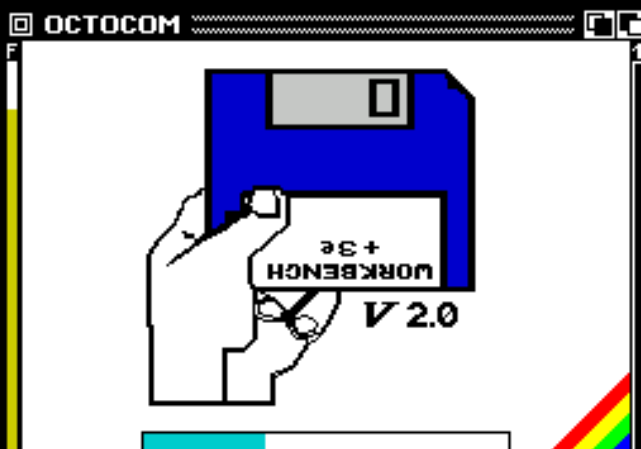
que nunca há dois jogos iguais, prolongando o período de vida útil de Vradark's Sphere. E como se não fosse pouco, no canto superior direito existe um mapa que se vai revelando à medida que vamos entrando em novas salas.

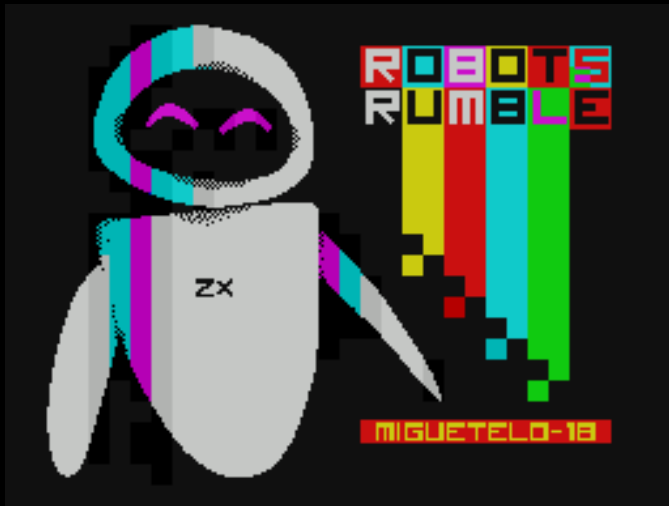
Gráficos muito razoáveis, ainda por cima tendo em conta o pouco tempo em que o jogo foi concebido, e uma musica divina, são outros dos atributos que vão fazer imensamente feliz a quem se aventurar em Vradark's Sphere. Por tudo isto, é um jogo a adquirir por todos aqueles que gostam de exercitar as células cinzentas, como diria o conhecido detective Poirot.

Jogabilidade									
Gráficos									
Som									
Dificuldade									
Longevidade									
Entretenimento									
Global									

**Workbench** é um interface gráfico para o Spectrum que facilita o acesso aos programas armazenados no computador, permitindo organizar os ficheiros de um modo lógico e ordenado e carregá-los de forma simples e intuitiva. Os ROMS +3e normalmente fornecem comandos poderosos para usar as unidades IDE, mas com as conhecidas lacunas ao nível dos sub-directórios e da extensão dos nomes dos ficheiros. Com este utilitário é possível carregar os programas apenas com o clique do mouse, facilitando ainda a forma de navegar entre as pastas.

O programa também inclui utilitários para copiar arquivos e fazer backups de forma rápida.





Nome: **Robots Rumble**

Editora: NA

Autor: Miguetelo

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Depois de no início do ano Miguetelo ter lançado um jogo muito simples, mas extremamente cativante, Parachute, volta agora à carga com um jogo tão simples quanto esse, mas ainda melhor. Robots Rumble é o seu nome e já irão ver porque ficámos nele viciados.

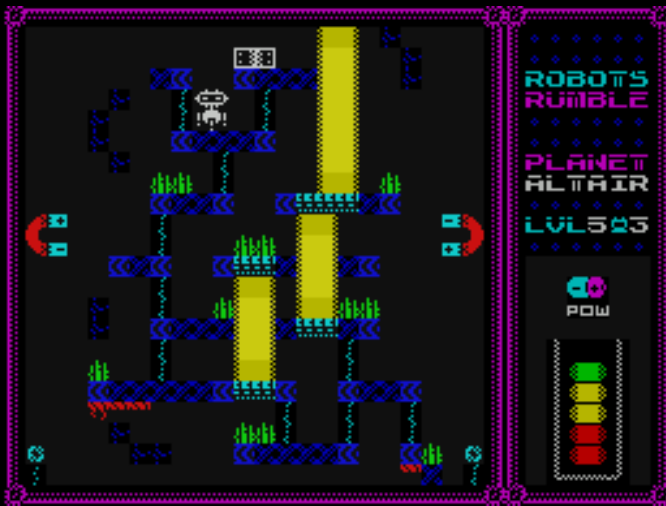
Em Robots Rumble assumimos o papel de um robô (era óbvio) com quarenta e cinco anos, Slade, e adoramos o nosso trabalho: destruir robôs defeituosos ou partidos em planetas distantes, lançando-os para a lava ardente. Assim, ao longo de diferentes planetas, cada qual com as suas próprias características, temos que ir guiando os robôs avariados através das diferentes plataformas, ultrapassando as muitas armadilhas lá colocadas. E isso com recurso a dois ímanes de cada um dos lados.

Parece tarefa fácil, não é? Enganam-se, pois há muitos obstáculos pelo meio, alguns deles móveis. Assim, as pedras verdes são constituídas por criptonita, e se lhes tocamos o robô explode, poluindo todo o planeta. Por outro lado, estes têm sentinelas que terão que ser evitadas, senão o resultado é o mesmo: uma vida perdida.

Como se não fosse pouco, os ímanes têm uma carga limitada e têm que ser recarregados periodicamente através das baterias que se encontram distribuídas pelos planetas. Claro que se estes ficarem sem carga, voltamos ao início, agora com menos uma vida.

O mais cativante deste jogo, que parece muito simples mas esconde uma complexidade que apenas jogando se descobre, tem a ver com as próprias leis da física. Experimentem assim a deixar os ímanes no mesmo paralelo e vejam o que acontece. Mas o pior é quando estamos a movimentar o robô, tudo parece correr bem e de repente descobrimos da pior maneira que o ímã do lado contrário tinha sido esquecido no pior ponto possível.





E Robots Rumble, apesar de ter sido criado com o motor Arcade Game Designer, com as bem conhecidas limitações em termos de memória e por isso não permitindo um grande número de cenários, tem mais, muito mais. Tem plataformas móveis, vidros que

necessitam de ser quebrados, elevadores, mas acima de tudo tem aquele toque de vamos lá jogar mais uma vez, que nos faz sempre a ele voltar.

Gráficos e música agradáveis também ajudam à festa, fazendo com que este seja um jogo que vai agradar a Gregos e Troianos.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Nome: **Pooper Scooper**

Editora: The Death Squad

Autor: Sludge

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

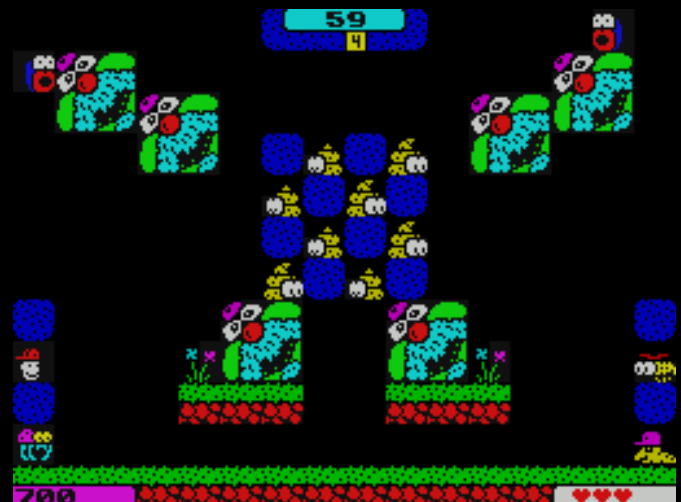
Joystick: Kempston

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Os The Death Squad estão de volta aos lançamentos para o Spectrum, e desta vez com um jogo de caca. E é literalmente de caca, pois o objectivo é apanhar os dejectos que os canitos vão deixando pelo parque.

Depois de andarmos pelos esgotos em Sewer Rage, e comandarmos poias na saga Thunderturds, este novo título é bastante apropriado e uma sequência lógica.



Quem já conhece os jogos desta editora sabe precisamente o que aqui vai encontrar. E confessamos que ficámos um pouco apreensivos quando vimos este novo título e cenários a fazerem lembrar todos os outros dos The Death Squad. E numa primeira abordagem os nossos receios confirmaram-se, isto é, um tema demasiado superficial e infantil, cenários todos muito parecidos, e um sistema de controlo demasiado sensível e a provocar alguma frustração. Vão efectivamente encontrar tudo isto em Pooper Scooper, desde logo deixando muita gente de fora e sem vontade de avançar no jogo.



A variedade da acção continua também a ser muito repetitiva, com poucas diferenças entre os níveis. Claro que o nível de dificuldade vai aumentando, mas isso porque o número de inimigos e obstáculos, assim como de dejectos e ervas daninhas a limpar vai também aumentando. No entanto, Pooper Scooper introduz uma variante nova que traz algum "sal" ao jogo e que vai recompensar aqueles que insistirem.

Assim, são quatro as personagens que podemos controlar. Além de Scott, representado pela sua cara e que tem a capacidade de socar alguns obstáculos,

tirando-os do caminho, temos Willy the Wasp, Mark Barton Dung e Chav Doley, cada um deles com características e capacidades diferentes que terão que descobrir ao longo do jogo (é parte do divertimento). Para assumirem cada uma das personagens, basta tocar-lhe. E se querem ir avançando de nível, é necessário trabalhar como equipa, assumindo os vários papéis ao longo das situações com que se vão deparando. Para completarem os níveis terão que conseguir limpar todas as poias, ao mesmo tempo evitando ser apanhados pelos bicharocos semelhantes a pássaros que vão voando pelos cenários. Um pouco como o jogo do gato e do rato, e que ao final de algum tempo, mesmo com as variantes introduzidas, acaba por cansar, diminuindo a longevidade.

Os gráficos e *sprites* são bastante razoáveis, assim como a música, apropriados a um público mais juvenil (ou mesmo infantil), que no fundo é o principal alvo de Pooper Scooper. Estes vão gostar de aventurar-se por aqui, podendo ser até uma óptima introdução de um novo público a esta plataforma. Para os restantes, vale a pena dar uma espreitadela, sabendo que não será um título que os vai manter ocupados durante muito tempo.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **R.A.M.**

Editora: Topo Siglo XXI

Autor: Jose Perez, Alfonso Borro, T.P.M., Antonio Moya, ACE

Ano de lançamento: 1990 / 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

memória: 48 K

Número de jogadores: 1

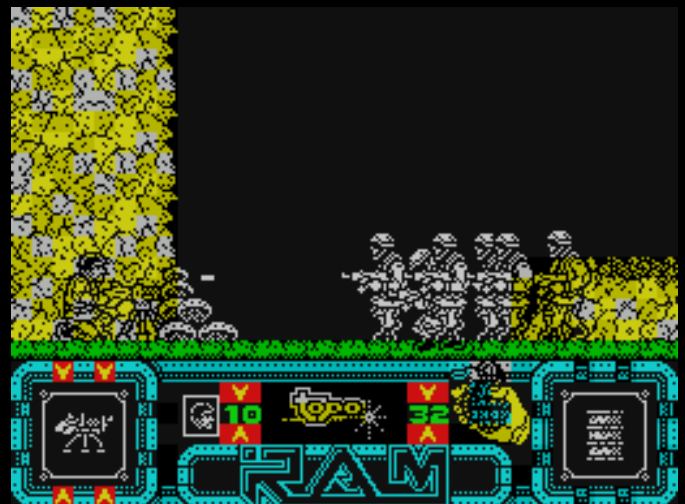
A Topo Siglo XXI continua a sua tarefa de relançar os clássicos da Topo Soft em três línguas, inglês, espanhol e português (tradução feita por Planeta Sinclair). Normalmente cada lançamento traz alguns acrescentos relativamente ao original, seja um novo ecrã de carregamento, como é aqui o caso, seja a correcção de *bugs*, ou até novos jogos / versões nunca antes lançadas.

R.A.M. é então o sétimo título a aparecer pela renascida Team / Topo Siglo XXI, tendo o lançamento físico uma nova capa e instruções na nossa língua. Mas ao contrário dos outros jogos, R.A.M. não foi tanto do nosso agrado, talvez porque seja um estilo com o qual não nos identificamos. De facto, R.A.M. é muito bélico, remetendo para o ambiente de Green Beret e jogos semelhantes. Mas começemos com a história, pois se até Rambo e Commando tinham uma...

Assim, em R.A.M. assumimos a pele de um espião, Fox, de seu nome, sendo o operacional mais qualificado do COE (Comando de Operações Especiais). Fox tem como objectivo ir até Chernovska e completar aquilo que um seu colega, desaparecido em plena missão nesta cidade, não conseguiu terminar. A última

mensagem transmitida por este foi:

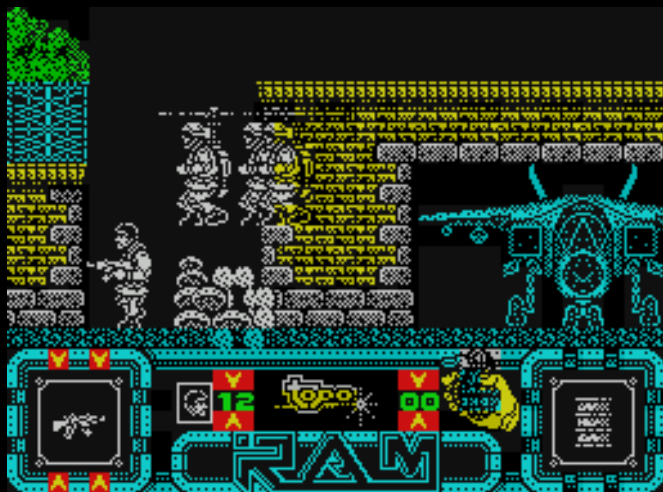
"RAM", esta pode ser a chave para uma importante operação militar que poderá desestabilizar a paz mundial. Assim, cabe a nós apoderarmo-nos de um protótipo aéreo, que tem uma importância militar fulcral para se conseguir voltar a ter paz no Mundo.



Está dado o mote para um arraial de carnificina. Assim que começamos o jogo, aparecem logo dezenas (mas dezenas, mesmo) de inimigos. Se optarmos por disparar a nossa metralhadora (com munições inesgotáveis), rapidamente nos vamos aperceber que esta não tem capacidade para dizimar a horda de soldados inimigos que vai aparecendo (muito menos as granadas, estas sim,

finitas), revelando logo um dos pontos fracos do jogo: a cadência de disparo é pequena para tanto alvo, implicando muitas vezes entrar nos ecrãs a disparar e baixarmo-nos um micro-segundo antes da primeira bala nos alcançar. Neste ecrã inicial isso não resulta e teremos que optar por uma abordagem diferente, a opção passando então por conseguir tomar de assalto a metralhadora de pé, por forma a conseguirmos varrer tudo à nossa volta.

Aqui reside mais um aspecto que vai deixar alguns de lado. Apesar de se poder interagir com alguns dos elementos dos cenários, nem sempre é fácil conseguir acertar com a posição exacta que nos permite tomar conta destes elementos extras deixados pelos programadores para ajudar na nossa tarefa. A metralhadora de pé é apenas uma delas, mas espectacular, espectacular é conseguirmos tomar de assalto uma hélice, que nos permite voar pelos cenários, ou melhor ainda, conduzir os camiões, que varrem tudo à sua frente.



Apesar dos cenários serem magníficos, com gráficos do melhor que já se viu para o Spectrum e que é apanágio da Topo

Soft, rapidamente a acção se torna um pouco monótona. Mesmo quando voamos ou conduzimos os camiões, limitamo-nos a disparar sobre tudo o que se mova, havendo pouca variedade nos objectivos de jogo.



Claro que quem gosta de jogos ao estilo do já mencionado Green Beret, apenas para falarmos do mais famoso, vai gostar de R.A.M.. De facto, existe aqui uma curva de aprendizagem crescente acentuada, que está directamente relacionada com o prazer que retiramos do jogo.

Para sermos sinceros, ao início não lhe achámos grande piada. À medida que fomos avançando, até porque queríamos fazer uma análise o mais realista possível, fomos conseguindo apanhar as manhas dos inimigos e fomos apreciando mais a mecânica de R.A.M., o que para nós parecia um pouco impossível inicialmente, até tendo em conta a temática subjacente.

R.A.M. será então um jogo indicado apenas para os apreciadores do género. Gráficos espantosos, mas uma jogabilidade que necessitaria de uma

melhor afinação, faz com que quem não esteja muito virado para jogos de acção, não o vá apreciar devidamente. O seu elevado grau de dificuldade inicial vai levar a muita frustração e que apenas com perseverança poderá ser ultrapassada. Mas nem todos irão ter capacidade para despender o tempo que R.A.M. exige até se dominar a sua mecânica.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

ZENOBI  
Software



" BEHIND CLOSED DOORS 7 "

Depois da Zenobi ter renascido com Ramsbottom Smith and the Quest for the Yellow Spheroid, não demorou muito tempo até lançar a segunda aventura. Desta vez Gareth Pitchford levou-nos para a saga Behind Closed Doors, amplamente conhecida por todos aqueles que estão dentro do género das aventuras de texto, e converteu mais uma história criada por John Wilson.

E após termos terminado Ramsbottom Smith em apenas algumas horas, pensávamos que este Behind Closed Doors seria terminado em pouco tempo. Não podíamos estar mais enganados, pois andamos aqui às voltas com esta aventura, e aparentemente estamos bloqueados, sem saber o que fazer com

Nome: Behind Closed Doors Seven (Happiness Is A Warm Pussy)

Editora: Zenobi Software

Autor: G. Pitchford e John Wilson

Género: Aventura de texto

Ano de lançamento: 2018

Teclas: NA

Joystick: NA

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

unhas que caem do céu, lapiseiras afiadas e outros objectos no mínimo estranhos. Uma coisa é certa, todos eles acabarão por ser úteis mais tarde ou mais cedo...

EXAMINE DARK HOLE  
About 6 feet across by 6 feet wide (Balrog never could get to grips with 'metres' - apart from the gas-meter and then only when he was trying to fiddle it).

It looked to be very, very, very deep indeed and for a moment Balrog thought he could hear the sound of hopping kangaroos and the twang of an Australian accent.

'That must be deep', thought Balrog.

There was a strange smell wafting out of the hole.

Balrog was stood at the end of the garden path.

More...

Em Behind Closed Doors apenas existem dois cenários, o princípio e o fim do caminho, local onde existe um misterioso buraco, que parece esconder mais do que aparenta. Aconselha-se logo de início a procurar-se por ajuda ("help") e a ler as dicas ("hint"). Serão dados alguns conselhos úteis, quer ao nível dos comandos utilizados, quer ao nível das próprias acções a tomar. Será também conveniente ler-se o jornal, em especial a secção dos anúncios. Por falar em jornal, não pudemos deixar de achar piada às referências a uma malfadada consola, que ainda hoje continua a dividir a comunidade.

Os diálogos estão bem construídos e são bem-humorados, embora por vezes possam ferir susceptibilidades aos mais sensíveis. Para esses aconselha-se talvez um jogo mais sério. Mas para quem por aqui se aventurar, vai de certeza dar por bem empregue o tempo a tentar resolver os quebra-cabeças apresentados.

É mesmo isto que aqui poderão encontrar, um enorme mistério que terá o condão de deliciar todos aqueles que gostam de um bom livro (ou série) policial. Resolver as charadas, munirem-se dos objectos necessários, é o que aqui se pede. De resto, e à semelhança de Ramsbottom Smith, depois de termos esta parte finalizada, a aventura irá desenrolar-se como se de um livro se tratasse. Behind Closed Doors Seven envolve-nos completamente e é daqueles jogos que não colocamos de lado enquanto não o finalizamos.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Em Outubro demos em primeira mão uma das revelações mais bombásticas dos últimos anos a toda a comunidade portuguesa do ZX Spectrum.

Um dos nossos membros foi contactado, pela parte de um coleccionador, Rui Santana, que nos cedeu parte do seu grande acervo da informática do jornal A Capital, a fim de o preservarmos e termos à disposição do grande público. O espólio abrange os período de 1985 a 1992, cobrindo portanto, a maior parte dos suplementos que foram lançados.

Assim, e durante todas as sextas-feiras (dia em que saia Pokes & Dicas) são publicados em Planeta Sinclair toda a parte informática dos suplementos do jornal A Capital.

26 SEXTA-FEIRA, 26 DE NOVEMBRO DE 1988 - A CAPITAL

X - GUIA TV / «A CAPITAL»

**VIDEO JOGOS** ESCOLHA CONNOSCO OS MELHORES PROGRAMAS

Por FERNANDO FRAGA DA SILVA

---

**O URSO RUPERT**

TÍTULO: Rupert and the Toymaker's Party  
 TIPO: Jogo de Acção  
 COMPUTADOR: ZX Spectrum, Commodore 64  
 EDITOR: Quicksilver

RUPERT, o simpático urso de peluche, vai à procura de um brinquedo perdido. Deixa-se levar pelo vento e acaba por cair numa cidade fantástica. Quando aparece por um dos tri-

se posteriormente numa figura de brinquedo e agora foi a altura de passar para um jogo de computador. Rupert, o urso de peluche, encontra-se no castelo do fabricante de brinquedos. Faltando-lhe mais de um pedaço de cordão para o fazer voltar ao seu lar, Rupert vai a procura do mesmo para chegar ao seu lugar de origem, antes que se acabe a festa. Rupert vai a procura do mesmo para chegar ao seu lugar de origem, antes que se acabe a festa.

Este jogo é um exemplo de como se pode fazer um jogo de acção divertido e bem-humorado. O jogo é muito divertido e bem-humorado. O jogo é muito divertido e bem-humorado.

**TOP CAPITAL**

Programas mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador Sinclair ZX Spectrum

**JOGOS**

- Beethoven!
- The Dam Busters
- Baseball
- Nick Faldo's Open
- Superfast
- Misch Fishing

**NÃO JOGOS**

- Quimical 2
- Division Maker
- The Artist

Uma avaliação com a colaboração dos especialistas José Melo e Silva, (Informática e Música)

**APRECIACÃO DE 1 A 5:**

Qual. programador: \*\*\*\*  
 Qualidade gráfica: \*\*\*\*  
 Facilidade de utilização: \*\*\*\*  
 Valor global: \*\*\*\*

---

**O GUERREIRO DO ANTIGO EGITO**

TÍTULO: Fighting Warrior  
 TIPO: Jogo de Acção  
 COMPUTADOR: ZX Spectrum ou compatible  
 EDITOR: Melbourne House

FIGHTING WARRIOR é o primeiro jogo de acção para o ZX Spectrum. O jogo é muito divertido e bem-humorado. O jogo é muito divertido e bem-humorado.

