

EIGHT FEET UNDER

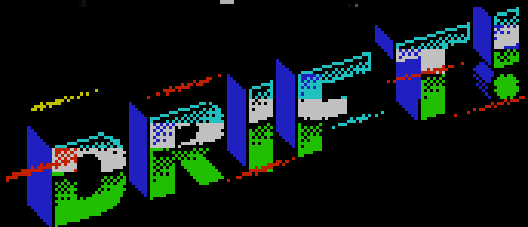
Booty Sophia
THE REMAKE

TIKI TACA II

BRUCE LEE Laetitia

NIXY
and the
Seeds of Doom

Valley of Rains



ALMANAQUE 2019



planeta
sinclair

ALIENS NEOPRISMA

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

Índice

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

TIMEX PORTUGAL Lda

© ALFAMICRO Lda
(adaptacao para Portugues-1983)
© PSION - 1982

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.

NEUAL-EXPORTACAO E IMPORTACAO, LDA.
Av. Fontes Pereira de Melo, 35-5.F.
6.
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 U.Sas. dos varios programas da marca ASTOR SOFTWARE lançados, ate esta data no mercado os quais passamos a descremi-

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 segundo a tabela de Mendeleiev com indicacao de varias 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 auxiliar 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 Spectrum de 16K

9401-SUBROTINAS DE MATEMATICA, por P.B.Cunha
Programa de calculo matematico abrangendo assuntos desde o nivel liceal ao nivel universitario como, por ex., calculo matricial, calculo integral, sistemas de equacoes, estudo de funcoes, calculo combinatorio, 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 Kuder-formas E. Permite avaliar a utilizacao morosa 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-BILOCAL, por P.B.Cunha
biorrismo e calendario desde 1500

ASTOR SOFTWARE - JOGOS:

9402-GLOBO DA LUZ, por Joao P.Fragoso
aventura

9403-BRUH BRUH, 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

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 consideracao
De U.Sas. Atenciosamente

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.

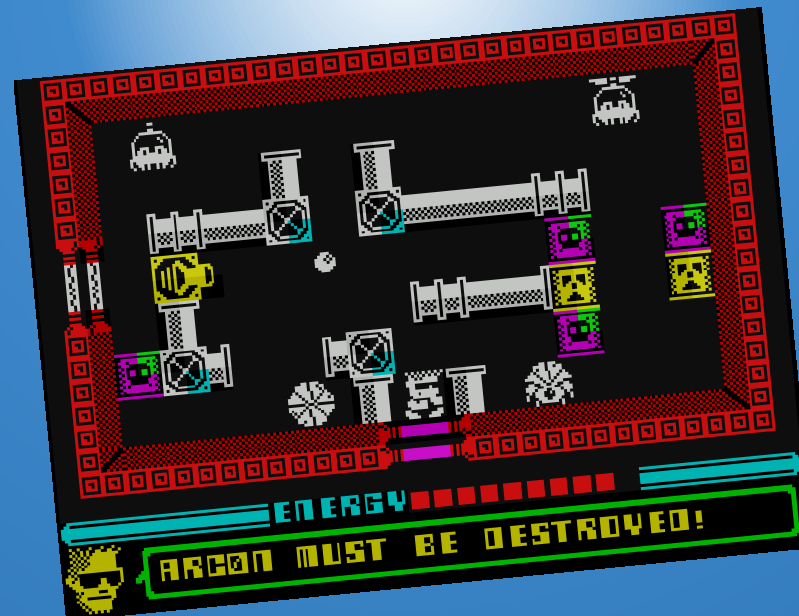
O primeiro ponto positivo deste jogo é a diversidade ao nível dos cenários. Cada uma das saídas (ou níveis), que podem ser seleccionadas pela ordem que quisermos, apresenta características próprias, muito embora os inimigos a ultrapassar sejam basicamente os mesmos (uma fragilidade do motor Arcade Game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

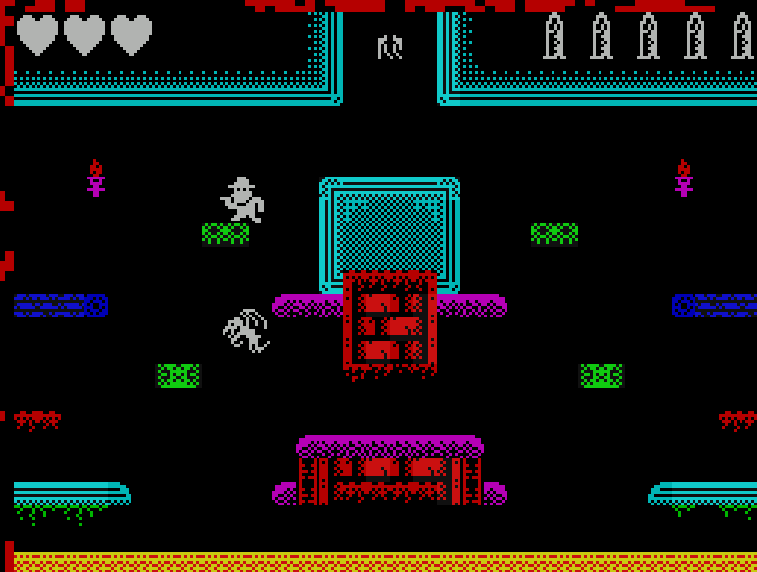


Lovecraft Mythos

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.

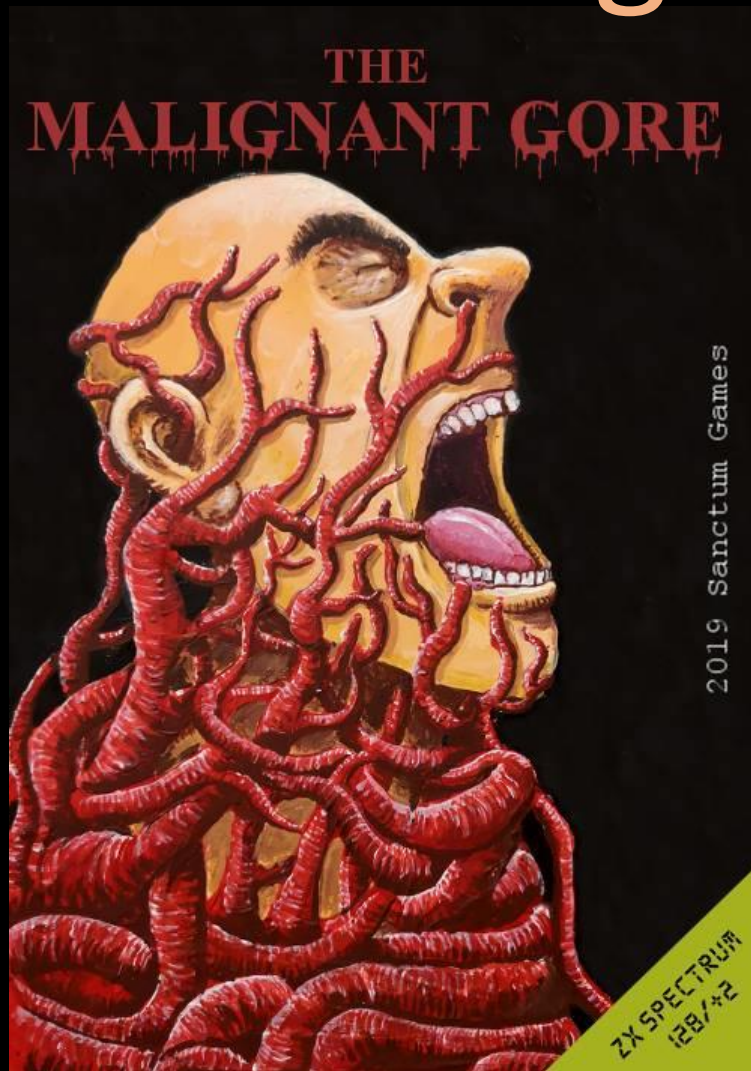
Mas se o personagem é insano, também este jogo é insanamente difícil, fazendo lembrar muitos jogos espanhóis que apareceram nos anos oitenta, com gráficos belíssimos, mas depois com um grau de dificuldade tão elevado que reduzia substancialmente a sua jogabilidade. Precisamente o que se passa aqui, e 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 poucas munições, é tentar fazer com que toque no fundo do cenário, única forma de ser eliminado.



The Malignant Gore

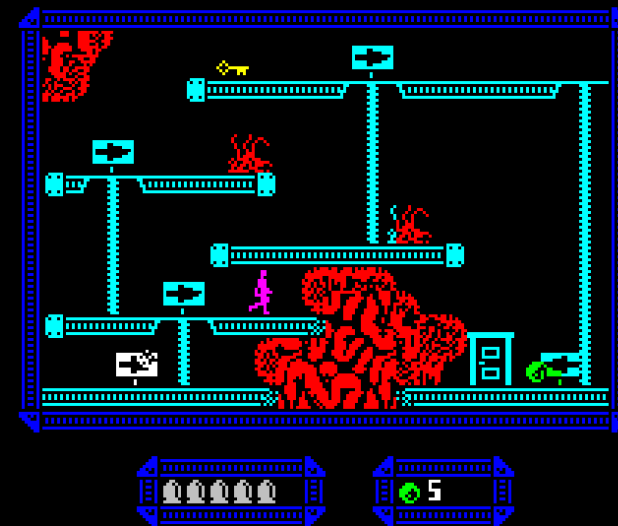


Uma entidade biológica, a "MG101 - Malignant Gore", espalhou-se pelas instalações da Omicron Shadow, infectando todos os seres vivos no seu caminho. Quando o sistema de emergência foi activado, só restou um sobrevivente, um solitário cientista que rapidamente entrou em pânico. Se conseguir chegar ao 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

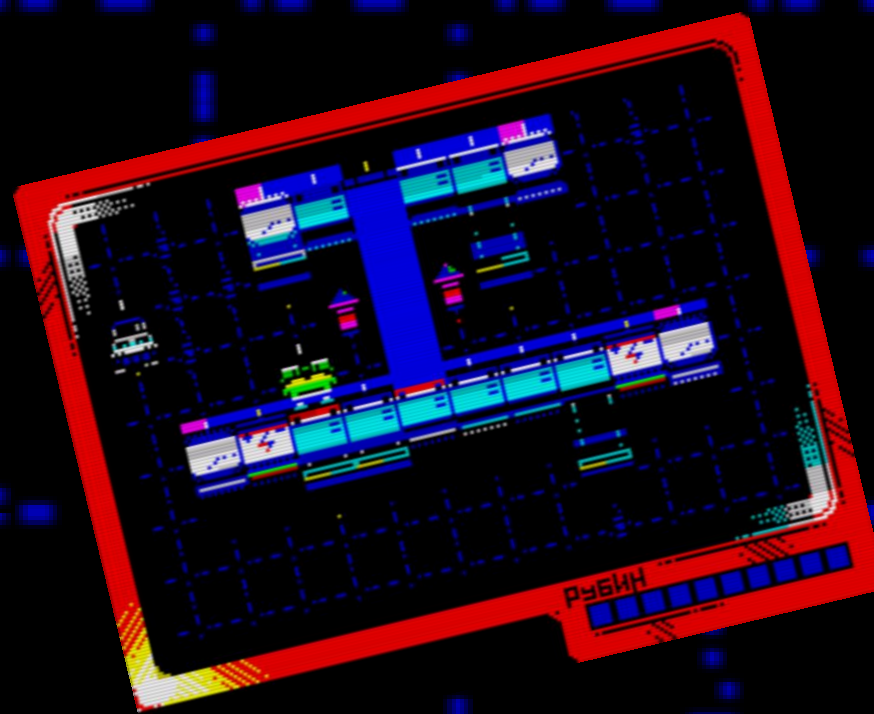


Gluf

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 redirmos 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

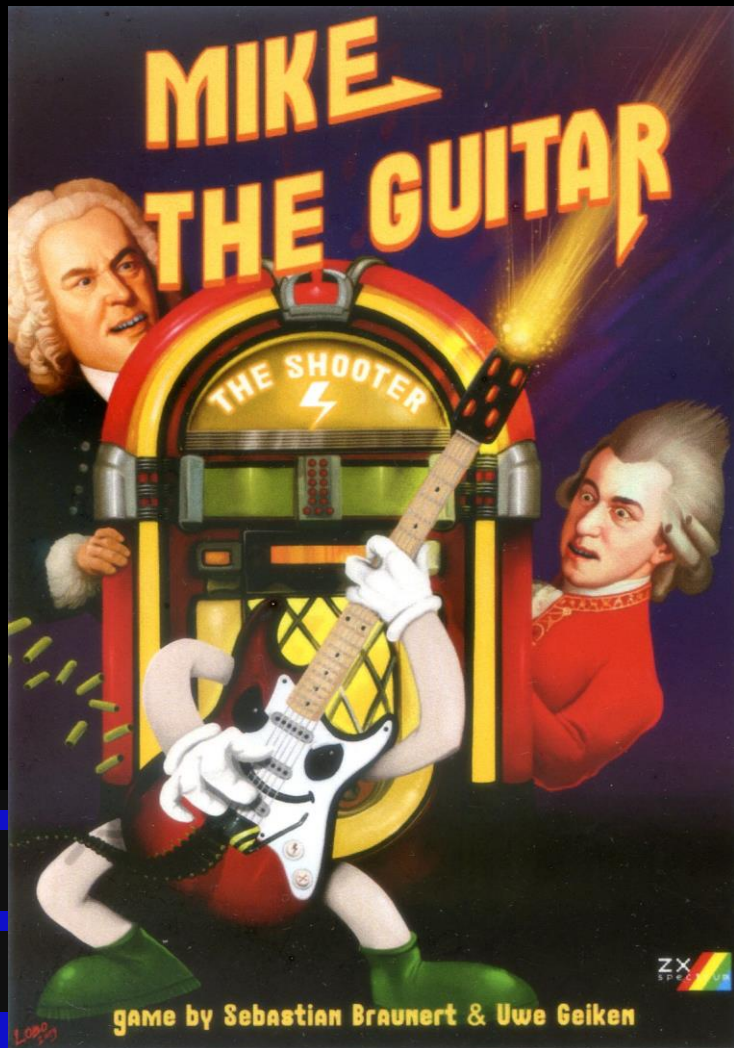


o símbolo da electricidade). Depois da bateria carregada (visível na barra inferior do lado direito), terá que carregar as plataformas, para isso bastando passar por cima delas. Desta forma transfere-lhes a sua carga, tendo que ter em atenção que a bateria não tem carga ilimitada e regularmente terá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

No enalço 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 determinadas 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.

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

Laetitia

Jaime Grilo evoluiu 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 aí 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 auxílio 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 tía. 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



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".



Sophia II

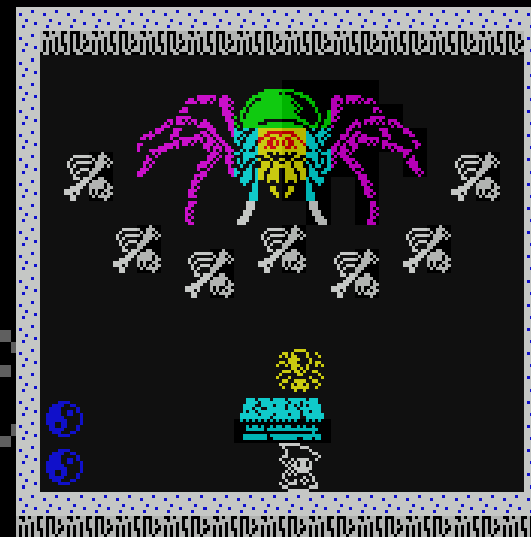
Alessandro Grussu era outro programador que andava já há algum tempo a prometer um Mega Jogo. Quase o conseguiu com Sophia, e mais tarde com Doom Pit. neste caso apenas o seu elevado custo (cerca de 25 euros) evitou ter uma classificação mais elevada, não impedindo, no entanto, que o adquiríssemos. E 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.

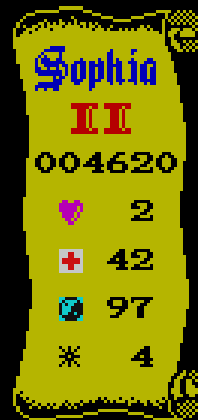
Uma noite uma patrulha descobre uma criatura horrenda e hostil, aparentada com uma aranha vermelha enorme. Conseguem-na capturar e trazem-na para Sophia, que imediatamente sente uma aura maligna vindo da criatura. Lança-lhe então um feitiço que a transforma na sua forma original: um membro da Sociedade 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

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.

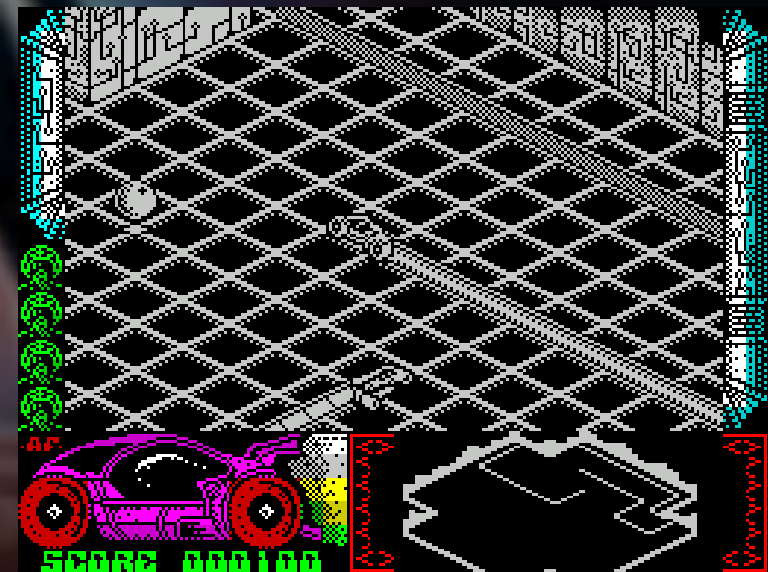
Para quem não sabe, Tron foi um filme que apareceu em 1982, tendo logo sido um grande sucesso, e que ainda não há muitos anos, em 2010 mais precisamente, deu origem a uma sequência. Esta nunca vimos, mas o filme original ainda permanece na nossa memória e vale realmente a pena dar-lhe uma espreitadela. O sucesso foi tal que ainda nesse mesmo ano deu origem a um jogo de arcade, que caçou muita moeda ao pessoal. O jogo recria uma perseguição de motos, 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 moto e ao longo de 14 eliminatórias (começamos na zona 14 e temos 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,



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.

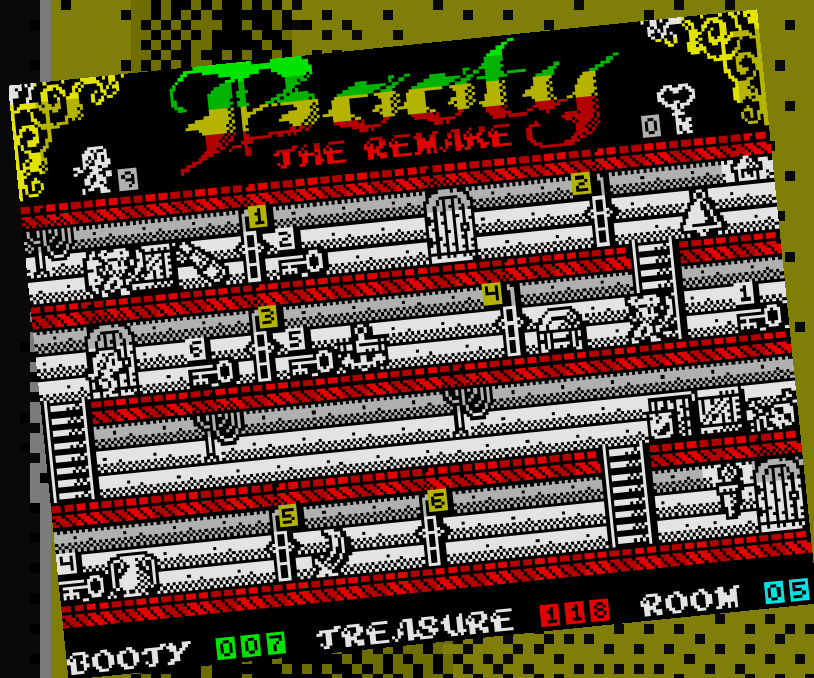
Two Days to the Race é composto por quatro partes em três ficheiros, acessíveis por meio de uma palavra-passe. De facto, este parece-nos o melhor sistema para seleccionar os diferentes níveis, bem mais funcional para quem joga em emuladores do que o utilizado em Bulbo's Intrepid Adventure, por exemplo.

