Almanaque 2020

Wonderful DIZZY

Editorial

Aqui estamos nós novamente. E podem confessar: já não esperavam que voltássemos a ter mais um Almanaque…

Realmente, desta vez o parto foi bastante difícil e duro. Por um lado, saíram mais de 250 jogos em 2020, obrigando-nos a um esforço quase sobrenatural para colocar tudo numa publicação como esta. Por outro, o tempo é cada vez mais escasso. Entre afazeres domésticos e profissionais, não sobra o tempo que gostaríamos para este nosso *hobby*. Além disso, estando as pessoas a maior parte do tempo confinadas em casa, o número de eventos (*online*) cresceu exponencialmente. Foram muitas as solicitações para participarmos em todo o tipo de acções. Muitas delas relacionadas com a preservação de MIA's, ou com o Museu LOAD ZX Spectrum, mas outras surpreendentes, como o evento de caridade "Jogar para Ajudar".

O número de jogos foi tanto, que o Mário Viegas idealizou uma gala para homenagear os melhores jogos do ano: GOTY 2020. Convidámos o João Diogo Ramos do Museu LOAD ZX Spectrum a ajudar na realização do evento e metemos mãos à obra. Convidámos ainda ilustres personagens da cena do ZX Spectrum para fazer parte do painel de jurados, credibilizando as escolhas feitas e a própria gala, e o que se seguiu foi um evento que superou todas as nossas expectativas, com ampla repercussão na imprensa nacional e internacional.

2020 foi também o ano em que o ZX Spectrum voltou a aparecer na TV nacional, nomeadamente através do programa da SIC Radical Retro_Gamers. Apraz-nos ver que ainda existe grande dinâmica num computador que foi considerado obsoleto por volta de 1989.

Um dos episódios de Retro_Gamers foi dedicado ao Museu LOAD ZX Spectrum, e outro, que foi transmitido em 2021, teve como convidados elementos do Planeta Sinclair. Na parte que me toca, foi uma honra.

A Preservação continuou a ser o principal destaque nas páginas de Planeta Sinclair. Sempre que anunciamos uma "bomba", ficamos na expectativa para ver a reacção da comunidade. Geralmente é bastante boa, mesmo quando se trata de aventuras de texto, um género que tem um pequeno nicho como mercado-alvo.

Não poderíamos deixar de destacar ao nível da preservação, além dos habituais programas da Timex e Astor Software, a editora LOG, responsável pelos primeiros lançamentos comerciais para o ZX Spectrum, mas também para o ZX 81, tendo-se conseguido encontrar a maior parte dos seus lançamentos.

Mas temos ainda outros destaques, como Nave, um jogo de Laurindo Sobrinho, Lúcio Marino M. Quintal e Tony Sobrinho de 1991. Ou Corrida de Caracóis, um dos jogos que procurávamos há mais anos, tendo sido desenvolvido por Pedro Osório em 1986. Ou ainda o desconhecido Welcome to Hollywood, jogo de Luis Rolo e Bruno Taborda de 1988. E que dizer da recuperação dos programas de Domingues da Silva? Não só conseguimos preservar a quase totalidade dos seus programas, mas este programador dos anos 80 voltou ao activo, presenteando-nos com novos jogos. Só por isso, valeu a pena…

Mas também a literatura não foi esquecida, com destaque para as revistas Softfile e Clube Z80, ficando disponível para a comunidade todos os números destas publicações, permitindo colmatar muitas lacunas na catalogação do software português para o ZX Spectrum.

A dinâmica da cena está em alta e ficamos muito felizes por contribuirmos para isso!

Números finais de 2020 de Planeta Sinclair:
- 856 posts
- 219.641 visualizações
- Média mensal de 18.303 visualizações

André Luna Leão

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

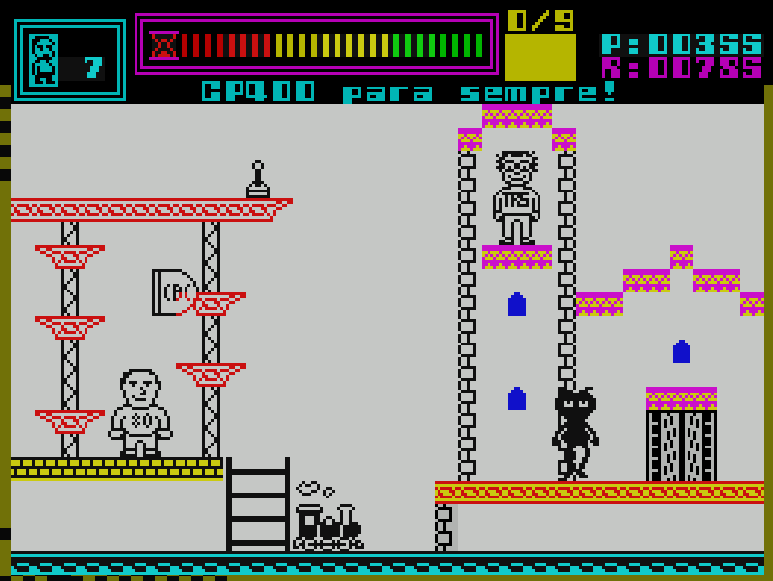
Índice

Editorial 2
Cadê os Artigos? 5
ZX Parachute 8
Anillos de Saturno 10
Peplum 11
War Stars 12
Dragon Tale Fantasy 13
El Caballero y la Muerte 14
Derinkuyu 15
Galaxia 20 16
Una Luz en la Nieve 17
Esquinas 18
The Curse of Trasmoz 19
Firesnake 21
On the Queen's Footsteps 22
Trace it! 24
50 melhores jogos 1982-2019 25
El Mosquetero de la Reina 31
Sliding Blocks 32
Bit Factory 33
Springbot: Mars Attack! 34
Monte Infierno 36
Laserbirds 37
Bandito 39
The Perils of Willy 41
Roque y sus Bloques 43
The Pit 44
Moritz on the Autobahn 46
Ishido 2 48
Ufo 50
Huellas 51
Gnoni 52
Submarine 53
Black & White 54
Cheril of the Bosque en Otro Bosque 56
The Curse of Rabenstein 58
Papyrus 59
Jungle Queen 60
Colonos 61
Coloristic 63
Reverse Pong 64
Devil's Quest 65
Moritz the Striker 67
Sin Instrucciones 69
Dungeons of Gomilandia 70
La Isla del Tesoro 73
Vampire Vengeance 74
Puzzle Pool 77
Jumpin' Jupiter 78
Cuadragon 80
ZX Connection 82
ZX Master Mind 84
Game and Watch – Gym Boxing 85
Ninjakul in the AUIC Temple 86
Godkiller 2: Exile (NT Edition) 88
Behind Closed Doors: The Pandemic 90
Funky Fungus Reloaded 91
Bolalela 3 93
Danterrifik 94
From Out of a Dark Night Sky: The Second Night 96
Non-Graphic Escape 97
Las Aventuras de Rudolphine Rur 98
Moon Ranger 99
La Pulguita 100
Granher 101
Spider Mami 102
Magenta Jim 103
Pedro Pomez 104
Mirror Mirror 106
Pac-Hack 107
The Great Washing Machine King 108
Pataslocas 109
Trashman: Crisis Time 111
Teletexto - The Videogame 113
Phoskito y la Especia Dorada 114
Empareja 115
Binary Land 116
Toofy's Nutty Nightmare 118
Drive Me Crazy! 120
Wudang 121
Pi-Dentity 125
Sqij'd (Sqij and the Tree of Ener!) 127
The Lost Treasures of Tulum 129
Bonnie and Clyde 132
Pacman: the Curse of the Slimers 135
Russian Railway Magnate 136
8BitTris 137
The Hoarder 139
Calculad0ra "Screens&Fonts“ 140
MagicAble: A Kind of Magic 141
BlockZ 143
Corey Coolbrew 144
Arisa: 8-bit Android 145
Cocoa and the Time Machine 147
Rat-a-Tat 149

Índice

Explorers 151
Parsec 152
Patrick Paddle 154
The Shining 155
Road Trippin‘ 157
Amazônia 158
Last Night in the Office 161
Jetpack Jock 162
Federation Z 163
Coloco 166
Last Train to Tranz-Central 169
Alien Girl 171
JetPac RX 174
One Last Thing 176
H.E.R.O. Returns 177
Puta Mili / Fucking Mili 178
Pentacorn Quest 180
Bat Boy 182
AtomiCat 184
Poke for ZX 186
Alien Research Centre III 187
Restless André 188
El Mandarino 190
Liquid War 191
Funky Monkey Kid 192
Crap Dice 3 193
Por 1000$ 194
Alchemist II 195
FlappyClive 196
Le Llamaban Trinidad 198
Transylvanian Castle 200
Nosy 202
Dead Meat 204
Castles of Oktogonia 205
La Reliquia 207
Concurso MK1 con Retromaniac 209
Danterrifik II 210
Astrocop 212
Mr. Palo T. 213
The Witch 214
Formula One (MOD) 216
Retarded Creatures & Caverns II 218
Behind Closed Doors 9 219
Gremlins 2 220
Spektrum: El Día de los Muertos 223
The Seance 224
Little Ninna 225
Mr Hair & the Fly 226
Ghastly Getaway Dizzy 229
ZXS Spyctrum Mission 231
Main Course 233
Twenty Four Hour Parsley People 234
Duckstroma 237
Chloe Aprende a Reciclar 239
Chiquito: Pecador de la Pradera 240
Tank Battle 241
Mire Mare 242
Space Journey 244
Nevermore 245
The Castle of Dr Game 247
Retrobloc 249
9999 in One 250
Hell Yeah! 251
6.6.6.6 252
Капитан Гофер 253
Techno Alice 254
Code-112 255
Manic Panic 257
Cosmic Payback 258
1024 260
WOOT! 2020 261
Marsmare: Alienation 262
White Jaguar 265
Red Raid: the Beginning 267
Domingues Silva 269
Yoyo's Great Adventure 270
SheepyXmas 272
Mad Mix Game 273
Bullet Storm 275
Cygnus: Alpha 277
Wonderful Dizzy 280
Enigmatik 284
Yandex Retro Games Battle 2020 286
Mazmorras 2020 287
Roger the Pangolin 290
Gherkin's Christmas Carnage 291
Delta's Shadow 292
Angelita, Battle Mocita 296
Neadeital 297
Run 300
Red Raid: the Sinking 301
Advanced Zombie Survival Lawnmower Simulator 302
All Hallows' Eve 1881 303
Torreoscura 304
Rays' Reprisal 306
Devwill Too ZX 308
GOTY 310

Cadê os Artigos?



Já todos devem ter ouvido falar da célebre revista Jogos 80, dos simpáticos anfitriões Marcus Garrett e Eduardo Luccas, e dos quais alguns dos elementos deste blogue são também fiéis colaboradores. E também já nos acostumámos a habituar a ter jogos inéditos com a revista (as *cover tapes*). Primeiro foram seis jogos para o ZX81, e agora, juntamente com a Edição Especial dos 15 Anos, temos um jogo criado por um membro deste blogue, Filipe Veiga, com música de Pedro Pimenta (também de Planeta Sinclair) e o ecrã de carregamento por parte do português Ricardo Nunes. Além disso, o próprio Marcus Garrett contribuiu para o argumento, juntamente com o Filipe Veiga.

A história é de todo hilariante: oito redactores da Jogos 80, cada um oriundo de uma cidade brasileira, recusam-se a entregar os artigos, tendo-se revoltado contra os editores. A única maneira de convencê-los a entregar os artigos, sem recorrer a meios de força mais drásticos ou violentos, é, em cada cidade, recolher os nove objectos dispostos pelos diferentes cenários e entregá-los ao respectivo redactor rebelde. Só assim o artigo será entregue.

Para o cumprimento da tarefa podemos escolher um, de dois figurões, sendo esta uma das novidades do jogo. E quem são estes figurões, perguntam vocês? Nada mais nada menos, que:

- O simpático Marcus Garrett, figura muito conhecida de todos aqueles que frequentam as redes sociais e que não nos dá um minuto de descanso, sempre com novas e excelentes ideias e que contribuem para manter a chama dos 8 bits viva.

- Ou então o Eduardo Luccas, figura mais recatada, pelo menos comparando com o Marcus Garrett. É também mais folgadazão que este último, o que quer dizer que salta menos, mas por outro lado tem mais resistência e move-se mais ligeiro.

Juntos formam uma equipa imbatível, mas infelizmente apenas podemos escolher um deles.

Como as características de ambos são diferentes, no fundo isto traduz-se em diferentes níveis de dificuldade. Regra geral, é mais fácil jogar-se com o Marcus, em especial nos cenários que implicam muitos saltos. No entanto, em alguns, se utilizarmos o Eduardo, devido à sua velocidade, simplifica a tarefa. A possibilidade de podermos jogar com os dois figurões traduz-se em dois jogos diferentes. Se a isso somarmos os lados A e B, facilmente se verifica que existe aqui pano para mangas e que antes de alguém conseguir terminar os dois lados da cassete com cada uma das personagens, terá que suar muito.

Cada um dos lados inclui quatro níveis, correspondentes a quatro diferentes redactores, mas também a quatro locais pitorescos do Brasil, conforme descrevemos de seguida.

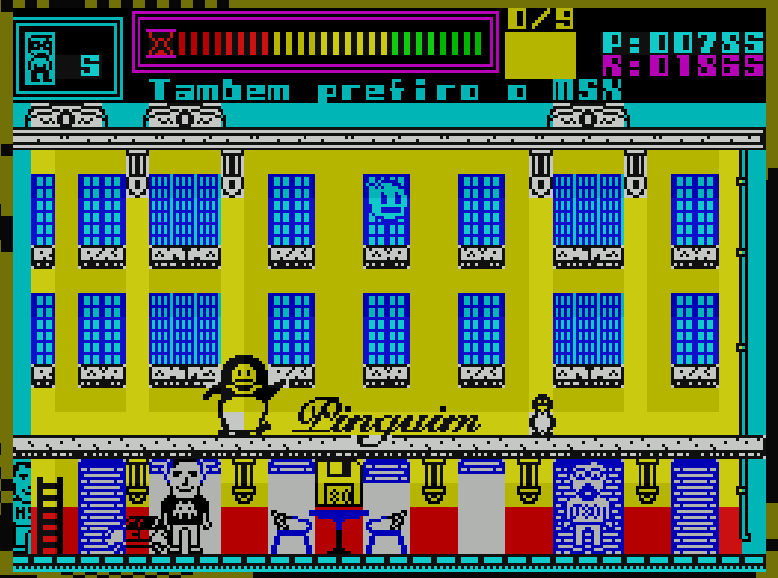
Lado A:

- Fase 1 - Curitiba, PR - Flavio Matsumoto (Jardim Botânico).
- Fase 2 - Brusque, SC - Eduardo Loos (Parque Zoobotânico).
- Fase 3 - Ribeirão Pires, SP - Robson França (Estação de trem e Igreja do Pilar).
- Fase 4 - Rio Bonito, RJ - Saulo Santiago (Cachoeira de Braçanã).

Cadê os Artigos?

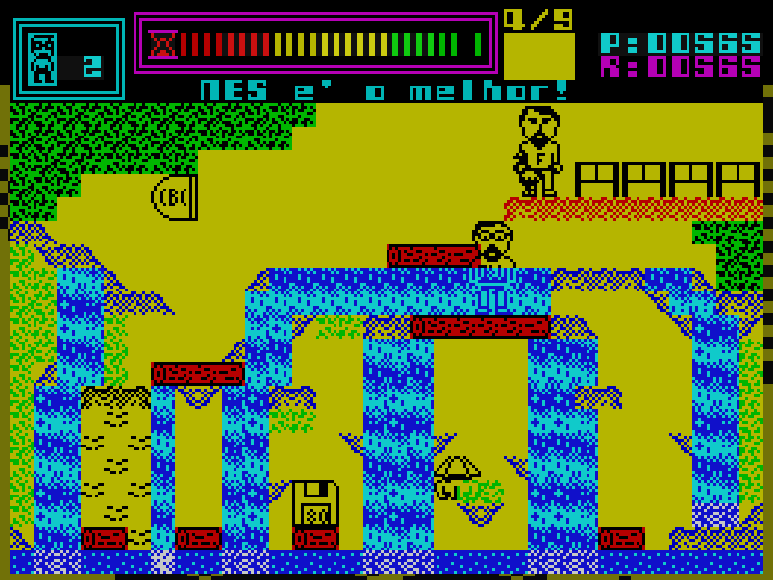
Lado B:
Fase 5 - Belo Horizonte, MG - Marco Lazzeri (Palácio da Liberdade)
Fase 6 - São Paulo -SP - Victor Vicente (MASP - Museu de Arte de São Paulo)
Fase 7 - Ribeirão Preto, SP - Emerson Cavallari (Choperia Pinguim)
Fase 8 - Rio de Janeiro, RJ - Mario Cavalcanti (Arcos da Lapa)

O Filipe Veiga conseguiu recriar de forma bastante feliz cada um destes locais, e se bem que os leitores portugueses possam não os conseguir identificar de forma imediata, os nossos amigos brasileiros seguramente que reconhecerão uma boa parte deles.



Em termos de mecânica de jogo, estamos perante um típico *plataformer*. Em cada nível (ou fase, como lhe queiram chamar), temos que sequencialmente ir recolhendo um objecto, que aparece num ponto específico do cenário, e entregá-lo ao redactor, sendo que só então fica liberto o objecto seguinte. São nove os objectos a recolher em cada fase, e isto num tempo bastante limitado. No entanto, sempre que se entrega o objecto ao redactor, este amolece um pouco e é condescendente connosco, concedendo-nos um pouco mais de tempo, medido pelas barras verticais no cimo do ecrã. O problema é que para evitar que consigamos chegar aos objectos, uma série de personagens bastante familiares do universo brasileiro (quem não se recorda do Saci-Pererê do Sítio do Picapau Amarelo, por exemplo, mas também do Invasor Cachaceiro do Espaço, que veio directamente de Em Busca dos Tesouros, ou da Bruxa do MASP de Avenida Paulista), teimam em ir contra nós, movendo-se em padrões regulares, mas que dificultam a nossa vida. Qualquer toque com eles é fatal, perdendo-se uma das vidas. Felizmente que quando avançamos de nível, as vidas são repostas, aumentando o seu número à medida que vamos progredindo.

Para se conseguir avançar, é então fundamental estudar muito bem o padrão de movimentação dos nossos inimigos. A maior parte das vezes poderemos chegar aos objectos por várias formas, no entanto existe um caminho mais fácil de ser feito. Mas noutros



casos, o caminho possível é apenas um, sendo necessário um *timing* perfeito para se conseguir escapar aos perseguidores.

Os nossos personagens, além de saltarem (e bem o teremos que fazer nas diferentes plataformas), também são ágeis a trepar. Assim, não é de espantar quando se vê o Marcus a subir por uma palmeira, por forma a conseguir chegar ao desejado objecto. E por vezes tem mesmo que planar para lá chegar, num movimento gracioso e muito bem conseguido por parte do Filipe Veiga. Assim, dominar-se a mecânica de salto é meio caminho andado para se conseguir finalizar o nível.

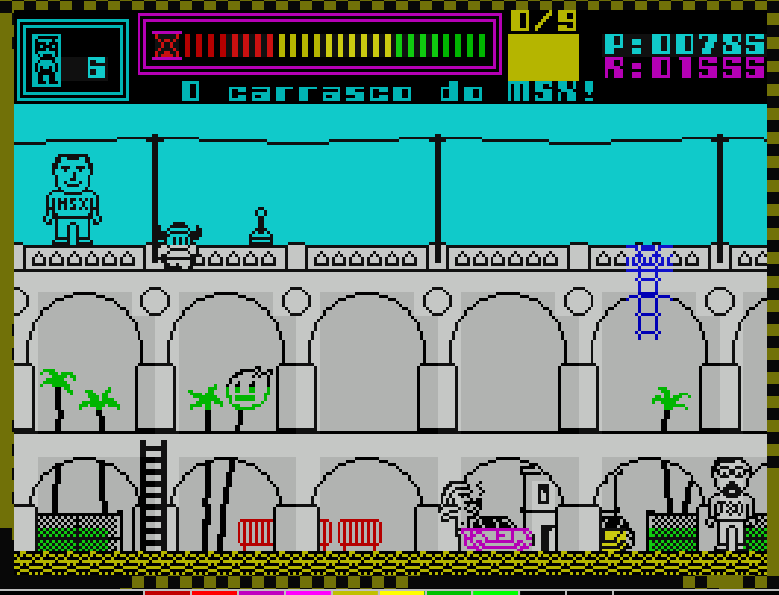
Cadê os Artigos?

Outra das novidades de Cadê os Artigos é a funcionalidade da palavra-passe. Recordam-se de Match Day II, em que através de uma palavra-passe conseguíamos continuar o jogo no exacto ponto onde tínhamos ficado? O Filipe conseguiu de forma brilhante recriar este sistema. Assim, depois de completarmos o lado A, correspondente aos quatro primeiros níveis, é gerada uma palavra-passe para ser colocada no início do lado B (só o conseguem jogar depois de terem terminado o lado A). Isso permite continuar o jogo no exacto ponto em que tinham ficado, isto é, mantendo a pontuação e o personagem seleccionado no início. Nota máxima para estes pequenos "mimos" com que o Filipe nos brindou.

E até a nível gráfico e sonoro o jogo atinge bitola muito elevada. Desconhecíamos esta vertente do Filipe, mas a realidade é que os cenários ficaram bastante fiéis ao original, os *sprites* muito engraçados e também facilmente identificáveis, e o uso das cores excelente. Quanto à música, esta tem a qualidade habitual do Pedro Pimenta, Não é por ser nosso colaborador que o dizemos, mas é já um dos melhores músicos dos 8 *bits*, com uma progressão fantástica a todos os níveis. Além disso, tanto toca em modo AY ou *beeper*, conforme o chip esteja presente ou não. O Pedro fez assim duas versões da mesma musica.

E cadê o jogo? Bem, este não é gratuito, e para se ter acesso a ele, pelo menos neste momento, é necessário adquirir a edição especial da Jogos 80 (número 21), embora não esteja descartada a possibilidade de no futuro se adquirir apenas a cassete. Recomendamos fortemente a comprar o pacote completo, não só porque têm acesso a um jogo muito interessante, a todos os níveis, mas porque também ficam com a versão física da revista em vosso poder (o pdf é gratuito).

Estamos assim ansiosos pelo próximo jogo do Filipe. Já sabemos qual vai ser, mas quanto a isso fechamo-nos em copas e ainda vão ter que esperar um pouco para o saber. Mas podemos garantir que a espera irá valer a pena...



Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

ZX Parachute

As Game & Watch (Nintendo) continuam a despertar um fascínio imenso em todos aqueles que gostam de máquinas *retro*. Não é por acaso que algumas delas atingem valores exorbitantes nas páginas de leilões e feiras de antiguidades, sendo a procura muito superior à oferta. E como nem todos têm acesso à máquina real, Carlos Oriol fez uma conversão directa de uma dos jogos mais míticos da Nintendo: Parachute, de 1981.

A conversão é muito fiel ao original, incluindo até o relógio e a possibilidade de o acertar, tal e qual como nas máquinas da altura, contendo apenas pequenas diferenças (já lá iremos).

A nossa missão é apanhar os pára-quedistas que vão saltando de um helicóptero. Estes podem aterrar em três pontos específicos de um lago, cabendo a nós posicionar o bote no local exacto da queda. O caminho da esquerda é o mais longo, e por isso mesmo o pára-quedista demora mais tempo a cair (sete unidades de tempo). por outro lado, o da direita é o mais curto, necessitando apenas de cinco unidades de tempo para chegar ao fundo. Se o nosso bote não estiver posicionado convenientemente para apanhar o pára-quedista, este vai parar à água e é apanhado pelo tubarão. Quando falhamos o resgate de três pára-quedistas, o jogo termina.

O original da Nintendo apresentava duas modalidades de jogo, o "Game A" e o "Game B". ZX Parachute possui, aparentemente, essa funcionalidade. A modalidade A era mais fácil, pois a queda era efectuada de forma directa e conseguíamos calcular o momento exacto em que o pára-quedista aterrava no lago.

Por outro lado, na modalidade B, por vezes o pára-quedista ficava preso na palmeira, não caindo imediatamente. Isto dificultava a missão de resgate, pois era mais difícil estimar o tempo exacto de aterragem. Aliás, se olharmos para o ecrã em cima, à esuerda, contemplando todos os locais por onde o pára-quedista passa, verificamos que este poderia ficar realmente preso na palmeira. No entanto, depois de bastantes jogos efectuados em ambas as modalidades, nunca nos deparámos com essa situação, parecendo as modalidades A e B exactamente iguais.

A segunda diferença que detectámos está relacionada com o sistema de pontuação. Assim, à medida que vamos apanhando os pára-quedistas, a velocidade com que estes saltam do helicóptero e da própria queda aumenta. Além disso a pontuação vai também subindo (1 ponto por cada um que apanhamos). De cada vez que no original atingíamos os 100 pontos, a velocidade voltava ao normal, isto é, lenta, dando-nos tempo para respirar. Além disso, quando se atingiam os 200 e os 500 pontos, o número de pára-quedistas cujo resgate falhou voltava a zero. Isto não acontece nesta versão, pois quando atingimos os 200 pontos,

ZX Parachute

continuamos com o mesmo número de falhas, e por outro lado, a velocidade por vezes decresce, mas não no patamar dos 100 pontos (apenas próximo dos 250 pontos).

A sugerirmos mudanças ao seu autor, tal como este solicita, apenas teríamos estas que mencionámos anteriormente a apontar, ficando o jogo assim exactamente como a versão original. E também a correcção de um *bug*: quando atingimos os 999 pontos, a contagem volta a zero, mas os dígitos não ficam correctamente configurados.

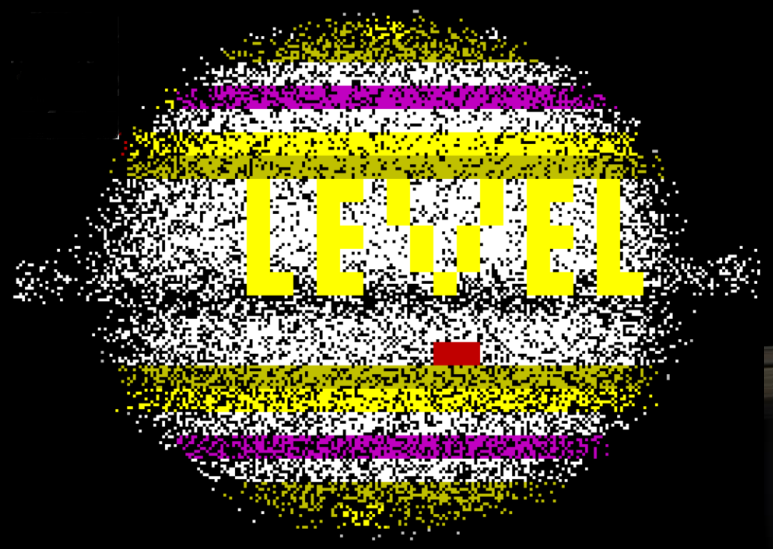
ZX Parachute é um jogo a exigir enormes reflexos da nossa parte. Basta pensar que poderão estar ao mesmo tempo no ecrã 10 pára-quedistas, para se conseguir imaginar a rapidez com que temos que mover o nosso barco. Quem conhece as máquinas da Nintendo sabe exactamente como funcionava a "unidade de tempo" que referimos lá mais acima: o movimento de queda não é contínuo, é feito, com as devidas reservas, "frame" a "frame", dando-nos tempo para conseguir apanhar dois ou três pára-quedistas em simultâneo. Na teoria poderíamos estar a jogar *ad aeternum* (ou até atingir os 999 pontos), no entanto, mesmo quem tenha reflexos ultra-rápidos, assim que começar a ver o ecrã invadido por pára-quedistas para resgatar, todos a caírem ao mesmo tempo, irá cometer falhas e dar um belo repasto ao tubarão.

O que mais nos agradou neste jogo, é a semelhança com o original. Por acaso, este foi um dos jogos que jogámos exaustivamente na infância. E a experiência a jogar ZX Parachute, se a memória não nos atraiçoa, é exactamente a mesma da altura. O seu autor conseguiu recriá-la na perfeição. E se a nível de gráficos e som (básicos, como é óbvio), a tarefa até poderia ser mais ou menos pacífica, conseguir que a jogabilidade fosse exactamente a mesma, é motivo de orgulho por parte do programador.

Parachute ZX é então um jogo que tem tanto de simples, como de cativante. É acima de tudo viciante, queremos sempre fazer mais uma tentativa para tentar bater o recorde, e depois, as memórias que nos traz, não têm preço. O ano de 2020 iniciou-se assim da melhor maneira...

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Anillos de Saturno



A competição BASIC 2020 continua a registar novas entradas, sendo a mais recente a de Manuel Martínez Peña, com Anillos de Saturno, que é como quem diz, os Anéis de Saturno.

Em primeiro lugar alertamos que o jogo não se dá bem com todos os emuladores. Assim, quer no ZX Spin, quer no Spectaculator, aqueles que normalmente usamos, as teclas tendem a não funcionar. Passámos então para o Fuse, não sem uma certa dose de irritação por não conseguirmos jogar nos nossos emuladores preferidos. Mas adiante...

Foram enviados sinais estranhos oriundos dos Anéis de Saturno, cabendo a nós investigá-los. Para isso teremos que ir com a nossa nave até esse planeta e averiguar se estes sinais têm origem extraterrestre. Teremos então que passar incólumes pelos anéis, no entanto, estes reservam muitos perigos, nomeadamente na forma de mensagens ocultas (grandes blocos que vão aparecendo com frases no ecrã), diversos tipos de meteoritos, chuva cósmica (seja lá isso o que for), nuvens iónicas, bolas de fogo e até cobras espaciais (bem, estas respondem à questão da existência ou não de vida extraterrestre em Saturno).

Para chegarmos ao fim do jogo, e este tem três níveis, temos que deslocar a nossa nave, representada por um paralelepípedo vermelho, através dos vários obstáculos que vão surgindo pela esquerda. Para isso devemos mover-nos para cima, baixo, trás e frente, ao ritmo desses obstáculos e inimigos. Se tocarmos em algum, perdemos uma das três naves que temos ao dispor.

Se o objectivo é bastante simples, assim como a própria mecânica do jogo, o mesmo não se pode dizer do nível de dificuldade. É tão elevado que ainda nem conseguimos passar o primeiro nível, pois os obstáculos movendo-se à mesma velocidade da nave, tornam a tarefa pouco menos que impossível. E confessamos também que não sentimos motivação para tentar mais, uma vez que os próprios gráficos e sons não são atractivos, mesmo dando desconto ao conjunto por ter sido criado inteiramente em Basic (o que aliás comprovámos, pois conseguimos entrar na listagem).

Anillos de Saturno não será assim o melhor representante da competição da Bytemaniacos, pois peca no capitulo da jogabilidade. Aliás, parece-se mais com uma *demo*, do que propriamente com um jogo. No entanto, não custa nada dar uma espreitadela, indo à página do concurso, onde poderão descarregar este e todos os outros jogos, que até ao momento já se aproximam das duas dezenas, facto impressionante, tendo em conta que estamos perante trabalhos desenvolvidos em Basic.

Jogabilidade											**3**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

PEPLUM

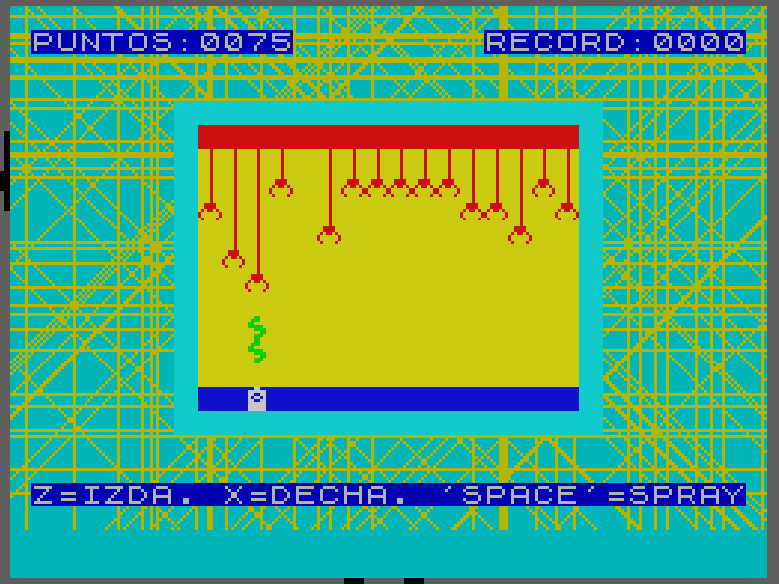
sequentia

War Stars

Já por diversas vezes elogiámos os jogos de AsteroideZX, bem como o seu curso de Basic. Além disso, temos um carinho especial pelos jogos programados nesta linguagem de programação, remetendo-nos para a infância, quando olhávamos maravilhados para o Spectrum e para o que umas simples linhas de código conseguiam fazer. E AsteroideZX, Ivan Basic, Azimov, ou em Portugal a Espectroteam (Filipe Veiga, Mário Viegas, Pedro Pimenta e André Leão), entre outros, têm contribuído para a perpetuar. Dito isto, AsteroideZX lançou mais uma pequena brincadeira, esta com contornos diferentes dos habituais, como iremos ver.

Assim, War Stars é um *remake* de um outro que saiu como um *type-in* na revista "RUN Encyclopedia Pratic of Spectrum" No. 14, chamado Arácnidos. Mas AsteroideZX fez mais que isso, introduziu uma série de alterações que transfiguraram completamente o original, nomeadamente ao nível estético. Basta olhar para as imagens, na qual a primeira representa o jogo original, e a segunda, esta nova versão.

Em primeiro lugar, e aquela mais visível, o ecrã parece-se agora com um LCD da colecção Game & Watch, da Nintendo, que tão em voga tem estado ultimamente (ver ZX Parachute, por exemplo). Os *sprites* (UDG's) continuam a ser quatro, mas têm agora um aspecto muito mais limpo, com cores melhor definidas, mais uma vez fazendo lembrar os antigos LCD's. Até o som recria o destas antigas máquinas, demonstrando que nenhum pormenor ficou esquecido.



Claro que sendo inteiramente programado em Basic, não existem milagres, e assim a mecânica do jogo e a própria velocidade permanecem intactas, isto é, como o original. Mas se pensam que por ser Basic o jogo é lento, experimentem e vão ver.

O objectivo é também muito simples, tal como habitual nos *type-ins*: as aranhas, tal e qual ninjas, vão tecendo a teia e descendo o ecrã. Cabe a nós acertar-lhes uma boa *sprayzada*, pelo menos no original era como chamavam aquilo que disparávamos. Se atingirmos a aranha esta desaparece, mas se esta chegar ao último patamar, é a morte do artista. E tudo se resume a tentar fazer o maio número de pontos.

Como AsteroideZX não descura nenhum pormenor, juntamente com o jogo, disponibiliza muita informação útil que visa ensinar-nos os truques de Basic. Perante tudo isto, e apesar de ser uma brincadeira visando fins didácticos, War Stars joga-se com muito prazer e merece que se dê uma espreitadela. Façam de conta que têm uma nova LCD nas mãos...

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Dragon Tale Fantasy

Em primeiro lugar, será de referir que o jogo foi programado em Basic através do motor CharAde de J.J. Railton, e isso nota-se nos gráficos e quase ausência de som, mas sobretudo na velocidade de movimentação das personagens. Nada que não se resolva aumentando a velocidade do processador, se jogado num emulador, coisa que fizemos. Assim consegue-se realmente ter uma experiência mais gratificante, doutra forma Dragon tale Fantasy torna-se entediante, por razões que já iremos detalhar.

A história é muito básica, tal como a linguagem de programação com que o jogo foi criado. Assumimos a pele de um aventureiro, que tem que recuperar alguns objectos sagrados e entregá-lo ao Dragão das Montanhas do Norte. Este encontra-se numa casa no ponto mais distante de onde começamos a missão (fica desde já a dica). Mas para entrarmos no seu poiso, teremos que encontrar uma chave, e a chave apenas se obtém após cumprirmos algumas tarefas, isto é, entregar certos objectos em determinadas casas. Quer isso dizer que existe uma certa ordem para se conseguir cumprir com a missão.

Iniciamo-la junto a uma das casas, que também servem de abrigo para o nosso aventureiro. Cada vez que entramos numa delas, a nossa energia, medida por dois parâmetros (HP e KI), é reposto. Estes parâmetros vão também aumentando à medida que vamos cumprindo com as tarefas, no entanto, o terreno é perigoso, e encontram-se bandidos pelo caminho. Se dermos com um, temos duas hipóteses, fugir, ou lutar. Se conseguirmos fugir, melhor, pois continuamos o caminho como se nada tivesse acontecido, mas se temos a infelicidade de não poder evitar o confronto, o que acontece a maior parte das vezes, entramos numa sequência de batalha, na qual vamos atingindo o nosso inimigo e fazendo baixar a energia desse, e também a nossa, pois o bandido responde aos ataques. Se a energia for baixa, então teremos que deslocar-nos o mais rapidamente a um dos abrigos para repor a energia e voltar a fazer o mesmo caminho. Existe aqui o factor sorte, pois os inimigos aparecem aleatoriamente, pelo que nos pareceu, e isso implica fazermos o mesmo caminho vezes sem conta, até conseguirmos de forma mais ou menos "limpa" cumprir com a tarefa. É nesta parte que convém que a velocidade de processamento seja superior aos 3.54 Mhz, por forma a tornar este "vai e vêm" constante, menos chato.

Dragon Tale Fantasy tenta então recriar, embora de forma muito simplificada, jogos como Brunilda ou Wanderers, mas sendo desenvolvido em Basic, as limitações desta linguagem fazem-se notar e assumem-se como preponderantes, retirando uma boa parte do interesse da aventura. Sem dúvida que o trabalho feito pelo programador é espantoso, e já agora revela grande coragem, pois criar um jogo com estas características em Basic é algo de extraordinário. No entanto, teremos que ser honestos e pensar também no jogo, enquanto divertimento, além da própria técnica envolvida na criação do mesmo, e nesse aspecto, a coisa já resvala para a mediania.

De qualquer forma, e mesmo tendo em conta todas as lacunas apontadas, Dragon tale Fantasy consegue manter a chama até ao fim, convidando-nos a cumprir com a missão.

Jogabilidade											
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

5

RUBER EAGLENEST & FRAN KAPILLA

EL CABALLERO Y LA MUERTE

sequentia

Derinkuyu

Fazer um jogo de plataformas exclusivamente em Boriel Basic não é para todos, embora não seja campo virgem. Ainda devem estar lembrados da saga de Max Pickles, que de forma brilhante, tendo em conta a linguagem com que foi programada essa trilogia, conseguiu apresentar um desafio divertido e com uma jogabilidade interessante. O mesmo acontece com Derinkuyu, que, para quem não sabe, é também uma cidade subterrânea na Turquia e que encerra grande valor arqueológico. O autor do jogo, Oscar Miralles, não fez também por menos, pois juntamente com esse, disponibilizou pela comunidade diverso material, ideal para quem se está a iniciar na arte da programação. E também as instruções, revelando um pouco da história de Derinkuyu (do jogo, não da cidade, obviamente), bem como o mapa do jogo.

Estranhas criaturas raptaram a princesa Evelina e aprisionaram-ma numa jaula no fundo de Derinkuyu, trancando-a numa jaula. Assumimos o papel do seu amante que a tem que resgatar. Para isso, temos que atravessar a floresta, evitando os ataques dos pássaros, atravessar o templo, saltando por cima das cobras e ratos, e descer à cidade subterrânea, onde muitos outros perigos esperam por nós, incluindo morcegos, estalactites e piranhas.

A acção desenrola-se ao longo de 25 ecrãs e começamos a missão com apenas quatro vidas, muito embora ao longo do caminho se possa encontrar mais algumas. No entanto, as primeiras tentativas estão destinadas ao fracasso, pois além dos muitos perigos que espreitam em cada canto, o caminho é um pouco labiríntico e cedo iremos perceber que algumas saídas levam a becos sem saída, ou pior, a poços sem fundo. Além disso, para podermos aceder a novos pontos dos subterrâneos, teremos que recolher as chaves que abrem as portas de acesso. Precisamente no último ecrã encontra-se a nossa amada.

Derinkuyu vai beber muito da sua inspiração a clássicos como Manic Miner ou Abu Simbel Profanation,, exigindo um *timing* e precisão de salto perfeitos para se poder passar os obstáculos, e mesmo assim não sendo garantia de sucesso. Felizmente que Derinkuyu não tem esse grau de dificuldade, em primeiro lugar porque sendo programado em Basic, as próprias limitações da linguagem iriam torná-lo injogável, mas também porque o seu autor achou que os quarentões, a idade média daqueles que ainda se dedicam ao Spectrum, já não estão dispostos a exercícios de grande dificuldade. Claro está, e tal como se esperaria, os movimentos revelam alguma lentidão, em especial quando saltamos. Quanto a isso pouco haveria a fazer, pois com Basic, mesmo que compilado, não é possível grandes milagres, no entanto, e após uns primeiros momentos em que se estranha a dinâmica da movimentação, rapidamente entramos no esquema e começamos a galgar terreno. O facto de ser em Basic ajuda também a temporizar melhor as nossas acções, e é preciosa, pois só assim conseguimos passar alguns dos inimigos, nomeadamente os morcegos.

Os gráficos são os possíveis, estando os cenários bem imaginados e dando uma atmosfera lúgubre e bastante adequada à temática. A fazer lembrar os primeiros tempos do Spectrum, no qual as técnicas de programação ainda estavam pouco desenvolvidas, centrando-se o trabalho fundamentalmente na jogabilidade.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Galaxia 20

Galaxia 20 é basicamente War Stars, mas com nova roupagem e com duas ou três nuances novas, fazendo parte do Curso de Basic de AsteroideZX (que não nos cansamos de elogiar). E embora os objectivos e o desenvolvimento do jogo sejam iguais, optámos à mesma por fazer uma análise detalhada. Assim, em vez das aranhas da versão original (Aracnídos), ou dos ninjas de War Stars, temos agora que combater um enxame de abelhas gigantes. Hum... Talvez fosse melhor serem vespas, dado o contributo que as abelhas têm para a manutenção do equilíbrio do ecossistema do nosso Planeta. Mas adiante, sejam então abelhas gigantes...

As abelhas vão aparecendo no cimo do ecrã, e, se viram War Stars, sabem o que há a fazer: disparar. De cada vez que se dispara, se existir um insecto nessa fiada, é eliminado. No entanto, nas restantes continuam a aparecer e a descer. Se chegarem ao patamar do solo, é o final do jogo. É também necessário algum cuidado a disparar, pois enquanto a bala estiver em movimento, não se pode voltar a disparar. Precisão no gatilho é então fundamental para se avançar.

Uma das novidades é que o jogo tem um fim (se o terminarem irão ouvir a bonita melodia). Assim, a cada 1.000 pontos, é concedido um bónus de 100. Aos 2.000 pontos é-se galardoado com uma medalha. E ao fim de três medalhas, tem-se então direito à homenagem final. Mas não se pense que o exercício é fácil, pois as abelhas descem a uma velocidade diabólica, a maior parte das vezes mais rápidas que a nossa capacidade de reacção.

Outra das novidades importantes é que o jogo tem dois modos. Aliás, na realidade são dois jogos, um em Basic puro, necessariamente lento (se é que se pode dizer isto do jogo), outro em Basic compilado, acelerando e muito a acção. Aconselhamos a que se comece com a versão lenta.

E finalmente, a terceira e última mudança relevante: o visual do jogo. Agora já não se está perante o ecrã típico de uma Game & Watch, como em War Stars. O cenário é o de uma máquina de arcada, ao qual nem sequer falta o "insert coin" no início de cada jogo.

Assim, Galaxia 20 mostra aquilo que de bom se consegue fazer em Basic, e para isso, nada como termos um tutor como AsteroideZX.

Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Una LUZ en la NIEVE

A LIGHT in the SNOW

FRAN KAPILLA

INSPIRADO EN EL CUENTO DE ANDERSEN

sequentia

MULTIPLE CHOICE
ADVENTURE ENGINE

ZX SPECTRUM

sequentia

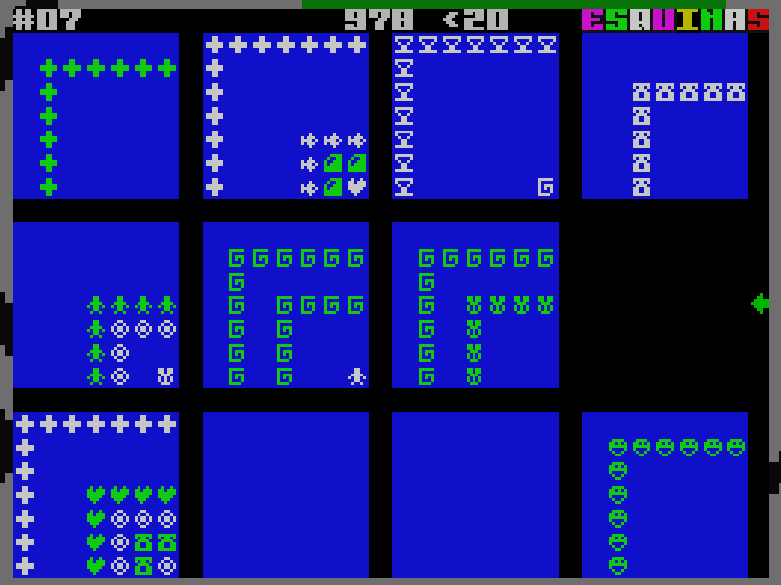
Esquinas

Por vezes, no meio da maior simplicidade, surgem autênticas surpresas, daquelas que nos agarram e que não descansamos enquanto não resolvemos o desafio. Foi o que aconteceu com Esquinas, jogo criado por Manuel Martinez para a competição Basic 2020, com gráficos do mais básico possível, som, idem, idem, aspas, aspas, um conceito longe de ser original, mas que no entanto é cativante como poucos.

O desafio é muito simples: ao longo de sete níveis (a única pecha do jogo, pois termina-se rápido, demasiado rápido, até), teremos que fazer sequências com três símbolos iguais, quer na horizontal, quer na vertical ou ainda na diagonal. De cada vez que isso acontece, as peças são eliminadas da mesa, concedendo pontos e abrindo espaço para novas peças. Estas aparecem às três de cada vez (na coluna à direita), sendo que apenas surgem após conseguirmos tirar as três que entraram no momento anterior.

É também possível duplicar ou até triplicar os pontos de cada jogada, bastando para isso eliminar mais que as três peças de cada vez.

A importância da pontuação não se resume a tentarmos bater recordes, uma vez que a passagem dos níveis dá-se precisamente quando se atinge determinada pontuação. Desta forma, assim que começamos a dominar o conceito do jogo, será



importante pensar-se, não apenas na jogada imediata, mas também as futuras, permitindo potenciar a pontuação.

O jogo acaba quando não existem mais jogadas para serem feitas, e isso acontece quando preenchemos todos os campos e já não temos possibilidade de trocar as peças da coluna da direita.

De início temos possibilidade de fazer 30 trocas, isto é, mandar fora as que se encontram na coluna à direita, trocando por novas peças, esperando que a sorte do jogo mude. Será a única ajuda que temos ao longo do desafio.

Um dos pontos fortes do jogo, além da estratégia a ele associado, escondida por baixo de tamanha simplicidade, é o nível crescente de dificuldade.

O primeiro nível é facílimo, pois as peças apenas têm uma dimensão e são de três tipos, permitindo ir sempre eliminando linhas (uma espécie de jogo do galo). Mas à medida que se vai avançando, o número de dimensões aumenta, bem como como o número de símbolos, complicando em muito a tarefa para se obter as sequências certas. A páginas tantas temos o tabuleiro tão preenchido que apenas nos resta ir trocando peças, isso se ainda tivermos essa possibilidade. Mas com um pouco de persistência, mais cedo ou mais tarde consegue-se terminar este excelente jogo.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Curse of Trasmoz

No século 13, a cidade de Trasmoz foi excomungada pelas suas práticas pagãs e os seus habitantes foram amaldiçoados para todo o sempre... A população foi dizimada até se tornar uma cidade fantasma, e as doenças e todos os tipos de maleitas nas crianças, animais e nas colheitas, fizeram deste, um lugar abandonado, deixado ao Deus dará, precisamente pela mão deste. Até agora ninguém se atreveu a aproximar-se de Trasmoz, pois fala-se que perigosas criaturas da noite, bruxas e mortos-vivos, protegem o local administrado pelo maléfico mágico Mutamin, servo imortal do Diabo e mestre do castelo inacessível e da respectiva torre de vigia. Mas hoje é a noite dos mortos e a está Lua cheia novamente. Chegou a hora, tal e qual como diz a profecia: Quando a lua cheia coroa a noite de todos os santos, um herói corajoso quebrará a maldição para sempre e irá santificará o lugar com o fogo das almas errantes, quando estas forem libertadas. Como já devem calcular, fomos o escolhido para cumprir com esta missão perigosa. O objectivo será libertar Trasmoz da maldição antes que o sol nasça. Seremos bem-sucedidos?

A introdução dá longo a entender que nos estamos a meter em trabalhos. Os cenários lúgubres desenrolam-se ao longo de três fases e 23 níveis diferentes. Em cada um deles teremos que obrigatoriamente eliminar os zombies verdes que patrulham as plataformas. para isso teremos que nos chegarmos a eles, movimento sempre perigoso, e a golpe de espada tirar-lhes o sorriso. Quando isso acontece, deixam um objecto para trás, que permite depois ir alumiar as tochas, normalmente em número igual aos inimigos. Só após termos todos as tochas a crepitarem, é que temos autorização para passar de nível.

Cada cenário encerra múltiplos perigos. Em primeiro lugar os restantes inimigos, na forma de esqueletos que nos tentam atingir com as armas ao seu dispor, ou outras monstruosidades. Curiosamente, se os conseguirmos eliminar, também deixam um objecto para trás, permitindo dar fogo a mais uma tocha. O problema é que normalmente estão em lugares inacessíveis, pelo que mais vale estarmos focados nos zombies com cara de abóbora.

Mas as plataformas também constituem um problema, pois essas estão colocadas de forma a não facilitarem a vida ao nosso herói. Normalmente para se chegar até aos zombies ou às tochas, teremos que evitar uma série de inimigos, e por vezes até cair no vazio, para ir aparecer no topo do ecrã, muitas vezes em local indesejado, isto é, em cima de inimigos (pelo menos até se conseguir ganhar prática nesta passagem). Além disso, quando os zombies estão em plataformas diminutas, e como o nosso herói apenas maneja a espada quando está assente em poiso seguro, só com alguma prática se consegue cair no ponto desejado (sabendo que os zombies estão em movimento), e rapidamente desembainhar a espada para eliminar o inimigo.