Este jogo é um exemplo de como se pode fazer um jogo de acção divertido e bem-humorado. O jogo é muito divertido e bem-humorado.

**APRECIACÃO DE 1 A 5:**

Qual. programador: \*\*\*\*  
 Qualidade gráfica: \*\*\*\*  
 Facilidade de utilização: \*\*\*\*  
 Valor global: \*\*\*\*





Nome: **Manic Mixup: The 2018 Manic Miner Remix**

Editora: NA

Autor: Andy Ford, Ian Rushforth

Género: Plataformas

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefinível

Joystick: NA

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

E de repente a comunidade JSYMM (Jet set Willy & Manic Miner) lança dois jogos do mais famoso mineiro dos 8 bits. É que dentro da pasta de Manic Mixup, encontra-se não só The 2018 Manic Miner Remix, mas também um bonus: Jet Set Mini (2018 Special Edition). Desta forma iremos avaliar como se de um único produto se tratasse. Começemos por Manic Miner...



Os tempos estão difíceis para o pobre Willy. Décadas de borgas excessivas deram cabo da sua carteira. E apesar de já ter diminuído a sua mansão (em Jet Set Mini - bónus deste jogo), continua sem cheta para pagar a manutenção, assim como manter Maria com o padrão de vida a que ela já se habituou. Não teve então outro remédio senão tirar o

pó do seu capacete e voltar ao local onde criou a sua fortuna, trinta e cinco anos antes. Mas ao emergir na Caverna Central apercebe-se imediatamente que as coisas mudaram um pouco.

Manic Mixup é, como já perceberam, um *remix* do clássico de Manic Miner, sendo lançado precisamente trinta e cinco anos após o jogo original. O ponto de partida foi a fusão de dois projectos de Andrew Broad: a versão invertida lateralmente de Manic Miner (*reniM cinaM*) e o *remix* Manic Miner de 2008, tendo-lhe sido acrescentadas novas funcionalidades, tornando-o único, entre os muitos *clones* criados com o motor de Manic Miner. Assim, este é uma continuação do jogo anterior dos autores de Jet Set Mini, que foi uma versão modificada de Jet Set Willy, e que mais não é que a sequência de Manic Miner. Confuso?

Todos as cavernas sofreram modificações e a música foi significativamente aprimorada. Além disso, quase todas as rotinas no mecanismo de Manic Miner foram reescritas ou redesenhadas para este projecto, permitindo as tais funcionalidades adicionais, como os

novos efeitos sonoros e visuais e elementos adicionais ao nível da jogabilidade, incluindo duas velocidades e corrigindo ainda alguns *bugs*.



Como todos conhecem de certeza o original, iremos apenas falar um pouco sobre o que encontram nesta versão. Existem assim vinte cavernas, mas cada uma tem duas variantes: uma versão fácil (mais lenta) e uma versão difícil (mais rápida, obviamente). Se terminarem a versão fácil (que de fácil nada tem, diga-se desde já), passam para a versão mais difícil, e aí é um Ai Jesus! Só depois conseguem terminar o jogo. Ou seja, será preciso percorrer as cavernas por duas vezes para se cumprir com a missão.

Quanto ao jogo de bónus, também tem uma história associada. Willy vive então tempos difíceis, como já se disse. Depois de viver na boa por muitos anos, deu cabo de toda a sua fortuna, não tendo agora outra opção que não tornar a sua mansão mais modesta.

As coisas até estavam calmas, mas Willy não resistiu e convidou alguns dos seus velhos amigos para uma noite de convívio. Apenas uns copos, dizia ele ingenuamente...

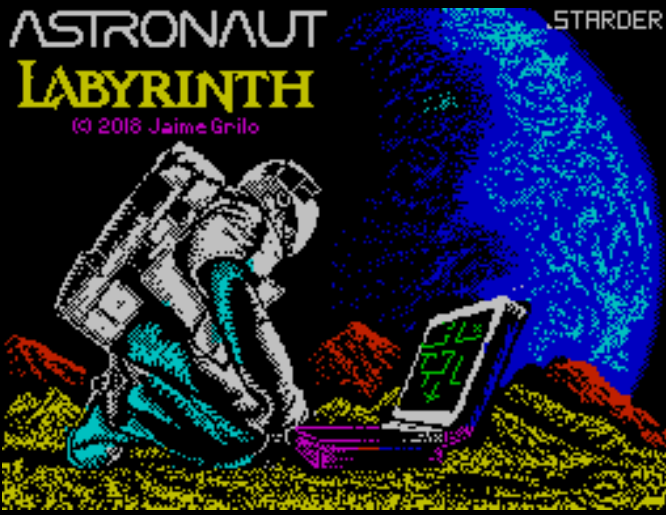
Na manhã seguinte, Willy acorda na casa-de-banho com uma valente ressaca (a quem isso nunca aconteceu, atire a primeira pedra), e vê algo terrivelmente familiar: a casa de pantanas. Claro que Maria não perdoa semelhante balbúrdia e obriga-o a recolher todo o lixo perdido.



Jet Set Mini é então um *remake*, versão mini, de Jet Set Willy. O mapa de jogo é mais pequeno, mas em contrapartida foram incluídos alguns efeitos especiais. O próprio mecanismo de jogo foi melhorado, mantendo-se, no entanto, toda a sua essência.

Assim, quem gosta dos originais, tem aqui novos desafios com que se entreter. Os outros, bem, esses podem dar uma oportunidade a estes dois jogos, quem sabe não venham a ficar viciados...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Astronaut Labyrinth**

Editora: NA

Autor: Jaime Grilo

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

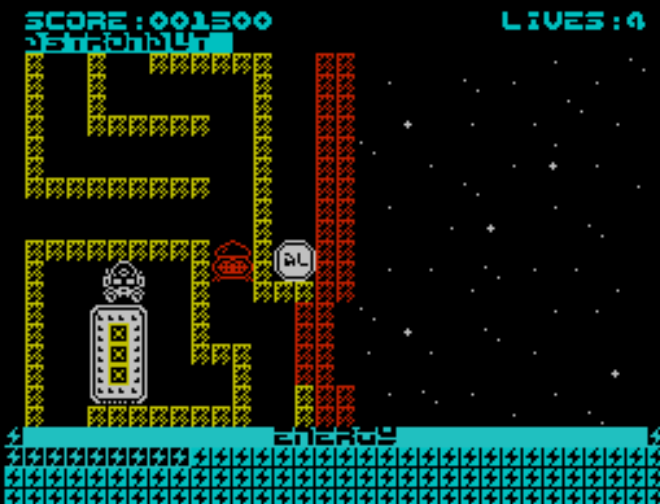
Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Zukinox já tem um sucessor à altura: Astronaut Labyrinth, o novo jogo de Jaime Grilo. Isto porque esta nova aventura, em tudo, nos fez lembrar aquele que até agora considerávamos como sendo o melhor jogo deste programador nacional. Até agora...

A história é muito sucinta, encontramos dentro de um labirinto com formato humano e temos que procurar as seis partes de um desenho. Depois de termos o desenho concluído, temos que ir à busca da chave que nos permite teletransportar para outras partes do labirinto, inacessíveis doutra forma. E ainda teremos depois uma última tarefa, derrotar o guardião da bateria, que nos vai permitir escapar.

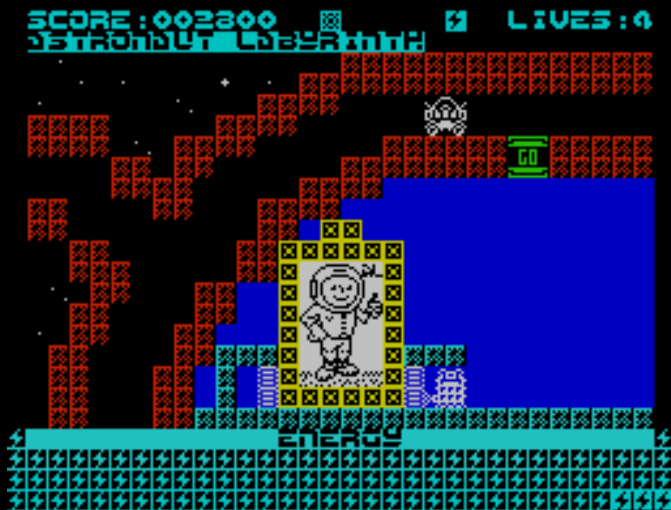


Em termos de mecânica de jogo aparenta ao já referido Zukinox. Existem objectos

para serem encontrados, que terão que ser levados à vez para um ponto central, existem diferentes inimigos, que consoante a cor, serão mais ou menos perigosos. Os azuis claros são eliminados ao primeiro tiro, embora reapareçam imediatamente, os amarelos sugam-nos um pouco da nossa energia, à boa maneira de Zukinox, e finalmente os vermelhos são fatais ao toque. Existem ainda algumas armadilhas a fazer lembrar a famosa prensa da série Monty, isto é, movem-nos, ou esmagam-nos antes dizendo, de forma aleatória.

Por fim, após encontrarmos a chave de acesso que nos permite usar os teletransportadores, vamos parar a uma sala com o guardião da bateria. Este requer vários tiros até ser eliminado, e só então podemos obter a bateria que deverá ser levada para a sala inicial.

Relativamente a anteriores jogos do Jaime Grilo, todos criados com o AGD, com as limitações que são bem conhecidas, nomeadamente em termos de memória, nota-se uma boa evolução em vários parâmetros. Assim, este tem vindo a aprimorar a vertente gráfica, e quer os *sprites*, quer os cenários, são agora mais atractivos.



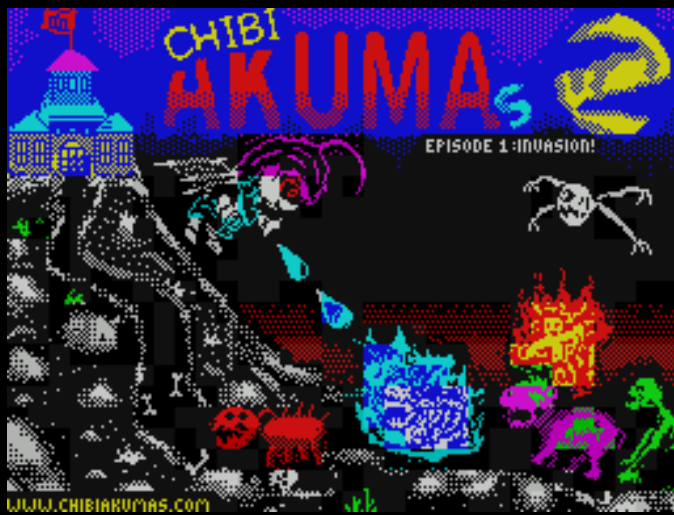
Mas onde notámos maiores diferenças foi mesmo ao nível do equilíbrio do nível de dificuldade. Algumas das suas aventuras iniciais eram demasiado fáceis. Em Astronaut Labyrinth, parece-nos que foi encontrado o equilíbrio que permite que o jogo seja difícil q.b., não se tornando frustrante, e tendo aquele toque de "vamos lá tentar mais uma vez", característica dos bons jogos. Dai que a jogabilidade, na nossa opinião, seja excelente.

A música, como é habitual nos seus jogos é muito boa, e também gostaríamos de destacar o *loading screen*, da autoria do mestre Andy Green, baseado na imagem original de Starder (imagem em baixo), e que fez um trabalho fantástico.

Astronaut Labyrinth é então um mimo, e se Jaime continuar a evoluir desta forma, em breve irá ter o seu primeiro galardão de Mega Jogo.

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade					■
Entretenimento					■
Global					■





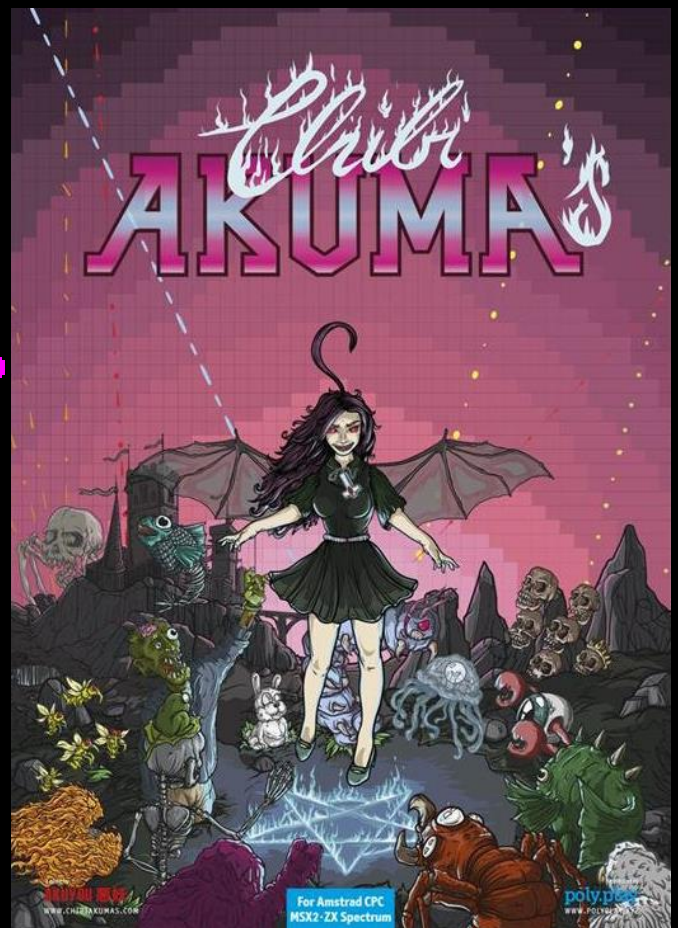
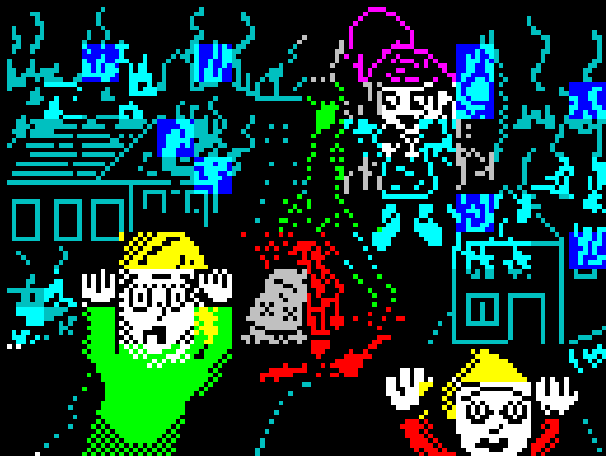
Nome: **Chibi Akuma's**  
Editora: Poly.play  
Autor: Akuyou  
Ano de lançamento: 2018  
Género: Shoot'em'up  
Teclas: Redefiníveis  
Joystick: Kempston  
Memória: 128 K  
Número de jogadores: 2

Imaginem uma menina muito boazinha, que espalhava o bem e a concórdia por todos os locais onde passava. Esqueçam, não tem nada a ver com esta história, até porque esta menina teve um fim triste que não vamos aqui mostrar, para não ferir susceptibilidades...

Once Upon a time...  
In a land far far away...  
There was a girl who was kind  
to everyone and brought  
happiness everywhere  
She went ♥♥♥



Pois, esta não é uma história para meninos (e meninas), antes para maiores de 18 anos, como terão oportunidade de ver se correrem a apresentação que acompanha o jogo. Aliás, o próprio autor refere que os mais sensíveis deverão escolher jogos mais inofensivos e pacíficos. Como o R-Type, por exemplo.



Como já perceberam, Chibi Akuma's é uma sátira mordaz ao puritanismo e aos bons costumes, apresentando uma história e gráficos do mais violento que possam imaginar, assim como um humor negro, retorcido e mórbido, que não consegue deixar ninguém indiferente. Objectivo principal alcançado pelo seu autor, portanto.

O impacto visual inicial é então fortíssimo, contendo o jogo uma apresentação do que melhor já se viu no Spectrum. Os gráficos também são uma pequena maravilha, imensamente coloridos. Aliás, são tão coloridos que acabam por provocar alguma confusão e às páginas tantas já não sabemos por onde andamos ou o que fazemos. É que mais do que um *shoot'em'up* típico, Chibi Akuma's é um verdadeiro *bullet hell*, onde chegam a estar no ecrã, ao mesmo tempo, mais de 256 balas, sem contar com os inimigos. Impressionante, não é?



Se bem que o conceito de *bullet hell* seja mesmo esse, preferíamos talvez algo que nos desse mais a sensação de estarmos a controlar a acção, do que simplesmente vaguearmos aleatoriamente pelos ecrãs aos tiros a tudo o que se mexe. Um pouco a sensação que Afterburner ou Karnov nos transmite, ou seja, tecnicamente muito avançado, mas depois com baixa jogabilidade.

Mas não se pense que estamos perante um mau jogo, muito longe disso, simplesmente não atinge o brilhantismo que poderíamos esperar de um programa com estas características. Aliás, temos a certeza que o *shooters* vão gostar de Chibi Akuma's, ainda por cima com todas

As funcionalidades existentes, havendo desde logo uma que nos enche as medidas: a possibilidade de dois jogadores em simultâneo. Como o autor conseguiu colocar isso em memória sem diminuir a velocidade de acção por aí além, é que nos surpreende.

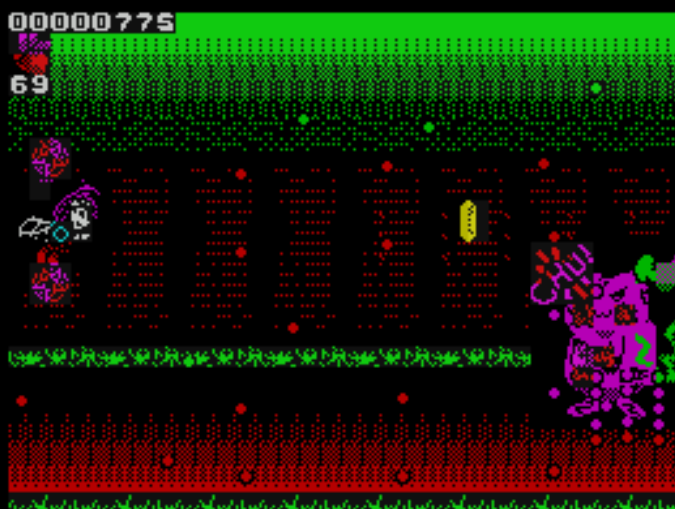


Quanto às restantes funcionalidades, estas incluem:

- Número de créditos (vão até aos 250, pelo que só não terminam o jogo se forem inaptos neste género)
- Quatro níveis de dificuldade
- Possibilidade de usar Kempston
- Modo de 2 jogadores cooperativo ou competitivo
- Número de *smart bombs* com que se inicia o jogo

Como poderão ver nas funcionalidades existentes, as possibilidades são imensas. As bombas inteligentes limpam tudo o que estiver no ecrã, sendo a opção mais indicada para usar quando nos encontramos com os *big bosses* de cada um dos quatro níveis do jogo. Além disso temos ainda um a outra ajuda, a possibilidade de se agarrar os *add-ons*, que duplicam ou triplicam o poder de fogo da personagem que assumimos, o

Vampiro Chibiko, ou o seu irmão canibal Bochan. Tudo boa gente...

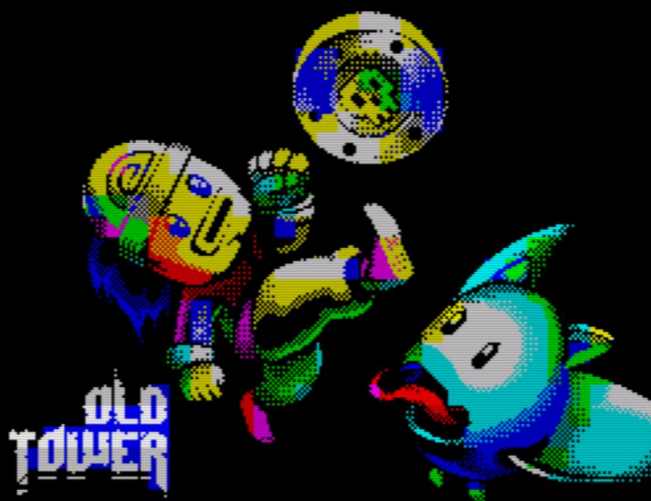


Assim, o principal defeito, a nossa ver, é que a jogabilidade não acompanha tudo o resto. O seu autor quis colocar tanta coisa ao mesmo tempo no ecrã, que depois obviamente penalizou o decorrer da acção. Seria preferível ter algo mais “leve”, mas ao mesmo tempo mais inclusivo.

No entanto, quem resolver assumir a pele desta antítese de herói, que Deus matou, que foi banido do próprio Inferno e reencarnou no inimigo de toda a humanidade, vai passar uns momentos divertidos. Isso após acertar com o complexo sistema de *multi-load*, já que tanta coisa não cabia num *load* simples, como seria de esperar.

Ficamos então a aguardar pelos restantes jogos da saga...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Old Tower**

Editora: Retrosouls Team

Autor: Denis Grachev

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

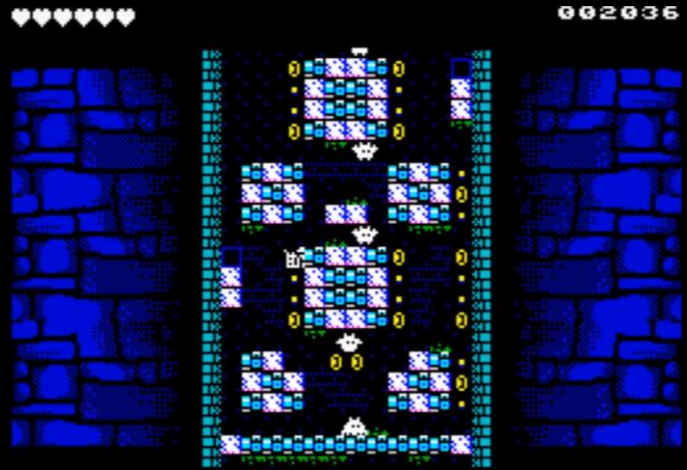
Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Da mente brilhante de Denis Grachev, responsável por pérolas como Alter Ego, Gravibots, Sector: Invasion ou Tourmaline, este tendo sido considerado por nós como o quarto melhor jogo de 2016, saiu agora um novo quebra-cabeças muito ao seu estilo, inspirado em Tomb of the Mask, de Playgendary.

Os jogos de Denis têm sempre algumas características que identificam logo o seu autor. Os *sprites* muito pequenos e coloridos, uma velocidade impressionante, e alguns elementos inovadores que atraem a atenção de todos. Old Tower não destoa e

apresenta-se como sendo o primeiro *multicolor scroller* a aparecer para o Spectrum. Fica também um aviso, para poderem ver todas as potencialidades deste sistema, e se jogarem num emulador, este deve possuir essa funcionalidade activada (Spectaculator, por exemplo), tendo ainda em conta que apenas com o movimento se consegue ver na plenitude todas as suas vantagens.



Quanto ao jogo em si, este, apesar de ser muito simples nos objectivos, esconde uma grande complexidade, tal como todos os bons quebra-cabeças o fazem. Assumem então a pele de um pequeno explorador, que tem que recolher todos os tesouros, única forma de desbloquear o portal de saída para o nível que se segue.

