ALMANAQUE 2019



Eight Feet Under

Booty THE REMAKE

Sophia II

Tiki Taca

Bruce Lee

Laetitia

Nixy and the Seeds of Doom

Valley of Rains

Orific!

Castlevania Spectral Interlude

ALIENS NEOPLASMA

planeta sinclair

Editorial

Mais uma ano que se passou, e assim do nada completámos o nosso quarto ano de vida (e também o nosso quarto almanaque, este com um *layout* completamente diferente). Já mete algum respeito, ainda mais tendo em conta que a temática de Planeta Sinclair está relacionada com um sistema que já estava obsoleto no final dos anos 80. Isto só mesmo para maluquinhos (do Spectrum), como já apelidaram um dos membros do blogue.

Comparativamente ao ano anterior, foram lançados ainda mais jogos, destacando-se um género em particular: as aventuras de texto. De facto, foram criadas muitas e boas, algumas apenas mini-jogos que se resolvia ao final de meia-hora, mas outras já com um acabamento mais profissional e que nos entretiveram por muitos dias. A maioria conseguimos terminar, tendo sido criado alguns mapas que fomos deixando no blogue, tal e qual como os leitores das revistas da especialidade faziam há 30 anos.

Já a nível nacional a cena está mais pulsante que nunca. Graças ao nosso amigo João Diogo Ramos, foi inaugurado o Museu do Spectrum em Cantanhede. Conceito pioneiro e inovador, tem sido alvo de uma série de eventos, os quais os membros deste blogue têm sido participantes activos. Workshops, apresentações, demonstrações, visitas guiadas, entrevistas, de tudo um pouco tem acontecido em Cantanhede, doravante considerada como a Capital do Spectrum. Claro que não poderíamos deixar de nos referir a alguns destes eventos neste almanaque. E preparem-se, pois 2020 vai ser recheado de novidades, a começar com a inauguração do primeiro museu a nível mundial dedicado exclusivamente ao Spectrum. E onde? Cantanhede, pois claro.

Continuamos também na senda da preservação de material (os chamados MIA's), sendo a Astor Software e a Timex um bom exemplo daquilo que se tem conseguido fazer nessa área. Os programas têm vindo a ser disponibilizados no blogue a um ritmo alucinante, sempre vários por semana. Para isso muito tem contribuído a comunidade portuguesa, que tem apoiado esta iniciativa, e que inclusive nos empresta ou doa as suas cassetes para preservarmos o seu conteúdo. Foi assim que conseguimos recuperar autênticas pérolas portugueses, casos do Play for Peace, Bloco Mágico, Doce Lar, O Segredo dos Templários e Talismã (partes 1 e 2). Continuamos na senda de mais raridades, caso das partes 3 e 4 de Talismã (se é que existem), Elifoot, Corrida de Caracóis, ou os primeiros jogos de Marco & Tito, lançados pela Wizard. Havemos de lá chegar.

2019 foi também o ano em que a equipa de Planeta Sinclair aumentou. Demos as boas vindas ao Rui Ribeiro, responsável pelo primeiro emulador português para o Spectrum, e também pelos conteúdos mais técnicos sobre programação, juntando-se ao Filipe Veiga nesta matéria, criando grandes expectativas de colaboração para 2020.

A Espectroteam também esteve activa, com o lançamento de Joe Blob no magazine digital Woot!. A nível individual, o Pedro Pimenta criou música para variados jogos, e o Filipe foi responsável por uma *cover tape* para a revista Jogos 80. Quanto a mim, traduzi mais alguns jogos para a nossa língua, destacando-se o magnífico Castlevania, mas também Sprouty e Zona Zero. E já estão programados mais uns tantos para o futuro.

Uma palavra ainda para a competição Yandex Retro Games Battle 2019 da qual fui júri: 19 jogos, alguns de grande qualidade, é obra!

Existem muito mais novidades, mas a prosa vai longa, o espaço é escasso, pelo que terão que as procurar nas páginas seguintes ou no blogue.

Números finais de 2019 de Planeta Sinclair:

- 735 posts
- 160.727 visualizações
- Média mensal de 13.394 visualizações

André Luna Leão



Colaboradores:

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



Índice

Editorial 2
Preservação 5
Sardonic 6
Droid Buster 7
Lovecraft Mythos 9
Joe Blob 10
The Malignant Core 11
Gluf 13
Final Battle 14
Resistance 15
Mike, the Guitar: The Shooter 16
Laetitia 18
Bulbo's Intrepid Adventure 21
Moritz Strikes Back 22
Sophia II 24
Zona 0 27
The Collected Works 28
Return of the Roach 29
Two Days to the Race 30
Booty: The Remake 32
Artillery 33
Tiki Taca 34
ZX Wonky One Key 36
Redshift 37
PTM 39
Dead Zone 41
Ninjakul2: The Last Ninja 43
Manic Pietro 45
The Mr Noseybonk 46
ZX Larry 47
Ninja Gardening Simulator 49
Aliens: Neoplasma 51
Dizzy and the Mushrooms Pie 54
Dizzy Scripting Engine 55
ISS Emergency 56
Moritz to the Moon 57
Cell 3326 59
Dweebs Drop 60
Behind Closed Doors 5 61
Behind Closed Doors 6 62
Dragonfire ZX 63
Atlantis ZX 64
Higgy 2: The Wrath of McMania 65
Motte and Bailey 66
Sondagem ZX-DEV 68
Resultados ZX-DEV 69
A Littlefish Big Tale 70
The Revenge of Moriarty 71
Trine Michelson's Hot Parts 72
Rade Blunner, Ep1 73
Magical Tower Adventure 74
Exposição Load "" 75
The House on the Other Side of the Storm 79
ZHL 80
Chip Rescue 81
Brain 8 82
Birdy Cantabile 83
Big Deal 84
Sc0tb0t 85
Escola Primária de Bearsden 86
Castlevania: Spectral Interlude 87
Krap Park 89
Percy Penguin in the Present Palaver 91
Lafix II 92
Operation: Labyrinth Fall 93
Muso 94
Robot: the Impossible Mission 95
Being Left Is Not Right 96
Mr. Do! 97
Karhum 98
Rade Blunner, Ep 2 99
Cosmito en Imperio Cobra 101
Tw@tter 102
Bubblegum Bros. 103
F'n Balls 105
Astronauta 106
Glazx 107
B1n4ry! 108
Generació Digital 109
Invasion of the Cloud People 109
Andy's Escape 109
Bulbo and the Blue Dragon 110
The Hut 111
The Legend of the Frog Prince 111
Dead End 112
Escape to Murky Woods 113
Guarded by Trolls 114
Mag the Magician 114

Índice

Moon's Fandom Festival 115
Block Dude 117
From Out of the Snow 118
Escape From Dinosaur Island 119
Deer Creek 120
Time Blaster 121
Alien Research Centre II 122
Behind Closed Doors 1, 2 e 3 123
Creepy 124
Train Wars 125
Aquanoids 125
The Quest for the Sacred Flame of Hestia 126
Qtspecem 127
Future Race 128
A Troll's Revenge 129
Firefox 130
Knights & Demons 2 131
Angry Doris 132
Load "Encontros" 133
Eight Feet Under 134
Better Late Than Never 135
Bruce Lee RX 138
Aznar, the Sport Star 140
Astro Blaster 142
From Out of a Dark Night Sky: After the Dark 144
Mage Rage 145
Che-Man 146
Super Mario Bros. 147
Bitnamic Software 148
2048 149
TuT-TuT (ZX81) 150
Una Bruma en Stratford 150
Níxy and the Seeds of Doom 151
Rescate en Marte 154
TuT-TuT 155
Paintball 2048 156
Spraeng Skolen 157
Speccy Invaders 158
Black & White 159
Em Busca dos Tesouros 161
Dirty Dozer 164
Paracaidista Kerl! 166
Godkiller (NTE) 167
MOD para clássicos 169
Mini Battle Tank 170
"Preservação de MIA" 171
Super Enquiry Simulator 172
The Hair-Raising Adventures of Mr. Hair 174
Alone in Darkmaze 176
Automated Cave Explorer 177
Merry Night Shift 178
Drift! 179
Ernesto's Adventures 181
Escape From Dinosaur Island DX (versão 2) 182
Hunt Buck: Nuclear Defense 183
Interceptor 2020 185
Just a gal 186
Little Mouse Adventure 188
Mantra Kill 189
The Order of Sleeping Dragon 190
Pre-Zu 192
Quest for Elements 193
RoboBro: Episode 1 194
Competição Yandex 195
R-Stalker 196
Joe Blob remasterizado 197
Sochi Nights 198
Space Monsters Meet the Hardy 200
Valley of Rains 202
Yanga 205
Yazzie 206
Spy School 2 207
Ad Lunam 208
Santa's Chimney Challenge! 209
Woot! 2019 210
Sprouty 212
Cheesy Chase 213
Moon and the Pirates 215
Crowley World Tour 217
Tetris 2019 218
Jogo do ano 219
Para 2020... 220
Load ZX Spectrum 230

ZX Spectrum Next





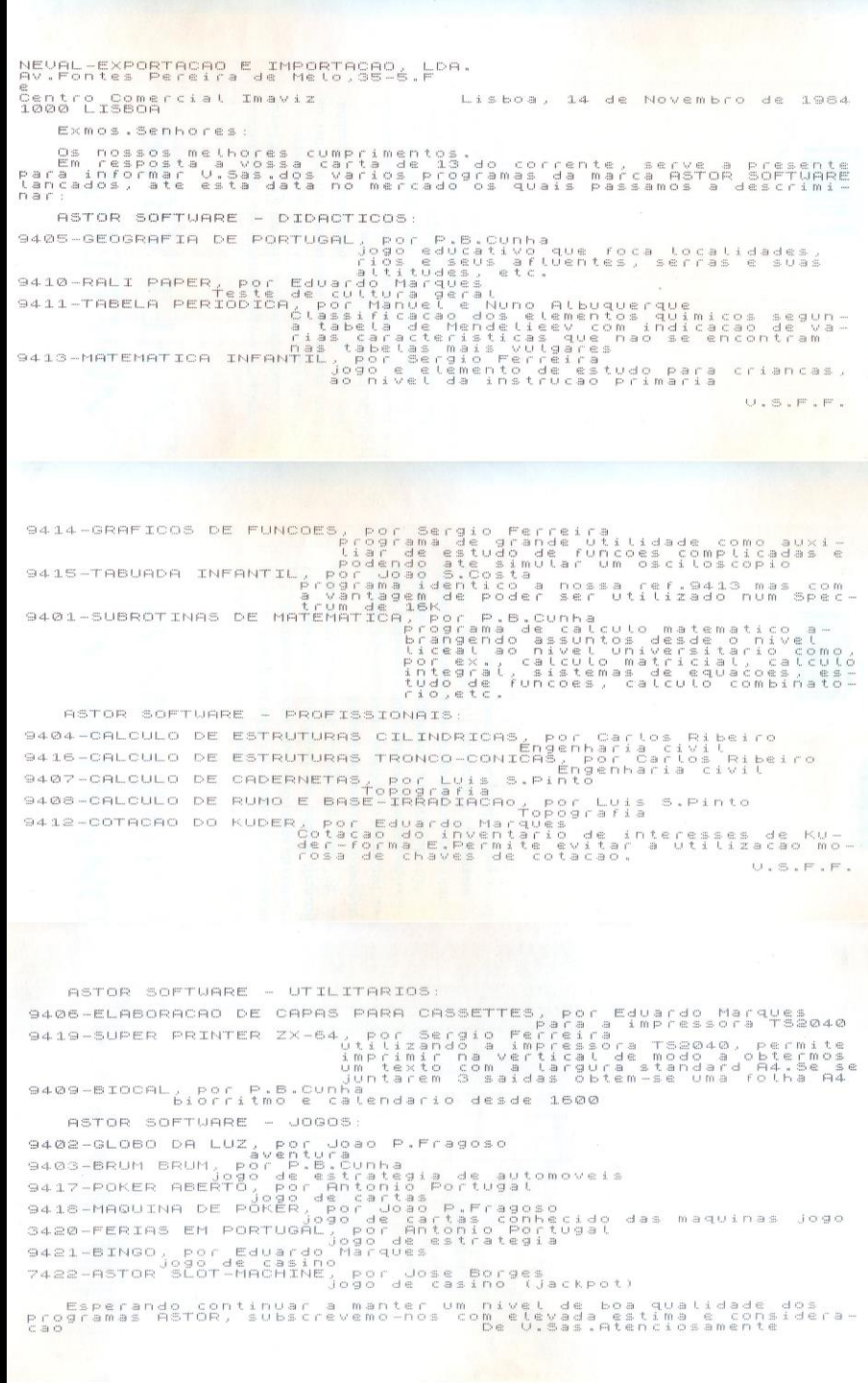
Uma das rúbricas com maior sucesso de Planeta Sinclair, e que também nos enche de orgulho, é a da **preservação**, quer seja de programas e jogos, revistas e jornais, manuais técnicos ou até de algum *hardware* mais raro de se encontrar.

Assim, semanalmente vamos disponibilizando o suplemento Pokes e Dicas, d'A Capital, bem como alguns programas com carácter *homebrew*. Mas os mais apetecíveis são, sem dúvida, aqueles que deixamos durante o fim-de-semana, normalmente variando entre a Timex e a Astor, mas por vezes deixando também verdadeiras "bombas", nomeadamente jogos há muito procurados pela comunidade portuguesa (quem não se recorda de Play for Peace ou Talismã, por exemplo?).

A CAPITAL



O próximo ano continuará assim a seguir a mesma linha de orientação, uma vez que ainda temos muito material para disponibilizar pelos nossos leitores, que quase semanalmente continuam a fazer-nos chegar novas coisas.



NEVAL-EXPORTACAO E IMPORTACAO, LDA.
Av.Fontes Pereira de Melo,35-5.F
e
Centro Comercial Imaviz Lisboa, 14 de Novembro de 1984
1000 LISBOA

Exmos.Senhores:

Os nossos melhores cumprimentos.
Em resposta a vossa carta de 13 do corrente, serve a presente para informar V.Sas.dos varios programas da marca ASTOR SOFTWARE lancados, ate esta data no mercado os quais passamos a descrimi-nar:

ASTOR SOFTWARE - DIDACTICOS:

9405-GEOGRAFIA DE PORTUGAL, por P.B.Cunha
jogo educativo que foca localidades, rios e seus afluentes, serras e suas altitudes, etc.
9410-RALI PAPER, por Eduardo Marques
Teste de cultura geral
9411-TABELA PERIODICA, por Manuel e Nuno Albuquerque
Classificacao dos elementos quimicos segun-a tabela de Mendelieev com indicacao de va-rias caracteristicas que nao se encontram nas tabelas mais vulgares
9413-MATEMATICA INFANTIL, por Sergio Ferreira
jogo e elemento de estudo para criancas, ao nivel da instrucao primaria

U.S.F.F.

9414-GRAFICOS DE FUNCOES, por Sergio Ferreira
Programa de grande utilidade como auxi-liar de estudo de funcoes complicadas e podendo ate simular um osciloscopio
9415-TABUADA INFANTIL, por Joao S.Costa
Programa identico a nossa ref.9413 mas com a vantagem de poder ser utilizado num Spec-trum de 16K
9401-SUBROTINAS DE MATEMATICA, por P.B.Cunha
Programa de calculo matematico a-brangendo assuntos desde o nivel liceal ao nivel universitario como, por ex., calculo matricial, calculo integral, sistemas de equacoes, es-tudo de funcoes, calculo combinato-rio,etc.

ASTOR SOFTWARE - PROFISSIONAIS:

9404-CALCULO DE ESTRUTURAS CILINDRICAS, por Carlos Ribeiro
Engenharia civil
9416-CALCULO DE ESTRUTURAS TRONCO-CONICAS, por Carlos Ribeiro
Engenharia civil
9407-CALCULO DE CADERNETAS, por Luis S.Pinto
Topografia
9408-CALCULO DE RUMO E BASE-IRRADIACAo, por Luis S.Pinto
Topografia
9412-COTACAO DO KUDER, por Eduardo Marques
Cotacao do inventario de interesses de Ku-der-forma. E.Permite evitar a utilizacao mo-rosa de chaves de cotacao.

U.S.F.F.

ASTOR SOFTWARE - UTILITARIOS:

9406-ELABORACAO DE CAPAS PARA CASSETTES, por Eduardo Marques
para a impressora TS2040
9419-SUPER PRINTER ZX-64, por Sergio Ferreira
utilizando a impressora TS2040, permite imprimir na vertical de modo a obtermos um texto com a largura standard A4.Se se juntarem 3 saidas obtem-se uma folha A4
9409-BIOCAL, por P.B.Cunha
biorritmo e calendario desde 1600

ASTOR SOFTWARE - JOGOS:

9402-GLOBO DA LUZ, por Joao P.Fragoso
aventura
9403-BRUM BRUM, por P.B.Cunha
jogo de estrategia de automoveis
9417-POKER ABERTO, por Antonio Portugal
jogo de cartas
9418-MAQUINA DE POKER, por Joao P.Fragoso
jogo de cartas conhecido das maquinas jogo
3420-FERIAS EM PORTUGAL, por Antonio Portugal
jogo de estrategia
9421-BINGO, por Eduardo Marques
jogo de casino
7422-ASTOR SLOT-MACHINE, por Jose Borges
jogo de casino (jackpot)

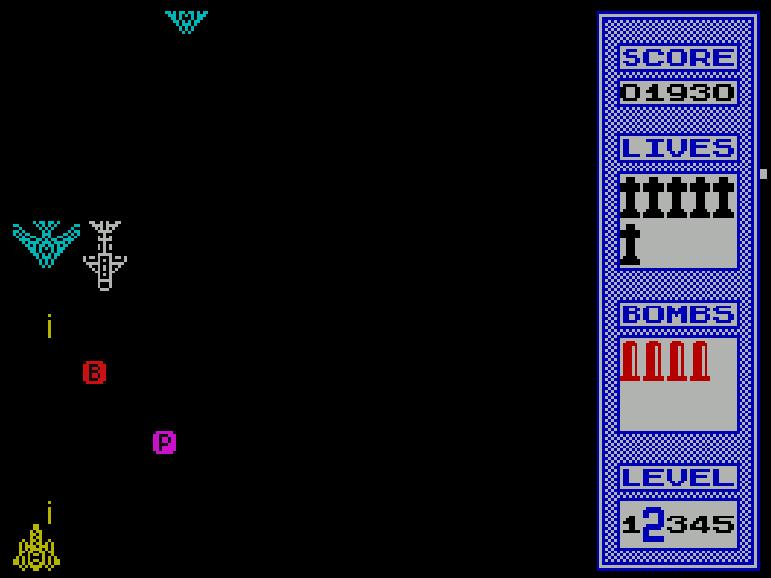
Esperando continuar a manter um nivel de boa qualidade dos programas ASTOR, subscrevemo-nos com elevada estima e considera-cao
De V.Sas.Atenciosamente

Sardonic

A 2 de Janeiro foi lançado o primeiro jogo do ano, e, coincidência ou não, foi criado por autores portugueses. Não conhecíamos José Mário Machado, ou MadAxe, se preferirem, que desenvolveu o jogo ao longo dos últimos 17 anos, dando-lhe o sugestivo nome de Sardonic, tendo sido editado pela não menos sugestiva Penisoft. De realçar ainda que, além da versão para Spectrum, também existe na versão para PC, e está em desenvolvimento a versão para o Amiga.

Para primeiro jogo de MadAxe, ainda mais desenvolvido em Assembly (o autor disponibiliza também na sua página o *source*), não se podia pedir muito mais. Estamos perante um *shoot'em'up* puro com todos os ingredientes que fazem as delicias dos *shooters*, isto é, grande rapidez de movimentos e de acção, *power-ups* com fartura (demais, até, no nosso entender), inimigos variados e um *boss* no fim de cada um dos cinco níveis existentes.

Quanto aos inimigos, estes aparecem em quatro diferentes formas. Diferem no formato, obviamente, mas também no número de *hits* que necessitam para serem eliminados, além de que se deslocam também a diferentes velocidades. Disparam constantemente, por vezes assim que aparecem no cimo do ecrã, mas não de forma a que torne o desafio demasiado difícil.



Por outro lado, periodicamente e à medida que vamos eliminando os inimigos, aparecem os já referidos *power-ups*. Poder de fogo extra (F) é bastante útil, pois duplica os lasers ao nosso dispor, facilitando bastante a tarefa. O (P) concede pontos extra, mas se virmos um (L), devemos fazer tudo para o apanhar, pois concede vidas. Por fim, o (B) dá-nos uma bomba extra. Esta, quando activada (tecla "X"), destrói tudo o que está no ecrã, no entanto deve ser guardada para os inimigos de fim-de-nível, não porque sejam particularmente difíceis de serem eliminados, mas porque necessitam de muitos tiros e as bombas abreviam a tarefa.

Sardonic também tem as suas fragilidades. Em primeiro lugar a sua repetitividade. Não existe variação ao nível da acção, com os inimigos sempre a aparecerem por cima, sob um fundo preto. Os gráficos foram desenhados no Art Studio, daí que sejam básicos, embora cumpram a sua função.

Por outro lado, a tarefa é demasiado fácil. Logo na primeira tentativa e mesmo fazendo algumas pausas inconvenientes para tirar os *screenshots* (com vidas desperdiçadas pelo meio para o fazer), chegámos ao fim. Ainda por cima, como estamos perante apenas cinco níveis, rapidamente o jogador mediano termina o desafio, diminuindo bastante a longevidade de Sardonic.

A música original, criada por Fred, tal como o resto, cumpre a missão, pelo que quem descarregar Sardonic, certamente que irá passar alguns momentos divertidos a tentar bater o recorde de pontos. Não esperem é por grandes primores ou um jogo muito elaborado, pois ai as expectativas podem sair furadas. Assim, saudamos a estreia de mais um programador nacional e esperamos que Sardonic seja o incentivo para mais aparecerem (e para mais jogos de MadAxe).

Jogabilidade		
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		

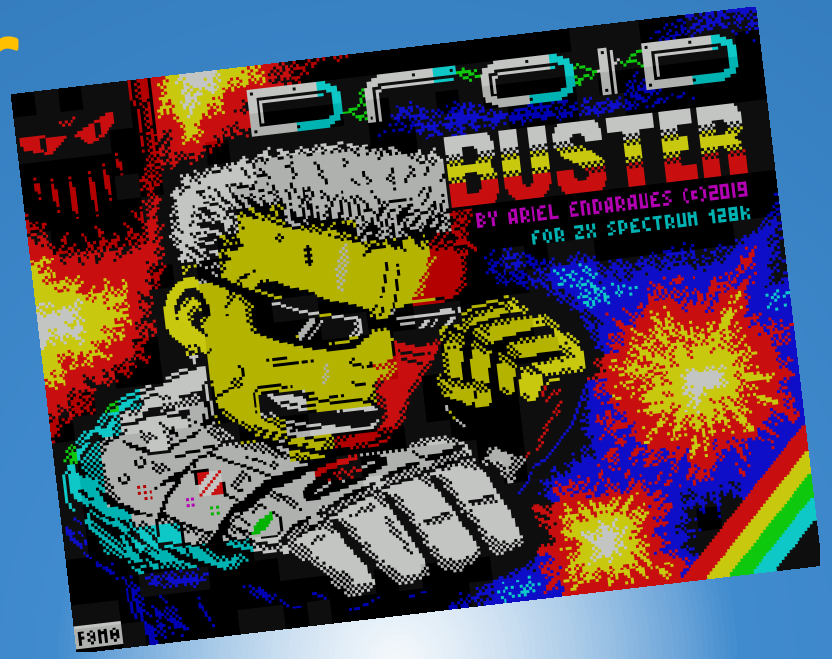
5

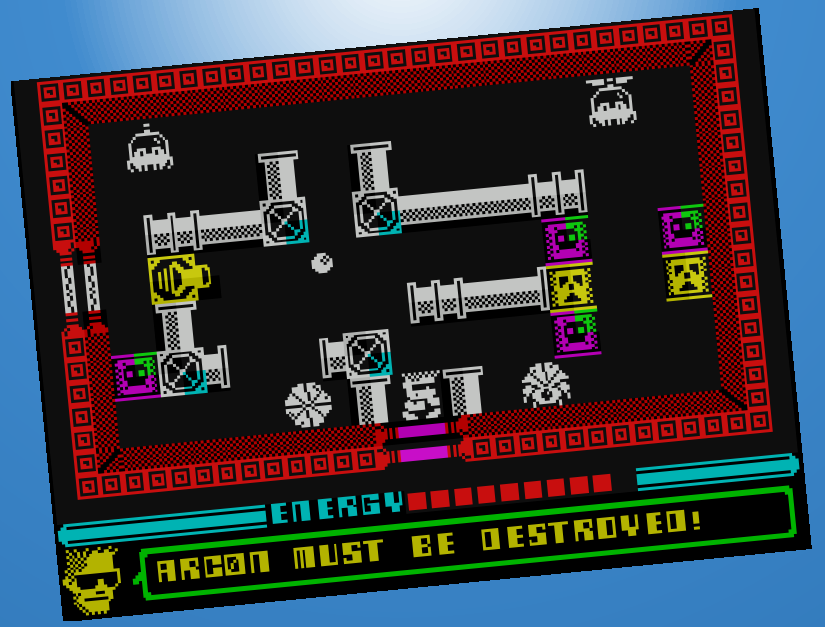
Droid Buster

Ariel Endaraues tem andado muito calmo, fazendo mais de um ano que lançou o seu jogo de estreia na cena Spectrum, Pumpkin Poe. E Droid Buster, que entra na competição ZX-DEV-MIA-Remakes, é um jogo pelo qual temos um carinho especial. Em primeiro lugar, porque servimos de cobaia para o testar. Depois, porque a música foi feita por um colaborador de Planeta Sinclair, Pedro Pimenta.

Droid Buster é inspirado num jogo do Commodore 64, Mandroid, mas que nunca chegou a ser lançado para o Spectrum. Ariel imaginou então como poderia ser a versão para este computador e meteu mãos à obra. Iniciamos a missão numa sala central, assumindo o papel de Frank Talbot, caçador de *dróides*. A sala tem quatro hipóteses de saída (ou quatro níveis, se preferirem), e é obrigatório passar por todas se queremos terminar o jogo. Depois de seleccionada a saída, entramos numa nova sala onde se encontra um tele-transportador, o qual nos leva então para um novo conjunto de salas com inimigos e obstáculos para negociar.

O primeiro ponto positivo deste jogo é a diversidade ao nível dos cenários. Cada uma das saídas (ou níveis), que podem ser seleccionadas pela ordem que quisermos, apresenta características próprias, muito embora os inimigos a ultrapassar sejam basicamente os mesmos (uma fragilidade do motor Arcade Game Designer, que não permitia memória para mais).





Apanhamos então com robôs que vão disparando aleatoriamente para onde estão virados, helicópteros que se movem diagonalmente (os mais difíceis de serem eliminados), e seres com formato aracnídeo, que apenas quando deixam de se mover é que ficam vulneráveis aos nossos socos (sim, eliminamos os inimigos à força do punho). Para completar o ramalhete, existem obstáculos que não podem ser tocados e até lasers nas paredes que vão disparando regularmente.

Quando os inimigos nos atingem, não morremos imediatamente, antes perdemos uma boa parte da energia com que iniciamos cada um dos níveis. Apenas temos uma vida, muito embora sempre que terminamos um dos níveis, temos a possibilidade de repor por completo a nossa energia, fundamental porque o jogo é bastante difícil.

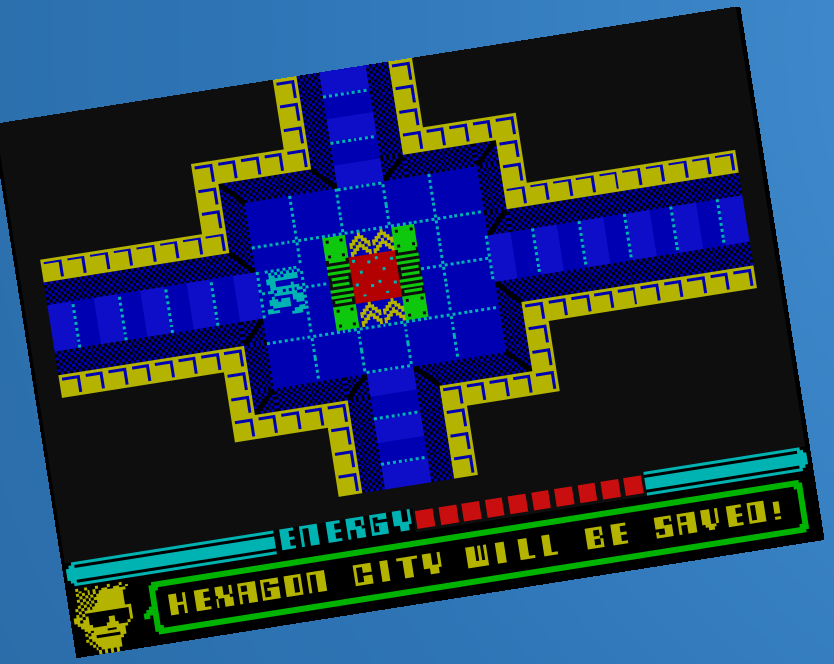
O principal problema está no facto de apenas podermos atingir os inimigos quando estamos muito próximos deles (a nossa arma são os punhos, lembrem-se disso). Ora, quando apenas podemos atingi-los horizontalmente, e no caso dos helicópteros, estes deslocam-se diagonalmente, torna-se muito complicado acertar-lhes de local seguro. Tendo em conta que apenas quando eliminarmos todos os inimigos de cada sala conseguimos aceder à próxima, já se consegue imaginar o grau de dificuldade de Droid Buster, sendo este factor o que menos gostámos, retirando-lhe uma boa parte da jogabilidade.

Droid Buster



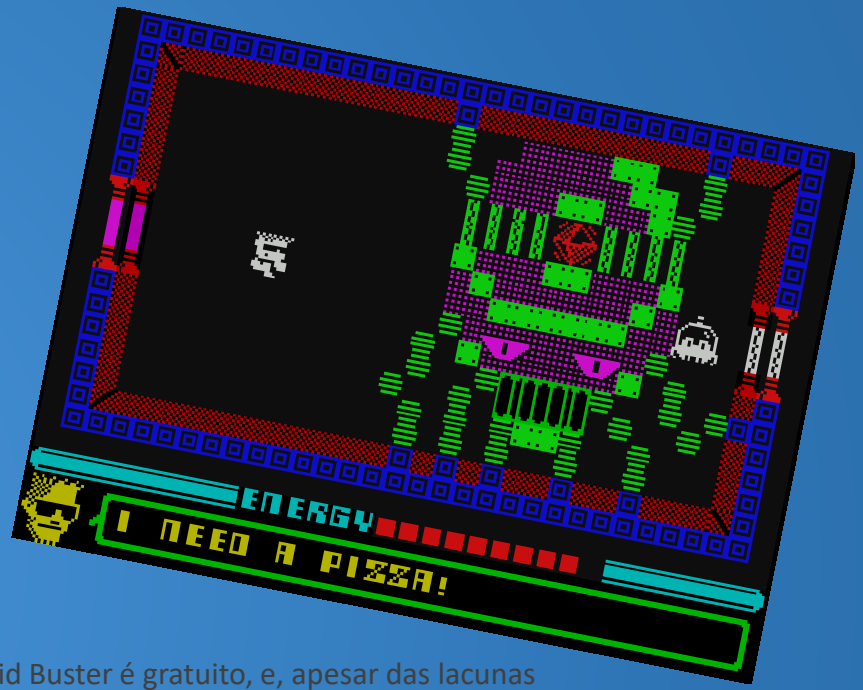
Depois de completarmos cada um dos quatro níveis, teremos ainda que derrotar um último inimigo (Arcon), e só então poderemos dedicar-nos ao nosso segundo divertimento (logo após eliminar dróides): comer pizza e beber como se não houvesse amanhã...

Apesar da diversidade ao nível dos cenários, e que para nós é o factor melhor conseguido em Droid Buster, o jogo torna-se um pouco monótono, pois limitamo-nos a procurar o ponto ideal para podemos eliminar cada um dos inimigos. Cada um deles requer uma estratégia específica e, no caso das aranhas por exemplo, isso pode implicar ficar longos momentos à espera da altura exacta para lhe desferirmos o golpe. Ao final de algum tempo satura e quase que perdemos a vontade de seguir em frente e ver o que nos reserva as salas seguintes. Mas como os gráficos são atractivos e a música não lhe fica atrás, a tendência é então para insistirmos um pouco e continuar a jogar.



Este foi então um desafio que nos deixou com sentimentos agridoces. Por um lado, a ideia e conceito são bons (a sala central levando a quatro diferentes níveis está muito bem imaginada), e os gráficos e cenários são também aquilo que esperávamos de Ariel.

Por outro lado, a mecânica do jogo, a nossa ver, poderia estar mais afinada. O modo de eliminar os inimigos faz-nos lembrar a saga de Seto Taisho, ou até Fist-Ro Fighter, com alguns dos problemas que já havíamos identificado nesses jogos. Assim, Droid Buster leva uma avaliação mediana, mesmo tendo potencial para se tornar um bom jogo, caso se façam pequenas afinações.



Droid Buster é gratuito, e, apesar das lacunas encontradas, poderá ser do vosso agrado. Uma nota final para o *loading screen*, uma verdadeira maravilha de Juan Antonio Fernandez...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

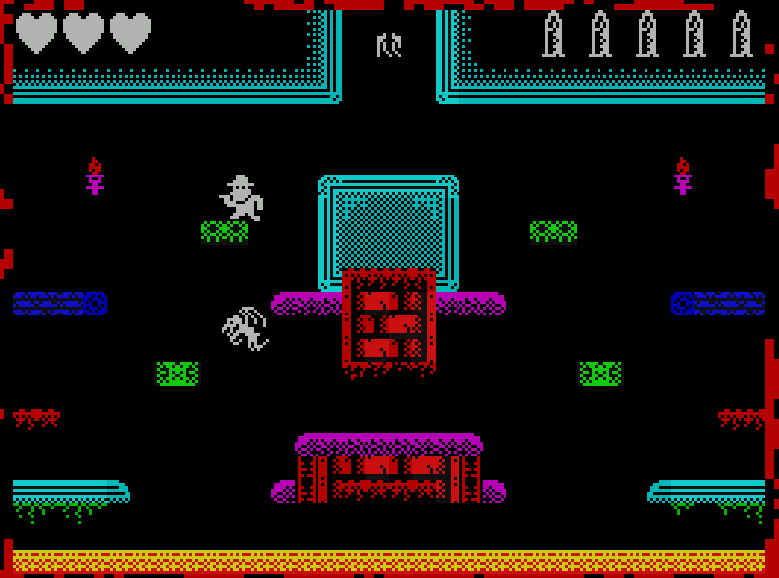
6

Lovecraft Mythos

Os horrores primitivos despertaram! O cosmos está destinado a ser consumido num desespero indescritível, enquanto que a humanidade está impotente contra os seres que desafiam as regras do próprio Universo. A única esperança está nas mãos de uma única pessoa. Armado apenas com a sua *Colt* de confiança, coragem de aço, completamente insano e uma estranha semelhança com Charles Bronson, sozinho vai tentar provar o seu valor derrotando os pouco inteligentes monstros. É esta a história de Lovecraft Mythos, lançado nos primeiros dias de 2019.

Estamos aqui perante um puro jogo de plataformas, fazendo pela sua simplicidade lembrar alguns dos jogos dos primórdios do Spectrum, nomeadamente Joust, mas com gráficos melhorados. O objectivo é ao longo de oito níveis, cada um representado por um ecrã, apanhar as nove chaves que permitem completar o quadro que se encontra na parte central superior. Quando se apanha uma chave, passado alguns segundos materializa-se outra chave, e assim por diante.

Mas se o personagem é insano, também este jogo é insanamente difícil, fazendo lembrar muitos jogos espanhóis que apareceram nos anos oitenta, com gráficos belíssimos, mas depois com um grau de dificuldade tão elevado que reduzia substancialmente a sua jogabilidade. Precisamente o que se passa aqui, e muito por culpa das dezenas de inimigos que estão constantemente a materializar-se ao nosso redor. Para cúmulo, a nossa arma tem munições demasiado limitadas, muito embora de vez em quando se possa recarregar com mais um disparo, quando o símbolo da bala aparece algures no cenário.

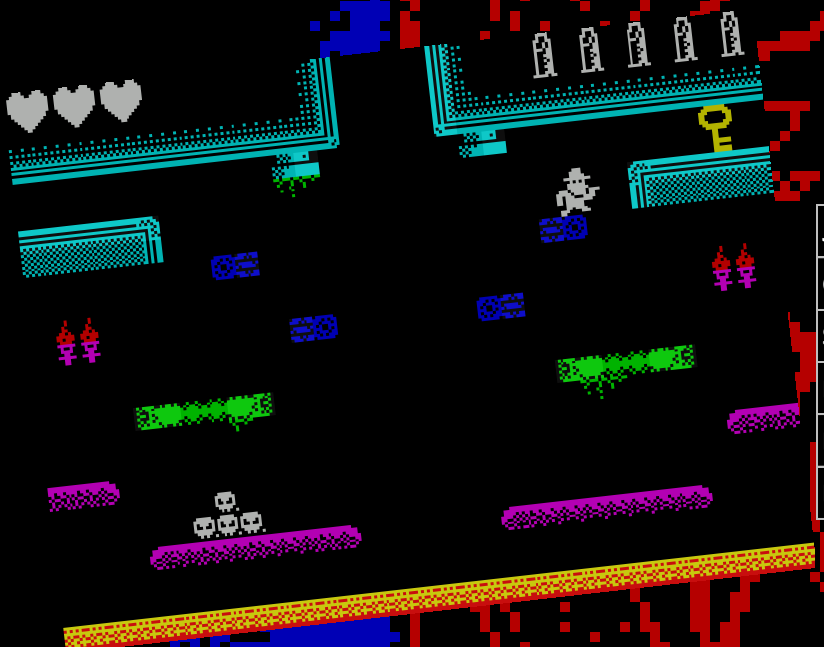


Os inimigos têm também diferentes graus de malignidade. Assim, o Shoggoth assemelha-se a um caranguejo, permanecendo sempre na plataforma onde nasce, mas torna-se bastante incomodativo pois estamos sempre em movimento, e qualquer empecilho numa plataforma torna-se uma ameaça maior. O Cthonian aparece assim que tocamos no fundo do ecrã (área sempre a evitar), não pode voar, mas persegue-nos pelo chão a uma velocidade tremenda. Existe depois o Night Gaunt, que tem a capacidade de voar e persegue-nos inapelavelmente em sentido recto, o que quer dizer que existe a hipótese de ficar encurralado entre plataformas ou outros obstáculos. Por fim, o The Deep One, salta de plataforma em plataforma, sempre em nossa perseguição, e a única hipótese que temos, se não quisermos gastar as parcas munições, é tentar fazer com que toque no fundo do cenário, única forma de ser eliminado.



Lovecraft Mythos

Claro que os monstros têm um tempo de vida muito limitado (alguns segundos, apenas), mas o benefício é pequeno, pois assim que um desaparece, logo outro reaparece em sua substituição. E para complicar a tarefa, e uma vez que temos que dosear muito bem a nossa vontade de atirar em tudo o que se mexa, apenas conseguimos sobreviver a três impactos com os monstros.



Também nos são concedidas algumas ajudas. Assim, por vezes podemos tentar chamar o nosso Deus preferido (existe essa opção no menu principal). A maioria irá ignorar a nossa chamada, mas pontualmente poderão conceder ajudas ou efeitos especiais, seja lá isso o que for (nunca notámos que tivéssemos recebido ajuda alguma). O que realmente é positivo é o facto de após completarmos cada nível ser-nos dado o nome de um Deus e isso permitir-nos continuar a partir desse nível, sem termos a necessidade de recomeçar do zero.

Assim, o nível de dificuldade desajustado, com dezenas de monstros a aparecerem no ecrã, muitas vezes junto a nós quando já estamos em movimento, não nos sendo concedida qualquer hipótese de escapatória (já para não falar que quando algum nos encurrala num canto, não existe arma que nos valha), reduz drasticamente a jogabilidade de um jogo que tinha capacidade para atingir outros vôos. Da forma que está, o que se obtém é uma grande dose de frustração, que nem os gráficos e cenários engraçados conseguem diluir. Se não acreditam, descarreguem este jogo de arrancar os cabelos...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

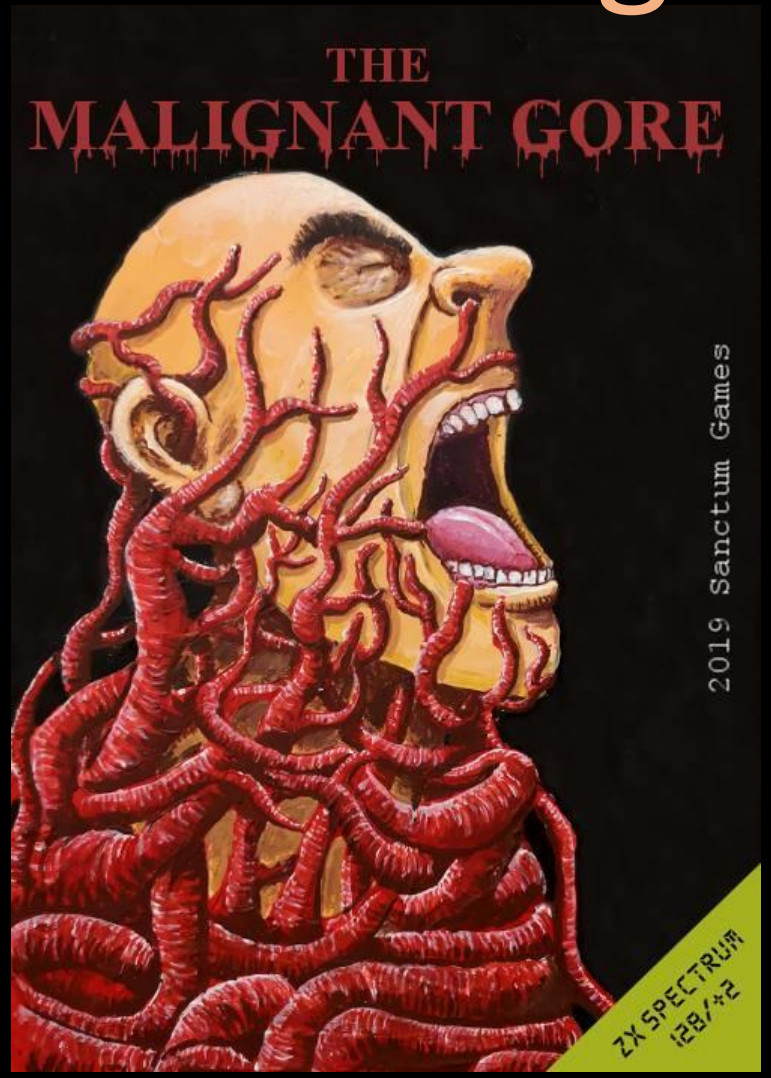
6

No início do ano fomos contactados por Ronan McEvoy. Há trinta anos programou em Basic um pequeno jogo que mistura estratégia com labirintos, trazendo à memória Escape ou Rogue, com as devidas ressalvas, claro.

Enviou-nos entretanto o jogo (nunca antes tinha sido lançado) e gostámos bastante daquilo que vimos. Tanto que a nossa equipa (Espectroteam), e com a devida autorização do autor, está a trabalhar no jogo, fazendo alguns melhoramentos, para lançamento posterior num conhecido magazine digital.

sinclair

The Malignant Gore

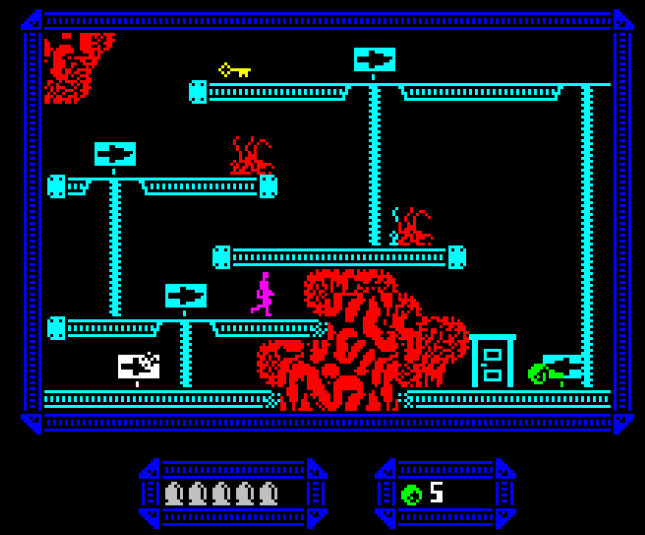


Uma entidade biológica, a "MG101 - Malignant Gore", espalhou-se pelas instalações da Omicron Shadow, infectando todos os seres vivos no seu caminho. Quando o sistema de emergência foi activado, só restou um sobrevivente, um solitário cientista que rapidamente entrou em pânico. Se conseguir chegar ao computador central e iniciar o processo de auto-destruição dos laboratórios poderá conseguir destruir esta entidade para sempre. Será uma missão suicida, mas caso esta entidade seja deixada em liberdade, irá propagar-se até ter consumido toda a vida na terra. Esta é a nossa única oportunidade. A nossa missão é controlar uma arma cujo disparo permitirá guiar o sobrevivente pelas salas contaminadas das instalações da Omicron Shadow. A arma tem apenas seis balas, que deverão ser usadas cuidadosamente. Caso nos enganemos, podemos usar uma esfera temporal para voltar atrás no tempo e começar de novo, mas estas esferas são muito raras e terão de ser utilizadas com precaução. Eis a história deste lançamento de 2019...

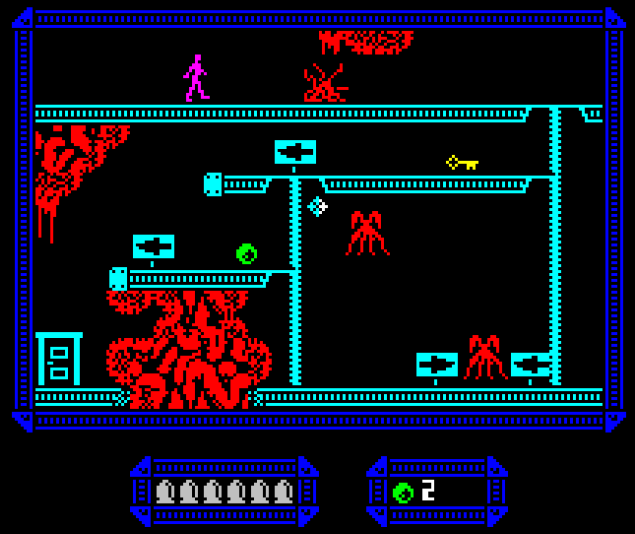
Para começar, impressionou-nos a arte da capa, do jogo e o ambiente de terror construído por este autor, que apenas peca por não ter incluído música ou efeitos sonoros, que iria indubitavelmente contribuir para melhorar o resultado final.

Outro ponto positivo a destacar é a sua originalidade, uma vez que a grande maioria dos jogos criados com o AGD oscilam entre os *shoot'em'ups* e os jogos de plataformas, neste temos um desafio de certo modo semelhante ao clássico Lemmings, só que aqui controlamos uma personagem apenas. Esta move-se na direcção das setas espalhadas pela sala, as quais podemos inverter o sentido, para isso bastando um tiro da nossa arma.

Como o cientista está em pânico e em movimento constante (e rápido), exige também da nossa parte rapidez a alterar a direcção para onde se move, uma



The Malignant Gore



vez que temos que o dirigir para determinados locais para apanhar as chaves que nos permitem chegar à porta de saída e avançar para a sala seguinte. E como se não fosse suficiente, para evitar a contaminação temos que eliminar as criaturas infectadas, única forma de impedir que nos apanhem, ou utilizar as setas para afastar o cientista desta entidade que se começou a espalhar pelas paredes das salas, sabendo que caso não o façamos, teremos morte certa.

Uma situação que não foi do agrado de muitos jogadores, é a estranha e pouco funcional configuração de teclas que apareceu na primeira versão do jogo: "WASD" para movimentar o alvo e "K" para disparar. O autor logo se justificou, dizendo que está mais habituado a estas teclas por as usar noutro tipo de jogos mais modernos, mas a reacção da comunidade não foi consensual. Tendo em conta que The Malignant Gore foi desenhado para um Spectrum, teria sido aconselhável ter-se uma configuração mais funcional, como o clássico "QAOP" e "Space", agradando assim à grande maioria dos utilizadores. Posteriormente, e tendo em conta o *feedback* negativo dos utilizadores, o autor lançou uma nova versão com uma escolha de teclas mais funcional.

Outro problema e este mais grave, é a súbita elevação da curva de dificuldade que passa de muito fácil no primeiro nível, para desafiante no segundo e bastante difícil no terceiro, já exigindo um excelente domínio da mecânica do jogo, agravado pelo facto de não termos sequer tempo para pensar no caminho a tomar, o que num jogo com estas características seria essencial. A velocidade a que a personagem se move não permite planear o percurso nem definir a melhor estratégia a usar na tentativa de poupar o máximo possível de balas, sendo por isso necessário premir a tecla de pausa no início de cada nível, o que deveria ser desnecessário. Preferíamos claramente que o cientista ficasse preso nalgum local, dando tempo para planear o percurso, podendo depois ser libertado com um disparo, bastando para isso haver uma bala extra em todos os níveis para esse efeito.

Em resumo, The Malignant Gore apresenta uma mecânica inovadora e pouco usada (do que conhecemos) no Spectrum, com uma história e ambiência interessantes, que é arruinada pelo súbito aumento do nível de dificuldade, a inexistência de um "safe space" ou algum tempo para se reflectir na melhor estratégia.

Apoiamos claramente o autor, esperando que este continue a criar jogos para o Spectrum, pois tem bastante potencial. Ficamos portanto na expectativa do próximo lançamento, já que bastaria corrigir alguns erros e a incorporação de música adequada, para desde logo ser um lançamento de referência.

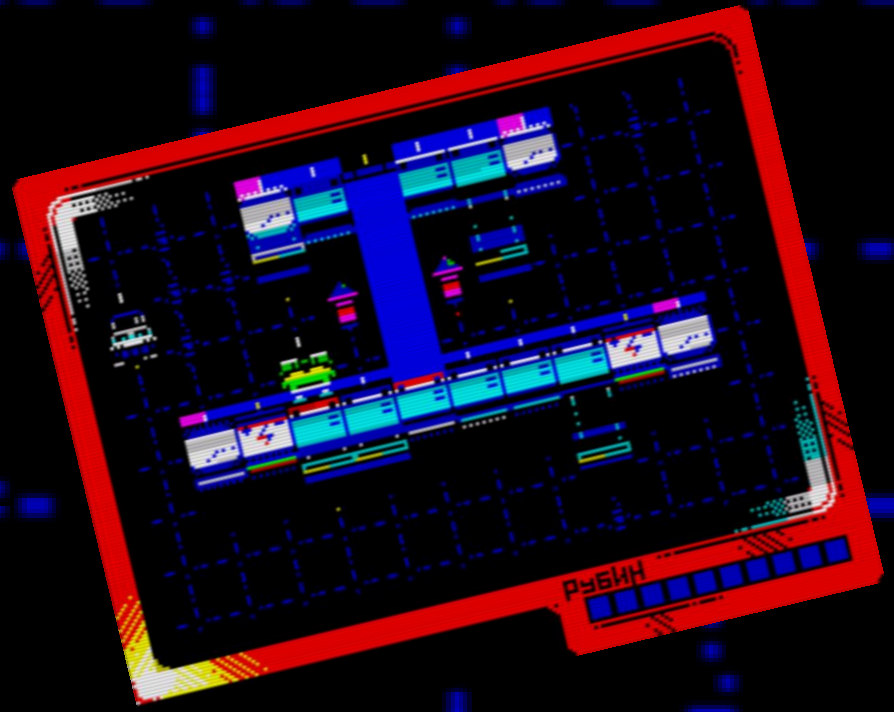
Jogabilidade										6
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

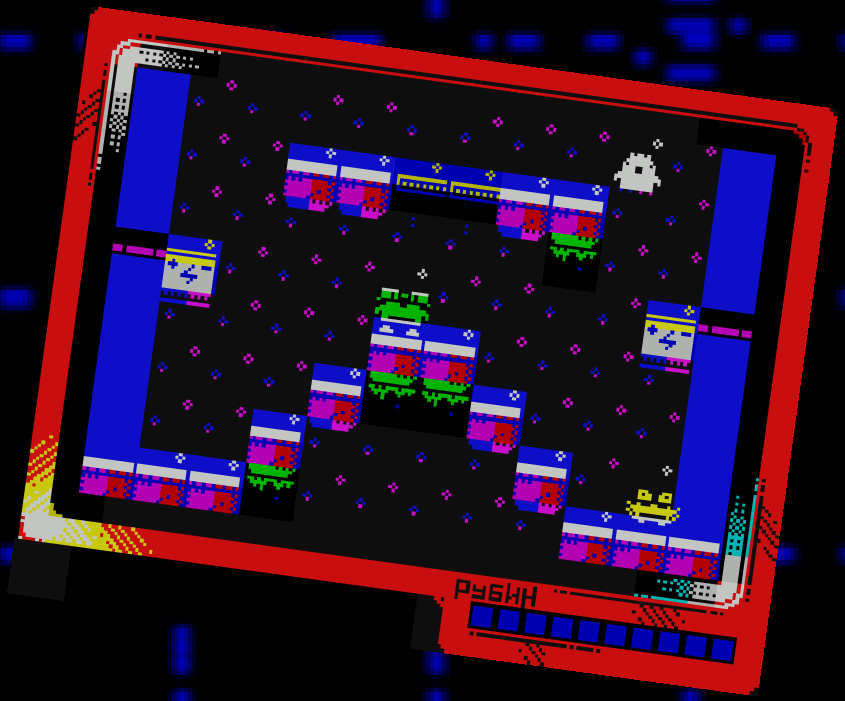
Gluf

E aquilo que o programador russo Denis Grachev andava a prometer há muito tempo (um Mega Jogo), conseguiu-o agora com Gluf. Tourmaline e Old Tower por uma unha negra não o conseguiram, e talvez até tenhamos sido injustos na análise, em especial com o primeiro, considerado um dos melhores jogos de 2016. Mas ainda vamos a tempo de nos redimirmos e dar o mais que merecido galardão a Denis, ainda por cima com um jogo que nos encheu por completo as medidas. Começámos também a nossa *review* pelo fim, mas isso porque ainda estamos meio aturdidos com Gluf.

Tal como em Old Tower, também aqui Denis utilizou o seu sistema *multicolor scroller* (visível apenas no primeiro ecrã, para os restantes não activámos o sistema), dando um colorido quase surreal a um jogo para o Spectrum. E apesar de utilizar ao máximo as capacidades deste computador (128K), é brilhante aquilo que conseguiu fazer com tão pouca memória, sendo o único senão, e que não é de admirar, não possuir ainda mais níveis do que aqueles que tem (no total são 25 níveis).

Gluf é um sapo, mais precisamente um Tesla Sapo (Tesla Frog). Tal como a viatura, tem uma bateria que lhe permite acumular carga eléctrica, desde que carregado nos locais indicados para o efeito (possuem





o símbolo da electricidade). Depois da bateria carregada (visível na barra inferior do lado direito), terá que carregar as plataformas, para isso bastando passar por cima delas. Desta forma transfere-lhes a sua carga, tendo que ter em atenção que a bateria não tem carga ilimitada e regularmente terá que a recarregar. Só após todas as plataformas serem "pisadas", é que podemos passar para o nível seguinte.

No encalço de Gluf encontram-se uma série de inimigos, que se lhe tocam, matam-no, implicando recomeçarmos o nível (temos vidas infinitas, portanto também não é muito penalizador). Alguns são relativamente fáceis de evitar, pois têm movimentos previsíveis, no entanto, outros movem-se aleatoriamente pelo cenário, e só com alguma sorte lhes conseguimos escapar.

Para complicar a coisa, existem plataformas ao longo dos cenários, por vezes acessíveis através de elevadores, outras apenas acessíveis após passarmos por determinas plataformas que desaparecem depois de pisadas. Estas poderão também ser utilizadas a nosso favor, bloqueando, ou mesmo encurralando alguns dos inimigos. Existe também a possibilidade de deslocarmos o ecrã um pouco para cima ou para baixo, vendo o que se passa nas plataformas mais próximas, muito útil para quando nos queremos movimentar ou saltar entre elas. No entanto, se estivermos num dos elevadores, este truque não funciona e arriscamo-nos mesmo a ir de encontro a um inimigo sem termos possibilidade de escapatória.

Gluf



E voltamos novamente ao início: com um jogo deste calibre, não tínhamos outra hipótese do que atribuir o primeiro galardão de Mega Jogo de 2019, segundo o novo sistema de pontuação. Gluf entra assim na galeria restrita dos melhores *platformers* para o Spectrum, a par de maravilhas como Bomb Jack ou Bubble Bobble. É completamente irresistível, viciante, e a única coisa lógica a fazer é irmos imediatamente descarregar o jogo, que ainda por cima é gratuito.

Muito obrigado Denis Grachev, contribuíste para fazer a nossa vida virtual um pouco mais feliz! Mal podemos esperar pela tua próxima obra...

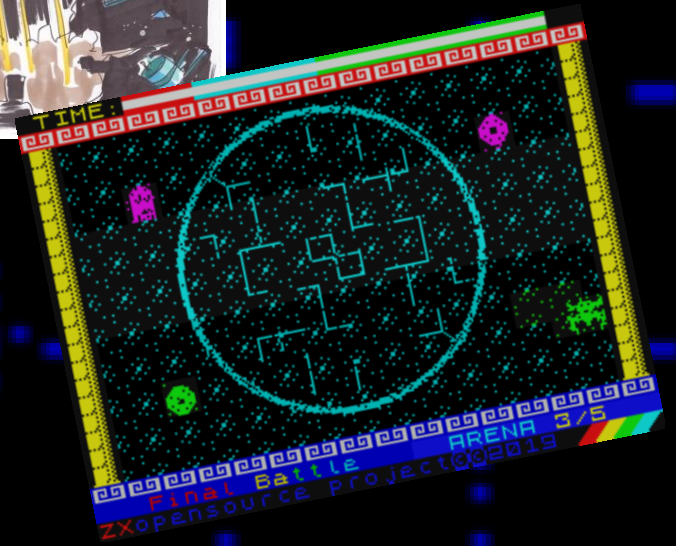


A mecânica de jogo, para quem conhece Multidude ou Alter Ego do mesmo autor, verá que não é muito diferente, simplesmente o resultado aqui encontra-se mais polido (além das próprias vantagens do sistema *multicolor scroller*). O movimento do sapo é de uma graciosidade a toda a prova, os cenários maravilhosos, com um colorido que seria difícil de imaginar que se conseguisse passar para o Spectrum ainda há uns poucos anos. Nem sequer o pormenor da música, da autoria de Oleg Nikitin (n1k-o), foi descuidado, com uma melodia bastante agradável, mas tendo a possibilidade de ser desligada se isso nos estiver a dar cabo da concentração.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9





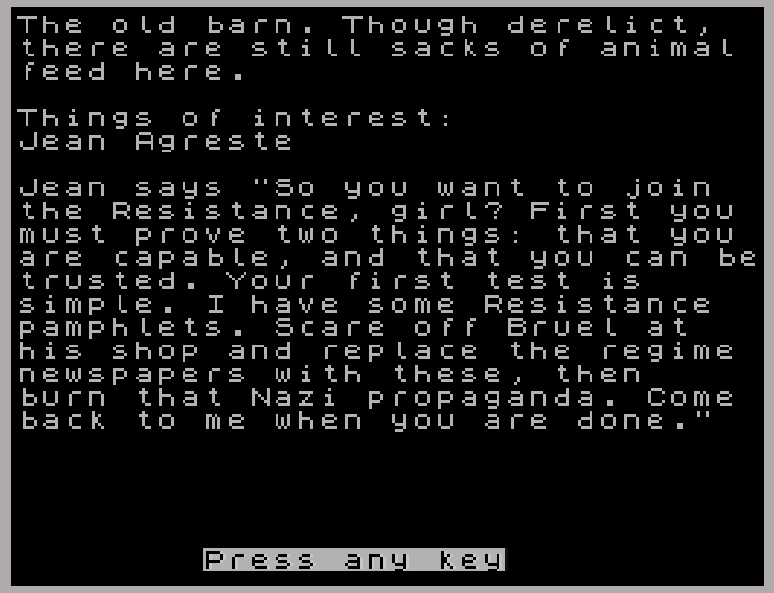
Saiu o quarto capítulo da trilogia de El Chatarrero Galactico, intitulado de **Final Battle**. O objectivo é colorir um tabuleiro mais rápido que o adversário. Quem no final do tempo tiver maior percentagem colorida, vence o desafio. São cinco os níveis de Final Battle, e o jogo, apesar de bastante básico e não ser mais do que uma demonstração daquilo que é possível fazer-se em Basic, é cativante. Juntamente com os programas que são disponibilizados, sempre *em open source*, é dado um extenso manual e listagens.

Resistance

Os primeiros jogos de Andy McDermott, aka Payndz, nada tinham a ver com este Resistance. Sorceress 1 e 2, e Dungeon Raiders, abarcavam temas místicos, sendo um misto de labirintos e acção. O seu novo jogo é de um género completamente diferente: aventura de texto (sem qualquer gráfico), tendo sido criada com The Quill.

Resistance aborda a temática da II Grande Guerra, colocando-nos na pele de Mari Roux, que apesar da morte dos sues pais e do desterro do seu irmão, conseguiu sobreviver à invasão alemã, querendo-se alistar agora na Resistência por forma a vingar os familiares e a lutar pelo seu país. Como já perceberam, assumimos a pele desta pretendente a heroína. Será que vamos conseguir ganhar a confiança do líder da Resistência e ingressar nesse grupo, derrotando os boches?

A primeira coisa a fazer, e que devemos ter sempre em mente, é desenhar um mapa. Sem este vamos andar completamente perdidos numa típica vila francesa dos anos quarenta. A partir dai poderemos então começar a explorar devidamente esta aventura, na qual vamos completando gradualmente uma série de tarefas. A primeira delas é-nos dada pelo líder da Resistência local, Jean Agreste, e temos que ir a uma loja trocar os jornais nazis, que devem ser posteriormente queimados, por panfletos da Resistência. No entanto os jornais não são gratuitos, portanto temos que



desenrascar a forma de os obter. A partir daqui necessitamos de ir deslindando os quebra-cabeças um a um, mas tendo o cuidado de não sermos apanhados pelos oficiais germânicos com artigos suspeitos, senão somos imediatamente aprisionados.

Ao contrário do que acontece com a maioria dos jogos que analisamos em Planeta Sinclair, também pelas vicissitudes do género, não o acabámos. Assim, a nossa análise reflecte as primeiras impressões de Resistance. E se bem que os quebra-cabeças nos pareçam lógicos, e a temática até seja bastante interessante, não teve o condão de nos agarrar como outras aventuras que pegámos recentemente, nomeadamente as (re)criadas por Gareth Pitchford / John Wilson. Os textos, apesar de bem construídos, são um pouco "monocórdicos", não fazendo fluir a nossa imaginação com os de Gareth / Wilson fizeram.

Parece-nos também que Resistance não será muito grande, mas isso não será nunca um impedimento para se obter um jogo estimulante.

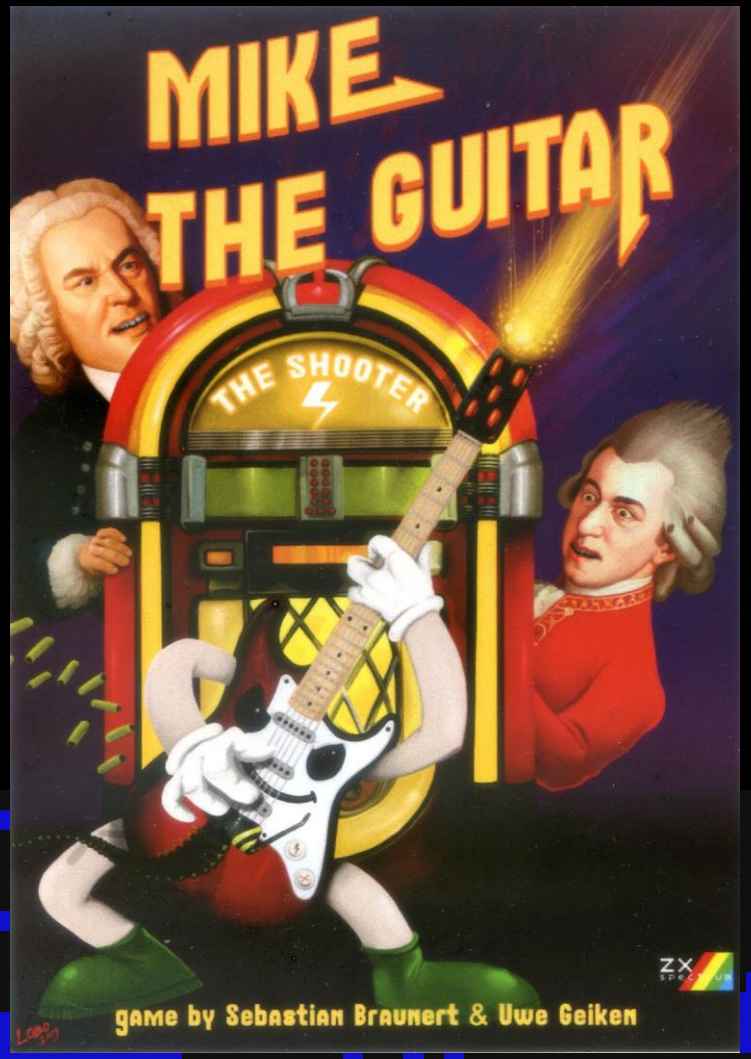
Uma fragilidade que detectámos é a falta de instruções ou de um manual, onde, pelo menos, tivéssemos acesso aos verbos e expressões permitidas. Assim, apenas nos resta ir por tentativa e erro. E outro ponto que achámos que poderia ser melhorado (ficámos mal habituados com Unhallowed, por exemplo, paradigma da funcionalidade), o facto de um comando como "look" não permitir voltar a descrever o cenário onde estamos localizados. Como tudo se processa por tentativa e erro, ao final de alguns comandos digitados já não conseguimos perceber onde estamos ou quais as saídas possíveis.

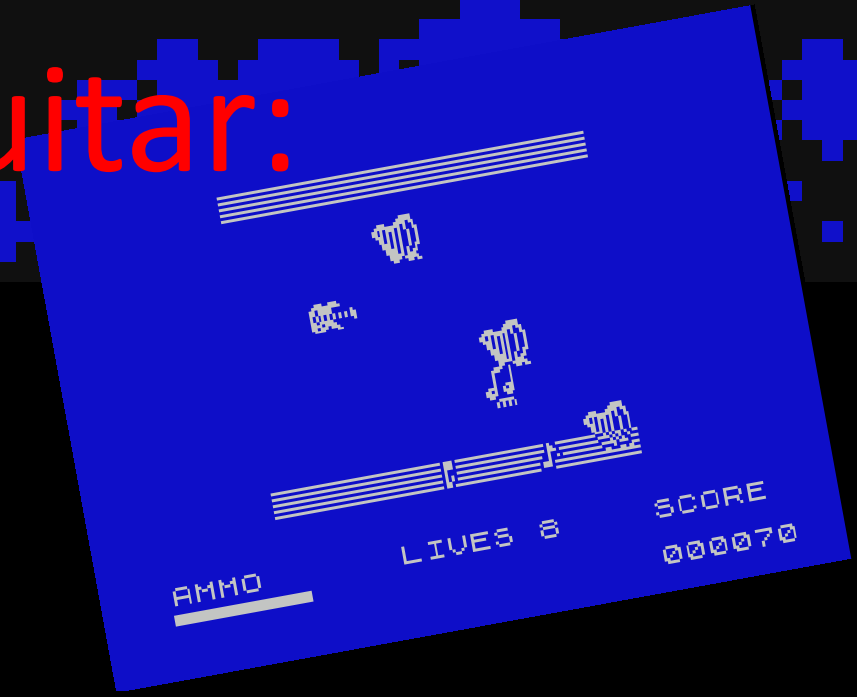
Corremos assim o risco de sermos um pouco superficiais na nossa análise por não termos conseguido avançar muito em Resistance, isso ficará para outras núpcias. Vamos assim classificá-lo de acordo com as nossas primeiras impressões (muitas vezes estão correctas), esperando não nos enganarmos desta vez.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Mike, the Guitar: The Shooter





A história de Mike, the Guitar - The Shooter leva-nos até ao longínquo mês de Maio de 2018. Nessa altura, o nosso amigo Sebastian Braunert mostrou-nos o esboço de um jogo que estava a desenvolver. Desta vez a personagem não era o simpático Moritz (não percam a entrevista exclusiva com este famoso canito e que se encontra no Almanaque 2018), mas a guitarra Mike, que já tinha dado origem a um divertido mini-jogo. Sebastian pretendia agora criar um *shoot'em'up* com o motor SEUD de Jonathan Cauldwell, conhecido pelos jogos com o segundo ovo mais famoso da história do Spectrum (Egghead), mas especialmente pelo desenvolvimento do Arcade Game Designer.

O SEUD (Shoot-Em-Up-Designer), apesar de já ter dez anos de existência, nunca granjeou grande sucesso. Conhecem-se muito poucos jogos criados com este motor, embora um deles seja da autoria de Dave Hughes, Moderate Retribution, programador com quem também vamos colaborando. A ferramenta é básica, mas por outro lado permite alguma flexibilidade e que Sebastian resolveu aproveitar em proveito próprio.

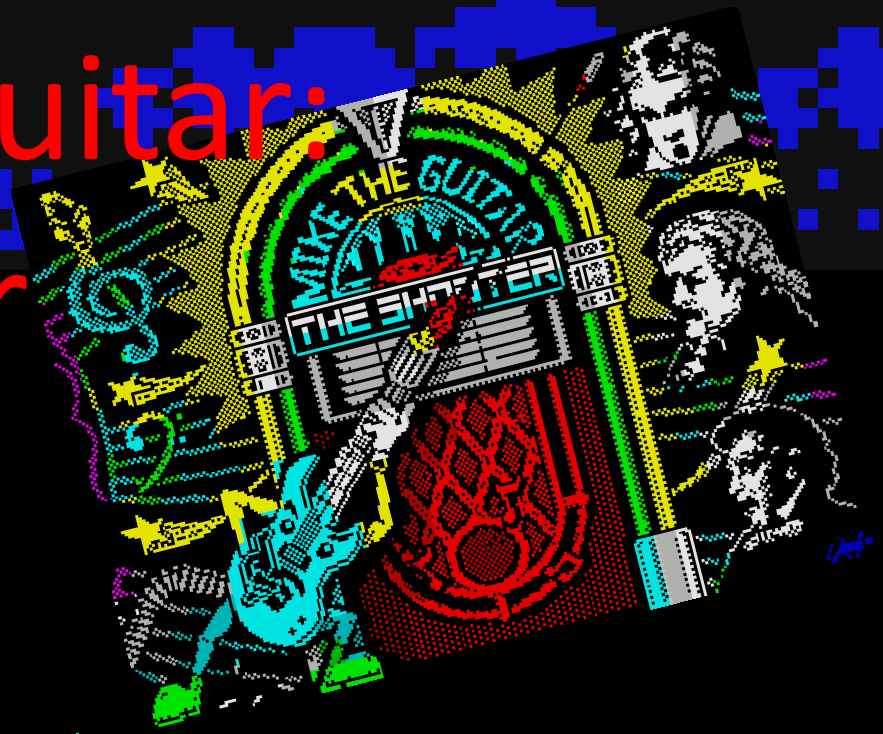
Analisámos então este esboço inicial, demos algumas "dicas", e começa aqui a história de Mike, the Guitar: The Shooter, pelo menos na parte que diz respeito a Planeta Sinclair. Já agora, no ecrã ao lado podem ver um primeiro esboço do que veio a ser o jogo. Poderão depois comparar as diferenças com a versão final.

Durante os meses que se seguiram, Sebastian e Uwe foram trabalhando noutros projectos, incluindo a parceria com Dave Hughes na Woot! 2018, lançando SuperMoritz. Entretanto apresentámos o Pedro Pimenta ao Sebastian, e desde logo ficou combinado que o Pedro iria trabalhar na "banda sonora" do jogo. E o mínimo que podemos dizer é que foi uma aposta ganha, pois mesmo com alguma falta de modéstia da nossa parte, e neste caso perfeitamente desculpável, a melodia ficou excelente.

O último elo deste jogo foi Andy Green, brilhante artista gráfico e responsável por alguns dos melhores *screenshots* a aparecer para o Spectrum, incluindo o de Mike, the Guitar: The Shooter. Fabuloso, há que o reconhecer.

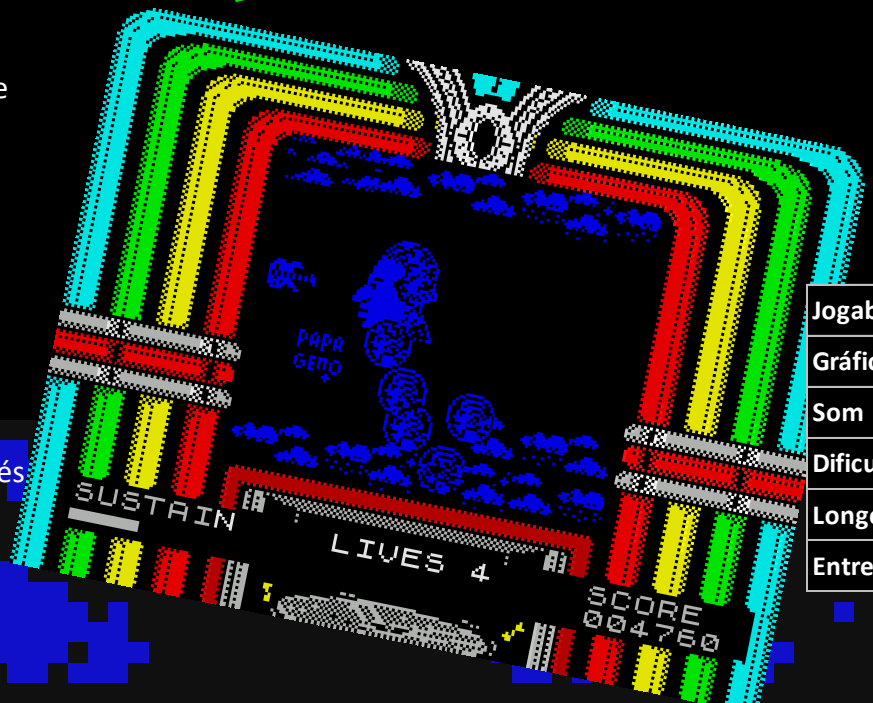
Chegamos assim à versão final deste jogo, que como já perceberam, nos é muito querido. Tendo sido criado

Mike, the Guitar: The Shooter



com o SEUD, obviamente que não se pode esperar que surja daqui o novo R-Type, ou um *shoot'em'up* com mil e um níveis. São apenas três, mas todos bem recheados. E depois de terminarmos o jogo, este recomeça do primeiro nível, sendo portanto o indicado para todos aqueles que querem competir pela pontuação.

Quanto à história do jogo: Mike quer espalhar a palavra do Rock'n'Roll, mas Beethoven, Chopin e Mozart não estão para ai muito virados, lançando no seu encalço todo o tipo de inimigos, incluindo notas e instrumentos musicais. O objectivo é derrotar os três génios da música, que pelos vistos também tinham muito de loucos e de maldosos. Brincadeiras à parte, gostámos de ver o Sebastian voltar a pegar no tema, criando uma história à volta do jogo, incorporando estas três personagens. E depois, os *sprites* que lhes estão associados são um verdadeiro mimo...



Como *shoot'em'up*, e mesmo tendo sido criado através do SEUD, o jogo é bastante funcional, apresentando uma boa jogabilidade, sendo este um dos seus maiores trunfos (além dos próprios cenários imaginados para cada um dos níveis). Iniciamos a missão com três vidas e além disso podemos sofrer algum dano (medido pela barra "sustain"), o que acontece sempre que um inimigo nos abalroa ou quando tocamos em partes do cenário. Não existem *add-ons* ou *power-ups*, o que é uma pena (o SEUD também não o permitia), excluindo a ajuda do Rei do Rock'n'Roll (na forma de cabeças) que aparecem pontualmente e que se apanhadas permitem repor a energia nos níveis máximos. Bem vamos precisar delas, pois com tantos inimigos, fazer um percurso limpo não será tarefa fácil. No final de cada um dos níveis aparecem então os "mauzões", Beethoven, Chopin e Mozart, que necessitam de uma boa dose de tiros certeiros até darem o estoiro final, tal e qual os canhões de Tchaikovsky. Mas até lá teremos que soltar muitos acordes e dar ao gatilho.

Assim, e apesar de estarmos perante um jogo com apenas três níveis, tem o condão de agradar a qualquer *shooter* que se preze, mas também a todos os outros que agora se querem iniciar na arte de dar uns tiros. Gráficos muito interessantes, som idem, idem, aspas, aspas, fazem com que seja uma experiência muito compensadora. Dêem-lhe assim uma espreitadela, pois os seus autores merecem.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Laetitia

Jaime Grilo evoluí a olhos vistos e andava já a prometer um grande jogo. E conseguiu-o agora com Laetitia, que relata as aventuras e desventuras de uma bruxinha sexy, que tem que ajudar a sua tia a criar uma poção mágica, capaz de derrotar a bruxa má. E a primeira novidade deste jogo é que o mesmo é composto por nada menos, nada mais, quatro partes. Sim, leram bem, quatro partes, potenciando ao máximo as capacidades do Arcade Game Designer, num exercício apenas semelhante a Aeon, pelo menos que tenhamos conhecimento (já se sabe que a memória disponível para os jogos criados com o AGD não é grande). Cada uma delas pode ser carregada autonomamente, mas por uma questão de enquadramento da própria história do jogo, aconselhamos a seguirem a ordem correcta.

Assim que carregamos a primeira parte, o *loading screen* chama-nos logo a atenção. E não é difícil de imaginar quem é o criador. Andy Green, pois claro, responsável por alguns dos mais belos ecrãs feitos para o Spectrum, neste caso inspirando-se num desenho original de Lucy Fidelis, desde logo abrindo o apetite para o que ai vem (sem qualquer maldade ou segundo sentido). Mas além de Jaime ter criado um jogo grandioso, com mais de 100 ecrãs, também construiu uma história bastante interessante à volta dele, onde nem sequer faltam nomes das personagens baseados em figuras antigas ou mitológicas.



Como já referimos, a personagem principal é a jovem e sexy Laetitia, que vem em auxilio de Grynnet, uma pequena aldeia que foi enfeitiçada por uma bruxa chamada Grizelda, ficando a aldeia ao seu serviço. Apenas escaparam à maldição, Runella, uma velha feiticeira, e Ordentur, o velho sábio da aldeia, pois ambos viviam na parte mais distante de Grynnet, conseguindo esconder-se. Runella já é velha, mas pode contar com a sua jovem sobrinha Laetitia, a heroína da história. Laetitia não tem a sabedoria da sua tia, mas é destemida e voluntariosa, não hesitando em ajudar.

Sabendo que a sua sobrinha ainda não estava ainda em condições de enfrentar Grizelda, Runella consultou o seu antigo livro de poções e encontrou uma que aumenta substancialmente os poderes de Laetitia,



Laetitia

para que ela pudesse então derrotar Grizelda. Assim, nas primeiras três partes, Laetitia terá que apanhar os ingredientes necessários para a poção mágica, sempre contando com a ajuda do velho sábio. Na última parte, Laetitia vai enfrentar Grizelda na sua fortaleza, sendo o desenrolar da acção ligeiramente diferente das partes anteriores.

Desde já damos um conselho a quem se resolver embrenhar nesta aventura: apesar da tia feiticeira e do velho sábio irem dando dicas muito úteis ao longo do jogo, não deverão abdicar de ler as instruções completas para cada uma das partes. Doutra forma vai-vos acontecer o mesmo que a nós na fase de testes do jogo, ficamos emperrados sem saber o que fazer. Façam-no para cada uma das partes, pois além de dar informações sobre os ingredientes a obter e os locais onde se encontram, diz-nos a ordem em que se deve obter os itens ou avançar com determinadas acções, o tipo de inimigos que vão encontrar, etc.. É que ao contrário de alguns dos outros jogos de Jaime, Laetitia não é um jogo imediato, antes uma aventura de arcada, com objectos a serem obtidos antes de se poder avançar para outras partes do cenário, alavancas para serem manipuladas, e mais uma série de elementos comuns a este género de jogos.

Bom golpe de vista e muita intuição também é fundamental, pois no meio dos cenários, quase de forma despercebida, por vezes encontram-se os ingredientes necessários para levar à tia. E como se não fosse pouco, Jaime ainda deixou algumas maldades, ingredientes falsos que além de não ajudarem, retiram energia a Laetitia, e que obrigam a fazer caminhos quase impossíveis, para depois se chegar à conclusão que foi tempo perdido e riscos desnecessários em que se incorreu.

Laetitia tem também algumas manhas. Em primeiro lugar, tal como todas as bruxas (sejam boas ou más), tem a capacidade de voar montada na sua vassoura (desde que não seja nas cavernas - já lá vamos). Tem ainda a capacidade de dar grandes saltos, pressionando a tecla de saltar e para cima, muito conveniente em alguns locais. Requer, no entanto, alguma habituação até dominarmos o sistema de salto na perfeição.

Por fim, pode disparar feitiços, no entanto estes apenas afectam alguns oponentes. Por exemplo, os morcegos e as plantas carnívoras ficam imobilizadas durante alguns segundos (os suficientes para serem ultrapassadas). Também em alguns momentos são fundamentais para revelar outras partes do cenário (nas estátuas, por exemplo - terceira parte). Mas em muitos casos os feitiços apenas fazem cócegas nos oponentes e a única alternativa é evitá-los (saltando por cima deles, como é o caso dos esqueletos).

O próprio cenário do jogo divide-se em duas partes distintas, com oponentes diferentes e as próprias capacidades da Laetitia a variarem em cada uma delas



Laetitia

(a capacidade de voar, por exemplo). Assim, na superfície encontra-se a floresta, a tia e o velho sábio, bem como as diversas cabanas que dão acesso às cavernas. Para se entrar nas cabanas é necessária a chave respectiva, sendo fundamental visitar o velho sábio, que as fornece à medida que vão sendo terminadas as tarefas.

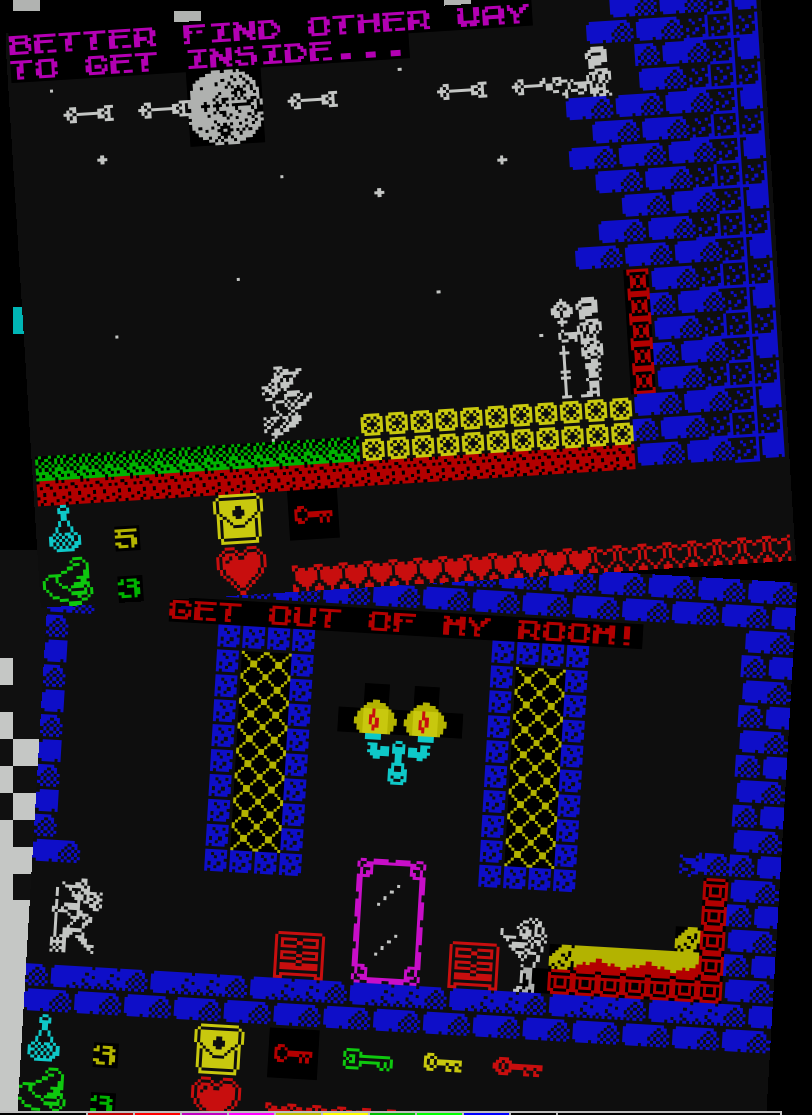
Nas cavernas, normalmente obtém-se os ingredientes solicitados pela tia, assim como outros objectos necessários para serem levados até ao sábio. Os inimigos, regra geral, são mais complicados, e é aqui que Laetitia tem que demonstrar que é realmente valente. Alguns são bem chatinhos, caso dos esqueletos, e na quarta parte os guardas, que levam mesmo a Laetitia para a prisão (felizmente consegue escapar facilmente, mas tem que voltar a percorrer o caminho feito anteriormente e a sujeitar-se a mais riscos).

Assim, uma das coisas que mais gostámos em Laetitia foi a sua diversidade, sendo a última parte o expoente disso. Por norma os jogos criados com o AGD são repetitivos, e como a memória não é muita, frequentemente os programadores obrigam-nos a percorrer os mesmos caminhos vezes sem conta, artimanha que permite aumentar a longevidade e tempo de jogo. Isto também aqui acontece, obviamente, mas dado as diferenças entre as diversas partes, e mesmo em cada parte os cenários serem substancialmente diferentes (a fazer lembrar um pouco Sophia), essa fragilidade é atenuada.

Mas se no factor da jogabilidade Jaime tem vindo a fazer uma grande evolução (quem se lembra dos primeiros jogos, ou demasiado fáceis, ou demasiado difíceis), havendo agora um ajustamento perfeito do nível de dificuldade, também a vertente gráfica melhorou bastante. Os cenários continuam a ser bastante imaginativos, como é apanágio do Jaime, mas os *sprites* são agora mais nítidos e bem desenhados, algo que também já tínhamos notado no seu último jogo, Astronaut Labyrinth. Até a música, responsabilidade de Fox Fluffy's, com várias melodias ao longo da acção, está ao nível do restante pacote.

Laetitia é excelente, é produto nacional, e não é todos os dias que temos oportunidade de entrar na pele de uma simpática (e sexy) bruxinha...





Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

Bulbo's Intrepid Adventure



A personagem de Bulbo apareceu pela primeira vez para o Spectrum em 1986 na aventura An Everyday Tale of a Seeker of Gold, que deu origem a uma trilogia, posteriormente lançada também na compilação The Balrogian Trilogy. E John Wilson, que tem aproveitado as potencialidades do motor Adventuron para nos últimos meses converter para este computador novos jogos, deu agora lustro à Aventura Intrépida de Bulbo, em tradução literal.

Quem conhece os trabalhos de John Wilson não irá ficar surpreendido com o que vai encontrar em Bulbo's Intrepid Adventure. Já os outros, que apenas recentemente descobriram as aventuras de texto (como é o caso presente), cada novo jogo que aparece, tem sempre algo que o agarra. E é o que aqui se passa, pois apesar de estarmos perante uma aventura que à primeira vista parece bastante imediata, com as várias respostas / acções possíveis listadas, todas mais ou menos óbvias, rapidamente começamos a tropeçar nas armadilhas que o autor deixou. Tanto que neste momento ainda andamos às aranhas para passar precisamente uma aranha gigante que insiste em barrar-nos o caminho. Não levámos assim a aventura até ao fim, mas aquilo que vimos (quase três quarto dos jogo), já nos dá uma ideia muito aproximada do que aqui se encontra.

A história mais uma vez remete para o universo de Tolkien. Assim, Bulbo estava muito *descansadinho* da sua vida em casa, a fumar o seu cachimbo e a ouvir o barulho da chuva a bater nas janelas, quando batem à porta. Bulbo não ficou nada contente, até porque não esperava visitas. E ainda menos contente fica quando vê a casa invadida por um magote de "Elves", a exigirem a sua presença na busca de um tesouro. Começa então aqui a aventura...

A missão é longa, e após cada acção surge uma descrição bastante detalhada do local e daquilo que se encontra à volta. E é precisamente o que mais gostámos nesta aventura. Os diálogos são recheados de humor, muito bem escritos, mantendo sempre o interesse. Falta talvez alguma profundidade para aqueles que estão mais habituados a lidar com este género de jogos, mas para os iniciados, parece-nos uma bela forma de se começar a tomar contacto com as aventuras da Zenobi, maioritariamente com longos textos, sem qualquer imagem, apelando continuamente à nossa imaginação.

De referir também que a aventura em si tem três partes, sendo o suplemento com o Magnetic Scroll o corolário das outras partes. Se por acaso jogarem num emulador e não no Spectrum, então terão que descobrir como se grava e se carrega os "saves". É que as parte 2 e 3 exigem a gravação do final da parte anterior, o que nem sempre é imediato.

Jogabilidade										**7**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Moritz Strikes Back

Para celebrar o décimo aniversário de Moritz, o canito mais famoso e simpático dos 8 bits, o seu dono (ou será o seu servo?) resolveu lançar mais um jogo criado com o SEUD, tendo-o precisamente como principal personagem. E ao contrário de Mike, The Guitar - The Shooter, o objectivo não é disparar contra génios da música, mas tão só chegar ao fim de um caminho pejado de obstáculos, numa primeira fase (até se apanhar a arma), e depois sim, disparar contra tudo o que se mexa, a maior parte vindo directamente de pesadelos caninos.

Claro que tendo o jogo sido criado com o SEUD, sofre das habituais lacunas deste motor, estando Sebastian limitado àquilo que é possível criar-se, tendo em conta a pouca memória disponível (o que implica haver poucos níveis e ecrãs mais pequenos - quanto a este aspecto, já lá vamos), mas também algumas "irritações", como o facto de, de cada vez que perdemos uma vida (e iniciamos com três), voltarmos ao início do nível.

Mas mesmo com as limitações do SEUD, o programador quis fazer algo um pouco diferente. E diga-se em abono da verdade que o motor permite alguma flexibilidade criativa, possibilitando assim alguma diversidade. Moritz começa então a sua travessia do calvário montado na sua C5. Nesta primeira fase, ao longo de uma estrada bastante movimentada, tem que se desviar de todo o tipo de viaturas, algumas delas a moverem-se na diagonal, tornando a tarefa mais complicada. Aliás, esta primeira fase do primeiro nível parece-nos mesmo a mais difícil de todas.

A meio do nível, e antes de entrar no cemitério, Moritz encontra uma arma. É de todo conveniente apanhá-la, senão não irá longe, pois os mortos-vivos são tudo menos amistosos. Se passarmos este primeiro nível, entramos então num hospital veterinário, embora nos pareça mais uma casa de malucos, só lá faltando Randall McMurphy de "Flew Over the Cuckoo's Nest".



Moritz Strikes Back

E segue-se o terceiro e último nível, onde os delírios de Moritz se tornam realidade (talvez efeitos do LSD). Se Randall McMurphy não aparecia no segundo nível, Jack Torrance aparece neste. E tal como em "The Shining", a sua cara diz tudo, portanto o melhor é evitá-lo a todo o custo.

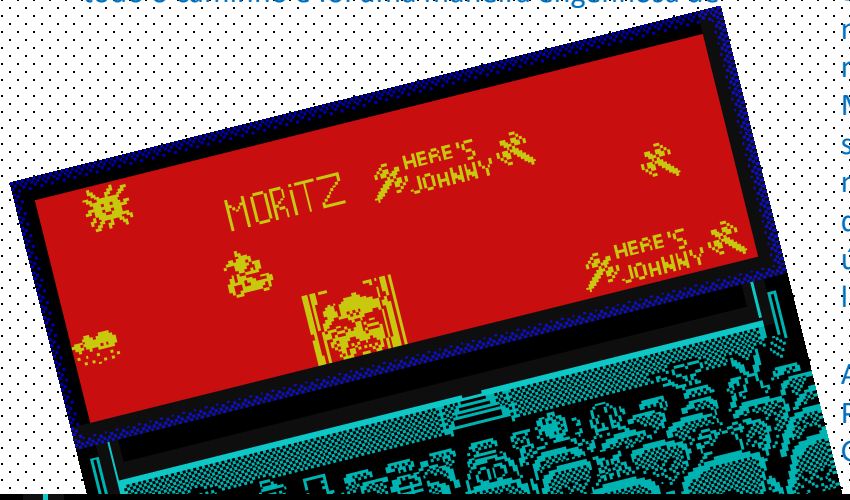
A vertente cinematográfica está presente ao longo de todo o caminho e foi uma maneira engenhosa de Sebastian conseguir encurtar a área de jogo. Para isso criou um tela de cinema (a área de acção), com a audiência na parte de baixo, a fazer lembrar a técnica de Chicago 30. Desta forma até se consegue perdoar apenas metade do ecrã ser ocupado com o que realmente interessa.

Outra novidade em relação a Mike, The Guitar - The Shooter, é que à medida que Moritz vai avançando montado na sua C5, a bateria vai-se esgotando (o mesmo se passa quando é abalroado por um inimigo). Mas o programador foi generoso e deixou-nos pilhas sobresselentes com fartura, permitindo assim que mesmo os mais ineptos possam levar Moritz ao fim dos seus pesadelos. Se o conseguirem, entra ainda um último nível apenas para fazer número, pois esse está livre de inimigos.

A música mais uma vez é da responsabilidade de Pedro Pimenta, e o ecrã de carregamento de Andy Green, que fizeram um trabalho muito meritório. Os cenários e *sprites* são bastante imaginativos, fazendo com que quem tenha gostado de Mike, The Guitar - The Shooter, vá de certeza gostar de Moritz Strikes Back, cujo único defeito é ser demasiado semelhante.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

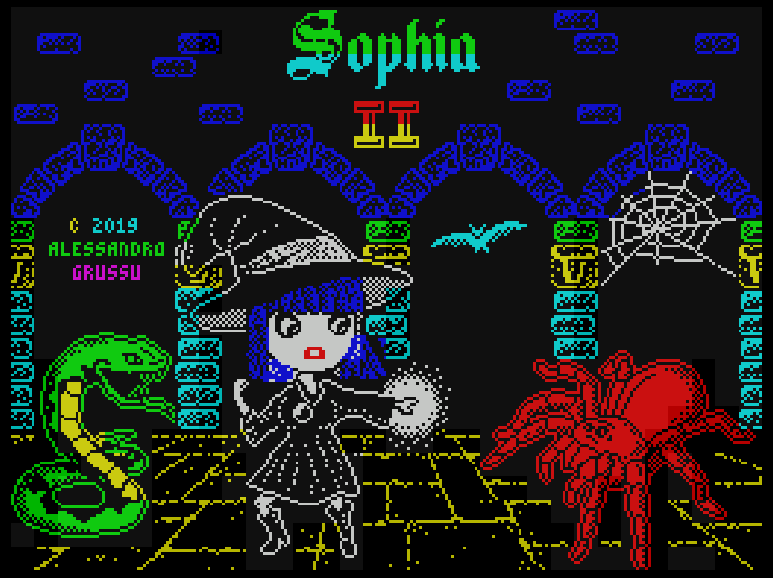




Sophia II

Alessandro Grussu era outro programador que andava já há algum tempo a prometer um Mega Jogo. Quase o conseguiu com Sophia, e mais tarde com Doom Pit. neste caso apenas o seu elevado custo (cerca de 25 euros) evitou ter uma classificação mais elevada, não impedindo, no entanto, que o adquiríssemos. E consegui-o agora com a sequela a Sophia, concorrendo também à competição ZX-DEV-MIA-Remakes (supostamente um *remake* de Styx).

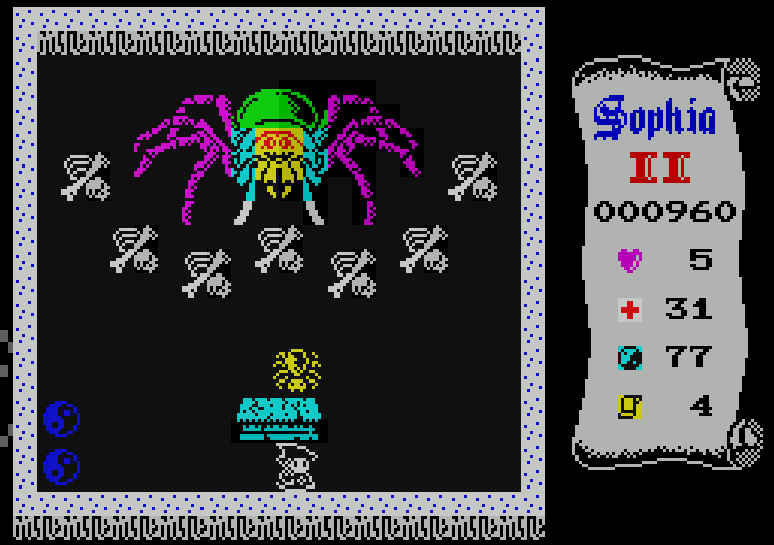
Grussu chegou no passado a ter alguns jogos que não gostámos particularmente (a saga Seto Taisho), no entanto, justiça lhe seja feita, o cuidado que sempre dedicava aos seus lançamentos era uma coisa de extraordinário. Por exemplo, os seus jogos incluem um extenso manual de instruções em oito línguas, entre as quais o português, e imagine-se, traduzido pelo próprio Grussu.



A história de Sophia II faz parte do manual e vamos apenas fazer um pequeno resumo, até porque quem estiver interessado nela, poderá consultá-lo. Assim, dois anos após a derrota do malvado feiticeiro Yojar, o pequeno Principado Xixerella, administrado em nome do Imperador pela princesa-feiticeira Sophia, é um dos locais mais prósperas do Império, sendo a tolerância religiosa um dado adquirido. Existe um grupo, a Sociedade da Luz Interior, que pretende fortalecer o bem-estar individual através de práticas de meditação em grupo. Surgem então rumores estranhos acerca do que acontece na torre, construída pelos membros da Sociedade. Diz-se que rituais ocultos são por ali realizados, com seres humanos transformados em monstros, e máquinas letais a guardar o local. Existem também casos de pessoas misteriosamente desaparecidas.

Uma noite uma patrulha descobre uma criatura horrenda e hostil, aparentada com uma aranha vermelha enorme. Conseguem-na capturar e trazem-na para Sophia, que imediatamente sente uma aura maligna vindo da criatura. Lança-lhe então um feitiço que a transforma na sua forma original: um membro da Sociedade que havia desaparecido naquela noite. Este relata que não se lembra de nada, a não ser participar de um ritual colectivo realizado pela Sociedade na torre.

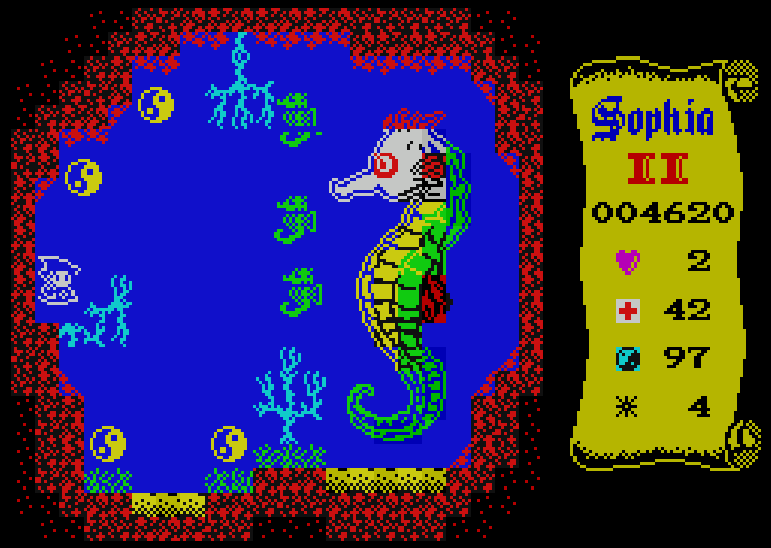




Sophia II

Investigações posteriores realizadas por agentes secretos infiltrados por Sophia dentro da Sociedade revelam a verdade. A Sociedade não é mais que uma frente gigantesca, atrás da qual uma entidade obscura conhecida como o Ceifador se esconde e que explora a força vital das pessoas para vir a tomar conta de todo o Império. Cabe a Sophia, mais uma vez, impedi-lo, penetrando na torre e confrontando o Ceifador. Está assim dado o mote para mais um jogo criado com o Arcade Game Designer, mas que à semelhança de Laetitia, é constituído por níveis distintos entre si.

O primeiro deles é passado na masmorra e é talvez aquele que mais faz lembrar a prequela. Num enorme labirinto, repleto de inimigos, Sophia tem que encontrar quatro relíquias roubadas pelo Ceifador: um pergaminho, um cálice, um *ankh* e uma ampulheta. Só depois de os encontrar a todos, poderá ir ao covil da aranha e derrotar o primeiro dos "big bosses".

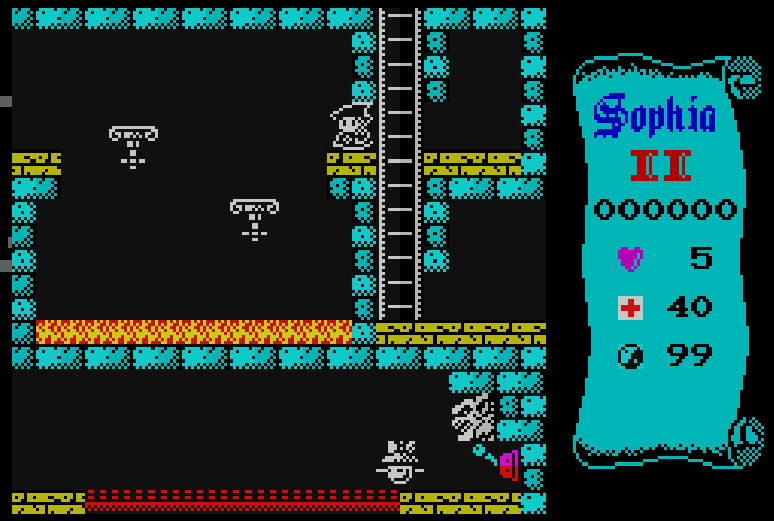


Sophia tem como arma os seus feitiços, que se atingem por três vezes os inimigos, eliminam-nos, por vezes deixando um objecto. Estes nem sempre são benéficos, pois se o cristal da vida, o Yin-Yang e o escudo repõem os níveis de energia e de mana a Sophia, ou concede imunidade momentânea, outros reduzem a energia ou roubam os objectos que Sophia tem em seu poder. Existem ainda portas que apenas são abertas após se obter um determinado objecto (triângulo, quadrado ou círculo), pelo que delinear muito bem o caminho é fundamental.

O segundo dos níveis é passado debaixo de água, e foi talvez aquele que menos gostámos devido à sua repetitividade, uma das fragilidades do AGD, como temos vindo a dizer, e que implica fazer-se o mesmo caminho diversas vezes como forma de prolongar a duração do jogo.

A passagem subaquática liga a masmorra à torre e está infestada de seres marinhos, outrora inofensivos, mas que agora, sob o jugo do Ceifador, se tornaram uma ameaça real. Sophia tem que encontrar quatro amuletos e, um a um (apenas pode carregar um de cada vez), levá-lo até um vulcão e destruí-los. Apenas quando o último dos amuletos for destruído é que a porta para a torre é aberta, não sem antes ter que lutar com um enorme cavalo marinho, descobrindo previamente o seu ponto fraco.

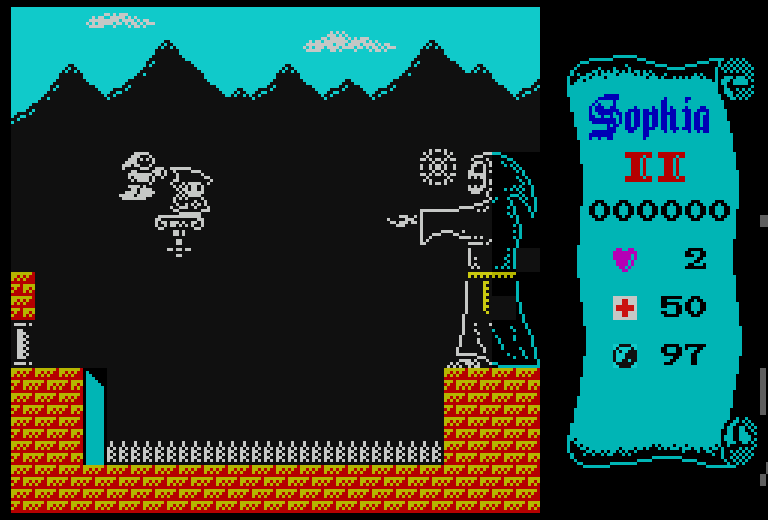
A novidade neste nível é que Sophia, apesar de respirar debaixo de água, vai perdendo alguma energia, não obstante poder encontrar umas bolhas de ar (ecrã acima do ponto de saída), que restauram a energia ao máximo. Tal como no nível anterior, terá que encontrar os objectos que permitem desbloquear algumas portas. E Sophia, depois de derrotar o ser no ecrã da esquerda, entra na torre.



Este nível é substancialmente diferente dos restantes (e o melhor, na nossa opinião). Aqui estamos perante um puro *platformer*, com inúmeros inimigos para evitar (saltando), plataformas para atingir, etc., sendo a precisão e *timing* de salto fundamentais.

A torre é também a sede da Sociedade, ou seja, o local onde o Ceifador guarda as suas temíveis máquinas de guerra, nomeadamente espinhos sob rodas, androides com poderosas garras em vez de mãos, robôs saltitantes, etc... E contra eles, Sophia não pode usar

Sophia II



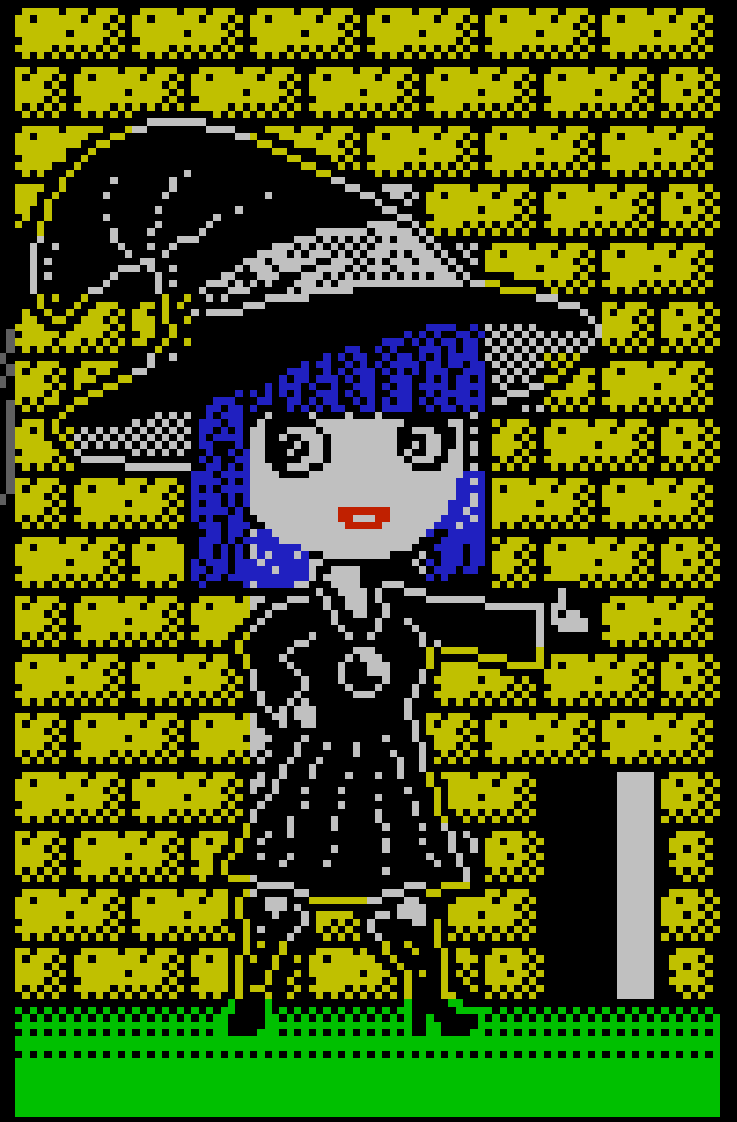
os seus feitiços, apenas confiando na sua agilidade e reflexos (ainda por cima não pode voar). Sophia tem então que pular e usar as escadas e plataformas móveis para contornar a torre. Como se não fosse suficiente, o local também é repleto de outro tipo de perigos, como poças ácidas que emanam gases fatais, pisos em chamas, pesos que caem sobre Sophia, lâminas giratórias, pontas afiadas e canhões, não havendo qualquer possibilidade de Sophia conseguir restaurar a energia. Existem ainda portas que terão que ser desactivadas puxando as respectivas alavancas e que se encontram noutros locais da torre, ou seja, na prática Sophia terá que explorar todos os cenários. Se conseguir chegar ao cimo da torre, dá-se o confronto final com o Ceifador, e podemos dizer que esse não é pêra fácil...

Sophia II foi um jogo que francamente gostámos bastante. Haverá muitos que poderão achar que é mais do mesmo, que as limitações do Arcade Game Designer fazem com que todos os jogos pareçam iguais. Não é essa a nossa opinião, e mesmo sendo inerente alguma repetitividade, programadores como Jaime Grilo ou Alessandro Grussu estão a reinventar o próprio motor (a par dos melhoramentos efectuados por Allan Turvey), criando jogos com uma diversidade tal que convida sempre a fazer mais uma tentativa, sem entrar na monotonia.

Poderão também achar que dar o estatuto de Mega Jogo a Sophia II será exagerado, fazendo a comparação com os mega jogos dos anos 80. Não é comparável, na nossa opinião, pois estes tinham orçamentos brutais e uma vasta equipa a trabalhar neles, além de que eram pagos a peso de ouro. Não é aqui o caso, Sophia II é inteiramente gratuito, é extremamente viciante, tem gráficos excelentes, uma melodia fora de série, e é imperdível por todos aqueles que querem passar uns bons momentos.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9



Zona 0



E depois de um hiato de alguns meses, Alfonso Borro (Borrocop) volta a pegar num dos clássicos da Topo Soft, dando-lhe uma nova roupagem e sendo devidamente traduzido para a nossa língua. Zona 0 apresenta ainda novos ecrãs de carregamento e uma lindíssima capa criada pelo saudoso Alfonso Azpiri. Já o ecrã de carregamento principal, como não podia deixar de ser, é da responsabilidade de Borrocop.

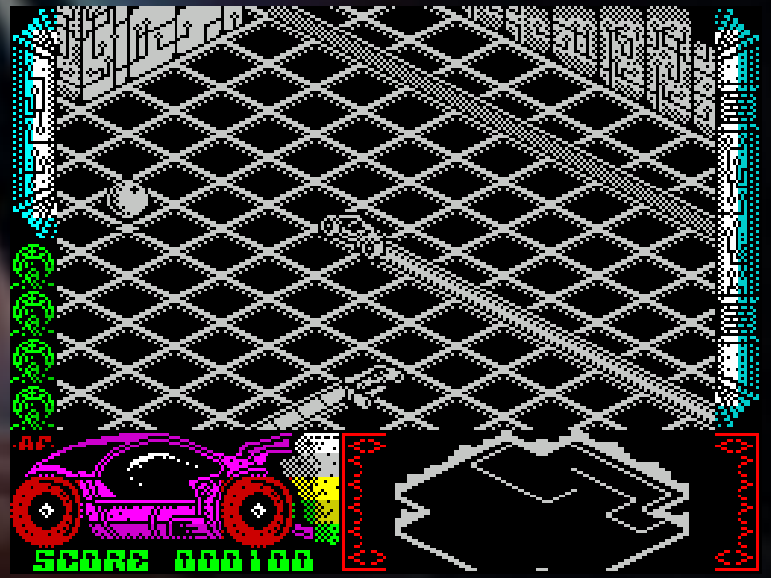
Este foi também dos últimos jogos a ser lançado pela Topo Soft, numa altura em que o Spectrum já não despertava as mesmas paixões dos anos anteriores, daí que talvez tenha passado mais despercebido (não junto da comunidade portuguesa, tendo sido bastante divulgado na altura). Está por isso na altura de dar o devido crédito a este jogo inspirado em Tron.

Para quem não sabe, Tron foi um filme que apareceu em 1982, tendo logo sido um grande sucesso, e que ainda não há muitos anos , em 2010 mais precisamente, deu origem a uma sequela. Esta nunca vimos, mas o filme original ainda permanece na nossa memória e vale realmente a pena dar-lhe uma espreitadela. O sucesso foi tal que ainda nesse mesmo ano deu origem a um jogo de arcada, que caçou muita moeda ao pessoal. O jogo recria uma perseguição de motas, num ambiente fechado, em que temos que fazer com que os nossos oponentes fiquem encurralados, embatendo nos vários obstáculos ou até no rasto deixado pelos veículos. Ao longo dos anos deu origem a milhentas versões, como foi o caso de Zona 0.

E avançamos então para a versão da Topo Soft / Topo Siglo XXI. Participamos assim numa competição na qual os derrotados perdem a vida. Apenas um sairá vencedor, e a tarefa está longe de ser fácil, como já se percebeu. Estamos ao comando de uma potente mota e ao longo de 14 eliminatórias (começamos na zona 14 e termos que atingir a zona 0), temos que ir vencendo os oponentes, única forma de sobrevivermos à missão.