The Curse of Trasmoz

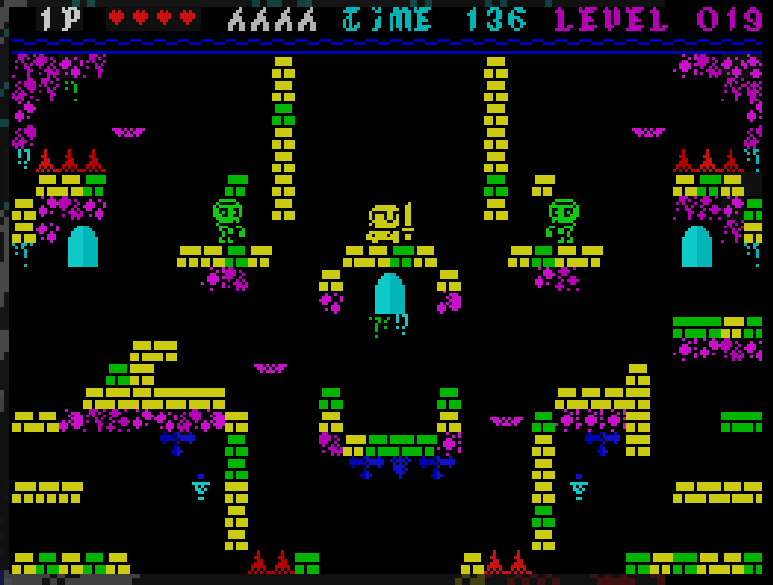
Finalmente, o último obstáculo: o tempo. Cada nível tem um tempo limite para se passar, se se tiver em conta que os primeiros segundos são destinados a estudar-se o cenário, rapidamente chegamos à conclusão que não fomos particularmente abonados com esse factor. Mas também aqui, a prática e uma boa memória permitem que se consiga rapidamente seleccionar o caminho mais indicado para se chegar aos pontos de interesse, que é como quem diz, os zombies, e as tochas (por esta ordem).

Apesar de ter 23 níveis, o jogo não é propriamente longo, e ao final de algumas tentativas consegue-se chegar ao fim. E também não seria possível acrescentar mais níveis, pois o jogo, nos moldes em que está criado, ocupa a memória do 48K na totalidade. Já agora, na versão 128K consegue-se ouvir a bonita melodia criada por Beyker, e este é daqueles jogos que realmente necessita de uma música de acompanhamento.

Os gráficos são bastante coloridos, e embora não sendo extraordinários, são apoiados por cenários engraçados e que contribuem para a atmosfera sinistra. São convidativos os suficiente para que tenhamos a curiosidade de ver o que se encontra mais além, até porque realmente é uma missão do "além".

O sistema de colisão é generoso, e isso faz com que o nível de dificuldade seja um pouco menor. Existe mesmo um nível no castelo (imagem do lado direiro), em que conseguimos eliminar os inimigos apoiados numa outra plataforma, que não aquela em que nos encontramos. Propositado, ou não, torna mais fácil a tarefa de ir depois recolher o objecto que permite alumiar a tocha.

The Curse of Trasmoz é assim um *platformer* eficaz e que tem o condão de nos entreter durante umas boas horas e mesmo, após finalizado, a ele voltarmos de vez em quando. Tem aquele toque de "vamos tentar mais uma vez", e no fundo é isso que distingue os bons jogos, dos medianos.



Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Firesnake

Snake deverá ter sido dos jogos mais copiados da história dos videojogos, e tem agora um novo clone, da responsabilidade de Kerl, entrando na competição BASIC 2020, na categoria Basic puro. E realmente respira por todos os poros esta linguagem de programação, desde o som e gráficos do mais básico que existe, até ao próprio conceito.

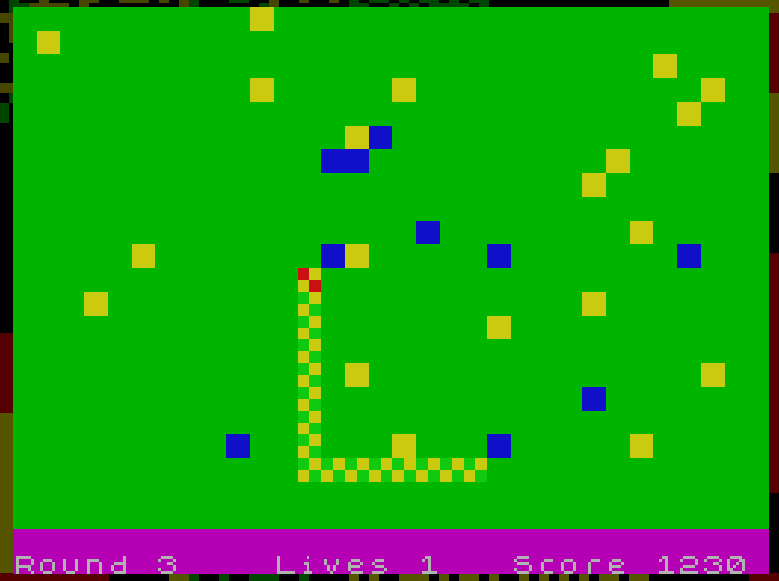
Também já todos devem ter visto alguma versão de Snake, mas de qualquer forma deixamos aqui um pouco dos objectivos deste popular jogo. Controlamos uma cobra ("snake"), que se vai movendo pelo ecrã apanhando a comida à sua disposição. À medida que vai comendo, vai também aumentando de tamanho.

Como não pode colidir com as paredes ou obstáculos existentes, assim como com o seu próprio corpo, à medida que vai crescendo a tarefa torna-se mais difícil.

O conceito básico é o mesmo em Firesnake, no entanto existem algumas diferenças importantes. Assim, ao invés de controlarmos uma cobra, controlamos um ponto no ecrã, que naturalmente também não vai crescendo. No entanto, à medida que se vai movendo, vai deixando rasto, e como podem imaginar, não se pode colidir com ele (a fazer lembrar "Tron").

Também não existe comida à disposição, no entanto, vão surgindo no ecrã incêndios que temos que apagar. Para isso teremos que antes passar por um charco (os pontos azuis), e só depois poderemos ir apagar os fogos. Mas a água à disposição é limitada e vai diminuindo à medida que nos vamos movendo. Quando esta acaba, teremos que passar por novo charco, doutra forma perde-se uma vida e pontuação, caso se consiga terminar o nível. Termina-se o nível quando se extinguem todos os focos de incêndio, e quando se começa novo nível, as vidas são repostas. No entanto, mesmo com esta benesse, são mais as vezes que vamos ouvir a marcha fúnebre, do que aquelas que conseguimos terminar cada um dos cinco níveis deste jogo.

Firesnake é assim um exercício despretensioso, a exigir reflexos rápidos, e que se adequa perfeitamente a uma competição de jogos em Basic. Parece um dos *type-ins* dos primeiros tempos do Spectrum, mas consegue trazer alguma inovação a um género que parecia já estar esgotado.



Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

On the Queen's Footsteps

Em 2019, Davide Bucci brindou-nos com uma das grandes aventura do ano: Two Days to the Race. Grande em termos de dimensão, pois o jogo tinha quatro partes, acessíveis através de um sistema de *password*, mas também grande em qualidade. E se bem se recordam, a aventura centrava-se em Emilia Vittorini, filha de Augusto Vittorini, fundador da Industria Torinese Automobili (ITA). Emilia herdou o espírito empreendedor do pai e a coragem de Indiana Jones, e participa em verdadeiras expedições à cata de tesouros perdidos.

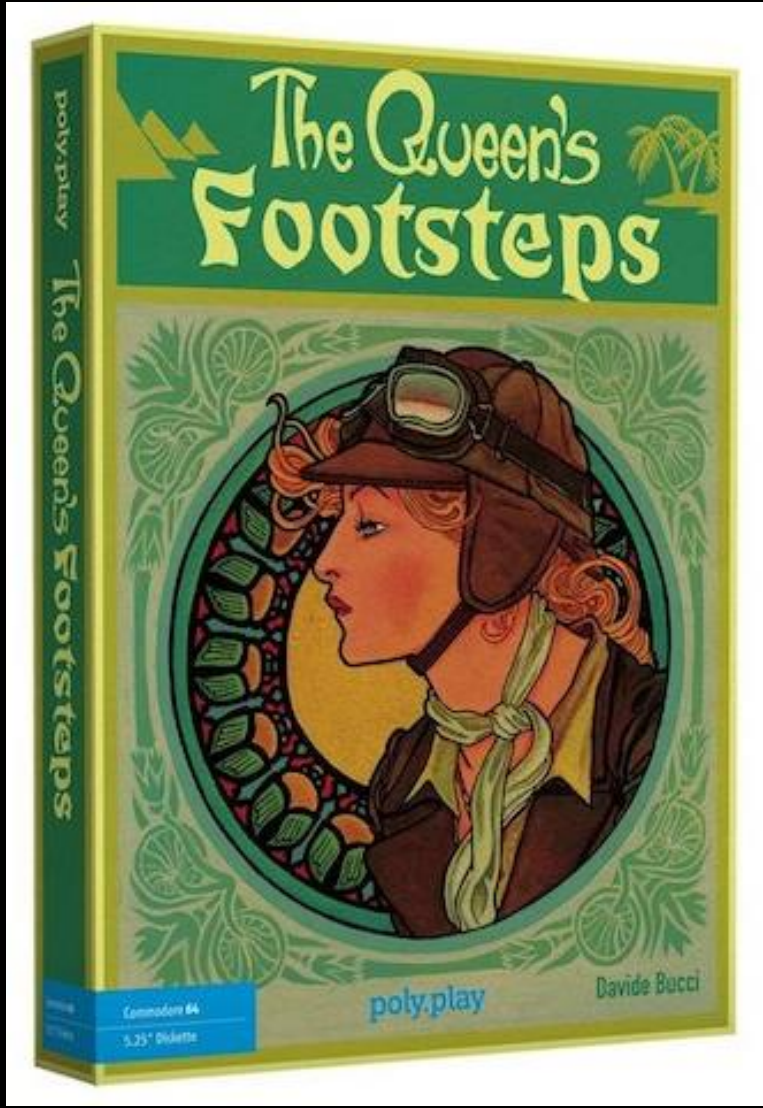
A nova aventura, a qual ajudámos a testar, contém quatro partes como a primeira, e desenrola-se a partir deste ponto (actividade aventureira de Emilia). Estamos no dia 27 de Agosto de 1904 e a nossa personagem encontra-se em Génova a acompanhar a chegada dos tesouros arqueológicos que encontrou no Egipto e que irão ser remetidos para o Museu Egípcio de Turim. São 25 caixas de madeira contendo o espólio da Rainha Nefertari, que estão então em trânsito, mas enquanto isso, Emilia foi convidada para uma recepção na sumptuosa mansão de Eugenio Collovati, Conde de Raligotto. Embora contrariada, não faltou ao evento, não que o tenha apreciado particularmente. Depois da recepção e de um merecido descanso no seu quarto de hotel, vai então confirmar que tudo se encontra em conformidade e que o tesouro chegará são e salvo ao museu.

Nesta primeira parte Emilia vai-se aperceber-se que afinal a encomenda desapareceu e terá agora que descobrir quem o fez e onde se encontra o tesouro. A acção decorre em alguns dos pontos mais emblemáticos de Génova (são cerca de 20 diferentes locais), e é necessário ir-se descobrindo as pistas que permitem pelo menos à aventureira aproximar dos responsáveis pelo roubo. Alguns dos locais apenas são acessíveis após certas acções serem realizadas, e, se tudo correr bem, Emilia irá descobrir uma pessoa-chave em certo local, terminando ai a primeira parte.

Depois de se introduzir a *password* dada no final da primeira parte, inicia-se a segunda. A acção agora foi transferida para Turim (cerca de 20 locais, novamente). A viagem de comboio entre Génova e Turim durou seis horas e Emilia foi apreciando a paisagem. Assim que chegou, foi visitar o seu pai (e o gato, que se bem se lembram, já aparecia no anterior jogo), que lhe dá valiosos concelhos. Aliás, o pai é uma figura central desta segunda parte, pelo que deverá ser visitado sempre que se entenda como necessário. A trama começa aqui a ganhar contornos macabros, incluindo a descoberta de um corpo, fazendo os quebra-cabeças e diálogos por vezes lembrar obras como Il pendolo di Foucault ou The Woman with the Alabaster Jar.

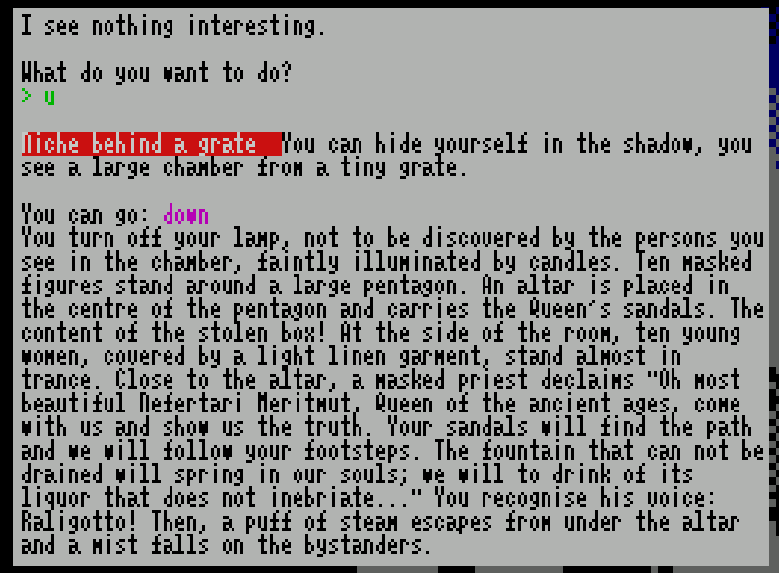
Na terceira parte a história torna-se ainda mais densa, entrando-se directamente nos segredos e cerimónias secretas das sociedades ocultas. A acção passa-se novamente em Génova e estamos num local familiar da primeira parte. Ou talvez não, pois algumas mudanças ocorreram, como facilmente notamos. Resolvida a primeira charada, entramos directamente nas catacumbas da cidade, fazendo-nos até lembrar as de Lisboa, conforme tivemos oportunidade de o dizer a Davide. Por coincidência, ou não, terminámos esta parte na véspera do *Halloween* do ano passado, o que tendo em conta a temática, foi bastante apropriado. De qualquer forma, para os mais impressionáveis, vão sofrer uns arrepios na espinha à medida que forem avançando, descobrindo verdadeiras histórias e locais macabros.

On the Queen's Footsteps



Por fim, chega-se à quarta e última parte, bastante mais curta que as anteriores (tal e qual como em Two Days to the Race). Para isso basta colocar a *password* dada quando terminam a terceira parte, nesse mesmo ficheiro. Entram então directamente nos local onde decorrem as cerimónias da sociedade oculta, e encontram então o precioso bem que terão que devolver ao museu. Mas apesar de mais pequena, esta quarta parte nem por isso é mais fácil, como irão perceber quando se virem entalados entre uma sala cheia de água, e um nicho que permite ver o altar cerimonial. Mas para isso terão que lá chegar.

O que mais gostámos nesta aventura, além dos desafios difíceis, mas lógicos e solucionáveis após alguma pensamento lateral (e por vezes fora da caixa), é de todo o ambiente associado à aventura. Davide recria na perfeição, em cada um das partes, as cidades e locais onde a acção se desenvolve. Diálogos muito bem construídos, quase como se de um livro se tratasse, convida a levar a aventura até ao fim. Se no anterior jogo, por vezes notavam-se algumas imperfeições derivadas do inglês não ser a língua nativa do programador, em On the Queen's Footsteps os textos encontram-se mais apurados, havendo sempre vários sinónimos que permitem, mesmo a quem não seja fluente na língua inglesa, poder avançar sem sobressaltos de maior (aparte os derivados da própria história macabra e que provoca alguns arrepios na espinha, conforme antes referimos).



On the Queen's Footsteps é assim sério candidato a melhor aventura de 2020, ideal para todos os iniciados nas artes das aventuras de texto, mas que também os mais experientes irão gostar.

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Trace it!

Por vezes das ideias mais simples saem verdadeiras pérolas. É o que se passa com este Trace It!, de John Connolly, criado em Basic, com gráficos a condizer, e um som a fazer lembrar Cruising on Broadway, jogo com o qual até se pode dizer que tem algumas semelhanças. Semelhanças é o que não tem com os seus anteriores jogos, Steamed Hams e Plumbers Don´t Wear Ties, aventuras que não nos tinham caído no goto...

Em Trace It! controlamos um rastreador a fazer lembrar um *smilie*. Este começa no lado esquerdo do ecrã e tem que atingir o lado direito, tudo num tempo pré-definido, demasiado curto, que nos obriga a andar sempre de pé no acelerador. Aqui surge o primeiro dos problemas: a inércia. Quando colocamos o *smilie* em movimento, este vai-se sempre deslocando e só pára quando o movimentamos no sentido contrário. Só que esta acção não é imediata e há que contar com o efeito da inércia, sendo que se tocarmos em alguma parede ou obstáculo, perdemos uma vida.

Depois, temos que contar com o próprio trilho que temos que seguir. Assim, existem algumas armadilhas, nomeadamente paredes mais estreitas, mas acima de tudo o gelo. Quando se caminha sobre este piso, perde-se totalmente a aderência e é escusado tentarmos direccionar o *smilie*. A maior parte das vezes, o que acontece é ir inevitavelmente contra os obstáculos ou inimigos, sem que possamos fazer alguma coisa. E pior fica a situação, quando além do piso gelado, as paredes também estreitam...

Do tempo limite para cada um dos 15 níveis do jogo também já falámos. Muito curto, não dá nem para respirar. Se paramos para estudar o caminho, o mais certo é ficarmos apeados a meio.

E finalmente, os inimigos. Estes tomam várias formas:

- Pacer: Desloca-se de um lado para o outro a velocidade constante, sendo portanto um pouco menos difícil de ser contornado.
- Crawler: este desloca-se para cima e para baixo, mas quando nos detecta, porta-se como um maníaco homicida.
- Floater: o mais perigoso de todos, pois vagueia livremente pelo ecrã, apenas mudando de direcção quando toca num dos cantos. Quando se encontram dois ao mesmo tempo no ecrã, o cenário torna-se caótico.

Os níveis vão naturalmente crescendo em dificuldade, pois o número de inimigos vai aumentando, o caminho torna-se mais longo, mais estreito, e com mais obstáculos. Se os primeiros níveis ainda se passa com maior ou menor dificuldade, a partir do décimo nível, tornam-se diabólicos. Só mesmo com reflexos de excelência, grande destreza e muita sorte à mistura se consegue chegar ao fim.

Mas além do jogo, o programador contemplou ainda um modo livre de desenho. Assim, se escolhermos essa opção, controlamos o *smilie* num cenário livre de obstáculos, deixando para trás um rastro. Além de nos habituarmos ao método de controlo do nosso personagem, nomeadamente o sistema de inércia, temos também a possibilidade de treinar os nossos dotes de artista.

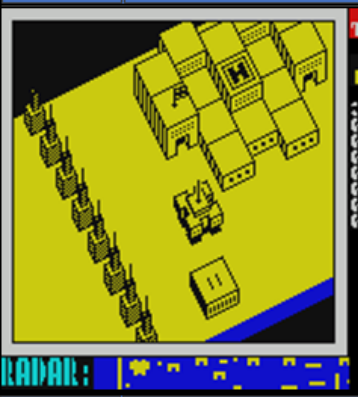
Trace It! é assim uma boa surpresa. Apesar de ser em Basic e de ter "apenas" 15 níveis, vai demorar bastante tempo até se conseguir terminar. E John Connolly prova que se sente bastante mais à vontade neste tipo de jogos, simples, mas ao mesmo tempo cativantes.

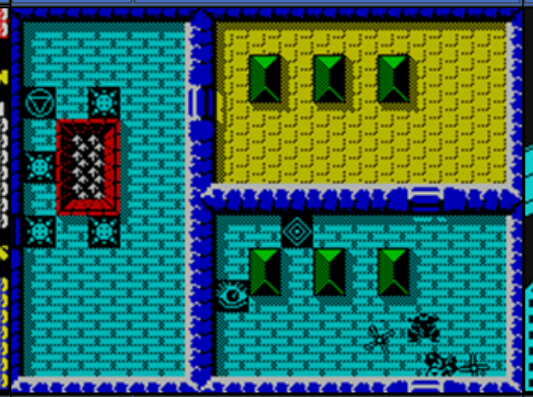
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

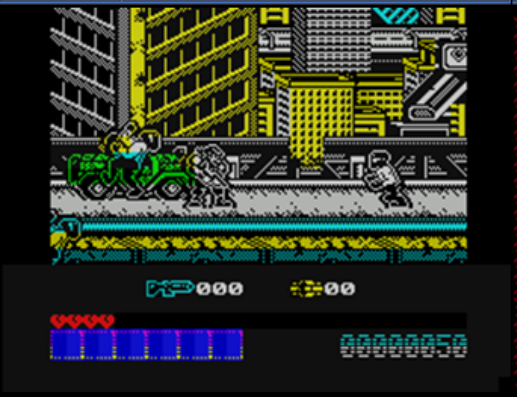
50 MELHORES JOGOS 1982-2019

Posição	50	Posição	49	Posição	48	Posição	47	Posição	46
Nome	Nether Earth	Nome	Rana Rama	Nome	Alien 8	Nome	Equinox	Nome	The Lords of Midnight
Ano	1987	Ano	1987	Ano	1985	Ano	1986	Ano	1984
Editora	Argus Press Software	Editora	Hewson Consultants	Editora	Ultimate Play The Game	Editora	Mikro-Gen	Editora	Beyond Software
Género	Estratégia	Género	Labirinto	Género	Aventura	Género	Aventura	Género	Aventura gráfica
Descrição	Jogo de estratégia em tempo real que foi pioneiro de um género que fez história nos 16 bits	Descrição	A fazer lembrar Gauntlet, mas com pormenores deliciosos que o diferenciam desse	Descrição	Depois de Knight Lore, a Ultimate trouxe nova aventura isométrica ainda mais refinada	Descrição	Primeiro grande jogo de Raffaele Cecco, e que não teve o justo reconhecimento	Descrição	Quando surgiu em 1984, ninguém acreditou que se conseguisse por tanto em apenas 48K de memória

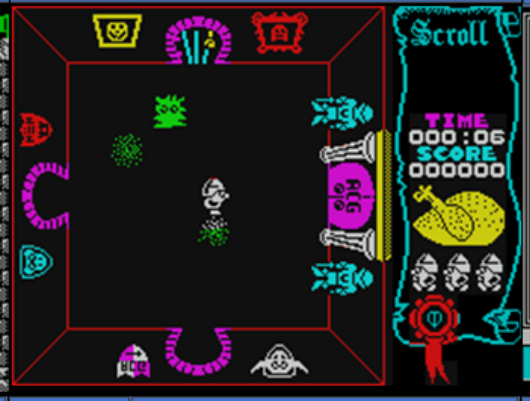




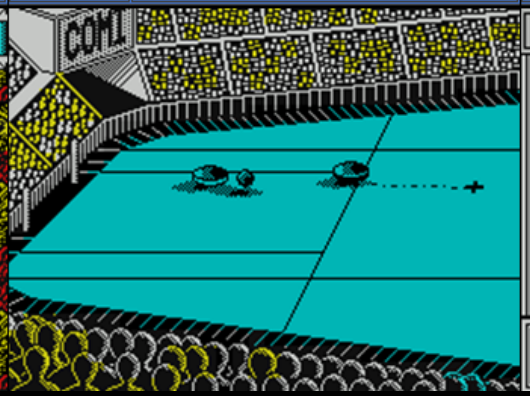
Posição	45	Posição	44	Posição	43	Posição	42	Posição	41
Nome	Midnight Resistance	Nome	Saboteur	Nome	Highway Encounter	Nome	Fairlight	Nome	Starstrike II
Ano	1990	Ano	1985	Ano	1985	Ano	1985	Ano	1986
Editora	Ocean Software	Editora	Durell Software	Editora	Vortex Software	Editora	The Edge	Editora	Realtime Games Software
Género	Acção	Género	Acção	Género	Acção	Género	Aventura	Género	Shoot'em'up
Descrição	De um dos mentores do Spectrum Next, surgiu um exímio jogo de acção e plataformas	Descrição	Se há jogos que criam um mito, Saboteur é um deles, com uma jogabilidade fenomenal	Descrição	Costa Panayi sempre esteve um passo à frente dos colegas, mas este jogo é a sua obra-prima	Descrição	Bo Jangeborg criou uma das melhores e mais difíceis aventuras isométricas do Spectrum	Descrição	A sequela de Starstrike colocou a fasquia dos *shoot'em'up* espaciais muito alta



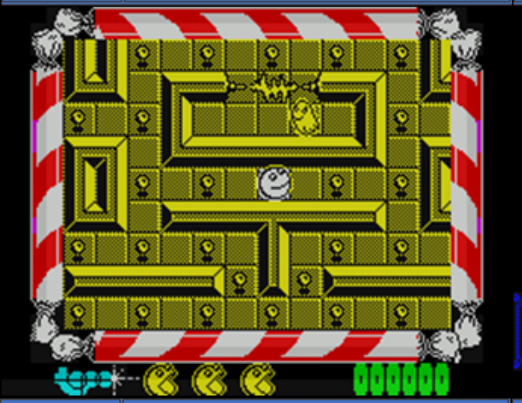
Posição	40	Posição	39	Posição	38	Posição	37	Posição	36
Nome	Thunderbirds	Nome	Rebelstar	Nome	Castle Master	Nome	Atic Atac	Nome	Johnny Reb II
Ano	1989	Ano	1986	Ano	1990	Ano	1983	Ano	1986
Editora	Grandslam Entertainments	Editora	Firebird Softare	Editora	Incentive Softare	Editora	Ultimate Play the Game	Editora	MC Lothlorien
Género	Aventura	Género	Estratégia	Género	Aventura	Género	Labirinto	Género	Estratégia
Descrição	Supreendente e atractivo pacote com quatro aventuras (missões), qual delas a mais estimulante	Descrição	Foi com este jogo que Gollop saltou para a ribalta, talvez o *melhor budget* game de sempre	Descrição	Castle Master afinou o motor Freescape, sendo o expoente máximo deste tipo de aventuras	Descrição	O jogo que consolidou a Ultimate como a mais importante *software house* da época	Descrição	Maravilhosa sequela de Johnny Reb, que retrata fielmente a Guerra Civil Americana

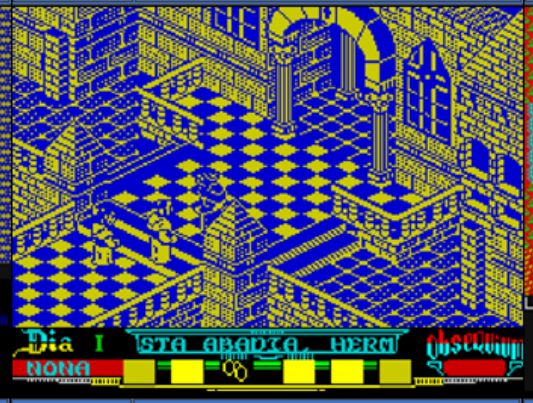


Posição	35	Posição	34	Posição	33	Posição	32	Posição	31
Nome	Bobsleigh	Nome	Terramex	Nome	Cybernoid II	Nome	Xeno	Nome	Dan Dare: Pilot of the Future
Ano	1987	Ano	1987	Ano	1988	Ano	1988	Ano	1986
Editora	Digital Integration	Editora	Grandslam Entertainments	Editora	Hewson Consultants	Editora	A'n'F Software	Editora	Virgin Games
Género	Simulador	Género	Aventura	Género	Acção	Género	Acção	Género	Acção
Descrição	Um simulador exímio, combinando acção e estratégia de forma perfeita	Descrição	Inteligente e brilhante aventura, que permite a escolha de cinco diferentes personagens	Descrição	Estupenda sequela de um jogo que já era brilhante e que mostra tudo do que Cecco era capaz	Descrição	Surpreendente desporto futurista, com um conceito inovador e excelente implementação	Descrição	Primeiro episódio de uma trilogia magnífica, tendo marcado um estilo bastante popular



Posição	30	Posição	29	Posição	28	Posição	27	Posição	26
Nome	Mad Mix Game	Nome	Los Amores de Brunilda	Nome	Jet Set Willy	Nome	La Abadia del Crimen	Nome	Auf Wiedersehen Monty
Ano	1988	Ano	2013	Ano	1984	Ano	1988	Ano	1987
Editora	Topo Soft	Editora	RetroWorks	Editora	Software Projects	Editora	Opera Soft	Editora	Gremlin Graphics Software
Género	Labirinto	Género	Aventura	Género	Plataformas	Género	Aventura	Género	Plataformas
Descrição	Fantástico *remake* e evolução de um jogo e um personagem mítico: Pac-man	Descrição	Fabulosa aventura, também responsável pelo ressurgimento do interesse no Spectrum	Descrição	Bastaram dois jogos para criar o mito à volta de Matthew Smith, este é o segundo deles	Descrição	Aventura épica espanhola baseada na obra-prima de Umberto Eco, O Nome da Rosa	Descrição	A melhor das seis aventuras de Monty, um dos mais populares personagens do Spectrum

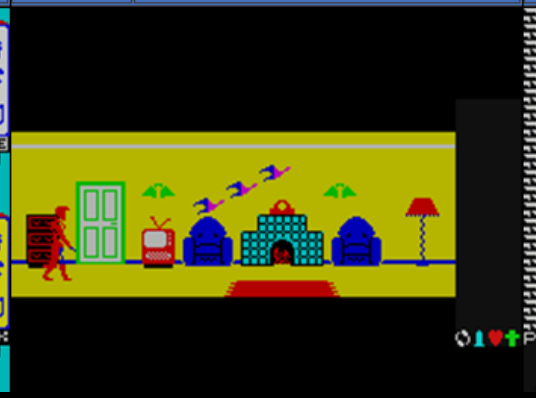




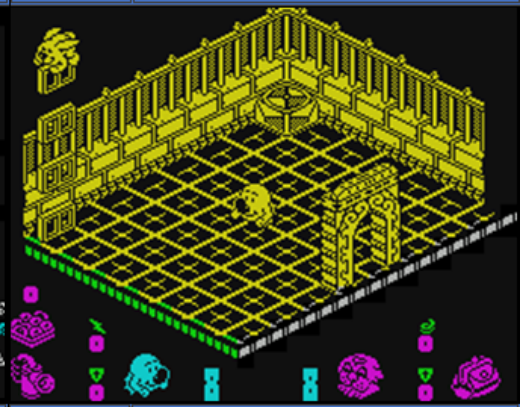
Posição	25	Posição	24	Posição	23	Posição	22	Posição	21
Nome	Sim City	Nome	football Manager	Nome	Formula One	Nome	Crystal Kingdom Dizzy	Nome	Academy
Ano	1990	Ano	1982	Ano	1985	Ano	2017	Ano	1987
Editora	Infogrames	Editora	Addictive Games	Editora	CRL Group PLC	Editora	NA	Editora	CRL Group PLC
Género	Estratégia	Género	Estratégia	Género	Estratégia	Género	Aventura	Género	Shoot'em'up
Descrição	Um dos jogos mais populares de sempre originou uma excelente conversão para o Spectrum	Descrição	Um dos jogos mais vendidos de sempre e percussor de um género que ainda hoje é muito popular	Descrição	O mais popular jogo de sempre para toda a família, simulando o Grande Circo da Fórmula Um	Descrição	Magnífica aventura, remake do último dos jogos do Dizzy	Descrição	Obra-prima de Pete Cooke, juntando o melhor de Elite e Starglider

Posição	20	Posição	19	Posição	18	Posição	17	Posição	16
Nome	Target Renegade	Nome	Operation Wolf	Nome	Where Time Stood Still	Nome	Bomb Jack	Nome	Starquake
Ano	1988	Ano	1988	Ano	1988	Ano	1986	Ano	1985
Editora	Imagine Software	Editora	Ocean Software	Editora	Ocean Software	Editora	Elite Systems	Editora	Bubble Bus Software
Género	Beat'em'up	Género	Shoot'em'up	Género	Aventura	Género	Plataformas	Género	Labirinto
Descrição	Melhor *beat'em'up* de sempre, batendo Renegade aos pontos e arrasando toda a concorrência	Descrição	Fez sucesso nas arcadas, e mesmo sem a metralhadora, a conversão foi magnífica	Descrição	Grandisosa aventura dos criadores de The Great Escape, apenas para 128K	Descrição	Haverá quem não fique viciado neste *platformer* de excelência?	Descrição	Deliciosa aventura que não teve o reconhecimento devido na altura em que foi lançada

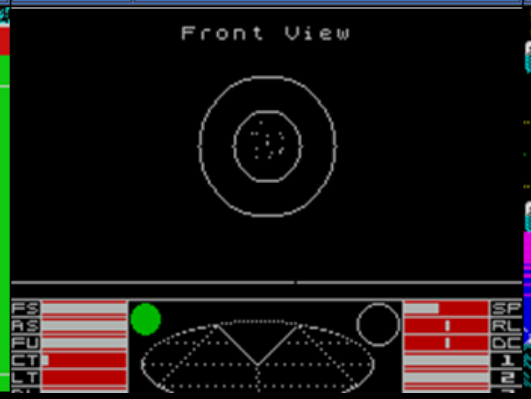
Posição	15	Posição	14	Posição	13	Posição	12	Posição	11
Nome	Spy vs Spy	Nome	Frankie Goes to Hollywood	Nome	Pang	Nome	Manic Miner	Nome	Quazatron
Ano	1985	Ano	1985	Ano	1990	Ano	1983	Ano	1986
Editora	Beyond Software	Editora	Ocean Software	Editora	Ocean Software	Editora	Bug-Byte Software	Editora	Hewson Consultants
Género	Acção	Género	Aventura	Género	Acção	Género	Plataformas	Género	Acção
Descrição	Surpreendente e inovador desafio, vocacionado para dois jogadores em simultâneo	Descrição	Relax! Esta é apenas a melhor aventura de sempre, onde até um homícidio se tem que resolver	Descrição	Uma das mais perfeitas convesrões para o Spectrum, altamente viciante	Descrição	O clássico dos clássicos, ainda hoje copiado por muitos, raramente suplantado	Descrição	Brilhante conversão de Paradroid do C64, tornando-se numa verdadeira obra-prima



Posição	10	Posição	9	Posição	8	Posição	7	Posição	6
Nome	Chuckie Egg	Nome	Tetris	Nome	Jetpac	Nome	R-Type	Nome	Head Over Heels
Ano	1984	Ano	1988	Ano	1983	Ano	1988	Ano	1987
Editora	A'n'F Software	Editora	Mirrorsoft	Editora	Ultimate Play The Game	Editora	Electric Dreams	Editora	Ocean Software
Género	Plataformas	Género	Puzzle	Género	Shoot'em'up	Género	Shoot'em'up	Género	Aventura
Descrição	A crítica não foi muito elogiosa na altura, mas é um dos grandes clássicos do Spectrum	Descrição	Veio das estepes geladas, aquele que continua a ser o melhor quebra-cabeças de sempre	Descrição	Estreia em grande da Ultimate, com uma jogabilidade difícil de igualar	Descrição	Para muitos o melhor jogo de sempre para o Spectrum, para nós "apenas" o melhor *shoot'em'up*	Descrição	Head Over Heels é o expoente das aventuras isométricas: divertida, profunda e cativante



Posição	5	Posição	4	Posição	3	Posição	2	Posição	1
Nome	Match Day II	Nome	Elite	Nome	Castlevania: Spectral Interlude	Nome	The Sword of Ianna	Nome	Laser Squad
Ano	1987	Ano	1985	Ano	2015	Ano	2017	Ano	1988
Editora	Ocean Software	Editora	Firebird Software	Editora	NA	Editora	Retroworks	Editora	Blade Software
Género	Simulador	Género	Estratégia	Género	Aventura	Género	Aventura	Género	Estratégia
Descrição	Das centenas de simuladores de futebol do Spectrum, é sem dúvida o melhor e mais realista	Descrição	Um dos maiores clássicos do Spectrum, misto de estratégia, gestão, simulador e *shoot'em'up*	Descrição	Brilhante aventura épica que apareceu pela primeira vez em 1986 para a Famicom	Descrição	A Retroworks surpreendeu todos com um jogo épico, para muitos o melhor de sempre	Descrição	O sucessor de Rebelstar elevou o patamar dos "wargames", criando o jogo perfeito



ZX SPECTRUM

128K

by FRAN KAPILLA

sequentia

AVENTURA CONVERSACIONAL

CAAD & RETROAVENTURAS

EL MOSQUETERO DE LA REINA

CAPÍTULO I

EL MENSAJERO

Sliding Blocks

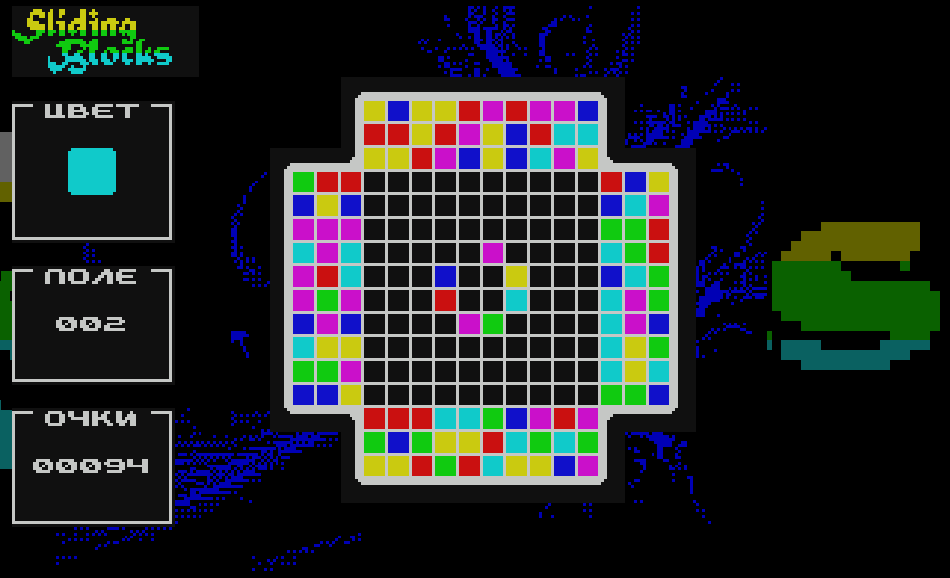
Estamos habituados a que os melhores *puzzles* venham do Leste (Tetris, por exemplo). E é de lá que chega mais um quebra-cabeças. Este é um pouco diferente do habitual, mesmo que o objectivo seja juntar três ou mais peças da mesma cor, fazendo-as desaparecer do tabuleiro, objectivo comum a muitos quebra-cabeças do género.

Tudo começa com um menu em russo onde temos duas opções do tabuleiro e a possibilidade de iniciar o desafio. A primeira dessas opções, a de cima, permite diminuir ou aumentar o tabuleiro de jogo, enquanto que a segunda define o número de peças iniciais com que se começa cada nível.

Seleccionadas as opções inicias, é-nos então apresentado um tabuleiro, bastante colorido, por sinal, com algumas peças já colocadas, junto ao centro, e nas paredes laterais conjuntos de quatro peças. Poderemos "atirar" estas peças para o tabuleiro, mas no pressuposto que vão de encontro às peças que já lá existem. Quer isso dizer que se a peça não tiver em linha recta uma outra no tabuleiro que bloqueie o seu movimento, não poderá ser mexida.

Quando a peça sai da parede lateral, a peça imediatamente a seguir toma o seu lugar, toda a fila avançando, e garantindo assim que existem sempre quatro peças em cada fila nas paredes. Por outro lado, a peça que foi seleccionada, vai parar ao tabuleiro, e se não fizer um conjunto de três ou mais peças adjacentes entre si, neste caso desaparecendo todas do tabuleiro, ai vai permanecer, mas com a indicação através de uma seta do movimento que fez. Assim, sempre que se tira uma peça à frente desta, continua a avançar até eventualmente desaparecer nas paredes laterais. Parece complexo, mas assim que se entra no esquema, rapidamente se lhe toma o jeito. Limpando todas as peças do tabuleiro, e desde já se alerta que mesmo o primeiro nível não é nada fácil, passa-se ao seguinte, onde recomeçamos tudo do início, mas agora com novas peças.

Sliding Blocks não é um desafio para todos. Quem não gosta do género, não irá deixar-se cativar por este, até porque os gráficos são básicos e som é coisa que não existe (talvez a sua maior pecha). Mas quem gosta de quebra-cabeças originais, tem aqui um bom motivo para passar umas horas agradáveis



Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Bit Factory

Bit factory é um jogo estranho. Aliás, é tão estranho que até o seu autor, Juan Antonio Fernández, o define como um programa educacional destinado a ensinar a manipulação de operações de programação. Para isso coloca-nos na pele de um operário fabril que tem como objectivo produzir o mais rápido possível os produtos acabados, transformando as matérias-primas.

A primeira abordagem é muita confusa. Tanto que nem ao fim de jogarmos Bit Factory uma série de vezes, entendemos se estamos a fazer as coisas de forma correcta. E as parcas instruções dadas também não ajudam grande coisa, se bem que carregando na tecla "h" conseguimos ter então uma ideia mais aproximada daquilo que há a fazer.

Aparentemente temos que colocar as matérias-primas, com dois símbolos diferentes (um "O" e um "T" invertido), nas máquinas respectivas (assinaladas com um "0" e um "1" - dai o título do jogo)). Essas vão-se deslocando ao longo dum tapete rolante, e carregando-se num número de 0 a 7, o operador empurra a peça para a máquina.

Aqui surge o principal problema: as máquinas não têm o número visível, apenas quando se carrega num número se consegue identificar a máquina em questão. Como temos que estar com atenção

simultaneamente à esteira e às peças que vão avançando, e como existem oito diferentes máquinas, o mais certo é andarmos aos "papéis" à procura do número de cada máquina, e quando o pressionamos, já a peça se deslocou na esteira para o local errado.

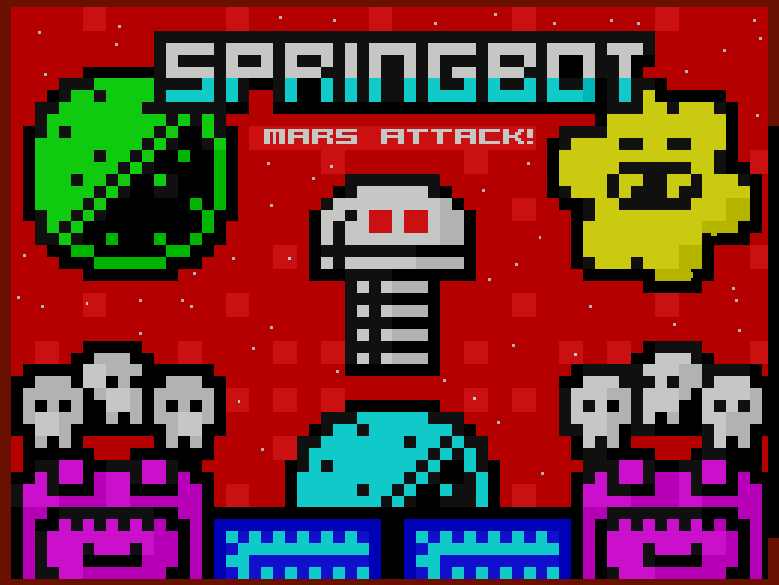
Temos ainda a possibilidade de fazer o tapete rolante andar para trás ou para a frente, mudando a posição das peças, ou simplesmente trocá-las (para isso, e como se não fossem poucas, temos mais três teclas). Se errarmos três peças, isto é, se forem colocadas na máquina errada (uma matéria-prima "O" numa máquina "1", por exemplo), então o tapete fica atolado e teremos que o movimentar manualmente.

À partida, aquilo que parecia ser um exercício extremamente original (é-o, sem dúvida) e com grande potencial (quem não se lembra de Night Shift, lançado pela US Gold em 1991), acaba por não resultar em pleno. Tantas teclas para estar com atenção, e mesmo não sendo a velocidade excessiva, apenas resulta numa grande confusão e o mais certo é fugirmos da fábrica ao fim de algumas tentativas e pormo-nos ao fresco.

Mesmo assim, poderá haver quem goste deste tipo de desafios, para isso pode descarregar o jogo na página da competição BASIC 2020 e dar-lhe uma espreitadela. Também não perde nada e sempre é melhor do que estar numa fábrica verdadeira a meter peças para dentro duma máquina...

Jogabilidade											**3**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Springbot: Mars Attack!



Embora Andy Farrel já tenha criado jogos para outros sistemas, Springbot é a sua primeira incursão no Spectrum. E para estreia, o mínimo que se pode dizer é que é brilhante, fazendo-nos lembrar Foggy's Quest (atenção que já não deve demorar muito para sair a sequela), ou até Starquake. E com fontes de inspiração como estes dois, só podia sair coisa jeitosa, como de facto aconteceu...

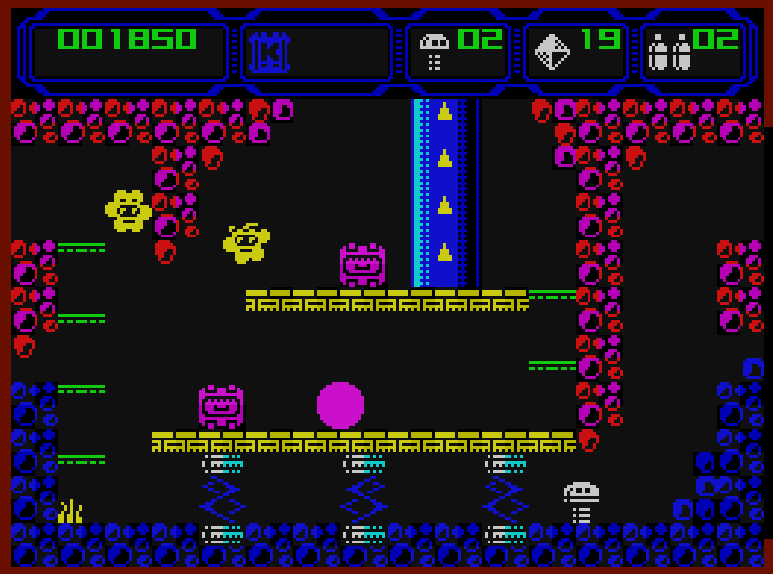
Tal como o nome indica, spring (mola) + bot (robô), assumimos a pele, ou o metal, se quisermos ser mais correctos, de um ser semelhante a um robô com uma mola na base. Este desliza graciosa e nervosamente pelo corredores de uma base marciana, entretanto ocupada por outros seres alienígenas. A mola permite também saltar os obstáculos e inimigos com que se depara, além de também ter a capacidade de se agarrar, tipo íman, a algumas barras facilmente identificáveis. Aliás, se não dominarmos a técnica de salto, dificilmente avançaremos, como rapidamente iremos perceber num certo ecrã recheado das ditas barras.

O objectivo é recolher as dez células de combustível que permitem accionar o reactor, causando uma explosão que aniquila todos os alienígenas, tendo então o nosso robô precisamente 99 segundos para encontrar a nave que o leva para fora da base. Pelo meio pode ainda apanhar 30 objectos semelhantes a um diamante, que concedem pontos de bónus. Além disso, alguns pontos da base encontram-se bloqueados, e apenas apanhando os cartões de acesso, se consegue entrar em novas áreas. Esses têm três cores, azul, amarelo e encarnado, e permitem abrir as portas com as cores respectivas.

Andy Farrel referiu que esta seria ainda uma versão de teste, solicitando à comunidade que o experimentasse, não só para encontrar eventuais *bugs*, mas também para afinar o nível de dificuldade. Quanto ao primeiro, apenas encontrámos um: nos elevadores, mais precisamente na parte de fora destes, por vezes o robô não cai (ou sobe), parecendo que algures pelo meio existe um bloco escondido (vimos outros pontos em que isso acontecia). Se é uma limitação do motor com que foi criado, o AGD X, ou algum *bug*, o facto é que é apenas um mero pormenor e em nada estraga o prazer de jogar Springbot.

Quanto ao segundo, o nível de dificuldade é o mais ajustado, nem demasiado fácil, nem tão difícil, que não se consiga com as três vidas iniciais dar conta do recado. Aliás, o sistema de colisão até é bastante benevolente, e seja propositado, ou não, o facto é que permite-nos ir avançando em alguns pontos mais sensíveis de forma mais ou menos descansada, como aqueles que têm campos de força simultâneos e em

Springbot: Mars Attack!



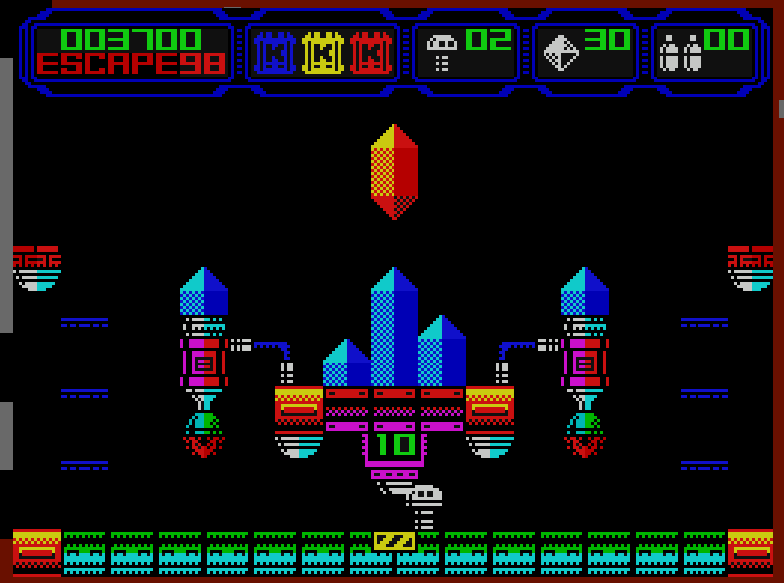
que temos que ficar precisamente no meio deles. Doutra forma poder-se-ia tornar um exercício frustrante. Assim, o conselho que damos ao seu programador é que não lhe mexa mais, está perfeito tal como foi concebido.

Graficamente Springbot está também muito bem conseguido. De facto, cenários muito imaginativos e tremendamente coloridos (a fazer lembrar Foggy's Quest, mais uma vez), e ao qual não faltam os elevadores à la Starquake, apenas contribuem para tornar o desafio mais aliciante.

Se lacunas há a apontar, estas são muito poucas, embora uma nos parecesse que fazia sentido ser colmatada, quem sabe numa futura versão 128K. É que num jogo deste calibre, uma melodia catita faria maravilhas, e, quem sabe, levasse Springbot a atingir o galardão de Mega Jogo. Dúvidas não temos que o próximo trabalho de Andy irá obter o almejado galardão.

Por outro lado, e já que se poderia pensar numa versão 128K com melodia AY, poder-se-ia aumentar a área da base. Mais umas salas iriam contribuir para aumentar a longevidade deste jogo. Se tem memória para isso, já é outra história, pois o próprio motor que o criou, rouba alguma, e pelo que nos parece o seu autor dever ter ficado muito perto de esgotar o limite dos 48K.

Em suma, Springbot é um excelente desafio, muito divertido, e sendo a estreia de Andy nestas lides, não temos qualquer receio em dizer que o futuro lhe assiste, quem sabe atingindo no curto prazo a bitola de Andy Johns ou John Blyte, apenas para referir os mais mediáticos. Não acreditam? Descarreguem o jogo e vejam por vós, podendo o mesmo ser obtido na página do seu autor, que embora ainda esteja em construção, já dá um ar da sua graça.



Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Monte Infierno

Monte Infierno tem características diferentes dos jogos que têm aparecido na competição Basic 2020, com excepção de Ad Lunam. Mas enquanto que este último está mais virado para a gestão de recursos, Monte Infierno é um puro *role playing game*. Em termos de mecânica de jogo, e até na própria história, faz-nos lembrar Zx Nights (Valdir), no entanto, sendo programado exclusivamente em Basic, perdeu-se bastante da profundidade deste, além de também não existir qualquer componente gráfica.