A maior parte dos níveis são imediatos, isto é, consegue-se com um pouco de destreza evitar as armadilhas e os inimigos, chegando aos pontos onde se recolhem os tesouros. Esses incluem morcegos fatais ao toque, canhões que disparam lasers e picos nas paredes. Como o explorador não consegue travar o seu movimento, apenas pára quando atinge um objecto sólido, temporizar o momento em que este é "lançado" é fulcral.

No entanto, alguns níveis não são imediatos. Por vezes é necessário convocar o "alter-ego" desse explorador, única forma de chegar a novas partes do cenário. E outras vezes, ainda, é necessário trabalhar-se em conjunto para se conseguir chegar aos tesouros ou à porta de saída, que aparentemente parecem estar fora do seu alcance. Colocar o explorador num local estratégico vai permitir que o seu sócia possa ir até ele, travando o movimento no ponto exacto para poder chegar aos tesouros.

Existem ainda blocos que desaparecem ou se solidificam quando tocados, e que são também fundamentais para se conseguir atingir alguns pontos do cenário. Muito pensamento lateral é necessário e aconselhamos a antes de iniciarem a busca pelos tesouros, pelo menos nos cenários mais complexos, a estudarem muito bem o ecrã. Doutra forma poderão ficar bloqueados e não têm outra hipótese senão recomeçar o nível, agora com menos uma vida.

Tal como habitual nos jogos de Denis, existe grande rapidez de acção e os movimentos são extremamente fluídos.



Mas os *sprites*, sendo muito pequenos, associados a tanta cor, por vezes provocam alguma confusão, em especial quando se pretende ver objectos mais pequenos como os lasers. Se o *multicolor scroller* não estiver activado, de alguma forma esse problema diminui, mas é uma pena não se aproveitar todas as potencialidades do sistema.

De qualquer forma, este é um jogo que os *puzzlers* vão adorar. Se alguma lacuna temos a apontar é o facto de não ter tantos níveis que permitam aqui passar muito mais horas. É que os desafios são estimulantes, o jogo está muito bem implementado e dá sempre vontade de tentar ver o que se esconde no nível seguinte.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

**UNHALLOWED**



Nome: **Unhallowed**

Editora: NA

Autor: Blerkotron

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura de Texto

Teclas: NA

Joystick: NA

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Aquilo que pretendia ser uma mini-aventura, rapidamente se tornou num dos melhores jogos do género. Estamos a falar de Unhallowed, a brincadeira que Blerkotron criou para a Noite das Bruxas. E são várias as razões para a considerarmos como sendo uma aventura brilhante, mas vamos conhecer primeiro um pouco da história.

casa depois de um árduo dia de trabalho. Estamos cansados, esfomeados e tudo o que queremos é encomendar uma *pizza* e descansar o cérebro em frente à TV. No entanto, assim que abrimos a porta de casa e tentamos encomendar a *pizza*, ficamos sem rede móvel, sentimos uma sensação estranha e um arrepio na espinha, e tudo começa a dar para o torto...

É noite de Halloween e regressamos a

Começamos então uma aventura fantasmagórica, muito apropriada ao tema, e que nos leva a uma dimensão paralela, na qual além de termos que destruir um livro amaldiçoado e salvar a nossa pele, temos também que salvar um amoroso gato preto, adequadamente chamado de Shadow.

```
The bedroom is utterly wrecked. Smashed furniture litters the floor, the door has been wrenched off the wardrobe and used to barricade the window, and there is an unpleasant smell of smoke around the upturned laundry basket. It is the double bed and the dessicated corpse upon it which commands most of your attention, however. Doors lead out to the bathroom and landing.
```

```
▶EXAMINE BED
The bed looks very much like your own, but that seems relatively unimportant considering there is a corpse lying on top of it.
```

```
▶EXAMINE CORPSE_
```

Mas em que é que esta aventura se destingue das restantes? Em primeiro lugar a própria história. Tremendamente bem construída, com textos brilhantemente escritos, e que vão dando todas as pistas que precisamos para avançar no jogo. Usa mesmo um sistema de três cores, em que as palavras amarelas indicam objectos com alguma funcionalidade que não podemos carregar, turquesa para objectos que podemos carregar e verde para possíveis saídas. Ou seja, não temos que andar a examinar dezenas de objectos inúteis, que apenas nos fazem perder tempo, tudo o que necessitamos está à nossa vista.

Em segundo lugar, não há aqui mortes súbitas nem nada que se pareça. Ou terminam a aventura, ou não a terminam, ponto. Escusam assim de andar a gravar constantemente o jogo, com medo de perder tudo o que já fizeram. No entanto encontrámos uma

lacuna, apesar do programador dizer que não existe: quando tentamos salvar Shadow e entramos no escritório, se não levarmos a faca connosco, já não conseguimos sair de lá, muito menos salvar o felino (a falha foi já corrigida).

Outro ponto que gostámos bastante, o vocabulário. Apenas com uma dúzia de verbos conseguimos fazer tudo ("get"/"take", "examine", "use", "give", "open", "close", "push", "pull"). E poderemos usar abreviaturas para nos movimentarmos, pois estando dentro de uma casa (ou de duas, se contarmos com a outra dimensão), não necessitamos de coordenadas geográficas, apenas de indicar para que quartos queremos ir. Se quisermos utilizar palavras compostas, apenas necessitamos de "use" e "with".

```
SHACK
```

```
The shack is tiny, just a single room, and icy cold. It is very tidy, however, sparsely furnished with a table, a solitary chair and a wood-burning stove. An old grandfather clock stands in one corner, ticking softly, and a long shelf along one wall holds a number of small items. There is only one door, and all of the windows are shuttered.
```

```
You can see:
an oil lamp
```

```
▶GET LAMP
You take the oil lamp.
```

```
▶_
```

Por fim, a cereja no topo do bolo: sendo nós amantes dos animais, a própria aventura tem uma parte bastante pedagógica. Não conseguiremos chegar ao fim se não levarmos connosco Shadow, ou seja, o programador dá tanta importância ao gato, como à nossa personagem. Um toque extra de classe...

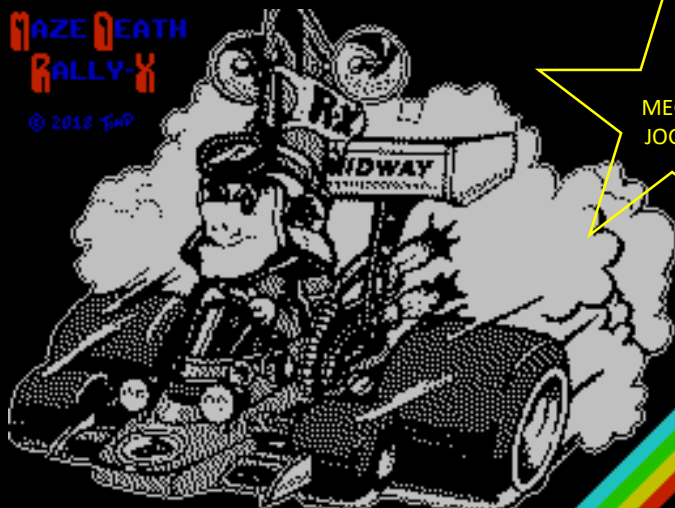
Unhallowed não tem gráficos e nem necessita. A história é simplesmente

absorvente, e conseguimos perfeitamente imaginar cada uma das divisões da casa, seja a nossa dimensão, seja a da dimensão paralela. Os *puzzles* são também lógicos e se explorarmos devidamente todos os locais, daremos mais cedo ou mais tarde com a solução.

Com tudo isso, não poderíamos dar outro veredicto que não seja o de Mega Jogo. Sejam ou não fãs deste género de jogos, façam um favor a vocês próprios, corram a ir buscar Unhallowed, não vão

descansar enquanto não resolverem o mistério e salvarem a vossa pele (e a de Shadow).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



MEGA  
JOGO

Nome: **Maze Death Rally-X**

Editora: NA

Autor: Tomdd

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Não costumamos fazer a análise de jogos que não estejam numa versão final, mas vamos aqui abrir uma excepção, uma vez que o seu autor foi o próprio a referir que esta versão já está a 99,9%. E depois porque estamos aqui perante um grandioso jogo. Com tamanha simplicidade e jogabilidade, nos tempos mais recentes apenas nos lembramos de Terrapins, jogo com o qual até tem algumas semelhanças.

Maze Death Rally-X entra na competição ZX-DEV-MIA-Remakes, uma vez que estamos perante um *remake* de Maze Death Race, um dos mais carismáticos jogos dos primeiros tempos do Spectrum,

lançado em 1983 pela PSS. Quem passou por aquele período certamente se lembra da tensão que sofríamos ao andar a fugir aos inimigos, à cata das bandeirinha, sempre à espera de ir contra um qualquer obstáculo. E não só este *remake* recria na perfeição o ambiente do jogo original, como consegue superá-lo.

São dezasseis, os diferentes níveis incluídos neste jogo. Em cada um deles temos que apanhar as dez bandeiras que são distribuídas pelo cenário. No mapa do lado direito conseguimos ver a

Disposição das mesmas, e é fundamental para se conseguir traçar o caminho a fazer. Mas a acção é frenética e, ou estamos com atenção ao mapa, que também mostra a disposição dos carros perseguidores, ou à estrada. O problema é que não temos só que nos preocuparmos com os outros carros, a obstruir o caminho encontram-se também rochas, e se vamos contra elas, perde-se uma vida. É caso para dizer, temos que estar com um olho no burro e outro no cigano...



A IA dos carros perseguidores é bastante razoável (melhor que a do jogo de arcada que deu origem ao original no Spectrum), contribuindo para aumentar a dificuldade do jogo. Não obstante, é fundamental conseguirmos fazer com que esses fiquem bloqueados em alguns pontos deste labirinto, ganhando-se assim espaço suficiente para se conseguir procurar as bandeiras com um mínimo de sossego. Quando os perseguidores começam a estar demasiado perto do nosso carro, só temos uma coisa a fazer, mandar-lhes com uma nuvem de óleo para cima, fazendo-lhe desacelerar a marcha. Mas atenção que apenas podemos fazer isso um número limitado de vezes.



A cada três níveis temos um desafio um pouco diferente (mudando-se depois o cenário). Assim, temos à mesma que apanhar as bandeiras, mas os carros perseguidores estão parados até que nos falte o combustível. É bom para fazer pontos, até porque estes concedem vidas extra, fundamentais para se poder avançar para os níveis superiores.

Quando completarmos o décimo sexto nível, as dificuldades aumentam substancialmente. Até ai, apenas o número de carros perseguidores e rochas vão aumentando à medida que vamos passando os níveis. No décimo sétimo, os carros perseguidores já não se deslocam à nossa velocidade, mas a vez e meia. E se conseguirmos completar mais uma série de dezasseis níveis, ai a dificuldade é máxima, sempre com o número de carros perseguidores, velocidade e rochas no limite. Verdadeiramente alucinante, não é?

Apesar de ter um conceito muito simples, gráficos pouco mais que básicos, este é dos melhores jogos de arcada que tivemos o privilégio de experimentar nos últimos tempos. Tremendamente

viciante, capaz de nos levar à loucura, mas que tem aquele toque mágico dos primeiros jogos que apareceram para o Spectrum. E que grande dose de nostalgia, que Maze Death Rally-X traz...

Fiquem também com atenção ao fórum ZX-Dev, pois é provável que o jogo possa ainda ter alguns melhoramentos.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Nome: **Rogue**

Editora: NA

Autor: Dmitry Krapivin

Ano de lançamento: 2018

Género: Estratégia

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Quase que nos esquecemos que Rogue, do russo Dmitry Krapivin, estava em construção, depois de ter apresentado uma primeira *demo*, jogável, mas curta. E em boa hora nos lembrámos, única forma de aparecer neste almanaque (e no blogue).

Relativamente à primeira *demo*, que continha apenas oito níveis e que rapidamente terminámos, o jogo cresceu agora bastante. E também no próprio tamanho dos *sprites*, pois assentam agora numa base de 16 X 16, em vez de 8 X 8, conferindo-lhe um pouco mais de graça.

Quem também já jogou Vradark's Sphere (ver análise noutra página), sabe exactamente o que aqui vai encontrar. Aliás, o próprio nome, Rogue, já o

indicava. Temos assim que, nas masmorra geradas aleatoriamente (cada uma corresponde a um nível), encontrar os tesouros, ao mesmo tempo planeando muito bem os movimentos para evitar sermos atingidos traiçoeiramente pelos esqueletos.



Quando damos um passo, os nossos inimigos também dão um passo, aproximando-se de nós. Quando estão adjacentes a nós, atingem-nos, roubando um pouco da nossa energia (medida em baixo no lado direito). Fazendo-se as jogadas por turnos, temos todo o tempo do mundo para ponderarmos muito bem os passos a dar, mas cá para nós, a maior parte das pessoas irão jogar Rogue como se se tratasse de um jogo "corrido", isto é, sem pausas para pensar.



Isto acontece porque o jogo é de uma grande monotonia. Se jogarmos na versão 128 K, ainda temos uma música de fundo a condizer, mas na versão menor, podemos contar com o silêncio absoluto, o que digamos, não ajuda à festa. Ao menos que se ouvisse o barulho dos passos. No entanto, para o programador conseguir lançar tantos jogos num curto espaço de tempo, depois acaba por descuidar algumas funcionalidades.

Os gráficos também são um pouco sensoriais, basicamente as masmorras são todas iguais, o que não ajuda a criar a diversidade que se pedia, mas que são ótimos para quem tenha problemas com insónias.

Por outro lado, sempre que completamos um nível, se não tivermos dez moedas de ouro conosco, entramos num labirinto onde temos que encontrar uma chave e dar com a porta de saída, não havendo um único monstro com que nos defrontarmos. Não se percebe bem o sentido desta fase, que nada de novo acrescenta ao resto do jogo a não ser contribuir com ainda mais alguma monotonia.

Se Vradark's Sphere não tivesse saído relativamente próximo de Rogue, até o poderíamos ter avaliado melhor. No entanto, é impossível não compararmos um com o outro, ficando neste caso Rogue claramente a perder. Em abono da verdade, diga-se, Rogue saiu primeiro, o que de alguma forma torna esta nossa crítica injusta.

Para aqueles que ainda não conhecem este género de jogos, pode ser uma boa introdução, pois é fácil, tem uma jogabilidade razoável e permite avançar muito logo de início. Para os outros, rapidamente o vão colocar de lado e partir para desafios mais aliciantes.

Rogue é gratuito, para quem quiser à mesma dar uma espreitadela.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



MORITZ

by SEBASTIAN BRAUNERT

Ainda se lembram de **Moritz**, o jogo criado por Sebastian Braunert para o seu canito, que na altura passava momentos complicados? Pois é metemos mãos à obra e resolvemos entrevistar o simpático cão, que um dia vai ser mais famoso que o Snoopy e o Scooby Doo...

Planeta Sinclair: Olá Moritz, saudações caninas, como é que surgiu a ideia do teu dono fazer um jogo baseado na tua personagem?

Moritz: Oi André, dá aqui uma tapinha ;). O Sebastian queria escapar-se aos deveres domésticos. Então ele disse à Katja, a sua adorável esposa: "Adoraria

ajudar a aspirar a casa, mas tenho que construir um monumento para o Moritz!"

Então ele disse-me: "Vou fazer de ti uma estrela, amigo. Portanto desculpa, não te posso levar à rua - Katja, por favor, podes...".

Mas mais tarde ou mais cedo ele tinha que cumprir a promessa...

Planeta Sinclair: Sabemos que passaste tempos difíceis, mas entretanto conseguiste recuperar. Será que vamos ter o privilégio de ver mais jogos baseados em ti?

Moritz: Bem, aos três anos fui diagnosticado com uma doença incurável. O prognóstico foi um ou dois anos... Mas, com o *cocktail* de medicamentos correcto, em breve irei celebrar o meu nono aniversário. Um efeito colateral agradável: estou pedrado a maior parte do tempo :-)

Próximos jogos? Eu não tenho permissão para falar sobre isso oficialmente, mas o Daniel C. pergunta-me se eu gosto de Martinis e de acção. Provavelmente vou caber, mas o meu fato-de-gala deve encolher na máquina de lavar.

"O meu nome é Mongrel, Moritz Mongrel".

Pedi então ao Sebastian para fazer mais jogos:

1. Um em que estou a voar no meu C5 a lutar contra o mal
2. Um jogo para adormecer, no qual estou a apanhar ovelhas, para dormir alegremente.

A sua resposta: "Vou fazer de ti uma estrela, amigo ...".

Onde está meu *cocktail*... Saúde!



Planeta Sinclair: Porque é que Moritz foi tendo várias versões ao longo do tempo, algumas até bastante diferentes umas das outras? Foi um processo de desenvolvimento lógico, à medida que o teu dono foi aprendendo a mexer com o Arcade Game Designer?

Moritz: Vê a minha resposta à primeira pergunta um. Ele tinha que cumprir a sua promessa ou a sua esposa teria usado o rolo da massa.

Desenvolvimento lógico, tudo o que ele está a fazer é resultado de tentativas e erros, e gin tónico. Depois de uma *review* desastrosa em "Planeta Sinclair", ele finalmente começou a aprender a usar o AGD. Aconselhado por mim pediu a algumas pessoas para fazerem o teste *beta*. Essa é a razão pela qual as últimas versões já são jogáveis!

Planeta Sinclair: O teu dono tem sempre ideias interessantes para personagens dos seus jogos, e sabemos que de momento está a trabalhar em vários projectos. Queres, em nome dele, falar um pouco sobre esses?

Moritz: Hmh, o Sebastian é um falhado ("ierk-off-all-trades"), ou será um Virtuoso ("jack"), eu ainda estou a

aprender a inferior linguagem humana. Na linguagem canina, podes deixar de ser um pau mandado. Desculpa o meu Inglês / Português.

O meu "mestre dos desastres" está a iniciar projetos a toda a hora.

"Vou fazer de ti uma estrela, amigo..."  
'Oh, woof is me, T'have seen what I have seen, see what i see.'

(citação do famoso Dogsspeare)

Planeta Sinclair: E como é que surge Uwe no meio deste processo?

Moritz: Uwe é um tipo estupendo, um mestre dos pixels e um amigo muito próximo. Ele teria criado um grande cão, mas o Deus dos Cães tinha outros planos.

Pixel-Uwe é estruturado, analítico, muito talentoso e ele sabe jogar ao "atirar o pau" comigo.

Ele criou a grande maioria dos *sprites*. Gostaria que ele também tivesse moldado o meu *alter ego*. Realmente pareço gordo nos jogos, não achas? Uwe é a razão porque todos os jogos têm bons gráficos e foram finalizados.

Planeta Sinclair: Sabemos que o teu dono está sempre a par das novas ideias em termos de hardware, tendo apoiado o Vega + e o Spectrum Next. A ideia dele é mudar-se definitivamente para a criação de jogos no Next, quando surgir a ferramenta AGD para esse computador, ou vai continuar a trabalhar no Spectrum original.

Moritz: (Suspiros)... Claro, como "Johnny look in the air" ele está a planear



projectos para o Next. Eu acho que ele deve continuar com o Speccy e gosto de ver que ele ambiciona trazer o meu *alter ego* para o CPC. Mas espero que da próxima vez ele deixe o Uwe desenhar o meu *CPC-sprite*. Tenho uma cabeça gigantesca e grotesca em Pink Pills!

Planeta Sinclair: Foi para ti uma surpresa o sucesso que o teu jogo alcançou, ainda mais em países que não os tradicionais (Reino Unido, Espanha e Rússia)?

Moritz: O quê???? Sucesso!!!!!! Queres dizer que sou famoso? Posso corrigir as minhas respostas anteriores? O meu amado dono é um osso maravilhoso, sério, diligente e engraçado, cujos planos futuros são brilhantes.

O que queres dizer com não poder corrigir as minhas respostas... Grggrgr... Já alguma vez tiveste um dente de cachorro na tua...

É ótimo ouvir que minha personalidade pacífica ficou conhecida no mundo do *showbizz*.

Onde está o meu Martini ... Woof !!

Gostarias de deixar uma palavra ao seus leitores?

Moritz: 'Planeta Sinclair' é o melhor blog numa língua que não entendo.

Tu, estimado André, escreves críticas justas: não condescendentes, nem lisonjeiras, certeiras, estás a dar inspiração e motivação para os programadores, para estes fazer um mundo Speccy melhor!!!

(Posso ter agora os meus doces como prometido - AGORA !!!! - POR FAVOR?!?!?!? !!?!?)

Planeta Sinclair: Muito obrigado pelo tempo que nos dedicaste, pode agora ir para a tua sesta. (Não há doces para ninguém). Woof!!

Moritz deixou ainda um agradecimento especial a Andy Green, Karl McNeil, Dave Hughes, Pedro Pimenta, Alessandro Grussu, David Saphier e Kees Van Oss por todo o apoio dado.



---

Dmitry Krapivin lançou mais um mini-jogo, Quest, e desta vez estamos perante um estranho quebra-cabeças, ou melhor, uma colecção de quebra-cabeças, pois são vários os que compõem este jogo, desde os vulgares *puzzles* em que temos que colocar as peças nas posições correctas, até outros em que temos que descobrir códigos (ou assim parece). Apesar de ser apenas a preto e branco e sem qualquer tipo de som, Quest tem um certo charme e merece que se dê uma espreitadela.



## THE EGGSTERMINATOR



DEATH THE SQUAD

DF 2018

Da equipa The Death Squad chega The Eggsterminator, mais um jogo, igual a todos os outros que têm vindo a lançar nos últimos tempos, sendo também indicado para um público mais juvenil. Desta vez entra a figura dos terroristas, que colocaram cobras venenosas dentro de ovos. Cabe a nós destruí-los à força dos punhos (como acontece em todos ou praticamente todos os jogos desta equipa de programadores - até o personagem é igual), por forma a evitar que as crianças sejam mordidas. Temos também que evitar os inimigos que nos perseguem (os mais pequenos também podem ser eliminados à lei do soco), e procurar alguns bónus mudando os blocos vermelhos de lugar. Cada ecrã corresponde a um nível e apenas após eliminarmos todos os ovos podemos passar para o nível seguinte, agora com mais ovos e inimigos, mas repetindo-se as mesmas tarefas.

Os gráficos são os habituais nos jogos criados pela equipa, muito coloridos, apelativos para o tal público mais juvenil, mas também aqui nada de novo se encontra. Som, idem, idem, aspas, aspas, se bem que ao nível da jogabilidade mantenha algum interesse. Não sendo extraordinariamente difícil, é q.b. para fazer com que consigamos avançar muitos níveis logo de início.