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

Booty: The Remake

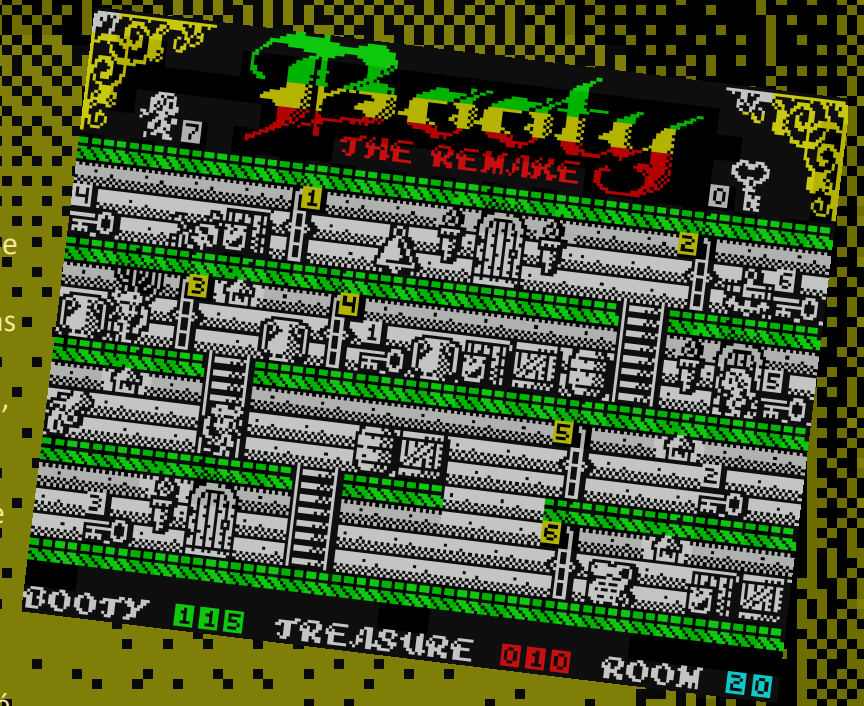
A competição ZX-DEV-MIA-Remakes estava a aproximar-se do seu fim e apareceram com maior regularidade, jogos a concurso nessa fase. O mínimo que podemos dizer é que com propostas com o calibre deste Booty, não invejamos a sorte dos jurados para a tarefa de selecção do melhor. E ao contrário de outros 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, conseguiu-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



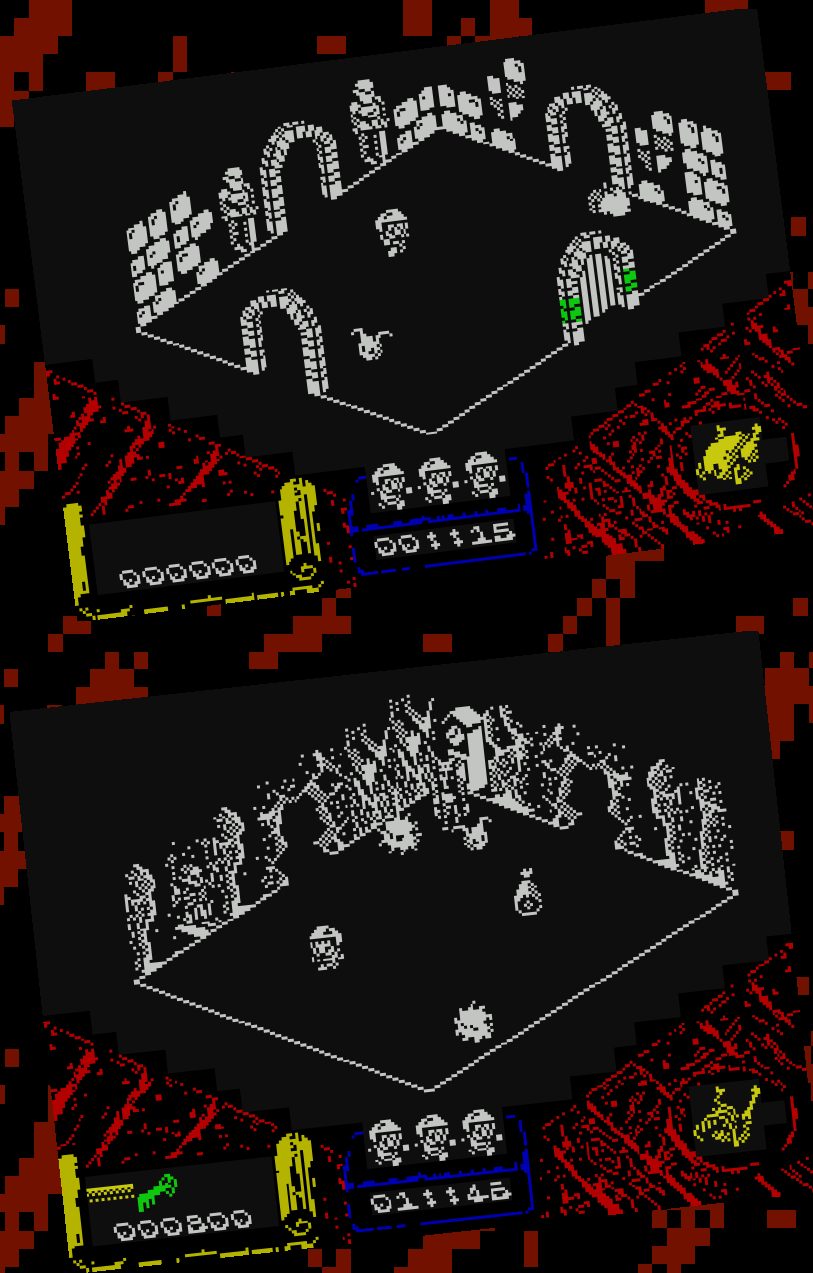
termina após recolhermos as cento e vinte cinco peças, pelo que convém não deixar nenhum ponto por ver.

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 estoírar 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.

Tiki Taca

Climacus e Erozking 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 divina. Curioso, ou talvez não, que tenha também sido a *Ultimate* a lançar os jogos isométricos (*Knight Lore*, em 1984).

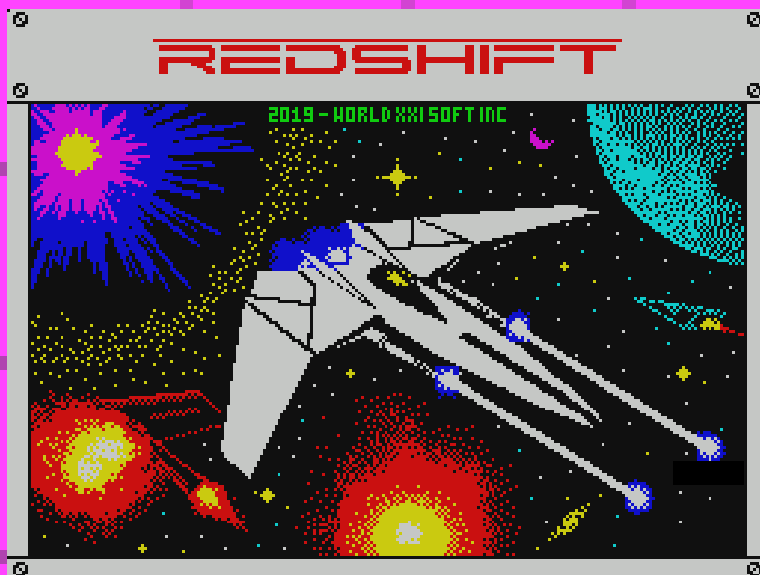


O objectivo em *Tiki Taca* (curioso o nome, trazendo à memória o célebre esquema táctico celebrado por outra equipa espanhola, o Barcelona), é o mesmo que no original de 1983, pois somos deixados numa mansão, cuja porta principal encontra-se fechada e para a abrirmos necessitamos de encontrar as três 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)

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 Stephen 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.



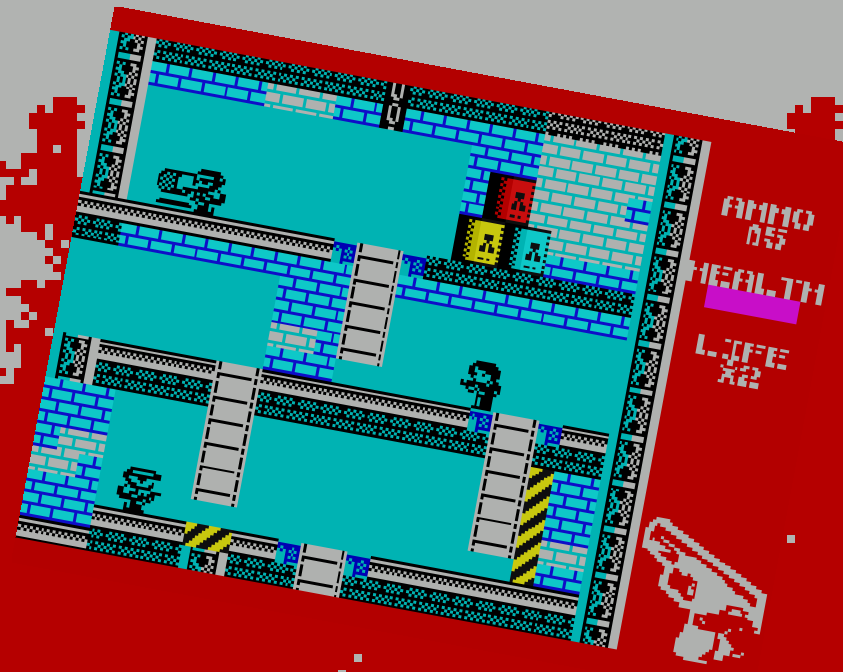
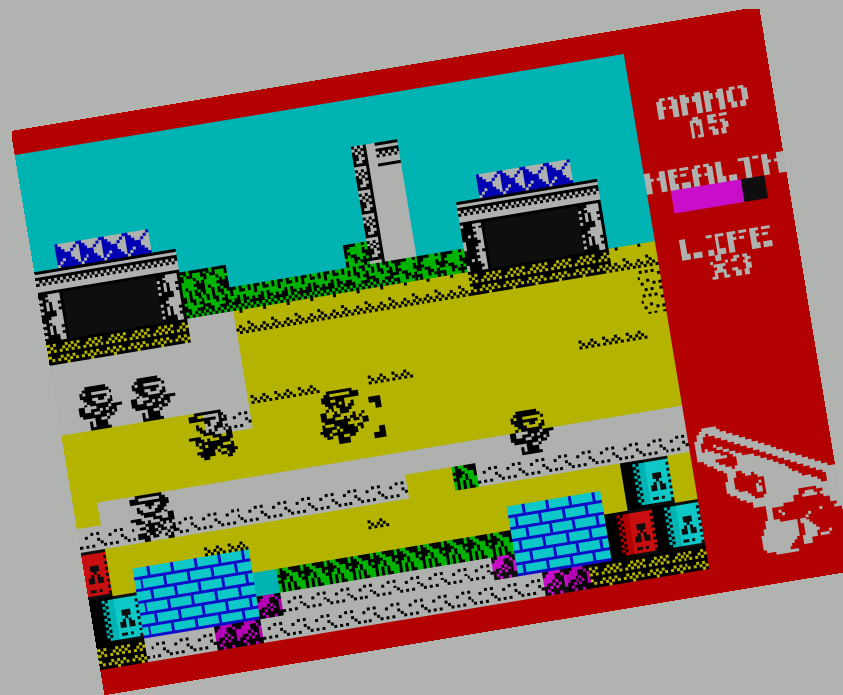
PTM

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

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".

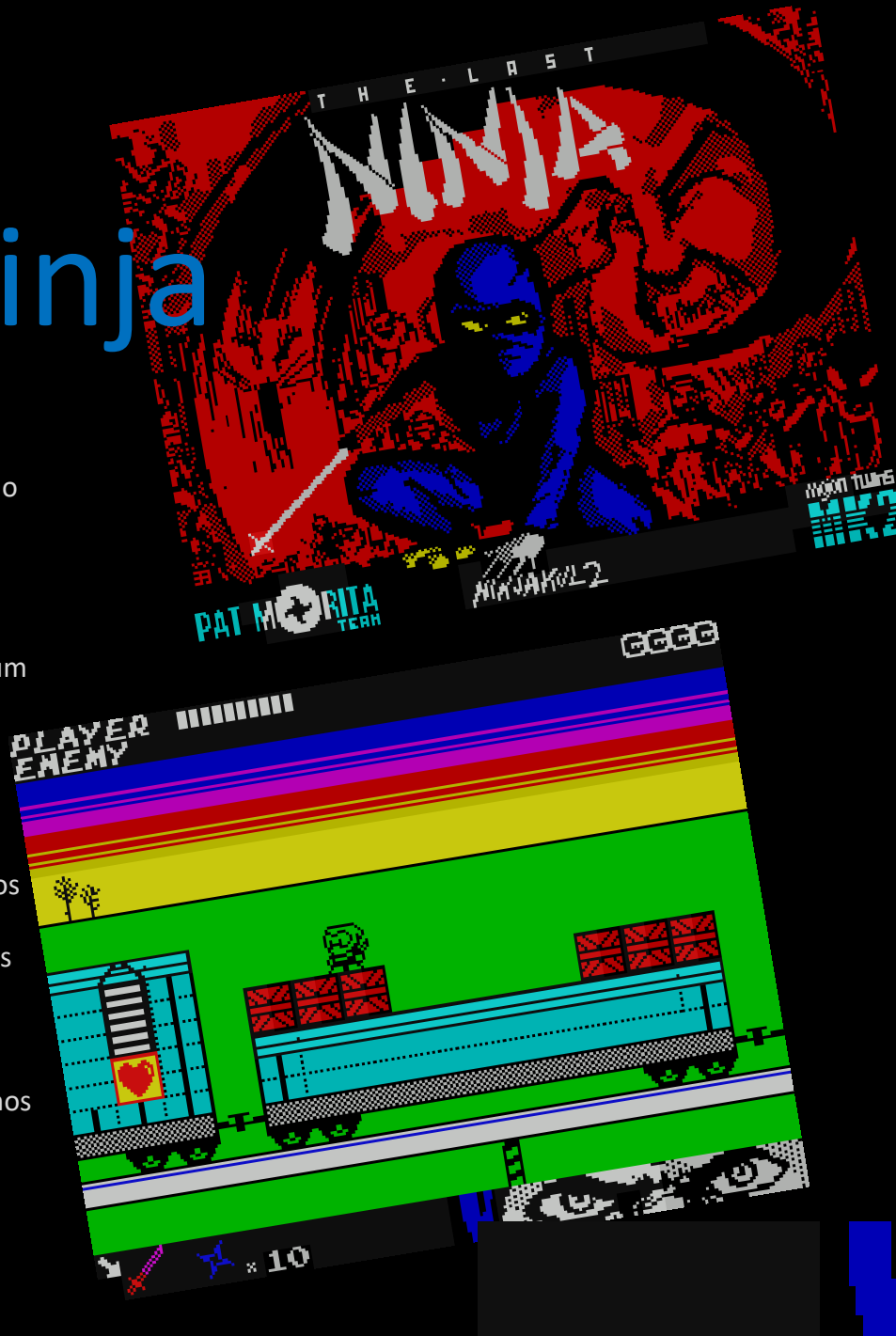


São cinco as missões, ou níveis, como lhe quisermos chamar, Guiza, Paris, London, New York, e a última, o confronto final. Em cada uma delas o objectivo é semelhante, livrar todo o perímetro da cidade da invasão alienígena, e isso faz-se movendo-se um cursor (à boa maneira do clássico Armageddon), atirando 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.

Ninjaku 2: The Last Ninja

Ninjaku 2 é a sequência do jogo Ninjaku 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 aí 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).

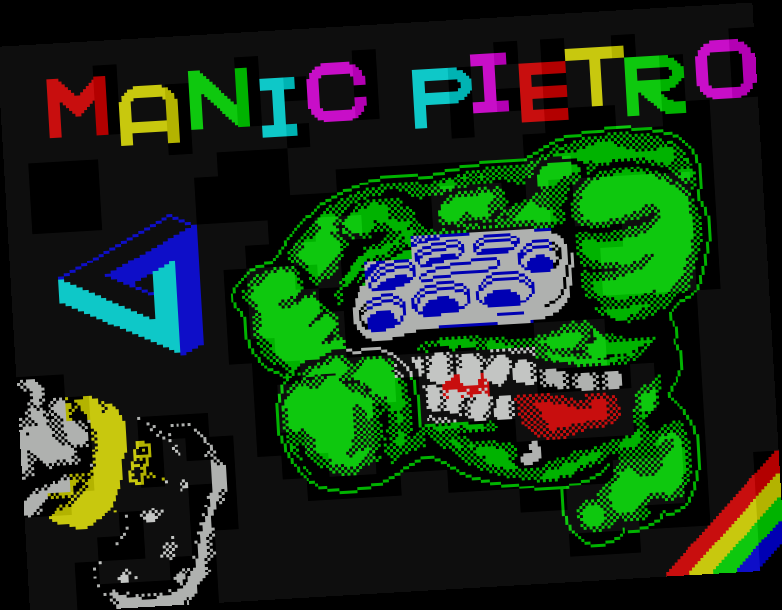


Depois de passado este primeiro nível e seleccionado um super-poder entre quatro à disposição (apenas a experiência irá dizer qual o mais indicado), avançamos para o Happy Valley. Este nível é muito curto, sendo apenas uma introdução para o seguinte, The Market. Escolhemos então mais um super-poder, 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 tarefa 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.

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 difícilimo 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...

ZX Larry



THIS GAME IS FREEMARE
FAN TRIBUTE



ZX LARRY

MADE WITH LOVE FOR ZX SPECTRUM
2019

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

16



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 esbata 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).

R.M.

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).



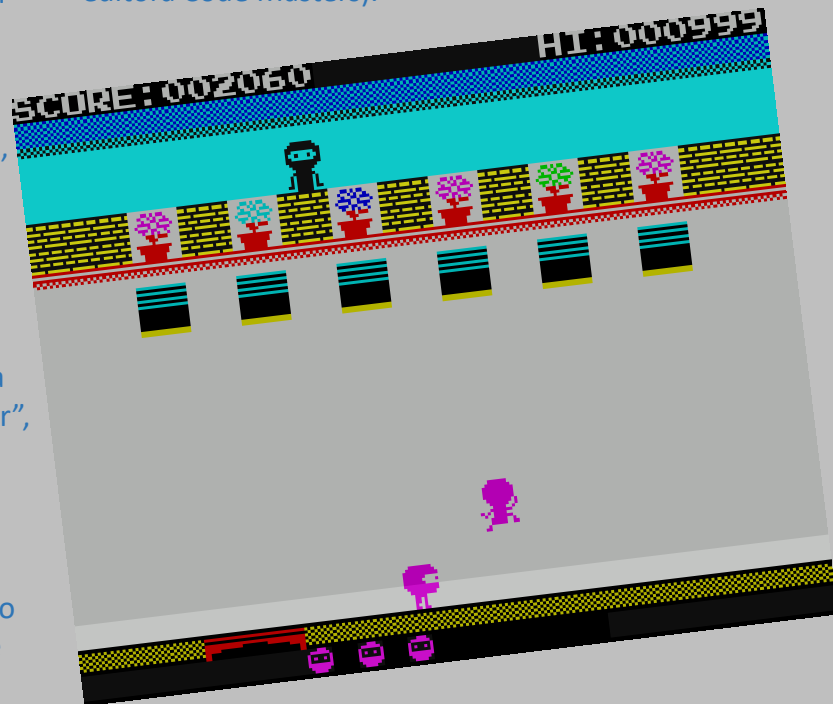
ZX Larry em termos de história é também muito fiel ao original. Claro que não se consegue encaixar tudo em 48K de memória, mas o principal está lá, incluindo os cenários (com um ou outro corte natural), diálogos, e as várias personagens. Também não existe a possibilidade de se inserir texto, aqui tudo 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).

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

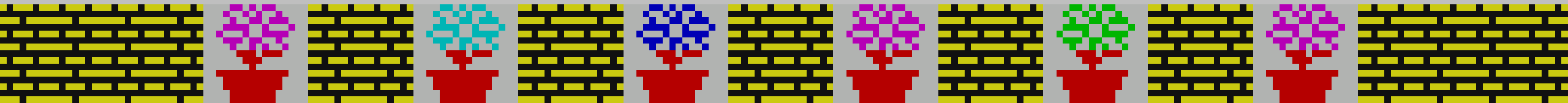
Abril. Mas o certo é que a brincadeira colou, e a palavra “simulator” começou a aparecer com muita regularidade nos jogos (e não só nos pertencentes à editora Code Masters).



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,

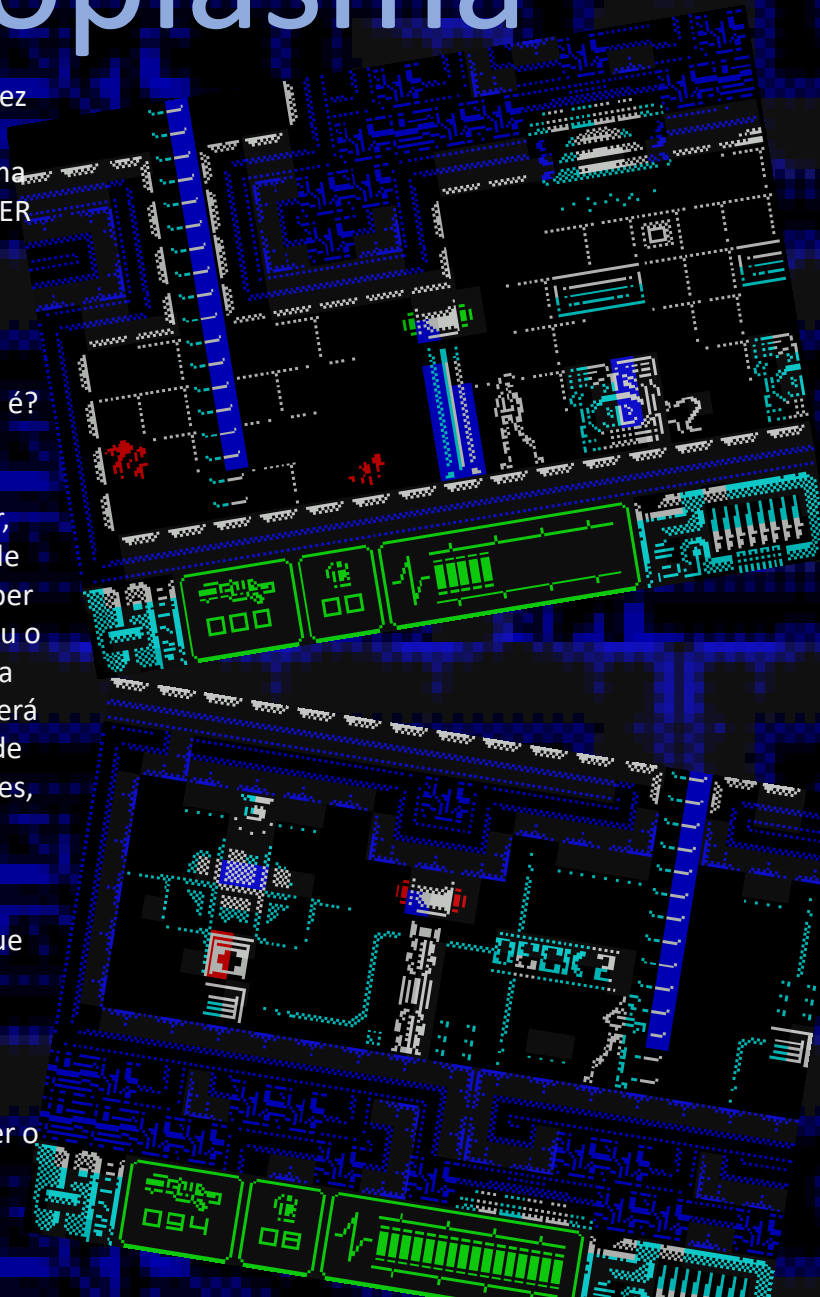


Aliens: Neoplasma

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 inclui 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.