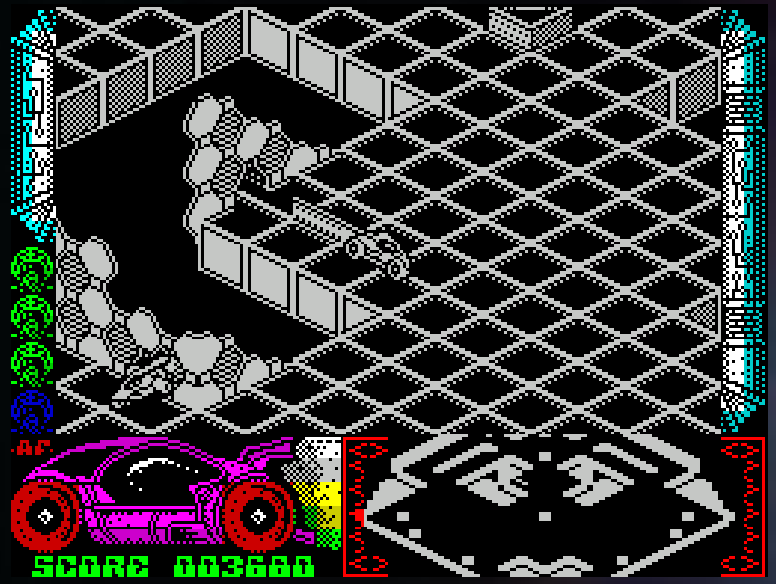
Já referimos o rasto que os veículos deixam, fazendo lembrar os gases de combustão deixados pelos aviões a jacto. E este será um dos principais obstáculos, pois os nossos oponentes (por vezes estão 4 jogadores no tabuleiro) fazem de tudo para nos encurralar. Se tivermos a infelicidade de tocarmos no rasto, perdemos uma vida. Obviamente que tentamos fazer o mesmo aos adversários. Aliás, a ideia é tentar diminuir o raio de acção desses, para que não tenham espaço de manobra, batendo no nosso ou no próprio rasto.

No entanto, não é só com os nossos adversários que temos que nos preocupar. Também o próprio cenário vai sendo mais complexo e difícil, à medida que vamos avançando nos níveis, isto é, aproximando-nos da zona 0. Assim, enquanto que o primeiro nível é campo aberto, apenas limitado pelas quatro paredes da espécie de quadrado que faz de cenário, rapidamente começam a aparecer obstáculos pelo meio, falhas e buracos, paredes assimétricas, etc., dificultando a nossa tarefa., ainda mais quando a velocidade com que os veículos se movimentam é estonteante,



Zona 0

exigindo reflexos ultra-rápidos para evitarmos o rasto que estes deixam. Perante isso, muito dificilmente se consegue delinear uma estratégia para optimizar o caminho a percorrer e encurralar os nossos adversários. Basicamente reagimos apenas por instinto, sendo necessária também alguma sorte à mistura.



A nosso favor algumas ajudas (poucas). De vez em quando encontramos um objecto semelhante a uma maçã no cenário. É para apanhar, pois isso representa mais uma vida e bem vamos precisar delas, ó se vamos...

Os gráficos são isométricos e quase exclusivamente monocromáticos (era fundamental não haver mistura de atributos, dadas as características da acção), estando muito bem conseguidos e remetendo de forma perfeita para um ambiente futurista e 3D. São obviamente obra de Borrocop, que desde sempre nos habituou a cenários esplendorosos. Tal como a música, uma pequena obra-de-arte, e que contribui para tornar este lançamento ainda mais memorável.

E como também é habitual nos jogos espanhóis, o nível de dificuldade é elevadíssimo. Antes de se conseguir chegar à zona 0, se é que alguma vez lá iremos chegar, é necessário muito treino, grandes reflexos, e muita capacidade de lidar com a frustração. Sim, Zona 0 é frustrante, e se ainda nos restar alguns cabelos, rapidamente os vamos perder.

Perante isto tudo, apenas existe uma alternativa: irem imediatamente descarregar a nova versão de Zona 0 (disponível na página de Planeta Sinclair), e passarem umas boas horas divertidas (e mais algumas de frustração). Zona 0 é sem dúvida alguma um dos melhores jogos vindos dos nossos vizinhos espanhóis a aparecer para o Spectrum.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	9



Em Abril saiu uma excelente notícia: Steve Westwood colocou *online*, e gratuitamente, todos os seus trabalhos, alguns dos quais não estavam ainda disponíveis para a comunidade, tendo a colecção um sugestivo nome: **The Collected Works** (qualquer semelhança com a célebre colectânea da Ultimate não é pura coincidência).

A colecção inclui os seguintes jogos

- Land of the Dead
- Graveyard Nights
- Worlds of Fantasy
- Bram Stoker's Dracula
- Perry Pumpkin
- Stake Out
- Xmas Eve – Reboot
- Monkey Doo's Fruit Salad Game
- Gudetama's Spectrum Game
- A Manic Minor's 80's Christmas Shopping Trip
- Tea n Toast – The Game

Return of the Roach

Ainda se lembram das deambulações de Balrog em Behind Closed Doors Seven (Happiness Is a Warm Pussy)? Pois este personagem criado por John Wilson está de volta, tendo a aventura sido lançada ao mesmo tempo de Bulbo's Intrepid Adventure.

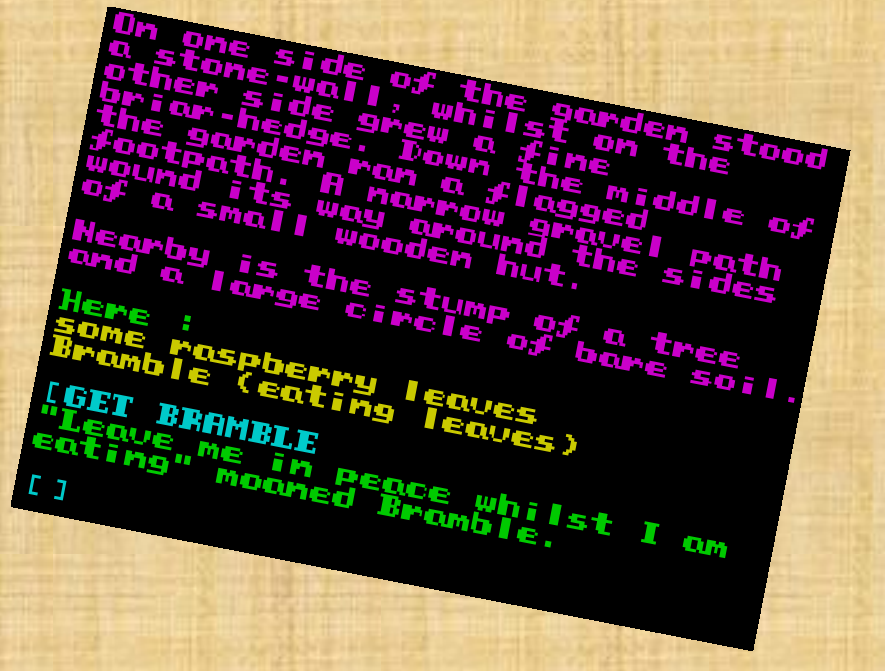
Desta vez a tarefa de Balrog é diferente. Estava muito bem descansadinho da vida em sua casa a observar as moscas a voarem à volta das cortinas, quando lhe batem à porta. É um seu amigo de longa data, a barata ("cockroach"), que vem acompanhada do seu neto, pedindo a Balrog para lhe ensinar a forma de vencer corridas. O puto tem talento, mas falta-lhe as manhas que um macaco velho como Balrog pode ensinar.



A aventura inicia-se assim em sua casa e a ordem é começar imediatamente a exploração, mas sem violar a privacidade da senhora Balrog (afinal é ela quem usa as calças – qual a novidade?). A casa é pequena, uma sala, uma cozinha com alguns utensílios e um quarto com uma cama e um armário, além de um espelho onde Balrog pode observar a sua gasta carantonha.

Tem também nos fundos um pequeno jardim com um anexo, único local onde Balrog pode estar completamente à vontade (nem sequer falta o wc), enquanto a parte da frente da casa vai dar ao mundo exterior. Encontra ai um pequeno duende que lhe indica a forma de conseguir travar o coelho, mas até conseguir interagir com esse, vai um grande passo. O vizinho da casa ao lado, o *troll*, velho conhecido de outras andanças, está agora mais velho, tendo suavizado a sua conduta. Dedica-se à agricultura, nomeadamente cenouras, que são sempre um petisco para qualquer burro. E bem que vamos precisar dele...

Mais não dizemos, pois também não chegámos ainda ao fim de mais uma aventura que contém todos os elementos típicos dos jogos imaginados por John Wilson. Quem os conhece, sabe com o que contar, um humor cáustico, linguagem por vezes menos própria, e uma história muito bem imaginada. É assim mais um jogo a fazer as delícias dos adeptos do género, que nem o facto de não ter imagens, retira a vontade de chegar ao fim.



A aventura tem duas partes, sendo a segunda acessível após se colocar a palavra-passe dada no final da primeira. Dose dupla, portanto, aumentando a longevidade deste jogo.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Two Days to the Race



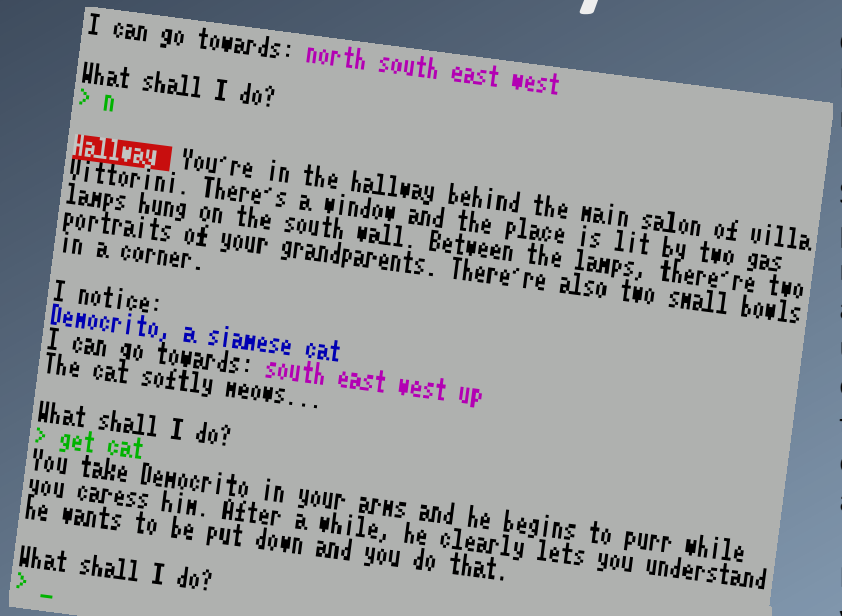
Definitivamente as aventuras de texto voltaram em força e estão para ficar. A mais recente vem de Itália, está relacionada com carros (claro), e coloca-nos na pele de Emilia Vittorini, filha de Augusto Vittorini, fundador, juntamente com o seu irmão Tullio, da Industria Torinese Automobili (ITA). Augusto está presentemente a tentar obter fundos para um protótipo, mas as coisas deram para o torto e não sabemos agora onde ele se encontra nem o que se passou. Cabe a nós deslindar o mistério.

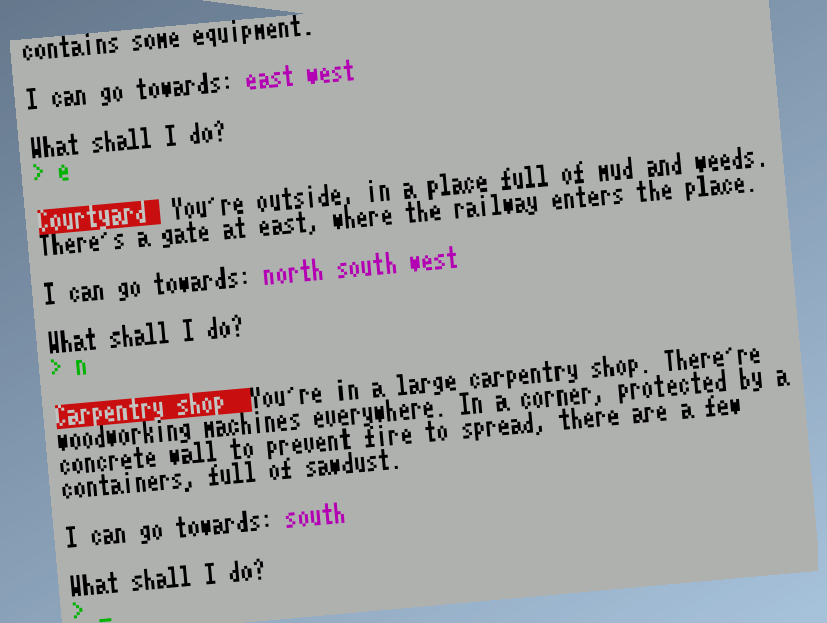
Two Days to the Race é composto por quatro partes em três ficheiros, acessíveis por meio de uma palavra-passe. De facto, este parece-nos o melhor sistema para seleccionar os diferentes níveis, bem mais funcional para quem joga em emuladores do que o utilizado em Bulbo's Intrepid Adventure, por exemplo.

As diferentes partes do jogo decorrem efectivamente em cenários distintos. Assim, na primeira parte estamos na nossa mansão. E esta é enorme, ao qual não falta um frondoso jardim e uma garagem com dois potentes bólides. Devemos já dizer que a nossa personagem segue as pisadas do pai, sendo portanto uma piloto experimentada. Convém também não esquecer o período em que se passa a aventura (por volta dos anos 20/30 do século passado), sendo os adereços necessários para conduzir em consonância com a época.

Se descobrirmos a forma de sair da mansão (Villa), é-nos dada a palavra passe para iniciar a segunda parte. Nesta, estamos à porta do Museu de História e temos

Two Days to the Race





que arranjar forma de nos encontrarmos com o Director, grande amigo do nosso pai e peça-chave para resolver o mistério.

Se o conseguirmos, avançamos para a terceira parte, passada na universidade, e se as duas primeiras eram relativamente imediatas (e não muito grandes), aqui as coisas começam a complicar-se. Aparentemente a universidade está vazia, mas estará mesmo? Será que os maus da fita se encontram por aqui? É isso que teremos que descobrir, mas apenas após nos embrenharmos nos subterrâneos de Turim, adequadamente chamados de "Infernotto".

Finalmente, na quarta parte acordamos dentro de um vagão, às escuras e despojada de qualquer objecto (salvo as roupas, pois claro, já que os bandidos eram maus, mas não eram tarados). Esta parte é bastante curta e a palavra-chave para desbloquear a aventura não foi a mais feliz, mas o programador alterou-a, permitindo de modo mais lógico terminar a mesma.

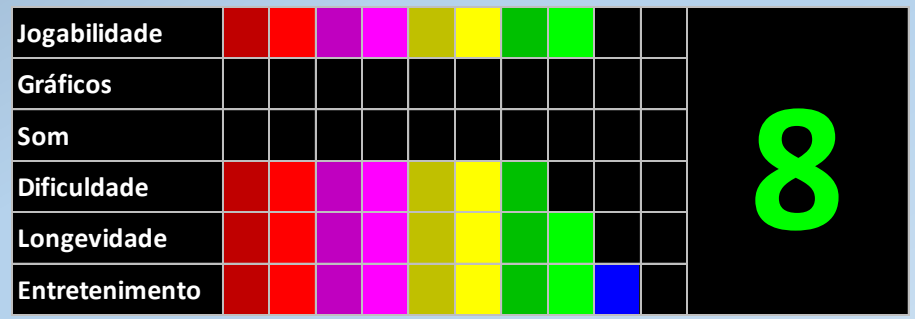
Two Days to the Race é uma aventura absorvente e na qual entrámos de corpo e alma (tal como em Unhallowed). Tem uma história apelativa, em que mais uma vez entra um gato (conta sempre a favor de qualquer aventura), e cuja diversidade de cenários lhe dá alguma cor, sem que para isso exista qualquer imagem. Não atinge a mesma bitola de Unhallowed (jogo do ano 2018, para Planeta Sinclair) apenas pelo facto dos quebra-cabeças, apesar de mais ou menos intuitivos, não serem por vezes os mais lógicos. E também por um ou outro pequeno erro de tradução ou frases menos adequadas, que no caso da última parte se torna relevante.

De qualquer forma, é mais uma excelente aventura a aparecer e que vai agarrar qualquer jogador. E mesmo aqueles que não gostam do género, depressa vão ficar viciados em Two Days to the Race, entrando na pele de Emilia, para tentar resolver o enorme mistério que ensombra a sua família.

Deixamos também as palavras-passe fornecidas no final de cada fase, para que possam ver esta aventura em todo o seu esplendor:

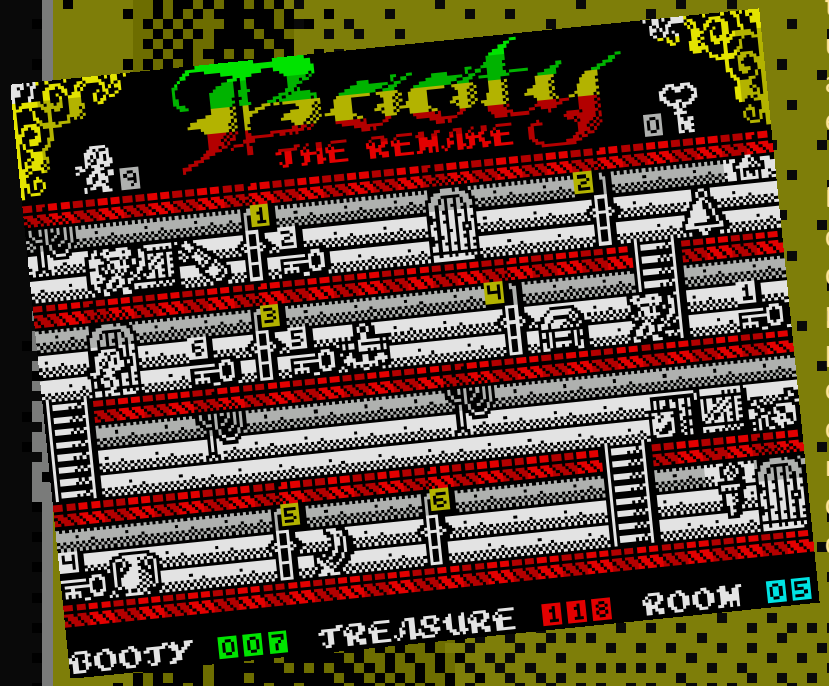
- Parte 1: Shibboleth Ramassin
- Parte 2: Shibboleth Bogianen
- Parte 3: Shibboleth Bojafus

Se conseguirem terminar a aventura, poderão enviar a palavra dada para o autor (Davide Bucci) e fazerem parte do *Hall of Fame* que se encontra na sua página.



Booty: The Remake

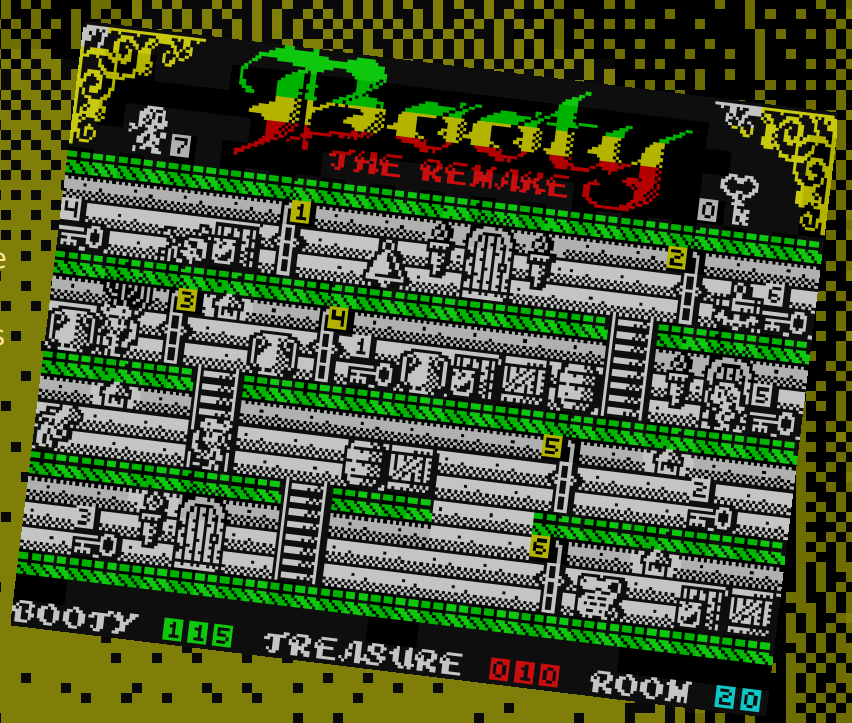
A competição ZX-DEV-MIA-Remakes estava a aproximar-se do seu fim e apareceram com maior regularidade, jogos a concurso nessa fase. O mínimo que podemos dizer é que com propostas com o calibre deste Booty, não invejámos a sorte dos jurados para a tarefa de selecção do melhor. E ao contrário de outros competidores, que de *remake* apenas têm o nome, é mesmo fiel ao original de 1984 da Firebird, que por sinal já era um excelente jogo. Seria difícil ultrapassá-lo, mas o facto é que SalvaKantero, que já tinha sido responsável por Car Wars, segundo melhor jogo de 2016, na nossa opinião, consegui-o.



Jim, o nosso personagem, é o infeliz moço de recados no navio. Mas é ambicioso e quer aproveitar agora que o barco está fundeado em Port Royal para assegurar uma reforma dourada. Para isso necessita de roubar as cento e vinte e cinco peças de tesouro que estão espalhadas pelos vários recantos. A missão não é fácil, pois o navio está cheio de piratas que guardam os tesouros, ratos e até o papagaio do capitão. Se qualquer um deles lhes toca, perdemos uma das nove vidas com que iniciamos a missão.

O navio é também um autêntico labirinto, com portas (exteriores) que vão dar a outras salas. São vinte, no total (tal como no original), e a primeira coisa a fazer é um mapa com as diversas ligações, doutra forma andaremos perdidos de um lado para outro, sujeitos a encontros menos favoráveis com os inimigos.

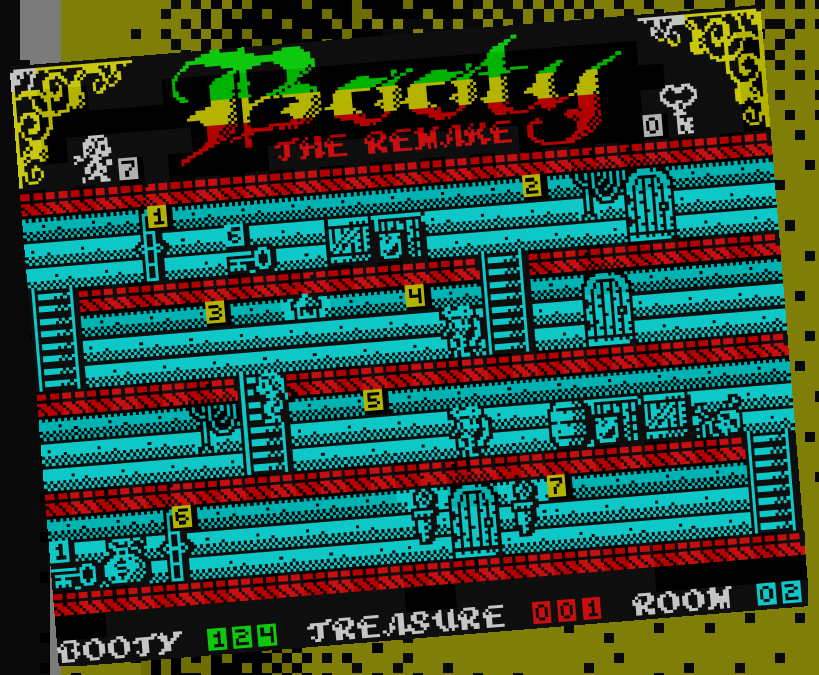
Em cada sala temos também que apanhar as diversas chaves que abrem as portas interiores, todas devidamente numeradas, não esquecendo que apenas poderemos utilizar uma de cada vez, só assim é possível apanharmos todos os tesouros e aceder a outras partes do navio. Nem todas as salas se conseguem despojar de tesouros de imediato, em muitos casos teremos que aceder a certos pontos do cenário através das portas exteriores, daí que seja conveniente fazer o referido mapa. O jogo apenas



termina após recolhermos as cento e vinte cinco peças, pelo que convém não deixar nenhum ponto por ver.

E como se não fosse pouco, foram ainda plantadas mais algumas maldades. Assim, alguns dos objectos têm escondidos uma bomba com pavio muito curto e que rebenta ao final de alguns segundos. É fundamental planear-se muito bem o caminho, não fiquemos nós encurralados com a bomba a estoirar nas nossas mãos. E por fim, existem ainda obstáculos na forma de plataformas que desaparecem, elevadores, enfim, um arsenal de dificuldades que fazem com que Jim se arrependa rapidamente de ter enveredado pela vida do crime.

Booty: The Remake



Para a criação de Booty foi utilizado (também) o motor MK2. Nem sempre gostamos dos jogos criados com esta ferramenta, mas aqui foi muito bem utilizado, uma vez que a jogabilidade é uma coisa de espantosa. Apenas temos a reportar um *bug*, que faz com que consigamos por vezes passar as portas sem a chave, e alguma dificuldade em acertar com o ponto exacto para se utilizar as escadas, mas de resto roça a perfeição.

Assim, este foi um dos mais sérios candidato a vencer a competição ZX-DEV-MIA-Remakes, não obstante terem aparecido grandes jogos, elevando ainda mais a fasquia daquela que foi uma das melhores de 2018/2019. Não a venceu, mas ficou muito bem classificado, demonstrando a sua valia.

Entretanto, e após esta primeira versão, saiu uma segunda com o fundo preto, a "Black Edition", por um lado facilitando a visualização, por outro, perdendo os cenários algum do brilho da primeira versão. Mas há assim versões para todos os gostos…

Relativamente ao original, é fácil de verificar que os gráficos e os cenários, mesmo que monocromáticos, são bastante mais atractivos. Vimos jogadores queixarem-se desta monocromia, mas no nosso entender é fundamental para se evitar *o colour clash*, que neste caso específico, com *sprites* pequenos, poderia ser um forte *handicap*.

A música é uma maravilha, podendo ser desligada se o entendermos, não deixando assim os programadores nada ao acaso. Aliás o cuidado com este lançamento é tal, que até é acompanhado de um poster e de um pequeno manual.

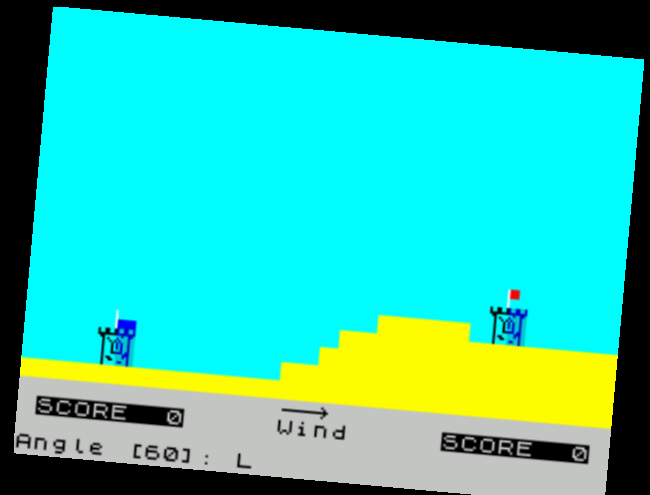
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	9

ARTILLERY



Patters é o nome de guerra do autor de Artillery. Este jogo, criado em Basic e a fazer lembrar os *type-ins* dos primeiros tempos do Spectrum, foi começado há cerca de 25 anos, mas nunca concluído. O seu autor, depois de ver Bandersnatch, foi inundado por um sentimento de nostalgia e resolveu terminá-lo.

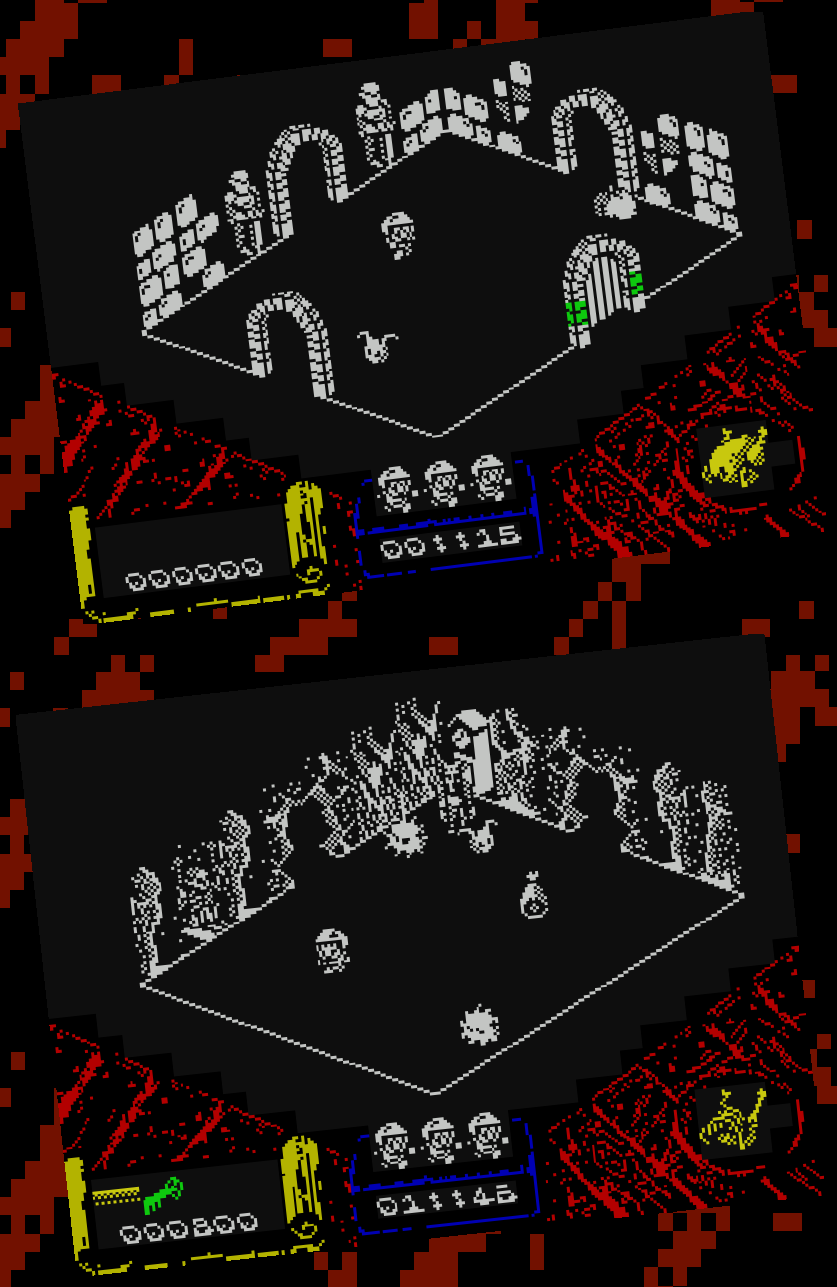
Ficamos satisfeitos por ver as pessoas a voltarem aos seus antigos projectos, por mais básicos que sejam...



Tiki Taca

Climacus e Erozzking são clientes habituais da competição ZX Dev. Na anterior edição, a ZX-Dev Conversions, Climacus participou com o muito meritório RetroForce, enquanto que Errazking, responsável neste brilhante *remake* de Atic Atac pela vertente gráfica, participou com Doctor Who: Surrender Time, jogo que no nosso entender apresentava algumas lacunas, mas que por outro lado realçava aquilo em que este artista é exímio, os gráficos. E ao juntarem-se os dois conseguimos usufruir do que cada um deles faz de melhor (atente-se também no *loading screen* e nas semelhanças com o original).

Um outro ponto que gostaríamos de realçar é que em Tiki Taca, e que de resto também aconteceu recentemente com Booty, estamos perante um verdadeiro *remake*, não indo buscar apenas o nome como acontece com alguns dos outros candidatos. Quem conhece o original de 1983, que catapultou a Ultimate para a fama, irá ver imediatamente as semelhanças, desde o mapa da mansão, os inimigos, os objectos, até ao pormenor dos três personagens existentes e das passagens secretas inerentes a cada um deles. Mas contém uma pequena diferença (ou será grande?). É que ao contrário dos que se passava no original, cuja perspectiva era vista de cima, em Tiki Taca a perspectiva é isométrica, sendo transposta para este *remake* de forma absolutamente divinal. Curioso, ou talvez não, que tenha também sido a Ultimate a lançar os jogos isométricos (Knight Lore, em 1984).



O objectivo em Tiki Taca (curioso o nome, trazendo à memória o célebre esquema táctico celebrado por outra equipa espanhola, o Barcelona), é o mesmo que no original de 1983, pois somos deixados numa mansão, cuja porta principal encontra-se fechada e para a abrirmos necessitamos de encontrar as três partes da chave mestra, mas estas encontram-se espalhadas por um labirinto de quase 150 salas.

Aqui reside logo o primeiro problema: algumas das salas encontram-se fechadas à chave por uma porta colorida e para poderem ser abertas necessitam de uma chave específica, da mesma cor da porta. Depois de encontramos a chave e passarmos pela porta, esta permanecerá aberta, o que é muito importante, dado que apenas podemos carregar três objectos de cada vez, e nesta inventariação estão incluídas não só as chaves coloridas e as diversas partes que compõem a chave mestra da mansão, mas também os diversos itens que permitem a alguns dos monstros permanecerem ao largo.

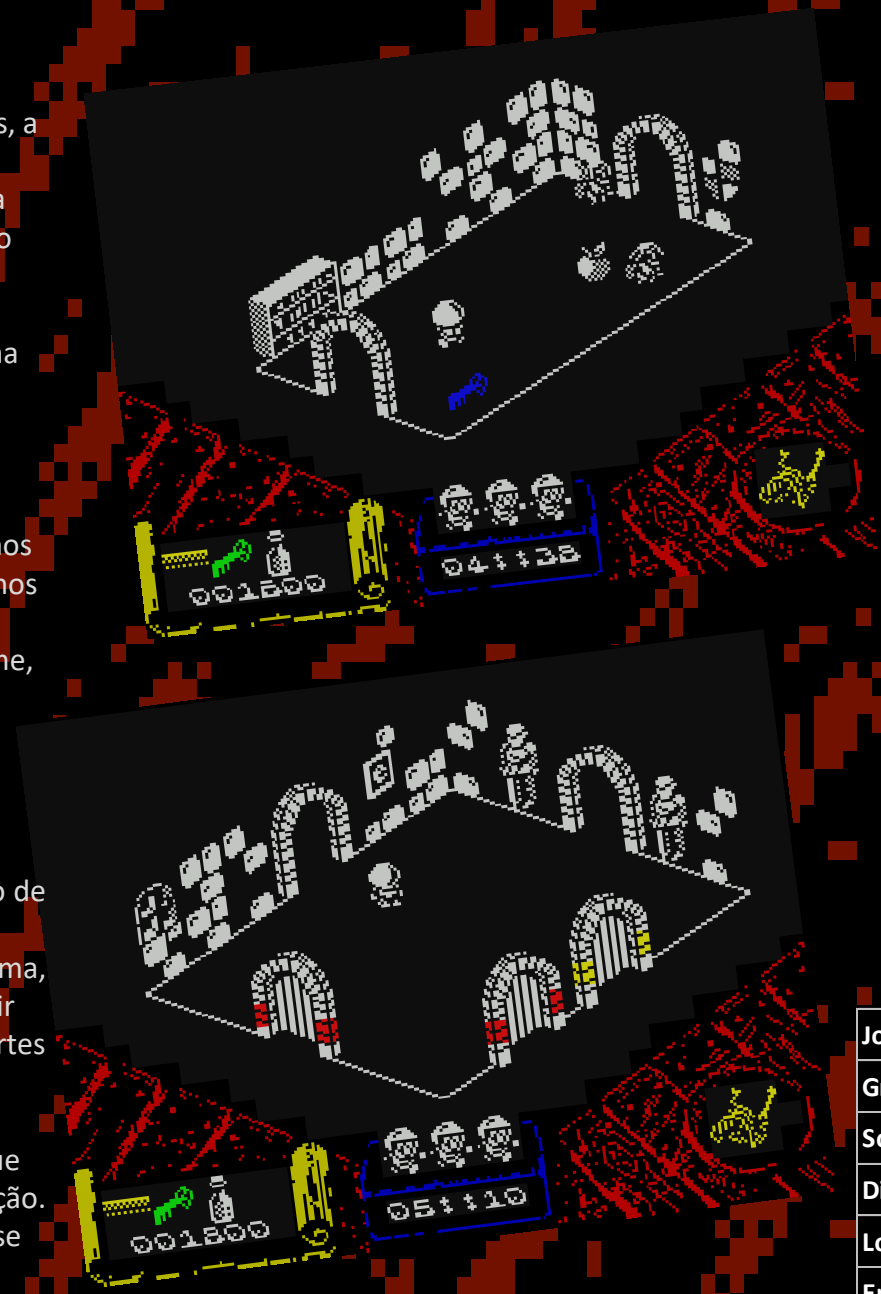
Pois... não apenas temos que lidar com os mil e um pequenos monstros que teimam em aparecer constantemente a sugar-nos toda a gordura (diga-se energia) até ao tutano, ficando o nosso personagem um frango depenado, mas também existem os monstros maiores (imunes aos nossos feitiços), tal e qual o original de 1983, e que necessitam de objectos específicos para serem afastados, permitindo depois recolher-se outros objectos ou aceder-se a novas salas. Falamos de uma múmia que é sensível à lâmina, o Frankenstein que não gosta lá muito de chaves inglesas, o Corcunda (de Notre Dame, presume-se)

Tiki Taca

que é ganancioso por dinheiro e alguns outros itens, a mamã que procura o biberão e o Drácula que foge como o Diabo da cruz. Por falar em Diabo, quanto a esse somos nós que temos que fugir a sete pés, não vale a pena procurar algo para o afugentar.

Como se percebe desde logo, é fundamental alguma estratégia para se conseguir chegar a bom porto. Quem se limitar a andar a correr as salas sem um objectivo pré-definido, à espera que a sorte o favoreça, rapidamente irá perder-se na labiríntica mansão, até porque apenas temos três vidas e vamos perdendo energia, não só sempre que um inimigo nos toca, mas também à medida que o tempo vai passando. Depois, essa, além de labiríntica é enorme, e algumas portas e alçapões permitem entrar nos diversos níveis, cada qual com cenários específicos (sótão, primeiro andar, piso térreo, cave e as malfadadas catacumbas). Fazer um mapa é meio caminho andado para o sucesso (ou isso, ou uma memória prodigiosa), até porque apesar da posição de alguns objectos irem variando de cada vez que se começa um jogo, a estratégia é basicamente a mesma, sendo obrigatório percorrer-se algumas salas e abrir algumas portas específicas para se obter as três partes da chave mestra.

Como *remake* Tiki Taca está perfeito, mas aquilo que mais nos impressionou neste jogo é a fluidez da acção. Quem está habituado a jogos isométricos, lembra-se bem da lentidão exasperante sempre que vários



personagens entravam no cenário. Isso mesmo acontecia com alguns jogos da Ultimate, antes desta aprimorar o motor Filmation (que permitia criar os seus jogos isométricos). Aqui nada disto acontece, é um regalo para a vista ver cinco ou mais monstros na sala e o nosso personagem continuar a movimentar-se à mesma velocidade (ou quase). De facto, Climacus, que já tinha feito um trabalho técnico espantoso com RetroForce, voltou a mostrar que é um dos mais talentosos programadores da sua geração e que *nuestros hermanos* continuam no topo.

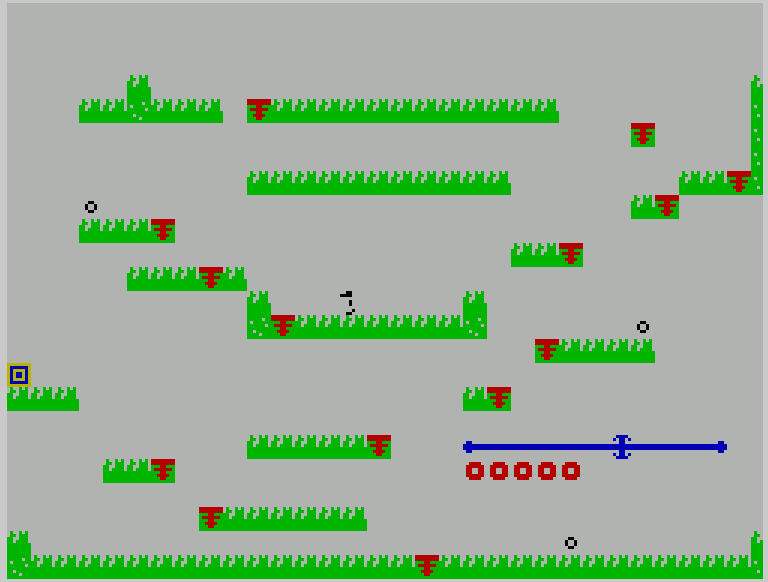
Graficamente também está muito próximo da perfeição. Os fundos são naturalmente pretos e é maioritariamente monocromático, mas isso é fundamental para se conseguir ter a tal fluidez de acção (além de evitar o *colour clash*). O som está também muito próximo do original, contribuindo também para que Tiki Taca nos cative imediatamente. Aliás, não sendo o jogo extraordinariamente difícil, depois de se terminar a primeira vez, continua a haver outros objectivos a atingir, como completar a missão com os restantes personagens à nossa disposição, percorrer 100% das salas, ou mesmo finalizar o jogo no mais curto espaço de tempo (no original havia quem conseguisse em pouco mais de dois minutos).

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

ZX Wonky One Key

Derek Fountain é um amador, mas isso não o inibiu de fazer o seu primeiro jogo para o Spectrum desde 1985. Bastante básico e apenas com cinco níveis, mas louve-se a iniciativa. O próprio nome, ZX Wonky One Key, e o menu inicial (não tem *loading screen*), dizem tudo, apenas existe uma tecla, a de salto / mudança de direcção.



Controlamos então um pequeno atleta, que está permanentemente em movimento. Rápido, ou quando apanha algumas pílulas, num passo mais lento, fundamental para conseguirmos planear o tempo e local de salto. O *sprite* que representa o nosso corredor pode cair das alturas que isso não o mata (e irá acontecer demasiadas vezes). No entanto, há que ter cuidado com os picos e o fogo, pois esses são fatais. Mas o pior é o tempo, pois esse é limitado, andando o nosso atleta sempre numa correria louca para tentar terminar o nível sem que o tempo se esgote.

Existem também alguns trampolins e esses permitem saltar entre plataformas, assim como tele-transportadores que levam a outros pontos do cenário, escadas que sobem ou descem consoante a cor e chaves para apanhar, dificultando (bastante) a tarefa.

Apesar de ser um jogo muito simples e básico, é também bastante frustrante. Nunca gostámos de jogos em que o personagem está constantemente em movimento, sem possibilidade de se planear o que se vai fazer. Sentimos isso com The Malignant Gore, e voltámos a sentir isto com este jogo, com o agravante que tudo aqui é demasiado rápido, não tendo o jogador tempo sequer para reagir. Isto ainda se torna mais grave quando se usam os tele-transportadores, como acontece no segundo nível, pois vamos parar a outro ponto do cenário, e muitas vezes só nos damos conta do local após já não termos tempo de reagir convenientemente.

Os gráficos são básicos, mas não é por ai que o gato vais às filhós. Nem mesmo com a música, irritante, mas com a possibilidade de ser desligada. O problema é mesmo a frustração que ZX Wonky One Key nos transmite, não convidando a fazer mais do que meia dúzia de jogos. Talvez se o jogo fosse um pouco mais lento, ganhasse com isso.

De qualquer forma, queremos reforçar que é sempre positivo ver novos programadores não se coibirem de mostrar os seus trabalhos, e esperemos que seja o primeiro de muitos outros, aproveitando a experiência com este.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

2

Redshift



Já nos faltam palavras para elogiar a competição ZX-DEV-MIA-Remakes e os incríveis jogos que estão a aparecer. Isto porque hoje foi lançado, completamente de surpresa, o segundo jogo a concurso de Ariel Ruiz (depois da saga de Max Pickles). E se alguém ainda tem dúvidas da capacidade deste programador, basta espreitar Carlos Michelis ou Thieves School, que tiveram expansões o ano passado.

Redshift é o *remake* de Galaxian III, que por sua vez está listado como MIA nas páginas de referência. Os dois primeiros desta saga iniciada em 1990 foram criados em Basic. Ruiz foi desenvolvendo as suas capacidades de programação, aproveitou algumas rotinas de Carlos Michelis e Thieves School, e avançou para este terceiro episódio, naturalmente em Assembler (facilmente percebem quando começarem a jogar). E a história de Redshift, além de constar no pequeno manual que acompanha este lançamento, também é apresentado de forma brilhante na introdução, que aparece assim que o jogo é carregado.

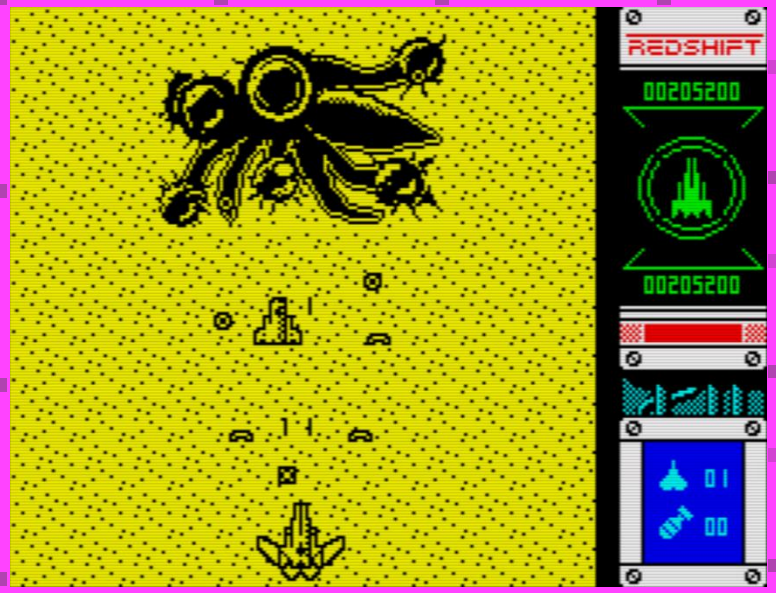
A acção passa-se em 2992 e fazemos parte de uma das duas facções que lutam pelo controle do multiverso. Curioso que Ruiz traga para aqui a Teoria dos Multiversos, que sumidades como Brian Green ou Stepehen Hawking acreditam e ajudam a explicar (e nós também acreditamos, refira-se desde já). Um das facções, a liderada pelo príncipe Kalkux, desenvolveu naves espaciais mais rápidas e poderosas, vencendo inúmeras batalhas. A raça humana começou então a perder a fé na sobrevivência e à beira do desespero desenvolveu uma nova nave, a "Redshift". Já perceberam que somos nós que a controlamos e o destino da humanidade está nas nossas mãos.

Está assim dado um mote para um brilhante *shoot'em'up*, dos melhores que já apareceram para o Spectrum, e é incrível o que Ruiz conseguiu fazer com o *scroll* vertical (menos apropriado para este tipo de jogos), com uma velocidade digna dos 16 bits. Parece inacreditável ver tanta coisa ao mesmo tempo no ecrã e o jogo não se tornar um *niquinho* mais lento. Até apetece dizer que mais parece estarmos perante um jogo do Next, do que propriamente a versão 128K (trouxe-nos à memória Warhawk, com as devidas diferenças, evidentemente). Também nos fez lembrar RetroForce, mas mais evoluído.



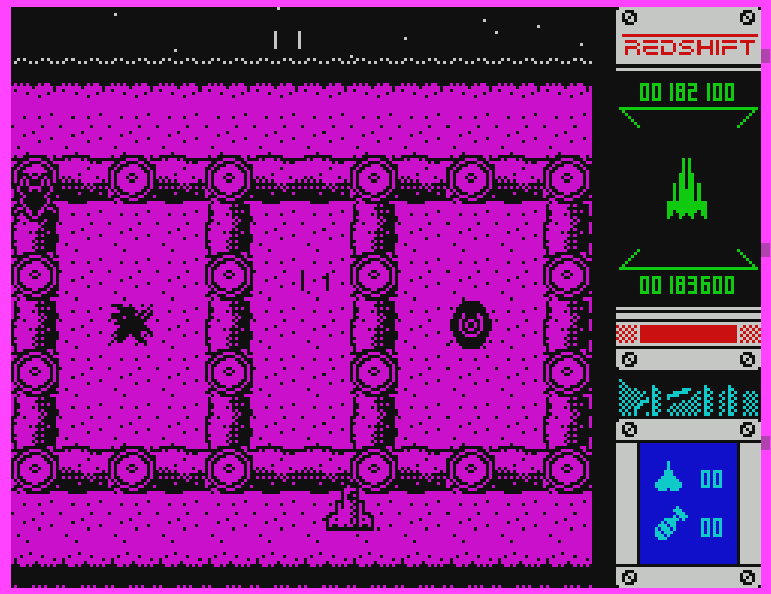
Redshift

A memória de Redshift é esticada ao máximo. Temos que limpar de inimigos cinco galáxias, existindo também três níveis de dificuldade correspondentes a diferentes universos paralelos, apenas com variações das defesas inimigas. Só após se libertar estas quinze galáxias, teremos cumprido a missão e direito a ser premiados com o ecrã final. No entanto a tarefa vai ser muito complicada. Por um lado, existem inimigos às dezenas, alguns relativamente fáceis de serem eliminados, mas outros são verdadeiras pestes, não esquecendo o *big boss* do final de cada galáxia. Estes disparam a torto e direito, mas sempre na nossa direcção, pelo que a ordem é estar sempre de dedo no gatilho. O único adversário bom é o adversário morto,



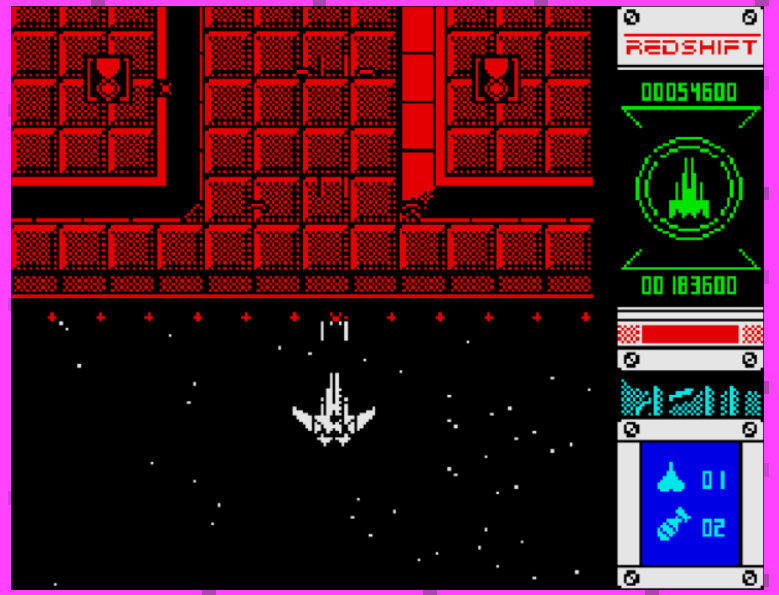
e se não os atingimos assim que aparecem no ecrã, podemos contar com dezenas de tiros no nosso encalço.

A nosso favor temos algumas ajudas. Assim, a nossa nave tem um escudo de plasma que resiste até três tiros, regenerando-se também automaticamente ao final de algum tempo. E os nossos aliados deixaram algumas cápsulas, existindo toda a conveniência em serem apanhadas, pois juntam-se à nave e melhoram substancialmente a sua capacidade de tiro (inclui geradores de ondas de choque e minas inteligentes).



Como já referimos, a velocidade é estonteante e já há muito tempo que não encontrávamos para o Spectrum (exceptuando o Next) um *shoot'em'up* tão competente e viciante. Como é óbvio, a monocromia impera, e se algum defeito temos a apontar a este jogo é o facto de por vezes ser difícil de ver as balas inimigas. Não chega ao ponto de Slap Fight, por exemplo, mas com tanta coisa no ecrã, nem sempre é fácil de perceber o que é que deve ser evitado.

O som, da autoria de Richard "Kulor" Armijo, é esplêndido. Mais parece estarmos numa máquina de arcada do que num Spectrum. Também aqui nota máxima, contribuindo ainda mais para o vício.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

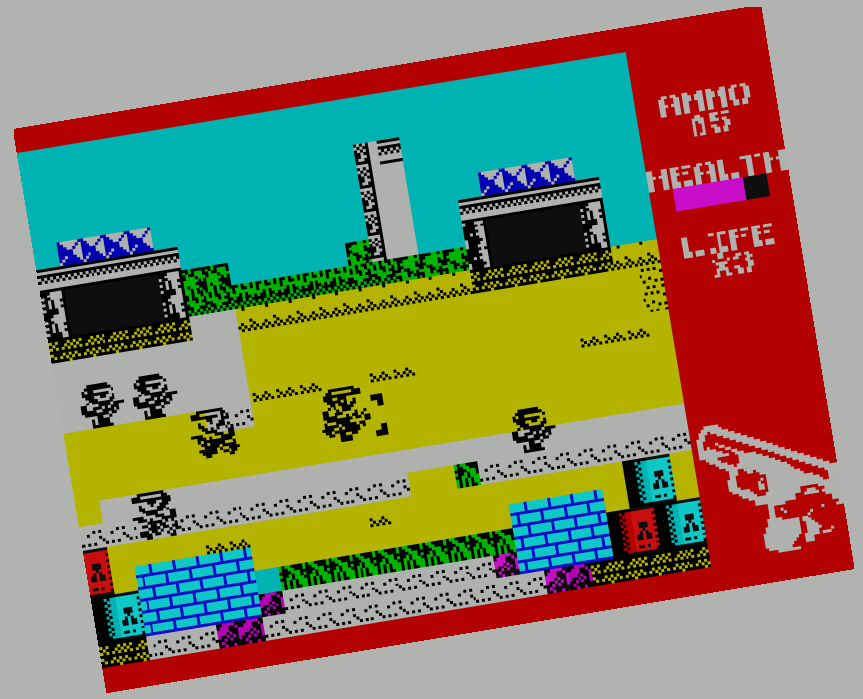
PTM

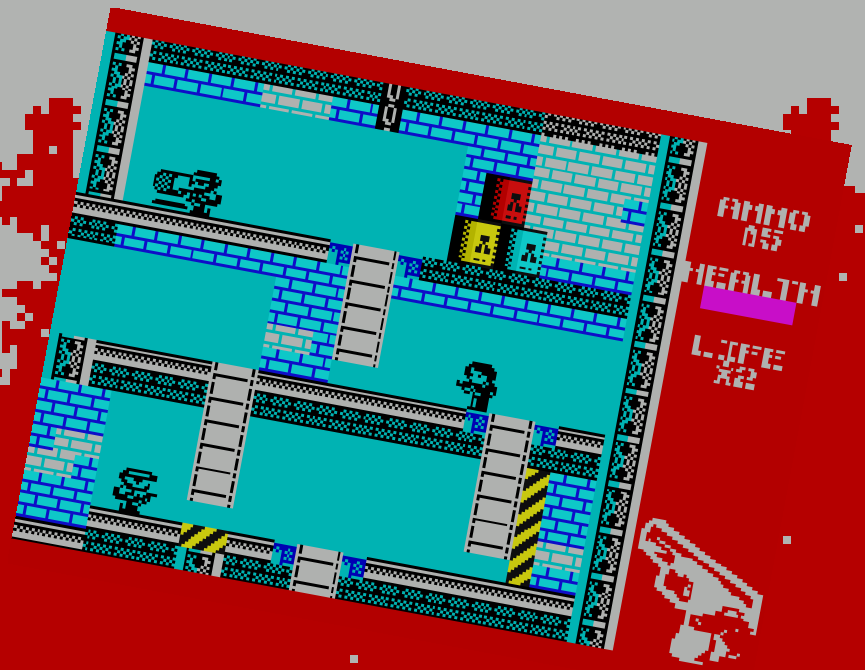
Numa competição de *remakes* não podia faltar o Agente Secreto 007, mesmo que com outro nome. E este apareceu com PTM, pegando Narwhal em Licence to Kill, clássico lançado pela Domark em 1989. Nos anos 80 esta editora lançou cinco jogos baseados em filmes do famoso agente secreto (o último surgiu em 1990), e nenhum nos encheu as medidas.

Estávamos assim com curiosidade para ver se seria desta que iríamos ter uma grande adaptação ao Spectrum, quer em termos de qualidade, quer em termos de longevidade. Infelizmente, nem uma, nem outra. Dá mesmo ideia que o jogo foi terminado à pressa, com as diferentes fases muito curtas e demasiado fáceis, também, tanto que o terminámos da primeira vez que jogámos e em menos de quinze minutos. Mas já lá iremos, vamos primeiro à (curta) história...

O Agente 98 está a um dia de se reformar, perdendo assim a sua licença para matar. No entanto tem ainda que cumprir uma última missão: derrubar o império do patrão do crime, Leche Lacto, deste modo dando um rude golpe no tráfico de drogas e branqueamento de dinheiro. Só depois poderá gozar da merecida reforma.

PTM inicia-se com um *shoot'em'up* semelhante a Operation Wolf. Engraçado que num curto espaço de tempo tenham surgido dois jogos com o mesmo





conceito (Dead Zone). Aliás, este nível repete-se várias vezes ao longo do jogo, mas todos pecam por serem demasiado curtos e sensaborões.

O nosso agente tem uma arma com apenas cinco tiros, mas esta vai-se recarregando automaticamente passado uns momentos sem ser utilizada. Quer isso dizer que não temos que estar demasiado preocupados com as munições, apenas em não dispararmos "de rajada" para não ficarmos sem tiros. Por outro lado, podemos sofrer alguns disparos sem perigo de morremos. Isto porque a própria barra da saúde também se vai regenerando. Não nos parece que faça muito sentido, ainda menos quando isto acontece ao longo de todo o jogo, facilitando a vida (em demasia, até).

O segundo nível é passado num armazém e transita aqui para um vulgar jogo de acção, com plataformas pelo meio. O objectivo é apanhar uma série de objectos, cujo símbolo se parece com um computador. É um pouco mais interessante do que o primeiro nível, mas mais uma vez peca por ser demasiado fácil e curto. O facto de haver imensos pontos onde os inimigos não nos podem alcançar, leva a que a nossa saúde esteja praticamente sempre regenerada. Os poucos inimigos existentes também não são particularmente perigosos, sendo facilmente ultrapassáveis (ou mortos).

Depois de mais uma sessão de tiro ao boneco, entramos num barco. O objectivo é recolher o dinheiro, e é em tudo semelhante ao armazém, apenas o cenário é diferente e existe a possibilidade

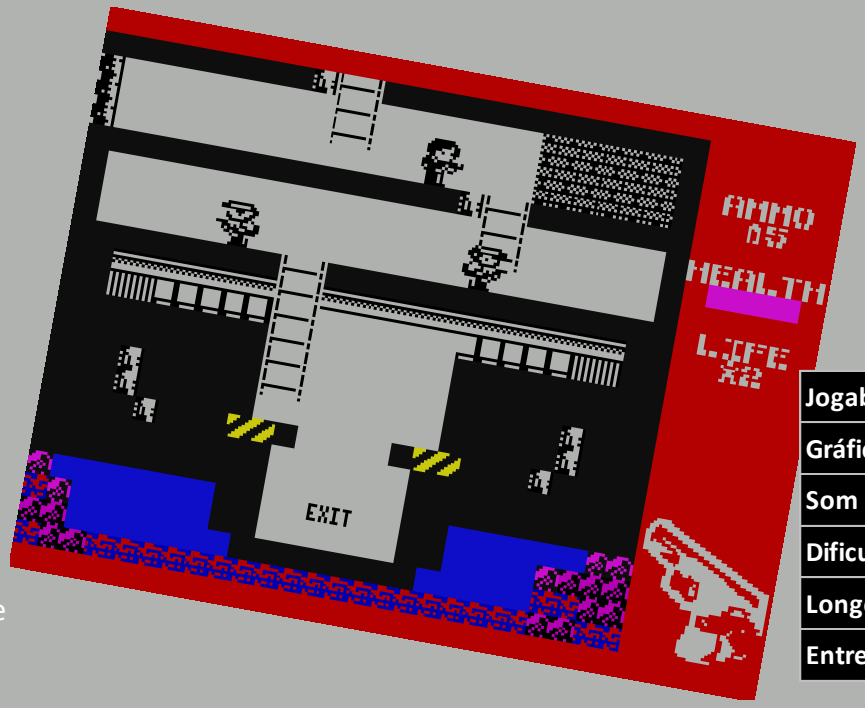
PTM

de sair do barco e entrar na água, tendo o nosso agente que nadar para apanhar mais algum dinheiro. Mas tudo muito superficial.

Após nova sessão de tiro, entramos então na fase final. Aqui estamos aos comandos de algo que se parece com um jet ski. À nossa frente uma lancha sobre a qual temos que disparar, e pelo meio vai aparecendo algo semelhante a torpedos, dos quais temos que nos desviar. Mas basta colocarmo-nos imediatamente atrás da lancha e ir disparando, que rapidamente terminamos o nível e consequentemente o jogo.

Os gráficos e os cenários também transmitem a sensação que tudo aqui foi feito à pressa e de forma atabalhoada. Acreditamos que com três tipos de cenários diferentes, seria difícil colocar-se tudo em apenas 48K, mas seria preferível talvez afinar-se melhor alguns aspectos do jogo (nível de dificuldade, por exemplo), para que pelo menos este tivesse uma longevidade maior. O jogador médio irá seguramente terminá-lo nas primeiras tentativas, não havendo depois grande incentivo para voltar a repetir.

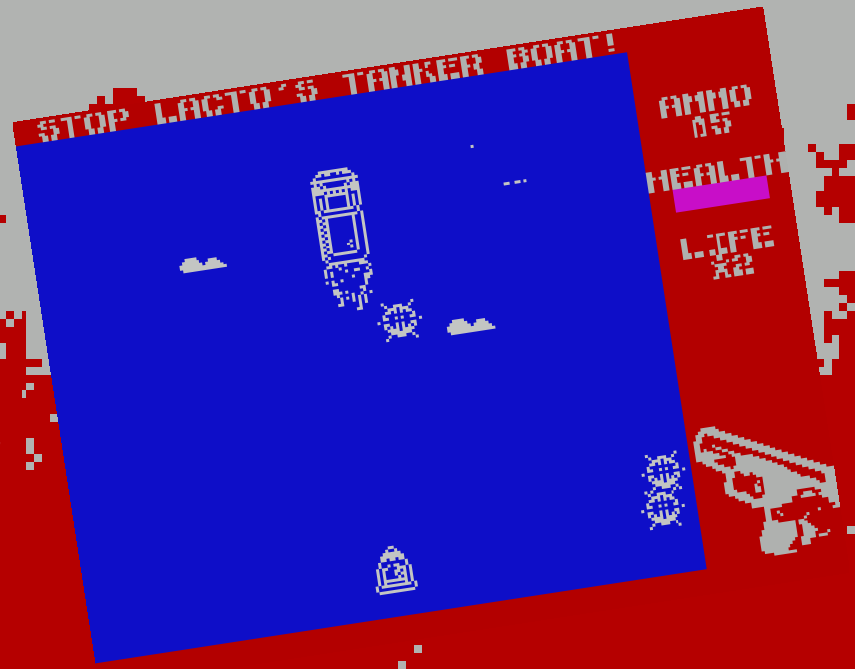
Nota ainda para a música que é demasiado repetitiva, sobrepondo-se ao som do jogo. Preferimos carregar a versão 48K (sem a melodia), única forma de se conseguir manter a concentração.



Parece-nos assim que Narwhal é capaz de fazer bem melhor que este PTM. Da forma como está, temos um jogo pouco polido, demasiado curto e fácil, e que não concede diversão para mais do que quinze minutos. Somos sinceros, desiludiu-nos, talvez porque também tenhamos criado expectativas elevadas quanto a este lançamento. Infelizmente ainda não foi desta que tivemos um jogo ao nível dos pergaminhos de 007...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5



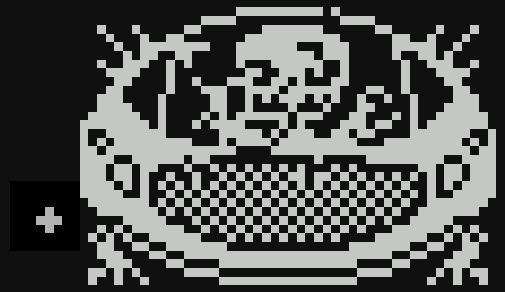


Dead Zone

Dead Zone foi outro dos concorrentes à competição ZX-DEV-MIA-Remakes e desta vez trouxe um MIA tão pouco conhecido, que nunca ouvimos falar dele. O jogo foi lançado em Janeiro e até teve direito a uma edição física, via Matranet. Entretanto os autores disponibilizaram a versão digital, ao preço simbólico de um euro, sendo posteriormente libertado gratuitamente para a competição.



A temática de Dead Zone é muito batida. As principais cidades do nosso planeta estão a ser invadidas por OVNI's que raptam todos os seres vivos que encontram pelo caminho, deixando-as como zonas mortas (daí o título do jogo). Entretanto as grandes potências militares, como os Estados Unidos,



Inglaterra, França, etc., uniram forças para criar uma máquina capaz de combater a invasão. Cabe a nós usar esta máquina e salvar o planeta...

Nada de novo ao nível da história, portanto. Novidade é o facto de Dead Zone ser criado com recurso ao Arcade Game Designer e apresentar um puro *shoot'em'up*, ao bom estilo de Operation Wolf ou Space Invaders (palavras dos seus autores). Isto mostra bem a versatilidade da plataforma AGD, que está muito longe de estar morta e enterrada. Aliás, algo semelhante já tinha Gabriele Amore feito com Crazy Kong City - Episode 2: Saving Kong, mas com Dead Zone, a mecânica da acção é bem mais profunda, com uma muito maior diversidade, apesar dos ecrãs estáticos, embora bastante atractivos.

Dead Zone é também apresentado em duas versões e que revelam bem o cuidado que os seus autores dedicaram a este lançamento. Podemos seleccionar então duas línguas (naturalmente o castelhano e o inglês). Como se não fosse pouco, existem também dois modos de jogo, Control Point e Survival. No primeiro, sempre que se perde, o jogo continua no nível onde perdemos (daí o nome Ponto de Controle), facilitando-nos sem dúvida a missão. No segundo, sempre que perdemos voltamos ao início, aconselhado apenas para os *shooters* de eleição, ou, nas palavras do autor, para aqueles que "like the challenges or the lovers of the old school“.



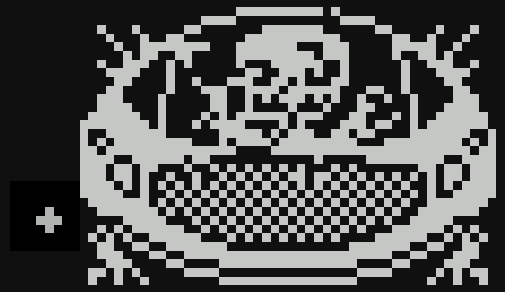
São cinco as missões, ou níveis, como lhe quisermos chamar, Guiza, Paris, London, New York, e a última, o confronto final. Em cada uma delas o objectivo é semelhante, livrar todo o perímetro da cidade da invasão alienígena, e isso faz-se movendo-se um cursor (à boa maneira do clássico Armageddon), atirando em tudo o que se mexa. As naves vão descendo pelo ecrã, e antes de conseguirmos completar o nível, teremos que abater 99. Se alguma delas pousar, irá procurar um dos cidadãos para o raptar. Se ficarmos sem população, a cidade torna-se Zona Morta e é fácil de perceber o que acontece.

Dead Zone

Como se não fosse pouco, vão também aparecendo outras naves de maior dimensão, e que apesar de não raptarem a população, provocam danos na nossa nave (medido pelo indicador "engine heat“). Se este ultrapassar o vermelho, fim da missão. Temos também que estar com atenção ao indicador do combustível e das munições, pois se estes se esgotam, mais uma vez ficamos sem possibilidade de ser bem-sucedidos.

A nosso favor, uma espécie de helicóptero que por vezes sobrevoa a cidade, deixando munições e bombas (estas muito úteis), e por terra algumas viaturas vão fornecendo combustível e a possibilidade de arrefecer o motor. Mas para isso teremos que





passar com o cursor por estes extras, e enquanto andamos à cata de suprimentos, não estamos a disparar contra as naves. Muito semelhante ao que acontecia em Operation Wolf, como se percebe imediatamente

Existem ainda três modos de disparo, o sniper (pressionando a tecla de disparo uma única vez - poupa munições), rajada (pressionando continuamente a tecla de disparo), e as bombas, que são activadas quando as apanhamos e rebenta tudo o que estiver no ecrã.

Para o género, Dead Zone é bastante aceitável, mesmo tendo apenas cinco níveis (não é um jogo longo). Não exigindo o uso das células cinzentas, apenas dedo rápido e preciso no gatilho, vai fazer as delícias de todos os *shooters*. Apenas podemos apontar uma falha: os camiões de reabastecimento são aleatórios e já nos aconteceu ficar sem combustível, apenas porque durante o jogo todo não passou um único camião com o líquido precioso.

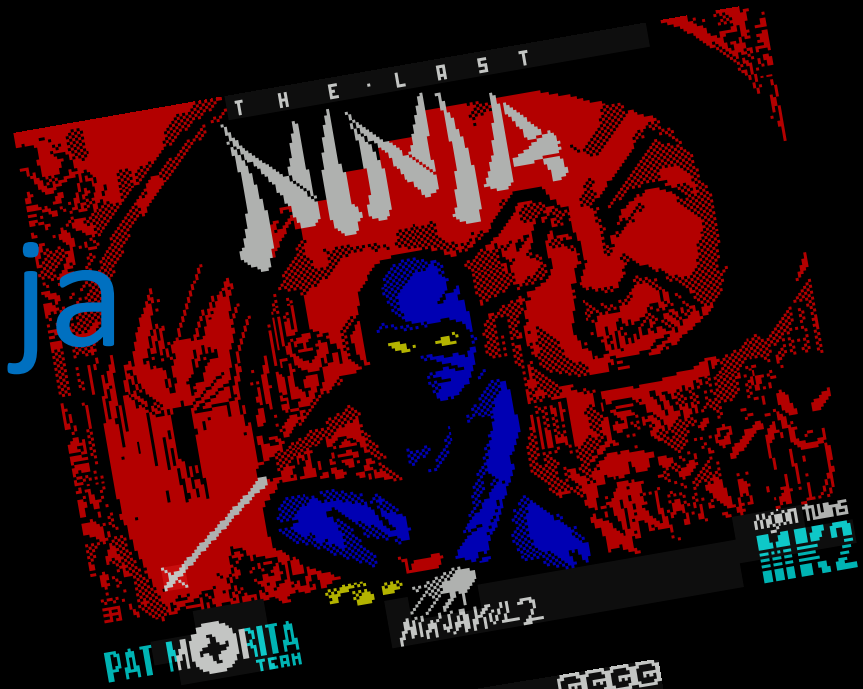
Também esperávamos um pouco mais da batalha final (o inimigo final encontra-se ao lado), que apesar de ser a missão mais difícil de todas, soube-nos a pouco. De qualquer modo, tendo em conta que o jogo até é gratuito (também existe a versão física para coleccionador), não se poderia pedir mais.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Ninjakul 2: The Last Ninja



Ninkakul 2 é a sequela do jogo NinjaKul in the Auic Temple, que foi disponibilizado exclusivamente e de forma muito limitada na RetroMadrid 2018. A acção desenrola-se após a morte do irmão de Akul, o último ninja de seu clã, e este vai tentar vingar-se, para isso necessitando de derrotar a máfia do ópio: O Clã Gunshi. O objectivo passa também por encontrar os quatro pergaminhos sagrados. Só após as quatro primeiras zonas serem limpas, Akul poderá tentar num último nível destruir Paco Romita, o grande chefe, completando a missão.

O primeiro nível é passado num comboio em andamento (ecrã ao lado), e controlamos aqui o defunto, ficando também a saber como ele foi para os anjinhos. Tem algumas semelhanças com Stop the Express, tendo-se provavelmente ai inspirado. Depois deste pequeno (e fácil) prólogo, começa a aventura propriamente dita. O local da acção é o Hong Kong Park e temos que no meio de árvores, edifícios e muitos inimigos encontrar o primeiro dos pergaminhos (este parece mais um rolo de papel higiénico do que outra coisa qualquer).



Depois de passado este primeiro nível e seleccionado um super-poder entre quatro à disposição (apenas a experiência irá dizer qual o mais indicado), avançamos para o Happy Valley. Este nível é muito curto, sendo apenas uma introdução para o seguinte, The Market. Escolhemos então mais um super-poder, andamos pelo meio do mercado e de edifícios, até encontrarmos o pergaminho, seguindo-se um confronto com um "big boss", o Smelly Cat.

Após derrotarmos o gato fedorento (curioso o nome, celebrizado também pelos célebres comediantes portugueses - quem viu a série "Friends" sabe do que falamos), entramos no The Harbour. O objectivo é chegar ao submarino, entrar pela escotilha (existem duas, e teremos que entrar em ambas várias vezes), activar os mecanismos que abrem algumas portas interiores, e mais uma vez dar com o pergaminho. No fim dá-se o confronto com Mr. Chucky, e qualquer semelhança desse com o Chuck Norris é pura coincidência.

Depois de darmos uma tareia no mestre do karaté, que até a cabeça nos atira, voltamos a Hong Kong Park, mas agora munido de todos os super-poderes, entre os quais os óculos de visão nocturna, permitindo ir ao encontro de mais um "big boss", o Monkey Tank. Depois deste, voltamos a Happy Valley, mas desta vez a acção passa-se num exterior de um mosteiro e dá-nos a possibilidade de enfrentar o Big Fanty.



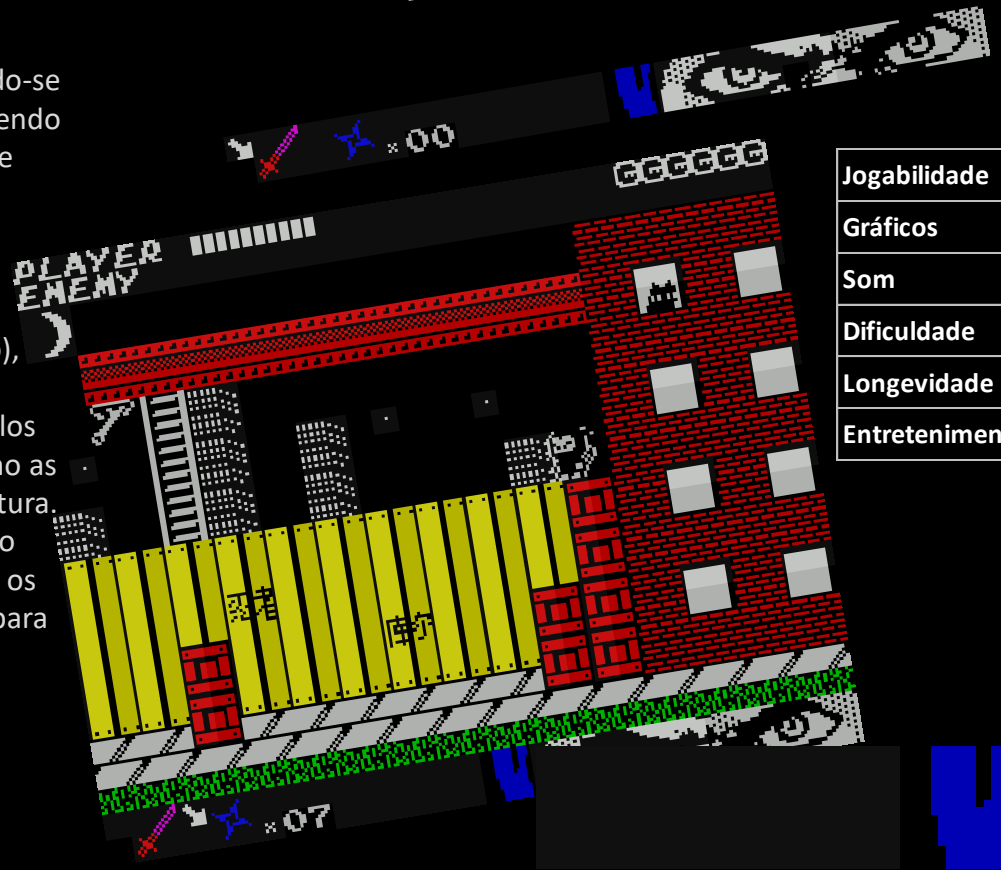
Ninjakul 2: The Last Ninja



Finalmente, após o confronto com o simpático, mas mortífero fantasma, entramos na Gunshi House. Teremos então oportunidade de voltar a derrotar todos os "big bosses" num segundo *round*, e só então se dá a batalha final com o próprio Paco Romita.

Ninjakul 2 tem três níveis de dificuldade, adaptando-se à habilidade de cada jogador e é bastante longo, sendo garantia de diversão por muitas e boas horas até se conseguir terminar.

Utiliza o motor MK2, pelo que a jogabilidade é a habitual nos jogos criados com este motor (normalmente de plataformas, como é aqui o caso), mesmo tendo em conta que são necessárias sete teclas. No entanto, ganha em relação à maioria pelos cenários e gráficos criados, muito bons, assim como as oito diferentes melodias que acompanham a aventura. Alguns pormenores são deliciosos, como o facto do nosso ninja, com o seu escudo, conseguir deflectir os disparos inimigos, e bem o vamos ter que utilizar para derrotar alguns dos "big bosses".



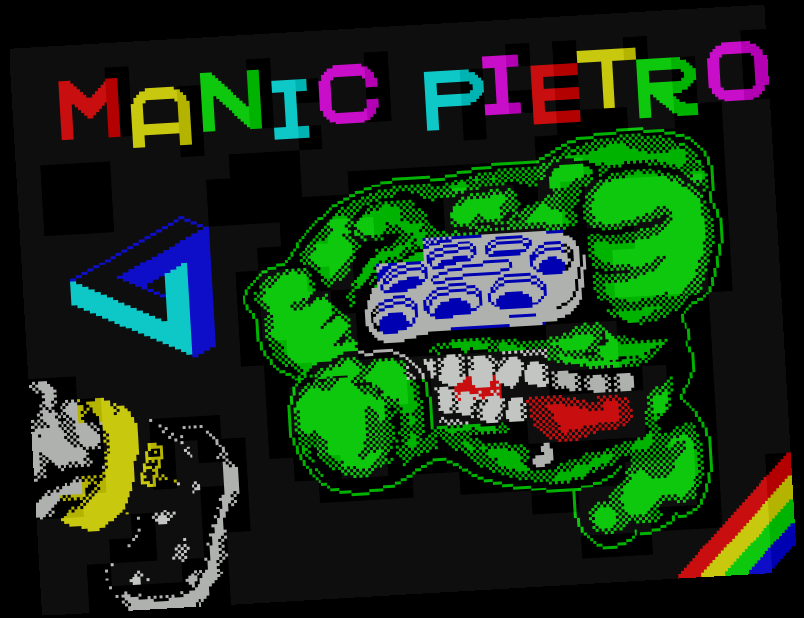
Estamos assim perante um excelente jogo, e que mesmo que tenha sido adquirido pelo peço simbólico de um euro, possuí um excelente rácio custo / benefício. Dos melhores mesmo que vimos criados com este motor, do qual não somos particularmente fãs, mas que neste caso serve às mil maravilhas.

De referir ainda que existe a possibilidade de Ninjakul 2 vir ser mais tarde lançado em formato físico (*cartridge*), à semelhança do que a Retrosouls fez com The Sword of Ianna e Retroworks Mini. E com alguns bónus, nomeadamente um nível extra. A confirmar-se isto, será sem dúvida um formato no qual iremos apostar.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Manic Pietro



Cristian M. Gonzalez é nome por demais conhecido no universo Spectrum. Na anterior competição da ZX Dev (ZX-Dev Conversions) teve mesmo um dos jogos mais apreciados, Gandalf. E para a nova competição apresentou um novo jogo de plataformas, recorrendo novamente ao z88dk e ao Nirvana + para os gráficos, que tão bons resultados lhe deu no passado. Recorreu também a "famosos" como Alvin Albrecht, Einar Saukas e Igor Errazking, que o ajudaram a conceber um produto final com bastante qualidade, embora não tendo sido o suficiente para ganhar a competição, uma vez que a concorrência era muita e de peso. Destaque ainda para o *loading screen*, da autoria de Mick Farrow, e que remete naturalmente para Manic Miner.

Curioso que inicialmente Gonzalez apenas tinha pensado em fazer um remake de Manic Miner. No entanto a ideia foi evoluindo, e em vez de pegar em Manic Miner (também o fez), juntou-lhe uma pitada de outros jogos, sendo Pietro Bros. o mais visível (até pelo nome). Curioso também o sistema de códigos que permite que possamos iniciar o nível no ponto onde antes ficámos, mas acima de tudo porque após completarmos os vinte níveis iniciais do jogo, e que pouco têm a ver com Manic Miner, é-nos dado uma palavra-passe que permite então desbloquear mais vinte níveis, estes todos baseados nos originais de Manic Miner.

Em termos de mecânica de jogo, Manic Pietro tem muitas semelhanças com Gandalf, embora nos pareça que o sistema está agora um pouco mais aprimorado. E tal como em Manic Miner, tempo e local de salto preciso é fulcral para se conseguir avançar nos obstáculos. Por vezes torna-se até irritante, tal a precisão necessária, embora até exista um sistema de colisão generoso jogando a nosso favor. Mas Manic Miner também era dificílimo e não foi por isso que deixou de ser um clássico e apreciado por todos. Claro que haverá sempre aqueles que ultrapassam os obstáculos com um pé às costas, mas o jogador médio vai penar muito até completar a primeira parte do jogo, quanto mais os vinte diabólicos níveis de Manic Miner, que fazem jus ao original.



Com tudo isto, Manic Pietro é bastante longo. Pensem nos 20 níveis de Manic Miner, multipliquem-nos por dois, e têm uma noção do tempo que demorarão até o acabar. Longevidade é portanto algo de que não padece. Mas vai ser necessário muita persistência (e capacidade para lidar com a frustração) para se chegar ao The Final Barrier, o mítico último ecrã de Manic Miner que todos tentaram alcançar em 1983, mas que muito poucos o conseguiram.

Manic Pietro possui também três diferentes melodias ao longo do jogo, criadas pelos ilustres Sergio Vaquer "Beykersoft" (também entrou com um jogo na competição) e Davos. São facilmente reconhecíveis, não faltando sequer a de Manic Miner, como seria obrigatório. Poderão ser desligadas, ficando apenas o som dos saltos e colisões. Foi o que fizemos, doutra forma perdíamos a concentração necessária para se conseguir avançar. Neste tipo de jogos a concentração (além da habilidade de dedos) é tudo...

Manic Pietro



Todos aqueles que gostam do original (provavelmente 99% dos jogadores do Spectrum), vão também adorar Manic Pietro. É um verdadeiro *remake*, e se nos vinte níveis baseados no Manic Miner não existem grandes surpresas, os restantes vinte que surgem como bónus são uma enorme mais-valia para quem por aqui se aventurar.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	9

A Comunidade Jet Set Will e Manic Miner é bastante dinâmica, regularmente lançando material relacionado com os dois clássicos de Matthew Smith, quer sejam novos motores ou ferramentas para recriar os jogos do mineiro Willy, quer sejam dicas e *pokes*, ou até *remakes*, como é o caso de **Jet Set Willy - The Mr Noseybonk**.

Nesta versão especial de Jet Set Willy é introduzida uma nova personagem, Mr Noseybonk (também conhecido por Jigsaw), e que fez as delícias da criançada, mas que também deu origem a muitos pesadelos a todos aqueles que nos anos 80 viam a BBC. Assim, os cenários mantém-se, mas houve alteração em alguns *sprites*. A própria música também é agora diferente, tendo sido feita uma adaptação da música de 'Jigsaw', enquanto que o tema de Noseybonk (A Hippo Called Hubert, de Joe Griffiths), passa durante o jogo.

Não temos assim qualquer dúvida que todos os fãs da saga do mineiro Willy quererão descarregar esta adaptação do clássico, cortesia de Ian Rushforth.





ZX Larry



Rafal Miazga não é novo nestas andanças, mas desta vez trouxe um jogo completamente inesperado e com uma série de novidades. Pegou assim em Leisure Suit Harry, a célebre aventura da Sierra de 1987 que os adolescentes tinham que jogar às escondidas dos seus pais. Isto porque o principal objectivo de Larry Laffer, o personagem do jogo, é ter sexo com o maior número possível de mulheres. Mas até o conseguir, envolve-se numa série de trapalhadas, com muito calão e piadas que fariam qualquer feminista corar de vergonha.

Assim, a primeira das novidades é que estamos aqui perante uma aventura para maiores de 18 anos, caso raro no Spectrum hoje em dia. Mas também porque estamos perante uma aventura gráfica *point-n-click*, que permite até o uso de um *Kempston Mouse* (têm sido relatados alguns problemas com esta funcionalidade, que ainda carece de afinação). Quem usava o Artist ou o Art Studio regularmente lembra-se bem deste acessório, pois facilitava em muito a tarefa. Neste caso, quem usar as teclas ou um *joystick* vulgar irá deparar-se com um problema, e que para nós é a única falha deste jogo, mas que influi bastante no prazer que dele retiramos. O cursor é muito sensível, deslocando-se a uma velocidade demasiado rápida e dificultando a selecção das opções. Existe um truque que esbate um pouco o problema: carregando no "Caps Shift" enquanto mexemos o cursor, a velocidade de movimento deste diminui (demasiado, até), mas é uma opção muito pouco confortável, sobretudo se estivermos a usar o Kempston ou o Sinclair (experimentem e irão ver).

Já agora deixamos outro truque. Se tivermos uma opção seleccionada e quisermos escolher outra, carregando mais uma vez no "Caps Shift" e no "Space", anulamos esta escolha. Informação muito útil, como irão perceber quando por aqui se aventurarem.

Começámos propositadamente pelos defeitos do jogo, pois estes poderão fazer com que algumas pessoas não insistam, perdendo a oportunidade de usufruir de uma aventura carregada de um humor cáustico (e machista). A partir daqui, e depois de nos habituarmos ao modo de controlo, apenas tivemos boas sensações (quase tão boas como as que Larry vai tendo ao longo da aventura).



ZX Larry em termos de história é também muito fiel ao original. Claro que não se consegue encaixar tudo em 48K de memória, mas o principal está lá, incluindo os cenários (com um ou outro corte natural), diálogos, e as várias personagens. Também não existe a possibilidade de se inserir texto, aqui tudo se desenvolve através das seis acções que se encontram no lado esquerdo, "Go", "Look", "Take", "Give", "Talk“ e "Use". Estas opções interagem com os vários objectos que vamos recolhendo ao longo da aventura, mas também com os próprios elementos dos cenários. Se escolhermos uma das opções e passarmos o cursor sobre o ecrã, sempre que exista uma possibilidade de interacção disponível, essa ficará visível. Sem dúvida que facilita a tarefa (mas não em demasia).

ZX Larry





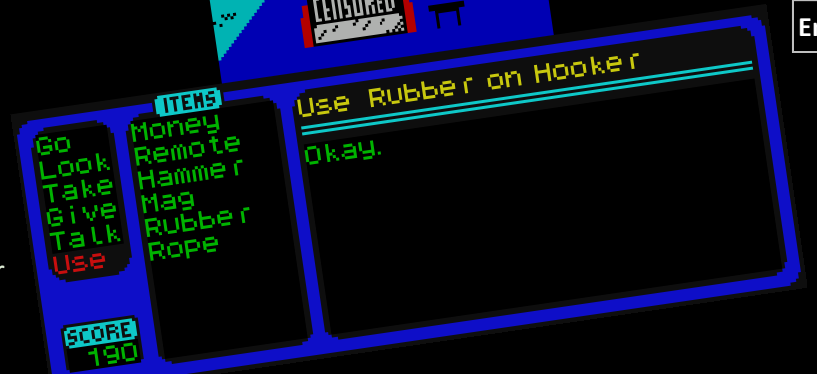
A ordem, portanto, é explorar tudo intensamente (sem segundas intenções, claro). E experimentar todos os objectos, mesmo que fiquemos envergonhados por usar um preservativo todo *xpto* numa senhora de boas virtudes. Todos acabam por servir pelo menos uma vez, alguns duas vezes até (felizmente não é o caso do preservativo).

Não nos podemos também esquecer que para andar entre os diversos cenários é necessário usar o táxi. E esse faz-se pagar, pelo que se não tivermos dinheiro connosco, arriscamo-nos a levar um ensaio de porrada. Talvez fosse melhor usar a Uber, mas em 1987 não havia dessas modernices, pelo que o melhor será ir de vez em quando ao casino jogar nas *slots* para se arranjar fundos extra. Também não existiam telemóveis, já agora, pelo que as cabines telefónicas de rua são úteis, mesmo que isso implique quebrar o clima (e talvez mais alguma coisa, mas que pelos vistos não é problema para Larry).









Mas apesar de ser um jogo para adultos, não esperem aqui encontrar *nudes*. A classificação para maiores de 18 anos está directamente relacionada com a linguagem utilizada e com as acções que vamos preconizando ao longo da aventura. E são estas que dão muito da piada e "sal" a este jogo, levando todos a tentarem terminá-lo, fazendo com que Larry consiga finalmente encontrar o romance e amor que falta na sua vida. Já o fizemos, conseguindo mesmo a pontuação máxima de 255 pontos, o que nos deu tanto prazer com a Larry.

Embora carecendo da afinação do sistema de controlo, sinceramente gostámos de ZX Larry. Ainda por cima Rafal parece ter criado um motor que poderá levar a que apareçam mais aventuras do género. A própria comunidade já o está a solicitar. Mas enquanto não surgem novas aventuras de Larry, o que aqui temos dará para umas boas horas de diversão.

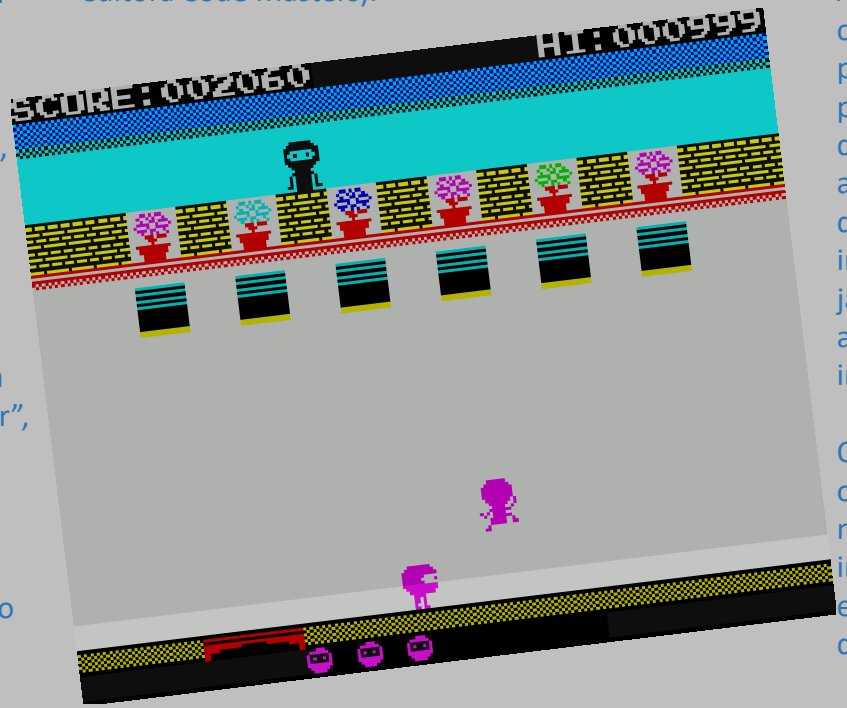
Jogabilidade										**7**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										



Ninja Gardening Simulator

A competição ZX DEV é a montra por excelência para os novos programadores mostrarem as suas obras. E na mais recente edição, foram tantos os jogos de enormíssima qualidade, que tivemos dificuldade em escolher o melhor. Isso não foi impedimento para a estreia de um novo programador nestas lides. E é incrível o que Andrew Bunker conseguiu fazer na versão mais atual do Arcade Game Designer (AGDX), sabendo-se que apenas há meia dúzia de meses começou a aprender a mexer nessa ferramenta de criação de jogos.

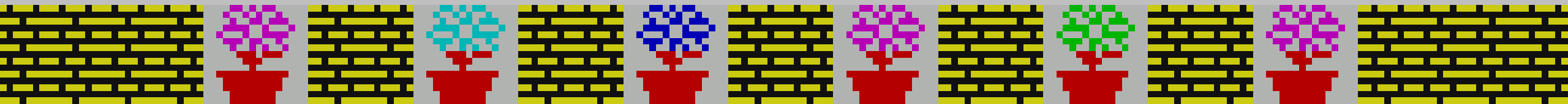
Falamos de Ninja Gardening Simulator, evidentemente, e para quem não conhece a história associada aos muitos jogos com a palavra "simulator", em 1988 a revista britânica Your Sinclair fez uma *review* de um futuro mega game. O jogo foi o Advanced Lawnmower Simulator, e apenas olhando para os ecrãs disponibilizados nesse número da revista, percebia-se que algo estava errado. Pois, isso não foi mais do que uma brincadeira de primeiro de Abril. Mas o certo é que a brincadeira colou, e a palavra "simulator" começou a aparecer com muita regularidade nos jogos (e não só nos pertencentes à editora Code Masters).



O jogo é um *remake* de um outro que apareceu para as *Game & Watch* da Nitendo, Vermin (deu também origem em 1984 a Viscious Vermin para o Spectrum, mas não se encontra ainda preservado, pelo que não conseguimos analisar as semelhanças). E como Andrew não tinha muitas aptidões para desenhar ratos e insetos, optou por uma espécie de ninjas que fazem lembrar baratas. Quanto à jardinagem, a única coisa que por ali se vê são os vasos com flores que o nosso personagem atira à cabeça dos inimigos (ninjas de diversas cores).

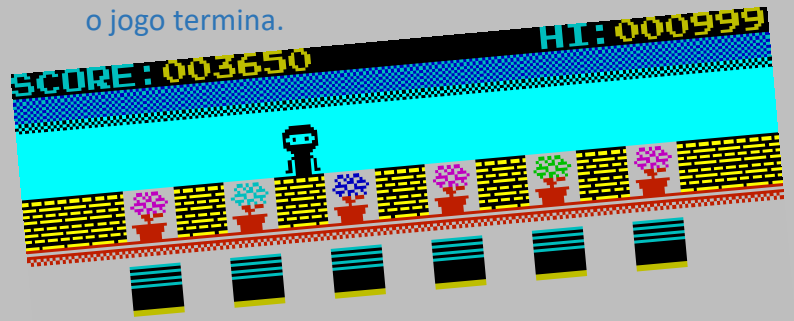
A nossa missão é muito simples. Após um longo e cansativo dia de treino de artes marciais, o nosso personagem, representado por um ninja vestido de preto, vai para o topo do dojo para a sua tarefa final diária: cuidar do jardim do clã. Mas enquanto regamos as flores, ouvimos um barulho estranho e verificamos que um clã inimigo está a tentar invadir o complexo. E infelizmente, apesar de termos trancado as portas, as janelas estão abertas. Temos uma única hipótese, arremessar os vasos das flores por cima dos ninjas inimigos, fazendo com que estes caiam.

Os inimigos atacam em grupos de doze. À medida que os vamos eliminando e passando de nível, vão ficando mais rápidos, aumentando também a imprevisibilidade dos seus movimentos, dificultando em muito a nossa tarefa. Se tentarmos atingir um ninja que sobe a direito a velocidade estonteante é difícil,



Ninja Gardening Simulator

agora imaginem quando estes ziguezagueiam pela parede. Se seis deles conseguirem entrar no *dojo*, destroem parte do edifício e a vaga recomeça, desta vez a uma velocidade menor, mas também com menos parede para ser escalada pelos ninjas. Se deixarmos que os ninjas inimigos alcancem o *dojo* por seis vezes, o jogo termina.





Ninja Gardening Simulator é assim extremamente simples e não é necessário frequentar um curso de jardinagem (ou de artes marciais) para se conseguir avançar. Então o que é que o torna tão especial e cativante? Para começar, o menu inicial, com uma melodia muito atrativa, baseada na Guerra Civil Americana e que se mantém ao longo do jogo.

Depois pelos cinco diferentes modos de jogo, com pequenas diferenças mas que ditam também diferentes níveis de dificuldade. Para os iniciados, aconselha-se a começarem no modo “standard”. Destaque ainda para o modo “endurance”, cujo objetivo é tentar aplacar a vaga inimiga o máximo de tempo possível. Já deu para perceber que este é um daqueles jogos sem fim, tendo sempre o foco em tentar obter-se o máximo de pontuação possível.

Ao nível gráfico os *sprites*, embora básicos (Andrew Bunker não é nenhum *designer*), são funcionais q.b.. Aliás, a velocidade do jogo é tanto que não temos sequer tempo para apreciar as paisagens, sendo esta vertente quase um pormenor.

Mas o melhor de Ninja Gardening Simulator é mesmo a sua jogabilidade. Com níveis de dificuldade perfeitamente ajustados a cada tipo de utilizador, o jogo é despretensioso, cativante e extremamente viciante. É daqueles jogos que pela sua simplicidade voltamos sempre para tentar bater o recorde. Ainda por cima é totalmente gratuito e o seu autor tem vindo a providenciar atualizações constantes. Não se podia assim exigir melhor estreia a Andrew Bunker, um programador a ter em atenção no futuro, pois suspeitamos que ainda nos irá trazer muitas e boas surpresas…

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

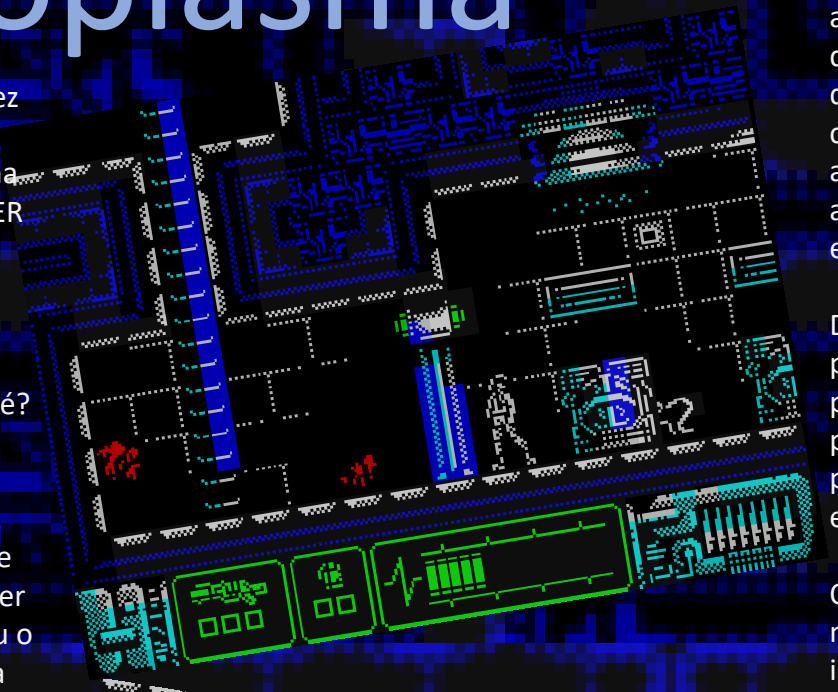
7

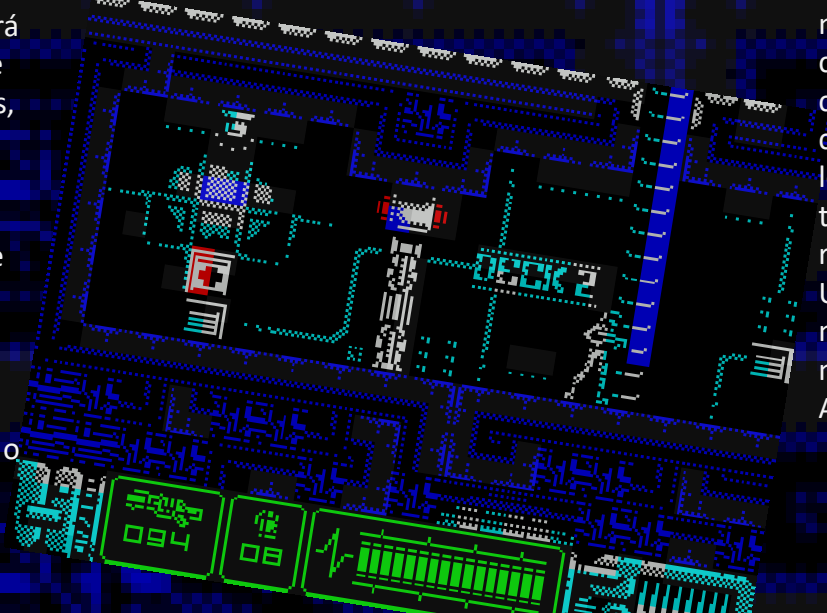
Aliens: Neoplasma

A expectativa era grande para ver que coelho Sanchez tirava da cartola desta vez. Para quem não sabe, Sanchez é o alter ego de Alexander Udotov e costuma fazer acompanhar-se de uma equipa de excelência, ER (Evgeniy Rogulin) e n1k-o (Oleg Nikitin). O seu portfolio fala por si, senão vejamos apenas os mais recentes, Castlevania, Mighty Final Fight, Survivisection e Vradark's Sphere, tendo ainda em carteira No Fate e Power Blade. Impressionante não é?

E de facto, olhando para Aliens: Neoplasma, vemos imediatamente que saiu mais um projecto vencedor, não sendo necessário passear-se pelos corredores de Nostromo por mais de cinco minutos para se perceber isso. Por falar em Nostromo, quando Sanchez lançou o *trailer* para este jogo, na véspera do Natal de 2018, a nave tinha desde logo lugar de destaque (também terá na sequência final do jogo, mas para isso precisam de lá chegar). E já agora, Aliens tem dois finais diferentes, até aqui mostrando o detalhe dado pela equipa, confessa admirador de *sci-fi* e do cinema fantástico.

A história de Aliens é por demais conhecida, pelo que não vamos aqui fazer a sinopse, mas neste jogo assumimos o papel da Tenente Ashley, que acorda desorientada no Deck 1 da nave. Não vê sinais da tripulação e a sua primeira tarefa é aceder ao computador de bordo (Achilles) para tentar perceber o que se está a passar. Mas as informações dadas por





Achilles são um tanto ou quanto enigmáticas, e no mínimo contraditórias, levando Ashley a suspeitar que algo de muito errado se está a passar. Como está desarmada e com a energia em níveis mínimos, depois de uma soneca de muitos anos, e antes mesmo de começar a combater a ameaça alienígena, deverá armar-se e recuperar a saúde. Para isso terá que aceder aos terminais (facilmente identificáveis) que se encontram ao longo da labiríntica nave.

Durante o percurso, Ashley repara também que as portas para novas salas estão fechadas. Para que as possa abrir, terá que entrar nos vários terminais que permitem desbloquear o acesso. Existe assim um percurso pré-definido a fazer-se, e que só por tentativa e erro se irá descobrir.

O armamento incluí uma metralhadora e granadas de mão. A primeira permite dar conta da maior parte dos inimigos, que são de dois tipos: os *aliens* pequenos, muito rápidos, e que normalmente aparecem pelas condutas da nave. São especialmente chatos, pois se conseguem chegar até Ashley, e se esta não se consegue libertar logo do monstro, atirando-o para longe e disparando de seguida, este suga-lhe a energia toda. E depois existe o *alien* maior, assustador e rapidamente identificável por quem conhece a série. Uma granada bem assente ou uma rajada de metralhadora é a forma de dar cabo dele. Não é necessário dizer o que acontece se este alcança Ashley…



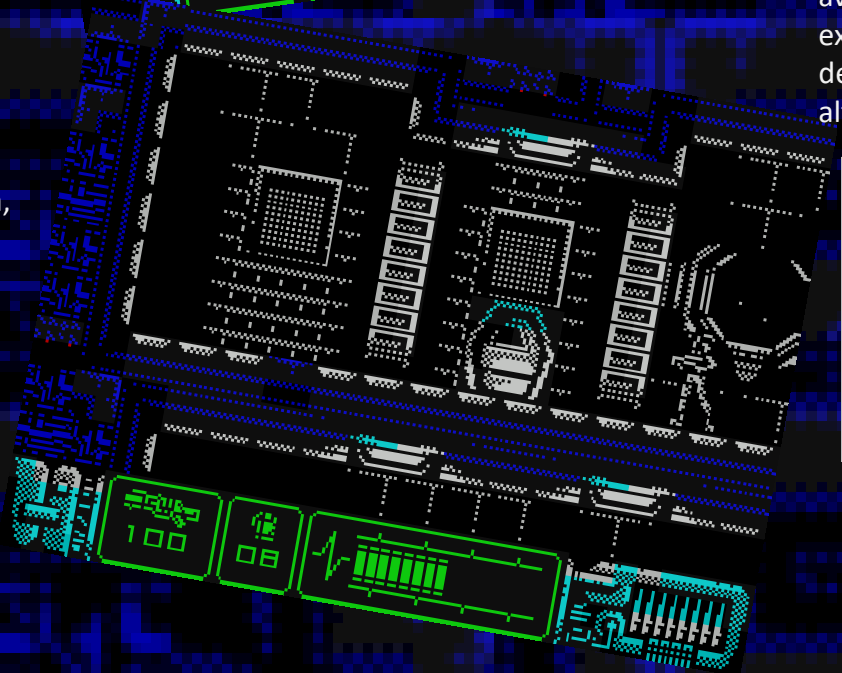
Aliens: Neoplasma

Mas a própria nave apresenta alguns obstáculos pelo caminho. Plataformas que se têm que saltar, condutas nas quais temos que andar agachado, mas sobretudo as ventoinhas no chão que impedem o caminho. Poderão ser úteis para dar cabo dos aliens pequenos, mas em alguns pontos Ashley tem que descobrir como as ultrapassar. Não iremos aqui dizer o que necessitam de fazer para isso, terão que descobrir por vós, sendo este trabalho exploratório parte do prazer que vão retirar deste magnífico jogo.

Aliens tem imensos pontos fortes. O primeiro é o ambiente criado pela equipa programadora. Poderemos jogar com ou sem a melodia de n1k-o (as duas versões foram disponibilizadas por Sanchez), e embora esta seja excelente, diminui um pouco a tensão que se vive durante todo o jogo. Esta tensão, que era vivida durante todo o filme de Aliens, foi transposta na perfeição para aqui. A qualquer momento poderá surgir um monstro de uma conduta, e esta incerteza dispara a adrenalina para pontos máximos, requerendo a máxima concentração do jogador.

Os gráficos são também uma pequena maravilha, recriando na perfeição a labiríntica Nostromo. Por vezes a fazer lembrar Trantor: The Last Stormtrooper, mas enquanto esse jogo pecava (e muito) na jogabilidade, Aliens não tem qualquer lacuna a esse nível. A jogabilidade é do melhor que se viu, e apesar de alguns *sprites* serem enormes, a suavidade com que se movem no ecrã é uma coisa assombrosa, um verdadeiro deleite para os nossos sentidos.



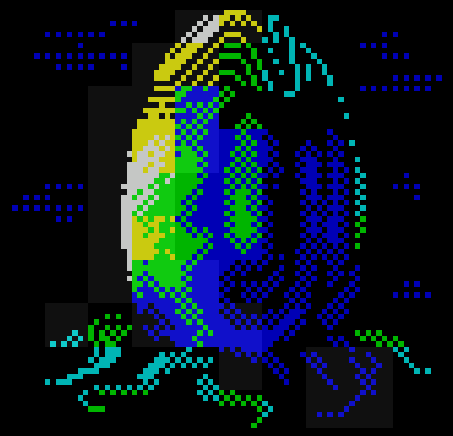


O *scroll* é muito semelhante a Castlevania. Poderá haver quem não se sinta tão confortável com o sistema adoptado (não é o nosso caso), mas perante cenários magníficos, duvidamos que exista alguém que se queixe deste pormenor.

Assim, a única coisa que julgamos que poderá melhorar é a própria dimensão do jogo. Mesmo tendo dois finais diferentes, contribuindo para aumentar a sua longevidade, em cerca de uma hora terminámos Aliens. De cada vez que morremos vamos ter ao último terminal por onde passámos, pelo que mais cedo ou mais tarde conseguiremos terminar a aventura. Mesmo sendo corrido apenas em 128K, existirá talvez a possibilidade de aumentar o número de salas. Perante tudo isto, não teríamos outra alternativa senão dar a nota máxima a este jogo.

Jogabilidade		**10**
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		





Dizzy and the Mushrooms Pie



E foi com enorme surpresa que terminámos (rapidamente) Dizzy and the Mushrooms Pie. E isto porquê? Porque estamos perante uma mini, mas mesmo mini-aventura de Dizzy. Mais pequena ainda que Log Cabin Dizzy. Mas isso tem uma razão de ser bastante válida: o jogo é apenas uma desculpa para promover o Dizzy Scripting Engine. E temos que reconhecer, como manobra publicitária é brilhante e merece que seja amplamente divulgada. Quanto ao jogo, bem, iremos avaliá-lo como tal, independentemente de ser ou não mini...

Esta aventura é então um *remake* do jogo para PC "Dizzy and the Mushrooms Pie" (de Alexandru Simion). Nesta curta história, Daisy pede a Dizzy para encontrar cogumelos para que possa fazer uma tarte especial. Mas Dizzy fica preso dentro de uma caverna, sendo este o primeiro quebra-cabeças a ser resolvido.

Depois de se desenvencilhar da caverna, terá que encontrar a chave que mete o elevador a funcionar, bem como as três moedas da portagem. Estamos então em condições de entregar os cogumelos a Daisy (se antes os tivermos encontrado), e finalmente oferecer um pedaço de torta ao avô, que dá as dicas para se chegar à pagina do Dizzy Scripting Engine. Como podem ver, muito curto, mas a intenção é também apenas mostrar o que é possível fazer com esta ferramenta.

Dizzy and the Mushrooms Pie foi criado com a V0.9.37 (da autoria de Hippiman) e com o DizzyAge Map Editor (de Alexandru Simion). Quem experimentou Dizzy and the Mystical Letter, sabe o que aqui vai encontrar. Quem não o fez, aconselhamos agora a fazê-lo, até porque existe a versão traduzida para português, feita por nós. E quem nunca experimentou os jogos do Dizzy, esta é uma óptima maneira de se iniciar, pois fica com uma pequena amostra do que o famoso ovo é capaz...



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Dizzy Scripting Engine



Quem terminou a aventura Dizzy and the Mushrooms Pie, teve oportunidade de descobrir o endereço da página do Dizzy Scripting Engine, precisamente a ferramenta que criou essa pequena aventura. Naturalmente que fomos dar uma espreitadela na página (mesmo no meu caso nada percebendo de programação). A página é bastante informativa (e atractiva), bilingue (inglês e russo), e com cinco menus.

O primeiro deles, "About", e aconselhamos a começar por aqui, explica em pormenor o que é a ferramenta (é mais um ambiente completo de trabalho, que uma ferramenta, para dizer a verdade). De seguida, "Games", disponibiliza os jogos já criados com essa ferramenta, entre os quais Dizzy and the Mystical Letter, que entretanto teve versão traduzida por nós para a nossa língua. O menu "Extras" disponibiliza algumas ferramentas de som e imagem, bem como *sprites* adicionais, para todos aqueles que pretendem criar a sua aventura Dizzy. "Download" faz exactamente aquilo que o título dá a entender, isto é, permite descarregar a ferramenta e o editor de mapas (Dizzy Age), bem como um pequeno manual em inglês. Finalmente, "Manual" permite descarregar o manual completo. Para já apenas em russo, mas está a ser trabalhado uma versão em inglês.

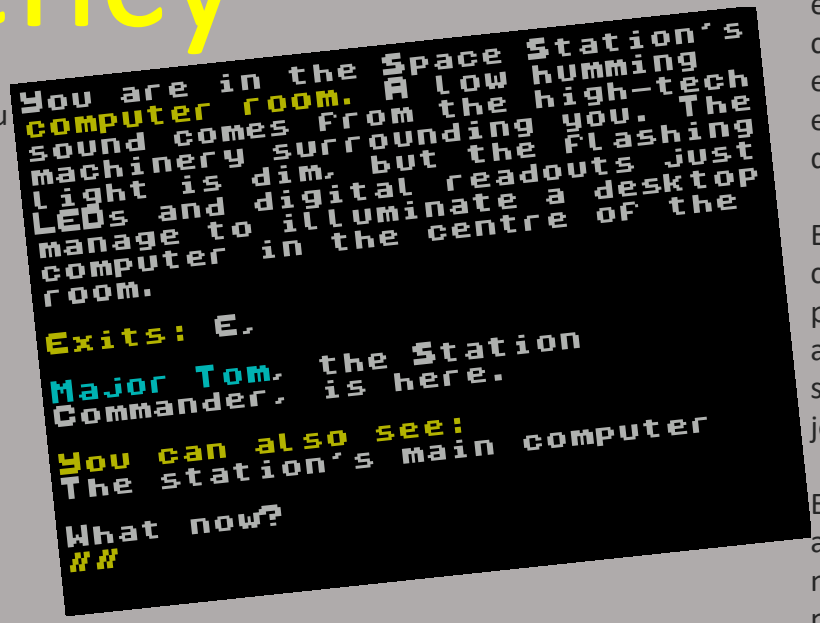
Assim, todos aqueles que sempre sonharam em criar uma aventura de Dizzy, já não têm mais desculpas para não o fazer. Dizzy Scripting Engine parece ser uma óptima ferramenta, mesmo para aqueles que pouco entendem de programação.