Nome: **The Eggsterminator**

Editora: The Death Squad

Autor: Sludge

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1



Quem já conhece os jogos da The Death Squad sabe exactamente o que aqui vai encontrar. Se não ficaram maravilhados com os anteriores, esqueçam este, não será The Eggsterminator a deslumbrar. Os restantes, em especial se forem mais novos, podem dar uma espreitadela (o jogo é gratuito, como habitual nos The Death Squad), eventualmente podem achar-lhe alguma piada.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



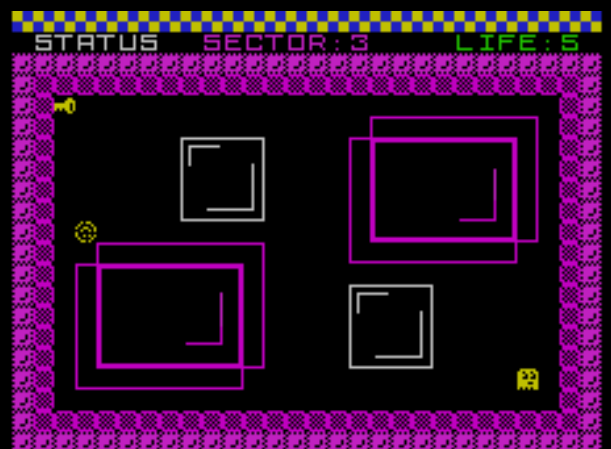
**El Chatarrero Galáctico** é composto por três simples jogos em *open source*, e que visa ajudar todos aqueles que se pretendem iniciar nas artes do Basic (foi escrito em Basic e compilado com o MCODER3®). E os autores não fizeram por menos, pois além do jogo, deram acesso ao manual, ao código em Basic, para que o possam modificar à vontade, e um interessantíssimo guia de desenvolvimento de jogos para o ZX Spectrum, em que se detalha todas as técnicas utilizadas na criação de jogos simples de arcada. Este guia inclui ainda em detalhes as técnicas básicas utilizadas no desenvolvimento deste jogo, tais como a concepção dos GDUs, movimentação, detecção de objectos, controlo de variáveis básicas para regular a dificuldade, combustível e vidas disponíveis, etc.. Está em espanhol, mas de certeza que para os nativos da língua portuguesa isso não será um problema.

A trilogia inclui três simples jogos de arcada, mas como já perceberam, o que tem mais valor neste projecto não são os jogos, embora se consiga tirar algum prazer deles. O que interessa é todo o projecto em si, disponibilizando material fundamental para todos aqueles que pretendem perceber como se pode construir um jogo em Basic. As técnicas e truques apresentados vão, sem dúvida alguma, contribuir para adquirirem ferramentas muito úteis que poderão vir a utilizar na criação dos jogos. E tudo acompanhado de um manual fabuloso.

Não estaremos também longe da verdade ao dizer que este é já um dos melhores projectos do ano e que merece que, pelo menos, o visitem.



EL CHATARRERO GALACTICO SECTOR: 4



EL CHATARRERO GALACTICO II 00:20:16



Nome: **Depth Charge / Escape**

Editora: NA

Autor: Oblo

Ano de lançamento: 2018

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Depois da trilogia de El Chatarrero Galáctico, que colocou em *open source* o código de três mini-jogos, surge mais um jogo e uma *demo* criados em Boriel Basic, e cujo código é também colocado à disposição de quem queira aprender um pouco mais sobre esta linguagem. Da mesma forma, o jogo não é o mais importante, se bem que Depth Charge, apesar da sua simplicidade, tem algumas qualidades que fazem com que passemos uns momentos divertidos a tentar bater o recorde de pontos.

O jogo é muito simples, sendo um *clone* de um jogo de 1977. Controlamos um submarino que tem a capacidade de disparar cargas de profundidade. Podemos disparar cargas de ambos os lados do submarino, mas devemos fazê-lo de forma ponderada, pois após cinco disparos, temos que esperar alguns momentos até o podemos voltar a fazer. Por outro lado, abaixo de nós movem-se inúmeros submarinos que vão disparando indiscriminadamente. Se algum dos tiros nos atinge, perdemos uma vida.

E Depth Charge resume-se a isso. Os gráficos são básicos, a cor não existe e o som limita-se a uns quantos *beeps*.



Como bônus deste lançamento, encontra-se uma *demo* de Escape, conversão de um jogo tipo *Game & Watch* de 1981, neste caso da consola VTech. Para já ainda está a ser melhorado pelo seu autor, se bem que já se consiga sentir um pequeno "cheirinho" do que vamos encontrar no produto final.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Game Selection

- 1 Arctic's Invaders
- 2 DK'Troniks Invaders
- 3 Bug-Byte's Spectral Invaders
- 4 Design Design's Invaders
- 5 Music  On
- 6 Infinite Lives  Off

Press "Break" to return to Menu.

Também é possível fazer arte para o Spectrum como se pode ver nesta e na página seguinte. Assim, **Andy Green**, o génio por detrás de muitos dos ecrãs de carregamento dos novos jogos, incluindo do programador nacional Jaime Grilo, resolveu dar uma prenda de Natal antecipada à comunidade: ofereceu catorze jogos com novos *loading screens*, carregados através do modo *Turbo Load*, contemplando ainda um conta-rotações.

Mas fez mais, pois acrescentou um modo de batota, que pode ser seleccionado no início do jogo, concedendo algumas ajudas que permitem que terminemos mais facilmente alguns jogos. Mesmo que para muitos seja canja acabar Roller Coaster (quem se acusa?), sem estas ajudas não teríamos conseguido apanhar todos os sacos de dinheiro.

Este pacote encontra-se aqui e inclui clássicos como o já mencionado Roller Coaster, Manic Miner, ou Quazatron.

Mas ainda há mais... É que um dos jogos, na realidade são quatro jogos acessíveis através de um menu inicial, que além de ter as batotas, incluí ainda a possibilidade de se colocar diversas melodias AY. Os jogos são todos *clones* do Space Invaders, de casas famosas como a Artic, DK'Troniks, Bug-Byte e Design Design. E o mínimo que podemos dizer é que é uma ideia brilhante.

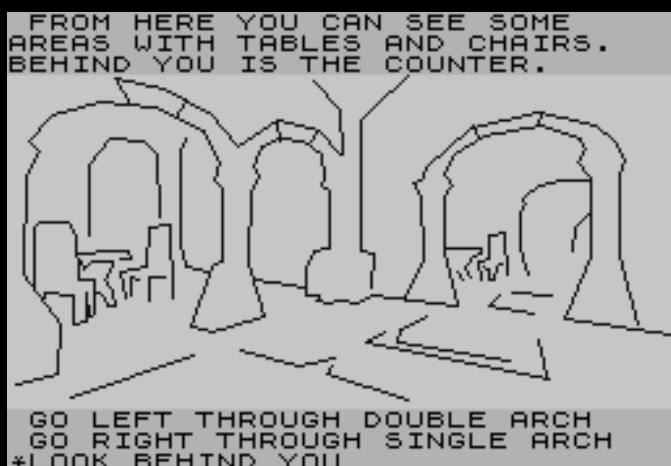
É caso para perguntar: que fizemos nós para merecer uma prenda destas? Com isto tudo, o mínimo que poderemos fazer é visitar a sua página, fazer o registo, e votar naquelas que gostamos mais





Em Clicky Click's Dungeon estamos perante muito mais que uma aventura de texto. O que temos, além de um mini-jogo, é uma exposição interactiva. E fora a versão para Spectrum, existe também uma versão para Android (html 5), podendo ainda ser jogado na própria página do autor.

Assumimos a personagem de um golfinho (Clicky Click) que quer expor as suas obras e inicia-se a aventura entrando numa galeria de arte situada numas masmorras. O jogo é do tipo "choose your own adventure", quer isso dizer que vão sendo apresentadas duas ou três opções de cada vez, e teremos que escolher aquela que nos parece a mais adequada. A opção errada poderá levar directamente para uma cela, significando o final da aventura.



Nome: **Clicky Click's Dungeon**

Editora: NA

Autor: Simon Daly

Género: Aventura de texto

Ano de lançamento: 2018

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Esta é muito curta e o único objectivo é mesmo explorar a galeria de arte (que também tem apenas meia dúzia de salas), por forma a visualizar todas as obras em exposição. Depois de todas vistas, resta-nos voltar à recepção e sair da galeria. Não esperem, portanto, por uma mensagem de parabéns ou algo do género.

Não vamos assim avaliar este programa como um jogo (não faz qualquer sentido os parâmetros usados para os classificar). O que aqui realmente interessa avaliar é a ideia subjacente e a qualidade gráfica e literária.

Quanto à primeira delas, a ideia, foi algo que apreciámos bastante. De facto, Clicky Click's Dungeon pode ser pioneiro de outro tipo de programas e aplicações interactivas. Abre-se assim um novo campo para o Spectrum (e que o Spectrum Next, com o potencial que tem, poderá ainda aproveitar melhor). A ideia da galeria de arte caiu que nem ginjas, podendo agora o âmbito expandir-se e quem sabe, aparecerem museus a publicitarem-se desta forma, nomeadamente aqueles dedicados ao retro.

Quanto à vertente gráfica e literária, obviamente que estamos perante uma pequena brincadeira, não esperem portanto por milagres. Os esboços são isso mesmo, pequenos desenhos feitos à mão a preto e branco (como o subtítulo do programa indica), mas que no entanto dão um certo charme e carisma a esta galeria de arte. Os textos é que nos parece que poderiam estar mais desenvolvidos, ajudando a enquadrar melhor o personagem na aventura.

Assim, Clicky Click's Dungeon explora-se com imenso prazer. Em vinte minutos conseguem dar a volta à galeria toda, mas o mais importante é mesmo o projecto em si, assim como o poder abrir

portas para outras ideias inovadoras e que explorem as capacidades do Spectrum ou do Next. O seu autor está de parabéns, então, e agora vamos cobrar o que este prometeu nos fóruns: novos projectos do género para o Spectrum.



O simpático Moritz (quem não conhece este ultra-famoso canito?) volta a ser o herói em mais um jogo de Sebastian Braunert e Uwe Geiken, tendo Andy Green contribuído com mais um excelente *loading screen*. E se andam desatentos, espreitem Moritz, a estreia de Sebastian com o Arcade Game Designer, que mais tarde deu origem a uma versão melhorada em 128 K, e passado muito pouco tempo a versão final, chamada de Pink Pills - Manic Moritz and the Meds.

**Nome:** SuperMoritz

**Editora:** NA

**Autor:** Sebastian Braunert, Uwe Geiken

**Ano de lançamento:** 2018

**Género:** Shoot'em'up

**Teclas:** Redefiníveis

**Joystick:** Kempston, Sinclair

**Memória:** 48 K

**Número de jogadores:** 1

Em todas elas, Sebastian foi recebendo os contributos da comunidade, ajudando-o não só a desenvolver as suas competências ao nível do AGD, mas também a melhorar o jogo, afinando o nível de dificuldade e a própria jogabilidade, que foi evoluindo ao longo do tempo. Se quiserem conhecer mais em pormenor a história de Moritz, leiam a entrevista que deixamos neste almanaque.



Quanto a SuperMoritz, estamos agora perante um jogo substancialmente diferente de todos os que Sebastian já fez. Pegou assim no motor Games Designer (Quicksilva, 1983), e criou um *clone* de Asteroids, ou de Planetoids, se nos cingirmos ao Spectrum, sendo este último um clássico da Psion datado de 1982. Devemos ter também em atenção que estamos aqui perante apenas um mini-jogo, incluído no popular magazine Woot!, pelo que não esperem grande profundidade, ainda mais pelo facto de ser criado com o Games Designer, que apenas contém opções muito simples e limitativas, mas que permite uma flexibilidade muito interessante para a criação de jogos do género (já lá iremos).

SCORE 04465 LIVES 2 HIGH 02000



Moritz encontra-se agora no espaço sideral e vê-se rodeado de dezenas de inimigos. Todos o querem maltratar, sabe-se lá porquê. Talvez tenha dado umas mordidelas maldosas no carteiro ou no leiteiro durante o ano, e agora, até o Pai Natal o tenta atingir com prendas. Ainda se fosse com saborosos ossos, Moritz certamente os aproveitaria...

Mas o canito tem agora super-poderes, e além da capa que o faz parecer com o Super-Homem, pode voar, e, mais importante, disparar contra os seus

inimigos. E terá mesmo que o fazer, pois apenas após eliminar todos os inimigos de cada nível, poderá passar para o próximo.

Entra também aqui a tal flexibilidade que o Games Designer permite. É que cada nível tem diferentes inimigos e diferentes formas de movimentação. Assim, é fundamental utilizar-se uma estratégia diferente para cada um, isto se queremos ter bons resultados. Por vezes basta ficarmos quietos no mesmo lugar para conseguirmos atingir tudo o que nos rodeia. Mas a maior parte das vezes teremos que voar contra ou a favor dos inimigos, até porque alguns destes tentam atingir-nos com prendas e outros objectos, e se ficamos parados no mesmo local rapidamente perdemos uma vida.

Como mini-jogo não se podia pedir mais. SuperMoritz é uma brincadeira de Natal e que certamente vai fazer passar uns bons momentos a tentar bater o recorde de pontos. Os gráficos são básicos, mas a melodia é mais uma obra-prima de David Saphier, e logo o Just Can't Get Enough de Depeche Mode, muito apropriado à temática e uma banda pela qual temos muito carinho.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **O-Puzz Attack!!**

Editora: NA

Autor: Oblo

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

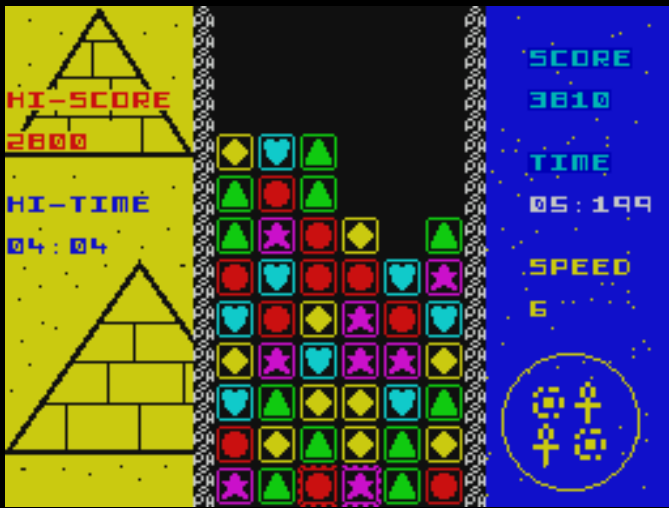
Desde que Tetris foi criado pelos russos em 1984 (saiu para o Spectrum em 1988), que o mundo dos quebra-cabeças tomou um rumo completamente diferente. Começaram então a aparecer mil e um *puzzles* diferentes, mas todos tendo como base a criação de combinações entre peças que vão caindo no ecrã. Quando se consegue fazer as combinações (ou completar linhas, no caso do original), as peças desaparecem, libertando espaço para outras.

É precisamente o que temos em O-Puzz Attack!! (curioso nome). Teremos que combinar pelo menos três peças da mesma cor (e formato), entre cinco tipos diferentes. quando estas se juntam (quer horizontal, quer verticalmente), são eliminadas, ocupando a peça que esteja imediatamente acima o lugar daquela que desapareceu. Se as peças chegam ao cimo do ecrã, o jogo acaba.

De cada vez que atingimos 1.000 pontos, sobe-se de nível e a velocidade em que é acrescentada ao ecrã uma linha aleatória com peças, aumenta. Parece-nos que a velocidade inicial está um pouco acima do que seria aconselhável, tendo-se muito pouco tempo para movimentar as peças (além de termos que pensar quais as que vamos movimentar). Além disso,

muitas vezes, o tempo que se demora a chegar com o cursor ao ponto que queremos movimentar é insuficiente para evitar que seja acrescentada mais uma linha, sendo este o nosso principal obstáculo. Assim, se inicialmente a velocidade fosse um pouco mais lenta, o jogo iria prolongar-se, sendo neste caso uma enorme vantagem, pois O-Puzz Attack!! é sem duvida divertido. E viciante, tal como o Tetris...





A conversão do jogo para Spectrum está efectivamente bem feita, e ao contrário de Extruder, cujo programador (o português Rui Martins) não teve tempo de acrescentar algumas funcionalidades, Oblo acrescentou aqui duas. Em primeiro lugar existem nove níveis de dificuldade, do 1 (impossível), até ao 9 (muito fácil, se bem que isso seja relativo). Além disso, existem dois modos de jogo diferentes. O normal, cujas linhas vão sendo periodicamente acrescentadas no fundo do tabuleiro. No entanto, se quisermos um desafio (ainda) mais difícil, podemos optar pelo modo "It's raining blecks! Hallelujah!", no qual as linhas com novas

peças caem do topo do ecrã, confundindo-nos ainda mais. Experimentem este modo e irão ver o que queremos dizer.

Por fim, embora esta versão (1.0) já seja perfeitamente jogável, o autor ainda vai avançar com novas funcionalidades, nomeadamente:

- Modo demo
- Detecção simultânea de blocos horizontais e verticais
- Pequenas afinações e remoção de *bugs* que entretanto apareçam

De qualquer forma, O-Puzz Attack!! é bastante divertido, podendo ser descarregado gratuitamente.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



No dia 25 de Dezembro disponibilizámos uma compilação de Natal (**Promoção 85 Natal**), a fazer lembrar outras que apareceram no nosso país, como a do 10º aniversário da Triudus, ou a do Zig Zag.

Contém seis jogos, Special Delivery (Natal, como é chamado nesta compilação), Hyper Sports, Match Day, Falcon Patrol II, Pole Position e Exploding Fist. Tudo acompanhado das habituais instruções das cassetes da SEM.



Nome: **Quadron**

Editora: NA

Autor: Andy Beale

Género: Acção

Ano de lançamento: 2018

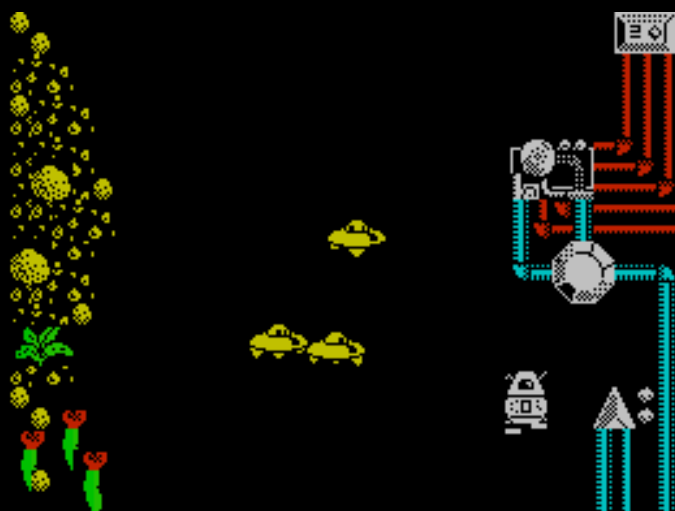
Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

E de repente deu-nos uma nostalgia muito grande. Ou saudade, para utilizar uma palavra tipicamente portuguesa, imortalizada pela música com o mesmo nome dos Love and Rockets. É que há muito tempo que não pegávamos num jogo (actual) que nos levasse trinta anos para trás, no tempo. Criado à boa maneira antiga, 100% em Assembler, sem qualquer das ferramentas modernas, que apesar de serem óptimas para incentivar a criação de jogos por quem não domine as linguagens de programação, limitam um pouco a criatividade (não é tanto assim, como Allan Turvey tem vindo a demonstrar ultimamente).



Mas também não é de estranhar, pois Quadron foi desenvolvido entre 1986 e o início de 1988. No entanto, o jogo não foi lançado comercialmente. Inclusive o código-fonte original perdeu-se, mas não

as notas que o programador (Andy Beale, aka Cosmium) foi fazendo. E pegou então nesses apontamentos e recriou o jogo, tal como pensado originalmente, limando algumas aresta e limpando os bugs. E o perfeccionismo foi tanto ou tão pouco, que inclusive forneceu as instruções originais, com os erros da altura e tudo, bem como um esboço do que poderia ter sido o *loading screen* de Quadron, caso tivesse sido concluído.

Neste jogo controlamos um pequeno robô que tem como objectivo livrar a base Quadron dos invasores alienígenas. Esta base é constituída por vinte e oito ecrãs (ver mapa do ecrã de "status"), formando um quadrado, incluindo quatro salas de conversão no meio de cada quadrado destacadas das restantes, apenas acessíveis após se apanharem alguns objectos (encontram-se fechadas por um campo de forças). Inicialmente as capacidades do robô são muito limitadas, apenas um *laser* de curto alcance, que pouca moossa faz nos invasores. No entanto, ao longo dos cenários vão-se encontrando alguns objectos que aumentam o seu poder de fogo, fornecem escudos de protecção, transportam-no para outras áreas do

quadrado, e até um curioso item que, se depositado no cenário, paralisa os inimigos, pelo menos enquanto tiver energia para isso (estes *power-ups* são limitados).

Essa energia pode também ser transferida de um objecto para outro. Isto é feito através do ecrã de "status", ao qual podemos aceder em qualquer momento. Aliás, é fundamental aceder-se a este ecrã com muita regularidade, por variadas razões.



A primeira é mesmo para se descansar um pouco, já que a acção é frenética, e andamos num corrúpio constante a tentar escapar aos invasores.

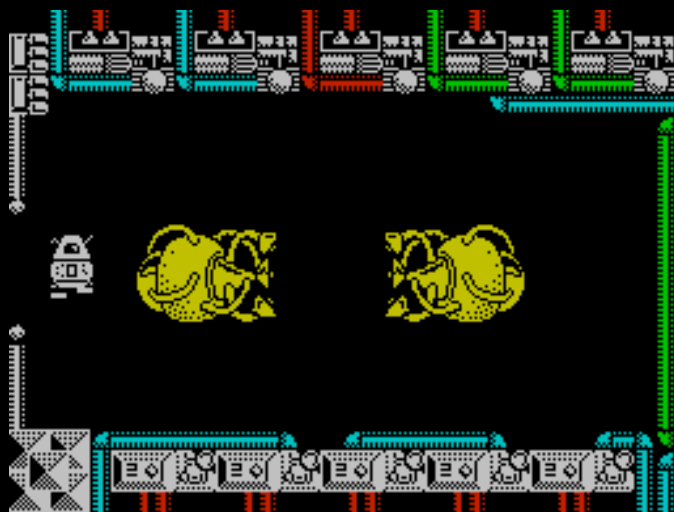
O segundo, e mais importante, é porque é através deste painel de controlo que conseguimos activar os *power-ups* (basta deslocar o cursor entre eles), ver a nossa pontuação, número de vidas disponíveis e cristais recolhidos (já lá vamos). Mas além disso, tem também uma função muito importante: permite visualizar um pequeno mapa contemplando a nossa localização e a localização dos nossos inimigos. Sem olharmos para este mapa com regularidade, não iremos sobreviver muito tempo, avisa-se já.

Por fim, é através deste ecrã que nos podemos tele-transportar para outras partes do cenário (muito útil para fugir aos inimigos e alcançar mais rapidamente os pontos onde os cristais estão a ser escavados).