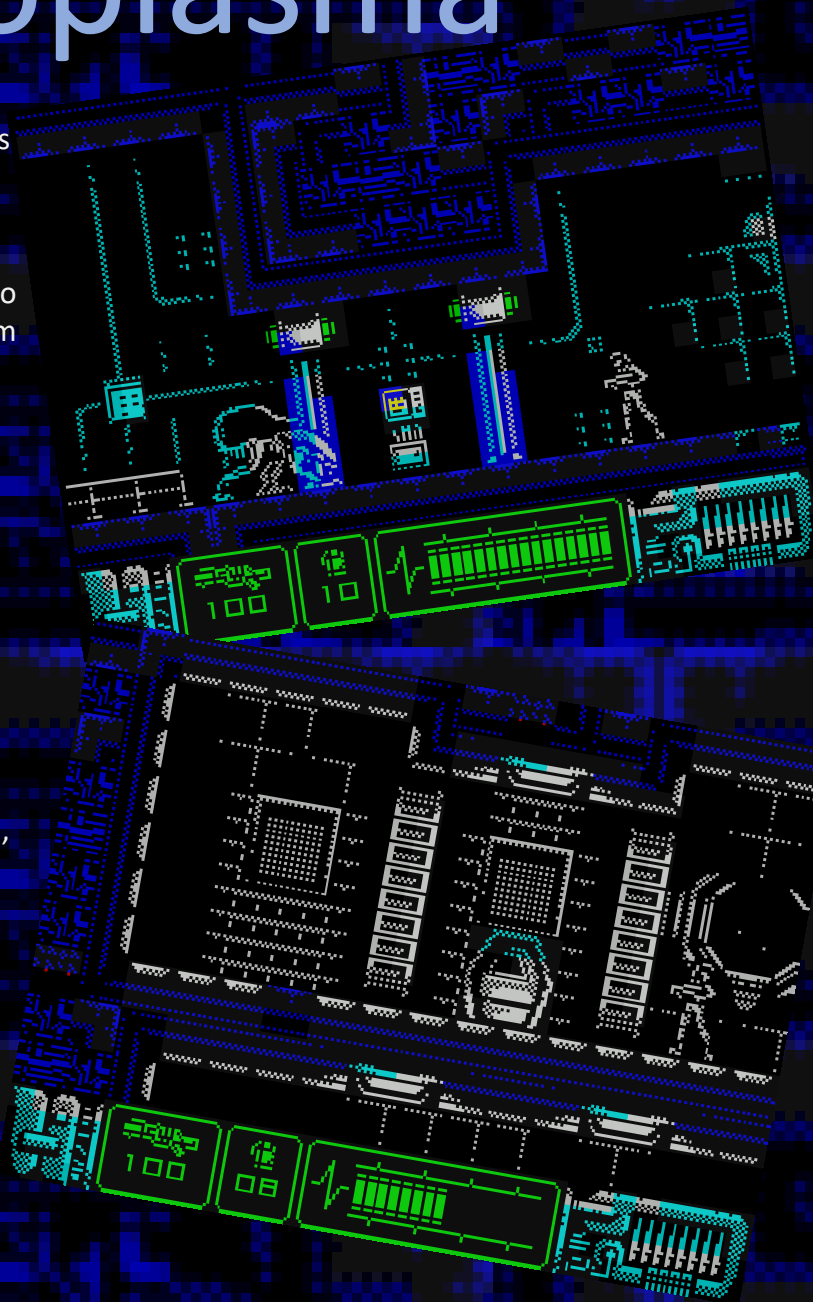
Aliens tem imensos pontos fortes. O primeiro é o ambiente criado pela equipa programadora. Poderemos jogar com ou sem a melodia de n1k-o (as duas versões foram disponibilizadas por Sanchez), e embora esta seja excelente, diminui um pouco a tensão que se vive durante todo o jogo. Esta tensão, que era 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.

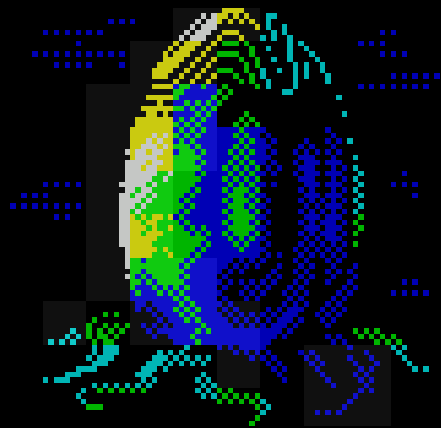
O *scroll* é muito semelhante a Castlevania. Poderá haver quem não se sinta tão confortável com o sistema adoptado (não é o nosso caso), mas perante cenários magníficos, duvidamos que exista alguém que se queixe deste pormenor.

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 Scripting Engine

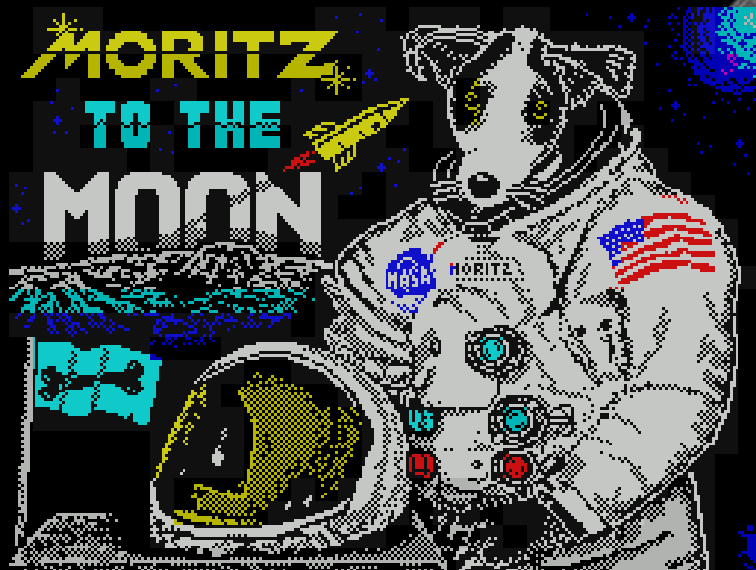


Quem terminou a aventura Dizzy and the Mushrooms Pie, teve oportunidade de descobrir o endereço da página do Dizzy Scripting Engine, precisamente a ferramenta que criou essa pequena aventura. Naturalmente que fomos dar uma espreitadela na página (mesmo no meu caso nada percebendo de programação). A página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

Moritz to the Moon



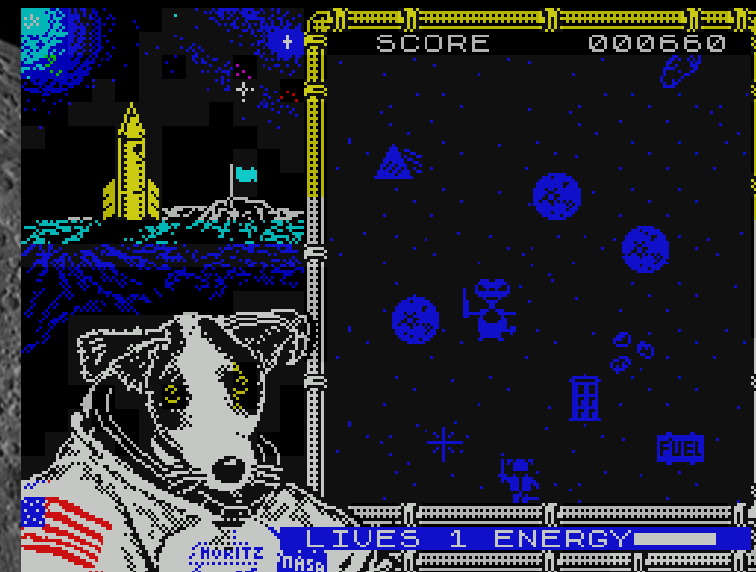
Sebastian Braunert continua na senda dos *shoot'em'ups* criados com o SEUD. Depois de Mike, the Guitar - The Shooter e de Moritz Strikes Back, segue-se Moritz to the Moon. Consta que lá por casa quem na realidade manda é Moritz e que Sebastian é o servo responsável por satisfazer todos os caprichos deste 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.

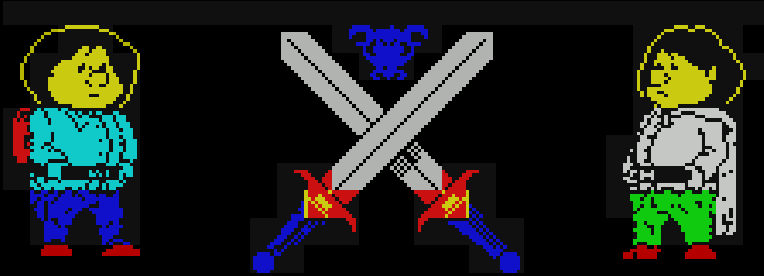
Ao contrário dos dois primeiros trabalhos de Sebastian no SEUD, Moritz to the Moon apresenta um *scroll* vertical em vez de horizontal. Com isso ganhou-se espaço para no lado esquerdo da tela colocar-se mais um lindíssimo desenho do canito, já depois deste ter aterrado na Lua, sem se perder campo de 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.

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

prematureo 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,

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

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.

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	6
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	



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





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 Explorator 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



Rade Blunner, Ep 1

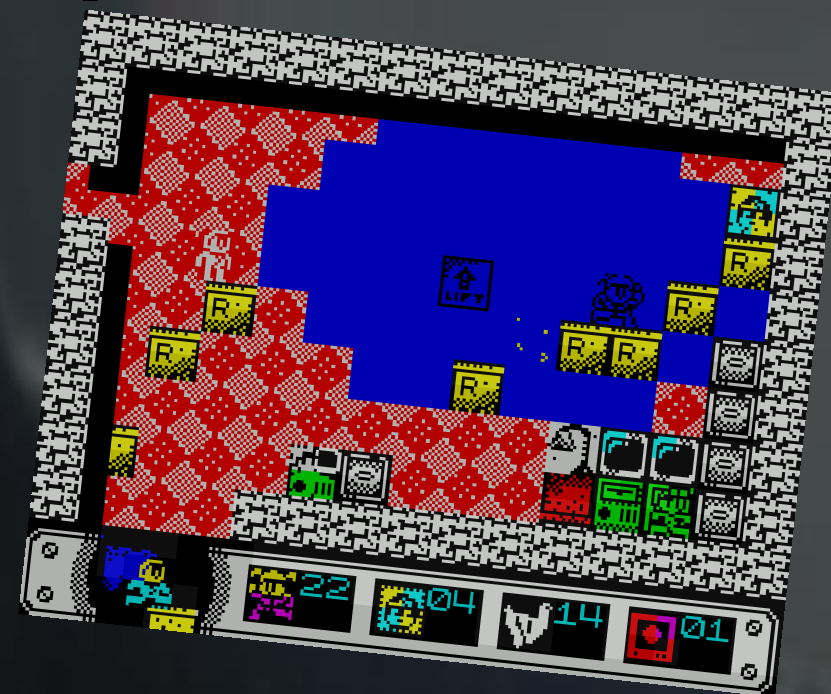
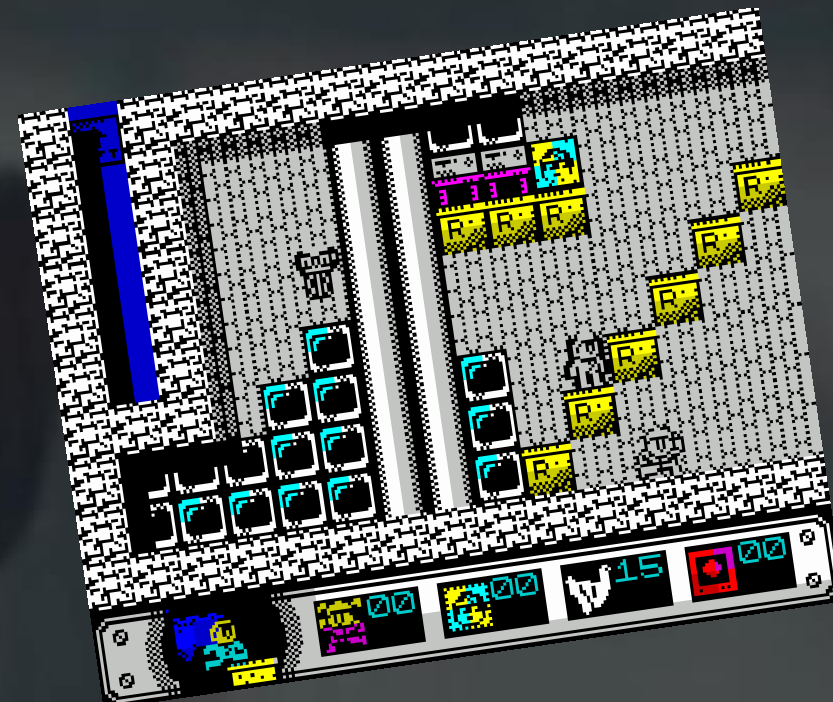
Confessamos que este lançamento nos apanhou de surpresa, uma vez que não o víamos antes anunciado em algum lugar, mas deambulando por um fórum espanhol que acedemos com menos frequência, encontrámos a estreia nestas lides do Spectrum por parte de IADVD. E a julgar pelo título, seguir-se-á uma segunda 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



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

LOAD



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.



ZX Spectrum

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.



ZX Spectrum

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 colecionadores 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.



ZX Spectrum

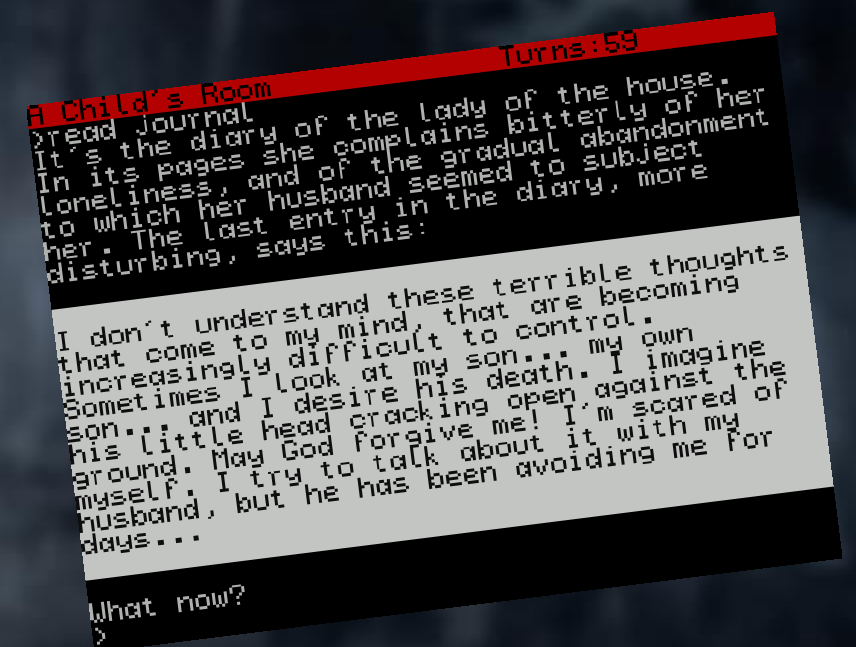
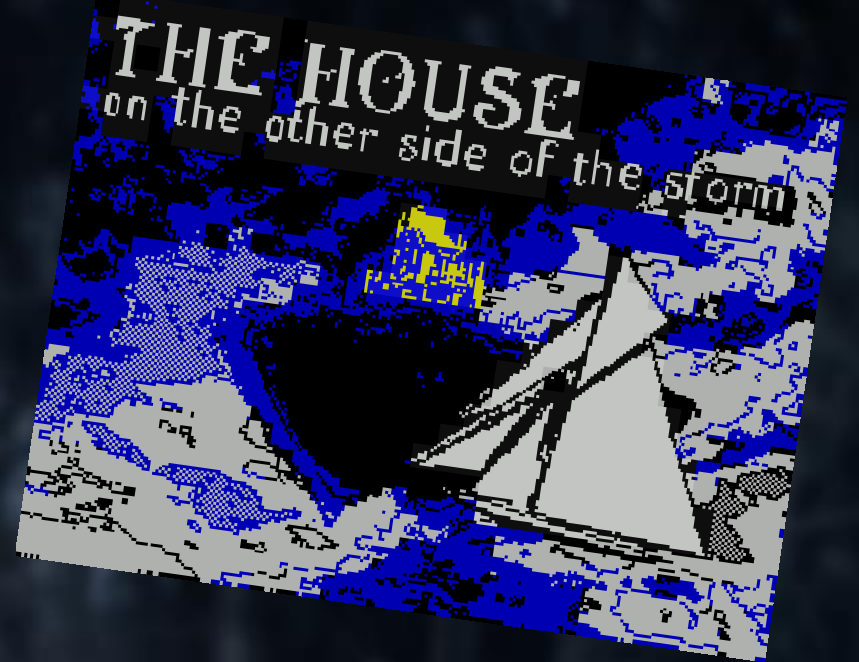
The House on the Other Side of the Storm

Dos nossos vizinhos espanhóis chegou uma das mais terríficas 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 decrepita 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.



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

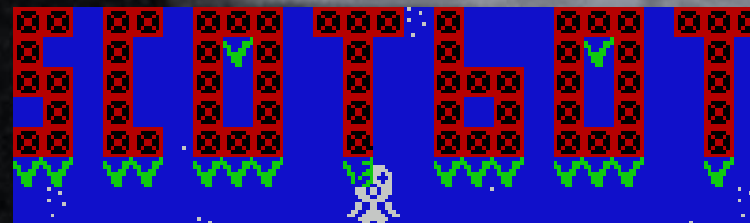


derrotar Selkie, ScottishFaeries, Tatty Bogle e Kelpie, e, por fim, o próprio Nessie (nome pelo qual é conhecido o monstro).

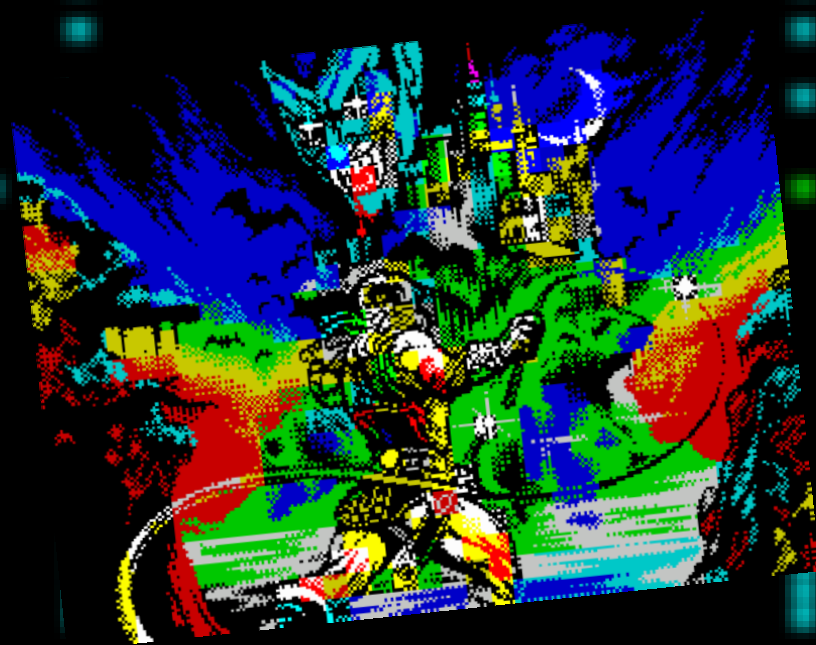
Estamos assim perante um típico jogo de plataformas criado através do Arcade Game Designer, embora não tenha a referência, na senda de Manic Miner e outros do género, que se desenrola ao longo de 27 níveis, recheados de monstros e obstáculos que temos que evitar, ao mesmo tempo apanhando as chaves e 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...



Castlevania: Spectral Interlude



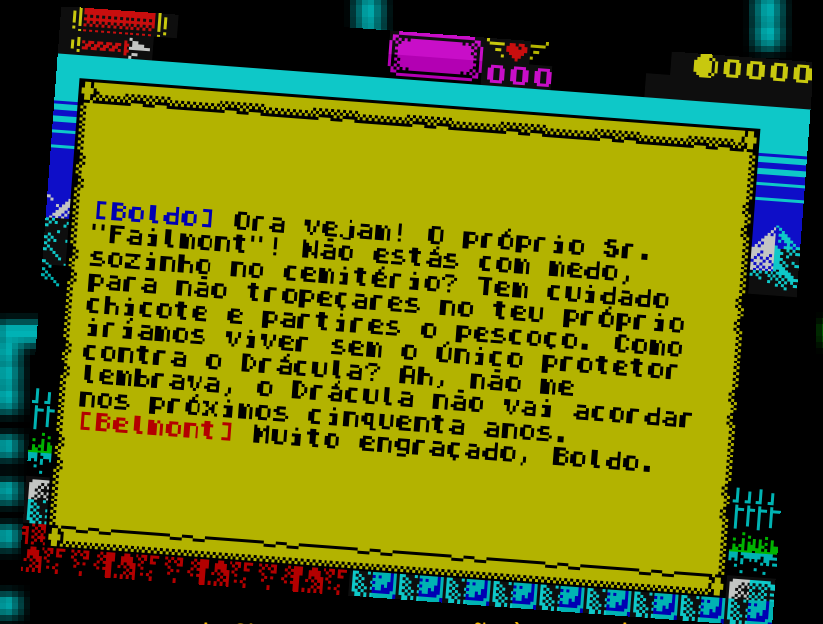
Castlevania é já uma instituição. O primeiro jogo apareceu em 1986 para a Famicom e desde aí saíram dezenas de versões para os mais diversos sistemas. No entanto o Spectrum estava esquecido. Isto até em 2015 Sanchez lhe pegar e criar aquele que é unanimemente considerado com um dos melhores jogos a aparecer 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.

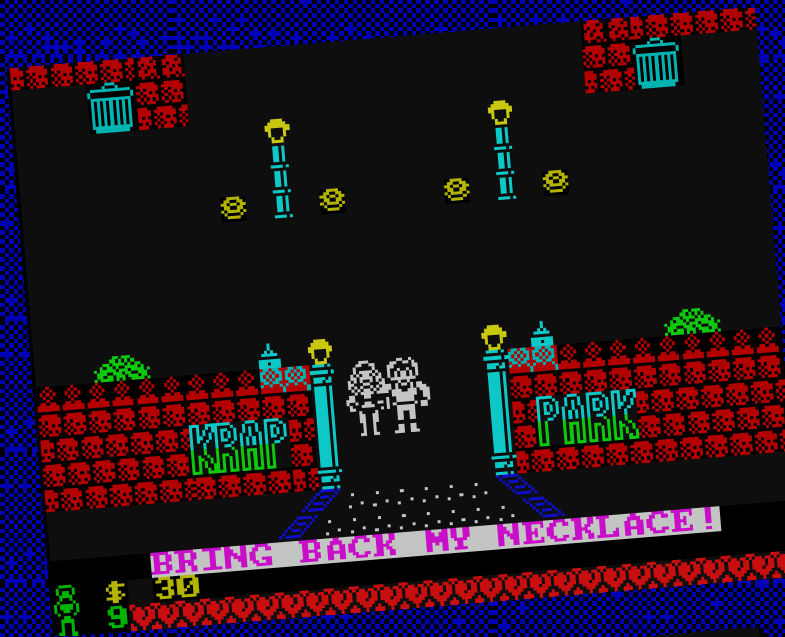


A aventura de Simon começa então à porta do cemitério munido apenas com um chicote. Os esqueletos são o primeiro obstáculo, e de cada vez que Simon lhes dá uma chicotada certa, estes desaparecem, deixando para trás uma moeda de ouro, ou se tivermos sorte, uma bolsa um pouco mais recheada. Estas ficam disponíveis durante alguns segundos, 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.