ISS Emergency

Gareth Pitchford continua imparável a converter pequenas aventuras para o Spectrum. Desta vez pegou numa história em tons futuristas de John Whatson, originalmente programada em Python. E é mesmo mini, pois que tivéssemos contado, apenas tem cerca de uma dezena de localizações, uma dúzia de objectos, de Megan, e claro, de Major Tom, a trazer-nos à memória a célebre música de Peter Schilling, mas também David Bowie.

Começamos a aventura numa cabine a bordo da International Space Station. ouve-se uma sirene e apercebemo-nos imediatamente de que algo muito errado se passa. O objectivo é tentar chegar ao computador central e tentar reparar o problema, doutra forma não iremos viver durante muito tempo. Mas a cabine encontra-se num caos, e talvez seja boa ideia arranjar tempo para dar-lhe uma boa arrumadela. Quem sabe o que se irá encontrar no meio da confusão?

Assim que saímos da cabine damos com a primeira das personagens, Megan. O raio da moça é muito faladora e nem parece se dar conta que estamos numa emergência. Será que a devemos despachar rapidamente e talvez começar a pensar na forma de ultrapassar os primeiros *puzzles* deixados pelo autor, nomeadamente entrar no "store room" e fazer sair do caminho um robô com a mania das limpezas? Ou talvez seja uma boa opção pedir-lhe ajuda?



Neste jogo, mais do que em qualquer outro, é necessário prestar muita atenção a todas as descrições. É que importantes dicas são dadas na descrição dos locais e situações. Os quebra-cabeças até são relativamente imediatos, a maior dificuldade está em conseguir utilizar a palavra certa. Não temos assim tanta experiência com aventuras de texto, mas verbos menos comuns como "tidy" ou "hit" são aqui bastante úteis. Há assim que experimentar um vocabulário menos usual para se ultrapassar certas situações.

E chegamos então ao cerne da questão: o tempo para resolver a aventura é muito limitado. Temos duas horas (tempo no jogo, não necessariamente tempo real), e isto é muito pouco (equivale a meia centena de comandos) para se conseguir reparar a estação espacial. Quer isso dizer que os primeiros jogos estão condenados ao fracasso, pois andamos essencialmente a experimentar os comandos e a examinar todos os locais e objectos, fundamental se queremos levar a aventura a bom termo.

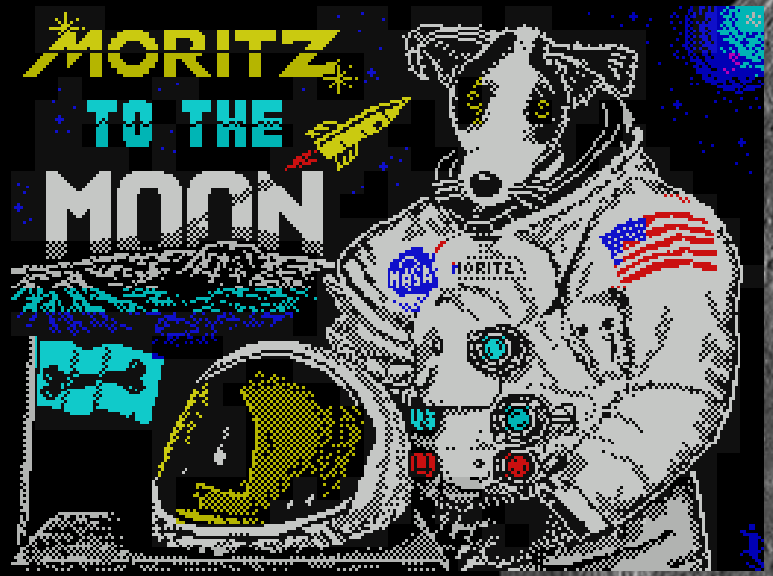
Existe uma dificuldade adicional, apenas podemos carregar um número limitado de objectos, não se podendo apanhar tudo o que apareça à frente. As acções terão que ser efectuadas numa certa ordem, sempre tendo em conta o muito limitado número de jogadas disponíveis.

Estamos assim, sem dúvida, perante uma mini-aventura, conforme já referimos, mas esta de fácil nada tem. É bastante difícil, até, e só a experiência permitirá que se consiga levar a missão a bom termo.

ISS Emergency é gratuito e constitui um bom divertimento para todos aqueles que gostam do género. Já agora, uma dica final que gentilmente nos foi dada pelo seu autor, se digitarem "easy", o número possível de jogadas duplica.

Jogabilidade										**7**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Moritz to the Moon

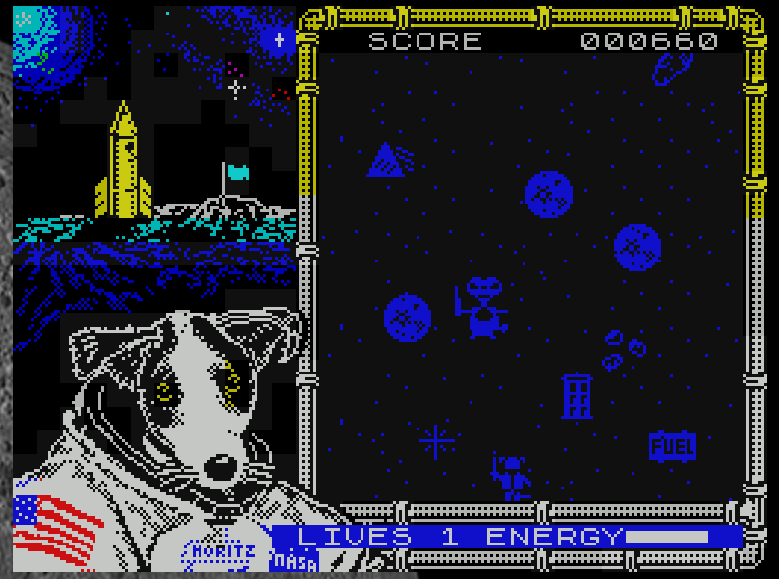


Sebastian Braunert continua na senda dos *shoot'em'ups* criados com o SEUD. Depois de Mike, the Guitar - The Shooter e de Moritz Strikes Back, segue-se Moritz to the Moon. Consta que lá por casa quem na realidade manda é Moritz e que Sebastian é o servo responsável por satisfazer todos os caprichos deste mega famoso cachorro. Mas isso são problemas que não nos dizem respeito, apenas estamos aqui para fazer a *review* do jogo de Sebastian, o resto é da responsabilidade de cada um dos intervenientes...

Eis também a história de Moritz to the Moon, nas palavras do seu criador: Moritz comeu demais e estava quase a dormir quando ouviu o refrão de "Man on the Moon". Ainda antes de entrar num sono profundo, murmurou: "... eles colocaram um cachorro na lua". Segundos depois entra na terra dos sonhos e cabe agora a nós fazê-lo chegar à Lua, evitando todos os inimigos e de preferência que não fique sem combustível. Só depois Moritz poderá entrar num novo estado de consciência.

Assim que carregamos Moritz to the Moon, desde logo somos seduzidos pelo lindíssimo *loading screen* de Moritz na pele de um astronauta na Lua, não faltando sequer a bandeira com um osso. O seu autor? Não é difícil de identificar, Andy Green pois claro. E logo de seguida temos a música de Pedro Pimenta, membro de Planeta Sinclair. Também não é difícil de a identificar: a cover de Man on the Moon, celebrizada pelos R.E.M., aqui num trabalho bastante meritório.

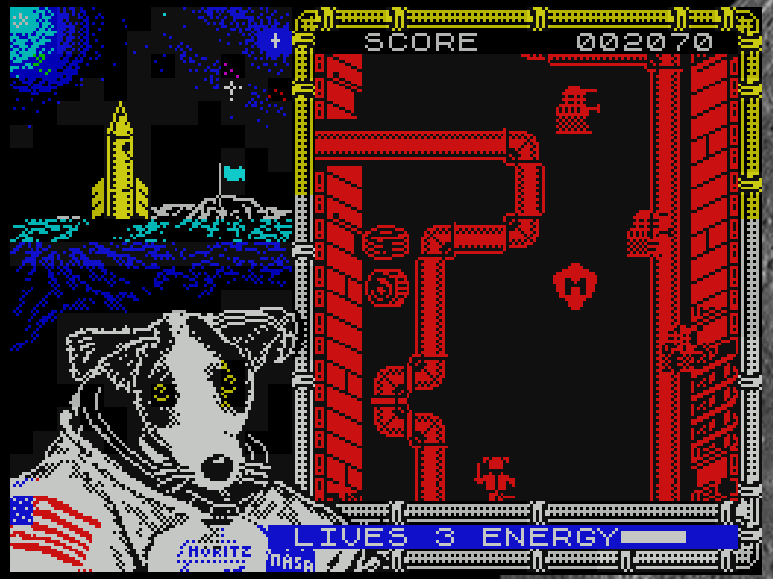
Ao contrário dos dois primeiros trabalhos de Sebastian no SEUD, Moritz to the Moon apresenta um *scroll* vertical em vez de horizontal. Com isso ganhou-se espaço para no lado esquerdo da tela colocar-se mais um lindíssimo desenho do canito, já depois deste ter aterrado na Lua, sem se perder campo de acção, pois embora o *scroll* horizontal seja mais apropriado para o género *shoot'em'up* (geralmente obtém-se mais amplitude de espaço de acção), dadas as limitações inerentes ao próprio SEUD, achámos que esta solução fica bastante funcional.



Mas o maior problema relacionado com o SEUD é mesmo a capacidade em termos de memória. E quanto a isso não existem milagres, implicando normalmente jogos relativamente curtos. Moritz to the Moon não é excepção e Sebastian apenas teve espaço para colocar três níveis, embora estes estejam bastante "recheados", não faltando sequer o E.T., ou um "big boss" no final de cada secção.

Os níveis são também facilmente identificáveis pelas suas cores. Assim, o primeiro é em tons de azul e preto, representando o espaço sideral, certamente enquanto Moritz viajava para a Lua. O segundo em tons de vermelho e o terceiro, possivelmente já na superfície do planeta, em tons de amarelo. Esta diversidade, mais do que uma mera opção estética, é fundamental para se conseguir aumentar a diversidade de um tipo de jogo que de outra forma poderia trazer alguma monotonia.

Moritz to the Moon



Apesar dos muitos inimigos que Moritz vai encontrar pelo caminho até enterrar a bandeira na Lua, o jogador médio conseguirá com alguma persistência chegar ao fim. Nem demasiado fácil, mas também não tão difícil que se torne frustrante. Aliás, ao final de algum tempo começamos a decorar os padrões de movimento dos inimigos, e de cada vez que fazemos uma nova partida, avançamos mais um pouco.

Não nos podemos esquecer também de ir apanhando os galões de combustível que vão sobrevoando o cenário, ou as pilhas de Moritz acabam, processo em tudo semelhante ao que acontecia em Moritz Strikes Back. Isto implica não nos podermos encostar a um canto permanentemente para evitar os inimigos, teremos que necessariamente procurar novos caminhos que passem pelo precioso líquido, dificultando um pouco mais a tarefa de Moritz, que pelos visto tem uma verdadeira vida de cão.

Mas Sebastian também concedeu umas ajudas, e bem vamos precisar delas para quando lidarmos com o "big boss". Assim, pontualmente vão aparecendo escudos marcados com a letra "M", que, se apanhados, concedem protecção durante alguns segundos.

Independentemente das limitações do SEUD, a jogabilidade é aquela que já se conhece dos outros jogos deste autor criados através dessa ferramenta: movimentos fluídos, sem qualquer variação ao nível da velocidade, mesmo quando no ecrã se encontram muitos inimigos, ausência de *colour clash* (o campo de acção é monocromático), e acima de tudo cenários bastante equilibrados e gráficos atractivos (Andy Green contou com a ajuda de Karl McNeil) e que convidam a chegar ao fim da aventura. Aliás, vale a pena terminar o jogo, nem que seja para ver o belíssimo ecrã final e a música que o acompanha.

De realçar ainda as opções extra que Sebastian conseguiu contemplar adicionando alguns códigos em Basic, uma vez que não existem por defeito no SEUD. Assim temos a possibilidade de utilizar o Sinclair e escolher três níveis de dificuldade.

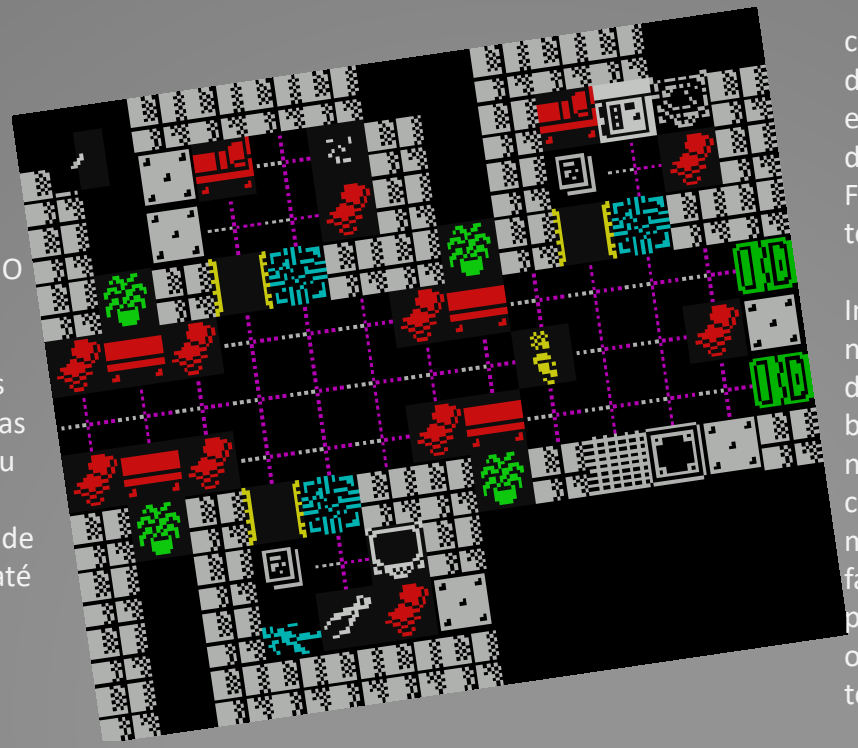


Moritz to the Moon é então um jogo despretensioso, que não pretende ser mais que um divertimento agradável para um bom par de horas, e que o consegue. Além disso, e como é habitual em Sebastian, é gratuito.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Cell 3326



Do Leste chegou mais um obscuro jogo, vagamente divulgado, e que apenas por acaso demos com ele. O facto de estar inteiramente em russo não ajuda, e porventura até nos poderá estar a escapar alguma coisa importante. Mas de qualquer forma tentámos explorar o jogo ao máximo, experimentando todas as opções possíveis e imaginárias. Se o terminámos, ou não, continua a ser uma incógnita, pois apesar de termos encontrado a saída e daí resultar uma série de mensagens, não foi suficientemente esclarecedor, até porque segundo o autor existem cinco finais diferentes.

Inicialmente o que nos chamou a atenção em Cell 3326 foi as suas parecenças em termos de cenários com Laser Squad, para muitos considerado o melhor jogo de sempre para o Spectrum, e nisso estamos totalmente de acordo. No entanto as parecenças ficam-se pela vertente gráfica, pois estamos perante uma simples aventura, sem possibilidade de andar ao tiros aos adversários, e sem grande estratégia envolvida. A ideia é assim resolver uma série de *puzzles*, por forma, pensamos nós, a dar com a saída.

O primeiro problema surge logo com o primeiro ecrã. Encontramo-nos fechados numa sala e temos que encontrar a maneira de sair. Iremos desvendar este primeiro quebra-cabeças, até para não andarem às aranhas durante uma hora como aconteceu connosco.

Assim, se arranjarem forma de estilhaçarem a televisão, poderão utilizar os cacos para partir as paredes e encontrar o comando da porta. A partir dai começa o trabalho de exploração...

O laboratório, onde aparentemente fomos parar encontra-se deserto, excluindo alguns mortos pelo caminho. E temos que arranjar forma de ir para a rua devidamente munidos do fato espacial, pois encontramo-nos num ambiente hostil. Para isso temos que ir abrindo as portas das várias salas, sendo necessário a utilização de alguns objectos que encontramos pelo caminho. As próprias plantas parecem ter uma utilidade específica, pois permitem colorir algo semelhante a bobines que entretanto deveremos colocar num local próprio. E o cofre que se encontra numa das salas também pode servir para um determinado objecto que se encontra nos destroços. Ficam desde já algumas dicas para aqueles que não têm paciência para explorar tudo devidamente.

Independentemente das dificuldades linguísticas e que nos parece que impediram de perceber o alcance total deste jogo, e apesar também dos cenários estarem bem construídos, embora por questões de memória não exista um mapa muito grande (está bem conseguida a forma como vamos revelando as salas à medida que vamos entrando nelas), parece-nos que falta aqui alguma acção. Assim, limitamo-nos a andar à procura de objectos e consequentemente a forma de os utilizar. Tem algum interesse, mas cedo se pode tornar monótono.

Parece-nos então que a ideia é bastante boa, faltando talvez alguns extras que fariam com que este jogo alcançasse outro patamar. Quem sabe numa futura versão 128K, pois já deu para ver que o programador sabe aquilo que está a fazer.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Dweebs Drop

Dweebs Drop é mais um *clone* de Tetris, a juntar aos mil e um existentes. Esperava-se agora que, com as novas capacidades do Next, o original fosse ultrapassado. Ainda não foi desta, embora nem por isso estejamos perante um jogo fraco. Simplesmente falta-lhe qualquer coisa para atingir o nível de Tetris ou mesmo dos anteriores jogos de Adrian.

O problema é o número de opções. Podemos jogar contra o computador ou contra um oponente real, escolher o tipo de peças (pedras preciosas ou jóias), e o nível de dificuldade (normal ou difícil). Na realidade o nível normal não constitui qualquer desafio, uma vez que é fácil demais. As instruções são muito simples, também. A ideia é juntar horizontal ou verticalmente três ou mais peças da mesma cor, fazendo-as desaparecer do tabuleiro. Existem, no entanto, as que fogem à norma. Assim, se colidirmos com as peças pretas, além da nossa desaparecer, juntamos uma linha ao tabuleiro adversário, logicamente dificultando-lhe a vida, uma vez que se as peças atingirem o topo do tabuleiro, o jogo acaba.

Outras peças importantes são o arco-íris e os ovos. Se colidirmos com esses, todas as peças dessa cor desaparecem do tabuleiro. Aqui temos um certo elemento estratégico associado, pois não raras vezes vamos aguardando que venha a pedra mais favorável, por forma a que a colisão provoque o maior número de baixas no tabuleiro.

Mas nem tudo são facilidades, pois também jogamos contra o tempo. Assim, embora a velocidade com que as peças caiem não aumente (pelo contrário, somos nós que definimos quando as queremos deixar cair no tabuleiro), à medida que o tempo vai passando vão sendo adicionadas filas de peças a este. Existe portanto a conveniência de se despachar as pedras o mais rápido possível, tentando ter sempre o tabuleiro a um nível gerível.

As potencialidades do Next permitem a adição de muita cor, e isso é o que não falta. As peças são bastante coloridas, e os efeitos de explosão das mesmas está bem conseguido. O som igualmente, no entanto a melodia é repetitiva e torna-se maçadora ao final de algum tempo. É apenas um pormenor, mas que no fundo não deixa de contribuir para a sensação de que se podia ir um pouco mais além. Onde Dweebs Drop ganha realmente é na jogabilidade, muito boa, e se tivermos um oponente humano para entrar em competição connosco, é que a diversão realmente começa. É que jogar apenas para os pontos (não existe sequer uma tabela de *high score*, outro pormenor descurado), ao final de certo tempo acaba por cansar.

É então um jogo que os apreciadores do género irão certamente gostar, pois embora não sendo extraordinário, tem capacidades aditivas suficientes.

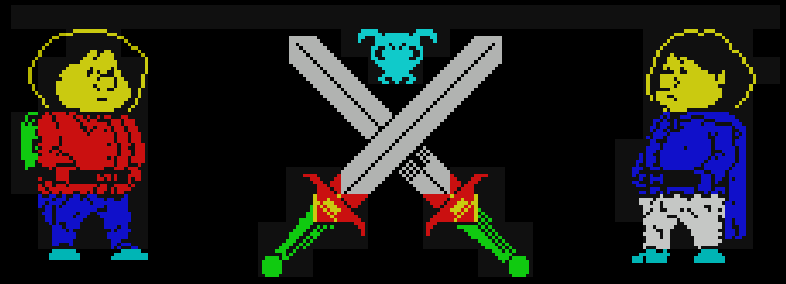




Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Behind Closed Doors 5



Já tínhamos dado conta que John Wilson estava a relançar o catálogo da Zenobi, não se esquecendo de incluir duas compilações de alguns dos seus trabalhos, Pension Money e Behind Closed Doors Saga. E a grande novidade é que estão no pacote as aventuras número 5 e 6 da série Behind Closed Doors, que relata as desventuras de Balrog. Quem conhece os jogos da série, provavelmente não irá ter grandes dificuldades em terminar a que agora analisamos, a número cinco. Os restantes, aconselhamos a começar por uma outra, pois daquilo que vimos, esta não será das mais intuitivas.

Quanto à história, esta é muito curta. Está um belo dia e Balrog acabou de pintar a porta da casa. Mas não fez lá grande trabalho, pois deixou tinta nas juntas. Tem agora que reparar a porta, e já agora fazer uns arranjos de jardinagem pelo meio. Só depois tem autorização para ir fazer uma soneca na sua cama. Além disso, deu-lhe uma grande dor de barriga, pelo que um pouco de privacidade também dará algum jeito, podendo até aproveitar para colocar a leitura em dia. Estão assim dadas algumas dicas que permitirão desvendar esta pequena aventura.

O principal problema com que nos deparámos foi não se conseguir perceber imediatamente quais os objectos ou situações com os quais podemos interagir (Unhallowed foi exímio na sua resolução, de forma muito imediata e intuitiva). O comando "look" também não permite voltar a descrever o cenário ou situação em que estamos e, frequentemente, até porque estamos constantemente a digitar novos comandos, esquecemo-nos da descrição que foi feita da envolvente, não podendo assim de forma bastante rápida voltarmos a ler o texto introdutório, e que muitas vezes dá pistas fundamentais para avançarmos na aventura.

```
[SHIT
Balrog did not have to be
prompted to do that, as for one
thing his stomach was gurgling
very loudly and for another he
had just remembered the tale
about the Rattigator in the
sewers with a fondness for
'soft, pink, flabby bits'.

So bearing down hard Balrog let
out an almighty 'Fffaarrrttt!!'
and began to evacuate his
bowels.

Forty minutes later, as the last
tendrils of green gas wafted
their way up to the sky, Balrog
decided it was time to leave.

[ ]
```

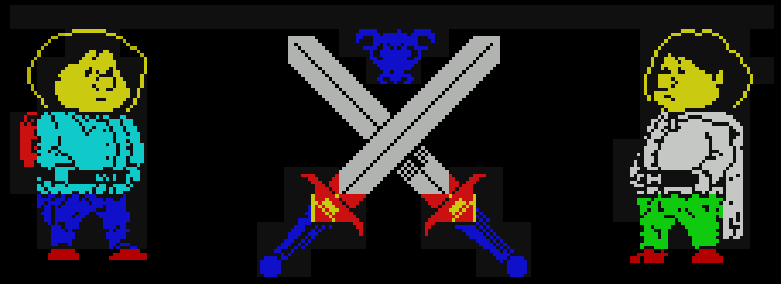
Depois encontrámos também alguns *bugs*. Assim, algumas situações repetem-se, e por vezes até se usam os objectos múltiplas vezes, como acontece com a tesoura no arranjo da porta, podendo por vezes confundir-nos.

Não sendo o melhor da série (apreciámos bastante mais Behind Closed Doors Seven (Happiness Is a Warm Pussy por exemplo), mas quem gostar desta saga e dos jogos da Zenobi não deve perder mais este episódio, pois a história contempla o habitual humor mordaz de John Wilson, incluindo algumas palavras proibidas que nos abstemos aqui de colocar (se tiverem mesmo curiosidade, no ecrã ao lado encontram uma, assim como um exemplo do tipo de diálogos em que a saga é pródiga).

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Behind Closed Doors 6



Foi lançada mais uma aventura da saga Behind Closed Doors, que tem como personagem principal uma idiossincrática figura, Balrog. Este é bem conhecido de todos os que já se aventuraram nos jogos de John Wilson, deixando-nos sempre na expectativa de saber que novas confusões armou.

Nesta pequena épica aventura (palavras do seu autor), Balrog tem que encontrar a bateria do seu telemóvel, que foi roubada pelas formigas, pródigas em fazer maldades ao nosso personagem. Mas além disso, e tal como já acontecia no episódio anterior da saga, Balrog ainda não se livrou dos seus problemas intestinais, originando sempre divertidas descrições de cada vez que se decide "aliviar".

A aventura é de facto muito pequena e sofre dos mesmos problemas que tínhamos detectado no episódio anterior. Nem sempre a opção a tomar é a mais imediata, por vezes até levando a um fim prematuro do jogo. E até acontece termos que num ou noutro caso repetir a acção para que Balrog se decida a avançar, pelo que a persistência é aqui uma arma. Nem sempre o que parece, é, mas neste caso, e porque vivemos no mundo da fantasia, isso não é de alguma forma surpreendente.

Dominar a língua inglesa é fundamental para se avançar, pois os diálogos nem sempre são fáceis (se bem que divertidos, o que já é apanágio deste autor), mas dão sempre pistas úteis para a acção que se segue, os objectos a apanhar, etc.. Mais uma vez fica aqui o concelho de quem perdeu umas boas horas, examinem muito bem tudo, e não se esqueçam que "Examine" (podem utilizar "X") e "Search" não são a mesma coisa...

Quem gosta do género, de certeza que irá também gostar deste sexto episódio. No entanto, quem se está agora a iniciar nas artes das aventuras de texto, e apesar desta ser muito pequena e não ter imagens, como é prática habitual nos jogos de John Wilson, existem talvez outras aventuras um pouco mais intuitivas e indicadas para os amadores.

```
What next?

[X NOTICE
It read "This way to the attic
...". A large red arrow pointed
upwards.

Quick hint : Take the easy route
and GO to the ATTIC (via the
stairs) before some daft sod
decides to try and climb up the
drainpipe.

What next?

[GO TO THE ATTIC
Balrog scampered indoors and ran
up the stairs as fast as his
little legs would carry him ...
he eventually emerged (albeit
breathless) into 'The Attic'.

Press any key
```

Jogabilidade										**6**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										



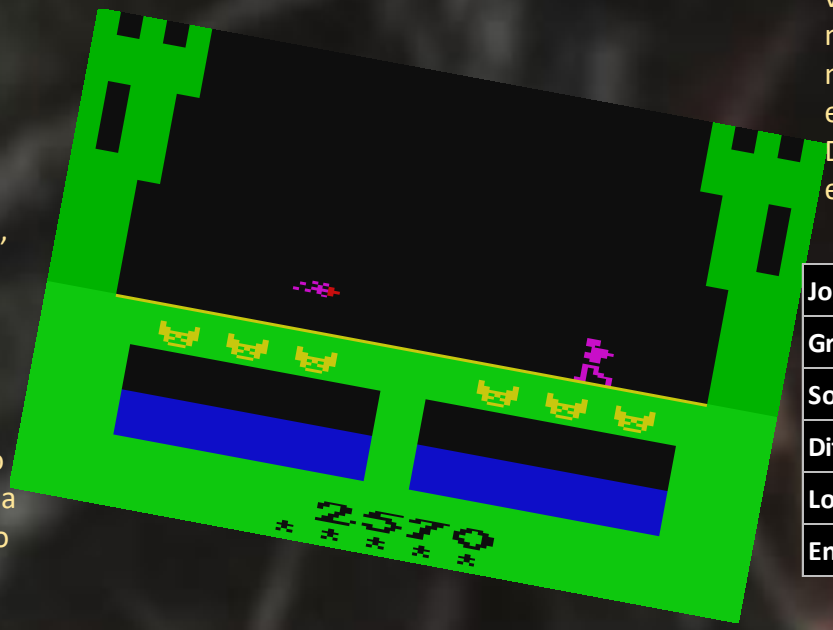
Dragonfire ZX

As conversões dos jogos do Atari 2600 parece que vieram para ficar. Sinceramente não nos parece que faça muito sentido, pois regra geral os jogos para essa plataforma são fracos, sem que permitam sequer aproveitar as capacidades do Spectrum. Vale apenas pela nostalgia, e embora as conversões que até agora foram feitas sejam competentes e bastante fiéis ao original, isso não faz com que sejam boas. E Dragonfire ZX não é diferente.

Não nos interpretem mal, o jogo não é mau, Luca Bordoni sem dúvida que domina o AGDX, mas parece-nos que talvez pudesse ter sido um pouco mais ambicioso e trazer alguns elementos novos a Dragonfire ZX, que por si só é bastante limitado. O principal problema é mesmo a sua longevidade, pois estamos perante apenas dois ecrãs que se repetem (talvez) até à exaustão, apenas a velocidade vai aumentando. E dizemos "talvez" porque a partir de certo ponto vamos parar a um ecrã vazio de tesouros, mas cuja porta de saída não aparece, sem possibilidade de se passar de nível. Será *bug* ou escapa-nos alguma coisa, fica a dúvida...

Comecemos então pelo segundo dos níveis, já que falávamos dele. Este começa na arrecadação e é visto de cima. O nosso personagem inicia a sua tarefa numa porta de entrada, poiso seguro, pois o enorme dragão anda de um lado para outro a vomitar bolas de fogo. Se estas nos atingem, perdemos uma vida. O objectivo é apanhar todos os tesouros que aparecem inicialmente, só então surge uma porta de saída que temos que alcançar, pelo que regressamos ao nível inicial, mas agora com uma velocidade crescente.

O primeiro nível é visto lateralmente e desenrola-se ao longo de uma ponte levadiça, entre as duas torres de um castelo. Entretanto, o dragão, que nesta fase não é visível no ecrã, atira-nos com bolas de fogo. Estas surgem aos pares, com muito pouco tempo entre elas, e de duas posições diferentes. Se vierem rente ao solo teremos que saltar sobre elas, por outro lado, se vierem rente à nossa cabeça, teremos que nos abaixar. Atingindo-se a torre do lado esquerdo, entramos na arrecadação, e todo o processo se repete.



Como conversão está perto da perfeição e até consegue divertir por uma partida ou duas. Mas não mais que isso, pois torna-se rapidamente monótono e o único objectivo passa por se tentar obter a maior pontuação possível. No fundo aquilo que acontecia em muitos dos primeiros jogos que apareceram para o Spectrum. No entanto, mais de trinta e cinco anos se passaram, e embora a simplicidade seja uma virtude, hoje em dia os jogadores querem algo com um pouco mais de “substracto”...

Parece-nos assim que Luca Bordoni, que até é bastante talentoso como já antes nos provou (basta ver o que fez com Mire Mare, o jogo que a Ultimate nunca lançou), desperdiça o seu tempo em projectos menores e que apenas terão um sucesso limitado e efémero. Não obstante, se já descarregaram Dragonfire ZX (é gratuito), também não perdem muito em o experimentar...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

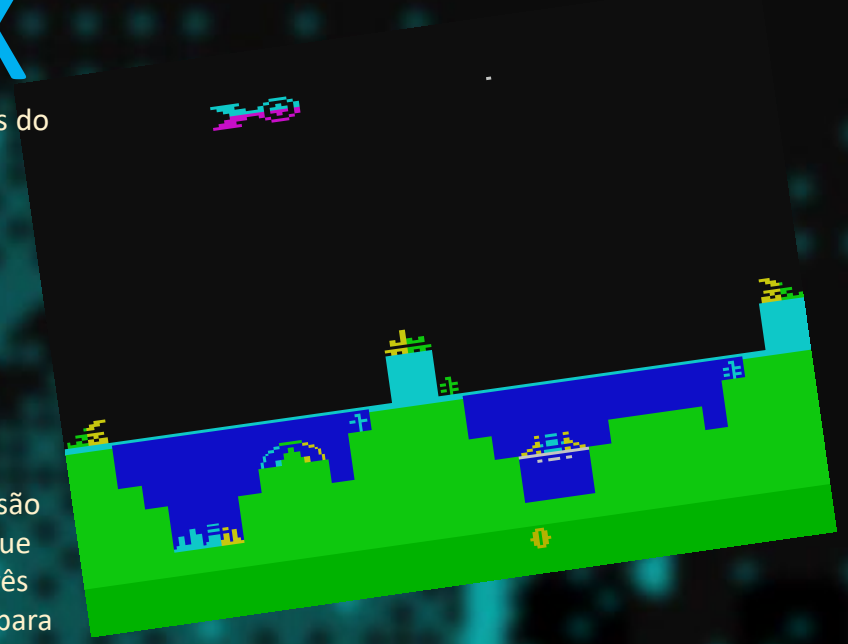
4

Atlantis ZX

A segunda das conversões de Luca Bordoni foi mais do nosso agrado, muito embora revele a mesma simplicidade e funcionalidades básicas, incluído os gráficos, de Dragonfire ZX. No entanto, de alguma forma este jogo conseguiu-nos agarrar...

Tal como Dragonfire, Atlantis também é uma conversão de um jogo muito antigo (1982) que apareceu para o Atari 2600. Nele controlamos as últimas defesas da cidade de Atlantis contra os invasores de Gorgon. A cidade tem seis bases que são vulneráveis aos ataques dos invasores e que têm que ser defendidas a todo o custo. Para isso existem três baterias anti-aéreas com poder de fogo suficiente para destruir as naves e aviões dos Gorgon. Estes vão passando em vagas sucessivas, a diferentes velocidades, mas sempre que atingem as laterais, reaparecem no canto oposto, agora um pouco mais abaixo. Ao final de três passagens, ficam com capacidade para destruírem as nossas bases ou baterias anti-aéreas.

As baterias anti-aéreas são três, uma em cada um dos cantos, a terceira no centro. A do centro dispara na vertical, enquanto que as dos cantos disparam na diagonal, mais difícil, portanto, de se calcular a trajectória do disparo. Além disso, a bateria central protege as restantes baterias e bases com um escudo, querendo isso dizer que será sempre a primeira a ser



destruída. Não nos devemos também esquecer que apenas é possível um tiro de cada vez, o que quer dizer que se efectuarmos um disparo com uma das baterias, as restantes ficam mudas até acertarmos num inimigo ou o tiro desvanecer-se no horizonte.

No original de 1982 as bases reapareciam quando as vagas de inimigos terminavam. Isto não acontece nesta versão, ou pelo menos não chegámos a esse ponto. Assim, quando todas as bases e baterias são destruídas, os nossos colonos entram numa pequena nave e partem para outras paragens, terminando ai o jogo. Não existe outro fim possível para esta missão, que se revela suicida.

Como facilmente se percebe, tudo é muito básico. Apenas existem três teclas (as de disparo correspondentes a cada uma das bases), os gráficos são tipo "blocos", com semelhanças com os do período 82/83 do Spectrum, e o som idem, idem, aspas, aspas. No entanto, Atlantis ZX tem qualquer coisas que nos puxa para fazer sempre mais um jogo, nem que seja para tentarmos bater o nosso recorde. Aliás, este é daqueles desafios que é melhor jogado a dois (não em simultâneo, essa opção não existe), competindo pela melhor pontuação.

Assim, não sendo excepcional, está-se aqui perante uma conversão engraçada e muito fiel do original do Atari 2600 (posteriormente saiu uma versão para a Intellivision com outro tipo de funcionalidades que não foram agora recriadas), não sendo por acaso que se venderam mais de dois milhões de cópias há 35 anos. Ainda por cima esta versão é gratuita, portanto não se perde nada em vir aqui dar uns tiros.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Higgy 2: The Wrath of McMania

Eis mais uma história com gatos, o que fica sempre bem. Desta vez da responsabilidade de um programador que desconhecíamos, MrTom, mas que fez aqui um trabalho engraçado.

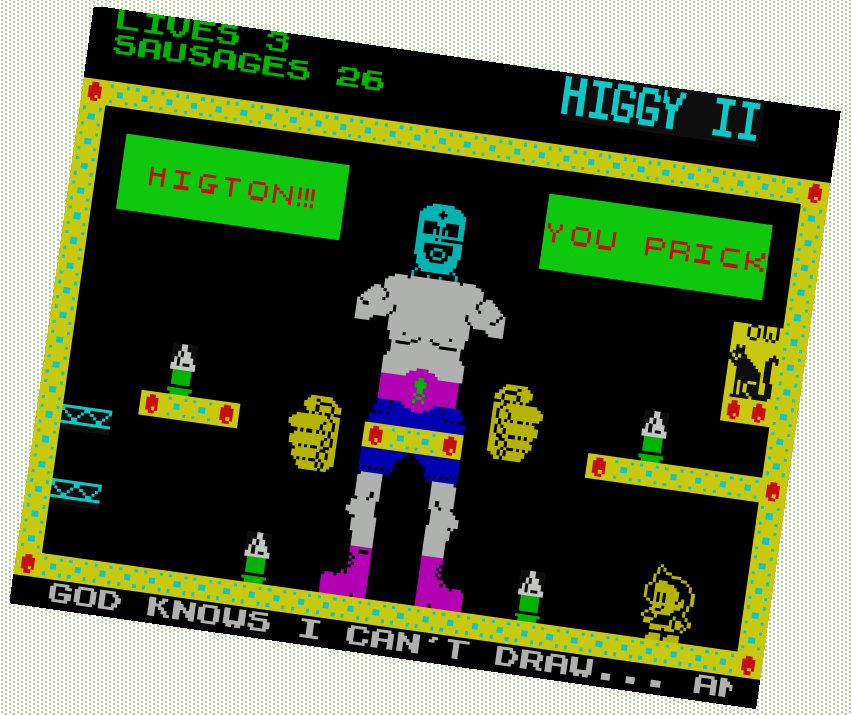
A história gira à volta de Ian Higton, que abriu uma lata de comida. Assim que o seu gato ouviu o clique da lata a abrir, fez o que todos fazem, subiu para a perna do dono para se lambuzar com a comida. Mas entra então em acção McMania, que rapta o gato e o leva para o seu castelo. Cabe a Ian (ou seja nós), resgatá-lo...



Ao longo de 20 ecrãs temos que apanhar todas as salsichas que pudermos. A razão, não nos perguntem, mas de alguma forma isso serve para aplacar a ira de McMania. Mas não dos seus lacaios, pois estes patrulham todos os ecrãs tentando impedir o nosso personagem de apanhar as iguarias (para alguns, apenas, e de certeza para o gato). Além deste exército, que inclui corujas, robôs, capacetes, e mais uma série de objectos estranhos, existem alguns obstáculos estrategicamente localizados para nos retirar mais uma vida, como picos e ácido. E para chegarmos ao Palácio do Céu, temos que explorar devidamente todos os restantes cenários, implicando por vezes termos que percorrer o mesmo caminho, não nos vá escapar alguma salsicha.

Higgy 2 é então o típico jogo de plataformas a fazer lembrar Jet Set Willy, Monty Mole, ou até algumas das aventuras de Jaime Grilo. No entanto em tamanho pequeno, pois com duas dezenas de ecrãs, e um grau de dificuldade baixo (até porque o sistema de colisão é bastante benevolente), termina-se o jogo ao final de três ou quatro tentativas.

Os cenários são atractivos, com *sprites* grandes, muita cor, mas o som é apenas funcional. No entanto o conjunto é q.b. para que nos convide a ver o que se encontra no ecrã seguinte.



Higgy 2 é então uma aventura despretensiosa, que tem o condão de convidar a ir até ao fim, mesmo que o divertimento dure apenas por meia hora e depois se parta para um exercício mais cerebral. Mas quem lhe pegar, de certeza que irá gostar do que vê, mesmo não tendo grande profundidade.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Motte and Bailey

Nem imaginam há quanto tempo aguardávamos que fossem novamente criados jogos puros de estratégia para o Spectrum, um dos nossos géneros de eleição. Afinal de contas, depois de dezenas (centenas?) de jogos seguidos de arcada, apenas com algumas aventuras de texto pelo meio, o nosso cérebro já ansiava por algo que nos permitisse jogar pausadamente, sem preocupações de tempos, sem ser necessário qualquer habilidade especial nos dedos, etc.. E isso aconteceu agora, tendo Jason, o autor de Motte and Bailey, inspirando-se no velhinho Tyrant of Athens (Lothlorien, 1982), President (Addictive Games, 1987), e até em algumas obras de Sid Meier (Colonization, por exemplo).

Uma das lacunas deste jogo é a ausência de instruções detalhadas, que se limitam ao que está no ecrã inicial. No entanto, poder-se-ia ter mais alguma informação, em especial sobre a forma como as nossas opções influenciam o desenrolar do jogo. O autor não o fez, embora ainda esteja a tempo, mas baseado na nossa experiência iremos dar algumas dicas.

Assim, o objectivo de Motte and Bailey (uma tipologia de castelos medievais) é controlar totalmente as terras do Rei. Isto acontece tendo uma população grande e saudável. E a população aumenta na medida das nossas acções, se fizermos uma correcta gestão, a civilização floresce, doutra forma entra em declínio e perdemos o controlo do castelo.

Motte and Bailey é jogado por turnos e em cada um deles temos que tomar as mesmas opções, sendo esta talvez a sua principal lacuna: a ausência de variedade. Quem não gosta do género, o que não é o nosso caso, ao final de algum tempo poderá fartar-se. No fundo acontece o mesmo com a maior parte desse tipo de jogos. Atente-se em Dictator, por exemplo, cujas acções se repetem constantemente e não foi por isso que deixou de ser considerado um clássico e adorado por muitos.

Depois de escolhermos o nosso nome, do nosso General, da nossa Corporação (“guilda”) e do chefe dos agricultores, é-nos alocado o cargo de defensor do castelo. Começamos com uma população de 40 cidadãos, que temos que distribuir pelas várias funções / tarefas que concorrem para a prosperidade do Reino. Estas passam por:

- Seleccionar o número de defensores do castelo: se este não for defendido, os invasores pilham e matam a população
- Seleccionar o número de caçadores: fundamental para se obter provisões (representado por uma coxa de frango)
- Seleccionar o número de defensores dos campos adjacentes ao castelo: fundamental para que os agricultores possam trabalhar em segurança e sem baixas
- Seleccionar o número de soldados que vão atacar os salteadores, obtendo-se mais recursos



- Seleccionar o número de artesãos: responsáveis por fabricar as armas
- Seleccionar o número de agricultores que vão para o campo trabalhar: fundamental para se aumentar as colheitas



Motte and Bailey

Depois desta primeira fase, a população restante fica disponível para se reproduzir (é esta a forma de se conseguir aumentar o número de cidadãos). Entramos então numa segunda fase de opções, nas quais temos que alocar as armas aos soldados e caçadores. Estas dividem-se em espadas (ideal para os defensores do castelo e também para os defensores dos campos), ou arcos e flechas (ideal para os caçadores, soldados que vão à caça dos salteadores e também para os defensores dos campos). Por fim, são alocadas as montadas (cavalos) aos soldados e caçadores, sendo que os cavalos remanescentes servirão para procriação (para aumentar o seu número, evidentemente). Temos ainda uma última escolha a fazer: o nível de rações para abastecer a população, sendo que estas influenciam o número de baixas devido à fome.

Depois de todas as opções terem sido tomadas, surge o resultado em dois quadros resumo, o primeiro, que dá o número de baixas obtidas, o resultado das nossas pilhagens e da procriação, assim como o grau de experiência do general, corporação e chefe dos agricultores (relevante na eficácia destes - por vezes podem ser eliminados devido à sua incompetência), e um segundo com o total de baixas devido à fome e aos invasores. Por vezes aparece ainda um dragão, e se não tivermos connosco um talismã, é de esperar inúmeras baixas. Apesar de como se esperaria num jogo deste tipo os gráficos serem escassos, não se pode deixar de referir que o do dragão está fabuloso.

E como em todos os jogos do género, o segredo é encontrar o equilíbrio entre as diversas forças. Sendo que os recursos são escassos e limitados, se alocarmos em abundância a uma facção, corremos seriamente o risco de destapar a manta noutro lado e sermos duramente penalizados. Entrar em Motte and Bailey é relativamente fácil, dominá-lo já é muito difícil. E a noção com que ficámos é que à medida que vamos avançando no número de turnos e fazendo crescer a população, o nível de dificuldade também aumenta, o que nos parece também que está relacionado com um certo desequilíbrio num dos factores: os cavalos. Estes multiplicam-se exponencialmente, mas contribuem para diminuir os víveres. A certa altura todas as rações estão a ser utilizadas para os cavalos, levando ao declínio irremediável da civilização.

Voltamos então ao tema da pouca variedade, o que se poderia fazer neste aspecto? Para isso deixamos aqui uma sugestão ao seu criador: porque não permitir trocas e/ou vendas de recursos? Estaria assim encontrada a solução para o crescimento exponencial dos cavalos, trocando-os por provisões, por exemplo.

De qualquer forma, gostámos bastante do tema, e parece-nos que com algumas afinações ao nível dos factores e também a diminuição de alguma aleatoriedade (esta faz com que por vezes pareça que os resultados obtidos são produtos da sorte ou do azar e não de boas ou más decisões estratégicas), o programa se tornará mais interessante.



Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



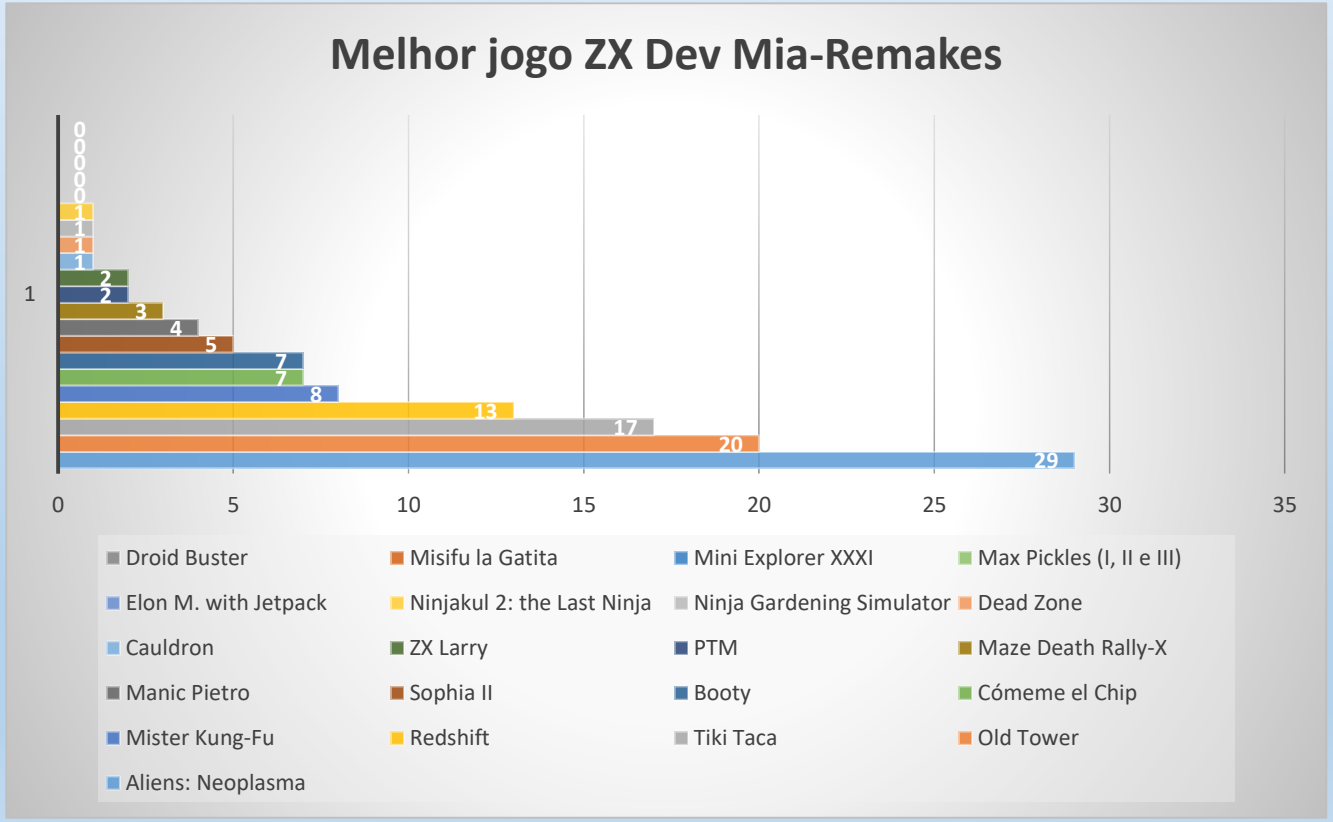


Tal como no ano anterior, Planeta Sinclair avançou com uma **sondagem (não oficial) da competição ZX-DEV MIA-Remakes**. Desta vez com menos votos que o ano anterior, muito por força da fraca adesão dos britânicos, que pelos vistos estão mais interessados na nostalgia do que em novos jogos.

Por outro lado, a origem dos votantes mostra bem onde estão actualmente os maiores adeptos do Spectrum: países do Leste da Europa (Polónia, Rússia e Hungria), Espanha, Alemanha, Chile e Argentina. No fundo reflecte também a origem de uma boa parte dos jogos a concurso.

Quantos aos resultados, foi sem surpresa que Aliens: Neoplasma ficou em primeiro lugar nas preferências dos nossos leitores, logo seguido de Old Tower e Tiki Taca, qualquer um deles potencial vencedor da competição. Aliás, o nível dos jogos foi altíssimo, sendo actualmente a ZX-Dev a montra por excelência para os novos lançamentos.

Pos	Nome	Votos	%	Cla. PS
1	Aliens: Neoplasma	29	24%	10
2	Old Tower	20	17%	8
3	Tiki Taca	17	14%	9
4	Redshift	13	11%	9
5	Mister Kung-Fu	8	7%	8
6	Cómeme el Chip	7	6%	8
	Booty	7	6%	9
8	Sophia II	5	4%	9
9	Manic Pietro	4	3%	9
10	Maze Death Rally-X	3	2%	9
11	PTM	2	2%	5
	ZX Larry	2	2%	7
13	Cauldron	1	1%	NA
	Dead Zone	1	1%	7
	Ninja Gardening Simulator	1	1%	7
	Ninjakul 2: the Last Ninja	1	1%	8
17	Elon M. with Jetpack	0	0%	7
	Max Pickles (I, II e III)	0	0%	5
	Mini Explorer XXXI	0	0%	5
	Misifu la Gatita	0	0%	4
	Droid Buster	0	0%	6





Em termos de **resultados oficiais**, o vencedor foi sem grandes surpresas Aliens: Neoplasma. Venceu a competição, mas com uma pequeníssima margem do segundo, Redshift, e do terceiro, Old Tower.

Os resultados foram os seguintes:

1. Aliens: Neoplasma – 13 120
2. Redshift – 13 058
3. Old Tower – 12 996
4. Manic Pietro – 12 847
5. Mister Kung-Fu – 12 660
6. Booty (the Remake) -12 210
7. Ninjakul 2: the Last Ninja – 11 892
8. Tiki Taca – 11 868
9. Sophia 2 – 11 824
10. Maze Death Rally-X – 11 549
11. ZX Larry – 11 306
12. Cómeme el Chip – 11 270
13. Droid Buster – 10 750
14. Mini Explorer XXXI – 10 644
15. Elon M. With Jetpack – 10 569
16. Dead Zone – 10 512
17. PTM – 10 332
18. Ninja Gardening Simulator – 10 159
19. Misifu la Gatita – 9 813
20. The Witch – 9 300
21. Max Pickles saga – 8 831



A Littlefish Big Tale

Confessamos que estivemos na dúvida se havíamos ou não de lançar esta *review*. Isto porque ainda não conseguimos perceber se estamos aqui perante um jogo finalizado, uma *demo*, ou apenas (mais) um exercício de programação de Gabriele Amore. Não contem assim com um ecrã de carregamento. Aliás, não contem sequer com um menu inicial, pois o ficheiro disponibilizado pelo programador leva-nos apenas para o menu do Arcade Game Designer, e ai poderemos então correr o jogo (ou alterá-lo, se o bem entendermos). Apenas vamos tratar A Littlefish Big Tale como um jogo completo, porque este tem um fim - não chegámos ao final, por razões que mais à frente diremos, mas conseguimos ver no RZX Archive o *gameplay*, e porque o próprio autor deu a entender que estava terminado.

Também não temos qualquer embirração com Gabriele Amore, a quem reconhecemos talento, mas de facto, praticamente todos os jogos que lança têm fraca ou nenhuma jogabilidade, parecem inacabados, provocam dores de cabeça pelos constantes tremeliques dos *sprites*, ou tudo junto, como é aqui o caso.

Nesta nova aventura, assumimos o papel de um pequeno peixe (e é pequeno, mesmo), que tem que descobrir os comprimidos que fazem com que a vida no coral retome a normalidade. E os primeiros momentos são passados à procura de chaves, que por sua vez permitem abrir as portas para outras zonas, e mais à frente dá acesso a cenários mais futuristas, embora pejados de monstros marinhos, que estranhamente se deslocam através das rochas. Mas desde início que começam os problemas, sendo que a maioria até poderiam ser evitados, caso Amore tivesse confiado o jogo a alguns *testers*.

São vários os *bugs* encontrados nos cenários dos corais, o mais grave relacionado com o facto de por vezes ficarmos presos, sem qualquer possibilidade de saída, nas rochas. Parte destes problemas está relacionado com a ausência de *scroll*, levando a que quando passamos de um ecrã para outro, fiquemos completamente à nora quanto ao local onde nos encontramos, outras vezes surgindo um inimigo imediatamente por cima de nós, ou ficando até entalados.

Embora os cenários até sejam engraçados e bastante coloridos, os *sprites* são pequenos, demasiados, até, e mesmo os cenários não utilizam o ecrã na totalidade, talvez para poupar memória, mas mais uma vez dando a sensação de que falta ali qualquer coisa. A jogabilidade é obviamente fraca, e também não se entende muito bem o nosso personagem estar constantemente a tremer. Percebe-se que se queira dar a sensação de que está debaixo de água, mas o resultado é uma dor de cabeça ao final de meia hora a jogar, o que de resto acontece com outros jogos deste autor.

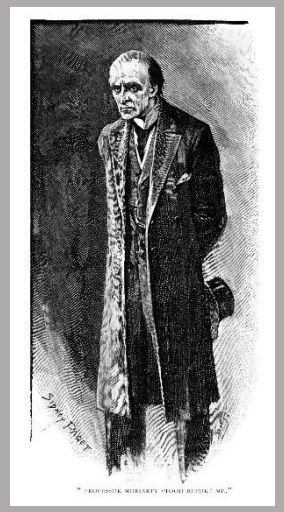


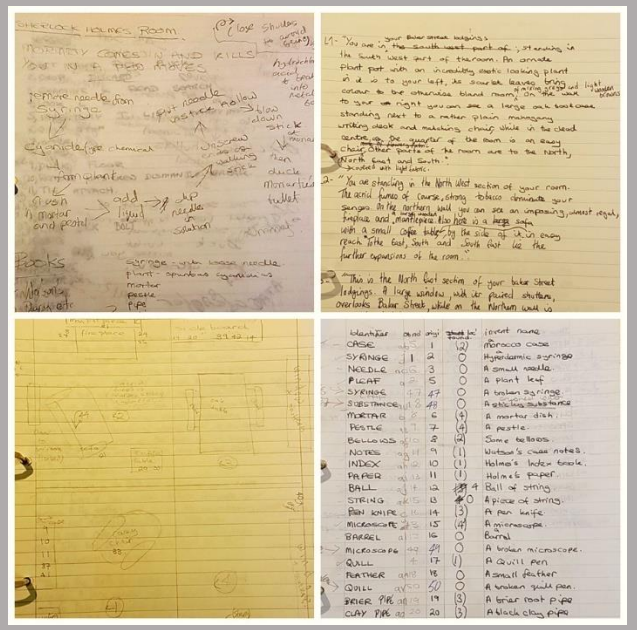
Com tudo isso, e Amore que nos perdoe se estamos a ser injusto, não conseguimos tirar qualquer prazer em A Littlefish Big Tale. Mais uma vez se confirma aquilo que já antes dissemos, Amore perde-se em pequenos projectos que ficam inacabados, que pouco mais são que meros exercícios de programação, e embora saiba sem dúvida programar, falta-lhe saber criar um jogo.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

3

The Revenge of Moriarty





Gareth Pitchford continua na senda da recuperação dos seus antigos trabalhos, em alguns casos dando-lhes uma nova "roupagem", noutros reestruturando-os completamente. E The Revenge of Moriarty nunca tinha visto sequer a luz do dia, pois apresentava alguns problemas de jogabilidade, além de um excessivo número de objectos. Esse número foi agora diminuído, contribuindo para tornar a aventura mais fluída, não obstante continuar a haver uma série de objectos cujo significado nos escapa (talvez sejam apenas "decoys").

O professor Moriarty é uma personagem dos livros de Sir Arthur Conan Doyle, aparecendo nas aventuras de Sherlock Holmes. É assim sem surpresa que assumimos o papel deste famoso detective. Este quer aposentar-se, mas existe algo que o atormenta, uma série de crimes não resolvidos. E para uma pessoa com as capacidades intelectuais de Holmes, apenas igualadas pelas de Poirot, isso é uma afronta. Mas começa então a ver um certo padrão nesses crimes, levando todos a uma pessoa: Moriarty. Holmes engendra então uma armadilha ao seu arqui-inimigo, trazendo-o até ao seu apartamento. Cabe a nós tratar de todos os preparativos, por forma a que sejamos bem sucedidos na missão. Caso contrário...

Apesar de ser uma mini-aventura, The Revenge of Moriarty constitui divertimento para muitas horas. Tem apenas quatro salas / locais, todas dentro do apartamento de Sherlock Holmes, mas objectos são pelo menos mais de duas dezenas, muitas vezes a terem que ser utilizados em simultâneo para que dai se possa extrair algo de útil. Mas acima de tudo o jogo tem bastantes quebra-cabeças, a maioria intuitivos, mas a exigir bastante perspicácia da nossa parte, doutra forma corremos o risco de ficar encravados em qualquer ponto.

Também existem algumas armadilhas mortais, se bem que estas sejam relativamente fáceis de serem ultrapassadas. Aliás, a jogabilidade é excelente, munindo-se Pitchford das "boas-práticas" nas aventuras de texto. Assim, se digitarem "look", por exemplo, é imediatamente feita uma descrição do local onde nos encontramos, sempre útil para não termos que memorizar tudo o que ai se encontra. Comando muito simples, mas por vezes esquecido noutros autores...

Além do jogo, Gareth Pitchford disponibilizou ainda algumas notas da altura em que criou a primeira versão de The Revenge of Moriarty, trinta anos atrás. E se as lermos com atenção, vamos encontrar dicas muito úteis que nos vão ajudar a resolver alguns dos enigmas. Mas isso é apenas uma pequena parte do que aqui se encontra...

The Revenge of Moriarty é então uma aventura indicada para todos aqueles que se querem iniciar no género. *Puzzles* desafiantes, mas lógicos, textos muito bem construídos, sem diálogos desnecessários ou maçadores, apresentando todos os condimentos para agradar a Gregos e Troianos. Atrevam-se por isso a preparar uma armadilha ao Napoleão do crime, Moriarty...

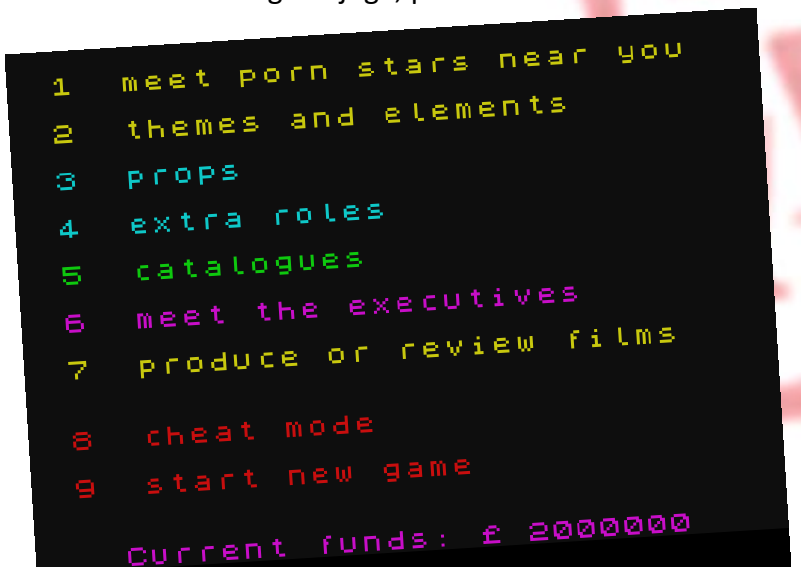
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Trine Michelson's Hot Parts

Com o ressurgimento do interesse no Spectrum, novos géneros de jogos voltam a ser lançados. Ainda há relativamente pouco tempo Jason Taylor trouxe-nos Motte and Bailey, e eis que aparece novo jogo de estratégia / gestão, mas este com contornos um pouco diferentes, se é que se pode dizer isso. É que a missão em Trine Michelson's Hot Parts é sermos bem-sucedidos na indústria porno.

Com uma temática destas, não admira que o jogo tenha passado praticamente despercebido junto da comunidade. As páginas mais conhecidas não se arriscam a divulgar o jogo, por forma a não ofenderem as almas mais sensíveis (isto é puritanas). Mas como por aqui achamos pouca piada a puritanos, daremos todo o destaque que o jogo merece.



A ideia é então sermos bem-sucedidos na indústria porno e isso passa por produzir filmes que sejam depois também bem-sucedidos em termos de vendas. Sim, tal como na industria porno real, também é o dinheiro que aqui fala mais alto. E assim que carregamos Trine Michelson's Hot Parts, podemos optar por ver os créditos tal como se de um filme se tratasse. Segue-se um menu inicial, que vai definir todas as acções que vamos tomando ao longo do jogo. E podemos mesmo seguir a ordem ai existente. Assim, começamos por escolher as actrizes (porque não actores, também?), com nomes baseados em caracteres reais. Claro que as mais reputadas são mais caras, mas também dão garantia de maiores audiências. Segue-se as temáticas, e estas vão desde as mais *soft*, como a simples *beijoquice*, até às mais bizarras. Nota máxima para o programador e para a sua fértil imaginação, que consegue fazer com que qualquer um fique com um misto de vergonha e de prazer só de imaginar naquilo que para lá colocou. Depois podemos escolher os objectos e as personagens que vão encarnar no filme. Foi assim com enorme satisfação que começámos logo por escolher um filme com robôs sexuais e anões. Nem vamos referir as muitas opções que por lá estão, será uma boa surpresa para quem tiver a coragem de carregar o jogo. Depois de todas as opções seleccionadas (até opção para batota existe), avançamos então para a filmagem e promoção do filme, sendo-nos dado um *budget* para isso. Terminado o filme, é colocado no mercado para escrutínio dos críticos. Se as *reviews* forem favoráveis, podemos contar com muitas visualizações e muito dinheiro em caixa, que nos vai permitir rodar o próximo filme de forma mais ambiciosa.

Em termos de mecânica de jogo, e mesmo sendo em Basic (o programador fez um bom trabalho, não se notando qualquer lentidão após selecção das opções), faz lembrar Software Star (Addictive Games, 1985), ou até The Biz (Virgin Games, 1984). Apenas contém texto, mas também ninguém esperaria certamente ter cenas do filme aqui escarrapachadas, não é?

A maior lacuna do jogo é mesmo tornar-se monótono ao final de algum tempo, tal como acontece com a maioria dos jogos do género. Depois de corremos as opções quatro ou cinco vezes, pouco incentivo temos para continuar. Mas isto é uma especificidade deste género de jogos, não um defeito de programação.

Jogabilidade		6
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		

Rade Blunner, Ep 1

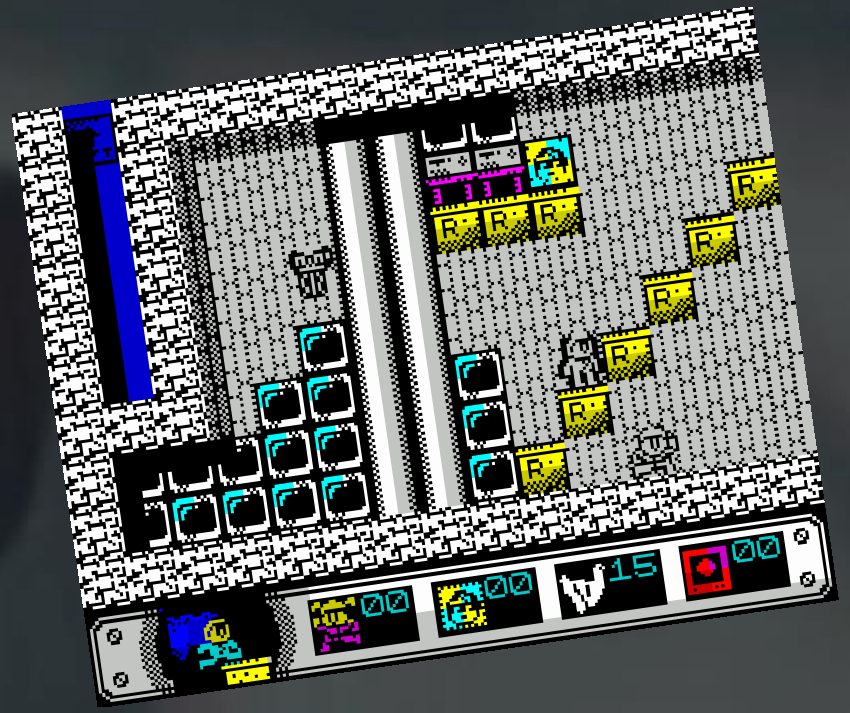
Confessamos que este lançamento nos apanhou de surpresa, uma vez que não o víramos antes anunciado em algum lugar, mas deambulando por um fórum espanhol que acedemos com menos frequência, encontrámos a estreia nestas lides do Spectrum por parte de IADVD. E a julgar pelo título, seguir-se-á uma segunda parte, o que tendo em conta que estamos perante um jogo bastante agradável, será uma boa notícia. E nem o facto de ter sido utilizado um motor que não é assim tanto do nosso agrado (muito por culpa dos saltos irreais que permite), nos retirou o prazer de levar Rade Blunner até ao fim. Mas comecemos com a história, retirada do diário de Weon Kolalski's...

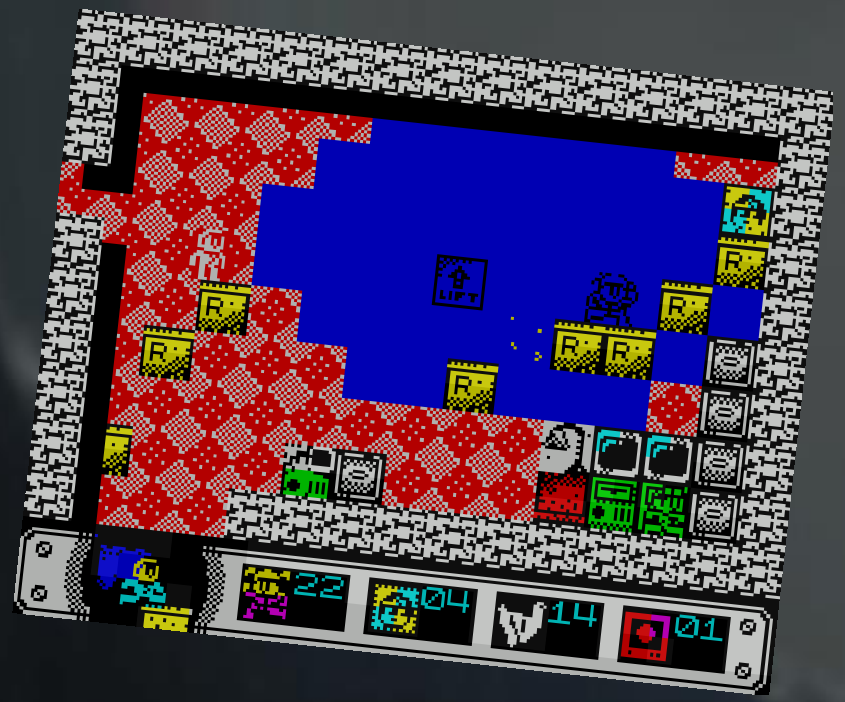
Kolalski era uma pessoa perfeitamente comum, que trabalhava num centro de reciclagem pertencente à companhia Rytell Corporation e ia desempenhando as rotineiras e chatas tarefas do dia-a-dia. Até que lhe apareceram os Rade Blunners (qualquer semelhança com Blade Runner não é pura coincidência). acusaram-no de ser um Lepricant e roubaram-lhe dezassete fotografias. Também o tentaram raptar, mas não o conseguiram. Entretanto, mais tarde, alguém enviou uma mensagem a dizer que as tão preciosas fotografias se encontravam no centro de reciclagem de lixo da Rytell. Kolalski (ou seja nós) decidiu então recuperar as fotografias e fugir da cidade, mas o centro está infestado de inimigos (os Rade Blunners e os Octobots).

Este centro de reciclagem é também o único lugar onde são recicladas as máquinas da Koight-Vampff. E por alguma razão, quando Kolalski está perto delas, sente-se tonto e perde as forças. De qualquer forma tem um aliado secreto, que vai deixando pequenas figuras de origami que concedem mais uma vida (o limite máximo é de quinze). Para que o nosso personagem possa cumprir com a missão terá que recolher as dezassete fotografias roubadas, assim como eliminar os oitenta inimigos que rondam pelo centro.

A única forma de eliminarmos os inimigos é saltar em cima deles. Mas estes estão em constante movimento, pelo que nem sempre é fácil de acertar com o ponto certo de colisão. Quem já experimentou jogos criados com o La Churrera (MK1) sabe do que estamos a falar: saltos irreais, por vezes com a irritante tendência para nos levar para onde não queremos, e, neste caso particular, a nossa personagem também desliza, dificultando ainda mais a tarefa. Mas isto faz tudo parte do jogo, e também não levará muito tempo até nos habituarmos a este sistema de controlo.

A primeira coisa a fazer é explorar todos os recantos, pelo caminho eliminando tudo o que se mexa. Aqui surge outra dificuldade, os cenários estão demasiadamente preenchidos com mobiliário e maquinaria, e nem sempre é fácil encontrar os





Rade Blunner, Ep 1

preciosos retratos. E além destes temos ainda que encontrar os cartões de acesso que permitem abrir as portas que se encontram fechadas, só então tendo possibilidade de entrar em novas salas. O centro de reciclagem tem ainda alguns elevadores, bastante úteis para chegar a pontos que de outra forma seriam inatingíveis. O habitual nos vulgares jogos de plataformas, portanto...

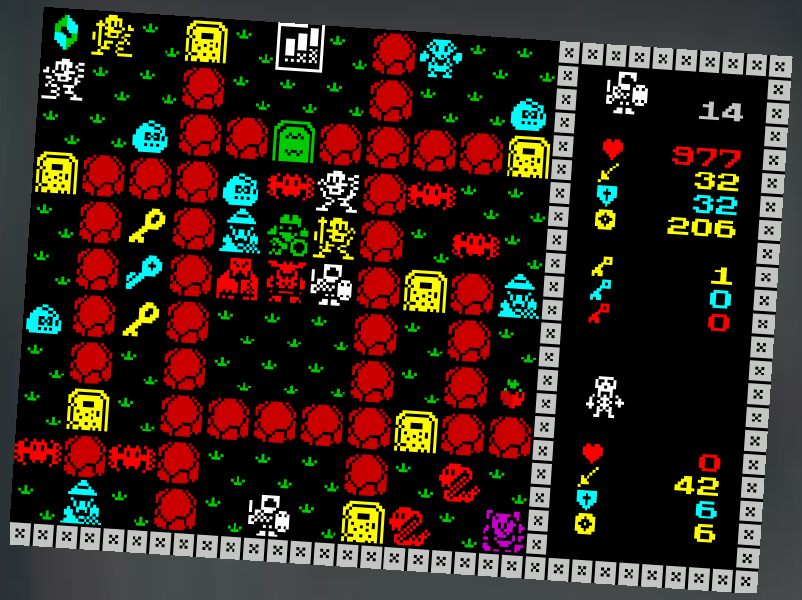
Como se pode ver nos ecrãs que disponibilizamos, cor é coisa que não falta e os *sprites* estão muito bem conseguidos. Se alguma coisa temos a apontar nesta vertente, só o facto, como já referimos, de haver uma tendência para as salas estarem demasiado preenchidas, provocando alguma confusão visual, ainda mais quando algumas das máquinas presentes (as "Koight-Vampff") não podem ser tocadas.

Já ao nível da jogabilidade, Rade Blunner ganha pontos à restante concorrência criada com o motor La Churrera. Apesar de se deslocar de forma irrealista, os obstáculos e plataformas estão colocados de forma desafiante, mas sem provocar a frustração de se perder as vidas todas no mesmo ponto. Também não temos que fazer o mesmo caminho vezes sem conta, artifício usado por alguns programadores para aumentar a longevidade dos seus trabalhos.

E por falar em longevidade, estará talvez aqui a maior pecha deste jogo. Tendo apenas cerca de duas dezenas de ecrãs, e sendo as vidas concedidas de forma bastante generosa, não nos admiraríamos que à segunda ou terceira tentativa o terminem. Não é divertimento para muito tempo, mas enquanto durar, podem estar seguros que vão passar bons momentos.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	7



Em 2016 anunciámos em primeira mão **Magical Tower Adventure**, um magnífico RPG que apenas pecava por ser pequenos (tinha apenas 10 níveis). Mas o seu autor acrescentou-lhe agora mais dez níveis, além de ter feito pequenas mudanças nos existentes.

Assim, depois de correrrmos os primeiros níveis e derrotarmos o monstro final, temos acesso às novas salas. Mas estas são absurdamente difíceis (ou isso ou está-nos a escapar alguma coisa). Irão descobrir isso quando o jogarem e verem o poder das novas criatura para se perceber que são praticamente invencíveis. Convidamos-vos então a experimentarem esta nova versão, e, se conseguirem resolver o enigma, qualquer ajuda será bem-vinda...

15h00 TERTÚLIA MUSEU DA PEDRA

27 ABRIL



João Diogo Ramos
Curador da Exposição



André Luna Leão
Fundador Planeta Sinclair



Gonçalo Quadros
Fundador Critical Software



António Dias Figueiredo
Fundador DEI/FCTUC, CISUC e IPN
Projecto Minerva, ENER 1000

16h30 INAUGURAÇÃO
EXPOSIÇÃO

ZX Spectrum

LOAD ""

CANTANHEDE MUNICÍPIO

geração Spectrum

collectors bridge

El Mundo del Spectrum

ESPECTRO

GAMESTAGE

Pixel Thing

Jogos

planeta sinclair

retro shop

Spectru for Everyone

LOAD ""

EXPOSIÇÃO

27'ABR'15H

No dia 27 de Abril, Cantanhede foi a capital do Spectrum por um dia, frase dita por João Diogo Ramos, amigo e colaborador da Revista Espectro, mas também responsável pela exposição Load "", em cuja inauguração Planeta Sinclair esteve representado pelos seus membros André Leão e Pedro Pimenta.

A anteceder a inauguração aconteceu uma tertúlia que contou com a intervenção do João, onde este pode falar um pouco do Spectrum, apresentar os motivos que o levaram a criar esta exposição e dar uma ideia do que esteve por detrás da montagem do evento, que foi feita em tempo recorde (um mês). Sobe então ao palco André Leão que aproveitou para fazer uma resumida abordagem à história dos videojogos para Spectrum, referindo alguns dos casos mais sonantes e também cobrindo os computadores, a imprensa, e tanto a cena britânica como a espanhola de desenvolvimento de videojogos. Terminou com uma visão geral do panorama nacional, abordando a imprensa, videojogos e demonstrando que se faz nos dias de hoje ao nível da comunidade retro, destacando sempre os criadores, tais como a Espectroteam e o seu Varina ou Jaime Grilo, que também marcou presença na assistência.

Seguidamente pudemos contar com uma intervenção de Gonçalo Quadros, fundador da Critical Software que, não podendo estar presente na sessão, concedeu uma entrevista ao João, cujo vídeo foi passado no evento.

Para finalizar, uma intervenção do Prof. Catedrático António Dias Figueiredo que fez um resumo da história da informática a partir da sua perspectiva e falou um pouco do seu envolvimento na criação do Projecto Minerva, essencial na segunda metade da década de 80 na divulgação da informática a nível escolar por todo o país.



LOAD ""

EXPOSIÇÃO

27'ABR'15H

Prosseguimos então para a exposição, onde não podemos deixar de referir o Spectrum gigante em esferovite, construído pela equipa do evento, que chamou desde logo a atenção dos visitantes, e uma sala "retro" à entrada do museu que nos convidava a uma viagem no tempo, simulando uma sala dos anos 80 com todos os móveis da época e, claro, um Spectrum ligado a uma TV com o clássico nacional Alien Evolution.

Numa outra sala, guiados pelo curador da exposição, pudemos então ter acesso a diversos modelos fabricados pela Timex Portugal, *clones* do Spectrum fabricados no estrangeiro, diversos produtos fabricados pela Timex, Sinclair e outras curiosidades que permitem contar a história do Spectrum e das empresas que directa ou indirectamente a ele estiveram ligadas.

Numa outra secção estavam ligados o Spectrum 48K (original), o Vega, o ZX-Uno e também o Karabas 128 (clone russo do Pentagon) disponibilizados pelo Ricardo Saraiva que com jogos da época, como o High Noon, Chuckie Egg, Athena e The Sword of Ianna fizeram as delícias dos visitantes de várias idades.

Ao nível dos periféricos, destaque para o DivMMC EnJOY! e vários tipos de joysticks.

Numa parede logo à entrada estavam dois cartazes com programas em Basic preparados pelo Filipe Veiga de propósito para o evento. Estes podiam (e foram) passados para um dos computadores ao dispor do público, permitindo visualizarem imediatamente o resultado do programa listado. E junto a esses cartazes estavam também posters gigantes de três capas de conhecidos jogos de Spectrum trabalhados pelo Paulo Teixeira, numa colaboração com a Game Stage.



LOAD ""

EXPOSIÇÃO

27'ABR'15H

Não podemos esquecer todos os amigos que decidiram dar o seu apoio através de um depoimento em vídeo, como o Marcus Garrett da Jogos 80 e Espectro, entre outros projectos, Cleidson Lima do Museu Itinerante do Videojogo (Brasil), Javi Utopian criador do The Sword of Ianna, McLeod do projeto Zx-Uno, Alejandro do El Mundo del Spectrum, o programador IvanZX e ainda coleccionadores como Adam Ainsworth, Marc Kloosterman ou Andrew Munro.

Na nossa opinião, o evento foi excelente, pudemos contar com vários membros de destaque da nossa comunidade e a exposição estava muito bem desenhada, sendo acompanhada de legendas explicativas, com os itens dispostos de modo muito organizado e um visual moderno e bem trabalhado. Não vamos revelar mais, pois não queremos estragar a surpresa dos nossos leitores que ainda não passaram por Cantanhede para visitar a exposição.

Damos também os parabéns a todos os envolvidos, desde quem desenhou o logotipo da Geração Spectrum, o produtor dos vídeos de promoção ao evento, os designers que trabalharam o visual da sala de exposições e até a mascote, pois todos contribuíram para que esta seja, na nossa opinião, a melhor e mais completa exposição do género que tivemos a nível nacional até hoje.

Mais, acrescentamos que, nas palavras do vice-presidente da câmara de Cantanhede, "este não é ponto de chegada, mas o ponto de partida", significando que é apenas o início da colaboração entre o projecto Geração Spectrum e a Câmara Municipal de Cantanhede.



The House on the Other Side of the Storm

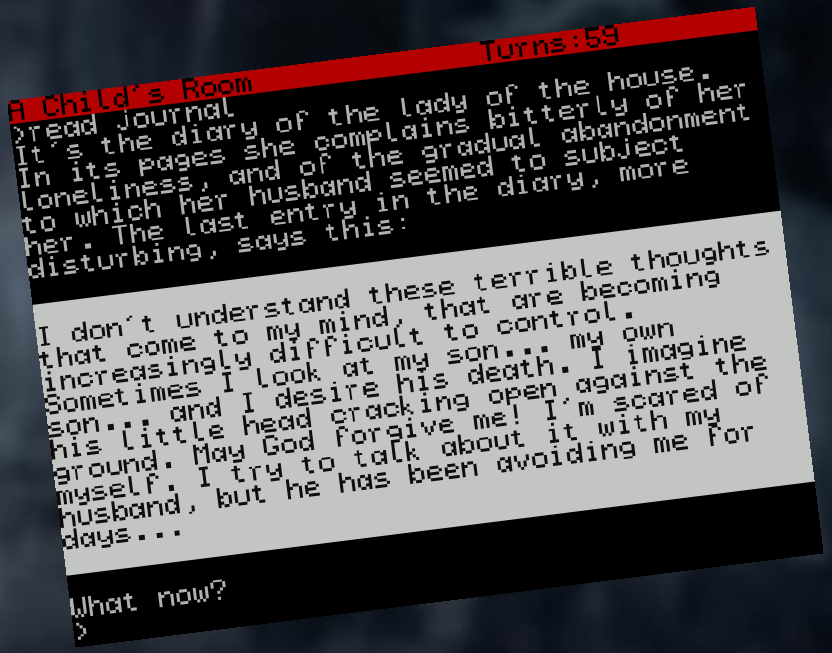


Dos nossos vizinhos espanhóis chegou uma das mais terroríficas e difíceis aventuras de texto dos últimos tempos. Primeiro em castelhano (La Casa , al Otro Lado de la Tormenta), mas devido a inúmeras solicitações de fãs, Gareth Pitchford meteu mãos à obra e traduziu-a para inglês. E em boa hora o fez, pois esta é daqueles jogos que merece ser usado e abusado por todos, e não apenas por aqueles que têm afinidades linguísticas com a língua *de nuestros hermanos*.

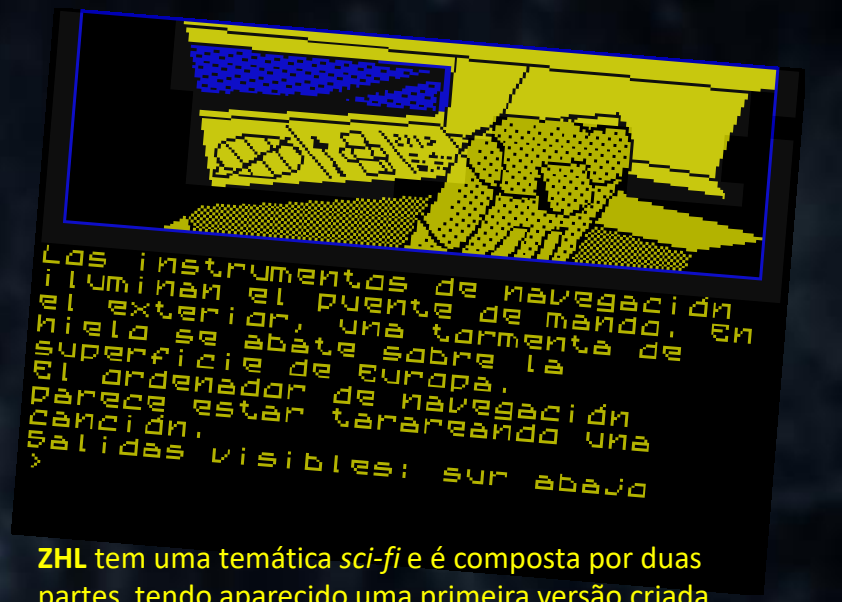
Os tons fantasmagóricos fizeram-nos lembrar uma aventura que saiu o ano passado, que inclusive foi considerada por nós como jogo do ano: Unhallowed. Assim, não é de admirar que o nosso personagem possa contactar os mortos e ouvir os ecos do passado (é sempre útil tocar esses ecos, revelam-nos uma boa parte da história). Mas tudo começa a bordo de um pequeno barco. Esse é fustigado por uma tremenda tempestade e vamos parar a uma estranha ilha, povoada de seres, os pálidos, que são tudo menos amigáveis, fazendo lembrar histórias como a Noite dos Mortos-Vivos (George Romero, 1968).

E tal como no filme de Romero, a única escapatória é uma decrépita e abandonada casa, mas que nas circunstâncias em que nos encontramos parece ser porto seguro. Começamos então a sua exploração, e aos poucos vamos também revelando um pouco a história da sinistra família que ali vivia. O ambiente é sempre muito soturno e a isso também não ajuda os constantes risos maléficos de uma criança que vamos ouvindo ao longe. Para escaparmos com vida desta aventura teremos então que descobrir o *codex* que se encontra encerrado nas profundezas da mansão e desvendar o terrível segredo da família que habitava a casa.

A morte espreita em cada canto e são muitas as armadilhas à nossa espera. Mas o elevado nível de dificuldade apenas convida a persistir, pois os textos são esplendorosos (mais uma vez fazendo lembrar Unhallowed). O mistério adensa-se à medida que vamos deslindando alguns dos quebra-cabeças, mas queremos sempre ver o que se encontra a seguir, mesmo que isso leve a que alguma criatura maléfica nos sugue a alma até ao tutano e tenhamos que recomeçar a aventura.

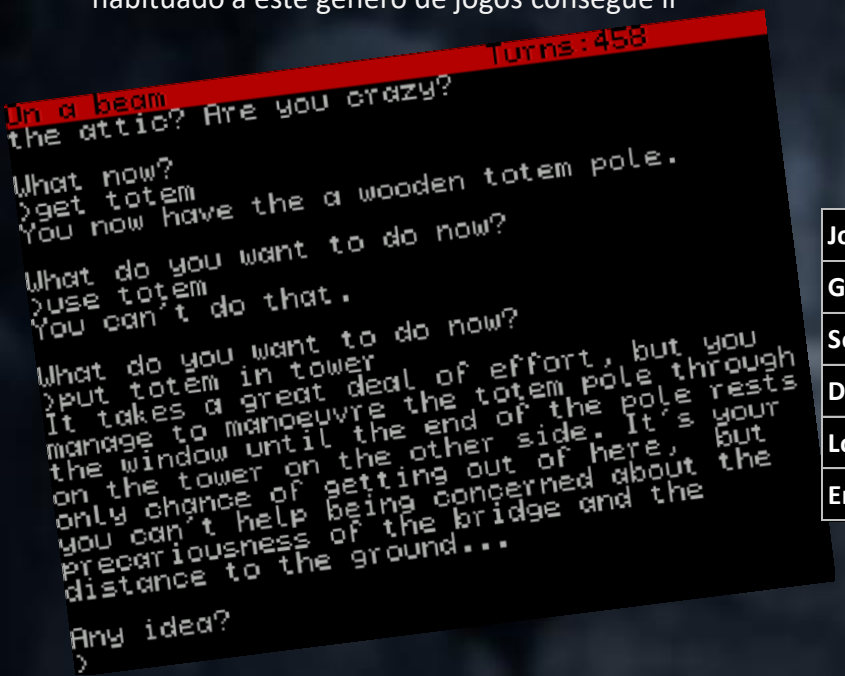


The House on the Other Side of the Storm



Um razoável conhecimento da língua inglesa (ou castelhana, se optarmos pela versão espanhola) é requisito para se conseguir avançar, doutra forma escapa-nos o sentido de alguns textos. Convém assim estar-se munido de um dicionário, pois vamos encontrar algumas palavras menos comuns, mas nada que desmotive de chegar ao fim (se o conseguirmos).

A jogabilidade é excelente, mesmo quem não está habituado a este género de jogos consegue ir avançando pouco a pouco. Não sendo propriamente uma aventura indicada para principiantes, nem por isso esses a deverão colocar de lado, pois terão oportunidade de se embrenhar numa história bastante original e escrita como se de um verdadeiro livro se tratasse. Perante isso, imagens para quê? A imaginação é tudo o que precisamos para jogar The House on the Other Side of the Storm.



Obviamente que só poderíamos dar uma nota muito elevada a esta aventura, pois estamos seguramente perante um dos jogos do ano, quem sabe seguindo as passadas de Unhallowed...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

ZHL tem uma temática *sci-fi* e é composta por duas partes, tendo aparecido uma primeira versão criada com recurso ao DAAD no início do ano. Entretanto, no último dia de 2019, saiu a Release 4, incluindo gráficos bastante interessantes e dando logo outro colorido a esta aventura "conversacional", como é chamada por *nuestros hermanos*.

Neste jogo assumimos o papel de Tod Connor, um moço de entregas que trabalha na ZHL, empresa multi-planetária de recolha e entrega de encomendas, em pleno século XXIV. Ted foi contratado para recolher um pacote misterioso, num armazém de um dos satélites de Júpiter. Mas tudo se complica, e é aqui que aparecemos nós para tentar desenvencilhar a situação.

Uma pena esta aventura apenas se encontrar (ainda) em castelhano, estivesse em inglês e seguramente teria outra projecção...

Chip Rescue

Em Chip Rescue, a principal novidade é o código ter sido todo escrito da forma tradicional, não sendo utilizadas as mais comuns ferramentas para construção de jogos de plataformas: Arcade Game Designer ou La Churrera.

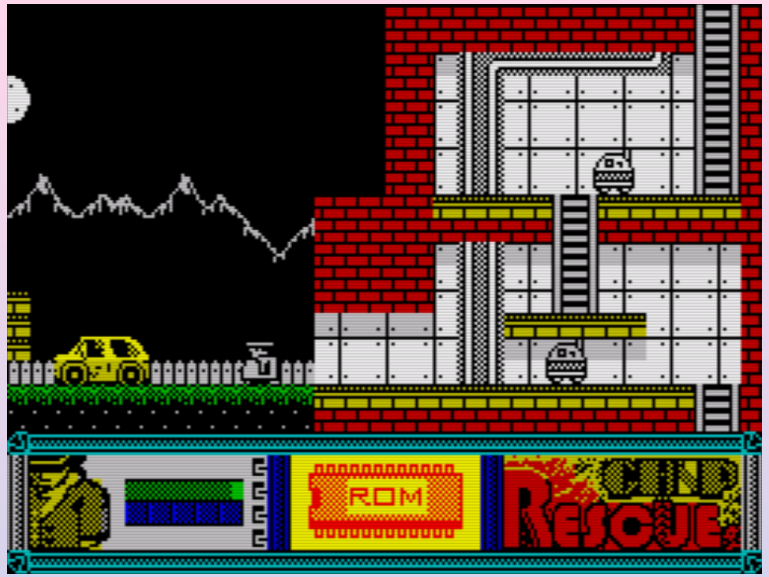
Este é o principal ponto positivo, no entanto tem algumas desvantagens, como gráficos apenas medianos, mas acima de tudo a lentidão com que o nosso personagem se desloca. Não conseguimos perceber inteiramente a história por dificuldades linguísticas (o jogo é russo), mas o objectivo é entrar no laboratório de um cientista louco que ameaça a paz mundial e recuperar as oito partes de um *chip*. Estas estão espalhadas ao longo do laboratório, mas o cientista deixou-o muito bem guardado.



Os inimigos são muitos, alguns até surreais, tendo em conta que estamos num laboratório. Assim, o próprio Conde Drácula aparece na história, sendo a melhor forma de lhe escapar, esperar que se tape com a sua capa, podendo então passar-se em segurança. Mas outros inimigos não são assim tão simples e temos que fazer uma verdadeira ginástica para apanharmos plataformas intermédias que nos permitam ficar em segurança durante algum tempo, ao abrigo dos inimigos.

Existem ainda outros obstáculos, como um tanque de ácido, robôs que disparam contra nós, picos, portas que necessitam de chaves para serem abertas, enfim, o normal neste tipo de *platformers*, mas nada que faça a diferença em relação aos muitos jogos existentes do género. Entende-se que sendo o autor um amador, quisesse testar as suas habilidades ao nível da programação, mas gostaríamos de ter visto aqui algo um pouco mais inovador. Mesmo os gráficos e a música não têm grandes rasgos, contribuindo para a sensação que tudo isto já foi feito e visto vezes sem conta.

Outro ponto menos favorável é o facto do jogo apenas suportar o *Sinclair* e as teclas não serem redefiníveis, obrigando a jogar com as habituais desse *joystick* ('6','7','8','9','0'), o que não é assim muito funcional, fazendo diminuir a sua jogabilidade. Por outro lado, Chip Rescue não é particularmente difícil, não sendo



de admirar que se termine o jogo à terceira ou quarta tentativa, baixando drasticamente a sua longevidade.

De qualquer forma, consegue entreter durante uma hora, pelo menos até se apanhar os oito *chips* e voltarmos ao ecrã inicial. Para estreia não está mau, esperemos agora que o programador ambicione outros vôos...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

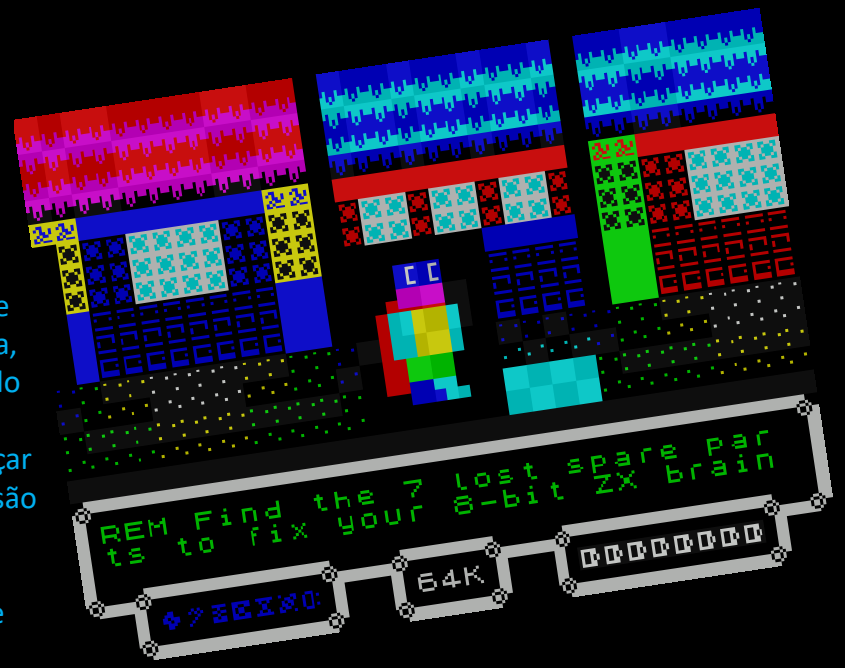
5

Brain 8

IvanBasic noticiou inicialmente Brain 8 como uma experiência à qual apenas faltava recolher as sugestões dos potenciais jogadores. Feito isso, completou o seu projecto, mas tendo em conta que Brain 8 foi muito além de uma pequena experiência, transformando-se mesmo num jogo, vamos avaliá-lo como tal. E mesmo tendo sido criado em Basic, apresenta uma complexidade grande, logo a começar nos objectivos, que nem sempre são de compreensão imediata.

Assumimos assim neste jogo a pele de Brain 8. Este quer dançar, mas infelizmente desapareceram sete partes do seu cérebro espectral (chip gráfico, variáveis do sistema, CPU, chips de memória, relógio interno, giroscópio de detecção de movimentos e a tomada eléctrica). Tem então que andar pela cidade à procura destes, só depois poderá tentar alcançar a porta de saída que o levará à tão desejada dança.

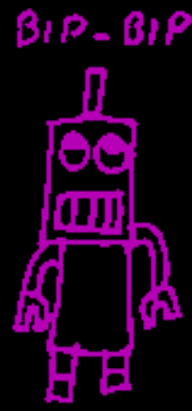
Depois de seleccionarmos as cores do nosso personagem e as teclas (processo obrigatório em todos os jogos), iniciamos a aventura. A cidade é constituída por diferentes edifícios, e teremos que entrar neles para encontrar os *chips* em falta. Estes encontram-se sempre no nível mais profundo do edifício (existem três camadas), tendo que se ir aí obrigatoriamente. Facilmente se descobre o local, pois as entradas, semelhantes a uma faixa em xadrez,



levam-nos para a camada de baixo, enquanto que as restantes portas, para a camada de cima (e eventualmente para a saída do edifício).

No entanto a tarefa é muito complicada. Temos que estar sempre com atenção aos níveis de memória (abaixo de certo valor Brain 8 fica incontrolável) e de energia. Ainda por cima encontram-se pelo caminho "BUG chips" que reduzem a energia e a memória, ou danificam os controles - depressa se aperceberão desta parte). A única ajuda são os "POW chips", que também se vão encontrando ao longo do caminho e que aumentam a memória, energia ou concedem-nos um escudo protector. Este, entre outras vantagens, protege Brain 8 do ladrão que tenta roubar os *chips* assim que os apanhamos. E como se não fosse isto tudo suficiente, o dia está de trovoada e estamos constantemente a ser atingidos por uma descarga eléctrica que nos vais roubando memória a pouco e pouco.

Obviamente que sendo o programa inteiramente criado em Basic, notam-se claramente as principais lacunas inerentes a esta linguagem de programação. O jogo não é propriamente rápido, no entanto consegue manter o interesse, se bem que nos pareça que talvez fosse aconselhado um nível de dificuldade um pouco mais baixo. Torna-se um pouco ingrato a rapidez com que perdemos memória e voltamos ao início.



De qualquer forma, o jogo serve principalmente para mostrar aquilo que se consegue fazer utilizando apenas o Basic, e nisso IvanBasic faz com mestria (tal como já havia feito com Rompetechos). Se nos abstrairmos das limitações referidas, vamos encontrar aqui uma "experiência" inovadora, agradável e imensamente colorida.

Jogabilidade										
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

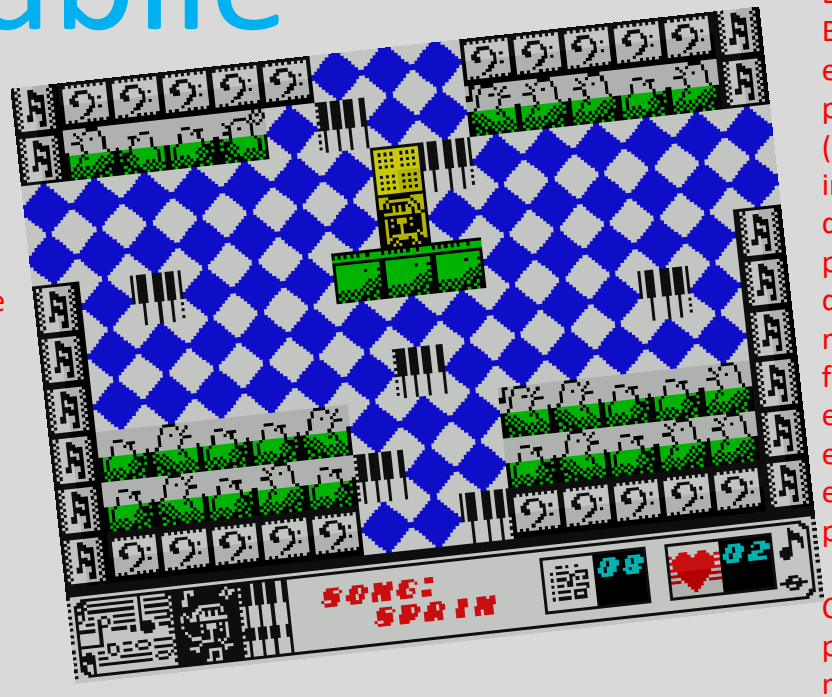
6

Birdy Cantabile

Birdy é um pequeno pardal que quer tornar-se um prestigiado maestro de música, sendo hoje precisamente o dia do seu primeiro concerto. Depois de muitos ensaios, todos os passarocos reuniram-se no salão principal para assistir à apresentação do pequeno pardal dos telhados. A agitação era muita, e todas as aves estavam em pulgas para ver os dotes de Birdy. No entanto, com tanta sacudidela de asas, as páginas da partitura voaram e encontram-se agora espalhadas pelas diversas salas. Eis a história para o novo mini-jogo de IADVD, depois de uma estreia auspiciosa com Rade Blunner.

Este jogo faz-nos lembrar um pouco os criados por Sebastian Braunert. Por um lado é pequeno, dando para descontrair por alguns momentos. Por outro, também aqui os animais e a música são predominantes. E até a nível gráfico, pese embora Sebastian use o AGD ou o SEUD, e IADVD o MK1 (La Churrera), encontramos muitas semelhanças.

Como também já perceberam, estamos perante um típico jogo de plataformas. Existem apenas nove salas, estando as diferentes páginas que se tem que encontrar, espalhadas por oito delas (a nona é a sala central). Depois de cada página recolhida, Birdy terá que a trazer até ao "The Main Hall" e depositá-la na partitura, podendo partir em busca da próxima (apenas pode carregar uma de cada vez).



Mas o jogo tem algumas nuances que o diferenciam de outros do género. Assim, existem duas peças musicais diferentes, além disso, as páginas, cada uma com a sua numeração, estão espalhadas aleatoriamente pelas salas, o que implica que cada jogo é diferente do anterior, sendo o objectivo final colocar as páginas na ordem correcta. E como é que se sabe qual a página que se encontra em cada sala? Para isso Birdy tem que primeiro ir a uma pequena caixa de música que se encontra na sala, que indica qual o número de página que ai se encontra.

É também necessário algum cuidado, pois assim que Birdy toca numa folha, automaticamente é apanhada, e não lhe resta outra alternativa senão levá-la até à partitura, podendo a melodia final ficar mutilada (experimentem a colocar as páginas numa ordem incorrecta e terão um final diferente daquele que têm quando se coloca na ordem certa). Afinal de conta, os pardais são aves afinadas e gostam pouco de desafinações. A tarefa é dificultada por algumas notas musicais que enlouqueceram e que vagueiam de forma descontrolada pelas salas, tendo que ser evitadas a todo o custo, assim como os picos que se encontram no chão. Embora comece com oito vidas, essas esgotam-se num ápice, não obstante os pardais por vezes deixarem algumas à disposição.

Como mini-jogo, Birdy Cantabile é entretimento q.b. para uma hora. Os obstáculos ultrapassam-se com maior ou menor dificuldade, e depois de passarmos várias vezes pelas mesmas salas, encontramos facilmente o melhor caminho. O maior problema é mesmo memorizar os números de página por forma a passar pelo menor número de salas possível.

Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Big Deal



Big Deal é uma conversão do velhinho Drugwars, que surgiu para PC (MS DOS) em 1984, obviamente que numa versão bastante mais simplificada, como iremos ver. É também o segundo jogo de Fahnn, depois de nos ter trazido Trine Michelson's Hot Parts, jogo com o qual Big Deal tem muitas semelhanças. E tal como no primeiro, também aqui a temática associada, estupefacientes, é susceptível de chocar muitos puritanos, que se esquecem que isto é apenas ficção e que ninguém se tornará um traficante de droga apenas por experimentar uma simulação de computador.



A ideia em Big Deal é enriquecermos. Para isso temos que ao longo de 30 dias (turnos), comprar e vender oito tipos de drogas. E tudo se passa em apenas três ecrãs. Um primeiro ecrã indica-nos as quantidades de droga e dinheiro que temos em nosso poder, assim como o seu valor de mercado. Logo aqui surge um primeiro detalhe que necessita de futura correcção e que acreditamos que o programador o faça, até porque como o próprio reconhece, ainda existe muito espaço e memória para melhoramentos. É que pelos vistos somos exímios traficantes e conseguimos uma pontuação totalmente inesperada na primeira tentativa (já o diremos como fizemos), não estando o programa preparado para ordens de grandeza tão elevadas ao nível do dinheiro ou droga em carteira (olhando para o ecrã ao lado, facilmente percebem o que queremos dizer).

Escolhendo uma das oito opções, surge um segundo ecrã que concede a possibilidade de comprar ou vender droga, em unidades de "1", "10" ou "100". Também aqui existe um pequeno *bug*, pois nem sempre a opção de comprar ou vender "100" funciona, sendo a alternativa carregar dez vezes na opção "10".

Depois de tratarmos de todas as transacções, o computador diz-nos o que mais de relevante se passou em termos de mercado, isto é, quais as drogas que valorizaram, e quais as que desceram, permitindo-nos no dia seguinte comprar ou vender de acordo com a lei da oferta e procura. Pura gestão económica, portanto, e se vem vez de oito tipos de drogas tivéssemos oito tipos de canetas, o efeito seria exactamente o mesmo. Mas não teria tanta piada, reconheça-se...

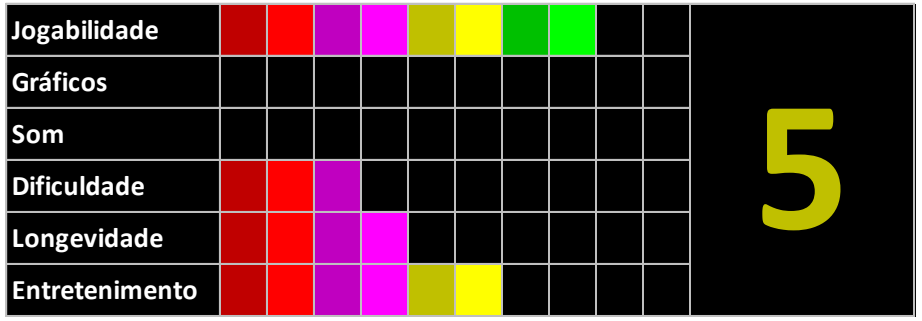
Finalmente, no final do mês é-nos apresentado o resultado das nossas actividades ilícitas, sob a forma de uma tabela de pontuações, também aqui a precisar de alguma afinação.



Mas apesar de ser um género de jogo que até achamos uma certa piada, Big Deal tem algumas limitações. Tudo se resume a comprar e vender, sabendo que se aplica a lei oferta e da procura, e portanto é muito fácil de se conseguir enriquecer. Basta comprar quando as drogas estão em baixa e vender quando estão em alta. E a maior lacuna é que não precisamos sequer de estar com atenção aos oito tipos de drogas. Basta pegar apenas na cocaína (a mais cara e que portanto origina maiores lucros), e gastar todo o dinheiro na sua aquisição quando esta está barata, aguardar uns dias para que a droga desapareça do mercado, fazendo o seu preço aumentar, e vender tudo nessa altura.



Big Deal não é assim um jogo aconselhado a todos. Quem não gosta do género, não lhe irá achar grande piada. por outro lado, estas lacunas fazem com que tivéssemos gostado mais do primeiro jogo de Fahnn, pois detinha maior número de opções e complexidade. Mas tal como o seu autor diz, Big Deal apenas tem 6K, existindo bastante espaço para melhoramentos, se tiver tempo e disposição para tal (no próprio menu inicial refere que é apenas uma "Demo Version").



Sc0tb0t



Já há muito tempo que não aparecia um jogo com o mítico monstro de Loch Ness como personagem. Este, a par do Yeti, faz parte das figuras míticas que povoam os pesadelos dos crédulos, sendo supostamente avistado por muitos (provavelmente os mesmos que avistam discos voadores vindos de outros mundos ou que pensam que os responsáveis pelos *crop circles* são alienígenas). Mas continuando, é sempre refrescante ver temáticas pouco usuais aparecerem no nosso Spectrum.

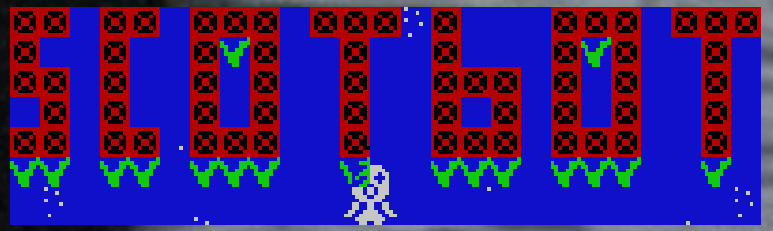
O jogo começa com um magnífico ecrã de carregamento e é fácil de perceber quem foi o artista: Andy Green, pois claro. Já nos faltam palavras para descrever as suas obras-primas, tal a qualidade e dedicação que lhes dispensa. É também uma pena que o restante jogo não acompanhe a qualidade *do loading screen*. Mas já lá vamos, primeiro a história...

O monstro de Loch Ness fartou-se de ver constantemente os turistas a invadirem a sua casa (isto é, o lago). Uniu então forças com alguns terríveis seres mitológicos, que se tornaram famosos por expulsarem o povo escocês da sua terra natal, subjugando assim toda a região. E eis que um grupo de cientistas decide criar Sc0tb0t, um pequeno robô muito audaz e ágil, última esperança para derrotar os monstros e libertar a Escócia. Mas a tarefa não é fácil, pois Sc0tb0t, para cumprir com a missão, tem que derrotar Selkie, ScottishFaeries, Tatty Bogle e Kelpie, e, por fim, o próprio Nessie (nome pelo qual é conhecido o monstro).

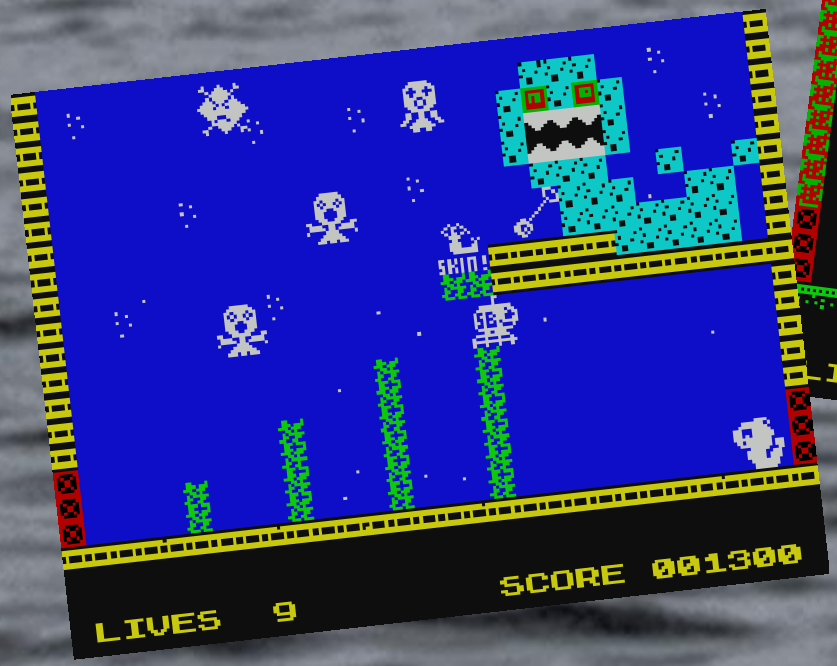
Estamos assim perante um típico jogo de plataformas criado através do Arcade Game Designer, embora não tenha a referência, na senda de Manic Miner e outros do género, que se desenrola ao longo de 27 níveis, recheados de monstros e obstáculos que temos que evitar, ao mesmo tempo apanhando as chaves e outros objectos que permitem abrir as portas que levam ao nível seguinte. Originalidade é coisa que não abunda por aqui, pois este tipo de jogos desde 1983 que são lançados regularmente, e Sc0tb0t não tem nada que o distinga dos restantes.

Não existindo um tempo limite para se passar cada nível (ao contrário do que se passava com Manic Miner, por exemplo), apenas nos limitamos a escolher o momento e posição certa para saltar, não havendo qualquer pressão para tomar decisões rápidas. Embora qualquer descuido seja fatal, temos todo o tempo do mundo para colocar o nosso robô na posição propícia para evitar o inimigo. Assim, terminar o jogo é apenas uma questão de perseverança, e não será de estranhar que o jogador médio o consiga completar ao final de duas ou três tentativas.

O jogo também não se encontra devidamente afinado, convivendo ainda com alguns *bugs*. Por exemplo, no ecrã da página seguinte o nosso robô tinha a possibilidade de apanhar uma chave ou, em alternativa, começar por activar uma caixa de diálogo que descreve o adversário e níveis seguintes. Optámos por apanhar a chave em primeiro lugar, até porque estava numa posição mais baixa na árvore, abrindo imediatamente a porta de saída. No entanto, quando activámos o diálogo, a porta voltou-se a fechar, ficando o nosso robô irremediavelmente bloqueado no nível, não restando outra alternativa que sair e voltar a carregar o jogo. Custa a entender...



Sc0tb0t

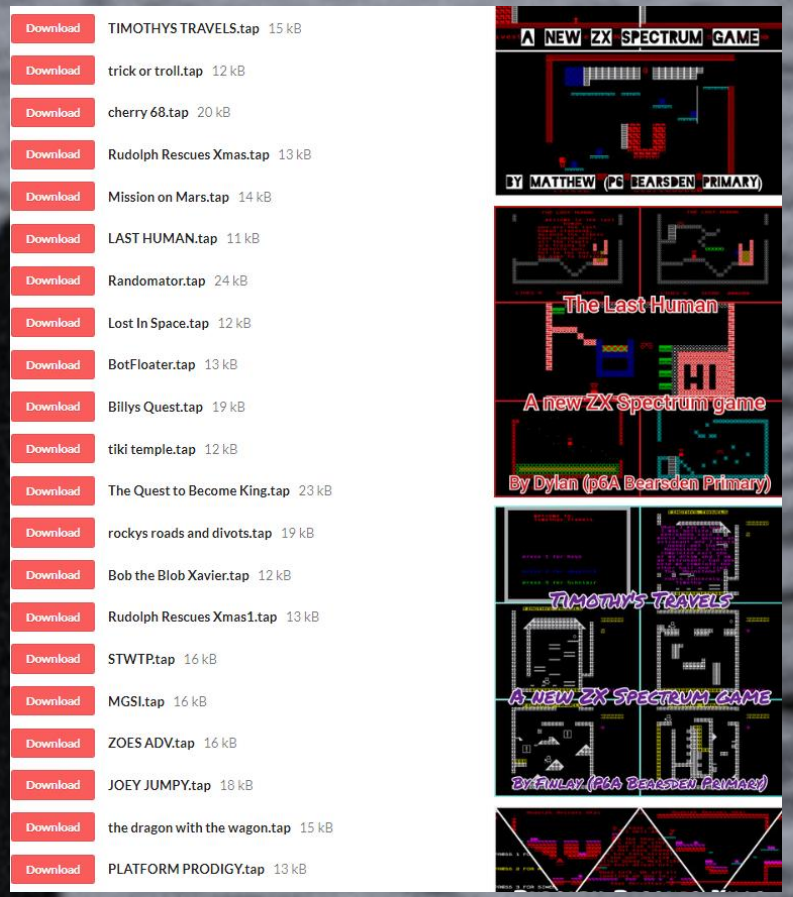




Os gráficos também são desinspirados e os cenários banais, não criando o incentivo necessários para se tentar ultrapassar o nível e ver o que se encontre a seguir. Parece-nos que o programador começa agora a dar os primeiros passos com os motores de criação de jogos e terá muita margem para progredir. Esperemos que o faça, pois além da técnica exigida a quem trabalha nesses motores, e não sendo artista gráfico, deverá ter imaginação suficiente para criar cenários apelativos (veja-se o caso de Jaime Grilo e Sebastian Braunert, por exemplo, que registam uma grande evolução desde os seus primeiros jogos).