Assim, aquilo que aparentava à partida ser um vulgar *shoot-em-up*, é muito mais do que isso, apresentando uma complexidade grande. E isto porquê? Muito por culpa dos invasores, que além de nos roubarem energia, têm funções variadas, e que se não as percebermos na totalidade, não avançaremos muito no jogo. Assim, vamos dar uma pequena explicação acerca dos diversos personagens:

- Os Probes (amarelos) e os Super-Probes (verdes) são os únicos que escavam os minérios e obtêm os cristais, que depois vagueiam livremente pelo complexo (inicialmente cada minério disponibiliza oito cristais). Não devem de forma alguma ser atacados.
- Os Fetchers (cão) rondam o complexo à cata dos cristais escavados pelos Probes. Se encontram um, levam-no para as salas de conversão, destroem o cristal, no processo transformando-se em Meta-Fetchers, que tal como o nome indica, são um inimigo muito mais temível, perseguindo o nosso robô. A única forma de os eliminar é disparando os cristais (se os tivermos em nosso poder), sendo conveniente recolhê-los logo de seguida.

- Se demorarmos muito a recolher os cristais e a eliminar os Fetchers, surgem os Warpors (amarelo - a fazer lembra os *minions* em Dan Dare 2). Deverão ser imediatamente eliminados, como é óbvio.
- Os Modules apenas aparecem mais à frente, depois de completarmos as rondas iniciais. Quando atingidos libertam alguns Seekers, perseguindo inapelavelmente o nosso robô.
- Finalmente, os Lurers, debaixo de uma capa de passividade, à medida que vamos eliminando os invasores, tornam-se violentos, sendo inimigos temíveis, pois são necessários pelo menos cinco tiros para serem eliminados.



Como seria de esperar, é necessário uma grande dose de estratégia e rapidez de reflexos para se conseguir terminar o primeiro nível (a primeira "wave", como é chamado pelo seu autor). E o grau de dificuldade vai crescendo, pois os invasores vão sendo mais diversificados e violentos.

Quadron tem muitos pontos fortes, o primeiro a sua capacidade de viciar o jogador. Chega a ser desesperante morremos, e logo de seguida dizemos: é só mais uma tentativa. Por vezes faz-nos

lembrar Starquake ou até Equinox, pela forma como os inimigos vão aparecendo no meio do nada, pelo movimento dos *sprites* e gráficos, e até pelo som. De facto, teria sido uma pena o jogo não ter sido concretizado, mesmo que trinta anos depois.

Não obstante, existem alguns pontos que julgamos que poderiam ser melhorados. O primeiro tem a ver com o excessivo nível de dificuldade inicial. É-nos dado muito pouco tempo para recolher os minerais, e rapidamente os Fetchers os apanham, transformando-se nos Meta-Fetchers, muito mais complicados de eliminar. E assim que os Warpors aparecem, temos o caldo entornado. Depois, o elevado número de teclas (quatro direccionais, uma de tiro, outra para lançar os cristais e ainda uma outra para aceder ao status) e o facto de não serem redefiníveis. Pode ser que ainda exista memória disponível para se colocar esta possibilidade no jogo, quem sabe o programador não dê aqui um toque.

De qualquer forma, na nossa opinião este é um grande jogo, podendo ser adquirido na página do autor.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



# IRMÃOS FEIJOCA

CRIADO COM O  
**WORLD**



DAVE HUGHES '18  
**WORLD**

AY:DJNZX4B

TRADUÇÃO: ANDRÉ LUNA LEÃO

Dave Hughes continua imparável. Além de responsável pela revista WOOT!, que todos os anos anima a nossa época natalícia, ainda tem tempo para ir lançando divertidos *platformers*. Irmãos Feijoca é mais um jogo do género, mas que contém duas particularidades que desde já queremos referir.

A primeira é que o jogo encontra-se traduzido para a nossa língua. Planeta Sinclair fez mais uma “perninha” e ajudou o programador nas traduções. De facto, o mercado português e brasileiro começa a revelar-se cada vez mais interessante, com uma dinâmica de fazer inveja a muitos países onde o Spectrum até esteve mais fortemente implantado.

# IRMÃOS FEIJOCA



O segundo ponto que distingue este jogo de outros do género, é o facto de assumirmos a pele de dois personagens,

Nome: **Irmãos Feijoca**

Editora: NA

Autor: Dave Hughes

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

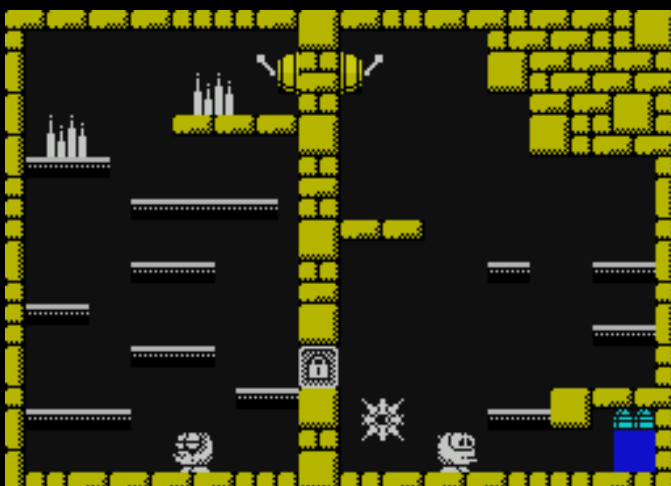
Teclas: Redefiníveis

Joystick: NA

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

que apenas unindo esforços conseguem resolver os *puzzles*. Em certos aspectos a fazer lembrar Head Over Heels (com as devidas diferenças, claro). Essas personagens são Baz e Boz, mais conhecidos como os Irmãos Feijoca.



Irmãos Feijoca tem vinte níveis, correspondendo a cada um deles uma sala com diferentes *puzzles* para resolver, por forma a conseguirmos chegar ao portal de saída que nos leva para o nível seguinte,

Mais do que a precisão no local e tempo de salto, que também é necessário, teremos que analisar com atenção cada sala, descobrir o que cada alavanca faz, e delinear muito bem o caminho a fazer. Embora não havendo um tempo limite

para resolver cada nível, por vezes teremos que actuar muito rápido. Isso porque pontualmente começamos os níveis em pontos de passagem dos inimigos, e teremos que desviar não uma, mas duas personagens em simultâneo, pois basta um delas ser atingida para termos que recomeçar essa sala.

Outras armadilhas vão também aparecendo, como por exemplo o célebre piso que desaparece, à boa maneira de Manic Miner, o que implica mais uma vez reacção e reflexos rápidos, por forma a não ficarmos bloqueados em pontos sem saída ou a cairmos em armadilhas. Duma forma ou doutra apenas temos um remédio: recomeçar o nível.



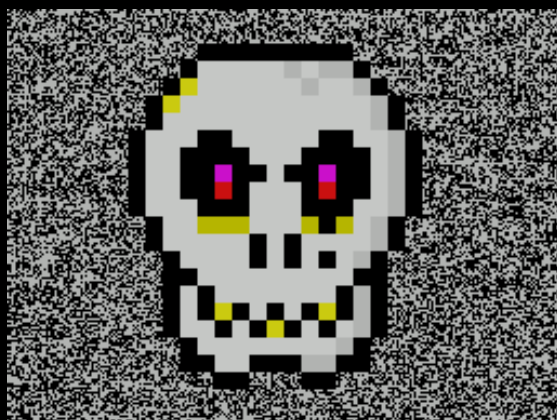
Criado com o Arcade Game Designer, que começa já a ser usado com muita mestria por David Hughes, Irmãos Feijoca apresenta uma boa jogabilidade, com um nível de dificuldade perfeitamente ajustado à destreza de um jogador de nível médio, tornando o jogo difícil, mas não impossível, frustrante, mas sem levar à desistência prematura, muito embora suspeitemos que a figura do lado irá aparecer com mais frequência do que a desejável.

Os gráficos estão bem imaginados, e o som tem uma excelente melodia, mas também não interessava para o caso, pois iremos estar tão embrenhados na resolução dos *puzzles*, que nem teremos disposição para grandes musicais.

Parece-nos assim que este é um dos melhores jogos que Dave Hughes lançou até agora, constituindo sem dúvida um excelente divertimento e que nos vai agarrar até os vinte níveis serem resolvidos.

Irmãos Feijoca poderá ser obtido, quer na versão inglesa (Bean Brothers), quer na "nossa" versão, na revista Woot! mais recente, assim como em mais quatro línguas.

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade				■	■
Entretenimento				■	■
Global					■







Oblo está imparável. Em menos de um mês lança três jogos, Depth Charge / Escape, O-Puzz Attack!! e agora este O-Eyes, E se achámos o primeiro meio fraquinho, o segundo a caminhar para o bom, já O-Eyes fica a meio caminho.



Nome: **O-Eyes**

Editora: NA

Autor: Oblo

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

O jogo é a conversão directa de Eyes, que saiu em 1982 pelas mãos da Digitrex Techstar, tendo este um conceito com algumas semelhanças com o famoso Pac-Man.

Assim, ao longo de oito níveis, todos muito parecidos (para não dizer iguais), temos que eliminar todos os pontos, tendo o cuidado de não ser atingidos pelos inimigos que nos perseguem. Estes, se os atingirmos, desaparecem, mas passado um ou dois segundos voltam a aparecer, pelo que o benefício é muito curto.

Reflexos rápidos é então o principal requisito se queremos ir longe neste jogo de arcade. Isto porque o segredo é estar constantemente em movimento, puxando os inimigos para um ponto do cenário, para irmos "atacar" o lado contrário. Como estes podem disparar, e fazem-nos com muita frequência (assim que entramos no seu raio de acção), e como andam constantemente atrás de nós, teremos sempre que deixar uma boa distância entre nós e eles, única forma de termos tempo de nos desviarmos dos seus tiros.



Apesar de ser um jogo que se entra facilmente, a longevidade não é muito famosa, dada a repetitividade dos níveis e gráficos apenas funcionais. Além disso, as teclas definidas são boas apenas para canhotos, os restantes não se irão adaptar às pré-definidas, sendo esta uma grande limitação de O-Eyes e que baixa

substancialmente a sua jogabilidade. O que é pena, pois a conversão está razoável, e com um pouco mais de dedicação, poderia atingir outros vãos.

Mesmo tendo em conta estas condicionantes, O-Eyes diverte por uma hora ou duas, e sendo gratuito, não perdem nada em ir descarregar.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Em Dezembro de 2016 fomos surpreendidos com a **WOOT! ZXMAS Tape Magazine**, mais os muitos programas e jogos que incluía. No ano seguinte, Dave Hughes (*aka* R-Tape) voltou à carga, e embora já não tenhamos ficado surpreendidos, a qualidade deste lançamento deixou-nos com muito boas sensações para o Natal que se avizinhava. Mais uma vez incluía

uma panóplia de programas e jogos capazes de nos entreter por muito tempo.

E eis que a edição de 2018 desta revista, que se tornou já um clássico, nos deixou completamente estarecidos. É tanto o material aqui incluído (também temos uma quota parte de culpa nisso), que tivemos mesmo que preparar uma série de artigos apenas para alguns dos jogos e *demos* que dela fazem parte.

Uma outra novidade é que o magazine tem duas partes, pois apenas uma não era suficiente para contemplar os muitos tópicos incluídos. Já agora, não se esqueçam de correr no modo 128 K para poderem usufruir das belíssimas melodias que acompanham esta edição.

Carregando o lado A, o programa começa com algumas imagens de grande qualidade, fazendo depois uma pequena introdução com os agradecimentos à equipa que ajudou R-Tape na edição deste ano, e da qual orgulhosamente fazemos parte.



Segue-se várias *reviews* de alguns dos jogos mais representativos de 2018. E é curioso que o autor considere como candidatos a jogo do ano, os mesmos que a nossa equipa.

Aparecem depois algumas estatísticas da ZXDB (Spectrum Computing) e uma divertida entrevista com Cuchulainn (Dun Darach e Tir Na Nog), para posteriormente aparecer mais um momento puro de comédia, com a galeria de arte de Brian Sewell e os seus comentários Freudianos. A primeira parte da cassette termina então com as "fake news", com mais alguns momentos hilariantes...

Avançamos para a segunda parte da Woot! Só se consegue avançar se colocarmos a palavra-passe correcta, mas muito surpreendidos ficaríamos se alguém não a acertasse (experimentem e irão perceber porquê).

Esta parte é basicamente composta por imagens, e depois de uma introdução com alguns *screenshots* muito bem conseguidos, entra a arte do Paulo Dias. Mais produto nacional na revista, mais um motivo para a comunidade portuguesa se orgulhar dos nossos artistas e programadores. São apenas três ecrãs imaginados pelo Paulo, mas todos de grande qualidade.

Por fim, e para terminar a cassette, mais algumas animações e imagens, e um índice com os bónus que vão encontrar extra-cassete. E esses são simplesmente fabulosos.

### 1. Ast's ASM tutorial

Dois excelentes tutorias que nos ensinam a fazer a impressão de caracteres 2x2 no ecrã de forma bastante funcional e prática. Puramente técnico, mas muito útil para todos os candidatos a programadores.

### 2. Buzzsaw (DIM SUN edition)

Um dos melhores jogos a aparecerem para o Spectrum no período mais recente (foi lançado em 2011), sofreu já este ano algumas melhorias e que levaram inclusive a ter edição física, sendo tão ou mais viciante que Tetris. A versão mais recente é de 1 de Dezembro.

### 3. Agatha Christie's Parrot+

Que tal assumir o papel de um papagaio que tenta apanhar pistas para desvendar um crime, tal e qual como se de um Poirot se tratasse? É apenas uma

pequena brincadeira, mas mais uma vez o tom bem-humorado é uma constante.

#### 4. Go Go Bunny (demo)

Interessante *demo*, que apenas pode ser jogada com *joystick*, mas que abre o apetite para um produto que poderá vir a ser lançado no futuro. Indicado para todos os *shooters*.



#### 5. Your Crackers M'Lord

Um surpreendente mini-jogo no qual temos que fazer com que o rebuçado vermelho atinja a porta de saída, para isso tendo que mover todos os rebuçados azuis e amarelos que impedem o seu progresso. Os rebuçados azuis apenas se podem deslocar verticalmente e os amarelos horizontalmente (tal como o vermelho). Ideal para todos os *puzzlers*, que vão aqui encontrar trinta e dois quadros para negociar.

#### 6. Santa's Strange Dream

Que tal um *clone* de Scramble, onde conduzem um Pai Natal que tem que disparar contra os pinheiros? Mais um mini-jogo indicado para todos os *shooters*.

#### 7. Christmas Cracker Simulator

Pequeno programa apresentando algumas piadas, entrando no espírito Natalício deste período. Para desanuviar o ambiente, apenas...

#### 8. SuperMoritz

Apesar de ser um mini-jogo, é bastante competente e teve direito a *review* completa neste almanaque. Criado pelo nosso amigo Sebastian Braunert, que mais uma vez nos coloca na pele do seu simpático canito.

#### 9. Second Skin Demo

O colaborador de Planeta Sinclair, Pedro Pimenta, fez-nos uma enorme surpresa e criou uma *demo* da nossa banda favorita, The Chameleons.

#### 10. Varina Demo

Lembram-se de Varina, criado pela nossa equipa e que fez parte de uma *cover tape* da revista Espectro? Quem não comprou a cassete tem agora oportunidade de experimentar o primeiro nível deste divertido jogo e do qual nos orgulhamos.



HELP GINA, THE FISHWIFE, FIND THE DRIED FISH FOR HER LOVER, LIBORIO

Q-JUMP R-DOWN D-LEFT P-RIGHT

PRESS ANY KEY TO PLAY

2018 ESPECTROTEAM

WOOT! 2018

## 11. Bean Brothers

O novo jogo do mentor da revista, R-Tape, aparece aqui em toda a sua glória. E não faz por menos, pois foi traduzido para seis línguas, entre as quais o português. E foi este escriba o responsável pela tradução, surgindo então o jogo Irmãos Feijoca, que foi objecto de *review* no almanaque.

## 12. AGD Compendium

E este último programa é surpreendente. R-Tape criou um compêndio com os cento e sessenta e três programas criados em dez anos de AGD. Cada um deles tem direito a uma pequena ficha, com alguma informação básica, uma breve *review*, e até o score dado ao jogo. Obviamente que lá se encontram todos os jogos de Jaime Grilo e até o obscuro Café Turco com Ex-Jugoslavos.



Narwhal já não dava sinal de vida há mais de um ano, desde que lançou Blimpgeddon. Na altura tínhamos gostado bastante do jogo, embora pecasse pelo elevado grau de dificuldade. Lançou agora Octukitty, jogo com parecenças com o primeiro, mas com o nível de dificuldade diminuído. Demais, até. Mas vamos primeiro à sua história.

### Nome: Octukitty

Editora: NA

Autor: Narwhal

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

A nossa heroína, Octav1us, acordou um dia na sua casa, mas esta estava inesperadamente vazia. Foi então de quarto de quarto em quarto à procura de Squidges (o polvo). Na casa não estava, pelo que foi à busca dele no jardim.

No fundo do jardim, encontrou uma porta que estranhamente estava trancada por um cadeado, e que para ser aberta necessitava de seis chaves. Ao pegar no cadeado, Octav1us foi subitamente tele-transportada de volta ao quarto. Pensou então para si: "acho que vou ter que encontrar essas chaves".



Começa aqui mais um típico jogo de plataformas, onde saltando (ou nadando), temos que ir evitando os muitos inimigos que em movimentos regulares bloqueiam as passagens, procurando as chaves necessárias para abrir o cadeado. Existem outros obstáculos, como o fogo e minas que terão que ser evitados. Por vezes alguns pontos de passagem também se encontram fechados e é necessário activar uma alavanca para se conseguir passar para os cenários seguintes.

Para nos ajudar, e dado que não podemos disparar contra os inimigos ou obstáculos, podemos plantar um gato, que passado alguns segundos explode, sequência semelhante ao que acontecia com o pato em Blimpgeddon. Mas ao contrário deste, o objectivo não é eliminar os inimigos, mas sim colocar um ponto de apoio para se atingir plataformas mais elevadas.



O jogo faz-nos também lembrar alguns dos trabalhos de Andy Johns ou John Blythe, mas com um pouco menos de profundidade. Apesar de ter uma boa jogabilidade, gráficos muito agradáveis e música a condizer, parece-nos curto, tanto que o terminámos logo nas primeiras tentativas e sem fazer grande esforço, mas isso porque o sistema de colisão, demasiado benevolente, também nos favorece. Assim, o ideal seria, ao nível da dificuldade, ter-se um meio-termo entre este jogo e Blimpgeddon. Ou isso, ou aumentar-se o número de cenários e inimigos a negociar, se bem que nos pareça que aqui entra a limitação ao nível da memória (o jogo foi criado com recurso ao Arcade Game Designer). De qualquer forma, quem experimentar Octukitty não vai dar o tempo por perdido,

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

# フィルオミノ

Nome: **Fillomania**

Editora: NA

Autor: Dmitry Krapivin

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K / TR-DOS

Número de jogadores: 1

Dmitry Krapivin lança uma média de um programa por mês, a maior parte mini-jogos, alguns bastante originais, como foi o caso de Quest. Mas a sua especialidade são os quebra-cabeças, sendo o mais recente baseado no puzzle japonês Fillomino.

O objectivo é muito simples, é-nos apresentado um tabuleiro com números por preencher. Alguns já estão colocados por defeito. Por exemplo, tendo um "8" no tabuleiro, sabemos que teremos colocar, numa posição adjacente, mais sete "8's". Se for um "3", teremos que colocar mais dois "3's". A ideia é que cada dígito tenha adjacente o mesmo número de vezes o seu valor. Estão a perceber a ideia, não é?

Depois de colocarmos todos os números, é revelada a imagem e podemos então passar ao *puzzle* seguinte. São dezoito, alguns mais difíceis que outros, mas em geral todos solucionáveis de forma mais ou menos rápida.

O que não gostámos tanto foi das teclas escolhidas. Teclas direccionais, mais o "enter" para escolher o dígito e o local onde o vão colocar (no canto superior esquerdo conseguem ver o dígito seleccionado), e o "space" para eliminar o dígito colocado, não é muito funcional e é bem capaz de originar tendinites.

De qualquer forma, Fillomania é divertido, permitindo passar uns bons momentos a usar as células cinzentas. E sendo gratuito, não há motivo para não o descarregarem.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

# SURVIVAL ZX



*Conheci os horrores da guerra, mas essa situação é demais para mim. Todas essas obras de ficção sobre o tema do "Apocalipse Zombie" não chegam sequer perto do que realmente está a acontecer. Perdi a minha família e amigos. Não tenho motivos para viver. Pensei no suicídio. A ideia passou-me pela cabeça diversas vezes. Se eu encontrasse uma arma... Um tiro na cabeça resolvia os meus problemas. Com alguma sorte não seria transformado num daqueles malditos monstros. Em dias como hoje, sinto-me vivo. Quero viver. Tenho que deixar este prédio. Já nada é seguro.*

*(Do Diário de Joe, Maio de 2025)*

É assim que começa a história de Survival ZX, baseado nos filmes dos Mortos-Vivos, fazendo também lembrar um jogo que apareceu há cerca de um ano (ZXombies), e que nem por isso nos encheu as medidas. E também este vai pelo mesmo caminho, se bem que reconhecamos o trabalho meritório do programador na criação de cenários *gore* e alguma diversidade na acção. Mas não o suficiente para que Survival ZX ultrapasse a mediania.

São também vários os problemas de Survival ZX. Em primeiro lugar um

Nome: **Survival ZX**

Editora: NA

Autor: Mr Rancio

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

sistema de colisão no mínimo estranho, que faz com que se consiga atingir os mortos-vivos quando ainda estamos afastados deles. Estes também têm uma tendência para aparecer por cima de nós, quando mudamos de cenário, roubando-nos imediatamente uma vida (qualquer toque com os inimigos é fatal). mas apesar de tudo o jogo é fácil, demasiado fácil...



A jogabilidade também não é a melhor, com alguma lentidão ao nível dos controlos, o que faz com que por vezes não consigamos sequer mudar de direcção para atingir os mortos-vivos. E apesar do jogo ter cinco níveis, nos quais temos que cumprir várias missões antes de poder escapar pela saída, é tudo demasiado fácil e imediato, fazendo com



que se termine ZX Survival em menos de vinte minutos, mesmo contando com um mostro que aparece após o último nível e que temos que abater, logo após escaparmos do supermercado.



E mesmo os gráficos e cenários são um pouco insípidos, um pouco aquilo que se passava com ZXombies. A música será talvez o melhor do jogo, mas não o suficiente para que nos cativasse para fazer

mais do que meia dúzia de tentativas para escapar dos *zombies*.

Apesar de tudo, aqueles que gostam de temas de horror poderão achar alguma piada a Survival ZX. Sempre poderão dar ao gatilho (depois de acharem a arma) e mandar alguns mortos-vivos para a terra dos seus antepassados. Os outros, mantenham-se ao largo, é mais saudável...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Em primeiro lugar deixamos já um aviso à navegação: estamos a basear a nossa *review* na *demo* fornecida pela editora. Embora contendo apenas dois dos nove ecrãs que estão incluídos na versão final que está a ser comercializada, acreditamos que a mesma reflecte aquilo que será o jogo "inteiro", em termos de jogabilidade, gráficos e som. Perdoem-nos assim por alguma falha decorrente desta situação.