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 irmanamente 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.

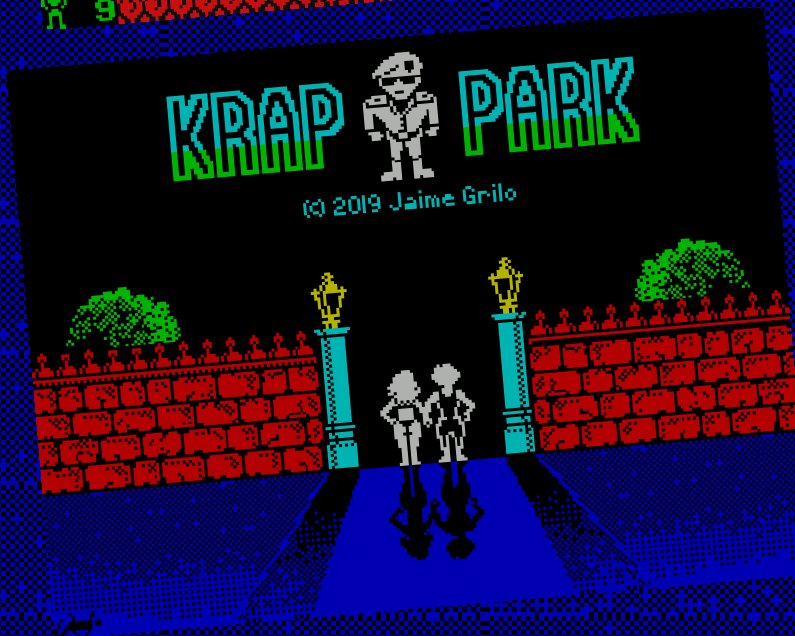
- Par de algemas e óculos de sol

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										
Gráficos										
Som										
Dificuldade										
Longevidade										
Entretenimento										

7

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 pele, 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



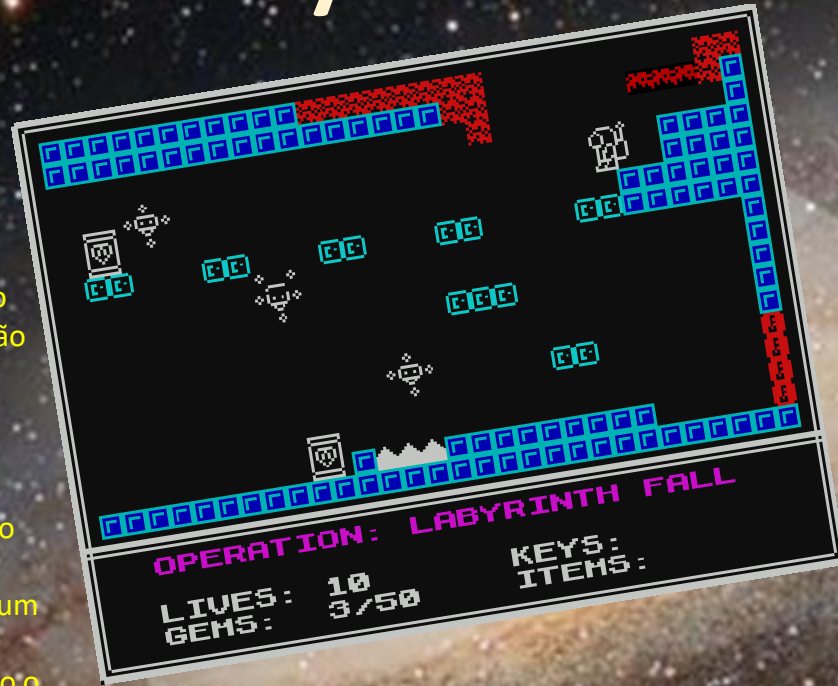
frustração de perder as 12 vidas no mesmo local, vai encontrar divertimento para umas boas horas. Por outro lado, os masoquistas vão adorar o jogo, ainda mais quando existe um ou outro ponto de morte súbita (isso também acontecia com os jogos de Matthew Smith). São 26 os ecrãs com prendas espalhadas. 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

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?

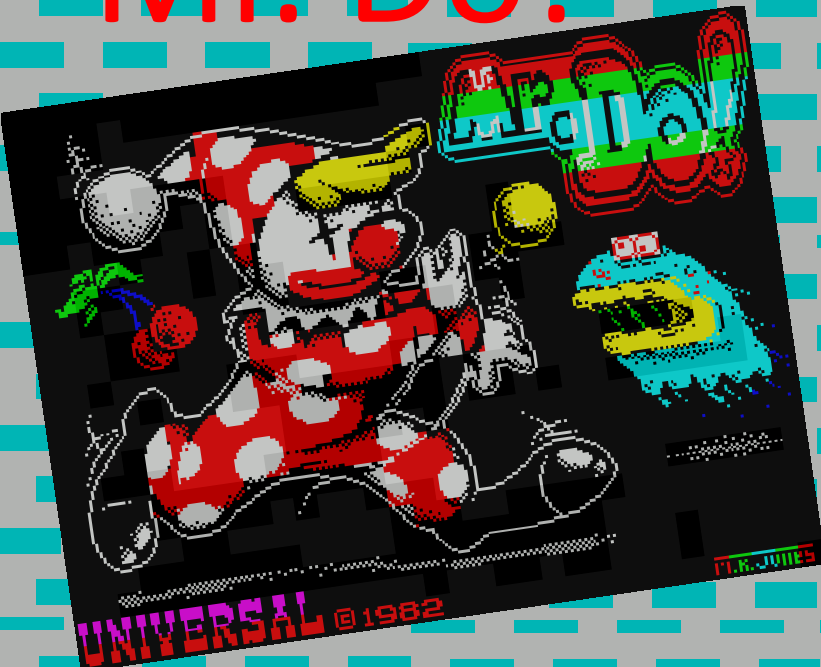
Exactamente, por nós. Mas a missão não vais ser fácil, pois não se sabe o que aconteceu à tripulação envolvida no acidente e desconhece-se os perigos deste planeta aparentemente hostil.

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.

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 arcade na primeira metade dos anos 80: Mr Do!. Não temos memória das máquinas de arcade 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 certa.



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.

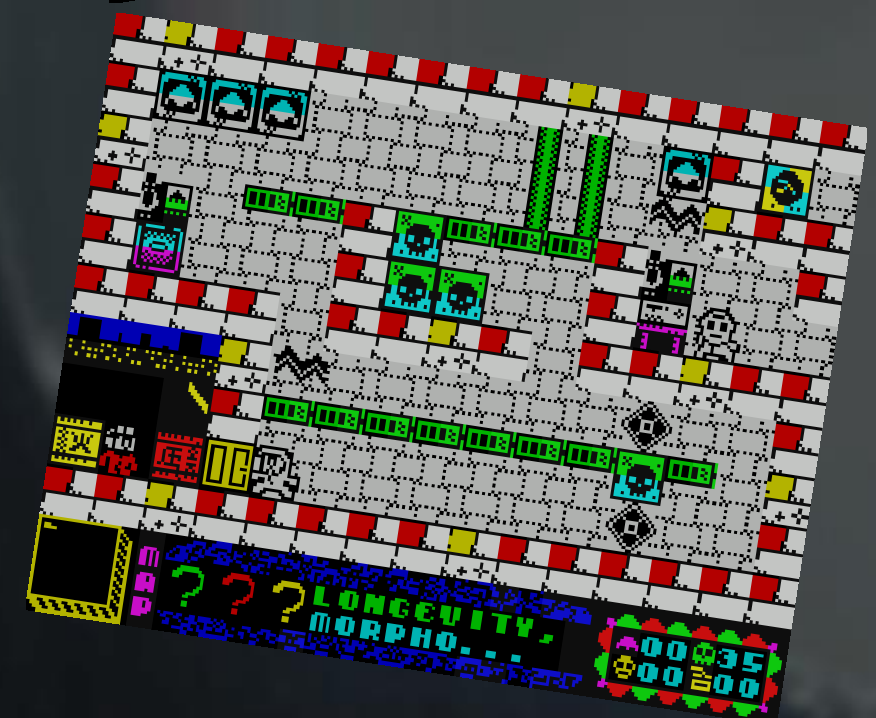
Quanto à história, esta é substancialmente diferente do primeiro jogo da saga, que tanto gostámos, ainda mais sendo a estreia de IADVD nestas lides. E essa não é descurada, fornecendo o programador ampla documentação, pelo que apenas deixaremos uma pequena sinopse desta louquíssima história. Assim, tudo 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".

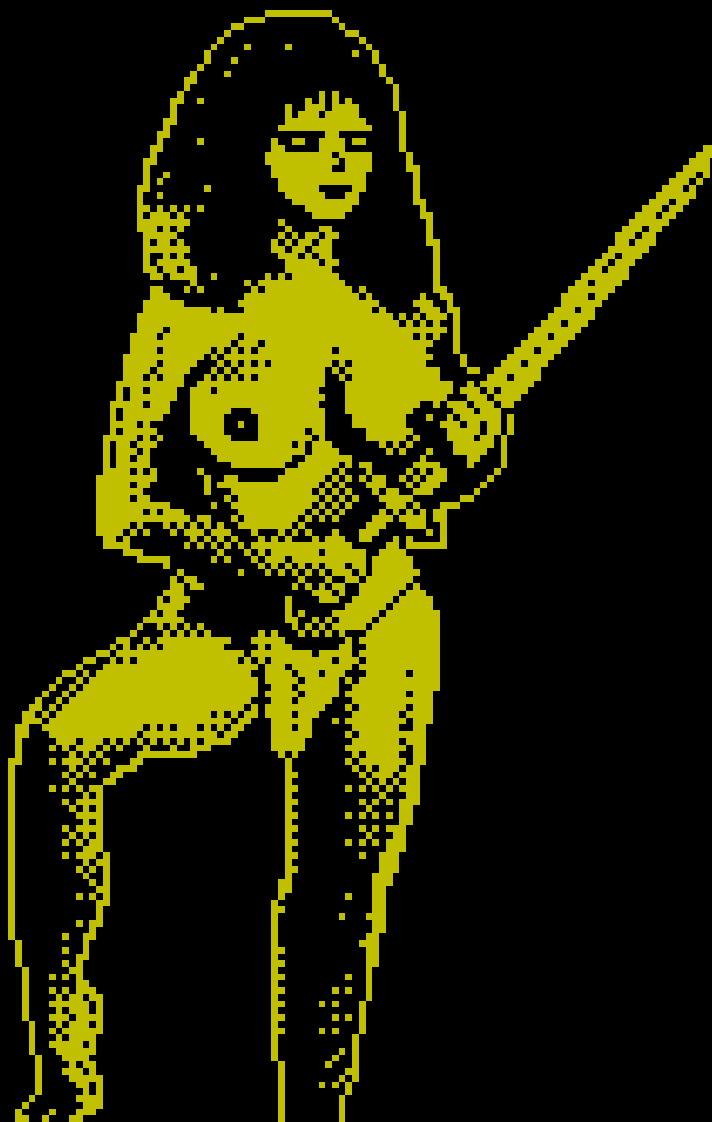
Em primeiro lugar o sistema de abertura de algumas portas. Estas encontram-se trancadas e apenas podem ser abertas após se colocar os interruptores na posição certa. O problema é que os interruptores não se encontram junto à porta, teremos que os procurar noutros pontos do cenário. São facilmente identificáveis, 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



Cosmito en Imperio Cobra

AsteroidZX 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 várias 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?

Bubblegum Bros.



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...

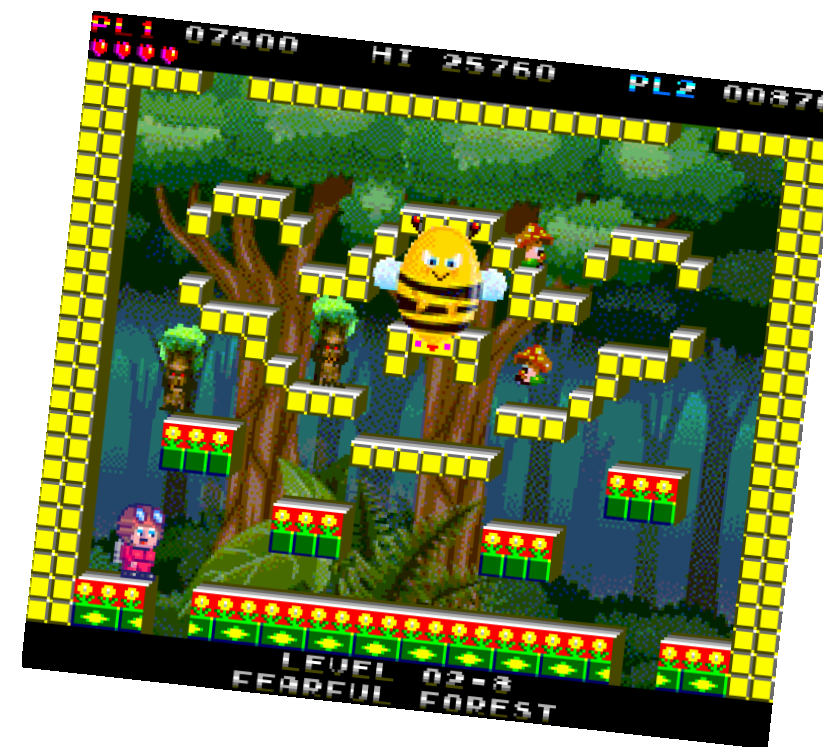
Bubblegum Bros. retoma um tema que originou um dos grandes jogos do Spectrum (e doutras plataformas): Bubble Bobble, de 1987. O seu maior trunfo era a enorme jogabilidade, isso e o facto de poderem jogar duas pessoas em simultâneo. E mesmo tendo um tema mais "infantil", não impediu que miúdos e graúdos 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.

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

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

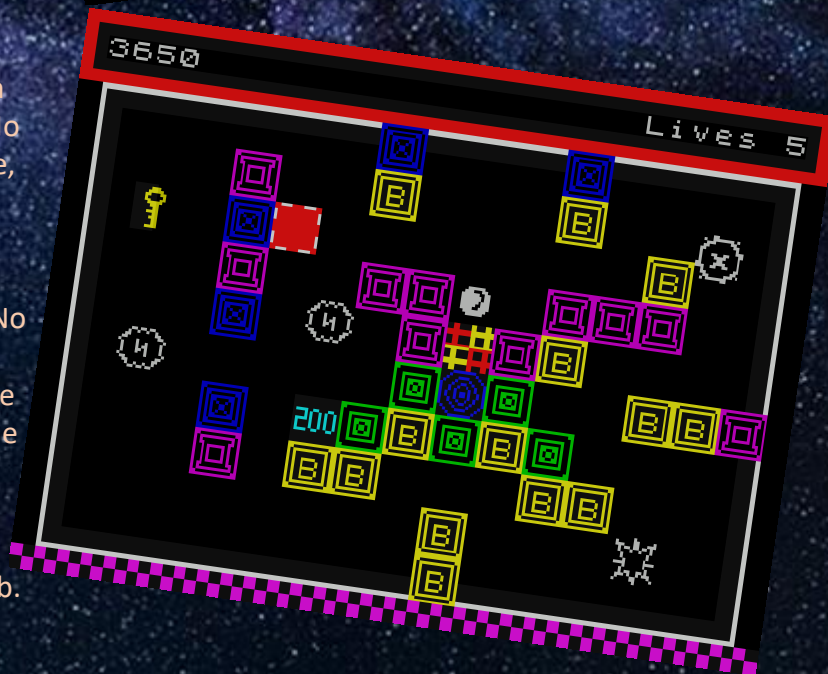


F'n Balls

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 atuar 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 teletransportadores 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 ação 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.



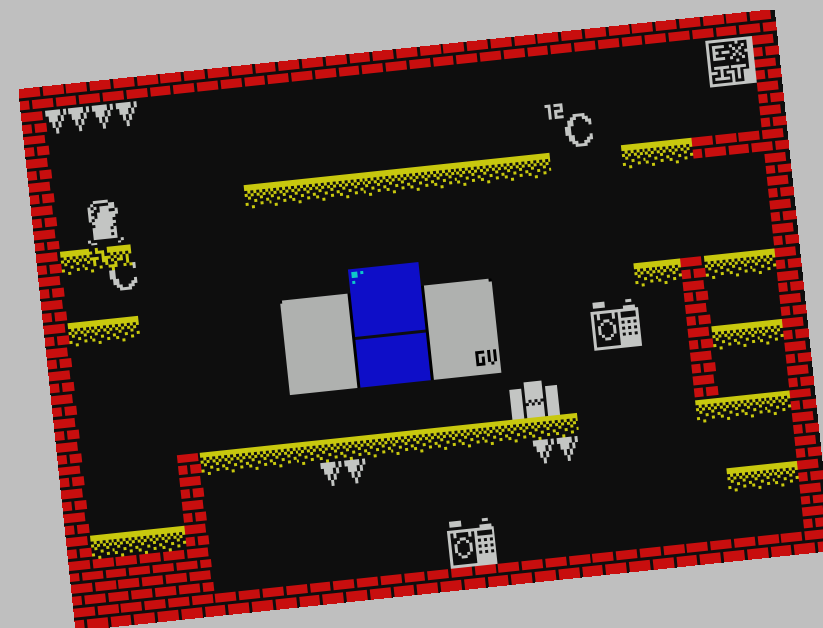
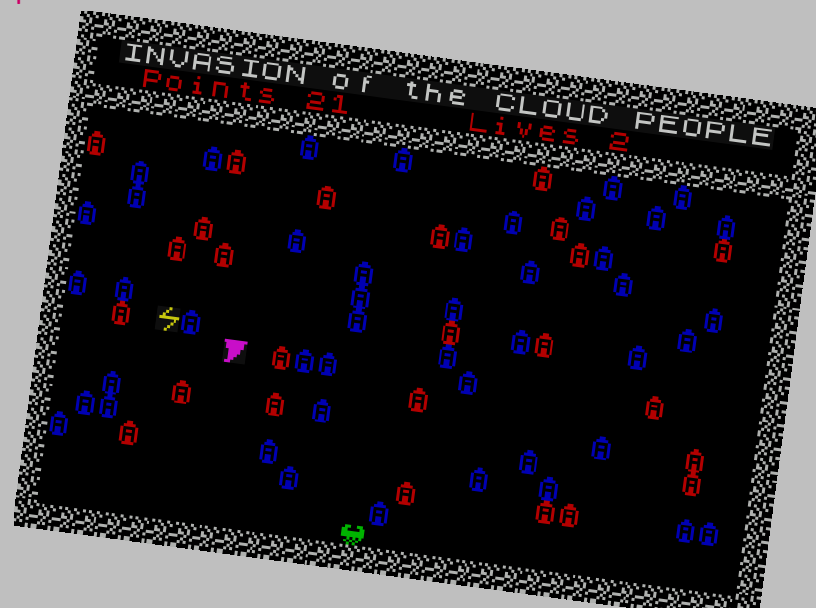
A Matranet, juntamente com o programa de rádio catalão **Generació Digital**, juntaram-se para lançar um novo jogo para o Spectrum, baseado precisamente nessa rádio.

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 cassette também a pode Adquirir.



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 das 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	■	■	■	■	■						
Gráficos											
Som											
Dificuldade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

6

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).

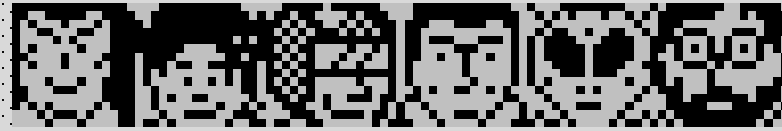
Nesta aventura assumimos a pele de uma heroína feminina, Moon, a rainha dos jogos *homebrew* para o ZX Spectrum, e que foi convidada para o festival retro "Petunia Town Fandom Festival". Neste festival todos os stands estão relacionados com filmes e séries de TV das décadas de 80 e 90 do século passado, 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 Zazing-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 circundando 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 disponíveis 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 (necessitamos 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.

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").

```
Conroy was stood at the eastern  
edge of the wreckage of the MK6  
Helibird.  
Here:  
a high power rifle  
What next?  
[GET RIFLE  
[ I  
Carried :  
a high power rifle  
on open box  
a small metal tube  
[ ]
```

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	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	



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 aí 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.

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 sequência, 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.

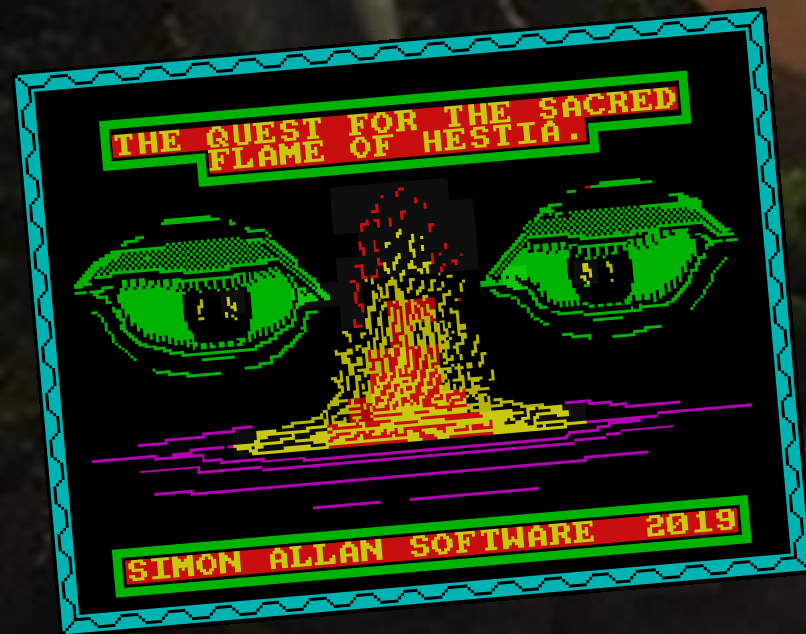
Tudo começa quando Anderson é enviado para uma nave, lembrando-se que já aí tinha estado em tempos. Não sabe bem qual o objectivo da missão, mas pelo sim, pelo não, encontra-se armado com um *pulse-rifle* (tal e qual como em Aliens). Assim que entra na nave ouve uns barulhos estranhos, não obstante não 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 sequência 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 carregá-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.