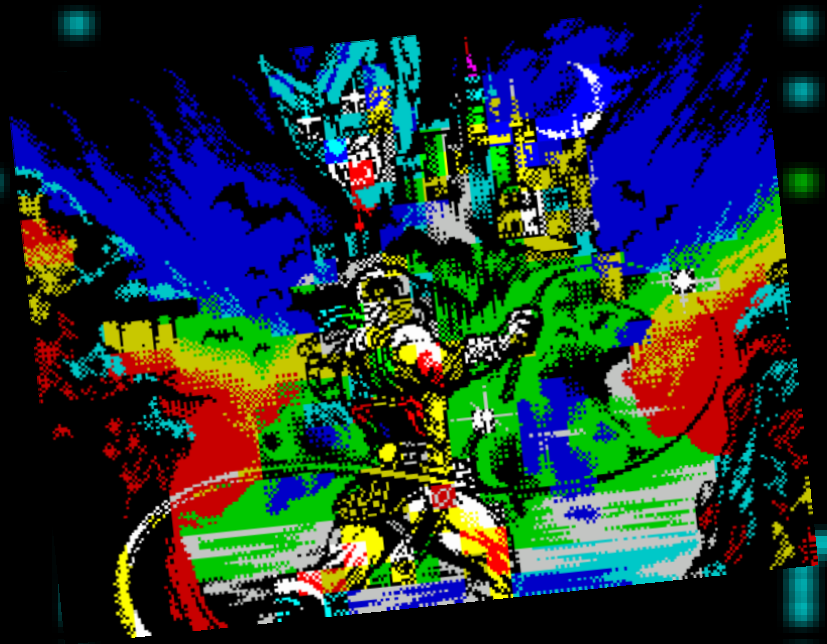
Vamos também aguardar com expectativa os seus próximos jogos, mas até lá, Dougie Mcg é também professor de uma escola primária (Bearsden), irá ensinar os seus alunos a trabalharem com o AGD e a lançarem os seus próprios jogos.

Jogabilidade											**4**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Foram 19 os jogos criados pelos alunos da **escola primária de Bearsden**, todos entre os 10 e 11 anos. Dougie Mcg (ver análise de Sc0tb0t), ensinou-os a trabalhar com o AGD e estes conceberam os seus próprios jogos de plataformas, alguns de fazer inveja a muito pretendente a programador. Foi até criada uma página para o efeito, onde os jogos poderão ser descarregados na íntegra.

Castlevania: Spectral Interlude



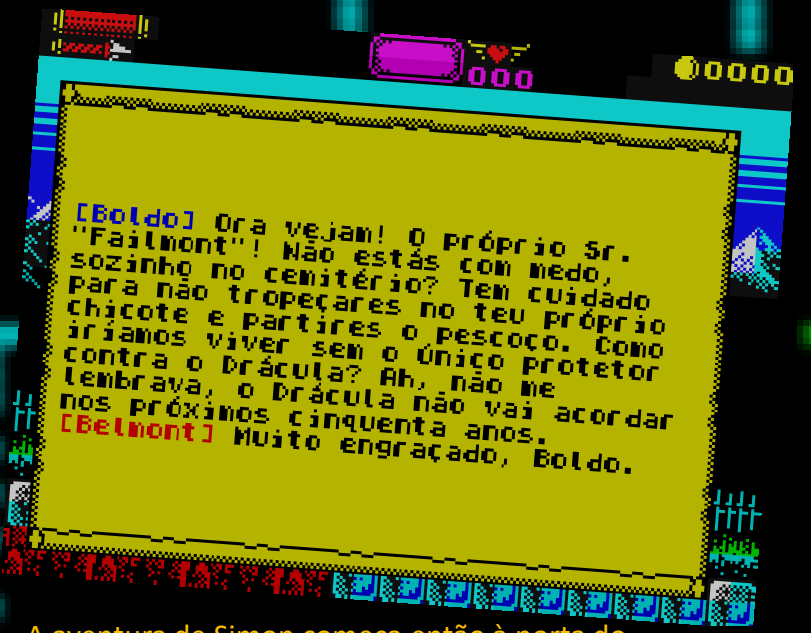
Castlevania é já uma instituição. O primeiro jogo apareceu em 1986 para a Famicom e desde ai saíram dezenas de versões para os mais diversos sistemas. No entanto o Spectrum estava esquecido. isto até em 2015 SaNchez lhe pegar e criar aquele que é unanimemente considerado com um dos melhores jogos a aparecer para a plataforma da nossa preferência. E agora, em 2019, o jogo aparece finalmente traduzido para português.

As aventuras de Castlevania focam-se na guerra entre o clã Belmont (lendários caçadores de vampiros), e o Conde Drácula, figura muito conhecida de todos através do romance de Bram Stoker, baseado na história verídica de Vlad III, também conhecido como Vlad Drácula ou Vlad, o Empalador (não é necessário explicar a razão). Todos os cem anos, Drácula ressuscita e um elemento da família Belmont tem a obrigação de derrotá-lo, antes que este consiga tomar sob o jugo do mal o domínio do mundo.

Estamos então em pleno século 19. Várias décadas passaram desde o glorioso dia em que Alucard salvou Richter Belmont e evitou a ressurreição de Drácula. O mundo tem o seu tão esperado descanso. Com o desaparecimento do Mestre das Trevas, os ímpios monstros acalmaram, mesmo à volta do seu castelo destruído.

Mas quando pertences a um clã que existe com o único propósito de lutar contra o mal, o tempo de paz pode ser muito mais perigoso do que as batalhas com criaturas mais ferozes. Essa simples verdade viria a ser pessoalmente aprendida pelo filho de Richter, Simon Belmont, assim chamado em homenagem ao seu herói ancestral. Ano após ano, passou o seu tempo em treino infrutífero, perdendo lentamente a esperança de realizar algo importante na sua vida. Algo maior do que pacificar os esqueletos que deambulam num cemitério local por algum motivo desconhecido.

No entanto, foi exactamente o que teve que fazer neste dia fatídico. E assim, Simon, relutantemente foi para o cemitério, desconhecendo que iria percorrer um caminho que ia mudar não só a sua vida, mas o futuro de todo o clã.



A aventura de Simon começa então à porta do cemitério munido apenas com um chicote. Os esqueletos são o primeiro obstáculo, e de cada vez que Simon lhes dá uma chicotada certeira, estes desaparecem, deixando para trás uma moeda de ouro, ou se tivermos sorte, uma bolsa um pouco mais recheada. Estas ficam disponíveis durante alguns segundo, pelo que então desaparecem, mas devem ser apanhadas, pois o dinheiro é fundamental para se conseguir adquirir melhores armas. E estas vão ser necessárias bem mais à frente quando defrontarmos os guardiões dos altares ou o próprio Conde Drácula. Não se pense que este se assusta perante a visão de um simples chicote, mesmo que reforçado a metal.

Castlevania: Spectral Interlude

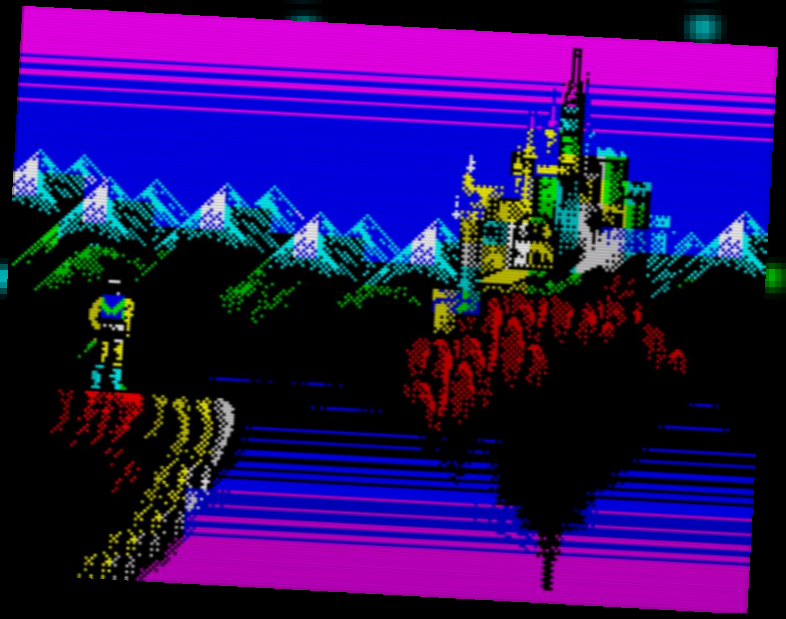


Nesta primeira fase não há que enganar, é andar ao longo do cemitério, pois não existem (para já) mais caminhos disponíveis. Mas em breve Simon chega a uma bifurcação, se for para baixo vai encontrar Joseph, que o mete então a par da tarefa que tem que desempenhar e dá também algumas dicas. Só depois convém que se comece a explorar todos os recantos, sabendo que alguns apenas serão desvendados após Simon ir à cidade e adquirir um mapa, peça fundamental para descobrir onde se encontram também as peças de altar e outros objectos úteis. Aliás, na cidade convém visitar todas as lojas, pois é ai que vai conseguir reforçar o chicote, comprar outras armas, etc..

Depois de Simon encontrar as várias peças de cada um dos sete altares, deve depositá-las no altar (o mapa ajuda na tarefa), defrontando então um guardião. Cada um deles tem os seus truques, mas todos fazem os esqueletos e outros monstros que vagueiam pela cidade parecerem autênticos meninos de coro. Se tivermos a arte para os derrotar, estes deixam uma prenda, sejam umas botas que permitem um salto duplo, ou outra coisa qualquer, mas serão sempre objectos fundamentais para se conseguir avançar mais um pouco na aventura e conseguir alcançar itens que à primeira vista pareciam inalcançáveis.

Os gráficos, como podem ver nos ecrãs que deixamos, são algo de extraordinário, ao nível daquilo que SaNchez já nos tem dado a provar (Aliens: Neoplasma ou Mighty Final Fight, por exemplo). A música é outra obra de mestre, provando que SaNchez não deixa nada ao acaso e que todos os elementos da sua equipa estão no topo.

Castlevania é assim uma obra prima. É daqueles jogos que não descansamos enquanto não o terminamos. Isto não vai ser tarefa fácil, pois a cidade e o castelo são enormes, com imensos pontos para explorar, os guardiões são umas autênticas bestas de força e de manha, e do Conde Drácula nem vale a pena falar. São muitas horas aqui passadas até se conseguir explorar tudo e derrotar este formidável adversário, no entanto o jogo é um vício terrível, ainda mais com o atractivo extra de todos os diálogos estarem agora em português.



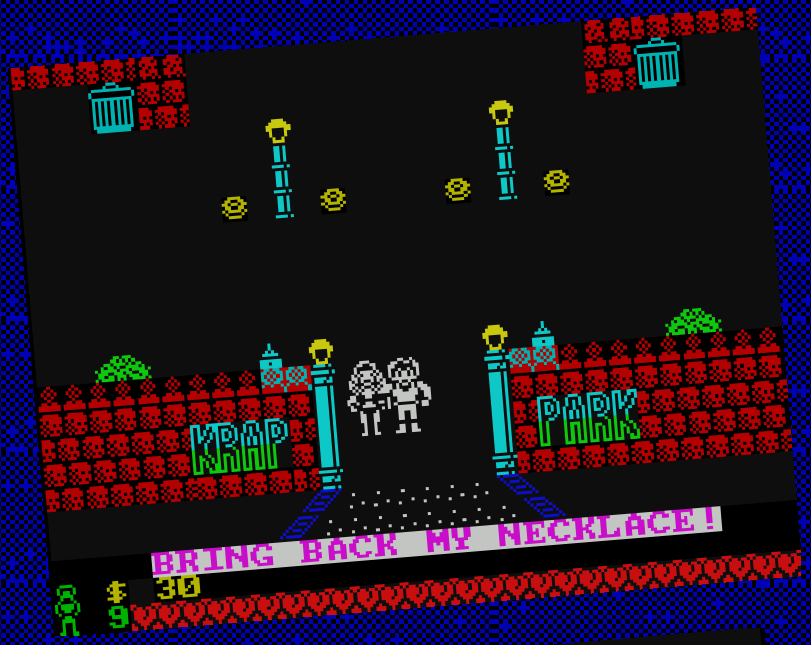
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

10

Krap Park

Krap Park é já o terceiro jogo criado por Jaime Grilo em 2019, depois da aventura épica em quatro partes de Laetitia, e de Restless André (este a acompanhar a revista Espectro #4, ainda por ser lançado). E apesar de ser criado à mesma com o Arcade Game Designer (tal como os restantes jogos do Jaime), Krap Park tem contornos diferentes, isso porque para se conseguir avançar no jogo tem que se ir cumprindo com uma série de tarefas numa certa sequência. Mas comecemos pelo início da história...

O jogo, tal como o título dá a entender, desenrola-se ao longo de 43 ecrãs num parque que se prendia pacífico, mas que apesar de ter polícias em todos os cantos, convivem irmãmente com rufias, cães raivosos e outros perigos que não deveriam fazer parte de um espaço de lazer. Precisamente o líder dos rufias roubou o colar de Paula, a nossa namorada, e se não queremos perder o seu amor, teremos que o recuperar (o colar, bem entendido). Assim, o primeiro passo é encontrar o líder dos rufias, sendo-nos então exigido uma série de objectos para que o colar seja devolvido. Da lista de objectos exigida pelo rufia constam coisas tão estranhas como 100 usd, uma picareta, uma pá, uma tesoura de jardim, um bikini, um vestido sexy, um par de algemas (marotices?), um par de óculos de sol e duas garrafas de uísque. Deverá estar a preparar uma festa de arromba, embora nos escape o que o rufia pretende fazer com a picareta e com a pá, mas não deverá ser nada de bom, certamente.





Nem todos os objectos são apanhados de forma imediata, para se alcançar alguns é necessário que antes tenham sido cumpridas certas condições. É assim fundamental ler-se as instruções do jogo, doutra forma andaremos perdidos pelo parque sem saber o que se fazer. Deixamos assim algumas indicações básicas que devem ser tidas em conta antes de nos aventurarmos neste parque "krap", como diz o título.

- 100 usd

Jason começa o jogo com 20 usd no bolso. Tem duas hipóteses de acumular mais dinheiro a fim de atingir os 100 usd: apanhar todas as notas de 10 usd que se encontram espalhadas por todo o parque e/ou assaltar as mulheres que estão no parque, roubando-lhes 10 usd de cada vez. No entanto, Jason vai ter que gastar algum dinheiro na aquisição das garrafas de whisky (20 usd cada), e nem todos os bêbados têm uma garrafa à disposição, roubando-lhe 10 usd de cada vez.

- Picareta

Para apanhar a picareta, e dado que esta se encontra num local perigoso (em contacto com fios eléctricos), Jason terá que apanhar primeiro as duas luvas de protecção. Mas para isso necessita de passar os dois cães raivosos que são apaziguados com os dois ossos que se encontram enterrados na parte norte do parque. Mas para os encontrar terá que ter a pá em seu poder.

- Tesoura de jardim

Para aceder ao local onde se encontra a tesoura, Jason terá que encontrar o relógio do rufia, perdido num dos inúmeros caixotes do lixo espalhados pelo parque.

.

Krap Park

- Bikini e vestido sexy

Têm as mulheres de boas virtudes. Mas cuidado, pois quando os roubamos às mulheres (sacamos também 10 usd), estas ficam nuas e gritam por ajuda. Os guardas do parque accionam então o alarme e Jason terá que encontrar o dispositivo de desactivação. Só então deixará de ser perseguido por esses.

- Par de algemas e óculos de sol

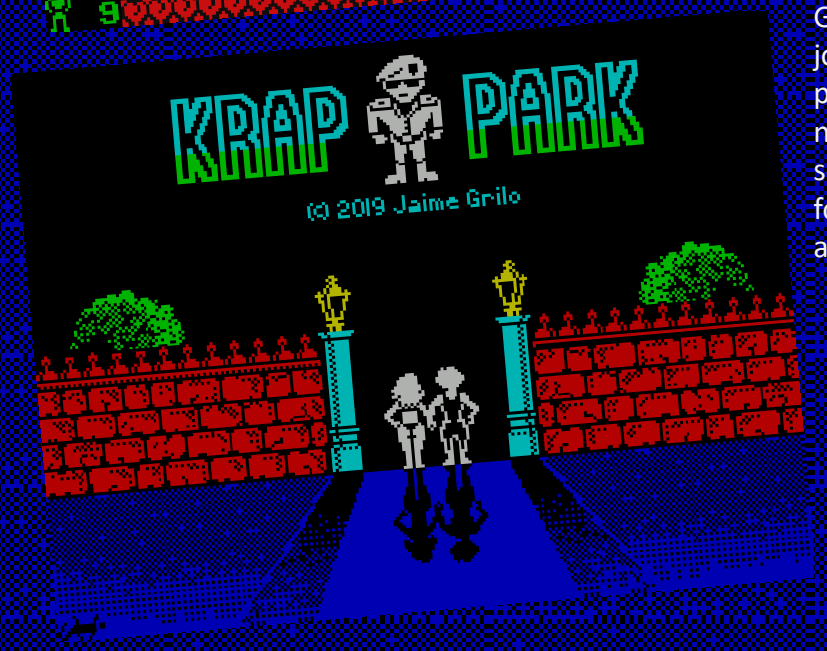
Quando se recolhe o par de algemas e os óculos de sol, o alarme é accionado e os guardas do parque perseguem Jason. Mais uma vez terá que encontrar o dispositivo de desactivação do alarme.

- Garrafas de whisky

Para obter as duas garrafas de whisky, Jason tem que as pedir aos bêbados que se encontram espalhados pelo parque. Caso tenham uma garrafa para lhe dar, cobram 20 usd, doutro modo roubam-lhe 10 usd.

Tendo presente estas orientações, poderemos então começar as deambulações pelo parque em busca do colar de Paula. Em termos de mecânica, faz-nos lembrar Quahappy, isso porque a acção é vista de cima, os personagens movem-se de maneira semelhante, e existe também alguma repetitividade, sendo-nos exigindo passar pelos mesmo locais várias vezes. Assim, os 43 ecrãs existentes, na prática representam muito mais, pois terão que ser ultrapassados repetidamente. A páginas tantas já conhecemos as manhas de todos os inimigos e a tarefa fica bastante mais facilitada. Não que o jogo seja particularmente difícil, até porque a maior dificuldade é mesmo encontrar o local dos vários objectos.





Uma curiosidade engraçada: o jogo foi sofrendo várias mudanças ao longo do seu processo de desenvolvimento, e algumas dessas mudanças, nomeadamente as gráficas, melhoraram significativamente a própria jogabilidade.

Quem conhece os restantes jogos de Jaime Grilo, sabe precisamente o que aqui vai encontrar. Destacamos, no entanto, três pontos. O primeiro, a excelente música, da responsabilidade de Ironman, que no modo 128K acompanha todo o jogo. Depois, e como já é habitual, o lindíssimo ecrã de carregamento de Andy Green. E terceiro, a possibilidade de dois modos de jogo diferente, o normal, onde os diferentes ecrãs passam de forma imediata (aquilo que acontece normalmente com os jogos criados no AGD), o segundo, *Screen Magic*, onde os ecrãs passam de forma gradual. Pode parecer estranho ao início, mas é apenas questão de habituação.

Jogabilidade										**7**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Percy Penguin in the Present Palaver



Temos tido temperaturas bastante altas em Portugal, portanto, sabe sempre bem dar uns mergulhos, tomar uns refrescos, ou então, ir apanhar prendas para o Pólo Norte. É isso que nos propõe John Davies, num jogo que tem vindo a desenvolver há algum tempo no Arcade Game Designer, partilhando volta e meia os avanços com a comunidade, nos fóruns do facebook. Tomamos então as dores de Percy, um pinguim muito caridoso e que se ofereceu para recuperar os 50 presentes que o descuidado Pai Natal, que já deveria estar com uma boa piela, deixou cair do seu trenó. As prendas encontram-se agora espalhadas pela floresta e Percy tem, não só que as recuperar a todos, mas trazê-las de volta para a cabana do Pai Natal. E isso tudo num tempo limitado (60 minutos), pois não podemos desiludir as criancinhas que esperam pelas tão aguardadas prendas.

Como já perceberam, este é mais um típico jogo de plataformas, indo beber toda a sua inspiração a Manic Miner. Inclusive o grau de dificuldade, que nos parece excessivo. Quando o mítico jogo de Matthew Smith saiu, já faz 36 anos, éramos crianças e tínhamos aptidão (e paciência) para este tipo de exercícios. Agora, que na grande maioria somos quarentões (ou mais), queremos é sopas e descanso, e um jogo como estes apenas contribuí para termos pesadelos com o Pai Natal, renas e outros seres semelhantes...

Apesar desta crítica ao grau de dificuldade, não se pense que estamos perante um mau jogo. Nada disto, eventualmente, quem conseguir ultrapassar a inicial



frustração de perder as 12 vidas no mesmo local, vai encontrar divertimento para umas boas horas. Por outro lado, os masoquistas vão adorar o jogo, ainda mais quando existe um ou outro ponto de morte súbita (isso também acontecia com os jogos de Matthew Smith). São 26 os ecrãs com prendas espalhadas. Apenas num não temos com que nos preocuparmos em recolher os presentes perdidos, mas nem por isso é mais fácil de se ultrapassar. E como se não fosse pouco, depois de chegarmos ao último ecrã, teremos que fazer todo o caminho de volta para entregar as prendas ao Pai Natal. Masoquismo a dobrar, portanto...

Graficamente Percy Penguin está bem conseguido. Sprites engraçados e alusivos ao tema do Natal, um

Percy Penguin in the Present Palaver



pinguim que dá saltos que desafiam a lei da gravidade, e cenários muito coloridos convidam a permanecermos por aqui até ao fim. E que dizer do ecrã de carregamento da autoria de Andy Green? Palavras são escusadas, basta olhar para a imagem e tirar as devidas conclusões. Mais uma obra-de-arte...

Depois, a melodia, ou melhor, as melodias são do melhor que já se viu. Não interessa que nos tire a concentração, jogar com a música ligada cria logo outro ambiente. E podemos ir mudando-as ao longo do jogo, mais um pormenor agradável por parte do seu autor, que não descurou estes pequenos mimos.

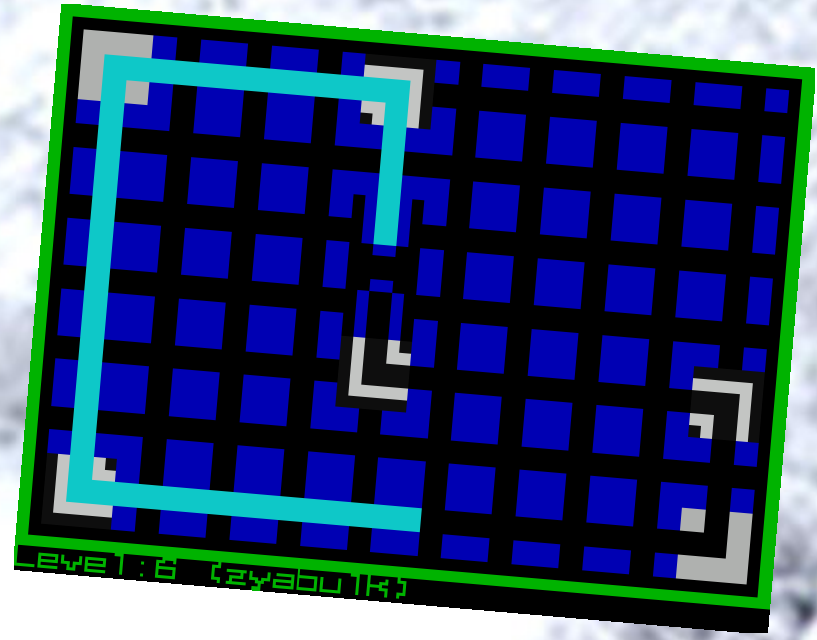
Percy Penguin in the Present Palaver é assim um jogo refrescante, bastante indicado para a época. Confessamos que inicialmente não lhe achámos grande piada, mas à medida que fomos avançando, foi-se entranhando, provocando o vício. Ainda por cima gratuito, embora um pequeno donativo seja sempre possível (e merecido).

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	7

Simon Ferré converteu **Lafix II** do sistema operativo Symbian, usado no telefone Nokia N8, para o ZX Spectrum.

Foi programado em Basic, apenas com um pequena rotina em código máquina para desativar a chave de interrupção. O jogo inclui 135 níveis, com pontos de controlo acedidos através de uma senha.

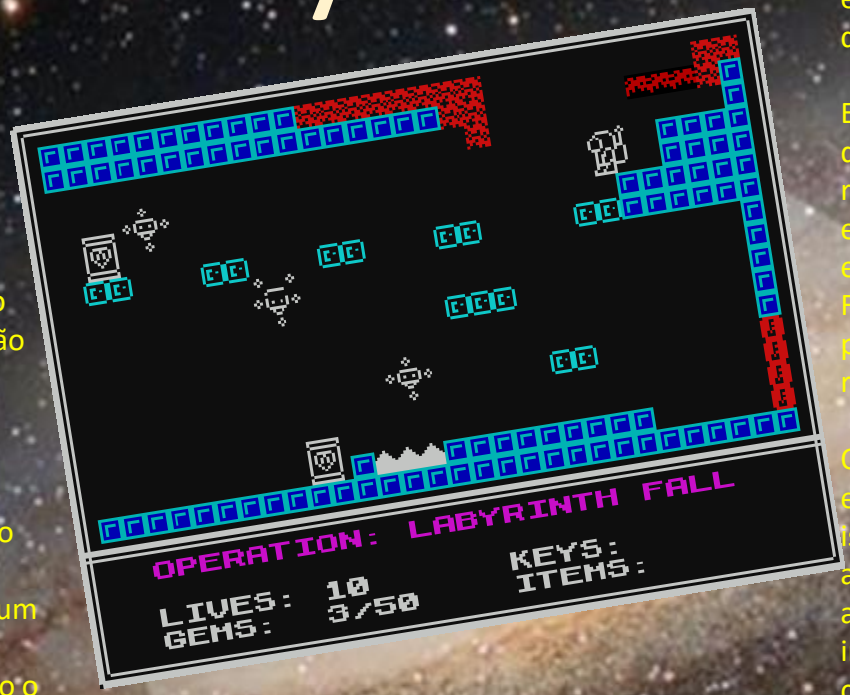
O objectivo é mover os espelhos dispersos pelo ecrã, de modo a que se crie um fluxo de luz contínuo entre o ponto inicial e final. Pelo meio muitas armadilhas, fazendo lembrar, com as devidas reservas, Deflektor, um clássico de 1987 de Costa Panayi.



Operation: Labyrinth Fall

Ross Adkin, depois da brincadeira com Advanced Lawnmower Simulator Vs Zombies, lança um novo jogo, desta feita com um tema muito actual e para o qual as pessoas estão (finalmente) a despertar. Já não era sem tempo...

Estamos assim em 2199 e a população já excedeu largamente todos os limites e recursos do planeta, estando o futuro da raça humana em risco. Foi então formado um grupo com o objectivo de encontrar planetas que possam albergar vida. Foi encontrado um bastante promissor, "GJ1214b", mais conhecido por "Waterworld" ou simplesmente "Terra 2". Entretanto o avanço da tecnologia permitiu produzir uma fonte energética sustentável, mas cara, sendo fundamental para que se consiga estabelecer a primeira base humana. A operação Labirinto é a primeira missão tripulada a este novo planeta, levando consigo 50 módulos de energia e instruções para a montagem da base. No entanto, poucos meses antes de chegar a "Terra 2", aconteceu um imprevisto na nave, e esta foi obrigada a aterrar no planeta "Kepler-413b", os danos foram significativos, as comunicações perdidas, dando



a entender que a tripulação não sobreviveu ao acidente.

Além da perda de vidas, o impacto económico foi brutal, pois os custos de produção dos módulos de energia são altíssimos. A esperança é que estando estes módulos muito bem acondicionados, tenham escapado sem danos de monta à colisão da nave com "Kepler-413b". Para isso foi criado um grupo de resgate, comandados por adivinhem quem?

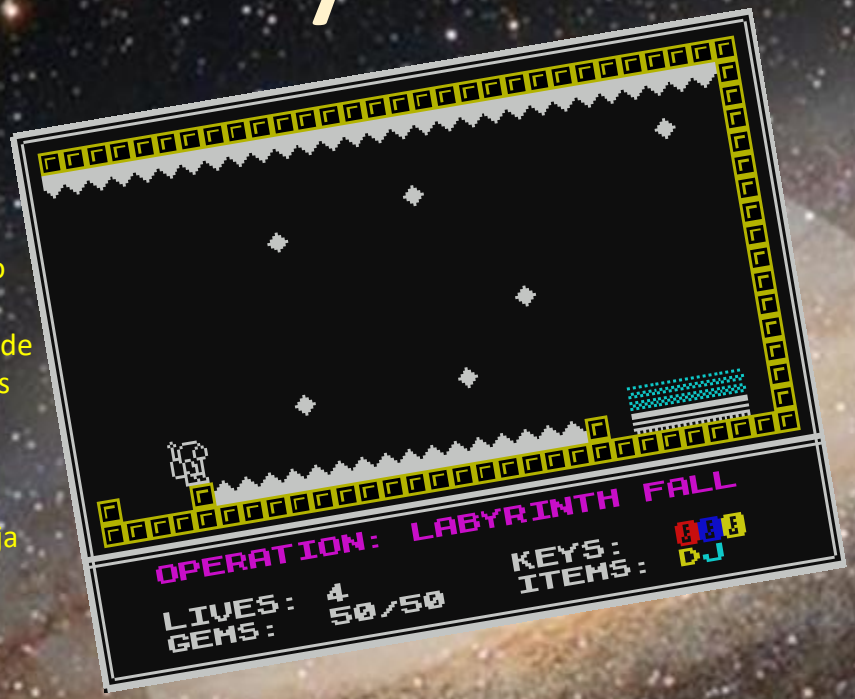
Exactamente, por nós. Mas a missão não vais ser fácil, pois não se sabe o que aconteceu à tripulação envolvida no acidente e desconhece-se os perigos deste planeta aparentemente hostil.

Está dado o mote para um típico jogo criado através do Arcade Game Designer. São cerca de 30 ecrãs recheados de inimigos e obstáculos para ultrapassar, em cenários não muito inspirados, infelizmente. No entanto, surpreendentemente, Operation: Labyrinth Fall consegue manter o interesse e convida o jogador a perseverar, tentando descobrir o que se encontra nas restantes salas.

O objectivo é claro, encontrar os 50 módulos de energia e levá-los para o cais de embarque, no entanto isso requer alguns truques. À medida que vamos avançando nos cenários, rapidamente nos apercebemos que alguns dos módulos estão em locais inalcançáveis. É óbvio que nos falta alguma coisa (ou coisas) para chegar até eles. Por outro lado, algumas passagens estão fechadas, pelo que é necessário encontrar as chaves que as desbloqueiam.

Só depois de entrarmos em novos mundos (ou salas, se preferirem) é que vamos encontrar os dois objectos fundamentais para chegar aos módulos que caíram em posições menos vantajosas: uma broca, que permite furar paredes ou chão (rapidamente se descobre as partes que podem ser perfuradas), e um *jetpack*, que permite obviamente voar.

Operation: Labyrinth Fall



E esta variedade na acção, a par da música (já lá vamos), é precisamente aquilo que nos encantou no jogo. Ao invés de termos apenas um típico jogo de plataformas, ainda mais criado com o AGD (ao final de algum tempo começam a parecer todos iguais), Ross Adkin encontrou uma forma de aumentar a sua atractividade. Sendo a jogabilidade realmente boa, quem se atrever a experimentar este Operation: Labyrinth Fall, tentará seguramente ir até ao fim, seja aos saltos, a voar, ou a perfurar paredes.

E o melhor para o fim: a música. São diferentes melodias que nos acompanham ao longo do jogo, verdadeiras pérolas da *synth pop*, como é o caso de Jean Michel Jarre, e que dão um ambiente muito apropriado à temática e aos cenários. Realmente é uma pena que o programador não se tenha associado a um artista gráfico, pois conseguiria fazer com que Operation: Labyrinth Fall se tornasse uma referência nos jogos criados através do AGD. De qualquer forma, não se perde nada em embarcar nessa aventura, é diversão garantida para pelo menos umas horitas...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	6



Fazendo jus ao célebre refrão do malogrado Ian Dury, Sex, Drugs & Rock'n'Roll, Fahnn terminou a trilogia de programas em Basic, iniciada precisamente com sexo, em Trine Michelson's Hot Parts. Depois de sermos bem sucedidos na indústria pornográfica, e quiçá para aumentar os rendimentos, fizemos carreira como traficante de droga em Big Deal. Agora, o autor (re)lançou **Muso**, isto porque o jogo foi escrito em 1988, mas que tivéssemos tido conhecimento, ainda não tinha visto a luz do dia. Viu agora, e ao nele embrenharmo-nos, percebemos imediatamente a razão pela qual tinha ficado escondido: o jogo não está finalizado, contendo alguns *bugs* que fazem com que se entre directamente na listagem. Além disso, e apesar do jogo ter bastante opções, não são inteiramente lógicas e funcionais, levando a que não nos cativasse por ai além.

Robot: the Impossible Mission

Nesta primeira deambulação (completa) de Simon Ferré pelo AGD, pelo menos a acreditar naquilo que diz, consegue apresentar-nos uma aventura muito agradável. Todos sabemos que esse motor, se por um lado permite que quem não perceba de programação possa com alguma facilidade criar jogos, por outro, esses não variam muito na sua mecânica. Por isso os autores tentam criar pequenas variantes que lhes trazem algum "sal". E Ferré, sem trazer grandes inovações, consegue fazer com que o jogo tenha encontrado um espaço próprio.

Nesta missão impossível controlamos um pequeno robô que se encontra num lugar estranho, mas pelos vistos muito bem defendido, com guardas a patrulharem todos os cantos. Os detalhes da sua missão são muito obscuros, a única coisa que se sabe é que tem que encontrar a saída deste lugar. Mas ainda antes, poderemos escolher o nível de dificuldade. Aconselhamos a começarem com o nível mais fácil. Neste nível o robô perde pouca energia à medida que se vai movimentando (usa uma bateria), e os inimigos não o afectam (apenas o fogo causa dano). Pode parecer que a aventura se torna demasiado fácil, mas o local é um labirinto de 64 salas, algumas escondidas ou a necessitarem que antes se use um objecto para se poder desimpedir a passagem.



Depois de se fazer a devida exploração no nível mais fácil, podemos então passar para o médio. Aqui os inimigos já fazem mossa e a bateria também tem menor autonomia. Mas já tendo o mapa na nossa cabeça (e também no canto superior direito, um dos pormenores deliciosos deste jogo), o principal problema será mesmo escapar aos guardas e *lasers* embutidos nas paredes. Mesmo com cinco vidas a tarefa não é fácil, pelo que quem quiser aventurar-se pelo nível mais difícil, é bom que antes tenha passado pelos restantes.

Neste cenário futurista o robô vai encontrando alguns objectos, que sozinhos ou em conjugação com outros, permitem desbloquear algumas portas e outros obstáculos. Sem eles não avançaremos muito na aventura, pelo que será bom começar a procurá-los logo de início. E havendo 64 salas, com ligações nem sempre óbvias, é fundamental irmos consultando o mapa com regularidade. Algumas passagens são complicadas de serem encontradas, mas se olharmos para a disposição das salas no mapa, teremos algumas dicas do local onde se encontram os pontos de ligação. Por outro lado, nem todos os pontos onde se pode usar os objectos que apanhamos estão indicados. Em alguns caso, apenas após a devida exploração dos cenários, encontramos forma e local de os utilizar. O autor do jogo não quis facilitar a vida em demasia, e achamos que fez muito bem, dizemos nós.

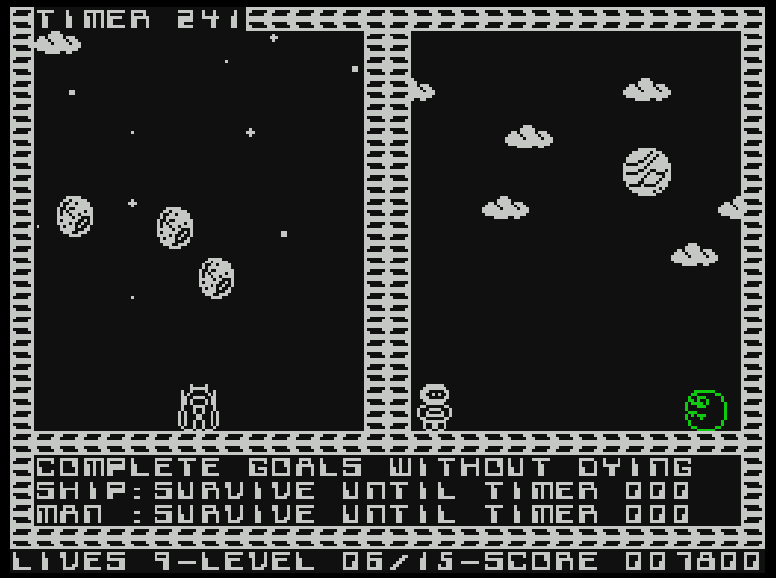
A jogabilidade é outro dos pontos fortes deste jogo. Assim, os desafios, mesmo sendo difíceis, são lógicos, e convidam sempre a tentar descobrir a solução, mesmo quando passamos longos minutos à procura de pontos de ligação para outras salas. No entanto, sentimos falta de uma pequena melodia, pois o silêncio reina neste mundo, apenas os passos e tiros dos nossos inimigos dão alguma alegria e esbatem um pouco a monotonia. Os gráficos são funcionais, sem grandes rasgos, e nem sequer é utilizado o ecrã na sua totalidade, mostrando que neste aspecto o autor ainda poderá progredir bastante. Acrescentava-se uma melodia catita, que não fizesse perder a concentração, encomendava-se um *loading screen* ao Andy Green, dava-se um retoque ou outro a alguns dos *sprites*, e este robô teria capacidade para alcançar outros vôos...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Being Left Is Not Right

Em Being Left Is Not Right, Carlos Pérezgrín conseguiu através do Arcade Game Designer criar um jogo bastante inovador, permitindo até, no limite, dois jogadores em simultâneo, um controlando a nave (com as teclas "WASD"), outro controlando o astronauta (teclas "OPSpace"). Um pouco aquilo que já acontecia em Irmãos Feijoca, de Dave Hughes (Bean Brothers, no original).



A história é que não é muito original, mas para o caso também pouco importa. Assim, 15 amigos nossos foram abandonados em 15 diferentes mundos, todos hostis. Cabe a nós o seu regaste, para isso sendo necessário cumprir os objectivos de cada um dos mundos, correspondentes aos diferentes níveis. Estes passam por destruir um certo número de inimigos (a nave tem poder de fogo), apanhar um certo número de objectos (com o astronauta), fazer com que a nave chegue até ao astronauta sem tocar nas paredes do cenário ou simplesmente sobreviver durante algum tempo sem ser abalroado pelos inimigos.

Até aqui nada de novo, como já se percebeu, mas a grande novidade reside então na mecânica de jogo: na maior parte dos níveis, o cenário encontra-se dividido em dois, um no qual se encontra (e controla) a nave (normalmente do lado esquerdo), outro destinado ao astronauta (lado direito). E o principal problema é que, como diz o ditado, temos que ter um olho no burro e outro no cigano. Se apenas estamos com atenção à nave, corremos o risco do astronauta, no mínimo, não lutar para alcançar os seus objectivos. Se apenas estivermos de olho no astronauta, muito provavelmente a nave será abalroada por um inimigo. O segredo está em estar com atenção a ambos os lados do cenário, mas acima de tudo conseguirmos controlar a nave e o astronauta em simultâneo com ambas as mãos. Ou isso ou convidar um parceiro para assumir uma das partes, facilitando a tarefa.

Mas mesmo com dois jogadores a tarefa é árdua, em especial nos níveis em que a nave tem que alcançar o astronauta sem tocar no cenário, requerendo uma precisão de movimentos que leva ao desespero. Seria preferível um exercício um pouco menos difícil, mas apenas nestes níveis, já que os restantes, no nosso entender, têm um grau de dificuldade perfeitamente ajustado. Por outro lado, o último nível parece-nos demasiado fácil, tendo em conta todas as dificuldades que enfrentámos até lá chegar.



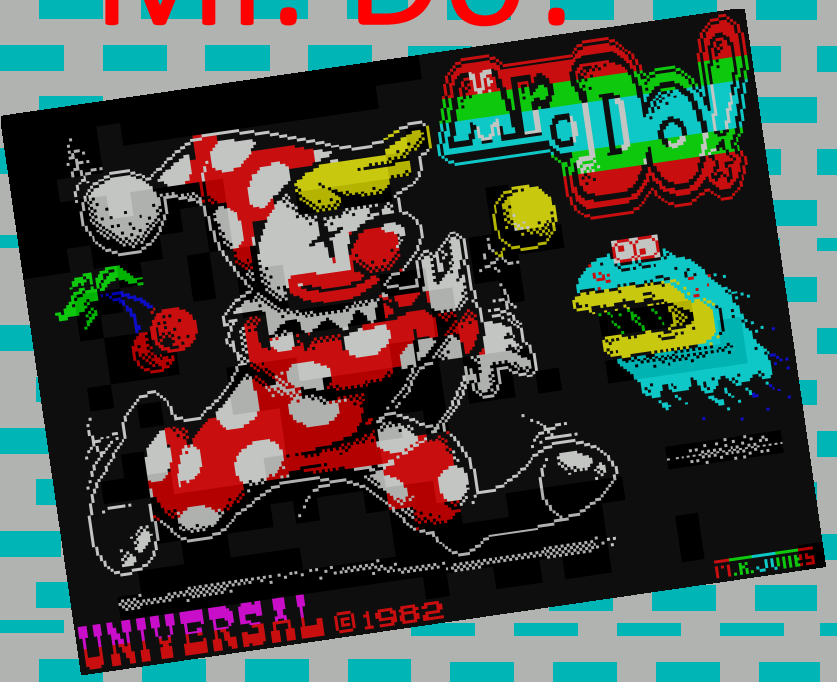
De resto, quem conhece os jogos criados com o AGD irá aqui ter tudo a que já está habituado, com gráficos funcionais, e uma melodia, no modo 128K, que se torna repetitiva ao final de algum tempo, mas com o movimento dos *sprites* muito fluidos, o que já é uma imagem de marca da ferramenta. Obviamente que dominar o sistema de controlo da nave e astronauta em simultâneo requer muita prática, e por certo haverá muitos a desistirem antes de conseguirem bater a bota com a perdigota. No entanto, aconselha-se alguma dose de paciência e perseverança, pois parece-nos que depois de uma primeira fase de alguma desorientação, as coisas vão ao sítio e os níveis começam a ser ultrapassados com maior ou menor dificuldade.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Mr. Do!



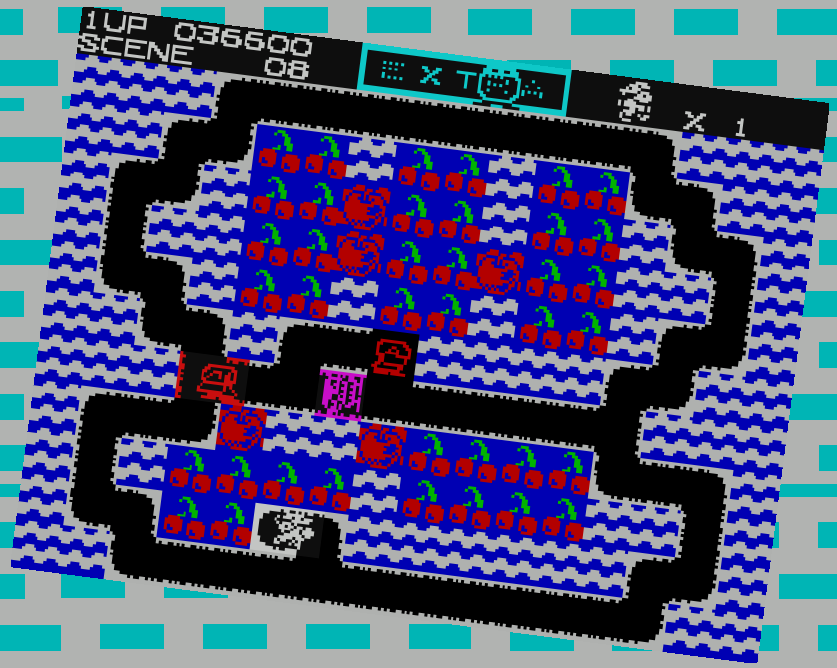
Tempos houve em que os jogos do Spectrum, em vez de gráficos sofisticados, primavam apenas pela simplicidade, mas com uma grande jogabilidade, difícil de encontrar no período pós 86/87. E é nesta base que Adrian Singh e Mark Jones nos apresentam uma conversão directa de um jogo que, segundo dizem, fez sucesso nas máquinas de arcada na primeira metade dos anos 80: Mr Do!. Não temos memória das máquinas de arcada dessa altura, pois não frequentávamos os salões de jogos, mas acreditamos plenamente, tendo em conta a excelente experiência que tivemos com esta versão. E o cuidado neste lançamento é tal que os programadores até nos deram uma capa (que é um mimo) para criarmos a nossa própria cassete, e que além disso contém as instruções básicas para se poder avançar no jogo.

O objectivo principal é fazer o máximo de pontos possível na colecta de cerejas, para isso escavando o chão que impede a nossa progressão, mas também dos nossos inimigos. O nosso personagem é Mr. Do!, um palhaço do circo, constantemente perseguido por monstros vermelhos que se nos alcançam roubam uma vida. Apenas começamos com três, embora tenhamos a possibilidade de ganhar mais durante o jogo, para isso limpando a palavra "EXTRA". E bem vamos precisar delas.

Os inimigos podem ser eliminados de duas formas, e aqui, além da habilidade e reflexos rápidos, entra um elemento da estratégia. A primeira das formas é através de uma bola que o nosso personagem lança e que vai saltitando ao longo dos corredores abertos / escavados, até atingir um inimigo. No entanto, há que usar esta arma com parcimónia, pois enquanto a bala saltita pelos corredores à procura de alguém, ficamos indefesos. Por outro lado, entre cada utilização, a arma vai demorando mais tempo até ficar disponível para ser utilizada, e enquanto estamos sem a possibilidade da sua utilização, os inimigos, que possuem um nível de IA (Artificial Intelligence) elevado, tentam por todos os meios encurralar-nos (a fazer lembrar o saudoso Pac-Man).

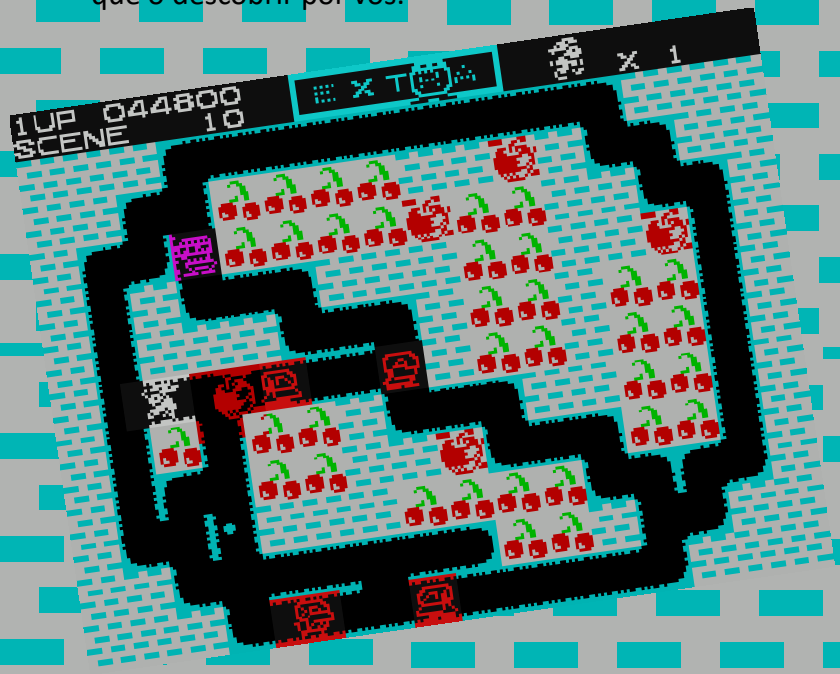
Uma forma mais limpa de limpar os inimigos do cenário é acertar-lhes com uma maçã no cocuruto. Sistema semelhante ao utilizado em Boulder Dash, pois quando limpamos o terreno debaixo da maçã,) essa cai, esmagando tudo aquilo que se encontre em baixo, sejam inimigos, seja o nosso personagem (muitas vezes iremos provar do nosso próprio veneno). Além disso, os nossos inimigos também utilizam esta estratégia para nos atingir, por vezes esmagando os próprios monstros que se encontram no caminho, único efeito colateral positivo.

E como se as coisas não fossem já complicadas o suficiente, por vezes os monstros transformam-se numa espécie de *bulldozers*, que além de poderem comer a as maçãs e avançar no terreno ainda não escavado, exigindo muita perícia para deles se conseguir escapar, apenas são eliminados com uma bola certeira.



Mr. Do!

No centro de cada cenário existe um gerador, e é dai que aparecem os monstros. Depois de todos serem gerados, transforma-se num doce (ver instruções) o qual temos a possibilidade de "comer", abrindo novas possibilidades. Mas isso não iremos desvendar, terão que o descobrir por vós.



Mr. Do!, têm óbvias semelhanças com os já referidos Pac-Man e Boulder Dash (este lançado originalmente em 1983). Mas esta versão moderna para o Spectrum remete também para jogos mais recentes que nos encantaram pela sua simplicidade, casos de Terrapins ou Maze Death Rally-X. O mais importante não são os gráficos, se bem que sejam bastante aceitáveis, apenas apontando um uso inadequado da cor em alguns cenários (tal como na versão de arcada), provocando o inevitável *colour clash* (não que isso seja problema), ou a agradável melodia, no modo 128K, apenas, mas sim a imensa jogabilidade e o vício terrível que provoca, tendo aquele toque de "vamos lá tentar mais uma vez" que apenas os melhores jogos possuem.

Não sabemos o número de níveis, se os 30 da versão de arcada (regressando-se depois ao primeiro nível), se menos devido às própria limitações do Spectrum. Isso só saberemos responder quando dermos a volta ao jogo, mas (felizmente) ainda está longe de acontecer. Mas mesmo que tenha apenas 10, o que já alcançámos, exige muitas horas de treino pela frente.

Saúda-se então o regresso de Mark Jones ao panorama do Spectrum, ele que tanta coisinha boa nos deixou nos anos 80 (Arkanoid, Wizball, entre outros), e também com algumas aparições mais recentes, casos de Dingo e Encyclopaedia Galactica. Aguardamos agora ansiosamente pelo seu próximo jogo, não esquecendo o trabalho brilhante de programação de Adrian Singh, garantia de uma dupla de sucesso. Obrigatório, sendo já um dos grandes jogos de 2019!

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9



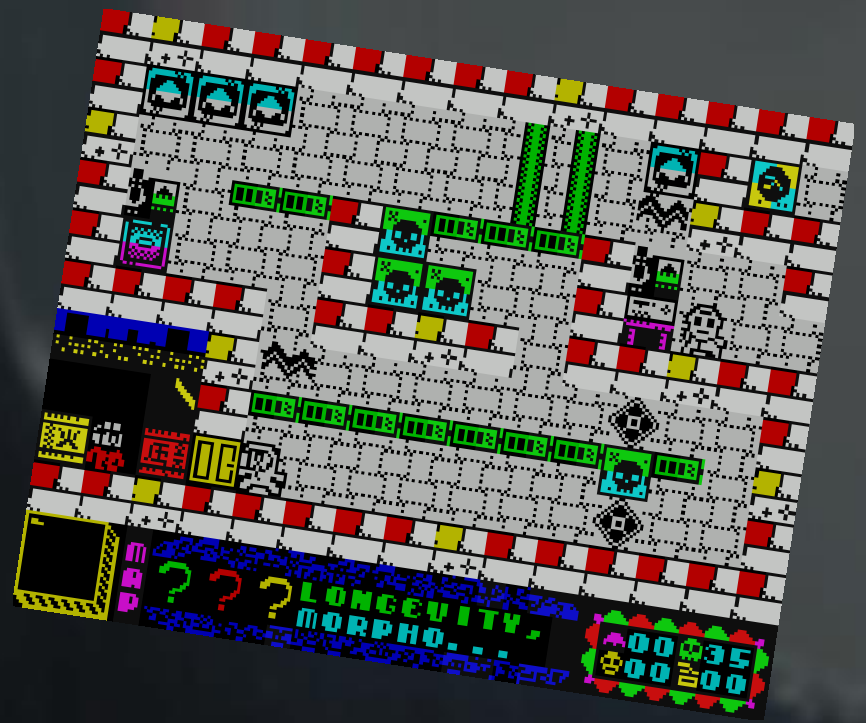
E as aventuras de texto vieram para ficar... Desta vez chega-nos de Espanha **Karhum**, concebida através do DAAD – Diseñador de Aventuras AD.

A aventura coloca-nos na pele de um valoroso guerreiro, Karhum de seu nome, que tem que derrotar um exército inimigo. Este, além de canibal, fez um pacto com o Diabo.

A aventura está em castelhano, tem quatro partes (acessíveis através da chave do final da parte anterior), e tem muito bom aspecto. Infelizmente, sendo uma língua que não dominamos, foi-nos um pouco difícil avançar na aventura, razão pela qual optámos por não fazer uma análise detalhada.

Rade Blunner, Ep 2





Ainda antes de iniciarmos a nossa análise do novo episódio da anunciada trilogia Rade Blunner, queremos expressar o nosso agradecimento ao programador por nos ter incluído nos *greetz* do jogo, como poderão verificar no ecrã de carregamento. É para nós motivo de grande satisfação verificar que mesmo sendo o blogue em português, os nossos leitores não familiarizados com esta língua não dispensam a sua leitura.

Quanto à história, esta é substancialmente diferente do primeiro jogo da saga, que tanto gostámos, ainda mais sendo a estreia de IADVD nestas lides. E essa não é descurada, fornecendo o programador ampla documentação, pelo que apenas deixaremos uma pequena sinopse desta louquíssima história. Assim, tudo começa com o interrogatório de um personagem, Cannibal Wheh, relatando a forma como os *Lepricants*, seres muito semelhantes a *Replicants*, chegaram à sua loja e o pressionaram a dizer o que sabe sobre três temas: a sua morfologia (morphology), a sua longevidade (longevity) e o começo da sua existência (incept day). Mas o nosso personagem não se deixou intimidar, tendo sido deixado em paz pelos *Lepricants*. Mas por pouco tempo…

Já Wheh se dedicava ao negócio dos narizes, quando os *Lepricants* voltaram à carga. Não aguentando mais a pressão, Wheh disse-lhes que lhes traria os documentos que os iriam esclarecer, assim como alguns *kits* de narizes, pois os *Lepricants* queriam fazer algum dinheiro vendendo-os ilegalmente. Infelizmente os documentos estavam armazenados em três diferentes pontos da loja, estando devidamente guardados por Clive, que teremos que derrotar. E a loja está fortemente defendida, com dezenas de inimigos, bolhas tóxicas, raios-z, portas accionadas com combinações, etc., tudo destinado a impedir o progresso de Wheh...

Está assim dado o mote para mais um jogo criado com o motor La Churrera (MK1). A sua mecânica é bastante semelhante à que se encontrava no primeiro episódio da saga, e de resto, com a maioria dos jogos criados com este motor. Mas IADVD quis inovar, e em boa hora o fez. Assim, em vez de termos mais um típico jogo de plataformas, iguais a tantos outros, o programador contemplou algumas novidades que lhe trazem bastante "sal".

Em primeiro lugar o sistema de abertura de algumas portas. Estas encontram-se trancadas e apenas podem ser abertas após se colocar os interruptores na posição certa. O problema é que os interruptores não se encontram junto à porta, teremos que os procurar noutros pontos do cenário. São facilmente identificáveis, pois parecem-se com um cofre verde e pressionando a tecla para baixo consegue-se mudar a sua posição. Quanto à chave correcta, bem, esta encontra-se inscrita nas paredes num outro ponto da

Rade Blunner, Ep 2

loja. Mas além disso existem também portas de segurança que apenas são abertas depois de se encontrar um cartão de acesso. E claro que esse está sempre num ponto de difícil alcance.

Em segundo lugar as salas com os narizes e olhos. É nessas salas que estão escondidos os documentos sobre as origens dos *Lepricants*, mas, para se obter os documentos, teremos que derrotar os narizes e olhos que vagueiam pelo cenário (na realidade numa pequena parte do cenário, apenas). E como se consegue isso? Saltando por cima desses, tal e qual como fazíamos na primeira aventura com os robôs, e que também neste segundo episódio aparecem. Depois de acertarmos a primeira vez, esta tarefa torna-se relativamente simples. Mas até ai chegarmos, a porca torce o rabo...

Sempre que derrotamos os narizes, um dos pontos de interrogação (parte inferior do ecrã) desaparece, querendo dizer que obtivemos mais um documento. Só quando todos os pontos de interrogação tiverem desaparecido é que podemos ir para a porta de saída.

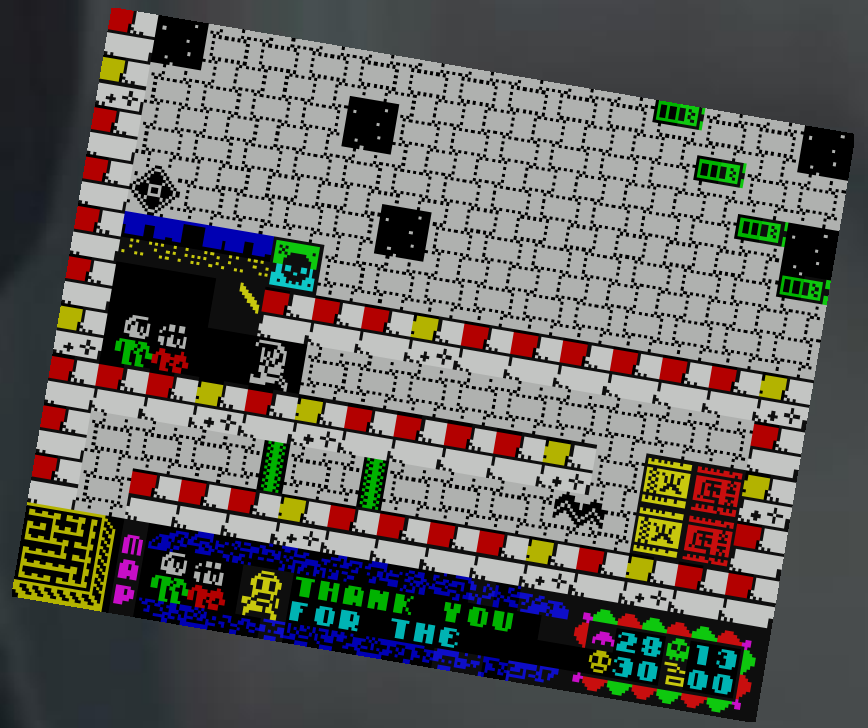
Existe também uma passagem secreta que leva a uma sala escondida e que no devido tempo será encontrada. Para isso basta tomar atenção às paredes, pois está devidamente identificada. Além disso, na parte inferior do ecrã vão sendo fornecidas dicas, algumas irrelevantes, mas outras fundamentais para se progredir na aventura.

E já que falamos de ajudas, o programador resolveu conceder algumas. Os tampões de ouvidos concedem mais um ponto de energia (iniciamos com 35, mas facilmente se esgotam), mas o nosso preferido é o mapa, que no canto inferior esquerdo vai sendo desvendado à medida que entramos em novas salas. Se tudo correr bem, quando derrotarmos todos os robôs e Clive, os *Lepricants* abrirão uma passagem e deixar-nos-ão ir para casa, ficando então o mapa completo.

Como já devem ter percebido, gostámos ainda mais deste segundo episódio. E apesar de continuar a ter ecrãs muito coloridos, recheados de objectos, alguns fatais e nem sempre facilmente identificáveis, como é o caso dos resíduos tóxicos, que se confundem na montanha de cores dos cenários, rapidamente nos habituamos e refreamos a tendência para andar rapidamente aos saltos por todo o lado. De facto, dosear esta tendência para fazermos as coisas demasiado rápido é fundamental se queremos levar a missão a bom porto.

Teremos que nos deslocarmos com todo o cuidado, ponderar muito bem os saltos e escolher o tempo e local exacto para dar o próximo passo. Apesar do sistema de colisão ser generoso (felizmente, doutra forma não sobrevivíamos ao lixo tóxico), se não temos cuidado as 35 vidas esgotam-se num ápice.

É então um prazer tentar chegar ao fim do segundo episódio desta saga, que começa definitivamente a fazer história. E se a progressão de IADVD continuar a este ritmo, quem sabe a próxima aventura não venha a ser considerada como Mega Jogo?



Jogabilidade										**8**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Cosmito en Imperio Cobra

AsteroideZX lançou este jogo, juntamente com mais material do seu excelente curso de Basic, que desde já recomendamos. E é uma agradável surpresa, mostrando aquilo que se consegue fazer com alguns conhecimentos dessa linguagem (Basic), mas também com dotes para as belas artes. As gravuras que aparecem ao longo desta pequena aventura gráfica são realmente muito apelativas.

Desde já fica também um aviso: é necessário dominar-se o castelhano, uma vez que o jogo baseia-se em charadas, as quais temos que responder acertadamente, doutra forma o Imperador Cobra vence-nos. E assim que o jogo é carregado, surge a primeira delas, mas com um pouco de atenção ao texto (e alguma dose de paciência), lá se consegue avançar. Ultrapassada esta primeira dificuldade, aparece então um mapa com as vários regiões do Império Cobra. Uma delas, precisamente o reino com o seu nome, apenas poderemos ir após ultrapassarmos as restantes três, Hyrga, Rythya e Vendha. Se experimentarmos ir primeiro ao reino do Imperador do mal, imediatamente nos arrependemos. Claro que sabemos que é inevitável que o façam, nem que seja para testar todas as opções do jogo (tal como nós o fizemos)...





Seleccionando um dos três outros mundos, entramos directamente num conjunto de charadas que teremos que responder acertadamente para conseguirmos obter os quatro elementos que permitem matar o Imperador. Esses encontram-se no canto superior direito (no ecrã acima já temos três deles), e só após todos obtidos, poderemos ir então a Cobra. No entanto, se fizermos as opções erradas, Cobra vence-nos inapelavelmente.

Por outro lado, se conseguirmos reunir todos os elementos, então poderemos esperar uma mensagem bem mais simpática., à boa maneira de *nuestros hermanos*. Se não sabem do que falamos, lembrem-se de Game Over, Turbo Girl, Sabrina, entre outros. Já estão a perceber onde queremos chegar, não é?

Cosmito en Imperio Cobra



Assim, e tal como referimos inicialmente, é fundamental ser-se fluente em castelhano. Apenas se colocarmos o texto correcto, o jogo avança. Por exemplo, e olhando para o ecrã de cima, para podermos avançar para um dos destinos, teremos que digitar exactamente "Al Pueblo" ou "Al Sendero", apenas "Pueblo" ou "Sendero" não permite desbloquear as opções. Claro que estando o jogo escrito em Basic, seria complicado solucionar esta questão, que passaria sempre por contemplar 1.001 opções de escrita, tornado a listagem fastidiosa e o jogo lento.

AsteroideZX e EquinoxeZX fizeram então um belíssimo trabalho. Juntando imagens gráficas e cenários de cortar a respiração, a um conjunto de perguntas e respostas inteligentes, conseguiram criar o ambiente perfeito para uma aventura gráfica que custa a acreditar que tenha sido feita em Basic. Um pouco na linha do que programadores como Rafa Lome (da Trilogia El Chatarrero Galáctico) ou IvanBasic (de Brain 8) têm feito.

Independentemente de dominarem ou não a língua de origem deste jogo, deverão experimentá-lo, nem que seja para ver o que um pouco de engenho consegue fazer. Os programadores estão de parabéns, pois o trabalho é apelativo, tendo-se dado ao trabalho até de criarem uma capa para a cassete, para aqueles que gostam de ter os programas em versão física.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7



Fahnn já nos habituou a jogos e programas, bem, podemos dizer que, politicamente incorrectos. Mas em Planeta Sinclair apoiamos a liberdade de expressão e se essa choca com as ideias de algum leitor, tem sempre bom remédio. De qualquer forma, o bom português que se preze, que joga o Paradise Café assim que acorda, certamente achará piada.

Primeiro foi o sexo, em Trine Michelson's Hot Parts, depois as drogas, em Big Deal, por fim, para completar a trilogia, o rock'n'roll de Muso. O autor resolveu agora abordar novos temas, tendo escolhido a famosa rede social Twitter. Potenciou os seus podres, tanto que não é de admirar se como resposta a um inocente *tweet* receba uma torrente de insultos ou até ameaças de morte. Assustador, mas que acaba por reflectir um pouco a realidade em que vivemos.

Não é para todos, acreditamos que muitos irão mesmo diabolizar **Tw@tter**. Da nossa parte achámos piada.

Bubblegum Bros.



Confessamos que as nossas expectativas não eram as mais elevadas para este jogo, que aparentemente terá sido o último de Adrian Cummings para o Spectrum Next. As críticas foram arrasadoras, e se em alguns aspectos até concordamos que possa haver uma certa razão, nomeadamente ao nível dos testes finais, claramente insuficientes, e na resolução de alguns *bugs*, também nos parece que noutros aspectos houve algum exagero. Não sendo Bubblegum Bros. uma obra-prima, também já vimos bastante pior. E justiça seja feita, Adrian é sem dúvida o mais prolífico programador do Spectrum Next, tendo lançado cinco jogos que abarcam também cinco géneros diferentes, desde os labirintos de Dungeonette, o seu primeiro jogo, até aos *puzzles* de Dweebs Drop. Pelo meio os seus dois melhores jogos, DeltaStar Earth Defence e Montana Mike. Um portfolio que não envergonha ninguém, portanto...

Bubblegum Bros. retoma um tema que originou um dos grandes jogos do Spectrum (e doutras plataformas): Bubble Bobble, de 1987. O seu maior trunfo era a enorme jogabilidade, isso e o facto de poderem jogar duas pessoas em simultâneo. E mesmo tendo um tema mais "infantil", não impediu que miúdos e graúdos o venerassem. Bubblegum Bros. também tem isso: uma agradável jogabilidade, não obstante por vezes haver tanta coisa no ecrã que se torna difícil distinguir os personagens ou os *power-ups*, e a possibilidade do segundo jogador, que infelizmente não tivemos possibilidade de testar.

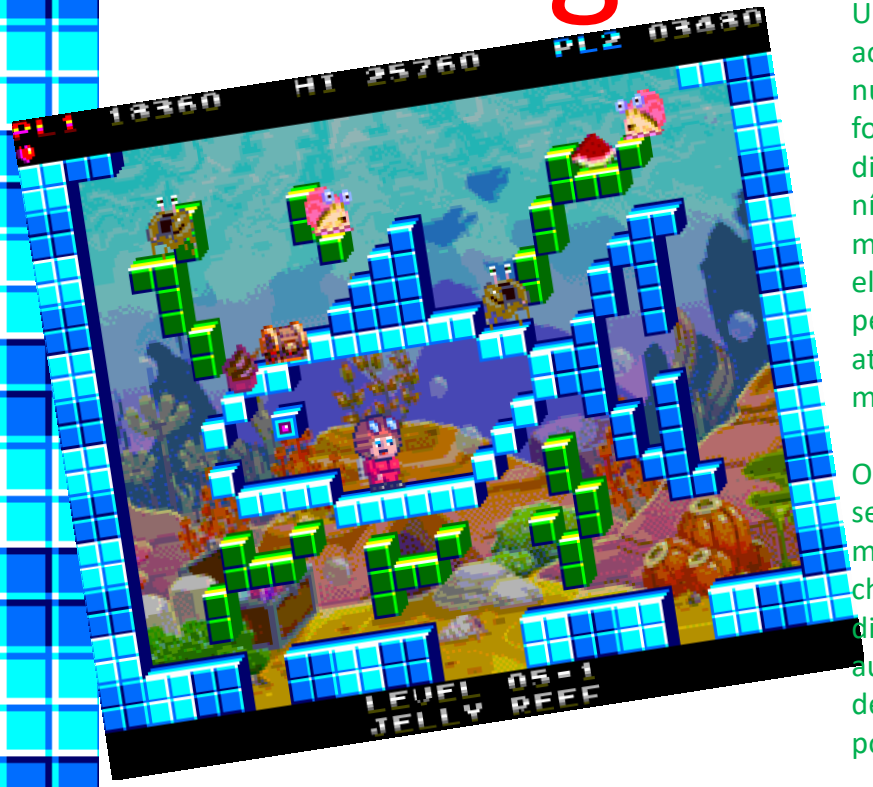
O principal objectivo é apanhar o *power-up* que tem o símbolo com uma espiral e que permite avançar para o nível seguinte. Este aparece periodicamente, às vezes até quando se inicia um novo cenário, constituindo um golpe de sorte que talvez pudesse ter sido evitado pelo programador. Mas regra geral temos que suar muito até que o *power-up* certo apareça. Isto porque cada nível está repleto de diferentes inimigos, que surgem no topo do ecrã, e vão descendo, saindo depois pelo fundo e voltando a aparecer no topo.

Escusado será dizer que ficar nas plataformas superiores, apesar de potenciar a colecta *dos power-ups*, também potencia o risco de ser capturado por um inimigo.

Os restantes *power-ups* também dão uma boa ajuda, senão vejamos: o mais importante, o coração, concede uma vida extra (e bem vamos precisar delas). Um outro elimina todos os inimigos do ecrã, outro congela-os durante certo tempo, também existe um que concede invulnerabilidade durante uns segundos



Bubblegum Bros.



É também fundamental estudar-se muito bem cada cenário, pois geralmente existe um ponto onde podemos "estacionar" o nosso personagem, correndo poucos riscos de ser atingido por um inimigo, ao mesmo tempo controlando os *power-ups* que vão aparecendo. Como estes apenas permanecem activos uns segundos, estarmos bem posicionados é meio caminho andado para os conseguirmos apanhar.

Uma outra estratégia poderá passar por tentar esticar ao máximo cada nível, tentando apanhar o maior número possível de vidas extra (os corações), por forma a criar uma boa almofada para os níveis mais difíceis, ou até para cada um dos *bosses* de final de nível. E aqui reside outro ponto que deveria ter sido melhor testado, pois em alguns casos conseguimos eliminar estes monstros posicionando o nosso personagem num ponto em que praticamente não é atingido pelos seus inimigos, facilitando muito a missão (caso mais flagrante, o do nível 8).

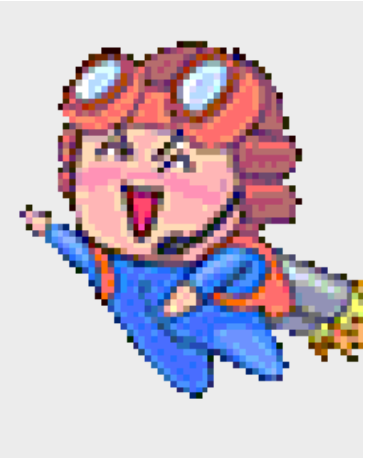
Outra das críticas que ouvimos foi também o do jogo ser curto. Não nos pareceu, pois ao final de hora e meia a jogar ininterruptamente ainda tínhamos chegado apenas ao nível 5, e cada um deles tem oito diferentes cenários e inimigos. E se jogado a dois, aumentam também os motivos de interesse, podendo desenrolar-se uma autêntica batalha pela melhor pontuação.

Os gráficos estão alinhados com a temática do jogo, vocacionados para um público mais juvenil, que de certeza ficará encantado com alguns dos personagens, mas talvez um público mais maduro preferisse menos cor. De qualquer forma achamos que estão adequados aos objectivos pretendidos e exploram bem as capacidades do Spectrum Next, não havendo qualquer diminuição da velocidade da acção, mesmo quando o ecrã se encontra sobrelotado.

Bubblegum Bros. será assim um jogo amado por uns e odiado por outros, nós optámos pelo meio-termo, reconhecemos as suas virtudes, mas também os seus defeitos, e o melhor conselho que podemos dar é que o experimentem antes de comprar (existem inúmeros vídeos no *YouT*ube). Quem o quiser adquirir, poderá descarregar a versão digital ao custo de 3,40 usd, existindo também uma versão física numa compilação de jogos do autor, ao preço de £ 12.99 acrescido de portes.

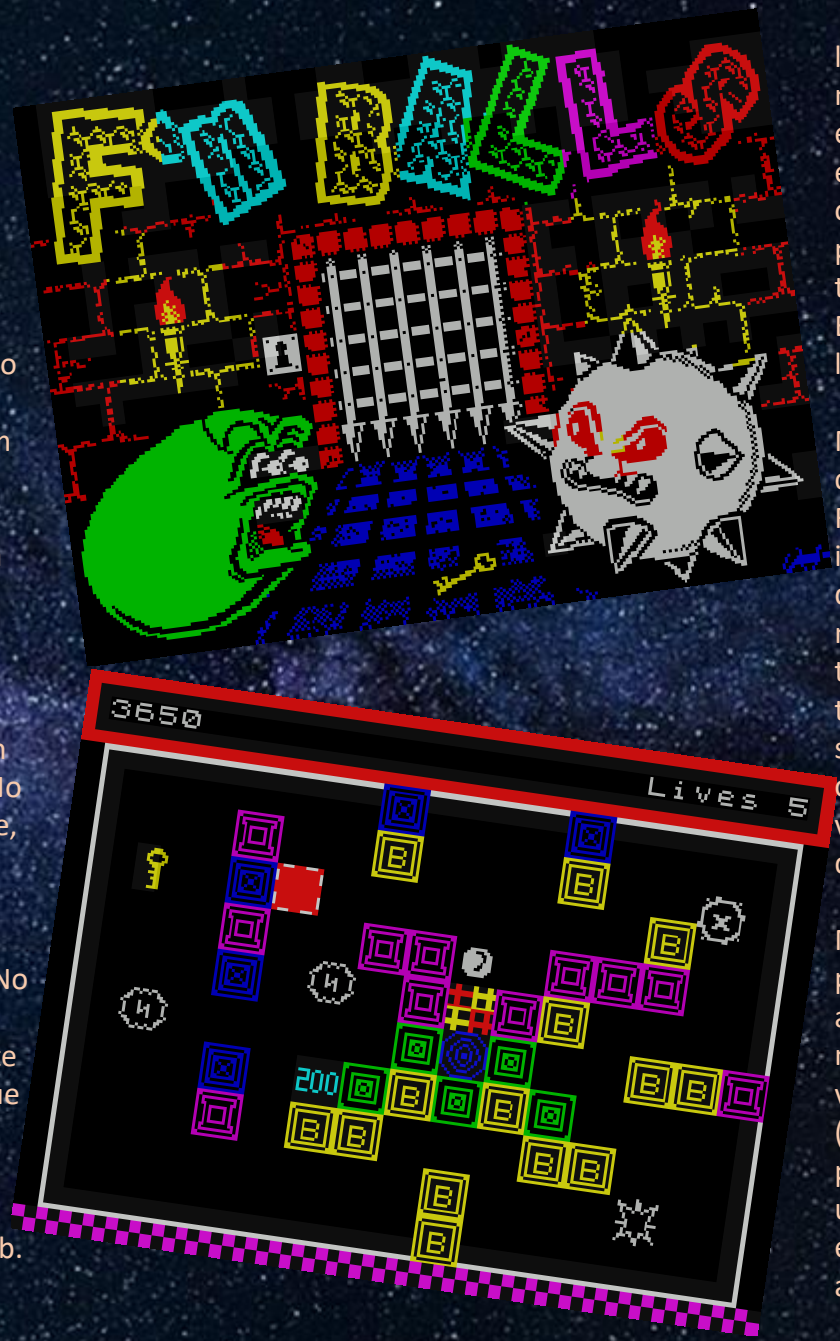
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7



F'n Balls

F'n Balls, a nova brincadeira de Andrew Dansby, responsável pelo muito aclamado Xelda 1: Quest for the Golden Apple, surgiu em primeiro lugar para promover FASE, um motor que permite a criação de *sprites*. Mas também como uma demonstração de alguns conceitos de Inteligência Artificial, assim como uma pequena montra dos *sprites* criados com o referido motor. Não esperem, portanto, um jogo com a profundidade e dimensão de Xelda, muito pelo contrário, são apenas pouco mais de uma dúzia de ecrãs até se completar o jogo e voltar ao início. Feita esta primeira consideração, avancemos então com a história, mesmo não sendo o mais relevante em F'n Balls.



Assumimos a pele de Bob, the Ball, personagem com uma forma esférica que não quer ser incomodado. No entanto nem sempre aquilo que desejamos acontece, e pelos vistos toda a gente quer importunar o infeliz do Bob. Este, ao longo de cada um dos diferentes níveis, tem que apanhar a chave que permite destrancar a porta que dá acesso ao nível seguinte. No entanto, são muitos os inimigos que vagueiam livremente pelo cenário e que são irremediavelmente atraídos por Bob. Pior, cada nível tem um gerador que vai replicando os inimigos. Assim de cada vez que eliminamos um, logo outro aparece no seu lugar.

A tarefa é dificultada porque não é fácil controlar Bob. Tendo uma forma esferóide, desliza livremente, levando algum tempo até se conseguir travá-lo. É necessário alguma persistência até nos habituarmos a este efeito de inércia e conseguirmos controlar a esfera de forma eficaz. Acresce existirem inúmeros obstáculos pelo meio (os blocos coloridos), que podem actuar como uma simples parede, ou podem ter um efeito indesejado no nosso personagem. Experimentem a ir contra os blocos assinalados com a letra "B" e verão aquilo que dizemos.

Mas pior, alguns blocos são mesmo mortais, e tal como os inimigos, são fatais ao mínimo toque. Felizmente que também são fatais para os nossos inimigos, e com um pouco de habilidade, e sabendo que esses nos perseguem muitas vezes pelo caminho mais curto, poderemos conseguir fazer com que toquem nos blocos mortais. Existem ainda uns tele-transportadores que, na maioria das vezes (mas nem sempre), nos enviam para um ponto mais favorável do cenário. São para ser usados sem cerimónias, pois por vezes é a única forma de conseguirmos chegar à porta de saída incólumes.

Mas por vezes nem com todos os malabarismos possíveis conseguimos evitar os inimigos, e é nessa altura que entra em acção a nossa seis tiros. Estamos munidos de uma arma que dispara uma bala de cada vez. Só após esta atingir um inimigo (preferencialmente) ou um outro obstáculo, é que pode voltar a ser disparada, pelo que convém ser usada de forma cuidadosa e apenas quando estritamente necessário, de contrário Bob pode ser apanhado de calças na mão.

F'n Balls

F'n Balls não é um "F'n" jogo, tal como o foi Xelda. Não engraçámos particularmente com a forma de movimentar Blob. Sendo apenas uma brincadeira para demonstrar as possibilidades de FASE, é perfeitamente aceitável, mas não se espere muito mais que isso. Para se encontrar a sequela de Xelda teremos que esperar um pouco mais...

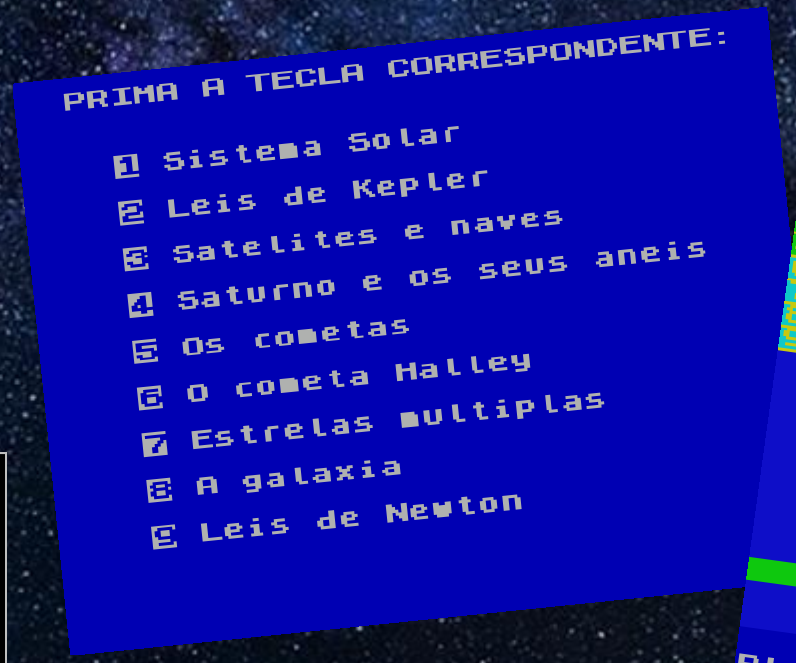


Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

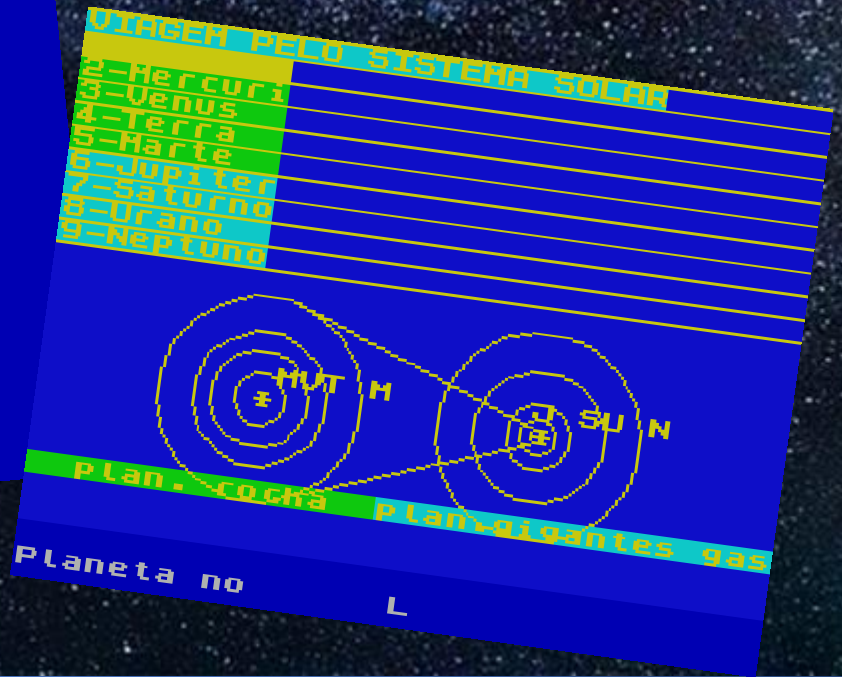
No final de 2018 adquirimos um enorme lote de cassetes pertencente ao saudoso cientista português Eurico da Fonseca, grande divulgador da ciência no nosso país. E nesse lote, junto com muitos programas da Astor Software, Timex, pequenas rotinas e outros que tais, vinha **Astronauta**.

Astronauta é, tal como o nome indica, um programa educacional orientado para as questões astronómicas (não confundir com astrológicas, tema que abominamos). Assim, depois de ouvirmos as cinco notas que foram celebrizadas em Encontros Imediatos do Terceiro Grau (Steven Spielberg, 1977), temos possibilidade de obter informação sobre alguns temas, conforme o ecrã abaixo.



Para isso basta carregar na tecla correspondente, abrindo-se depois uma série de outras opções. Toda a informação é da responsabilidade do próprio Eurico da Fonseca, e o programa terá sido inteiramente criado por ele. Aliás, é curioso que encontrámos em diversas cassetes várias rotinas que depois deram origem ao programa final, mas que mostram claramente que Astronauta foi sendo construído temática a temática. Tendo sido programado em Basic, o autor juntou depois todos os programas num só. E o resultado final é espantoso, não ficando atrás de programas como Astronomer, lançado em 1984 pela CP Software (ou a sua sequela, lançado em 1985).

Foi portanto um golpe de sorte imenso termos dado com estas cassetes, permitindo-nos partilhar com a comunidade um tesouro muito bem guardado.



Glazx

Glazx foi criado em 1992, no entanto apenas em 2019 teve honras de lançamento com toda a pompa e circunstância por parte de Eugeny Novikov. E ainda bem que o jogo não se manteve no limbo, pois tem uma característica muito interessante: é *multiplayer*. Quer isso dizer que permite dois jogadores em simultâneo. Aliás, é condição fundamental, pois não existe o modo de 1 jogador, o que é pena.

Estamos assim perante um desafio que coloca dois jogadores em confronto num cenário pré-definido. Existem 12 mapas à escolha, mais 4 mapas secretos, sendo este um dos seus trunfos, pois permite adicionar variedade a um jogo que poderia à partida tornar-se monótono. Assim, um jogador controla o *glaz* verde (ser semelhante a um olho) e outro o azul, ambos estão munidos de uma arma de raios, e terão que atingir o outro. Os elementos do cenário servem de barreira, conferindo também um elemento de estratégia ao jogo. Vence o glaz que conseguir eliminar todos os *glazes* adversários num tempo limite.

Periodicamente vão surgindo alguns bónus no cenário, desde vidas (*glazes*) extra, munições (atenção ao modo de jogo "one shot" que permite apenas um tiro antes de se recarregar a pistola de raios), tempo extra e mísseis especiais, impossíveis de serem evitados pelo adversário. Há também que ter em atenção que sempre que um jogador atinge o outro, esse fica incapacitado durante algum tempo, e portanto sujeito a ser massacrado com mais alguns raios.



Existem ainda três modos de disparo, o normal (pressionando na tecla de disparo, o raio segue sempre na direcção para a qual estamos virados), o de raio curvo (carregando no disparo e em qualquer direcção, excepto frente, o raio pode ser virado), e o raio rápido (carregando no disparo e para a frente, alguns raios podem atravessar a parede, tendo uma probabilidade de acerto de 50%).

O jogo é então uma espécie do "gato e do rato", sendo fundamental reflexos rápidos, e já agora mão certeira. Uma evolução de um estilo que começou com o mítico High Noon, título que ainda hoje faz as delícias de todos, como tivemos oportunidade de constatar na exposição Load"" em Cantanhede que decorreu em Maio passado.

O cuidado que o programador revela com este lançamento é também visível na quantidade enorme de opções. Assim, 4 modos de jogo diferentes, 16 mapas à escolha, vários tipos de bónus a aparecerem nos cenários, e até a possibilidade de se escolher diferentes efeitos sonoros, contribuem para aumentar a atractividade de Glazx.

No entanto há um grande "senão", e que até é incompreensível dado o elevado número de opções do jogo: não existe a redefinição de teclas, e as pré-definidas tornam Glazx muito pouco funcional. É uma pena que o programador não tenha previsto esta opção, baixando drasticamente a jogabilidade e a consequente pontuação de um jogo que tinha tudo para ser uma referência do género.

De qualquer forma, quem se conseguir adaptar às teclas pré-definidas, e se tiver um companheiro de jogo, pode estar seguro que terá aqui divertimento e emoção para muitas horas.

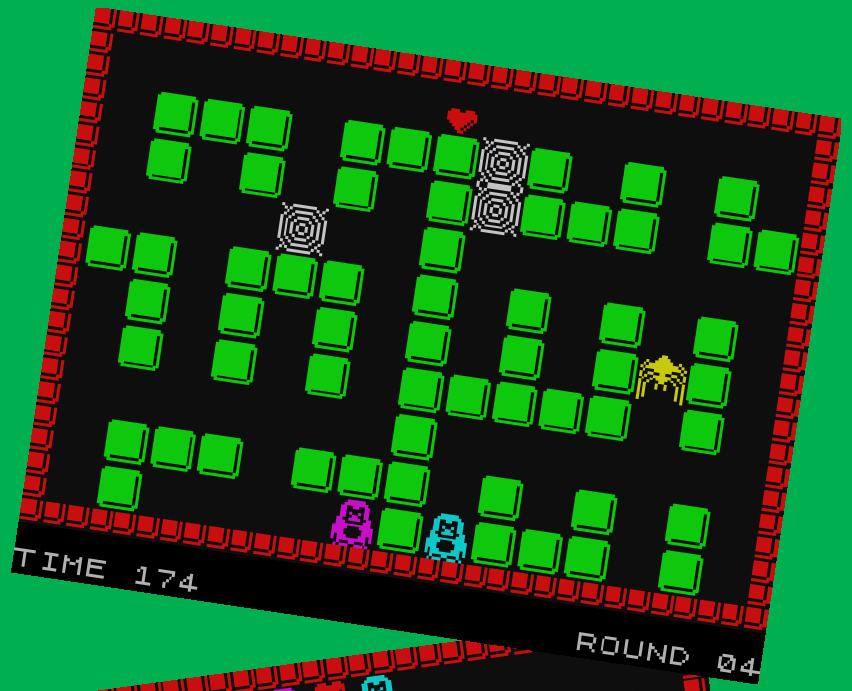
Jogabilidade										**6**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

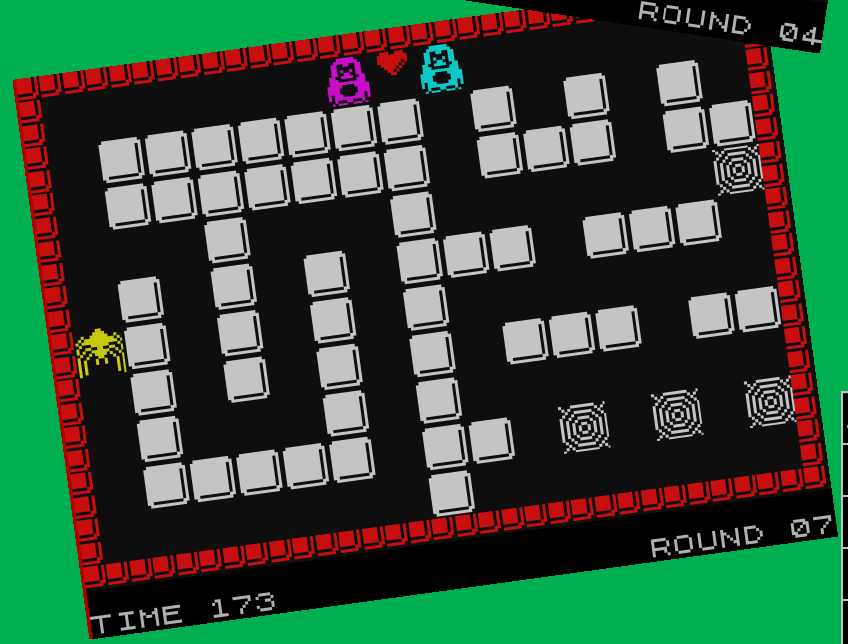
B1n4ry!

Está mais que provado que um jogo não necessita de ser programado em código máquina, ou num qualquer motor tipo AGD, nem sequer ter gráficos esplendorosos ou uma melodia e efeitos sonoros fenomenais para cativar o interesse. Também um jogo simples, programado em Basic, pode constituir um bom desafio, apenas sendo preciso uma boa ideia e que o jogo esteja bem implementado.

Tudo o acima descrito define B1n4ry!, um *puzzle* com cabeça, tronco e membros, que consegue prender a nossa atenção, pelo menos até terminarmos os sete níveis que o constituem. Sim, não são muitos níveis, mas se tivermos em conta que o jogo foi criado em meia dúzia de dias (ou menos), para fazer parte de uma divertida competição em Basic, apenas pelo prazer de se poder mostrar aquilo que é possível fazer nessa linguagem de programação, então o resultado é excelente.

E qual a ideia por trás de B1n4ry!? Muito simples, apenas juntar dois amantes, um roxo e outro azul, no coração que se encontra no topo do ecrã. Parece fácil, mas isso está longe da realidade. Primeiro porque quando movimentamos um dos amantes, o outro movimenta-se, mas numa direcção inversa (quando o movimento é horizontal). Quer isso dizer que ao movermos o personagem da esquerda, ao mesmo tempo vamos movimentando também o da direita. Se um se move para a esquerda, o outro move-se





necessariamente para a direita, a não ser que tenha uma parede à frente. Aliás, entalar o personagem que não queremos controlar numa parede é meio caminho andado para conseguirmos depois juntar os dois no topo.

Por outro lado, existem obstáculos, desde a aranha, fatal ao toque (e atenção que apenas temos uma vida), às teias de aranha que fazem perder tempo precioso. Pois, o tempo é o principal inimigo, já que é muito curto, e, se não conseguirmos juntar os dois amantes antes do relógio chegar a zero, o jogo termina.

Também já o referimos, a implementação é muito boa, com um grau de dificuldade ajustado, e com uma movimentação muito suave dos *sprites*, quase não parecendo que estamos perante um programa criado em Basic. Vê-se que 4z1m0v domina sem dúvida o Basic (coisa que já sabíamos), mas acima de tudo sabe criar um jogo.

Todos os jogos que vão entrar na competição estarão disponíveis gratuitamente para *download*.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6



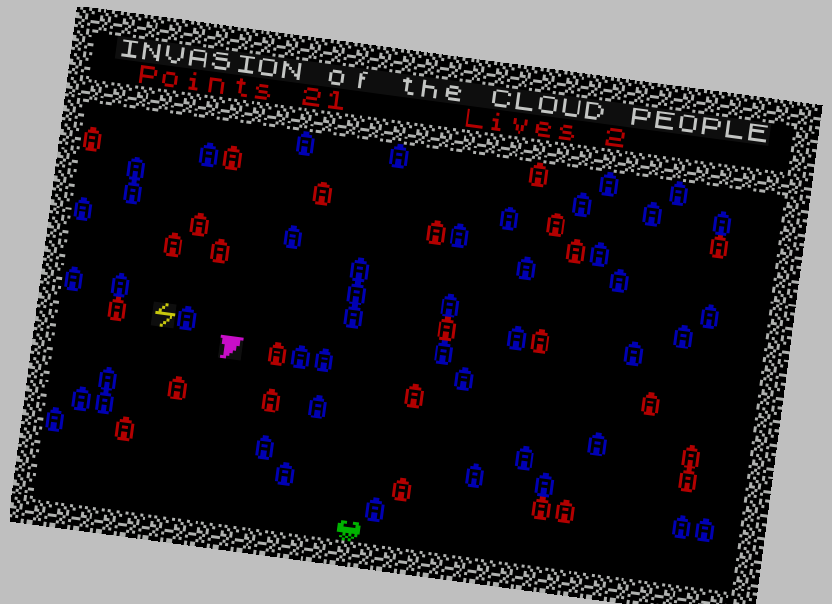
A Matranet, juntamente com o programa de rádio catalão **Generació Digital**, juntaram-se para lançar um novo jogo para o Spectrum, baseado precisamente nessa rádio.

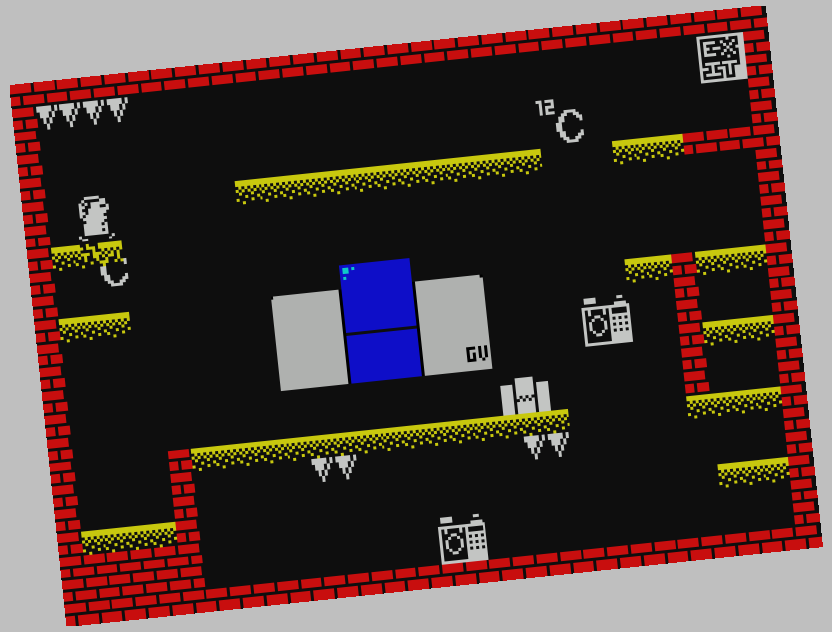
O jogo Generació Digital não é mais que um *clone* de Pac-Man, mas saúde-se a iniciativa, pois além de ter sido lançado em plena emissão de rádio (a qual tivemos o privilégio de assistir), pode ser jogado *online* ou descarregado. E quem quiser a edição física em cassete também a pode Adquirir.

CATALUNYA RÀDIO MATRRA RAFA VICO

Invasion of the Cloud People é o primeiro jogo de Thomas TJ Ferreira, americano que até tem um apelido bem português. E tem algumas particularidades interessantes, logo a começar pelo manual que o acompanha, mas sobretudo por um ficheiro adicional com as instruções, muito ao estilo de alguns jogos do Spectrum do período 83/84. Ficamos então a saber que a nossa missão é salvar os habitantes da Terra, invadida pelo pessoal das nuvens ("cloud people"), que andavam escondidos em forma de tempestades e agora resolveram sair da casca. Para isso temos que apanhar pelo menos 20 pílulas azuis, pelo que então se abre o portal de saída para o nível seguinte, ao mesmo tempo evitando-se tocar ou ser tocado por tudo o resto, incluindo o raio e o tornado.

Sendo programado em Basic, obviamente que é lento, parecendo alguns dos *type-ins* que surgiam nas revistas nos primeiros tempos do Spectrum. Mas isso pouco importa, o jogo é divertido e está bem apresentado.





Dave Hughes andava meio discreto nos últimos meses, pois a sua ultima aventura já tinha mais de seis meses, tendo sido até um jogo que traduzimos para português, Irmãos Feijoca. Mas isso não quer dizer que ande parado, pois já não conseguimos passar sem a revista Woot!, e este ano, mais uma vez, apareceu em plena época Natalícia.

Entretanto Dave tem um colega que planeia a sua reforma, Andy, e preparou-lhe uma pequena brincadeira: uma mini-aventura criada em AGD, com apenas um ecrã, **Andy's Escape**. Mas se pensam que a tarefa é fácil, experimentem tentar apanhar o cheque do salário e a escapar sem ser apanhado pelos isótopos e demais componentes que andam à solta. Se Andy conseguir chegar ao fim, Dave preparou-lhe outra surpresa. Mas será que a vai conseguir ver?

Bulbo and the Blue Dragon



Segundo as palavras de John Wilson, Bulbo and the Blue Dragon deveria ter sido a última conversão para Spectrum de uma aventura feita originalmente para o formato Adventuron. Aliás, foi convertido para várias plataformas, incluindo CPC, C64, Amiga, Atari e MSX. Felizmente que não cumpriu com a sua palavra.

Bulbo and the Blue Dragon, tal como The Hut, é baseado nos populares "Escape Rooms", um jogo de equipa, no qual os concorrentes tentam descobrir pistas e desvendar mistérios e quebra-cabeças, por forma a conseguirem escapar de uma situação antes do tempo limite. Esta modalidade está agora na moda e não é de admirar que tenha passado também para os jogos electrónicos.

O objectivo neste jogo é então fazer com que Bulbo consiga ultrapassar um gigantesco dragão azul. para isso terá que encontrar uma forma de o matar e só depois poderá seguir a sua vida e dar a merecida reprimenda no ardina, que pelos vistos insiste em falhar a entrega da Gazzette. No entanto, e ao contrário das restantes aventuras de Bulbo, algumas dos quais temos vindo a elogiar em Planeta Sinclair, Bulbo and the Blue Dragon não nos encheu as medidas. Não pela temática, que nos agrada e bastante, nem pelos diálogos, sempre muito refinados, mas porque nem sempre a solução parece ser a mais intuitiva, e mais complicado se torna quando a língua inglesa não é a nativa. É claro que este é um problema nosso, e provavelmente nem se aplica à maior parte das pessoas que vão explorar este jogo, mas não deixa de ser um pouco inibidor para quem se inicia nas artes das aventuras de texto. Por exemplo, a certa altura temos uma faca "cega" em nosso poder. A única forma de a afiar é através de uma pedra. Conseguimos examinar a pedra, sabemos que a mesma é parte da solução, fundamental para se conseguir avançar, no entanto não conseguimos pegar na pedra, muito menos afiar a faca nela, enquanto não digitarmos um outro comando (e não obstante a mesma poder ser examinada). Algo aqui não está devidamente apurado, ou pelo menos na forma a que John Wilson nos habituou. Talvez o facto de terem sido feitas várias versões do jogo, de forma rápida, levasse a que não tivesse sido testado exaustivamente.

Assim, por inépcia nossa, ou simplesmente por o jogo não estar limado o suficiente, sentimos alguma dificuldades em conseguir avançar, não convidando o novato neste tipo de jogos a chegar ao fim. Uma pena, pois os diálogos sempre bem humorados de John Wilson, assim como a sua habilidade na construção de aventuras envolventes e divertidas, poderiam pensar que esta sua última conversão viria a ser épica. Não o foi, pelo menos no nosso entender. Mas também não foi a última conversão, pelo que a história ainda poderá ter um final feliz.

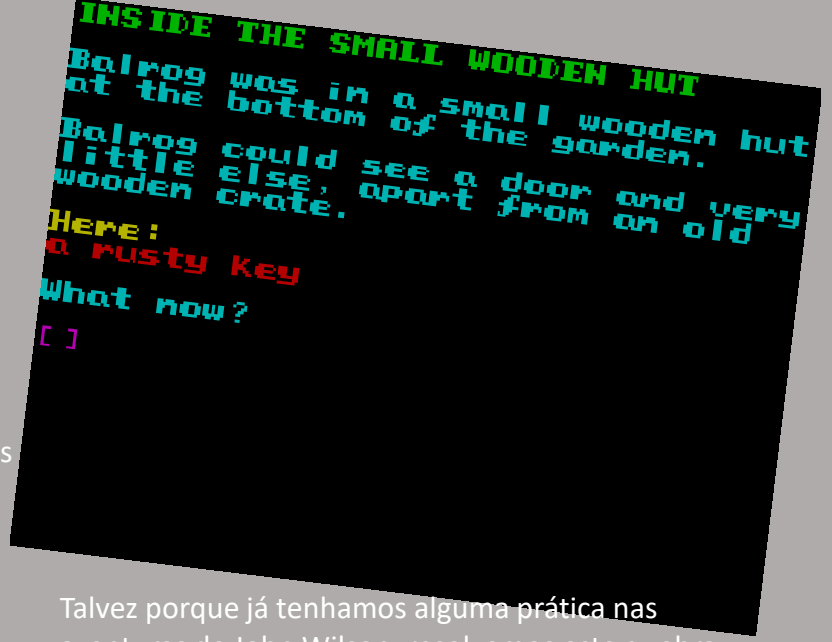
Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Hut

Em primeiro lugar, deve-se dizer que esta é uma mini, mas mesmo mini-aventura de John Wilson. Foi construída apenas em quatro horas, e isso nota-se claramente quando lhe pegamos. Não que esteja mal implementada, longe disso, e nesse aspecto até gostámos mais do que Bulbo and the Blue Dragon. Mas porque a resolvemos em menos de cinco minutos e cerca de uma dúzia de movimentos. Portanto, preparem-se assim para um jogo rápido. Ou não, depende da vossa capacidade de "observação"...

A história começa fora da cabana. Balrog tem uma tendência inata para se meter em complicações e resolve entrar na cabana, mas inadvertidamente tranca-se com a chave do lado de fora (a quem isso nunca aconteceu, mande a primeira pedra). Em tempos, numa aventura lançada há mais de 30 anos, ficou preso num wc, portanto não é nada que não esteja já habituado, mas tem agora que arranjar forma de obter a chave de volta e abrir a porta, escapando desta situação humilhante...

Exercício mais simples não há, pensamos nós, mas a cabana está praticamente despida de adereços. Ou talvez não, e é aqui que entra a boa capacidade de observação, única forma de se chegar à chave. Existem também elementos supérfluos e há que fazer uma correcta triagem daquilo que é importante e acessório.



Talvez porque já tenhamos alguma prática nas aventuras de John Wilson, resolvemos este quebra-cabeças de forma muito rápida. Porventura alguns dos nossos leitores poderão ter mais dificuldades para o resolver. Não iremos ser "spoilers" e apresentar aqui a solução, mas caso tenham alguma dificuldade, basta entrarem em contacto connosco e daremos as dicas que necessitarem.

Assim, The Hut é uma pequena aventura que se resolve de forma muito rápida, mas que será do agrado de todos os que gostam de um bom quebra-cabeças.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

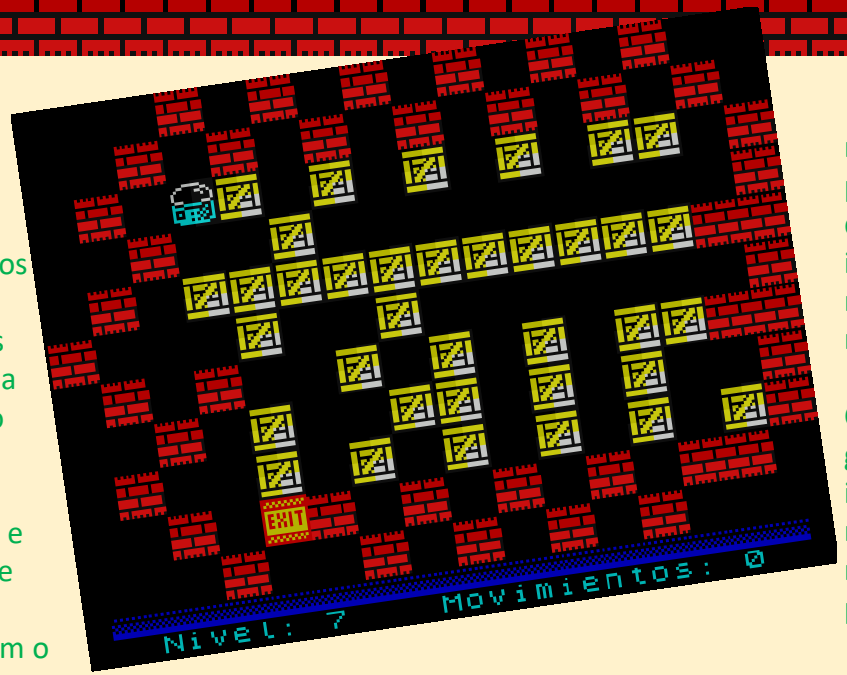
The Legend of the Frog Prince é um novo jogo (será que pode ser chamado isso) que Gabriele Amore partilhou com a comunidade no grupo de Facebook dedicado ao AGD e nos fóruns do World of Spectrum.

Controlamos um Rei, que ao ver a sua Rainha ser raptada e aprisionada por um maléfico feiticeiro, tenta resgatá-la, apenas para ser transformado num sapo e expulso do castelo. Devemos assim dirigir o sapo por entre vários níveis, até chegarmos ao castelo, sendo que apenas conseguimos passar para o ecrã seguinte após lambermos (???) todos os inimigos, o que os bloqueia temporariamente, sendo que então desaparecem então um a um.

Infelizmente são vários os *bugs* com que nos deparámos, mas acreditamos que a seu tempo todos os problemas a que assistimos serão solucionados.



Dead End



Já não é segredo para ninguém que temos uma predileção especial por quebra-cabeças e jogos de estratégia. Por mais simples que nos pareçam, somos sempre capazes de perder horas e horas a tentar encontrar a solução de todos os *puzzles*. E isto mais uma vez aconteceu com Dead End, o segundo jogo a entrar na competição BASIC 2020, patrocinada pelo conhecido programador Radastan.

O jogo tem um conceito muito semelhante a BoxeS e SokoBAArn, jogos que nos maravilharam em 2017, e mais recentemente Pushbot, do nosso amigo Dave Hughes. Não obstante, é um *remake* de um jogo com o mesmo nome, Dead End, criado para o Macintosh por Wolfgang Thaller, entre 1993 e 1998. Isto para dizer que não é por o jogo não ser original, que deixa de ser interessante. Muito pelo contrário, quando a ideia é boa e está melhor implementada, seja qual for a linguagem de programação, será sempre um projecto vencedor.

Controlamos então um pequeno robô que se vê metido numa embrulhada das grandes. Foi deixado ao Deus dará num armazém, atafulhado com caixas por todo o lado, e tem agora que encontrar uma forma de chegar à porta de saída. Para isso tem que deslocar as caixas de forma a desimpedir o caminho, no entanto tem que seguir algumas regras importantes, doutra forma arrisca-se a não conseguir mover as caixas, ou pior, ficar encravado em qualquer lugar.

A primeira das regras já era de esperar: o robô apenas tem força para empurrar um caixote de cada vez. Quer isso dizer que caso o caixote esteja ou fique adjacente a um outro, já não poderá ser movido nessa direcção.

A segunda regra é uma novidade relativamente aos outros jogos de referência mencionados. Assim, para o robô ter força para empurrar um caixote, terá que vir atrás dar um pequeno impulso. Isso implica que existam sempre duas casas desimpedidas antes do caixote, para este poder ser movido. Apenas se seguirmos à risca estas duas regras teremos hipóteses de terminar, sendo-nos então creditado o número de movimentos que fizemos para completar cada um dos 10 níveis do jogo.

Mesmo não havendo tempo ou número de movimentos limite para acabar os níveis, e até podendo cada um deles ser jogado sem necessidade de se ter terminado os anteriores, é necessário usar intensamente as nossas células cinzentas, em especial nos níveis mais avançados, que oferecem já desafios muito interessantes.

Claro que tendo sido criado em Basic, o som e os gráficos são minimalistas, mas isso até é o que menos interessa aqui. Ao menos não somos distraídos pela melodia ou *sprites* esplendorosos, podendo focarmo-nos apenas naquilo que mais interessa, a solução do problema.

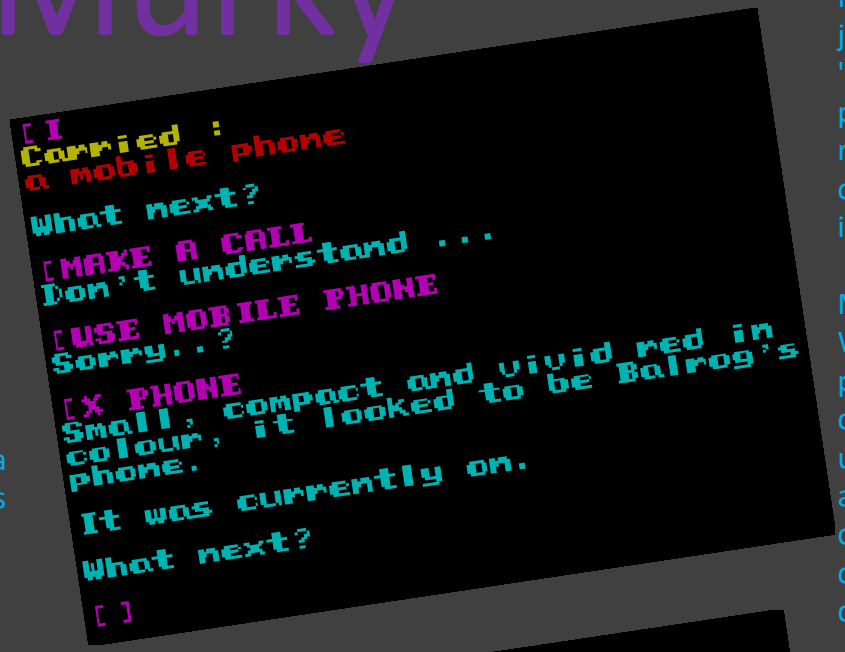
Depois de B1n4ry!, Dead End vem elevar em muito a fasquia da competição Basic 2020. Não queríamos estar na pele de Radastan e dos restantes juízes que vão avaliar estes trabalhos, que para já são muito meritórios.