Antes de se começar a aventura, deve-se ler as instruções. Estas não são muito claras, não contendo toda a informação necessária para se conseguir perceber Monte Infierno em toda a sua plenitude, mas pelo menos contém algumas dicas úteis. São essas que aqui vamos deixar, juntamente com a nossa experiência depois de passar um bom par de horas a tentar aniquilar Baal. E para o fazer teremos que escalar sete níveis até Monte Infierno (nome bastante apropriado) e derrotar muitas aberrações pelo caminho.

O primeiro passo é escolher as características da nossa personagem. Contém vários tipos de atributos, e estes vão sendo definidos aleatoriamente até seleccionarmos a combinação que nos satisfaz, fazendo lembrar Heavy on the Magick. São seis os atributos que variam: CON: constituição, STR: força, DEX: agilidade, WIL: força de vontade, INT: inteligência, STA: energia.

Os mesmos são combinados para formar os ataques ou defesas sempre que defrontamos os monstros que aparecem no caminho. Quando isso acontece, e podemos apanhar monstros fracos, medianos e fortes, e por fim Baal, além de podermos fugir ou esconder-nos (depende da quantidade que temos de atributos, nomeadamente de mais dois que ainda não falámos, STH (capacidade de passarmos despercebidos) e SPD (velocidade). Mas quando a única opção é o combate, vamos ter então que ter em conta as características que definem o ataque e a defesa. Cabe a nós escolher o tipo de ataque pelo qual queremos optar, já que a defesa é seleccionada normalmente de forma automática, sendo que as nossas escolhas vão influenciar o decurso da batalha e logicamente o vencedor e vencido. Se formos o vencido, apenas nos resta reiniciar a aventura, se vencermos, subimos mais um degrau na dura escalada até ao Inferno.

Quando vencemos um monstro vamos então obter algumas capacidades extra que podemos usar antes da batalha seguinte, no entanto a experiência e a melhoria nos atributos só se consegue derrotando os adversários mais difíceis. Mas até lá chegar, teremos que ir vencendo muitos adversários menores, só depois estaremos aptos a ir avançando de nível. Podemos avançar sempre que nos dê na real gana (opção LEV), mas convém não dar um passo maior que a perna. Quando sentirmos que estamos aptos a defrontar Baal, um adversário temível, poderemos ir então até ao nível 7, se não o apanharmos antes.

O jogo é então assim um desenrolar de pequenas batalhas, tendo que se contar com alguma sorte nos adversários que enfrentamos, mas acima de tudo muita estratégia, por forma a conseguirmos melhorar os nossos atributos e ter armas suficientes para competir com Baal. Daí que seja ponto importante permanecer-se nos níveis 3 e 4 o máximo tempo possível, aumentando as nossas capacidades.

Monte Infierno tem ainda duas características interessantes. A primeira, a cada nível corresponde um *border* diferente (o sétimo é naturalmente preto). Mas também de cada vez que iniciamos a aventura, além dos nossos atributos serem gerados aleatoriamente, também os tipos de monstro o são, não havendo portanto nunca dois jogos exactamente iguais.

Monte Infierno não é para todos, mas quem gosta do género seguramente que irá passar aqui umas horas divertidas.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Laserbirds

Pode um clone de Galaxians surpreender em pleno século 21? Pode pois, basta juntarmos a jogabilidade do original que o inspirou, umas pitadas de elementos novos (já lá iremos), e 128 níveis recheados, capazes de nos agarrem do início ao fim. São estes os ingredientes de Laserbirds, nesta proposta vinda da Terra de Vera Cruz.

Vamos então começar por falar destes elementos novos, pois para quem conhece Galaxians, Pheenix, Space Invaders e outros do género, já sabe o que esperar. Um "tiro neles" frenético, onde rapidez e precisão no gatilho são fundamentais para se conseguir ir passando os níveis. Não existem *power-ups* ou qualquer outro tipo de *add-ons*, não é por aqui que o jogo se torna inovador. As capacidades da nossa nave permanecem iguais do início ao fim dos 128 níveis, isso se tivermos habilidade para lá chegar. Com uma excepção: em alguns níveis a nave levanta realmente vôo. Quer isso dizer que deixa de estar "pregada" no canto inferior, podendo nesses níveis especiais utilizar-se as teclas de cima e baixo para vaguear livremente pelo ecrã, num puro *shoot'em'up* vertical.

Aliás, esta diversidade é um dos pontos fortes de Laserbirds. Não só o ecrã estático de repente ganha o referido *scroll* vertical, como também existem níveis, onde em vez de termos que lidar com os passarocos mecânicos, é a própria "mãe" que nos ataca, acompanhada de alguns elementos da sua guarda pretoriana. Estes "big bosses" são ossos duros de roer, pois têm um escudo protector bastante forte e aguentam "carga" com fartura. As vidas que temos, e que vamos acumulando ao longo do jogo (500 pontos valem uma vida extra), normalmente esgotam-se muito rapidamente nesta fase.

Mas esta diversidade aplica-se também nos níveis típicos, isto é, aqueles em que não lidamos com o "big boss", nem a nave levanta vôo. Ai temos um jogo muito mais ao jeito de Galaxians, com os inimigos a apresentarem-se em padrões de movimentação variados, dependendo da fase em que nos encontramos. Alguns vagueiam apenas num movimento horizontal, tornando-os alvos fáceis, mas outros deambulam livremente pelo ecrã, tornando-os muito mais imprevisíveis e, por isso, mais difíceis de serem abatidos. Ponto comum é que também têm dedo leve no gatilho e disparam com uma frequência demasiado desconfortável para quem se encontra por baixo deles. Para se passar de nível é necessário abater um certo número de inimigos, determinado por um algoritmo interno definido pelo programador. O certo é que se não estivermos continuamente a disparar, poucas hipóteses temos de avançar.

ESPETACUL
COLORID
EM SEU SPECTRUM!

Laserbirds

Outra novidade diz respeito à quantidade de dano que podemos sustentar. Normalmente, neste género de jogos, qualquer impacto recebido implica uma vida a menos. Aqui isso não se passa, pois existe um escudo protector que impede que os tiros sejam fatais. No entanto, o escudo tem um limite que aguenta, medido pela barra inferior. Quando chega ao vermelho, quer dizer que o fim está iminente e apenas resta esperar que se consiga concluir o nível sem mais impactos. Mas nem tudo é mau, pois assim que iniciamos novo nível, o escudo regenera-se e voltamos a ter a energia no máximo.

Mas também algumas naves inimigas têm o escudo protector, à semelhança do que acontece com a nave-mãe. Estas vão sustendo os impactos directos, e surge aqui outra das novidades. À medida que vão sendo atingidas, as suas cores vão também mudando, pelo que sabemos sempre quando estamos prestes a eliminar um inimigo. Mais uma excelente ideia do programador…

Falámos das cores, e entra aqui outro dos pontos muito favoráveis de Laserbirds: as naves têm várias cores associadas, sistema muito semelhante ao "multicolor", normalmente popularizado em jogos de plataformas. É uma novidade um *shoot'em'up* ter uma funcionalidade do género, e a principal consequência é termos um espectáculo visual intenso, explosivo mesmo, e que incentiva a continuar a chacina.

E que dizer do ecrã de carregamento? Uma pequena obra-de-arte, da responsabilidade de Andy Green, sendo actualmente o nosso artista preferido dos 8 *bits*. O mínimo que se pode dizer é que correspondeu inteiramente às expectativas criadas, criando um *loading screen* que retrata na perfeição o que o nosso piloto vai encontrar ao longo do jogo.

Testámos amplamente Laserbirds antes de emitir o veredicto final. Estamos assim capacitados para deixar algumas dicas, que não sendo garantia de sucesso, pelo menos irão facilitar um pouco a vida do nosso intrépido aventureiro:

- Disparar ininterruptamente, as balas irão sempre acertar em algo
- Fazer perseguição individual nos níveis em que os inimigos têm escudos protectores mais fortes é boa política, pois vai diminuindo cadenciadamente o número de inimigos no ecrã
- Jogar com a pontuação, pois de cada vez que ganhamos uma vida extra, o escudo regenera-se (se acontecer no início do nível, pouco efeito se sente)
- Movimentar a nossa nave no sentido da "vaga" de inimigos, permitindo antecipar os seus tiros
- No nível da nave-mãe, começar por eliminar a guarda pretoriana (sempre entre 1 e 3 naves)
- No nível do *scroll* vertical, mover a nossa nave na diagonal, no centro do ecrã, sempre disparando, evitando-se assim a maior parte dos inimigos

Laserbirds é assim um excelente jogo, regenerando um género que parecia estafado, ou não ter já margem para novas coisas.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Bandito

A vida no Velho Oeste em 1848 era fácil, mais ainda quando a nossa profissão era ser bandido (mexicano). Só tínhamos que atravessar a fronteira para o lado americano, assaltar os colonos *gringos*, e regressar rapidamente à origem, antes que o xerife e seus ajudantes fossem no nosso encalço.

Mas a situação mudou, o México perdeu a guerra com os Estados Unidos, e os territórios que antes pertenciam ao México, agora fazem parte do vencedor. O problema é que tínhamos escondido nesses territórios as nossas pilhagens e agora temos que recuperar os 20 sacos perdidos. É assim que começa esta nova aventura de Andy McDermott, com nome de guerra Payndz...

O jogo tem 64 ecrãs no total, e embora seja passado no deserto, existe alguma diversidade, quebrando a monotonia do que seria ter todos os cenários em tons de amarelo. Assim, montanhas, cidades, acampamentos índios, fortes, rios, e até cavernas escuras, de tudo há um pouco.

Os inimigos também são às dezenas, a começar pelos pouco mais que inofensivos escorpiões e cobras, que apesar de lentamente seguirem no nosso encalço, um tiro certeiro resolve o assunto, além de que não têm capacidade de ripostar.

No entanto há inimigos bem mais perigosos, nomeadamente os búfalos, que assim que nos topam, investem na nossa direcção, ou os morcegos, que nos tentam atingir com as suas poias.

Os índios atiram-nos machados, e os mais perigosos, os xerifes e respectivos ajudantes, disparam contra nós, e apesar de os podermos eliminar, nada podemos fazer contra as suas balas a não ser fugir a sete pés.

Como seria de esperar, os sacos com o dinheiro das nossas pilhagens encontram-se nos locais mais difíceis de se alcançar. Por exemplo, no ecrã do lado direito, para se chegar até ao tesouro, tem que se despachar meia dúzia de búfalos e um xerife que não parece muito contente por nos ver, demonstrando-o claramente através da sua seis tiros (que parece ter muito mais que seis balas).

Alguns elementos do cenário são também complicados de serem ultrapassados, em especial os cactos, pois o seu toque é fatal. Outros há, como as montanhas, que têm que ser contornados, e para se chegar ao ponto onde o dinheiro se encontra, temos que dar conta de dezenas de inimigos.

Tudo parece assim estar contra nós, e a nossa favor apenas temos uma arma, que felizmente tem munições limitadas. Aliás, a palavra de ordem é atirar contra tudo o que se mexa, quer pareça inócuo ou não. Uma enorme vantagem é podermos também disparar na diagonal, o que é bastante útil, pois metade dos inimigos vamos despachando desta forma, não correndo assim o risco de entrar na sua linha de fogo.

Bandito

Mas apesar do jogo estar a ser bastante elogiado pela comunidade, com críticas bastante favoráveis, não o apreciámos por ai além. São vários os pormenores que achamos que deveriam ter sido melhor afinados, nomeadamente alguns *bugs* que ainda existem (inimigos que se desvanecem no ar, por exemplo), ou até o síndroma de se entrar nos ecrãs e imediatamente (e repetidamente) ser-se atingido por um inimigo, levando a uma morte prematura e tremendamente injusta. Julgávamos que este tipo de situações tinham terminado há mais de 30 anos, mas parece que nos enganámos.

Por outro lado, a aventura resvala para a monotonia, não obstante a diversidade nos cenários. Mas tanto amarelo, ainda por cima com o *colour clash* por vezes a ferir a vista, não contribuí para aumentar a atractividade dos cenários. E mesmo aqueles passados na caverna, com fundo preto, não revertem a nossa ideia.

Com cenários e grafismo do mesmo género, parece-nos que Paul Jenkinson conseguiu fazer um melhor trabalho com ROVR, um jogo bastante mais interessante que este Bandito a todos os níveis, demonstrando a versatilidade do autor do programa The Spectrum Show.

Por fim, a própria lentidão do nosso personagem leva a alguma sonolência, o que até e bem apropriado a um mexicano, que não dispensa a sua *siesta*.

Não se pense assim que Bandito é desprovido de atributos. Nada disso, quem gosta deste género de jogos, vai encontrar aqui um desafio que o irá agarrar até ao fim. Simplesmente não se espere por grandes rasgos ou inovações, muito menos algo semelhante a Gunfright (o motor utilizado na construção do jogo também não o permitiria). Mas provavelmente também não seria isso o pretendido pelo seu autor, tão somente proporcionar-nos um desafio que nos entretivesse durante um bom par de horas, e nisso revela competência q.b. para nos manter agarrados ao ecrã por um par de horas.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

The Perils of Willy

Desde que Matthew Smith iniciou a saga do mineiro Willy em 1983, apareceram dezenas de clones, a maior parte utilizando o próprio motor do jogo. Regra geral são interessantes, e já faz um ano que surgiu um que gostámos particularmente: Manic Pietro. Andávamos assim tão ou mais sedentos de um novo desafio, do que Willy de uma boa cerveja. Bem, não é preciso exagerar, mas o que é certo é que Allan Turvey (*aka* Highrise) fez-nos a vontade, lançando um episódio da saga, que apenas tinha aparecido para o Commodore VIC-20, em 1984, nunca tendo surgido para o nosso Spectrum.

Antes de mais esclarecer que, mesmo a história sendo ao jeito de Jet Set Willy, a mecânica do jogo tem muito mais a ver com Manic Miner, do que com o primeiro. Isso porque apresenta apenas ecrãs estáticos, passando-se de nível (são 32) sempre que se apanham todos os objectos (notas de música) em cada cenário.

Mas voltando à história, essa envolve borga e a Maria, pois claro. Assim, Willy passou a noite na farra, a dançar e a beber até de madrugada. Já num estado bastante embriagado, resolveu curar a piela caminhando até casa, aproveitando o ar fresco, ao invés de chamar um táxi (na altura ainda não havia a Uber), correndo o risco de por lá bolsar. Foi assim andando alegremente pelo parque, apanhando as notas musicais que magicamente ia aparecendo pelo ar. Notas musicais? Então mas não era suposto serem elefantes cor-de-rosa? Seja como for, pelo meio encontram-se muitos obstáculos e muito inimigos, desde patuscos cães, pássaros, balões, até locomotivas, que dificultam em muito a tarefa de Willy.

Allan Turvey tentou ser o mais fiel possível ao original, que saiu para o VIC-20, mas mantendo o "feeling" do Spectrum e de Manic Miner. Para isso utilizou um artificio, por forma a manter a resolução do VIC: cerca de dois terços do ecrã são dedicados à acção, enquanto que o restante tem uma bonita imagem e logotipo de The perils of Willy.

E por falar em bonita imagem, o ecrã de carregamento é uma verdadeira obra-prima, da responsabilidade de Craig Howard. Inicialmente até pensávamos que tivesse sido desenhado pelo suspeito do costume, Andy Green, mas o "culpado" é outro. Vamos também seguir com atenção os seus próximos trabalhos, evidentemente...

The Perils of Willy é também tão difícil, ou ainda mais, até, que Manic Miner (experimentem o nível 25, por exemplo). Quem gosta de desafios fáceis e relaxados

The Perils of Willy

bem pode partir para outra. No entanto, algo que nos agradou bastante no jogo foi a forma como o nível de dificuldade vai crescendo ao longo dos níveis. Os primeiros são bastante simples, quem tem prática nas aventuras de Willy, completa-os ao pé coxinho. No entanto, a partir de meio do jogo, os desafios começam a ser apenas para os *experts* na matéria. Já sabem do que falamos, um tempo e uma precisão de saltos ao pixel, exigindo concentração máxima para se conseguir superar os obstáculos.

Allan Turvey manteve assim a jogabilidade típica da versão para o Spectrum, e no nosso entender foi a melhor opção que tomou. Quem gosta da série, irá de facto adorar The Perils of Willy, uma das melhores até agora. Quem não gosta, bem, não será agora que vai mudar de opinião.

Os cenários remetem obviamente para a versão VIC, mas mantendo a "traça" do original do Spectrum, e mesmo a moldura do lado direito, que se encontra em todos os ecrãs, primeiro estranha-se e depois entranha-se.

De modo algum sentimos que por termos menos 33% de área jogável, o desafio fica menos atractivo. Turvey conseguiu criar um compromisso perfeitamente equilibrado entre manter-se fiel ao original, e manter a jogabilidade das versões para o Spectrum, e isso reflecte-se depois na própria atractividade e "instant appeal" da aventura.

Temos vindo a acompanhar o trabalho deste programador com toda a atenção, reconhecido por pegar em antigos jogos de arcada (e não só, veja-se Bruce Lee RX, por exemplo) e convertê-los para o Spectrum, e se já tínhamos gostado bastante de Terrapins e do *remake* de Bruce Lee, ainda mais gostámos desta nova aventura do mineiro mais famoso da história dos videojogos...

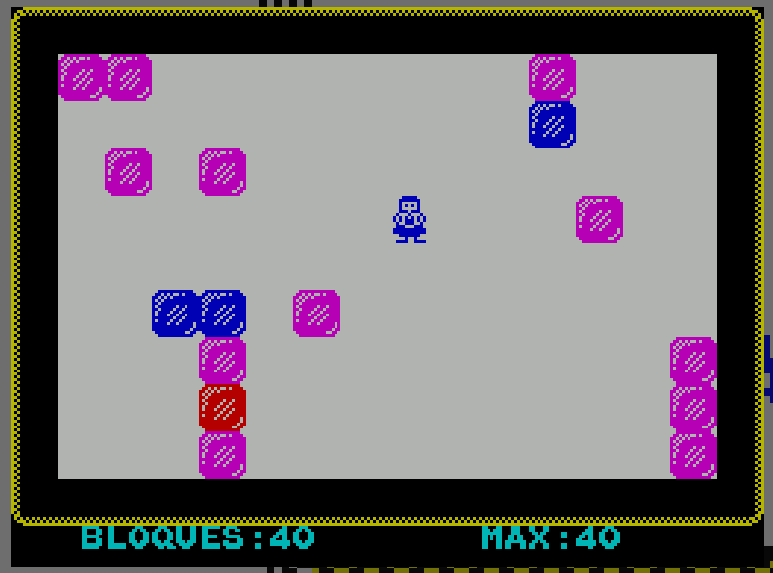
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

Roque y sus Bloques

O personagem deste jogo criado por Druida8bits, programador que já tem colaborado com o bem conhecido Azimov, é Roque, que trabalhava fora de horas no armazém. Mas de repente um verdadeiro pesadelo abateu-se sobre ele: ficou trancado e os blocos que depositava começaram a cair do tecto. Ficar preso é inevitável, pois este é um exercício sem fim, mas durante quanto tempo é que ele conseguirá sobreviver até ser esmagado por um bloco?

Postas as coisas desta forma, parece uma tarefa altamente injusta para Roque, mas a realidade é dura, e cabe agora a nós fazer com que o desafortunado trabalhador sobreviva o máximo de tempo possível. Para isso tem que fazer com que os blocos desapareçam do armazém o mais rápido que conseguirmos. Mas estes têm diferentes características, e para nos conseguirmos ver livres deles, temos que contar em primeiro lugar com bons reflexos, para os movimentar rapidamente sem que se fique entalado (os blocos vão caindo regularmente), mas também com a sorte, pois é necessário que os blocos não caiam em locais em que fiquem encravados nos outros, ou nas laterais. Que tipos de blocos existem então?



- Vermelhos - São empurrados passo a passo para fora do armazém (ecrã), podendo serem descartados
- Verdes - Deslizam para fora do armazém, desde que o caminho esteja desimpedido, para isso bastando dar-lhes um toque,
- Rosa - Podem ser empurrados apenas uma vez e tornam-se blocos azuis, que não podem mais ser movidos
- Azuis - São empurrados passo a passo, não podem ser descartados, mas destroem os blocos azuis em contacto com estes

Enquanto que os blocos vermelhos e verdes dão pontos, contabilizados no canto inferior esquerdo, os rosa e azuis limitam-se a desaparecer sem deixar rasto, bastante conveniente para evitarmos ficar atolados, coisa que irá acontecer mais tarde ou mais cedo. Aliás, esta é a maior lacuna deste jogo, o não ter um final. Claro que tendo sido criado em Basic, não se poderia pedir muito mais, mas seria uma melhoria realmente interessante ter vários níveis, no qual fôssemos avançando quando limpávamos n blocos do armazém, começando-se depois um novo nível com um maior grau de dificuldade. Isso iria sem dúvida aumentar em muito a longevidade de Roque y sus Bosques, pois haveria um objectivo mais palpável, para além da contabilização dos blocos descartados.

Mas se não há diversos níveis / ecrãs para serem ultrapassados, existem três diferentes graus de dificuldade seleccionados através do menu inicial. O primeiro é relativamente pacífico, pois vão aparecendo blocos de todas as cores de forma mais ou menos igualitária. No entanto, a partir do segundo nível de dificuldade, prevalecem os blocos azuis e rosa, o que quer dizer que não vamos aumentando de pontuação, mas também que o armazém vai ficando atafulhado de monos, até porque os blocos têm tendência para aparecer junto às laterais, sempre mais difíceis de serem empurrados. Além disso, e como se não fosse pouco, podem acontecer desastres, que é como quem diz, levarmos com um pedregulho na tola e o jogo acabar logo ai.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

The Pit

Segundo as suas palavras, Dave Tanslev aprendeu Basic e resolveu como primeiro trabalho converter um antigo jogo das arcadas, The Pit, que nunca tinha sido passado para o Spectrum. E para estreia podemos dizer que se portou muito bem, adquirindo experiência para futuros trabalhos.

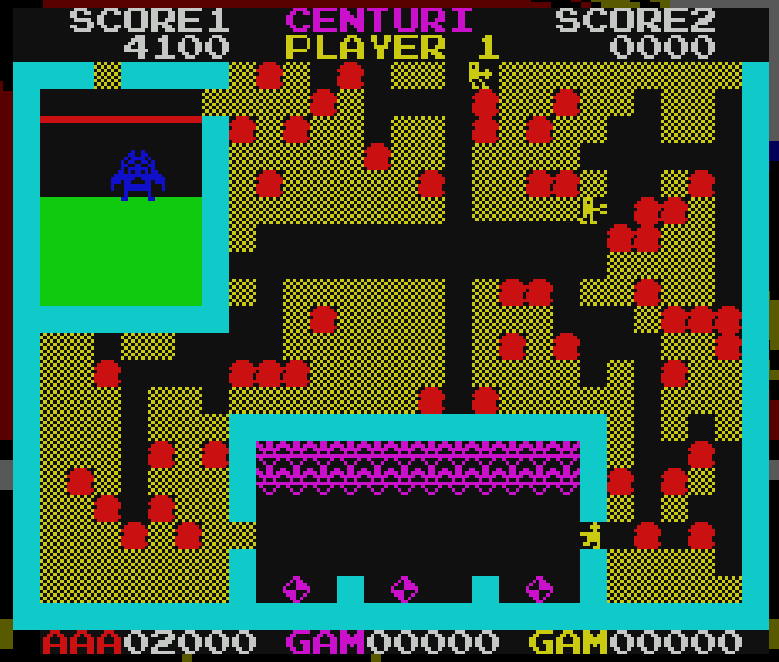
The Pit tem óbvias semelhanças com Boulder Dash, pois entramos numa mina e temos como objectivo recolher diamantes, regressando depois à nave, são e salvos, e num tempo curto, demasiado curto, o que implica não podermos parar sequer para respirar, potenciando erros de julgamento. O tempo é medido através da erosão provocada na montanha pelo disparo de uma máquina no canto superior direito. Quando já não existe mais montanha para travar os disparos, a nossa nave é atingida e perdemos uma vida, tendo que recomeçar o nível do início. O cenário é composto por dois ecrãs, apenas, iguais para cada um dos 12 níveis que compõem o jogo, embora o nível de dificuldade seja crescente.

Para dificultar ainda mais a vida, além do pouco tempo que temos para recolher os diamantes e voltar à nave, robôs inimigos vão patrulhando o cenário, mas apenas movimentando-se nos caminhos abertos. Assim, quando iniciamos o nível apenas existem alguns caminhos desimpedidos, nos quais nos conseguimos movimentar rapidamente, o restante teremos que ir lentamente escavando, e bem teremos que o fazer para chegar a alguns dos pontos.

Temos também uma arma em nosso poder, mas esta apenas dispara na horizontal, o que quer dizer que se apanharmos os robôs inimigos por cima ou por baixo, estamos feitos ao bife.

Outra das dificuldades são as rochas, pois tal e qual como em Boulder Dash, se desimpedimos o caminho por baixo delas e não somos rápidos a fugir, ficamos feitos em puré. E como se não fosse pouco, conferindo alguma diversidade ao jogo, o seu autor colocou mais duas armadilhas. A primeira é um tanque com ácido, no qual um inimigo vai compassadamente saltando, marcando o tempo que falta para se nos esgotar o tempo.

Por cima do tanque, o qual temos que necessariamente passar para voltar à nave, há uma barra que rapidamente desaparece assim que lhe tocamos, mal nos dando tempo para conseguir atingir a porta de saída do tanque, e ainda menos para acertar com o ponto exacto dessa, uma das maiores



The Pit

dificuldades do jogo, e também uma das suas maiores fragilidades (o "pixel perfect")

A segunda armadilha é um tanque com três diamantes para se apanhar, onde vão caindo aleatoriamente estalactites. Se alguma nos cai em cima, viramos novamente puré. Esta é talvez a parte mais injusta do jogo, uma vez que baseia-se fundamentalmente na sorte, por vezes tornando-se tremendamente frustrante e quase nos levando a abandonar o jogo num súbito ataque de fúria.

Mas apesar de The Pit ter 12 níveis, e até ter alguma diversidade nos dois ecrãs existentes, rapidamente se torna monótono. Depois de completarmos os primeiros três ou quatro níveis, tudo se resume a repetir as mesmas tarefas e cenários até se terminar o jogo. Falta-lhe assim alguma diversidade, que poderia fazer aumentar largamente o tempo de vida útil. Isso e o facto de ser necessário grande precisão para se dar com os pontos de saída dos tanques, ainda por cima nem sempre sendo fácil controlar o nosso personagem, o que leva a que muitos não consigam sequer ultrapassar o primeiro nível.

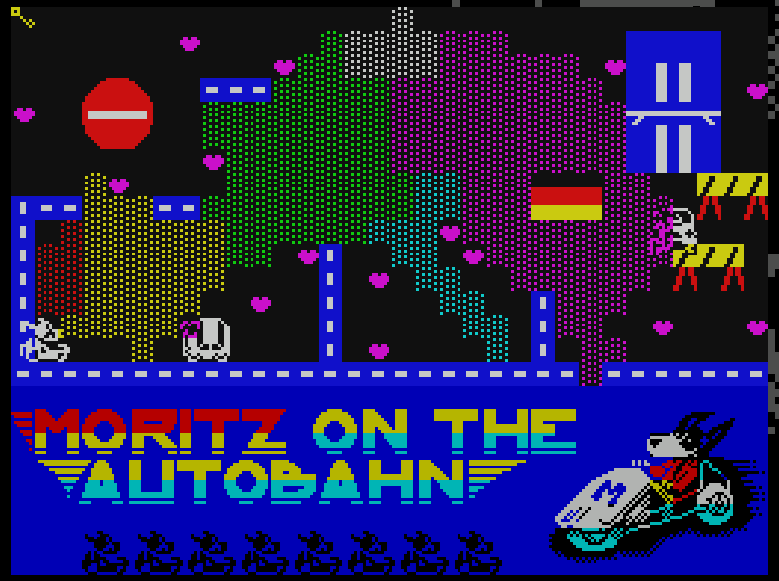
Os gráficos e som estão conforme a linguagem com que foi programado, apenas funcionais, mas não é por aqui que o jogo perde interesse. Adequam-se ao objectivo proposto, e o que nos parece é que para primeiro trabalho de Dave, está interessante e abre o apetite para os seguintes. Esperemos que continue a evoluir, quem sabe apresentando trabalhos mais profundos no futuro.

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Moritz on the Autobahn

O pobre do Moritz, apesar da sua já longa idade, não pára. Depois de ter passado bastante tempo no hospital, e ter embarcado em tantas aventuras, uma delas que inclusive o levou à Lua, está agora determinado a usufruir dos prazeres da reforma...

Estava um dia muito bem em casa, ocupado a remover do seu pêlo incómodas carraças que trouxe da Lua (nunca entendeu como é que puderam atravessar o fato espacial), quando ouviu qualquer coisa a cair na caixa de correio. Foi ver o que se passava e encontrou um envelope no chão. Reparou que tinha selo português, pelo que só poderia ser o seu primo de Portugal, mas porque é que ele haveria de escrever-lhe se ainda muito recentemente tinham estado à conversa através do Skype DN ("Dog-net")?



Moritz foi então para a sala, voltou a coçar-se, o que levou a que mais umas carraças alienígenas desaparecessem, embora seguramente venham a encontrar o caminho de volta para o seu aconchegante pêlo. A carta do seu primo era um convite para que Moritz o fosse visitar, ficando o tempo que quisesse. Sol, mar, vinho e muita diversão era o que poderia encontrar nesse país, pensou Moritz, no fundo tudo o que o seu médico lhe aconselhou. Não houve também um célebre presidente do Eurogrupo que dizia que nos países do Sul gastava-se o dinheiro dos fundos em álcool e mulheres? Pelos vistos nesses países é que se goza a vida.

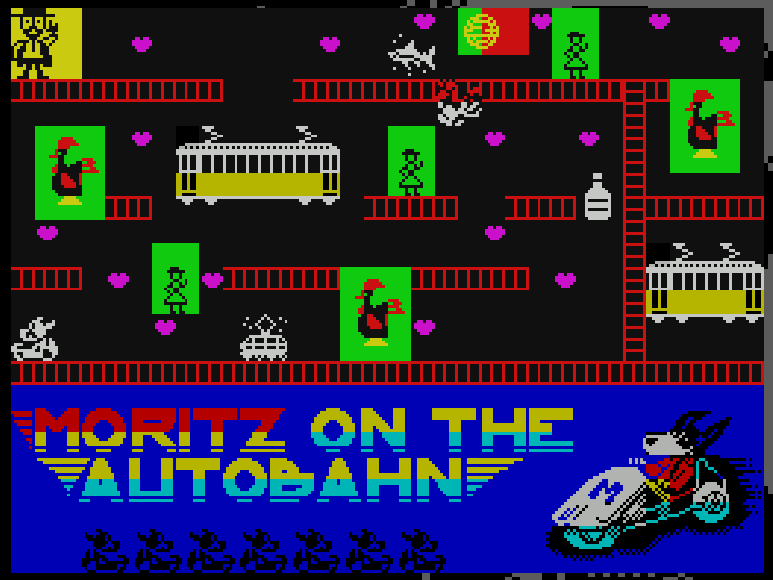
Mas adiante, o único problema é chegar a Portugal são e salvo... Assim, Moritz pegou na sua C5, conhecida de outras das suas aventuras, e meteu-se ao caminho. Alemanha, Bélgica, França Espanha e finalmente Portugal são os países que terá que atravessar para lá (aqui) chegar... O principal problema são os condutores domingueiros que grassam pelas estradas desses países (afinal não existem apenas em Portugal). E como se não fosse pouco, estranhos objectos também povoam os cenários, todos com um único propósito: impedir Moritz de gozar dos calores do nosso país.

É com esta história mirabolante de Moritz, mais uma vez uma homenagem de Sebastian Braunert ao seu canito, que começa a aventura. E para o efeito até foi criado algum *merchandising* para o efeito, como é o caso de um postal, ao qual não faltam alguns dos elementos típicos de cada país, nomeadamente o garrafão de vinho e um galo, que bem pode ser o de Barcelos, remetendo logo para símbolos de Portugal. Sebastian finalmente colocou o nosso país no mapa, depois de ter sido tão injustamente esquecido em Auf Wiedersehen Monty, jogo com o qual Moritz on the Autobahn tem algumas semelhanças. Tal como nesse, as plataformas abundam, apenas não havendo objectos para se apanhar (nem sequer aviões para serem dirigidos).

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. Em cada ecrã temos que apanhar todos os corações, e por vezes uma chave, que desbloqueia o acesso a alguns locais. Para se chegar a todos os pontos, além dos reflexos necessários para conseguirmos ultrapassar todos os objectos que vêm de encontro a nós, é exigida enorme perícia para se conseguir saltar por todas as plataformas, sabendo que algumas, à boa maneira de Manic Miner, vão desaparecendo.

Manic Miner é mesmo a principal influência, mas sem o nível de dificuldade desse. Afinal de contas Moritz já não é propriamente um garoto e prefere meter-se em desafios estimulantes, mas mais de acordo com a sua

Moritz on the Autobahn



respeitável idade. Além disso o C5 não é propriamente conhecido por ser um prodígio de velocidade, se o seu autor quisesse um jogo mais frenético, tê-lo-ia colocado ao volante de um Porsche Carrera, até porque na Alemanha é carro que existe em abundância.

Mas que tem este jogo que se distingue dos restantes criados por Sebastian? Essencialmente pelos cenários criados. Temos a certeza que qualquer cidadão dos países que vão ser atravessados por Moritz vão ficar com um sorriso nos lábios ao ver os símbolos que o seu autor colocou para os identificar. No que respeita ao nosso, os já mencionados garrafões de vinho e Galo de Barcelos, mas também a Varina da Nazaré (quem encontrar a ligação a Varina, terá o eterno reconhecimento de Moritz), a sardinha, Bordalo Pinheiro e até o famoso eléctrico, não deixam qualquer dúvida do local onde nos encontramos. Cinco estrelas, é o mínimo que podemos dizer desta ideia da equipa Team Moritz...

E para as referências a Portugal serem ainda maiores, a música. Claramente inspirada nos Kraftwerk (bem como o ecrã de carregamento, a remeter para o melhor álbum desta lendária banda germânica), o Pedro Pimenta foi mais uma vez o artista responsável. É perfeitamente adequada para o desafio que temos pela frente, por um lado criando um ambiente propício para se desfrutar das maravilhas de cada país, por outro não nos distraindo dos objectivos a atingir.

A jogabilidade é outro dos aspectos que achamos que Sebastian tem feito progressão evidente. Se alguns dos jogos iniciais tinham um nível de dificuldade nem sempre recomendável, quer fosse demasiado difícil, quer demasiado fácil, neste caso está perfeitamente ajustado, contribuindo para uma experiência indicada para todas as idades e feitios.

Moritz on the Autobahn não é 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.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Ishido 2

Da Hungria veio um agradável surpresa, o sucessor de The Legacy of the White Crane, este segundo episódio com o nome de Ishido 2. Não conhecemos o original, mas a avaliar por aquilo que o programador diz, são imensas as novidades, quase parecendo um novo jogo. E será então analisado como tal...

O título é bastante grande e leva a pensar num género muito diferente do que realmente é, um quebra-cabeças, bastante antigo por sinal, e provavelmente originário da China. Tudo se passa num tabuleiro de 96 quadrados (8 quadrados de altura por 12 quadrados de largura), nos quais temos que encaixar 72 pedras. Cada pedra tem dois atributos: uma cor e um símbolo.

Existem seis cores e seis símbolos diferentes, originando assim 36 pedras diferentes, que existem em duplicado.

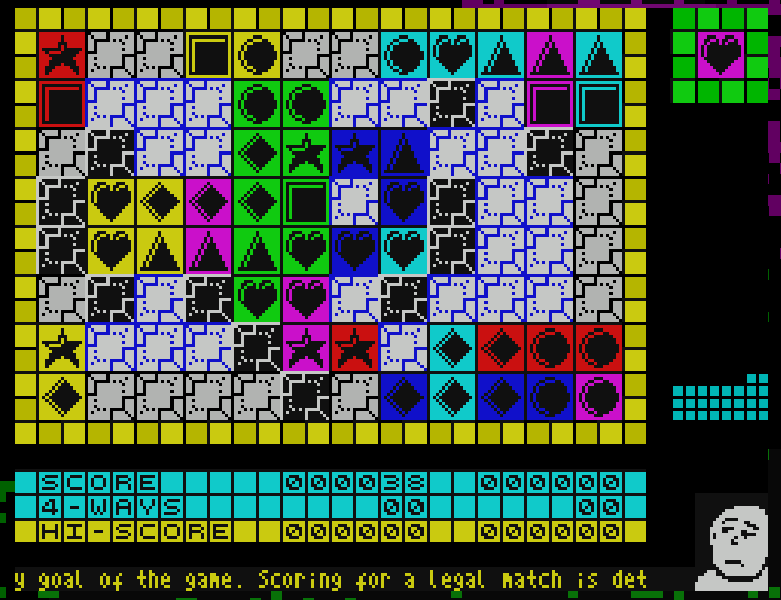
As regras são um pouco complexas, pelo que não iremos aqui referi-las em detalhe, até porque ao descarregarem o jogo, têm a possibilidade de também descarregar as instruções. Mas de forma muito sintética o objectivo é conseguir colocar todas as peças no tabuleiro, fazendo sequências de cores e símbolos, tentando-se atingir a maior pontuação possível.

É necessário uma elevada dose de estratégia, mas também o factor sorte tem lugar, uma vez que as peças vão surgindo uma a uma por ordem aleatória. O jogo termina quando não for possível colocar mais peças no tabuleiro, isto é, não existir um quadrado livre onde se coloque uma peça que tenha outra adjacente com a devida correspondência em termos de cores ou símbolos.

Mover as peças é muito fácil, basta apontar o cursor para o local no tabuleiro onde se quer colocar a mesma. Apenas se pode colocar em locais onde tenha pedras adjacentes com a mesma cor ou o mesmo símbolo. Se uma pedra for colocada de modo que seus lados fiquem adjacentes a duas outras pedras (correspondência de duas vias), deverá ter correspondência a um atributo diferente em cada uma dessas duas pedras (símbolo de uma, cor da outra). O mesmo atributo não pode ser usado para combinar as duas pedras adjacentes.

Uma correspondência de três vias exige que cada um dos dois atributos esteja presente.

Uma correspondência de quatro vias, isto é, uma pedra colocada no centro de outras quatro pedras, exige a correspondência de duas delas com um atributo e as outras duas com o segundo atributo. As correspondências de quatro vias são raras e é



Ishido 2

necessário aprender como criá-las (aqui reside uma boa parte da estratégia deste jogo). No entanto são elas que dão pontos a valer (as instruções contemplam de forma muito detalhada o esquema de pontuação).

Até aqui tudo está de acordo com os muito quebras-cabeças que vão sendo lançados. Mas onde Ishido 2 se diferencia relativamente aos outros é no enorme número de opções que inclui.

São três menus, o inicial inclui a opção do jogo solitário, ou com o computador como parceiro (vão colocando as peças à vez), a selecção de seis conjuntos de peças diferentes, e também de seis tabuleiros diferentes, possibilidade de ter o cursor a piscar, vários tipos de controlo e até selecção de ter apenas música, efeitos, ambos ou nenhum.

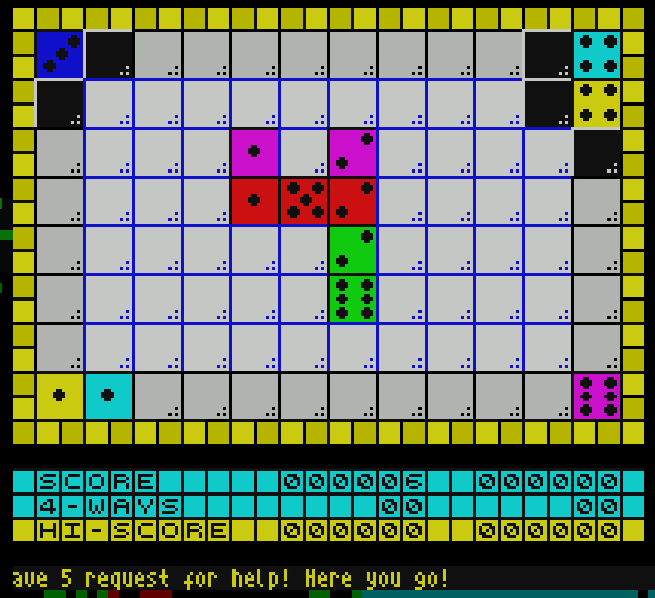
No entanto, quando o jogo está a decorrer, existe a possibilidade de se abrir um segundo menu. Este permite algumas opções extra, nomeadamente anular a última jogada ou a indicação do número de vezes que se pode ter a indicação dos locais disponíveis para se colocar as peças, entre outras.

E como se não fosse pouco, existe ainda um terceiro menu de bónus, que só os mais persistentes (e curiosos) conseguirão abrir. Este inclui opções como a selecção do número de ajudas que poderemos ter durante o jogo (indicação do local das peças), sugestões para colocação das peças, regras mais rígidas ou mais relaxadas, possibilidade do modo *flash* para o *border*, e, imagine-se, possibilidade do modo ULAplus. Um luxo, portanto...

A maior parte das vezes neste género de jogos, os gráficos e a música são meros acessórios. Mas tal como em tudo o resto de Ishido 2, M/ZX não descurou estes pormenores. O tabuleiro tem todas as opções já referidas e uma profusão de cores com fartura.

Os efeitos sonoros são mínimos, como se esperava, mas a melodia está muito bem gizada e convida a ouvir até ao fim, se bem que neste tipo de jogos o silêncio seja de ouro. Mas acima de tudo, o conjunto é extremamente atractivo e mesmo quem não é adepto de *puzzles*, não pode deixar de se sentir tentado a levá-lo até ao fim.

The Legacy of the White Crane: Ishido 2, ao qual não falta uma bonita capa para quem quiser criar a sua própria cassete, é um dos melhores jogos do género a aparecer nos últimos tempos. Só nos lembramos de ter prazer semelhante com Peking. É mais que obrigatório experimentar, irá cativar todos. De imediato...



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

UFO

UFO é o típico jogo criado com o Arcade Game Designer, com uma jogabilidade interessante, mas com algumas limitações que afectam a sua longevidade, como iremos ver mais à frente. Num misto de *shoot'em'up* e plataformas, e não fazendo caso da ironia do programador, que diz que é um jogo com um argumento nunca visto ("A game with a never seen before argument!"), controlamos um corajoso astronauta que tem que fazer face a uma ameaça alienígena. Para cumprir com a sua missão, aterrou na base inimiga e tem agora que encontrar cinco cargas explosivas, activá-las, e por fim rapidamente voltar ao foguetão que o irá trazer de volta à Terra, sem ser apanhado na explosão.

O desafio não é particularmente difícil, com excepção da última parte, e já veremos a razão. Assim, enquanto deambulamos pelos corredores da nave à procura das cinco cargas, temos todo o tempo deste mundo e do outro, para calmamente irmos evitando os obstáculos com que nos deparamos.

Por vezes alguns dos inimigos têm que ser eliminados com o laser que vamos ter em nosso poder, depois de o apanharmos num dos primeiros ecrãs assim que chegamos à base. Mas este tem munições limitadas e dispara com demasiada facilidade, pelo que é necessário alguma contenção e poupar as munições para quando realmente são precisas. Pelo meio vamos podendo recarregar a arma.

Depois de encontrarmos as cinco cargas, recolhendo também as chaves que abrem novas zonas da nave, há que activar a bomba. Sabe-se lá porquê, mas a forma de a activar é eliminando um ser semelhante a uma cobra mecânica e que abre a porta de acesso à última carga. Assim que a apanhamos, automaticamente a bomba é activada, e ai sim, é preciso correr pela nossa vida. O "countdown" é iniciado e temos que chegar ao foguetão que nos vai trazer de volta antes que o relógio chegue a zero. Foi a única parte que sentimos alguma dificuldade neste jogo, pois não temos tempo para respirar e em alguns dos ecrãs, assim que entramos, levamos imediatamente com um inimigo em cima.

O nosso astronauta vem também equipado com um sistema propulsor ("jetpack"), que tem carga limitada, mas que no entanto é reposta assim que o deixamos de utilizar. É necessário usá-lo com alguma parcimónia, não nos vá faltar quando mais é preciso.

UFO consegue ser divertido, mas não durante muito tempo. E aqui reside a sua principal pecha: deverá ter apenas cerca de duas dezenas de ecrãs. Quer isso dizer que ao final de meia hora já se terminou o jogo (já conseguimos ver alguém terminar em cinco minutos), o que, reconheça-se, é pouco, limitando bastante a sua longevidade. Mas tendo em conta que o jogo é inteiramente gratuito, também não nos podemos queixar, não é?

Assim, não sendo nada de extraordinário, assinale-se a estreia de mais um programador, que conseguiu criar um desafio divertido, embora de curta duração.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

HUELLAS / FOOTSTEPS

EXTRA JUEGO ANEXO

FRAN KAPILLA

sequentia

PAULMALECHONCE
ADVENTURE ENGINE

ZX SPECTRUM

Gnoni

A personagem Gnoni apareceu pela primeira vez em 1988 no número 183 da MicroHobby. Parece-se muito com um personagem da BD e é um pontos de atracção desta aventura. Embora os cenários estejam um pouco despidos, os personagens tipo *cartoon* conseguem dar um colorido diferente ao jogo. Mesmo o modo como Gnoni se desloca faz lembrar o bonacheirão Garfield, embora a mecânica de jogo seja completamente diferente.

Assim, o nosso personagem teve uma avaria na sua nave e foi obrigado a aterrar num planeta desconhecido. Tem agora que conseguir encontrar oito objectos e só então poderá seguir viagem. O planeta não é muito grande, são apenas 28 ecrãs, a maioria em tons de amarelo a fazer lembrar o deserto, mas também inclui uma caverna, mudando a perspectiva vista de cima, para uma perspectiva típica dos jogos de plataformas. Ponto positivo também para esta diversidade.

Convém ainda explorar todos os recantos, pois existem pelo menos dois pontos que dão acesso a novos ecrãs, e consequentemente a também dois objectos. Aliás, inicialmente até pensámos que o jogo teria um *bug*, pois em alguns pontos conseguíamos passar por cima da vegetação. Só depois percebemos que isso tinha uma razão de ser, e mais não dizemos, pois iria estragar parte do prazer de explorar todos os cenários.

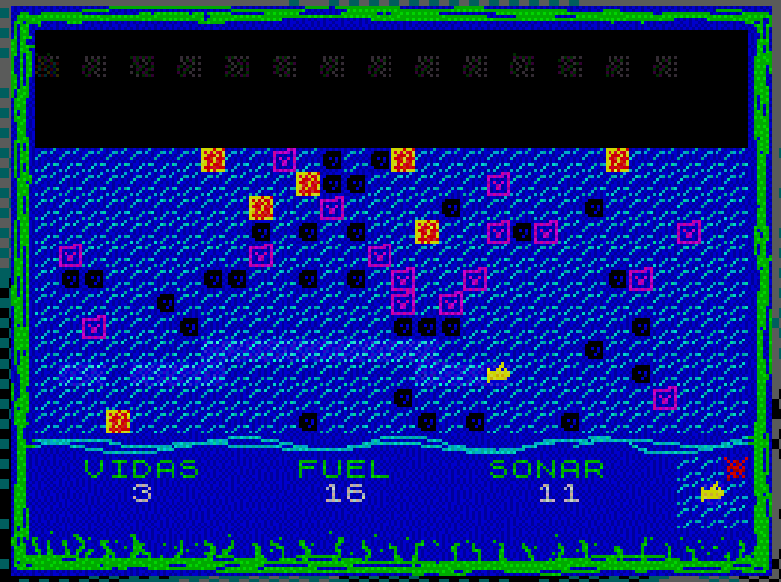
Gnoni apenas se pode deslocar nas quatro direcções, não tendo consigo nenhuma arma. Quer isso dizer que terá que contornar todas as bichezas do inóspito planeta, tais como cobras, mosquitos gigantes e até bolas de energia. Além disso alguns obstáculos naturais são fatais, nomeadamente aqueles que se encontram na caverna (estalagmites, estalactites e lava). Mas aqui reside o principal problema: um sistema de colisão pouco afinado. Por vezes ainda estamos a uns bons palmos do inimigo ou obstáculo, e perdemos surpreendentemente a vida. Talvez fosse preferível ter um sistema mais benevolente, mesmo que pouco credível, pois estas mortes tornam o jogo frustrante. A única vantagem é que existem quatro pontos espalhados pelo mapa em que poderemos recuperar a todo o momento as vidas perdidas.

Para tornar a tarefa ainda mais frustrante, em alguns pontos morremos e vamos parar a um local diferente do cenário. Por vezes, para voltar ao local onde estávamos, teremos que andar alguns ecrãs para trás e percorrer caminho que já havíamos feito. Isto acontece na caverna, mas se por um lado é um pouco ingrato, por outro até podemos utilizar esta artimanha a nosso favor, permitindo atalhar caminho, sabendo ainda por cima que existe próximo um ponto para recuperação das vidas perdidas. O que já não é tão agradável é entrar em ecrãs nos quais morremos imediatamente.

Mesmo assim, Gnoni 2020 tem a capacidade de nos cativar instantaneamente, quer seja pela excelente melodia de entrada, da responsabilidade de AsteroideZX, quer seja porque a própria personagem, com os seus grandes olhos e andar gingão nos convida a deambular pelos cenários criados pelo programador. E entretanto Dave Hughes pegou no código e corrigiu a maior das pechas: o sistema de colisão. Assim, esta nova versão torna agora o desafio mais justo, aumentando o prazer que dele retiramos.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Submarine



O curso de Basic de AsteroideZX continua a incentivar a comunidade espanhola a lançar jogos nessa linguagem. Foi o que Je7ebel fez, colocando-nos aos comandos de um submarino. Um submarino amarelo, para sermos mais precisos (qualquer influência da célebre música dos The Beatles é pura coincidência, obviamente). E o autor nem sequer se esqueceu de desenhar a capa para todos aqueles que querem criar a sua própria cassete.

O jogo é muito simples, desenrolando-se ao longo de três fases, sendo o cenário sempre o mesmo, apenas os obstáculos vão variando. Assim, no primeiro nível temos que atravessar um campo minado, ainda por cima com um bombardeiro a sobrevoar o mar e a lançar frequentemente cargas de profundidade. Pelo meio convém ir apanhando o combustível, não nos vá faltar mais tarde.

As minas estão escondidas, apenas nos apercebemos delas quando estão adjacentes a nós, pois é emitido um aviso de alarme. Mas este apenas indica que está uma mina próxima e temos então duas opções, seguir em frente, apostando na sorte, ou activar o sonar, que indica o local onde a mina se encontra. Só que o sonar tem um limite de vezes que pode ser utilizado, pelo que convém utilizar-se com alguma moderação. Por outro lado, se estivermos encurralados, podemos activar o botão de emergência, mais uma vez de utilização limitada, mas que destrói tudo à nossa volta, minas incluídas.

No segundo nível não existe qualquer ajuda, apenas temos que confiar na sorte e chegar ao canto direito o mais rápido possível, pois os bombardeiros, neste caso devidamente camuflados, vão lançando as bombas com uma regularidade assustadora, provocando um verdadeiro mar de chamas à nossa volta.