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*.

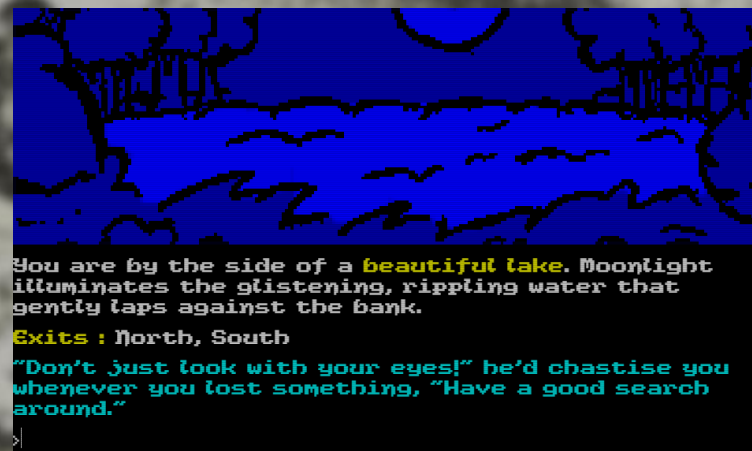
E isso ainda se torna mais relevante por duas razões: em primeiro lugar porque temos um número limite de objectos que podemos carregar, pelo que não

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?

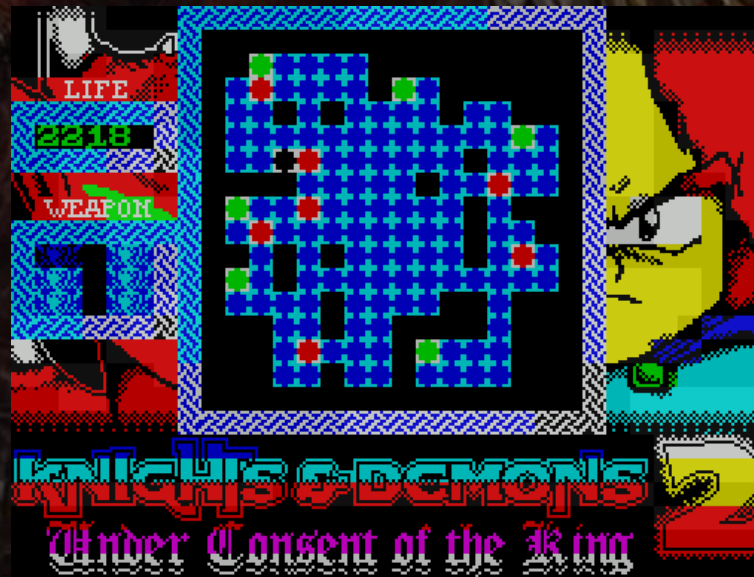
À medida que vamos superando os desafios, vamos desbloqueando novos caminhos. A certa altura vamos encontrar os ladrões, mas esses, apesar de desonestos, não são estúpidos. Não vale a pena dar-lhes o isco que utilizaram no nosso irmão. Mas será que podemos fazer com que provem o próprio veneno? É este 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.

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



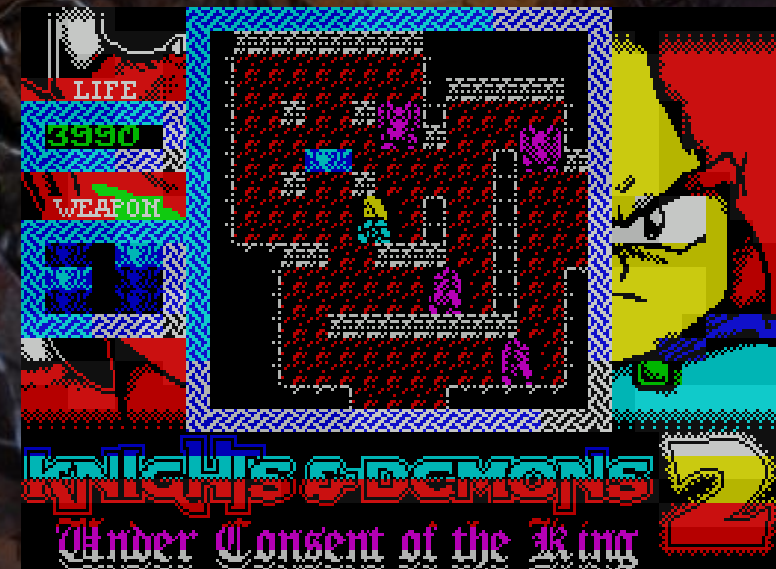
local onde as armas se encontram, mas também onde existe comida que permita restaurar os nossos níveis energéticos. Encontrámos aqui um possível bug, pois em alguns locais assinalados no mapa como tendo comida, essa não existe, e num caso, apesar da comida não estar visível, passámos por um ponto que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



LOAD "ENCONTROS"

29 SET 10H-18H
MUSEU DA PEDRA
CANTANHEDE

WORKSHOP ZX Spectrum

PAULO CARRASCO
"Alien Evolution"

PEDRO PIMENTA
"entrevistador, colaborador, Espectro, fundador da revista Sinclair"

PAULA SILVA
"A Leitura do Electrónico da Paula"
"fundadora da revista Sinclair"

JOÃO DIIGO RAMOS
"curador da exposição LOAD"

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 bônus 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 sequência 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 lo 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:

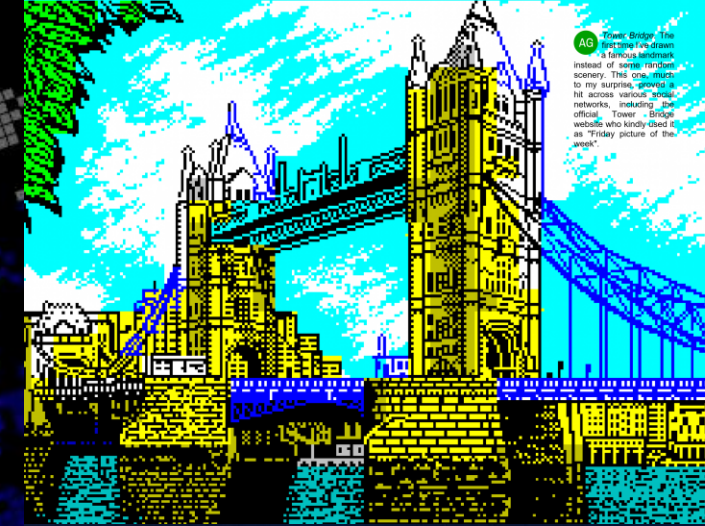
- I. Closer to the Stars
- II. The Queen of the Swamp Crawlers
- III. Breaking Barriers
- IV. Kingdom of the Sting Tail Scourges

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 aí que descobrimos Olivia e lo, 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.

BETTER
LATE
THAN
NEVER

ANDY GREEN
PIXEL ART



AG Tower Bridge, the original 'in-drawn' a famous landmark instead of some random scenery. This one, to my surprise, proved a hit across various social networks, including the official Tower of Babel website who kindly listed as 'Friday picture of the week'.

AG I had much involvement with this particular game by Sebastian. As well as the three screens that adorn these two pages, I also assisted in supplying Moritz sprites, enemy bosses and many (wall) tiles that make up the Spaceship level. An enjoyable diversion from drawing screens!

RIGHT: Credits
BELOW LEFT: In-game sprites
BELOW RIGHT: Game complete screen



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 an angle, I added the body outlines first to get the correct perspective then coloured them in. Earlier I mentioned about dealing with colour clash. Adding colour to objects at an angle. 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 the looks as good (remember, it's sometimes nigh on impossible to get a high match to any...



HAPPY HALLOWEEN



BACKPACKERS
GUIDE TO THE UNIVERSE
PART ONE

FANTASY

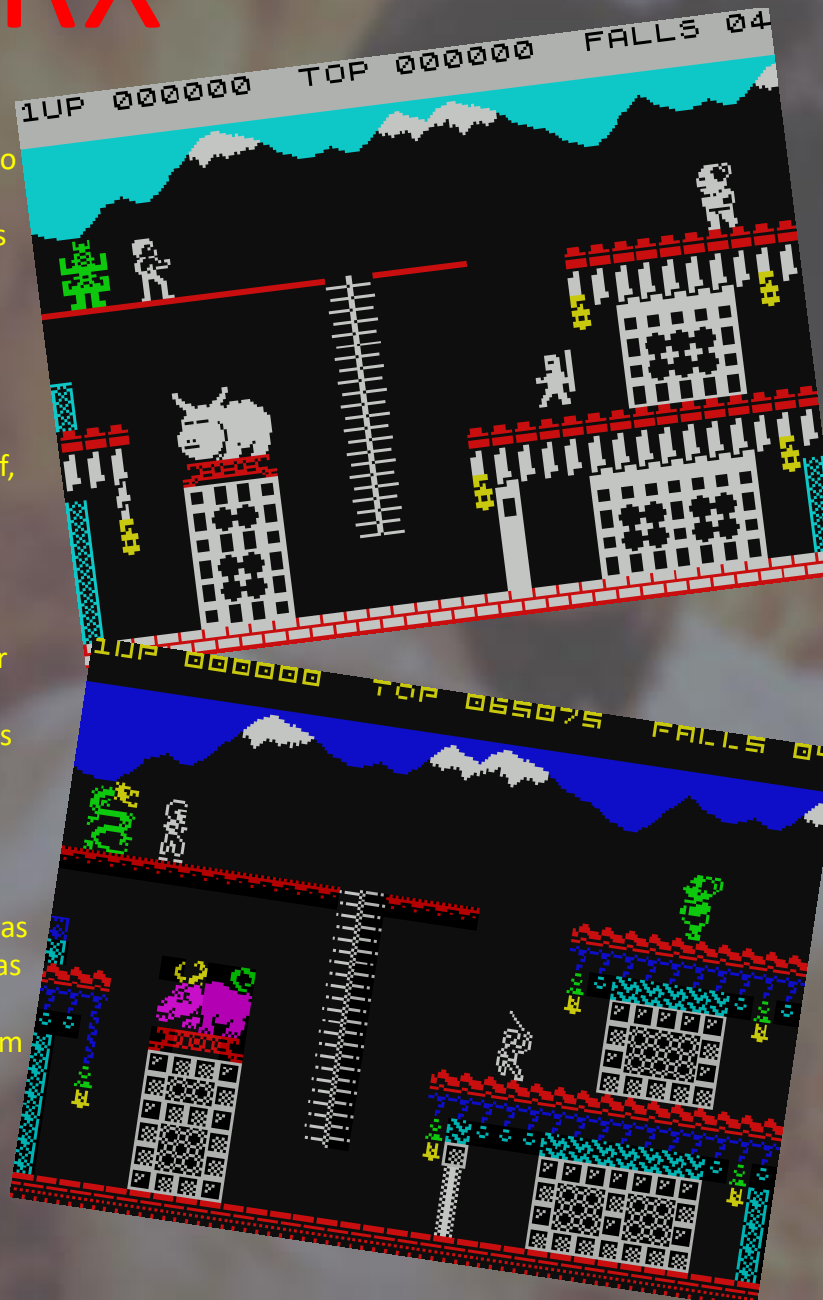
DEAD OF NIGHT

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.



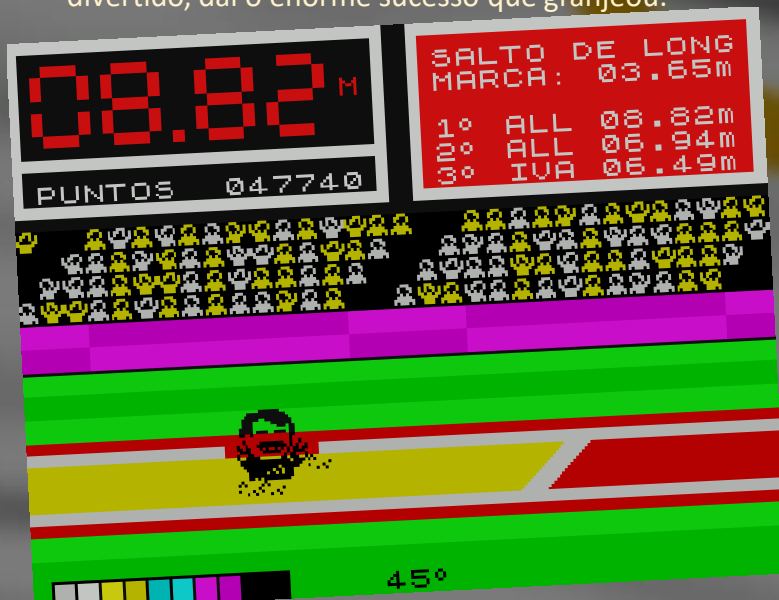
Como se comprova, as cores são agora muito mais vivas, os caracteres melhor definidos, e o Bruce Lee realmente se parece com a lenda. Os fundos continuam pretos (não fazia sentido mudá-los), ajudando a realçar os *sprites* e cenários. Acima de tudo, o jogo ficou agora com um aspecto bastante mais moderno,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

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.

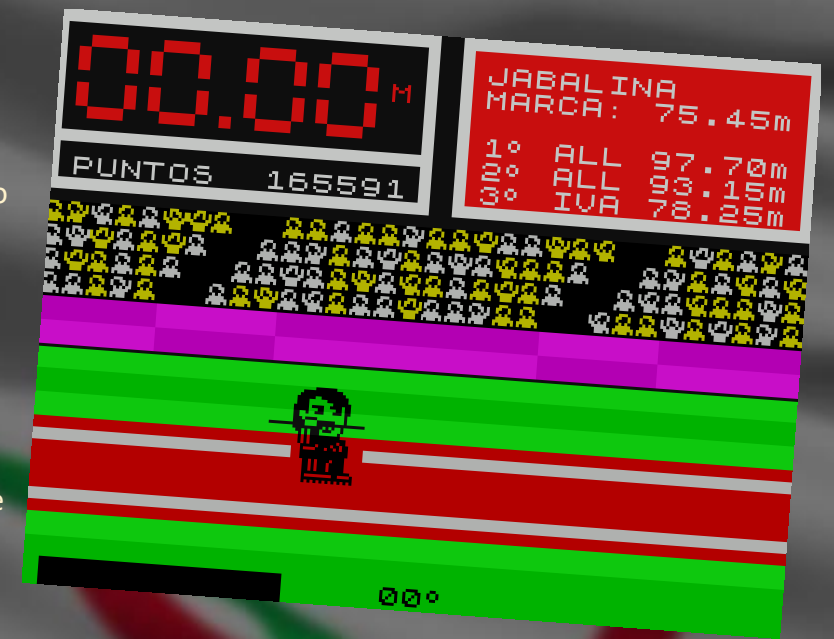


Já agora uma nota sobre o autor, IvanBasic, tal como o nome indica, especializou-se em jogos que utilizam o Basic como linguagem de programação. E nesse aspecto já provou que domina a linguagem, bastando olhar para Rompetechos, interessante aventura com elementos de *cartoon* e que apenas muito mais 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.

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

Che-Man



Já há bastante tempo que os The Mojon Twins não nos agradavam 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...

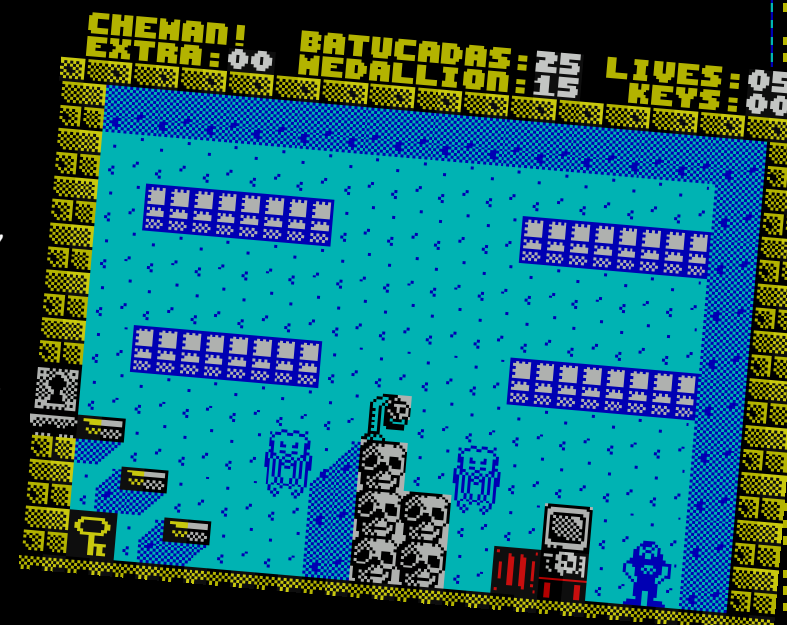
Che-Man está chateado, pois nesta noite dão um concerto os "Deuses do Metal" e além de querer marcar presença no concerto, quer também conseguir uns autógrafos da banda. No entanto tudo conspira

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.

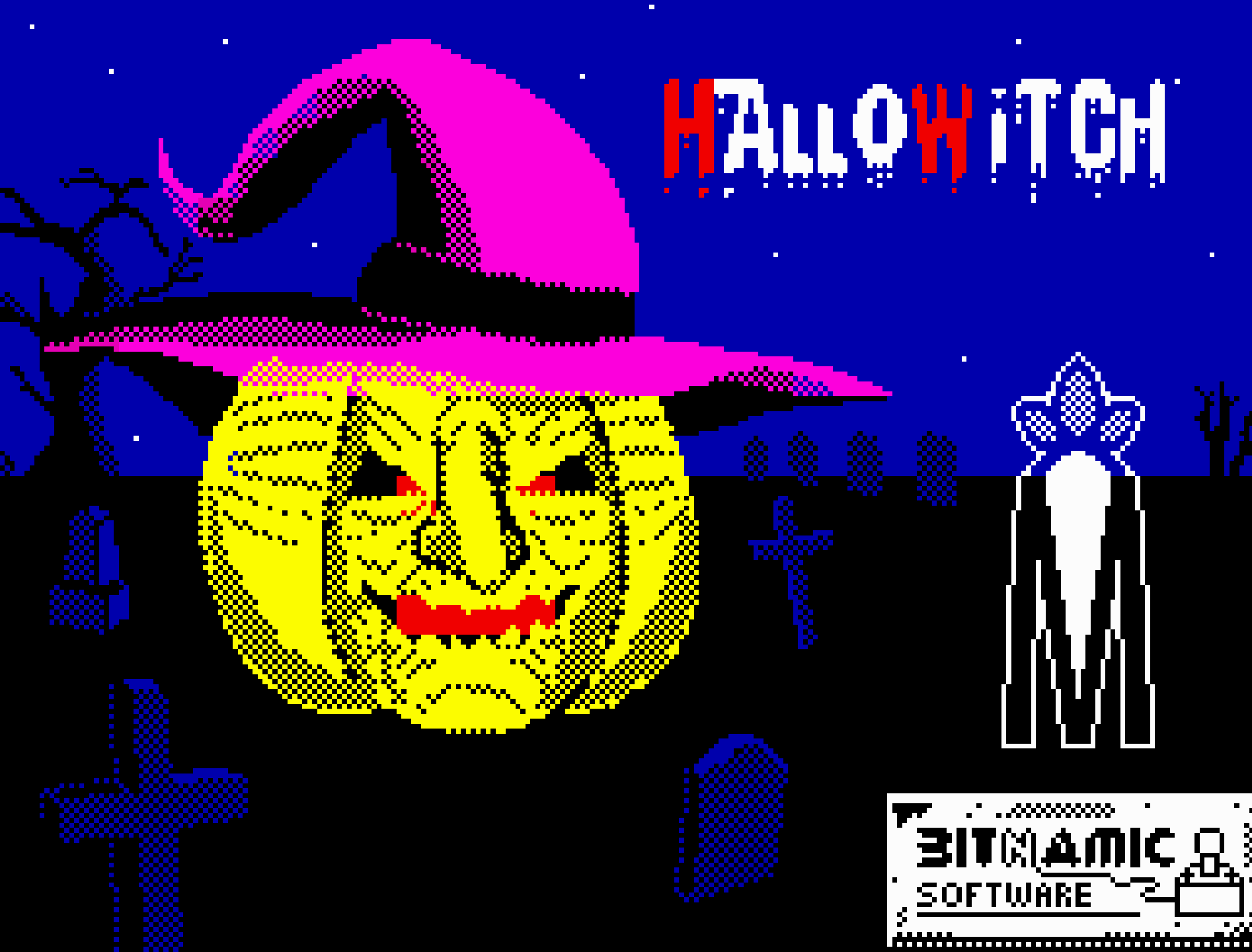
Como já perceberam controlamos o personagem Che-Man nesta missão, tendo apenas dois níveis, embora se presuma que possa vir a ter mais no futuro, isso porque quando os acabamos, em vez de aparecer a habitual mensagem a congratular-nos por termos terminado o jogo, surge um ecrã anunciando o terceiro nível, acompanhado de uma música de fundo, e fica-se por aí. 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.



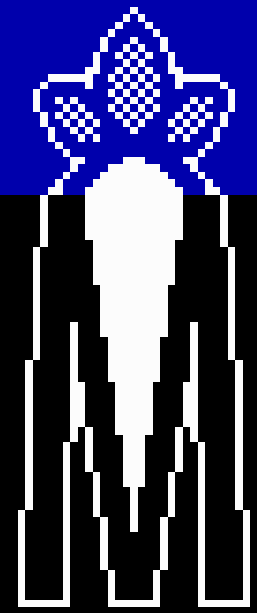
Os cenários são repletos de inimigos e outros artefactos, por vezes não se percebendo muito bem aquilo que se deve apanhar ou evitar. Ainda por cima em alguns locais, devidamente assinalados com um pequeno símbolo, erguem-se espigões, com as consequências esperadas. Os ecrãs fazem lembrar um pouco a 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



HALLOWITCH



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!

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.

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



Wily and the
Seeds of Doom



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 Glaxx, 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 começemos 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 erráticamente 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



Black & White



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). Começemos 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.



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,

Desafio seguinte são as bolas brancas e pretas que se atravessam no nosso caminho. Podemos destruí-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 certos, 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.

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.

Para o seu ZX81 e compatíveis

EM BUSCA DOS TESOUROS

Agora com INCRÍVEIS efeitos sonoros e MÚSICA exclusiva (chip AY*)!