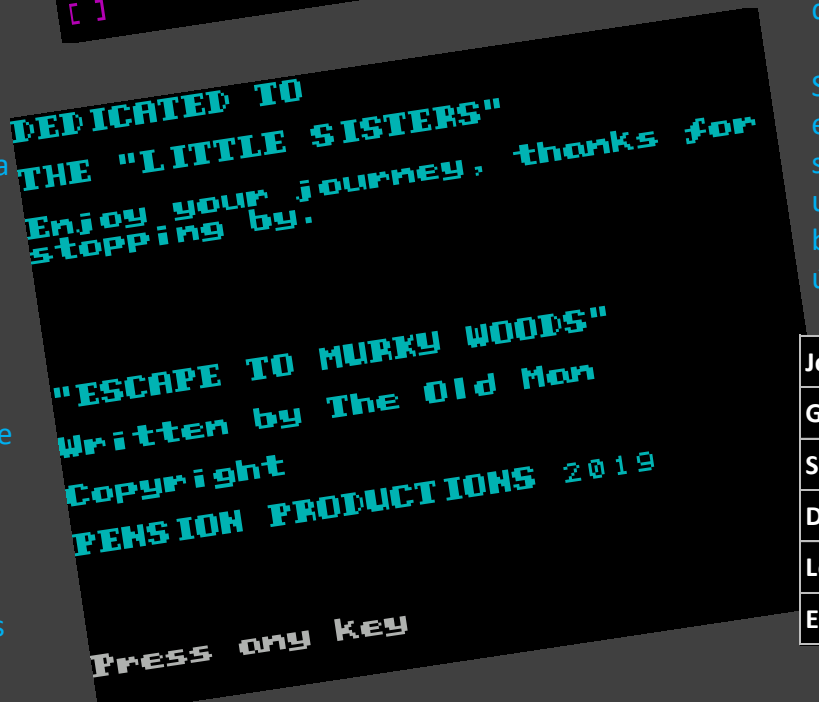
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Escape to Murky Woods

Estão bem acordados? É que é necessários estarem bem acordados se quiserem ir assistir ao festival de música que acontece esta noite nas redondezas... Assim começa esta mirabolante aventura de John Wilson que tem como personagens principais três castiços coelhos, Bramble, Blackberry e Clover. Cada um deles com diferentes capacidades, e bem vamos precisar delas se queremos escapar do jardim de Balrog, que ainda por cima não simpatiza particularmente com *leporidaes*. Mas também não admira, aquele vício de escavar buracos por todo o lado esgota a paciência de qualquer um...





Supostamente Escape to Murky Woods seria mesmo a última conversão de John Wilson de um jogo da Adventuron para o Spectrum. E se a sua anterior aventura (Bulbo and the Blue Dragon) nos tinha deixado com um gosto agridoce na boca, esta já suavizou um pouco a coisa. A linha de actuação até é semelhante ao mencionado título, mas a interacção com as várias personagens é bastante mais forte neste jogo, independentemente do resultado ou das consequências que possam ter para o próprio desenrolar da aventura.

Mais uma vez é necessário estar dentro das aventuras habitualmente lançadas por John Wilson. Ou melhor, se já tivermos alguma experiência com os seus jogos, mais facilmente conseguimos chegar à solução final. Há alguns comando que são comuns em todos os seus jogos, e é fundamental perceber a diferença entre "look", "examine" ou "x" e "search". Aparentemente poderiam dar resultados equivalentes, mas na realidade originam acções distintas, e sem aplicarmos o comando correcto em determinada situação, não iremos conseguir avançar.

Mesmo sendo mais uma mini-aventura de John Wilson, o humor presente nos diálogos convida-nos a persistir. É quase como se lêssemos um pequeno conto de um grande livro de aventuras, em que cada um dos seus jogos é um capítulo. As personagens são as mesmas, a forma como reagem às situações são coerentes de jogo para jogo, no fundo John Wilson criou há mais de 30 anos um mundo de fantasia, no qual vive agora de forma intensa.

Se esta fosse a última conversão de John Wilson, então encerrava-se este capítulo de forma bastante satisfatória. A aventura, mesmo sendo pequena, cria uma envolvente que nos deixa com um sabor doce na boca, mas também com vontade de que não seja o último capítulo deste livro...

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Guarded by Trolls



John Wilson está imparável, pois a quantidade de conversões de aventuras que tem feito para o Spectrum (e para outros formatos) é absolutamente surpreendente. Mesmo que sejam apenas mini-aventuras , como é aqui o caso, não deixa de ser de louvar.

Guarded by Trolls, também conhecido como The Cave of Magic, não é mais do que a versão estendida de uma *demo* criada para o formato Adventuron. A aventura apenas tem quatro locais, sendo que um deles está guardado (e bem guardado) por um *troll*. Há assim que aplacar o seu voraz apetite, sendo que apenas depois conseguiremos ter acesso ao último, aí tendo que decifrar a derradeira charada. Se o fizermos, teremos então acesso à gamela mais apetecida.

Os textos apresentam o habitual humor do programador, remetendo-nos para o mundo mágico de Tolkien e dos *trolls* . Essa é talvez a maior mais-valia desta aventura, pois a história convida-nos sempre a tentar ir um pouco mais além. Por vezes não é assim tão intuitiva, e esta aventura em particular até tem um pequeno *bug* que faz com que alguns textos passem tão rápido que não se consiga ler. Mas a John Wilson tudo se perdoa, e seguramente, quem experimentar esta mini-aventura, terá diversão para uma ou duas horas. Também não muito mais que isso, pelo menos a quem já esteja habituado ao léxico do programador, pois sabe as manhas que o esperam e rapidamente termina o jogo. Assim, não sendo a melhor ou a mais longa aventura deste autor, muito pelo contrário, é suficientemente interessante para se levar até ao fim.

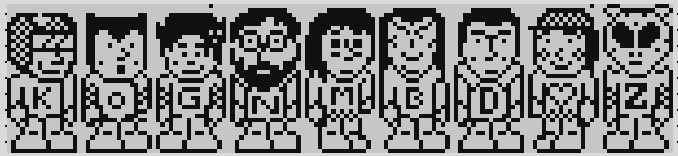
Jogabilidade										**6**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										



Depois de em 2017 Radastan ter lançado **Mag the Magician**, um engraçado mini-jogo que corria em apenas 16K, o qual apreciámos particularmente, o seu autor criou agora uma versão melhorada para o ZX Uno. Para o poderem jogar necessitarão obviamente da máquina real ou de um emulador que simule o ZX Uno e o respectivo modo gráfico do jogo.

A história é tão simples como o jogo. Assim, na aldeia de Telerin, apenas os sábios têm o conhecimento e o poder para fazer magia. Mag, o personagem que controlamos, não é um homem sábio, e estes apenas o deixarão alcançar esse estatuto se recuperar as cinco páginas do grande livro de feitiços. Duas páginas são mantidas pelos sábios, outras duas foram roubadas pelos Orcs, e uma encontra-se perdida. Como devem calcular, a tarefa passa então por encontrar as cinco páginas, evitando a todo o custo os temíveis Orcs. Tudo muito simples, mas tremendamente divertido

Moon's Fandom Festival



IADVD tem vindo a dar cartas no panorama do Spectrum ultimamente, lançando jogos com grande frequência. Utiliza sempre o motor MK1, no entanto, a sua imaginação é bastante fértil, e em cada lançamento há sempre qualquer coisa inovadora e que antes não tinha sido pensada. E isto volta a acontecer com Moon's Fandom Festival, entrando num género que nem sequer parecia ser possível criar-se com o MK1, a aventura gráfica, socorrendo-se para tal do MGA (Mini Graphic Adventure).

Nesta aventura assumimos a pele de uma heroína feminina, Moon, a rainha dos jogos *homebrew* para o ZX Spectrum, e que foi convidada para o festival retro "Petunia Town Fandom Festival". Neste festival todos os stands estão relacionados com filmes e séries de TV das décadas de 80 e 90 do século passado, está tudo pronto para o seu início e Moon vai mostrar o seu novo jogo, "Moon's Fandom Festival". Mas quando se preparar para ir buscar o jogo e o computador ao seu armário, surge um grande contratempo: não se lembra da senha digital que abre o cacifo. Tem agora que recorrer aos colegas dos stands vizinhos, pois cada um deles tem uma peça que vai ajudar a quebrar o código. O problema é que primeiro teremos que ganhar a sua confiança, só depois iremos ter abertura para entrar em conversações mais profundas.

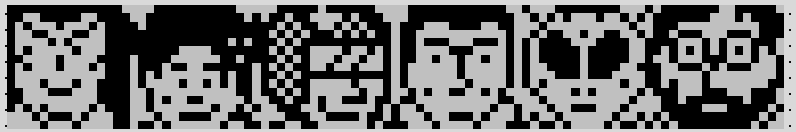
Esses colegas, e que são personagens-chave na aventura, têm características muito especiais e que remetem para produções e figuras bem conhecidas:

- Bob (fã de Pwin Teaks): fala uma espécie de linguagem própria que ninguém entende e sabe tudo sobre o programa de TV dos anos 80, "Pwin Teaks".
- Germione (fã de Parry Hotter): a pequena Germione é uma garota muito esperta que se quer tornar feiticeira. Vai a todos os lugares com o seu gato, o Wiskers.
- Koji Bakuto (fã de Zazinger-M): é um adolescente muito corajoso, mas por vezes rude. Adora os "mechas" (robôs de estilo japonês).
- Dick Reckard (fã de Rade Blunner): Por alguma razão ele suspeita de todos, e só se tornará nosso amigo depois de lhe mostrarmos que somos humanos.
- Zork (fã de X-Flies): pouco se sabe sobre esse homem verde, excepto que é verde e detesta plástico.
- John Doe (fã de Nuck Chorris): muito tímido, conhece como ninguém tudo sobre Nuck Chorris, a lenda das artes marciais, com quem aliás é demasiado parecido.





Moon's Fandom Festival





O jogo decorre no recinto do festival. Este não é muito grande, cerca de meia dúzia de salas, incluindo o restaurante, onde arranjamos os hambúrgueres que vão aplacar a fome dos nossos colegas. As portas da salas especiais necessitam também de um cartão de acesso, pelo que a sua obtenção será uma das nossas prioridades.

Conhecer em pormenor cada um dos personagens é também meio caminho andado para se conseguir avançar nesta aventura, pois teremos que perceber as expectativas de cada um, de forma a ir preenchendo as suas necessidades e caprichos. À medida que as vamos satisfazendo, seja as relações de amizade, seja as necessidades básicas (comida), os ícones vão sendo preenchidos com um hambúrguer ou com um coração, ou então com o objecto específico de cada um. Se ficarmos bem vistos, isto é, obtivermos todos os objectos e pedaços de informação, então iremos ter algo em troca, nomeadamente o objecto que está em exposição na banca.

A primeira tarefa será então explorar profundamente todo o recinto, procurar em todos os recantos por objectos ou pedaços de informação que nos poderão vir a ser úteis (atenção que apenas temos espaço para três objectos e três pedaços de informação de cada vez), mas acima de tudo começar a ganhar a confiança das restantes personagens-chave (os donos do stand). Para isso teremos que falar com eles, mas também com os restantes fãs que vão cirandando as bancadas, pois vão contribuindo com algum conhecimento (a tal informação) que depois servirá de moeda de troca, não esquecendo que as revistas e magazines também podem contribuir com alguma informação.

Curiosa a forma como vamos dialogando com as restantes personagens: depois de termos reunido a informação e os objectos, estes ficam disponível nos menus para serem utilizados. Nem sempre são úteis e devemos ter também atenção aquilo que vamos dizendo aos nossos interlocutores. Temos todo o interesse em evitar irritá-los, pois a única coisa que se consegue dessa forma é levar a aventura a um fim prematuro.

Para se conseguir chegar ao fim da aventura é também necessário seguir-se uma ordem pré-definida. Em primeiro lugar necessitamos de concluir as pequenas tarefas, isto é, satisfazer as expectativas dos nossos interlocutores, para só depois podermos recuperar os objectos principais que vamos dar a cada um, e finalmente ir ao armário apanhar o Spectrum e o jogo, que deverá ser depositado na nossa banca. Além disso tem dois finais diferentes, correspondente aos dois modos de jogo possíveis de serem escolhidos.

Moon's Fandom Festival é uma aventura que apresenta uma muito maior complexidade daquela que se poderia esperar inicialmente. Certamente que aqueles que pretendem um jogo imediato e que não obrigue a utilizar as células cinzentas, não vão estar aqui na sua praia. Para se poder avançar na aventura, terá que haver em primeiro lugar uma fase exploratória, e só depois poderemos começar a pensar na forma de resolver os quebra-cabeças. Quer isso dizer que para se chegar ao fim iremos necessitar de algumas horas (necessitámos de três a quatro horas para a terminar), e isso poderá afastar alguns. No entanto, o jogo é bastante funcional, com gráficos atractivos e diálogos sempre bem-humorados.

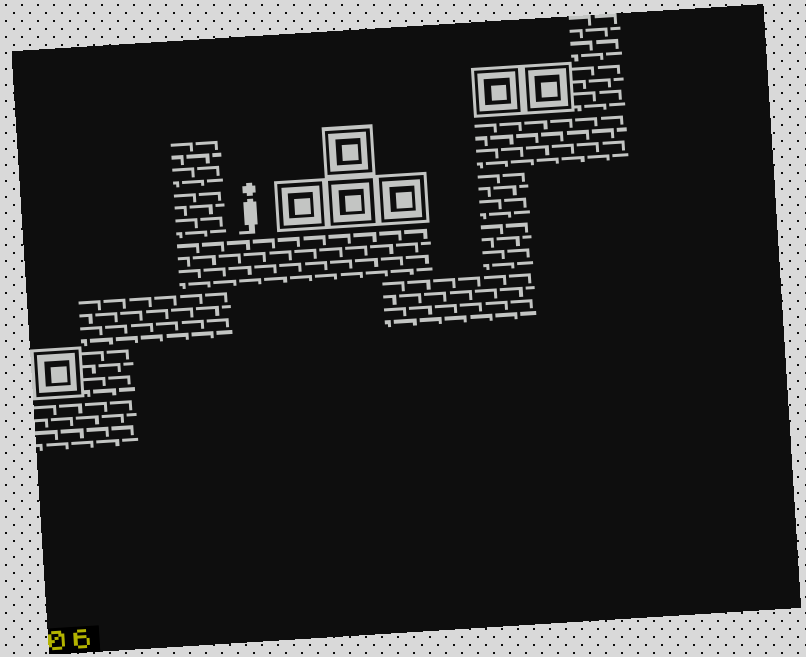
Moon's Fandom Festival

Recomenda-se assim perseverança, pois vamos necessitar dela. Parece-nos que será devidamente recompensada, já que assim que as peças do *puzzle* começarem a encaixar, rapidamente ganhamos motivação para ajudar a heroína dos jogos do Spectrum a encontrar o seu computador e o jogo que tão afincadamente preparou. Como ponto menos positivo apenas a aleatoriedade na recolha da informação e dos objectos, levando a que por vezes seja necessário repetir os processos durante muito tempo.

Nota máxima para a história e para a ideia, estando ainda Moon's Fandom Festival bem implementado, convidando todo o tipo de jogadores a experimentarem-no, mesmo aqueles que apenas gostam de jogos de arcada.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	8

Block Dude



Dmitry Krapivin deve ser o programador mais profícuo do Spectrum. Anualmente lança mais de uma dúzia de programas, maioritariamente pequenos quebra-cabeças, mas de vez em quando algo com mais substância. É o caso de Block Dude, pequeno jogo convertido de antigas calculadoras, mas que consegue ser cativante. O objectivo é muito simples: controlamos um personagem que tem que conseguir chegar à porta de saída, normalmente localizada num ponto superior, tendo apenas possibilidade de subir um patamar de cada vez, pelo que tem que ir movimentando os blocos por forma a ultrapassar os obstáculos com que se vai deparando. Os blocos podem ser recolocados em qualquer ponto desde que a ele se tenha acesso, mas há que o fazer com muita ponderação, doutra forma corre-se o risco de ficar bloqueado em algum ponto, sem possibilidade de se sair dessa situação. Nesse caso não existe outra solução que não passe por se reiniciar o nível.

O conceito é extremamente simples, muito ao jeito de Krapivin, e tal como habitualmente nesse autor, está bem implementado. Sempre que se completa um nível, é dada uma *password*, permitindo assim recomeçar-se o desafio sempre que se queira, sem necessidade de ter que voltar a passar por todos os níveis. O grau de dificuldade também está ajustado, sendo os primeiros níveis muito fáceis e imediatos, mas a partir do sétimo já é necessário usar a massa cinzenta. Isto porque é necessário fazer-se muita ginástica, movimentando os blocos para trás e para a frente até finalmente se conseguir ter acesso à porta de saída. E atenção, pois nem sempre compensa tentar chegar aos pontos onde se encontram alguns dos blocos, mas isso apenas com a experiência se irá descobrir.

Apesar de tudo, Block Dude tem interesse suficiente para se levar até ao fim.

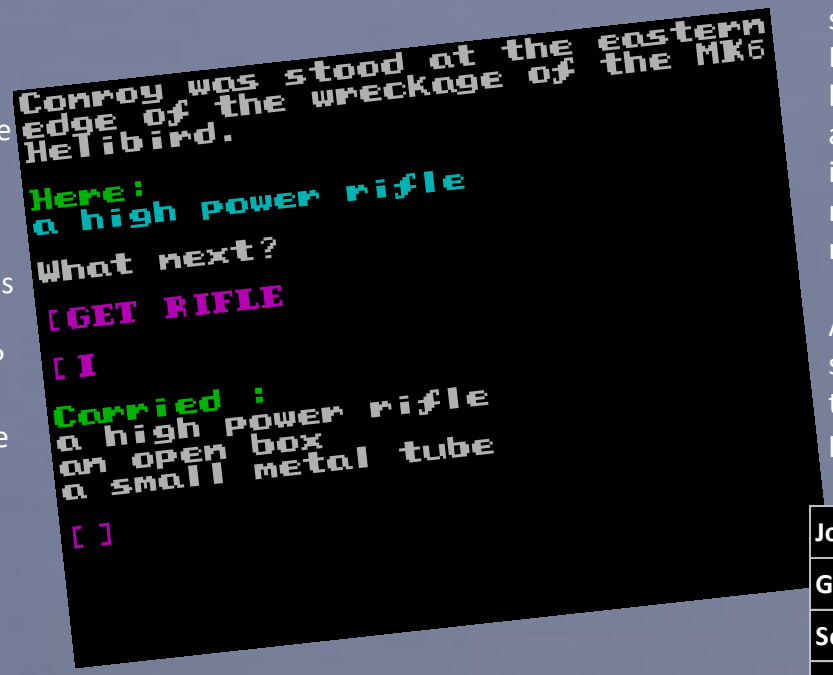
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	6

From Out of the Snow

Assim de repente John Wilson lançou quatro mini-aventuras baseadas em "escape rooms". A mais recente, From Out of the Snow, é inspirada num filme épico de 1982 do mestre do terror, John Carpenter: The Thing. Quem não se lembra de ter suores frios com aquela coisa que veio do outro mundo e que aparecia numa história que tinha muitas semelhanças com Alien 8, inclusive ao nível dos efeitos especiais, tremendamente inovadores e realistas para a época?

Assumimos então a pele de Conroy, um sniper que se vê metido numa embrulhada do outro mundo, para fazer a analogia com o título do jogo. O helicóptero onde seguia despenhou-se, tendo a tripulação toda perecido, excepto ele, claro. A única coisa que consegue ver são os destroços do aparelho, o piloto morto, e nem sinal da espingarda que trazia consigo. Além disso vê neve em todas as direcções, mas sente que algo não está bem, e ainda mais fica com essa certeza quando descobre uma caixa vazia que supostamente continha um ser vivo que estava no helicóptero. Será esse ser o causador dos ruídos que ouve nos destroços? Independentemente disso tem que conseguir ajuda o mais rápido possível, se quer sair vivo desta situação. Mas como o fazer?

É este o ponto de partida desta aventura, que requer muita exploração, mais uma vez sendo aconselhável examinar tudo ("X"), mas também procurar ("Search").



Encontrámos alguns dos defeitos que já havíamos assinalado em Bulbo and the Blue Dragon, como por exemplo quando encontramos um isqueiro no bolso do piloto falecido, não o conseguimos apanhar, e quando o tentamos encontrar novamente, é-nos dito que já não se encontra ali. Entretanto numa segunda versão do jogo este *bug* já foi corrigido, no entanto continuam a desaparecer objectos misteriosamente, outros que não são reconhecidos como objectos apesar de os termos em nosso poder. No mínimo estranho, tendo faltado alguns testes de verificação mais profundos...

De qualquer forma, a temática é muito interessante e é sempre bom variar um pouco o tema e as personagens dos jogos de John Wilson, ultimamente sempre focados nas aventuras e desventuras de Balrog. Além disso podemos contar com uma história bem imaginada e contada, não sendo o jogo aconselhado a crianças ou pessoas facilmente impressionáveis, até porque além do cenário sinistro e macabro, pelo meio encontram-se algumas palavras menos próprias.

Assim, não sendo a melhor aventura de John Wilson, é suficientemente boa para manter o nosso interesse e tentar a levar a missão até ao fim. Mas com cuidado, pois eles vivem e andam por ai...

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Escape From Dinosaur Island DX

Escape From Dinosaur Island DX foi criado em 2018 no formato Adventuron e chegou mesmo a entrar numa competição (IF Comp 2018), tendo obtido apenas um injusto 67º lugar. Foi recentemente transposto para o ZX Spectrum e em boa hora foi feito, pois apresenta um tema bastante refrescante, mesmo não sendo este um Verão especialmente quente por estes lados e que convide a grandes frescuras...

Andávamos então a dar um tranquilo passeio de balão quando rebenta um furacão mesmo por cima de nós, mandando-nos para milhas do local onde nos encontrávamos. Apesar de tudo, tivemos muita sorte, pois conseguimos escapar incólumes (ao contrário do balão, que ficou destruído na posterior queda), no entanto fomos parar a uma ilha misteriosa, fazendo lembrar as que apareciam nas obras de Julio Verne, que aliás será a principal inspiração para a aventura. O primeiro é passo é conseguirmos livrar-nos dos destroços do balão e começar a explorar a ilha. Esta é habitada por dinossauros, pelos vistos até hoje tendo escapado aos olhares da humanidade. Ou quase, mas aquele que a viu não viveu para o contar. Isso mesmo iremos reparar quando encontrarmos os destroços de uma avião, assim como os restos mortais do seu piloto. No entanto, apesar de já não estar vivo para contar o que aconteceu, os seus pertences poderão ser muito úteis (fica a dica).



Se encontrar os restos do avião é uma das primeiras tarefas a realizar, conseguir roubar o ovo ao Velociraptor é um objectivo fundamental para se conseguir escapar da ilha, mas é também a acção mais perigosa. É que assim que o bicho topa que querem fazer uma omelete (ou uma sopa) da sua futura cria, faz jus ao seu nome e rapidamente se vinga do ladrão. Fica então desde já o aviso e uma dica: quando o fizerem (e terão que o fazer se querem chegar ao fim), é bom terem logo à mão um lugar seguro para lhe escapar, doutra forma serão devorados vivos. Outros animais entram na aventura, nomeadamente um arenque, mas será que este tem alguma utilidade? Ou será que esta espécie ("herring", em inglês) também faz jus ao nome?

A aventura é bastante fluída, com mais de duas dezenas de locais para visitar, alguns só acessíveis depois de realizadas certas tarefas, e igual número de objectos, nem todos particularmente úteis. Alguns terão também que ser fabricados com os materiais que temos à mão, dificultando um pouco mais a missão.

É também interessante a forma como o jogo começa, orientando-nos ao nível dos comandos e ajudando logo na primeira das acções (escaparmos do balão destruído). Para quem não lida habitualmente com este género de jogos, esta primeira abordagem convida a persistir, ainda mais tendo em conta que nem todos se sentem à vontade com as aventuras de texto em inglês, exigindo o domínio da língua, e também porque não tem qualquer imagem, retirando-lhe os atractivos visuais (mas ganhando ao nível do texto). No entanto garantimos que quem resolver levar a aventura até ao fim não se irá sentir defraudado. Talvez não atinja a bitola de The House on the Other Side of the Storm, ou mesmo de Two days to the Race (tem em comum com este algumas frases menos conseguidas e que poderão criar alguns problemas na resolução das charadas), mas não ficará muito atrás.

Jogabilidade										8
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Deer Creek

E que tal brincarmos um pouco com as palavras homófonas (pronunciam-se de forma idêntica, mas escreve-se de forma diferente)? Na nossa língua existem inúmeros casos, como "conselho" e "concelho", ou "cozer" e "coser", e até vemos muito boa gente a aplicá-las erradamente. E é com isto que Gareth Pitchford brinca, ensinando, no seu novo jogo: Deer Creek (o título é um bom exemplo desta figura de estilo).

Alerta-se logo de início para quem não é fluente na língua inglesa que poderá deixar escapar algumas das charadas, muito embora a maioria até seja facilmente perceptível. Aliás, para se resolver a maior parte dos quebra-cabeças do jogo até se recorre a este tipo de palavras, pelo que é aconselhável estarem munidos de um bom dicionário da língua inglesa para conseguirem compreender os textos na sua totalidade. E vale a pena o esforço? Dizemos já de caras que sim...

Outra novidade desta aventura é que foi criada a pensar nos mais pequenos (ou naqueles que agora se estão a iniciar no género). E porquê? Em primeiro lugar porque o jogo vem acompanhado de um tutorial muito simples, na forma de uma "bruxa" com quem interagimos inicialmente, assim como inúmeros conselhos (não "concelhos"), que vão sendo fornecidos ao longo da acção, algo que Escape from Dinossaur Island DX também recentemente fez. Mas também porque os desafios propostos são relativamente simples de serem resolvidos, embora nem por isso deixem de ser estimulantes. Outra das grandes virtudes de Deer Creek é agarrar-nos desde o início, sejamos miúdos ou graúdos, amadores ou profissionais das aventuras de texto...

E quanto à história? Tudo começa quando adormecemos na sala de aula. O professor dissertava sobre palavras homófonas, e resolvemos então descansar um pouco as pálpebras. Quando acordamos não estamos na sala de aulas mas sim num parque de estacionamento, junto ao nosso carro, ao qual falta um pneu, como iremos descobrir se o examinarmos (a palavra de ordem é examinar e procurar tudo). Não temos assim outra saída senão entrar na pequena vila que se encontra à nossa frente, Deer Creek, e aqui começa a aventura. No final, se ai chegarmos, obviamente, iremos encontrar o pneu no local mais improvável e finalmente regressar ao mundo real.

Apesar da aventura ser bastante simples e vocacionada para a pequenada (não existem mortes súbitas nem outras maldades do género), tem perto de três dezenas de locais para visitar, e quase duas dezenas de personagens com quem interagir. Os comandos também não são muitos, os habituais "look", "examine" (ou "x"), "search", "get", "drop" e "give", além dos quatro pontos cardeais, mas também o "talk", fundamental para se perceber o que cada personagem pretende. É assim crucial entrar-se em conversações com todas as pessoas o mais breve possível, pois apenas lhes entregando os objectos pretendidos, poderemos ter algo em troca e que nos vai posteriormente ajudar a resolver os diversos



puzzles. Lembrem-se que todas as personagens precisam de alguma coisa, cabendo a nós providenciá-las.

Um outro comando extremamente útil é o "Go to". Com quase trinta locais para se visitar, poderia ser fastidioso andarmos de um lado para outro passo a passo. Assim, este comando permite abreviar uma série de acções, colocando o nosso personagem imediatamente no local pretendido. Pitchford pensou então em todos os detalhes e pormenores que contribuem para a enorme jogabilidade de Deer Creek.

É de facto um prazer enorme entrar nesta vila, que parece ter vida própria e cujos personagens estão muito bem enquadrados na envolvente. Deixamos um exemplo, a páginas tantas encontramos um músico.

Deer Creek

Esse foi escorraçado do bar onde costumava tocar, pois roubaram-lhe o instrumento, e tem agora que o recuperar para voltar a ser feliz. Assim, é encontrado num primeiro local e depois de satisfeita a sua necessidade, vai parar a um outro local.

E quanto aos textos? Nota máxima como já se seria de esperar, até porque muito desta aventura está precisamente relacionado com esta vertente. A escrita é deliciosa, muito bem humorada e com toques de classe, mais uma vez contribuindo para o enorme prazer que tiramos ao avançar no jogo. Aliás, não necessitamos sequer de ser fluentes na língua inglesa para nos apercebermos que este é um dos pontos fortes deste lançamento.

Perante tudo isto, obviamente que já se aperceberam que gostámos mesmo muito deste jogo. Temos a certeza que também gostarão, pelo que aconselhamos a entrarem imediatamente em Deer Creek e resolver os mistérios profundos que assolam essa vila. Não se irão arrepender...





Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Por vezes surgem notícias totalmente inesperadas. Foi o que agora aconteceu, e graças ao colectivo ZX-Dev que monitorizam a cena Spectrum com muita regularidade, não se limitando a lançar estrondosos concursos, tendo dado com um verdadeiro MIA: **Time Blaster**, conversão do jogo de 1982 da Konami, Time Pilot).



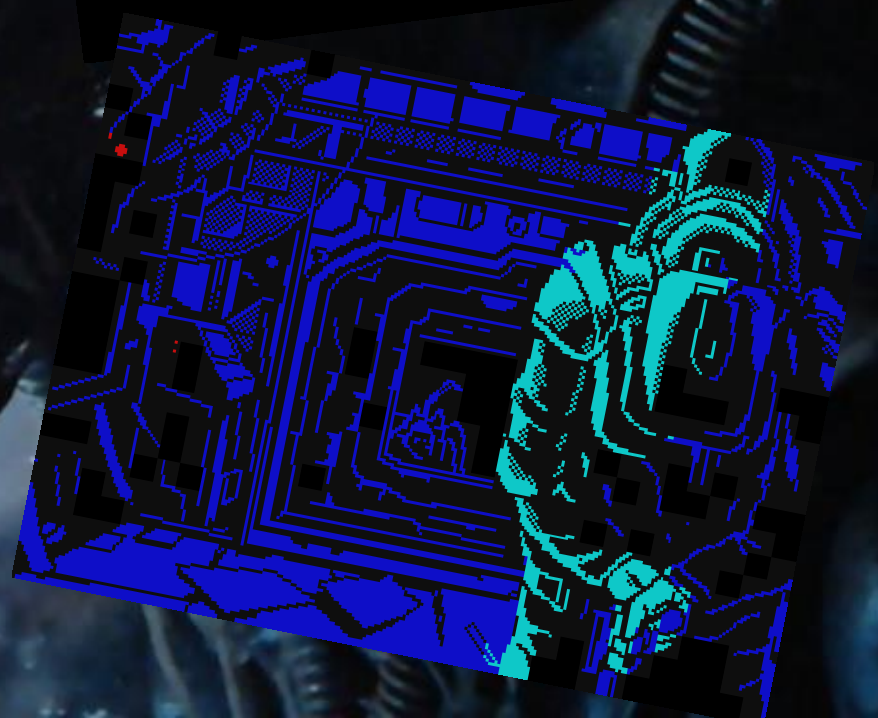
Time Blaster não chegou a ser finalizado, desconhecendo-se as razões para tal, mas o seu criador, Marc Incley, tem um portfolio de respeito, destacando-se Oink!, os dois episódios de Manchester United e Klax. Para já, e pelo que percebemos, os cinco primeiros níveis estão completos, embora não tendo som. No sexto já se encontram alguns *sprites* por acabar, e a partir dai o jogo faz "crash".

É um típico *shoot'em'up*, fazendo lembrar Asteroids (e Time Pilot, obviamente, jogo no qual se inspira), no qual temos que resgatar para-quedistas, ao mesmo tempo eliminando os muitos inimigos que se vão acercando de nós, desde aviões, helicópteros, até ovnis. Pena realmente o projecto ter ficado a meio, pois a jogabilidade parecia vir a ser interessante.

Quem sabe Marc não lhe volte a pegar, se ainda para ai estiver virado (ou mais importante, se se aperceber que a comunidade deu com este projecto).

Alien Research Centre II





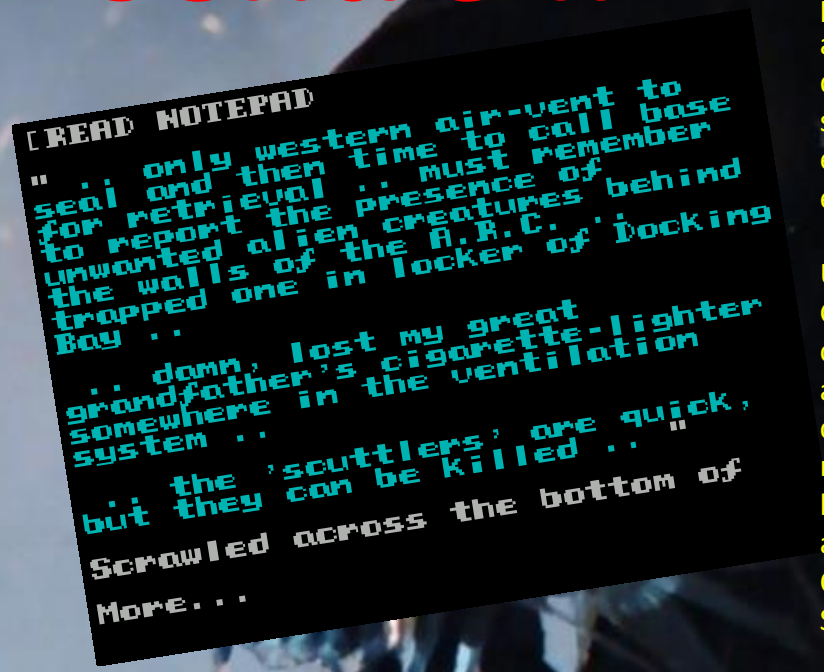
Confessamos que desconhecíamos Alien Research Centre, jogo lançado pela Zenobi há quase 30 anos. No entanto John Wilson lançou agora a sequela, homenageando os autores do primeiro episódio da série, e em boa hora o fez, pois permitiu-nos começar a explorar também esse jogo de 1990. Quanto a este segundo episódio, é necessariamente mais pequeno, mas nem por isso mais fácil, fazendo-nos lembrar fugazmente ISS Emergency.

Tudo começa quando Anderson é enviado para uma nave, lembrando-se que já ai tinha estado em tempos. Não sabe bem qual o objectivo da missão, mas pelo sim, pelo não, encontra-se armado com um *pulse-rifle* (tal e qual como em Aliens). Assim que entra na nave ouve uns barulhos estranhos, não obstante não conseguir ver quem os provoca. Mas eis que uma porta se abre e vislumbra um ser alienígena a escapar-se pelos corredores. Parece assim que descobriu a razão pela qual foi enviado para a nave. Toda esta temática sci-fi e ambiente faz lembrar Aliens, não é? E não é por acaso, pois o objectivo final é o mesmo, matar a Rainha destas criaturas e conseguir fugir da nave em segurança.

John Wilson refere-se a esta sequela como mais uma mini-aventura, no entanto, de mini esta tem nada. São quase duas dezenas de salas, inúmeros objectos (nem todos com utilidade), e várias formas de terminar o jogo, fazendo com que este não seja um desafio para amadores. É aconselhável alguma experiência em anteriores jogos do autor para se poder ultrapassar sem grandes problemas alguns dos obstáculos e armadilhas que deixou. Quer isso dizer que algumas das formas verbais utilizadas não são as mais imediatas, embora de forma alguma, deixem de fazer sentido. Aliás, tendo em conta a temática *sci-fi*, também não será assim tão difícil descobri-las.

Ao contrário de outros jogos de John, existem alguns pontos mortais, nomeadamente as salas nas quais as criaturas estão alojadas. Para se poder entrar nelas, é necessário qualquer coisa mais do que irmos à vista desarmada. Talvez seja melhor verificarmos todo o equipamento que nos acompanha na missão, pois apenas a arma não é suficiente para dar cabo dos alienígenas. Aconselha-se assim a ir gravando o jogo com regularidade (comandos "save" e "load", se jogarem na máquina real). Sim, o autor não se esqueceu desse pormenor e quando o descarregamos, vem acompanhado do ficheiro .wav que permite carrega-lo no Spectrum ou até gravar em cassete. Será isso mesmo que iremos fazer nos próximos tempos, criar uma colectânea com todos os jogos mais recentes de John Wilson, devidamente acompanhada dos jogos do seu amigo Gareth Pitchford.

Alien Research Centre II



Dos jogos ultimamente lançados por John Wilson, este foi sem dúvida o que mais gostámos. Não só pela temática envolvida (Escape to Murky Woods já a abordava, embora de um modo mais superficial, até porque era apenas uma mini-aventura). É também aquele que apresenta os desafios mais complexos e que por isso mesmo poderão demorar mais tempo a serem resolvidos. Recomendamos assim plenamente esta aventura, tendo em conta que exige já alguma experiência na resolução de jogos do género.

Uma nota adicional: tal como em Deer Creek, de Gareth Pitchford, também para Alen Research Centre II criámos um mapa da área de jogo. Está feito de forma artesanal, ajudando sobretudo nas labirínticas condutas de ventilação, locais que encerram os maiores perigos para o nosso herói. Pode não ser bonito, mas pelo menos é funcional e vai permitir antecipar algumas das armadilhas de Alien Research Centre II. Poderá ser consultado no blogue Planeta Sinclair.

Deixamos ainda uma outra dica: tudo o que tenham que explorar, pesquisar, apanhar, etc., façam-no antes de chegarem à Rainha. Assim que forem à sala onde esta se encontra e a matarem (cuidado, pois aqui reside uma outra armadilha), pouco tempo terão para conseguir escapar da nave, não havendo espaço para qualquer hesitação. Doutra forma a missão fica incompleta, pois desintegram-se juntamente com a nave.

Jogabilidade		**8**
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		



E por falar em John Wilson, voltou à carga com as aventura e desventuras de Balrog, e desta vez com três inéditos:

- **Behind Closed Doors 1: The Director's Cut**
- **Behind Closed Doors 2 : The Cat's Choice Edition**
- **Behind Closed Doors 3 : The Crunchy Cockroach Edition**

Os três jogos já existiam no formato Adventuron, mas nunca tinham sido convertidos para o Spectrum, ficando esta lacuna agora colmatada. E John não fez por menos, tendo colocado cada um dos jogos nos formatos .tap, .dsk e MGT. Para todos os gostos, portanto...

Tal como o nome indica, estas versões são diferentes das lançadas há 30 anos, contemplando alguns extras (versões estendidas).

Creepy

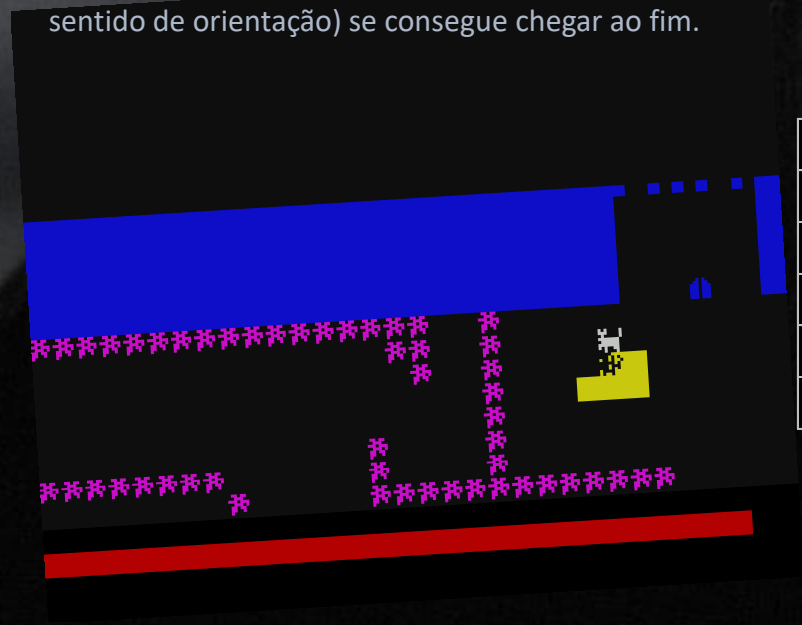
Já fazia cerca de mês e meio que não havia entradas na competição BASIC 2020, patrocinada por Radastan. Mas Azimov achou que estava na altura de criar alguma dinâmica ao evento, pelo que depois da de B1n4ry!, o qual bastante apreciámos, colocou novo jogo a concurso, Creepy.

O nome e ecrã de abertura dizem tudo, estamos perante um desafio assustador, mas ao mesmo tempo com um objectivo muito nobre: resgatar um gatinho (quem nos conhece sabe o amor que temos a estes animais). Mas este encontra-se encerrado num castelo mal-assombrado, tendo um fantasma como seu guardião. A tarefa não é fácil, portanto, e Creepy divide-se em três partes distintas, contribuindo para lhe dar um toque de diversidade.

A primeira das tarefas é talvez a que envolve menos riscos, apesar de ser bastante confusa. Somos assim largados a meio da noite numa floresta e temos que encontrar o castelo no meio de um labirinto de trilhos. Sendo de noite, e pelos vistos Lua Nova, o caminho seria feito totalmente às escuras, não tivéssemos connosco uma pequena candeia que alumia uma pequena parcela à nossa volta. Parca ajuda, mas que pelo menos nos permite ver por onde andamos, embora não evite os maus caminhos. À medida que nos vamos aproximando do castelo, este vai aumentando de tamanho no horizonte, até que encontramos a porta de entrada...

Depois de entrarmos, vamos ter a uma sala única. Nessa encontra-se o gato, mas também o guardião. Teremos assim que conseguir trazer o gato para ao pé de nós, e com ele sair pela mesma porta por onde entrámos. Curiosamente, nesta fase, não reparámos que acontecesse alguma coisa se o guardião nos apanhasse, e até é possível sair do castelo e voltar a entrar, recomeçando o desafio. Será algum *bug*?

Segue-se então a terceira e última parte, sem dúvida a mais difícil. Saímos do castelo com o gato e temos agora que voltar ao ponto de partida antes que o sol nasça. Apesar de já haver alguma claridade, permitindo-nos ver o caminho, é apenas nesta parte que temos a exacta noção do labirinto onde nos metemos. E o problema é que existe um tempo muito curto para se conseguir escapar deste local encantado, sendo que o caminho mais directo obviamente não é o correcto. Assim, apenas por tentativa e erro (e algum sentido de orientação) se consegue chegar ao fim.

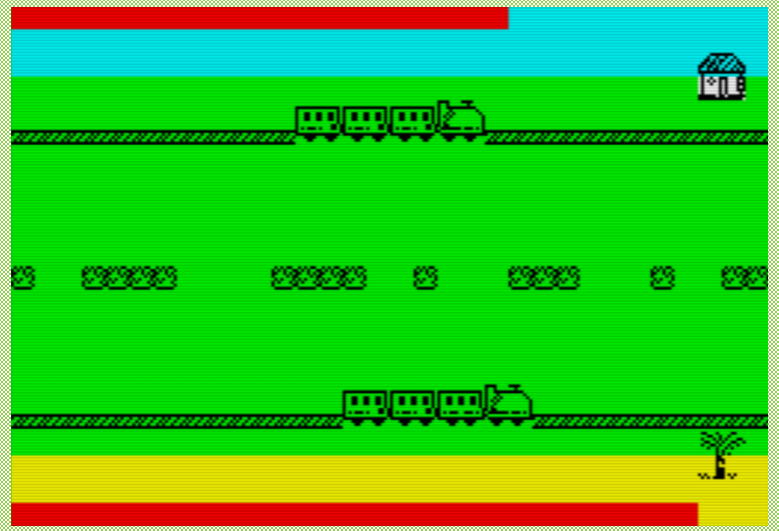


Obviamente que as limitações do Basic notam-se mais neste tipo de jogos, em que a rapidez de movimentos é factor fundamental para o sucesso. Nos quebra-cabeças, como foi o caso de Dead End, que também entra a concurso em BASIC 2020, as limitações não são tão visíveis. No entanto é de louvar a coragem de Azimov, que mesmo tendo em conta todas estas condicionantes, que à partida não seriam de fácil resolução, criou um desafio engraçado, fazendo lembrar não só os *type-ins* que saiam em muitas revistas nos anos 80, mas até alguns jogos que apareceram para outras plataformas, como é o caso do Atari 2600.

Vale a pena então dar uma espreitadela a Creepy, sendo um exercício demonstrativo daquilo que se consegue fazer com um simples programa em Basic. Gostámos mais de B1n4ry!, sem dúvida, mas isso também está relacionado com o próprio género de jogo.

Jogabilidade											**5**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Train Wars



O desafio é muito simples: dois comboios deslocam-se paralelamente numa linha férrea infinita. Um na parte de cima, outro na parte de baixo, e o objectivo é destruir o adversário. Para isso pode-se aumentar ou diminuir a velocidade da locomotiva, movimentando-a para trás ou para a frente, e disparar de cada um dos três vagões, tentando atingir o inimigo. Cada tiro certeiro diminui um pouco a energia do adversário, medida por uma barra horizontal vermelha. Quando esta desaparecer, o desafio termina.

Train Wars tem assim uma ingénua simplicidade e uma brilhante execução que o torna um daqueles jogos aos quais voltamos com muita frequência. Em certos aspectos faz lembrar High Noon, apenas faltando a opção para jogador versus computador. A jogabilidade é esplêndida, os gráficos estilo *cartoon* bastante engraçados (nem parecem ter sido criados em Basic), e apresenta uma melodia inicial bastante atractiva (Enola Gay, dos OMD), além de que o próprio barulho da locomotiva em andamento está bem conseguido.

É então um desafio a experimentar, desde que tenham um parceiro de jogo, obviamente. Train Wars também entra a concurso na competição BASIC 2020.

Azimov parece um comboio em movimento, não pára... Ainda muito recentemente tinha lançado Creepy, e já hoje nos oferece novo jogo, desta vez em pareceria com DenimMsx. E também com uma temática completamente diferente, a começar porque é um desafio para dois jogadores em simultâneo, apenas.

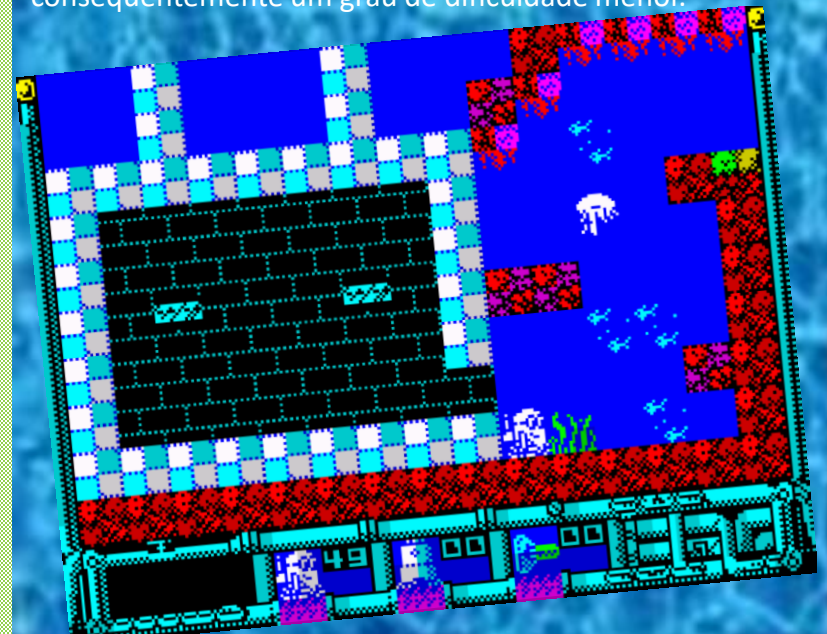
Confessamos que antes de carregarmos o jogo pensávamos que por ser criado em Basic, este tipo de desafio poderia não resultar muito bem, até pela própria lentidão inerente a esta linguagem de programação, no entanto o resultado foi surpreendentemente bom, não se notando minimamente as limitações, ao contrário do que acontecia com Creepy.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6



Neil Parsons, alter ego de Ignacio Prini, lançou uma nova versão de **Aquanoids (Reduced Edition)**, jogo que saiu originalmente em 2015. Esta versão, tal como o nome indica, tem um mapa mais reduzido e consequentemente um grau de dificuldade menor.



The Quest for the Sacred Flame of Hestia



Simon Allan já é um veterano do mundo do Spectrum, tendo publicado a sua primeira aventura há quase 35 anos. Mas ainda antes de ter lançado o seu primeiro jogo em 1985, trabalhou num esboço de um jogo que nunca chegou a sair, The Quest for the Sacred Flame of Talos. Simon pegou então nessa versão, reescreveu a história de tal maneira que poucas semelhanças tem com o original, e nasceu The Quest for the Sacred Flame of Hestia.

A história da busca pela Chama Sagrada de Hestia, tal como o nome o indica, desenrola-se na Grécia Antiga. Assumimos a personagem de Jason, príncipe herdeiro de Aelson de Lolcus, e somos convocados para uma reunião urgente com o nosso pai na sala do trono, no palácio. O assunto em discussão é a construção do novo templo em honra de Hestia. Esse vai ter uma grande lareira cuja chama sagrada irá ser usada para acender todas as lanternas à volta das muralha, mas isso terá que ser feito antes da próxima Lua cheia. Começa aqui a nossa aventura...

O jogo desenrola-se por fases, a primeira passada no palácio. Depois da reunião com o nosso pai damos conta da gravidade da situação. São-nos fornecidas algumas dicas por esse, mas é urgente encontramos o guarda, que tem um objecto muito útil para nos dar, assim como a nossa mãe, para nos colocar ao corrente da missão. Esta encontra-se no seu local preferido, mas só irá para lá depois de cumpridas algumas tarefas. Aliás, é necessário algum cuidado, uma vez que alguns objectos apenas ficam visíveis depois de se examinar ("exam") muito bem os cenários. Se executarmos todas as tarefas no palácio, há que trotar então para o porto, entrando assim na segunda fase (aquela onde ainda nos encontramos).

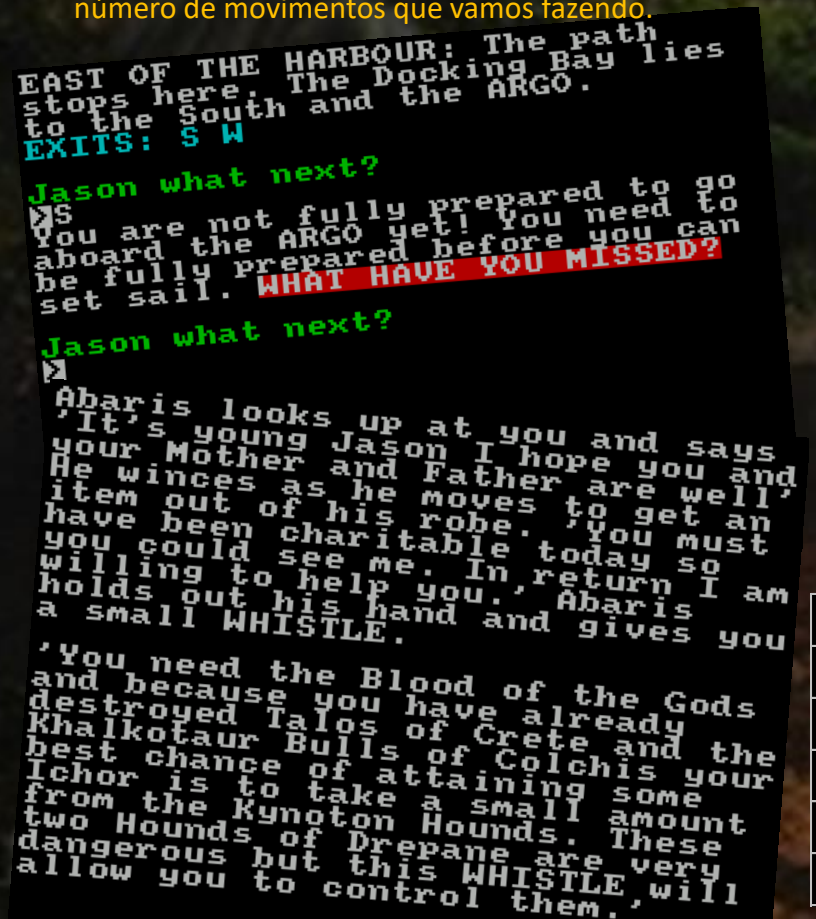
Esta segunda parte apresenta mais perigos, até porque saímos da segurança do palácio e vamos meter-nos em locais menos recomendáveis. Vamos também encontrar algumas personagens amigáveis, mas outras nem por isso, e se não temos cuidado iremos acabar apunhalados numa valeta. No entanto a interacção com todas (ou quase todas) as personagens é fundamental para se conseguir avançar na missão, pelo que convém dar à língua ("talk").

Se conseguirmos reunir todos os objectos necessários para embarcar para Argo, avançamos então para o final. Ainda estamos encalhados com uma certa escotilha ("hatch"), pelo que não sabemos que novos perigos vamos encontrar, mas é curiosa a forma que o programador arranjou para nos indicar se temos ou não os objectos necessários. Isto porque vamos encontrar muitos objectos pelo caminho, mas apenas alguns irão ser úteis para serem levados para Argo. Assim, de cada vez que tentamos embarcar, aparece uma mensagem dizendo que não estamos ainda preparados para embarcar. Ao início apareceu-nos a mensagem quatro vezes em simultâneo, e até julgámos estar perante um *bug*. Só depois percebemos que o número de vezes que a mensagem aparece, está directamente relacionado com o número de objectos em falta. Foi uma forma bastante engenhosa por parte de Simon de nos fazer perceber quais os objectos que realmente têm interesse, num exercício a fazer lembrar o Mastermind.

E isso ainda se torna mais relevante por duas razões: em primeiro lugar porque temos um número limite de objectos que podemos carregar, pelo que não

The Quest for the Sacred Flame of Hestia

podemos limitarmo-nos a recolher tudo o que vemos pelo caminho. Em segundo lugar porque existe um tempo limite para completar a missão (255 passos ou acções), pelo que convém dosear muito bem o número de movimentos que vamos fazendo.



Apesar de ainda não termos conseguido chegar ao fim, já podemos ter uma ideia muito aproximada do que vamos encontrar neste estimulante jogo. Sempre apreciámos este tipo de aventuras onde vamos progredindo por fases, a fazer lembrar Two Days to the Race, embora sem o sistema de *passwords*.

Os textos são agradáveis, não muito longos, e de forma alguma maçadores, contribuindo para manter o interesse. Os desafios também são lógicos, mesmo sendo a primeira fase um pouco fácil demais, parecendo apenas um pequeno aquecimento para aquilo que se vai encontrar mais à frente.

É assim um jogo bastante recomendável e que seguramente irá ser do agrado de todos os que gostam do género. Aguardamos agora apenas por uma pequena ajuda para abrir a escotilha e entrar definitivamente em Argo...

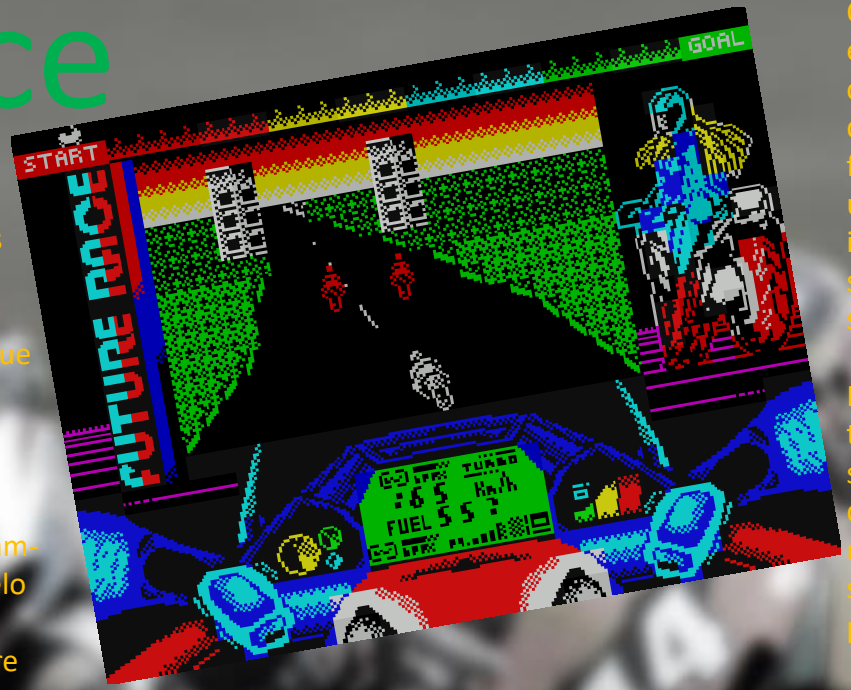
Jogabilidade		
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		

8



Muitos não saberão, mas o primeiro emulador de ZX Spectrum para o Windows foi criado por um português. Referimo-nos ao WSpecEM desenvolvido por Rui Ribeiro no âmbito de um projecto de fim de curso. Este emulador foi o sucessor do emz80, emulador e *debugger* para o MS-DOS. Contribuiu também com a criação de um bem conhecido utilitário, o TAPE2TAP que permite fazer o carregamento de cassetes para o IBM-PC (aliás, rotina que foi integrada no famoso emulador Warajevo). E eis que volta às lides da emulação, lançando a primeira versão beta do **QtSpecem**, uma modernização do velho WSpecEM e respectivo core Z80, recorrendo ao Qt, um *framework* de desenvolvimento multi-plataforma. O Qtspecem tem como objectivo ser uma plataforma de *debugging*, vocacionada para um público mais técnico, interessado no processador Z80. Para tal o Rui esteve aprimorar e corrigir o seu *core* Z80 para torná-lo o mais compatível possível, carregando vários tipos de formatos.

Future Race



Saiu novo jogo para a competição BASIC 2020, da Bytemaniacos, e com um tema surpreendente: um *race'n'chase* à boa maneira de ilustres antiguidades como Race Fun ou Full Throttle. Aliás, ainda não há muito tempo nos lamuriávamos pelos fóruns do Facebook, dizendo para quem nos quisesse ouvir, que tínhamos saudades de jogos deste género, e Baron Ashler fez-nos a vontade. Mas em primeiro lugar vamos à história de Future Race...

Num futuro não muito distante, as estradas tornaram-se um perigo real (para dizer a verdade, já o são, pelo menos em Portugal). Centenas de *kamikazes* participam e apostam nas corridas ilegais, as "Future Race", fazendo das estradas autênticos circuitos para darem asas aos seus veículos motorizados. Ninguém está isento de morrer vítima dessas corridas ou até de participar nelas. E nós, na pele de Suzume, um jovem piloto, fomos forçados pelas máfias locais que controlam as "Future Races" a participar numa dessas corridas diabólicas.

Como deu para perceber, fomos lançados às feras e temos agora que nos desenvencilharmos. Assim, ao volante de uma potente mota, temos que ir completando cada um dos níveis. Estes são constituídos por quatro fases, e apenas chegamos ao fim se não deixarmos secar o tanque de combustível. Sim, ao invés de termos que cumprir as etapas num tempo limite, como acontece com a maioria dos jogos do género, o objectivo é apenas um: terminar a corrida.

Dito assim parece muito fácil, mas o que acontece é que naturalmente, e à medida que vamos fazendo quilómetros, o combustível vai-se gastando. Se andarmos mais lentamente, o consumo também é maior. No entanto, se andarmos sempre na mecha, corremos o risco de não fazermos as curvas ou de bater contra os outros concorrentes. E de cada vez que isso acontece, perdemos uma parte substancial do ouro negro.

Nos primeiros níveis a concorrência é pouca, e com maior ou menor dificuldade conseguimos chegar à meta com algum combustível. No entanto, a partir do terceiro nível, a concorrência começa a andar aos pares, e arranjar um espacinho para meter a nossa mota sem ir contra os outros, é o cabo dos trabalhos.

Obviamente que estamos a falar de um concurso exclusivo para jogos programados em Basic. Neste caso o seu autor utilizou o HiSoft Basic Compiler, pelo que milagres não existem. Não esperem assim pela fluidez de movimentos de um Super Hang-On ou de um Enduro Racer. Logicamente que isso seria impossível. No entanto, e mesmo os movimentos sendo *frame* a *frame*, consegue-se ter uma razoável sensação de velocidade.

Por outro lado, os gráficos são bastante interessantes, tendo em conta a linguagem com que foram criados, sendo mesmo melhores que muitos jogos do género que apareceram nos anos 80 (e que utilizam código-máquina). Ao nível do som é que não é possível fazer-se mais milagres, mas isso também é apenas um pormenor.

Assim, tendo em conta o intuito do jogo e a forma como foi criado, é um exercício muito válido e que seguramente vai conceder uns bons momentos de diversão a quem o experimentar. Veremos é se há mãozinhas para esta potente mota...

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

A Troll's Revenge

O ano de 2019 está a ser épico para as aventuras de texto, e para isso muito contribuem dois autores: John Wilson e Gareth Pitchford. Os dois amigos vão lançando aventuras atrás de aventuras, e nem o facto de algumas serem relativamente pequenas, fazem com que sejam menos interessantes. É o caso de A Troll's Revenge, com apenas 16 locais, pouco mais de meia dúzia de objectos para serem usados, e ainda menos personagens, mas que nem por isso deixa de constituir um desafio a puxar pelos neurónios dos aventureiros.



O jogo participa também na competição CaveJam 2019, tendo sido inicialmente criado para ser jogado nos *browsers*, e pouco tempo depois convertido para o Spectrum. E se a primeira versão tem gráficos, naturalmente que na conversão para o nosso computador preferido, Gareth abdicou deles. É pena, realmente, mas não se pode ter tudo, e além disso esta aventura, mesmo sendo mini, tem predicados suficientes para manter o interesse até ao fim. Referimo-nos obviamente à história e aos desafios apresentados. De qualquer forma, não está colocada de parte, no futuro, uma versão *deluxe* com alguns gráficos.

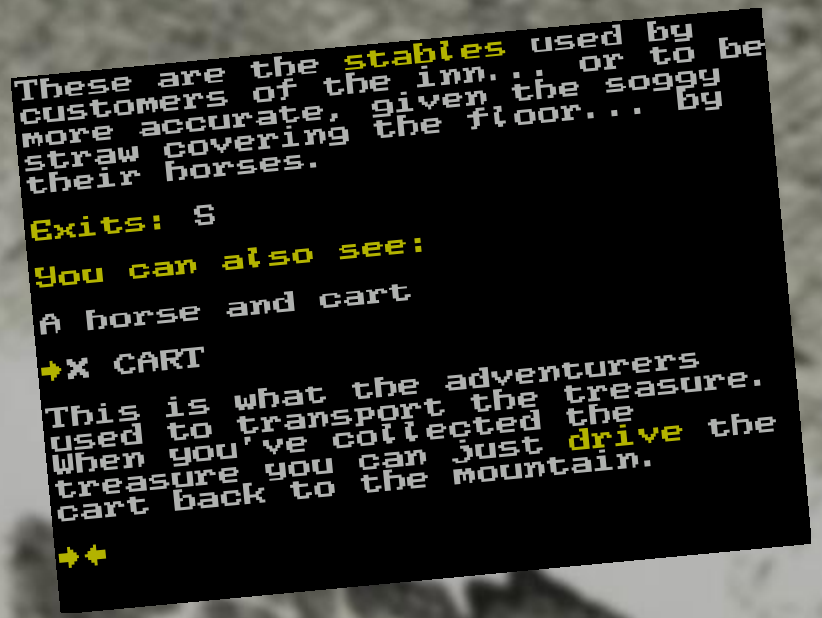


Em A Troll's Revenge, tal como o nome o dá a entender, voltamos ao mundo da mitologia escandinava. O nosso irmão, um conhecido *troll*, é o guardião do tesouro do feiticeiro. Sendo guloso por natureza, não resistiu a umas saborosas maçãs que uns desconhecidos lhe deram, não se apercebendo que estas eram encantadas. Assim que as comeu, entrou no mundo dos sonhos e deixou a porta da gruta aberta para os desconhecidos se servirem do que lá estava, levando o tesouro. Quando o feiticeiro se aperceber que o seu tesouro já era, apenas restando umas moedas como compensação, alguém irá sofrer. Assim, na pele do irmão do *troll*, cabe a nós recuperar o tesouro roubado.

O primeiro passo é começar a explorar os cenários desta aventura. Inicialmente pouco conseguimos descobrir, até porque a maior parte dos caminhos estão-nos vedados. Além disso encontramos o nosso irmão ainda sob o efeito do encantamento, sendo a prioridade acordá-lo, até para acedermos à gruta onde estava o tesouro. Mas como o acordar? Será que ir ao lago nos poderá ajudar?

À medida que vamos superando os desafios, vamos desbloqueando novos caminhos. A certa altura vamos encontrar os ladrões, mas esses, apesar de desonestos, não são estúpidos. Não vale a pena dar-lhes o isco que utilizaram no nosso irmão. Mas será que podemos fazer com que provem o próprio veneno? É este tipo de quebra-cabeças que vamos encontrando ao longo da aventura, a maior parte inteiramente lógicos, mas nem por isso mais fáceis de serem deslindados.

A Troll's Revenge



Em alguns pontos também teremos que repetir algumas acções. Isso porque só após termos cumprido com certas tarefas, ou termos alguns objectos em nosso poder, vamos conseguir ultrapassar algumas situações que antes não eram visíveis. No fundo aquilo a que já nos habituámos com Gareth Pitchford, e que teve expoente máximo em Deer Creek, aventura que apreciámos particularmente. E tal como nesse jogo, também aqui vão sendo dadas dicas sobre como resolver as tarefas, embora não de forma tão explícita. Digamos que o grau de dificuldade de A Troll's Revenge é um pouco maior, mesmo o jogo sendo mais pequeno.

A exploração que fizemos permitiu-nos criar o mapa que partilhámos em Planeta Sinclair. É já uma boa ajuda para quem se queira iniciar em A Troll's Revenge. isso não evita que tenham que explorar devidamente todos os recantos, conversar com todos os personagens (alguns estão lá para nos ajudar), mas convém ser-se educado, doutra forma terão oportunidade de apanhar umas boas palmadas (experimentem a apalpar a taberneira, para verem o que acontece).

Resumindo, apesar de A Troll's Revenge ser apenas uma pequena brincadeira destinada a entrar numa competição, tem todos os elementos típicos das aventuras criadas por Pitchford, agarrando-nos desde logo, quer pela temática, quer pela história e diálogos, mas acima de tudo pelos desafios bem construídos. Mal podemos agora esperar para ver a versão com gráficos, sem duvida uma novidade, pelo menos daquilo que conhecemos neste contador de histórias.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7



Foi com grande satisfação (e surpresa) que num dos especiais de Arnau Jess, descobrimos que Henrique Oliveira (mais conhecido por HJCO), que demos amplo destaque por várias ocasiões no blogue, teve honras de ser escolhido para um *remake* por parte de um conhecido programador espanhol, Azim0v.

Este pegou num dos seus jogos, **Firefox**, e deu-lhe novo tratamento, melhorando alguns aspectos gráficos e tornando-o mais jogável. É sempre interessante ver que os nossos vizinhos dão bastante valor ao que foi feito em terras lusas, por vezes mais até dos que os nossos conterrâneos.

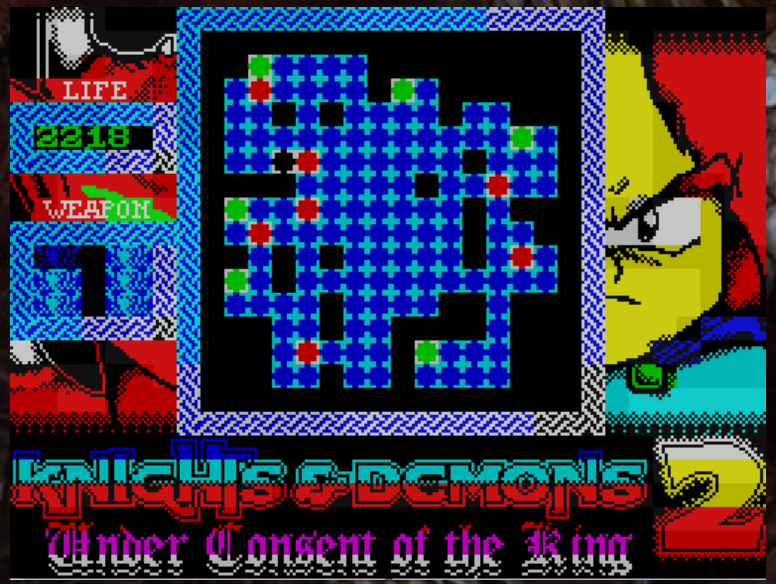
Assim, a quem este jogo passou despercebido, tem agora oportunidade de o experimentar, comparando também a diferença entre as duas versões.

Knights & Demons 2

Knights & Demons 2 é o segundo jogo de Baron Ashler para a competição BASIC 2020, e com uma temática completamente diferente de Future Race, mas rapidamente se identifica o dedo de Manuel Gomez, responsável pela programação e gráficos.

Passaram-se já seis anos desde o primeiro episódio da saga (Knights & Demons e Knights & Demons DX - 2013). Na altura os cavaleiros (solteiros???) de Bakelor libertaram o mundo de Garnick das hordas demoníacas de Averno. Foram seis anos de paz e felicidade, mas que são novamente ameaçadas pelo desejo de vingança dos demónios. Abrigados na escuridão da noite, infiltraram-se nas masmorras do castelo de Garnick, apropriando-se de todas as armas. Cabe agora a nós, que já tínhamos comandado as tropas na batalha anterior, a missão de recuperar as armas e expulsar, de uma vez por todas, os demónios.

O nosso objectivo é então apenas um: no labiríntico castelo, encontrar as seis armas que por lá se encontram espalhadas. De cada vez que encontramos uma, acende-se o respectivo ícone no marcador "Weapon". As salas do castelo têm apenas quatro ou cinco configurações diferentes, e rapidamente descobrimos a melhor forma de passar cada uma delas, pois os demónios deslocam-se em padrões regulares, rapidamente memorizáveis, permitindo ponderar o caminho a fazer. Além disso, temos a possibilidade de ver o mapa do castelo, indicando o

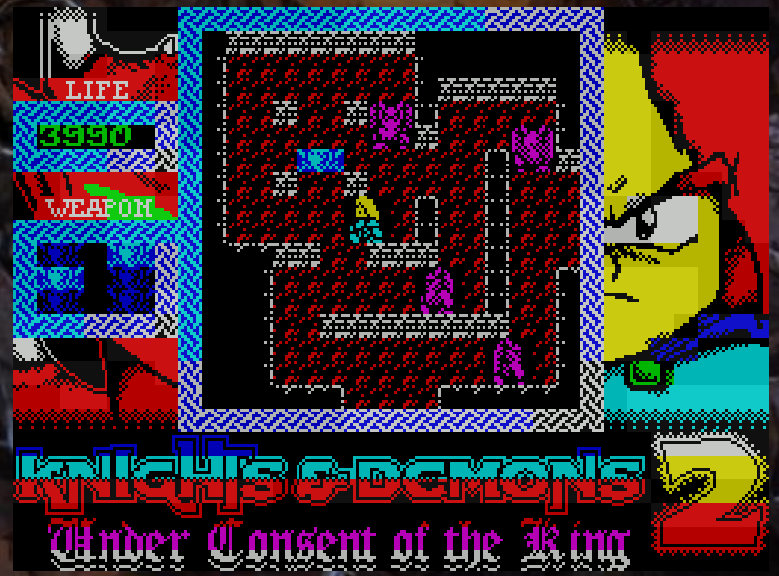


local onde as armas se encontram, mas também onde existe comida que permita restaurar os nossos níveis energéticos. Encontrámos aqui um possível *bug*, pois em alguns locais assinalados no mapa como tendo comida, essa não existe, e num caso, apesar da comida não estar visível, passámos por um ponto que restaurou a energia. Pequenos aspectos a rever, portanto.

Mas nem tudo são rosas, existem também alguns espinhos. A energia é dilapidada sempre que um demónio nos toca, mas também à medida que o tempo passa. Quer isso dizer que não podemos estar muito tempo pausados no mesmo local, sob o risco de esgotarmos a energia. Felizmente que quando estamos no modo de "mapa", o jogo fica em pausa, dando-nos tempo para respirar e delinear o melhor caminho.

Mas se por um lado temos no mapa a disposição das salas e a indicação dos locais onde se encontra a comida e as armas, não sabemos antecipadamente a ligação entre as salas. Quer isso dizer que o caminho a direito não será necessariamente o correcto, e por vezes teremos que fazer autênticas gincanas para se chegar aos pontos de interesse.

Mas o pior são os guardiões do castelo, demónios facilmente identificados com uma armadura e capacete azul, e que além de nos perseguirem e roubarem um pouco de energia, roubam também uma das armas que apanhámos. Autênticas pestes, portanto...



Knights & Demons 2

Apesar de programado em Basic (compilado), Knight & Demons 2 é muito fluído, fazendo lembrar B1n4ry!, outro dos projectos a concurso. Aliás, uma das vantagem de ser em Basic, é que conseguimos evitar muitos inimigos naqueles breves micro-segundos que demoram a fazer o movimento. No fundo aquilo que já acontecia com os jogos da saga de Max Pickles.

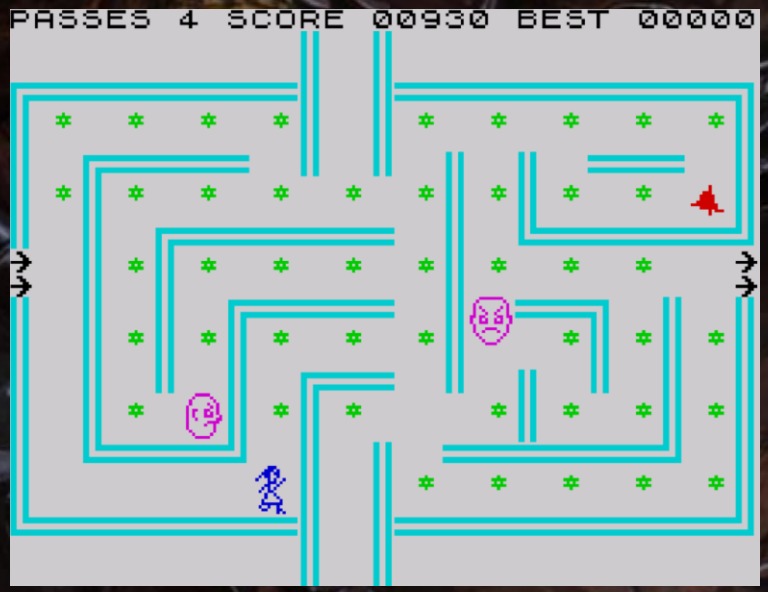
Os gráficos, na linha de Future Race, são bastante atractivos, com painéis laterais estáticos muito coloridos e a acção a desenvolver-se na parte central. Quanto ao som, apenas o básico, como se esperaria. A única pecha é que assim que terminamos o desafio, pouco incentivo temos para o repetir, pois existe um único cenário.

Quem se arriscar então por estes labirintos não irá dar o tempo perdido. Julgamos que ao final de uma ou duas horas conseguirão terminar o jogo, ficando na memória uma experiência bastante gratificante, sendo Knights & Demons 2 seguramente um dos pretendentes à vitória final no concurso.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

No mês de Outubro e durante 48 horas, a comunidade do Spectrum, mas também de outras plataformas esteve ao rubro. Uma conhecida *youtuber*, Octav1us Kitten, teve de repente duas queixas por usurpação de direitos de autor, pois utiliza a figura do Horace nos seus vídeos (à terceira queixa qualquer utilizador pode ser banido dessa plataforma, sendo também os seus vídeos eliminados). Isso porque Paul Andrews tinha adquirido entretanto os direitos desses jogos (e de muitos outros), e depois de uma série de mal-entendidos, com desmentidos e disse-que-não-disse pelo meio, o caos instalou-se. Não interessa sequer referir aqui todos os contornos desta triste história que apenas traz mau nome à cena.

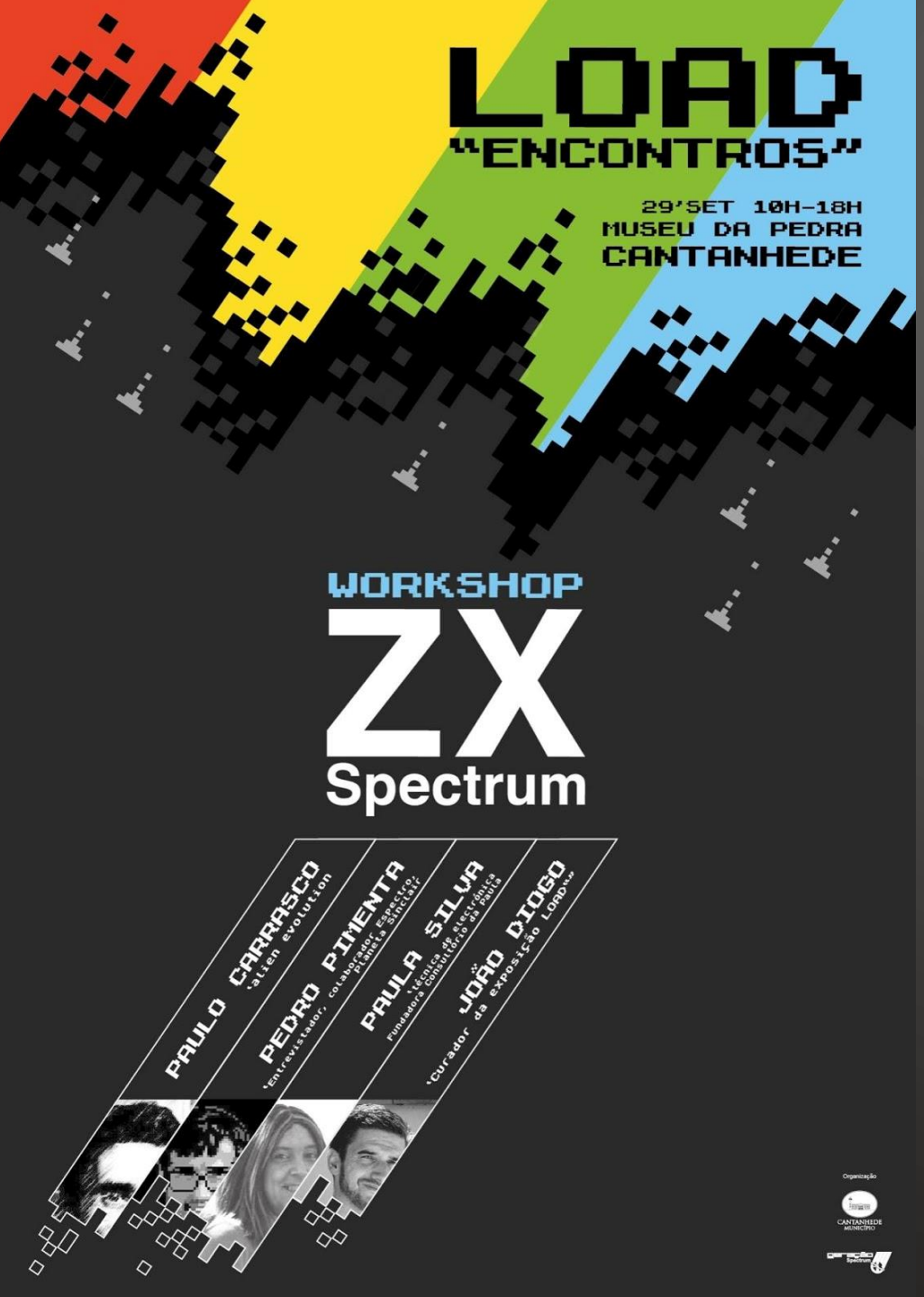


Felizmente que tudo parece ter terminado em bem, com ambas as partes a chegarem a um acordo, mas esta situação toda não deixa de ser preocupante para a comunidade em geral (não estamos livres que nos aconteça o mesmo). Julgamos que o bom-senso deve prevalecer, pois doutra forma todos irão perder com a situação (e Paul Andrews começou imediatamente a sentir na pele alguns efeitos colaterais).

Restou no meio de tudo isso duas coisas boas: em primeiro lugar ver como a comunidade se uniu por uma causa. Depois, que o bom-humor e criatividade mesmo assim prevaleceu em alguns, trazendo-nos inúmeros *cartoons* com a figura do Horácio, e até um *patch* que altera os *sprites* de Hungry Horace (ou Horácio Glutão, se utilizarmos a versão nacional da Timex), facilmente identificando-se as pessoas representadas.

O nome deste novo jogo é **Angry Doris** e o seu autor Allan Turvey, a quem ainda recentemente demos uma ajuda a testar Bruce Lee RX e que tanto furor tem feito. Turvey já tinha feito algo semelhante em 2018 com Airwolf, na altura alterando o *sprite* do helicóptero.

Atenção que Angry Doris não funciona em todos os emuladores (ZX Spin, por exemplo). Para abrir esta versão, basta abrir o jogo original e depois arrastar o ficheiro para o emulador.



A 29 de Setembro decorreu mais um encontro / workshop no Museu da Pedra, em Cantanhede.

Da parte da manhã esteve presente o Pedro Pimenta, que entrevistou Paulo Carrasco, responsável por alguns dos melhores jogos portugueses a aparecer para o Spectrum. Mas tudo começou com uma visita guiada ao grupo que vinha de visita ao museu, tendo o João Diogo Ramos apresentado todas as áreas da sala onde está actualmente a secção de Spectrum do museu. Finalizou a apresentação na secção onde estão disponíveis vários computadores e dois pedaços de código criados pelo Filipe Veiga, assim como pela nova secção de livros e revistas, disponíveis para consulta. Destacamos desde já a presença das Revistas Jogos80 e Espectro, tal como dos livros escritos por Marcus Garrett.

Entretanto o Dr. Pedro Cardoso, Vice-Presidente da Câmara de Cantanhede chegou e no auditório fez um pequeno discurso, e, um pouco mais tarde, o João Diogo Ramos fez uma pequena apresentação onde detalhou as suas ideias para o futuro do museu.

Seguidamente subiu ao palco o Pedro Pimenta, aproveitando para se apresentar de forma resumida (fazendo referência aos projectos Planeta Sinclair, Revista Espectro e Jogos80) e o convidado Paulo Carrasco, um dos autores de Alien Evolution, entre tantos outros jogos. A entrevista encontra-se gravada em vídeo, felizmente, pois foi uma conversa muito interessante, revelando o Paulo Carrasco muitos episódios engraçados da sua longa carreira.

A parte da tarde foram cinco horas esplêndidas e muito produtivas. As honras da festa pertenceram todas à Paula Silva, do Consultório da Paula. Começou com uma palestra sobre reparações, circuitos integrados, e muitas questões técnicas, com uma grande participação da audiência, a maioria entendida na matéria. E fê-lo de modo brilhante, tanto que até leigos na temática como é o nosso caso, conseguiram entender conceitos tão complexos.

Depois de um pequeno intervalo, no qual os visitantes puderam ver ao vivo e a cores, e andar no C5 do João Diogo Ramos, os trabalhos foram retomados. A segunda parte da apresentação da Paula Silva foi prática. Durante quase três horas fomos vendo a sua habilidade nas reparações, e é de facto impressionante. Quase que apostamos que conseguiria extrair e soldar uma memória de um computador de olhos fechados.

E assim decorreu mais um magnífico encontro em Cantanhede…



Eight Feet Under



Em 2018 Stefan Vog lançou o aclamado Hibernated 1: This Place is Death, um dos melhores jogos desse ano, e uns meses mais tarde teve direito a edição de luxo, cuja grande novidade foi a inclusão de um jogo de bónus no lado B, Eight Feet Under. E não se pense que por ser um jogo extra é um produto menor. Muito pelo contrário, são quatro partes, que embora não sendo particularmente grandes, se complementam na perfeição, tornando-a uma mega aventura. Mas façamos primeiro um enquadramento à história, pois é fundamental para se conseguir levar Eight Feet Under até ao fim. Isso e antes terminar Hibernated, razão para o termos feito em primeiro lugar...

Em Eight Feet Under vamos então finalmente perceber os eventos que aconteceram na nave alienígena através dos olhos de um protagonista inesperado: Vermin Extermination Unit 4, também conhecido como Vlad. É assim revelada a sequência de acontecimentos ao longo de quatro capítulos, divididos em duas partes (a segunda acessível através de uma *password*). Mas não se pense que não ficará uma história para contar, pois já está prometida a sequela de Hibernated 1, continuando a narrativa de Olivia. Para já vamos regressar a Vega, assumindo o papel de Vlad, tendo como missão salvar Olivia e Io dos perigos e segredos misteriosos que espreitam nas profundezas da nave infestada de alienígenas.

Relativamente a Hibernated, e segundo as palavras do autor, com as quais evidentemente concordamos, o jogo é menos narrativo e mais orientado para a resolução dos quebra-cabeças. Obviamente que será mais do agrado daqueles que pretendem imediatamente meter as mãos na massa e avançar na aventura, mas por outro perde-se um pouco a oportunidade de ter uma história tão ou mais absorvente que o primeiro episódio. No entanto, olhando para os dois jogos como um só, o que temos aqui é uma aventura grandiosa, com um ambiente *sci-fi* (do género abordado por ISS Emergency), fazendo a conexão com obras como Aliens ou The Thing.

São então quatro os tomos, divididos da seguinte forma:

I. Closer to the Stars
II. The Queen of the Swamp Crawlers
III. Breaking Barriers
IV. Kingdom of the Sting Tail Scourges

Cada um deles traz diferentes ambientes e desafios, mas todos bastante equilibrados. Tanto que não conseguimos sequer dizer que gostámos mais de um em detrimento dos outros.

O primeiro deles, Closer to the Stars, resume acontecimentos passados há 32.482 *Gyan Cycles* (medida de tempo utilizada). A missão é encontrar os robôs de manutenção que estão desaparecidos, reparar o transmissor de hiperespaço e proceder à descontaminação do convés. O segundo capítulo passa-se pouco tempo depois de termos finalizado a primeira das missões (32.476 ciclos atrás), e relata o desaparecimento dos "masters". Quanto aos dois últimos capítulos, estes decorrem já na era presente. É ai que descobrimos Olivia e Io, mas também que os antigos "masters" há muito desapareceram, excepto o navegador, e que estes não entendem sequer a nossa linguagem (expressamo-nos por código binário, e a certa altura dizemos o nome da editora nessa linguagem, o que de resto já acontecia no ecrã de carregamento de Hibernated). E se tudo correr bem, desenrola-se uma autêntica carnificina no último capítulo, gozando o nosso personagem com a situação, como há muito não o fazia.

Eight Feet Under

De realçar ainda algumas diferenças relativamente a Hibernated, a principal sendo os comandos direccionais, que agora tomam a forma de fore (f), port (p), starboard (s) e aft (a). Dai que seja também conveniente ler as instruções, para mais facilmente ficarem enquadrados em Eight Feet Under.

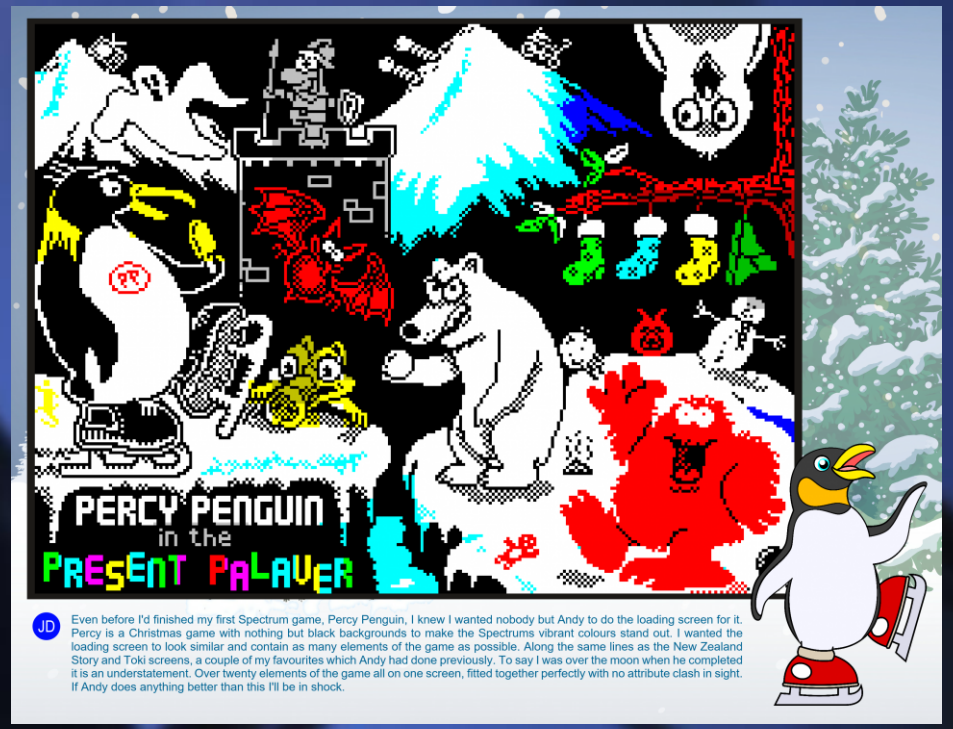
Assim, palavras como absorvente, estimulante e épico não são demais para descrever esta aventura (ou quatro mini-aventuras, como preferirem). Enquanto não chega Hibernated 2, podemos ir aguçando o apetite com Eight Feet Under. Mesmo sendo difícil e a exigir fluência ao nível da língua inglesa, depois de nos embrenharmos nesta nave, não descansamos enquanto não descobrirmos o que se passou. Além de que iremos passar uns bons momentos a exterminar seres alienígenas...

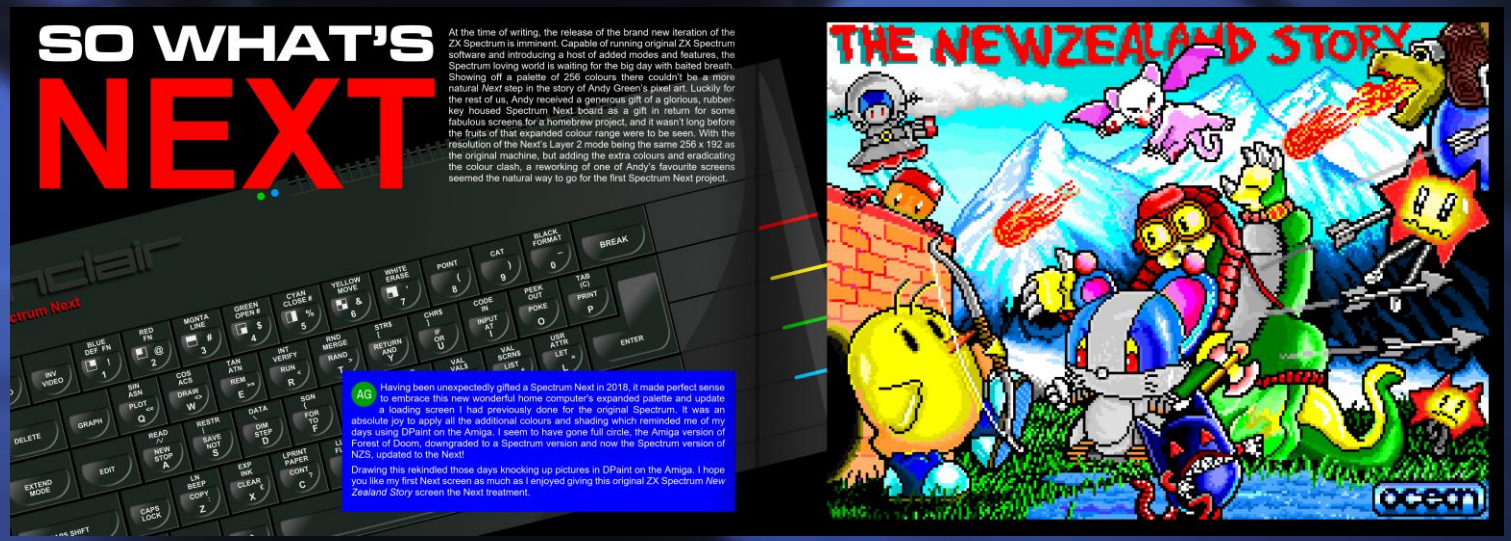
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

Em outubro saiu um dos livros mais aguardados do ano: **Better Late Than Never**. São 140 página num livro de capa dura com os melhores *loading screens* e outros trabalhos criados por Andy Green. Quem não o conhece, basta dizer que é o génio por detrás de muitos dos ecrãs de carregamento dos novos jogos, incluindo do programador nacional Jaime Grilo, e que ainda no ano passado tinha dado uma prenda de Natal antecipada à comunidade: catorze jogos com novos *loading screens*, carregados através do modo Turbo Load, contemplando ainda um conta-rotações.

O livro encontra-se à venda na Amazon e os lucros das vendas revertem para uma instituição de caridade relacionada com a esclerose múltipla.





BETTER LATE THAN NEVER

ANDY GREEN PIXEL ART







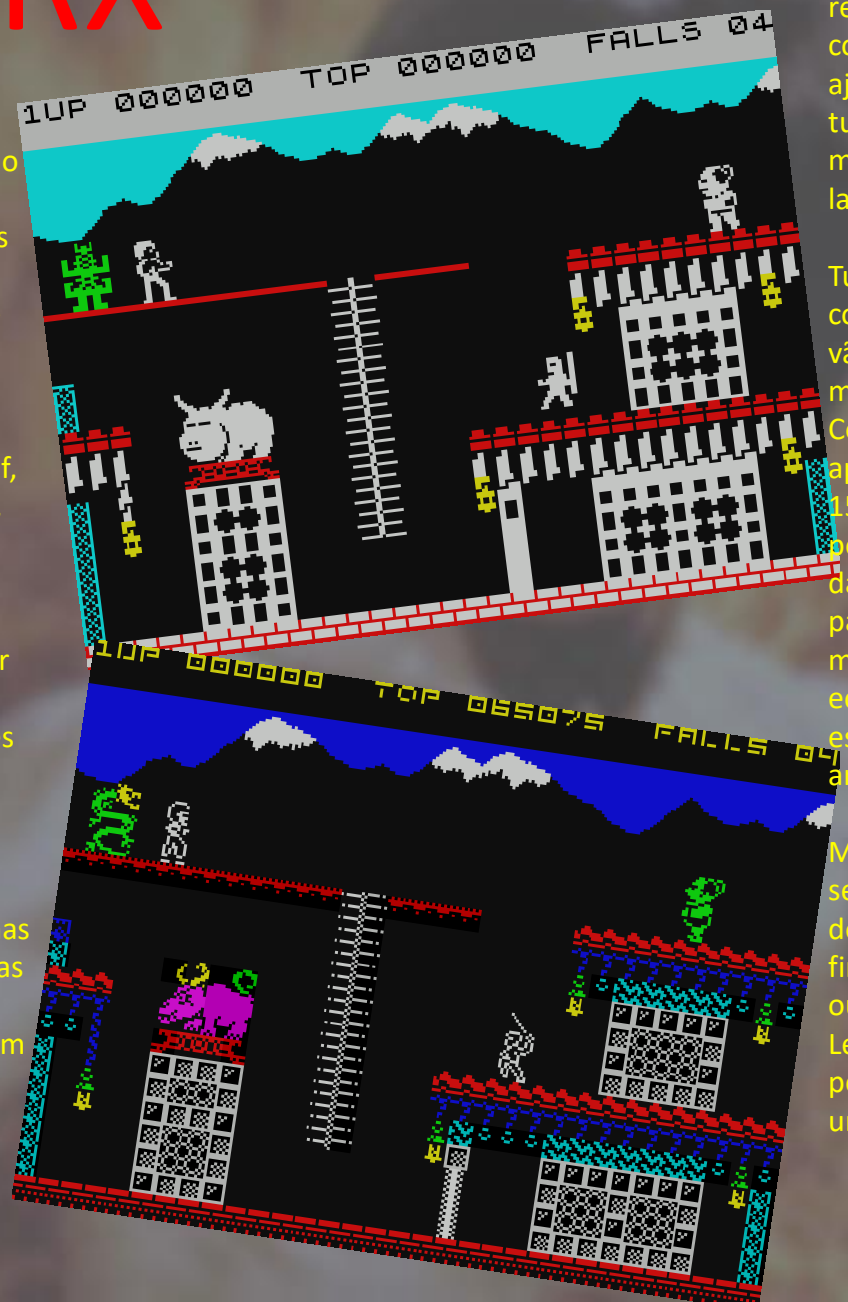
From there, it's on to the bodywork details; headlights, radiator grill, windows, bumpers
touch, the original vehicle registration plate. Now it's time to add the other two minis. As
angle, I added the body outlines first to get the correct perspective then coloured them in t
Earlier I mentioned about dealing with colour clash. Adding colour to objects at an ang
Ideally it would've been better if the headlights on both cars were in white but the location
clash galore. So rather than working against attribute clash, it's better to work with it, so th
looks as good (remember, it's sometimes nigh on impossible to get a high match to any o


HAPPY
HALLOWEEN
BACKPACKERS
GUIDE TO THE UNIVERSE
PART ONE
Dead of Night

Bruce Lee RX

Bruce Lee, além de ter sido uma lenda nas artes marciais, é também uma lenda no Spectrum. Serão muitos poucos os que nunca jogaram o clássico com o nome deste personagem, e ainda menos os que desconhecem a sua existência. E são também poucos os jogos que se podem gabar da fama que este alcançou. Daí que Allan Turvey, que tem o condão de pegar em clássicos, dar-lhe o seu cunho pessoal, e transformá-los em desafios muito divertidos (veja-se os casos de InvAGDers, Terrapins ou Roust), e que ainda recentemente tinha feito um MOD para Airwolf, achou que 35 anos depois do seu lançamento oficial, estava na hora de dar nova roupagem a Bruce Lee, quer ao nível gráfico, quer ao nível sonoro.

Mas porquê Bruce Lee? Podemos desde logo apontar algumas razões: é um dos clássicos do ZX Spectrum, tem uma jogabilidade imensa, apesar de ser daqueles jogos que mesmo os mais aselhas conseguem terminar, e porque tendo sido um jogo que foi na altura convertido de outros sistemas, os gráficos deixavam bastante a desejar. Não que isso fosse impeditivo de se ter um excelente jogo, até porque nas TV's da altura não se notava, como agora, algumas das deficiências nos cenários e *sprites*, em especial ao nível das cores. Comparando os dois ecrãs ao lado (em cima a versão de 1984, em baixo a actual), rapidamente se notam as diferenças entre a versão original e a nova versão, contemplando a melhoria gráfica.



Como se comprova, as cores são agora muito mais vivas, os caracteres melhor definidos, e o Bruce Lee realmente se parece com a lenda. Os fundos continuam pretos (não fazia sentido mudá-los), ajudando a realçar os *sprites* e cenários. Acima de tudo, o jogo ficou agora com um aspecto bastante mais moderno, ajudando a colmatar uma das suas lacunas (a vertente gráfica).

Turvey não mexeu substancialmente (para já) no código de jogo. Quer isto dizer que nesta versão não vão encontrar novidades ao nível da jogabilidade ou mesmo das opções iniciais, com ligeiras excepções. Continua a ser um exercício fácil, demasiado até, pois apenas tem 16 diferentes ecrãs, e ao final de apenas 15 minutos consegue-se dar a volta. De facto, o nosso personagem tem capacidade para aguentar algum dano sempre que é atingido pelos inimigos (aquilo que parece ser um lutador de Sumo, e um ninja minorca munido de um pau), mas basta mudar para um novo ecrã que o dano sofrido volta a zero. É assim possível estarmos apenas preocupados com as restantes armadilhas mortais, menosprezando os inimigos.

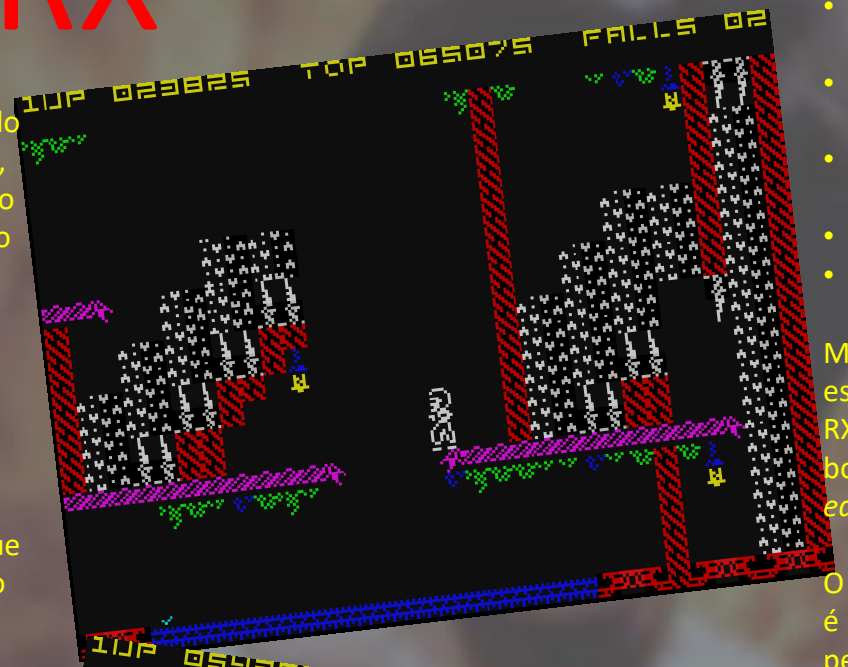
Mais interessante se torna no modo de dois jogadores, sendo um responsável pelo Bruce e outro pelo lutador de Sumo. Neste caso, mais do que se tentar chegar ao fim do jogo, os jogadores tentam dar cabo um do outro. Foi outra das novidades na altura em que Bruce Lee foi lançado, pois eram poucos os desafios que permitiam ter dois jogadores em simultâneo, sendo uma das razões do sucesso do jogo.

Bruce Lee RX

Em alguns dos cenários encontram-se minas no piso, que, quando tocadas, provocam, cerca de um segundo depois, uma explosão (parece mais um jacto de água, mas adiante). Aparentemente este seria um obstáculo temível, mas na realidade, é algo que até joga a nosso favor, isto porque frequentemente, em vez de tentarmos eliminar os inimigos a golpes de karaté, tentamos fazer com que estes sejam atingidos pela explosão. Aliás, não é muito difícil levá-los até às minas, e, por vezes, até são os próprios inimigos que se eliminam um ao outro, quer através das minas, quer através de pancada. Não sabemos se propositado, mas parece aqui haver alguma rotina que não estava prevista ou que não funcionou a 100% (no código original, obviamente).

Apesar dos seus 35 anos, e das lacunas que fomos descrevendo, este é daqueles jogos que nos agarram imediatamente, e que apesar das facilidades, faz com que a ele voltemos frequentemente. No fundo tem as capacidades de entretenimento que apenas os melhores platformers conseguem alcançar, casos de Chuckie Egg, Manic Miner ou Bomb Jack. Afinal de contas, quem é que não deu já a volta a esses jogos vezes sem conta? Não se atrevam a dizer que Manic Miner não se completa com uma perna às costas....

Entretanto, Turvey tem ideias de criar uma versão estendida de Bruce Lee. A nós parece-nos uma excelente jogada, e deixamos algumas sugestões para esta futura versão, que contemplará mais níveis:





- Diminuir o número de vidas no modo de 2 jogadores
- Dano não voltar a zero quando se entra num novo ecrã
- O "boss" de final de jogo, ser apenas de final de fase (entrando depois os novos níveis)
- E já agora ,os projécteis que nos atira poderem mais facilmente atingir-nos
- Novos inimigos para os novos níveis
- Novos efeitos sonoros

Mas enquanto Turvey não arranja tempo para a versão estendida, podemo-nos ir deleitando com Bruce Lee RX. Não o fazer seria um crime, punível com umas boas pauladas do minorca... Além disso incluí vários *easter eggs*, serão capazes de os encontrar?

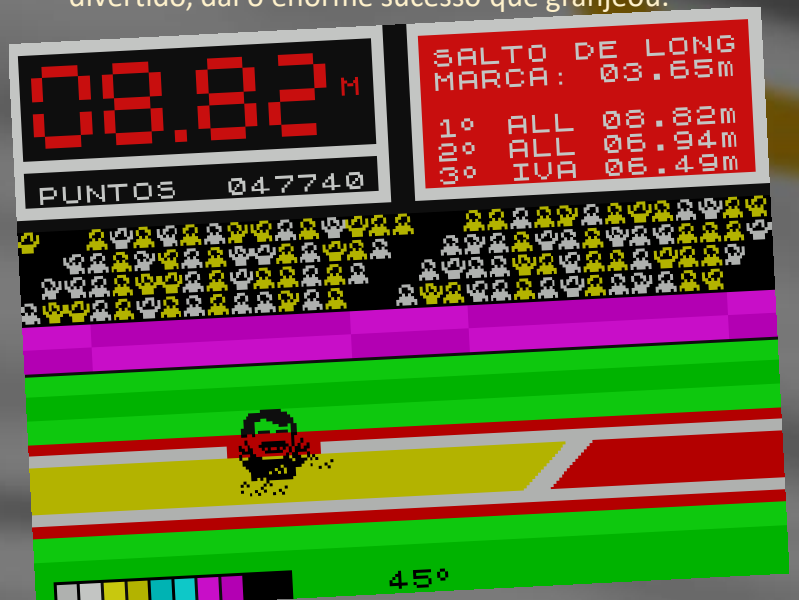
O jogo é gratuito, mas uma pequena contribuição não é mais que justo para todo o trabalho desenvolvido pelo programador, incentivando-o a continuar a fazer novos jogos e a melhorar o motor AGD/AGDX...

Jogabilidade		
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		

9

Aznar, the Sport Star

O concurso BASIC 2020 continua a dar-nos propostas, que apesar de programadas em Basic, conseguem muitas vezes superar as que utilizam exclusivamente código máquina. Isso mesmo acontece com o novo jogo de IvanBasic, recriando um género que fez história no Spectrum e que foi responsável por muitos teclados partidos e joysticks destruídos. Já estão a adivinhar do que se trata: um *clone* de Daley Thompson's Decathlon, simulador lançado em 1984 e que recriava as provas olímpicas do decatlo, baseando-se na maior figura da modalidade, Daley Thompson's (mais tarde deu origem a outros jogos do género). Na realidade de simulador pouco tinha, pois era quase exclusivamente um exercício de movimento do manípulo (ou das teclas) para a esquerda e direita, quanto mais rápido melhor, mas que era de facto divertido, daí o enorme sucesso que granjeou.



Já agora uma nota sobre o autor, IvanBasic, tal como o nome indica, especializou-se em jogos que utilizam o Basic como linguagem de programação. E nesse aspecto já provou que domina a linguagem, bastando olhar para Rompetechos, interessante aventura com elementos de *cartoon* e que apenas muito mais tarde a conseguimos terminar, ou mais recentemente Brain 8, um complexo labirinto, e que neste caso ainda estamos para ver o seu final. Portfolio de respeito que fala por si, portanto.

Uma outra curiosidade prende-se com a personagem usada no jogo, nada menos, nada mais, que José María Aznar, ex-Presidente do Governo da Espanha.

Mas prestem bem atenção à figura e digam lá que com aquele bigode e penteado não se parece com outra figura? Há com cada coincidência... E porquê essa personagem? Porque Aznar era, por mais incrível que pareça, um líder desportivo e um exemplo de forma física, tendo decidido voltar aos bons velhos tempos. Para isso contratou-nos, para que consiga ultrapassar todos os testes e ser a personificação da música de Olivia Newton John, “Let me hear your body talk”.

Do jogo constam apenas cinco provas, não as dez do decatlo, mas as que existem já dão pano para mangas. São estas os 100 metros (corrida), lançamento do dardo, salto em comprimento, 50 metros livres (natação) e os 800 metros (corrida). Cada uma apresenta características diversificadas, devendo-se também ter uma abordagem de jogo diferente.



Os 100 metros , tal como seria de esperar, é decidido ao *sprint*. Quer isso dizer que o que interessa é teclar o mais rápido e constante possível. Ao contrário do jogo que o inspirou, não existe uma sequência esquerda / direita, até porque, como se sabe, Aznar não é muito virado para a esquerda. Há sim que se carregar numa tecla diferente de cada vez que se quer ganhar velocidade. O seu autor disse que não seria possível passar-se a marca dos 9.18 segundos, no entanto o facto é que já a conseguimos superar.

Segue-se o lançamento do dardo. Nesta modalidade convém ganhar-se uma boa velocidade (mesma estratégia utilizada nos 100 metros), mas ao aproximarmo-nos na linha de chamada teremos que pressionar a tecla de acção. Quanto mais tempo a tivermos pressionada, maior o ângulo de salto. Pela nossa experiência parece-nos que um ângulo a rondar os 45 graus será aquele que obtém melhores resultados.

Aznar, the Sport Star



Finalmente, o quinto e último evento é talvez aquele que menos nos caiu no goto, sendo substancialmente diferente de todas os outros (fez-nos lembrar a prova dos 1.500 metros de Run for Gold). Mais do que uma prova de velocidade e de rapidez nas teclas, é uma prova de estratégia, na qual se abusamos da velocidade, corremos o risco de ter cãibras. Deve-se assim manter uma velocidade moderada e um ritmo constante para se conseguir obter os melhores resultados, ou pelo menos chegar no tempo previsto, sem corremos o risco de desistência.

Para se conseguir ficar em forma, teremos que durante três rondas ultrapassar os objectivos definidos para cada uma das provas, e estes, naturalmente, vão aumentando de exigência à medida que vamos avançando. No entanto, se formos aos treinos, se tivermos a capacidade atlética e mental de um Cristiano Ronaldo, poderemos vir a ser um "The Special One" e conseguir chegar ao pódio, com direito a prenda da Olivia Newton John.

A prova seguinte é o salto em comprimento, e é muito semelhante à do dardo. Tem que se obter uma velocidade inicial forte (medida pelo gráfico no canto inferior esquerdo, tal como em todas as provas), para antes da linha de chamada escolhermos o ângulo de salto.



O evento da natação fez-nos lembrar o de Hyper Sports, isso porque não só temos que manter uma cadência constante e rápida, mas porque periodicamente temos que carregar na tecla de acção para respirarmos. Dai que apareça uma segunda barra, agora no canto inferior direito, que nos indica quando teremos que parar para respirar.

Como já perceberam, gostámos bastante deste jogo. Parece inacreditável aquilo que IvanBasic conseguiu fazer em Basic, Sim, convém não esquecer que a competição BASIC 2020 é destinada a jogos criados nessa linguagem de programação. Aznar, the Sport Star é refrescante, inovador na forma como foi (re)criado, provocador e hilariante. Mas além disso, tem uma jogabilidade cativante e uma ingenuidade que apenas os primeiros jogos que apareceram para o Spectrum conseguiram ter.

É um dos principais, senão o principal concorrente a vencer a competição. E mesmo sem ter salto em altura ou salto à vara, IvanBasic elevou muito a fasquia. Será que os outros concorrentes vão conseguir superar esta prova?

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Astro Blaster

Há quanto tempo não aparecia um *shoot'em'up old school* para o Spectrum? O último que nos recordamos, Sardonic, até foi feito por um português, José Mário Machado, praticamente nosso vizinho e que apresentou um trabalho meritório. E eis que agora, praticamente sem ser anunciado, surge Astro Blaster, um *remake* de um jogo lançado pela Sega em 1981 (estava-se em plena euforia da série Battlestar Galactica, que também chegou a Portugal, embora alguns anos depois), e que foi convertido para o Spectrum em 1983, conversão essa que não deixou muitas saudades.

Quem não conhece o original, a melhor forma de ser apresentado é como uma mistura de Galaxians com Arcadia, dois *shoot'em'ups* que apareceram nos primeiros tempos do Spectrum. Eram jogos extremamente simples, mas tais como muitos que apareceram nesse período 1982/1983, cativantes e possuíam uma grande jogabilidade, fazendo com que ainda hoje sejam recordados saudosamente. E felizmente Matt Jackson, que com certeza se inspirou também nesses dois jogos (mais do que na conversão de Astro Blaster para o Spectrum, atrevemo-nos nós a dizer), conseguiu colocar todas essas características neste *remake*.

E as coisas nem começaram da melhor maneira, pois o menu inicial é simples, demasiado até, não obstante permitir seleccionar as teclas ou o número de naves (três ou cinco). Escolhas feitas, inicia-se o exercício de tiro ao alvo, ou quase, pois entramos primeiro no modo de demonstração, tendo-se então finalmente a hipótese de se carregar na tecla para começar o jogo, ou, em alternativa, voltar-se ao menu inicial. Estranho, pensámos nós desconfiados do que iríamos encontrar por aqui...

Bem, escolha feita e vamos então iniciar o jogo, dizemos nós todos contentes... Ainda não, aparece agora mais uma opção, neste caso para se seleccionar o número de jogadores (um ou dois). Ufa, será que ainda vão haver mais sub-menus? estamos mortinhos por começar a dar cabo das naves inimigas...



E eis que finalmente começa o jogo. Fundo preto simulando o céu estelar, e aparecem as vagas inimigas. São muitas e variadas ao longo de todo o jogo, algumas relativamente fáceis de serem despachadas, em especial nos primeiros níveis, mas outras muito complicadas, pois ou movem-se demasiado rápido, ou o próprio formato e dimensão levam a que seja necessário grande pontaria. Algumas das vagas surgem horizontalmente, e outras, até diagonalmente, sendo necessário muita perícia e sorte para se conseguir passar incólume. E como se não fosse pouco, a certa altura surge o habitual campo de asteróides para se conseguir então chegar à nave-mãe e proceder-se ao reabastecimento.

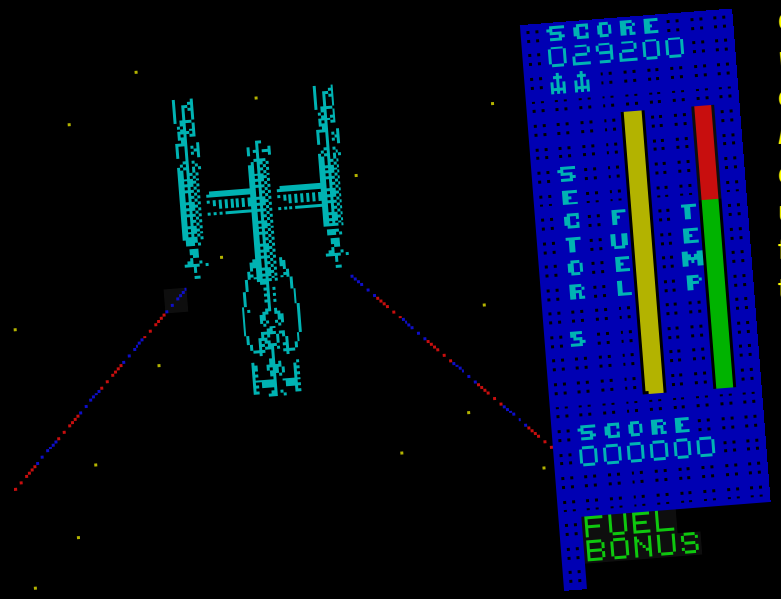


Existem então dois factores a ter em conta, o primeiro deles o reabastecimento. Quando passamos o campo de asteróides aparecem pequenos pontos vermelhos

Astro Blaster

que representam reservas de combustível. Teremos que disparar sobre eles, doutra forma corremos o risco de ficar a meio do caminho na viagem, e ao contrário do que acontece quando somos atingidos por um inimigo, em que apenas se perde uma nave, se o combustível acaba é mesmo *Game Over*.