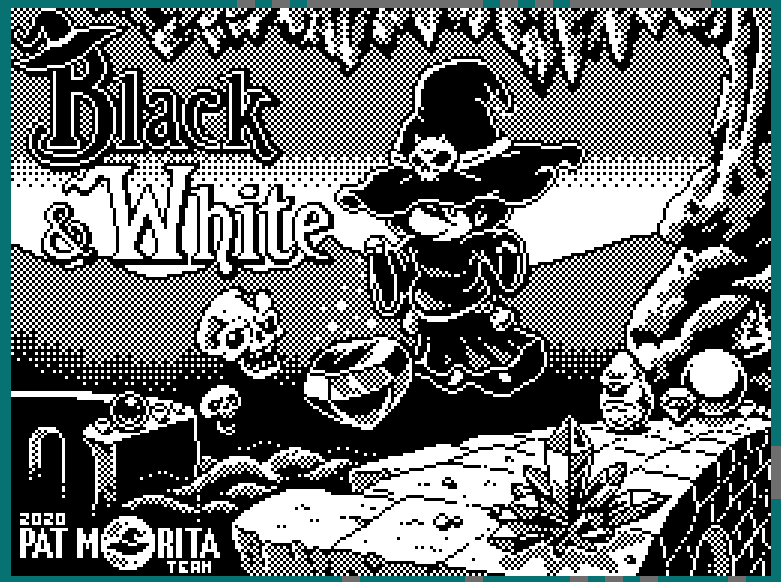
Finalmente, no terceiro e último nível, entramos nas profundezas marinhas, e o mar encontra-se infestado de polvos gigantes que tentam bloquear o nosso submarino. Pode-se activar o botão de emergência, mas apenas duas vezes, também aqui sendo conveniente darmos gás ao submarino.

No final de cada fase é fornecida a pontuação e mais alguma informação relevante, e depois de terminarmos o terceiro nível, volta tudo ao início, agora com um nível de dificuldade mais elevado.

Submarine! não tem então grandes pretensões, é apenas mais uma brincadeira em Basic, fazendo lembrar muitos dos *type-ins* que apareciam nas revistas nos primeiros tempos do Spectrum. Mas é divertido e convida-nos a chegar até ao fim, podendo o jogo ser descarregado gratuitamente.

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Black & White



Imaginem que pegavam em Fire and Ice, vindo da Rússia já neste século, e juntavam-lhes uns pozinhos de perlimpimpim do clássico da Firebird de 1987, Bubble Bobble. O que é que isso daria? Black & White, o jogo vindo do Pat Morita Team, que em 2019 já nos tinha trazido Ninjakul 2: The Last Ninja, e com o qual graficamente até se encontram algumas semelhanças, ou não tivesse sido também criado com o motor MK2, famigerada ferramenta que tantos jogos permite criar, nem todos com a criatividade e originalidade deste. E até tem uma história a condizer.

A noite estava calma, até que as bruxas gémeas Candel e Alice, em vez de vigiarem o tesouro do Reino de Kalela e que lhes permitiria chegarem a magas reais, começaram a brincar com as suas varinhas de condão. O resultado foi desastroso, pois quando as varinhas se tocaram, surgiu um tornado que varreu o tesouro e espalhou diamantes por todo o reino. Agora, para saldarem a dívida perante o Rei e obter o perdão dos seus mestres, têm que recuperar todos os diamantes, que existem em duas cores - preto e branco - tal como o título do jogo já dava a entender. O objectivo é assim ao longo de seis diferentes mundos, cada qual com cenários muito característicos, e 64 ecrãs, recolher todos os diamantes antes que o tempo se esgote.

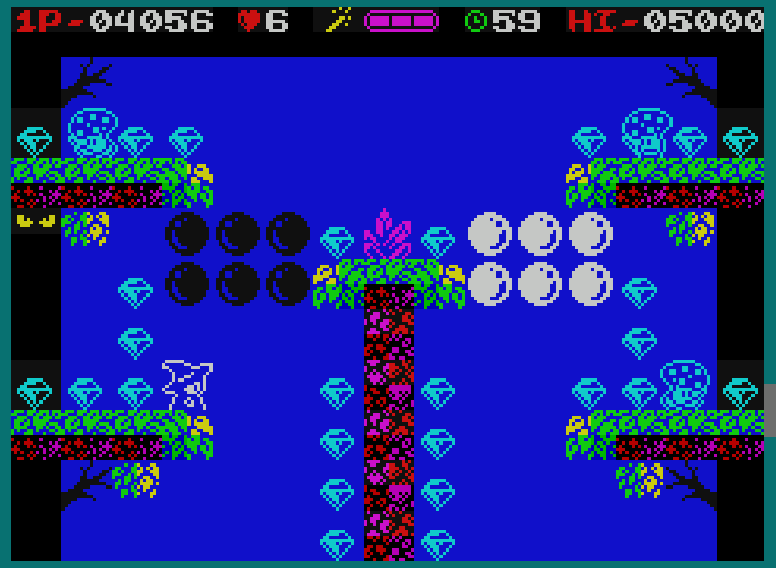
Não são só as bruxas que fazem maldades, também os autores acharam por bem fazê-las, e não são poucas. Assim, quem se atrever a jogar Black & White vai encontrar um dos jogos mais difíceis do ano (mas também dos mais estimulantes). Comecemos assim por ver aquilo que Candel e Alice vão encontrar neste reino encantado, mas nada amigável.

Logo para abrir as hostilidades, cada ecrã está repleto de inimigos. Cada mundo tem personagens específicos, mas elemento comum é que são muitos e fatais. Sempre que um deles nos toca, vai-se mais uma vida terrena. E para dificultar ainda mais a missão, a partir do terceiro mundo tentam-nos atingir com bolas. Temos sempre a possibilidade de os atingir com os nossos feitiços, mas estes esgotam-se rapidamente e a nossa varinha tem que ser recarregada nos pontos específicos para o efeito, normalmente patrulhados pelos nossos inimigos.

Desafio seguinte são as bolas brancas e pretas que se atravessam no nosso caminho. Podemos destrui-las com os nossos feitiços, mas apesar de por vezes terem prémio, têm um senão: apenas podemos destruir as bolas da nossa cor. Quer isso dizer que se estivermos a encarnar a bruxa de cor preta, só podemos destruir as bolas pretas; se estivermos como bruxa branca, apenas podemos destruir as bolas brancas. Para mudarmos a cor da bruxa teremos que esgotar o *stock* de feitiços (tem uma duração de três tiros certeiros, e quando se recarrega a varinha, a bruxa muda de cor). Consequência imediata é que ao contrário de Bubble Bobble, onde poderíamos livremente escolher o caminho a seguir, existe em Black & White menos margem de manobra, havendo alguns percursos pré-definidos, única forma de se conseguir recolher todos os diamantes no tempo limite.

Black & White

Chegamos à terceira maldade: alguns dos locais onde se encontram os diamantes. Apesar de serem bruxas, Candel e Alice não conseguem voar, certamente porque não têm a vassoura à mão. Conseguem sim planar com grande suavidade, numa mecânica muito idêntica a Bubble Bobble. Assim, para se conseguir chegar a alguns dos diamantes que se encontram no topo do ecrã, teremos que cair pela parte de baixo. O problema é conseguir acertar com o ponto exacto onde cair, ainda por cima quando os caminhos são estrategicamente patrulhados por inimigos. Reacções muito rápidas são exigidas para se conseguir, por vezes, chegar ao local exacto que nos permite imediatamente disparar sobre um adversário, paralisando-o, e rapidamente recolher os diamantes.



Existem também em alguns ecrãs, molas que nos impelem num grande salto, permitindo-nos recolher diamantes que de outra forma seriam inatingíveis, mas também alcançar plataformas superiores.

E finalmente a última das maldades: o tempo. Para se completar cada nível existe um tempo limite, quase sempre demasiado escasso, embora algumas das bolas, quando destruídas, revelem relógios que concedem tempo extra. Se nos afastamos um pouco do caminho perfeito para cada nível, dificilmente o conseguiremos terminar em tempo útil.

Assim, apesar de Black & White apresentar grau de dificuldade elevado, não se torna frustrante. Isto porque a jogabilidade é excelente, convidando sempre a fazer mais uma tentativa. Além disso, existe um sistema de *passwords* que permite que se possa ir faseando o tempo de jogo e recomeçar no mundo em que se ficou anteriormente. Aliás, o jogo apresenta outras características que o diferenciam da maior parte daqueles criados com o motor MK2. Um dos aspectos que menos gostamos está relacionado com os habituais saltos dos personagens. Aqui isso não acontece, excepção feita às molas que nos impelem nas alturas, mas mesmo ai com um toque “natural”.

Depois, os efeitos sonoros estão bem conseguidos, devidamente disfarçados pela música, que é absolutamente divinal. De fora os sons “irritantes” dos jogos criados com recurso ao MK2.

Finalmente, a vertente gráfica, mais uma vez excepcional. Os fundos são fundamentalmente lisos, fazendo com que não se confundam com os restantes elementos do cenário, pecha doutros jogos semelhantes. E os cenários bastante imaginativos, com sprites atractivos, estilo *cartoon*, mais contribuem para tornar Black & White um vício terrível e sem dúvida alguma, um dos grandes jogos dos últimos tempos.

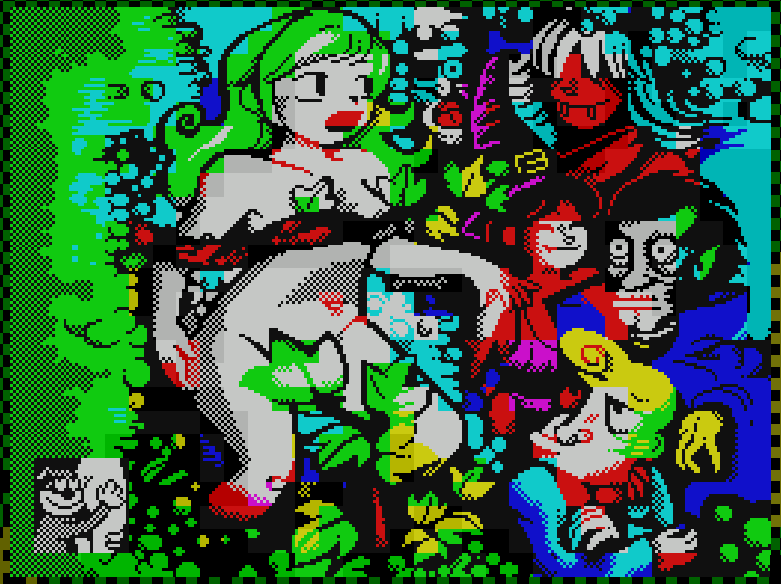
Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Cheril of the Bosque en Otro Bosque*

Cheril of the Bosque en Otro Bosque foi um dos poucos jogos saídos em 2018 que não conseguimos fazer uma *review* detalhada na altura. Isso porque apenas tinha sido lançado numa edição física muito limitada para a feira de Zaragoza (15 exemplares), e nunca lhe conseguimos deitar a mão. A lacuna fica agora colmatada, pois os The Mojon Twins libertaram finalmente o jogo, disponibilizando o ficheiro digital para a comunidade. Esta aventura tem também uma curiosidade: pega em várias personagens habituais nos jogos dos The Mojon Twins, dando-lhes aqui destaque.

A história está então ligada a Cheril, ficando-se a perceber como é que ela conseguiu escapar do bosque. Isso para quem conseguir chegar ao fim da aventura, claro. Assim, Cheril pensou que conseguiria alcançar a Grande Cidade, depois de atravessar a floresta. O problema é que logo a seguir encontra outra floresta, e esta rodeada dos mais diversos perigos (até minas se encontram nesta floresta!?).

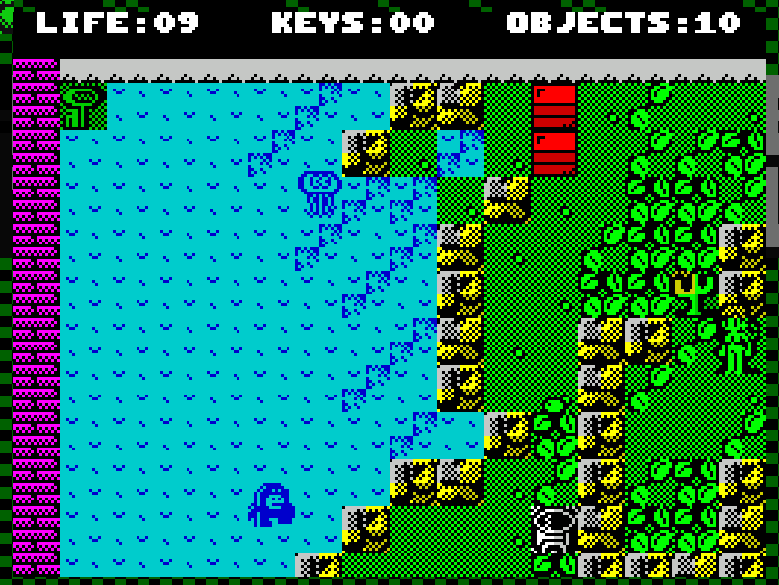
Ela não sabe muito bem o que fazer, mas encontra então Johnny Limite, que está muito desgostoso por não ter o seu próprio jogo, e que lhe dá uma série de tarefas: falar com todos os personagens que habitam a floresta numa certa ordem (a ordem varia de jogo para jogo). Além disso está sem provisões, pelo que para seguir viagem tem também que encontrar os 27 objectos espalhados pela floresta.



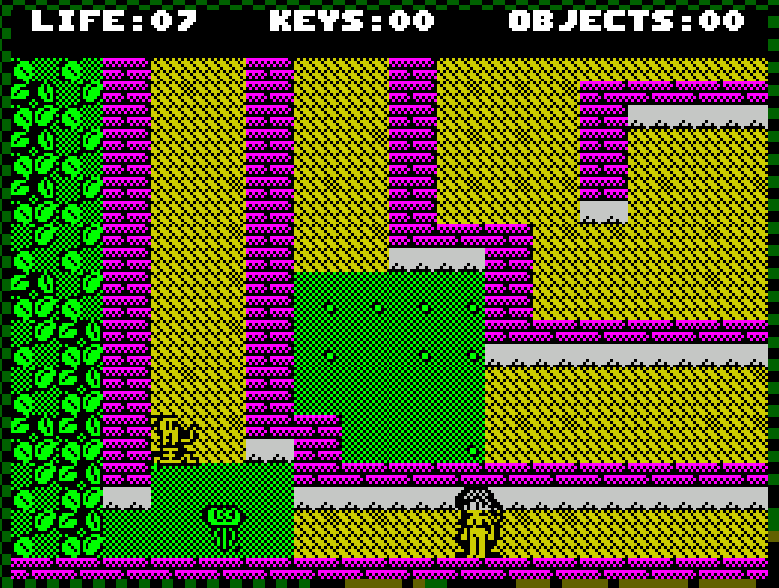
Cheril começa a aventura com nove vidas, podendo encontrar mais algumas pelo caminho. Mas se pensam que são muito, desenganem-se. Para conseguir encontrar Yun la Demoña, Lala la Mágica, Ramiro el Vampiro e Amador el Leñador, terá que explorar toda a floresta, e até os lagos. Esses escondem imensos perigos, alguns dos quais não são visíveis (acontece frequentemente perdermos uma vida sem se saber porquê - será *bug*?).

Alguns dos inimigos têm movimentos previsíveis, outros já nem tanto, dificultando ainda mais a tarefa. Além disso, mesmo alguns dos elementos dos cenários são mortais. E como se não fosse suficiente, um canhão vai disparando balas que temos que evitar a todo o custo.

Existem também algumas chaves que abrem as portas que permitem entrar em novas zonas da floresta, normalmente fortemente guardadas pelos inimigos, se bem que existam alguns objectos, que se devidamente movidos, poderão ser de grande ajuda (não diremos quais, nem como). Na prática, e porque teremos que recolher todos os objectos e falar com todos os personagens se queremos completar a missão, obrigatoriamente teremos que explorar todos os recantos, alguns até várias vezes.



Cheril of the Bosque en Otro Bosque*



Para aqueles que conseguirem acabar a aventura, irão ter uma surpresa à boa maneira de *nuestros hermanos*. Lembram-se de Game Over, Sabrina, Turbo Girl, Toi Acid Game e mais uns tantos? Ainda é preciso dizer do que se trata?

Assim, quem descarregar Cheril of the Bosque en Otro Bosque poderá contar com um desafio divertido, que não sendo extraordinário, é entretimento suficiente para um bom par de horas. Ainda por cima sendo agora gratuito, não existe desculpa para não lhe dedicarem um bom par de horas e tentar desenrascar esta menina muito sexy, sempre propensa a meter-se em enrascadas...

* Jogo de 2018, lançado digitalmente em 2020

Quem conhece os restantes jogos desta verdadeira instituição que são os The Mojon Twins, já saberá o que vai encontrar nesta nova aventura de Cheril: gráficos engraçados e cenários imaginativos, neste caso com o aperitivo extra da própria Cheril, estimulando a nossa imaginação, com o típico som do motor MK, que não é tanto do nosso agrado, como já por algumas vezes referimos, e que mesmo contendo alguns *bugs*, ou pelo menos assim nos parece, e um sistema de colisão no mínimo estranho em alguns pontos, é convidativo o suficiente para nos fazer tentar ir até ao fim.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

The Curse of Rabenstein

Enquanto não chega Hibernated 2, o sucessor de This Place is Death, Stefan Voght decidiu criar uma aventura em tons fantasmagóricos, tão ou mais macabra que as suas anteriores deambulações. É também o primeiro lançamento da Puddle Soft, um colectivo formado por membros da Pond (que lançou os restantes jogos de Vogt), e que tem como missão criar novos jogos para os computadores clássicos de 8 e 16 *bits* dos anos 80 (mas também para o Next). The Curse of Rabenstein, segundo o seu autor, inspira-se nas célebres aventuras da mítica Level 9, de certa forma homenageando-a.

A acção decorre em 1862, mais precisamente no dia 29 do mês 9. Regressamos de Zurique, onde tivemos uma interessante troca de impressões com um médico. Esperamos atravessar o Reno dentro de alguns dias e permanecer um pouco em Estrasburgo, para gozar a melancolia do Outono, mas por ora atravessamos a Floresta Negra, quando de súbito a nossa carruagem pára no meio de nenhures e percebemos que o nosso cocheiro se encontra perdido. "We should try to find a place to stay for the night. The horses need a rest.", diz ele, isto é, "temos que encontrar um local para passar a noite, pois os cavalos necessitam de descansar". É assim que começa a nossa aventura. Essas foram também as últimas palavras do cocheiro, antes de desaparecer sem deixar rasto. Perdidos nas profundezas da Floresta Negra, descobrimos então que algumas coisas devem permanecer enterradas para sempre.

À semelhança dos restantes trabalhos de Stefan Vogt, os textos são absolutamente deslumbrantes, absorvendo a nossa atenção por completo, tal e qual como se de uma obra-prima literária se tratasse. A trazer-nos à memória pequenos contos de Edgar Allan Poe, ou até Anne Rice, quase que sentimos um arrepio na espinha (tal como o nosso personagem), quando nos começamos a aperceber que nem tudo o que parece, é, nesta pequena vila da Floresta Negra. Os mais impressionáveis, talvez seja melhor irem assombrar outras paragens.

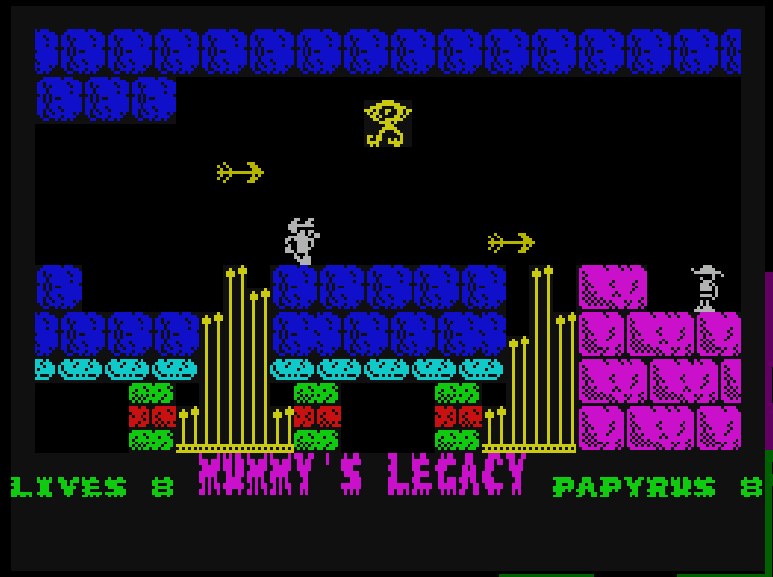
A aventura é também muito intuitiva, e mesmo os menos experientes rapidamente conseguem ir avançando. Apenas num dos pontos, quase a fechar a primeira parte, necessitámos de mais tempo até dar com a conjugação de palavras que resolvia o quebra-cabeças, mas regra geral, tudo o que necessitamos está à vista no texto descritivo de cada cenário. Podemos assim interagir com os objectos (normalmente os que estão logo após a frase "you notice"), assim como com os personagens reais que vão aparecendo. Ou será que eles não são assim tão reais? Iremos descobrir isso à medida que formos avançando...

Outro factor que leva The Curse of Rabenstein a ser indicado para quem não tem assim tanta experiência com este tipo de jogos, deve-se ao facto de não existirem mortes prematuras. Aliás, não existem mortes de todo, pelo menos do nosso personagem, não se correndo o risco de se ter que voltar atrás. Aliás, nada se perde no jogo, não havendo qualquer acção que meta em causa o trabalho já realizado. E apesar de não ser uma aventura muito longa (apenas existem 14 locais diferentes), é até a mais pequena das que conhecemos do seu autor, vai levar algum tempo até ser resolvida, pelo que existe sempre o muito útil comando "Save" e "Load".

O jogo foi desenvolvido para várias plataformas, e apesar de apenas termos testado para o ZX Spectrum (iremos fazer para o Spectrum Next), o que se nota em relação às restantes é a maior pobreza em termos de gráficos. Enquanto que em algumas das restantes versões, cada local tem um cenário a condizer, na versão do Spectrum apenas existe um desenho estático no cimo do ecrã, igual para todos os locais. Mas isso pouco importa, pois os textos conseguem prender toda a nossa atenção e esta é daquelas a aventuras que depois de iniciadas, só a largamos quando chegamos ao seu fim, seja ou não um final feliz.

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Papyrus



Vindo da mesma equipa responsável por UFO, foi lançado praticamente ao mesmo tempo Papyrus, um jogo substancialmente diferente. Aliás, a primeira imagem que nos vem à memória é Abu Simbel Profanation, um dos jogos mais difíceis e injustos a aparecer para o Spectrum, e responsável por arrancar os cabelos de frustração de muito adolescente nos anos 80. Felizmente que Papyrus não tem o mesmo nível de dificuldade, doutra forma os actualmente quarentões que ficaram sem cabelo à conta de Abu Simbel, eram bem capazes de tomar medidas mais drásticas, quem sabe até desterrarem-se para o Egipto.

Neste jogo assumimos a pele de Wayne Coleman, um explorador e aventureiro à la Indiana Jones, e que tem que recolher os nove papiros que se encontram por diversas salas de uma pirâmide. Mas claro que esta pirâmide encontra-se bem preservada no tempo, e pelo meio vamos encontrar vivinhos da Silva todo o tipo de seres e aberrações, desde as já previsíveis múmias, fantasmas, e até uns seres com uns pequenos cornichos, semelhantes a um viking de uma série de animação e BD bem conhecida. Sim, ir para as antigas pirâmides tem sempre destas coisas estranhas...

Mas os responsáveis pela construção da pirâmide deixaram também uma série de obstáculos que temos que contornar. Embora não seja labiríntica, o que é uma pena, até porque o AGD ainda permitiria em termos de memória mais algumas salas, mas alguns destes obstáculos não são nada fáceis de serem ultrapassados, pelo menos sem as habituais ajudas de quem joga nos emuladores.

Apesar do jogo ser também substancialmente diferente de UFO, pois este passa-se numa base espacial e Papyrus nas pirâmides do Antigo Egipto, nota-se que houve aqui trabalho aproveitado entre ambos, sem que isso constitua qualquer tipo de crítica da nossa parte. Mais uma vez a jogabilidade é interessante, sendo que Papyrus sofre praticamente dos mesmos problemas de UFO, o mais gritante a longevidade, ou falta dela, para sermos mais precisos. Não sendo o jogo particularmente longo (não deverá chegar aos 30 ecrãs), qualquer pessoa minimamente habilidosa com os dedos consegue chegar ao fim após meia dúzia de tentativas. E com nove vidas iniciais concedidas, que nos parece demasiado, e um sistema de colisão de alguma forma benevolente, o nível de dificuldade não é propriamente muito desafiador.

No entanto os gráficos são em Papyrus mais agradáveis, quer seja pela temática, quer seja por um bom uso das cores, incentivando a levar a aventura até ao fim. Os cenários são sem dúvida mais imaginativos que os de UFO, embora este até tenha aparecido depois. Não deixa de criar à mesma a sensação que tudo foi feito um pouco à pressa, e que algum cuidado relativamente a alguns pormenores, poderiam elevar o nível do jogo. Um pormenor que se nota imediatamente é a falta de uma melodia, quer no menu inicial, mas principalmente no desenrolar da acção.

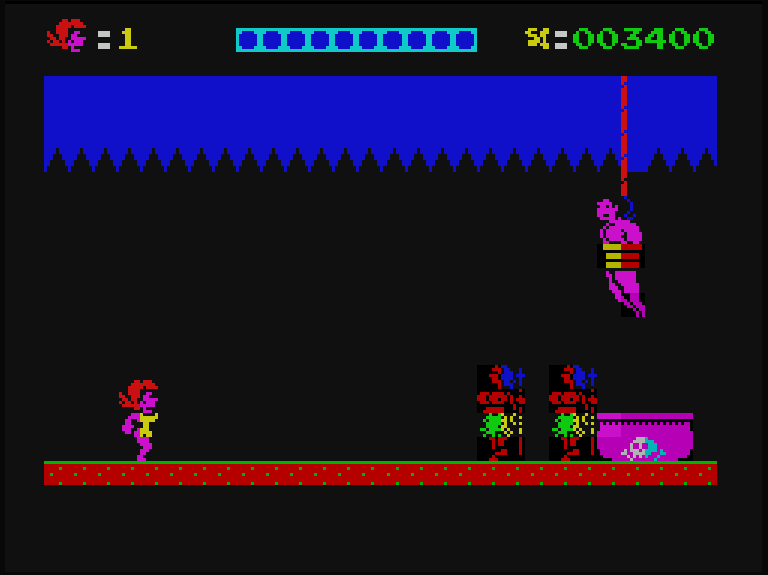
Parece-nos assim que esta equipa ainda está a dar os primeiros passos no Spectrum, e que poderá no futuro vir a apresentar alguns jogos com mais substrato. Para já, estas mini-aventuras têm o condão de nos divertir por alguns momentos, mesmo que a elas não se volte nos tempos mais próximos.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Jungle Queen

Gabriele Amore volta ao ataque, menos de um mês depois de ter lançado um tributo a Donkey Kong, jogo ao qual até achámos certa piada, embora não estivesse concluído, o que também é habitual nesse autor. E o seu novo jogo até se encontra acabado, tendo para isso a comunidade dado a sua ajuda, no entanto, não se livrando de vários *bugs* em cada um dos níveis.

Em Jungle Queen a história inverte-se, não é o Rei da Selva que tem que salvar Jane, mas sim esta que tem que salvar Tarzan. Pontuação máxima para a originalidade da ideia de Amore, mesmo tendo sido adaptado de um velho jogo das arcadas.



Outro aspecto que gostámos neste mini-jogo é a sua diversidade. São apenas quatro níveis, e cada um mais pequeno que os outros, mas também completamente distintos. Assim, no primeiro nível, Jane desloca-se de liana em liana. Essas vão-se aproximando e afastando, e cabe a nós conseguir apanhá-las quando se encontram mais próximas de Jane, doutra forma cai à água e perde um das três vidas com que inicia o jogo. Realce neste nível para o *sprite* de Jane, excelente por sinal, normalmente uma característica dos jogos de Amore. Uma pena que de vez em quando apareça um *bug*: uma terceira liana que aparece estática no ecrã e apenas serve para confundir.

Depois de apanhar dez lianas, Jane atira-se ao rio e segue-se uma luta com os jacarés. O objectivo é arpoá-los, quando estes se aproximam da nossa heroína. Mas há que ter cuidado para não sermos apanhados pelas suas enormes mandíbulas, nem tocar nos pequenos peixes amarelos que vão nadando no rio, pois são altamente tóxicos. O *sprite* do jacaré é mais uma vez um mimo, uma pena que o sistema de colisão esteja tão pouco apurado, pois é possível andar por cima do jacaré sem se ser atingido pelo mesmo, e quando isso acontece, um *colour clash* terrível aparece.

Segue-se um terceiro nível onde mais uma vez o sistema de colisão faz das suas. Num ecrã com *scroll* horizontal, vão rolando pedras sobre as quais temos que saltar. Além disso um pássaro vai voando pelos céus, de vez em quando deitando os seus dejectos, tóxicos para a Jane. O objectivo é atingir o pássaro, sem que Jane seja atingida pela suas poias ou pela pedra. Quando o pássaro é atingido, transforma-se num frango, sendo necessário apanhá-lo. No entanto, como o sistema de colisão não está muito apurado, temos que acertar no pássaro diversas vezes até esse morrer, e muitas vezes passamos por cima do frango e esse não é contabilizado.

Depois de dez pássaros depenados e devidamente assados, seguimos para o quarto e último nível, ainda mais pequeno que os restantes, e com mais alguns *bugs* pelo meio. É composto apenas por dois ecrãs, e temos apenas que saltar sobre os dois índios que aparecem em cada um deles. Chegamos ao pé de Tarzan, e se tivermos a sorte do caldeirão não ter desaparecido no meio da confusão, o jogo termina.

É de facto uma pena que o jogo seja tão pequeno e que não esteja limpo de *bugs*, já que os gráficos, a diversidade nos níveis, a originalidade da ideia e a música, poderiam elevar o jogo a outro patamar

Jogabilidade											**4**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Colonos

Já alguma vez se tinham questionado qual a história por trás de Rescate en Marte e que levou ao resgate dos colonos? O novo jogo de Jose Manuel Gris desvenda um pouco a ponta do véu, sendo a sua prequela. Assim, os colonizadores escavavam as profundezas de Marte à procura de minério, quando são atacados por uma raça desconhecida de marcianos (haverá alguma conhecida?). A nossa missão é conseguir subir até à superfície do planeta e encontrar o veículo de resgate, e que depois terá continuação no já referido Rescate en Marte.

O jogo desenrola-se ao longo de quatro níveis, e estes são substancialmente diferentes uns dos outros. No primeiro temos que encontrar as dez chaves que permitem abrir a porta para o nível superior. As diversas salas por onde temos que passar estão recheadas de inimigos em pontos estratégicos para dificultar a nossa vida. Cada vez que um nos toca, perdemos um pouco da energia que temos. Começamos com 30 unidades, mas existem pontos onde podemos recarregar as nossas forças, e bem vamos precisar, pois existe um poço com a profundidade de várias salas, que temos que obrigatoriamente descer e depois subir, e que implica conseguirmos aterrar em segurança nas plataformas existentes, processo sempre difícil (já veremos porquê).

Depois de recolhidas as chaves, e encontrada a porta para o segundo nível, entramos numa série de galerias horizontais, exclusivamente, mas nas quais temos que tocar nos mecanismos que se encontram no tecto e que permitem desbloquear a porta para acesso à sala seguinte. Mas se se poderia pensar que a tarefa seria mais simples pelo facto de existirem menos plataformas, as coisas não se passam bem assim. Surgem novos inimigos, alguns com uma irritante tendência para se colarem a nós, outros que até têm a veleidade de disparar na nossa direcção.

Se conseguirmos atingir com sucesso a porta que dá para o nível 3, deparamo-nos então com outro poço, este em sentido ascendente, e que mais uma vez tem que ser percorrido nos dois sentidos várias vezes. Isto porque nas paredes laterais encontram-se os mecanismos que têm que ser accionados e que desbloqueiam o acesso ao quarto e último nível, e que para nos conseguirmos chegar a eles, temos que cair ao longo de várias salas. Mas neste terceiro nível o principal problema, além das plataformas e dos inimigos estrategicamente colocados, são os lasers nas paredes que nos obrigam a pensar rápido, e saltar ainda mais rápido, quase sempre sem sabermos onde se encontra a plataforma seguinte, arriscando a queda no abismo e no encontro com as aberrações

Colonos

marcianos. Vá lá que no fundo do poço podemos recarregar a energia.

E agora o mais surpreendente: o jogo foi criado em Basic. Compilado, mas mesmo assim Basic. E isso nota-se assim que se começa a jogar devido aos movimentos menos fluídos do astronauta ou na passagem dos ecrãs, mas que são parte do divertimento (tal como Dave Hughes referiu num conhecido fórum).

Não é fácil encontrar o equilíbrio nos saltos, muitas vezes damos um passo a mais e é o suficiente para cairmos onde não queremos. Felizmente que conseguimos mudar de direcção enquanto estamos no ar, e essa é a chave para transpor a maior parte dos obstáculos e atingirmos as plataformas.

Apesar de Colonos ZX ter um nível de dificuldade bastante elevado, também devido à própria linguagem de programação com que foi desenvolvido, possuí uma curva de experiência bastante interessante, sendo que de cada vez que voltamos a percorrer os níveis, vamos sempre um pouco mais à frente.

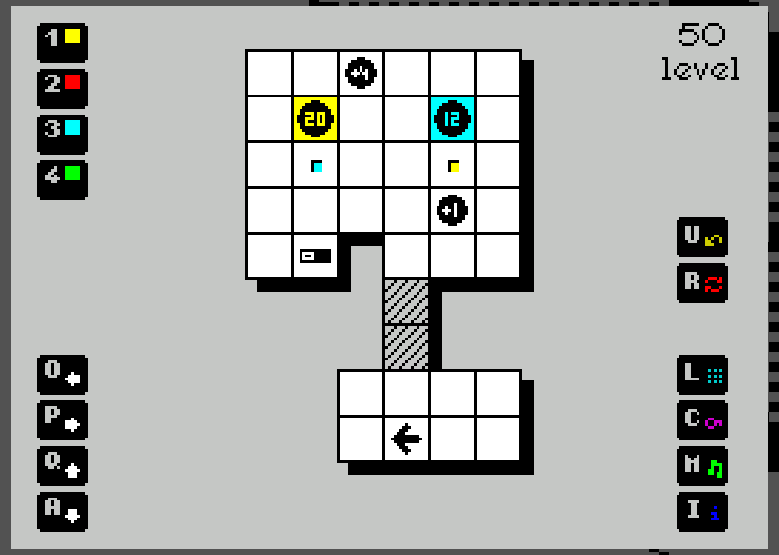
Mas talvez o mais espantoso de tudo sejam os gráficos. Incrível o que Jose Manuel conseguiu fazer, ainda mais tendo em conta todas as limitações já referidas. Se não estamos aqui perante o vencedor da competição Basic 2020, pelo menos um lugar no pódio merece...

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Coloristic

Coloristic é uma conversão de um quebra-cabeças que apareceu originalmente para os telemóveis, sendo indicado para matar os tempos mortos. Nem sempre estes "ports" funcionam, ainda mais quando temos obrigatoriamente que usar um teclado em vez de um ecrã táctil, mas não é aqui o caso, adiante-se já.

O desafio é muito simples: é-nos apresentado um tabuleiro com quadrados vazios (em branco) ao início e com uma a quatro peças de diferentes cores com um número associado, que indica o número de casas que a peça se pode mover. À medida que se vai movendo, as casas vão ficando preenchidas com a cor da peça e o número vai diminuindo, sabendo-se imediatamente o numero de movimentos que ainda é possível fazer. Além disso, quando as casas já foram preenchidas, não é possível passar-se por cima delas , pelo que é



forçoso planear-se muito bem o caminho. O objectivo final é preencher o tabuleiro todo.

O quebra-cabeças tem 80 níveis, e se os primeiros são imediatos e muito fáceis, tendo maioritariamente apenas uma peça, quanto muito duas de cores diferentes, à medida que vamos avançando, a dificuldade vai gradualmente subindo. Não só porque o tabuleiro aumenta de tamanho, com diversos obstáculos pelo meio (casas que não podem ser preenchidas), e que é necessário contornar, mas porque começam também a aparecer outro tipo de obstáculos, nomeadamente:

- Casas com uma seta que indicam a direcção com que podem ser preenchidas.
- Casas com pequenos pontos com cores específicas e que só podem ser preenchidas por peças da mesma cor.
- Peças que concedem movimentos extra.
- Cadeados que desbloqueiam casas, que doutra forma não poderiam ser preenchidas, impondo que em alguns níveis as peças tenham que ser movimentadas numa ordem específica.
- E, finalmente, casas que permitem passar para o ponto oposto no tabuleiro, ou até saltar uma casa.

Como se pode verificar, nos níveis mais avançados é necessário delinear muito bem o que se vai fazer, pois qualquer passo em falta implica ter que se recomeçar o nível. Felizmente que poderemos recomeçá-lo sempre que quisermos, pois não existe "game over", e sempre que terminamos um nível, é-nos dado um código que nos permite recomeçar do ponto onde ficámos.

As restantes opções ao nosso dispor incluem a selecção de qual a peça que desejamos mover, a tecla 'U'(ndo) para voltar atrás, a tecla 'L'(evel) que mostra um mapa com os níveis que já completámos e os que se encontram por completar, a tecla 'I'(nformation), que tal como o nome indica dá informação de carácter geral sobre o jogo, e finalmente, a tecla 'M'(usic) permite desligar a música, coisa que confessamos que fizemos, pois não ajudava na concentração.

Coloristic é assim um desafio interessante e o seu nível crescente de dificuldade motiva a persistir, mesmo aqueles que não estão muito virados para este género de jogos. Talvez alguma animação no movimento das peças lhe desse um pouco mais de "colorido", isso e o ecrã final quando terminamos o jogo, mas de qualquer forma cumpre com o objectivo a que se propôs, isto é, entreter-nos durante os tempos mortos.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Reverse Pong

Miguetelo tem sempre o condão de nos surpreender, e desta vez, além de ter pegado num velho tema, desenvolvendo uma nova abordagem, criando assim um jogo muito original, ainda por cima foi escrito em Boriel Basic.

Todos devem conhecer Pong, um dos primeiros videojogos da histórias e que apresenta um desafio para dois jogadores em simultâneo, quer seja um oponente humano, quer seja o próprio computador ou consola, e no qual controlamos uma raquete usada para rebater uma bola que vai circulando pelo terreno de jogo. O objectivo é fazer com que a bola seja enviada para o terreno adversário e esse não a consiga rebater, marcando-se assim um ponto.

Em Reverse Pong, e tal como o nome indica, os papéis invertem-se. Não controlamos a raquete, mas sim a bola, sendo o objectivo fazer com que esta passe sob certos objectos dispostos no terreno, neste caso moedas, evitar outros tantos (minas e espigões), ao mesmo tempo tentando fazer com que a bola não saia do terreno de jogo. Para isso tem que se temporizar a bola, fazendo-a mudar de direcção (apenas existem as teclas para cima e para baixo), de modo a que seja rebatida pelas raquetes, que se vão movendo numa trajectória vertical a ritmo constante.

Iniciamos o desafio com nove vidas, e rapidamente as começamos a perder, quer seja porque estamos formatados para tomar conta da raquete e não da bola, quer seja porque se aplica o dilema do macaco e da banana. É precisamente o que acontece em Reverse Pong, pois temos que a todo o momento optar entre tentar apanhar as moedas, estando com um olho na bola, e fazer com que esta não perca a possibilidade de ser rebatida pela raquete. A ideia à partida tem tudo para dar certo, no entanto inicialmente achámos que o desafio tinha um grau de dificuldade demasiado elevado. Mesmo havendo a possibilidade de se repetir os níveis, quando ficamos sem vidas , a partir do terceiro nível, devido à disposição das moedas no tabuleiro, apenas com muita persistência e alguma sorte conseguimos avançar, por vezes tornando-se até frustrante. Talvez um pouco menos de velocidade aumentasse as chances de sermos bem sucedidos, mas a sensação que deu, é que poderia haver níveis que não tinham possibilidade de serem terminados, dependendo da direcção que a bola tomava ao arranque.

Mas persistimos, e em boa hora o fizemos, pois a partir de certa altura a coisa começou a rolar de forma bem mais fluída, e os níveis começaram a ser ultrapassados com maior ou menor dificuldade. Foi nesta altura que o jogo foi crescendo dentro de nós e surgiu a vontade de seguir até ao fim. Como temos a possibilidade de ir repetindo os níveis, começámos então a perceber qual a trajectória mais indicada para fazer a bola tocar nas moedas. Algumas das moedas não conseguimos tocar sem perder a vida, e quando se recomeça o nível, as moedas que recolhemos voltam a aparecer no tabuleiro. Quer isso dizer que existem movimentos "suicidas", e nessa altura só existe uma solução: guardar essa moeda para o fim.

este é daqueles jogos que começamos por odiar, mas aos poucos vai-nos viciando, até um ponto que não conseguimos parar.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Devil's Quest

Com a competição BASIC 2020 a aproximar-se a passos largos para o seu final, o número de propostas aumentou, e algumas surpreendentes, tendo em conta a linguagem com que foram criadas. Por vezes parece impossível aquilo que se consegue fazer com Basic, não só ao nível gráfico, como na própria velocidade da acção e movimento dos *sprites*. É precisamente o que acontece em Devil's Quest, um dos mais fortes concorrentes a vencer o concurso.

Devil's Quest parte da antiga e permanente batalha entre as forças do Bem e do Mal. Assim, as forças do Mal, lideradas por um demónio ancestral, dominam o que antes era uma terra de paz e prosperidade. Numa última tentativa de libertar seu povo, o Rei confiou a

nós o seu melhor cavaleiro, tendo a difícil missão de derrotar o Ser maligno. Para isso o nosso cavaleiro tem que percorrer os perigosos domínios do Diabo, assustadoramente preenchido com os seus lacaios, para destruir a besta maligna que colocou o reino do Bem nas trevas.

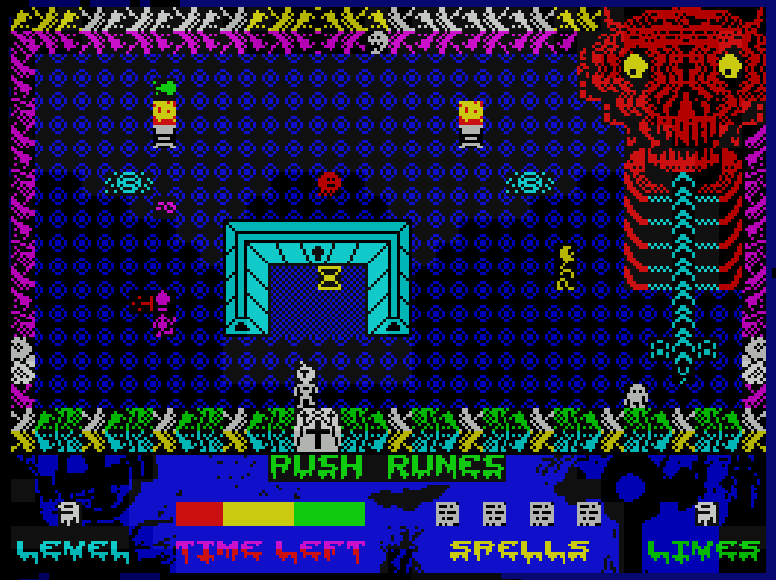
O jogo desenrola-se ao longo de nove níveis, cada um, excepto o último, composto por duas partes completamente distintas. A primeira parte é passada num cenário único, e normalmente bastante sinistro, como convém. Cemitérios, igrejas e capelas mortuárias dão o ambiente perfeito para os inimigos, que ai se sentem como peixes dentro de água. Para o nosso cavaleiro conseguir escapar deste inferno, tem que cumprir com algumas tarefas na devida ordem. A primeira delas é localizar as duas runas e encostar-se a elas, activando-as. Nessa altura ficam visíveis as quatro partes do feitiço, que até então estavam ocultas, sendo a tarefa seguinte a sua recolha. Depois de todas as partes recolhidas (basta passar por cima delas), ficam visíveis duas saídas do cenário, uma verdadeira, outra falsa. O cavaleiro terá então que se deslocar até ela, passando à segunda parte do nível. Uma nota adicional, as saídas são aleatórias, quer isso dizer que a saída verdadeira não é sempre a mesma.

A maior parte dos inimigos desloca-se de forma errática pelo ecrã e de forma surpreendentemente rápida, tendo em conta que Devil's Quest foi

programado em Basic (compilado com o Hisoft Basic +3). Isso torna a tarefa bem mais complicada, pois não existe um caminho isento de riscos. O truque será andar pelas zonas menos povoadas, diminuindo o risco de encontros desagradáveis. Existem também obstáculos e armadilhas mortais, nomeadamente setas com movimentos regulares e fogo, que, neste caso, seriam fáceis de evitar, não estivesse o cenário tão povoado de outros seres malignos.

Mas como nem tudo é mau, foram concedidas algumas ajudas. Assim, em cada nível encontra-se um de cinco diferentes ícones, e que é fundamental apanhar. Estes podem congelar os inimigos por um

Devil's Quest



tempo limitado, conceder uma vida extra, tornar os movimentos dos inimigos mais lentos durante certo tempo, aumentar o tempo disponível para se completar o nível (medido numa barra no canto inferior esquerdo), ou conceder um escudo que concede imunidade durante uns segundos. Outra ajuda importante são as ligações laterais nos próprios cenários, que permite passar de uma ponta a outra, sem correr o risco de encontros imprevistos.

Se o cavaleiro conseguir atingir a saída, avançamos para a segunda parte do nível. Entramos então num corredor com vários obstáculos, de diferentes tamanhos, e temos que chegar ao fim do caminho sem tropeçar em algum. O cavaleiro corre a uma velocidade constante, sem possibilidade de travar, pelo que o *timing* de salto, bem como a altura a que salta (quanto mais tempo pressionarmos a tecla de disparo, mais alto ele saltará), são os factores a ter em conta. Se conseguirmos chegar ao final, é-nos concedido uma vida extra, de contrário avançamos de nível sem este bónus concedido. De notar que a disposição dos obstáculos repete-se duas vezes em cada corredor.

Quando chegamos ao último nível (o nono), enfrentamos então o próprio Diabo. As tarefas são semelhantes aos dos outros cenários, mas aqui, ao invés de procurarmos a porta de saída para fugir para o corredor, temos que colocar os feitiços recolhidos na própria boca de Lúcifer. Isto só é possível de ser feito quando ele tem as grotescas mandíbulas abertas, mas como isso acontece, deixamos para vós descobrirem (não podíamos dar todas as dicas, não é?). Se o cavaleiro for bem sucedido, aparece então a devida recompensa na forma de uma bonita gravura e mensagem.

Destaque ainda para o cuidado com que a equipa programadora tratou este lançamento. Assim, além de incluir uma capa para quem quiser criar a sua própria cassete, e um manual com instruções e dicas úteis, no próprio jogo incluiu uma opção de treino, que permite experimentar cada um dos níveis, preparando-nos devidamente para a árdua tarefa que vamos ter em mãos. Não é que o jogo seja particularmente difícil, mas o movimento rápido e errático da maior parte dos inimigos implica conhecermos muito bem os terrenos que pisamos, para conseguir chegar ao fim sem ter que contar demasiadamente com a sorte.

Os gráficos e cenários, tendo em conta que foram criados em Basic, são incríveis, por vezes tão coloridos que podem provocar alguma confusão. Isto também porque quando o nível inicia, não nos conseguirmos aperceber imediatamente do local onde estamos, podendo levar a encontros mortais imediatos.

Devil's Quest é assim surpreendentemente refrescante, com uma boa diversidade, resultante das duas partes que compõem cada nível, sendo um dos grandes candidatos a vencer a competição BASIC 2020.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Moritz the Striker

Numa altura em que os campeonatos de futebol estão em *stand by*, pelo menos na Europa, chega um dos mais originais jogos para o Spectrum dos últimos tempos, e tendo mais uma vez Moritz como herói. De facto, as ferramentas actuais como o Arcade Game Designer e o La Churrera, apesar de facilmente permitirem criar jogos mesmo a quem não tem grandes conhecimentos de programação, exigem alguma criatividade para que esses não pareçam todos iguais. E o AGD já provou que proporciona grande flexibilidade, permitindo até desenvolver *shoot'em'ups*. Não é aqui o caso, pois estamos perante um puro *platformer*, mas com características únicas, diferenciando-se de tudo o resto que utiliza este motor. Também não foi por acaso que falámos nos *shoot'em'ups*. É que uma das novidades do jogo é termos que "chutar" uma bola, tal e qual como se disparássemos uma arma.

O simpático Moritz tornou-se agora um jogador profissional de futebol. Isso mesmo dá a entender o belíssimo ecrã de carregamento, desenhado desta vez por Lobo e não pelo "suspeito" do costume (Andy Green). Logo aí percebemos que vamos estar perante uma aventura diferente.

Outro indício é o próprio tamanho dos *sprites*, que são agora maiores do que em anteriores jogos da equipa Moritz. Normalmente são desenhados por Lobo, e o nosso herói toma agora proporções que até permitem ver que se encontra equipado para uma jogatana de pelota, com uma baliza e um guarda-redes a condizer e tudo. O problema é que os adversários não estão pelos ajustes e não lhes interessa perder o desafio, para isso utilizando tácticas mais ou menos "sujas".

E que tácticas menos éticas são estas? Bem, em primeiro lugar plantaram adversários de toda a espécie no terreno de jogo. Tesouras, cabeças, placards, árbitros, apitos, tudo serve para impedir a progressão de Moritz no caminho do golo. Também não falta o guarda-redes, e o tipo é mesmo bom de bola, pois sem que o consigamos retirar do caminho da baliza, não há maneira da bola entrar. Mas há mais...

Existe assim uma sequência de tarefas que têm que ser cumpridas para se conseguir desimpedir a baliza. Ora é senso comum que para se marcar golo, temos que meter a bola na baliza (neste caso disparando-a como se fosse uma arma). Assim, a primeira tarefa é mesmo ir recolher a bola. Ou não, pois esta, por vezes, tem um obstáculo a bloqueá-la (uma parede, por exemplo), pelo que em alguns níveis teremos que detonar dinamite para desobstruir o caminho para a bola.

Tendo a bola em nosso poder, temos então que pensar na forma de a meter na baliza. Surge aí o problema do guarda-redes, e a forma de o mandar para a bancada é acertar com a bola numa bandeira ou num interruptor.

Moritz the Striker

Quando isso acontece, finalmente temos o caminho livre para chutar a bola para golo. Ou quase, pois temos que caminhar até lá, e os restantes adversários continuam em campo a fazer de tudo para nos fazer perder o desafio.

A originalidade é então o forte deste jogo concebido por Sebastian Braunert, e se algo temos a apontar é, por vezes, os ecrãs estarem demasiado cheios com obstáculos. Tendo os *sprites* dimensões avantajadas, poderá provocar alguma confusão no jogador que às páginas tantas já se desorientou e arrisca-se a fazer autogolo.