Algumas das criaturas da TERRA T. NEBROSA...

Escorpião Pinel

Kanibal K. Beção

Cobra Pula-Pula

Alien Misterioso

Aranha Gigante

Tem coragem de encará-las?

BITNAMIC SOFTWARE

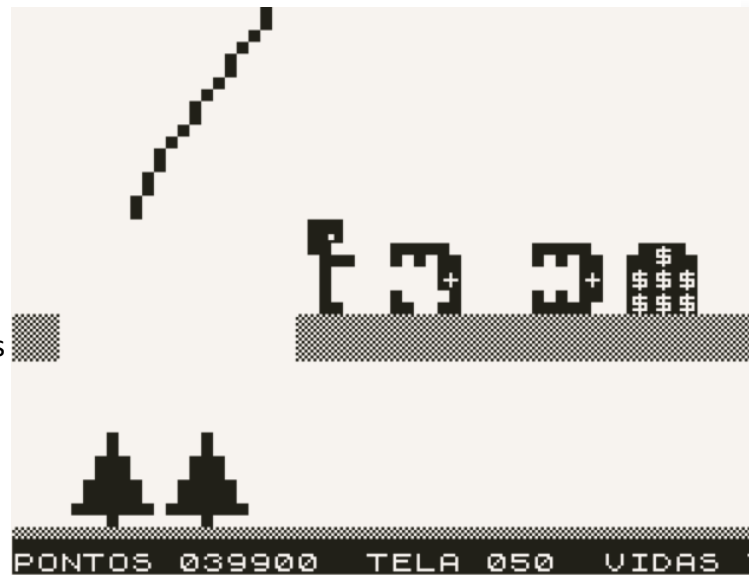
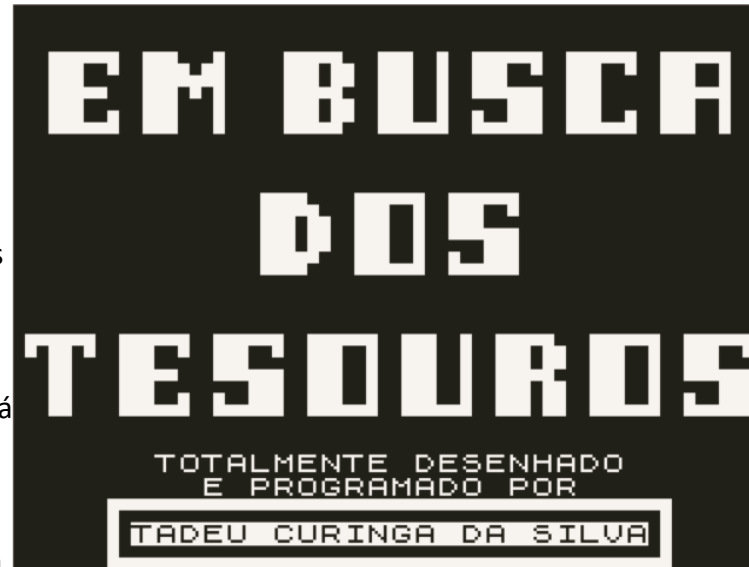
<https://www.facebook.com/BitnamicSoftware>
<http://www.bitnamic.pt>
contato@bitnamic.pt

*Requer upgrade de hardware

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 óbvias, 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 usufruir de uma excelente versão do mesmo.

As principais características do programa são:

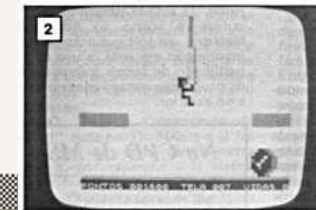
- 100% Assembler
 - Gráficos animadíssimos
 - 313 telas diferentes sem repetições
 - Ação rápida e envolvente
 - Aceita joystick ou teclado
 - Nível de dificuldade crescente no decorrer do jogo.
 - Agradável surpresa no final.
- O jogo foi testado e aprovado em nosso CPD, sendo que sua publicação normal 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

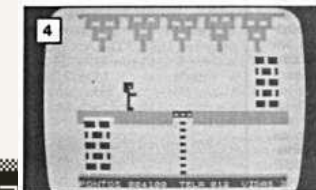
Neste jogo, você é o simpático explorador aventureiro Kid K. Sador à procura dos valiosos tesouros perdidos da Terra T. Nebrosa. São inúmeros os perigos que você deve enfrentar: escorpiões, cobras, fogueiras, pedras gigantes, jacarés, paredes esmagadoras e uma in-



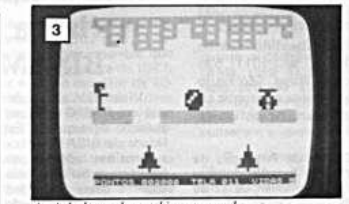
A tela de abertura de "Em busca dos tesouros"



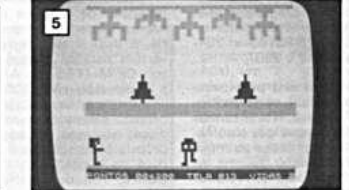
Nosso herói atravessa o abismo na corda



... e passar para esta tela, onde deve apanhar o elevador até o nível inferior e a próxima tela...



Aqui ele deve pular os abismos e a pedra gigante para apanhar um dos tesouros...



... na qual o nosso herói enfrenta mais um monstro

finalidade de outros que o aguardam, disposto 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 caverna 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
PRE-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.

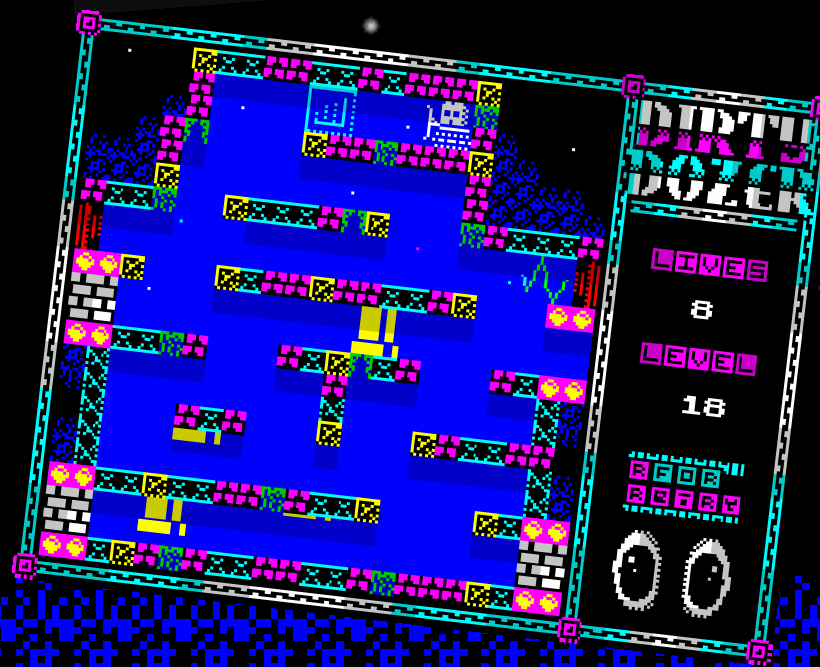
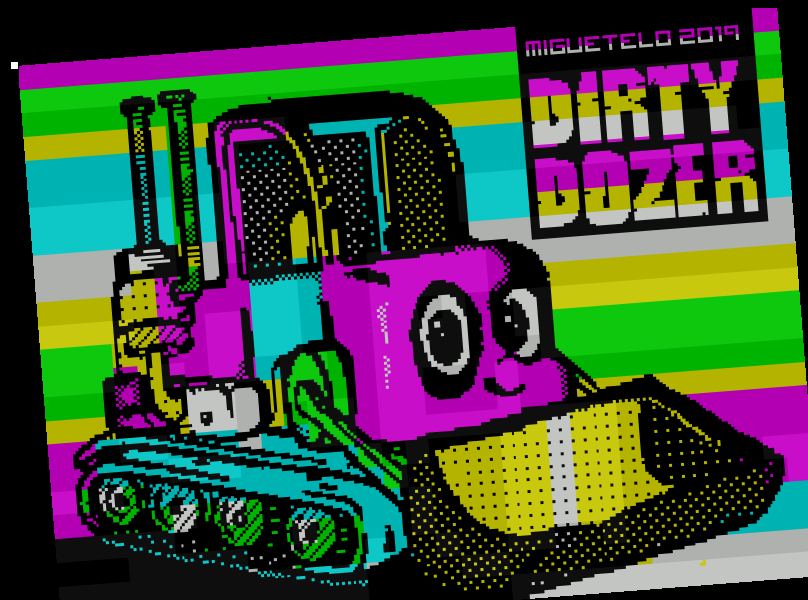
Tadeu Curinga da Silva cursa atualmente a quarta série do curso de Eletrotécnica na Escola Técnica Federal do Rio Grande do Norte. Ele é um autodidata em BASIC e Assembler, linguagens que aprendeu através de livros e revistas.

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 *voilà*, 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 SokoBAAn, 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.

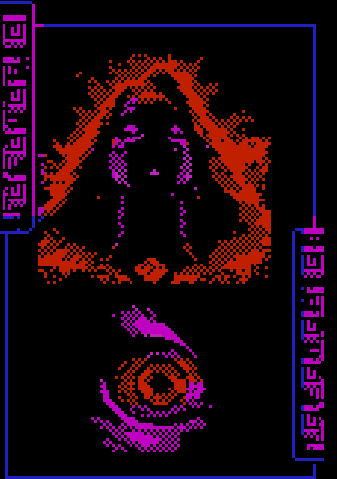
Os primeiros níveis até são bastante pacíficos, mas a partir de certo ponto começam a aparecer os obstáculos móveis. Raios que patrulham os caminhos, e até os célebres tubos que esmagam quem passar por baixo (a fazer lembrar a saga Monty), são o pão nosso de cada dia nos níveis mais avançados. Mas existe 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

Year 2012, a planetary alignment provokes 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

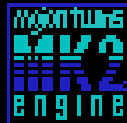
NEW TIMELINE EDITION



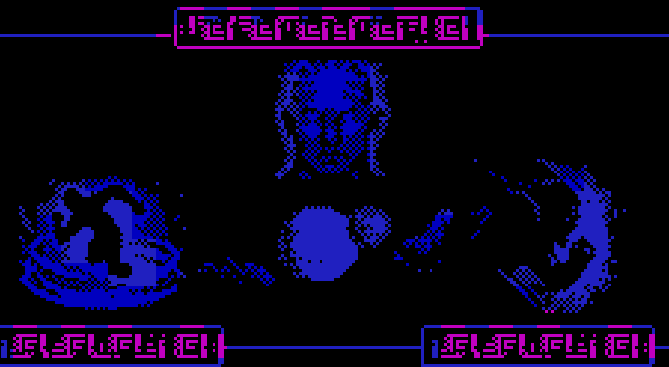
GAME
BY
AP SIS



MUSIC
BY
NEIL PARSONS



© 2014-2019 AP SIS



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.

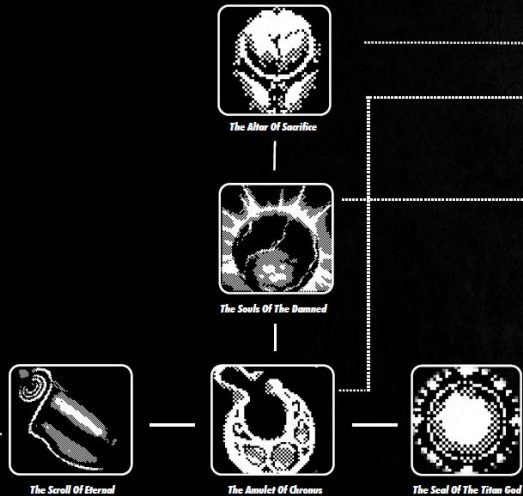
After seeing how that dark god sacrificed your wife while the the flames burned your body and you soul claim for revenge.

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 godlayer must be reborn.

Your soul is infused with the power of the Primary Source and reborn as a Godkiller.

Collect the Scroll Of Eternal Knowledge to learn the secret spell of the Sacrifice.



The Seal Of The Titan God is infused with the godlike essence that you need to protect you when the time breach opens.

Find the Chamber Of Sacrifice with the sacred altar of the Gods.

The Amulet Of Chronos contains enough Chronal energy for open a time breach.

You must release the souls of damned, spiritual essences of the people of Mnar.

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 mythical 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 mantêm-se as mesmas, mas tudo o resto muda, e para melhor, na nossa opinião.

Esta nova versão agora inclui 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, temos 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 certos. 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.

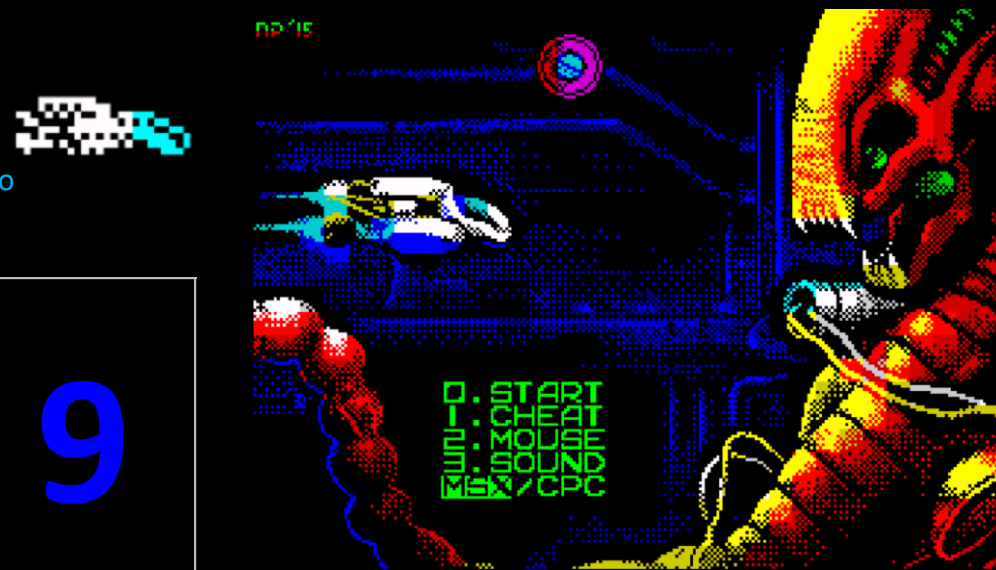
Já falámos dos gráficos, cuja nova roupagem o veio favorecer ainda mais. De facto, os cenários são prodigiosos, muito coloridos, constituindo um factor de atractividade que leva a que nos apaixonemos imediatamente por Godkiller. Fosse o mapa maior (que consequentemente iria elevar o nível de dificuldade), 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	■	■	■	■	■	■	■	■	■	9
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Longevidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Entretenimento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

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.



LOAD "ENCONTROS"

7 DEZ 10H-18H
MUSEU DA PEDRA
CANTANHEDE

ZX Spectrum

VISITA GUIADA
Prof. João Diogo Ramos

PRESERVAÇÃO
DE M.I.A.
Prof. André Luna Leão

PLANETA
SINCLAIR

Organização:



MUSEU DA PEDRA
CANTANHEDE

Associação de Amadores de Informática

Associação de Amadores de Informática



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.

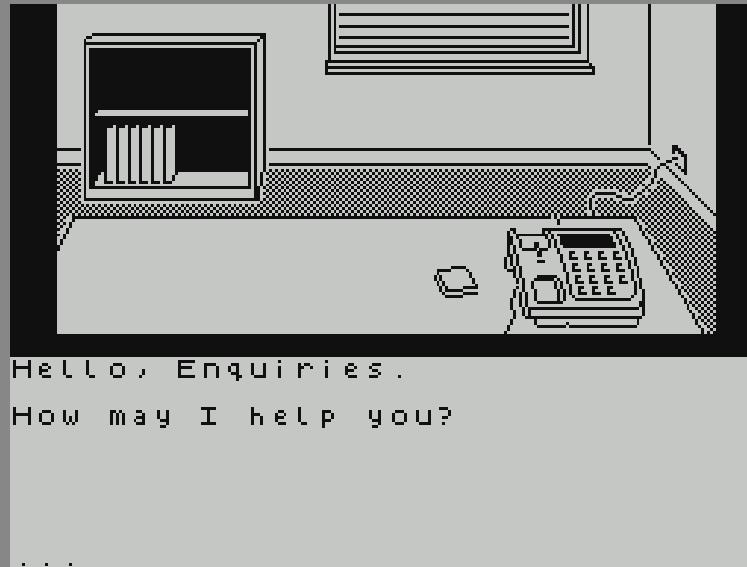


Super Enquiry Simulator

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 obtive 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 sequência 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 arcnídeos 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 casos existe ligação entre 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.



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 uma 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).



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...

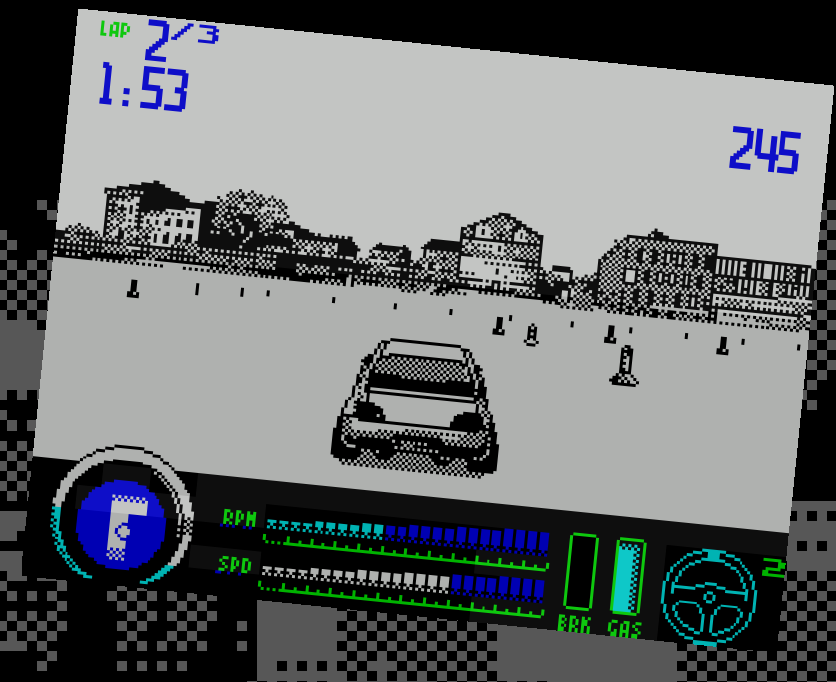
Assim que o carregamos, inicia-se uma apresentação fabulosa com imagens de algumas das viaturas que teremos depois possibilidade de conduzir. A sensação de velocidade é perfeita, a música entusiasmante, antecipando logo suores frios para aqueles que sofrem com as velocidades.

Depois de um menu inicial, no qual poderemos seleccionar os controles, colocar o nosso nome, definir o nível e até escolher se queremos 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:

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

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

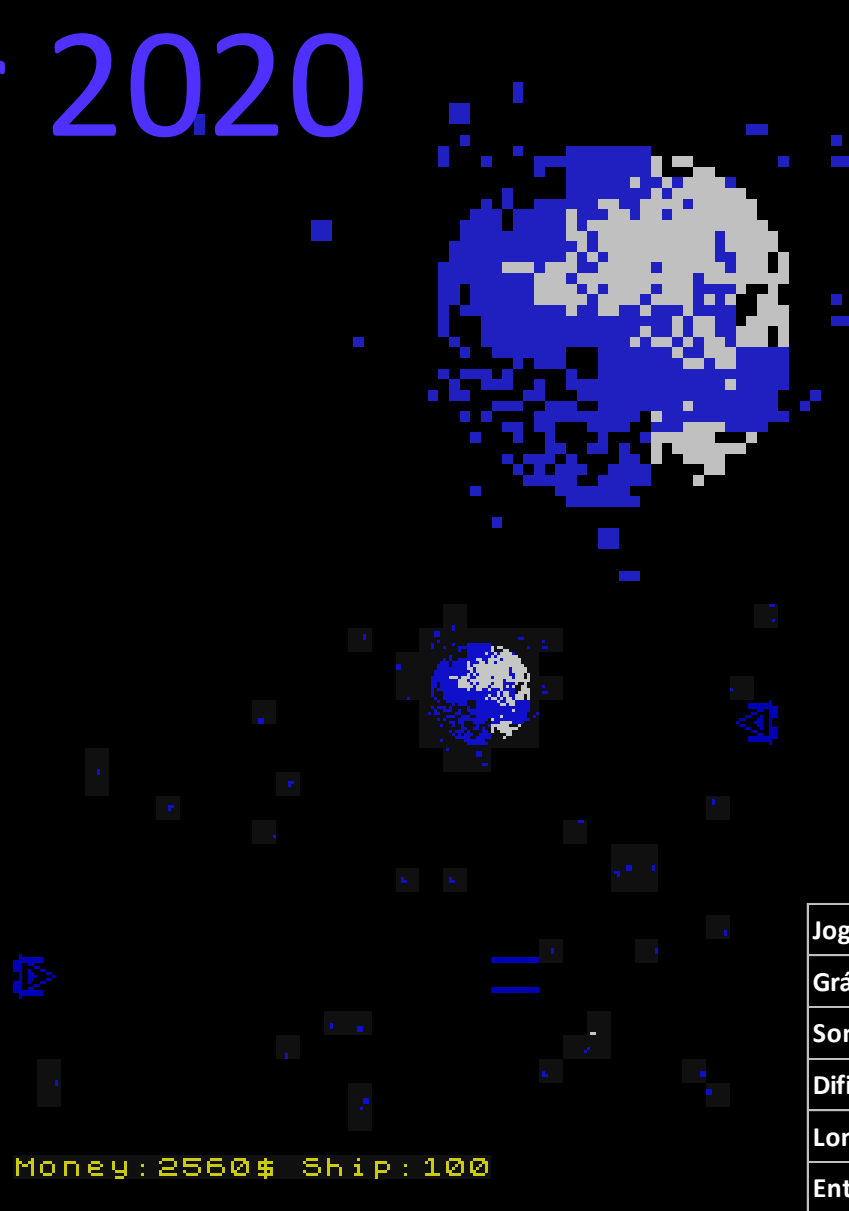
Interceptor 2020

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 resume 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.