O combustível é consumido à medida que vamos "voando" com a nossa nave, querendo isso dizer que se demoramos muito tempo a dar cabo de uma vaga inimiga, e a vaga seguinte apenas começa quando abatemos todos os inimigos da anterior, estamos a delapidar recursos que poderão vir a fazer falta mais à frente.



O segundo deles tem a ver com a frequência com que disparamos. Se temos dedo leve no gatilho e disparamos a torto e direito, dá-se um sobreaquecimento da arma e durante alguns segundos fica inoperacional até arrefecer. Ou seja, a táctica de tiro constante é aqui pouco aconselhável, sendo preferível tentarmos ser o mais precisos possível e confiar menos na sorte. A tentação para disparo contínuo é forte, mas não iremos longe se formos por esse caminho.

Mas nem tudo é mau, pois o programador também nos concedeu uma ajuda, embora apenas possa ser usada uma vez por fase (ou por nave, se essa for destruída). Assim, sempre que activamos o modo *warp*, durante alguns segundos, os inimigos, incluindo os seus disparos e até o *scroll*, entram em *slow motion*, aumentando as nossas hipóteses de os eliminar. É imperativo usarmos esta funcionalidade, e usarmos bem, normalmente quando começamos a ficar sem combustível. Sem dominar esta vertente, também não iremos longe.

ASTRO BLASTER

Apesar do conceito extremamente simples de Astro Blaster, de gráficos arcaicos e um som pré-histórico, o jogo é viciante. Daqueles que nos fazem passar uma noite em claro a tentar passar mais uma vaga inimiga e bater o recorde de pontos. Ainda por cima é difícil, e mesmo os mais treinados na arte do tiro neles, vão ter que suar bastante se querem ir longe. Encontrar o equilíbrio entre o combustível que se gasta, o dedo leve no gatilho e o uso do modo *warp* não é tarefa para cadetes...



Jogabilidade										8
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

From Out of a Dark Night Sky: After the Dark



O final do primeiro episódio desta série iniciada em 1989, e que agora teve a continuação, já o dava a entender: a batalha apenas tinha começado. Aparentemente tínhamos destruído todos os casulos e erradicado a ameaça alienígena, mas as coisas não foram bem assim, e eis que nesta sequela andamos novamente às voltas com os agressivos seres verdes.

A temática é um pouco diferente dos jogos a que estávamos habituados em John Wilson, mas nem por isso é menos interessante. Aliás, as paisagens de After the Dark fizeram-nos lembrar até um célebre jogo de estratégia de Julian Gollop, UFO, só que aqui não temos tropas para colocar no terreno, nem armamento sofisticado para dar conta das criaturas verdes, apenas o "old man", personagem principal desta aventura, e a sua experiência e engenho para utilizar os muitos objectos que vai encontrando ao longo da aventura, a maior parte deles "red herrings".

A aventura tem também outras nuances que a diferenciam dos jogos que conhecíamos de John. Assim, ao longo de mais de três dezenas de locais (quem disse que estávamos perante apenas uma mini-aventura?), constituindo um autêntico labirinto de estradas e caminhos pedestres, pântanos, valas, e ao qual não falta até uma casa abandonada e uma ponte que tem que ser desbloqueada para se poder aceder a novos locais, vamos descobrindo casulos e objectos, que poderão ou não ser úteis no cumprimento da nossa missão (já referimos os "red herrings"). O primeiro passo é fazer um reconhecimento da zona e o seu mapeamento, tendo ainda em conta uma dificuldade acrescida nesta tarefa: consoante o local de onde partimos, poderemos aceder ou não a um determinado destino. Alguns locais são apenas de ida, havendo barreiras naturais impossíveis de se transpor.

O reconhecimento inicial é fundamental se queremos levar a missão a bom porto, pois o tempo está a contar. Esta é outra das novidades, existe um tempo limite, contado através do número de acções realizadas, findo o qual a aventura acaba (150 "turns", para sermos mais precisos). E por vezes aparece uma criatura verde que se nos descobre, bem, experimentem e vejam (uma dica: esperar é uma virtude). Não nos é portanto aconselhável examinar tudo o que vamos encontrando pelo caminho, há desde logo que fazer uma triagem daquilo que interessa e daquilo que é supérfluo.

Mas depois de fazermos a tal exploração inicial e fazer a destrinça dos objectos que são realmente necessários, começamos a obter resultados. Obviamente que até ai chegarmos tivemos inúmeros encontros indesejados e que recomeçar a aventura de cada vez que o tempo se esgotava, mas faz tudo parte do desafio proposto por John Wilson. Se estávamos à espera de algo fácil e imediato, podemos desde logo tirar o cavalinho da chuva, das aventuras que conhecemos deste autor, foi talvez aquela que mais dificuldades nos causou. Não é assim a mais apropriada para iniciados, antes para os veteranos deste género de jogo, que irão aqui encontrar um desafio à altura das suas capacidades.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Mage Rage



John Davies contou neste jogo com a preciosa ajuda de Allan Turvey para algumas rotinas, e para o ecrã de carregamento, que para já ainda não está acoplado ao jogo, o inconfundível Andy Green. Nota-se também que John não tem muita experiência na matéria, e quase que apostaríamos que é o seu primeiro jogo, não que isso seja negativo, antes pelo contrário, deve mesmo ser um enorme motivo de orgulho.

Em Mage Rage assumimos então o papel de Mercure, um mago que tem que se aventurar num covil maligno, infestado de aranhas, morcegos, ratos, duendes e trolls, e recuperar os 20 redemoinhos mágicos que foram roubados do Círculo de Pedra, enquanto estava em plena meditação. O problema é que o covil é um verdadeiro labirinto e os inimigos são mais que muitos, ainda por cima com uma tendência enervante de virem para cima de nós, e de cada vez que isso acontece, perdemos uma das 25 vidas com que começamos a missão.

A grande dificuldade está relacionado com o tamanho dos *sprites*, muito pequenos (demasiado, até), e por isso também muito rápidos, quer o do nosso mago, quer o dos inimigos. É praticamente impossível evitarmos colidirmos com estes, e as vidas rapidamente vão desaparecendo. felizmente que em alguns pontos do labirinto podemos recuperá-las.



Também podemos disparar feitiços que vão eliminando os inimigos, não que seja de grande ajuda, pois assim que um desaparece, logo outro aparece, além de que os feitiços são em número limitado. Mas tal como as vidas, também existem alguns pontos do labirinto que permitem recarregar o nosso stock.

Mas John colocou ainda mais algumas novidades neste desafio. Assim, quando entramos numa nova sala, geralmente as saídas estão trancadas, apenas podendo ser abertas após tocarmos numa das setas (a direcção que a seta aponta, indica a porta que se abre). E com tanto inimigo, é mais que certo que vamos ter encontros indesejados até conseguirmos abrir alguma porta de saída.

Em termos de mecânica faz lembrar The Halls of the Things, como aliás o autor refere na sua página. Traz também à memória alguns dos primeiros jogos que saíram para o Spectrum, sem grande complexidade técnica, com gráficos e som básicos, não trazendo algo de novo à cena, mas conseguindo proporcionar alguns momentos de prazer. Não por muito tempo, pois pressentimos que os jogadores mais experimentados rapidamente irão terminar a aventura..

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

Che-Man

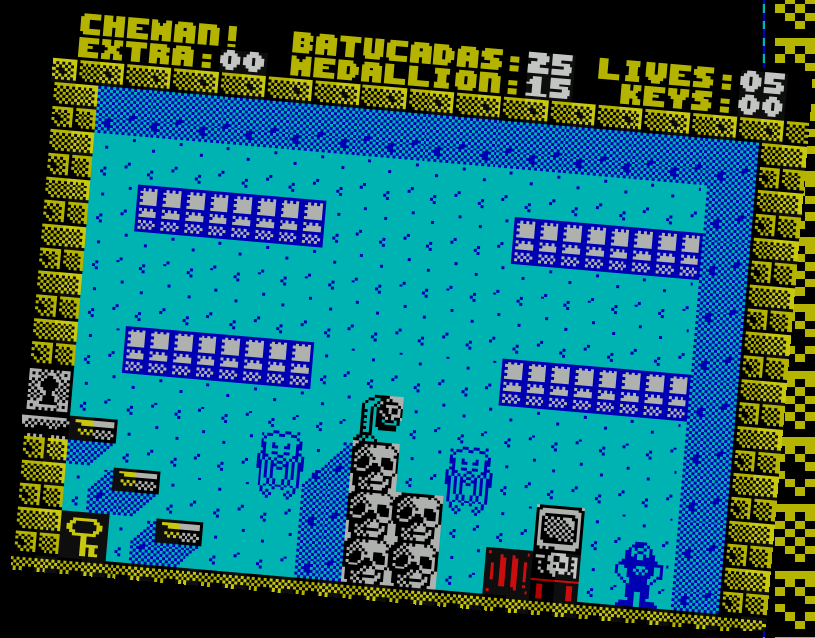


Já há bastante tempo que os The Mojon Twins não nos agraciavam com um jogo e confessamos que alguns dos últimos até nos tinham deixado com alguns amargos de boca, nomeadamente Fase Bonus. Mas chegou agora um novo, com direito a edição física. Será que é desta que vamos mudar de opinião respeitante à generalidade dos jogos criados com o motor La Churrera? A ver vamos, mas comecemos pela mirabolante história...

Cheman está chateado, pois nesta noite dão um concerto os "Deuses do Metal" e além de querer marcar presença no concerto, quer também conseguir uns autógrafos da banda. No entanto tudo conspira contra ele, fazendo até lembrar a personagem Ernie da BD da Your Sinclair. Então não é que um grupo de biodanza de Badajoz organizou um festival de batucada no bairro, impedindo o acesso à sala de concertos? Temos agora que apanhar os medalhões do Poder e acabar com os batuques.

Como já perceberam controlamos o personagem Cheman nesta missão, tendo apenas dois níveis, embora se presuma que possa vir a ter mais no futuro, isso porque quando os acabamos, em vez de aparecer a habitual mensagem a congratular-nos por termos terminado o jogo, surge um ecrã anunciando o terceiro nível, acompanhado de uma música de fundo, e fica-se por ai. Intencional ou *bug*, parece-nos que há aqui qualquer coisa que escapou aos programadores.

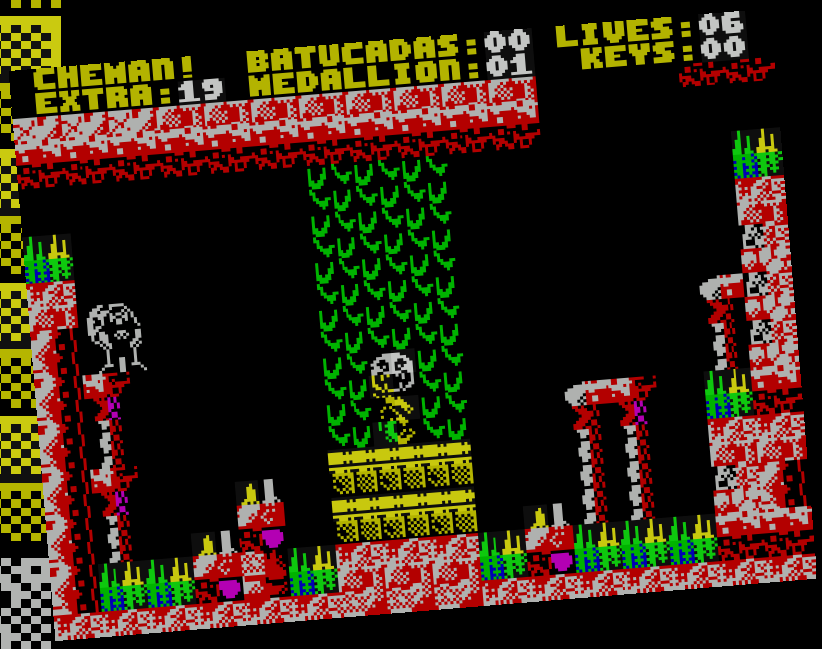
Os dois níveis são também substancialmente diferentes em termos de cenários, notando-se as diferenças até no grau de dificuldade associado a cada um, embora os objectivos sejam semelhantes. Em cada, teremos que eliminar as batuqueiras, saltando três vezes por cima delas (nem sempre é fácil temporizar o momento e local de salto), e apanhar todos os medalhões. De cada vez que se recolhe um medalhão, teremos que o levar para um dos totem existentes, muitas vezes repetindo-se o caminho, pois esses não abundam. Sabendo-se que uma das desvantagens dos motores para criação de jogos é a memória que "come" e que deixa livre para o programador, não restam grandes alternativas para se conseguir aumentar a longevidade dos jogos senão arranjar soluções artificiais, sendo a mais recorrente e óbvia o obrigar a repetir os caminhos anteriormente percorridos. Percebe-se que não exista outra solução, mas não deixa de tornar os jogos criados com o La Churrera um pouco entediantes.



Os cenários são repletos de inimigos e outros artefactos, por vezes não se percebendo muito bem aquilo que se deve apanhar ou evitar. Ainda por cima em alguns locais, devidamente assinalados com um pequeno símbolo, erguem-se espigões, com as consequências esperadas. Os ecrãs fazem lembrar um pouco a saga Rade Blunner, que por sua vez já faziam lembrar os anteriores jogos dos The Mojon Twins criados com o La Churrera. Não é de estranhar, pois a ferramenta não é tão versátil como o Arcade game Designer, por exemplo, embora tenha outras vantagens. De qualquer forma, após dois ou três jogos começa-se a perceber melhor o que se tem que fazer e por onde se deve andar, podendo-se até dizer que os

Che-Man

gráficos e *sprites* são bastante atractivos e com profusão de cores. Claro está que o *colour clash* é inevitável, mas isso até dá algum carisma ao jogo.



De cada vez que se toca num inimigo perde-se uma vida, podendo-se recuperar algumas apanhando objectos como os diamantes, no segundo nível. Mas por vezes os inimigos até são bastante úteis, pois ajudam-nos a alcançar alguns pontos do cenário, para isso sendo necessário pular em cima deles (se lhes tocarmos por cima, não se perde a vida, embora nem sempre seja um movimento fácil ou isento de falhas mortais). Até se torna engraçado andar aos saltos por cima de um dos outros seres e vê-los a descerem ao nosso ritmo, num dos efeitos mais bem conseguidos.

Apesar de alguns reparos que fizemos, não se pense que estamos aqui perante um mau desafio. Nada disso, simplesmente achamos que existem certos aspectos que requeriam uma melhor definição, como a limpeza de alguns *bugs*, ou uma maior variedade de acções, em especial no segundo nível, no qual temos que repetir os caminhos e os obstáculos inúmeras vezes.

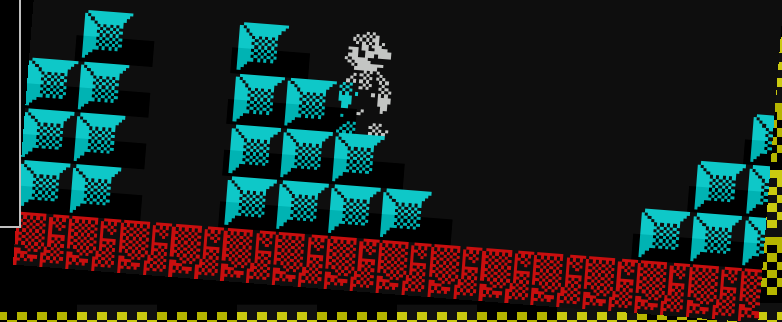
Aqueles que estão habituados e gostam dos típicos jogos à La Churrera, terão aqui os habituais motivos para encontrarem divertimento garantido por umas boas horas. A história é surreal e hilariante, os cenários são imaginativos, o som o habitual nesse motor, a jogabilidade é interessante, com um nível de dificuldade ajustado e com uma curva de experiência adequada, apresentando um primeiro nível bastante fácil, mas um segundo onde apenas os melhores conseguirão ser bem-sucedidos. Consegue assim atrair rapidamente o jogador ("instant appeal"), embora se duvide que a ele se volte com frequência ("lastability").

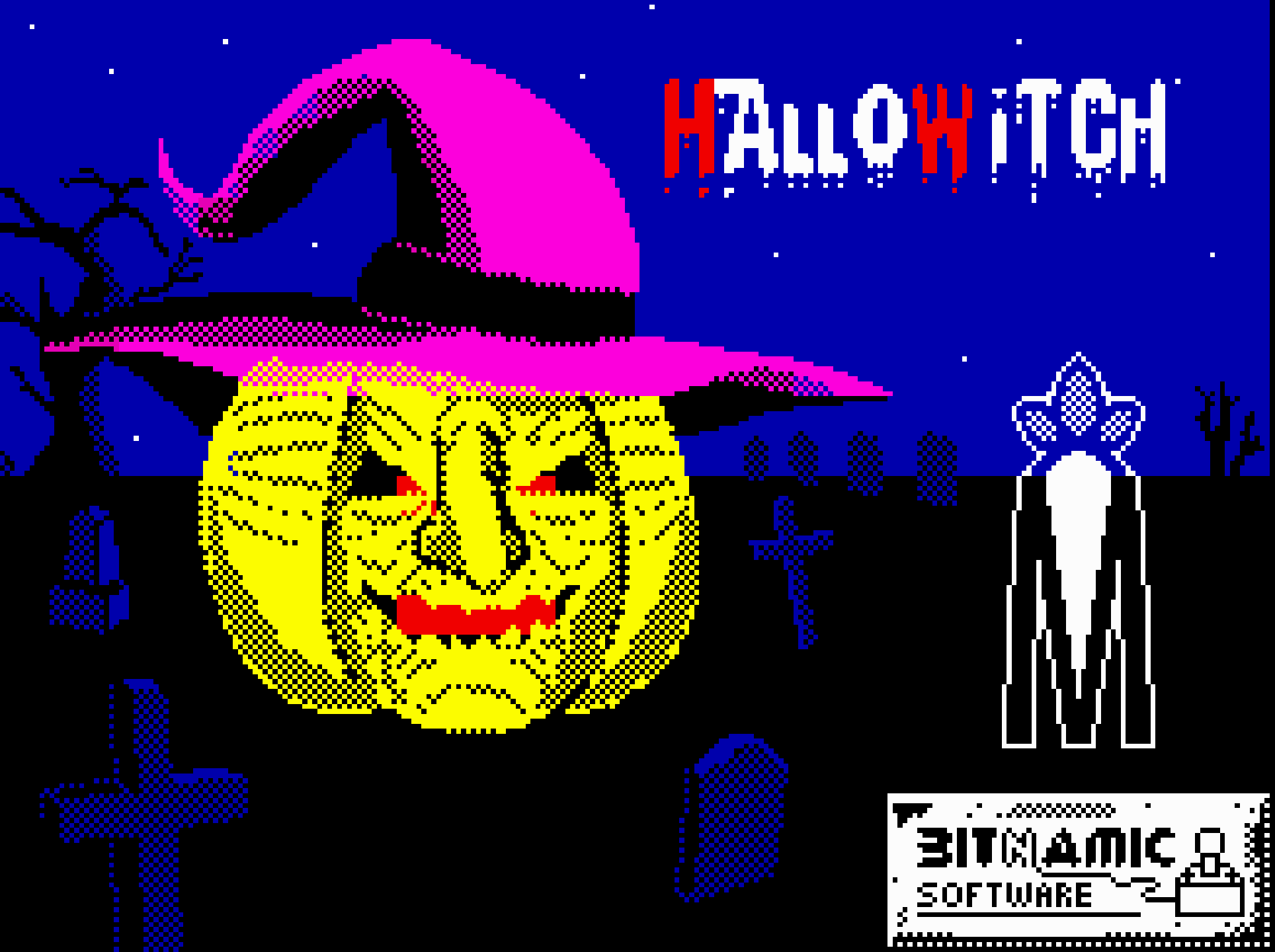
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Totalmente de surpresa foi apresentada uma *demo* de cinco dos oito mundos de **Super Mario Bros.**, conversão do clássico da NES, tendo aparecido no "CaFe 2019 demoparty", e terá feito sucesso, presumimos nós, pois é melhor do que muitos jogos completos. Aliás, bem melhor que Mario Bros, lançado pela Ocean em 1987.







BITNAMIC SOFTWARE

A Bitnamic Software é uma nova softhouse cuja missão é promover a produção e o lançamento de jogos nacionais para microcomputadores clássicos, tais como o ZX81, o ZX Spectrum, o MSX, o Apple II e outros, bem como o relançamento de jogos antigos, mas em embalagens de luxo e com "mimos". Nosso primeiro lançamento acontecerá no dia 14 de Dezembro: o clássico "Em Busca dos Tesouros" para o ZX81, título programado por um menino de 16 anos à época (1986) e que saiu na lendária revista Micro Sistemas.

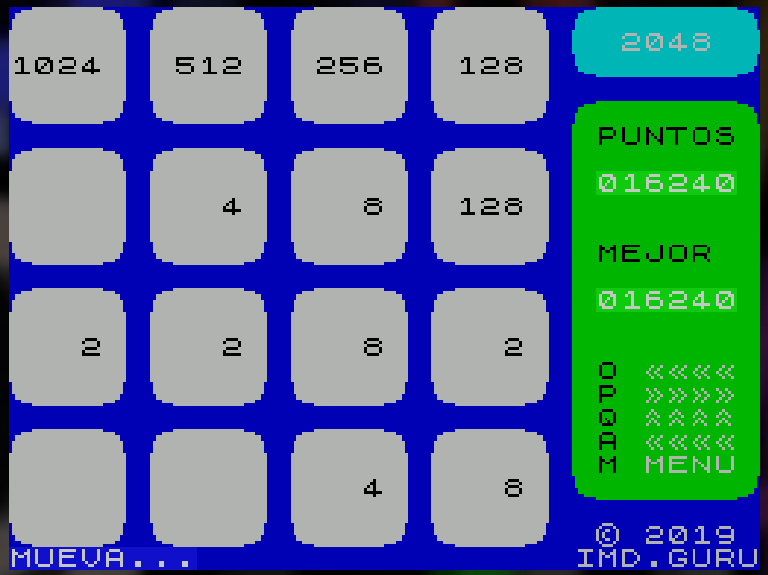
Bitnamic, a softhouse em que o programador fica sob os holofotes!

BITNAMIC SOFTWARE

2048

2048 é um quebra-cabeças criado em Março de 2014 pelo italiano Gabriele Cirulli. O objectivo é mover (horizontal ou verticalmente) as peças numeradas de um tabuleiro 4 X 4, fazendo combinações entre elas. Cada vez que duas peças com o mesmo valor colidem, fundem-se numa única, correspondendo ao somatório das peças que colidiram. Assim, se juntarmos duas peças de valor 2, transformam-se numa única de valor 4. De cada vez que fazemos uma jogada, isto é, movimentamos as peças, não esquecendo que estas movem-se em bloco, aparece aleatoriamente num local vazio do tabuleiro uma peça com o valor 2 (mais frequente) ou valor 4.

O jogo obedece também a algumas regras. Assim, os blocos deslizam sempre o mais longe possível na direcção escolhida, até que sejam interrompidos por qualquer outro bloco ou pelas paredes do tabuleiro. Cada peça também se pode apenas fundir com outra peça uma única vez por jogada, sendo aquelas que se fundem, as que se encontram mais perto da parede do tabuleiro, tendo em conta a direcção em que é movida. Se não existirem espaços livres numa determinada direcção para se empurrar as peças, teremos que escolher uma outra direcção para as mover. Esta última regra, que por qualquer razão não é aplicada nesta versão, implica uma grande dose de estratégia por forma a que não se deixe peças bloqueadas, isto é, peças de mais pequeno valor à frente de peças de valor maior, pois a consequência é não conseguirmos fazer combinações e deixarmos de ter casas livres no tabuleiro. Quando não existirem espaços livres, o jogo termina. Parece complicado, e não é simples de se explicar a mecânica do quebra-cabeças, mas assim que se começa a jogar, de forma intuitiva percebe-se facilmente o que fazer.



Uma fragilidade desta versão é realmente não estar a ser aplicada a regra da movimentação consoante os espaços livres. Sendo o objectivo o de conseguir atingir o valor de 2048 numa peça (isto é, fundindo duas de valor 1024, que por sua vez é a fusão de duas peças de valor 512, e assim por diante), a tarefa torna-se demasiado fácil, pois estamos menos dependente do factor sorte, assim como exige menos pensamento lateral para perceber qual a direcção alternativa em que se deve mover os blocos. Mesmo não havendo espaços livres numa determinada direcção, é possível movê-los nessa direcção que a jogada toma efeito e aparece uma nova peça no tabuleiro (valor 2 ou valor 4).

Não obstante o objectivo ser atingir a marca 2048, nas versões que conhecemos é possível continuar-se o jogo quase "ad aeternum"- não é bem assim, pois existe limite de casas livres para se jogar, mas o recorde mundial anda nos 131072 pontos, embora com recurso a "undos" (e consta que muitas semanas até se chegar lá). Reconheça-se que para se conseguir chegar aos 16384 já é necessário uma grande dose de sorte, e não nos recordamos sequer de ter passado dos 8192 nos tempos em que estávamos viciados no jogo. No entanto, nesta versão, quando se atinge a marca dos 2048, o jogo termina, o que é uma pena, valendo apenas a pontuação total de pontos obtido (somatório do valor de todas as peças que se fundiram)...

O jogo também não é particularmente rápido, e de cada vez que fazemos uma jogada, demora alguns segundos até ser gerada uma nova peça. Não é de admirar, pois não nos podemos esquecer que 2048 foi criado inteiramente em Basic puro (nem sequer é compilado), não sendo a velocidade de processamento o seu ponto forte. Mas para quem joga nos emuladores, basta modificar a velocidade do processador (foi o que fizemos, passámos de 3.54 para 7 Mhz), e a jogabilidade aumenta substancialmente.

2048

Os gráficos são básicos, mas para o efeito também não seria necessário grandes preciosismos. O som limita-se ao *beep* de cada jogada, mas tendo em conta que estamos perante um desafio cerebral, dispensa-se qualquer música ou outro tipo de efeitos. Funcionalidade é o que se pede, e é o que aqui se obtém.

De qualquer forma, mesmo tendo em conta algumas fragilidades apontadas, 2048 é um desafio muito interessante, sendo uma boa evolução relativamente ao único jogo do género que conhecemos criado para o Spectrum, ZX 2048, da autoria de Arda Erdikmen, lançado em Março de 2014. Não é assim para todos, aqueles que preferem um jogo de arcada vão achá-lo uma "seca". No entanto, quem gosta de usar as células cinzentas, como diria o nosso amigo Poirot, tem aqui um desafio à altura. Provavelmente não irá vencer a competição BASIC 2020, mas de modo algum irá envergonhar o seu autor. Pelo menos já ganhou o galardão de melhor jogo do género para o Spectrum.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6



E em pleno 2019 continuam a sair novos jogos para o ZX81. Depois da Jogos 80 ter lançado uma cassete especial com seis programas redescobertos, eis que David Stephenson coloca no mercado **TuT-TuT**, conversão de um *type-in* para o ZX Spectrum da revista Paleotronic Magazine.

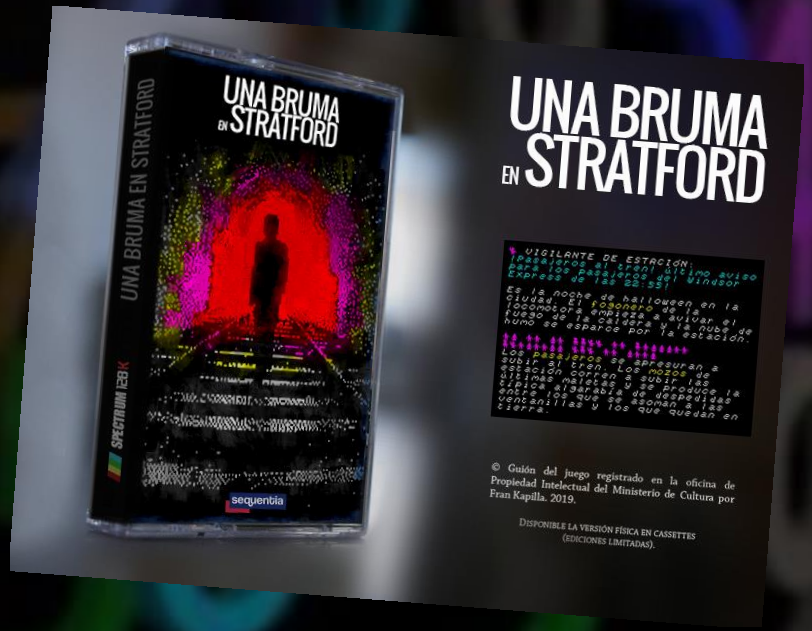
Em TuT-TuT, tal como o nome o dá a entender, somos um caçador de tesouros, e temos que entrar nas tumba para recolher as chaves que permitem, após termos os prémios na nossa posse, abrir a porta de saída. Mas para o evitar existem inúmeros inimigos que vão patrulhando os corredores. Quando estes nos apanham, voltamos ao início, existindo um tempo limite para resolver cada um dos 29 níveis que compõem o jogo.

Não somos especialistas no ZX81, portanto não nos vamos atrever a dar uma classificação a TuT-TuT, até porque não temos termo de comparação. Mas a jogabilidade é muito interessante e é um desafio que convida a levar até ao fim.

Surgiu mais uma competição, a ECTOCOMP 2019, focada na temática de terror e mistério. E um dos jogos a concurso é uma aventura de texto em castelhano, apenas, mas com muito bom aspecto.

Quem sabe não venha ter uma versão em inglês que possamos analisar em toda a sua amplitude, pois poderá estar aqui seguramente um dos grandes jogos de 2019 do género (e já houve tantos e tão bons, este ano). Além disso está prometido pelos autores uma versão estendida para o 128K, com capítulos adicionais, que será alvo de edição física, pois a versão agora disponibilizada apenas contém o primeiro tomo.

Para quem domine a língua de *nuestros hermanos* **Una Bruma en Stratford**, será deveras um desafio estimulante (não resistimos a fazer o trocadilho com as análise de Paulo Dimas).



Níxy and the Seeds of Doom

Cerca de ano e meio depois de Andy Johns nos ter deliciado com um dos grandes jogos de 2018, Níxy: The Glade Sprite, tendo conseguido inclusive menção honrosa em jogo do ano para Planeta Sinclair, chega a sequela. E prepararem-se, pois consta que haverá mais novidades relativamente a esta saga, que já começa a fazer história no Spectrum. Pode ser que depois Andy tenha também tempo para retomar a personagem de Monty, outra das nossas favoritas.

Assim, os felizardos que experimentaram o primeiro episódio, não irão ficar surpreendidos com Níxy and the Seeds of Doom, pois a mecânica de jogo é em tudo semelhante. E tal como no episódio anterior, controlamos Níxy, uma pequena duende, que tem que ir realizando várias tarefas que vão sendo assinaladas no canto inferior do ecrã, por vezes de forma um pouco críptica (como por exemplo "maybe there's a backdoor?").

A missão inicia-se numa clareira da floresta encantada, sendo obrigatório deslocar-nos para a esquerda. Chegando ao castelo, vemos que este se encontra fechado, mas a mensagem que aparece é muito clara, temos que arranjar forma de lá entrar. Tocamos à sineta e a porta continua fechada, mas abre-se então



uma entrada no chão. Sem alternativa, entramos para um mundo de grutas, masmorras e cenários lúgubres. Quem diria que haveria tanta coisa por baixo de um castelo?

Iniciamos assim a exploração das grutas, tendo sempre em conta que a dica que nos é dada é que existe uma porta dos fundos. Mas para chegar a esta porta dos fundos (do castelo), teremos que palmilhar muito terreno, sempre pejado de inimigos. Aliás, é admirável a quantidade de diferentes *sprites* que Andy conseguiu colocar em tão pouca memória. É que ao contrário do primeiro episódio, que foi inicialmente pensado para 128K, Níxy and the Seeds of Doom corre em apenas 48K, neste caso sem a brilhante melodia criada por um português, Ricardo Vieira (apenas na versão de maior memória).

Podem assim contar com fantasmas, grades que caem, picos, plataformas que desaparecem, e todo um arsenal de inimigos e obstáculos que visam tornar mais difícil a vida da nossa simpática duende. Para piorar as coisas, Níxy não voa, e se cair de uma grande altura, perde um pouco de energia, medida pelos corações na parte inferior do ecrã. Felizmente que existem locais onde a podemos recuperar, mas os corações terão que ser apanhados de forma ponderada, pois apenas podem ser usados uma única vez, e, para cumprir a missão, vamos ter que fazer o mesmo caminho por diversas vezes.



Para entrarmos pela porta dos fundos vamos necessitar de uma chave, e essa até está bem visível, mas como lá chegar? Foi talvez um dos

Níxy and the Seeds of Doom

quebra-cabeças que mais tempo demorámos a deslindar. Entrando no castelo (pela porta dos fundos), teremos oportunidade de recolher um pergaminho, e nesse, encontra-se inscrito detalhes da missão seguinte: encontrar água benta. Também encontramos um fantasma mais amigável que os anteriores, que nos explica a causa de tudo o que de mal está a acontecer na floresta, e percebemos então que se resume a uma erva-daninha que tem que ser erradicada, pois corrompeu a restante floresta.

Encontrar a água benta implica voltarmos a fazer caminhos que já percorremos, daí termos dito que os corações com energia extra devem ser usados apenas em caso de extrema necessidade. A vantagem é que, por esta altura do campeonato, já conhecemos os cenários de trás para a frente (literalmente), até porque não são assim tantos, e já sabemos como ultrapassar os obstáculos. Aliás, este é mesmo o único ponto fraco que encontrámos no jogo, devido principalmente à pouca memória disponível. Assim, tendo 30 ecrãs, mesmo alguns apenas estando acessíveis após se cumprirem certas tarefas, não demorará muito até conseguirmos ver tudo o que há para ver. Mas milagres não existem, mesmo nos contos de fadas (e duendes)...



Recolhida a água benta, é altura então de se procurar as sementes sagradas. Não iremos dizer com o que essas se parecem, mas também rapidamente irão perceber do que se trata, até porque encontram-se em alguns pontos do cenário que aparentemente pareciam não ter qualquer utilidade. Se conseguirmos recolher todas, então uma entrada especial irá abrir-se, levando-nos para uma passagem secreta, e consequentemente para o ecrã final, no qual teremos então oportunidade de destruir a erva-daninha. Este último quadro é significativamente diferente dos restantes, pois o objectivo é apenas um, saltar contra o inimigo, evitando ser atingido pelo fogo que esse nos atira.

Não sendo uma aventura muito comprida ou particularmente difícil, tem, no entanto uma enorme jogabilidade e a capacidade de nos atrair de imediato. Os cenários (e o ecrã de carregamento) são assombrosos, uma pequena maravilha em 8 bits, que não vai deixar ninguém indiferente, motivando-nos sempre para ir um pouco mais além. Depois, tem pequenos pormenores que são um deleite para os nossos sentidos, como por exemplo o efeito de *fade out* sempre que deixamos um ecrã, ou a graciosidade com que Níxy se movimenta.

Níxy and the Seeds of Doom é assim um dos grandes jogos de 2019, e outra coisa não seria de esperar, vindo de quem vem (Andy Johns), que já deu mostras que está e vai continuar no topo dos programadores do Spectrum por muito tempo.

Uma nota adicional. Os ecrãs das páginas anteriores foram retirados da versão standard para o Spectrum. No entanto, quem tiver possibilidade de utilizar a funcionalidade da ULAplus, não deixe de admirar os cenários magníficos criados (página seguinte), e que não pudemos deixar de partilhar (uma imagem vale mais do que 1000 palavras)...

Jogabilidade										**9**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

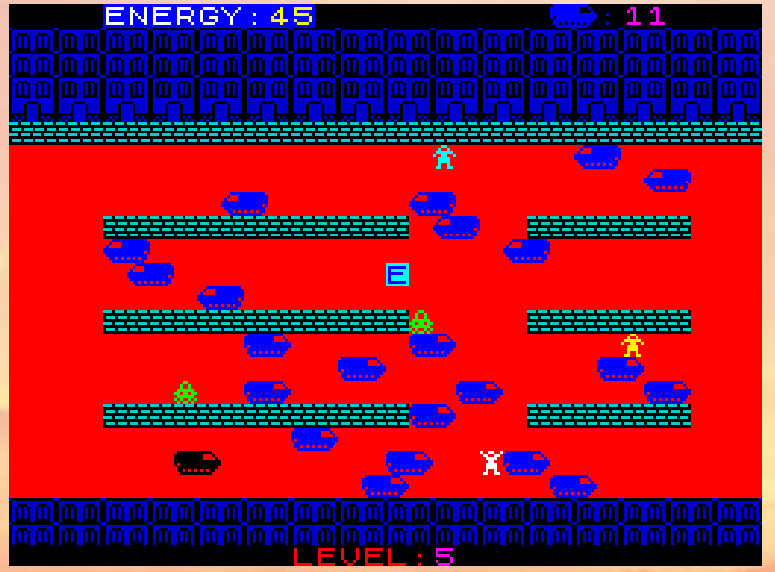

Nixy and the
Seeds of Doom


LIFE
SEEDS 0
MAYBE THERES A BACKDOOR?


LIFE
SEEDS 0
MAYBE THERES A BACKDOOR?


LIFE
SEEDS 0
MAYBE THERES A BACKDOOR?

Rescate en Marte



Quem disse que o Basic era uma linguagem de programação morta? Nós não, seguramente, e os lançamentos que têm aparecido nos últimos tempos criados exclusivamente com recurso a essa linguagem confirmam que está viva e bem viva. Ao contrário de alguns dos colonos do planeta Marte, que já passaram para o lado de lá...

Assim, em 1950 Marte foi colonizada por seres humanos. Mas mais de trinta anos após a primeira aproximação ao planeta vermelho, em 1982, os colonos são atacados por uma raça marciana desconhecida e muito agressiva, que emerge das profundezas do planeta, disposta a eliminar qualquer vida humana invasora. A nossa missão é fugir do planeta vermelho e resgatar todos os colonos vivos que encontrarmos no caminho (também encontraremos alguns mortos, mas esses esqueçam-nos).

O jogo é composto por 10 níveis, e a cada nível corresponde um ecrã diferente. Para conseguirmos avançar, temos que resgatar três colonos dispersos pelo cenário, mas sempre em locais pouco recomendáveis, pejados de nativos do planeta vermelho. Isto porque além do veículo de resgate que controlamos não poder bater nas paredes ou em qualquer obstáculo, os marcianos deslocam-se com uma rapidez estonteante (trabalho notável de Jose Manuel, mesmo estando-se perante Basic compilado), E se esses nos tocam, perdemos mais uma vida. Vá lá que o autor foi generoso nesse aspecto, mas por outro lado, que raio de veículo que ele nos colocou na mão que nem resiste ao impacto com um marciano? E o autor conseguiu ainda dificultar-nos mais a tarefa: alguns dos marcianos disparam sobre nós, e o veículo tem uma reserva de combustível muito limitada (75 unidades). Vá lá que existem vários pontos de abastecimento (marcados com um "E"), e a eles temos que nos deslocar com muita regularidade, mesmo que para isso fiquemos sujeitos aos disparos inimigos. Se o depósito de combustível chegar a zero, mais uma vida se perde, pelo que é absolutamente fulcral planear muito bem o caminho que se pretende fazer, sendo o mais curto muitas vezes o único possível. Escusado será dizer que os marcianos estão colocados estrategicamente para nos apanharem na curva, isto é, naqueles pontos que temos que obrigatoriamente passar para ir ao reabastecimento ou para resgatar os nossos camaradas.

Os cenários são vermelhos, como seria de se esperar, e os sprites são bastante razoáveis, não faltando sequer o marciano verde. Tendo em conta que tudo foi programado em Basic, mais uma vez se nota o cuidado e esmero que Jose Manuel dedicou a este seu projecto. Já ao nível do som, é o possível, não deixando ninguém deslumbrado (se é que alguém esperaria isso).

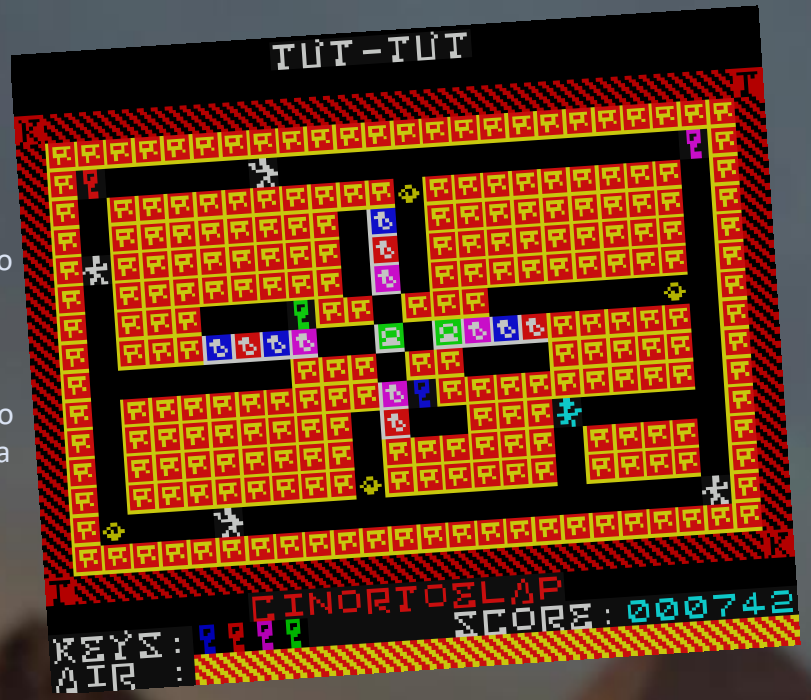
Por vezes o sistema de colisão parece falhar, pois aconteceu-nos passar por um marciano sem que algo nos acontecesse, e noutras vezes fomos atingidos por um disparo quando este ainda estava a alguma distância. Talvez o problema esteja na temporização ou velocidade de processamento, de qualquer forma isto são apenas pequenas vicissitudes que não retiram a vontade de chegar ao fim.

Rescate en Marte foi assim um desafio ambicioso por parte de Jose Manuel, num estilo de jogo que poderia não se adequar totalmente à linguagem de programação com que foi criado. Mas o resultado é bastante satisfatório, sendo mais interessante que muitos produtos criados em código máquina. Se pensavam ter aqui um exercício pausado, esqueçam isso, Rescate en Marte é frenético...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

TuT-TuT



TuT-TuT tinha muito recentemente aparecido para o ZX81, sendo por sinal muito interessante. E agora sai o seu irmão mais velho, que é como quem diz, a versão para o ZX Spectrum. E se já tínhamos gostado da versão para o ZX81 (a preto e branco e sem som, naturalmente), desta ainda mais gostámos. Além disso o seu autor até nos presenteou com uma história toda catita, passada no Egipto, que merece a pena ser contada.

O ano é 1921 e encontramo-nos no Vale dos Reis, estando a chegar ao fim a temporada de escavações. Estas não correram assim tão bem este ano, pois não se encontraram vestígios de faraós desconhecidos. No entanto, nos últimos tempos, coisas muito estranhas começaram a acontecer, havendo relatos de múmias a estrangular os invasores dos túmulos locais. Nós, como um verdadeiro aventureiro e egiptólogo que se preze, não nos deixamos impressionar com estas histórias da carochinha e resolvemos investigar por conta própria. E aqui começa a aventura...

Tut-Tut é então um quebra-cabeça composto por 15 níveis. Para completar cada um deles, teremos que recolher as diversas chaves que permitem abrir portas (atenção à cor das chaves), mover blocos e encontrar a saída que permite avançar para o labirinto seguinte. No entanto as dificuldades não se ficam por encontrar a ordem correcta com que se deve recolher as chaves, ou os locais para onde se se movem os blocos. Ao longo do labirinto, cada um deles com um nome diferente, mas sempre bastante sugestivo, existem guardiões que se nos apanham, levam-nos ao ponto de partida, só que agora com menos oxigénio. Sim, existe um tempo limite para se completar cada nível, e este é representado pela barra de oxigénio, que vai diminuindo à medida que o tempo avança.

Os inimigos vão-se movimentando, norma geral, em movimentos padronizados, no entanto, se entramos no seu campo de visão, perseguem-nos. Felizmente que nas paredes existem cavidades que nos permitem sair da sua vista e ficarmos seguros durante algum tempo. Mas em breve temos que nos pôr ao caminho, implicando a maior parte das vezes ir a pontos que sabemos que iremos ser perseguidos, mas que doutra forma não conseguiríamos ter acesso às chaves. Ou seja, temos mesmo que promover esta perseguição dos nossos inimigos. O que vale é que as múmias são lentas, ou pelo menos mais lentas que nós.

Mas lentidão, e apesar de ter sido criado em Basic, não é uma das fragilidades de TuT-TuT. Apesar do labirinto ser gerado linha a linha, demorando algum tempo entre o fim do nível anterior e o começo do próximo, a acção é depois bastante fluída, quase não se notando a linguagem que o originou. Aliás, é rápido o suficiente para nos deixar em sobressalto constante a tentar fugir dos perseguidores.

Os *sprites* e gráficos são básicos, e o som ainda mais, fazendo definitivamente lembrar os *type-ins* que surgiram nos anos 80 nas muitas revistas da especialidade que existiam na altura. No entanto, os cenários são imaginativos e convidam sempre a tentar completar cada labirinto para ver que tesouros se escondem mais à frente.

Assim, a nota com que avaliamos este jogo, reflecte não só o desafio em si, mas também o carácter educacional do mesmo, com a inclusão do código-fonte, assim como a consequente explicação e detalhe do que cada variável faz.

Jogabilidade										**7**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Paintball 2048

A PCNONO Games já nos tinha surpreendido no início do ano com Dead Zone, não tanto pelo jogo em si, mas pela temática envolvida. E desta vez volta a trazer um jogo bastante original para o Spectrum, pese embora algumas (muitas) fragilidades. Mas já lá iremos…

Estamos então no ano de 2048, e o desporto de *paintball* continua a manter as bases tradicionais (e presumimos que também ainda exista o TC 2048). No entanto foram introduzidas novas armas, nomeadamente minas, mísseis, escudos de protecção, e até chaves que permitem ir a locais que oferecem as armas referidas. Além disso os pontos que vamos obtendo ao longo das batalhas conferem a possibilidade de se comprar também esses equipamentos. Existem assim muitas novidades relativamente ao jogo tradicional, contrariando até um pouco aquilo que é referido na apresentação de Paintball 2048 pela equipa responsável.



Paintball 2048 pode ser jogado no modo de um jogador contra o computador, no entanto foi projectado para dois jogadores "humanos" em simultâneo, e isso nota-se claramente assim que o carregamos. No fundo, um pouco o que acontecia com Glazx, também lançado este ano, embora aqui exista o modo de sobrevivência, caso queiramos então jogar contra a máquina. No entanto, neste caso o desafio (e diversão), é muito limitado…

Mas comecemos pelo modo de dois jogadores, sem dúvida o mais interessante. As duas equipas, de cinco jogadores cada, são colocadas no terreno. Existem também cinco diferentes cenários, recheados de obstáculos normais nos campos de *paintball*, tais como barreiras, paredes, etc., mas também alguns túneis que permitem aceder a vários pontos sem que se seja atingido pelas balas inimigas. Como não existe limite de balas, nem estas custam dinheiro como no desporto original, é conveniente termos dedo leve no gatilho. Vence a batalha quem conseguir eliminar toda a equipa adversária, ou em alternativa chegar à bandeira adversária. Cada batalha ganha concede um ponto (e dinheiro para gastar em armamento), e vence o jogo a primeira equipa a obter cinco pontos.

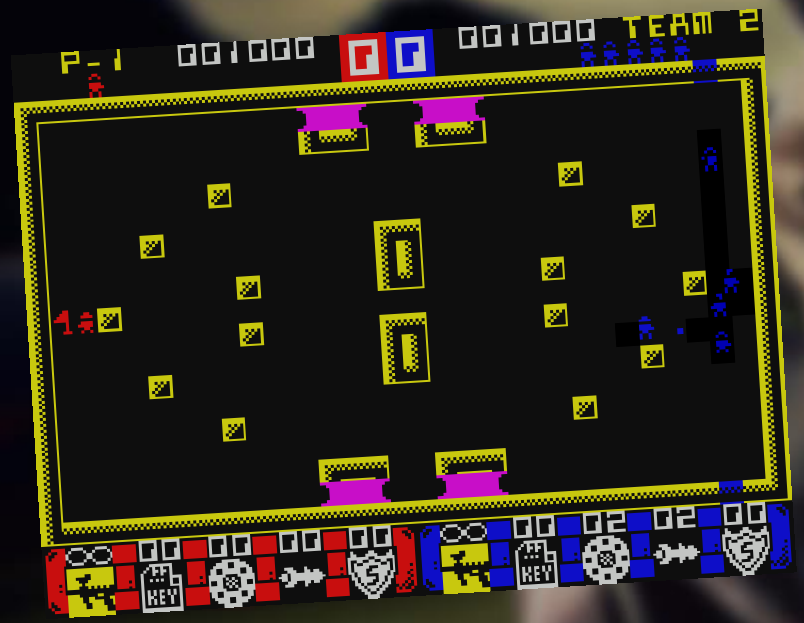


No entanto, este tem algumas lacunas graves que afectam a sua jogabilidade, em especial no modo de sobrevivência. O principal problema é a inteligência artificial dos elementos não controlados por nós, incluindo os da equipa adversária no modo de dois jogadores. De facto, estes têm a tendência de andar caoticamente pelo cenário de jogo, disparando erraticamente para todo o lado. Basta estacionarmos num ponto onde não nos consigam atingir, disparando continuamente à espera que o inimigo entre na linha de fogo, para vencermos a batalha (mais tarde ou mais cedo). Se estivermos no modo de dois jogadores, o desafio pode prolongar-se *ad aeternum*, como facilmente se percebe.

Assim, para que o desafio possa ser minimamente estimulante, será necessário haver um acordo tácito entre os dois jogadores de que não entrarão num sistema de anti-jogo, fazendo a analogia para desportos de equipa, como o futebol. Nesse caso

Paintball 2048

consegue-se optimizar as potencialidades de Paintball 2048 e poderá tornar-se divertido, até, em especial quando temos um adversário à altura.



A sensação que temos com Paintball 2048, e ao contrário do que aconteceu com Dead Zone, é que foi tudo feito um pouco à pressa, carecendo de alguma afinação e dos habituais testes, fundamental para se limar algumas arestas. Basta ver o ecrã inicial, onde nos é permitida a opção de escolher o teclado. Para isso carrega.se na tecla "Q", a indicada no menu, para logo nos apercebermos que não faz o indicado. A tecla correcta será a "0", sendo aquela que permite a escolha do teclado. Por estes pormenores se nota que tudo foi feito às três tabelas. Bastavam talvez alguns acrescentos (tempo limite de jogo, por exemplo, que evita os desafios *ad aeternum)*, ou até uma melhor definição dos cenários, para o tornar bastante mais atractivo. Sem dúvida que o sistema de armamento diferenciado é uma excelente ideia, mas na prática pouco traz ao jogo, pois a arma *standard* continua sempre a ser mais eficaz, e se nos arriscamos a tentar ir aos pontos onde utilizamos as chaves, o mais provável é que o adversário vá directo à nossa bandeira, vencendo a batalha. Existem assim opções um pouco redundantes, e até mesmo o próprio sistema de disparo não é o mais adequado, pois se estivermos a querer utilizar a chave ou uma das outras armas, não temos possibilidade de disparar a *standard* (e mais eficaz).

Parece-nos então que se desaproveitou uma boa ideia, e que com um pouco mais de maturidade, se conseguiria ter um desafio bastante melhor. Assim, tal como está, fica-se pela boa ideia e originalidade…

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

Foi o próprio autor, Allan Høiberg, a recuperar um jogo que criou em 1984: **Spraeng Skolen**. Høiberg conseguiu criar um *snapshot* e partilhou-o com a comunidade, e não fica atrás de muita coisa criada nos primeiros tempos do Spectrum. Atemática é que é pouco *sui generis*, ora vejamos.

A ideia é colocar e deflagrar bombas em locais estratégicos de uma escola, antes tentando salvar o máximo de alunos possível. Certamente que nos dias de hoje ninguém se atreveria a fazê-lo, sob pena de ter uma comissão de censura à perna, mas há 35 anos esta situação não era assim tão preocupante.

Não tendo o jogo nada que o distinga de muitos outros do género, fica o registo de mais uma pérola preservada.



Speccy Invaders

A competição BASIC 2020 continua a bombar a todo o vapor. E é mesmo disso que se trata, bombas e tiros, num novo *clone* de Space Invaders. Aliás, quem nos conhece, sabe o carinho que temos por este jogo, na nossa opinião um dos melhores *shoot'em'ups* a aparecer para qualquer plataforma (vejam a *review* que deixámos a InvAGDers, por exemplo). Por vezes a simplicidade é tudo o que é necessário para se criar um jogo viciante e divertido, e essa ideia aplica-se a Speccy Invaders.

Os aliens estão a atacar a Terra STOP
Resiste e impede a invasão STOP
Elimina a NAVE-MÃE um MÍSSIL EXTRA STOP
Cada 5000 pontos VIDA EXTRA STOP



Instruções telegráficas é também tudo o que necessitamos para o conseguirmos jogar convenientemente. Isso, ter dedo leve no gatilho e muita destreza para nos desviarmos dos tiros dos alienígenas, que a partir de certo ponto (nível 20), disparam quase continuamente.

Os primeiros níveis são bastante pausados. Um tiro aqui, outro ali, os próprios alienígenas vão se movendo como autênticas tartarugas, e apenas um aselha não consegue impedir a invasão. Convém tentar acertar na nave-mãe, pois decerto irão reparar que também a nossa arma parece estar encravada, disparando quase ao ritmo com que os alienígenas se movem, mas de cada vez que temos um tiro certeiro na nave que vai aparecendo periodicamente no cimo do ecrã, é acrescentado um míssil à nossa arma, querendo isso dizer que ficaremos com uma cadência de tiro maior. E se nos primeiros níveis, com melhor ou pior performance, conseguimos desenvencilharmo-nos nos invasores, em níveis mais avançados é fundamental termos os mísseis extras, doutra forma rapidamente os inimigos chegam ao Planeta Terra.

E quando é que o jogo termina? Pelo que nos apercebemos, apenas termina quando se perdem todas as vidas (perde-se uma vida quando se é atingido por um disparo inimigo), ou quando a invasão acontece, isto é, independentemente do número de vidas que temos, se os alienígenas chegam ao ponto em que a nossa nave se encontra, é *Game Over*.

Speccy Invaders é então o jogo perfeito para se tentar bater recordes. Não tendo fim, ou pelo menos assim o parece, o principal objectivo é fazer a maior pontuação possível. A partir do nível 20 a velocidade torna-se frenética (nem parece programado em Basic) e torna-se frustrante chegar até esse ponto sem se ter perdido uma vida, e de repente perder-se todas num ápice, ou pior, acontecer como ao lado (nível 22), em que somos invadidos ainda com imensas vidas em carteira.

Curiosamente, e mesmo sendo programado em Basic compilado, os *sprites* têm uma dimensão interessante, não interferindo com a velocidade da acção. E até o som é engraçado, contribuindo ainda mais para uma experiência gratificante.

Speccy Invaders talvez não venha a ser o vencedor da competição BASIC 2020, dado a complexidade de algumas das propostas já apresentadas, mas sem dúvida que ninguém irá dar o tempo por perdido a jogá-lo. É viciante, é aditivo, e é sem dúvida uma proposta vencedora, independentemente da posição que venha a ter no concurso.

Jogabilidade		
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		

6

Black & White



Imaginem que pegavam em Fire and Ice, vindo da Rússia já neste século, e juntavam-lhes uns pozinhos de *perlimpimpim* do clássico da Firebird de 1987, Bubble Bobble. O que é que isso daria? Black & White, o novo jogo vindo do Pat Morita Team, que em 2019 já nos tinha trazido Ninjakul 2: The Last Ninja, e com o qual graficamente até se encontram algumas semelhanças, ou não tivesse sido também criado com o motor MK2, famigerada ferramenta que tantos jogos permite criar, nem todos com a criatividade e originalidade deste. E até tem uma história a condizer.

A noite estava calma, até que as bruxas gémeas Candel e Alice, em vez de vigiarem o tesouro do Reino de Kalela e que lhes permitiria chegarem a magas reais,



começaram a brincar com as suas varinhas de condão. O resultado foi desastroso, pois quando as varinhas se tocaram, surgiu um tornado que varreu o tesouro e espalhou diamantes por todo o reino. Agora, para saldarem a dívida perante o Rei e obter o perdão dos seus mestres, têm que recuperar todos os diamantes, que existem em duas cores - preto e branco - tal como o título do jogo já dava a entender. O objectivo é assim ao longo de seis diferentes mundos, cada qual com cenários muito característicos, e 64 ecrãs, recolher todos os diamantes antes que o tempo se esgote.

Não são só as bruxas que fazem maldades, também os autores acharam por bem fazê-las, e não são poucas. Assim, quem se atrever a jogar Black & White vai encontrar um dos jogos mais difíceis do ano (mas também dos mais estimulantes). Comecemos assim por ver aquilo que Candel e Alice vão encontrar neste reino encantado, mas nada amigável.

Logo para abrir as hostilidades, cada ecrã está repleto de inimigos. Cada mundo tem personagens específicos, mas elemento comum é que são muitos e fatais. Sempre que um deles nos toca, vai-se mais uma vida terrena. E para dificultar ainda mais a missão, a partir do terceiro mundo tentam-nos atingir com bolas. Temos sempre a possibilidade de os atingir com os nossos feitiços, mas estes esgotam-se rapidamente e a nossa varinha tem que ser recarregada nos pontos específicos para o efeito, normalmente patrulhados pelos nossos inimigos.



Desafio seguinte são as bolas brancas e pretas que se atravessam no nosso caminho. Podemos destrui-las com os nossos feitiços, mas apesar de por vezes terem prémio, têm um senão. Aliás, um grande senão: apenas podemos destruir as bolas da nossa cor. Quer isso dizer que se estivermos a encarnar a bruxa de cor preta, só podemos destruir as bolas pretas; se estivermos como bruxa branca, apenas podemos destruir as bolas brancas. Para mudarmos a cor da bruxa teremos que esgotar o stock de feitiços (tem uma duração de três tiros certeiros, e quando se recarrega a varinha, a bruxa muda de cor). Consequência imediata é que ao contrário de Bubble Bobble, onde poderíamos livremente escolher o caminho a seguir, existe em Black & White menos margem de manobra, havendo alguns percursos pré-definidos, única forma de se conseguir recolher todos os diamantes no tempo limite.

Black & White



Chegamos à terceira maldade: alguns dos locais onde se encontram os diamantes. Apesar de serem bruxas, Candel e Alice não conseguem voar, certamente porque não têm a vassoura à mão. Conseguem sim planar com grande suavidade, numa mecânica muito idêntica a Bubble Bobble. Assim, para se conseguir chegar a alguns dos diamantes que se encontram no topo do ecrã, teremos que cair pela parte de baixo. O problema é conseguir acertar com o ponto exacto onde cair, ainda por cima quando os caminhos são estrategicamente patrulhados por inimigos. Reacções muito rápidas são exigidas para se conseguir, por vezes, chegar ao local exacto que nos permite imediatamente disparar sobre um adversário, paralisando-o, e rapidamente recolher os diamantes.



Existem também em alguns ecrãs molas que nos impelem num grande salto, permitindo-nos recolher diamantes que de outra forma seriam inatingíveis, mas também alcançar plataformas superiores.

E finalmente a última das maldades: o tempo. Para se completar cada nível existe um tempo limite, quase sempre demasiado escasso, embora algumas das bolas, quando destruídas, revelem relógios que concedem tempo extra. Se nos afastamos um pouco do caminho perfeito para cada nível, dificilmente o conseguiremos terminar em tempo útil.

Assim, apesar de Black & White apresentar grau de dificuldade elevado, não se torna frustrante. Isto porque a jogabilidade é excelente, convidando sempre a fazer mais uma tentativa. Além disso, existe um sistema de *passwords* que permite que se possa ir faseando o tempo de jogo e recomeçar no mundo em que se ficou anteriormente. Aliás, o jogo apresenta outras características que o diferenciam da maior parte daqueles criados com o motor MK2. Um dos aspectos que menos gostamos está relacionado com os habituais saltos dos personagens. Aqui isso não acontece, excepção feita às molas que nos impelem nas alturas, mas mesmo ai com um toque “natural”.

Depois, os efeitos sonoros estão bem conseguidos, devidamente disfarçados pela música, que é absolutamente divinal. De fora os sons “irritantes” dos jogos criados com recurso ao MK2.



Finalmente, a vertente gráfica, mais uma vez excepcional. Os fundos são fundamentalmente lisos, fazendo com que não se confundam com os restantes elementos do cenário, pecha doutros jogos semelhantes. E os cenários bastante imaginativos, com *sprites* atractivos, estilo *cartoon*, mais contribuem para tornar Black & White um vício terrível e sem dúvida alguma, um dos grandes jogos dos últimos tempos. Talvez o melhor jogo de arcada até à data, embora ainda só exista uma demo disponível com os três primeiros níveis, a par de Mr. Do!

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

Em Busca dos Tesouros

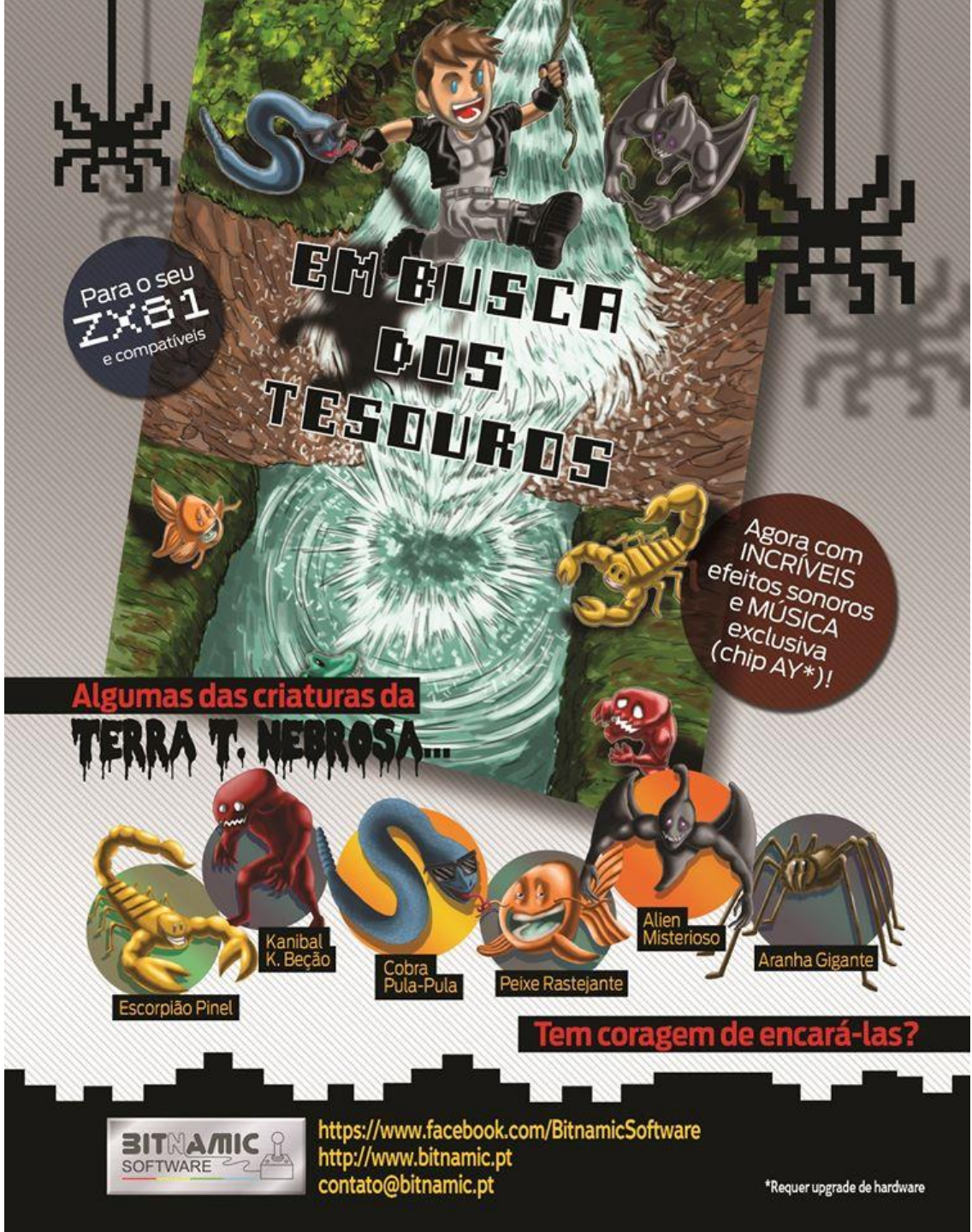
Quem diria que em pleno 2019 continuariam a aparecer jogos para o ZX81, sistema que parecia defunto em 1986, mas que entrou agora numa segunda juventude? E este jogo até tem uma história muito curiosa e que se revelou uma autêntica epopeia, mas que não resistimos a contar, mesmo que de forma muito sumária…

Em Busca dos Tesouros foi desenvolvido por Tadeu Curinga da Silva (Brasil) ao longo de dois anos, tendo sido lançado em 1986. O autor inspirou-se em Pitfall, sucesso do Atari 2600 (saiu uma versão em 1984 para o ZX Spectrum), tendo sido vendido exclusivamente pelo correio (em cassete ou somente a listagem com o código-fonte), pela primeira revista brasileira de microcomputadores, a Micro Sistemas. Na página seguinte encontra-se um artigo muito interessante que saiu no número 62 da revista (Novembro 1986), contendo o lançamento do jogo, instruções e dicas.

Entretanto o jogo desapareceu de circulação, até ter sido recuperado por Kelly A. Murta (responsável também pela recuperação dos primeiros jogos para o ZX81 em Portugal), que digitou manualmente toda o código. Em 2006 o criador de Em Busca dos Tesouros foi contactado, tendo permitido a sua distribuição pela internet, tendo, além disso, cedido o caderno com o código-fonte original, completo, escrito à mão, que entretanto também já se encontra disponível pela comunidade.

Desde logo em Busca dos Tesouros destacou-se pela sua dimensão: com 16K, 313 diferentes ecrãs, 15 tipos de inimigos, possibilidade de uso de *joystick*, escrito 100% em *assembler*, não parecia sequer ser um lançamento para um computador tão escasso em memória como é o ZX81. Aliás, a própria dimensão do jogo fez com que ao contrário do que era habitual na revista Micro Sistemas, a listagem com o código-fonte não pudesse ser impressa.

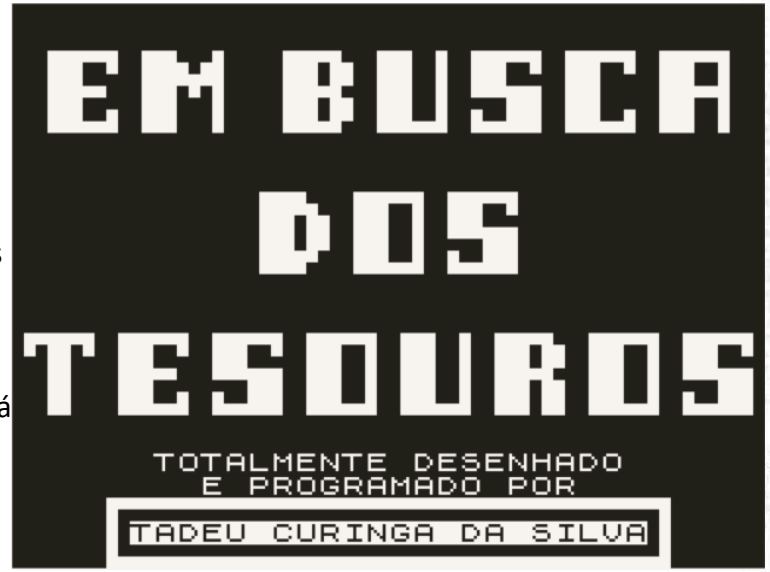
Surge então agora uma versão de luxo pela recém-criada Bitnamic Software, dos nossos colegas Filipe Veiga e Marcus Garrett, dando enfim o tratamento que há muito este jogo merecia. Além disso, juntou-lhe a música exclusiva, da autoria de mais um nosso colega, Pedro Pimenta, originando um lançamento memorável.

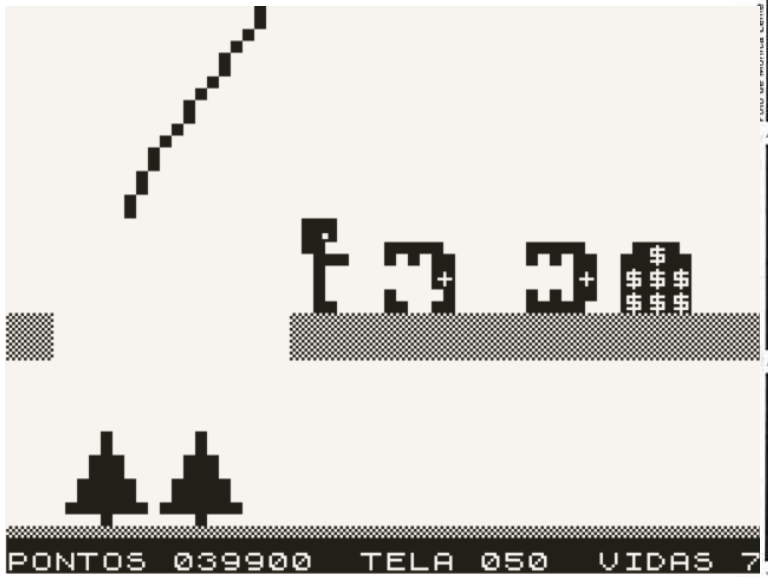


Em Busca dos Tesouros

Em Busca dos Tesouros assumimos a pele de um explorador, Kid K. Sador, quiçá inspirando-se nas aventuras de Indiana Jones, e que parte à procura dos valiosos tesouros perdidos da Terra T. Nebrosa (e é mesmo tenebrosa, podemos assegurar). E os problemas começam logo a partir do segundo ecrã, quando surgem buracos no piso. É óbvio aquilo que há a fazer: saltar. No entanto, ao longo do percurso haverá armadilhas menos óbvios, e por vezes até percursos alternativos, exigindo boa memória, mas acima de tudo muita intuição (decorar 313 ecrãs seria obra…), não esquecendo que a ganância é fatal.

De seguida os inimigos começam a aparecer. Alguns deles permanecem imóveis, e apenas temos que dar com o ponto exacto para conseguir saltar por cima deles (sim, é exigido "pixel perfect"), mas a grande maioria vai andando ao longo dos cenários, e mesmo sendo através de padrões regulares e por isso memorizáveis, não impede que ultrapassar alguns deles seja tremendamente complicado. Se algo temos a apontar a este jogo é mesmo o excessivo grau de dificuldade. Aliás, quando foi lançado, em 1986, a primeira pessoa a conseguir terminá-lo teria direito a um prémio monetário. Escusado será dizer que não houve vencedor que se acusasse.





MS destaque

Em busca dos tesouros

Novamente a revista oferece o serviço MS Destaque que visa fornecer aos leitores material de qualidade, que, por seu tamanho, não é publicado nos moldes normais de MS. Desta vez é o jogo "Em busca dos tesouros" (ZX81), descrito abaixo. Os interessados em adquiri-lo devem escrever para Micro Sistemas enviando os valores constantes no quadro.

Tadeu Curinga da Silva

Dando prosseguimento ao trabalho inédito do MS Destaque, estamos apresentando nesta edição de jogos o programa *Em busca dos tesouros*, de Tadeu Curinga da Silva, um colaborador já conhecido da linha ZX81 com o excelente "Defenda-se", publicado em MS nº 40.

Em busca dos tesouros é um jogo semelhante ao conhecido *Pitfall* que faz bastante sucesso nos vídeo-games e em algumas linhas de microcomputadores, sendo que, agora, os proprietários dos micros da linha ZX81 (TK82/83/85, CP 200 etc.) também poderão desfrutar de uma excelente versão do mesmo.

As principais características do programa são:

- 100% Assembler
- Gráficos animadíssimos
- 313 telas diferentes sem repetições
- Ação rápida e envolvente
- Aceita joystick ou teclado
- Nível de dificuldade crescente no decorrer do jogo.
- Agradável surpresa no final.

O jogo foi testado e aprovado em nosso CPD, sendo que sua publicação normal seria prejudicada devido ao tamanho do mesmo, daí a opção para sua publicação no serviço **MS Destaque**, iniciado no nº 57, e cujo objetivo é justamente suprir os leitores com programas de boa qualidade que não poderiam ser colocados, normalmente, nas páginas de **MICRO SISTEMAS.**

O JOGO

Neste jogo, você é o simpático explorador aventureiro Kid K. Sador à procura dos valiosos tesouros perdidos da Terra T. Nebrosa. São inúmeros os perigos que você deve enfrentar: escorpiões, cobras, fogueiras, pedras gigantes, jacarés, paredes esmagadoras e uma infinidade de outros que o aguardam, dispostos em mais de 300 telas diferentes.

Para mover Kid K. Sador, você poderá usar o joystick ou o teclado, com os comandos: 5 – para esquerda; 8 – para direita; 0 – para pular os obstáculos, criaturas e buracos; e ainda a tecla 6 (ou o joystick para baixo) – para descer da corda usada em várias telas, para levá-lo ao outro lado do penhasco.

Você dispõe de nove vidas para completar sua missão: recapturar os inúmeros tesouros perdidos da Terra T. Nebrosa e chegar à última tela do jogo onde está a caverna da caveira gigante.

Ao passar de tela, você faz 100 pontos e "pegando" um tesouro (1000 a 7000 pontos, dependendo do número de caracteres $ que o mesmo contiver). Para passar de tela, basta chegar na extremidade direita da tela atual, aparecendo, assim, na extremidade esquerda da próxima tela.

AS DICAS

Você só poderá pular em cima de um jacaré quando este estiver de boca fechada. Você poderá, também, enganar o jacaré, ficando exatamente em cima do seu olho. Desta forma, quando ele abrir a boca, os dentes não o alcançarão.

Se você estiver parado e quiser pular andando, basta pressionar simultaneamente as teclas 5 e 0 (para esquerda) ou 8 e 0 (para a direita).

Quando o jogador perder todas as vidas, o micro imprimirá a mensagem "FIM DE JOGO"; e se você esperar cerca de 20 segundos, o programa entrará numa sub-rotina especial de demonstração (muito útil para se pegar macetes).

No mais, use de sua criatividade e imaginação para vencer os obstáculos e ultrapassar as telas.

Para que você tenha uma idéia da qualidade deste programa, selecionamos algumas fotos, onde é possível observar o cuidado com os detalhes e o bom gosto na escolha dos gráficos.

Esperamos poder repetir com este **MS Destaque** o mesmo sucesso do programa anterior, o LOGCONT, que possamos contar sempre com programas de tão boa qualidade para ocupar as páginas de **MICRO SISTEMAS,** o que vem a comprovar o alto nível dos nossos leitores e colaboradores.

Além da fita com o jogo, estará disponível aos leitores a listagem do programa com códigos hexadecimais, acompanhada das instruções para digitação.

Como sempre, aguardamos as sugestões e críticas com relação ao serviço.

NOME: Em busca dos tesouros
LINGUAGEM: Assembler Z80.
EQUIPAMENTO: Compatíveis com o ZX81
PRÉ-REQUISITOS: 16 Kb de RAM
PREÇO: Fita cassete com instruções e programa — Cz$ 120,00; listagem em hexadecimal com instruções para digitação — Cz$ 50,00.

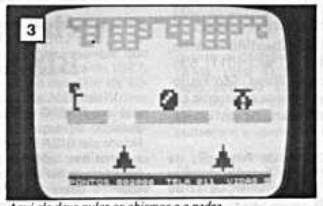
Tadeu Curinga da Silva cursa atualmente a quarta série do curso de Eletrotécnica na Escola Técnica Federal do Rio Grande do Norte. Ele é um autodidata em BASIC e Assembler, linguagens que aprendeu através de livros e revistas.



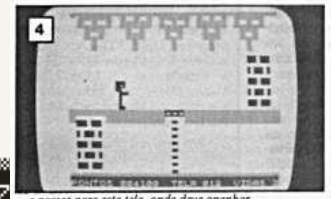
A tela de abertura de "Em busca dos tesouros"



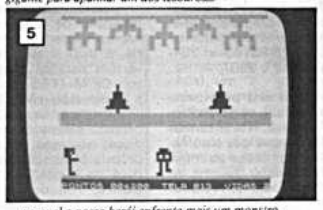
Nosso herói atravessa o abismo na corda



Aqui ele deve pular os abismos e a pedra gigante para apanhar um dos tesouros...

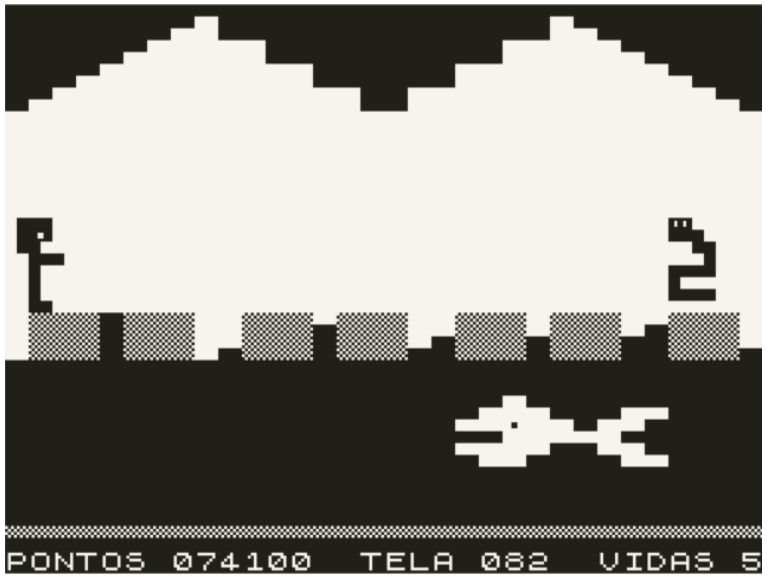


... e passar para esta tela, onde deve apanhar o elevador até o nível inferior e a próxima tela...



... na qual o nosso herói enfrenta mais um monstro

Em Busca dos Tesouros



Por esta altura já começam a perceber, mesmo aqueles que não experimentaram Em Busca dos Tesouros, o seu elevadíssimo grau de dificuldade. Agora, se juntarmos os obstáculos fixos, que exigem um *timing* de salto perfeito, com toda a panóplia de inimigos que vão surgindo, incluindo o próprio piso, que por vezes se vai movendo, vemos que chegar ao fim é tarefa praticamente impossível, e mesmo aqueles que o façam (possivelmente com a ajuda de vidas infinitas), irão demorar longas horas até o fazer.

São muito poucos os momentos mortos, excluindo-se os *easter eggs* que surgem a cada 100 ecrãs, e um ou outro que o autor achou por bem deixar e que permite respirar um pouco, proporcionando um desafio frenético e difícil de imaginar numa plataforma como a do ZX81.

E será que as coisas poderiam piorar? Podem, pois em alguns ecrãs, assim que neles entramos, teremos logo que tomar algum tipo de acção (saltar um inimigo que caminha contra nós, ou saltar o piso que desaparece, etc.). Assim, além de tempo e local de salto perfeito, também reflexos rápidos e uma capacidade de reacção quase sobrenatural, é-nos exigido. Em Busca dos Tesouros é um desafio apenas para os mais destemidos, os restantes podem-se ficar por emoções menos fortes (sugere-se a Canasta ou o Dominó).

Seria incontornável falarmos das dificuldades que se vão aqui encontrar, no entanto, quem se atrever a jogar Em Busca dos Tesouros vai também encontrar aquele que porventura será o maior e mais completo jogo para o ZX81. As animações são deliciosas, cada inimigo com alguns movimentos característicos (os jacarés, por exemplo), e os 313 cenários, todos diferentes uns dos outros, estão muito bem imaginados, apresentando sempre desafios que nos deixariam deslumbrados, não fosse a maior parte deles apresentarem armadilhas às quais teremos que reagir rapidamente. Aliás, atrevemo-nos a dizer que os gráficos são melhores (e maiores) do que em muitos jogos do irmão mais crescido (ZX Spectrum).

O nosso personagem desloca-se com grande leveza, sendo apenas um pouco "duro de rins" em alguns emuladores, nos quais conseguir saltar na diagonal exige alguma técnica. Na máquina real assegura-se uma tarefa um pouco menos complicada, diga-se.

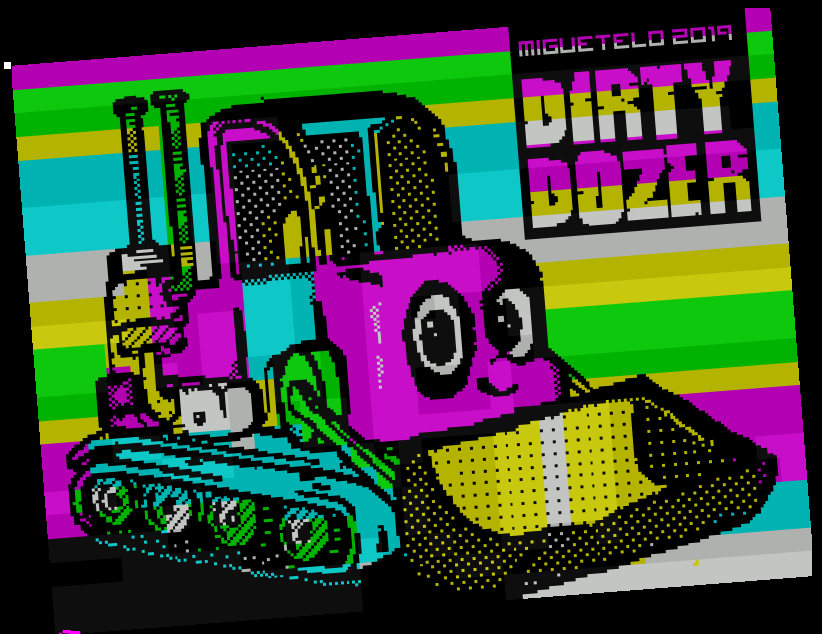
Finalmente, e sem querer "puxar a brasa à nossa sardinha", os efeitos sonoros e música são talvez os melhores que se vão encontrar num jogo para o ZX81. O Pedro Pimenta (também colaborador de Planeta Sinclair e responsável pelo logótipo), tem vindo a fazer uma progressão meteórica e não é por acaso que actualmente já é requisitado pelos melhores criadores de jogos para o Spectrum.

Em Busca dos Tesouros é assim uma aventura imensa, a maior, sem qualquer dúvida, e talvez a melhor que jamais foi feita para o ZX81. Aventurem-se por aqui. Se forem capazes…

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

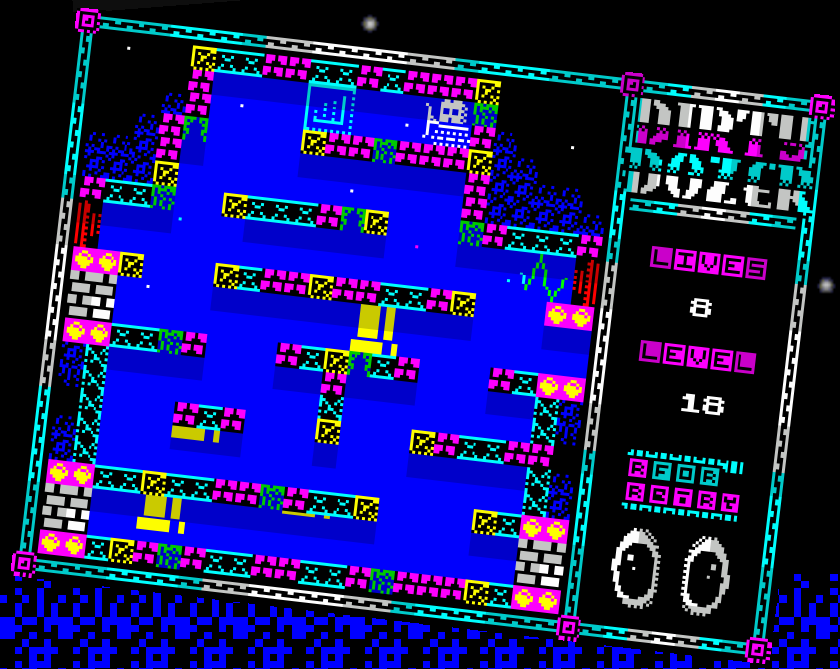
Dirty Dozer



Miguetelo tem o condão de criar sempre jogos extremamente originais, juntando vários géneros, normalmente um misto de plataformas com *puzzles*. Isto já tinha acontecido com Robots Rumble, lançado há mais de um ano e que por uma unha negra não tinha obtido o galardão de Mega Jogo em Planeta Sinclair, ou até Double Bubble, de 2016. E Dirty Dozer não foge muito do figurino habitual dos seus jogos, pelo que quem já apreciava o seu estilo, como é o nosso caso, terá amplos motivos para encarar este novo desafio com grande expectativa. Será que estará à altura? Vamos ver...

Imaginem que pegam em Sokoban, juntem-lhe umas pitadas de *platformer*, mais umas pitadas de *arcade*, e *voilá*, têm Dirty Dozer. Um aparte, apenas: este foi dos jogos que mais dificuldade tivemos em definir o estilo. Considerámos que era um jogo de plataformas, mas se fosse *puzzle* ou de acção, não escandalizaria ninguém.

Convém também explicar de forma muito sintética em que consiste o Sokoban: é um quebra-cabeças no qual movimentamos cubos ou caixas, para serem colocadas em locais específicos. Pelo meio encontram-se muitos obstáculos, além de que apenas se pode movimentar uma caixa de cada vez, não podendo ficar entalada nas paredes, sendo assim necessário muita ginástica mental para se conseguir resolver a charada. Também isto se passa neste jogo, pois o objectivo final de cada



um dos 22 níveis é com uma retro-escavadora (ou *bulldozer*, como preferirem, daí o título do jogo), colocar uma caixa no local indicado para o efeito.

No entanto, e ao contrário do magnífico SokoBAArn, por exemplo (mais um jogo inspirado no Sokoban), que apresenta quebra-cabeças para serem resolvidos de forma pausada, quase pé ante pé, isso não acontece em Dirty Dozer. Não que exista um tempo limite para se completar cada nível, mas porque surgem então os restantes elementos de arcada.

Os primeiros níveis até são bastante pacíficos, mas a partir de certo ponto começam a aparecer os obstáculos móveis. Raios que patrulham os caminhos, e até os célebres tubos que esmagam quem passar por baixo (a fazer lembrar a saga Monty), são o pão nosso de cada dia nos níveis mais avançados. Mas existe pior, pois uns seres semelhantes a gárgulas disparam bolas de fogo que se nos atingem, implica termos que recomeçar o nível com menos uma vida.

Além disso temos uma preocupação extra, não só teremos que seleccionar muito bem o caminho a fazer, para que a caixa não fique entalada em algum ponto que depois não possa ser movida, mas esta também não pode ser atingida por nenhum dos inimigos. Acreditem que não é fácil ter que controlar a retro-escavadora e a caixa ao mesmo tempo, sendo por

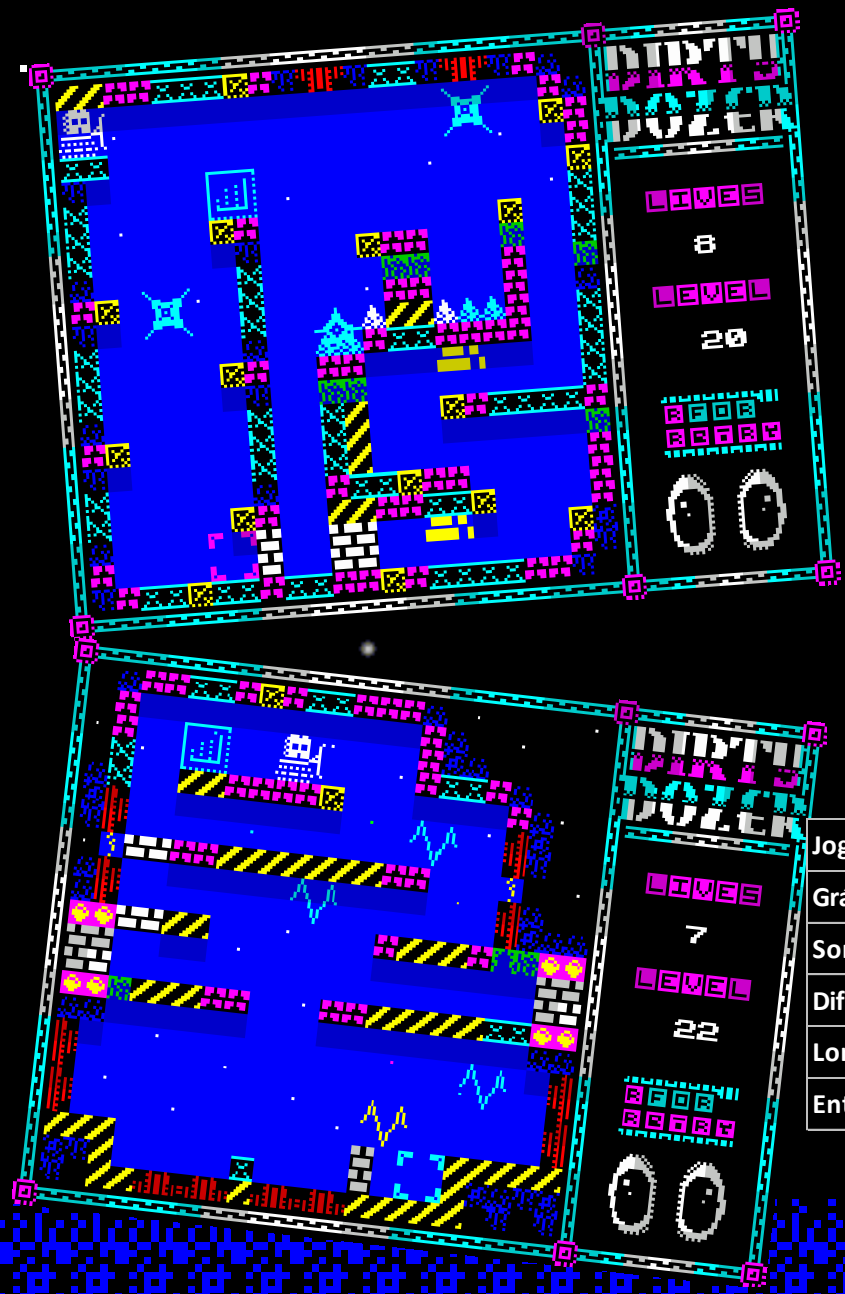
Dirty Dozer

vezes necessário fracções de segundo para se conseguir movimentar a caixa de forma segura, ao mesmo tempo conseguindo desviar a retro-escavadora dos inimigos.

Por outro lado, a retro-escavadora tem capacidade de destruir os blocos de tijolo. E teremos que o fazer antes de começarmos a movimentar a caixa, pois a grande maioria deles apenas têm como finalidade impedi-la de chegar ao local de destino. No entanto, ainda antes de começar.se a destruir tudo o que seja possível, convém delinear o caminho que se vai fazer, não vamos nós cair para algum ponto que depois não se consiga chegar à caixa. Como podem ver, problemas não vão faltar para quem aceitar este desafio.

Os cenários estão também muito bem engendrados por Miguetelo. Quase sempre o caminho mais curto não é o que deve ser tomado (não digam que esperavam outra coisa?), e em alguns dos níveis existem plataformas móveis e tele-transportadores que nos levam a pontos que doutra forma seriam inalcançáveis. Nota máxima neste aspecto para Miguetelo, que ainda por cima juntou cor com fartura, criando um espectáculo visual estupendo.

Quanto à música, esta é agradável, se bem que um pouco repetitiva, e confessamos que a tivemos que desligar, não por que ela não fosse boa, nada disso,



simplesmente porque para um jogo que requer muita concentração, como é o caso de Dirty Dozer, qualquer melodia pode distrair-nos, fazendo desviar do objectivo principal.

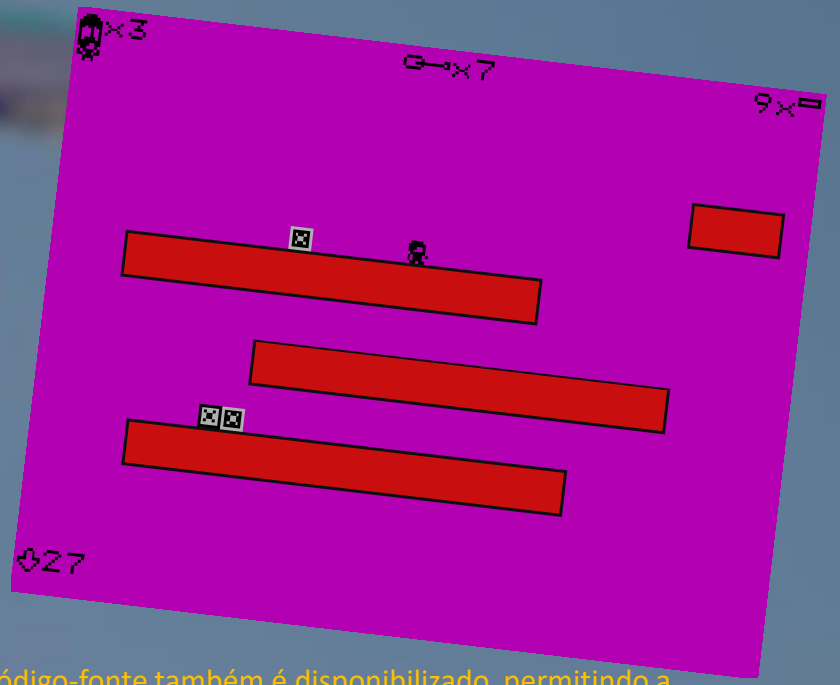
Dirty Dozer é assim um dos grandes jogos de 2019, se não em tamanho, embora 22 níveis ainda dê para muita coisa, mas em termos de qualidade. É inovador, fazendo-nos lembrar alguns dos jogos de Denis Grachev (embora tenha sido criado com o Arcade Game Designer), e também de Dave Hughes, e tem o condão de nos agarrar até ao último nível.

Entretanto foi preparada a edição física contendo níveis extra, via Bitmap Soft, uma nova editora que apareceu em 2019. Será seguramente um motivo extra para adquirir este jogo brilhante.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

Paracaidista Kerl!



Uma primeira versão de Paracaidista Kerl! Apareceu no curso de Basic de AsteroideZX. Entretanto, e dado o *feedback* positivo que o seu autor merecidamente teve, resolveu fazer umas modificações a apresentá-lo na competição BASIC 2020, na categoria Basic puro. E em boa hora o fez, pois apesar de estarmos perante um jogo muito simples, a fazer lembrar aqueles que apareceram no primeiro período do Spectrum (1982/1983), tem uma ideia bastante original.

Começamos o jogo a saltar num pára-quedas, parando apenas quando uma plataforma surge no nosso caminho. De cada vez que isso acontece, aterramos em segurança, mas ficamos sem um dos pára-quedas sobresselentes. São sete de início, e temos a hipótese de receber mais três de cada vez que caímos numa das caixas pretas (as caixas não podem ser empurradas ou saltadas), e mais quatro de cada vez que passamos de nível.

Azimov concedeu ainda algumas ajudas. Assim, temos cinco pás que permitem cavar um buraco na plataforma, permitindo continuar a cair (muito útil, até porque por vezes ficamos entalados entre duas caixas). As caixas brancas concedem mais duas pás, e de cada vez que passamos de nível, são adicionadas duas ao stock (com o máximo de nove). Finalmente, poderemos ainda acrescentar secções às plataformas através de tijolos, permitindo-nos cair em pontos mais aconselháveis. Começamos com cinco tijolos, e no início de cada nível são adicionados outros dois.

Foi contemplado ainda um elemento extra: periodicamente surge um disco voador que envia um raio, que tanto nos pode ajudar, abrindo brechas nas plataformas, mas que também nos pode matar, caso o raio nos atinja. Não convém assim ficar muito tempo a descansar à sombra da bananeira, ou seja, em cima da plataforma.

As plataformas surgem aleatoriamente, querendo isso dizer que o factor "sorte" é parte integrante do jogo, tendo em conta que não conseguimos ver aquilo que se passa nos ecrãs inferiores (no lado esquerdo têm a indicação de quantos espaços teremos que cair até chegar ao piso térreo - não compensa ir para as bordas laterais, pois nesse caso não caímos na plataforma onde se encontra a porta de saída). No entanto, apesar desse factor, exige alguma estratégia e ponderação (q.b., senão aparece o disco voador), pois ao conseguirmos ver algumas das plataformas que se encontram abaixo do ponto onde estamos, poderemos de alguma forma planear o caminho mais imediato, também tendo em conta o número de pára-quedas que ainda nos restam.

Assim, apesar da extrema simplicidade do jogo, Paracaidista Kerl! cativou-nos. Não tem obviamente um final, a ideia é tentar avançar no maior número possível de níveis. Porventura, quem espera um jogo ao estilo de Parachute, não o vai encontrar aqui. É preciso não esquecer o propósito com que foi criado, no âmbito de um curso de Basic. Nesse sentido o código-fonte também é disponibilizado, permitindo a todos poderem aprender olhando para ele, ou até proceder a modificações ao jogo.

Azimov está mais uma vez de parabéns, pois com tamanha simplicidade consegui criar um desafio interessante e que não o envergonha perante os restantes jogos a concurso.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	
	5

Year 2012, a planetary alignment provoker the awakening in the human plane of an unknown deity

And after the advent many points of space time are altered with unknown motives

The balance of the Universe falters as hundreds of human souls scream for vengeance through time

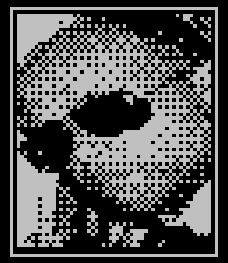


GODKILLER

NEW TIMELINE EDITION



GAME
BY
APSIS

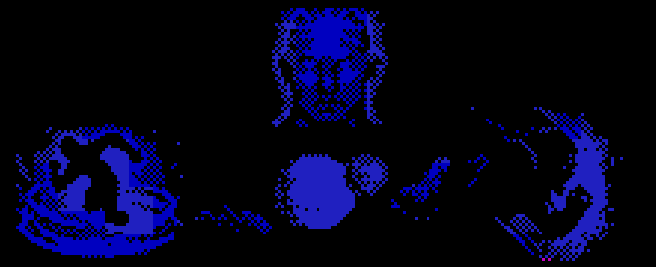


MUSIC
BY
NEIL PARSONS

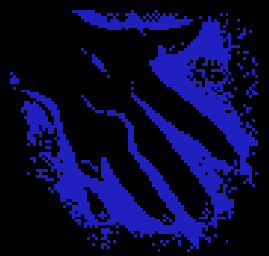
MONOTONE MK2 ENGINE

©2014-2019 APSIS

APSIS



After several time jumps, where you had to fight against gods and demons from different pantheons you feel a disturbance in the structure of the Universe, the origin lies in the remains of the primordial continent of Mu, populated by the First Race at the Beginning of Time

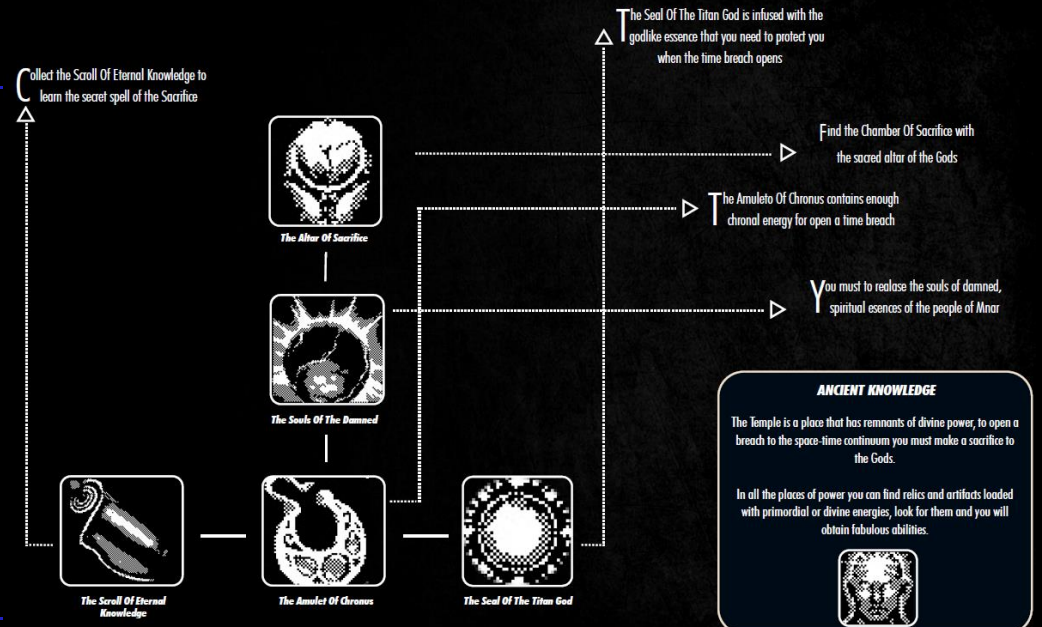


After seeing how that dark god sacrificed your wife while the the flames burned your body and you soul claim for revenge.

The echoes of you voice resonate with the unknown Source and a voice beyond the Universe speak to your mind.

And by the will of The Source a new godslayer must be reborn

Your soul is infused with the power of the Primary Source and reborn as a Godkiller



ANCIENT KNOWLEDGE

The Temple is a place that has remnants of divine power, to open a breach to the space-time continuum you must make a sacrifice to the Gods.

In all the places of power you can find relics and artifacts loaded with primordial or divine energies, look for them and you will obtain fabulous abilities.

You materialize in the remains of the Temple of the god Mnar, a titanic deity killed by a Godkiller 25,000 years ago. His death caused the destruction and sinking of Mu... and even now the consequences of that cataclysm provoke a disturbing sensation.

You must release the captive souls, and collect 3 relics that allow to perform a ritual to The Source and absorb enough chronal power to open a time portal while destroying the acolytes and undead that worship the gods.

To break the seals of certain places you must find mystical keys that will open the way to the forbidden areas of the temple ...



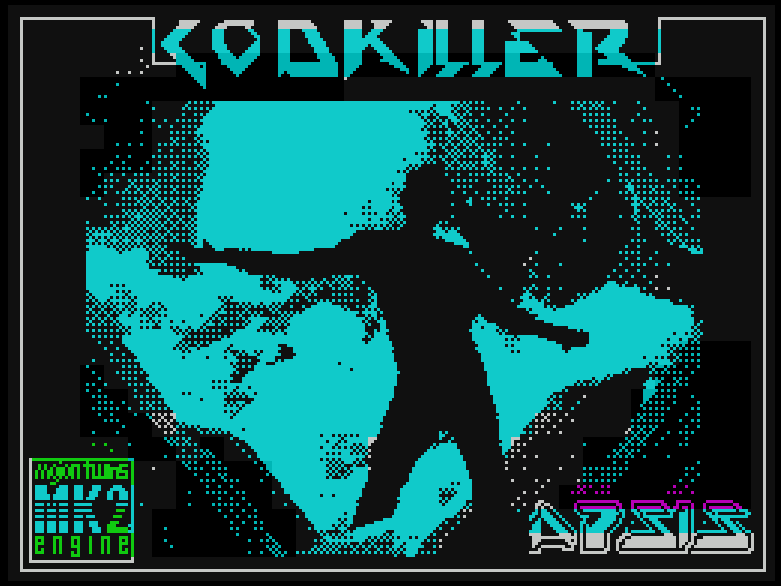
Godkiller: NTE

Aproveitando que o terceiro episódio de Godkiller chegará nos próximos tempos, Apsis pegou no primeiro episódio da série, lançado em 2014, deu-lhe nova roupagem, e criou a New Timeline Edition (NTE). E Godkiller 2 está a ter o novo tratamento, saindo em breve.

Então e que modificações são essas, perguntam os nossos leitores? São bastantes e relevantes, tornando esta versão NTE quase num novo jogo. Em primeiro lugar, e aquela que imediatamente se nota, o grafismo. Embora o número de ecrãs se mantenha, pouco mais de duas dezenas, os cenários apresentam agora um aspecto muito mais futurista e estilizado, fazendo mesmo lembrar os da saga Harbinger. As localizações mantém-se as mesmas, mas tudo o resto muda, e para melhor, na nossa opinião.

Esta nova versão agora incluí também uma melodia durante o jogo, acrescentando-lhe algum colorido, até porque como bem sabemos, os efeitos sonoros do MK2 tornam-se um pouco monótonos ao final de algum tempo. A música tem um toque medieval, fazendo lembrar Brunilda e outros do género, mas adequa-se perfeitamente ao tema de Godkiller (NTE). Além disso, quem conhece os anteriores lançamentos de Apsis, sabe que os jogos são sempre acompanhados de muito material adicional e sempre original: *sleeves*, mapa, manual muito informativo, quase parece que estamos perante uma versão *deluxe*, não fosse o jogo gratuito.

Walking between Light and Darkness, Good against Evil, through time & space
and the hidden dimensions of Existence. Populated by both divine and demonic
entities, we protect the Universe destroying any entity that alters the Balance. We are
Godkillers, humans capable of containing and returning to the Source the powers
released from the death of a god without causing a collapse in the fabric of the
Creation, we know the darkness in the heart of evil because we have seen it in our
own heart, and in the end, even death cannot free us.
Who I am ?
I am the Final Fate of all , my will is law, my wrath, absolute.
I'm a GODKILLER



Vamos abster-nos de contar a história, pois esta encontra-se muito detalhada no manual que acompanha Godkiller (assim como na página anterior), doutra forma correríamos o risco de tornar a nossa análise demasiado extensa. Mas de forma muito sintética, poderemos dizer que está relacionada com a guerra entre Deuses e humanos e que nos tempos actuais, 25.000 anos depois dos acontecimentos que originaram essa guerra, termos que encontrar três relíquias, libertar as almas aprisionadas e abrir o portal que fará com que o Universo fique novamente equilibrado.

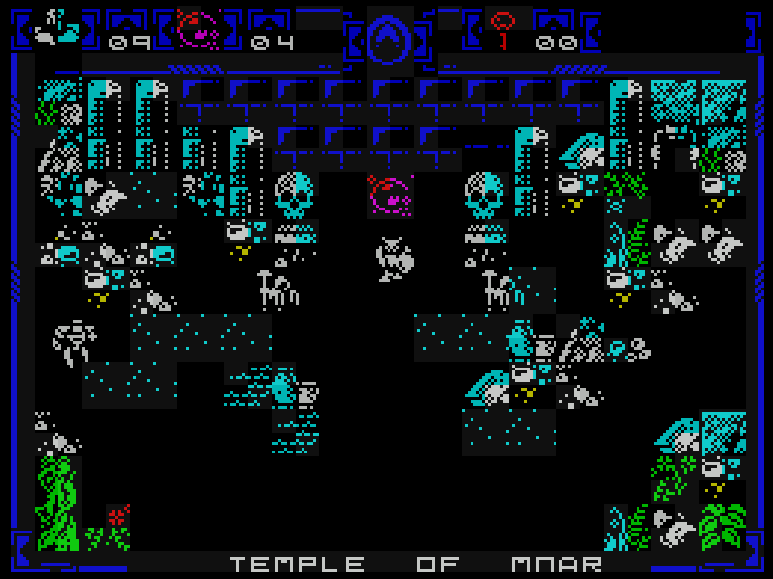
Apesar do cenário de jogo não ter uma dimensão exagerada, é labiríntico o suficiente para numa primeira fase, e enquanto não o explorarmos devidamente, nos perdermos. Aconselhamos a que dêem uma espreitadela no mapa que vai acompanhar o jogo, ajudando a orientar neste emaranhado de salas, ainda mais quando algumas só podem ser acedidas se tivermos chaves em número suficiente para abrir as portas.

Existe uma certa ordem na realização das tarefas (ver figura da página anterior). Assim, em primeiro lugar terão que encontrar as três relíquias (não esquecer que a tecla "M" serve para as apanhar e dar uso), levá-las ao local de sacrifício e só depois poderão voltar ao portal do tempo, onde o jogo termina.

Chegamos finalmente ao último factor actualizado nesta nova versão de Godkiller: o grau de dificuldade. De facto, uma das maiores fragilidades da versão original era o seu baixo grau de dificuldade, resultando em que qualquer jogador mediano, ao final de

Godkiller: NTE

algumas tentativas, conseguiria terminar o jogo. Diz-nos o seu autor que o jogo agora é um pouco mais difícil, com inimigos mais agressivos, sempre prontos a disparar sobre nós.



Ainda não tínhamos referido, mas as salas encontram-se repletas com inimigos, alguns pouco mais que inofensivos, caso das cobras, mas outros que seguem padrões irregulares, e por isso mais difíceis de serem evitados, no entanto, qualquer um deles é eliminado com uns feitiços certeiros. Apesar de tudo, Godkiller continua a não ter um nível de dificuldade elevado, naquela que é talvez a sua maior pecha. Para aqueles que se estão agora a iniciar nas artes do Spectrum, poderá ser o jogo indicado para começarem.

Outro pormenor em que reparámos é que quando o ecrã se encontra repleto de inimigos, o movimento do nosso personagem torna-se um pouco mais lento. Não que isso influencie muito a dinâmica do jogo, mas de qualquer forma, os mais "puristas", poderão aqui encontrar um dos poucos defeitos.

Já falámos dos gráficos, cuja nova roupagem o veio favorecer ainda mais. De facto, os cenários são prodigiosos, muito coloridos, constituindo um factor de atractividade que leva a que nos apaixonemos imediatamente por Godkiller. Fosse o mapa maior (que consequentemente iria elevar o nível de dificuldade), e talvez estivéssemos perante uma aventura épica. No entanto, não terá sido fácil ao seu autor colocar tudo em apenas 128K de memória, ainda por cima com a bonita música incluída.

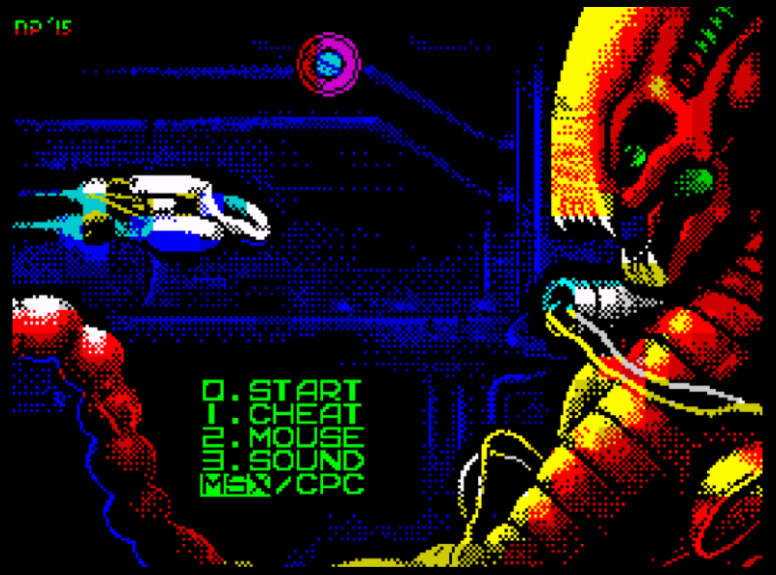
Godkiller é assim, não obstante as (poucas) fragilidades apontadas, um grande jogo, que será do agrado de todos.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

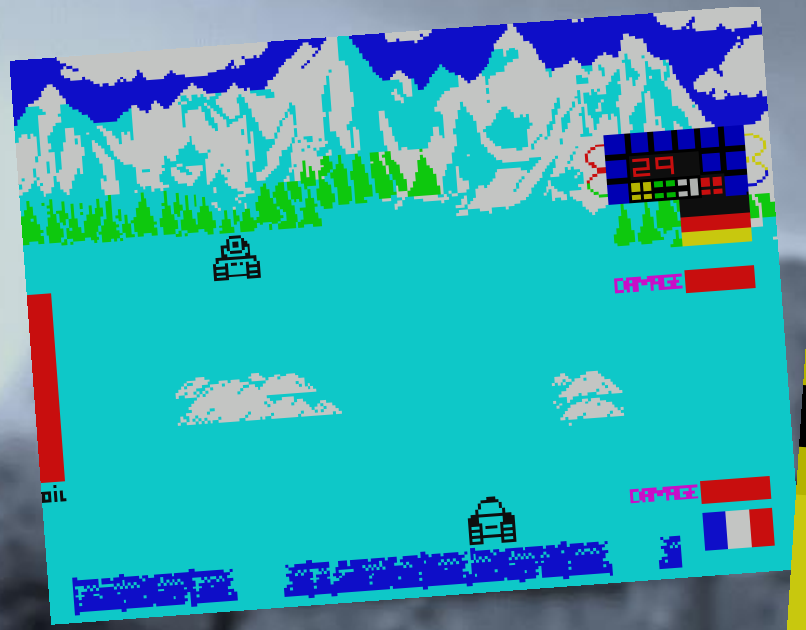
9

Do leste têm vindo imensos **MOD's** para alguns dos grandes clássicos do Spectrum. R-Type, Cybernoid, Robocop, N.O.M.A.D., Rygar e Android Two são alguns que tiveram o privilégio de, durante o ano de 2019, sofrerem melhorias. Mas atenção, a maior parte destas novas versões deverão ser carregado nos *clones* russos (Spectaculator tem essa funcionalidade, por exemplo). Se os quiserem jogar através do DivIDE / DivMMC, podem usar o programa SAMdisk para modificar a extensão de .scl para .trd.