Nome: **Rodman**

Editora: The Future Was 8 Bit

Autor: Mick "Misfit" Keranen

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

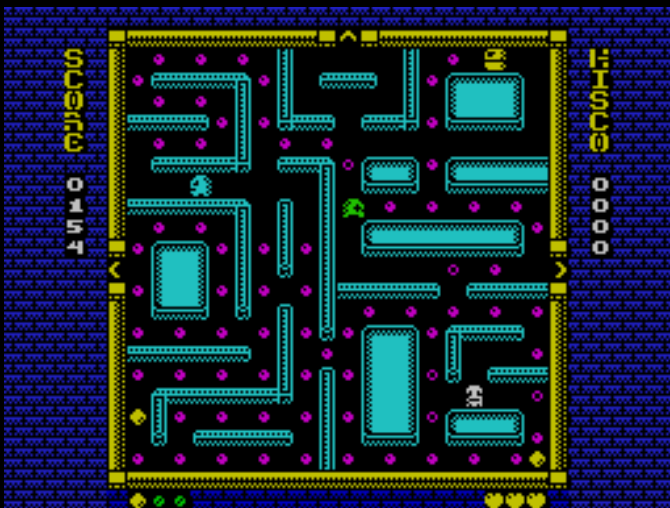
São várias as razões que nos levaram a não adquirir esta cassete (na realidade são três cassetes). por um lado não podemos adquirir tudo aquilo que gostaríamos de ter, pois Planeta Sinclair é um projecto sem qualquer fonte de receitas, que por vezes exige já grande esforço em termos financeiros por parte

dos seus colaboradores para adquirirem material para disponibilizar pela comunidade (em especial os muitos MIA's que vamos obtendo). Por outro, e por muito que seja uma ideia inovadora, apresentar um jogo em três cassetes, contendo além da versão do Spectrum, outras sete (Amstrad CPC, Atari 8bit, Commodore VIC20,C16,C64, MSX e Oric), mas aumentando o seu preço para uns proibitivos £24.99 + portes, está longe de nos seduzir, por muito bom que seja.



Quanto ao jogo, estamos aqui perante um *clone* de Pac-Man, apresentando algumas novidades que iremos dar conta. O objectivo é também evidente, o nosso herói deve comer todas as pílulas de cor púrpura, evitando ser apanhado pelos vários inimigos que vagueiam aleatoriamente pelo cenário. Estes têm nomes bastante curiosos e sugestivos (Naughtly Nic, Dirty Tim, Desperate Dave, Spurious Pete, Teflon Timmy), embora ninguém saiba a sua origem.

Em alguns pontos do labirinto encontram-se também pílulas amarelas, residindo aqui a primeira novidade do jogo. Estas não são mais que bombas, que quando apanhadas e depositadas em algum ponto do cenário, deflagram ao final de alguns segundos e varrem tudo à volta: inimigos, outras pílulas e nós, se tivermos a infelicidade de estarmos no seu caminho.

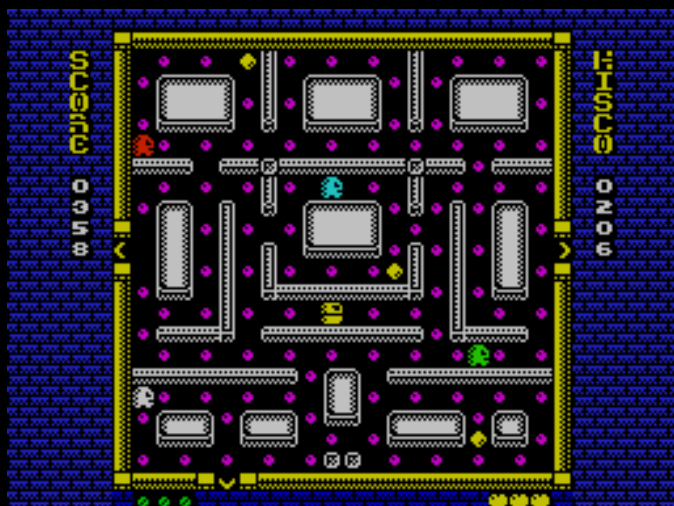


Outra das novidades de Rodman tem a ver com os próprios níveis do jogo. Já referimos que são nove, os ecrãs, ao longo de três níveis. Quer isso dizer que cada um deles possui três cenários diferentes, podendo ser transpostos através das setas amarelas que se encontram nas paredes do labirinto. Logicamente que apenas passamos para o nível seguinte quando já não restam pílulas para serem comidas.

Cada um desses três níveis (jardim, casa e cave) têm também cenários distintos, embora, como seria de se esperar, e dado que estamos perante um *clone* de Pac-Man, não existam grandes primores gráficos. Muito longe de um Mad Mix Game ou de um Mad Mix 2. No entanto, são perfeitamente funcionais e adequados a um jogo com estas características.

Dois aspectos que gostámos bastante: em primeiro a jogabilidade. É de facto bastante boa, a acção é fluída, estando o nível de dificuldade perfeitamente adequado, sendo difícil q.b., mas não frustrante, tendo o condão de agradar a todo o tipo de jogadores, muito embora

por vezes tenhamos algumas dificuldades em entrar à primeira nos corredores.



Em segundo lugar, o som, mesmo que sendo minimalista, é também bastante interessante, e não nos distrai da nossa missão com melodias supérfluas. O que aqui interessa é pensamento rápido (e reflexos, também), e qualquer música, por melhor que seja, iria distrair-nos.

Diríamos que se o jogo tivesse um preço "normal", nem que isso implicasse apenas ter uma cassete para o Spectrum, Rodman teria uma classificação bastante mais elevada. No entanto, nestas condições, e tendo em conta que o rácio custo / benefício é bastante baixo, isso reflectiu-se obviamente na nossa avaliação. De qualquer forma, não perdem nada em experimentar a *demo*, avaliando desta forma a sua possível aquisição.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Em Nohzdyve, apesar de estarmos perante um mini-jogo que mais não é que uma pequena brincadeira a dar algum colorido a um filme que se relaciona em tudo com o Spectrum (a história de Bandersnatch, que contribuiu para a queda da Imagine Software, é por demais conhecida), a jogabilidade é muito razoável, a fazer corar de inveja

Nome: **Nohzdyve**  
Editora: Tuckersoft  
Autor: Matt Westcott  
Ano de lançamento: 2018  
Género: Acção  
Teclas: Não redefiníveis  
Joystick: Não  
Memória: 48 K  
Número de jogadores: 1

alguns programadores mais profissionais. E a provar que não são necessários grandes gráficos para se criar um bom divertimento. A brincadeira incluiu ainda um texto a condizer, e que vale a pena reproduzir (qualquer semelhança com os anúncios e história de Bandersnatch é pura coincidência).

A Tuckersoft foi uma empresa de desenvolvimento de jogos que maravilhou o mundo na década de 80. Eles produziam muitos sucessos, a ponto de seu proprietário se referir à empresa como a “Motown dos videogames”. Esse sucesso aconteceu graças a grandes estrelas da indústria como Colin Ritman (Metl Hedd) e Stefan Butler (Bandersnatch). Uma série de eventos sombrios levou ao cancelamento abrupto do jogo altamente antecipado de Colin Ritman, Nohzdyve, e ao fim da carreira promissora de Stefan Butler. Metl Hedd continua um clássico, mas o mundo poderá apenas imaginar como Nohzdyve era. Rumores dizem que uma primeira versão do jogo existe em algum lugar, esperando para ser jogada pela primeira vez.



Jogo mais simples (e repetitivo) também não há. Assumimos a pele de um suicida, que se atira no vazio entre dois prédios. Ao longo do trajecto que parece não ter fim, tenta apanhar os olhos que vão aparecendo no ecrã, ao mesmo tempo desviando-se das peças de roupa que, a

uma velocidade maior que os primeiros, também surgem (com uma direcção aleatória). Se estas nos atingem, é a morte prematura do suicida, que seguramente queria viver mais uns momentos de pura emoção em queda livre. O objectivo é apenas um, obter o maior número de pontos, e isso passa por apanhar o maior número possível de olhos. De resto é um exercício a exigir reflexos ultra-rápidos, pois entre o momento em que a peça de roupa surge no ecrã e o tempo que temos para nos desviarmos, é menos de um segundo.



Apenas não achámos grande piada à melodia que acompanha o jogo. Sendo este bastante repetitivo e sendo a música ainda mais repetitiva (até irritante, diga-se), rapidamente desligamos o som, sob pena de entrarmos em parafuso e de nos atirmos de um prédio abaixo.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



anterior, estas são agora maioritariamente do período de 2017 e 2018. Uma pecha, no entanto, continua a não haver a *review* de *The Sword of Ianna*, e se no ano anterior ainda havia alguma desculpa, este ano já não. Mas apesar dos jogos portugueses não terem lugar na revista, foi com muito agrado que vimos incluída uma página a falar da *Topo Soft* e de *Borrocop*.

Também nos parece que o sistema de pontuação dos jogos está agora mais coerente e afinado, depois de na edição do ano anterior termos notado algumas falhas. O que lamentamos é que os jogos de estratégia não tenham lugar na revista, ao contrário da secção de aventura, que tem agora bastante mais conteúdo.

Depois do sucesso que foi a edição de 2018, também a edição de 2019 resultou de uma muito bem sucedida campanha de *crowdfunding* e a revista (mais o poster de *Knightlore*, um calendário, e a revista *Fusion*), aterrou em nossa casa na altura perfeita (véspera de Natal). Permitiu-nos assim, ainda antes da consoada, dar uma espreitadela, antes de embarcarmos posteriormente numa leitura mais profunda.

Este lançamento de 2019 segue muito a linha do ano anterior, o que não é uma surpresa. Em projecto bem-sucedido não se deve mexer, diz a velha máxima. E não temos qualquer dúvida que quase todos os leitores irão adorar a revista (incluímo-nos nisso).

Parece-nos também que Chris Wilkins aceitou o feedback dado pelos leitores relativamente à edição de 2018. Embora não tenha tantas *reviews* como no ano

Gostámos também bastante de alguns artigos de fundo e entrevistas, nomeadamente aqueles sobre a *Monument Microgames* (com entrevista ao *Gaz*) e o *making of* de *Oure*, jogo a aparecer nos primeiros dias de 2019. Por outro lado, parece-nos que o *Next* terá tido pouco destaque (aqui é uma questão de gosto pessoal, não tanto uma crítica), sendo que pelo menos poder-se-ia ter falado de alguns dos jogos que já apareceram para esta plataforma, nomeadamente *Nextoid!*, que pelos vistos continua a ser esquecido pelas publicações do *Spectrum*.

De resto, contem com a qualidade habitual nos lançamentos do *Chris*, uma boa estrutura, muitas imagens, grafismo excelente, e muitos artigos interessantes sobre as novidades (e não só) do nosso computador preferido.



Nome: **Log Cabin Dizzy**

Editora: NA

Autor: Verm-V

Ano de lançamento: 2018

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Sinclair

Memória: TR-DOS

Número de jogadores: 1

No último dia do ano surgiram vários jogos, um deles um *remake* de uma mini-aventura de Dizzy, Log Cabin Dizzy. O original foi criado por Jamie Douglas em 2011, e o programador Verm-V, pertencente à comunidade de fãs do Dizzy, com grande projecção na Rússia onde as aventuras do famoso ovo foram muito populares, resolveu agora recriar uma versão para o Spectrum (formato TR-DOS, apenas).

E Log Cabin Dizzy é mesmo mini, pois apenas apresenta um ecrã, muito embora as personagens de Yorlfolk estejam lá representadas, nem sequer faltando o rato Pogie.

Mas mesmo assim existe uma pequena história associada a esta aventura: Dizzy e o restante gang estão protegidos do frio e da neve na cabana. Infelizmente a lareira não crepita com um fogo reconfortante e revigorante, sendo este o nosso objectivo principal, acender a lareira. Mas para lá chegarmos temos que aplacar todos os desejos e caprichos dos restantes membros, seja arranjar o soalho para que a goteira pare de pingar sobre o avô, arranjar bebidas, chinelos, e até fazer com que Pogie saia de cima da pilha de madeira onde está sentado.

Quem conhece as aventuras de Dizzy, sabe o que aqui vai encontrar, interacção constante com os vários membros da família, que vão dando dicas importantes, assim como com os vários elementos do cenário, alguns a esconder peças do quebra-cabeças. A ordem é então explorar tudo e experimentar todos os objectos em tudo aquilo que pareça ser alvo de interacção. Como a aventura é muito pequena, por tentativa e erro rapidamente se termina o jogo, até porque todos os objectos têm função relevante no desenrolar da acção.



Os gráficos são os típicos em Dizzy, pois é utilizado o Dizzy Scripting Engine v0.9.28 (de Hippiman) e o DizzyAGE Map Editor (de Alexandru Simion), mas o ecrã de

carregamento, da responsabilidade de Andy Green tem a qualidade habitual deste brilhante artista gráfico, que injustamente não foi mencionado na última edição da Crash. Por outro lado, a música soa-nos a outras de MmcM, o que não quer dizer que seja mau, evidentemente.

Assim, para quem se quiser iniciar-se nas aventuras de Dizzy, esta é uma excelente forma de começar. Para os outros, irá distrair no tempo que levarão a terminar

o jogo (menos de meia hora, seguramente). Sendo gratuito, não se perde nada em descarregar Log Cabin Dizzy.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



© UPRISING GAMES 2018

Não é habitual surgir *beat'em'ups* para o ZX Spectrum nos tempos que correm. O último de que nos lembramos, e que por sinal é excelente, foi *Mighty Final Fight*, e faz sensivelmente um ano que saiu, tendo na altura concorrido à prestigiada competição ZX-DEV Conversions. Entretanto esta competição lançou uma nova edição, a ZX-DEV-MIA-Remakes, que incentiva a criação de jogos desaparecidos (MIA), ou *remakes*, como é o caso deste *Mister Kung-Fu*, que trouxe uma nova abordagem a *Kung-Fu Master*.

Se passaram pelos anos oitenta devem lembrar-se da US Gold, editora que

Nome: **Mister Kung-Fu**

Editora: Uprising Games

Autor: Elton Bird

Ano de lançamento: 2018

Género: Beat'em'up

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair



Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

lançava jogos de grande qualidade ao mesmo ritmo que *flops*. E *Kung-Fu Master* enquadra-se nesta última categoria. Na altura fez-se a conversão do jogo de arcada, que era um autêntico sucesso, mas o que se conseguiu foi lançar um jogo com uma péssima jogabilidade, gráficos horríveis e que constituiu uma desilusão para todos. Mas a história está prestes a mudar...

Esqueçam então o original de 1986, façam de conta que esse nunca existiu, e avancem para esta boa surpresa criada por Elton Bird. A história é a mesma, a

nossa amada Silvia foi feita prisioneira no templo do Diabo. Para a podermos resgatar temos que passar por cinco diferentes pisos, cada um deles com características próprias, mas com um elemento em comum: um *big boss* no final de cada um dos níveis. Até lá chegarmos temos que desancar à força dos pés e dos punhos, dezenas de inimigos que se aproximam por todos os lados. Alguns deles bastante complicados, como é o caso dos anões, que dão saltos sobre nós, roubando-nos um pouco de energia, ou alguns ninjas que nos atiram com facas e esquivam-se aos nossos golpes. Pelo meio também aparecem alguns dragões que terão que ser evitados a todo o custo.

PLAYER  TIME \_1778  
ENEHY  FLOOR 4





0033700

Como podem verificar, até aqui é tudo igual ao original de 1986. Mas onde Mister Kung-Fu ganha em toda a linha é na jogabilidade e nos gráficos, que mesmo não sendo brilhantes, conseguem tornar o jogo num exercício viciante e que agrada a todos aqueles que gostam de dar uns bons sopapos para evitar o stress do dia-a-dia. É também mais rápido (50 *frames* por cada segundo de acção), tornando o jogo um pouco mais difícil, mesmo tendo em conta que os *big bosses*, no meio da restante rapaziada e bicharada, parecem meninos de coro,

e que com alguma destreza são rapidamente eliminados.

Finalmente, outro ponto positivo é a música (AY). Apenas no modo 128 K, muito embora, se carregarem Mister Kung-Fu no modo 48 K, o silêncio não reina, pois o barulho dos golpes está presente.

PLAYER  TIME \_0710  
ENEHY  FLOOR 5



0049300

No entanto, existem também alguns pontos que não gostámos tanto. O primeiro deles está relacionado com o próprio conceito, pois sendo um *remake*, não foram alteradas as características base da acção e dos cenários. Assim, a repetitividade que já constava no original, também aqui é uma constante. Os cenários são sempre iguais e monótonos, os inimigos não variam, e limitamo-nos a dar pontapés nos inimigos que vão aparecendo de ambos os lados.

Por outro lado, e esta parece-nos a maior lacuna, embora mais uma vez tente recriar o jogo de arcada, sempre que um inimigo se aproxima demasiado, prende-se a nós, e depois temos que pressionar as teclas rapidamente para ambos os lados, única forma de nos libertarmos do inimigo.



Enquanto isso não acontece, a nossa energia desce drasticamente. E acontece frequentemente os controlos não responderem com a rapidez pretendida e perdermos a vida, não restando outra hipótese do que recomeçar o nível do início (outra fragilidade, não faz sentido percorrermos novamente o caminho que já havíamos feito).

Mas mesmo tendo em conta estas fragilidades, Mister Kung-Fu é uma enorme evolução relativamente à conversão da US Gold de 1986. Não

sendo um jogo excepcional, vai de certeza fazer as delícias de todos aqueles viciados nos *beat'em'ups*, sendo também um sério concorrente à vitória final na competição.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Fazer um *remake* de Jetpac, clássico de 1983 da Ultimate e justamente considerado como um dos melhores jogos de sempre a aparecer para o Spectrum, seria sempre um projecto muito ambicioso. Mas Rafa Vico não se intimidou e meteu mãos à obra, lançando-o na competição ZX-DEV-MIA-Remakes. Deu-lhe então o curioso nome de Elon M. with Jetpack, baseado na personagem do multimilionário Elon Musk, ao qual não faltou um *loading screen* muito engraçado de Igor Errazking (de Espanha chegam alguns dos melhores artistas gráficos, legado que também teve o contributo do nosso

Nome: **Elon M. with Jetpack**

Editora: NA

Autor: Rafa Vico

Ano de lançamento: 2018

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

amigo Borrocop), dando uma roupagem completamente nova ao clássico da Ultimate.

Os objectivos permanecem iguais ao original: somos deixados num planeta longínquo, apenas armados com uma pistola laser e munidos de um *jetpac* que nos permite voar, e temos que ir recolhendo os pedaços de nave e o combustível que vão caindo do céu, levando-os depois para um ponto pré-definido do cenário. Após todos os objectos serem recolhidos, podemos

então entrar na nave que descola para novo planeta, numa sequência em tudo semelhante ao original. Nada de novo até aqui, portanto...



Mas em que é que este Elon M. with Jetpack se diferencia então do clássico da Ultimate? Em primeiro lugar, e como seria de esperar, os cenários e os *sprites*. Cada planeta é agora completamente distinto do anterior, com as plataformas colocadas nos mais diversos locais, dificultando bastante a tarefa do nosso herói, em alguns casos. Os inimigos mantém a forma e as características principais, havendo alguns mais pacíficos e fáceis de evitar, mas outros, como é o caso dos robôs semelhantes a pássaros, que são umas autênticas pestes e atiram-se a nós com todas as ganas.

Outra novidade deste jogo é a impossibilidade de disparar continuamente, tal como acontecia no original e que facilitava em demasia a missão. Podemos aqui fazê-lo, mas apenas momentaneamente, pois ao fim de alguns segundos a pistola laser aquece (fica avermelhada), impossibilitando-nos de durante alguns segundos continuar a disparar.

Por fim, por vezes os próprios objectos ultrapassam as plataformas. Parece um pouco estranho, mas esta possibilidade, que acontece de forma aleatória, foi a forma mais ou menos engenhosa que o programador encontrou para evitar que permanecêssemos sempre no topo das plataformas. Assim, volta e meia, temos que descer à terra para apanhar os objectos, ficando mais sujeitos a encontros imediatos de terceiro grau.



A jogabilidade está bastante aceitável, com um nível de dificuldade crescente, mas não frustrante, se bem que alguns níveis sejam verdadeiramente diabólicos. Mas à medida que fomos explorando o jogo, fomos avançando gradualmente nos níveis (ainda não chegámos ao fim, não sabemos quantos existem, mas seguramente mais que no original). Para o jogador médio, o desafio é perfeitamente ajustado, se bem que existam sempre aqueles "pros" que rapidamente irão dar a volta a todos os níveis.

Música apenas no modo 128 K, da autoria do também conhecido Sergio thEpOpE. Estando bem conseguida,

quase que nos passa despercebida devido à velocidade frenética do jogo, mas vale a pena fazer umas pausas para a apreciar. Assim, não atingindo o brilhantismo do original, o que seria praticamente impossível, diga-se, estamos perante um trabalho muito meritório e que seguramente irá fazer as delicias de todos os *shooters*.

Jogabilidade					
Gráficos				■	■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade				■	■
Entretenimento					■
Global					■



A equipa que desenvolveu *Elon M. with Jetpack*, *remake* de um clássico do Spectrum, desenvolveu simultaneamente *Mini Explorers XXXI*, neste caso *remake* de um obscuro (e mau) jogo lançado em 1988 pela editora espanhola Dro Soft, *Explorers XXXI*. E se no primeiro caso, seria quase impossível fazer um jogo tão bom como *Jetpac*, neste caso seria muito difícil fazer algo tão mau como o original espanhol. Não o fizeram, mas nem por isso estamos perante um bom jogo. Mas já lá vamos...

A história é praticamente a mesma, apenas com variações insignificantes. Assim, viajámos dos século XXXI para salvar o nosso planeta. A Terra atravessou uma catastrófica tempestade espaço-temporal com consequências desastrosas, pois a partícula

Nome: **Mini Explorers XXXI**

Editora: NA

Autor: Rafa Vico

Ano de lançamento: 2018

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

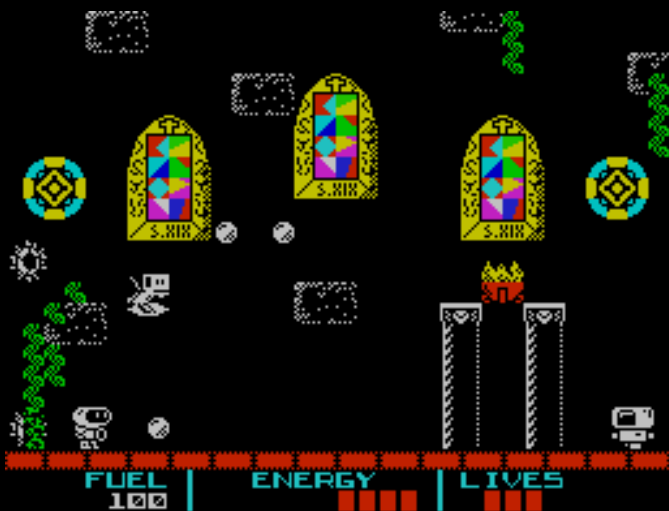
Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

inter-temporal RZ-800, que mantinha a nossa galáxia estabilizada desde o seu nascimento, foi catapultada para o passado. Se esta partícula não regressar ao tempo presente, toda a galáxia irá colapsar. Não temos outro remédio senão encontrá-la.