Money: 2560\$ Ship: 100



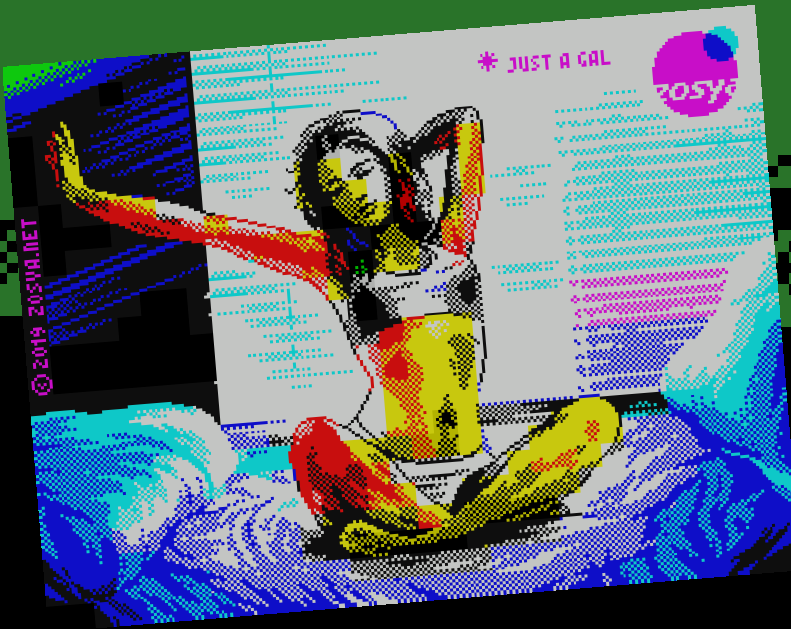
O cenário é estático, fundo preto (espaço sideral) com a Terra (ou algo semelhante) por trás, e os inimigos também em tons de azul. O som minimalista não ajuda à festa, bem como o nível de dificuldade, demasiado baixo. Aliás, a sensação com que ficamos é que poderíamos estar aqui o dia todo a disparar, 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	■	■	■																
Gráficos	■	■	■																
Som	■																		
Dificuldade	■																		
Longevidade	■	■																	
Entretenimento	■	■	■																

3

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 arçada 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

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 exceções, 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 sensorões 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 poucos 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 peçados 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.



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.

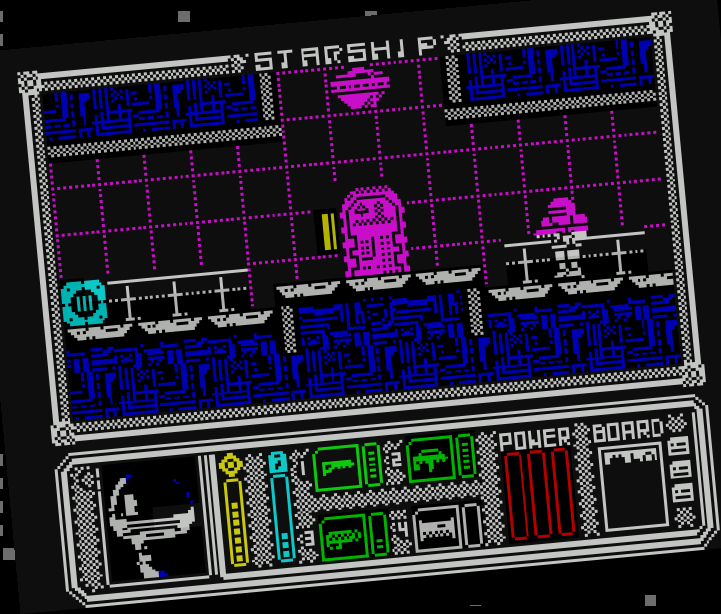
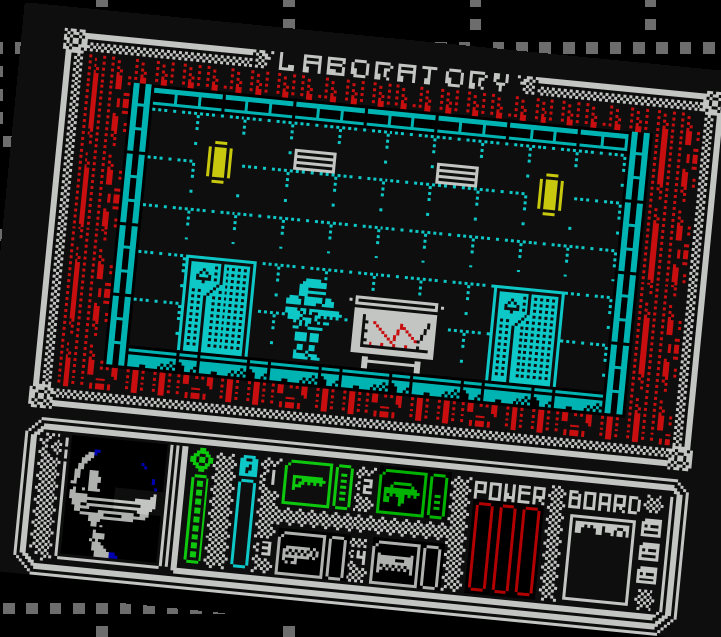
Existe também uma grande diversidade nos diferentes níveis. Assim, não é para se ficar admirado quando um dos níveis tem como objectivo subir uma grande montanha, sendo completamente diferente dos restantes. Encontramos aí plataformas que desaparecem, outras que são feitas de gelo (com as consequências que se imagina), e uma variedade bastante grande de criaturas que não podemos tocar, aliás elemento comum a toda 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.

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 mediana (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, movermos 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 certos 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.

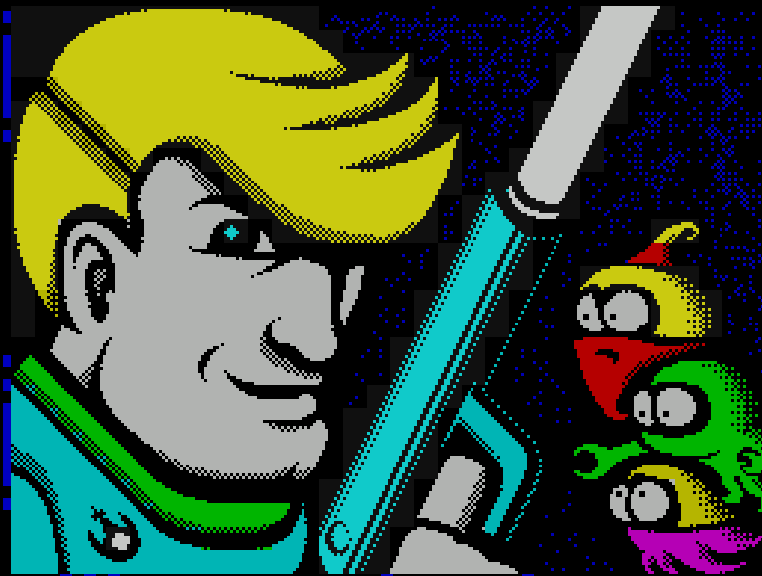
Moscow
2020s



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.





Valley of Pains

Valley of Rains



Quase que apostávamos que esta era a *review* que aguardávamos 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.

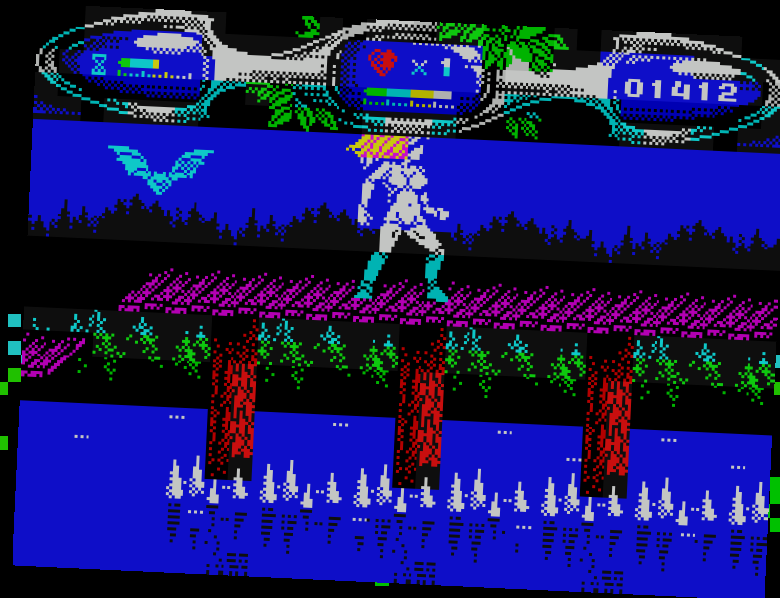
Mas comecemos do início, precisamente pela introdução, que conta a história desta aventura, acompanhada de uma belíssima melodia da autoria de Tiurula (que nos fez lembrar Painkiller, dos Nocomment, na parte do refrão). Aliás, o jogo é acompanhado por um CD com a banda sonora (ficará disponível em breve), 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 apetece 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.



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 proffcuo 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 deprende 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 (podemos 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 toques 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 voto popular, é do consenso geral que mesmo que tivesse ficado numa 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.

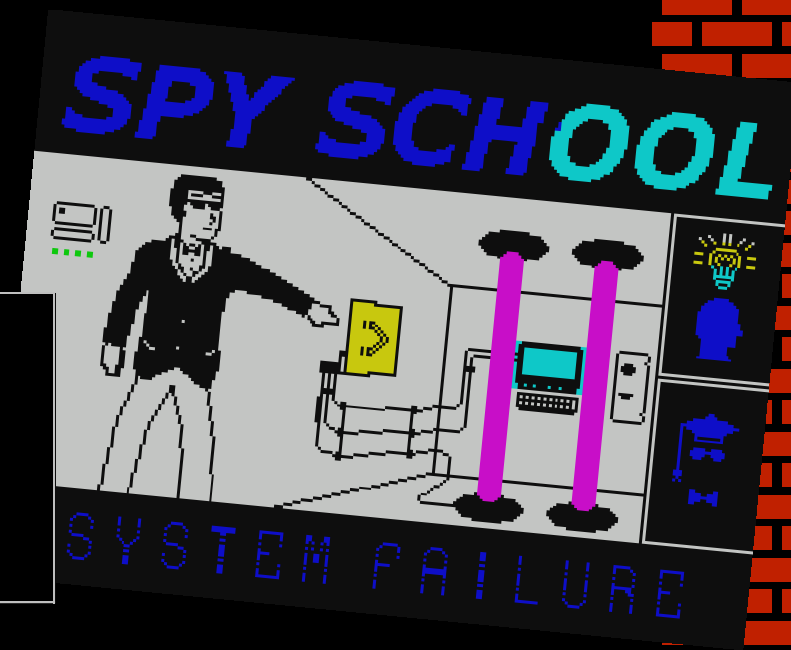
Como Grachev diz, e este jogo contribuí: Keep da Speccy Alive!

Jogabilidade	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gráficos	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Difícil	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
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.

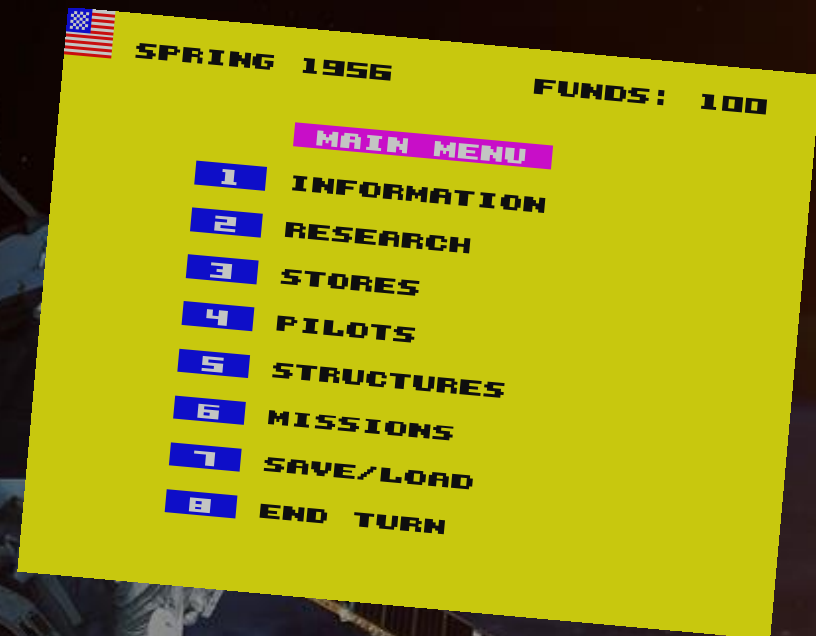
Verdade seja dita, não gostámos de todos os seus trabalhos (a saga Seto Taisho não nos entrou no goto),

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.

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.

DESERT ISLAND SCREEN\$

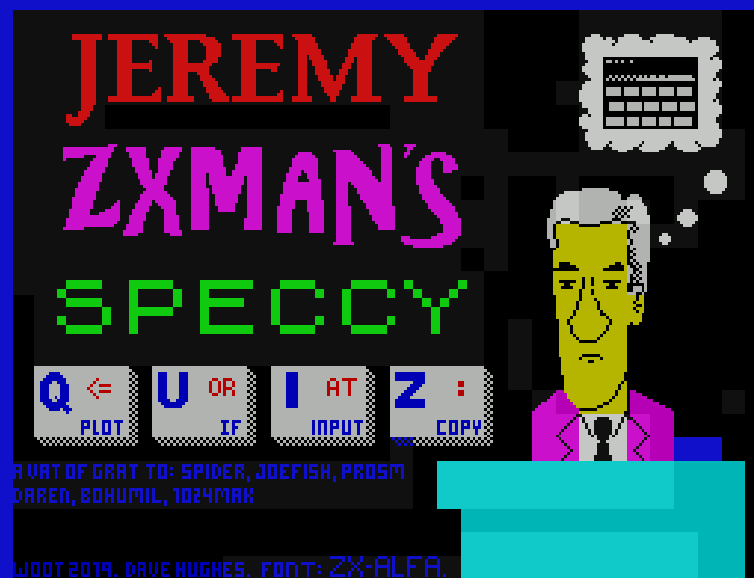


A segunda parte do magazine, Desert Island Screen\$ remete-nos mais uma vez para os tempos da YS, quando convidavam os leitores a escolher uma selecção de jogos para levarem para um ilha deserta, assim como para os cartoons muito afamados dessa ilha. Inclui então dezenas de *cartoons* e pequenas histórias, 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

Finalmente, a última parte da cassette 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.

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.



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, **Chrmagic 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.

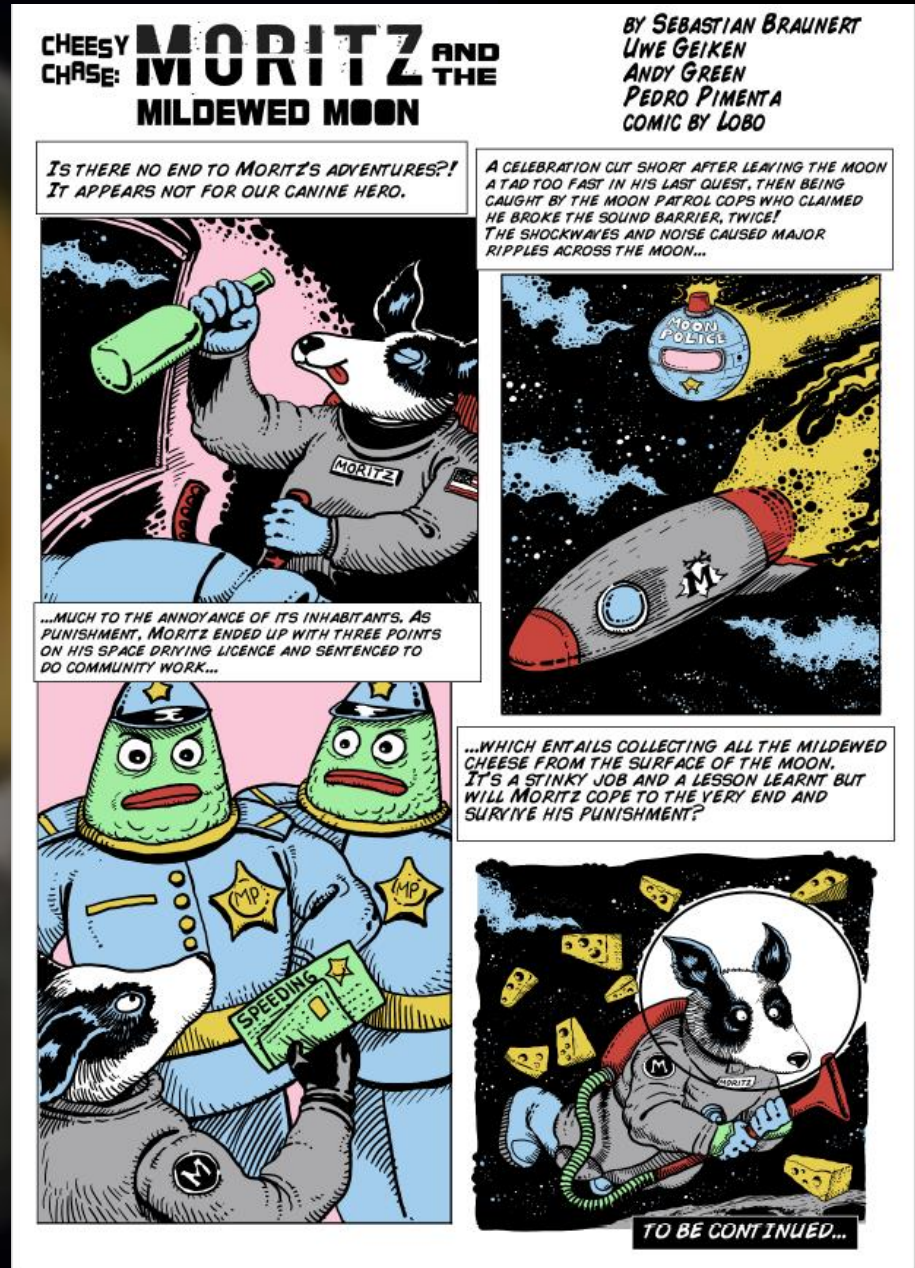
Cheesy Chase: Moritz and the Mildewed Moon



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,



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 sequência, e apesar do interface gráfico ter sido otimizado, 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

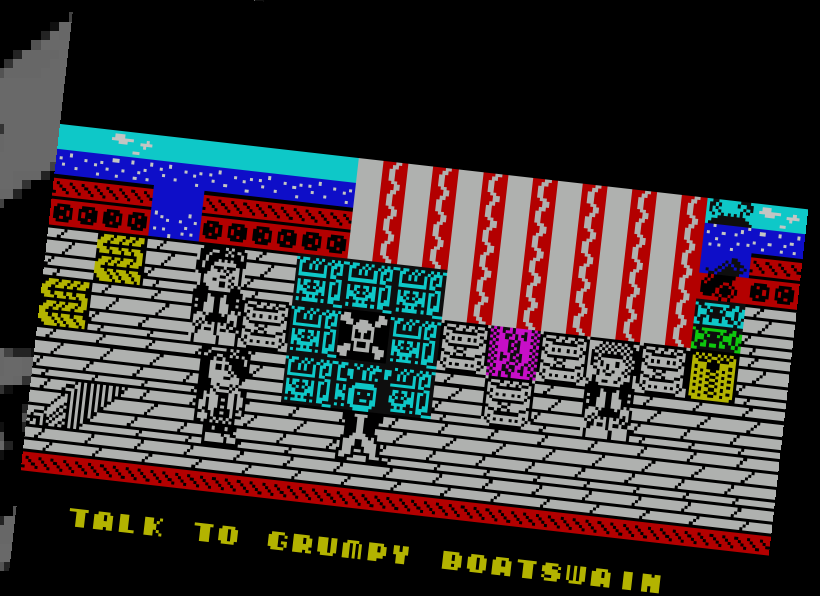
amplios motivos de interesse para levar o jogo até ao fim. Os restantes, não será com Moon and the Pirates que irão mudar de ideias.

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.



Jogo do Ano

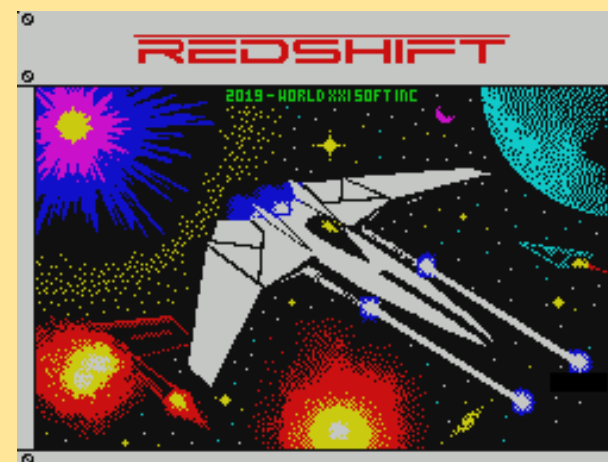
Não foi tarefa fácil escolher o melhor jogo de 2019. No início do ano, graças à competição ZX-DEV-MIA-Remakes, apareceram jogos com uma qualidade espantosa. Depois, no final do ano, a competição Yandex Retro Games Battle 2019 repetiu a dose. Nem nos nossos melhores sonhos poderíamos imaginar que iríamos 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 contratemplos 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 Apocalypse**. Inclusive disponibilizou algumas *demos*, aproveitando para auscultar a comunidade. No entanto, até final do ano pouco mais se ouviu falar deste jogo.

Em **Tiny Apocalypse** 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...