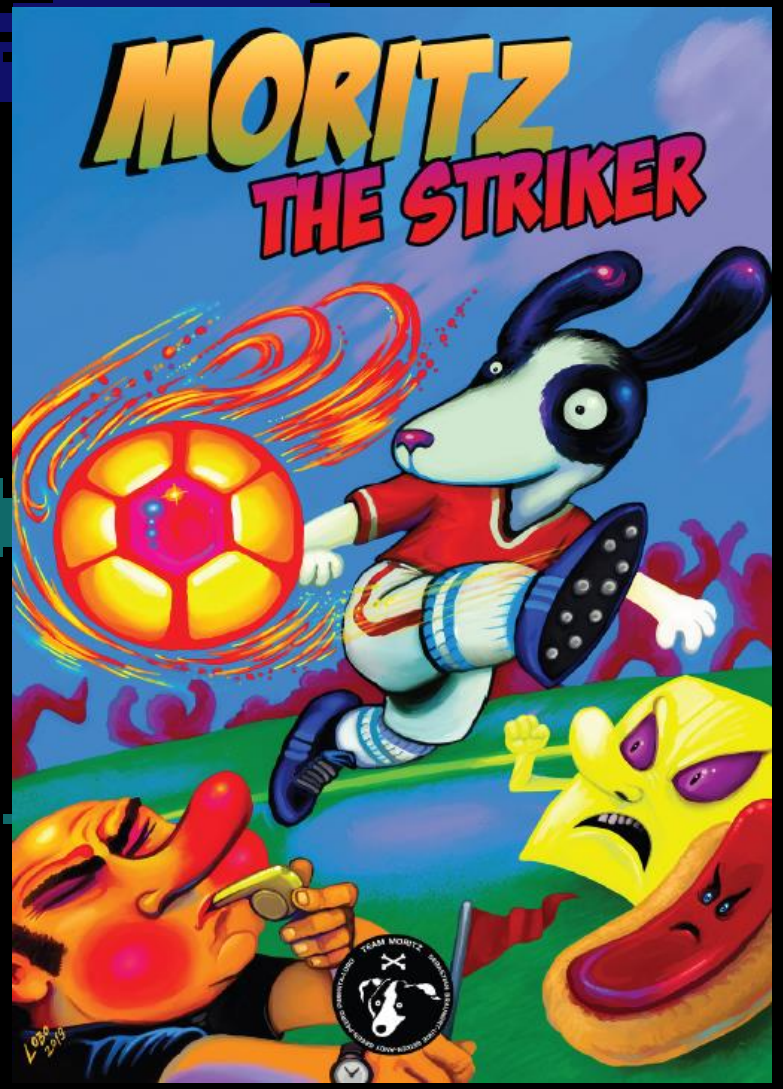
Por fim, a música de Rich Hollins vai buscar um bem conhecido tema, e que deu origem ao melhor jogo de futebol a aparecer para o Spectrum. Não dizemos qual é, mas se forem ver o nosso top dos melhores jogos, encontram-no lá.

São apenas nove níveis (a memória não dava para mais - talvez no futuro apareça uma versão maior), mas é um jogo refrescante e que é garantia de entretenimento para muitas horas, pelo menos até conseguirmos chegar à dezena de golos (ou nove, se quisermos ser mais precisos, pois uma dezena já seria uma cabazada das antigas).

O jogo inclui as instruções, postais, banda desenhada e mais algumas surpresas, não faltando sequer Jurgen Klopp e o mítico "You'll Never Walk Alone". Um verdadeiro luxo...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

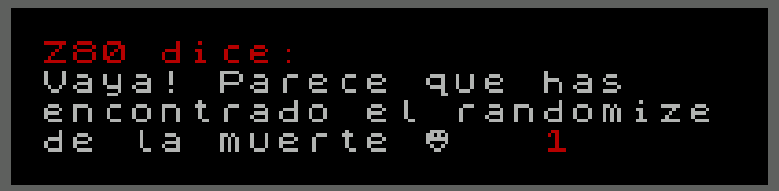
7



Sin Instrucciones

É de facto um jogo. E não tem instruções!!! Um jogo para os verdadeiros entusiastas. Um jogo onde vais sentir medo de verdade. Descobre os segredos ocultos do 48K, 128K, +2 e +3.

É assim, desta forma obscura, que Manuel Martinez apresenta Sin Instrucciones. E o nome diz tudo. Quem se atrever a experimentá-lo, vai realmente ficar às aranhas, pelo menos num primeiro momento, pois assim que o jogo carrega, aparece a vulgar mensagem de abertura do Spectrum. A impressão inicial é que algo falhou no carregamento. Mas não, esse não é mais que o primeiro nível, no qual temos que fazer desaparecer a mensagem de abertura, usando para isso o símbolo do copyright. Utiliza-se para isso as teclas "S", "X", "K" e "L", e cuidado, nada de carregar na tecla "Q" por engano, se não querem ver a mensagem abaixo.



Concluído este primeiro nível, aparece o habitual menu de entrada do 128K (*toastrack*), mas... Pânico... O ecrã começa a encher-se de água. Como em primeiro lugar parar a enchente e depois abrir a

comporta que permite retirar a água? Não são necessários dotes de adivinho ou vidente, mas andará lá perto, como aliás praticamente em todos os níveis.

A solução para o terceiro nível (+2), é ainda mais obscura, se é que era possível. Diremos apenas que está relacionada com o modo como se carrega o ecrã do nível seguinte. E já que falamos nele, parece ser um vulgar jogo de Pacman, mas longe disso. Mais uma vez a solução é tão "fora da caixa" que apenas um iluminado a descobre. Ou isso, ou ler o manual com a solução, que acompanha o jogo, e que em boa hora o seu autor disponibilizou.

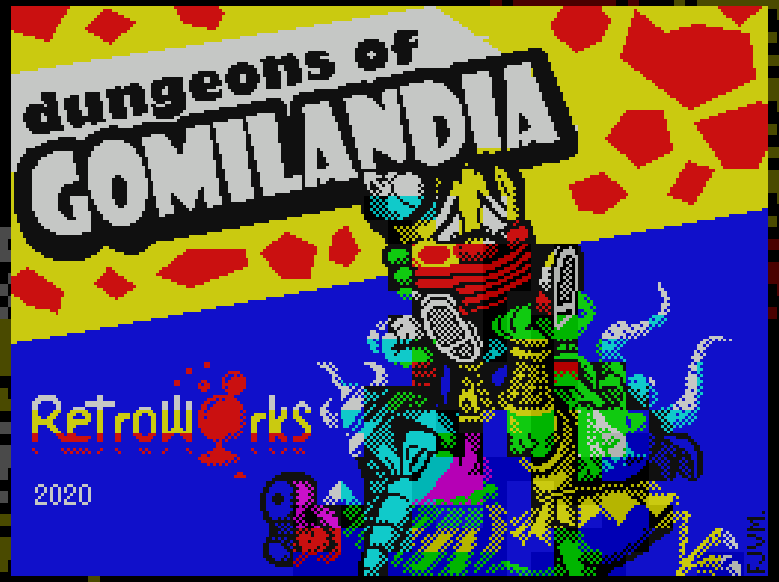
Finalmente, o último nível é o mais normal de todos. Estamos agora perante um vulgar quebra-cabeças, no qual temos que colocar os mosaicos no local respectivo (ecrã ao lado).

Temos algumas dúvidas que sem a solução disponibilizada alguém conseguisse chegar ao fim. De facto, se bem que a ideia até pareça ser engraçada, Sin Instucciones pouco mais é que um exercício de programação ou uma *demo*. Bem elaborado, sem dúvida, mas sem as qualidades que permitam chamar-lhe de jogo, no sentido estrito da palavra. Fôssemos avaliar Sin Instrucciones como uma *demo*, e teria uma excelente nota, pois o programa serve acima de tudo para demonstrar aquilo que se consegue fazer com um pouco de conhecimentos de Basic. Mas concorre como um jogo à competição BASIC 2020, sendo portanto penalizado na nossa avaliação. De qualquer forma, valerá sempre a pena dar uma espreitadela.

Jogabilidade											3
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

1982 Sin lai Reas©arch Lt

Dungeons of Gomilandia



Não vamos criar suspense: Dungeons of Gomilandia é muito bom. Aliás, é mais que isso, é excelente, é um dos melhores jogos dos últimos anos (e tantos e tão bons saíram ultimamente). Tivesse saído nos anos 80, e teria vendido aos milhares e sido um sucesso imenso.

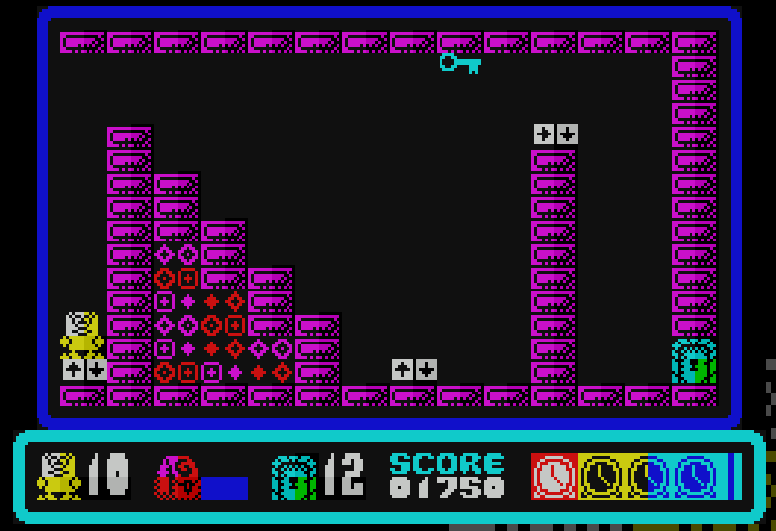
O jogo faz lembrar Solomon's Key ou o mais recente Fire'n'Ice, apenas para referir dois dos melhores jdo género. Saiu da mente de Pagantipaco e Utopian, responsáveis por The Sword of Ianna, e vai perpetuar ainda mais a fama desta dupla. Mas comecemos então do início (passe o pleonasmo)...

Assumimos uma personagem bem conhecida da Retroworks, Gominolo (de Gommy, Defensor Medieval). Na realidade também podemos assumir o papel de Teodoro (Teodoro No Sabe Volar), mais à frente veremos como. E para quem não conhece nenhuma delas, pode consultar a *review* de Retroworks Mini em Planeta Sinclair. Seja como for, o nosso pretendente a herói percebeu subitamente que o exército invasor se tinha retirado. Exultou estridentemente, de forma feliz e orgulhosa, e desceu a correr as escadas da torre para comunicar as boas novas ao Rei e reclamar a sua recompensa. Quando chegou à sala do trono, tudo estava calmo e o monarca descansava no seu trono, quieto, demasiado quieto até. E assim que Gominolo (ou teodoro) se aproximou, o Rei, ou o que restava dele, desabou como um castelo de cartas, apenas ficando os ossos.

A situação piorou quando de repente aparecem cordas de todo o lado, amarram o nosso herói e vindo das sombras surge o monarca inimigo, dizendo: "Pensavas que tinha ganho, na realidade apenas te estava a manter entretido. Queres uma recompensa e vais tê-la. A melhor de todas. O teu próprio calabouço, aquele do qual nunca alguém saiu vivo."

O chão abriu-se sob Gominolo, e este caiu no abismo. Ao aterrar no chão, deparou-se com uma sala à qual não se vislumbrava o seu final, dominada por uma estranha criatura empoleirada numa coluna, com os olhos cobertos por uma venda, longos cabelos brancos e uma coluna nas costas sob a qual parecia descansar um corvo e um monstro vermelho, que lhe gritou: "Eu sou a personificação desta masmorra, criada para julgar e aprisionar ao mesmo tempo. Somente os justos, inocentes e aqueles que se mostrem merecedores conseguirão sair dela. Para isso tens que em cada cela encontrar a chave e abrir a porta. Mas corre! O tempo é muito curto e se ficares parado, serás sentenciado. "

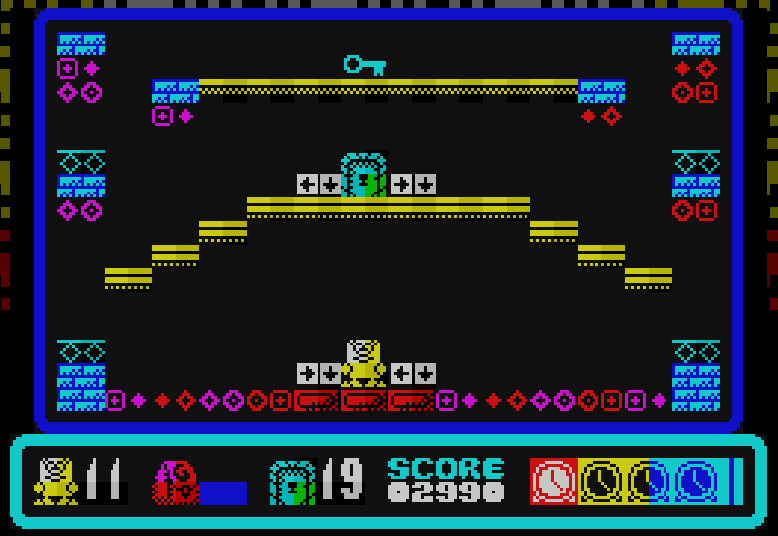
Gominolo correu para a chave e abriu a porta. Apenas para ir parar a outra cela, com outra chave e outra porta! Quantas haveria? Ninguém sabe, nunca ninguém saiu daqui vivo.



Dungeons of Gomilandia

A primeira coisa que se deve fazer, ainda antes de começar o jogo, é ler as instruções. Não que essas sejam particularmente complexas, mas é fundamental conhecer as características de cada peça, se queremos chegar ao final do nível. E para isso a Retroworks, não só disponibiliza uma lindíssima capa para quem quer criar a sua própria cassete, contendo tudo aquilo que é necessário para se conseguir jogar convenientemente, mas ainda acrescentou um poster, e até um manual com 20 páginas, contendo uma BD com a história do jogo e as próprias instruções. Já calculamos o que isso queira dizer: uma edição de luxo à semelhança do que se passou com The Sword of Ianna e Retroworks Mini, incluindo todo este material e, quem sabe, o Dandanator... Venha ela, para fazer companhia a estas duas caixas que aqui temos tão bem guardadas.

O que há a fazer, então? A masmorra de Gomilandia está dividida em celas ou quartos, como preferirmos. Cada quarto tem uma porta que deve ser aberta com uma chave. Temos que conseguir recolher a chave e chegar à porta que nos leva para o nível seguinte. Existem 55 quartos, sendo o último meramente de celebração. Cada um destes quartos apresenta um quebra-cabeças diferente, e um tempo demasiado curto para o resolver. Assim, a estrutura do quarto é constituído por diversos blocos, cada qual com as suas próprias características, e temos que os ir movendo para conseguir chegar à chave e à porta.



Quais são então as características dos blocos? São as seguintes:

- Blocos normais: são blocos comuns em várias cores (vermelho, magenta, verde, azul, amarelo e branco), e que podem ser apanhados e largados onde forem necessários.
- Blocos com camas elásticas: blocos sob os quais pulamos, que aumentam o poder de salto, e que no ponto mais alto podemos mover-nos um espaço para a esquerda ou direita. Além disso podem ser apanhados e largados onde forem necessários.
- Blocos frágeis: blocos que se desfazem assim que os pisamos, não podendo serem recolhidos.
- Blocos fixos: não podem ser movidos.
- Blocos móveis (com setas): estes blocos têm duas setas que indicam o movimento que irão fazer a respectiva ordem. São activados quando os largamos (também podem ser apanhados), e o nosso personagem é transportado juntamente com o bloco, até que ele pare a sua trajectória, ou dermos a indicação para parar.
- Blocos mortais: fatais se lhes tocarmos.

Existem ainda outras regras que convém estarmos cientes, pois poderão fazer com que fiquemos bloqueados em algum ponto, ou causar até a nossa morte. Assim, Gominolo apenas poderá mover-se para a esquerda, direita, ou saltar, quando em cima de um bloco com cama elástica.

Apenas poderá também subir um patamar de cada vez (o equivalente a um bloco), podendo cair de dois patamares sem dano, mais que isso é a morte do artista. O truque é então ir recolhendo e largando os blocos, por forma a reduzir as alturas, permitindo chegar aos pontos que pretendemos. Por vezes isso implica um corrupio constante de "pega e larga" blocos, mas é a única forma de se ir avançando.

Se conseguirmos acabar o nível dentro do tempo limite, medido pelos relógios no canto inferior direito, além de passarmos ao nível seguinte, são acrescentados pontos ao nosso *score*, e por vezes uma

Dungeons of Gomilandia

vida extra (a cada 1.000 pontos). De contrário recomeçamos o nível, agora com uma vida a menos, e embora essas sejam generosamente fornecidas de início, existem níveis que enquanto não damos com a solução, é um fartote vê-las evaporarem-se.

Não existe um botão de pausa que possibilite parar o jogo, permitindo pensar-se calmamente na solução do nível. Mas existe algo melhor, a possibilidade de se escolher o modo "relaxed", que permite fazer cada um dos níveis, sem ter limite de vidas ou de tempo. Podemos assim, com todo o tempo do mundo, estudar a solução de cada nível, para depois se fazer um brilharete no modo "arcada". Obviamente que neste modo não existe pontuação.

Uma outra funcionalidade muito interessante é o sistema de *passwords*. Assim, de cada vez que se completa um nível, é fornecida uma palavra-passe que permite iniciar o jogo nesse nível específico. Começa é com a pontuação do zero, pelo que aqueles que fazem questão de competir pelos pontos, não terão aqui essa benesse. Mas é fundamental para quem pretende chegar ao final do jogo.

Mas talvez aquilo que mais nos surpreendeu, e que mostra o cuidado e detalhe dos seus programadores relativamente a Dungeons of Gomilandia, é o modo "editor" (já iremos ver como se activa). Tal como o nome indica, dá-nos a possibilidade de alterar ou criar novos níveis, concebendo assim um desafio inteiramente diferente do inicial. Fantástico, é o mínimo que se pode dizer, e apelamos assim aos nossos leitores que dêem asas à imaginação e nos façam chegar os seus trabalhos.

Para se aceder ao modo "editor", assim como mudar de personagem, ou até carregar os níveis em modo "espelho", apenas temos que colocar as seguintes passwords:

- ROTIDE: liga / desliga o editor de níveis.
- TEODOR: selecciona Teodoro.
- GOMINL: Selecciona Gominolo.
- Inversão da password de cada nível: reproduz o nível em modo "espelho".

Já nos alongámos mais do que aquilo que esperávamos, mas isso por causa do entusiasmo que Gomilandia provocou em nós. E se ao nível do jogo estamos falados, nota máxima, pois claro, também ao nível gráfico e sonoro não lhe fica atrás. Os gráficos, tremendamente coloridos, com cenários que nos fazem abrir a boca de espanto, e que deverão ter sido testados até ao limite (não encontrámos um único *bug*), são um delírio para os sentidos e convidam sempre a persistir para ver que maldades o nosso personagem vai encontrar na sala seguinte. E o som, não sendo o aspecto mais forte do jogo, é bom q.b. para nos fazer acreditar que não estamos a jogar perante uma máquina tão limitada como é o Spectrum.

Não é assim de espantar que Dungeons of Gomilandia leve quase nota máxima. Consegue cativar todos, mesmo aqueles que não estão virados para quebra-cabeças ou *platformers*. Ah, e vai ter continuação...

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

La Isla del Tesoro

Assim que carregamos La Isla del Tesoro somos brindados com uma mensagem de boas vindas em castelhano, bem como as respectivas instruções. Se para os espanhóis e portugueses, e restantes nativos da América Latina isso não é um problema, os leitores oriundos de outros países poderão ter alguns problemas para perceberem o que se deve fazer neste jogo. Vamos assim deixar um pequeno resumo dessas instruções, que permitam pelo menos perceber os conceitos básicos .

Nesta aventura assumimos o papel de Ricky, "O Pernicioso", famoso desordeiro, amante de brigas, e impulsionador de desordens a meio-tempo. Recentemente conseguiu obter, de forma menos legal, presume-se, um mapa do tesouro enterrado no arquipélago Aquinostoy. Mas desafortunadamente, este mapa pertencia a um grupo de piratas, que agora farão tudo para deter Ricky. E o barco dos piratas já se encontra a caminho da ilha, pelo que se torna imperativo encontrarmos o tesouro antes deles.

Um problema adicional é que a ilha afinal não se encontra tão deserta como Ricky (e os piratas) pensavam. Assim, além de perigosos nativos que fazem de tudo para apanhar Ricky (e o termo é mesmo este, há que correr à frente deles), existem também obstáculos naturais, como as areias movediças, e até templos abandonados, mas com armadilhas prontas para quem neles entre.

O primeiro passo após carregarmos a aventura é escolher o nível de dificuldade, que vai do 0, o mais fácil, até ao 9, virtualmente impossível. O nível define a velocidade a que os piratas se aproximam do tesouro, colocando-nos assim sobre pressão para o alcançar antes deles, mas também a velocidade dos mini-jogos . Aparece então a ilha com um X a marcar o local do tesouro, bem como um conjunto de pegadas pretas que indicam o caminho seguro até se chegar a ele. Convém termos bem presente este mapa (a qualquer altura poderemos voltar a vê-lo carregando na tecla "M", mas perdendo-se tempo precioso, em especial nos níveis mais avançados), pois sempre que nos afastamos do caminho seguro, arriscamo-nos a dar de caras com os inimigos e obstáculos.

Se tivermos a infelicidade de sair do caminho indicado, existe então grande probabilidade de entramos num dos três mini-jogos: templo abandonado (vamos correndo, enquanto surge uma pedra a rolar nas nossas costas e vários obstáculos pelo caminho; tribo nativa: corremos à frente de uma tribo hostil; areias movediças: entramos num exercício de reflexos, tendo que carregar rapidamente na tecla direccional indicada. Se vencermos o desafio, continuamos no mesmo ponto onde estávamos, podendo continuar o caminho. Mas podemos também voltar ao início, tendo que percorrer todo o caminho novamente. Se falharmos o desafio, é o fim da linha para o desafortunado e trapaceiro Ricky, aparecendo uma imagem a condizer com a situação.

Embora o jogo seja bastante simples,, a diversidade dos mini-jogos, mesmo não sendo nada de especial (parecem pequenos *type-ins* criados em Basic), confere-lhe alguma diversidade. Claro que não se poderia pedir muito a um jogo como este, e o som e gráficos, pouco mais que básicos são. No entanto, de forma alguma envergonha o seu programador.

Jogabilidade											**5**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

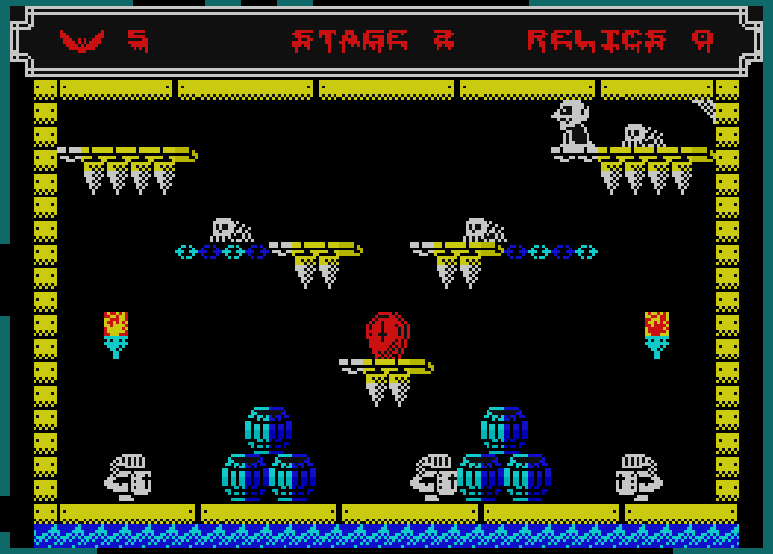
Vampire Vengeance

Há mais de uma ano, Ariel tinha-nos prometido que o seu próximo jogo seria um Mega Jogo. Dito e feito, Vampire Vengeance é mesmo um jogaço, retomando a fórmula de Pumpkin Poe, jogo com o qual tem várias semelhanças, em detrimento de Droid Buster, que para nós tinha um certo sabor a decepção. Mas a familiaridade com Pumpkin Poe reside apenas na vertente gráfica, agora bastante aprimorada, e na temática, mais uma vez com um tom lúgubre. A evolução foi bastante significativa, e isso mesmo foi comprovado com a excelente recepção que o jogo teve pelo público, que não poupou em elogios. Mas vamos primeiro à história.

Assim, há muito, muito tempo, um exército de cavaleiros conhecido como a Ordem da Cruz de Prata atacou o castelo do Conde Orlack (que tem muitas semelhanças com Vlad Tapes). A sua missão era aniquilar o Senhor das Sombras e todos os seus súbditos. A batalha foi feroz, deixando um grande número de vítimas de ambos os lados, mas alguns cavaleiros conseguiram ter acesso à cripta principal e enfrentar Orlack. O conde conseguiu derrotar uma dúzia de guerreiros antes de ser encurralado pelos invasores e parecia que o fim tinha chegado. No entanto, no último momento conseguiu transformar-se na sua forma primitiva, a de um vampiro, escapando entre lanças e flechas, para a noite escura da Transilvânia. Os anos passaram-se e as feridas da guerra estavam a ser curadas. Mas Orlack não esteve com contemplações, voltou sozinho para casa e apenas uma palavra o manteve vivo: vingança!

Assumimos então o papel do Conde Drácula... Ups, queríamos dizer do Conde Orlack, mas na realidade pouca diferença faz. Ao longo de 30 ecrãs, primeiro num barco com destino à Roménia (Ship to Romania), passando pelos Cárpatos (Carpatos Mount), chegada à Transilvânia (Transylvania), e, finalmente, a batalha final no próprio castelo do Conde (Orlack's Castle), temos que eliminar os inimigos, por forma a que o caixão se abra e possamos descansar um pouco, antes de retomar a batalha no ecrã seguinte.

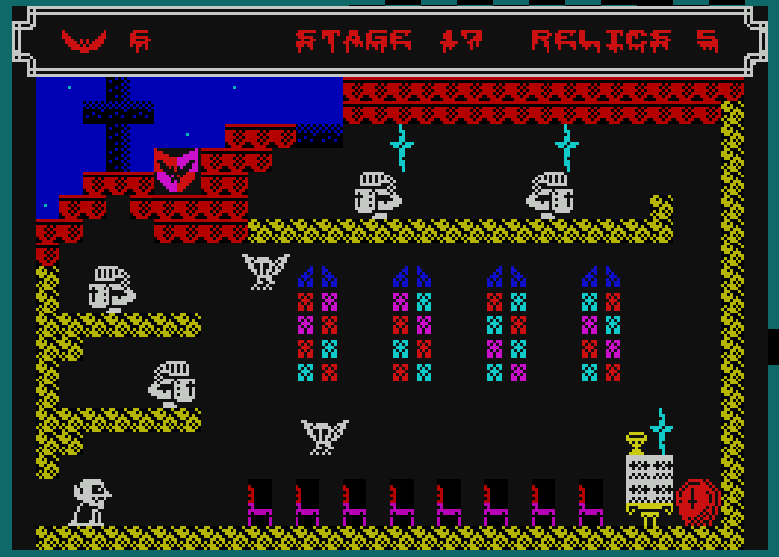
Os inimigos "humanos" vão patrulhando as diversas plataformas. Os mais fáceis são os guardas que levantam a sua lança quando nos vêem, ou uns mais saltitantes, estes um pouco mais chatos, pois têm tendência para nos atirar uma adaga assim que nos deitam a vista em cima. A forma de os eliminar é muito original: em primeiro lugar temos que assumir a forma humana, e quando o inimigo se encontra distraído (de costas para nós, ou então sem fazer o movimento de ataque), ferrar-lhe com os dentes. Para isso usa-se a tecla de disparo, enquanto avançamos ou caímos sobre eles. Depois acontece um pormenor delicioso: o Conde vira-se de costas e passado uns momentos, tudo o que se vê é um amontoado de



Vampire Vengeance

ossos. Mas atenção, pois nesse breve momento em que o Conde se encontra a degustar o seu inimigo, fica também desprotegido e poderá ser atacado por outro que se encontre nas redondezas.

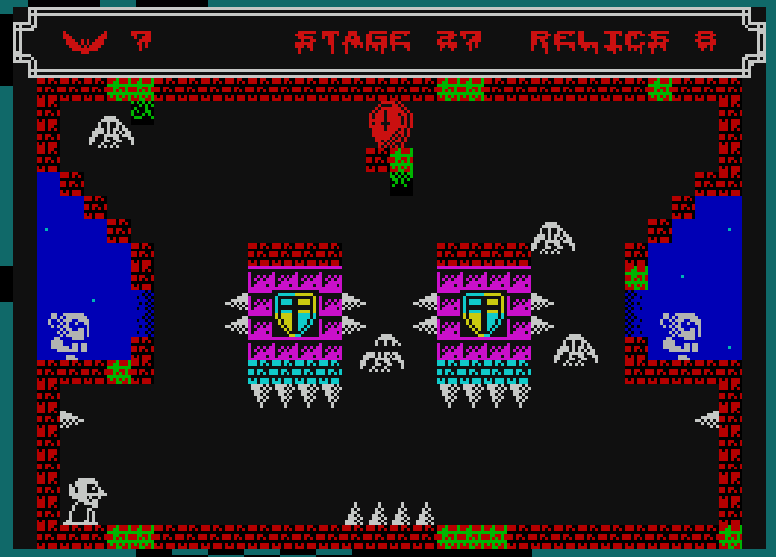
Mas também as corujas vão esvoaçando ao longo dos cenários, e para estas teremos que usar uma técnica diferente. É assim exigido estudar muito bem os movimentos que fazem, para as conseguirmos emboscar no ponto favorável que nos permite cair-lhe em cima. Mais complicados ainda são os cães, pois a esses nada podemos fazer senão desviarmos do seu caminho. Só que além de se moverem com bastante agilidade, normalmente encontram-se em pontos nevrálgicos.



Ariel juntou ainda mais um pormenor engraçado: sempre que efectuamos um ataque bem sucedido, e nos breves momentos em que o Conde se encontra de costas, o "border"fica vermelho-sangue, indicando que a carnificina se processa.

Como se não fosse pouco, muitos elementos do cenário são fatais, ou no mínimo, atrapalham a nossa vida. O gelo faz-nos deslizar, normalmente levando-nos para pontos que não queremos, e o fogo, lagos de ácido e objectos pontiagudos imediatamente tiram a vida ao Conde. Além disso, umas gárgulas sopram vento, dificultando a vida quando não temos a forma humana e passamos debaixo ou sob as mesmas.

Mas se todos estes pormenores já davam um colorido diferente (vermelho, sem dúvida), aquele que nos deliciou e que seguramente leva o jogo para o patamar onde só os melhores *platformers* conseguem estar, é a transformação de humano para morcego e vice-versa. Assim, enquanto que na forma humana temos a possibilidade de eliminar os nossos inimigos à dentada, mas apenas nos podemos deslocar horizontalmente (ou para baixo), quando assumimos a forma de um morcego, temos a possibilidade de voar, alcançando as plataformas e outras pontos que de outra forma não tínhamos maneira de chegar. É também muito útil para uma retirada rápida, e dominar-se esta transformação, a fazer



lembrar Cauldron, é fulcral se queremos chegar ao final do jogo. Atenção apenas a uma coisa, quando na forma de morcego, não temos hipótese de eliminar os inimigos, qualquer toque com estes é morte certa.

A jogabilidade é também excelente, com um nível de dificuldade perfeitamente ajustado ao jogador médio. Assim, os primeiros níveis são relativamente fáceis de serem ultrapassados, mas à medida que vamos avançando, vão aparecendo novos inimigos, mais difíceis de serem eliminados, e também os cenários se tornam mais complicados, em especial no castelo, com corredores e paredes recheadas de picos e outros objectos fatais. Mas este é daqueles jogos em que a

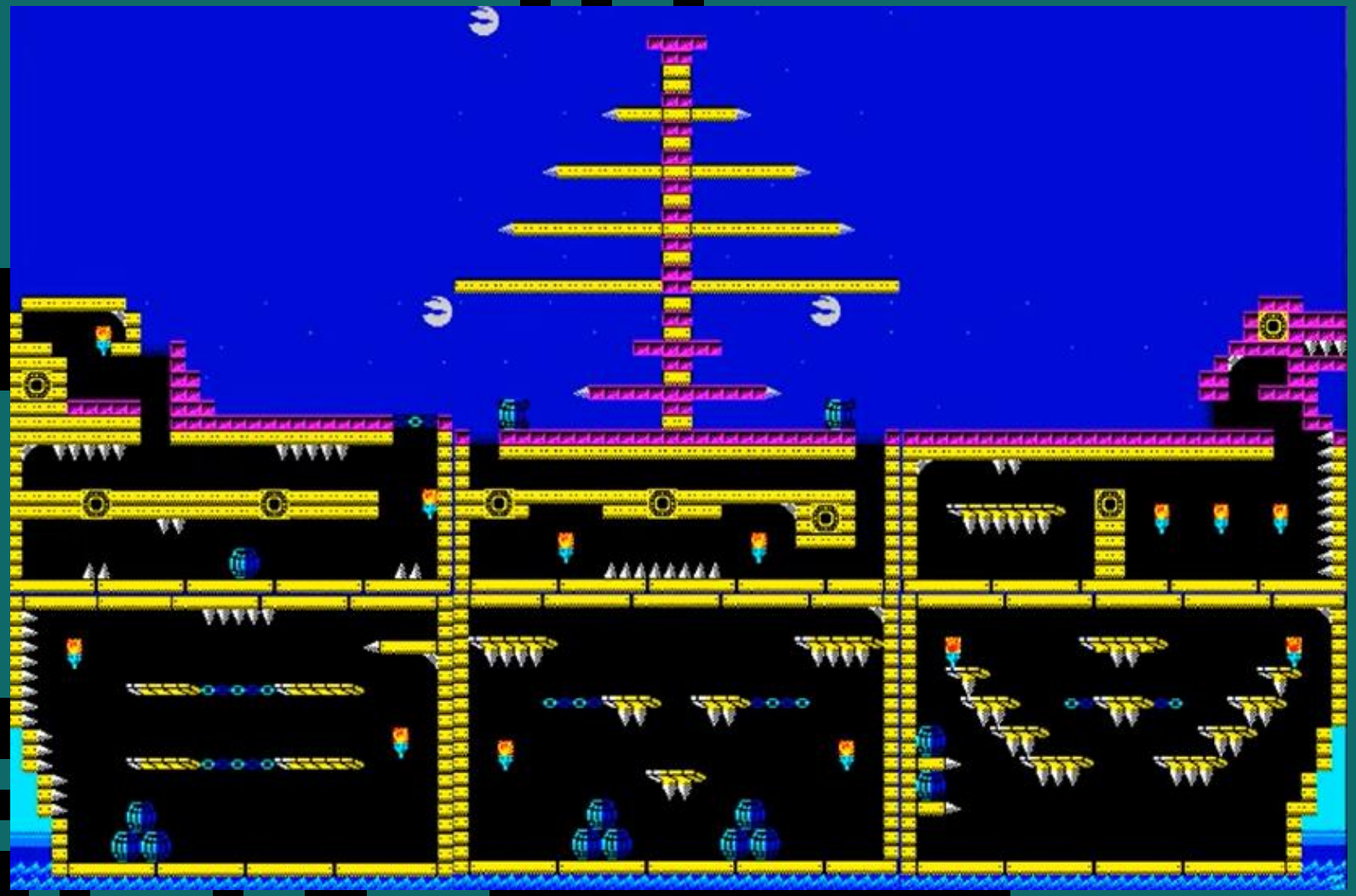
Vampire Vengeance

experiência é fundamental, pois vamos aprendendo aos poucos os truques e os caminhos que permitem ultrapassar as dificuldades.

Os cenários e os gráficos estão muito bem conseguidos, com um uso das cores perfeito, mostrando que Ariel domina cada vez mais o AGD, que tendo algumas limitações ao nível da memória, permite uma grande flexibilidade.

E ainda quanto aos cenários, outro pormenor que nos encantou: quando o jogo está a carregar, e antes do ecrã de carregamento, muito bom, por sinal, é possível ver-se uma introdução com um síntese da história, demonstrando o cuidado extremo que Ariel teve com este lançamento. Se dúvidas houvesse quanto a isso, basta ouvir as seis melodias compostas por Beyker, criando o ambiente ideal para a temática de Vampire Vengeance. Este é assim, sem qualquer dúvida, um dos grandes jogos do anos.

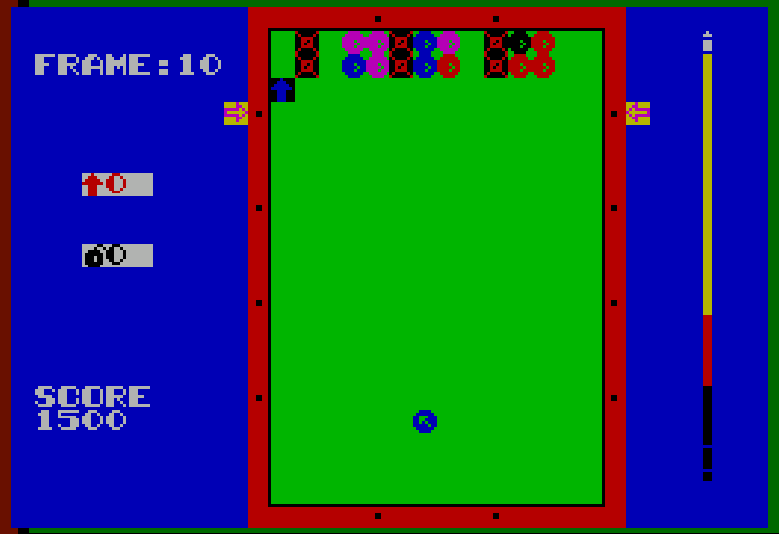
Jogabilidade											9
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Puzzle Pool

O que é que acontece quando se mistura Puzzle Bobble com snooker? Puzzle Pool, uma das mais recentes entradas na competição BASIC 2020, da autoria de Mr Rancio. Totalmente programado em Basic, e bem se nota na velocidade e movimento da bola, mas a ideia é bastante original.

O objectivo é ao longo de 10 níveis eliminar todas as bolas da mesa de snooker. Estas podem ser de quatro diferentes cores, e desaparecem quando se consegue juntar três da mesma cor numa sequência horizontal, vertical, ou diagonal. Para que isso aconteça, lança-se a bola tal e qual como se déssemos uma tacada. Pode-se escolher o local de onde a bola parte (no canto inferior da mesa), e a direcção, sempre na diagonal, salvo uma excepção , da qual já iremos falar.



A força para o caso não interessa, pois a bola avança sempre até ao lado oposto da mesa, encaixando-se nas bolas ou na lateral da mesa, salvo se bater num dos obstáculos, e que também mais à frente iremos referir. Não há aqui carambolas, nem nada que se pareça, estamos a falar de Puzzle Bobble, lembram-se?

A mesa tem alguns obstáculos, e também algumas ajudas. Assim, alguns dos níveis contêm peças fixas, nas quais as bolas fazem ricochete, e que por vezes até impedem que se consiga colocar as bolas no local onde são necessárias. Para esses casos, existe uma ajuda preciosa: levando a bola ao ícone com a bomba, asseguramos a capacidade de nas jogadas seguintes fazer a bola destruir os locais onde toca, quer sejam as peças fixas, quer sejam outras bolas.

Uma outra ajuda importante são os ícones com a seta, pois permitem, durante algumas jogadas, dar a tacada na bola, lançando-a num movimento vertical, facilitando muito a tarefa, pois assim não teremos que estar a calcular ângulos para levar a bola ao local que interessa.

Os níveis vão crescendo em dificuldade, mas não muito, Isto porque a mesa não é assim tão grande, e ao final de algum tempo já sabemos exactamente o local onde deveremos colocar a bola em que se vai dar a tacada, para levá-la ao local certo. É apenas uma questão de experiência, mas esta limitação, derivado da linguagem em que o jogo é programado, acaba por lhe retirar algum interesse.

Devem também estar a questionar-se: então e quando é que se perde o jogo? Perde-se o jogo, quando as bolas no tabuleiro atingem o patamar assinalado com as duas setas nas laterais da mesa. Por outro lado, se conseguirmos eliminar as bolas nos dez níveis, teremos direito ao bonito troféu destinado ao vencedor.

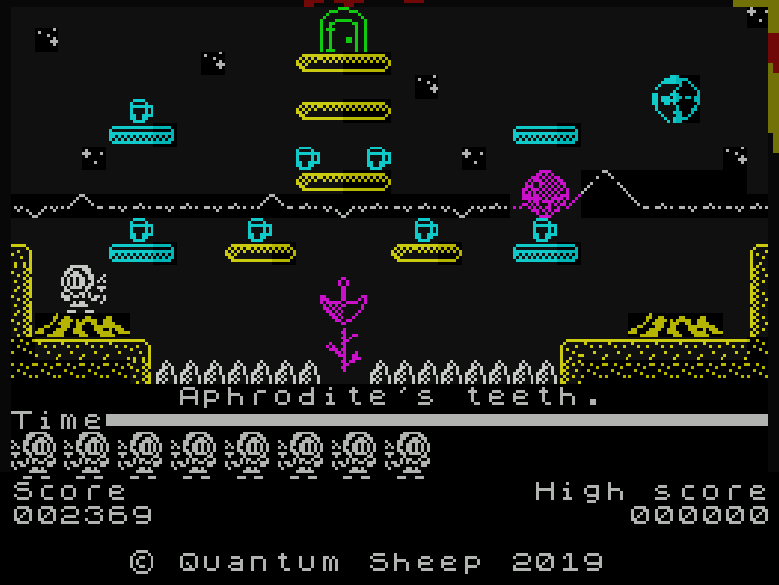
Puzzle Pool é um bom entretenimento, não fosse a forte limitação relacionada com o posicionamento da bola em que se vai dar a tacada, e poderíamos ter aqui um jogo destinado a mais do que meia dúzia de partidas.

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Jumpin' Jupiter

Jumpin' Jupiter na realidade não é apenas um jogo, mas sim dois, existindo para isso dois ficheiros autónomos, e até duas páginas onde os poderão descarregar. No entanto, não faria sentido avaliá-los independentemente, uma vez que estão intimamente ligados (a história de um começa onde a outra acaba), além de que a mecânica e objectivos são iguais. Comecemos portanto por Jumpin' Jupiter (Prelude), sendo este apenas uma introdução / tutorial para o jogo principal.

Refira-se ainda que Jumpin' Jupiter foi criado através do motor Platform Game Designer, o que desde já se saúda. Depois de muitos anos no estaleiro, esta ferramenta começou novamente a ser utilizada com regularidade, tendo o seu expoente em Sebastian Braunert (também colabora neste jogo), que já a usou para colocar Moritz em várias aventuras. A sua versatilidade permite criar jogos muito engraçados, como é o caso desta dupla aventura, não obstante as limitações de memória que lhe são inerentes.



Quanto à história: no futuro, as últimas chávenas de chá foram espalhadas pelo Sistema Solar (antes isso, que papel higiénico). A heroína deste jogo, Jupiter, tem a tarefa de as recolher, custe o que custar. A missão nesta primeira parte começa em Mercúrio, e termina no nosso Planeta, ao longo de 15 níveis, totalmente inspirados em Manic Miner, bem como em alguns jogos de Dave Hughes, programador que também é fã das obras de Matthew Smith. Não falta sequer o nome para cada ecrã, assim como uma barra com o tempo disponível, embora neste caso o seu autor tenha sido bastante generoso, como iremos ver.

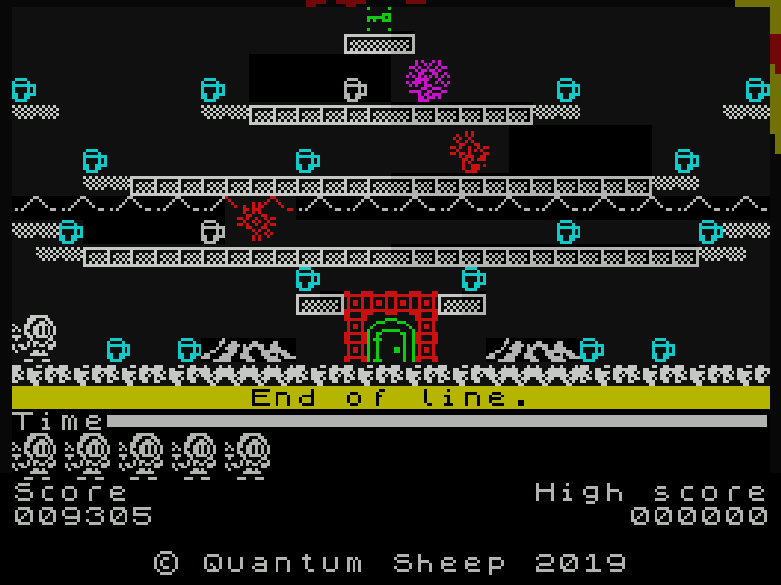
O primeiro aspecto que apreciámos assim que carregamos o jogo foram os cenários. O fundo preto, com as várias cores para as plataformas e restantes obstáculos funcionaram bastante bem, dando uma ambiência espacial, que seria seguramente o pretendido pelo seu autor, tendo mesmo alguns pormenores deliciosos, como por exemplo no ecrã da esquerda, no qual se consegue ver a Terra no horizonte.

O primeiro passo é observar atentamente o cenário. Teremos tempo suficiente para isso (o autor foi generoso com o tempo disponível para se completar cada nível). Será assim possível identificar o melhor caminho a fazer para se recolher todas as chávenas, mas também, em alguns casos, recolher as chaves que desbloqueiam obstáculos e que normalmente impedem o acesso ao portal que leva ao nível seguinte. Este apenas ficará activado depois de todas as chávenas recolhidas, ficando então a piscar, sinal que está na altura de se caminhar até ele.

Jumpin' Jupiter

Quanto aos obstáculos e inimigos, estes incluem plataformas que aparecem e desaparecem (fundamental temporizar-se o salto), tapetes rolantes, blocos que desaparecem (à la Manic Miner), e uma panóplia bastante diversificada de alienígenas, não faltando sequer as sanitas voadoras. No entanto, este prelúdio, apesar de ter praticamente todos os inimigos e obstáculos da continuação, é significativamente mais fácil, pois tem todas essas maldades em número bastante menor e os próprios cenários são mais simplificados.

Depois de termos concluído com sucesso o prelúdio, estamos então em condições de avançar para a segunda parte de Jumpin' Jupiter. Na primeira parte atingimos a Terra, temos agora que partir da Lua, e chegar a Plutão, ao longo de 35 níveis bastante mais preenchidos. No entanto, temos a experiência do nosso lado, pelo que não será tarefa muito complicada chegarmos até ao fim, ainda mais quando o tempo continua a ser bastante generoso, permitindo temporizar adequadamente os saltos, sem estarmos em constante pressão, como acontecia em Manic Miner.



Apesar de existirem mais obstáculos para negociar e inimigos para evitar, o nível de dificuldade continua a ser bastante acessível, não havendo locais impossíveis de alcançar (ou perto disso). Um desafio diferente será aquele onde temos que colocar a nossa fé à prova. Não iremos dizer do que se trata para não estragar a surpresa, mas quando lá chegarem, rapidamente irão perceber. Basta tomarem atenção ao nome dos ecrãs, e saberão quando chegou o momento...

Jumpin' Jupiter não tem assim nada que não tenhamos encontrado em outros jogos do género. Os cenários são bastante atractivos, é um facto, mas o som é minimalista, muito por força das limitações do Platform Game Designer, embora não esteja colocada de parte uma versão futura com música AY (modo 128K, apenas), e em termos de originalidade, nada de relevante há a assinalar. Mas há algo nele que nos puxa constantemente e nos obriga a fazer sempre mais uma tentativa. Quer seja pela sua extrema simplicidade, quer pela fluidez dos movimentos da nossa heroína, ou até porque o grau de dificuldade está perfeitamente ajustado a quarentões e cinquentões como nós (a maior franja de jogadores do Spectrum), não levando ao desespero e frustração que outros *platformers* traziam, havendo sempre um motivo para aqui regressarmos.

No total são 50 níveis muito bem passados, apenas sendo possível tanto conteúdo por estar "partido" em dois blocos, ou jogos, como preferirem. E ou muito nos enganamos ou Jumpin' Jupiter será o melhor jogo até agora criado com o PGD. Veremos como o público irá reagir.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Cuadragon

O Senhor Esfero de Circalia, filho do Grande Círculo, pai de pequenos círculos e senhor das esferas redondas. Também criador de elipses e tangentes, flagelo dos quadrados e trapézios, terror dos diamantes, pesadelo dos polígonos e arestas, e finalmente, senhor da sua casa, está sozinho.

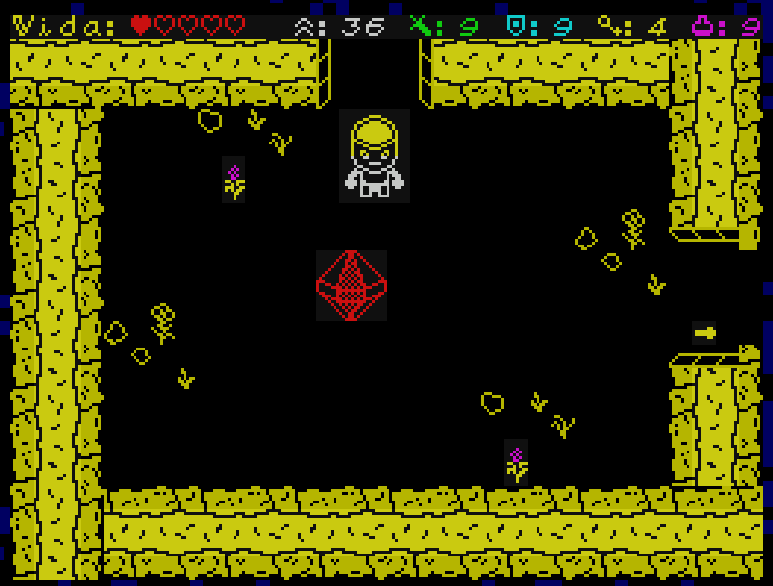
Do cavaleiro que foi um dia, já resta pouco. Desanimado e desolado, está agora abandonado numa cela escura e húmida do castelo de Cuadragon, feudo de seu pior inimigo. Como lá foi parar não se sabe, a única coisa que agora interessa é como escapar. Se o conseguirmos ajudar, teremos a sua eterna gratidão.

É desta forma que a história de Cuadragon se vai desenrolando ao longo de um papiro. Porquê um papiro, não se sabe, já que na realidade pouco tem a ver com a temática, mas também pouco importa. O que interessa é que nos encontramos agora numa cela, no meio de um labirinto de salas, e temos que dar com a saída. Pelo meio passamos por dois tipos de masmorras, palácio, jardim e finalmente o deserto.

O primeiro problema surge assim que iniciamos o jogo. Estamos na cela, apenas com uma ratazana gigante à vista. Vê-se também uma porta, mas se tentarmos abri-la, não conseguimos, pois falta-nos a chave. A única alternativa é então ir à luta, quem sabe o que daí se consegue. Enfrentamos o rato e abre-se uma janela, em castelhano, mas perfeitamente perceptível, pelo menos para os portugueses. A janela permite-nos três opções, sendo que apenas uma delas nos dá a vitória, as restantes equivalem a uma derrota na batalha, e se tivermos pouca energia, o jogo acaba mesmo por ai. Se por outro lado, vencermos a batalha, e consoante o dano que infligimos ao nosso adversário (podemos não vencer logo à primeira), ficamos na posse dos seus bens, nomeadamente da chave que permite abrir a porta.