O original de 1988 era praticamente injogável, com *sprites* enormes, num jogo que se terminava em meia dúzia de minutos. Rafa Vico manteve a base ao nível dos cenários, mas teve o bom-senso de diminuir o tamanho dos gráficos, aumentando assim a jogabilidade. E também por isso o nome "Mini" no título do jogo. De resto, a mecânica de *Elon M. with Jetpack* está aqui presente, controla-se um pequeno robô, com a capacidade de voar através do seu jetpac. Os inimigos surgem às dezenas, mas estamos equipados com uma arma e basta um tiro para os mandarmos para outro século.



A acção desenrola-se da direita para a esquerda (tal como no original), surgindo alguns obstáculos pelo meio que terão que ser sobrevoados. Dar gás ao jetpac é também uma outra forma de conseguirmos escapar aos inimigos, mas temos que utilizar com alguma parcimónia, pois o combustível esgota-se rapidamente. Felizmente que assim que o deixamos de utilizar, os níveis são repostos.

Algo estranho e que a nosso ver facilita demasiado a tarefa é o facto de também a nossa energia ser reposta quando

atingimos alguns inimigos. Assim, se nos colocarmos em algum ponto onde os inimigos não nos possam alcançar (depressa descobriremos esses pontos, até porque os robôs voadores não chegam ao chão), e porque existe um limite de inimigos no ecrã, rapidamente conseguimos recuperar a energia perdida eliminando os inimigos que não têm a capacidade de voar. Parece-nos que neste aspecto algo deveria ter sido melhor afinado, da forma que está, assim que descobrimos a manha, o jogo torna-se demasiado fácil.

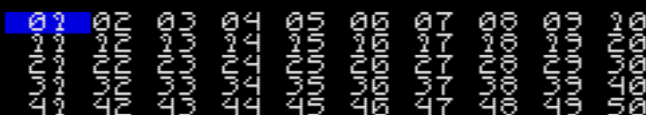
Outra fragilidade que detectámos, embora aqui o programador tenha optado por não desvirtuar o original (ao contrário do que fez em *Elon M. with Jetpack*, onde foram acrescentados imensos níveis), é a sua pequena dimensão. São apenas cerca de duas dezenas de ecrãs, a maior parte deles ultrapassados em poucos segundos, o que faz com que a longevidade seja muito fraca. E nem o facto de haver duas barreiras pelo caminho que apenas abrem após eliminar-se alguns inimigos, faz com que o desafio seja maior.

É uma pena, pois pensamos que aqui Rafa Vico talvez pudesse ser um pouco mais ambicioso, aumentando o número de ecrãs, ou mesmo criando tarefas extra para serem cumpridas. É que os cenários que existem até são bastante interessantes, a jogabilidade é razoável, com uma grande rapidez de acção apesar do número elevado de objectos no ecrã, e *Mini Explorer XXXI* apenas peca por ser demasiado fácil e terminar-se em meia dúzia de minutos por um jogador mais experimentado.

De qualquer forma, este é o segundo programa deste autor a entrar na competição ZX-DEV-MIA-Remakes e não o desprestigia de forma alguma, apenas achamos que um pouco mais de ambição traria mais algum "sal" a este jogo. Da forma como está, é apenas mais um mini-jogo, podendo ser descarregado gratuitamente.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

# PITMAN



g0blinish, 2018

Nome: **Pitman**

Editora: NA

Autor: Dmitry Krapivin

Ano de lançamento: 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

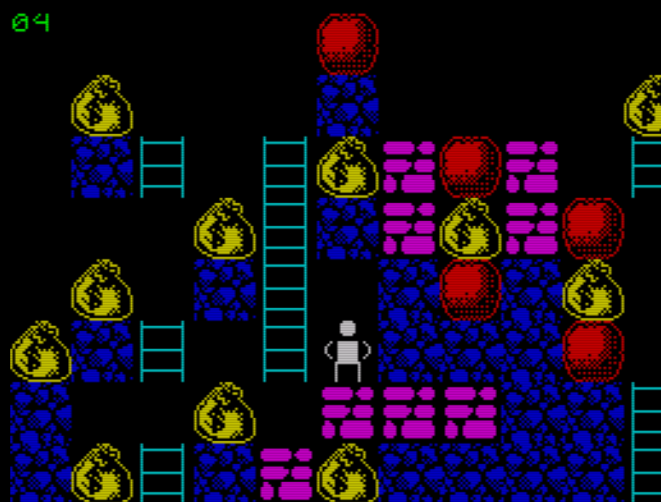
Memória: TR-DOS

Número de jogadores: 1

Faltam-nos as palavras para adjectivar a capacidade do programador russo Dmitry Krapivin (*aka* G0blinish) em lançar jogos, a grande maioria pequenos quebra-cabeças. Pitman é o mais recente, tendo saído no último dia de 2018, cerca de uma semana depois de Fillomania. Aliás, durante o ano Krapivin lançou em média mais de um jogo por mês. Incrível, não é?

Pitman traz-nos à memória Boulder Dash, sendo também um remake de um jogo que apareceu para o Game Boy em 1990. Ao contrário do jogo que o inspira, cujo cenário era *multiscreen*, toda a acção desenrola-se num único ecrã. Ou seja, conseguimos visualizar todo o cenário, permitindo-nos desde logo delinear o melhor caminho a fazer para apanharmos os sacos de dinheiro e não ficarmos bloqueados. Ainda por cima

como não existe um tempo limite, podemos ponderar muito bem os movimentos.



Também aqui não corremos o risco de levar com os pedregulhos em cima. Ou seja, foi retirada a vertente dos reflexos rápidos, centrando-se o programador

apenas nos quebra-cabeças. E são cinquenta, correspondente aos diferentes níveis. Podemos corrê-los livremente, e se por acaso dermos um passo a mais do que o devido, temos sempre possibilidade de recomeçar o nível (não existe limite de vidas, também).

Este é então mais um mini-jogo de Krapivin, com gráficos funcionais, sem som, mas com uma boa jogabilidade e que vai fazer com que os *puzzlers* queiram correr os desafios até ao fim. O jogo é gratuito, e o programador disponibilizou ainda o código-fonte para quem quiser fazer melhorias.

Por fim, para 2019 deixamos ainda um desafio para Krapivin: que tal avançar para um jogo mais ambicioso, já que talento e conhecimentos técnicos não lhe faltam? Talvez até avançar para uma parceria com outro programador e criarem um mega jogo...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Super Master tem uma particularidade engraçada: a primeira versão surgiu em 1990. Muitos anos depois, o Lúcio pegou nessa primeira versão, melhorando-a, surgindo agora a v2.

Como já perceberam pelos *screenshots* que aqui deixamos, Super Master é baseado no muito conhecido Mastermind, jogo de tabuleiro, inventado por Mordechai Meirowitz em 1971, que vendeu mais de cinquenta milhões de unidades em oitenta países e tornou-se no mais bem sucedido (novo) jogo da década de setenta.

Nome: **Super Master**

Editora: NA

Autor: Lúcio Quintal

Ano de lançamento: 1990 / 2018

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

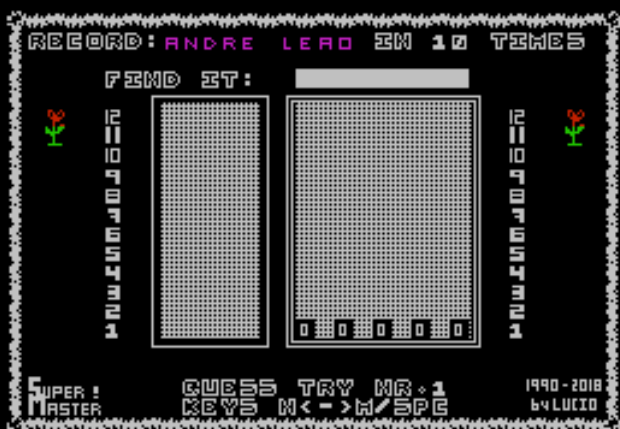
Joystick: Não

Memória: 48 K

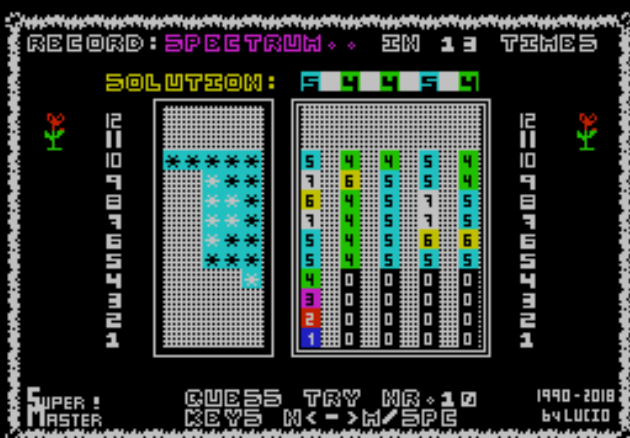
Número de jogadores: 1

De forma muito simplista deixamos as instruções. Assim, o original tem pinos de seis cores diferentes, excepto o preto e branco (estes existem, sendo menores e tendo outras funções). Existem quatro buracos grandes em cada fileira, somando dez fileiras, umas abaixo das outra e ao lado delas existe um quadrado menor onde vão sendo anotados os resultados. O objectivo é tentar adivinhar a combinação certa, que se encontra escondida. Sempre que há uma cor

certa no buraco errado, é colocado um pino branco, enquanto que o preto significa que há uma cor certa no lugar certo. Desta forma tenta-se chegar à combinação correcta por tentativa e erro. Parece fácil? Experimentem...



O Lúcio fez então algumas alterações relativamente ao jogo original. Em primeiro lugar, o quadrado maior do lado direito será o local onde vamos colocando os pinos, neste caso vamos escolhendo as sete cores possíveis (em vez das seis que existem na versão de tabuleiro). Depois, em vez de existirem quatro buracos, foram colocados cinco, aumentando substancialmente o nível de dificuldade. Por outro lado, concedeu-nos uma pequena ajuda, e agora, em vez de termos apenas dez hipóteses de acertar na combinação vencedora, estas aumentaram para doze.



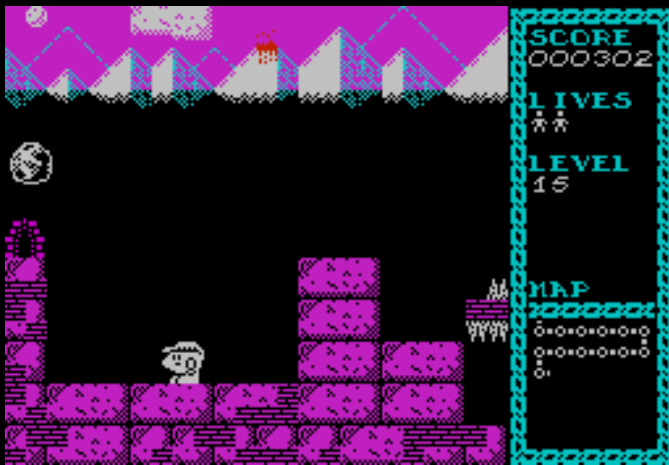
O que se obtém é então um jogo que nos obriga a utilizar as células cinzentas. É necessário muita perspicácia, mas também alguma intuição e uma boa dose de sorte, uma vez que as primeiras tentativas são aquelas que vão definir o sucesso (ou não) da nossa empreitada. Os gráficos são básicos mas funcionais (mas também não seria necessário), e som é coisa que não existe (talvez o Lúcio faça uma terceira versão com algum *beep* sempre que fazemos uma jogada, e já agora com um *loading screen* catita, a comunidade poderá ajudar nisso). Mas para quebra-cabeças e jogos de estratégia pura, como é aqui o caso, também não é importante a música, pelo contrário, poderia distrair-nos e dar-nos uma desculpa para o insucesso, pelo menos perante os nossos amigos.

Como mini-jogo gostámos da forma como o Lúcio concebeu o tabuleiro e criou esta variante de Mastermind. Mais difícil que o original, sem dúvida, mas também mais desafiante. Temos a certeza que todos aqueles que gostam do jogo original, volta e meia virão aqui realizar umas partidas. Quanto aos outros, será uma boa maneira de se iniciarem na arte do Mastermind. E sendo produto nacional, é obrigatório pelo menos experimentarem

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



E como diz o ditado, não há duas sem três. Depois de *Elon M. with Jetpack* e *Mini Explorer XXXI*, Rafa Vico lançou num curto espaço de tempo o seu terceiro jogo (saiu em Novembro, na altura passou-nos despercebido), *The Amethyst Dagger*, e este com um conceito totalmente diferente dos outros dois. Assim, em vez de um *shoot'em'up*, o que aqui temos é um *platformer* com nuances fora do habitual. Mas já lá vamos, primeiro a história...



Assumimos a pele de um aventureiro desempregado. As opções de trabalho são poucas dentro da nossa área e quase todos os tesouros são descobertos por arqueólogos famosos ou ladrões descendentes de piratas. Mas surge então um nicho de mercado: o das adagas cobertas de pedras preciosas. Felizmente que ninguém se interessou por elas, e entramos então nós em cena.

Nome: **The Amethyst Dagger**

Editora: NA

Autor: Rafa Vico

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Algures nas Montanhas Púrpura está enterrado o Punhal de Ametista, concebido em quartzo verdadeiro. Cabe a nós procurá-lo, embarcando então nesta aventura, que mais não é que a continuação de "*The Emerald Dagger*", jogo de 1985 que serviu de base não só para este lançamento, mas também para os jogos "*Rock Rain*" da GP2X.

Assim, ao longo de quarenta níveis (quando terminamos o jogo, recomeça em cenários por onde já passámos), temos que alcançar a porta de saída. Esta, normalmente está num ponto mais elevado, e só conseguimos lá chegar depois da mesma ficar acessível através dos blocos que vão caindo do céu. Sim, leram bem, os blocos vão caindo do céu e vão construindo plataformas mais elevadas que nos permitem ir para os pontos mais altos do cenário. E aqui reside o principal factor que o diferencia de muitos outros jogos do género: o factor "sorte". Isto porque os blocos vão caindo de forma aleatória, e necessitamos de facto de alguma sorte para que estes não nos deixem encurralados entre as paredes, sujeitos depois a levar com um bloco em cima, tirando-nos uma vida.





E porque é que ficamos encurralado, perguntam-se? Porque o nosso salto é limitado em termos de altura e normalmente apenas conseguimos saltar para a plataforma imediatamente acima. Se acontece ficarmos num buraco com dois ou mais blocos de ambos os lados mais elevados, então ficaremos sem possibilidade de escapatória, até levarmos com um bloco em cima, perdendo-se uma vida. E por vezes recomeça-se o nível levando logo com um bloco em cima, ou pior, voltando a cair no buraco. Este factor "sorte" é talvez o ponto fraco mais visível deste jogo, tornando a missão ingrata, para não dizer injusta.

Mas além de estarmos dependentes da ordem com que os blocos caem do céu e que nos permitem saltar para plataformas mais elevadas ou ficar encurralados, também temos que ter em atenção os pedregulhos, que se nos tocam deixam-nos momentaneamente atordoados e sujeitos a levar com um bloco em cima sem podermos fugir, assim como alguns passarocos, que fazem vôos picados sobre nós e quando nos atingem, empurram-nos para pontos que normalmente nos levam à morte (ou perto disso).

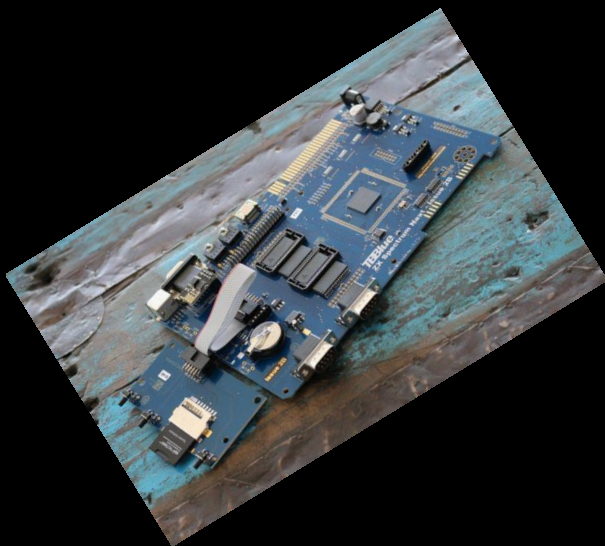
Felizmente que nem tudo está contra nós. Pontualmente encontramos vidas extra (algumas em passagens secretas que temos que encontrar), e cerca de um quarto dos ecrãs não tem qualquer armadilha, o que também não parece fazer muito sentido, mas que pelo menos permite alguns momentos de pausa e descontração.

Mas não se pense que o jogo é mau, nada disso. A jogabilidade é interessante, e tem aquele toque que nos leva sempre a tentar ir um pouco mais à frente e ver que perigos se encontram no ecrã seguinte. Mesmo sendo o rosa a cor predominante, os gráficos servem para o efeito, fazendo-nos lembrar Fred, jogo espanhol de 1984. E a música (apenas no modo 128 K), sendo semelhante aos restantes jogos de Rafa Vico, desta vez não nos caiu no goto. Optámos por jogar sem melodia, o que de forma alguma influenciou no prazer que retirámos do jogo.

Assim, não sendo uma obra-prima, até porque o factor "sorte" impede que se atinja um patamar mais elevado, consegue-nos divertir até completarmos os quarenta níveis necessários para se encontrar o punhal. A partir daí, já não tivemos paciência para continuar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

# ESPECIAL SPECTRUM NEXT



-NEXTOLD! IS THE *NEXT* EVOLUTION IN MODERN MEDICINE: A NANOROBOT INJECTED IN THE BODY OF SICK HUMANS, ARMED WITH 5 ANTI-ATHEROSCLEROSIS PROJECTILES.  
-GUIDE THE ROBOT THROUGH 21 ARTERIAL BLOCKAGES AND ELIMINATE ALL SIGNS OF PLAQUE.  
-GATHER THE HIDDEN BONUS SUBSTANCES TO ARM YOUR ROBOT WITH NEW WEAPONS AND ABILITIES.  
BUT KEEP AN EYE ON THESE VIRUSES AND THEIR DEADLY EXCREMENTS!  
CODE, GRAPHICS, AND MUSIC BY LAMPROS POTAMANDOS. VERSION 1.0 FOR THE ZX SPECTRUM NEXT TABLET DISTRIBUTION (FEB 2016). DEVELOPED USING ZEUS, CSPECT AND A 2A BOARD!

```
10 PRINT "NextBASIC is awesome"  
20 GO TO 10
```



MEGA  
JOGO

Nome: **Nextoid!**

Editora: NA

Autor: Lampros Potamianos

Ano de lançamento: 2018

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Sim

Memória: Spectrum Next

Número de jogadores: 1

Foi aberta a Caixa de Pandora: os jogos para o Spectrum Next começaram a sair (devemos entender Nextipede, que saiu ainda em 2016, apenas como uma brincadeira). E o primeiro que tivemos o privilégio de experimentar trouxe-nos inúmeras e boas memórias da infância. É que Nextoid!, tal como o nome indica, não é mais nem menos que um *clone* de um dos grandes jogos que surgiram para o Spectrum, Arkanoid. De referir que o jogo quando saiu ainda estava em fase de testes e que poderia sofrer algumas correcções e a adição de mais alguns níveis e funcionalidades. Quanto a esta parte, que muito nos orgulha, já lá iremos.

Ao longo de vinte um níveis desta primeira versão, teremos que dirigir o robô pelas artérias para eliminar todos as plaquetas e conseguirmos tornar o humano novamente saudável.



Mas vamos primeiro à história. Nextoid é um nanorobô, injectado no corpo dos humanos doentes, estando armado com projecteis que fazem regredir a esclerose.

Está dado o mote para um jogo que tem tanto de difícil, como de viciante. Se já conhecem Arkanoid, sabem do que aqui se trata: um tiro à parede muito sofisticado, onde assumem o controlo de um bastão que evita que a bola atinja a parte inferior do ecrã (se tiverem habilidade para isso), ao longo de vinte e um níveis de fino recorte (para já), e com a adição de dezenas de *add-ons*, nem todos sendo uma ajuda. Alguns são maquiavélicos, mesmo, nomeadamente aquele que nos troca os controlos. Depois temos os habituais nos jogos do

género, alguns que aumentam ou diminuem o bastão, ou que diminuem ou aceleram a velocidade da bola, outros que nos permitem disparar contra os blocos, um particularmente interessante (*killer*) que leva tudo à frente, destruindo todos os blocos que atravessa de uma assentada, alguns que concedem vidas extra ou permitem logo passar de nível, enfim, uma grande panóplia deles, havendo muitos símbolos para serem decorados.



Por vezes aparecem também *add-ons* com pontos de interrogação. Estes poderão dar origem a qualquer um dos outros, havendo portanto o factor sorte com que contar. Aliás, este jogo, tal como Arkanoid já o fazia, traz à tona o dilema do macaco que apanha a banana por um buraco, mas que não consegue depois soltar a mão do buraco sem antes largar a banana. É que são inúmeras as vidas que perdemos para tentar apanhar um *add-on*, em detrimento da bola.

Mas não deixar a bola ultrapassar a parte inferior do ecrã não é a nossa única preocupação. A partir do segundo nível entram em cena os vírus e os seus incómodos excrementos, que deveremos evitar a todo o custo. Convém assim

também tentar levar a bola a eliminá-los, doutra forma corremos o risco de morrer ingloriamente com um excremento em cima.

Nextoid! consegue também demonstrar todas as potencialidades do Spectrum Next. Gráficos e música de grande qualidade, e uma jogabilidade fabulosa, com uma graciosidade de movimentos apenas visto nas máquinas de 16 *bits*, mas que passarão a fazer parte do Universo do Spectrum, quer se goste, ou não.

Dois meses e meio depois de sair a primeira versão de Nextoid!, André Luna Leão (o vosso escriba), ajudou Lampros Potamianos a criar novos níveis para Nextoid!. De um total de catorze novos níveis desenhados pelo André, foram escolhidos sete, levando a que a versão final de Nextoid! conte agora com vinte e oito níveis, dificultando ainda mais a missão. E se antes já considerávamos Nextoid! excelente, com estes novos níveis a fasquia subiu ainda mais. Ao lado poderão ver um dos novos níveis, os restantes terão que descobrir por vós próprios...

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Dungeonette**

Editora: Software Amusements

Autor: Adrian Cummings

Ano de lançamento: 2018

Género: Labirinto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: Spectrum Next

Número de jogadores: 1

Nextoid! foi o primeiro jogo a sair para o Spectrum Next a utilizar todas as capacidades deste computador. E surgiu entretanto o primeiro lançamento físico de um jogo para esta plataforma, sendo Adrian Cummings o felizarado que irá ficar para a história. Mas também existe o reverso da medalha, como iremos ver.