Quanto às novidades, estas incluem novas músicas, por vezes a música original do *arcade*, novos ecrãs de menus com várias possibilidades, incluindo "cheat mode" concedendo vidas infinitas para os mais aselhas, possibilidade de suporte do Kempston Mouse, novos ecrãs de carregamento, etc. Há para todos os gostos e feitios.



Mini Battle Tank



A competição BASIC 2020 continua a bombar, com o aparecimento frequente de jogos a concurso. O mais recente é Mini Battle Tank, num exercício semelhante ao que Train Wars já tinha oferecido, só que desta vez com a inclusão de tanques de guerra.

O objectivo é imediato, destruir o tanque inimigo ao longo de três diferentes cenários, o primeiro passado na cidade, com os prédios por trás, o segundo no deserto, vendo-se ao longe as montanhas, e o terceiro num oleoduto, com outras montanhas cobertas de neve a fazer de paisagem. Mas tirando a diferença ao nível dos cenários, a mecânica de jogo é sempre igual em todos: atingir o inimigo, ao mesmo tempo evitando ser atingido. O disparo tem também um truque, pois primeiro tem que se armar o canhão, e só depois se pode efectuar o disparo. Convém que o disparo seja feito uns momentos antes do inimigo se colocar em posição, pois se ficamos em linha recta com esse, o mais provável é que sejamos nós a ser atingidos.



Para se poder passar de nível teremos que disparar três tiros certeiros no inimigo, só depois esse é destruído. Além disso existe um tempo limite para se terminar cada nível, findo o qual uma bomba elimina o nosso tanque. É assim escusado adoptarmos uma posição demasiado defensiva por trás dos obstáculos, pois necessariamente teremos que passar ao ataque, doutra forma esgota-se o tempo.

Fazendo a comparação com Train Wars, perde bastante na questão da fluidez de movimentos, talvez porque ao contrário desse, Mini Battle Tank foi criado apenas com recurso a Basic. Já Train Wars utilizou o Boriel, e isso nota-se imediatamente no departamento da velocidade.

Por outro lado, Mini Battle Tank apresenta a vantagem de ter três cenários, diminuindo um pouco a monotonia e tendo efectivamente um objectivo imediato a cumprir: ultrapassar os adversários dos três níveis, vencendo a batalha e assegurando o prémio, na forma de uma melodia criada por AsteroideZX.

Outra diferença é que Mini Battle Tank é um desafio solitário. Enquanto que Train Wars apenas permitia dois jogadores em simultâneo, já esta opção não existe em Mini Battle Tank, o que é pena, uma vez que assim que se consiga terminar o jogo, e nem sequer é muito complicado fazê-lo, pouco incentivo temos para depois continuar.

De qualquer forma, a ideia está engraçada e o programador conseguiu, dentro das limitações da linguagem Basic, apresentar um desafio interessante.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5



O André Luna Leão aceitou o repto do João Diogo Ramos e durante um dia inteiro, no Museu da Pedra em Cantanhede, dedicou-se à preservação e recuperação de MIA's ("Missing in Action"), isto é software que ainda não esteja devidamente preservado e disponibilizado pela comunidade, no encontro Load "" **"Preservação de MIA"**. Este é sempre um tema polémico, algumas pessoas não percebem porque é que se considera um programa como MIA se o têm em suas casas numa cassete. Pois, mas isso não serve de nada, se não estiver convertido digitalmente, e ao mesmo tempo disponível pela comunidade.

Isto mesmo aconteceu com uma das cassetes que tinha um programa MIA que tentámos recuperar. A fita, devido à idade, prendeu no leitor de cassetes, e partiu. O programa que lá estava, Biblioteca, dificilmente será agora recuperado, pelo menos dessa cassete, , embora o João a vá tentar "colar". Veremos como fica...

Mas esse foi o único percalço, pois no meio de cerca de 500 cassetes (nem 10% deveremos ter conseguido ver), pelo menos 20 MIA's já foram recuperados, incluindo um jogo português desconhecido: Catota.

Catota, tal como o nome dá a entender, leva para a marotice, tal como muitos jogos da época feitos pelos programadores nacionais. Mais não diremos, ficará a surpresa para quando estiver disponibilizado no blogue.

A sessão terminou com uma entrevista, na qual se falou um pouco no trabalho desenvolvido por Planeta Sinclair, de como tudo começou, dos seus colaboradores, dos planos futuros, e ainda naquilo que mais se procura actualmente: Elifoot, Talismã (partes 3 e 4), Corrida de Caracóis, etc.

Fica assim para o registo mais um dia memorável na Capital do Spectrum.

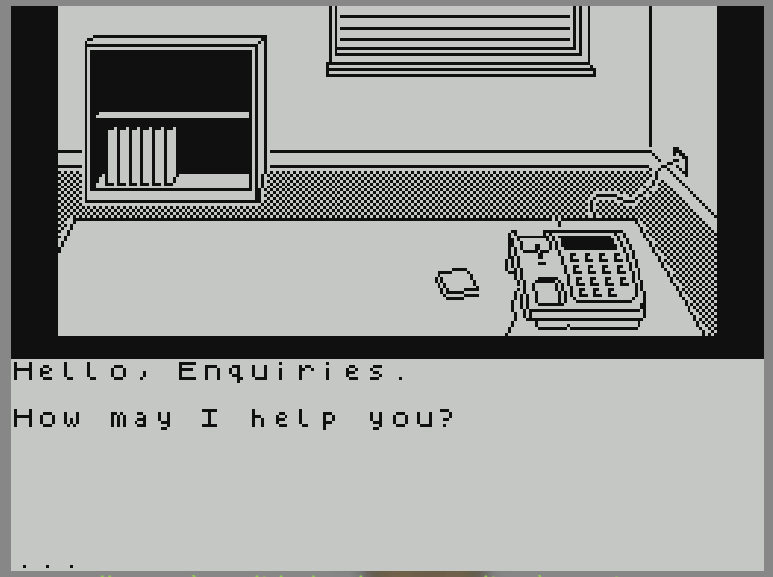


Super Enquiry Simulator

Começamos o jogo apenas com a informação de que seria um simulador que nos iria trazer a experiência muito pouco excitante de lidar com burocracia, que com o progredir da nossa história se torna cada vez mais obstrutiva. Pudemos ver logo pela página do autor que possuía uns gráficos bem desenhados, mas a ideia que ficou é a de que seria mais um simulador inútil, apenas uma piada de curta duração ao estilo das que se vêem frequentemente na Crap Games Competition.

Não podíamos estar mais enganados. Se inicialmente nos parecia apenas mais uma experiência de reduzido interesse, mais tarde e com o avançar do jogo, cada vez mais nos convencemos de que estaríamos mais próximos de um "art game" ao qual a simplicidade da interface, gráficos e sons minimalistas, mas extremamente bem desenhados, ajudaram imenso à experiência.

Ao iniciarmos a nossa experiência, podemos logo escolher no menu duas opções: o modo "simulation" e "arcade". No "simulation", está representado de modo extremamente realista a dificuldade de tentar resolver assuntos burocráticos recorrendo a linhas telefónicas com tempos de espera ridículos (de modo muito



semelhante à realidade, devemos dizer). Aqui teremos de estar atentos para que assim que nos atendam a chamada, imediatamente respondermos, caso contrário voltam-nos a colocar em espera.

Não recomendamos de todo este modo de jogo, a não ser que tenham algum desejo masoquista. Já no modo "arcade", os tempos de espera são muito encurtados e podem ser ultrapassados apenas carregando numa tecla, o que ajuda bastante a avançar na história.

Para não revelarmos muito a história, estragando-vos a experiência, podemos contar-vos que inicialmente sabemos que a reposta a um formulário nosso está demorada, como tal decidimos telefonar para o departamento responsável. Ficamos também a saber que não nos conseguiam ajudar e de que iriam comunicar a situação a um supervisor. Após algum tempo sem qualquer resposta, voltamos a telefonar, descobrimos que a nossa situação foi passada para o departamento de processamento onde nos recomendam falar com o departamento de avaliações e assim sucessivamente.

Depois de uma série de obstáculos que mais parecem ter sido colocados propositadamente para nos fazer desistir, tal como acontece na vida real, decidimos continuar a insistir até não nos ser mais possível fazê-lo por telefone, e é aí que, ao tentarmos ir às instalações destes serviços, entramos numa viagem completamente surreal. Somos então confrontados com uma questão: se a burocracia parece ter sido desenhada para nos fazer desistir de tentar resolver um problema, o que acontecerá se continuarmos a insistir até às últimas consequências?

Apenas temos duas opções disponíveis - continuar ou desistir, tal como numa situação real. Lamentamos que a aventura não nos permita mais opções, podendo assim ser criada uma experiência mais envolvente, mas tendo em conta que estamos perante um jogo mais narrativo em que se pretende testar de forma realista a nossa paciência, não podíamos pedir mais.

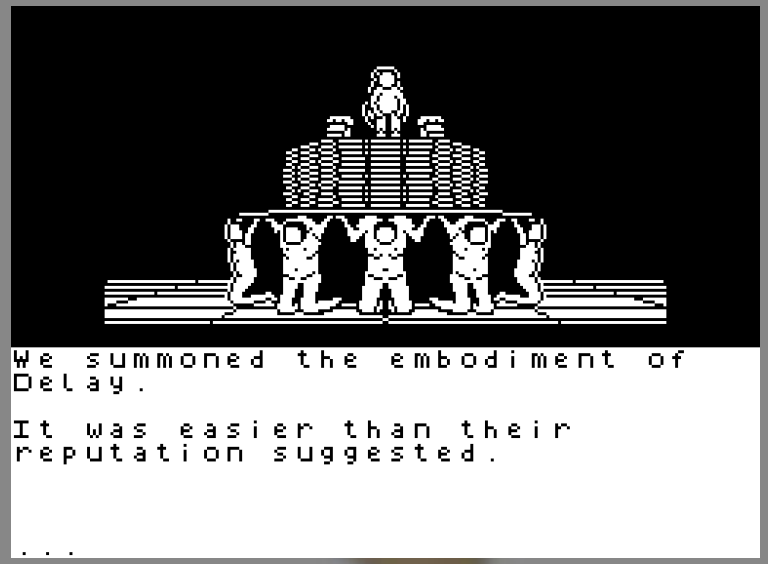
Ficámos então bastante curiosos com toda esta experiência bizarra, e única até, falando de jogos do Spectrum e decidimos tentar contactar o autor por e-mail, que nos disse então o seguinte (tradução livre nossa): "*Foi inspirado pelas muitas horas que passei ao telefone à procura de cartas aparentemente desaparecidas num departamento do Estado, falando*

Super Enquiry Simulator

com muitas pessoas que me ajudavam (ou não) pelo caminho. Tive dinheiro suficiente para poder suportar as longas demoras, mas há muitos outros que não têm essa sorte. Este jogo não é a história da minha experiência, mesmo antes de se tornar bizarro, mas por vezes a verdade é mais estranha que a ficção.

O meu plano original era mais fazer um jogo onde o jogador pudesse escolher uma de várias acções, mas na verdade, receio que muitos dos actuais sistemas que lidam com inquéritos e reclamações se tornaram simples testes de resiliência. Acho que este jogo se tornou uma fantasia acerca da conclusão extrema desses sistemas e é de igual modo engraçado e preocupante que outras pessoas o tenham achado realista.

Já tinha feito mais um puzzler para o "Mr. Biffo's Found Footage", que é uma estranha série de vídeos de um antigo jornalista de jogos que trabalhava com teletexto. Na verdade, esse jogo apareceu enquanto desenvolvia este e foi feito nalguns meses, enquanto este o foi ao longo de dois anos. Foi divertido fazer algo mais descartável e consegui encontrar um pequeno público, mas então decidi fazer este jogo muito mais acessível.



Devo creditar tanto a CSSCGC como o Deus Ex-Machina como inspirações. A Crap Games Competition, para além do uso excessivo da palavra "Simulador" desde o seu início, tem alguns excelentes exemplos de conceitos bizarros, muito antes de ser comum falar-se de "Art Games". O Deus Ex-Machina é o original "big-budget art game" (bastante engraçado também) e foi o que me inspirou a trabalhar mais a minha piada, para durar mais de dois minutos. Claro que quando jogava no Spectrum no final dos anos 80 e início dos anos 90, ocasionalmente apareciam jogos com conceitos estranhos que surgiam ao acaso em cover tapes de revistas. Quis que o Super Enquiry Simulator parecesse ter sido lançado nessa altura ou até antes, e só agora me apercebo que que os tipos de telefone que achei mais interessantes de usar são desse período.

Só posso concluir afirmando que é um jogo extremamente recomendado, mas será mais adequado para quem está mais familiarizado com "art games" ou jogos mais experimentais, pois se procuram um simples jogo "arcade" ou de aventura, este é o seu total oposto.

A história está extremamente interessante e é bastante original, os gráficos são muito simples, mas bastante bem desenhados e com animações muito agradáveis de se ver. A parte sonora é também minimalista mas muito bem executada, temos os sons da marcação dos números no telefone, da chamada em espera, o sinal de sem rede e muitos outros pequenos efeitos sonoros perfeitamente replicados com um detalhe fantástico. Impressiona ver o trabalho que o autor teve nesta parte, recomendamos até a quem tiver interesse a consultar o *source* do jogo na página do autor, para perceber um pouco mais de como obteve este resultado.

Queremos deixar uma última nota de agradecimento ao autor pelo tempo que nos disponibilizou e por ter respondido a todas as nossas questões. Certamente que este jogo não é de todo consensual, mas para quem como nós gosta mais de experiências diferentes e originais, pensamos que é um título essencial e dos mais interessantes que saiu este ano.

Não lhe daremos assim nota, porque é mais uma experiência interactiva do que um jogo e, como tal, consideramo-lo muito bom dentro do género, mas não podendo ser comparado a projectos com objectivos totalmente diferentes.

The Hair-Raising Adventures of Mr. Hair



Não é todos os dias que assumimos o papel de um personagem semelhante a um caracol, ainda por cima cabeludo, segundo o título do jogo. Mas é isto que Lee Stevenson propõe, apresentando um típico jogo de plataformas criado com o Arcade Game Designer, fazendo lembrar alguns dos trabalhos de John Blythe e Andy Johns, mas ainda sem o brilho dos jogos desses autores, embora Lee pareça estar no bom caminho.

Aliás, sendo este o primeiro jogo de Lee, parece-nos que poderá vir a atingir um nível de notoriedade grande, ainda por cima quando a sequela já está a ser trabalhada.

Mr. Hair, o nosso personagem, vive a batalha da sua vida na busca pela liberdade. Para isso entra num mundo desconhecido e assolado por seres maléficos, tentando atingir o portal de saída, única forma de derrotar a besta e tomar conta do seu destino. Ao longo de cerca de três dezenas de ecrãs, recheados de plataformas, inimigos e obstáculos, o nosso personagem tem que contornar as dificuldades, seja no ar, terra ou mar. Sim, o portal de saída encontra-se no fundo do mar, pelo que é necessário fazer uso das guelras para se conseguir respirar. Estamos perante um ser híbrido, pelos vistos.

O sinuoso caminho do nosso personagem cabeludo até começa de forma mais ou menos descontraída. Uns tantos morcegos para se evitar, uma ou outra plataforma para saltar, e tudo parece conjugar-se para estarmos perante um exercício descontraído de saltos. Mas cedo perdemos essa ideia, pois as dificuldades surgem abruptamente, na forma de aracnídeos e outras bichezas, e aqui surge uma das maiores pechas do jogo: um elevado grau de dificuldade, que não é disfarçado pelo sistema de colisão benevolente.

Por outro lado, se tocamos nalgum obstáculo ou inimigo fatal, o nosso personagem reaparece, por vezes, num ponto diferente daquele em que nos encontramos, muitas vezes exigindo percorrer novamente vários ecrãs para chegar ao ponto onde nos encontrávamos e isso torna-se frustrante ao final de algum tempo. Exemplificando: no ecrã abaixo, se o nosso personagem morrer na parte de baixo do ecrã, reaparece depois na parte de cima, exigindo que faça novamente caminhos que já não seria necessário percorrer. Em alguns caso existe ligação entra a parte de baixo e de cima, mas em muitos ecrãs essa ligação não existe, levando a que se tenha que voltar a percorrer vários ecrãs até se chegar ao mesmo ponto.

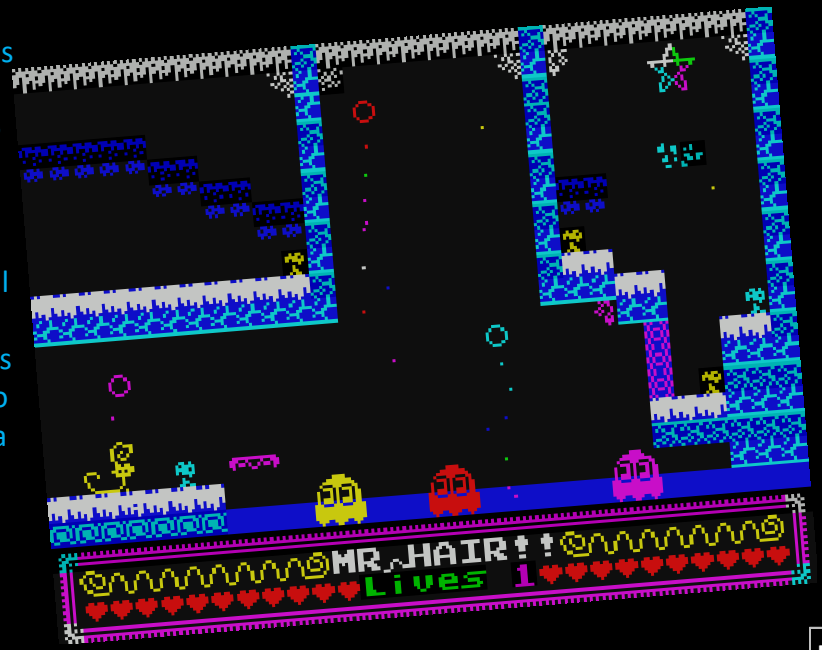


The Hair-Raising Adventures of Mr. Hair

Este ponto de reaparecimento do personagem depois de sofrer um toque fatal por vezes tem também as suas vantagens, pois pode-nos colocar numa posição mais favorável, mas não deixa de ser um aspecto a rever em futuros jogos.

Os cenários lúgubres, por vezes a fazerem lembrar All Hallows ou Impossabubble, foi uma das coisas que mais nos agradou neste jogo, com excepção daqueles passados debaixo do mar, que poderão ser um pouco confusos, mas que felizmente não são mais que meia dúzia. Muito coloridos e atractivos, convidam-nos sempre a ir um pouco mais além para ver que novas surpresas o programador deixou ao nosso ser cabeludo. São também um pouco labirínticos e não raras vezes parece que ficamos bloqueados. Isto até descobrirmos mais uma porta escondida algures, ou uma parede invisível. E por falar em portas, para que as mesmas sejam abertas é necessário apanhar-se a estrelas, havendo assim um caminho pré-definido a seguir.

Tal como uma boa parte dos jogos do género, o tempo e ponto de salto são fundamentais para se ultrapassar os inimigos. Isto já vem desde os tempos de Manic



Miner, e poderemos contar com isso em doses elevadas em Mr. Hair. No entanto, o seu autor conferiu alguma diversidade que se aplaude. Assim, não são só as plataformas que teremos que negociar, existem ecrãs onde o personagem rasteja tal e qual um caracol, exigindo uma estratégia um pouco diferente para se evitar os inimigos. E além disso, são notórias as referências a alguns dos clássico do Spectrum, como Horace and the Spiders, por exemplo.

A melodia é da responsabilidade do Pedro Pimenta, nosso colega, e não é por ser uma pessoa da casa que fazemos este elogio, mas domina cada vez com maior mestria as ferramentas musicais e tem vindo a elevar a fasquia dos seus trabalhos. Nota muito alta neste aspecto...

Não houvesse pequenas arestas a limar e um exigente grau de dificuldade, que afecta a própria jogabilidade, e The Hair-Raising Adventures of Mr. Hair iria ter uma nota mais elevada, quem sabe atingindo o galardão de Mega Jogo. De qualquer forma parece-nos que Lee Stevenson nos próximos trabalhos irá conseguir superar-se, talvez vindo a atingir o nível de Andy Johns ou John Blythe, referências deste género de jogos criados com o AGD. Para já é uma estreia bastante meritória.

O jogo é gratuito, no entanto, aconselha-se a fazer uma pequena doação, não só compensando o enorme e valoroso trabalho do seu autor, mas também porque os fundos revertem para uma instituição de caridade.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

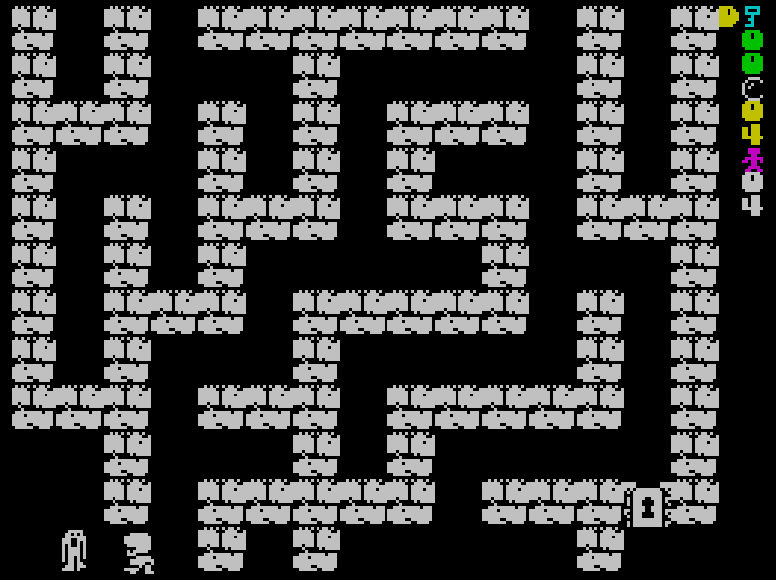
8

Alone in Darkmaze

O primeiro jogo do lote de 19 que foi a concurso na competição Yandex Retro Games Battle 2019 é de Dmitry Krapivin, um dos mais profícuos programadores do Spectrum. Chegava a criar mais de um jogo por mês, embora a maior parte fossem bastante pequenos e apenas sofríveis. Teve agora oportunidade de desenvolver algo mais profundo e o resultado é agradável, pese embora algumas lacunas.

O estilo faz um pouco lembrar o mítico Fred, apenas que visto de cima e a preto e branco. O nosso personagem foi deixado num labirinto escuro e para podermos escapar temos que encontrar um artefacto especial. Logo à partida estão identificados os primeiros problemas que teremos que ultrapassar. Assim, escuro porque enquanto não corremos os corredores do labirinto, esses não se vêem, escondendo as possíveis saídas, mas também porque escondem os próprios monstros que as masmorras encerram.

Depois porque este labirinto é de facto labiríntico, se nos desculpam o pleonasmo. A maior parte dos corredores não vão dar a lado algum, mas é obrigatório corrê-los, pois só assim conseguiremos encontrar as chaves que abrem as portas que permitem o acesso a novos corredores.



Por fim, os monstros, como havíamos referido. São em número de oito, estão escondidos nos corredores, e assim que detectam a nossa presença, atacam-nos. Temos muito pouco tempo para reagir, pois surgem de partes que ainda não visitámos do labirinto, e por isso ainda sem visibilidade, querendo isso dizer que quando damos pelo monstro, já este se encontra muito próximo de nós e pouco tempo teremos para o atingir com a única arma ao nosso dispor: as bolhas. Estas são disparadas na direcção do monstro e depois de o atingir, terão que voltar a ser recolhidas, doutra forma perdemos a nossa única vantagem.

Algumas das lacunas são logo visíveis à vista desarmada (ou ao ouvido). Os gráficos são quase exclusivamente monocromáticos, e se bem que adequados ao tema de um labirinto escuro, no entanto não deixam de retirar alguma atractividade ao jogo.

Por outro lado, a música (apenas no modo 128K) é demasiado repetitiva, e nem nos parece que seja a mais adequada à temática de Alone in Darkmaze. Talvez algo menos ambicioso fosse mais aconselhado, e poder-se-ia ao menos ouvir o barulho dos nossos passos.

No entanto não se pense que o jogo é desinteressante de todo. A sensação de claustrofobia e receio pelo desconhecido encontra-se lá, muito por força do caminho apenas ser revelado à medida que o vamos percorrendo. No entanto, depois de o terminarmos, e nem é preciso muitas tentativas para que isso aconteça (não é particularmente difícil), pouco incentivo temos para a ele voltar.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Automated Cave Explorer



Já não era lançado um clone de Boulder Dash desde que Denis Grachev nos trouxe o magnífico Tourmaline, no já distante 2016. E agora, para a competição Yandex Retro Games Battle 2019, novo jogo do género, e excelente, por sinal. O seu autor é para nós desconhecido, Alexey Borisov, mas a avaliar pelo que ele aqui fez, tem um futuro brilhante à sua frente.

A história é muito simples: após a morte da humanidade, a estação automática arqueológica continua a laborar. Desta vez tem uma nova tarefa em mãos, a extracção de quatro artefactos de outras tantas caves. Para se conseguir terminar a tarefa é necessário, em cada um dos patamares, recolher todos os cristais de energia. As caves são escolhidas no menu adicional, e têm um nível crescente de dificuldade, ou pelo menos assim parece (ainda não conseguimos ver todas até ao fim, muito longe disso).

Cada uma das grutas contempla um cenário diferente, e este é um dos (muitos) pontos fortes deste jogo. Temos consciência que nem toda a gente aprecia este género, mas dos muitos que já vimos, este é sem dúvida um dos melhores, senão mesmo o melhor. E isto porque Borisov conseguiu acrescentar alguns aspectos inovadores, que faz com que seja muito mais que um exercício de reflexos, ou um mero quebra-cabeças. Estes elementos estão presentes em doses industriais, como seria de esperar, mas Automated Cave Explorer é muito mais que isso.

Assim, além da já referida diversidade a nível dos cenários, as situações e inimigos a negociar também são bastante diferentes de cave para cave, e até de nível para nível. Se tudo começa mais ou menos de forma calma, e a única coisa que temos a temer é que o céu nos cai em cima, como diziam os Gauleses, ou neste caso, os pedregulhos e diamantes de energia que recolhemos (sim, estes também nos matam, se tivermos a infelicidade de ficar por baixo de um quando libertamos o caminho). Mas em breve começa a haver outro tipo de perigos: fogo que se espalha, bolas verdes saltitantes que quando esmagadas provocam um explosão, e outro tipo de inimigos que voam livremente pelos espaços libertos da cave, mas que se nos tocam, tem os resultados previsíveis. Esses inimigos também nos podem ser bastante úteis, e aqui está um dos elementos mais difíceis do jogo. É de facto engraçado conseguir-se descarregar uma pilha de pedregulhos em cima dos inimigos e vê-los todos explodir graciosamente, mas de pouco nos serve se não destruírem consigo algumas das paredes que bloqueiam o caminho. Sim, é necessário nos níveis mais avançados definir-se de forma muito ponderada o local onde vamos fazer com que os pedregulhos caiam em cima dos inimigos, pois só assim alguns dos locais ficarão desbloqueados, permitindo recolher o resto dos diamantes, ou até chegar à porta de saída (esta só fica acessível depois de todos os cristais de cada nível serem recolhidos (no canto inferior do ecrã encontra-se o número que falta recolher).



Automated Cave Explorer

Quanto à bola verde saltitona, também essa tem alguma estratégia associada. Assim, é necessário escavar o caminho à volta dela, por forma a orientá-la para pontos específicos onde possamos depois descarregar-lhe o entulho em cima. É ingrato estarmos praticamente a terminar o nível, como já nos aconteceu, e não conseguirmos chegar à porta de saída por essa ter uma parede a bloqueá-la, que deveria ter sido previamente destruída através de uma explosão. Muita ponderação envolvida, como podem ver.



Os gráficos para um jogo deste género poderiam ser apenas funcionais, que já ficaríamos satisfeitos. No entanto o programador também aqui caprichou, utilizando Tourmaline como ponto de referência. E o resultado é muito bom, também, com cenários e *sprites* bastante coloridos, a deixarem-nos com água na boca para os níveis seguintes. Apenas sentimos a falta de uma pequena melodia a dar mais algum colorido ao jogo, mas isso é perfeitamente perdoável, além de que nem sequer sabemos se haveria espaço para colocar mais alguma coisa.

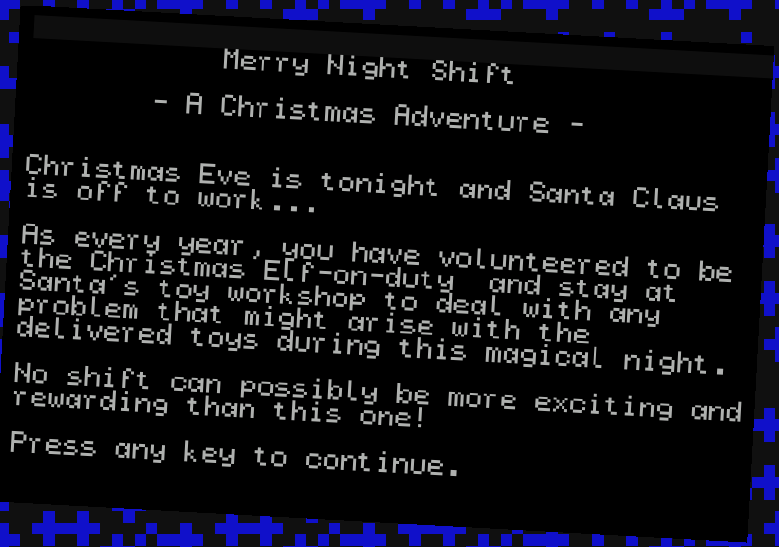
Perante tudo isso, mesmo quem não aprecie o género, não poderá deixar de ficar agradado com Automated Cave Explorer. Aguardamos agora ansiosamente pelos próximos trabalhos, para já este encheu-nos as medidas e seguramente que nos dará muitas horas de diversão nas próximas semanas, até conseguirmos terminar todas as grutas.

Jogabilidade	9
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

O período natalício foi pródigo em ofertas para a cena Spectrum. Foram vários os pequenos jogos que foram lançados, e até um cartão de Natal da Revista Espectro e de Planeta Sinclair, criados pelo Filipe Veiga e Pedro Pimenta.

Mas também os adeptos das aventuras de texto tiveram motivos para contentamento, pois Valkyrie17 criou um mini-jogo, bastante adequado à época em curso. Seremos nós capazes de ajudar o Pai Natal a entregar as prendas? É esse o objectivo de **Merry Night Shift**...

Para mini-aventura o desafio é bastante interessante, ainda mais se jogado com uns copos valentes em cima. Claro que quem aprecia desafios menos cerebrais, encontra outas propostas mais ao seu gosto, mas o bom disto é que existem ofertas para todos os gostos e feitios e que o Spectrum não foi esquecido na Noite de Natal.



Drift!



Drift! era dos jogos que mais prometia na mais recente competição Yandex Retro Games Battle 2019. E será que o jogo cumpre com o prometido? É isso que vamos ver...

Assim que o carregamos, inicia-se uma apresentação fabulosa com imagens de algumas das viaturas que teremos depois possibilidade de conduzir. A sensação de velocidade é perfeita, a música entusiasmante, antecipando logo suores frios para aqueles que sofrem com as velocidades.

Depois de um menu inicial, no qual poderemos seleccionar os controles, colocar o nosso nome, definir o nível e até escolher se querermos volante à esquerda ou à direita, iniciamos a época de 2019. Convém desde já dizer que Drift! contempla seis pistas diferentes e também cinco diferentes viaturas. No entanto, quer umas, quer outras, apenas vão ficando desbloqueadas à medida do nosso sucesso nas provas. Mesmo assim a equipa programadora foi generosa, pois concede-nos a possibilidade de escolher dois *chaços*, um novo e outro usado, mas este último até parece ter um comportamento melhor em pista. Escolha feita, vê-se o carro a ir para a prova, em mais uma excelente animação. começamos a ficar com água na boca....

Finalmente surgem os concorrentes. Cada prova é composta de duas mangas e quatro concorrentes, e existe um tempo aconselhável para se fazer a prova, sendo que se não o conseguirmos atingir, incorremos em penalizações, que naturalmente definem depois a posição final. Mas vamos à primeira prova, Oslo, pois a ansiedade já transborda por todos os poros. Depois do mapa da manga, somos colocados na linha de partida, aguardamos cinco segundos que a bandeira seja levantada, e aqui vamos nós...

Carregamos a fundo no acelerador, surge a primeira curva e... Que raio... O carro é praticamente incontrolável... Mesmo a baixa velocidade faz piões atrás de piões, exercício apenas semelhante a Hard Drivin', um jogo que também prometeu muito em 1989 e que rapidamente caiu no esquecimento. Tal como Drift!, foi inovador em termos técnicos, mas esqueceram-se que isto é um jogo, não uma *demo* apenas para fazer vista. Onde está a jogabilidade? Desde quando um carro se comporta desta maneira?



Bem, temos que estar a fazer qualquer coisa errada, vamos lá voltar atrás. Revemos a introdução, e esta diz-nos então como abordar as curvas: cortá-las o mais breve possível, fazer o carro derrapar, e depois prego a fundo com o volante para o lado contrário. Vamos lá experimentar, agora escolhendo a outra viatura que está disponível.

Por esta altura já desconfiávamos que algo de errado se passava com este jogo, e isto confirmou-se quando experimentamos o segundo carro e verificámos que mantém exactamente os mesmos problemas. A equipa programadora esqueceu-se simplesmente da jogabilidade, e isso nota-se a vários níveis. Ora vejamos:

Drift!

- O controlo da viatura é errático e demasiado complexo, e por isso irrealista;
- Para agravar a situação, os cenários, embora esplendorosos, são muito confusos, não se percebendo qual a direcção a seguir.

Se no segundo caso era facilmente solucionável, bastando uma pequena seta a indicar a direcção a tomar, no primeiro parece-nos um problema estrutural ter deixado este sistema de controlo da viatura tão complexo., quer tenha sido propositado, ou não.

Queremos acreditar que será tudo uma questão de perseverança, e que ao final de algum tempo conseguimos dominar a viatura e começar a pontuar. Aliás, já o fizemos, tendo para isso feito uma corrida perto da perfeição (na nossa óptica), com várias derrapagens pelo meio (concedem pontos de bónus), tendo inclusive a nossa equipa obtido alguns pontos no campeonato. No entanto, nunca o suficiente para se ganhar dinheiro com a corrida e avançar para a terceira prova (apenas temos inicialmente para entrar nas duas primeiras, a já referida na Noruega, e a de Paris). Muito menos para se conseguir aceder a outras opções, como a garagem, onde podemos melhorar as características do nosso carro, aceder a novas corridas (Japão, Rússia e Reino Unido, além das já mencionadas, ou experimentar as novas viaturas. Aliás, a última delas, Larissa, apenas é desbloqueada após vencermos a competição, que diga-se, será tarefa muito árdua, criando um forte sentimento de decepção e frustração.

Pelos vistos este problema também não é só nosso, uma vez que a generalidade das opiniões vão de encontro ao que dissemos: grande apresentação, gráficos excelentes, inovador, mas demasiado complexo no controlo da viatura. E é uma pena, pois Drift! tinha potencial para se tornar no Simulador de Rally.







Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Ernesto's Adventures

A competição Yandex Retro Games Battle 2019 também deu a conhecer novos jogos de estratégia / quebra-cabeças. E este até tem uma história a condizer, além do programador ter tido a simpatia de colocar a opção bilingue (também em inglês), doutra forma dificilmente conseguiríamos perceber o jogo.

Assim, numa pequena cadeia montanhosa, os monstros das cavernas começaram a aterrorizar os moradores locais e a roubar os seus animais de estimação. No entanto, no meio dos moradores existia um mais valente e temerário, de seu nome Ernesto. Este decidiu que deveria negociar com Maraken, o Rei da caverna, para que os monstros não entrassem na vila. Ernesto vestiu a armadura do pai e meteu-se a caminho das escuras cavernas escuras, recheadas de monstros e armadilhas, mas também de tesouros, armas e poções regeneradoras. E sabem que mais? Vocês são o Ernesto...

A nossa aventura na pele de Ernesto começa na primeira das cavernas. Temos hipótese de escolher o local de partida (uma das duas portas existentes), sendo o objectivo chegar à outra porta. Esta será a primeira opção a tomar, e se no primeiro dos cinco níveis existentes não é factor fulcral para o sucesso da caminhada, o mesmo não se passa nos níveis seguintes, onde uma má escolha inicial poderá inviabilizar o resto da empreitada.



Depois de seleccionado o ponto de partida, há que planear o caminho. Como é da praxe, o caminho mais curto não é normalmente o mais indicado. Apesar de haver inúmeras hipóteses de se conseguir chegar à porta de saída, há que tentar conseguir obter o máximo de recursos e vantagens possíveis desde logo, pois mais à frente, em níveis mais avançados irão fazer falta. E quais são os recursos e tesouros que se podem apanhar? Em primeiro lugar os mais importantes, aqueles que nos regeneram e permitem que se possa avançar, derrotando os inimigos. Temos assim, entre outros, o antídoto, que concede imunidade e cura o veneno, o kit de primeiros socorros (restaura a energia) e as ferramentas que desactivam as armadilhas. O feiticeiro é muito importante, pois é aquele que nos indica quais as grutas que têm armadilhas e que não poderemos passar, doutra forma corremos o risco de morremos na praia, ou na caverna, para sermos mais precisos.

Existem depois tesouros que apenas deverão ser apanhados se para isso não delapidarmos a nossa saúde. São arcas cheias de moedas, moedas avulsas, diamantes, e um andarilho que tanto pode dar moedas, energia, se estivermos com sorte, ou nada, se não cairmos nas suas boas graças.

Os inimigos são também variados, uns mais perigosos que outros. Temos assim a aranha, a cobra (que também injecta veneno), e em níveis mais avançados outros bem mais perigosos que imediatamente nos matam. Quando lá chegarem, rapidamente irão perceber do que se trata.

Finalmente existem as cavernas. Estas são uma incógnita até passarmos por elas ou o feiticeiro indicar que estão armadilhadas. Temos obrigatoriamente que percorrer algumas, portanto é bom não abusar da sorte.

A mecânica de jogo é então muito simples: controlamos uma seta que indica o local para onde Ernesto deve seguir, sendo sempre um ponto adjacente onde se encontra. Colocando a seta no

Ernesto's Adventures



O jogo é bastante interessante, em especial para quem gosta do género, e se pontos fracos temos a apontar só o facto da melodia apenas aparecer no início (não acompanha a acção), e apenas ter cinco níveis, limitando bastante a longevidade. Não será fácil conseguir derrotar o inimigo final, e mais do que se atingir o nível 5, é atingir-se com energia suficiente que permita chegar à porta de saída ((necessitamos de pelo menos quatro corações preenchidos, como ao lado).

Depois da vitória final, bem, parte-se para outro jogo. De qualquer modo existe bastante potencial para o seu programador construir mais níveis, caso esteja para ai virado (existe ainda muita memória disponível para se criar mais cavernas).

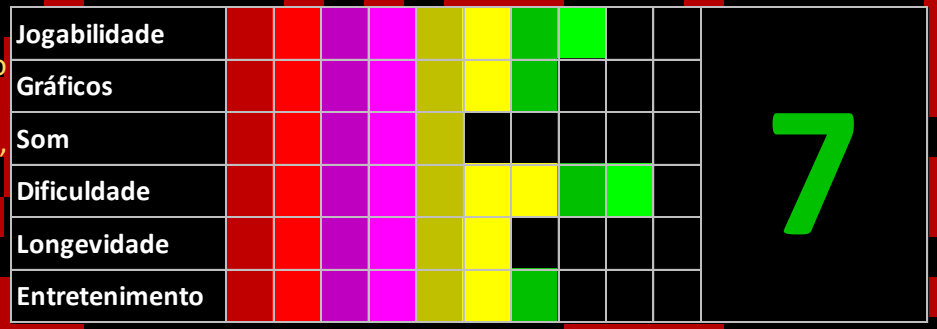
Uns meses depois de Richard Pettigrew ter lançado **Escape From Dinosaur Island DX (versão 2)**, criou uma nova versão melhorada.

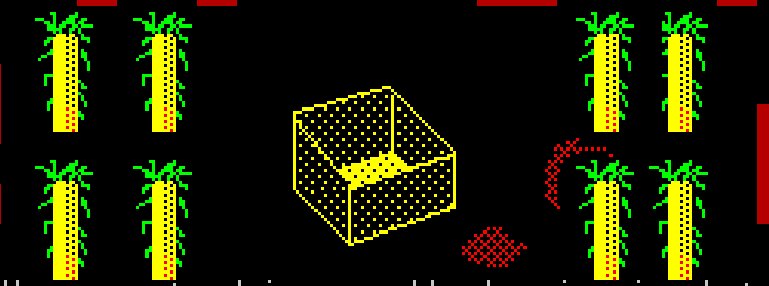
O jogo ganhou então nova roupagem, com a introdução de gráficos na parte superior do ecrã por parte da Adventuron Software Limited (Chris Ainsley), dando um outro brilho a esta aventura, que já na altura em que foi lançada tínhamos apreciado bastante.

Quem já tinha concluído a versão original, tem agora assim um novo motivo para voltar a pegar no jogo. Os outros, aconselha-se que o façam, pois além se ser uma aventura interessante, tem ainda um inovador e muito útil sistema de ajuda inicial, convidando os *rookies* a iniciarem-se agora no género muito específico das aventuras de texto.

ícone para onde vamos, é-nos dada a indicação das suas características. Sabemos assim quase sempre com o que podemos contar, e qual o caminho mais seguro a trilhar.

Também referimos que o caminho mais curto não é o mais indicado. Isso porque se não formos aumentando as nossas capacidades e energia ao longo dos níveis, quando chegarmos ao último, o quinto (ecrã em cima), não conseguiremos chegar ao portal de saída. Combater os inimigos é obrigatório em alguns pontos, e se por um lado estes aumentam as nossas capacidades ("skill"), por outro roubam-nos energia. Faz então parte da estratégia conseguir arranjar este ponto de equilíbrio.





Hunt Buck: Nuclear Defense

Estamos mais habituados a ver jogos do estilo de Hunt Buck criados com motores como o Arcade Game Designer ou o MK2. No entanto, a equipa programadora optou por não utilizar essas ferramentas, o que se por um lado lhe permitiu flexibilizar a aventura, introduzindo pormenores deliciosos como o de sacar e disparar a arma, ou tornar o mapa maior (esses motores "roubam" sempre importante memória), também lhe trouxe alguns problemas, sendo os maiores a considerável lentidão da acção, assim como o *scroll*.

Deixamos também uma nota que não nos apercebemos logo, até porque o jogo encontra-se em russo e alguma informação importante escapou-nos. Assim, se carregarmos na tecla "R“, temos acesso a um menu, onde além de podermos redefinir as teclas, escolher o *joystick*, ou o modo de *scroll*, visualizamos o mapa já revelado. Teria sido muito útil nas nossas primeiras tentativas (ainda não chegámos ao fim), mas será seguramente um incentivo para voltarmos a Hunt Buck logo que o tempo nos permita.

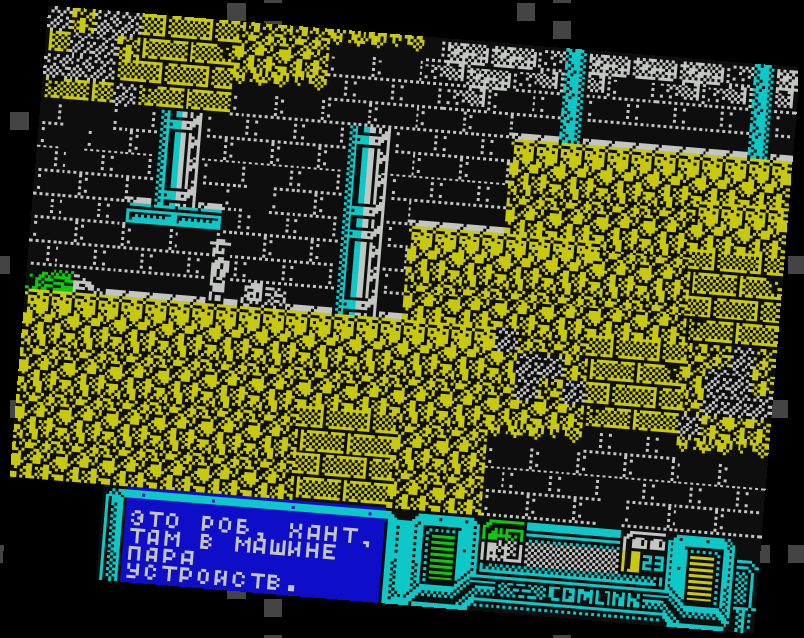
Outra das opções que esse menu permite é o modo de câmara. No clássico, o *scroll* vai avançando à medida



que nos vamos movimentando, mas havendo sempre uma margem de espaço até esse "rolar". Já no modo avançado, desloca-se de modo contínuo, mas pelo menos no emulador que testámos, aos "soluços", não sendo uma opção confortável. Talvez na máquina real se comporte de outra forma.

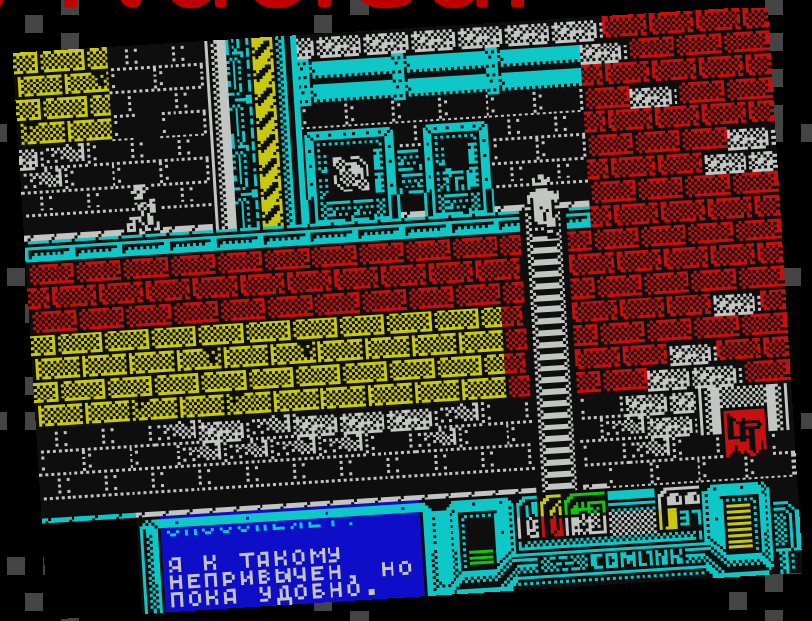
Quanto à história, essa é muito simples: o agente Hunt Buck estava a investigar o estranho caso de um ataque de um animal, quando é novamente confrontado com o seu adversário de longa data, o professor Rekless. Para deslindar o caso terá que comunicar com os restantes personagens (embora nos pareça que a maioria só responde à lei da bala), apanhar objectos e resolver charadas. Uma pena realmente os diálogos não estarem em inglês, pois isso iria certamente alargar o espectro de utilizadores e melhorar a experiência.

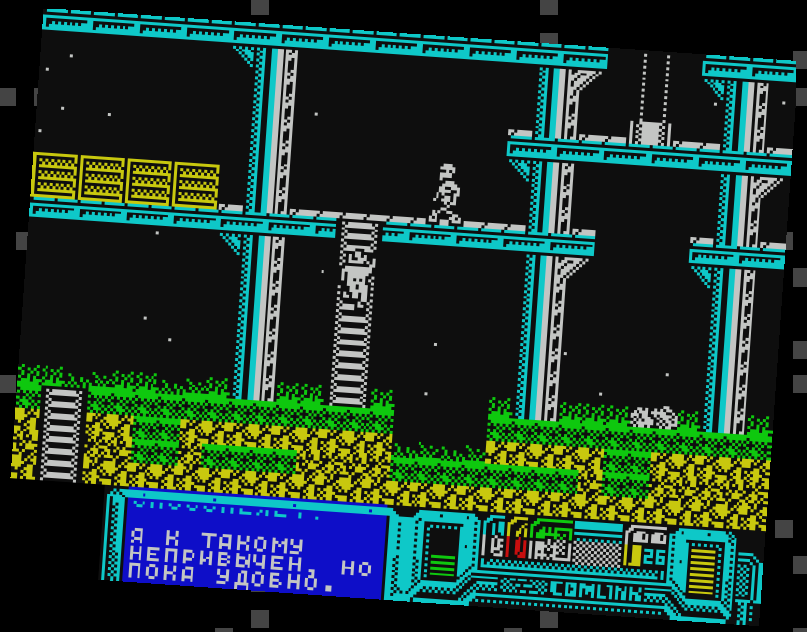
Iniciamos a aventura à entrada de uma floresta. O nosso carro é visível, e poderemos desde logo encetar um diálogo com outras personagens. É-nos então dado um primeiro objecto, que confessamos não sabermos de que se trata. De qualquer modo recolhemo-lo e vamos então à exploração dos cenários. À direita uma porta bloqueia-nos o caminho, pelo que a única opção é ir para baixo (disparando + baixo faz com que se desça as plataformas). Ai, no meio das catacumbas e de muita bicharada, toda bastante agressiva, teremos que encontrar os objectos que permitem depois desbloquear a porta que vimos inicialmente.



Hunt Buck: Nuclear Defense

Explorar o mapa do jogo é então fundamental se quisermos avançar nesta enigmática aventura. Isto porque não podemos simplesmente avançar indiscriminadamente, desatando aos tiros a tudo o que se mexa. A nossa arma tem munições bastante limitadas, e se optarmos por esse caminho, e muito embora possamos obter mais munições quando eliminamos os adversários "humanos", o mais certo é ficarmos indefesos perante os muitos bicharocos que povoam os cenários. Será bastante mais assertivo





primeiro desenhar-se o mapa, assinalando os objectos a recolher, só depois se partir para a conclusão da aventura. Na nossa experiência, parece-nos muito mais eficaz evitarmos os inimigos, do que enfrentá-los directamente.

Não são só as munições limitadas que provocam problemas. O nosso agente desloca-se muito lentamente e tem uma forma no mínimo estranha de saltar. Não é fácil conseguir dominar-se este sistema, e é uma pena, pois doutra forma estaríamos aqui perante uma aventura de topo, certamente, já que os gráficos são interessantes, os cenários adequados e coloridos, e a melodia inicial bastante agradável. Aliás, basta verem os *screenshots* que deixamos para o aferirem, convidando certamente a tentar explorar este mundo.

Frisámos bastante algumas das lacunas deste jogo, e poderia parecer que não gostámos dele. Antes pelo contrário, achamos que é uma aventura com bastante potencial, consegue manter o interesse do início ao fim, e se estes pormenores tivessem sido um pouco melhor afinados (isso, e também a tradução para inglês), estamos seguros que teria sido um sério candidato a vencer a competição Yandex Retro Games Battle 2019.

Para já, e dado que o tempo não nos permitiu para mais, ficámos a meio da aventura, eventualmente faltando assinalar alguma coisa relevante, se bem que aquilo que vimos, derivado a umas boas horas de exploração, já dão uma ideia concreta do jogo. Mas após passar esta fase crítica em termos de lançamentos de jogos (19 num único dia é obra), iremos aqui voltar (assim como a alguns outros que entraram na competição), pois parece-nos que neste caso será justificado.

Jogabilidade		
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		
		7

Interceptor 2020

Interceptor 2020 é um jogo sem história, e que também não vai fazer história no panorama do Spectrum. Aliás, até destoa da maioria das propostas a concurso no Yandex Retro Games Battle 2019, cujos jogos mesmo por vezes apresentando alguns problemas ao nível da jogabilidade (já aqui falámos de Drift!, por exemplo), primavam sempre por uma apresentação de excelência ou próximo disso. Não é o caso de Interceptor 2020, que além de uma simplicidade espartana (para não dizer austera), não motiva para que se jogue por mais de cinco minutos. Senão vejamos…

Tudo se resumo a uma nave controlada por nós, no lado esquerdo, que apenas se move para cima e para baixo e que dispara, obviamente, e dois tipos de inimigos que surgem do lado direito. Um destes inimigos ainda dispara contra nós, permanecendo sempre no canto direito (concede 100 $ de cada vez que é atingido), enquanto que o outro não dispara sequer, concedendo apenas 10 $.

Começamos com um crédito de 100 $, e de cada vez que somos abalroados por um inimigo, perde-se 20 $. Se um disparo nos atinge, o dano é menor, 10 $, apenas. Só se perde o jogo quando o valor chega a zero, sendo esse o limite máximo de dano que a nossa nave aguenta.

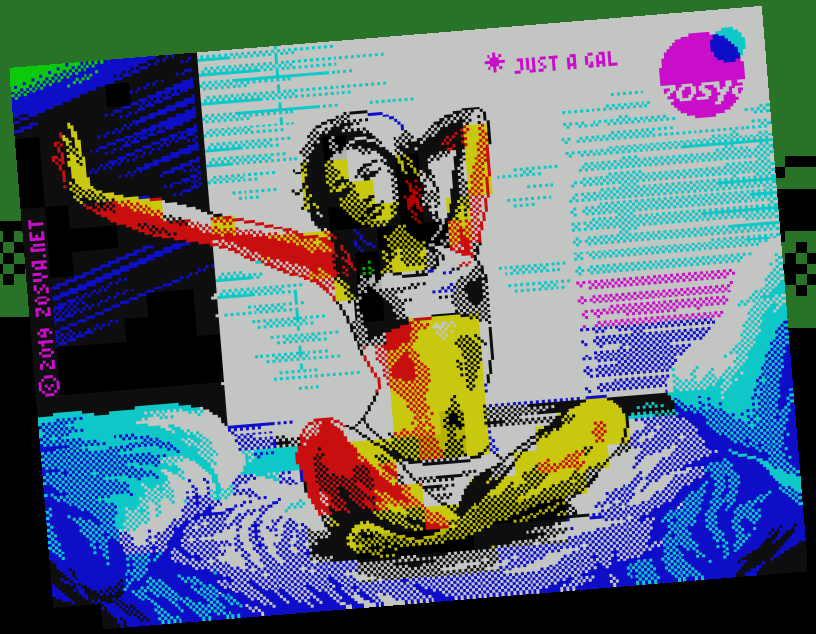


O cenário é estático, fundo preto (espaço sideral) com a Terra (ou algo semelhante) por trás, e os inimigos também em tons de azul. O som minimalista não ajuda à festa, bem como o nível de dificuldade, demasiado baixo. Aliás, a sensação com que ficamos é que poderíamos estar aqui o dia todo a disparar, que não iríamos ser atingidos, tudo se resumindo a ver qual o máximo de tempo que conseguiríamos aguentar a olhar para as estrelas. Depois instala-se um sentimento de monotonia muito grande e partimos para o jogo seguinte, pois cedo percebemos que este não teria fim...

Embora seja de louvar o trabalho do programador, que deu-se ao trabalho de mostrar aquilo de que é capaz de fazer, não entendemos realmente muito bem o sentido de entrar numa competição destas com uma projecto tão simples. Seguramente que haveria outro tipo de concursos ou montras mais adequados a este tipo de propostas. Quem sabe até aquelas dedicadas a *demos* e afins, no qual se enquadraria melhor este jogo.

Jogabilidade										3
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Just a Gal



Para quem não sabe, a ZOSYA Entertainment é a equipa do ilustre Oleg Origin, responsável pelos fabulosos Metal Man Reloaded e Crystal Kingdom Dizzy (*remake*), entre outras pérolas, tendo-nos presenteado na mais recente edição da Yandex Retro Games Battle 2019 com nada menos, nada mais, do que três jogos. O primeiro, Drift!, tecnicamente muito evoluído mas apresentando alguns problemas ao nível da jogabilidade, que poderão ser colmatados pelos mais persistentes com paciência para dominarem o sistema de controlo da viatura. A segunda proposta é Just a Gal, que apesar do título e do ecrã de carregamento, diz respeito a uma competição de motociclismo.

Assumimos então a pele de um motociclista, Maureen Miles, que vai competir no Campeonato do Mundo da especialidade. O objectivo é vencer a competição, completando os 24 circuitos. Para isso vai ter que derrotar 24 oponentes, alguns mais fortes que outros. Estamos assim perante um *clone* de Full Throttle e Super Hang-On, compensando algumas lacunas desses, mas relativamente ao último perdendo em alguns outros aspectos.

O primeiro passo é escolher o modo de corrida. Existem três: no modo de arcada limitamo-nos a correr pela pontuação, numa corrida sem fim, que apenas termina quando caímos três vezes. Pouco interesse tem, a não ser como modo de treino. O segundo modo é o de corrida individual, com três pistas à escolha, Eslováquia, Noruega e curiosamente Moçambique. Aqui já se começa a ter uma ideia daquilo que se vai encontrar neste jogo. Depois de estarmos já familiarizados com a condução da mota, podemos entrar então na opção que verdadeiramente interessa: o modo de campeonato.

O modo de campeonato apresenta 24 diferentes circuitos, incluindo o de Portugal, com direito a mapa e tudo. Temos também a possibilidade de tentar a fase de qualificação, conseguindo assim um lugar melhor na grelha de partida, ou avançar logo para a corrida, neste caso sendo largado da última posição da grelha. Um pormenor interessante, se dermos ao pedal mais cedo do que é suposto, isto é, antes da luz verde, dá-se uma falsa partida e somos relegados de imediato para a última posição na grelha.



Os oponentes diferem no nível, os mais rápidos vão competir pela vitória no campeonato, enquanto que os mais lentos apenas servem para nos atrasar. No entanto nem tudo é mau quando andamos por trás de um oponente, pois tal como nas corridas reais, podemos usufruir dos cones de aspiração para ganhar velocidade e ultrapassá-los.

Até aqui tudo bem, mas vamos então às principais lacunas deste jogo, que embora não sendo mau, nem sequer mediano, poderia ser ainda melhor caso alguns pontos fossem afinados. Assim, a nosso ver, o principal factor a ser melhorado está relacionado com os cenários. São todos muito iguais, ou parecem, pois apenas existe o horizonte ao fundo e a pista. Nas laterais não existe qualquer tipo de objecto, nem que fossem uns pneus empilhados, e isso retira um pouco

Just a Gal

A sensação de velocidade. Talvez não tenha havido memória para mais, mas seria preferível retirar alguns circuitos, melhorando os factores exteriores. ou até eliminar o modo arcada, que a nosso ver parece supérfluo.



Depois, ao contrário de Super Hang-On, cujo nível de dificuldade era muito alto, excessivo, até, neste caso parece-nos que é demasiado baixo. Apesar de só conseguirmos verdadeiramente ganhar posições aos nossos oponentes nas curvas, depois de fazermos três a quatro corridas já as estávamos a vencer sem grande dificuldade. Um dos principais problemas do Super Hang-On era sermos abalroados por trás pelos adversários, isto aqui não acontece, felizmente, mas talvez se pudesse perder mais tempo de cada vez tocamos uma outra mota ou nos separadores laterais. Isso iria também fazer com que tentássemos ser mais perfeitos na condução, em vez de aceleramos sempre na mecha.

Finalmente, o ponto mais importante neste tipo de jogos: o sistema de controlo. Não sendo perfeito, é bastante razoável, muito superior ao método escolhido para Drift!. É sem dificuldade que se consegue conduzir esta mota, não tendo a complexidade que TT Racer apresentava, por exemplo, e que fez com que muitos não explorassem devidamente aquele que é um excelente (e inovador) jogo. Just a Gal é muito mais imediato neste aspecto, sendo mais um jogo de arcada do que um simulador.

Graficamente, e embora já tenhamos referido a falta de objectos nas laterais, cuja consequência imediata é fazer diminuir a sensação de velocidade, o conjunto é bastante aceitável. As cores estão bem escolhidas, não interferindo minimamente na condução, e as motas parecem-se realmente com motas, no fundo uma fórmula (vencedora) semelhante mais uma vez a Super Hang-On, sem dúvida o jogo que lhe serviu de inspiração (sem qualquer maldade na forma como o referimos). Ao nível sonoro é funcional, e curiosamente notámos diferenças rodando no modo 48 K e no modo 128 K.

No entanto, pese embora algumas lacunas e monotonia, neste caso inerente ao próprio conceito



de jogo, Just a Gal será do agrado de todos aqueles que apreciam o género. Pode-se dizer que é mesmo dos melhores, embora não consiga tirar do trono Super Hang-On, ou até Enduro Racer, este, noutro registo. Se poderia ser ainda melhor? Sim, poderia, mas o que aqui se tem já é o suficiente para nos entreter durante muitas e boas horas.

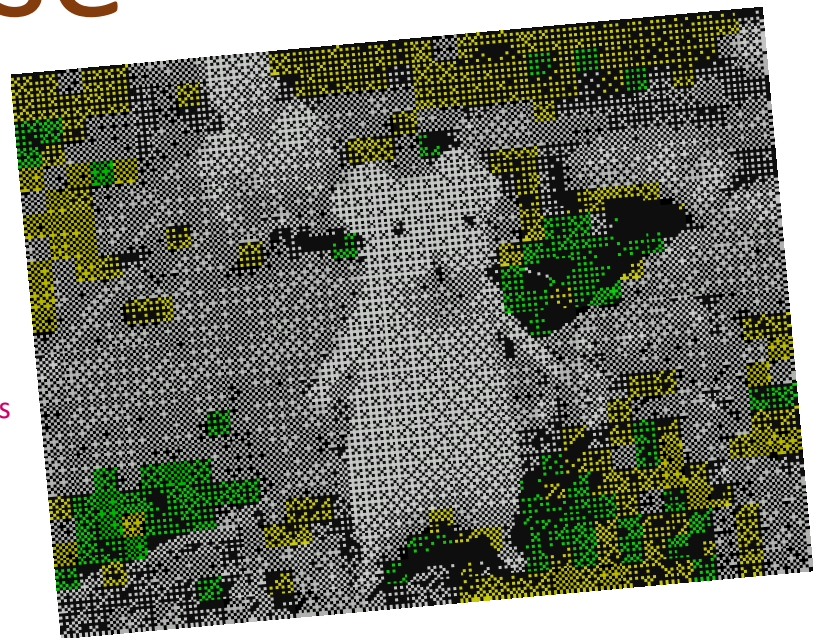
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

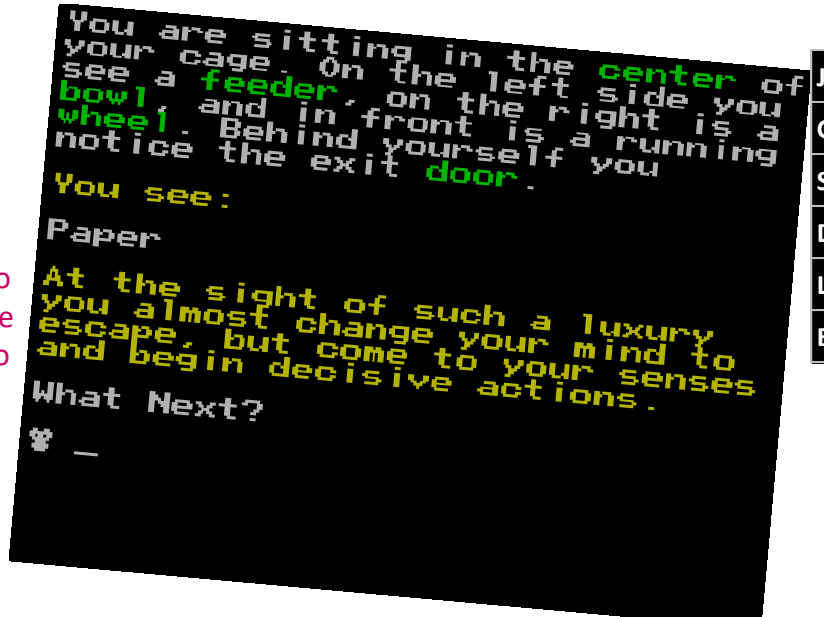
8

Little Mouse Adventure

Competição que faz jus ao seu nome também tem a concurso aventuras de texto, e essa não faltou ao Yandex Retro Games Battle 2019, mesmo sendo apenas uma mini-aventura que se termina em menos de 10 minutos. E este é mesmo o único defeito de Little Mouse Adventure, o ser demasiado curto, pois ainda estávamos em pleno aquecimento, e já o estávamos a terminar.

Em Little Mouse Adventure somos um pequeno rato, não daqueles de esgoto, mais do género dos de estimação, que teve a infelicidade de ser apanhado por um garoto e colocado numa gaiola, tal e qual como se fôssemos um hamster amestrado. A nossa missão é então escapar da gaiola e voltar para a segurança da nossa toca. O problema é que além da gaiola estar fechada, um gato anda a rondar nas imediações, olhando para nós de forma gulosa, como se fôssemos um petisco *gourmet*. Mas ainda antes de nos embrenharmos na missão, temos que acordar do pesadelo!





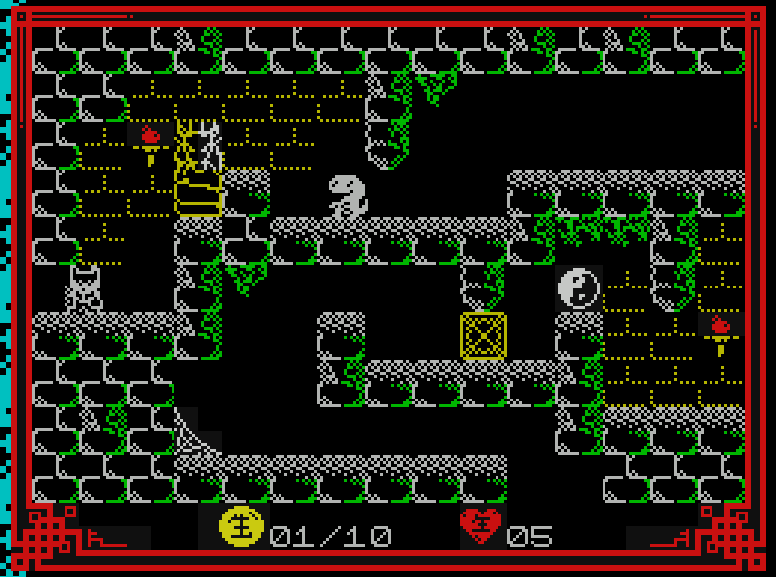
Começa então aqui a nossa aventura. Existem apenas quatro locais no jogo, e também apenas meia dúzia de desafios para ultrapassar até conseguirmos afastar o gato e abrir a porta da gaiola, gaiola essa à qual não falta até a habitual roda para entreter roedores. Como podem ver, não é uma aventura longa, o que é uma pena, pois os textos são interessantes e os desafios bastante lógicos, fazendo-nos lembrar algumas das mini-aventuras de John Wilson, em quem o autor deste jogo se pode ter inspirado. Até as baratas fazem a sua aparição, o que não é assim tão inocente...

Obviamente que o criador de Little Mouse Adventure não teria pretensões a vencer a competição, no entanto tem o enorme mérito de levar a concurso um jogo, que apesar da sua dimensão, não desilustra perante a concorrência. Todos os apreciadores do género irão de certeza ficar com um sorriso nos bigodes, ajudando este simpático rato a enganar o seu perseguidor.

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Mantra Kill



The Mojon Twins é já uma instituição, tal o número de jogos que já foram criados através do motor que desenvolveram, La Churrera. E como não podia deixar de ser, também apareceu um jogo criado com essa ferramenta na competição Yandex Retro Games Battle 2019. Confessamos também que não somos particularmente fãs deste motor, que salvo raras excepções, proporciona sempre jogos demasiados parecidos uns com os outros, com efeitos sonoros desinteressantes, e com saltos que nos parecem sempre irreais. E Mantra Kill não foge à norma. mas vamos primeiro à história, muito curta...

Ning acorda numa caverna nas montanhas da China e conhece o sábio Lao Tzu. A caverna está cheia de inimigos e armadilhas e cabe a nós levar Ning até à saída. Para isso tem que recolher moedas, encetar diálogos com alguns totens (o que este nos dizem desconhecemos, pois encontram-se em russo), accionar alavancas que permitem desbloquear o acesso a novas salas, enfim, o normal neste tipo de jogos. Por vezes resulta bem, como aliás já tivemos bons exemplos em 2019, outras vezes são sensaborões e apenas servem para encher chouriços, como é o caso de Mantra Kill.

Assim, a falta de originalidade é logo o primeiro dos problemas que apontamos a este jogo. Uma boa história não salva um jogo, mas pelo menos ajuda a vê-lo de uma forma mais favorável. Elementos inovadores é assim coisa que aqui não temos.

Os cenários, embora nada tenham de errado, não fogem da mediania, não convidado a tentar ir mais além. O som é o típico do La Churrera, para esquecer, portanto, embora tenha uma melodia engraçada ao início (durante cerca de 20 segundos).

Quanto à mecânica da acção, mais uma vez o normal do motor com que foi criado, para o bem e para o mal. Controlos por vezes demasiado sensíveis, o que dificulta quando é exigido "pixel perfect". Em alguns casos o programador tentou incluir ideias novas, como as plataformas que aparecem e desaparecem, no entanto, com este sistema de controlo, em vez de ser algo desafiante, torna-se apenas frustrante. E por vezes temos que saltar para pontos não visíveis, como o caso em que as plataformas de apoio se encontram noutros ecrãs.

Diz-se que quem viu um jogo feito no La Churrera, viu todos. Não somos assim tão fundamentalistas, mas o certo é que Mantra Kill é igual a 1.001 outras propostas no mercado, e nada acrescenta ao panorama dos videojogos. Poderá eventualmente ser do agrado de quem gosta de jogos de plataformas, no entanto, parece-nos que dentro do género, haverá desafios bem melhores.

Louve-se no entanto a entrada em cena de um novo programador do Spectrum (pelo menos para nós era desconhecido), e talvez com os conhecimentos adquiridos no desenvolvimento de Mantra Kill, possa ambicionar outros voos. Talvez até consiga arranjar um parceiro que o possa ajudar a nível dos gráficos ou cenários, dando logo um aspecto visual mais interessante aos seus jogos.

Jogabilidade										**5**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

The Order of Sleeping Dragon



Durante séculos, a Ordem Misteriosa do Dragão Adormecido manteve seus segredos bem guardados. Mas os tempos difíceis chegaram, e chegou a hora dos segredos serem revelados. O herói da aventura é um simples garoto que vive numa aldeia no campo com o seu pai. Esta foi invadida por demónios e outros monstros malignos, que apareceram vindos de lugares desconhecidos, e os religiosos e outras figuras responsáveis pela segurança dos cidadãos, não estão a conseguir dar conta do recado. Cabe ao nosso pequeno herói, equipado apenas com uma espada ferrugenta, alguma comida e parcos conhecimentos no manejo das armas, salvar a aldeia. Irá conseguir?

É esta a história de um dos mais ambiciosos jogos a concurso no Yandex Retro Games Battle 2019. A história e a própria mecânica de acção fazem lembrar dois dos melhores RPG (*role-playing game*) que apareceram para o Spectrum, Los Amores de Brunilda e Wanderers, mas também Xelda. E se bem que não atinja o brilho dos dois primeiros, é justo dizer-se que não fez má figura, antes pelo contrário.

Tudo começa quando o nosso personagem é aconselhado pelo seu pai a tocar o sino que assinala perigo para a aldeia. Essa é a primeira das muitas tarefas que o nosso pequeno herói tem que levar a cabo, até desvendar todos os segredos da Ordem Misteriosa do Dragão Adormecido e matar Ululuk, num duelo que mete fogo no final, isso se lá conseguirmos chegar, até porque será essa a nossa vingança, dado que no decorrer da aventura damos com o nosso pai morto.

Não se pense também que uma espada enferrujada é o suficiente para enfrentar as bestas. Além disso, vemos muitas arcas que prometem estar recheadas de objectos úteis, mas não temos a chave para as abrir. Portanto, convém desde logo começar a explorar os cenários, não descurando os diálogos com os restantes cidadãos, que vão dando dicas úteis, ao mesmo tempo pedindo que cumpramos algumas tarefas, oferecendo objectos em troca, que mais tarde ou mais cedo terão a sua utilidade. É necessário muito cuidado nesta fase, pois se nos arriscamos a ir para locais pejados de demónios e outros animais malignos (é incrível a quantidade de diferentes inimigos que o seu autor colocou nesta aventura, que apenas roda em 128K, naturalmente), o mais certo é espalharmo-nos ao comprido.



The Order of Sleeping Dragon

Se encontrarmos o mosteiro (fica para Sul), vamos dar com o Monge. Este, além de nos proporcionar algum conforto para a barriga, ensina-nos na arte da guerra, e mais importante, concede-nos algumas *fireballs*, arma bastante mais eficaz que qualquer espada enferrujada. É necessário assim ir cumprindo as tarefas numa ordem pré-determinada, pois apenas deste modo vamos desenvolvendo as capacidades do nosso herói, e munindo-o de armas e outros objectos fundamentais para ir eliminando os inimigos.

O pormenor depositado pelo autor neste jogo é tão grande, que além de ter feito uma versão bilingue (inglês e russo), seleccionada no menu inicial, contemplou uma imensidão de teclas, incluindo de atalho, para mais fácil lutarmos com os inimigos, e elementos que nos vão guiando ao longo da aventura, nomeadamente com a indicação das teclas a serem usadas. Pode-se até aceder a menus que mostram os desafios que já foram cumpridos ou que estão em curso, os objectos que temos em nosso poder, a possibilidade de usarmos aqueles que são relevantes para o momento, entre outros pequenos mimos que vão fazer as delícias de qualquer jogador.



Naturalmente que The Order of Sleeping Dragon, e apesar de ter alguns elementos de arcada, como as lutas com as bestas (curiosamente a parte que menos gostámos na aventura), não será do agrado de todos. Não é jogo para se conseguir terminar numa hora ou duas. O elemento exploratório inicial é fundamental para se conseguir avançar, e daí até chegarmos ao confronto final, serão longas horas e muitas tarefas para serem cumpridas, e isto vai afastar aqueles que procuram um desafio mais imediato. Mas para quem gosta de aventuras, vai aqui estar nas suas sete quintas.

Qual a razão então porque achamos que não atinge o brilhantismo de Los Amores de Brunilda ou Wanderers - Chained in the Dark, por exemplo. Bem, além dos elementos de arcada, que não são tanto do nosso agrado, falta-lhe uma pequena melodia, de preferência com tons medievais, a acompanhar o jogo. Os gráficos e cenários embora bastante razoáveis, talvez tivessem espaço para algumas melhorias, mas fundamentalmente a movimentação das personagens, que poderia ser um pouco mais fluída (e rápida).

Não fossem estes pequenos pormenores, estaria capaz de ombrear com as melhores aventuras do Spectrum. De qualquer forma, The Order of Sleeping Dragon é um excelente jogo, capaz de nos fazer perder muitas e muitas horas por estes cenários assombrados.

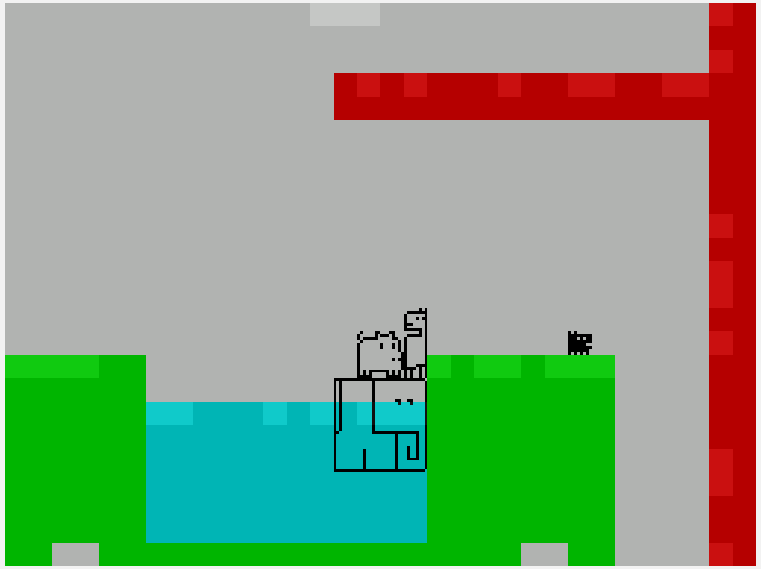
Jogabilidade										**8**
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

Pre-Zu

Por vezes as ideias mais simples podem ser as melhores, e é precisamente o que acontece com Pre-Zu. Apesar de tecnicamente ser minimalista, se houvesse um prémio pelo jogo mais inovador na competição Yandex Retro Games Battle 2019, seria este o vencedor com grande margem de vantagem, e nem precisaria de ter história, como é aqui o caso. Além disso, é um desafio que tem a vantagem de ser o mais indicado para adultos, mas também para crianças.

O objectivo é muito simples: encarnamos a pele de vários animais (começamos apenas com um cão), e temos que ultrapassar vários obstáculos até encontrarmos o nosso alter-ego. Nessa altura teremos que colocar a personagem que estivermos a encarnar na mesma posição e local que o nosso "outro eu". Como se pode ver, mais simples não poderia ser.

Os primeiros níveis são apenas de aprendizagem, sendo até indicadas as teclas que podem ser usadas, nomeadamente as direccionais e de salto. São muitos os obstáculos que teremos que saltar, surgindo também pelo meio algumas armadilhas, como o piso que desaparece ou a água. Mas nada que nos impeça rapidamente de chegar a um ponto onde teremos que verdadeiramente começar a exercitar as células cinzentas.



Esse ponto chega quando surgem vários personagens em simultâneo e temos que usar as capacidades de cada uma para se conseguir ultrapassar os obstáculos. Essas personagens, que poderemos livremente ir encarnando, são o cão, gato, cavalo e elefante, e todas têm características diferentes. Nem todas têm o mesmo poder de salto e apenas uma flutua na água. Conhecer as suas características é fundamental para se conseguir chegar ao fim de cada nível, até porque teremos que usar devidamente as sua capacidades nas alturas apropriadas. E por vezes colocar algumas às cavalitas das outras.

Confessamos que ao início tudo nos pareceu um pouco estranho. Parecia um jogo demasiado infantil, os gráficos, exceptuando os animais, eram apenas blocos, mais parecendo os jogos de tabuleiros para as crianças. A ideia até poderá ter partido daí, ainda se devem recordar de uns quebra-cabeças que nos davam quando éramos ainda de tenra idade, nos quais tínhamos que encaixar as peças nos locais correctos (geralmente animais ou figuras geométricas), ajudando a desenvolver as nossas capacidades intelectuais. Tenha vindo daí a ideia, ou não, o facto é que o desafio é altamente estimulante, convidando-nos a ir até ao fim.

Pode-se também não gostar dos gráficos, mas foi opção do programador ser minimalista, tentando depois caprichar na música. Esse foi o aspecto que menos gostámos, é bastante repetitiva e parece desadequada do desafio proposto. Talvez fosse mais aconselhável uma melodia mais pausada, convidando a reflectir naquilo que se tem que fazer para chegarmos ao nosso "outro eu".

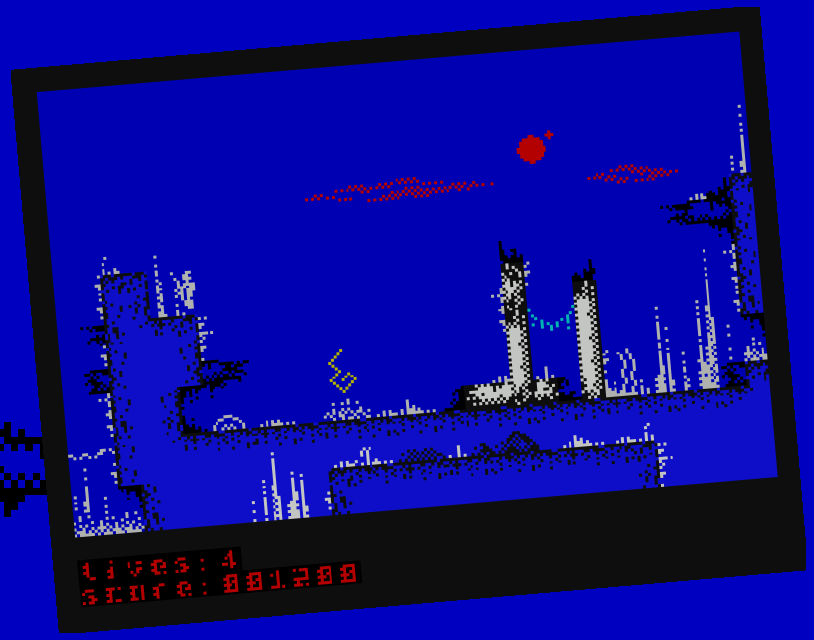
Pre-Zu também não é um jogo particularmente longo. Existe ainda muita memória para ser utilizada, e estamos com esperanças que o "Pre" no nome queira dizer que isto é apenas uma versão provisória e que o programador está a trabalhar em novos níveis (e de preferência mais difíceis). Terminámos o desafio em menos de 10 minutos, e a sensação com que ficámos é que soube a pouco. Queremos mais, queremos "Zu" sem o "Pre".

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Quest for Elements

Em Quest for Elements, mais uma entrada na competição Yandex RetroGames Battle 2019, assumimos a pele de um astronauta, que aterrou num planeta distante, com o objectivo de recolher "Elementos da Vida". Esses elementos são absolutamente necessários para a sobrevivência da humanidade num futuro ainda distante. Teremos assim que nos deslocarmos desde o local onde pousámos a nave, até ao farol de energia (sempre para a direita), sendo que poderemos então regressar à Terra. O problema é que o planeta é hostil e qualquer contacto com a flora e fauna locais, é fatal para o nosso astronauta.



A missão inicia-se então no local onde aterrámos, e a nossa nave encontra-se à esquerda, bloqueando o caminho nessa direcção. A atmosfera é lúgubre, desde longo dando a perceber que este planeta não seria um bom local para se passar férias. Apesar dos gráficos não serem nada de especial, os cenários são interessantes, com um bom uso das cores (maioritariamente azul, dos fundos, branco e preto, tentando evitar eventuais problemas de atributos). Aliás, este foi mesmo o aspecto que mais gostámos no jogo, mais parecendo que estamos perante quadros (a moldura preta também dá essa sensação).

Vamos então para a direita, como as instruções o indicam, e cedo começamos a identificar os problemas que vamos encontrar ao longo da missão. Bolhas de ácido sulfuroso, presumimos, movem-se para cima e para baixo ao longo dos muitos lagos, que também terão que ser evitados. Além disso, criaturas rastejantes patrulham os cenários, e todas têm que ser evitadas, uma vez que não temos qualquer arma ao nosso dispor. E como se não fosse pouco, há que ter cuidado com as alturas, pois um salto de um ponto demasiado alto é também fatal.

O astronauta move-se com graciosidade, deixando um rasto de cada vez que salta. Mais um pormenor bem conseguido por parte do seu autor, que a este nível foi bastante cuidadoso. No entanto, parece-nos que o sistema de colisão não está devidamente afinado.

Acontece frequentemente morrermos estando ainda longe de algum objecto, sendo no mínimo um pouco estranho. Por outro lado, e apesar dos cenários atractivos, o jogo torna-se monótono ao final de alguns minutos, uma vez que os inimigos e obstáculos são sempre os mesmos, limitando-se o nosso astronauta a saltar e evitar as adversidades. Para finalizar, encontrámos também alguns *bugs*: por vezes o astronauta desaparece (talvez tenha ido para um planeta mais convidativo).

Em resumo, Quest for Elements é mais um típico jogo de plataformas, que apesar de cenários atractivos, torna-se um pouco saturante ao final de algum tempo. Também não é muito longo, e apesar do sistema de colisão não ser benevolente, antes pelo contrário, termina-se o desafio em cerca de 30 minutos.

Indicado apenas os apreciadores do género.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

RoboBro: Episode 1

Até estávamos a estranhar, com tanto jogo a vir do Leste, ainda nenhum dos que entrou na competição Yandex Retro Games Battle 2019 estar focado nos *clones* russos. Mas eis que Hippiman, com quem colaborámos em Dizzy and the Mystical Letter, emparceirou com a sua equipa preferida (Verm-V nos gráficos e Yerzmyey na música), fez uns ajustes no motor de Dizzy Scripting Engine, e lançou RoboBro: Episode 1. Estando o jogo vocacionado para uma máquina com mais capacidade que o Spectrum, não é comparável com as restantes propostas a concurso, e a nossa avaliação reflecte isso mesmo.

Quem também pense que o que aqui vai encontrar é um *clone* de Dizzy, pode desde já tirar o cavalinho da chuva. RoboBro é um puro *platformer*, fazendo antes lembrar Super Mario Bros. (o título do jogo não é inocente). Não obstante, e como seria de esperar, os cenários têm óbvias semelhanças com os do famoso ovo. Não existem objectos para serem recolhidos e colocados num local específico, apenas coleccionar moedas, se bem que no penúltimo nível, quando entramos nas grutas, seja necessário algum planeamento prévio para se conseguir terminar a aventura.

A nossa personagem também nada tem a ver com um ovo, muito menos tem forma oval. Controlamos um robô que ao longo de vários níveis tem que alcançar alguns pontos de controlo. Quando isso acontece, um balão verde é enchido, num efeito bastante bem conseguido. Aliás, os autores tiveram muito cuidado com todos os pormenores, incluindo a vertente gráfica, que se encontra próximo da perfeição, assim como o som, bem ao estilo de Yerzmyey.

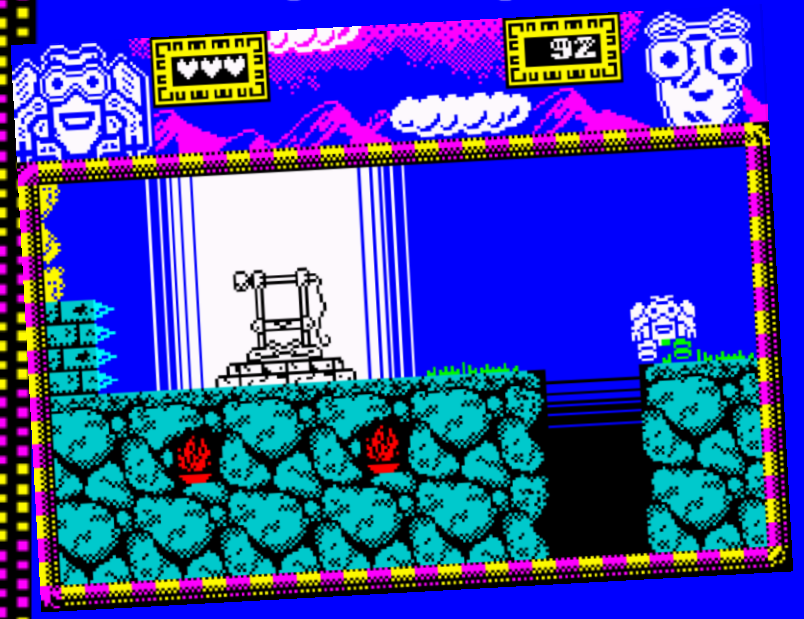


Outro pormenor que gostámos particularmente: de cada vez que terminamos um nível, vamos ter a um ecrã com o mapa do jogo e é-nos dada uma *password* que permite recomeçar nesse ponto, se quisermos fazer uma pausa. Não que o jogo seja particularmente comprido ou difícil, mas nos níveis mais avançados já se perde vidas com uma frequência maior e seria ingrato voltar a fazer todo o caminho.

Existe também uma grande diversidade nos diferentes níveis. Assim, não é para se ficar admirado quando um dos níveis tem como objectivo subir uma grande montanha, sendo completamente diferente dos restantes. Encontramos ai plataformas que desaparecem, outras que são feitas de gelo (com as consequências que se imagina), e uma variedade bastante grande de criaturas que não podemos tocar, aliás elemento comum a todo a aventura.

Toda esta diversidade é uma das grande mais-valias, pois em momento algum se torna monótono. Embora a mecânica e movimentos não sofram grandes alterações ao longo dos diferentes níveis, a forma de jogar não é sempre igual. Se alguns dos inimigos podem ser eliminados saltando-se em cima, outros há que têm que ser evitados a todo o custo. Mesmo nos diferentes tipos de piso, só com a experiência iremos identificar aqueles que representam um poiso seguro, aqueles que nos arrastam para armadilhas, ou aqueles que de forma alguma podem ser tocados. Não nos podemos esquecer é que robôs e água não são uma combinação que funcione bem.

RoboBro: Episode 1



A jogabilidade é também muito boa, os movimentos são de uma graciosidade a toda a prova, incluindo o efeito de inércia de Robo, que tal como na vida real quando corremos, não consegue parar imediatamente. E é um mimo vê-lo deslizar na água.

Por outro lado, o nível de dificuldade é perfeitamente ajustado. mesmo quem é mais aselha, com o sistema de palavra-passe, mais tarde ou mais cedo conseguirá chegar ao fim. Se existe algo que gostaríamos de ver melhorado, apenas os diálogos serem traduzidos para inglês, pois alguns pormenores estão-nos a escapar por não entendermos a língua.

Um pormenor final para o sistema de controlo. Quem já conhece os jogos de Hippiman, nomeadamente Dizzy and the Mystical Letter (o jogo que traduzimos para português), já estará familiarizado com o sistema. Tem assim dois modos de teclado, o clássico e o normal, mas o programador também contemplou o joystick Sinclair.

Este é assim um jogo que todos os que gostam de jogos de plataformas e de arcada irão apreciar. Não exige grande disponibilidade mental, sendo perfeito para se passar umas horas valentes a saltar de um lado para outro. Cumpre eficazmente os objectivos a que se propôs e esperamos agora ansiosamente pelo episódio seguinte.

Não é Dizzy mas é bom que se farta...

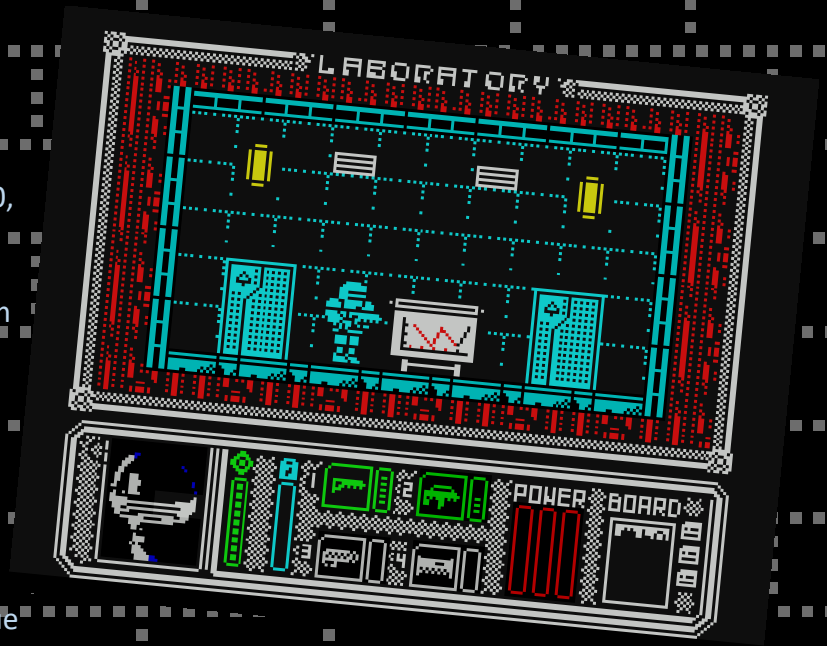
Jogabilidade		8
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Longevidade		
Entretenimento		



Classificação final da **competição Yandex**, segundo a votação do júri:

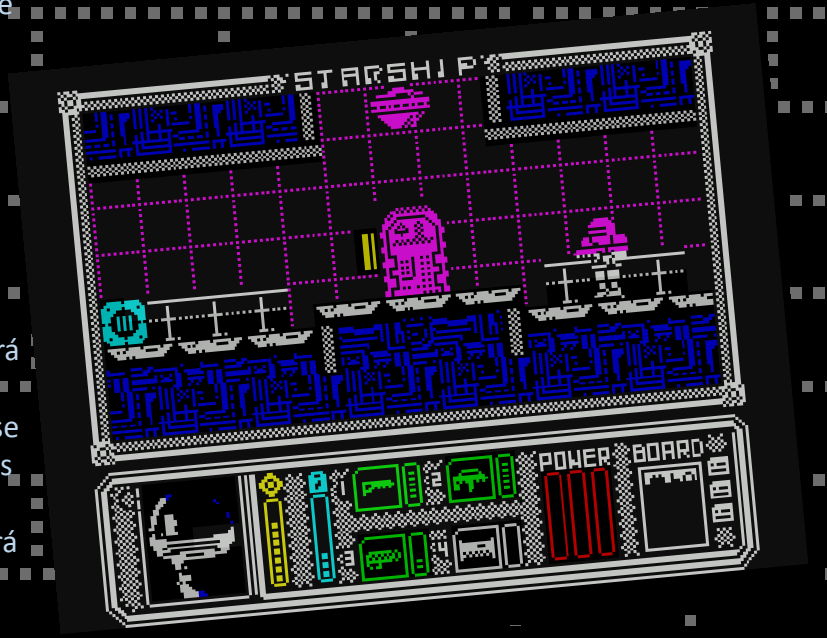
1º Valley of Rains- 185 pontos
2º Space Monsters meet The Hardy - 168 pontos
3º Yazzie - 162 pontos
4º Drift! – 161 pontos
5º Hunt Buck: Nuclear Defence – 156 pontos
6º Just a Gal – 152 pontos
7º RoboBro Episode 1 – 144 pontos
8º Ernesto's Adventures – 139 pontos
9º The Order of Sleeping Dragon – 136 pontos
10º Automated Cave Explorer – 130 pontos
11º Quest For Elements – 124 pontos
12º Pre-Zu – 119 pontos
13º Mantra Kill – 118 pontos
14º R-Stalker – 105 pontos
15º Alone in Darkmaze – 102 pontos
16º Yanga – 93 pontos
17º Little Mouse Adventure – 81 pontos
18º Sochi Nights – 78 pontos
19º Interceptor 2020 – 72 pontos

R-Stalker



R-Stalker remete-nos imediatamente para os anos 80, quando a Mastertronic e outras editoras especializadas em *budget games*, colocavam no mercado jogos que se sabiam à partida que não iriam fazer grande história e que na maior parte das vezes não passavam da mediania (há excepções, como Amaurote ou a saga de Magic Knight). Quem os comprava também já sabia à partida o que ia encontrar, mas também não se podia ser muito exigente, já que o custo era sempre baixo, por vezes até inferior ao que cobravam em Portugal por uma cópia pirata do mesmo jogo. E é exactamente isto que vamos encontrar em R-Stalker, uma pequena aventura mediana, despretensiosa, que revela várias lacunas (e já lá iremos), mas que por outro lado consegue entreter e levar-nos até ao fim. O programador, embora não domine inteiramente a técnica de programação, sabe como fazer um jogo divertido, e muitas vezes isso é o mais importante.

A história é também muito simples. Controlamos um robô, R-Stalker, que necessita em cada um dos cinco níveis do jogo, ligar a máquina que o tele-transportará para outras partes, incluindo uma nave e a Lua. Para isso necessita de montar a placa de navegação, que se encontra partida e espalhada por diversos pontos dos cenários. Tem também que activar as fontes energéticas do tele-transportador, doutra forma ficará apeado. Para o evitar, diversos robôs patrulham os corredores, disparando assim que detectam R-Stalker. Além disso, algumas paredes têm *lasers* integrados que vão disparando cadenciadamente.



Vamos primeiro às lacunas. Assim, aquela que afecta mais a jogabilidade, é o próprio sistema de movimentação do robô. Não é possível saltar na diagonal, apenas saltar, e depois já no ar, movermo-nos na direcção pretendida. Em situações de stress, que são frequentes, não se consegue atempadamente executar a acção pretendida.

Outro dos problemas detectados será certamente um *bug*: por vezes o nosso robô desaparece. Além disso, toda a acção revela lentidão e pouca fluidez, incluindo a passagem de um ecrã para outro, o que não é de estranhar, pois parte do jogo encontra-se em Basic compilado (experimentem a carregar na opção de sair do jogo no menu inicial, para verem o que acontece).

Por fim, e aqui parece-nos mais um problema estrutural, os inimigos requerem vários disparos certeiros para serem eliminados, e alguns são mesmo invencíveis. isso exige uma forma um pouco estranha de os ultrapassar, sendo necessário entrar no ecrã, disparar imediatamente, sair do ecrã antes que o disparo inimigo nos atinja, e repetir o processo até o inimigo ser eliminado. Ou então, nos robôs invencíveis, tentar saltar para cima deles por forma a não sermos atingidos pelos disparos e conseguir chegar aos pontos pretendidos. Não é a forma mais airosa de resolver a questão, pensamos nós.

R-Stalker

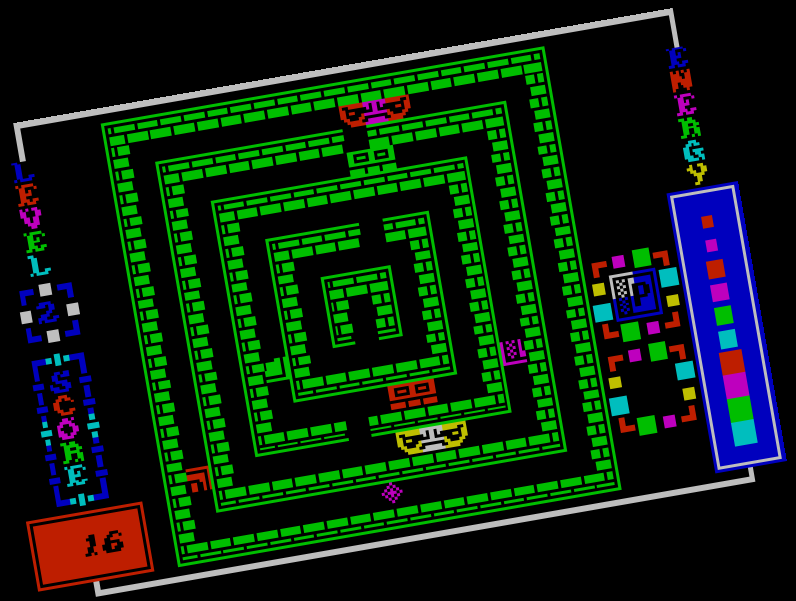
Visto os pontos fracos deste jogo, poder-se-ia pensar que estávamos perante um jogo fraquinho. Mas isso não acontece porque o programador conseguiu, no meio das limitações toda, construir um desafio interessante. Os cenários são atractivos, e os gráficos, não sendo brilhantes, cumprem eficazmente com os objectivos, convidando sempre a tentar avançar para ver que perigos se escondem no ecrã seguinte. Além disso, existe um sistema de *passwords* que permite começarmos imediatamente no nível pretendido.

Assim, se estivéssemos nos anos 80, este seria um jogo a obter uma pontuação mediana por parte das revistas da época. E é precisamente isso que iremos dar, valorizando o trabalho de Andrey Efimov, que não se limitou a pegar num dos habituais motores de criação de jogos (La Churrera, AGD), que até seriam adequados para um desafio com estas características, antes desenhando e programando R-Stalker desde as fundações, apresentando assim um trabalho muito meritório para a Yandex Retro Games Battle 2019.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6





No início do ano tínhamos anunciado em primeira mão a recuperação de Joe Blob, pequeno jogo criado por Ronan McEvoy em 1989 e que nunca tinha visto a luz do dia, pelo menos de forma oficial. Na altura tínhamos prometido pegar-lhe, e foi aquilo que fizemos.

Assim, a Espectroteam, que é como quem diz Filipe Veiga, Pedro Pimenta, Mário Viegas e André Leão, todos pertencentes a Planeta Sinclair, responsáveis por Varina e tendo outros projectos em comum, com a preciosa ajuda de Andy Green, fizeram uma **versão remasterizada de Joe Blob** para ser incluída na Woot! 2019.

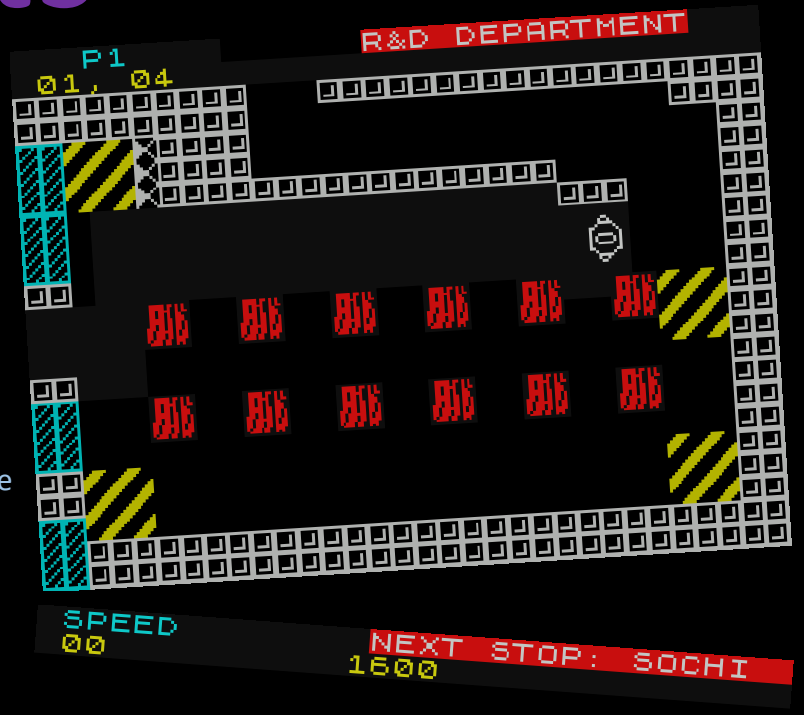
As principais mudanças são:

- Ecrã de carregamento da autoria de Andy Green
- Música de Pedro Pimenta
- *Intro* com a história do jogo (marotices pelo meio)
- Menu com opções adicionais, nomeadamente a possibilidade de ver a *intro*
- Novo *Hall of Fame*
- Diferente fonte de texto
- Alguma limpeza e outros pormenores
- E muito importante, funciona agora em todos os emuladores

Todas as alterações a nível de código foram da autoria do Filipe Veiga, entre nós aquele que está capacitado para estas tarefas. E que bem que o fez, pois o jogo encontra-se mais fluído e um pouco menos difícil, tendo sido feito a transição para Boriel.

Sochi Nights

Sochi Nights ficou mal classificado na competição Yandex Retro Games Battle 2019, (em penúltimo lugar), o que não é de estranhar, pois de jogo tem muito pouco, mas se houvesse galardão para a proposta mais estranha, seguramente vencia. Até a escolha das teclas é incomum para um jogo do Spectrum (WASD/Space/Enter), sem possibilidade de ser redefinida, o que ainda ajuda mais à festa.



O objectivo, se é que a isso se pode chamar, é de conduzir uma viatura de Moscovo para Sochi, combinando um misto de aventura, no qual temos que procurar certo objecto, antes de ir procurar o carro que permite fazer a viagem, com uma segunda parte que pretende ser uma simulação da condução. O problema é que quer uma, quer outra, são injogáveis, recheadas de *bugs*, nomeadamente na parte da condução. E em ambas temos um sentimento de que andamos aos papéis, sem saber o que fazer.

E o "jogo" até começa bem, com algumas imagens bastante engraçadas, mas que depois não têm correspondência com os gráficos do jogo, que são muito fracos. Aliás, a única coisa que é minimamente aceitável em Sochi Nights é a música, que está acima de tudo o resto (não que seja particularmente atractiva, mas o restante é muito fraco).



Na primeira parte, vista de cima à la Into the Eagles Nest, o nosso personagem encontra-se no departamento de I&D e parte em busca de um objecto, que não conseguimos identificar (será a chave do carro?). Não sendo o mapa particularmente grande, rapidamente damos com ele, e por artes mágicas somos transportados para a garagem. Aí temos que encontrar o carro, o que também acontece rapidamente. Não existe nada, nem ninguém, que nos impeça de o fazer, não se percebendo sequer o sentido desta primeira parte do jogo. Até o próprio mapa é estranho. Experimentem e irão ver o que queremos dizer.

A segunda parte do "jogo" ainda é mais alucinante, pois ao volante do carro tentamos chegar a Sochi. Eventualmente vamos lá ter, não se percebendo como, nem porquê. Aliás, nada disso faz sentido, e *bugs* há com fartura, desde o programa bloquear, a música parar, até na parte da condução conseguirmos atravessar o ecrã de um lado, aparecendo no outro, pelo meio passando por cima de todos os obstáculos.

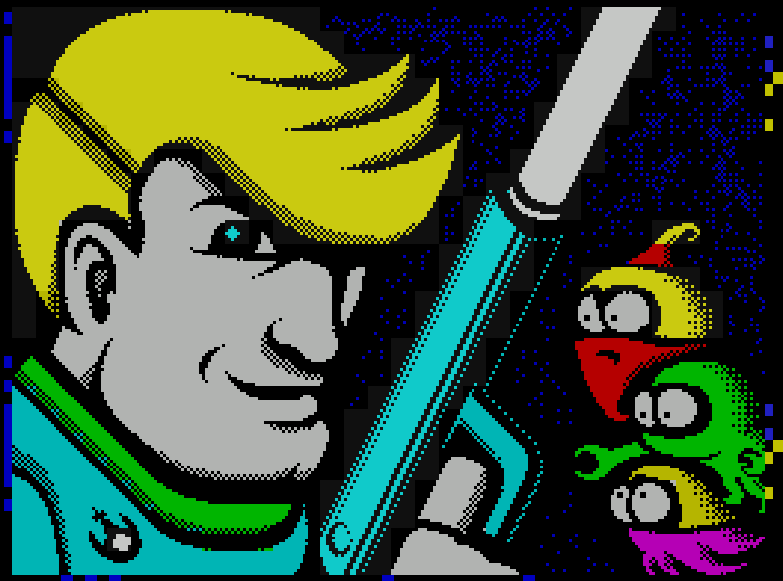
A sensação com que ficámos é que o jogo ficou inacabado, não sendo mais do que um conjunto de imagens engraçadas. Pode ser que no futuro a equipa programadora retome o projecto e apresente algo jogável, pois da forma que está, não irá ser do agrado de ninguém.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

2


Moscow
2020's

Space Monsters Meet The Hardy



Surgiu um novo herói na cena do Spectrum: Hardy! E tal como o nome indica, é um verdadeiro durão, dando saltos espectaculares, tendo uma velocidade estonteante e limpando o sebo a qualquer alienígena que tente invadir-nos. Esta é a proposta de um dos jogos mais apreciados da competição Yandex Retro Games Battle 2019, tendo ficado no segundo lugar do pódio, quer na votação dos júris, quer na popular.

A tarefa de Hardy, que é como quem diz a nossa, é encontrar e neutralizar os monstros espaciais escondidos nos labirintos dos vários níveis (são 9, embora o último seja apenas o corolário da nossa batalha épica). Para aceder entre os níveis existem elevadores, mas só funcionam após encontrarmos o cartão de acesso. Estes estão devidamente guardados pelos alienígenas, que vão patrulhando os corredores da nave e que se nos tocam fazem diminuir a nossa energia a uma velocidade alucinante. Outros obstáculos encontram-se pelo caminho, nem todos hostis, embora a maior parte tenham como consequência o roubo de mais energia. E há que ter cuidado com as quedas, não vamos nós aterrar em alguma armadilha fatal. Mas o maior inimigo é mesmo o tempo, pois este é muito curto, sendo que apenas conseguimos passar de nível depois de recolhermos o cartão de acesso e encontrar o tele-transportador.

A nosso favor, Hardy tem uma grande agilidade, que nos permite uma velocidade estonteante e um poder de salto fabuloso, além de um *laser* que neutraliza os inimigos. Aliás, o primeiro factor a dominar-se neste excelente jogo é o salto. Descolocando-se Hardy a grande velocidade, não é fácil conseguir aterrar-se no local pretendido. E estando uma boa parte do piso armadilhado, não raras vezes vamos parar por cima dos campos electrificados, diminuindo a nossa energia.

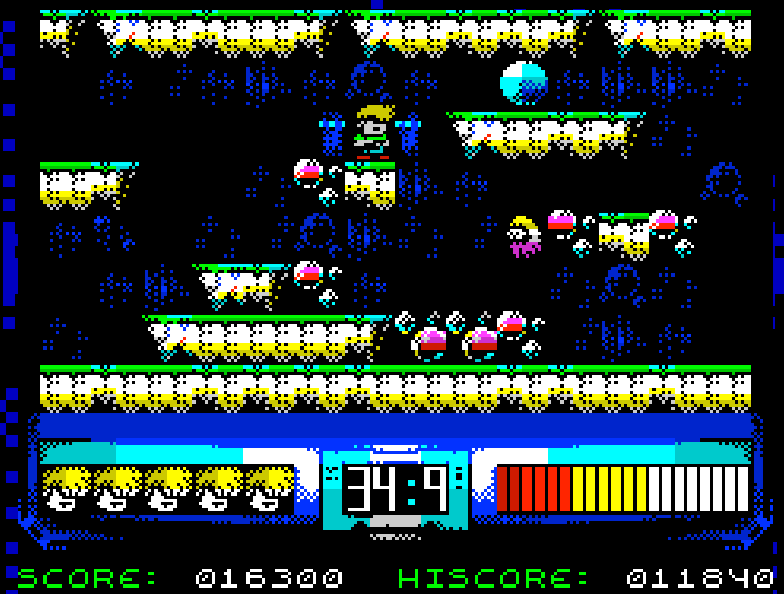
O segundo factor a ter que ser dominado é o sentido de orientação. A nave, especialmente nos níveis mais avançados, é labiríntica, e tendo em conta que o tempo para se encontrar o cartão de acesso e o tele-transportador é muito curto, em alguns níveis a primeira coisa que se tem que fazer é explorar os corredores. Só depois se conseguirá delinear o melhor caminho a fazer, por forma a conseguir chegar-se ao final do nível sem que o tempo se esgote.

Finalmente, no oitavo nível encontra-se Mekon, desculpem, o Big Boss, uma aberração vinda do outro mundo, que necessita de uma dose elevada de chumbo até ir assombrar outras paragens. Só que esse também dispara contra nós, e antes de o conseguirmos derrotar, teremos que penar muito.



Space Monsters Meet The Hardy

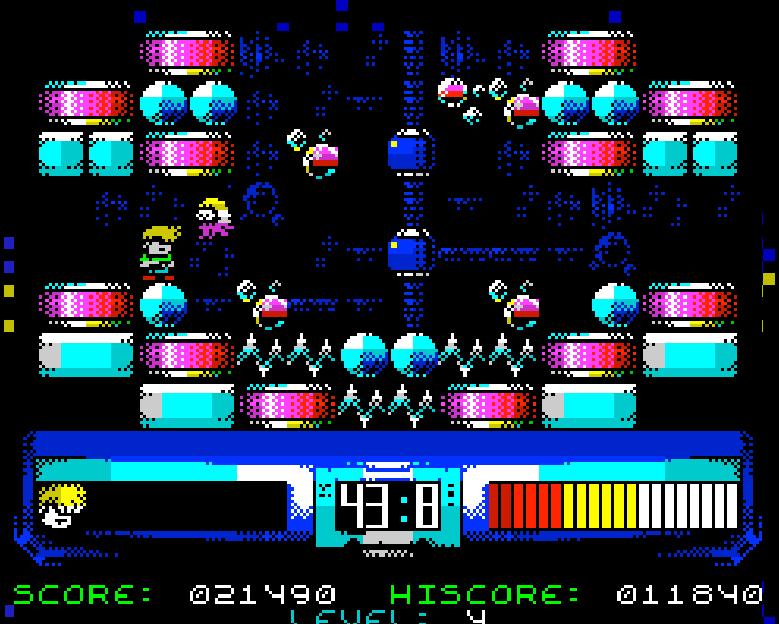
Outro pormenor de Space Monsters Meet The Hardy é que suporta o modo ULAplus. E é um verdadeiro delírio para os sentidos, as cores parece que ganham vida, não fazendo os ecrãs que deixamos o devido reconhecimento a todas as potencialidades deste sistema. Quase que apetece terminar o jogo no modo normal, e logo de seguida repetir a proeza neste modo com cores expandidas, para se ver a diferença.



Por vezes Hardy faz-nos também lembrar Dan Dare III. Para o bem e para o mal (já lá vamos a esta parte). Assim, a jogabilidade é fantástica, com uma movimentação brilhante das personagens, com *sprites* magníficos, e um som ao (excelente) nível de tudo o resto. Caso para dizer que a equipa programadora não deixou nada ao acaso, todos os pormenores estão devidamente tratados. Mesmo sem se tentar cumprir com os objectivos de cada nível, é um prazer imenso explorar todos os cenários.

Qual é então o único senão de Space Monsters Meet the Hardy? O mesmo de Dan Dare III, isto é, sabe-nos a pouco. É que apesar dos oito níveis do jogo (nove se contarmos com o final, que não tem inimigos), alguns são muito curtos e rapidamente se consegue ir avançando. Os últimos, descontando o final, já dão mais alguma luta, em especial a batalha com a aberração, no entanto não irá demorar muito tempo até se conseguir terminar o desafio.

Claro que temos que reconhecer que milagres não existem, e com tanta coisa seria complicado colocar tudo em apenas 48 K (o modo 128K inclui uma melodia muito boa). Assim, a forma mais óbvia foi reduzir o número de níveis, não comprometendo a qualidade do jogo. A nosso ver foi a melhor opção que a equipa poderia ter tomado, pois vai ter a oportunidade de apresentar uma sequela ao segundo



classificado da competição Yandex, galardão inteiramente justo, sendo também, sem dúvida alguma um dos melhores jogos do ano.

É caso para dizer que, tal como Chico Bill, Hardy é *duraço*, como palha de aço!