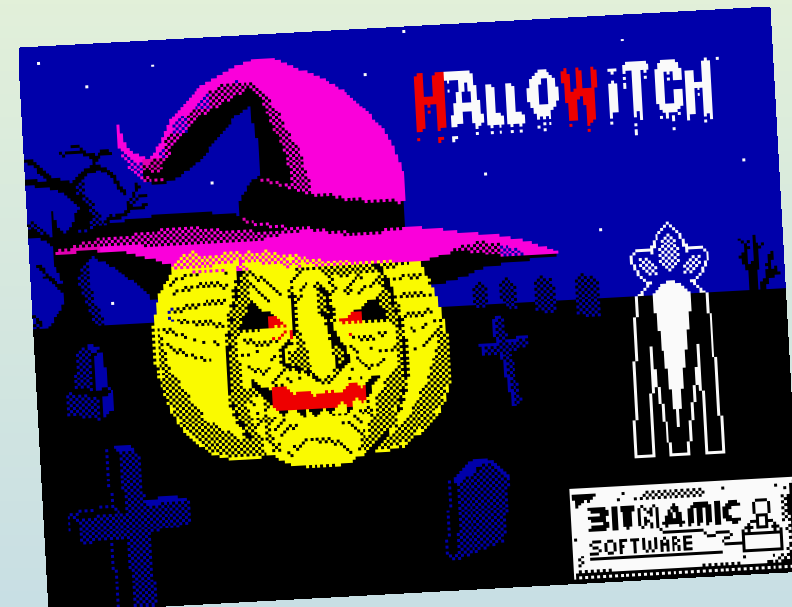
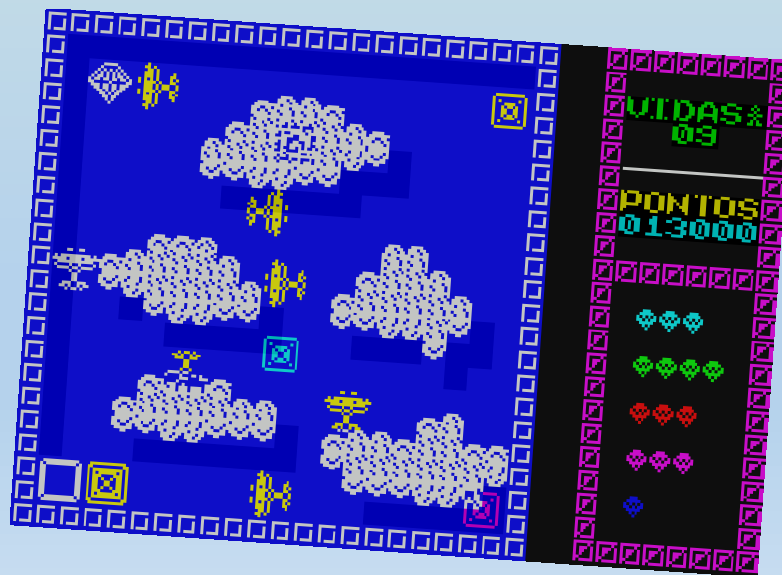


No final de 2018 lançámos um repto ao Jaime Grilo, o de ter um jogo original na próxima cassette da Espectro. Depois do sucesso da primeira *cover tape*, que incluía três jogos de Einar Saukas, sendo um deles exclusivo da revista (Pixel Quest Zero) e um outro, também exclusivo, Varina, criado pela Espectroteam (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.

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.



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...



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.

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.



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.

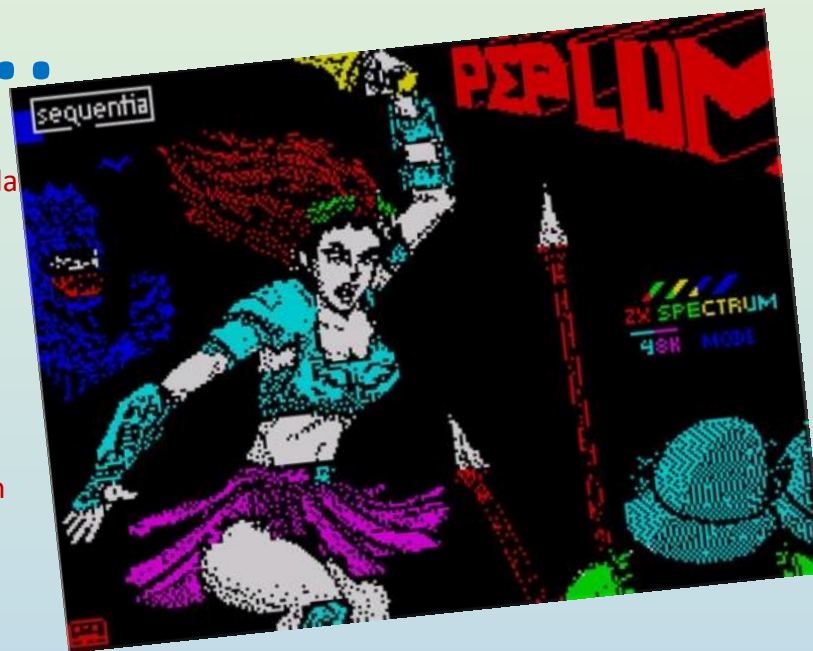
Em primeiro lugar **Peplum**, jogo de plataformas baseado nos rituais gregos. O jogo já se encontra terminado e poderá sair a qualquer momento.

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 prometededor 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.

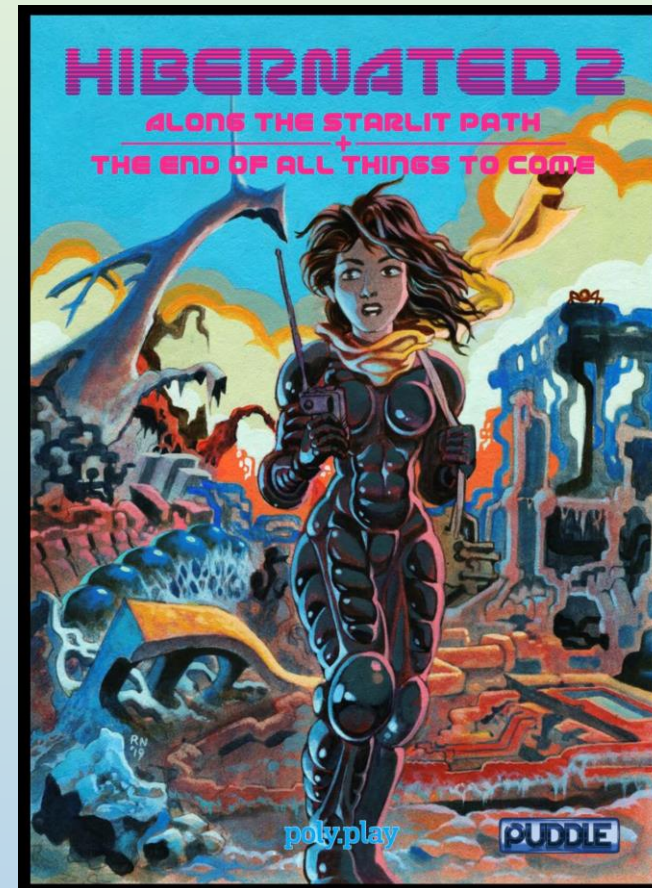
A meio do ano tivemos acesso a uma *demo* e daquilo que vimos agradou-nos sobremaneira. Ainda com som provisório, que é o último aspecto que o autor está a desenvolver, mas a jogabilidade já se mostra excelente, digna herdeira de um jogo que fez sucesso nas *arcade*, e que ainda hoje é um ótimo chamariz 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 estamos numa verdadeira máquina de arcade, 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 apenas um ecrã, deixou-nos com água na boca para a conversão que aí vem.



Após o inesperado sucesso que foi Hibernated, lançado em 2018, e uns meses depois Eight Feet Under, sem dúvida uma das melhores aventuras de texto de 2019, Stefan Vogt já está a trabalhar na sequência: **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...



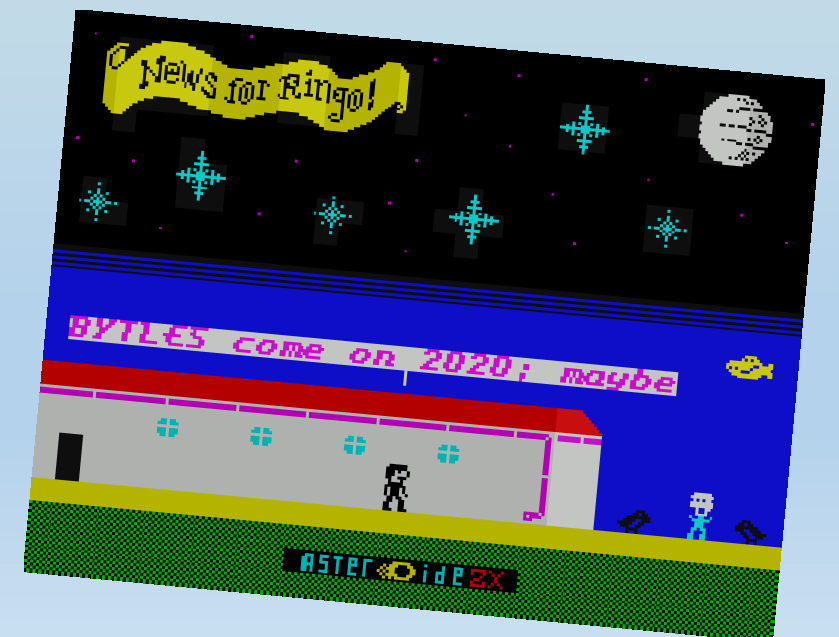
Está em desenvolvimento mais uma *aventura conversacional*, como *nuestros hermanos* chamam às aventuras de texto. terá uma temática *sci-fi* e é o *remake* de *Rescate*, jogo de 1989 que participou no Concurso de Aventuras da MicroHobby.

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

AsteroidZX 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.

través do seu projecto, acessível na sua página, e apesar de uma pequena pausa que sabática que AsteroidZX 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...

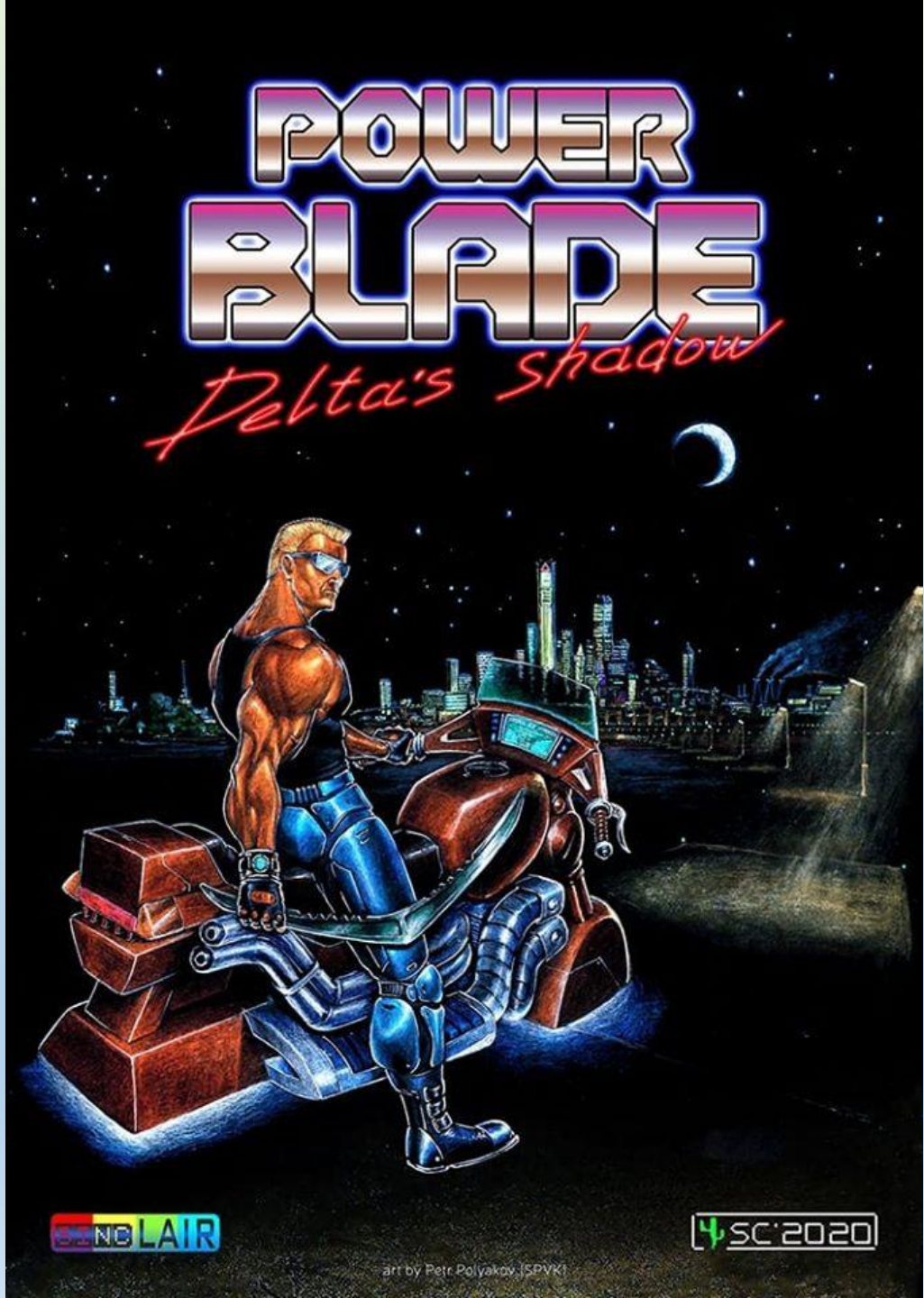


Power Blade é um dos jogos mais aguardados para 2020, sendo mais um *blockbuster* criado pela equipa de Sanchez, responsável entre outros pelos magníficos *Mighty Final Fight*, *Castlevania* e *Aliens: Neoplasma*, entre outros.

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.



NO LAIR

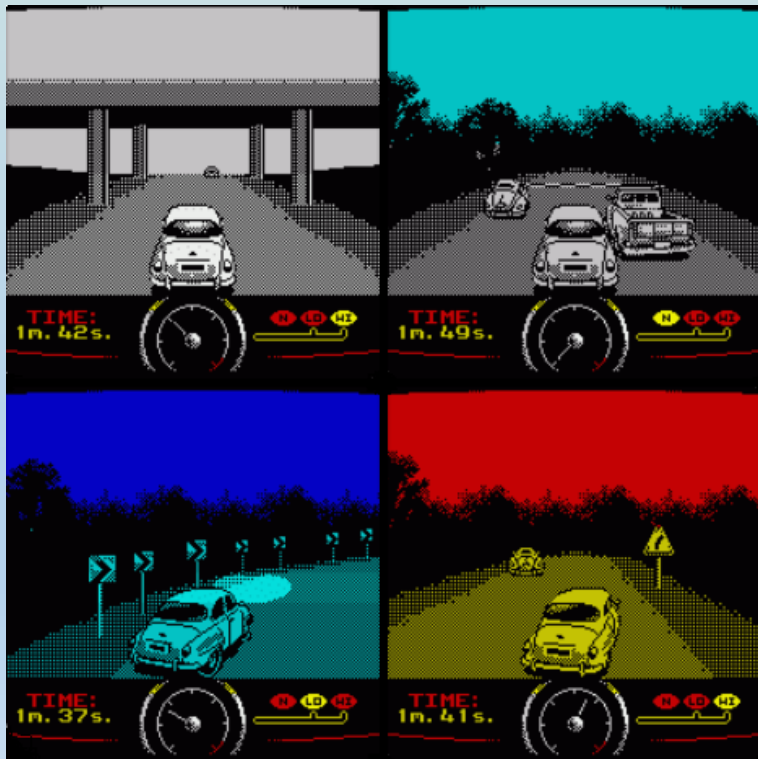
SC'2020

art by Petr Polyakov (SPVK)

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.

MORITZ ON THE AUTOBAHN



BY SEBASTIAN BRAUNERT-UWE GEIKEN-ANDY GREEN-PEDRO PIMENTA

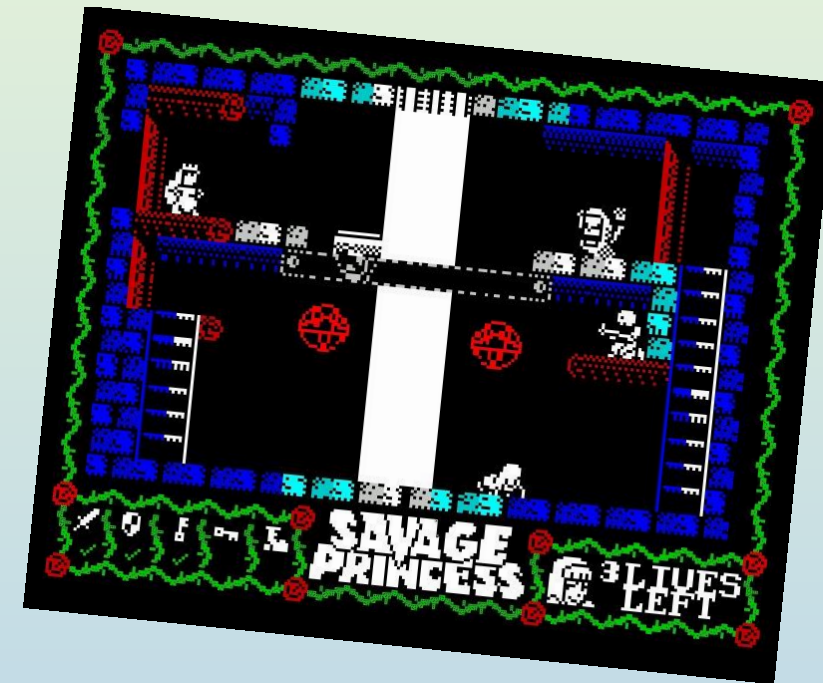


Para 2020...

No início de 2019, Davide Bucci brindou-nos com uma das grandes aventuras do ano: *Two Days to the Race*. A aventura centrava-se em Emilia Vittorini, filha de Augusto Vittorini, fundador da Indústria 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...



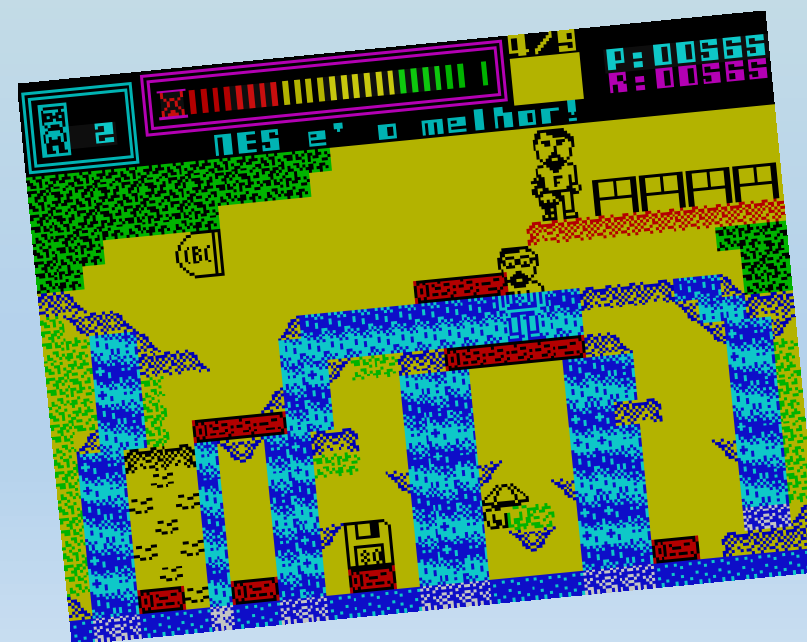
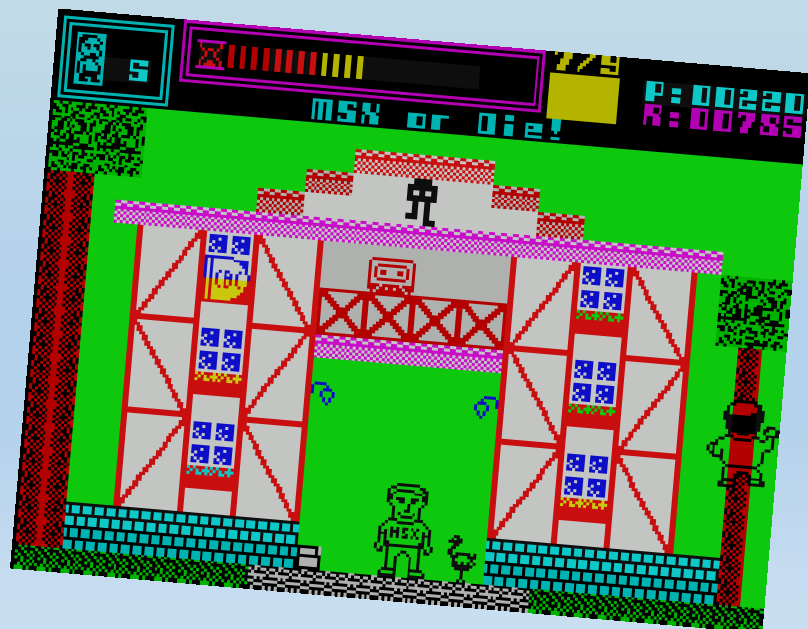
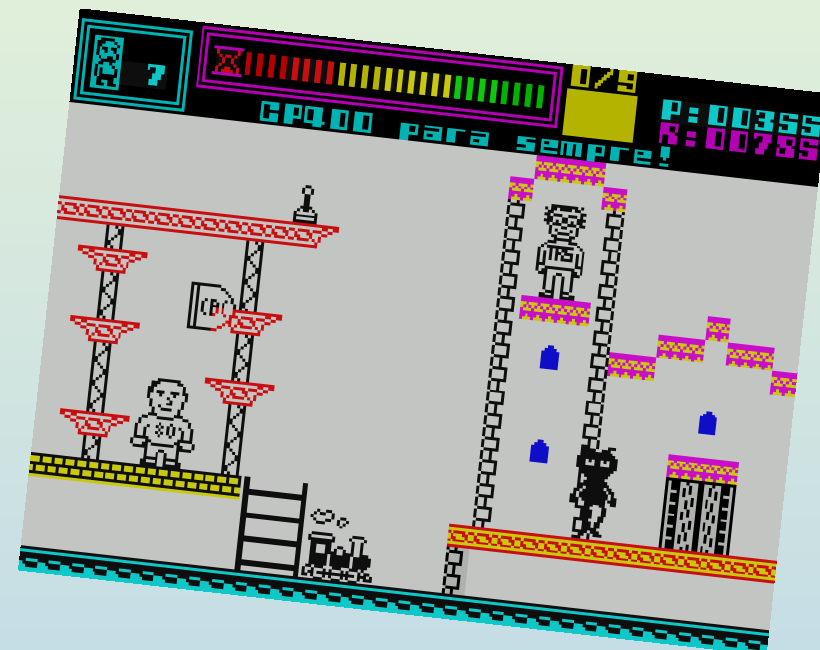
Oito redatores da Jogos 80, cada um de uma cidade brasileira, recusam-se a entregar os artigos para o próximo número. Revoltaram-se contra os editores, imagine-se! A única maneira de convencê-los a entregar os artigos é, em cada cidade, apanhar nove objetos dispostos pelo cenário e entregá-los ao respectivo 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



Melhor jogo 2016
Almanaque 2016

46 reviews!

Melhor jogo 2017
Almanaque 2017

72 reviews!

Melhor jogo 2018
Almanaque 2018

98 reviews!



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

Entrevistamos Moritz...

<https://planetasinclair.blogspot.com/p/almanaques.html>