Convém aqui abrir um parêntesis para explicar os seis ícones que se encontram no cimo do ecrã:

- Vida: representada por um coração cheio. Os corações vazios indicam o número máximo de vidas que podemos alcançar, aumentando à medida que vamos derrotando os inimigos
- Experiência: representada por duas pequenas flechas para cima, vai também aumentando à medida que vamos saindo vitoriosos das batalhas.
- Ataque: representado por uma espada de cor verde, indica o nosso poder de ataque. Importante para as batalhas.
- Defesa: escudo azul que representa o nosso nível de defesa. Importante para as batalhas.
- Chaves: permitem abrir as portas trancadas. É necessário algum cuidado, pois as chaves gastam-se



Cuadragon

- de cada vez que as usamos, as portas fecham-se atrás de nós, e poderemos ter que passar por elas várias
- vezes. Convém decorar quais os inimigos que têm chaves na sua posse.
- Poções: permitem recuperar a energia quando perdemos um combate. Quantas mais tivermos, mais hipóteses temos de vencer a guerra.

Quanto aos inimigos, é importante conhecê-los, pois teremos que necessariamente começar pelos mais fracos, e apenas enfrentarmos os mais fortes quando tivermos adquiridos experiência e os restantes recursos em número suficiente. Estes são, por ordem ascendente de força:

- Rata Mugrienta: ratazanas gigantes, fracas, mas as masmorras estão infestadas delas.
- Blob Viscoso: massa viscosa estranha que nos tenta consumir lentamente.
- Caballero Cuadrado: soldados de Cuadragon, patrulham o castelo e arredores.
- Romboide Infernal: de evitar se não tivermos experiência e força suficiente, apenas os mais corajosos ousam enfrentá-los.
- Esfera corrupta: a pior coisa do castelo é ter que enfrentar os próprios lacaios do Senhor, pois foram sequestrados e transformados em máquinas de matar, que não hesitam em apunhalar-nos.

O aspecto que menos apreciámos em Cuadragon, fora a natural lentidão devido à linguagem de programação utilizada (nos emuladores é de fácil solução, basta duplicar a velocidade de processamento), é o aspecto aleatório das questões. Percebe-se que teria que haver um sistema para gerar as batalhas, mas não nos parece que este seja o mais indicado. talvez fosse preferível utilizar-se um processo mais estratégico, à semelhança de outros jogos do género, isso é, selecção dos adversários à medida das nossas capacidades, com apenas um pequeno factor de "sorte" ou "aleatoriedade" à mistura. Da forma como o processo foi montado, dá ideia que se depende apenas da sorte ou da nossa capacidade de memória para decorar as questões.

Por outro lado, o factor da longevidade também não é muito forte, pois após encontramos a saída, e nem é assim tão difícil dar com ela, poucos motivos temos para voltar a carregar o jogo. No entanto, justiça seja feita, os cenários e os *sprites* são engraçados, tendo em conta que foram criados em Basic compilado.

Não sendo uma maravilha, Cuadragon é entretenimento suficiente para um par de horas, no entanto não é o mais sério candidato a vencer a competição BASIC 2020.

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

ZX Connection

ZX Connection tem uma história curiosa, iniciada já no distante ano de 1986 ou 1987, segundo Antonio Silva. Estava o programador a aprender Assembler no curso de Código Máquina da MicroHobby, e começou a desenhar um jogo de plataformas com automóveis. Nunca o chegou a terminar e acabou mesmo por perder a cassete que tinha o código.

Mais recentemente, há uns meses, enquanto ia vendo o fórum El Mundo del Spectrum, encontrou o registo de um jogo com o nome de "coche" (carro, ou viatura, como preferirem), e eis que entro eu em cena, dizendo que tinha muitas semelhanças com City Connection.

Escusado será dizer que já nem me lembrava dessa história, mas Antonio Silva não a esqueceu, e fez-se luz de onde vinha a ideia original do jogo que tinha começado. Inclusive encontrou um caderno onde tinha o esboço inicial de ZX Connection. E agora, graças ao curso de Basic de AsteroideZX, conseguiu terminar o seu projecto iniciado há mais de 30 anos. Esta interessante história encontra-se documentada, incluindo os esboços, nos documentos anexos a este lançamento, que concorre à competição BASIC 2020.

Juntamente com a demais documentação e o ficheiro do jogo, encontram-se também as instruções e a sua história. Ficamos assim a saber que somos colocados ao volante de um Citroen ZX (que outro carro poderia ser?), e que é finalmente sexta-feira e saímos do trabalho. Estamos em ânsias para passar o fim-de-semana fora, mas para isso temos que nos fazermos a uma estrada cheia de perigos: condutores imprudentes que não hesitam em abalroar-nos, e até gatos que insistem em colocar-se à nossa frente. O objectivo é então, ao longo de seis níveis, percorrer todos os caminhos possíveis, só então sendo possível terminar a jornada, para logo a seguir voltar ao primeiro nível, agora com dificuldades acrescidas.

Para quem conhece o original das máquinas de arcada, de 1985, verá que não existem grandes diferenças ao nível das regras e da mecânica de jogo. Assim, é possível ao longo das estradas ir recolhendo latas de óleo, que depois poderemos atirar contra os outros carros, permitindo dar-lhes um empurrão e colocá-los fora de acção.

Outra das ajudas concedidas, e esta bastante útil, são os balões. Estes vão aparecendo pontualmente no ecrã, e será uma boa ideia tentar recolhê-los. De cada vez que apanhamos três balões, somos imediatamente transportados para o nível seguinte. Aliás, uma forma de "aldrabar" a máquina, será permanecermos na plataforma superior, sempre mais desimpedida de trânsito (não surgem viaturas de cima), rodando para a esquerda e para a direita, palmilhando quilómetros,

© AvlixA 1987-2020

ZX Connection

esperando que os balões surjam. Essa será a forma mais fácil de se avançar de nível, mas também poderemos fazer da forma mais tradicional, que será percorrendo todas as estradas, preenchendo-as, até se atingir o nível seguinte. Convenhamos que esta última forma, se bem que mais difícil, é bastante mais divertida e motivadora, até porque ZX Connection tem três níveis de dificuldade, ajustando o desafio à habilidade de cada um.

Existem também dois modos de salto: em altura, ou em comprimento, permitindo passar para as plataformas superiores, ou alcançar plataformas

distantes ao mesmo nível. Ao longo das várias horas em que jogámos ZX Connection, optámos por utilizar apenas um dos saltos, precisamente aquele que permite ir mais alto. Pareceu-nos mais eficaz e sempre é menos uma tecla a ter em conta. Além disso, em pleno ar, é-nos permitido mudar de direcção, artimanha que permite evitar a maior parte das viaturas adversárias.

Dominar o modo de salto é factor fulcral para se conseguir ir avançando no jogo (não se deixem abater pela aparente dificuldade inicial).

A jogabilidade é interessante, no entanto, derivado da linguagem com que ZX Connection foi criado, em Basic, mesmo sendo compilado, traz desde logo problemas acrescidos para um programa do género. Em primeiro lugar o sistema de colisão, por vezes muito pouco certeiro. Chegamos a estar em cima de uma viatura adversária e o computador não a detectar, sendo necessários alguns momentos até surgir a inevitável mensagem de uma vida perdida.

Outro dos problemas é a resposta nem sempre eficaz aos comandos. Mais visível quando tentamos fazer um salto rápido, ou mesmo disparar. E por vezes o disparo passa pela viatura adversária, não lhe fazendo qualquer mossa (mais uma vez o sistema de colisão a não funcionar convenientemente).

E finalmente, uma outra lacuna, que neste caso até joga a nosso favor: movendo a nossa viatura para a esquerda ou direita, e fazendo o *scroll* avançar e depois voltarmos atrás, é possível irmos evitando uma boa parte dos adversários, pois o programa não memoriza o local dos objectos.

Mas mesmo com todos estes pormenores menos bem conseguidos, com os gráficos e som possíveis dentro da linguagem com que o jogo foi criado, tem uma boa capacidade de entretenimento e, acima de tudo, é viciante. O tempo passa e nem damos por isso, tendo a faculdade de nos fazer sempre tentar mais uma vez. É assim uma estreia interessante, esperemos que Antonio silva lhe tenha ganho o gosto e se aventure em mais jogos.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

© AvlixA 1987-2020

ZX Master Mind

Um programador italiano que desconhecíamos, Roberto Zaffa, lançou muito recentemente ZX Master Mind, que tal como o nome indica, recria o popular jogo de tabuleiro Mastermind. Pensámos nós para os nosso botões: bem, lá vamos nós ter que analisar mais um jogo mais do que batido, a recriar algo que já apareceu mil e uma vezes no Spectrum. E mais desconfiados ficámos, quando olhámos para os gráficos, muito básicos, e o som quase inexistente. Mesmo sendo o tipo de desafio que gostamos, lá teríamos que fazer o frete, continuámos nós a pensar. Mas eis que tudo muda, quando, e ainda antes de ler o extenso e excelente manual criado por Zaffa, no menu inicial aparecem logo várias hipóteses, não muito comuns neste tipo de programas.

O menu inicial apresenta quatro opções e uma tabela de pontuações. Duas das opções são imediatamente perceptíveis, nomeadamente as instruções, muito útil para quem não tiver paciência de ler o manual inteiro, logo percebendo que está perante um Mastermind com muitos extras, bem como o modo demonstração, que coloca o computador a jogar contra ele próprio.

A tabela das pontuações apresenta os nossos resultados, mas também do computador, à melhor de cinco partidas. Quer isso dizer que não só teremos que decifrar o código colocado o computador, mas o contrário também se aplica, também temos a possibilidade de colocar as peças, cabendo ao computador decifrar o nosso código. Primeira das grandes novidades, pois normalmente o Mastermind apenas oferece a primeira opção.

Vamos então seleccionar a opção "you guess my secret code": tal como seria de esperar, cabe a nós descobrir o código de seis cores do computador, havendo para isso nove tentativas. Tudo corriqueiro neste tipo de jogos até vermos que existe informação e opções extra. Assim, no canto superior direito, o computador calcula imediatamente o numero de hipóteses possíveis, tendo em conta as jogadas que já efectuámos. Logicamente que quanto menor o número for, mais facilmente conseguimos decifrar o código. Na primeira jogada, o número de hipóteses é de 1.296 (o manual explica como se chega a esse número), diminuindo à medida que vamos avançando nas jogadas, até chegar a uma única hipótese, querendo isso dizer que analisando-se as jogadas feitas, teremos connosco todos os dados para se chegar ao resultado certo na jogada seguinte.

Por outro lado, e outra das novidades deste Mastermind, são as opções X, B e F. A primeira delas, X (eXit), termina o desafio. F (Fit codes), coloca no ecrã todas as hipóteses possíveis de chaves, tendo em conta as jogadas feitas. Finalmente, B (Best codes), indica as melhores opções, por forma a reduzir o número de probabilidades de resposta (indicada no fit code), utilizando para isso um algoritmo matemático, que de resto está subjacente a todo o programa.

Também temos a possibilidade de colocar as nossas peças, passando a tarefa de decifração para o computador, que acerta sempre, pois optimiza as probabilidades usando o já referido algoritmo. A média de jogadas que necessita até decifrar o código ronda as 4.5, sendo a nossa melhor hipótese usar uma chave "1123", por forma a aumentar o número de opções possíveis. No entanto, se escolhermos a opção R (Random), as peças são colocadas aleatoriamente. E se quisermos jogar com um parceiro humano, temos sempre a hipótese de escolhermos H (Hide), ficando o código escolhido, escondido.

Todas estas opção surpreenderam-nos por completo, sendo este um jogo que faz parte das nossa preferências, tendo portanto todos os condimentos para ser do nosso agrado. E mesmo quem não esteja familiarizado com o Mastermind, irá de certeza gostar deste trabalho. O melhor que se pode dizer é que ZX Master Mind, ensina-nos, jogando. E ou muito nos enganamos, ou estaremos aqui perante o melhor jogo do género a aparecer para o Spectrum.

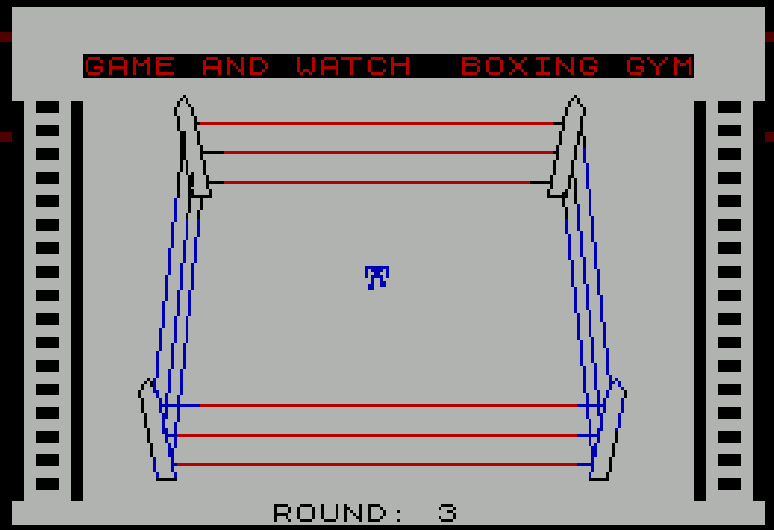
Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Game and Watch – Gym Boxing*

Acabaste de entrar pela porta do mítico ginásio de boxe "Game and Watch Boxing". Dezenas de mulheres e homens musculosos com cara de poucos amigos olham-te fixamente enquanto saltam à corda. Já não podes voltar atrás. Um velho treinador de cigarro na boca nem te dá os bons dias, mas entrega-te umas luvas e diz-te para subires ao ringue. Foi com esta pequena história que fomos introduzidos a este jogo que vem de mais um autor que seguiu as aulas de Basic de Asteroide ZX e tendo-o finalizado, decidiu participar no Concurso BASIC 2020. Mistura aqui a sua paixão pelo boxe que afirma ter-lhe mudado a vida e um modo de colocar em prática a sua aprendizagem a nível de programação.

Para quem se lembra dos clássicos jogos LCD Game & Watch, a jogabilidade não difere muito dos mesmos:

- No modo "Ataques" devemos carregar a tecla correspondente à posição do nosso rival, sendo um simples teste às nossas reacções.
- O modo "Desplazamientos", apenas nos pede que pressionemos a tecla correspondente à posição do adversário em relação em nós.
- Para "Defesas", devemos esquivar-nos aos ataques do nosso rival utilizando as teclas "O" e "P" para nos movermos.
- Finalmente, o "Combate", junta todos estes mini-jogos num só num número de *rounds* à escolha do jogador (de 3 a 12). Para vencer este desafio, ao chegar ao final, o número de *rounds* vencidos deverá ser superior ao número de perdidos.



Tendo em conta que este é o primeiro jogo do autor e que foi realizado em Basic, não podemos pedir muito, mas a verdade é que conhecemos títulos mais interessantes e criativos feitos em Portugal nos anos 80 e neste concurso alguns jogos já nos têm surpreendido pelo modo como ultrapassaram as limitações.

Objectivamente, o jogo tem a sua graça, tal como tinham os clássicos jogos LCD, mas aborrece ao fim de pouco tempo. Para além do mais, ter de suportar séries de 100 golpes em cada um dos mini-jogos é um exagero e torna-se rapidamente uma tarefa entediante. Graficamente é muito fraco, os desenhos são poucos e básicos, só se salva mesmo a versão para o *beeper* do tema do filme Rocky.

Para quem procura jogos estilo Game & Watch no Spectrum para se entreter nos tempos mortos, poderá procurar os (muito superiores) ZX Parachute ou Go Race!, pois Boxing Gym não passa de uma curiosidade, uma experiência para colocar em prática os recém-adquiridos conhecimentos do autor e não deverá sequer ter classificação a nível do concurso.

Esperamos que este continue a aumentar os seus conhecimentos a nível de Basic e (quem sabe) código máquina, pois bons programadores fazem sempre falta. Se esta primeira experiência, apesar de funcional, não passou da mediania, temos confiança que se continuar a aprender e conseguir a ajuda de um bom artista e músico, poderá conseguir atingir outro nível com as suas criações.

* Artigo escrito por Pedro Pimenta

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

4

Ninjakul in the AUIC Temple*

Ninjakul já tem dois anos, pelo que não se pode considerar como um retrocesso relativamente aos últimos jogos de Antonio Pérez, nomeadamente o brilhante Black & White, que não nos cansamos de elogiar. Mas de facto, está longe do brilhantismo desse, em parte desculpável, porque este trabalho pretendia ser apenas uma pequena aventura para a RetroMadrid 2018, mesmo tendo uma edição física muito exclusiva, vendida apenas nessa feira, sendo finalmente dois anos depois libertado com distribuição digital.

Diz-nos a história que os ninjas da tribo Chun-go tomaram o templo de Associação de Usuários de Informática Clássica, ficando com todo o dinheiro dos associados para depois gastarem em álcool e senhoras de boas virtudes. Não admira assim que os arrogantes holandeses pensem que o pessoal do Sul gasta o dinheiro "deles" nestas frivolidades. Seja como for, ainda recentemente o nosso Primeiro-Ministro lhes deu troco, em nome dos países do Sul, situação que terá dado tanto gozo aos portugueses, como aos espanhóis. De qualquer forma, esta história não poderia ser mais actual, e pela sua originalidade e bom-humor, merece logo um ponto na classificação final.

Afortunadamente aparece Ninkakul (ou seja, nós), que está disposto a enfrentar todos os ninjas dessa tribo, recuperando o dinheiro, para que a associação o possa gastar em álcool e mulh... Queremos dizer em material retro na feira de Madrid, para efeitos académicos e de investigação, obviamente.

O jogo decorre em dois locais, correspondentes aos dois únicos níveis. O primeiro é passado no exterior do templo, incluindo os subterrâneos e as nuvens. Temos que encontrar os mealheiros em forma de porquinho, formato típico dos anos 70 e 80. Apenas se consegue entrar nos subterrâneos por um alçapão que abre depois de ser recolher os mealheiros que se encontram nos níveis superiores. E se a tarefa já era difícil na primeira parte do nível, com os Ninjaball e os Ninja-copter a fazerem das suas, mais complicado se torna no piso inferior, onde temos que lidar com os Ninja Mole, sempre estrategicamente colocados de modo a causarem-nos mossa.

Além dos obstáculos naturais com que o nosso ninja se depara, implicando estar sempre aos saltos, os inimigos disparam constantemente contra ele. Assim, momentos de pausa não existem, andando Ninjakul num corrupio constante à cata dos mealheiros, ao mesmo tempo tentando evitar os inimigos e os seus disparos. Não é fácil, até porque as munições não abundam, e a energia também se esgota num ápice.

Depois de recolhidos todos os objectos no primeiro nível, abre-se a entrada do templo. Surgem agora novos inimigos, como o traiçoeiro Chino Cudeiro e o temível Fogo Fatuo. Embora os cenários sejam substancialmente diferentes, a mecânica de jogo é exactamente igual, incluindo a racionalização de recursos, tão em voga nos últimos tempos. Isto é, se

Ninjakul in the AUIC Temple*

desatamos a disparar a torto e direito, rapidamente ficamos sem munições e com poucas possibilidades de chegarmos ao fim. E também rapidamente se termina o nível, chegando ao final do jogo em pouco mais de dez minutos (já tínhamos avisado que era uma mini-aventura).

Infelizmente a história é mesmo o melhor desta aventura, que não é mais que o típico *platformer* criado com recurso ao MK2, contemplando os habituais saltos irreais e som irritante (verdade seja dita, a música está bem concebida). A sequela, Ninjakul 2: The Last Ninja, lançada em 2019, é infinitamente melhor, e já agora, muito mais longa.

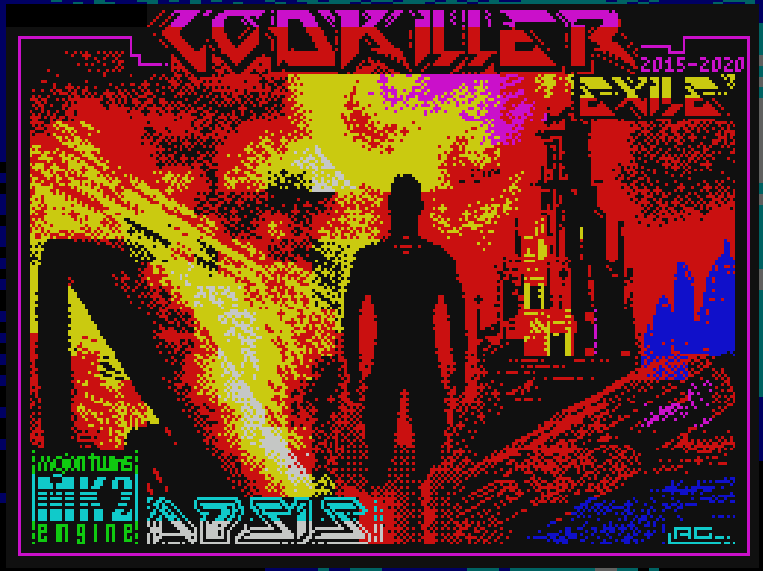
Se entendermos este primeiro episódio da saga como uma pequena brincadeira, então as nossas expectativas não serão defraudadas. No entanto, tendo o jogo só agora aparecido para o público em geral, e tendo então esta equipa lançado jogos de grande nível, e já nem estamos a falar de Gimmick! Yumetaro Odyssey do mesmo autor, outro dos grandes jogos de 2018, então não podemos deixar de nos sentir um pouco decepcionados. A equipa já provou que é capaz de bem melhor, e seguramente que o irá demonstrar com o *demake* de Toki (Toki Mal), recentemente anunciado.

* Jogo de 2018, lançado digitalmente em 2020

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Godkiller 2: Exile (NT Edition)



Refira-se desde já que Godkiller 2: Exile, mesmo sendo a sequela de Godkiller, não é inteiramente um jogo novo, antes uma nova versão (New Timeline Edition). Isso já tinha acontecido com o primeiro episódio, e tal como nesse, as mudanças são tantas e tão grandes, que é como se se tratasse de um novo lançamento. Por outro lado, não deve haver programador do Spectrum tão cuidadoso com os seus trabalhos, como Apsis. Cada novo jogo vem repleto de extras, incluindo uma capa para a cassete, mapa do jogo, um extenso manual com a história detalhada, e até um ficheiro introdutório com ecrãs que demonstram aquilo que de melhor se consegue fazer com um pouco de engenho e arte, e que não ficam atrás de máquinas com muito mais capacidade que o Spectrum.

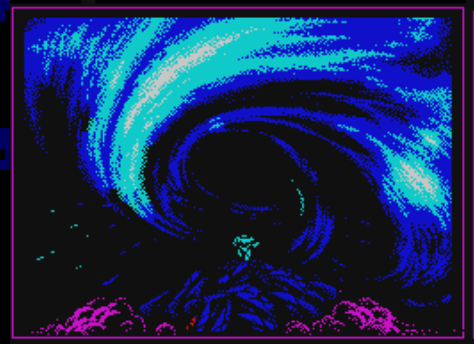
When you open the Mnar's portal you jump back into the timestream but something strange happens, you are expelled from the stream by something or by someone.

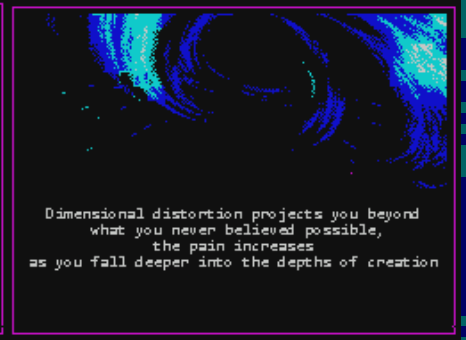
You are in the Citadel of Dis, the City of the damned. A helish place beyond the space time continuum where gods, demons and other supernatural creatures are exiled for their sins against the Source.

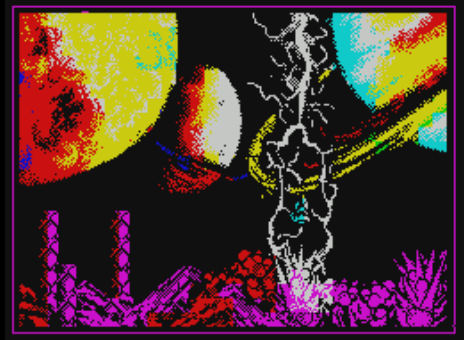
In this plane the divine powers are negated and even with your direct connection to the Primary Source you notice how all your supernatural powers are automatically sealed.

You must escape and regain your powers for the final battle.

É desta forma quase poética que nos é dado a conhecer a missão que temos em mãos. E desde logo percebemos que independentemente do resultado que daqui saia, não será ainda o confronto final, estando já marcado nova batalha para a terceira parte da saga.





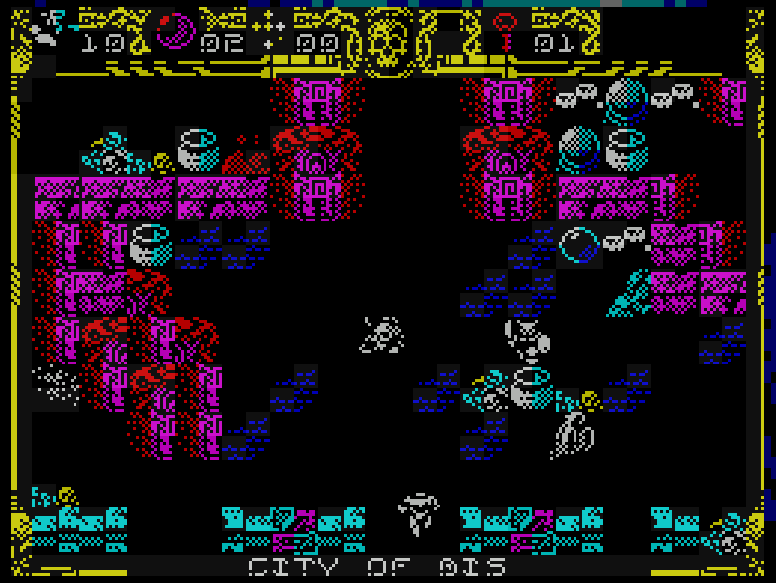


Godkiller 2: Exile (NT Edition)

Ainda relativamente à versão original de Godkiller 2, as principais mudanças são:

- Novo som (GFX)
- Música durante o jogo da responsabilidade de Ignacio Prini
- Novo manual, capa, e algumas mudanças na história
- Introdução
- Gráficos e cenários amplamente melhorados
- Dificuldade acrescida

Quem conhece o original ou a prequela, imediatamente irá reparar que as semelhanças são muitas. Assim, mais uma vez estamos perante cenários



labirínticos (e esplendorosos), sendo a primeira tarefa explorar-se todos os recantos. E quando dizemos todos, é mesmo todos, pois existem alguns locais em que apenas se consegue chegar depois de uma exploração exaustiva, com alguns truques pelo meio.

Quanto às diferenças, a mais óbvia é a vertente gráfica, que tal como na versão NTE do primeiro episódio, foi substancialmente melhorada. As cores utilizadas são algo de maravilhoso, difícil de imaginar que se conseguisse colocar numa máquina com as limitações do Spectrum, mas o facto é que foi possível, e é um delírio para os sentidos apreciar os ecrãs.

Mas a diferença que nos pareceu mais importante, e que era de facto uma lacuna nos restantes jogos, foi a elevação do nível de dificuldade. Não nos limitamos a passear pelo Templo de Dis, como se fôssemos turistas em veraneio. Os inimigos agora disparam certeiro, e muito, impondo-nos um constante ziguezaguear pelas ruínas. Chegar ao fim já não é uma mera formalidade, agora é necessário suar as estopinhas, se queremos sair inteiros.

O nível de dificuldade mais elevado veio disfarçar também o facto do mapa não ser muito grande. Tortuoso e pejado de inimigos, sim, fazendo-o parecer até maior, mas depois de conhecermos os cantos todos à casa, ou ao templo, neste caso, 15 minutos serão suficiente para conseguirmos recolher todos os objectos necessários e libertar as almas atormentadas, condição necessária para se cumprir com a missão.

Já a jogabilidade, esta mantém-se tão boa, ou até melhor que os restantes jogos de Apsis. Nem parece que Godkiller 2 foi criado no motor MK2, tal a suavidade dos movimentos do nosso personagem e dos restantes inimigos, que agora não têm a tendência para ficar mais lentos, quando muitos se juntam no ecrã. E claro, sendo a vista de cima, e não a de um vulgar jogo de plataformas, somos poupados aos saltos irrealistas, típicos do la Churrera.

Quem gostou dos restantes episódios e versões, seguramente não irá ficar desiludido com os melhoramentos a Godkiller 2. E abre o apetite para a terceira e última parte da saga, que deverá estar a sair para breve, segundo o autor. Até lá, vão-se treinando no Templo de Dis.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Behind Closed Doors: The Pandemic

Já fazia algum tempo que John Wilson não trazia o excêntrico Balrog à baila. Aproveitou então o tema mais badalado nos dias de hoje, a pandemia, para fazer chegar novo episódio desta série que já vai na sua oitava edição, isso descontando pequenos melhoramentos que entretanto foi fazendo aos antigos episódios.

Desta vez a acção é toda passada no pequeno quarto que Balrog utiliza para escapar das rotinas do dia-a-dia, bem como da tirania da sua senhora, assim como para ter um pouco de privacidade para os seus afazeres mundanos. Resolveu entrar em quarentena, e estava a pensar na vida, sentado no seu trono de porcelana (para quem não sabe o que isso quer dizer, é a sanita), à espera que ninguém o viesse chatear. Mas as coisas nem sempre correm como queremos, e em breve começam a aparecer uma série de bichezas, e que se revelam bem mais ameaçadoras do que o esperado, ainda mais quando o vírus anda à solta por ai.

Estas bichezas são as ameaças que Balrog tem que resolver, uma por uma, e pela ordem com que vão aparecendo. Aliás, esta é uma das novidades relativamente aos restantes episódios da saga: existe um tempo limite, isto é, número de jogadas, para se conseguir resolver as charadas. Além disso, as ameaças vão aparecendo sequencialmente, pelo que não se consegue resolver de imediato algumas delas, teremos que agir no tempo oportuno.

Quanto às ameaças, há para todos os gostos e feitios. Em primeiro lugar aparecem as ratazanas. Afastadas as criaturas do esgoto, aparece o rattigator, criatura que mistura o rato, como o crocodilo. De seguida aparece o exército formidável das formigas, em maior número que o exército chinês, ficando as baratas para o fim. Cada ameaça tem uma forma específica de ser eliminada, e só depois de as afastarmos todas, Balrog consegue ter uns momentos de sossego e ultrapassar a quarentena. Mas terá que ter muita paciência, e esperar, esperar, esperar...

Quem já experimentou os restantes jogos de John Wilson, não terá grandes dificuldades para ultrapassar os desafios de The Pandemic. Explorar todos os recantos, verificar o que tem vestido, examinar tudo cuidadosamente ("carefully"), é fundamental para se levar esta mini-aventura até ao fim.

É divertida e sem dúvida ajuda a passar o tempo num período difícil para todos, como o da actual pandemia...

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

direction.

'Sod off you little tw*ts!' yelled Balrog but the cockroaches stood their ground and simple glared back at him.

[X COCKROACHES

Hard-shelled little warriors, that could probably survive CoVid 19 and anything else you would care to throw at them ... including nuclear bombs.

Just then a cockroach farted .. 'Pffft!'.

'It must be quiet, I heard that' thought Balrog.

[ ]

PANDEMIC

Funky Fungus Reloaded

Não podemos deixar de admirar Alessandro Grussu. Não só arranja tempo para desenvolver novos jogos com grande regularidade, como ainda pega nos seus jogos mais antigos e dá-lhes nova roupagem. É certo que haverá dois ou três jogos que não nos caíram no goto, nomeadamente os da saga Seto Taishō, mas normalmente são bastante divertidos, e nota-se que os seus últimos trabalhos encontram-se com um polimento superior.

Foi precisamente isso que aplicou a Funky Fungus, jogo já com a bonita idade de sete anos, mas que trouxe o nome de Alessandro para a ribalta.

Relativamente ao original, são muitas as novidades: desde novos ecrãs e redefinição de alguns *sprites*, à inclusão de música AY e, muito importante, um nível de dificuldade um pouco menos penalizador (uma das maiores pechas do original). Não se pense, no entanto, que quem pegar nesta versão a irá terminar com uma perna às costas, tal como um dos adversários que volta e meia aparece. Nada disso, o jogo continua a ser muito difícil (ainda demasiado, no nosso entender, em especial na batalha final contra Seto Taishō), mesmo tendo em conta o sistema de *passwords* utilizado, que permite iniciar o jogo num mundo mais avançado, sem ter que percorrer os anteriores.

Iremos abster-nos de contar a história de Funky Fungus do início, até porque está muito bem documentada no manual que acompanha o jogo, e em português, como é habitual neste programador (é o próprio que faz as traduções, não estranhando assim que seja mais um misto de "portunhol"), além da própria introdução quando se carrega o programa (também já habitual nele). Diremos apenas que a acção se passa na Fungilândia, terra dos fungos, explicando o facto do nosso personagem ser um cogumelo.

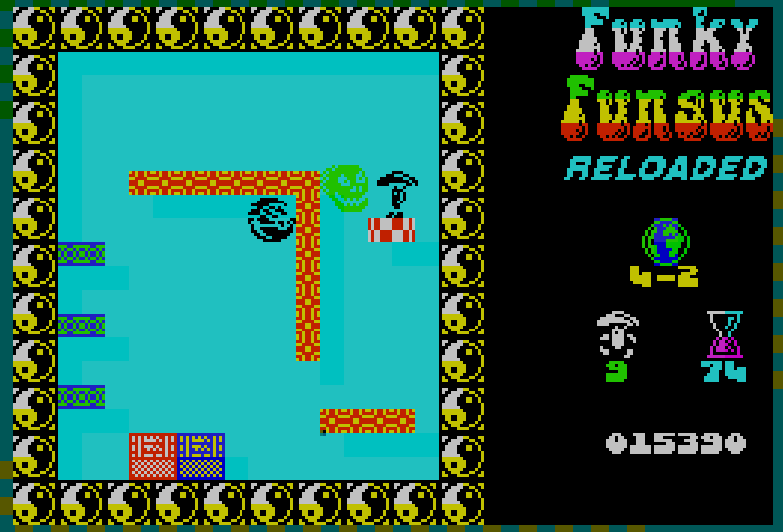
A missão é libertar a aldeia, que foi invadida por Seto e o seu exército, e temos assim que ao longo de quatro mundos, mais a batalha final, apanhar a estrela que permite eliminar os inimigos. No total são cerca de 50 níveis, alguns bastante fáceis, mas a maioria com um grau de dificuldade elevado e a exigir um estudo detalhado dos movimentos adversários.

Apenas é possível passar-se ao nível seguinte depois de todos os inimigos serem eliminados em cada ecrã, mas tem que se evitá-los enquanto não recolhemos a estrela, pois até ai encontramo-nos indefesos. Só depois os podemos enfrentar, enviando-os então para o seu lugar de origem após os atingirmos por diversas vezes (alguns ripostam assim que nos vêem). E isto tudo num tempo muito curto. Terminando o nível, passamos para o seguinte, mas sem a estrela, que terá que voltar a ser apanhada.

Funky Fungus Reloaded

Alguns inimigos, os mais fáceis, movem-se em padrões regulares (mesmo os que disparam os seus machados contra nós), mas existem outros bem mais complicados. O que se parece com o Saci Pererê anda aos saltos, e temos que passar por entre os pingos da chuva, a abóbora vai voando de forma quase aleatória, exigindo uma enorme gincana da nossa parte para a evitar, mas pior é aquele que é atraído por nós, independentemente do local onde se encontra.

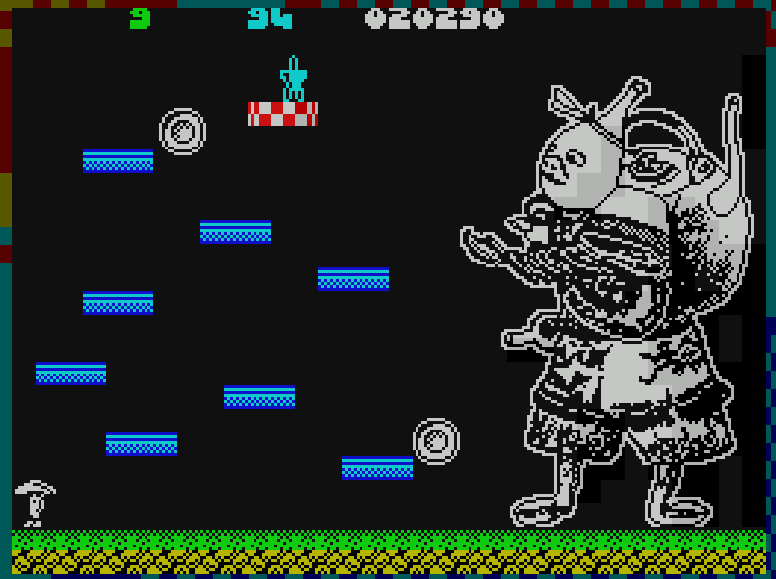
A nosso favor, além da estrela, que permite atingir os inimigos, os bónus que por vezes surgem quando eliminamos um dos adversários: a super-carga, que aumenta o poder de fogo da estrela (são necessários menos disparos para eliminar o inimigo), a ampulheta, que reinicia o contador de tempo, o cogumelo, que concede uma vida extra, e o crânio (esse não é uma ajuda, como facilmente verificarão).



Sendo Funky Fungus um dos primeiros jogos de Alessandro, facilmente se percebia que viria a ser um programador que ia dar cartas no panorama do Spectrum. A sua imaginação é prodigiosa, não sendo assim de admirar que aquilo que mais gostámos no jogo sejam os cenários criados. Por vezes a fazer-nos lembrar clássicos como Bubble Bobble ou até o mais recente Black & White, embora com menos detalhe, são um convite a tentar-se sempre mais um jogo. Aliás, a curva da experiência é muito importante, pois à medida que vamos avançando, vamos aprendendo as movimentações adversárias e conseguindo avançar mais um pouco.

Apesar de tudo, preferíamos um exercício um pouco menos exigente, e apenas por isso não concedemos, desta vez, o estatuto de Mega Jogo a Funky Fungus Reloaded. Mas andou lá muito perto, e podemos de qualquer forma garantir que está aqui divertimento para muita horas.

Uma nota final: Seto é gigante, um dos maiores *sprites* alguma vez vistos no Spectrum. Só por isso vale a pena tentar ultrapassar todas as dificuldades e chegar à batalha final. Vencê-la, isso já é outra história...



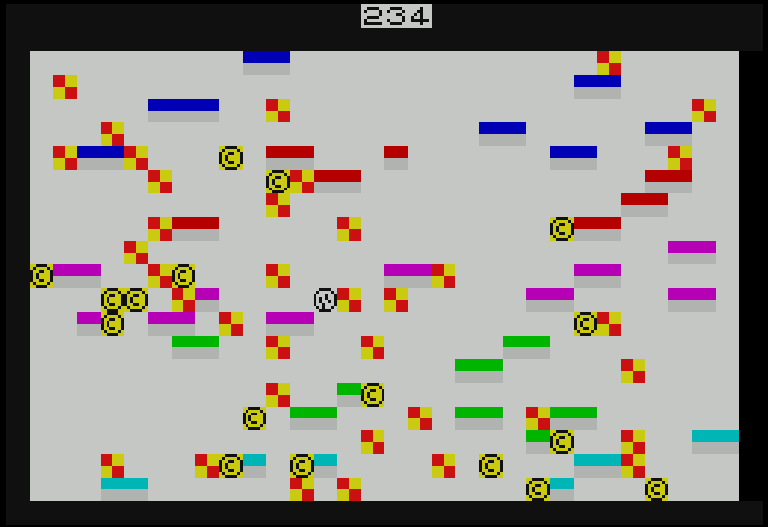
Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Bolalela 3

AsteroideZX cumpriu com o prometido: abriu a competição que tem como prémio uma série de jogos inéditos e disparatados, segundo consta, enviados por via digital (Planeta Sinclair foi um dos felizes contemplados).

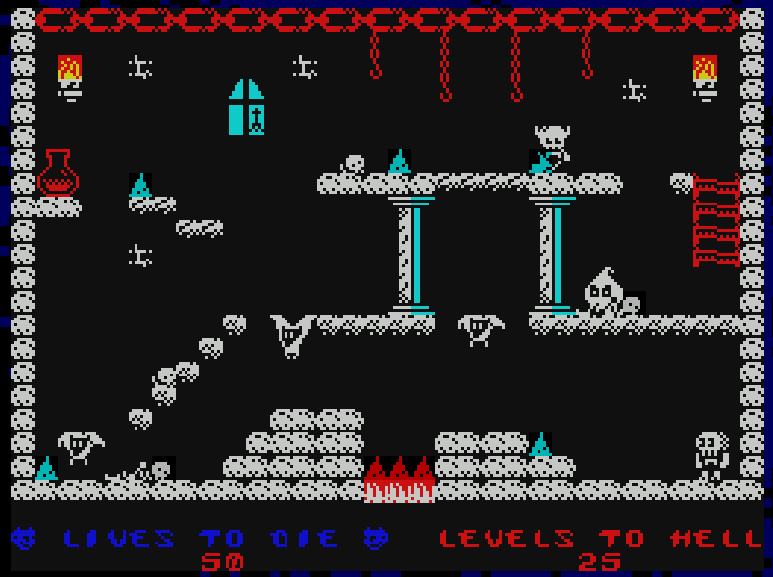
Assim, entre 19 de Abril e 3 de Maio 2020, aquele que fizesse a melhor pontuação em Bolalela 3, jogo de BeykerSoft, seria declarado o vencedor da competição.

Quanto ao jogo, é viciante e divertido! As regras são muito simples, com as teclas "O" e "P" tem que se guiar a bola, apanhando as moedas, e evitando as plataformas que piscam. Apenas isto!



Danterrifik

Fica já o aviso: Danterrifik não é para todos. É talvez dos jogos mais difíceis que alguma vez tivemos oportunidade de experimentar, metendo Abu Simbel Profanation na gaveta, e nem mesmo as 50 vidas com que se inicia o desafio permitem chegar a meio. O que é uma pena, pois isso irá afastar uma boa parte das pessoas, que não conseguirão chegar a ver algumas das boas ideias que o seu autor apresenta nos últimos níveis. Quem sabe David Gracia reconsidere, e torne o desafio um pouco mais fácil na sequela, que já está prometida. Dito isso, vamos então à história de Danterrifik, que tal como o nome indica, é dantesca e terrorífica...



O nosso protagonista é Dan Terkai e acorda estranhamente enterrado num antigo cemitério. Consegue no entanto chegar à superfície e nova surpresa, mais uma vez muito pouco agradável, pois transformou-se num saco de ossos, não sendo mais que um esqueleto imundo. Além disso a pedra tumular tem uma mensagem escrita com sangue, com os seguintes dizeres:

Estás destinado a saber o que te aconteceu; só tens uma opção se quiseres recuperar a tua Alma, Corpo e Identidade. Terás que enfrentar o teu grande medo: o Inferno. Vais descer ao purgatório até o alcançares. Lá irás ter a resposta para a tua morte.

A missão de Dante, ou melhor, de Dan, começa no nível 25, e vai decrescendo até chegarmos ao nível das profundezas, isto é, o Inferno. No canto inferior direito, vai sendo feita a contagem, num pormenor interessante. E no canto inferior esquerdo, o número de vidas que faltam até morremos definitivamente, mais uma vez relevando o sentido de humor do programador. Mas questionamos: não estávamos já mortos e (meio) enterrados? Ou pretendem-nos voltar a enterrar, como na música dos góticos Alien Sex Fiend (Dead and Re-Buried), que também têm o gore como temática principal? Aliás, as semelhanças de Dan com Mr. Fiend são mais que muitas. Terá sido essa a fonte de inspiração para o jogo?

Já que falamos de fontes de inspiração, existe uma outra que é óbvia. Na realidade duas, embora ambos os jogos sejam do mesmo autor, Ariel Endaraues. Assim, são nítidas as semelhanças gráficas com Pumpkin Poe e Vampire Vengeance, o que é perfeitamente normal, dado que Ariel deu apoio nessa área a David Gracia. E já que falamos nisso, os gráficos e os cenários criados são fantástico, sendo precisamente o que mais gostámos em Danterrifik. As cores são fortíssimas, por vezes até demasiado, quando se carrega no vermelho, mas perfeitamente desculpável, tendo em conta que se pretende simular o Inferno. Seguramente que se fossem utilizadas cores claras, ou o verde, o efeito perder-se-ia.

Danterrifik

Para que Dan consiga passar de nível terá que em primeiro lugar recolher os frascos de sangue, ficando nessa altura visível um coração. O passo seguinte será alcançá-lo, dando-se então mais um passo rumo ao Inferno.

Como o nosso personagem morto-vivo não tem qualquer arma ao seu dispor, a única alternativa é evitar os muitos inimigos que povoam as profundezas. Se a isso juntarmos muitos obstáculos, e o facto de cada vez que Dan toca em algo indesejável, estar um pouco mais perto de morrer definitivamente e ter que recomeçar o nível do início, facilmente se percebe que estamos perante uma missão infernal.

Voltemos ao início: Danterrifik é um jogo demasiado difícil para se tornar confortável para uma boa parte das pessoas. É certo que são concedidas 50 vidas inicialmente, mas a mecânica do "pixel perfect", na maioria das vezes, torna o exercício frustrante, não chegando sequer a utilizar-se tantas vidas. Na nossa opinião, seria preferível termos menos vidas, mas também menos adversários. E é uma pena que isso aconteça, pois o programador incorporou alguma ideias excelentes nos níveis mais avançados, e que só quem preservar irá conseguir ver este jogo em toda a sua amplitude.

Por exemplo, num dos níveis existem dois personagens, estando um sósia preso num aquário. Quando movimentamos Dan, o sócia movimenta-se exactamente da mesma forma. O problema é que o próprio aquário tem armadilhas, sendo assim exigida uma sincronização perfeita entre os dois personagens.

Num outro nível ainda mais adiantado, o sócia encontra-se preso numa gaiola, e apenas é libertado quando Dan chega ao sangue. Nessa altura tem que se levar o sócia até ao coração.

A concepção é assim inovadora, trazendo uma clara mais-valia ao que habitualmente se faz com o Arcade Game Designer. Nota máxima para a originalidade neste jogo.

No entanto, a nota final de Danterrifik é penalizada pelo grau excessivo de dificuldade, doutra forma poderia vir a ser um Mega Jogo. Temos a certeza que os jogadores mais habilidosos e com maior paciência irão adorar Danterrifik (só o nome mete medo). Afinal de contas, não existe quem adore a extrema dificuldade de Manic Miner?. No entanto, o nosso receio é que a maioria das pessoas desistam após os primeiros níveis, o que é uma pena.

Vamos aguardar agora pela continuação, tendo a esperança que as nossas preces sejam atendidas e seja um pouco mais fácil atingir-se o Inferno na sequela. Doutra forma, lá teremos que vender a alma ao Diabo...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

From Out of a Dark Night Sky: The Second Night

Depois de há seis meses John Wilson ter-nos presenteado com o segundo episódio de uma série iniciada há 31 anos, chegou agora a terceira parte. As semelhanças são muitas, e até o mapa é praticamente o mesmo, contendo apenas ligeiras diferenças, como qualquer pessoa que a tenha experimentado irá rapidamente perceber. E quem terminou After the Dark, também imaginou que os trabalhos não tivessem terminado por ai, pois do céu continuaram a cair casulos dos alienígenas, sendo apenas questão de tempo até a situação estar novamente descontrolada. Isso levou seis meses em tempo real, um dia para o personagem da aventura, Martin, sendo esse o ponto de partida de The Second Night.

Assim, depois de Martin ter ganho a primeira batalha, a única coisa que quer é encontrar a sua carteira e regressar a casa o mais rápido possível, de preferência, e se a sorte o ajudar, sem que os *aliens* voltem a aparecer. Pouca sorte, eles aparecem mesmo, e a forma de os conseguir conter durante algum tempo é passar despercebido. Estes detectam o movimento de Martin, portanto há alturas em que esse tem que estar bem quietinho, se não quer ter um fim triste.

Se o mapa é muito semelhante à aventura anterior, contendo alguns dos elementos dessa, incluindo objectos, já o desafio é substancialmente diferente, muito embora a lógica de resolução dos problemas seja a que já estamos habituados em John Wilson. Não se espere assim por grandes surpresas, e aqueles que não gostam das suas aventuras, sempre com um sentido de humor cáustico e sarcástico, não será com The Second Night que irão ficar enamorados. Os restantes, e felizmente são a maioria, já se habituaram a estes discursos mordazes, e muitas vezes actuais. O primeiro passo para a resolução de The Second Night passa, em primeiro lugar, por explorar todos os cantos. Nesta fase ainda sem grandes preocupações de sermos detectados pelos *aliens*, o que interessa é ver quais os pontos de ligação entre os diferentes locais, e acima de tudo quais os objectos que John deixou agora à nossa disposição, assim como os elementos do cenário passíveis de se interagir.

Só depois de se inventariar tudo, é que se pode começar a pensar na forma como iremos ligar os vários elementos. E apenas nessa altura deveremos partir para a resolução dos quebra-cabeças, pois existe um tempo limitado, isto é, número de jogadas, para se conseguir destruir os casulos e os dróides que patrulham os terrenos. Não podemos deixar de encontrar semelhanças com a ambiência de UFO: Enemy Unknown, o célebre jogo de Julian Gollop.

From Out of a Dark Night Sky: The Second Night está ao nível do seu antecessor. É uma aventura não tão imediata, como algumas que John Wilson já criou, porventura até mais pragmática ao nível dos textos, onde o que interessa, mais do que criar uma história fantástica, é descrever os cenários por forma a criar condições para o jogador conseguir colectar dados que permitam resolver as charadas. Não é para iniciantes neste tipo de aventuras, antes para quem já tem um mínimo de experiência no ofício. Mas esses seguramente que irão embrenhar-se no jogo.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Non-Graphic Escape

O título do jogo diz tudo, pois a temática é a de uma aventura sem gráficos, na qual temos que encontrar uma escapatória. Isto porque fomos encerrados dentro de um antigo computador e temos agora que encontrar as quatro chaves que permitem descobrir o portal de saída.

As chaves encontram-se ocultas em quatro áreas diferentes, as quais vamos avançando à medida que as vamos recolhendo. Para a encontramos temos que explorar as diversas salas, mas estas têm as suas defesas, embora também algumas ajudas. A mais importante, a bússola ("O"), pois indica a direcção em que as chaves ou o portal de saída se encontram.

As zonas de defesa das salas, devidamente identificadas (zonas D), contém pequenos programas que nos tentam destruir. Quando estes nos apanham, dá-se uma batalha, na qual consoante a energia que dispomos, derrotamos o inimigo, ou somos derrotados. Uma dica: nessas salas caiam em cima do inimigo, perde-se menos energia assim.