O jogo é visto numa perspectiva de cima. Aliás, as semelhanças com Atic Atac ou Wizard's Lair são muitas, desde o pormenor do som dos nossos passos, até às passagens secretas existentes nas estantes, tudo nos fazendo lembrar esses dois jogos. Não que isso seja negativo, pois quem aprecia labirintos de certeza que vai ficar bem servido com Dungeonette. Os restantes (como é o nosso caso), poderão reparar em alguns pormenores que no nosso entender poderiam ser melhor trabalhados.



Em Dungeonette assumimos o papel de um cavaleiro, que ao longo de três níveis (ou calabouços, se preferirem), tem que recolher todo o ouro que conseguir, as chaves que lhe permitem abrir as portas que dão acesso a novas salas, entre outros objectos fundamentais para se conseguir ultrapassar certos obstáculos (por exemplo, o rio de fogo). No final de cada masmorra encontra-se um guardião, que requer algum engenho para ser abatido, até porque ao seu lado tem um exército de estranhos seres que o defende de forma bastante acirrada.



lá dentro. Seria simpático, ainda mais sendo o primeiro lançamento físico de um jogo para o Spectrum Next, ter pelo menos um pequeno manual, a história, dicas, etc. (já nem pedimos *badges* ou autocolantes). Poderia ajudar a tornar ainda mais memorável este lançamento.

Um outro aspecto que nos leva a pensar que o jogo deveria ter uma maior dedicação por parte do programador é a sua extensão. Poderemos estar a ser injustos e o problema estar ao nível da limitação de memória, mas parece-nos que apenas três níveis, com um nível de dificuldade que nem é excessivo, irá limitar a longevidade de *Dungeonette*. Para terem a noção, no terceiro jogo que fizemos, atingimos logo o segundo nível (e lembrem-se que apenas existem três) e ao fim de meia dúzia de tentativas chegámos ao fim.



Mas com isso tudo não queremos tirar o mérito do jogo. Sem dúvida que há pequenas arestas a limar, e uma expansão com mais níveis seria muito interessante, mas tal como acontecia com *Atic Atac*, também *Dungeonette* tem aquele toque que nos faz voltar a carregar o jogo mais uma vez para conseguirmos chegar um pouco mais

longe e ver que mistérios se escondem nas novas salas.

Depois, aproveita também ao máximo as potencialidades do Next, quer ao nível gráfico, quer ao nível sonoro. Muito colorido, com gráficos atractivos, embora por vezes as cores se confundam, especialmente tendo em conta a rapidez da acção. Mas os cenários estão bem construídos e imaginativos, e no fundo é isso que mais conta.

Resumindo, *Dungeonette* fará as delícias dos apreciadores do género. Os restantes, poderão dar uma espreitadela, pois o jogo é realmente bastante divertido, e uma vez sendo o primeiro lançamento físico para o Spectrum Next, será um item muito apreciado pelos coleccionadores. Quem quiser obter a versão digital, terá que desembolsar £ 5.99. Já a versão física, que é limitada a mil exemplares, tem um custo de £ 9.99, acrescido de portes.

Um pormenor final para quem joga através do emulador (connosco acontece isso): quando o jogo inicia, assume imediatamente o *Kempston*. Para poderem controlar o cavaleiro com o teclado terão que carregar na tecla "J".

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					■
Dificuldade				■	■
Longevidade				■	■
Entretenimento					■
Global					■



Nome: **DeltaStar Earth Defence**

Editora: Software Amusements

Autor: Adrian Cummings

Ano de lançamento: 2018

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: Spectrum Next

Número de jogadores: 1

MEGA  
JOGO

Os jogos para o Spectrum Next começam a sair com maior regularidade, quando se aproxima a data de lançamento deste computador. E Adrian Cummings vai no segundo jogo para este sistema, depois de Dungeonette, clone moderno de Atic Atac que apreciámos bastante, sendo a sua única lacuna o facto de ter apenas três níveis. Três níveis é o que DeltaStar não tem. São nove e todos bem recheados, sendo garantia de que se vai passar aqui bons momentos até se conseguir libertar a terra dos opressores alienígenas.

patamar próximo da perfeição? Não interessa se já ouviram esta história vezes sem conta ou se já experimentaram mil e um jogos semelhantes, o que conta é que assim que começarem a dar ao gatilho, não mais querem parar.

Ainda antes de iniciarem a missão de expulsar os inimigos do Sistema Solar, é-vos apresentado um ecrã que substitui qualquer manual de instruções. Ficam assim a saber que durante a missão vão poder contar com algumas ajudas. Estes *power-ups*, familiares para quem já está habituado a este tipo de jogos, são fundamentais se querem avançar ao longo dos níveis. Assim, começam com umas míseras balas (B), que pouco mais fazem do que comichão nos inimigos. Os lasers (L) já duplicam a força bélica, mas se querem mesmo ver destruição, apanhem as fireballs (F). Aqui sim, vale a pena ver os nossos tiros a dizimarem as vagas inimigas. E tal como em Galaxians, só passam para o nível seguinte depois de eliminarem todas as vagas inimigas.



Assim, em DeltaStar, Adrian Cummings optou por uma abordagem completamente diferente. Está-se agora perante um puro *shoot'em'up*, clone do mítico Galaxians. Mas o que é que isso interessa, quando o jogo atinge um

Cada nível tem também várias fases. Assim, além das vagas normais, por vezes têm que passar por sectores pejados de

asteróides ou detritos espaciais. Aqui têm que evitar serem atingidos, sendo que os objectos menores podem ser destruídos à força do tiro. Como estão em órbita de um planeta, passam várias vezes por estes objectos, mas se os forem destruindo (os pequenos), é garantia que estes já não vos vão chatear quando voltarem a passar pelo mesmo ponto.

Por fim, e antes de passarem ao nível seguinte, têm que se ver com um monstro de final de nível, devidamente guardado pelos seus exércitos. Estes não necessitam de serem eliminados para se acabar esta fase, mas é de todo conveniente começarem pelas peças menores. Depois, terão que acertar nos pontos nevrálgicos do "boss", única forma de o destruírem.



Os gráficos são excelentes, fazendo jus às capacidades do Spectrum Next, assim como o som. Mas o melhor de tudo é a jogabilidade e a capacidade de entretenimento. Sendo este um *shoot'em'up* puro, sem grandes elementos inovadores, seriam estes dois factores a definir a qualidade do jogo. E neste aspecto, levam nota máxima. Este é daqueles jogos perfeitos para se tentar bater recordes e que dificilmente se

larga. E já agora, desafiemo-vos a ultrapassarem os 91.470 pontos...



Tendo nós já terminado o jogo, deixamos também algumas dicas:

- Mantenham-se nos cantos, geralmente as vagas inimigas não chegam lá. A partir daí vão "limpando" os inimigos gradualmente, correndo menos riscos.
- Memorizem as vagas inimigas, fundamental para poderem evitar as balas inimigas e para saberem o momento em que podem apanhar os *power-ups*.
- É fundamental desde logo, isto é, no primeiro nível, apanhar o "fireball". Só depois deverão optar pelos "shields".
- Se já tiverem o "fireball" activado, esqueçam os restantes *power-ups*. Excepto os "shields", mas não corram grandes riscos para o apanhar.
- No "boss", a paciência é uma virtude. Mantenham-se nos cantos e apenas ataquem pela certa.
- Nas cinturas de asteróides, se não tiverem o "fireball" activado, optem por desviar-se dos objectos, em detrimento de os tentarem destruir.



A versão digital de DeltaStar Earth Defence tem um custo de 5.99 usd e a versão física de £ 9.99 + portes, mas podemos dizer que compensa inteiramente o valor pedido. A fasquia dos jogos para o Next foi colocada muito alta, e agora mal podemos esperar pelo próximo jogo do Adrian Cummings, Montana Mike.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				■
Dificuldade			■	■
Longevidade				■
Entretenimento				
Global				



Nome: **Montana Mike**

Editora: Software Amusements

Autor: Adrian Cummings

Ano de lançamento: 2018

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: Spectrum Next

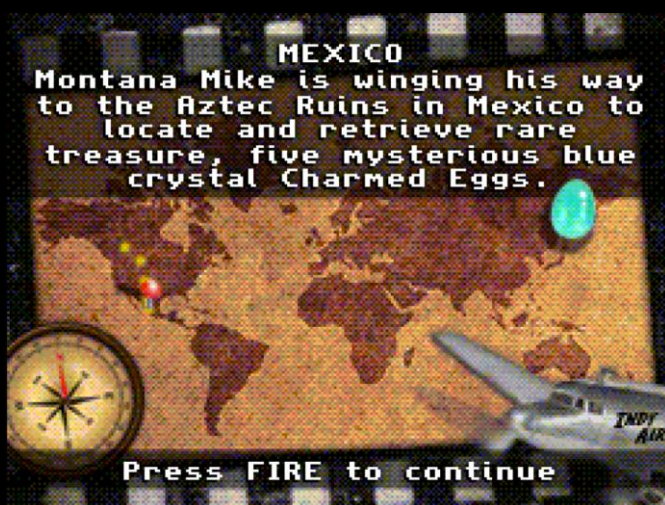
Número de jogadores: 1

Abram alas, Indiana Jones está de volta!!! Bem, não é o Indiana Jones mas anda muito perto, é Montana Mike, o novo herói criado por Adrian Cummings, que continua imparável na sua missão de laçar jogos para o Next.

Depois de Dungeonette e de DeltaStar Earth Defence, Adrian muda radicalmente o género de jogo. Não esperem encontrar por aqui os labirintos à la Atic Atac, ou o "tiro neles" de Galaxians, o que nos é apresentado é uma aventura de arcade, com muitas plataformas à mistura, a fazer lembrar, e muito, Rick Dangerous, mas sem o excessivo grau de dificuldade deste.

Também já antes dissemos, não interessa se a história é pouco original ou se copia a fórmula de outros, o que interessa é se

o jogo é bom e se nos diverte. E podem crer que Montana Mike acerta na *mouche*. Mas vamos então à história da nova aventura de Indiana Jones, isto é, Montana Mike. Ou apenas Mike. É que passámos tanto tempo a tentar acabar o jogo (e conseguimos), que Mike já é como se fosse família.



Assim, este intrépido herói anda à volta do mundo à cata de tesouros para o museu do seu pai. Ao longo de quatro pontos no globo (México, Egipto, Londres e China), tem que recolher, em cada um deles, cinco objectos valiosos, pelo que só então poderá regressar a casa em segurança. Cada ponto corresponde a um nível e só se avança para o seguinte exactamente quando obtém o quinto objecto (não é necessário visitar todos os cenários, mas não o deixem de fazer).



A aventura começa no México, e como seria de esperar Mike tem que entrar nas ruínas de um templo asteca. Estas estão recheadas de perigos e armadilhas. Convém não só que Mike tome muita atenção onde pisa, pois nem todo o chão é estável, mas também ao que se encontra no tecto, não vá este cair-lhe em cima.

Para ajudar Mike, existe o seu fiel chicote, sendo uma das formas de eliminar os restantes seres que povoam os cenários. Mas é necessário algum cuidado, pois se deixa os inimigos aproximarem-se demais, esta arma deixa de ser eficaz. Em alguns pontos do cenário encontra-se uma seis tiros, bastante mais eficaz para lidar com os inimigos, mas há que usá-la apenas

quando necessário, pois as munições são poucas.

Depois do México, segue-se o Egipto. Naturalmente que os cenários mudam, e Mike encontra-se agora nas catacumbas de Ra. Em vez de encontrar cobras e lagartos, encontra besouros e outros seres típicos do Antigo Egipto. Só faltam as múmias, mas ainda bem, pois o jogo já é difícil o suficiente sem mais estes seres.

Nem tudo é imediato e há que decifrar também alguns enigmas, como o do ecrã abaixo. Não vos vamos dizer como fazer com que a escada desça e permita a Mike atingir o piso superior, no entanto um conselho deixamos: explorem muito bem todo o cenário, até os pontos mais recônditos. Nunca se sabe quando escondem algo...



De seguida a Europa. Os lúgubres subterrâneos de Londres são o poiso do terceiro nível. Ratos e muito material radioactivo é comum por esses lados. Assim como uns estranhos seres, provavelmente alguma mutação genética resultante de todo o lixo depositado nesse local. Não nos vamos esquecer, da próxima vez que visitarmos Londres não iremos andar de metro...

Os desafios não diferem muito dos restantes níveis, e mesmo o grau de dificuldade é consistente com o dos dois primeiros. No entanto, o cenário é aqui mais labiríntico, pelo que traçar um mapa poderá ser uma boa ideia (cada nível tem cerca de cinquenta ecrãs).



E se tudo correr bem e forem um ás do chicote, entram então no Palácio de Ming, na China. Diferentes inimigos, diferentes obstáculos, mas a mecânica de jogo mantém-se. Muito salto, muito estalar do chicote e muito recomeçar do início de cada nível. Uma grande vantagem é que de cada vez que se perde todas as vidas, recomeça-se no início desse nível, não tendo que repetir todo o caminho. Até aqui Montana Mike ganha pontos relativamente à concorrência.

Outra vantagem em relação a outros jogos do género, com Rick Dangerous à cabeça, é que se estiverem com atenção aos cenários conseguem detectar os perigos que se escondem. Isso torna o desafio bastante mais justo, se bem que continue a haver uma boa dose de frustração de cada vez que se perde a vida dez vezes seguidas no mesmo local.



Como já perceberam, gostámos muito de Montana Mike. Apesar de ser um desafio difícil, o que se nota é que tem uma curva de experiência muito ajustada. De cada vez que iniciamos o jogo, vamos um pouco mais à frente. Não foi assim de espantar que tenha sido no México onde perdemos mais tempo, tendo o último nível sido terminado num tiro, pois já tínhamos interiorizado as manhas todas dos anteriores.

Gráficos bastante bons, o *sprite* de Mike é um mimo, cenários muito imaginativos e som agradável, contribuem para uma experiência muito gratificante. Sem dúvida alguma que este é um jogo aconselhado a todos os fãs do género, e não só. E se optarem pela versão física, essa inclui o belíssimo mapa da página seguinte.

Jogabilidade					
Gráficos					■
Som					■
Dificuldade					■
Longevidade					■
Entretenimento					
Global					

## AZTEC RUINS MEXICO



JOYSTICK IN PORT-1

KEYS:

W=WHIP / G=GUN

RIGHT HANDED KEY ADVENTURERS  
Q, A, O, P, SPACE OR N

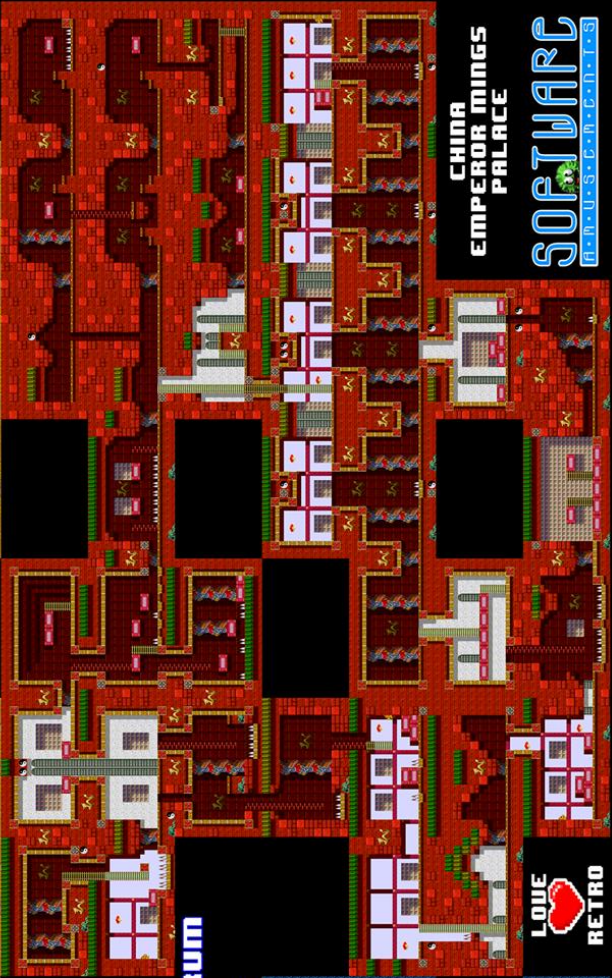
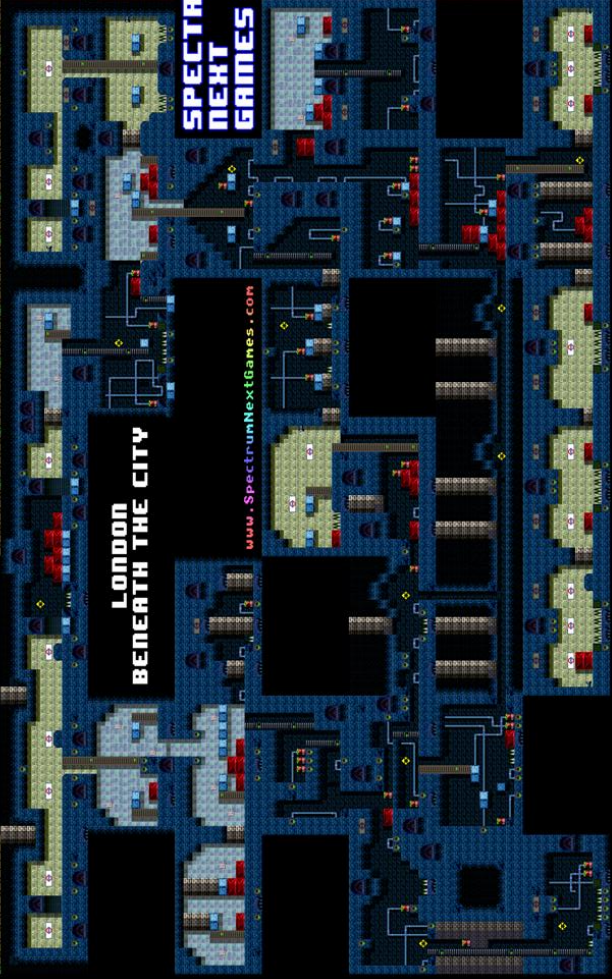
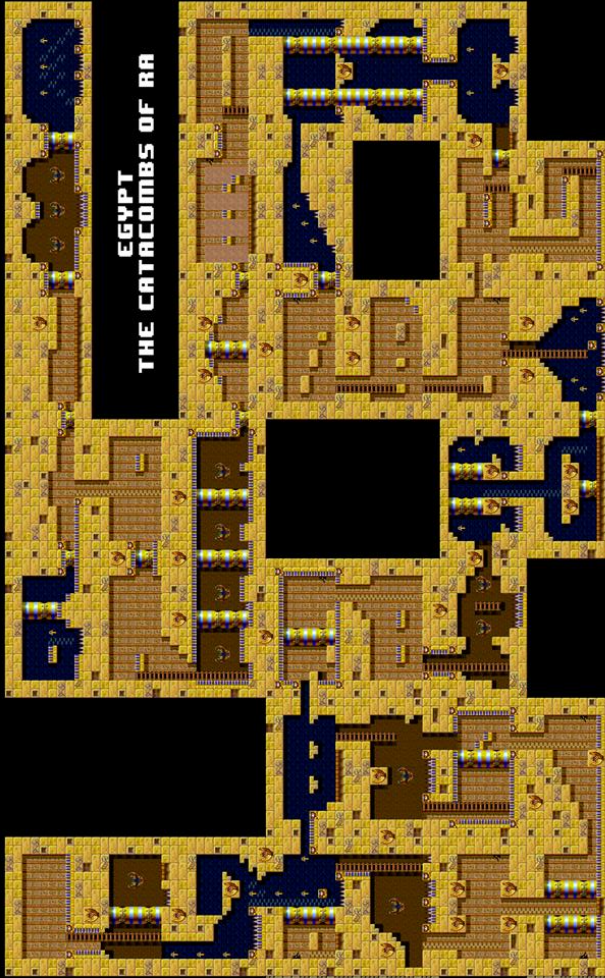
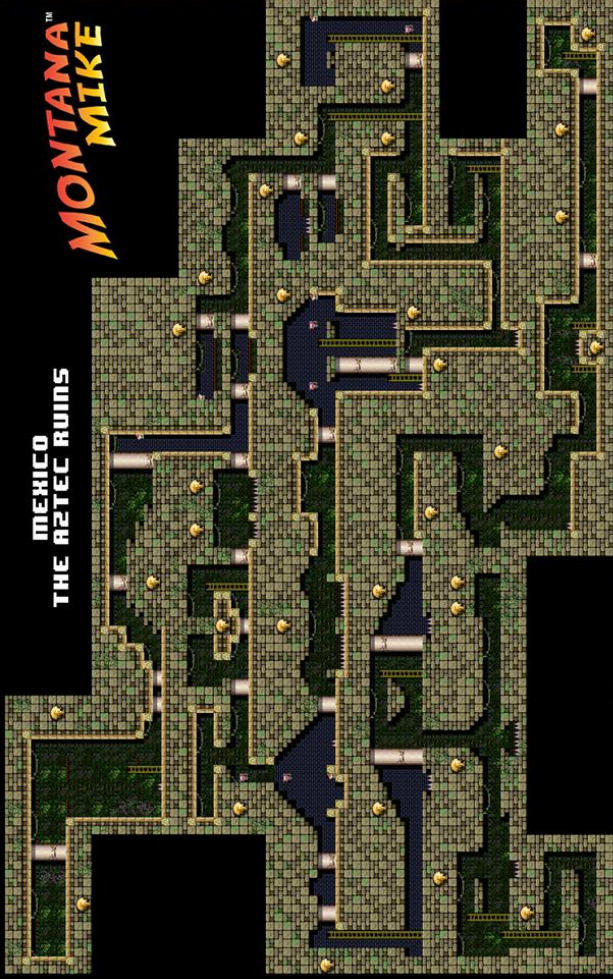
LEFT HANDED KEY ADVENTURERS  
K, M, Z, X, SPACE OR N

ENTRANCE  
TO TOMB



FIND  
THESE

WWW.SPECTRUMNEXTGAMES.COM



## Contributores de Planeta Sinclair

Não poderíamos deixar de fazer uma referência a todos aqueles que nos ajudaram a preservar o material que temos disponibilizado em Planeta Sinclair. Sem estes, o espólio recuperado seria bastante mais pobre...

Imortalizamos assim os seus nomes:

- Afonso Gageiro
- Alexandre Aleluia
- Álvaro Coelho
- André Luna Leão
- Daniel Almeida
- Daniel Martinho
- Filipe Veiga
- Jorge Pais
- Jose Manuel (Trastero del Spectrum)
- Mário Viegas
- Michael Bruhn
- Nuno Miguel
- Nuno Santos
- Paulo Ferreira
- Paulo Teixeira
- Pedro Lamy
- Pedro Pimenta
- Ricardo Reis
- Rui Cunha
- Rui Santana
- Vasco Gonçalves
- Victor Machado

---

## Melhor jogo de 2018 para Planeta Sinclair

- 1º lugar - Unhallowed
- 2º lugar - Mighty Final Fight
- 3º lugar - Ninja Gaiden: Shadow Warriors
- 4º lugar - All Hallows
- 5º lugar - Maze Death Rally-X
- Menção honrosa: Níxy: the Glade Sprite



UNHALLOWED