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9


Valley of Rains

Valley of Rains



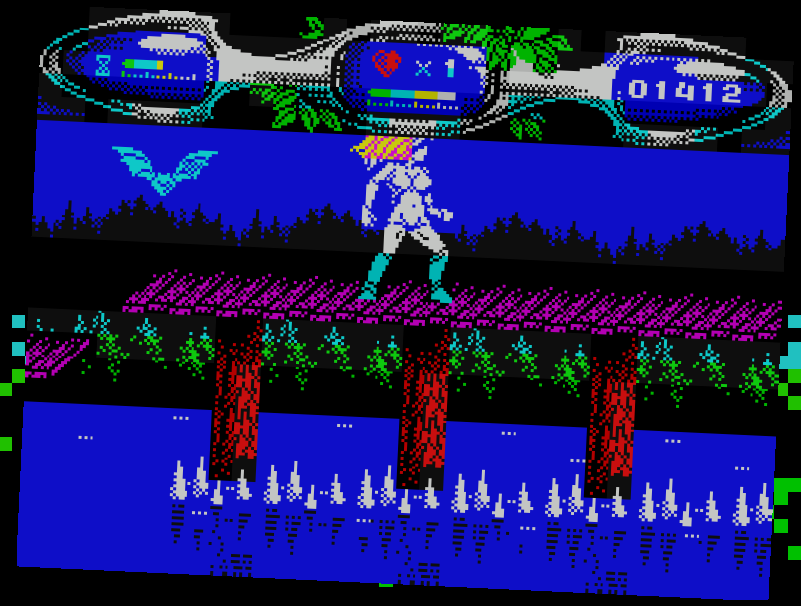
Quase que apostávamos que esta era a *review* que aguardavam com maior expectativa, para ver se partilhávamos do sentimento geral, que considera Valley of Rains como o jogo do ano, ou se por outro lado, encontrávamos algum defeito. Quanto ao primeiro, saberemos nas próximas páginas, e se algum defeito encontrámos neste jogo, apenas um pequeno *bug* que faz com que por vezes os comandos não funcionem, ficando a nossa lindíssima princesa bloqueada. E quando chegamos ao ponto em que o maior defeito que encontramos é um pequeno *bug* inócuo, estamos conversados relativamente à qualidade de Valley of Rains.

Mas comecemos do início, precisamente pela introdução, que conta a história desta aventura, acompanhada de uma belíssima melodia da autoria de Tiurula (que nos fez lembrar Painkiller, dos Nocomment, na parte do refrão). Aliás, o jogo é acompanhado por um CD com a banda sonora (ficará disponível em breve), criando o ambiente perfeito para este desafio. Também rapidamente irão perceber que as semelhanças com Savage, jogo lançado pela Firebird em 1988, são muitas. Isso mesmo é reconhecido pelos autores de Valley of Rains, que o criaram como uma singela homenagem a Savage.

Não sendo a história muito esclarecedora, isso pouco interessa, pois assim que damos início à batalha, numa floresta que é tudo menos encantada, rapidamente percebemos que temos quer ter dedo leve no gatilho. Bicharocos estranhos vêm desde logo ao nosso encontro (de pouco serve ficarmos parados), e se nos tocam, roubam-nos um pouco de energia. Aliás, cada um dos oito níveis tem um tempo limite para se terminar, pelo que a ordem é correr como se não houvesse amanhã. Mesmo sendo os cenários e gráficos esplendorosos, quase que apetecendo fazer pausas constantes para os admirar, não há tempo a perder.

São também muitos os *power-ups* disponíveis ao longo do jogo, desde armas mais mortíferas, escudos defensivos, até aos sempre fundamentais tempo e energia extra. Aliás, com tanto inimigo e obstáculo pelo meio, fazer uma tirada limpa é tarefa impossível, apenas temos possibilidade de minimizar os estragos. Dai que as flores que aparecem pelo caminho, e que repõem um pouco de energia, devam ser sempre colhidas.

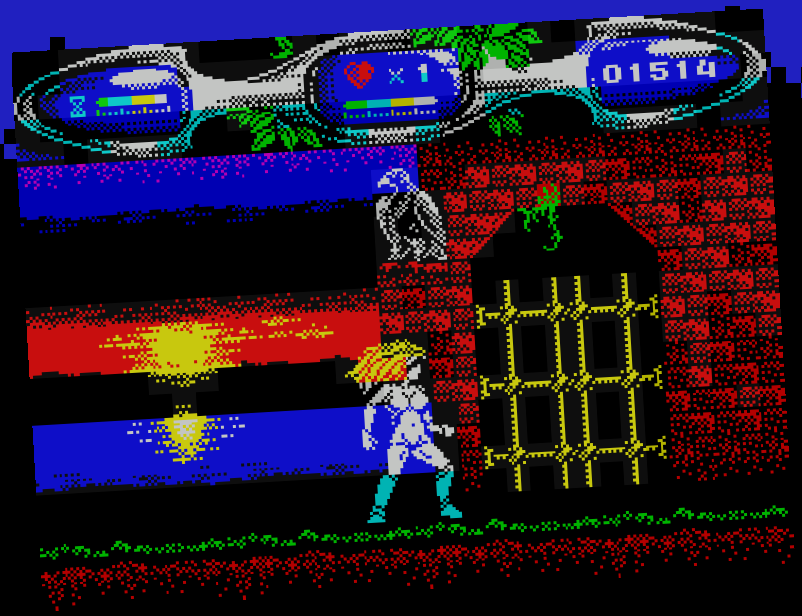
Mas Valley of Rains também tem elementos de aventura. Assim, para se conseguir passar para o nível seguinte, geralmente existe um objecto a recolher. Pode ser uma chave, pode ser uma alavanca que depois permite rodar as estátuas (nível 4), ou uma outra coisa qualquer, importante é estar com atenção aos elementos do cenário, pois por vezes parece ficarmos bloqueados, mas isso acontece porque não recolhemos algo que era necessária ou não efectuámos alguma tarefa obrigatória. Atenção sempre em níveis máximos, portanto.



Valley of Rains

Já dissemos que os gráficos são do melhor que se viu no Spectrum (e não estamos a exagerar), mas gostámos particularmente dos pântanos no nível 3, com os reflexos na água e o efeito de paralaxe a criar um ambiente difícil de imaginar no Spectrum. Parece inacreditável como se conseguiu colocar tanta coisa em tão pouca memória. Se não acreditam, experimentem a contar o número de diferentes inimigos que vão encontrar ao longo da aventura. O segredo está na animação *char-based 8x8*, que permitiu poupanças fundamentais ao nível da memória.

Poder-se-ia também pensar que os programadores colocaram as fichas todas na vertente visual e sonora, em detrimento da jogabilidade. No fundo era o principal problema de muito programas espanhóis de final dos anos 80 e início dos 90, que apresentavam jogos com gráficos grandes e muito bonitos, mas descuravam a parte da jogabilidade. Além disso, o nível de dificuldade era sempre demasiado elevado (para não dizer impossível), provocando muitas vezes frustração e levando as pessoas a abandonar o desafio. Nada disso acontece em Valley of Rains, cujo nível de dificuldade está ajustado. Para terem uma ideia, na primeira vez que jogámos, conseguimos chegar ao nível 4. Mais umas tentativas e conseguimos chegar ao nível 7, onde as abelhas assassinas, que seguem um padrão difícil de se atingir, deram cabo de nós. Com um pouco de insistência lá chegámos ao covil da Besta, que parece saída do filme Aliens. Só depois de se derrotar o monstro final se tem acesso a uma excelente animação, congratulando-nos pela nossa habilidade.



Com tanta coisa a acontecer ao mesmo tempo no ecrã, poder-se-ia também pensar que iríamos perder o controlo da acção, no fundo um dos defeitos de Chibi Akuma's. Os gráficos e cenários também eram fascinantes, mas limitavamo-nos a disparar a torto e direito para tudo o que se mexesse. Isso não acontece em Valley of Rains. Obviamente que o disparar constante é, mais que aconselhável, imperativo. Mas teremos que definir aquilo que queremos atingir, muitas vezes sendo mais importante correr, mesmo lavando com os inimigos em cima, do que tentando eliminar tudo o que se mexa. No fundo aqui sentimos que controlamos a nossa personagem e o decurso da acção, algo que não acontecia no outro jogo.

Por outro lado, poderão vir os críticos dizer: ah, e tal, é monótono. Não, o jogo não é monótono, poderão é não gostar do género, mas isso é algo completamente diferente. Também se pode achar que Laser Squad é aborrecido, mas seguramente será por alguém que não aprecia o género, a qualidade do jogo não poderá nunca ser colocada em causa. Isso mesmo se passa aqui, o jogo é excelente, ponto. Goste-se ou não dele, pode-se até achar que é uma mera cópia de Savage, embora um pouco mais rápida, mas não se poderá apontar é falta de qualidade a Valley of Reins. Quem o fizer não estará seguramente a ser honesto.

Este jogo é então um espectáculo visual imenso e não é por acaso que venceu a competição Yandex Retro Games Battle 2019. Inteiramente justo, e se Drift! e Just a Gal nos tinham deixado com um sentimento um pouco agridoce, Savage, perdão, Valley of Rains da mesma editora, deixou-nos completamente estarrecidos.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

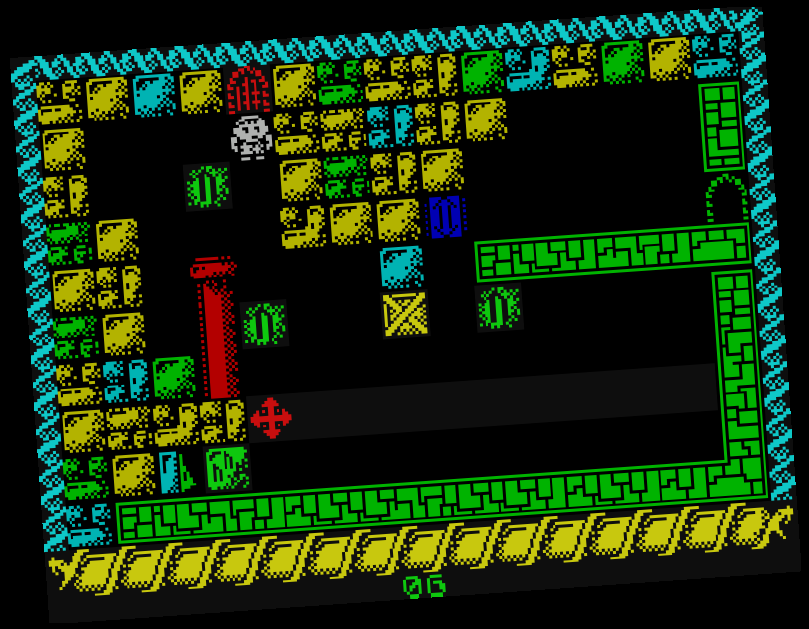
10

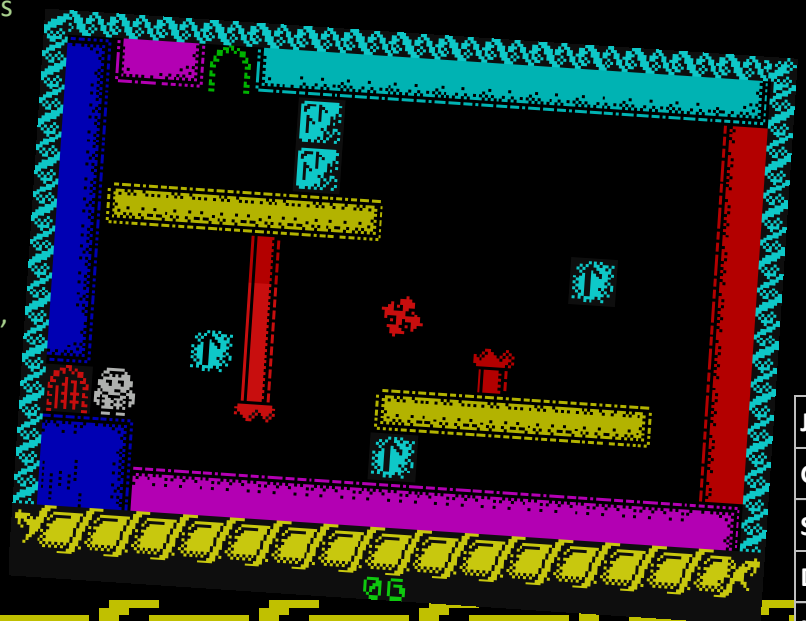
Yanga

Também não podia faltar o habitual quebra-cabeças aparentado com o Sokoban na competição Yandex Retro Games Battle 2019. E dizemos aparentado porque o seu criador contemplou alguns elementos inovadores neste Yanga.

Vamos também abster-nos de explicar o que é o Sokoban. Basta reverem a análise que fizemos a Dirty Dozer, para perceberem o conceito deste quebra-cabeças. E por falar em Dirty Dozer, Yanga até tem semelhanças, não obstante a acção ser aqui vista de cima. Mas Vitaliy Serdyuk também inclui alguns elementos extra ao popular quebra-cabeças, nomeadamente alguns inimigos que vão cirandando as salas e que não podemos tocar, assim como armadilhas. Nem todos os elementos dos cenários têm utilidade, mas não deixem de pensar em tudo, pois alguns deles, incluindo os inimigos, são fundamentais para se resolver as charadas.

Este é também um jogo de runas. Isto porque a bloquear as portas de saída, na maior parte dos níveis, encontram-se paredes com runas inscritas. Para se conseguir desbloquear o acesso, destruindo a parede, tem que se conseguir juntar as runas com inscrições iguais. Mas é necessário algum cuidado, pois assim que elas se tocam, colapsam, e na maioria das vezes tem que se fazer com que três runas se toquem em simultâneo. Como o fazer? é essa a chave do jogo...





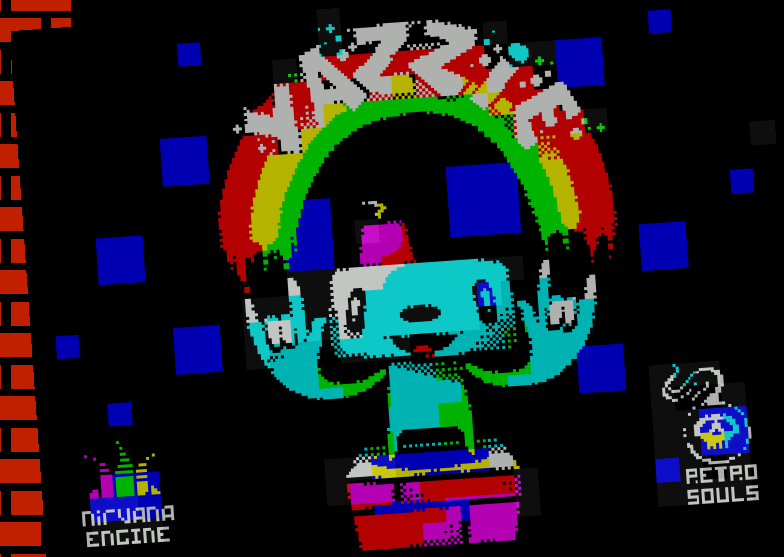
As salas, 32 no total, embora a última seja apenas de celebração da conquista, estão bem imaginadas, exigindo na maior parte dos casos algum pensamento lateral, nomeadamente quando se tem que utilizar os inimigos como apoio para se juntar os blocos rúnicos. Por outro lado, existem alguns interruptores que desbloqueiam o acesso a outros pontos, sendo necessário estarem activados continuamente. Mas como o fazer se assim que saímos do perto deles voltam a desligar-se? Talvez os blocos soltos que aparecem nos cenários ajudem.

Yanga não ficou muito bem classificado na competição, não porque o jogo seja mau, mas porque alguns factores que eram importantes para atribuição da classificação o penalizaram. Em primeiro lugar a ausência de som, que era um dos parâmetros em avaliação. Não existe, e nota-se bastante a falta dele, poderia realmente dar outro "colorido" ao jogo. Depois por não estar traduzido para inglês, levando a quem não percebesse a língua russa não conseguisse entender o que tinha que fazer. Estivessem estes dois factores devidamente salvaguardados (o terceiro não era relevante, a ausência de ecrã de carregamento), e seguramente Yanga estaria mais acima na classificação, pois o desafio está bem montado.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Yazzie



Pode um jogo ser criado em apenas seis dias? Pode, já tivemos muitos casos semelhantes. Mas a questão importante é se terá esse jogo qualidade suficiente para satisfazer os mais exigentes? A resposta é novamente positiva, a avaliar pela proposta de Denis Grachev para a competição Yandex Retro Games Battle 2019. Assim, em apenas seis dias, este profícuo e brilhante programador russo conseguiu lançar Yazzie, e pouco importa se é um *clone* de Lode Runner, lançado pela Software Projects em 1984, ou se é semelhante a alguns outros que lançou no passado. É bom que se farta, é viciante, e mesmo tendo apenas 20 níveis, não vai deixar ninguém indiferente...

História mais simples também não podia haver. Assim, a nossa missão é ajudar um caçador de tesouros a recolher barras de ouro de uma estranha mansão, evitando os inimigos que a patrulham. Mas a mansão tem também armadilhas, algumas mortais, como o fogo, outras que nos podem ser de preciosa ajuda, como as plataformas que necessitam de ser activadas, ou outras que permitem passar para o andar de baixo (cuidado onde se aterra). Além disso, algumas das barras encontram-se encerradas entre paredes, sendo para isso necessário quebrá-las com as picaretas disponíveis na sala. Só quebrando as paredes ou o chão se consegue atingir alguns pontos da mansão. Apenas se passa para o nível seguinte aquando da recolha da última das barras de ouro.



Como se depreende da história e dos objectivos de Yazzie, e também conhecendo o historial de Denis Grachev, estamos perante um típico jogo de plataformas, com objectos para recolher e inimigos para evitar (a única forma de serem eliminados é caindo nas próprias armadilhas do cenário). Mas tal como habitual nesse programador, além de uma imensa jogabilidade, os desafios são sempre bastante inteligentes, e acima de tudo viciantes. Não são particularmente difíceis, embora o último dos níveis de Yazzie seja um verdadeiro quebra-cabeças, e até nos são concedidas vidas infinitas (poderemos recomeçar o nível as vezes que pretendemos), mas não é isso que vai facilitar a nossa missão.

Não possuindo o nosso personagem qualquer arma, é fundamental delinear-se antecipadamente o caminho a fazer, não vá ele ficar bloqueado em qualquer ponto sem as picaretas à disposição. Neste caso resta carregar na tecla "R" e recomeçar o nível.

Parte da estratégia passa também por levar os inimigos a caírem no fogo, mesmo sabendo-se que passado alguns segundos eles reaparecem, mas muitas vezes é o período de tempo suficiente para se conseguir alcançar as barras de ouro em falta. Uma nota interessante para os botões que estão no piso, que accionam passados uns segundos minas, que provocam o desabamento do piso. Muitas vezes é a única forma de se chegar a algumas das barras ou a fazer com que os inimigos não nos apanhem.

Yazzie



Outro dos aspectos que gostámos particularmente em Yazzie é o da movimentação das personagens. Como diz o ditado, em fórmula de sucesso não se mexe. Assim, Grachev pegou possivelmente no motor de Alter Ego, deu-lhe uns toque de Lode Runner, criou cenários imaginativos (e inteligentes, conforme já referimos), e saiu (em seis dias) um jogo capaz de agradar a Gregos e Troianos. Aliás, apesar de ter ficado num honroso terceiro lugar da competição, quer no voto do júri, quer no votação popular, é do consenso geral que mesmo que tivesse ficado uma posição acima, isso não escandalizaria ninguém. Não está nada mal para algo que demorou seis dias apenas a ser criado, não é?

O jogo utiliza também o *multicolor loop* baseado no motor Nirvana. Quer isso dizer que, e apesar dos gráficos não serem o forte de Yazzie (são demasiado pequenos), as cores parece que estão vivas. Um ecrã estático, como os *screenshots* que aqui deixamos, não fazem o devido reconhecimento do colorido que se vai encontrar em Yazzie. Para isso é necessário carregar o jogo num emulador que tenha a opção de *multicolor* activada (Spectaculator, por exemplo), conseguindo-se assim ver as salas em toda a sua glória.

Finalmente, também a melodia, da responsabilidade de Oleg Nikitin, e como é habitual neste músico, é uma pequena maravilha, bem como os efeitos sonoros, contribuindo ainda mais para um resultado final muito agradável. E se Yazzie não venceu a competição, muito por força de ter aparecido um jogo do outro mundo como é Valley of Rains, fica-lhe muito bem um lugar no pódio.

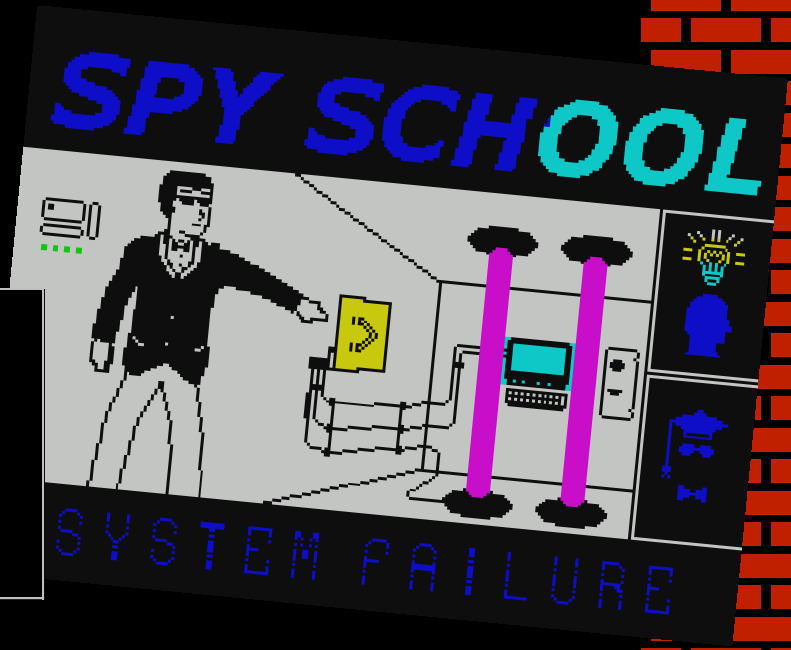
Como Grachev diz, e este jogo contribuí: Keep da Speccy Alive!

Jogabilidade										
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

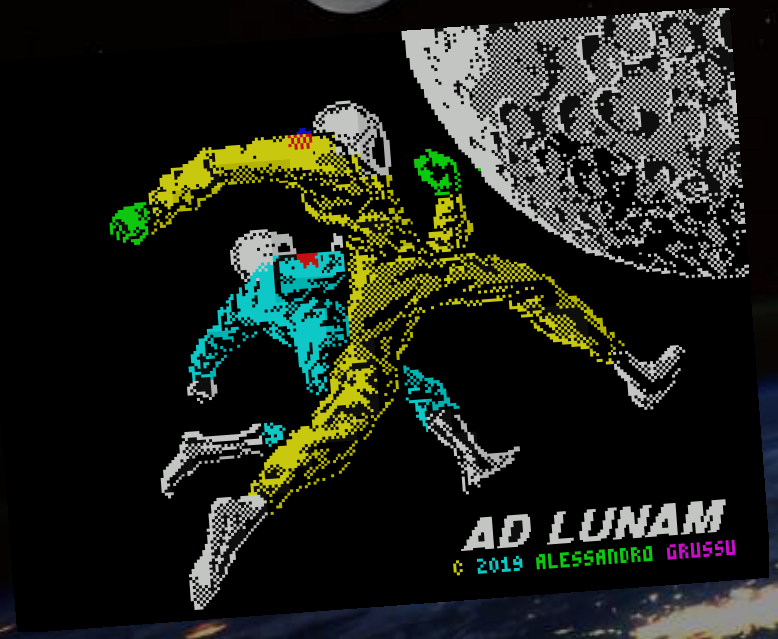
9

Neste jogo criado por Yuri Smalovsky, o nosso personagem está a estudar numa escola especial de agentes secretos, numa base especial recheada de armadilhas, e tem agora uma tarefa em mãos: ao longo de 20 níveis tem que recolher todos os gatilhos, neutralizando a base. Quando recolhemos um deles, a armadilha é activada, bloqueando parte do caminho. Temos então que conseguir recolher todos os gatilhos sem cair nas armadilhas.

Estamos assim perante mais um jogo vindo do Leste da Europa e que passou praticamente despercebido a toda a gente. E apesar de Spy School 2 ter sido programado em Basic e é um quebra-cabeças interessante.



Ad Lunam



Alessandro Grussu é o homem dos sete ofícios. Estudioso e linguista exímio (até português fala), fotógrafo de excelência, com uma cultura muito acima da média (ouvir as suas entrevistas é um prazer, seja qual for o tema, por vezes a fazer-nos lembrar o saudoso Umberto Eco), até uma enciclopédia para o Spectrum criou (basta ir à sua página ver alguns dos seus trabalhos). E como se não bastasse, ainda arranja tempo para criar jogos para o Spectrum, uma das suas paixões.

Verdade seja dita, não gostámos de todos os seus trabalhos (a saga Seto Taisho não nos entrou no goto), mas os últimos são uma maravilha. Primeiro Doom Pit, depois a saga Sophia, com Sophia e Sophia II a brilharem a grande nível. E eis que agora sai da sua zona de conforto e, para celebrar os 50 anos da chegada do Homem à Lua, cria um jogo com essa temática em Basic (compilado), apenas com texto, mas com uma amplitude de opções que faria Dictator ou President corarem de vergonha.

Não podemos deixar também de nos regozijarmos por vermos nos últimos tempos aparecerem jogos puros de estratégia, casos de Trine Michelson's Hot Parts e Motte and Bailey, por exemplo. Só falta agora regressar o género *wargame*, quem sabe com uma versão de Civilization ou Ufo para Spectrum ou Next. Mas adiante...

O objectivo é então vencer a corrida espacial, havendo dois concorrentes: os EUA e a URSS, cada um deles com características diferentes e que influenciam a estratégia de jogo (na prática quer isso dizer que podemos ter aqui dois jogos em vez de um). Começamos a missão na Primavera de 1956, e depois de seleccionada a potência com que queremos jogar, é-nos apresentado um menu inicial com oito opções. Não iremos descrever cada uma delas, isso tornar-se-ia fastidioso, ainda mais estando todas descritas em pormenor no manual que acompanha Ad Lunam, e que Grussu nunca abdica de juntar aos seus jogos, mas as mesmas são muito intuitivas.

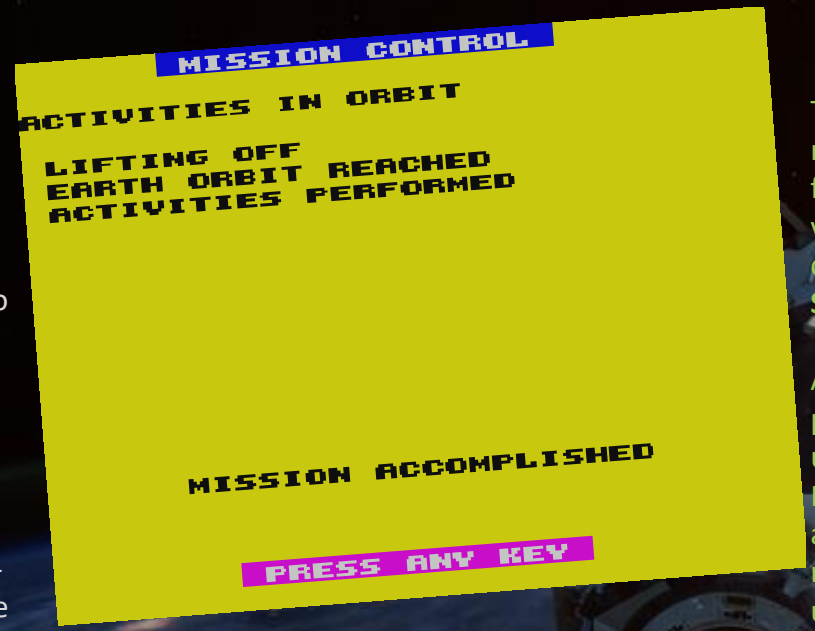
Seleccionando-se cada opção, logo são abertos novos menus, e é notável o grau de pormenor de informação



que Grussu colocou no jogo. Nota-se que estudou muito bem a lição e que andou a pesquisar todos os materiais e componentes que eram comuns no programa espacial russo e americano .

Tal como é habitual neste género de jogos, existe um recurso que é escasso: os fundos monetários. Assim, teremos que fazer uma gestão muito assertiva dos nossos fundos, tendo que se arranjar um equilíbrio entre aquilo que queremos fazer, e aquilo que podemos efectivamente fazer. Se gastamos demasiados fundos a pesquisar ou construir determinados componentes, vão nos faltar para outros. Não esquecendo que os pilotos necessitam também de formação, e que esta obviamente tem um custo. Se estes não estiverem devidamente treinados, corre-se o risco da missão acabar em tragédia.

Ad Lunam



Sempre que terminamos um turno (estes têm um período temporal de três meses), é-nos dado o relatório do andamento dos nossos projecto, incluindo a forma como as missões vão decorrendo, se foram bem-sucedidas, como no ecrã seguinte, ou se por outro lado, retumbaram em acidentes, por vezes com consequências mortais (sim, é possível os pilotos morrerem no cumprimento da missão). E no final de cada ano, o nosso Governo envia-nos também um pequeno relatório sobre o nosso desempenho, sendo-nos então alocados mais fundos, fundamentais para se continuar a avançar na corrida ao espaço.

Para se ter sucesso em Ad Lunam é necessário conhecer muito bem as características e funções de cada componente e de cada material (estão explicados no manual de nove páginas). Fazer-se uma pesquisa exaustiva é meio caminho andado para cumprirmos com a missão (e não estamos a falar apenas da opção 2 do menu inicial - "Research"). De facto, quem esteja a leste do programa espacial soviético e americano, além do manual que acompanha o jogo, deverá também recorrer um pouco à enciclopédia para se inteirar mais sobre a temática.

De qualquer forma, independentemente da "pesquisa" que se faça, o mais certo é nos primeiros jogos sermos arrasados pela potência adversária (aconselha-se a começar no nível mais fácil), e mesmo que isso não aconteça, antes de se conseguir atingir o limite temporal máximo, vamos ter que suar muito.

Mesmo não sendo este um jogo para todos, quem gosta do género vai considerá-lo como obrigatório. É um desafio tremendo, mas muito estimulante, e que nos vai exigir muitos dias de treino até conseguirmos começar a dominar todos os factores e podermos brilhar como as estrelas. Venham mais como este!

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Também o Spectrum Next se associou às festividades natalícias. Assim, além de na véspera de Natal se ter ficado a saber que o primeiro lote de computadores vai ser despachado no início de 2020, foi também oferecido um novo jogo relacionado com o tema: **Santa's Chimney Challenge!**.

A oferta vem da Paradise Games, que tem mais jogos para o Next em desenvolvimento, e não é mais que uma pequena brincadeira, na qual controlamos o Pai Natal, que a bordo do seu trenó, tem que acertar com as prendas nas chaminés. Exercício perfeito para a noite de consoada, de preferência já bem aviados com uns copos de tinto...



Woot! 2019



Já nos habituámos na época natalícia a ter a Woot! para ler (e jogar), e Dave Hughes voltou-nos a fazer a vontade. Assim, depois da Woot! 2016 (que nos deu a conhecer este magazine), Woot! 2017, que nos trouxe, entre outros, Sokob-XXX e Santos' Xmas Adventure, ambos de Dave Hughes, e finalmente a Woot! 2018, que incluía Buzzsaw (DIM SUN edition), SuperMoritz, AGD Compendium, Irmãos Feijoca (traduzido por nós para português), e a *demo* de Varina, chega a mais recente edição, bem a tempo da consoada de Natal.

A "revista" vem mais uma vez recheada de prendas boas, e vai levar bastante tempo até conseguirmos digerir tudo conveniente. A primeira parte não é mais que a introdução para o que se vai encontrar nos restantes capítulos do magazine, mas mesmo assim inclui *reviews* (uma delas da autoria do Rev. Stuart Campbell - Your Sinclair, outra de Alessandro Grussu), entrevistas loucas, um artigo sobre a Sinclair A-Bike e mais algumas efemérides. Com as teclas "O" e "P" poderemos ir avançando ou voltando atrás nas páginas.

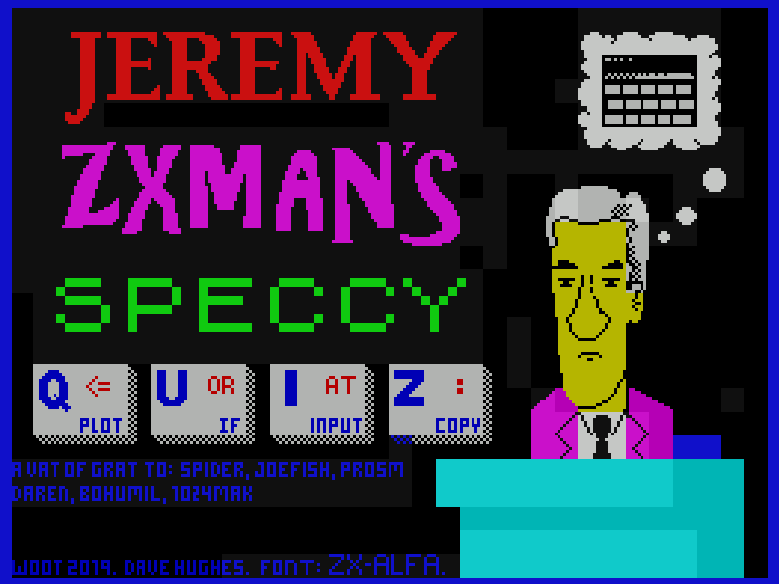


A segunda parte do magazine, Desert Island Screen$ remete-nos mais uma vez para os tempos da YS, quando convidavam os leitores a escolher uma selecção de jogos para levarem para um ilha deserta, assim como para os cartoons muito afamados dessa ilha. Inclui então dezenas de *cartoons* e pequenas histórias, qual delas a mais hilariante, recheadas de referência a heróis e vilões do Spectrum. Nota-se um humor cáustico que faria os Monty Python corar de vergonha. Fabuloso, é o mínimo que se pode dizer...

Woot! 2019

Chegamos então à terceira parte ansiando para ver que novas surpresas Dave Hughes e a sua equipa reservaram. Recriaram então um *quiz*, fazendo lembrar uma altura de final dos anos 80 em que todos os meses saiam novos jogos com a conversão de *shows* da televisão. O nome do jogo é Jeremy ZXman's Speccy, figura fictícia mas que não diferia muito das que apresentavam os concursos da época. São 75 perguntas relacionadas com o Spectrum, e vale a pena ir até ao fim, nem que seja para ver o sorriso de Jeremy.

Finalmente, a última parte da cassete contém os jogos e outros pequenos programas criados, não só por Dave Hughes, mas também por outras figuras bem conhecidas da cena Spectrum. Bob Fossil, AsteroideZX, Ivan ZX são nomes que regularmente vemos mencionando em Planeta Sinclair.



Mas não poderíamos deixar de puxar a brasa à nossa sardinha referindo então três jogos que iremos tratar à parte: **Sprouty**, do próprio Dave Hughes, que traduzimos para português, a nova aventura de **Moritz**, da equipa Team Moritz (que inclui Pedro Pimenta), e **Joe Blob** (cuidado com a entoação), de Ronan McEvoy, com ecrã de Andy Green e a remasterização por parte da Espectroteam, isto é, Filipe Veiga na programação, Pedro Pimenta na Música, Mário Viegas na concepção e arte, e eu, bem, eu aproveito-me dos créditos alheios. Brincadeiras à parte, vale a pena correr todos os programas, são horas e horas de divertimento que vão fazer as delícias nesta quadra natalícia...

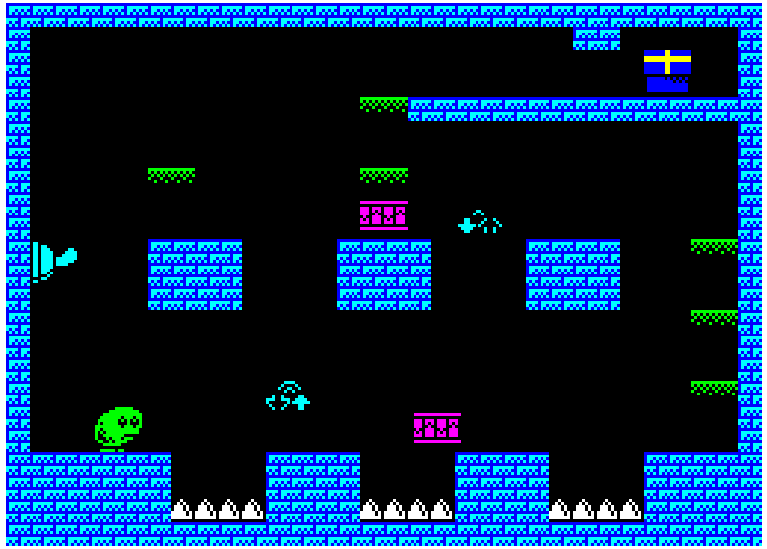
Quanto aos restantes programas, **5 Rings** é uma engraçada e assustadora aventura gráfica, **Chrismagic Dot** um jogo de habilidade a fazer lembrar alguns de Pete Cooke, **CracFac**, outro jogo que mete alguma habilidade pelo meio, **JSW 12 Room Mini**, tal como o nome indica, um mini Jet Set Willy criado pela Jet Set Willy and Manic Miner Community, **Papa Noel**, outra aventura gráfica, desta feita da autoria de IvanZX, **Sploids** é um original quebra-cabeças a exigir reacções rápidas, e finalmente, **The Day Before The Day the Earth Stood Still**, mais um divertido jogo de AsteroideZX, cativante como apenas os primeiros jogos em Basic conseguiam ser.

Sprouty

O magazine Woot! está de volta, e com ele trouxe um grelo aos saltos, ou para sermos mais precisos, uma Couve-de-Bruxelas aos saltos. Depois de no ano passado nos ter presenteado com os Bean Brothers, que foi traduzido para a nossa língua como os Irmãos Feijoca, temos agora nova prenda natalícia com direito a versão em português. E fazemos referência ao jogo dos feijões pois as parecenças são óbvias, pese embora este tenha elementos muito originais, também. Outra referência é B-Squared, um excelente quebra-cabeças de Paul Jenkinson.

Assumimos então a pele de Sprouty (metaforicamente falando), uma irrequieta Couve-de-Bruxelas que dá cambalhotas como o Dizzy e Monty. É Natal e estamos tão ansiosos por abrir as prendas que não conseguimos parar de saltar. Apenas quando estamos em movimento deixamos de pular, o que não é fácil. Não dizem que a ansiedade pode ser mortífera? Este é um bom exemplo, pois para conseguirmos activar os interruptores que abrem os portões onde se encontram as prendas, temos que evitar muitos obstáculos e inimigos, mas com tanta cambalhota, e mesmo o jogo tendo apenas duas teclas, esquerda e direita, a tarefa não é fácil...

Conforme repararam, demos bastante ênfase ao facto de Sprouty saltar, e isso tem uma razão de ser: a principal dificuldade em dominar-se o jogo é precisamente conseguir conciliar os movimentos e os saltos da couve. Não conseguimos que ela controle a sua ansiedade e fique quietinha por uns momentos, e com alguns dos inimigos a fazerem tangentes à nossa cabeça, um salto mal medido implica sumo de vegetais para a consoada.

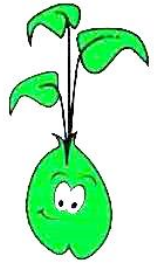


Outras das dificuldades tem a ver com as quedas. Sprouty pode cair de grandes alturas, mas se a queda for grande, esborracha-se no chão, e apesar de não passar para o lado de lá, fica atordoado durante uns momentos, o suficiente para levar com um inimigo em cima. Se isso acontece, podem contar com mais batido de vegetais.

Assim, estamos perante um exercício de reflexos e precisão, pois temos que medir o *timing* exacto para dar o salto, fundamental para se conseguir ultrapassar a maioria dos inimigos. Um truque bastante útil é utilizar as plataformas fixas como pontos de apoio, isto é, estacionar mesmo por baixo delas. Apesar de irmos dando cabeçadas na plataforma (atenção que nem todas são inteiramente sólidas), pelo menos consegue-se controlar os saltos de Sprouty e temporizar os próximos passos.



O jogo não é muito grande, são apenas 18 níveis. Os primeiros são relativamente fáceis de serem ultrapassados, mas à medida que se vai avançando, vamos encontrar mais dificuldades. Não só os usuais inimigos, que seguem um padrão de movimento regular, mas alguns projécteis que são activados assim que accionamos a alavanca que abre o portão. Conseguir fugir a todos os inimigos, não tendo na maior parte das vezes a possibilidade sequer de parar para respirar (por causa dos saltos), torna-o um exercício com grau de frustração semelhante a alguns dos níveis de Manic Miner (um dos principais inspiradores de Sprouty e, da generalidade dos jogos de Dave Hughes).



Gráficos e uma melodia engraçadas (no modo 128K), contribuem para aumentar a atractividade de Sprouty, ideal para ser jogado na noite de Natal, preferencialmente depois de termos vistos as prendas. Doutra forma corremos o risco de deixar passar a hora da consoada, tal o vício que nos provoca.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

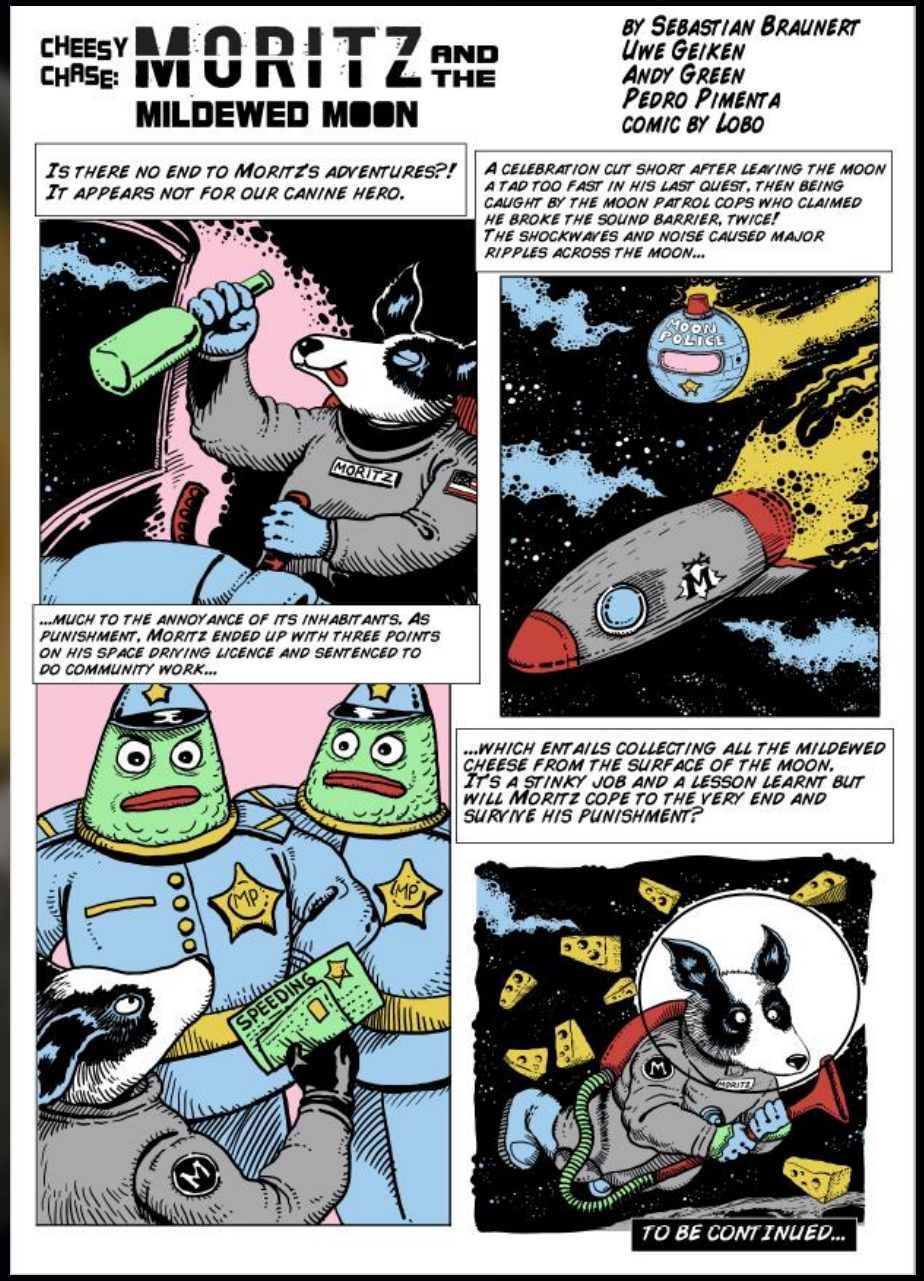
Cheesy Chase: Moritz and the Mildewed Moon



Um dos mini-jogos a aparecer na edição mais recente da Woot! tem Moritz como personagem principal. E é incrível como este canito, que já faz parte da família do Spectrum, e que em tempos foi entrevistado por Planeta Sinclair, consegue sempre meter-se nas maiores embrulhadas. Cabe a nós resolvê-las, coisa que fazemos sempre com muito gosto. Mas vamos à história desta personagem (real) celebrizada por Sebastian Braunert...

As aventuras de Moritz não têm fim?! Aparentemente não, pois estava ainda a comemorar o sucesso da sua última missão à Lua, ultrapassando o limite de velocidade permitido no espaço, quando foi apanhado pelo radar. E não apenas uma, foram duas as vezes que quebrou a barreira do som, tendo provocado claros aborrecimentos aos habitantes do nosso satélite com as ondas de choque e ruído daí resultantes. A patrulha da Lua é que não esteve com meias medidas e levou-o a tribunal, tendo Moritz, como punição, perdido três pontos na sua carteira de motorista espacial e condenado a fazer trabalho comunitário, recolhendo todo o queijo bolorento da superfície da lua. É um trabalho duro e uma lição de vida, conseguirá Moritz sobreviver à punição?

Cheesy Chase tem vários pontos de contacto com Sprouty: é que tal como nesse jogo, apenas existem duas teclas (esquerda e direita), além de que o nosso personagem também está sempre aos saltos. No entanto, mesmo sendo um típico jogo de plataformas, a concepção é substancialmente diferente. Assim, ao invés de andarmos a activar interruptores para chegar à desejada prenda, Moritz tem que conseguir recolher todo o queijo que se encontra nos diversos cenários,



Cheesy Chase: Moritz and the Mildewed Moon

muitas vezes nos pontos mais recônditos. Só apenas após saciar a sua gulodice (presumimos que quando recolhe o queijo bolorento, não resiste a comê-lo), e nos pouco mais de 15 ecrãs que compões este mini-jogo, é que consegue livrar-se de uma longa e inglória estadia na prisão.

A mecânica desta nova aventura de Moritz não é substancialmente diferente do primeiro jogo, lançado já no distante 2017. No entanto nota-se claramente a evolução de Sebastian Braunert, agora acompanhado de uma verdadeira equipa, a Team Moritz, pois além desse, tem como membros permanentes Uwe Geiken, Lobo, Andy Green e Pedro Pimenta. Como consequência, além da própria afinação do grau de dificuldade dos seus jogos, aumentando a jogabilidade (e aqui o mérito vai por inteiro para Sebastian), os *sprites*, cenários, ecrãs de carregamento e a própria música têm agora um ar muito mais profissional. Não nos enganámos quando dissemos que a estreia de Moritz abria boas expectativas para os jogos seguintes do seu autor.



Cada um dos cenários apresenta várias plataformas e inimigos que têm que ser negociados. Como Moritz está sempre a pular, a grande dificuldade é conseguir temporizar e escolher o local de salto, por forma a conseguir-se ultrapassar os inimigos, que se deslocam em padrões regulares. Quem já experimentou Sprouty, vai perceber imediatamente o que queremos dizer, pois a mecânica é a mesma. E aliás, a experiência que adquirimos no outro jogo será importante para este e vice-versa.

Mais uma vez Sebastian muniu-se de uma ferramenta para o ajudar na concepção do seu jogo, neste caso o Platform Game Designer (no ecrã ao lado podem ver a referência ao motor). Apesar de não permitir criar desafios muito longos, até pela memória disponível, apresenta uma flexibilidade muito interessante, incentivando mesmo a quem não perceba por ai além de programação, que possa desenvolver as suas ideias de forma rápida e intuitiva.

Os gráficos são também interessantes, apresentando Moritz, desta vez, um fato espacial, permitindo-lhe respirar na superfície da lua, que por coincidência apresenta o formato e coloração de um enorme queijo Emmental (yum). A música, da responsabilidade de Pedro Pimenta (que muito nos orgulhamos de ter como colaborador neste blogue), é bastante atractiva, contribuindo para uma experiência agradável.

Cheesy Chase termina-se rápido, é verdade, mas também apenas se pretendia criar um mini-jogo, sendo o ideal para acompanhar a noite de consoada, tenham, ou não, queijo na ementa. Estão assim convidados a ajudar Moritz (mais uma vez) a livrar-se de sarilhos...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Moon and the Pirates

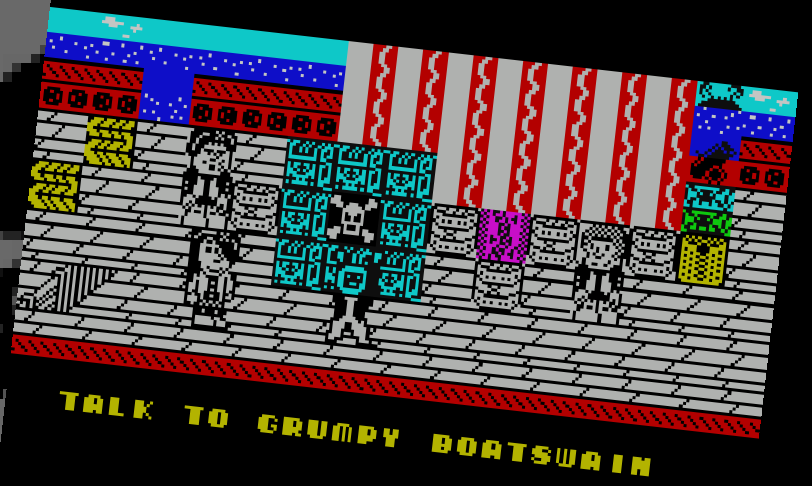


Quando IADVD lançou Moon's Fandom Festival há cerca de quatro meses, elogiámo-lo bastante por ter conseguido fazer algo novo com o motor MK1, que não os habituais jogos de plataformas. Surge agora a sequela, e apesar do interface gráfico ter sido optimizado, assim como terem sido feitas melhorias nalguns aspectos que apresentavam alguns problemas, nomeadamente a aleatoriedade da informação recebida, perdeu-se um factor importante: a originalidade. Isto para dizer que quem experimentou e gostou do primeiro episódio da saga de Moon, como foi o nosso caso, continua a ter amplos motivos de interesse para levar o jogo até ao fim. Os restantes, não será com Moon and the Pirates que irão mudar de ideias.

O autor também disponibiliza um muito informativo manual que nos permite desde logo enquadrarmo-nos no modo de funcionamento do jogo, bem como dar a conhecer a sua história. Ficamos assim a saber que após os eventos no Festival Fandom de Petunia Town, Moon pegou nos lucros da venda dos jogos e comprou uma pastilha elástica. Mas essa vinha com prémio: uma viagem para as ilhas do Caribe. Depois de apanhar o vôo para lá, tomou o *ferry* para a pequena e desconhecida Ilha dos Cocos. Lá chegando foram-lhe oferecidas duas opções, um refrescante passeio num barco "Banana", ou visitar um galeão pirata. Claro que a moça é aventureira e não pensou duas vezes, tendo escolhido este último. O problema é que os piratas eram verdadeiros e prenderam-na. Para conseguir escapar do galeão tem que ganhar a confiança desses, convencendo-os a dar cada um deles uma chave que permite abrir a arca do tesouro e recolher o bilhete para a liberdade.

O ponto-chave do jogo, tal como no primeiro episódio, é conhecer cada uma das personagens que intervêm na história. Cada um tem expectativas e necessidades diferentes, e só após Moon aplacar todos os seus desejos e entregar-lhe o objecto preferido de cada, é que estes libertam o item que Moon precisa para abrir a arca. Vamos então ver quem são essas personagens:

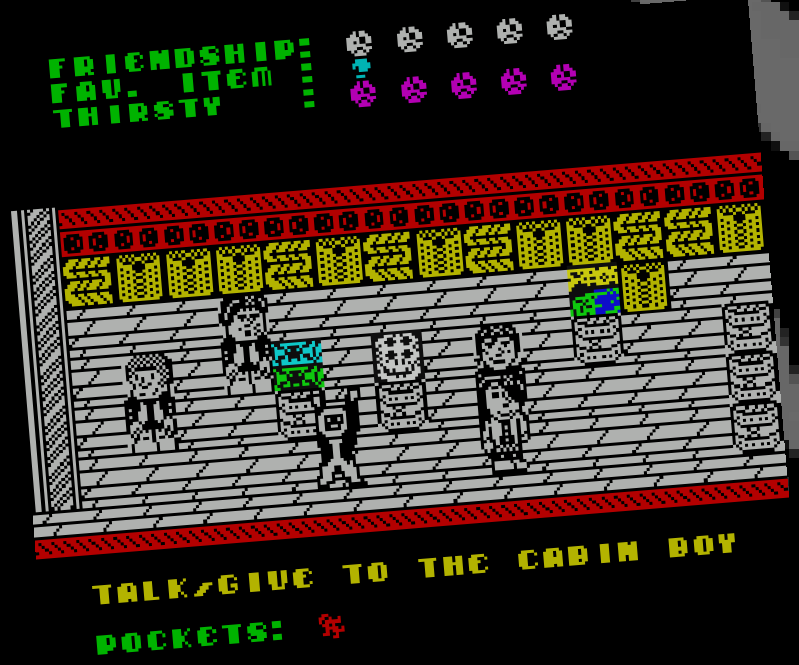
- Captain Socks: o Capitão do navio, ganancioso por ouro como qualquer pirata que se preze.
- The Voodoo priestess: guia espiritual do navio e especialista em poções e mezinhas caseiras.
- The Cook: por alguma razão tem um ovo mexido na cabeça e para cozinheiro desconhece muitas receitas.
- The Bored Buccaneer: o corsário encontra-se entediado e procura algo para fazer, se bem que a sua noção de divertimento seja um pouco invulgar.
- The Zombie Lookout: apesar de ser muito bom observador, ainda não descobriu que é um zombie verdadeiro.



Moon and the Pirates

- The Cabin Boy: o grumete que procura afirmar-se perante os outros piratas.
- Seadog e o Grumpy Boatswain: estão em toda a parte e dão informação muito útil sobre os piratas.

A mecânica de jogo é assim em tudo igual a Moon's Fandom Festival. Os locais é que são obviamente diferentes, pois estamos agora a bordo de um galeão, que podemos percorrer livremente, desde o porão, até ao cesto da gávea. E tal como no primeiro, alguns dos locais apenas podem ser acedidos depois de termos um certo objecto em nosso poder, como é o caso da Ilha dos Cocos (dica: os remos servem para alguma coisa).



De resto, temos que ir cumprindo com as diferentes tarefas para conseguirmos ganhar o respeito dos piratas. É fundamental ler os diários de bordo e os mapas de tesouro, assim como falar com o Seadog e o Grumpy Boatswain, única forma de conseguirmos recolher os pedaços de informação que depois podem ser utilizados como moeda de troca perante os restantes membros da tripulação. Os elementos com os quais podemos interagir vão sendo assinalados sempre que passamos à sua frente, e a informação vai aparecendo em *scroll* quando clicamos sobre eles. Método mais simples não podia haver...

É também fundamental procurar o objecto especial de cada um dos elementos, e esses encontram-se escondidos nos baús e cestas que se encontram quer no navio, quer na Ilha dos Cocos. No entanto apenas poderemos ter em qualquer momento três objectos de cada vez, assim como cinco pedaços de informação. Se recolhemos algo novo, irá substituir o mais antigo, pelo que é aconselhável experimentar tudo o que recolhemos com os elementos da tripulação, antes que a informação ou objecto seja substituído por um novo. Mas cuidado, pois a informação errada tende a enraivecer os piratas...

O interface utilizado por IADVD é talvez o melhor deste jogo, pois rapidamente se consegue "entrar" na acção. Apesar de ser uma aventura gráfica, não é demasiado complexa nem sequer é necessário ler um manual de 200 páginas para se conseguir avançar, como acontece com algumas outras. E mais tarde ou mais cedo a solução vai-se desenhando de forma natural à nossa frente, sendo apenas necessário um pouco de persistência. Quem jogou a primeira parte, sabe exactamente aquilo que queremos dizer com isto.

Moon and the Pirates não é assim um jogo para todos. Quem estiver à espera de encontrar uma aventura de arcada imediata ou semelhante às do famoso ovo, não irá seguramente ter paciência para chegar ao fim. No entanto, se o que procuram é algo mais cerebral, pausado, com gráficos interessantes, com o som típico do La Churrera, então irão com certeza gostar deste segundo episódio da saga de Moon. Não sendo deslumbrante, e faltando agora aquele toque de originalidade que tanto cativou no primeiro episódio, consegue manter o interesse até ao fim.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Crowley World Tour

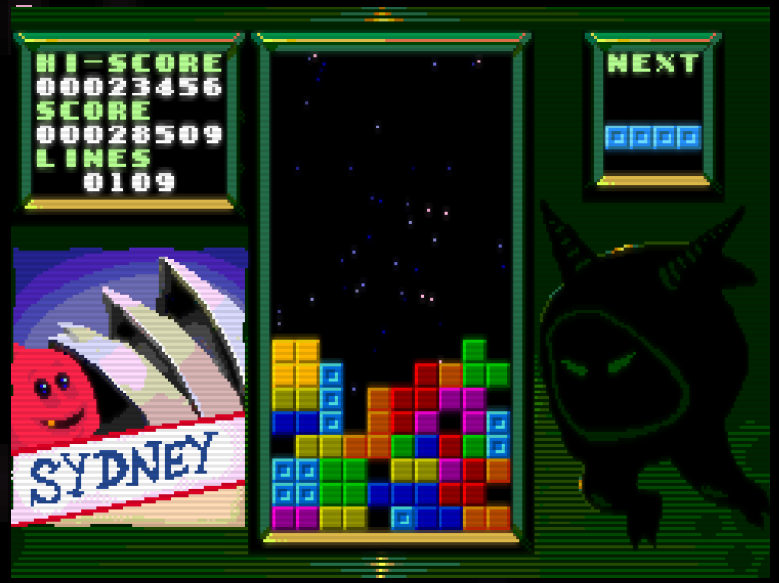


Crowley World Tour é um *clone* de Tetris, mas que apresenta algumas novidades. A primeira são os três modos de jogo. No modo "World Tour" tentamos passar por vários países, que representam os diversos níveis. Sempre que passamos um nível (depois de eliminarmos um número pré-determinado de linhas), a velocidade aumenta, tal e qual como no original. Passamos por Moscovo, Paris, Londres, Banguecoque, Rio de Janeiro, Nova Iorque, Tóquio, Kuwait, Sidney e Pequim. Curioso que cada país tenha uma música diferente.

O modo "Endless" é, tal como o nome indica, interminável, tal e qual o original. E finalmente, o modo "Challenge" é outra novidade. Assim, em cada nível aparecem blocos de uma cor diferente (transparentes), sendo o único objectivo eliminá-los. Só então se consegue passar ao nível seguinte.

Outras novidades são os vários estilos de peças e até uma ajuda extra (se essa opção for escolhida): o fantasma da peça que vamos colocar, aparecer na posição actual. Por um lado conseguimos visualizar o local onde as peças caem, por outro, poderá levar a alguma confusão, e não raras vezes pensamos que estamos a mexer a peça fantasma, em vez da "real".

Com tanta opção, apenas sentimos falta de uma coisa: o modo de dois jogadores em simultâneo. Seria seguramente interessante termos a possibilidade de jogar contra um companheiro humano.



De resto, a jogabilidade é aquela que já se conhece do Tetris. Quem gosta desse género de jogos, irá adorar Crowley World Tour. Os gráficos são interessantes (obra de Lobo, do Team Moritz), a música excelente, e a possibilidade de ter vários tipos de desafios é garantia de entretenimento para muito tempo.

Também não é Crawley World Tour que vai demonstrar todas as capacidades do novo computador, mas também não seria esse o objectivo, tal como Nextoid!, quando saiu, não o foi. O conceito é praticamente o mesmo, no fundo, Michael Ware e Jim Bagley foram criando algumas brincadeiras extra enquanto o Spectrum Next esteve em desenvolvimento, que sendo gratuitas e saindo na altura em que saiu, contribui para alegrar ainda mais a quadra natalícia. E já que falamos de Nextoid!, quem ainda não o experimentou, deverá fazê-lo, convém relembrar que tem níveis criados por nós, é gratuito, e que terá edição física em 2020.

Crowley World Tour poderá ser jogado na máquina real ou em emuladores como o Cspect. Mas cuidado, é um vício terrível...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

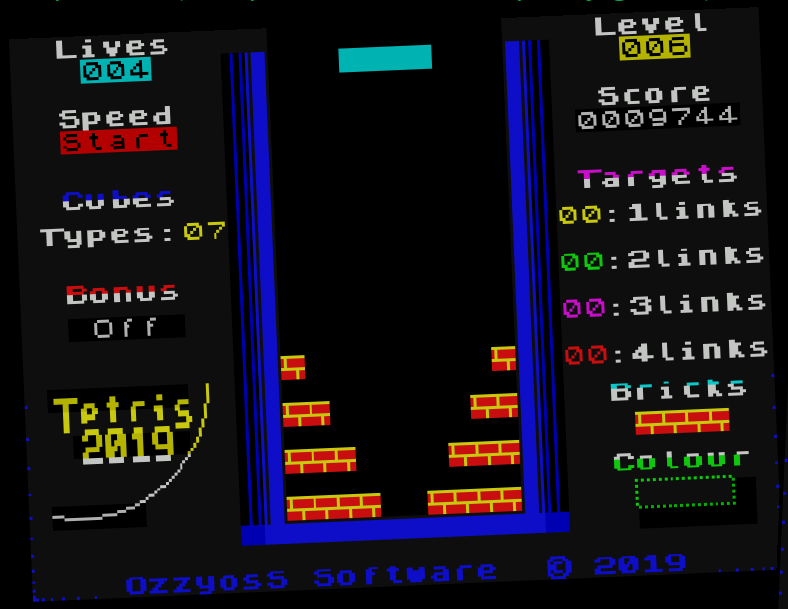
8

Tetris 2019

Curioso que mesmo antes do ano de 2019 findar, tenham aparecido dois *clones* do Tetris. Primeiro Crowley World Tour, para o Spectrum Next, depois Tetris 2019, para o 48 K (ou para o 128K, se quiserem musica e efeitos sonoros). Foi criado por Matin Daniel, programador que vem da República Checa e que era até agora, para nós, um perfeito desconhecido.

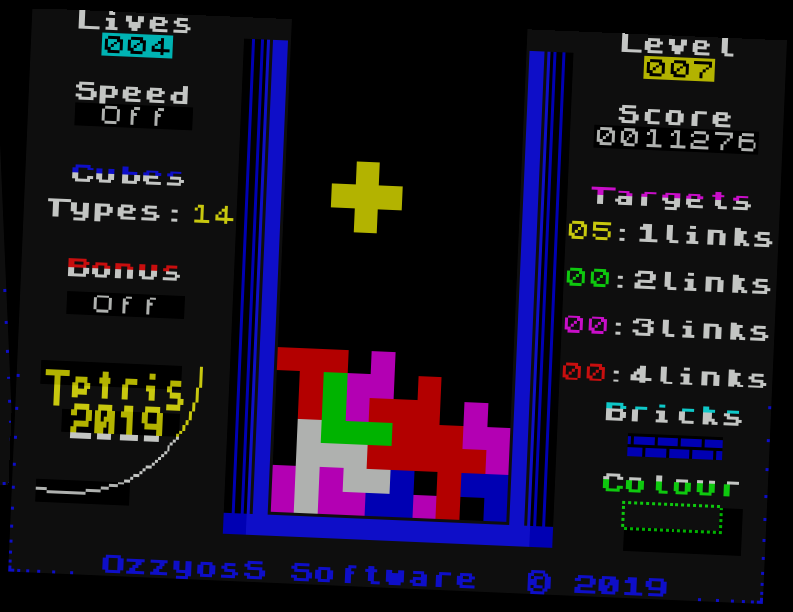
Clones para o Tetris há também aos montes, daí que Matin quisesse incorporar algumas *nuances* novas. Assim, se ao nível dos cenários nada há a assinalar, o jogo desenrola-se na parte central, com as informações relevantes do lado esquerdo e direito, ao nível das cores existem novidades. Enquanto no Tetris original, a cada peça correspondia uma, e uma só cor, nesta versão as cores são aleatórias. Por um lado dá um maior colorido ao tabuleiro, por outro, perdemos a possibilidade de identificar as peças pela cor, o que acontecia habitualmente com duas delas. Mas nada a que uma pessoa não se habitue, obviamente.

Os níveis apresentam também algumas diferenças. Existem objectivos para serem cumpridos antes de se conseguir avançar de nível, e que estão espelhados à direita do tabuleiro central, como por exemplo o número e o tipo de linhas que é necessário remover, ou o tipo de peças que têm que ser eliminadas (tijolos, etc.). Outra informação relevante também é dada, como o número de vidas e bónus. Aliás, o número de vidas é mais uma das novidades, pois se enchermos o tabuleiro com peças, perde-se uma vida e avança-se para o nível seguinte. Apenas se perde o jogo quando se esgotam as vidas. Também existem peças de formato diferente do habitual em alguns dos níveis. Assim, em vez de serem constituídas apenas por quatro blocos, são constituídas por cinco ("Petris"), dificultando bastante a tarefa nos níveis em que aparecem (em apenas 10% dos 100 que o jogo tem).



O autor pensou ainda adicionar um editor de níveis, mas por falta de tempo (queria lançar Tetris 2019 ainda nesse ano), não desenvolveu essa opção. Quem sabe o faça em Tetris 2020, pois irá fazer prolongar a vida útil do jogo. As únicas opções que sentimos alguma falta é o modo de dois jogadores, que alguns dos *clones* de Tetris incorporam, mas especialmente a possibilidade de quando se faz descer a peça automaticamente (opção muito utilizada por todos), poder movê-la ao mesmo tempo. Como esta opção não é possível, apenas fazemos a peça cair, quando estamos seguros da sua posição.

De qualquer forma, estas lacunas são apenas pequenos pormenores que não desviam daquilo que são os factores fundamentais para tornar Tetris interessante. A jogabilidade é bastante boa, com opção de escolha do nível de dificuldade, os gráficos e sons são funcionais, e as pequenas novidades irão fazer com que quem gosta do género, olhe para Tetris 2019 com agrado. A quem Tetris não diz nada, então este será apenas mais um *clone*...



Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Jogo do Ano

Não foi tarefa fácil escolher o melhor jogo de 2019. No início do ano, graças à competição ZX-DEV-MIA-Remakes, apareceram jogos com uma qualidade espantosa. Depois, no final do ano, a competição Yandex Retro Games Battle 2019 repetiu a dose. Nem nos nossos melhores sonhos poderíamos imaginar que iríamos em 2019, quase 30 anos depois de terem feito o funeral antecipado ao Spectrum, iríamos continuar a ter jogos de grande qualidade e que teriam sido verdadeiros sucessos nos anos 80.

Durante o ano destacaram-se dois jogos vindos da Rússia, verdadeiros portentos técnicos: Aliens: Neoplasma e Valley of Rains. Qualquer um deles poderia ser considerado o Jogo do Ano. Aliás, para sermos inteiramente justos, deveriam ambos ter o lugar mais alto do pódio. Como não é possível, tivemos que fazer a nossa opção, conscientes que estamos sujeitos a críticas. Independentemente disto, qualquer um dos que ficaram nos 10 primeiros são de excelência, e mais uma vez encontramos aventuras de texto no lote.

Muitos mais poderíamos colocar na lista, casos de Laetitia, Sophia 2, Manic Pietro, Mr. Do!, Yazzie, Dirty Dozer, etc., etc., sendo revelador da dificuldade que tivemos neste ano em fazer a escolha (dai também a termos ampliado para 10 jogos, em vez dos habituais 5). Mas sem mais delongas…

Jogo do Ano 2019 para Planeta Sinclair

1º Valley of Rains
2º Aliens: Neoplasma
3º Redshift
4º Gluf
5º Níxy and the Seeds of Doom
6º The House on the Other Side of the Storm
7º Tiki Taca
8º Space Monsters Meet the Hardy
9º Booty: the Remake
10º Eight Feet Under









Para 2020…



The Witch foi o último dos jogos a entrar na competição ZX-DEV-MIA-Remakes. O seu autor, Manu, teve alguns contratempos de última hora com a música, e com o acordo dos organizadores da competição, não disponibilizou imediatamente o jogo pela comunidade. Não obstante, os juízes receberam uma versão provisória, entrando assim a concurso, mesmo que partindo em desvantagem, que depois se reflectiu no resultado final..

Tirando este contratempo do som, The Witch estava finalizado, é um verdadeiro *remake*, e logo de um dos clássicos do Spectrum, Cauldron de 1985.

A história e objectivos são em tudo idênticos ao original. Assumimos então o papel da bruxa que tem que procurar na superfície as quatro chaves que permitem abrir as portas do submundo, representadas por casas. Ai, terá que procurar os ingredientes que depois irá colocar no caldeirão, para poder conceber o feitiço que vai livrar a maldade do Mundo.

Tivemos oportunidade de experimentar o jogo e não sabemos o que entretanto se passou ou porque Manu resolveu adiar o seu lançamento. Pelo que vimos, e fomos até ao fim, não perde em relação a Cauldron, embora Manu pudesse ter sido um pouco mais ambicioso. Ainda por cima estando tão próximo do seu fim, fará todo o sentido que venha a ter um lançamento oficial em 2020. De certeza que não faltará alguém que possa dar uma mãozinha a Manu e fornecer-lhe a melodia e os efeitos sonoros que estão em falta…



Aleisha Cuff começou no início do ano a trabalhar num mini-jogo em tons apocalípticos, **Tiny Apocalipse**. Inclusive disponibilizou algumas *demos*, aproveitando para auscultar a comunidade. No entanto, até final do ano pouco mais se ouviu falar deste jogo.

Em Tiny Apocalipse assumimos o papel de um sobrevivente de um surto de mutacionismo, que tornou os humanos em perigosos mortos-vivos carnívoros. Começamos desarmados, mas ao longo de um labirinto de salas temos que encontrar armas, chaves de acesso para os níveis seguintes e fugir dos mortos-vivos, que assumem três diferentes formas. Destaque para um engenhoso sistema criado por Aleisha que permite que à medida que vamos matando os inimigos com as armas, a nossa pontaria melhore.

Esperemos então que Aleisha tenha ânimo para o terminar em 2020, uma vez que parece já estar numa fase muito próxima da final.



Para 2020...

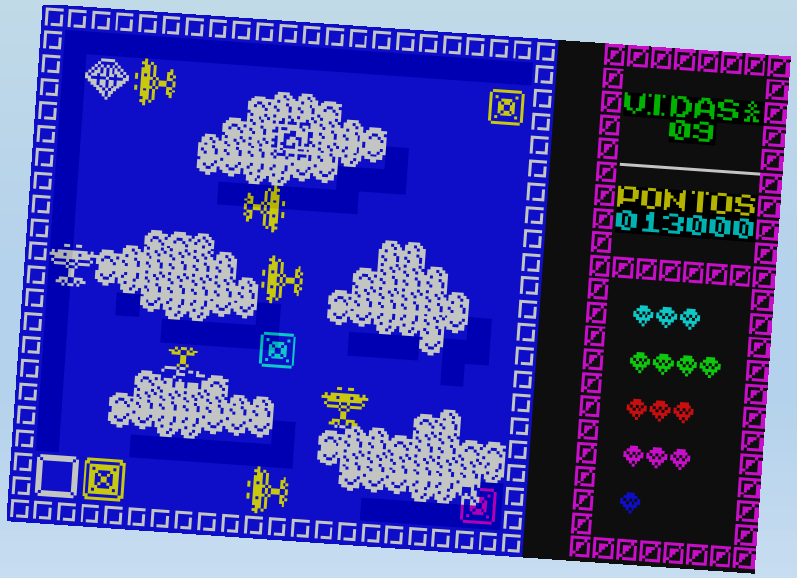


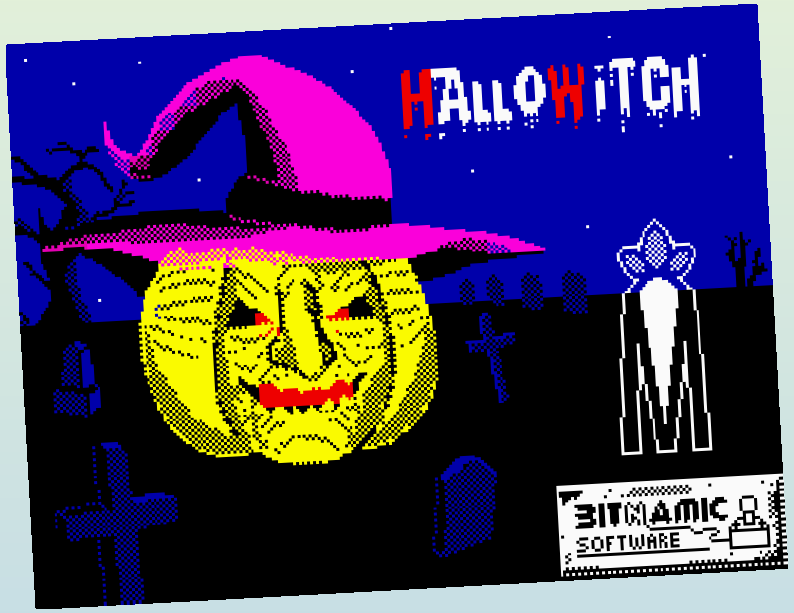
Infelizmente, com todos os afazeres que a equipa da Espectro tem tido ultimamente, o lançamento da revista foi sendo adiado, sendo seguro que sairá em 2020. Juntamente com a revista sairá então este jogo, que já se encontra completo há bastantes meses.

Criado com recurso ao Arcade Game Designer, coloca o jogador na pele do André. Os cenários desenrolam-se no mar, terra, ar e até no espaço sideral. Não é assim de estranhar vê-lo a nadar a grade velocidade, conduzir um buggy, pilotar um avião e até uma pequena nave espacial. Mas sempre com muitos inimigos que o tentam impedir, desde peixes, carros, aviões e até a uma nave espacial que o tenta atingir com os seus *lasers*.

São 19 níveis de pura adrenalina que estarão disponíveis para o público brevemente.

No final de 2018 lançámos um repto ao Jaime Grilo, o de ter um jogo original na próxima cassete da Espectro. Depois do sucesso da primeira *cover tape*, que incluía três jogos de Einar Saukas, sendo um deles exclusivo da revista (Pixel Quest Zero) e um outro, também exclusivo, Varina, criado pela Espectroteam (Filipe Veiga, Pedro Pimenta, Mário Viegas e André Leão), o passo mais lógico seria lançar uma nova edição. O Jaime prontamente aceitou e meteu mãos à obra. Deu-lhe também o nome de **Restless André**, magnífica homenagem ao fundador de Planeta Sinclair.





Da recém-criada Bitnamic Software, estão previstos vários lançamentos para 2020. Um dos que se encontra em estado mais avançado é **Hallowitch**, Aventura de texto / gráfica com uma Temática de horror, como aliá o título já o deixa antever.

Hallowitch está a ser desenvolvido por Robson França e esposa e tem algumas características que o vão fazer distinguir-se dos restantes lançamentos do género. Assim, os gráficos serão animados, consoante as acções tomadas durante o decurso do jogo. Não é muito frequente isto acontecer, estando a ser um dos lançamentos mais aguardados do ano.

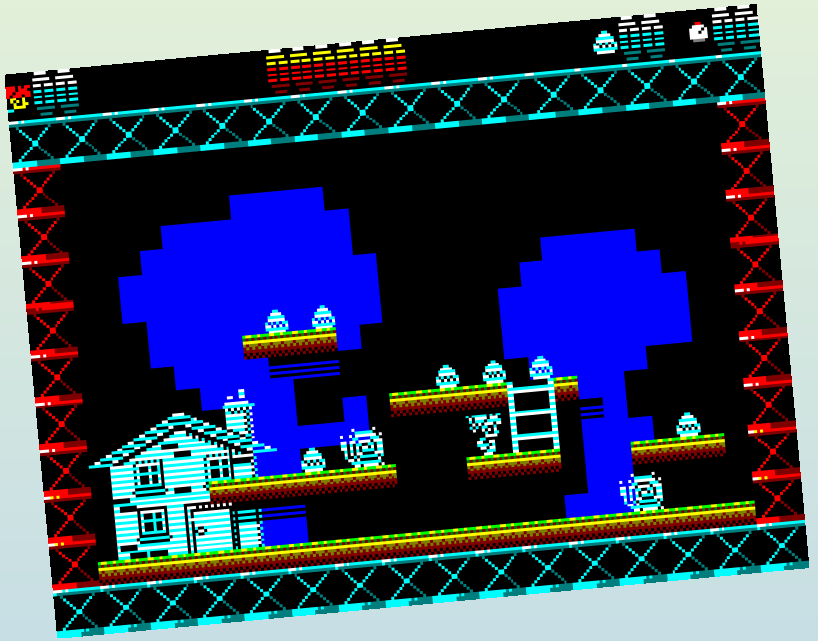
Outra novidade é o jogo estar previsto sair para o ZX Spectrum, mas também para o MSX, plataforma que também ganhou muito impulso nos dois últimos anos.

Para 2020...



Nas palavras do criador do projeto, o paulista Ricardo Nunes, ainda há muito a fazer: "*Convido todos a conferir e experimentar o novo jogo caseiro que estou desenvolvendo há um bom tempo já. A proposta não é das mais populares. Porém, não quis tentar fazer nem um platformer nem um shoot'em'up. Então, o jogo é isométrico e com "Colour Clash" no modo padrão, mas há a opção de apresentação monocromática pra quem não quiser ficar 'vesgo'. Para quem é do ramo, vai ser óbvio saber de onde veio a música tema da abertura*".

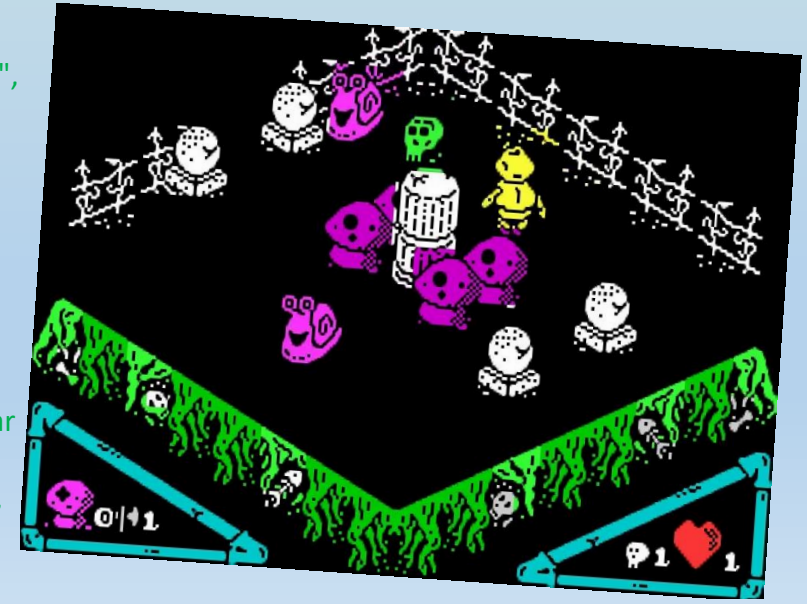
Quando pronto, o autor disponibilizará também o código fonte e todos os recursos (ficheiros de *sprite*, por exemplo), publicados como projeto *open source* no repositório do Github. Somente nessa altura o ficheiro .tap da versão *alpha* ficará disponível na pasta "build". Projecto bastante prometedor e original para 2020, dizemos nós.



Zoinho, que na gíria no Brasil significa "olho pequeno", é um jogo em produção nesse país, para, esperamos nós, ser lançado em 2020.

Pelas imagens já disponibilizadas facilmente se percebe onde se inspira, seguindo fielmente a linha dos clássicos isométricos da Ultimate Play The Game, tais como Knight Lore e Nightshade.

Zoinho é uma personagem estranha, devendo explorar todo o mapa de jogo, evitando inimigos tão variados como tubarões, lesmas, serras, esqueletos e pegadas, apanhar objetos e resolver o misterioso enigma.



Mas também no panorama nacional existem jogos a serem preparados. O próximo ainda está envolto em bastante secretismo e não iremos revelar muitos pormenores, mas acreditamos que 2020 possa ser o ano de lançamento do mesmo.

Zezito and the Deadly Snails é para já o nome, se provisório ou final, não o sabemos ainda, mas vai apresentar algumas novidades, a principal o de estar a ser desenvolvido com o TC 2048 em mente, porventura usufruindo das capacidades gráficas melhoradas desse computador, o que para nós é motivo de grande contentamento e ao qual seguramente iremos dar grande destaque quando for lançado.

Façamos força para que saia em breve…

Para 2020…

A editora Sequentia Soft, responsável pelas aventuras de texto Una Bruma en Stratford e El Mosquetero de la Reina, tem um catálogo recheado para 2020.

Em primeiro lugar **Peplum**, jogo de plataformas baseado nos rituais gregos. O jogo já se encontra terminado e poderá sair a qualquer momento.

Quanto a **Una Bruma en Stratford**, está prometido pelos autores uma versão estendida para o 128K, com capítulos adicionais, que será alvo de edição física, pois a versão já disponibilizada apenas contém o primeiro tomo.

El Mosquetero de la Reina irá ter o segundo capítulo. Ainda apenas agora foi iniciado, mas espera-se que esteja terminado no decurso de 2020. Para 128K, apenas.

Um outro título prometedor é **El Sobresaliente del Alumno Vicente**. Estaremos perante um misto de livro e jogo, no qual temos que construir a nossa própria aventura. Destinado aos 48K.

De **Elvira: Xpectrums & Phamtapes** é que ainda se sabe pouco. O jogo também ainda mal está começado, no entanto sabe-se que iremos estar perante uma aventura isométrica em 3D e que se destina ao computadores com 48K de memória.







La Fuga de Logan ZX é mais uma aventura de texto a ser preparada por esta editora, especializada neste tipo de jogos. Em castelhano, nesta fase, mas se o *feedback* for favorável, talvez possamos ver alguns destes jogos traduzidos para inglês.

Outro jogo a ser preparado, este numa fase um pouco mais adiantada, é **Alex Kidd**. O jogo terá algumas semelhanças com Peplum, uma vez que utilizam ambos o motor Arcade Game Designer (e ambos são *platformers*).

Finalmente, o último jogo em desenvolvimento é **El Rescate del Talisman**, nova aventura de texto em castelhano, destinado ao 128K, e quem sabe, possa vir a ter a tradução para inglês.

Para 2020...



Depois do ilustre Manic Prieto lançado durante 2019, Cristián González tomou-lhe o gosto e prepara-se para lançar novo *remake* de um clássico dos anos oitenta: **Nam-Cap**. Se lerem de trás para a frente, percebem logo do que se trata: Pac-Man, pois claro.

A meio do ano tivemos acesso a uma *demo* e daquilo que vimos agradou-nos sobremaneira. Ainda com som provisório, que é o último aspecto que o autor está a desenvolver, mas a jogabilidade já se mostra excelente, digna herdeira de um jogo que fez sucesso nas *arcade*, e que ainda hoje é um óptimo chamariz para trazer a nova geração ao universo dos videojogos.

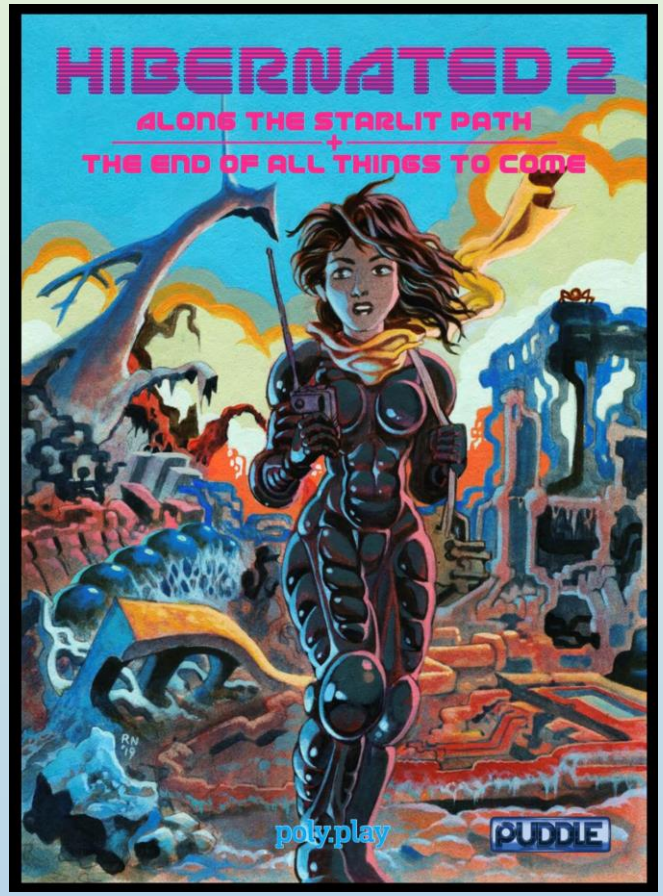
Os gráficos, embora simples, são muito coloridos e claros, como se pode ver no ecrã ao lado. Parece mesmo que que estamos numa verdadeira máquina de arcada, com a vantagem de não sermos obrigados a gastar moedas.

Tudo se conjuga assim para que este seja um dos grandes lançamentos de 2020.

Mas González está também a trabalhar na conversão de **Rescuing ORC**, embora neste caso esteja numa fase bastante mais atrasada. Para isso está a usar o motor "Chimuelo", como forma de conseguir conjugar com o *software* z88dk Nirvana, entre outros.

A *demo* que experimentámos, apesar de ainda ter apena sum ecrã, deixou-nos com água na boca para a conversão que ai vem.





Após o inesperado sucesso que foi Hibernated, lançado em 2018, e uns meses depois Eight Feet Under, sem dívida uma das melhores aventuras de texto de 2019, Stefan Vogt já está a trabalhar na sequela: **Hibernated 2**, bem como em **The Curse of Rabenstein**. Poderemos assim contar com mais aventuras em tons *sci-fi* e *gore*, e a avaliar pela capa de Hibernated 2, com ambiente apocalíptico. Mas se mantiver o nível da primeira, será de certeza mais um sério candidato a vencer o galardão de aventura do ano.

Para 2020...



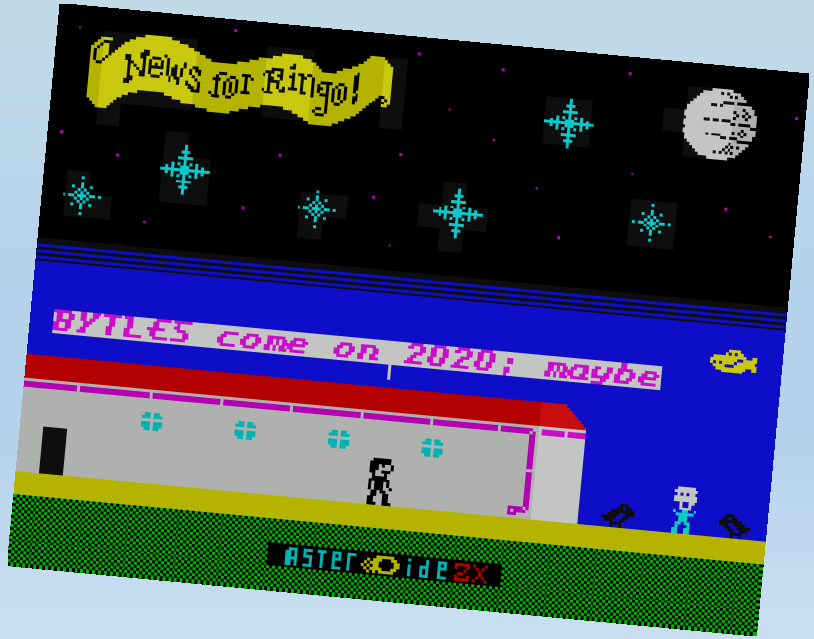
Está em desenvolvimento mais uma *aventura conversacional*, como *nuestros hermanos* chamam às aventuras de texto. terá uma temática *sci-fi* e é o *remake* de Rescate, jogo de 1989 que participou no Concurso de Aventuras da MicroHobby.

Neste momento o primeiro episódio está quase terminado, quem sabe tenhamos o prazer de o ver ainda em 2019, para fazer jus ao título.

O jogo será chamado de **Rescate 2019** e tem direito a edição física. Veremos se virá a ser traduzido

AsteroideZX já nos habituou, com o seu curso de Basic, a disponibilizar pequenos programas nessa linguagem. Alguns são verdadeiros jogos e bastante atractivos, como foi o caso de Cosmito en Imperio Cobra, apenas para referir aquele que foi mais do nosso agrado. E mais recentemente entrou também na competição Bytemaniacos (BASIC 2020) com Mini Battle Tank, em parceria com Tomás Pérez. Os resultados dessa competição apenas irão sair em 2020, mas não será de espantar que fique bem classificado.

através do seu projecto, acessível na sua página, e apesar de uma pequena pausa que sabática que AsteroideZX vai fazer, continuará a lançar novos conteúdos no próximo ano. E um deles até já está pré-anunciado: **The Bytles**. Ainda não sabemos o que vai sair daqui, mas parece ser interessante, a avaliar pelo pequeno *trailer* que já disponibilizou.



Para 2020...



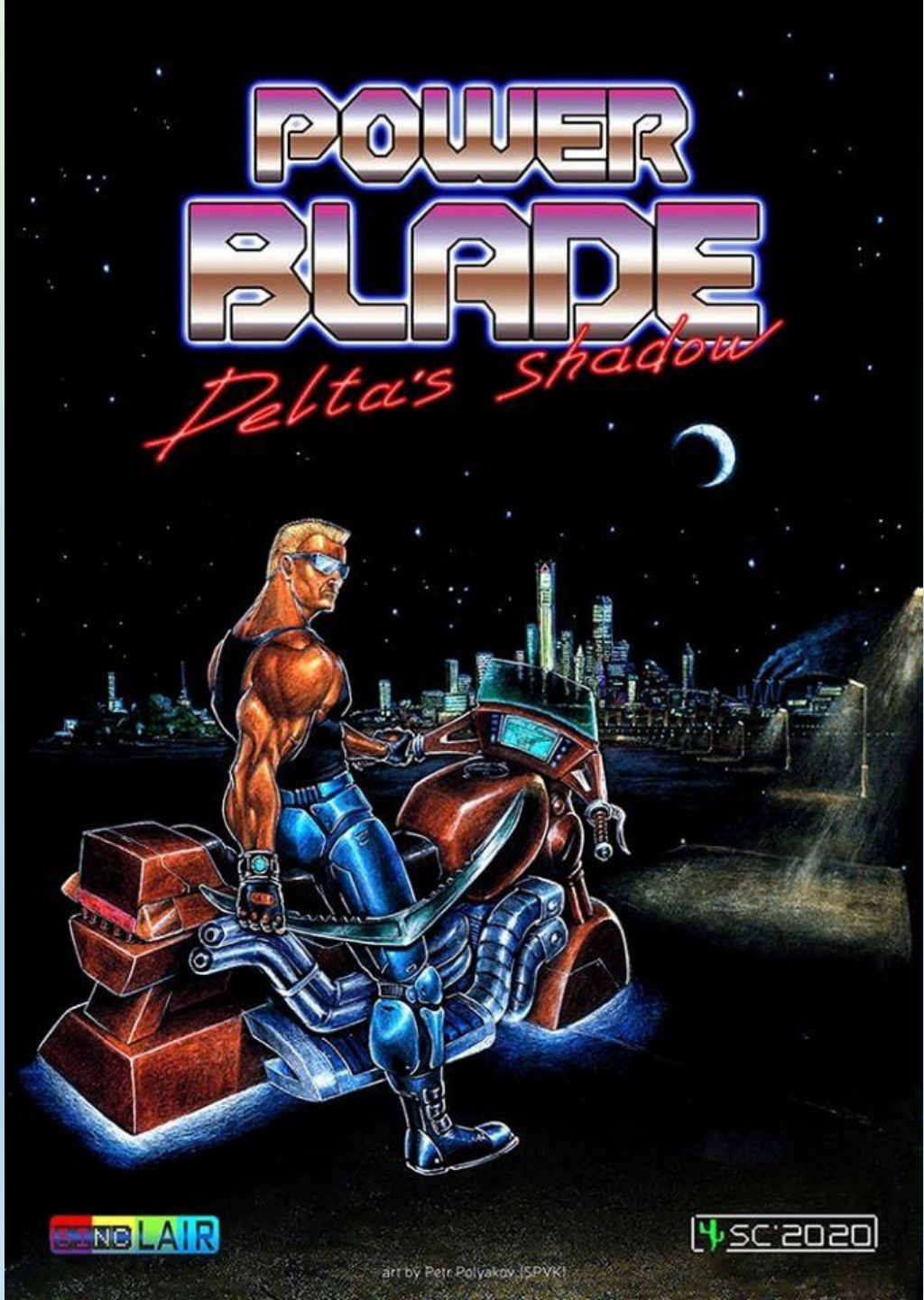


Power Blade é um dos jogos mais aguardados para 2020, sendo mais um *blockbuster* criado pela equipa de Sanchez, responsável entre outros pelos magníficos Mighty Final Fight, Castlevania e Aliens: Neoplasma, entre outros.

Regularmente tem vindo a disponibilizar vídeos com o desenvolvimento dos níveis, deixando toda a gente com água na boca. E o que desde logos se nota, além da excelência técnica, é a diversidade entre os níveis, prometendo agradar aos adeptos dos jogos de acção, arcada, aventura e até *race'n'chase*.

O jogo irá ter uma versão para o Spectrum Next, mas não irá tirar partido de todas as potencialidades do Next, que será idêntica à versão 128 K e recorrerá apenas a uma paleta de cores estendidas, ao Turbo Sound e sem o "infame" *attribute clash*. O resultado não deixa de ser espantoso, havendo um equilíbrio entre as novas funcionalidades do Next, e a estética visual familiar do ZX Spectrum, pelo menos a avaliar por aquilo que temos vindo a ver nos vários vídeos disponibilizados.

Perspectiva-se a sua saída para o início de 2020, sendo seguramente um dos candidatos a jogo do ano, tal como já é habitual nesta equipa.



Para 2020...

A ZOSYA Entertainment, que ainda recentemente nos trouxe Drift!, Just a Gal e Valley of Rains, tem vários jogos em carteira.

Para já, e numa fase muito adiantada está **Travel Through Time**, no qual participamos em corridas históricas por vários países. A fazer lembrar Chase HQ e Crazy Cars II, mas num ambiente ainda mais realista. A avaliar pelos ecrãs disponibilizados, temos aqui vencedor.



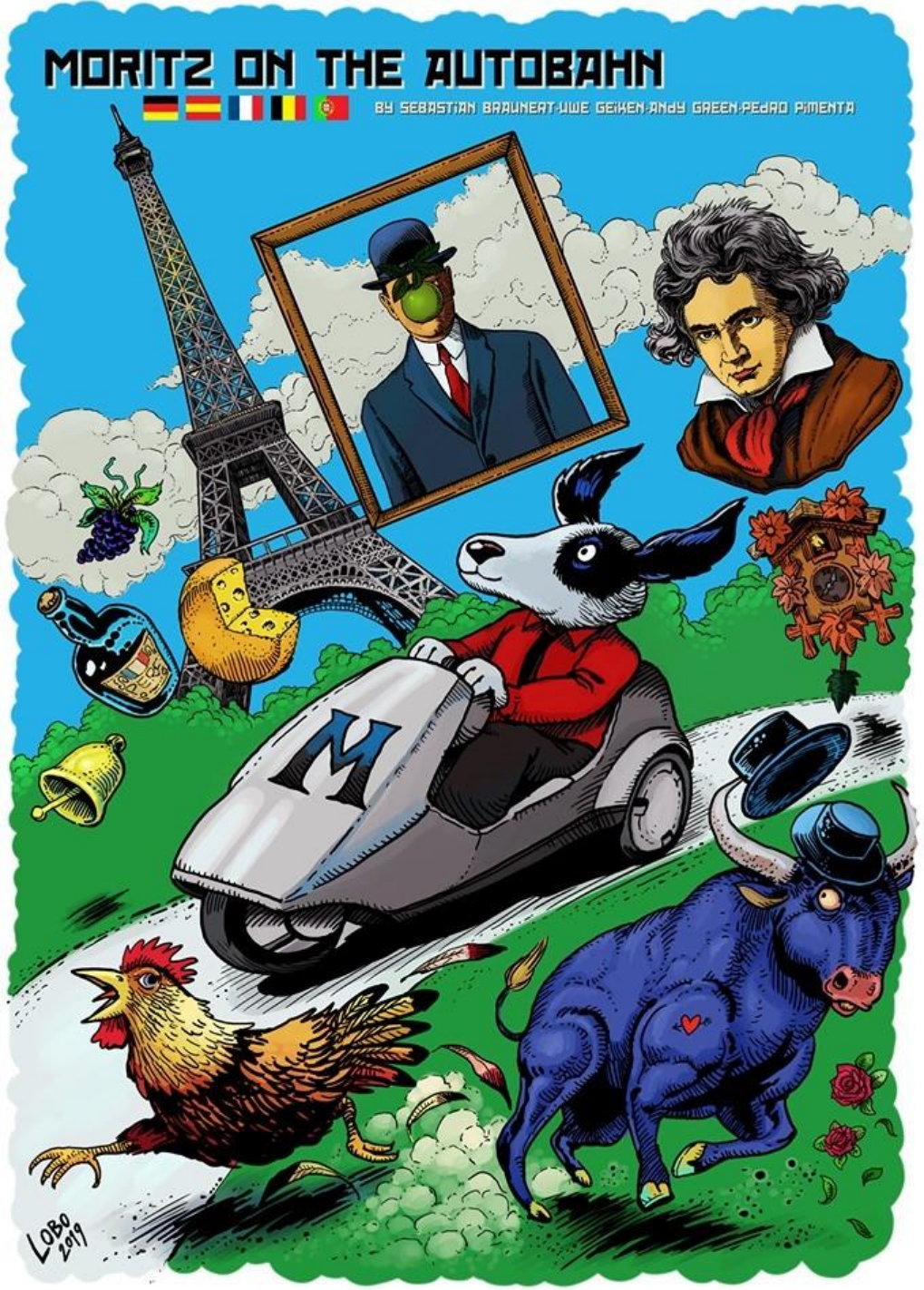
O pobre do Moritz, apesar da sua já longa idade, depois de ter passado bastante tempo no hospital e de ter embarcado em tantas aventuras, uma delas que inclusive o levou à Lua, está agora determinado a usufruir dos prazeres da reforma...

Começa assim a nova aventura deste simpático canito que tem agora que chegar a Portugal são e salvo. Moritz pegou então na sua C5, conhecida de outras das suas aventuras, e meteu-se ao caminho. Alemanha, Bélgica, França Espanha e finalmente Portugal são os países que terá que atravessar para lá (aqui) chegar...

Moritz on the Autobahn tem cerca de uma quinzena de ecrãs, pelo que estamos perante mais uma mini-aventura criada com o PGD, bem ao estilo das anteriores de Moritz criadas com essa ferramenta. Não iremos revelar muito mais do jogo, até porque estará prestes a sair, mas o que podemos dizer é que a equipa tem feito uma grande evolução e os jogos estão cada vez mais divertidos.

Mesmo não sendo Moritz on the Autobahn o mais longo dos jogos que vão encontrar, nem seria isso o pretendido, mas quem se atrever a pegar na C5 e fazer-se a Portugal, de certeza que vai dar o tempo por bem empregue.

Poderão encontrar o jogo juntamente com a revista Blast.



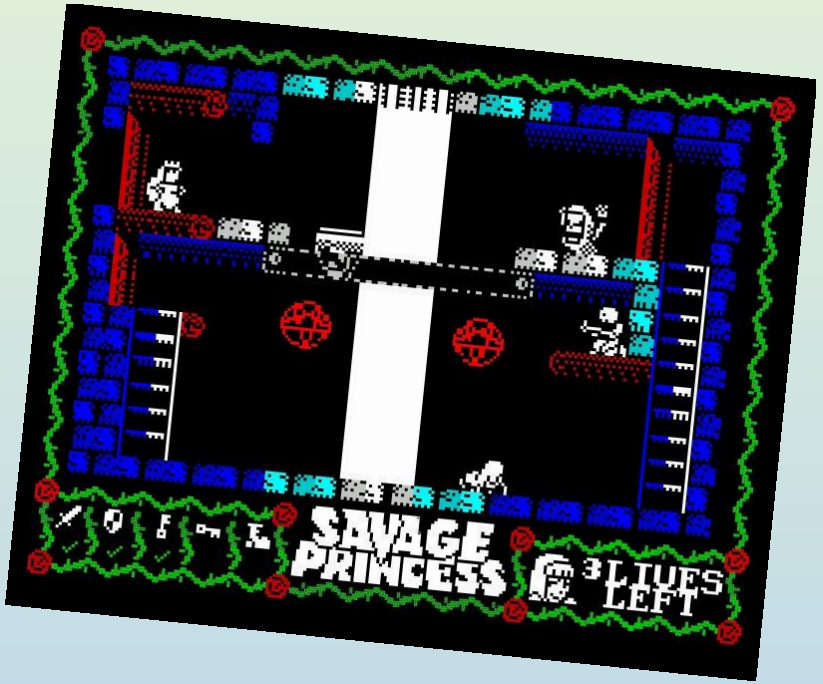
Para 2020...

No início de 2019, Davide Bucci brindou-nos com uma das grandes aventura do ano: Two Days to the Race. A aventura centrava-se em Emilia Vittorini, filha de Augusto Vittorini, fundador da Industria Torinese Automobili (ITA). Emilia herdou o espírito empreendedor do pai e a coragem de Indiana Jones, e participa em verdadeiras expedições à cata de tesouros perdidos.

A nova aventura, a qual ajudámos a testar, contém quatro partes como a primeira, e desenrola-se a partir deste ponto (actividade aventureira de Emilia). Estamos no dia 27 de Agosto de 1904 e a nossa personagem encontra-se em Génova a acompanhar a chegada dos tesouros arqueológicos que encontrou no Egipto e que irão ser remetidos para o Museu Egípcio de Turim. A partir daqui mete-se numa série de embrulhadas que temos que resolver.

On the Queen's Footsteps estará disponível em Janeiro de 2020.





Kev Mcg, ou Kev, the rev, como preferirem, tem vindo regularmente a mostrar o desenvolvimento de **Savage Princess** no fórum do Facebook dedicado ao Arcade Game Designer.

Parece ser um típico *platformer* criado com esse motor, fazendo lembrar alguns dos jogos de Andy Johns, John Blythe, ou até o mais recente Mr. Hair, de Lee Stevenson, o que até é bom sinal, pois quer dizer que iremos estar perante um desafio divertido.

Savage Princess está praticamente concluído e muito em breve poderemos dedicar-nos ao salvamento de princesas…

Para 2020...



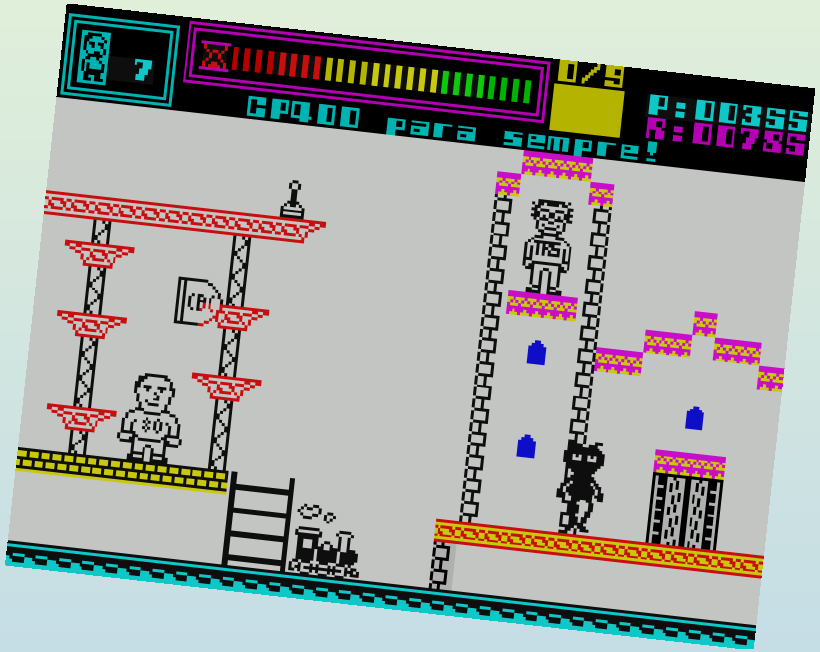
Oito redatores da Jogos 80, cada um de uma cidade brasileira, recusam-se a entregar os artigos para o próximo número. Revoltaram-se contra os editores, imagine-se! A única maneira de convencê-los a entregar os artigos é, em cada cidade, apanhar nove objetos dispostos pelo cenário e entregá-los ao respectivo redator rebelde. Só assim o artigo será entregue!

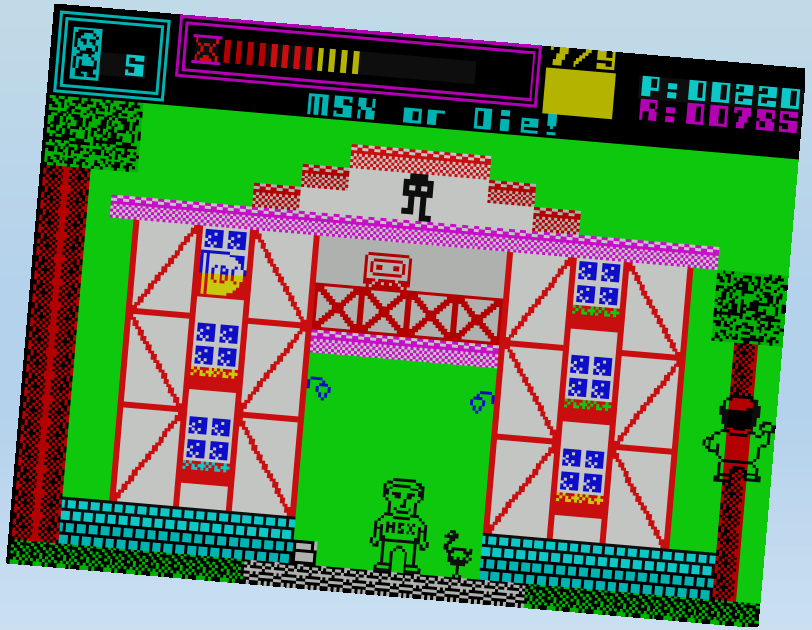
É esta a proposta do jogo **Cadê os Artigos**, programado por Filipe Veiga para a Jogos 80, fazendo parte do número 21 da revista, e estando incluindo como *cover tape*.

O jogo contém algumas *nuances* menos habituais. Assim, corre em duas partes, apenas se acedendo à segunda parte depois de completada a primeira. Nessa altura é fornecida uma *password*, que permite manter o score da primeira, por exemplo. Se bem se recordam, Match Day 2 tinha um sistema semelhante.

Depois, pode-se jogar com dois personagens diferentes. Estes têm características diferentes, e enquanto o Eduardo Luccas salta menos, mas tem mais resistência, o Marcus Garrett salta mais, mas por outro lado tem menos resistência. Cabe ao jogador escolher a personagem com que mais se identifica.

A primeira parte já se encontra terminada, e inclusive já foi entregue a quem adquiriu a revista + cassete, a segunda está muito próxima de ficar pronta. Para sair no início de 2020.







LOAD

ZX Spectrum



Não podíamos deixar de terminar este Almanaque com um dos projecto no qual mais acreditamos, e que no fundo é o futuro do Spectrum: O Museu **Load ZX Spectrum**. E nada melhor que deixarmos o João Diogo Ramos desvendar alguns dos segredos, ao mesmo tempo fazendo uma breve resenha daquilo que se passou em Cantanhede, doravante considerada a Capital do Spectrum!

Eventos no museu:

Ao longo de 2019 realizaram-se diversas atividades no Museu do ZX Spectrum em Cantanhede. Inaugurada a exposição LOAD no final de Abril, no Museu da Pedra, de forma pujante, apresentou-se como o local físico de excelência para atividades que reúnam os fãs e interessados no ZX Spectrum.

Em Julho/Agosto, durante o certame Expofacic que este ano contou com uma nova área dedicada ao Gaming, a LOAD esteve presente e captou alguma atenção nos Media.

Posteriormente, iniciaram-se de forma mais regular os ENCONTROS no Museu, destacando-se a já referida e detalhada presença do Marco Paulo Carrasco que, com o Rui Tito, desenvolveu o Alien Evolution e do Workshop sobre Reparações com a Paula Silva (Consultório da Paula) em Setembro.

Ao longo de todo o ano realizaram-se também diversas visitas guiadas sempre que tal foi solicitado, destacando-se as do Dia da Criança (Junho), a dos alunos de Informática da Escola Avelar Brotero – Coimbra ou o ENCONTRO com o Grupo RetroCoiso (ambas em Novembro).

Houve ainda tempo para realizar mais um encontro no final do ano, em Dezembro, onde num par de horas se preservaram logo cerca de 20 M.I.A. com base no espólio da coleção. Mais interessante, essa tarefa não vai nem a 20%, pelo que se esperam muitas surpresas nos próximos tempos.



LOAD

ZX Spectrum

PORTUGAL COM 1º MUSEU DE ZX SPECTRUM DO MUNDO

A Exposição LOAD, inaugurada em Abril de 2019 e com data de fim prevista para final do ano tem afinal continuidade já assegurada entre os promotores. Esta boa notícia é o resultado do interesse captado no decorrer do ano de 2019.

Estando já assegurado um novo espaço na antiga Escola Primária (temporariamente a Casa da Cultura enquanto se constrói na cidade o Museu da Arte e do Colecionismo), espaço esse duas a três vezes maior que o atual, e fortalecida a parceria entre o nosso amigo João Diogo Ramos e o Município de Cantanhede a longo-prazo, estão reunidos os ingredientes para estarmos na presença do 1º Museu de ZX Spectrum no Mundo.

Dando continuidade ao nome LOAD, conta com planos ambiciosos e que vão começar com uma nova exposição alargada no novo local.

Chega-nos a informação de que irão existir diversas novas áreas na exposição, estando neste momento previsto alargar a componente sobre a vida de Sir Clive Sinclair – as outras facetas e produtos por ele produzidos - adicionar uma parte de introdução à computação para se perceber como o ZX Spectrum funciona e se relaciona com outros computadores, bem como alargar a componente de experimentação de computadores com diversas novas máquinas.

Adicionalmente irá reforçar-se e complementar ainda mais a Portugalidade da exposição, juntando informação sobre fabricantes de periféricos, programadores e programas nacionais, locais de venda de *software* nos anos 80 e 90, entre diversas outras surpresas. Tendo o ZX Spectrum sido o computador de referência que foi para tantos Portugueses, Espanhóis e Ingleses, o novo Museu irá apostar nessas línguas para chegar ao público alvo num sinal claro de afirmação do projeto.

A nova exposição, com data de inauguração já definida para **02 de Maio de 2020**, conta já com convidados internacionais confirmados pelo que, com base no que tem sido a qualidade deste trabalho, estamos seguros de que neste dia todos os caminhos irão dar a Cantanhede e ninguém quererá ficar de fora.

O futuro é risonho e ao Spectrum pertence!



LOAD

ZX Spectrum





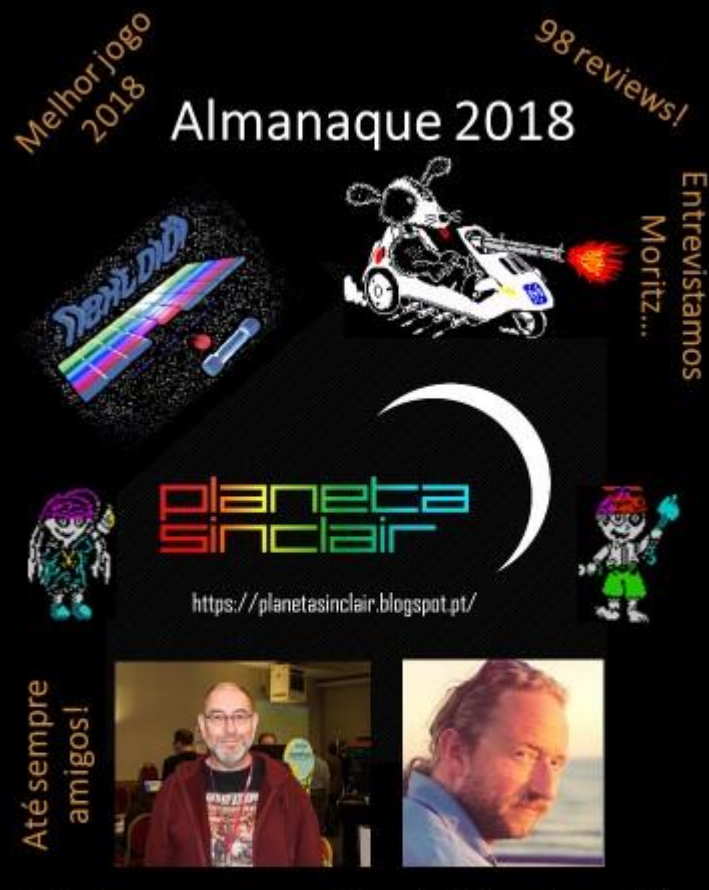
Edição comemorativa do 3º aniversário do blogue Planeta Sinclair

Janeiro 2019



Edição comemorativa do 3º aniversário do blogue Planeta Sinclair

Janeiro 2019



Edição comemorativa do 3º aniversário do blogue Planeta Sinclair

Janeiro 2019

https://planetasinclair.blogspot.com/p/almanaques.html