Aleatoriamente aparecem nas salas algumas ajudas. Assim, um "E" fornece uma unidade de energia, um "S" fornece duas. O "A" fornece uma armadura, que se usada, permite escapar incólume à batalha. Apesar da energia ter um limite, assim como as armaduras, e ir diminuindo à medida que entramos nas batalhas, há

sempre a possibilidade de entrarmos e sairmos de salas seguras, isto é, sem inimigos, repondo os *stocks* (lembrem-se que as ajudas aparecem aleatoriamente). Não é bonito fazer-se batota, mas o programa incentiva a isso.

Nas zonas principais encontram-se os Guardiões das Teclas ('X'), que são programas similares aos das zonas D, mas mais difíceis de destruir (retiram-nos mais energia). Na sala da chave, teremos que obrigatoriamente destruí-los antes de passar à zona seguinte.

Finalmente, após encontramos as quatro chaves, temos que encontrar o portal de saída e escapar, mas confessamos que esta última parte foi um pouco decepcionante, no entanto de acordo com a temática da aventura ("Non-Graphic").

Fornecidas as instruções e algumas dicas, podemos começar a explorar o labirinto. Este é enorme, e a mecânica é bastante semelhante a Cuadragon, que também fez parte da competição Basic 2020, embora muito menos atractivo graficamente. Também aqui aumentámos a velocidade de processamento do emulador para os 7 Mhz, tornando tudo um pouco mais fluido.

Non-Graphic Escape faz assim lembrar os *type-ins* dos primeiros tempos do Spectrum, mantendo o interesse (apenas) a primeira vez que se carrega o jogo e o terminamos, depois avançamos para desafios um pouco mais substanciais. No entanto, louve-se a iniciativa de Ivo Perich.

Jogabilidade											**4**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Las Aventuras de Rudolphine Rur

una aventura de Dwalin

Estás en tu casa. Una sola habitación donde se hacinan tu catre, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, una estantería, viejas fotografías y ennegrecidos enseres de cocina. En un rincón, la chimenea permanece apagada... Te pareció oír al cartero. ¡Quizá sea un buen momento para revisar la correspondencia!

Moon Ranger

Para variar, temos um jogo de Gabriele Amore com princípio, meio e fim (ou quase, já lá iremos), com uma jogabilidade interessante, e acima de tudo divertido. Moon Ranger está acima da maior parte dos jogos deste programador italiano, não se livrando, no entanto, de uma série de *bugs*. Amore já mostrou que é persistente e que tem um talento inato para criar *sprites* engraçados e vistosos, custa-nos a perceber porque é que não procura a ajuda da comunidade com mais empenho.

Vamos primeiro aos defeitos deste clone de Moon Patrol, jogo das arcadas que já tinha originado em 1984 o muito interessante Moon Alert. E começamos por aquele que nos provoca mais "comichão", pois influi directamente na jogabilidade de Moon Ranger:

os muitos *bugs* existentes. Alguns estão relacionados com o sistema de colisão, que não parece Devidamente calibrado, levando a que muitas vezes os nossos tiros não eliminem os obstáculos (pedras rolantes), ou até as naves que aparecem no céu. Outras vezes tem um efeito inverso, os tiros dos inimigos passam por nós como pingos de chuva. Também acontece frequentemente sermos atingidos por bombas invisíveis, e até aconteceu afundarmo-nos no terreno, sem motivo aparente. Menos frequente, a cadência de tiro aumentava, sem se perceber a razão, alguns obstáculos ficavam presos no ecrã, e uma das vezes até passámos um segmento inteiro sem encontrarmos inimigos.

Segunda "irritação": a melodia (apenas no modo 128K). Parece-nos que será demasiado repetitiva, distraindo-nos da missão, além de não permitir ouvir os tiros. Além disso, inicialmente soava-nos muito mal, até um membro da comunidade disponibilizar um *poke* que tornou tudo muito mais audível.

Terceiro: porque não existe pontuação? Isso iria tornar o jogo muito mais motivador para quem pretende mostrar os seus dotes perante a comunidade.

O quarto ponto tem a ver com os "soluços" dos *sprites*, nomeadamente da nossa viatura. É também recorrente nos jogos de Amore, e a nosso ver, é bastante penalizador para quem passa mais do que meia hora nos seus jogos, cansando imenso a vista.

E quinto e último ponto, o ecrã diminuto. Este está reduzido em cerca de 25 a 30%, à semelhança de alguns dos outros jogos deste programador, influindo directamente na acção, uma vez que o *scroll* até é relativamente fluído e rápido, levando a que não se consiga antecipar os obstáculos que vão aparecendo no caminho da forma mais desejável.

Perante tudo isso, poder-se-ia pensar que não tínhamos gostado deste jogo. Nada disso, gostámos, e bastante, e se o mesmo não tem uma pontuação mais elevada, está relacionado principalmente com a quantidade de *bugs* encontrados. Moon Ranger tem aquele toque de "vamos lá tentar só mais uma vez", que de resto o original já tinha. É divertido, com variados inimigos e obstáculos que rapidamente aprendemos a antecipar os seus movimentos..

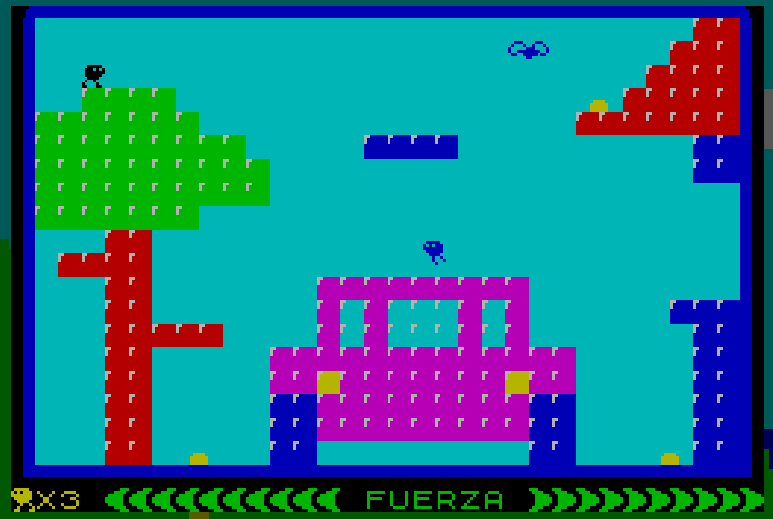
Amore tem feito uma evolução interessante, e aos poucos os seus jogos têm-se tornado mais "jogáveis". Se tiver um pouco de mais cuidado, de certeza conseguirá atingir outros patamares

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

La Pulguita

Há muitas, muitas luas, tinha havido um jogo com um pulga como personagem principal, Bugaboo the Flea, criado por Paco Suarez Garcia e Paco Portalo Calero. Com uma personagem tão "amorosa", e um sistema de controlo que primeiro estranha-se e depois entranha-se, rapidamente se tornou um dos mais populares jogos nos primeiros tempos do Spectrum. Foi este clássico que Carmelo Muñoz pretendeu agora homenagear. Ao longo de duas semanas, conseguiu criar dez níveis em Basic puro, mesmo a tempo de concorrer à competição Basic 2020.

A tarefa desta pequena pulga, que se desloca aos saltos é muito simples: recolher as pepitas de ouro em cada ecrã (que raio fará uma pulga com ouro?), abrindo-se então um portal que permite avançar para o nível seguinte. Para o evitar, vários inimigos, desde a mosca peçonhenta, que corre atrás da nossa desafortunada pulga (ficará afortunada depois de recolher as pepitas), mas também outra pulga saltitante e até uma cobra rastejante.



Para que consigamos ser bem sucedidos, teremos que dominar a mecânica de salto, para isso calculando exactamente a sua força, medida através de duas barras na parte inferior do ecrã. Força a mais e corremos o risco de ricochetear por todo o lado, perdendo o Norte, ou pior, enfiando a nossa pulga na boca do lobo (ou da mosca, depende da perspectiva). Força a menos, e provavelmente somos caçados por algum inimigo menos bem intencionado. A juntar a isso, o terreno não é plano, mas sim composto por várias plataformas, e até água, que terá o efeito que imaginam numa pulga.

No sexto nível existe ainda uma surpresa, mas não a iremos dizer, terão que descobrir por vós a forma de chegar à última pepita e derrotar o pulgão final, podendo finalmente a pulga namorar à vontade. Ou não, pois o programador ainda reservou uma surpresa final. É que se recomeçarmos o jogo, iremos dar com um desafio extra, isto é, quatro novos ecrãs (quatro), a fazerem lembrar o Lego, uma ideia que Cristian M. Gonzalez utilizou em Manic Pietro, em que só após se vencer o primeiro desafio, se conseguiria ter acesso a um segundo bloco de níveis que até ai permaneciam escondidos. Palminhas para o programador, como se costuma dizer...

Obviamente que sendo a linguagem utilizada o Basic, tem muitas fragilidades, nomeadamente ao nível da rapidez, ou neste caso na lentidão dos movimentos das personagens. Mas mesmo com esta lacuna, a jogabilidade é interessante, com um nível de dificuldade crescente, permitindo que todos, com mais ou menos habilidade, e com alguma sorte à mistura, em especial para evitar a imprevisibilidade do vôo da mosca, consiga chegar ao fim.

Outro aspecto no qual dificilmente se poderia pedir milagres era ao nível gráfico e sonoro. Apesar de tudo, os cenários estão bem imaginados e disfarçam o facto dos gráficos serem praticamente todos construídos por blocos. Aliás, o conceito das peças de Lego (ou semelhante) ajusta-se perfeitamente a esta ideia.

La Pulguita é então um jogo agradável, que consegue manter o interesse até ao final (ou até aos dois finais, para sermos mais precisos). É um digno concorrente na competição Basic 2020 e que abre boas perspectivas para futuros trabalhos de Muñoz.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Granher

Saiu novo jogo na competição Basic 2020, oriundo de um novo programador que aproveitou o confinamento para fazer umas brincadeiras em Basic puro. E embora a ideia seja sem dúvida original, parece-nos que a implementação terá algumas falhas. Ou isso, ou não entendemos nada do jogo, pois parece que os comandos não funcionam devidamente. E também parece ter uns *bugs* pelo meio.

Em Granher assumimos o papel de uma fazendeira, Her, que acumulou as dívidas do proprietário anterior, tendo agora que respeitar os compromissos assumidos, para isso reembolsando ao final do décimo dia 500 moedas de ouro. Tem então que trabalhar para ganhar o dinheiro, pois não atingindo esse objectivo, perde-se o jogo.

A fazenda tem três facilidades, um galinheiro, que fornece alimento, um bosque, que fornece madeira, e o celeiro, onde depositamos a comida. Temos também uma bolsa em nosso poder, que temos que encher com ambos os recursos (comida e madeira), às dez unidades de cada vez (carrega-se numa tecla quando estamos à porta das facilidades). E aqui surge um dos problemas, como iremos ver mais à frente.

Depois de termos os recursos em nosso poder, vamos depositá-los no celeiro, podendo depois serem convertidos em ouro. No entanto, de vez em quando aparece um ladrão, e temos que nos posicionar por cima dele, por forma a expulsá-lo, doutra forma vamos perdendo o ouro amealhado.

Existe ainda a possibilidade de contratar empregados, aumentando as reservas sempre que depositamos os recursos no celeiro. Mas para o podermos contratar teremos que ter amealhado pelo menos 50 unidades de alimento e 20 unidades de madeira. Por fim, por cada dia que passe, consumimos 5 unidades de alimento, pelo que a gestão de recursos é fundamental para se conseguir levar a missão a bom termo.

Na teoria a ideia parecia ser engraçada, mas na prática não funciona, ou pelo menos no nosso emulador não funcionou. Tudo começa com o elevado número de teclas necessárias. Além das direccionais, existe uma tecla para carregar a madeira, outra para carregar a comida, uma para descarregar a bolsa, outra para contratar os empregados, e ainda mais duas para trocar madeira e alimento por ouro. 10 teclas no total! E o principal problema: a resposta aos comandos é nula, pelo menos quando tentamos carregar a bolsa com alimento. Dá ideia que existe algo que não ficou devidamente configurado.

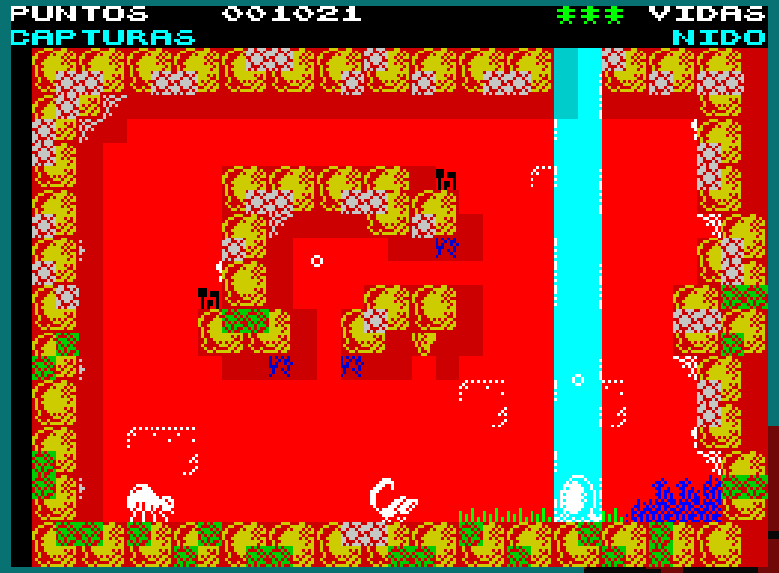
Por outro lado, de vez em quando a nossa fazendeira multiplica-se, e isso sem que se vislumbre algum garanhão à vista. Poderá ser *bug*, ou poderá ser algo que nos escape. De qualquer forma, não conseguimos jogar Granher, dai a nota fraca, mesmo correndo o risco de nos estar a escapar alguma coisa. Limitámo-nos a passear de um lado para o outro a tentar apanhar o ladrão e à espera que o tempo passasse, o que não é lá muito motivador...

Jogabilidade											3
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Spider Mami

Rafa Vico trouxe um dos jogos mais originais dos últimos tempos, mesmo tendo sido criado com o motor AGD, que como se sabe, tem imensas vantagens, mas também algumas limitações, não só em termos de memória disponível, mas também na estandardização dos jogos, regra geral de plataformas. A "arte" do programador está assim em contornar essas limitações e apresentar trabalhos originais e inovadores. E Rafa esteve a muito bom nível.

Em Spider Mami assumimos o papel de uma pequena e simpática aranha. Mas esta tem uma verdadeira vida de cão, pois todos os dias tem que sair para o trabalho, por forma a conseguir trazer para casa pão para alimentar a prole. E quando se tem 100 filhos, a tarefa é tudo menos fácil. Felizmente que o mundo está cheio de suculentos mosquitos.



O jogo desenrola-se por fases, ou níveis como lhe queiramos chamar. São 20, e o objectivo é não só conseguir chegar ao final, mas também fazer a maior pontuação possível, e essa vai depender de diversos factores, todas relacionadas com a captura dos insectos. Podemos apanhá-los em pleno vôo, pular sobre eles ou atirar-lhes uma rede (teia de aranha), cada um das forma conferindo uma pontuação diferente. São os pontos de caçador, rapidez, lançador, e no fim ainda existe um bónus pela precisão nas capturas.

No entanto o mundo não é um mar de rosas, e a vida real encerra múltiplos perigos para uma aranha que apenas quer ganhar a vida honestamente a caçar mosquitos e a trazer o sustento para os seus rebentos. Em primeiro lugar porque em cada fase apenas surgem 10 mosquitos e existem 5 crias para alimentar, querendo isso dizer que pelo menos metade dos insectos têm que ser capturados, doutra forma deixamos um filhote à míngua e perdemos uma vida.

O controlo da aranha também é particularmente difícil, e enquanto não nos habituamos, o mais certo é irmos cair nas muitas armadilhas dispostas nos cenários. Por vezes desloca-se aos saltos, outras vezes acelera de forma descontrolada (o terreno onde se movimenta influencia o modo de locomoção), além de que existem inúmeras plataformas e obstáculos, armadilhas mortais semelhantes a espigões, bem como outros bicharocos que têm que ser evitados.

Como a comida, isto é, os mosquitos, se movimentam de forma aleatória (e brilhante, diga-se), nem sempre é fácil capturá-los. Além disso, existe um certo tipo de plantas e até vespas que matam os mosquitos, e se seis deles morrerem doutra forma que não nas teias da nossa aranha, então perde-se uma vida.

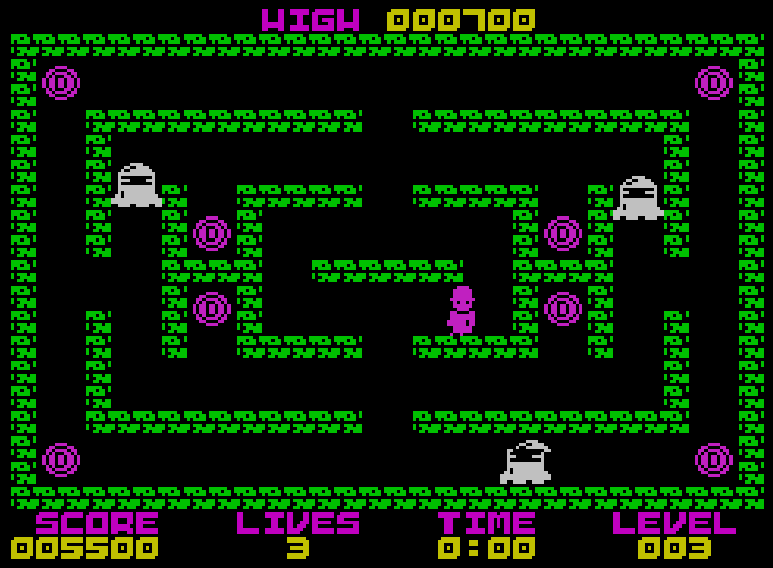
Como se pode ver, há muito em cada cenário para reter a nossa atenção. Temos que estar constantemente de olho nos mosquitos e nos inimigos, por forma a planear as capturas. Mas a cor escolhida é uma dificuldade extra, pois o vermelho com o amarelo, acaba por cansar a vista, trazendo também alguma monotonia. Além disso, dificulta muito a detecção das armadilhas, nomeadamente dos espigões, fazendo com que muitas vezes a aranha morra sem sequer se perceber a causa.

Assim, apesar de uma grande originalidade, parece-nos que o modo de controlo da aranha irá fazer com que muito jogador desista após as primeiras tentativas. Talvez Rafa Vico esteja disposto a lançar uma sequela, limando estas pequenas arestas.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Magenta Jim

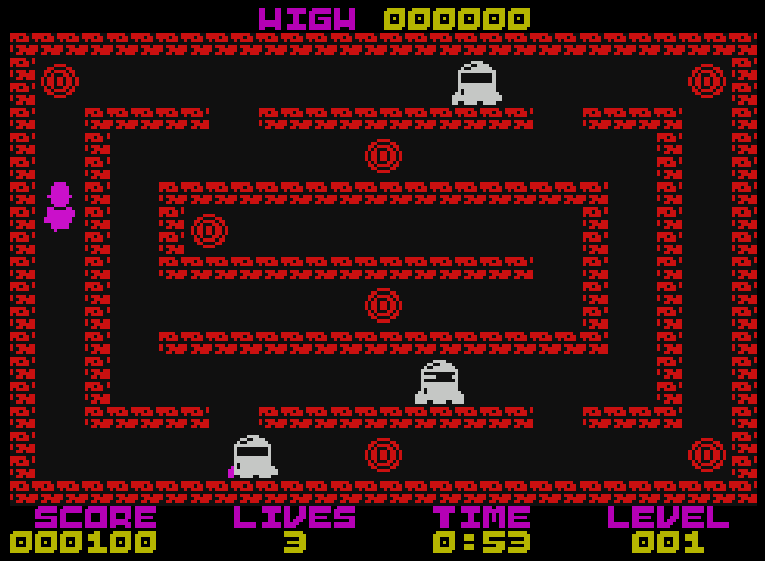
Que tenhamos conhecimento, esta foi a estreia de Gaz Marshall na criação de jogos para o Spectrum, apresentando um trabalho polido, "limpinho", como se costuma dizer, mas também sem grandes rasgos de criatividade. É adequado para todos os que gostam de Pac-Man e desafios do género, onde a rapidez de reflexos é meio caminho andado para se conseguir fazer pontos e chegar ao fim. Para sermos sinceros, a nós soube-nos a pouco, talvez porque o mercado já esteja saturado com produtos do género. Se estivéssemos em plenos anos 80, seria o típico produto "budget", comercializado por casas como a Mastertronic ou a Players.



A história é muito simples (tal como o jogo): Jim foi explorar as cavernas das montanhas Blimey, à cata das Moedas Malditas. Para conseguir completar a sua missão, necessita de recolher todas as moedas, tendo um tempo limite de 60 segundos para o fazer em cada nível. Inicialmente estavam 20 níveis disponíveis, no entanto, o seu autor terá acrescentado mais uma dezena. Para evitar que Jim cumpra com a missão, os fantasmas de Cylon patrulham os caminhos, e qualquer contacto com estes é fatal.

Magenta Jim é então o típico jogo no qual temos que ir recolhendo os objectos, ao mesmo tempo jogando ao gato e ao rato com os inimigos. Mas tudo se torna demasiado fácil e previsível, pois os inimigos, ao invés de terem movimentos aleatórios ou até andarem atrás de nós, deslocam-se em movimentos com padrões regulares, bastando estudar as suas movimentações para se conseguir recolher as moedas em segurança. Os níveis são também todos demasiado iguais, e depois de completarmos dois ou três, rapidamente ficamos saturados.

Não tendo o jogo nada de errado ao nível da sua concepção, tirando a IA dos inimigos ser demasiado baixa (ou nula), mas também não tendo nada que o distinga das mil e umas propostas do género que existem, a maior parte com gráficos mais interessantes que este, rapidamente cai no esquecimento. Vendo-se um nível, vê-se todos, não sendo assim um trabalho que ficará para a história. Mais vale carregarmos Pac-Man, ou a nova proposta de Allan Turvey, Pac-Hack, que recria na perfeição o jogo das arcadas.



Jogabilidade											4
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Pedro Pomez

IvanBasic é actualmente um dos mais reputados programadores em Basic. Foi ele quem nos trouxe Rompetechos, aventura à qual só muito mais tarde demos o devido valor, Brain 8, dos mais estranhos jogos a aparecer para o Spectrum, Aznar, the Sport Star, versão Daley Thompson's Decahtlon para Basic e um dos mais sérios concorrentes a vencer a competição Basic 2020. E agora algo completamente diferente, como diriam os Monty Python: Pedro Pomez, misto de aventuras e plataformas, que parecia não ser possível de ser criado numa linguagem tão limitada como o Basic, e que também entra na referida competição. Mas também dissemos o mesmo de

Wudang, provando que ainda temos muito para aprender e descobrir nessa linguagem. Na realidade Pedro Pomez aproxima-se da linha de Rompetechos, mas enquanto que este último se desenrolava numa cidade, à boa maneira de aventuras como Dun Darach ou Tir Na Nog, o novo jogo leva-nos mais para a saga Monty, como aliás o próprio autor refere na sinopse que faz.

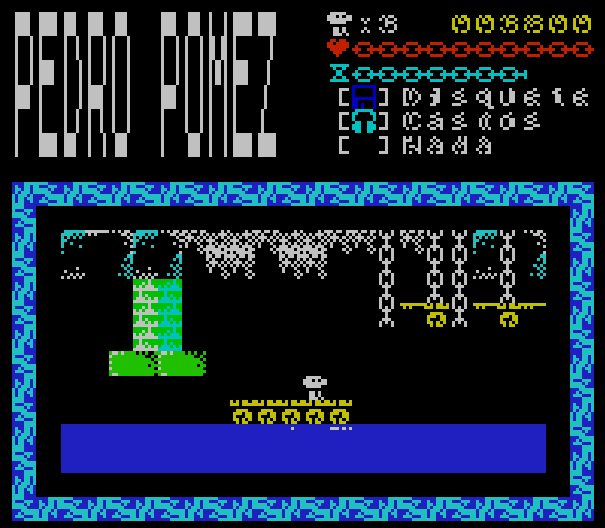
Pedro Pomez sai então para passear, mas vislumbra chuva no horizonte, pelo que decide voltar para casa e procurar o guarda-chuva. Mas aquilo que parecia ser uma tarefa simples, pegar um simples guarda-chuva, torna-se uma odisseia prodigiosa, isso porque esse encontra-se guardado num armário, e para abri-lo é necessário ter a chave, que é inserida num mecanismo que se encontra estragado. Por sua vez, para a sua reparação são necessários três outros objectos. Por outro lado, quando conseguirmos recolher o guarda-chuva, vamos também necessitar de ter em nosso poder um capacete, e esse encontra-se em cima de uma enorme estante, que parece inalcançável, a não ser que se recolham três outros objectos, que nos permitem chegar ao tão desejado capacete.

São estas as missões que teremos que resolver, o problema é que a mansão onde a acção se desenrola é um enorme labirinto de 79 ecrãs, recheada de perigos

e inimigos. Até um rio passa ao largo, e para alcançarmos alguns pontos, temos que nos meter em cima de uma jangada.

Depois, apenas podemos carregar três objectos de cada vez, e tendo em conta que a sua posição é aleatória de cada vez que se inicia novo jogo, não há forma de se poder antecipadamente planear o caminho a fazer. É necessário explorar-se tudo, e isso num limite de tempo de 80 minutos, que parece muito, mas que rapidamente se percebe que é pouco, muito pouco mesmo. Não dá para parar a apreciar as vistas (ou o mapa).

Pedro Pomez



Por vezes ouvimos um "cri-cri". Isso quer dizer que estamos próximos de um mapa, e quanto mais frequente for o som, mais próximo estamos dele. Se encontrarmos o ponto exacto onde este se encontra, abre-se uma nova caixa, e além de mostrar todas as salas da mansão, também indica o local com a localização dos objectos e os pontos onde se as missões terão que ser realizadas. Mas... Há sempre um mas... Quando temos o mapa aberto, o tempo escoa-se rapidamente, pelo que é de todo conveniente abrir apenas uma vez e memorizar os pontos de interesse. O tempo é um dos principais inimigos, conforme já dissemos.

Mas existem outras dificuldades. Iniciamos a missão com três vidas, mas se algum insecto ou elemento perigoso nos atingir, ou se cairmos na água, perdemos uma vida. E de forma alguma as conseguimos recuperar, pelo que todo o cuidado é pouco.

Nem todos os elementos retiram imediatamente uma vida, alguns retiram apenas parte da energia que temos, e essa pode ser recuperada apanhando alimentos que se encontram na mansão.

Claro que sendo programado em Basic puro, algumas lacunas vão-se obrigatoriamente notar. A principal ao nível da movimentação da nossa personagem, pois milagres não existem (Wudang esteve lá perto), pelo que esta se movimenta um pouco aos solavancos.

E claro que ao nível sonoro, com as próprias limitações da máquina, também não se conseguiria fazer melhor. No entanto, o trabalho gráfico é notável, e a forma como Ivan conseguiu colocar 79 ecrãs na memória, mesmo que com tamanho um pouco mais reduzido (fazendo lembrar Rompetechos), com muita cor (um pormenor interessante, consegue-se no menu inicial modificar o papel e tinta do quadro que limita a acção), com *sprites* atractivos, leva a pensar que ainda hoje se consegue fazer magia com máquinas com mais de 38 anos, e uma linguagem com mais de 40.

Pedro Pomez já seria uma aventura interessante se tivesse sido criada em Basic compilado ou até em código máquina. Sendo programado em Basic puro demonstra a mestria de Ivan nessa linguagem, apenas equiparado a Ariel Ruiz e Beyker. E se não dizemos que Pedro Pomez vai ser o vencedor da competição, é apenas porque da parte desses dois programadores vieram trabalhos estratosféricos.

Nota menos apenas para o ecrã de carregamento. Um jogo com esta qualidade merecia um ecrã de carregamento a condizer. Mas isto é apenas um pormenor...

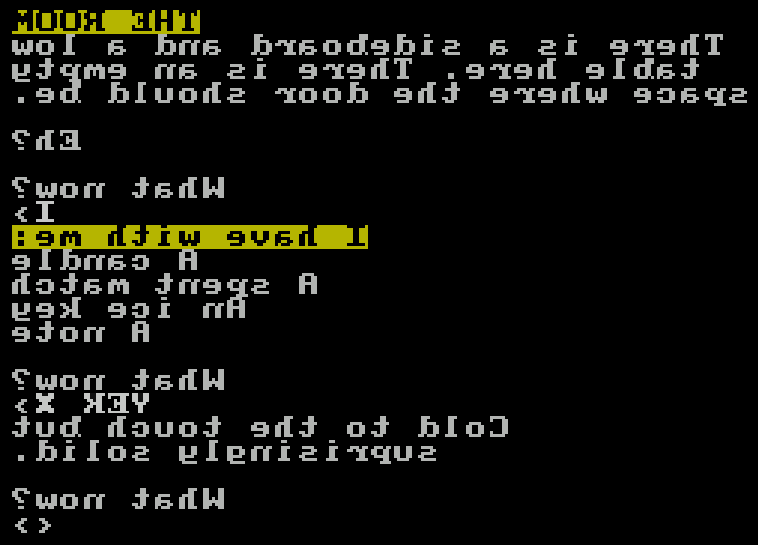
Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Mirror Mirror

Pode uma mini-aventura de texto, concorrendo a um concurso de jogos de caca ("crap games", no original), que se termina em pouco mais de cinco minutos, depois de descoberta a solução, obviamente, mesmo assim ser completamente inovadora e conseguir cativar o jogador? Provavelmente a maior parte das pessoas responderia que não. Mas provavelmente também mudarão de ideia depois de experimentarem Mirror Mirror, novo jogo de Gareth Pitchford, natural herdeiro de John Wilson, e que tantos desafios interessantes nos tem trazido nos últimos tempos.

Tudo é sinistro em Mirror Mirror, quiçá trazendo-nos à memória Unhallowed, até na própria mecânica de jogo. Instruções ou qualquer dica sobre aquilo que nos aconteceu ou que nos espera, também não existe. Apenas sabemos que, vá-se lá saber porquê, fomos parar a um quarto, aparentemente deserto. No entanto, um espelho está à vista, sentindo-se uma magia muito estranha no ar, deixando-nos inquietos Não temos alternativa a não ser ver o que se passa com este espelho. Mas eis que vamos parar a uma dimensão paralela, onde as coisas são invertidas, inclusive a escrita.

Antes de avançarmos, vamos deixar uma dica: "cheat" é uma verdadeira ajuda no jogo, mesmo que ao início não entendam o que provoca. Mas irá evitar muitas



dores de cabeça. E deixamos ainda mais uma dica: estejam munidos de um espelho. Rapidamente irão perceber a razão...

Assim, quando entramos na dimensão paralela, iremos ver que tudo se encontra ao contrário. O que numa dimensão estava fechado, na outra encontra-se aberta, e vice-versa. E o truque neste jogo para chegarmos à solução final é usarmos esta capacidade para ir mudando as características dos objectos, pois essas, tal como o resto, também se modificam. Só assim conseguiremos abrir a porta e chegar à saída.

Realmente, existem algumas semelhanças com o já referido Unhallowed, pois em ambos temos que manipular objectos e situações, alternando entre as duas dimensões, como forma de se resolver os quebra-cabeças. Estes são lógicos, não existindo também o risco de morremos, acabando prematuramente o jogo, ou entrarmos em becos sem saída. Mesmo que pareça que cometemos a maior estupidez, como usar indevidamente um objecto, todas as acções são revertíveis na dimensão alternativa. Não esquecer esta regra, pois é meio caminho andado para chegarmos ao fim.

Mirror Mirror é assim muito mais que uma mini-aventura, é um desafio muito estimulante e que mesmo quem não tem apetência para as aventuras de texto, irá dele usufruir.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Pac-Hack

Haverá na história dos videojogos algum jogo mais conhecido que Pac-Man? Temos muito dúvidas, e a avaliar pela quantidade de versões que já originou, é-nos dada razão.

O Spectrum também teve a sua dose, sendo as mais famosas as da Atarisoft. A primeira, apenas chamada de Pac-Man, foi lançada em 1984 e deixou-nos um sentimento agridoce, mesmo tendo em conta que vem dos primórdios do Spectrum. A segunda, Ms. Pac-Man, lançada um ano depois, melhorou bastante a jogabilidade. Mas apesar de tudo, continuava a não ser exactamente igual à versão original das arcadas. E foi isto que Allan Turvey se propôs agora, pegar no código original de Pac-Man e através de um processo de *reverse engineering*, aproximá-lo ainda mais da versão que estávamos habituados a ver nas máquinas, inclusive ao nível sonoro e gráfico, que ficaram perfeitos.

Vamos abster-nos de grandes explicações acerca do jogo, por demais conhecido, apenas dizer que controlamos Pac-Man, e tem como objectivo comer todas as pastilhas do tabuleiro. Para o evitar, Shadow (Blinky), Speedy (Pinky), Bashful (Inky) e Pokey (Clyde) perseguem-nos, cada um com características próprias, e um dos segredos para se vencer o desafio, é conhecer o modo como se comportam os nossos perseguidores. Existem ainda quatro pílulas, uma em

cada canto, que depois de comidas e durante algum tempo, que vai diminuindo à medida que avançamos nos níveis, permite eliminar os nossos perseguidores. Só passamos de nível depois de comermos a última pastilha.

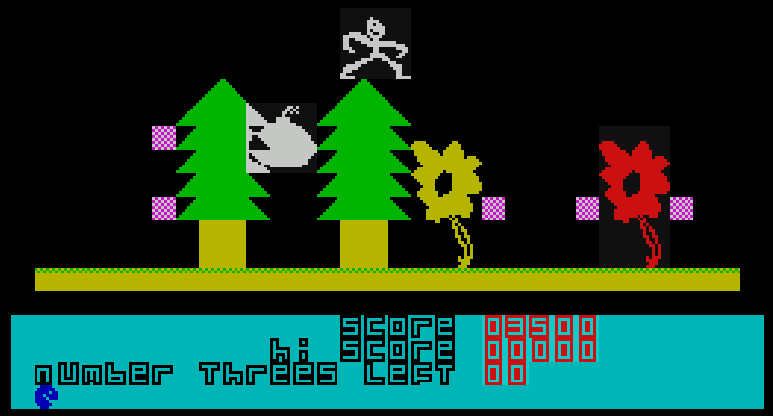
Durante muito tempo especulou-se também se Pac-Man teria fim. Aparentemente sim, pois chegando ao nível 255, o jogo estoira. Não sabemos se é isto que se passa nesta versão, apenas Turvey poderá revelar o segredo, mas uma coisa é certa, consegue bater aos pontos os originais da Atarisoft, aproximando-se também mais da versão de arcada.

A jogabilidade é excelente, e se quisermos ser puristas, podemos utilizar a versão sem *borders* reproduzindo o ecrã original. No entanto, quem conhece as máquinas de arcada, também sabe que os painéis laterais tinham motivos alusivos ao jogo, e foi isso que Turvey colocou numa versão apenas disponível para os seus patrocinadores. Os *borders* ganham então nova cor, representando os painéis originais. E se bem que possa não ser tão fiel quanto a versão d de arcada, não temos a mínima dúvida que a maioria das pessoas preferem esta versão.

Pac-Hack não sendo um novo jogo, antes uma reconstrução de outro, é o melhor exemplo daquilo que se consegue fazer com muitos conhecimentos técnicos ao nível da programação, como é o caso de Turvey. Mas isso já sabíamos, bastando olhar para todo o seu portfolio, pelo que seria previsível que iria sair daqui mais um vencedor, apenas não ganhando no factor originalidade. Agora dêem-nos licença, pois vamos mais uma vez tentar chegar ao nível 256 e meter o nosso nome no Guiness...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Great Washing Machine King



Da mente de Joonas Lindberg, aka the Mad Scientist, saiu um dos títulos mais estranhos e hilariantes dos últimos tempos. Mas apesar de tudo, The Great Washing Machine King é um vulgar jogo de plataformas, a fazer lembrar alguns dos primórdios do Spectrum (até a música o faz lembrar), inspirando-se claramente em Jet Set Willy.

A história está ao nível do título. Assim, seremos capazes de satisfazer a fome do Grande Rei da Máquina de Lavar Roupa?

Todas as máquinas de lavar roupa em Laundryland comem o número três, dessa forma cumprindo a tarefa de lavar a roupa suja. E o nosso personagem, Joonas, o aventureiro, tem que encontrar todos os números três espalhados pelos cenários e ir depois à sala do trono aplacar as necessidades do Rei. Se lá formos antes de recolhermos todos os números, ele manda-nos dar uma volta ao bilhar grande. No entanto, se cumprirmos com a missão, tiremos direito à grande recompensa, que não é mais, nem menos, do que sermos encarregados de lavar toda a roupa suja do Reino. Para sempre...

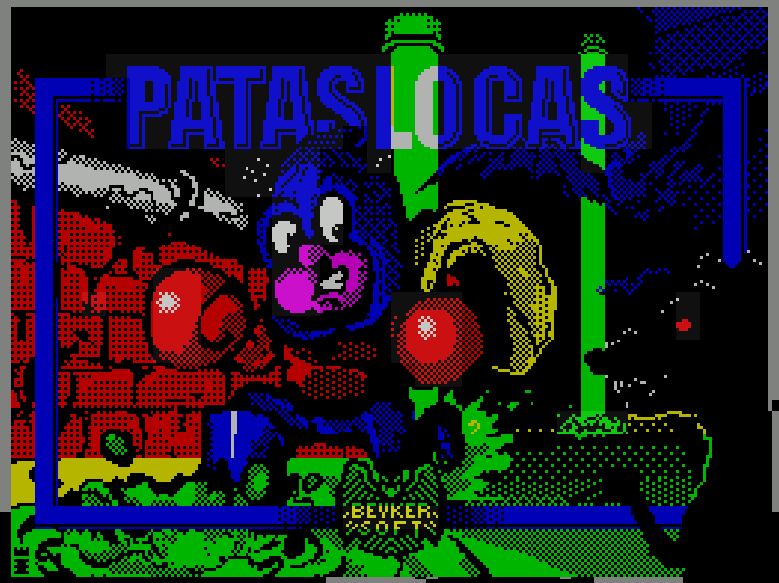
A missão não é fácil, mas também não é nada por ai além, mesmo tendo em conta as imensas criaturas que tentam impedir que cumpramos a missão. Inicialmente são dadas vidas mais que suficientes para o fazermos, e mesmo tendo sido um pouco descuidados, conseguimos chegar ao fim na primeira tentativa.

Outra coisa estranha é a velocidade a que nos movimentamos. Apesar das dimensões avantajadas (e disformes) de Joonas, fazendo quatro ou cinco de Willy, desloca-se com uma lentidão exasperantes, mais parecendo uma lesma. Isso enquanto alguns dos inimigos se deslocam bastante mais rápido, provocando assim as naturais dificuldades para se evitar as colisões com esses, levando à perda de mais uma vida. O que vale é que depois de colidirmos, esses desaparecem definitivamente, mesmo quando saímos e voltamos a entrar no ecrã. Sendo assim, por vezes é mesmo essa a estratégia adoptada para passar alguns obstáculos, já que o elevado número de vidas concedidas o permite.

Os gráficos são muito básicos, constituídos por blocos, e a música repetitiva, não convidando a que por aqui se permaneça por muito tempo. Joga-se com agrado até ao fim uma vez, mas depois arruma-se na prateleira, já que existem mil e uma propostas do género, quase todas melhores...

Jogabilidade											**4**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Pataslocas

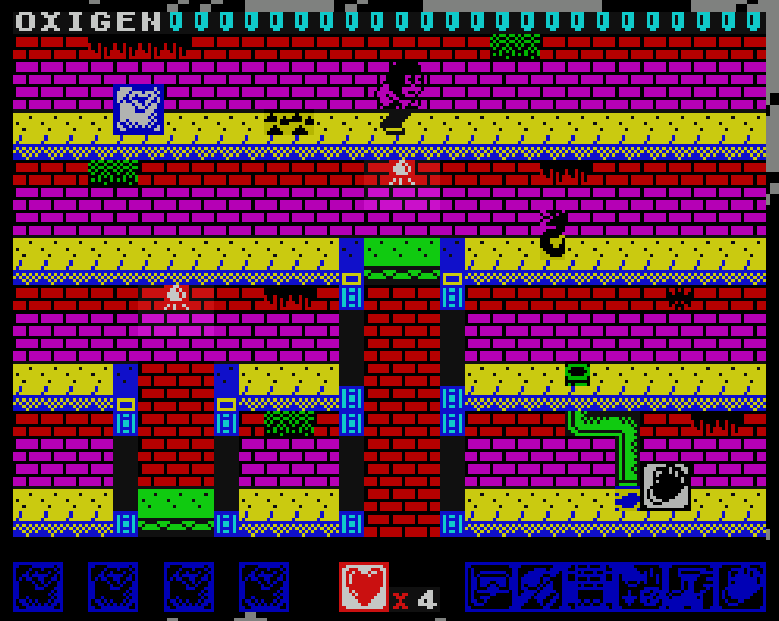


Já nos começam a faltar as palavras para elogiar a enorme qualidade da maioria das propostas a concurso na competição BASIC 2020. E o novo jogo de Beyker veio adensar ainda mais a confusão, aumentando as dúvidas em quem será o vencedor. Será que o presumível vencedor antecipado, Wudang, vai pulverizar a concorrência? Ou será que algum dos belíssimos *outsiders* que correm por fora, como é o caso de Pataslocas, irão cortar a linha da meta em primeiro lugar? Independentemente de quem vença, uma coisa é certa, todos os participantes são vencedores aos nossos olhos, nem que seja pela coragem de criar os seus trabalhos numa linguagem "morta" para muitos...

Ainda antes de experimentarmos Pataslocas, percebemos logo que íamos estar perante um jogo fora do comum. Tudo começa com uma pequena introdução, a criar ambiente para o que se segue, e um estrondoso ecrã de carregamento da autoria de Igor Errazking, que concorre com Andy Green como o melhor desenhador 8 *bits* da actualidade. A nossa curiosidade iria estar no ponto máximo, não tivéssemos nós assistido à ante-estreia do jogo no programa de Javi Ortiz.

Eugene Pataslocas, o personagem que assumimos, é um ladrão aficionado no boxe, mesquinho, inexperiente e um pouco desajeitado. Depois do último golpe que deu num banco, numa noite particularmente chuvosa, ouviu as sirenes ao longe e entrou em pânico. Pegou em todo o dinheiro que podia e atirou-o para o esgoto, para escondê-lo, caso a polícia o apanhasse. Mas era alarme falso e agora, terminado o susto, vai ter que recuperar os sacos de dinheiro. O problema é que os esgotos encerram muitos perigos e não vai ser fácil recuperar a pilhagem. Pela frente vai encontrar todo o tipo de obstáculos, desde canos velhos e enferrujados que obstruem o caminho, plataformas móveis, todo o tipo de lixo e inúmeras bichezas perigosas que apenas estão à espreita de uma oportunidade para o atacar. Cabe assim a nós ajudar este ladrão de meia tigela a recuperar os sacos de dinheiro e a encontrar a saída do esgoto.

O jogo é composto por cinco níveis de quatro ecrãs cada. Cada ecrã tem um saco de dinheiro que temos que recuperar, pelo que só depois a porta de saída para o nível seguinte fica aberta. À partida parece pouco, pensamos nós. Mas cedo nos desenganamos, pois cada ecrã tem quebra-cabeças específicos para resolver, o que implica corremos os ecrãs para trás e para à frente, à procura da chave que os permite deslindar. E isso tudo num tempo limite muito curto, medido pelo oxigénio disponível (barra no canto superior), pese embora cada nível tenha um ponto específico onde podemos abastecer as nossas reservas desse bem precioso.



Pataslocas

Por outro lado, a resolução dos quebra-cabeças reside nas habilidades que possuímos, pois são essas que permitem ultrapassar os obstáculos. Inicialmente não possuímos qualquer capacidade, apenas nos conseguimos deslocar para a esquerda e direita, o que para um ladrão já desajeitado por natureza é muito pouco. E rapidamente iremos verificar que se não adquirirmos mais capacidades, iremos ficar num beco sem saída. Já agora deixamos aqui uma nota: Beyker conseguiu resolver a problemática dos quebra-cabeças de forma brilhante. Não há assim possibilidade de ficarmos de alguma forma bloqueados, existindo sempre uma solução para o problema que enfrentamos, revelando o cuidado que colocou na construção dos ecrãs e dos *puzzles*.

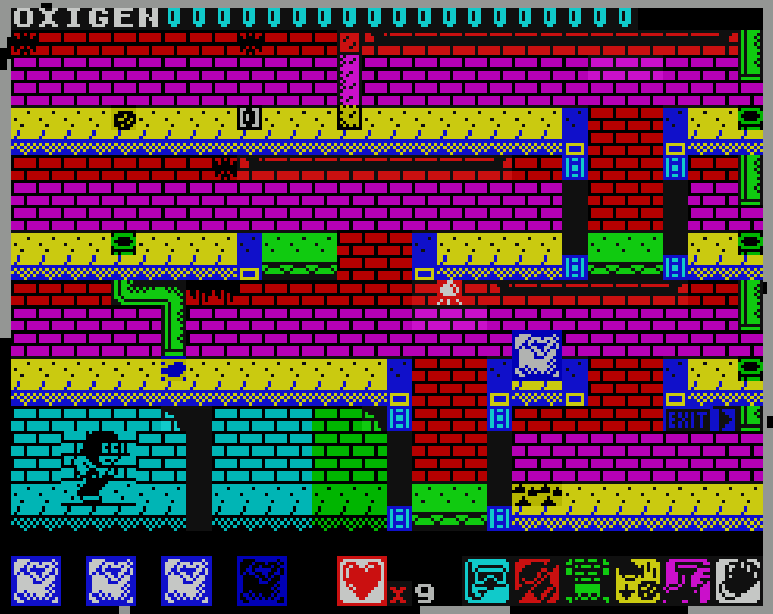
Então e que capacidades são essas? São seis:

- Elevador: permite subir e descer nas plataformas elevatórias e movimentar-nos nas plataformas móveis.
- Pular: permite saltar os obstáculos
- Punho: permite quebrar os blocos de vidro
- Pedra: permite chutar as pedras, fazendo-as cair no piso abaixo e assim eliminar inimigos ou destruir tubos que impedem a passagem
- Máscara de mergulho: permite atravessar as áreas inundadas (é delicioso ver Pataslocas a deslocar-se
- debaixo de água)
- Barra: permite que nos penduremos nos canos, ultrapassando obstáculos específicos

Estas capacidades vão sendo apanhadas sequencialmente, cada uma permitindo progredir um pouco mais no nível. O ideal será estudar cada nível em pormenor, por forma a se perder o menos tempo possível à procura da solução dos quebra-cabeças, e para isso existe um mapa que o programador disponibilizou no manual que acompanha o jogo (mais um excelente pormenor).

E vamos agora ao mais incrível. O jogo foi programado em Basic puro! Parece inacreditável, mas é verdade. Como se costuma dizer: "What Kind of Sorcery Is This?"...

Claro que sendo programado exclusivamente em Basic, isso nota-se no movimento de Pataslocas. Não que que de alguma forma diminua a sua jogabilidade, até porque este é um desafio cerebral, não de reacções rápidas, apesar do *stock* de oxigénio se gastar e exigir rapidez de pensamento. Mas é necessário também algum cuidado na forma como lidamos com os inimigos e alguns obstáculos, pois estão sempre colocados de forma a causar o máximo de dificuldades. Um passo em falso, e levamos uma mordedura fatal de uma serpente, aranha, morcego ou rato, um salto desmedido, e literalmente partimos a cabeça. Além disso os gráficos são maravilhosos, deixando-nos mais uma vez a pensar como é que se conseguiu desenhar estes *sprites* em Basic. Já não bastava os cenários serem muito imaginativos e

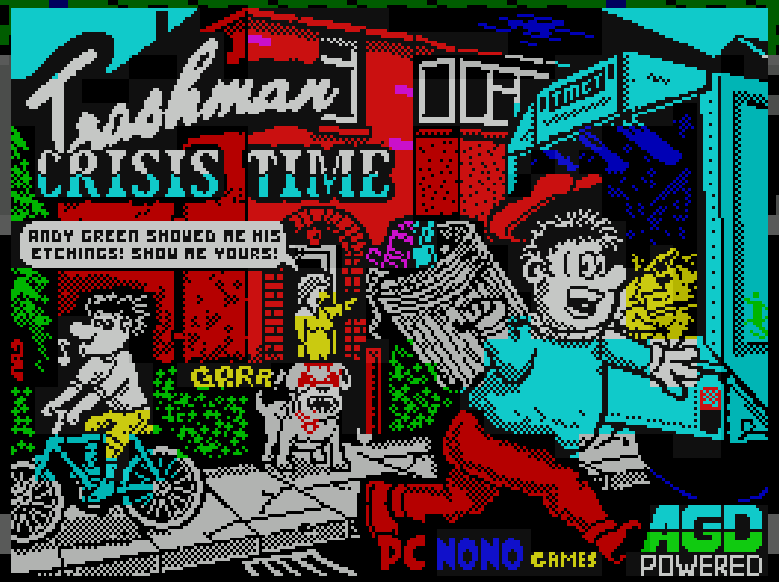


pormenorizados, mas também o uso impecável da cor contribuiu para elevar ainda mais a atractividade deste jogo. O som é que bem, já chega de milagres, não é?

Pataslocas é um dos grandes jogos do ano, conseguindo seduzir mesmo aqueles que não estão muito virados para os quebra-cabeças. Imperdível...

Jogabilidade											9
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Trashman: Crisis Time



Depois da semi-desilusão que tinha sido Paintball 2048, um jogo com imenso potencial, mas que de alguma forma não tinha sido do nosso agrado, eis que nos reconciliamos com a PCNONOgames. Trashman: Crisis Time não será um verdadeiro *remake* de Trashman, clássico de 1984, uma vez que a perspectiva é completamente diferente. Chamemos-lhe antes uma homenagem ao jogo que glorificava a profissão de lixeiro, que tal como os "Almeidas", não tinham o reconhecimento devido. Agora, com a pandemia, temos a certeza que as pessoas olharão para essas profissões com outros olhos, sendo a classe definitivamente dignificada.

Houve também nos anos 80 uma época em que estes jogos puros de arcada eram campeões de vendas. Trashman vendeu como pãezinhos quentes, a sua sequela, Travel With Trashman idem, idem, aspas, aspas, e outros do mesmo género igualmente (caso mais visível o de Paperboy, por exemplo). Curiosamente chegou a estar anunciado um terceiro episódio da saga, Trashman Goes Moonlighting, mas a New Generation Software já estava a entrar no ocaso, nessa altura e o jogo acabou por ficar na prateleira.

Assim, Andrés (não confundir com André, por favor), é um experiente lixeiro, assalariado da função pública, para quem trabalha há muitos anos. No entanto o país sofreu uma terrível crise económica e a autarquia privatizou o serviço de limpeza. Isto tem como consequência uma mudança drástica nas condições de trabalho, a começar com a diminuição do salário. E como Andrés é um consumidor nato (talvez coleccione computadores antigos), as despesas aumentaram, não tendo agora dinheiro para fazer face aos seus gastos. Necessita assim de um trabalho extra para fazer face aos seus caprichos.

A nossa tarefa é então ajudar Andrés a executar as suas tarefas e cedo iremos perceber que a vida de lixeiro não é para meninos. Do trabalho diário faz parte a recolha dos caixotes do lixo, depositando-os na traseira do camião, e voltando a colocá-los no mesmo sítio depois de despejados. Mas existe uma ordem específica para o fazer, estando os caixotes devidamente numerados. Lembrem-se também que dissemos que Andrés teria que executar trabalho extra para fazer face às despesas, e isso passa por encontrar gatos e carteiras perdidas, ou até outras tarefas menos agradáveis, como apanhar poias de ruminantes. É um trabalho árduo, mas quem nos manda sermos gastadores?

Se as tarefas já não eram assim muito agradáveis, pior fica quando a estrada que temos que atravessar mais parece Lisboa em hora de ponta, e os condutores não têm qualquer pejo em passar-nos a ferro. Os

Trashman: Crisis Time

próprios pedestres e animais domésticos também se atravessam à nossa frente, e de cada vez que tocamos num, perdemos uma vida. E depois o principal inimigo: o tempo. Temos 99 segundos para completar cada nível, e ainda por cima, se pisamos a relva das áreas residenciais, o relógio dispara (um dos poucos aspectos que não gostámos no jogo, mas já lá vamos).

Felizmente que os vizinhos estão sensíveis à nossa situação, e de vezes em quando convidam-nos a entrar em sua casa para os ajudar em algumas tarefas domésticas. Assinale-se o sentido de humor do programador, que pegou em personagens bem conhecidas da cena Spectrum (Arnau Jess, Javi Ortiz, e outros), e se os auxiliarmos (a jogar Dead Zone, por exemplo), o tempo disponível para cumprir o nível recomeça. É assim fundamental estar atento às necessidades da vizinhança...

Devemos ter ainda em conta que o nosso salário é de apenas 1.000 $, mas que as despesas são de 1.140 $. Quer isso dizer que para conseguirmos ser bem sucedidos, não é suficiente chegar ao final do jogo, isto é, recolher todos os caixotes. Temos também que cumprir com todos os trabalhos extra, pois são esses que concedem o dinheiro que falta para fazer face às despesas. Assim, se deixarmos alguma tarefa por cumprir, poderemos chegar ao final, mas sem dinheiro suficiente, que é como quem diz, falhámos na missão.

Já aqui dissemos, a tarefa é difícil. Os primeiros níveis são relativamente fáceis de serem ultrapassados, não só porque existem menos caixotes do lixo ou estes estão localizados de forma relativamente imediata, mas porque o trânsito e os obstáculos, quer na estrada, quer nos jardins, não são abundantes. Mas aos poucos os cenários tornam-se mais complicados e deparamo-nos então com a principal irritação: o sistema de colisão poderia estar mais afinado, pois é uma tortura tentar atravessar os jardins ou chegar às casas sem pisar terreno proibido e o tempo esgotar-se num ápice.

Não fosse essa pequena contrariedade e este lixeiro poderia tornar-se épico. Os cenários são interessantes, com gráficos muito coloridos, e um ecrã de carregamento fora-de-série, obra do suspeito do costume, Andy Green. E a música também é do melhor que se viu para o Spectrum, ou não tivesse sido criada pelo prestigiado Mr. Rancio.

Trashamn: Crisis Time tem tudo para agradar a todos aqueles que gostam de um puro jogo de arcada. Deixamos então a sugestão para o próximo desafio: Paperboy 3.

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Teletexto - The Videogame

A criatividade dos participantes na competição BASIC 2020 não pára de nos surpreender. Assim, a proposta do colectivo Ancientbits não é um jogo. Ou melhor, também é um jogo. Confusos? Isso porque Teletexto - The Videogame simula este serviço tão popular nos anos 80. Quem desconhece o que é isso do teletexto, pode-se definir como um serviço informativo televisivo que foi desenvolvido no Reino Unido na década de 1970, tendo passado bastante mais tarde para o nosso país (apenas na década de 90). O serviço oferece uma panóplia muito abrangente de informações, normalmente notícias, a programação dos canais (talvez o mais popular de todos os serviços), boletim meteorológico, etc., etc.. E pelo meio encontravam-se alguns jogos, muito básicos, claro, mas na altura também não éramos muito esquisitos...

Quando ligávamos o teletexto, aparecia um menu inicial com um índice de temas e de páginas, numeradas através de uma sequência de três números. Seleccionando um número, marcando-o com o comando da televisão, o receptor esperava uns segundos até a informação requerida ser transmitida novamente, momento no qual víamos os números a passarem rapidamente, devolvendo então a informação que é mostrada no televisor. Alguns sistemas mais sofisticados usam uma memória para guardar algumas informação ou todas as páginas para serem apresentadas instantaneamente, como no caso recriado neste programa.

Teletexto - The Videogame simula então este popular serviço, incluindo no "pacote" 10 pequenos jogos, e mais cerca de uma dúzia de páginas divertidas (não as vamos aqui mostrar para não estragar a surpresa). Uma pena apenas estarem em castelhano, pois se para nós, portugueses, isto não representa qualquer problema e conseguimos apanhar toda a informação sem problemas, já os nativos de outras línguas, poderão não conseguir captar algumas das "private jokes" inseridas no meio dos textos. De qualquer forma os jogos são universais, e sendo a maioria tão simples, dispensam quaisquer instruções, bastando conhecer-se as teclas.

Estes 10 jogos são também muito pequenos, o que já era de esperar, pois estão incluídos num programa que ocupa apenas 47K. Não se espere assim por grandes inovações, não são mais do que pequenos *type-ins*, semelhantes aos que apareciam em muitas revistas e livros 35 anos atrás. No entanto primam pelo bom humor, deixando-nos com um sorriso de orelha a orelha, pelo menos enquanto são novidade.

O menu apresenta um índice de algumas das temáticas gerais. Inserindo-se o código de três números, entra-se num novo índice ou directamente no jogo / programa. Irão reparar que algumas páginas não funcionam, não é *bug*, é mesmo propositado, representando no fundo páginas em construção, ao qual não falta o ruído de estática comum nas tv's. No entanto, para aqueles que não têm paciência para correr todos os índices, a equipa programadora criou ainda uma capa para a cassete, contendo os códigos com todos os programas relevantes (10 jogos e as restantes páginas com utilidades ou inutilidades diversas).

Teletexto é assim um programa extremamente original, condensando uma série de jogos não tão originais. Faz-nos lembrar um pouco o conceito do magazine Woot!, onde no meio de *cartoons*, *reviews*, e artigos diversos, aproveita para adicionar alguns pequenos jogos que de outra forma não iriam ter o reconhecimento devido.

A nossa única dúvida será relativa ao factor longevidade. Isto porque, passando a novidade, será um programa que apenas se vai carregar esporadicamente. Mas isso pouco importa, gozámos cada minutos que passámos neste Teletexto a ver todas as páginas, e não descansámos enquanto não chegámos ao fim.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Phoskito y la Especia Dorada

O curso de Basic de AsteroideZX foi o principal catalisador para que uma miríade de novos programadores desse os primeiros passos nessa linguagem de programação, não sendo assim de estranhar que uma boa parte desses jogos sejam básicos. E para primeiros trabalhos, a maior parte são bastante prometedores, alguns até tendo ideias muito originais e engraçadas, como é o caso de Phoskito y la Especia Dorada, criado por um autor até agora desconhecido para nós, Raúl Piqueras. Foi mais uma das propostas a entrar na competição BASIC 2020.

O jogo decorre em duas fases, a primeira de exploração e colheita. O ano é 2022 e no nosso Planeta uma praga está a destruir os temperos necessários no fabrico da cerveja. É então que um herói anónimo oferece-se para salvar o mundo, aceitando a missão de viajar para o espaço em busca de novos "recursos de cerveja". Phoskito, o suposto primo de Cosmito, que possui a licença de vôo espacial tirada no Telegram e pratica na base S.A.N.A, em Minglanilla, no entanto não sabe pousar lá muito bem. Além disso, é um amante dessa iguaria alcoólica, pelo que para homenagear cada planeta, quer provar todos os tipos de especiarias e cervejas. Mas tem que ter cuidado, pois não poderá beber mais de 7,5 litros em cada planeta por razões de "segurança". Além disso, também tem que controlar a embriaguez, não podendo ultrapassar os 1,99 graus de álcool no sangue. Quando estiver saciado, tem que regressar à nave e viajar para outro planeta.

Nesta primeira fase a ideia é recolher as especiarias, pelo meio ir provando as cervejas, sempre tendo cuidado para não apanhar a bebedeira. O programador incorporou algumas ideias engraçadas como a simulação do estado de embriaguez, quando passamos a nossa conta de cervejas (vejam o efeito ao nível dos controlos), mas em especial a descrição das cervejas que vamos provando. Aliás, o manual do jogo tem uma tabela muito informativa com os vários tipos de cerveja espanholas.

Avançamos então para a segunda fase. No regresso a casa, a nave de Phoskito perdeu várias partes. Teremos agora que recolher pelo menos três peças, viajando através de cinco diferentes ecrãs (as constelações Spectra), só então podendo regressar à nave. Mas é necessário algum cuidado, pois existem meteoritos que nos tentam atingir. Esta fase tem semelhanças com a primeira, mas com cenários diferentes. O fundo é agora preto, no entanto, a mecânica é a mesma, apenas tendo que se ter especial cuidado com a trajectória dos asteróides, por outro lado não havendo a preocupação de controlarmos o estado de embriaguez.

O jogo é básico, mas tal como na maioria das propostas, a criatividade dos programadores traz sempre mais algum "sumo" a estes trabalhos. Assim, o programador achou por bem contribuir para a nossa segurança rodoviária, tendo incluído no menu inicial um alcoolómetro. Respondendo a algumas questões básicas, como o sexo, peso, e o álcool consumido, ficamos a saber o nosso grau de álcool no sangue e se estamos ou não em condições de conduzir.

Phoskito y la Especia Dorada oferece então uma ideia original e divertida, tendo lançado as bases para criar projectos mais ambiciosos futuramente por parte deste novo programador.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

4

Empareja

A 28 de Abril, dois dias antes do fecho da competição BASIC 2020, Eduardo Mena começa a pensar que talvez fosse boa ideia participar na competição BASIC 2020. Lembrou-se de fazer uma conversão de um jogo táctil da Máquina recreativa. A 29 de Abril começa então a programar o jogo em Basic compilado. Finalmente, a 30 de Abril termina o jogo, e precisamente 10 minutos antes do prazo terminar, submete-o a concurso.

Esta sequência é relatada pelo próprio no documento que anexou junto ao jogo. Claro que em apenas dois dias não é possível criar-se um trabalho com grandes primores, ou mesmo um ecrã de carregamento, mas o mais importante, a jogabilidade, está lá.

A ideia é muito simples: durante três segundos é-nos apresentada uma matriz 4X3 com diversos símbolos. Existem 12 casas e 6 pares de símbolos. Teremos depois que os emparelhar, carregando respectivamente nas teclas que equivalem a cada quadrante, isto tudo num tempo muito limitado e que vai diminuindo à medida que vamos avançando nos níveis, até que a velocidade se torna impossível e perdemos o jogo.

Assim, tudo se resume a uma corrida contra o tempo e pela maior pontuação. É-nos exigida em doses massivas, primeiro, uma boa capacidade de observação, segundo, boa capacidade de memorização, e por fim, reflexos ultra rápidos. Temos uma dose razoável de cada um deles e mesmo assim não conseguimos ultrapassar o nível 6.

Empareja, embora sendo muito básico (gráficos são números, letras e símbolos, e o som o mais simples possível), está bem concebido, e acima de tudo é um desafio estimulante, ideal para jogar a dois. Logicamente que não terá aspirações a vencer a competição, dado a qualidade de alguns dos trabalhos envolvidos, mas de forma alguma envergonha o seu autor.

Entretanto, em Junho, e tendo o programador tempo para fazer melhoramentos, não fez por menos. Assim a principal mudança é que na nova versão podemos escolher a temática com que queremos jogar. Além das que constavam na versão original (caracteres alfanuméricos), acrescenta-lhe mais cinco tipos de peças, baseadas em temas por demais conhecidos de todos nós.

Mas além disso contemplou mais algumas mudanças, nomeadamente o tipo de jogo e até o nível com que queremos iniciar o desafio. Avisa-se desde já que é viciante, e realmente é uma pena não o ter começado mais cedo a desenvolver, pois de certeza que teria tido uma boa classificação na competição da Bytemaniacos.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Binary Land

Não faz ainda um ano, Azimov trouxe-nos uma muito engraçada conversão deste jogo que foi criado em 1983 para várias consolas e computadores (mas nunca para o Spectrum). Apesar de B1n4ry! não ser um jogo muito longo, estava muito bem concebido, ainda mais tendo sido programado em Basic.

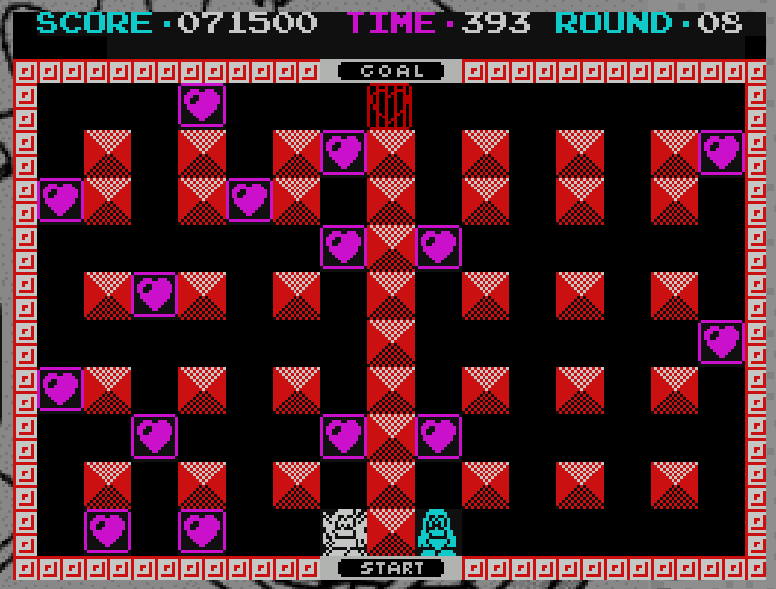
Eis que agora Joflof pegou neste velhinho quebra-cabeças e foi ainda mais longe, tendo recriado todos os 100 níveis originais da versão do NES. Como conseguiu colocar tudo em 48K, escapa-nos, mas o que interessa é que conseguiu.

Em Binary Land assumimos o controlo simultâneo de um casal de pinguins. A mecânica é bastante original, pois esses começam os níveis em locais opostos do ecrã e movem-se de forma simétrica, mas apenas horizontalmente. Quer isso dizer que se estivermos a controlar um pinguim para a esquerda, o outro move-se para a direita, e vice versa. O objectivo é colocar ambos lado a lado com o coração, que até os pombinhos se juntarem, encontra-se aprisionado. Mas a tarefa não é nada fácil, como iremos ver.

Para começar, os níveis estão cheios de inimigos. Os mais comuns, as aranhas, podem ser eliminadas com um tiro certeiro de um spray que temos em nosso poder. Este spray também elimina as muitas teias de aranha que se encontram pelo caminho, e que se por um lado até podem ajudar, na medida em quando ficamos presos numa, os inimigos não nos podem atingir, mas outras vezes atrapalha, não esquecendo que se ficarmos com os dois pinguins presos na teia, perde-se uma vida.

Curiosamente, utilizámos as teias a nosso favor para irmos avançando nível a nível. Assim, utilizámos como estratégia inicial deixarmos um dos pinguins presos na teia, enquanto que o outro ia limpando o caminho à volta, estando a nossa atenção centrada em apenas um deles. Depois de tudo limpo, o pinguim livre soltava o que estava preso, e era mais fácil caminharem em conjunto até ao coração.

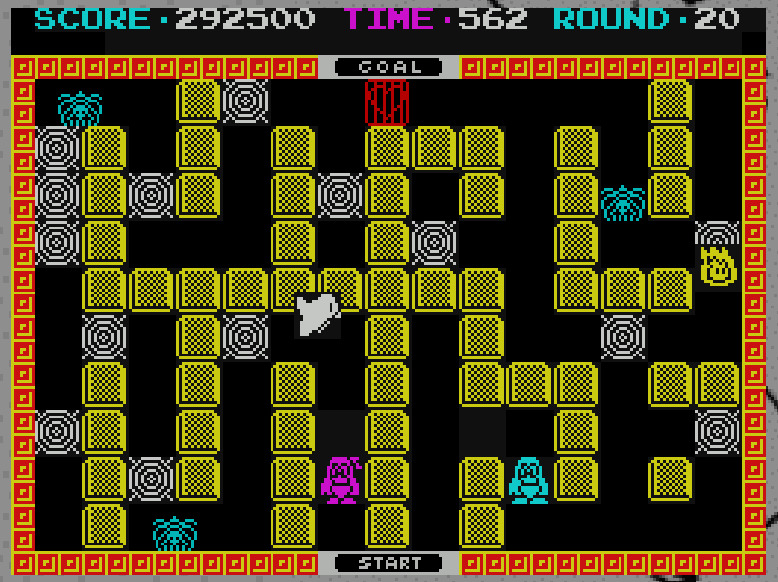
No entanto, nem todos os inimigos podem ser eliminados, pelo menos enquanto não tivermos apanhado o *power-up* (na forma de um peixe), que não só aumenta a velocidade do pinguim, como limpa todos os inimigos à volta, fogo fátuo incluído. Esses têm que ser evitados a todo o custo, e escusado será dizer que se algum inimigo nos tocar, perde-se uma vida. Existe ainda um pássaro, que vai voando ao longo do ecrã, e que embora não nos tire uma vida, troca a posição dos pinguins. Não só é altamente desorientador (não se esqueçam que os pinguins movem-se simetricamente), como corremos o risco de perdermos tempo para os nossos inimigos e sermos abalroados por estes.



Binary Land

Por fim, o tempo. Como se as dificuldades não fossem poucas, existe um inimigo ainda maior. Cada nível tem um tempo limite para ser completado. Embora este seja relativamente generoso, não nos permite parar para ver as vistas ou trocar juras de amor com o parceiro. Há que correr (já que os pinguins não voam, pelo menos estes), e tentar chegar ao coração o mais rápido possível.

Periodicamente aparece um nível de bónus, no qual se começa com um dos pinguins aprisionado, e o parceiro tem não só que o libertar, como comer o máximo de corações possíveis e mais uma vez colocar ambos junto ao coração aprisionado. Além disso, não se esqueçam do ritual de acasalamento, por vezes traz bons resultados (e mais não dizemos).



A nível gráfico Binary land está bem conseguido. O *sprite* dos pinguins está um mimo, e até é possível escolhermos com qual queremos iniciar com os comandos direitos, isto é, não invertidos, sendo o outro pinguim aquele que se desloca com comandos invertidos. É mais um pormenor de classe do programador. E os cenários, mesmo sendo à base de "blocos", estão bem imaginados de forma a constituírem um desafio estimulante. Até a melodia ajuda à festa, tenda a capacidade de não nos desconcentrar do objectivo proposto.

Mas acima de tudo, aquilo que mais gostámos, foi a excelente jogabilidade. O movimento dos pinguins é muito fluído, e o nível de dificuldade crescente, mas não impossível, irá fazer com que rapidamente se apanhe o jeito à mecânica e se comece a galgar níveis atrás de níveis. Assim, Binary Land é já um dos melhores *arcades* do ano, e mesmo não tendo sido anunciado com pompa e circunstância na maior parte das páginas da especialidade, temos a certeza que irá ser do agrado de todos. Não fosse alguns níveis mais para o fim parecer estarem inacabados (situação entretanto corrigida pelo programador com uma actualização à versão inicial), mas principalmente alguma repetitividade, e seria mesmo Mega Jogo.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Toofy's Nutty Nightmare

Toofy's Nutty Nightmare tem uma curiosa história, se bem que não pelas melhores razões, pois trazem à memória a fraude que foi o Vega +, patrocinada por algumas pessoas com responsabilidade no panorama dos jogos retro. Alguns retiraram-se da cena, outros continuam como se não tivesse sido nada com eles, e pior, continuam a fazer estragos por onde passam. Não vale a pena referir nomes, pois são bem conhecidos da comunidade. Felizmente que depois existem projectos que nos fazem continuar a olhar de forma risonha para a cena do Spectrum, como é o caso do Spectrum Next, computador que recebemos recentemente e que cumpre inteiramente com as expectativas que criámos.

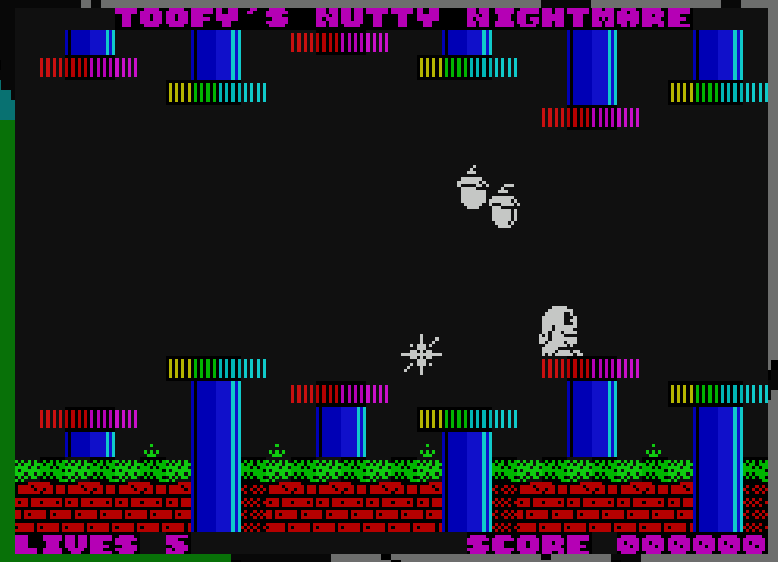
Quanto ao novo jogo de Paul Jenkinson (responsável pelo excelente magazine mensal The Spectrum Show), está efectivamente relacionado com o Vega +. isso porque na sua boa fé, Paul acreditou na equipa do Vega +, e além de em 2016 lhes ter oferecido todos os seus outros jogos para serem incluídos na consola, ainda criou um jogo exclusivo.

Ao início tudo parecia correr bem, mas a certa altura, a equipa deixou de lhe responder, e o jogo acabou por ficar na gaveta, juntamente com a consola, que nunca chegou aos *backers*, exceptuando meia dúzia de protótipos (um deles encontra-se no Museu Load ZX Spectrum, em Cantanhede).

Entretanto, Paul redescobriu o jogo e em Abril deste ano, fez-lhe alguns ajustamentos, por forma a poder ser corrido nas máquinas reais e nos emuladores. E em boa hora o fez, pois apesar de não ter nada de original, ser um simples *platformer* para o Spectrum, é imensamente cativante e divertido.

Toofy é uma personagem bem conhecida de outros jogos de Paul Jenkinson. Desta vez está meio adormecido, a sonhar com a sua colecção de nozes. Mas de repente estas desaparecem e aparecem monstros que as atiram do céu. Um verdadeiro pesadelo em todos o sentidos, pois Toofy tem agora que se levantar da cama, onde dormia o sono dos justos, e tem que recolher as nozes. Para passar de nível terá que recolher dez, seguindo-se depois novo pesadelo, agora com dificuldade acrescida. Vá lá que pelo meio aparecem alguns níveis para dar algum descanso ao nosso herói, mas é sempre uma situação temporária, pois em breve aparecem os monstros para evitar que consiga recolher as nozes.

Os monstros... São muitos e variados, desde as estrelas que caem do céu a diferentes velocidades, objectos esféricos, caveiras esvoaçantes, e até pingos de chuva no nível 32 (o último antes de se regressar ao início). Qualquer toque com estes seres, Toofy acorda da pior maneira, isto é, perdendo uma das cinco vidas



Toofy's Nutty Nightmare

com que começa o pesadelo. Vá lá que de vez em quando apareçam uns corações que concedem vidas extras.

Os cenários são todos bastante parecidos, constituídos por plataformas a várias alturas. Esta é uma dificuldade acrescida, pois além de nos termos que preocupar em evitar os muitos inimigos que assombram os pesadelos de Toofy, e estar preocupado em recolher as nozes, ainda tem que estar com atenção os terrenos que pisa.

Como originalmente Toofy's Nutty Nightmare estava previsto sair na Vega +, os ecrãs são ligeiramente mais pequenos que o normal nos jogos do Spectrum. No entanto, como o aproveitamento é quase máximo, apenas uma pequena faixa com o nome, e outra um pouco maior com as vidas disponíveis e a pontuação (cada noz vale 100 pontos), a área para a acção é até maior do que na maioria dos jogos, o que neste caso é bastante conveniente, pois como os objectos caem do alto, é necessário espaço e tempos para se poder reagir. Paul consegui assim resolver com pleno sucesso esta questão, contribuindo para uma excelente jogabilidade.

Os cenários, apesar da sua simplicidade, são cativantes, tal como tudo o resto. Com *sprites* engraçados, um sistema de colisão perfeito, e som funcional q.b., é o jogo ideal para se passar uns bons momentos, tendo o toque de "vamos lá jogar só mais uma vez", fazendo-nos sempre a ele regressar. E depois, com uma curva de dificuldade que permite que mesmo os mais inábeis façam um brilharete perante os outros.

Assim, muito recomendável, este novo jogo de Paul Jenkinson.

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Drive Me Crazy!

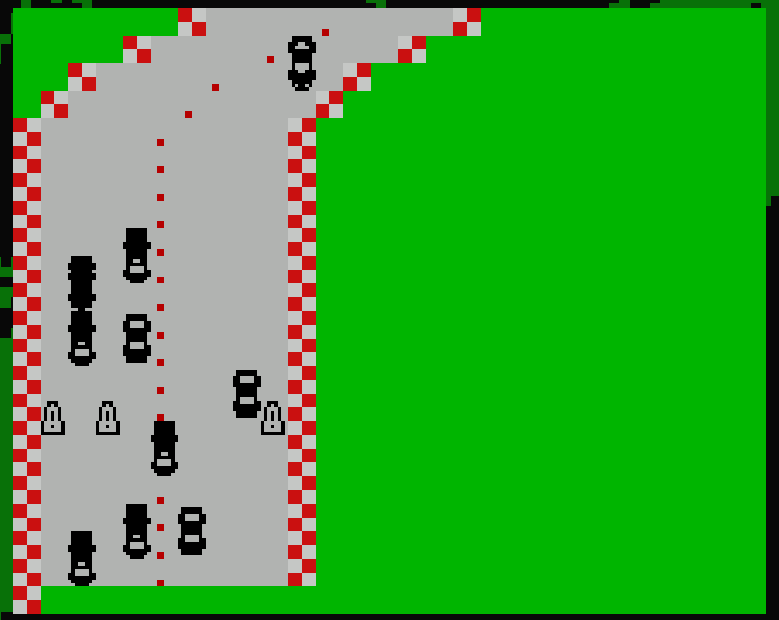
Quem passou pelos primeiros tempos do Spectrum, entre 1982 e 1984, decerto se recordará de digitar os inúmeros *type-ins* que as revistas e livros da época traziam. E este Drive Me Crazy! trouxe-nos precisamente isso à memória, fazendo-nos ainda lembrar um jogo em particular, Race Fun da Rabbit Software (1983), embora sendo este último um pouco mais elaborado, até porque utiliza código máquina. Por outro lado Drive Me Crazy! foi programado em Basic puro, sendo mais um concorrente na competição BASIC 2020.

O objectivo é levar a nossa viatura a passar em segurança uma estrada bastante movimentada e recheada de obstáculos, cruzando a linha da meta. Não existe um tempo para cumprir, no entanto competimos pelos pontos, e estes estão relacionados com a distância cumprida, os galões de combustível recolhidos, o número de carros disponíveis no final (começamos a viagem com três), e ainda um bónus para quem chega ao fim. Marco Varesio foi inteligente na forma como adicionou esta funcionalidade ao seu jogo, existindo assim um verdadeiro objectivo para se atingir, não somente chegar com a viatura ao final da estrada.

Outra funcionalidade engraçada são os três tipos de estradas existentes, correspondendo a diferentes níveis de dificuldade. Assim, a auto-estrada tem vias bastante largas, e até os mais aselhas ao volante conseguem chegar ao fim. Segue-se o campo, com uma estrada bastante mais apertada, mas que mesmo assim é relativamente fácil de se cruzar a linha de chegada. Já a condução em cidade é bastante mais difícil, e aqui, apenas os ases da condução irão ser bem sucedidos, não estampando o seu bólide.

Sendo programado em Basic, o movimentos das viaturas não é muito fluido, sendo feito *frame* a *frame*. Por um lado facilita a nossa tarefa, pois mais facilmente evitamos as outras viaturas e obstáculos, bem como contornamos as curvas. Por outro, retira-lhe alguma velocidade e jogabilidade.

Gráficos muito simples e som básico completam o ramalhete, sendo assim apresentado um jogo engraçado e despretensioso, e que irá conferir alguns momentos divertidos. No fundo seria certamente aquilo que o programador pretendia.



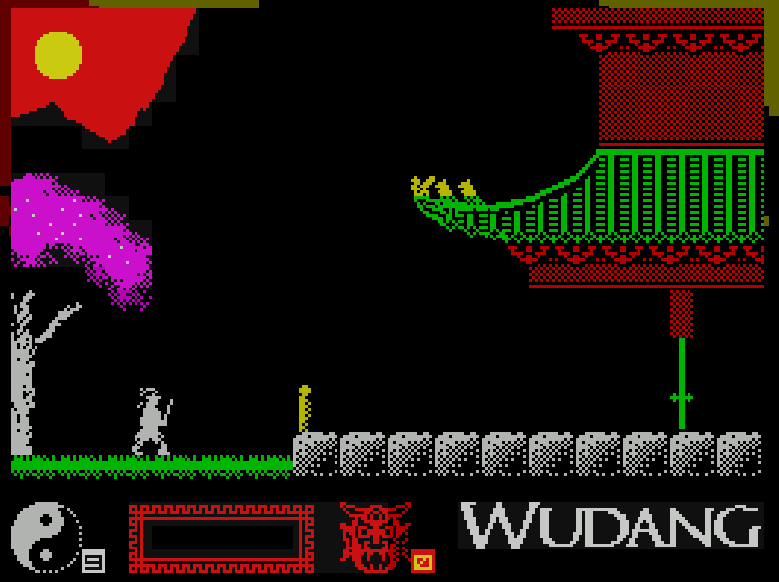
Jogabilidade											4
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Wudang*

Preâmbulo

Há umas semanas atrás, o André pediu-me que lhe fizesse a *review* de um jogo novo - “este vais gostar de certeza”, disse-me ele. Eu não sou particularmente fã de escrever *reviews*, pois dão demasiado trabalho, e não consigo ser um crítico imparcial, se é que isso é possível. Acabo sempre com um enorme sentimento de culpa em relação aos autores do objecto de crítica. E dando-me a escolher, de longe prefiro estar na pele de programador do que de crítico!

Em boa hora o André me convenceu, pois pude experimentar um jogo como nunca via há muito tempo. Esse jogo é Wudang, de Ariel Ruiz (World XXI Soft Inc), e uma das entradas no concurso Bytemaniacos Basic 2020. E porque será que considero este jogo fora de série? Sobre isso falarei mais à frente. Para já poderão estranhar um pouco a forma como foi feita esta *review*, mas senti ser necessária em relação a um jogo que considero ter uma profundidade excepcional.



Wuxia

Em Wudang entramos de cabeça no mundo literário das artes marciais e da mitologia chinesa, conhecido por wuxia, que nos remete a algo que reconhecemos no ocidente, como sendo aventuras de capa e espada, nas quais os protagonistas enfrentam tiranos e corrigem injustiças, geralmente após grandes provações ou terríveis desafios.

Os heróis são mestres do wushu - conjunto de artes marciais chinesas que são conhecidas por kung-fu. Seguem o xia, o código de honra assente em valores como lealdade e justiça. Na literatura wuxia, os mestres são dotados de capacidades sobrenaturais que lhes permitem realizar feitos como saltos extraordinários ou terem resistência sobre-humana.

O wuxia foi a base dos primeiros filmes de kung-fu, produzidos em Hong-Kong no século passado. Um estilo mais realista de kung-fu vingou no Ocidente pelas mãos de actores como Bruce Lee e Jackie Chan. Mas em 2000, o filme "O Tigre e o Dragão" de Ang Lee, leva o wuxia às grandes telas de cinema de todo mundo. Neste filme estão presentes vários elementos wuxia que também podemos encontrar no jogo.

O enredo

No final do século 13, Kublai Kahn, primeiro Imperador da dinastia Yuan, inicia uma perseguição ao Taoísmo - religião filosófica e milenar, mandando queimar os seus textos sagrados, e convertendo pela força, os monges do templos taoístas das montanhas de Wudang. Assim favorecia a rival religião budista, que havia conseguido um ascendente de influência sobre o imperador.

O nosso herói, Qi Wen Wei, monge taoísta e mestre de wushu no Templo das Nuvens Roxas (hoje também conhecido como Palácio Zixiao), escapa ao assalto do templo pelos soldados do Imperador. Pior sorte teve o seu melhor amigo e colega monge, que foi atirado para as catacumbas por se recusar converter ao budismo. Como a lealdade é um dos valores fundamentais do Taoísmo, Qi Wen Wei retorna ao templo com o propósito de resgatar o amigo, contando apenas com a sua mestria nas artes marciais e a sua espada jian.

É notório o cuidado de Ariel Ruiz na criação do enredo. Podemos encontrar vários elementos wuxia: um venerável mestre (o honrado Qi Wen Wei), que pelo seu código de honra, enfrenta o Imperador para salvar o seu melhor amigo.

As referências à história e cultura chinesa também se destacam, por exemplo, na rivalidade entre Taoísmo e Budismo e nos estilos contrastantes do kung-fu: a

Wudang*

ferocidade do wushu externo ou “duro”, praticado pelos monges budistas, e a agilidade do kung-fu interno ou “suave”, ensinado nos templos espalhados pelas montanhas de Wudang, lugar sagrado do Taoísmo.

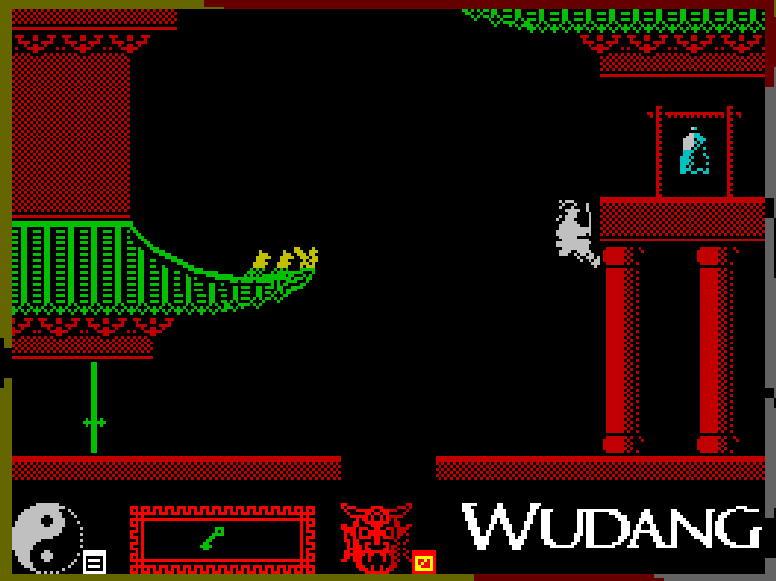
Montanhas Wudang

As montanhas Wudang, berço do Taoísmo, guardaram centenas de templos, pagodes e santuários nas suas encostas. Embora muitos destes edifícios tenham sido derrubados durante a dinastia Yuan, vários resistiram até aos nossos dias, onde ainda se pratica, por exemplo, Tai Chi Chuan seguindo tradições centenárias.

Wudang Quang e Wudang Sword

Como já foi referido, nos templos de Wudang pratica-se o Wu Shu interno, conjunto de ensinamentos, treinos e exercícios, que visam o cultivo do Qi (energia interna), da essência e espírito no corpo humano. Os métodos de combate do Kung Fu de Wudang também contemplam a habilidade com armas, como a Wudang Sword, técnica do manejo da espada recta chinesa, Jian. A vida do nosso herói, Qui Wen Wei, dependerá grandemente da sua espada!

“As armas são ferramentas pouco auspiciosas;
Devendo apenas ser usadas como último recurso.”



Kublai Kahn

Neto de Genghis Kahn, e o primeiro imperador mongol da China, Kublai desde novo sentiu-se atraído pelo budismo. A sua ama de criação era budista e vários dos seus conselheiros chineses mais próximos também o eram. O imperador favoreceu o budismo de variante tibetana, ao ponto de esta tornar-se bastante influente no estado chinês.

A grande rivalidade entre taoístas e budistas levou a que Kublai ordenasse a conversão forçada de todos os monges dos templos taoístas ao budismo.

Missão

E depois desta introdução aos vários elementos da história de Wudang, passemos ao jogo propriamente dito. Algures nas catacumbas do templo, encontra-se o nosso amigo, enclausurado numa cela, para a qual temos que encontrar uma determinada chave. Teremos que explorar as salas e áreas circundantes do templo, algumas delas inacessíveis por portas trancadas, e cujas chaves estão na posse dos guardas imperiais espalhados pelo complexo, que não hesitarão em atacar Qui Wen Wei.

O jogo assenta essencialmente em duas mecânicas: exploração e combate. Tal como um herói num conto wuxia, possuímos habilidade quasi-sobrenaturais, como a habilidade de efectuar longos saltos em qualquer direção ou de subir paredes com uma facilidade felina.

Combate

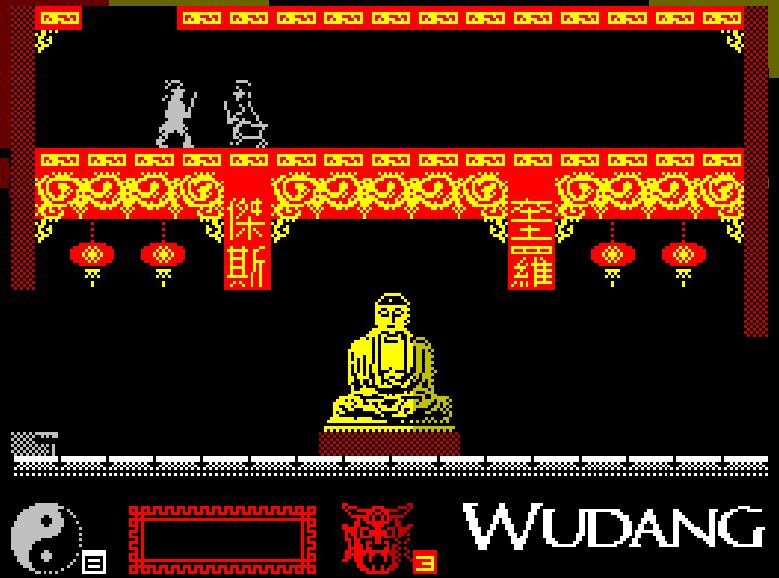
A mecânica de combate é accionada quando o inimigo nos avista e este aproxima-se para atacar. Neste momento, o nosso herói desembainha a sua jian (espada), e inicia-se um duelo até à morte, que consiste em estocadas e bloqueios de defesa superiores e inferiores. É essencial que estar atento à postura do adversário para se antecipar e defender a estocada adversária.

Wudang*

Sobrevivendo ao duelo, recebemos o Qi do adversário tombado. Também poderemos encontrar nos despojos da luta, uma chave que nos permitirá entrar em áreas restritas do templo. O nosso nível de Qi está representando pelo símbolo de Yin & Yang. A energia vital os nossos adversários é representado, convenientemente, por uma face demoníaca. Além dos guardas, teremos de enfrentar alguns dos feiticeiros do Imperador. Ao contrário dos guardas, estes mágicos lançam projécteis de energia negativa que teremos de defender com a espada.

Exploração

O templo ergue-se sobre um complexo de subterrâneos e armazéns de chá, que deve ser explorado minuciosamente de modo a obtermos a chave da cela do nosso amigo prisioneiro.



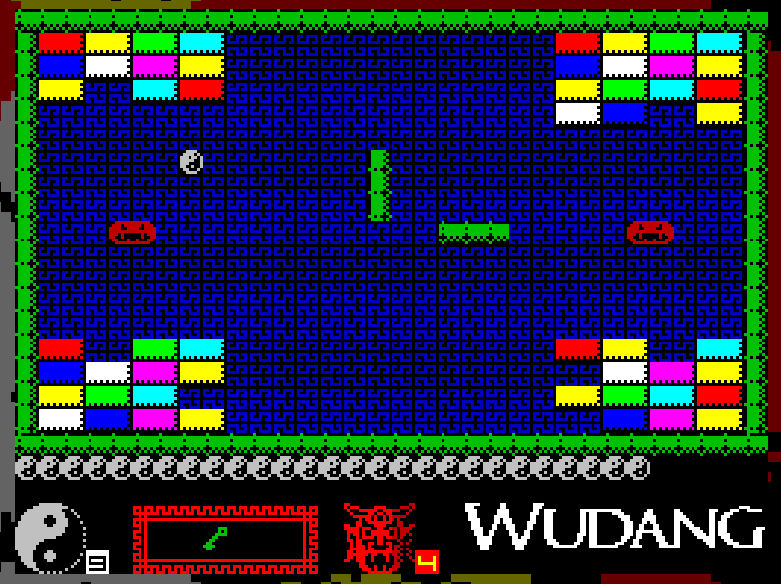
Ao avançarmos no jogo podemos encontrar alguns mini-desafios que não sendo obrigatórios para o término da nossa missão, podem aumentar generosamente o nosso Qi, particularmente depois de algum duelo difícil.

Um desse mini jogos é um (fictício) Arkanoid chinês. Reza a lenda que foi criado pelos monges Shaolin para combater o tédio da clausura, e consiste em guiar uma bola Baoding com duas canas de bambu, de modo a derrubar uma série de tijolos. Ao mesmo tempo, temos que evitar que a bola não toque demasiadas vezes em dois demónios que parecem obstinados em estragar o prazer do jogador.

Outro *puzzle* opcional pode ser encontrado num armazém de chá, debaixo do templo, e habitado por ratinhos, que se alimentam dos mantimentos armazenados. Cada roedor têm uma queda por um petisco em particular, e devemos usar isso em nosso favor, de modo que um deles consiga encontrar uma poção de Qi perdida algures num pequeno labirinto.

Tao - o Caminho para a perfeição

Chego então à parte final com a pergunta com que comecei esta *review*: o que torna Wudang um jogo fora de série? Simples, é implementado integralmente em Sinclair Basic, sem recorrer a código-máquina ou a compiladores. Apesar disso, Wudang não aparenta ser mais lento que muitos jogos programados em



código-máquina. A animação, apesar de baseada em caracteres (8x8 pixéis) é suave e os ecrãs são desenhados rapidamente. E não bastasse isso, os gráficos são absolutamente fabulosos, desde os detalhes arquitectónicos do templo até às magnificas árvores das montanhas de Wudang. E tudo isto embutido, de alguma forma, no programa em Sinclair Basic!

Mas de onde saiu Wudang? É um *remake* de Kung Fu 2, também em Sinclair BASIC, do mesmo Ariel Ruiz, que em 1991 procurou homenagear Saboteur. Entre Kung Fu 2 e Wudang vemos um salto abismal, tanto do ponto de vista técnico como do enredo. Wudang

Wudang*

herdou a temática de kung-fu, mas foi mais longe, ao abraçar o género wuxia e incorporar a filosofia taoísta. Resultou num conjunto coeso de elementos históricos, filosóficos e estéticos que combinam bem entre si.

E não bastasse a complexidade do enredo, somos brindados nas instruções com uma pequena observação de Ariel, aparentemente irrelevante para o jogo em si, mas que elevou o jogo a um universo maior. Pois diz a nota que a figura histórica do imperador Kublai Kahn terá sido influenciada pelo príncipe Kulkax, um ditador do século 30, que tenta destruir a linha temporal do Taoísmo. Isto para impedir que este se transforme na filosofia dominante da Humanidade, e atrapalhe os planos de conquista de Kulkax, o principal antagonista no *shooter* Redshift (jogo também de Ariel). Embora não sendo essencial, esta ligação enriquece o mundo de Wudang!

Não há dúvida que a trama de Wudang tem uma certa complexidade, mas a jogabilidade não lhe fica atrás. O controlo tanto pode ser por teclado como por *joystick*. De referir que o jogo, além de permitir teclas redefiníveis, também identifica teclas premidas em simultâneo, fundamental no controlo direcional dos saltos.

A exploração do mapa torna-se aprazível, com os saltos mirabolantes de Qi Wen Wei, e traz-nos reminiscências do personagem de Legend of Kage "voando" pela floresta.

Mas o ponto forte na acção é o combate, que acaba por contrabalançar o tédio que pode surgir num jogo exploratório. E que bem que está implementado! Aparte das diferenças óbvias, lembra e muito, os combates de Prince of Persia. Há um componente aleatório que torna cada duelo emocionante.

Os três níveis de dificuldade crescente não diminuem o interesse pelo jogo, pelo contrário, torna os duelos bem mais desafiantes, obrigando a uma estratégia de preservação de Qi. E também damo-nos conta da importância dos mini-desafios, que podíamos ter desprezado num nível de dificuldade menor.

Ainda em relação aos duelos, há um em particular que me chamou a atenção. Algures na área exterior, existe uma floresta de bambu onde se esconde um guarda. Propositado ou não, certamente lembra uma cena clássica de "O Tigre e o Dragão". Mais um pequeno detalhe que enriquece o jogo!

Filosofia ou religião, o Taoísmo busca a essência do ser e a harmonia com a Natureza. E parece que Wudang encontra-se nesse caminho: o enredo, a jogabilidade, a arte gráfica e o componente técnico, conjugam-se num equilíbrio entre forças e fraquezas.

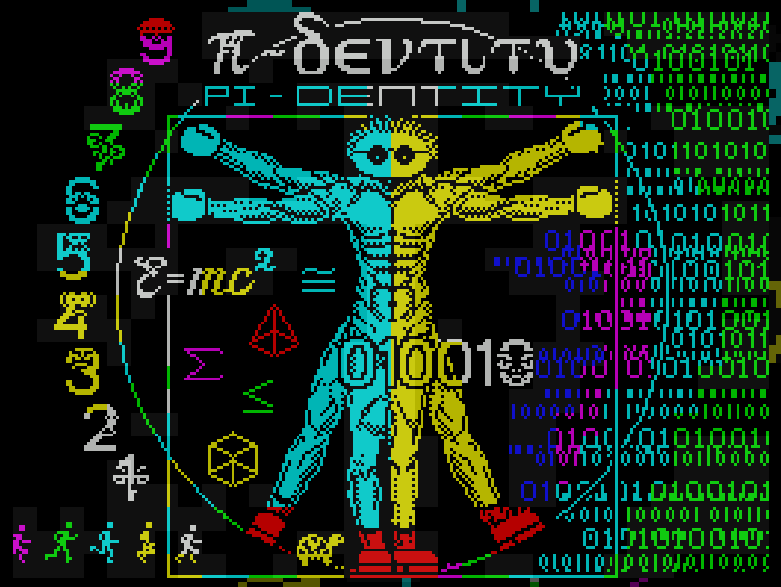
Ariel Ruiz atinge um nível de mestria na arte de programar em Sinclair Basic, tirando da cartola todos os truques de optimização conhecidos (alguns já aplicados em Max Pickles), bem como inéditos, resultando numa obra-prima de programação, que só poderia vir de alguém com um conhecimento profundo do ZX Spectrum. E não só de criatividade e génio é feito o jogo, também de muito trabalho árduo, por exemplo, para incluir os dados do mapa numa única variável de 16K - loucura!

É, sem dúvida, o meu candidato favorito a vencer o concurso Bytemaniacos Basic 2020, na categoria de Basic puro. Se bem que também faz bonito ao lado de jogos compilados! Mas independentemente de quem ganhar o concurso, Wudang já tomou o seu lugar no pódio da excepcionalidade. Tivesse sido programado em código-máquina e provavelmente teríamos mais um sucesso, de entre muitos que têm surgido recentemente. Mas o ter sido programado com um esmero que raramente se vê nos dias de hoje, e puxando ao máximo os recursos limitados do interpretador Sinclair Basic, sinto-me na obrigação de atribuir nota máxima.

* Artigo da responsabilidade de Filipe Veiga

Jogabilidade											**10**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Pi-Dentity



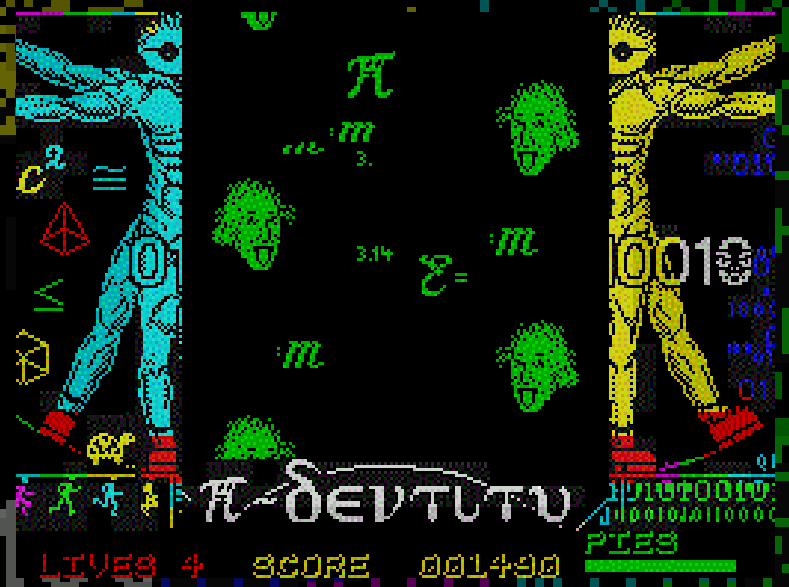
Sebatian Braunert, o mentor de Team Moritz, colectivo que já conta com perto de uma dezena de membros, está sempre com novas ideias para jogos, não sendo de estranhar que esta equipa seja provavelmente aquela que mais jogos lança actualmente para o Spectrum (a par de Amore). Desta vez voltou a pegar no SEUD e trouxe um *shoot'em'up* com três níveis, muito semelhante ao que já tinha sido feito em Moritz to the Moon. O jogo faz também parte do novo número da revista Fusion (Chris Wilkins), sendo esta a primeira versão, para 48K, com música de Rich Hollins. Está previsto em breve sair a versão 128K, com música de Pedro Pimenta, e com mais alguns extra que ficaram de fora por agora.

Desta vez o herói não é o simpático Moritz, canito que contra todas as expectativas conseguiu chegar a uma idade muito respeitável. E Sebastian, demonstrando o carinho que tem por ele, homenageou-o da melhor forma, criando inúmeros jogos onde figura como principal personagem.

Em Pi-Dentity o herói é o número que desde a antiguidade traz uma aura de mistério à sua volta, e que resolveu explorar o mundo estranho e mágico da matemática. Mas tal como o mundo da música, que tem os seus heróis-vilões, também o mundo da matemática sofre do mesmo mal. Assim, não estranhem ver o próprio Einstein a aparecer através da célebre imagem com a língua de fora, que é como quem diz, toquem-me, para ver o que acontece.

Mais estranho ainda, as munições que Pi dispara. De cada vez que se toca no gatilho, sai da arma não uma bala, mas sim o número 3.14. Isso mesmo, os primeiros dígitos de pi, que são a cura para todos os restantes dígitos e inimigos que em padrões regulares, vão subindo o ecrã e que se nos tocam, roubam uma das nove vidas com que iniciamos o desafio.

Aliás, tudo é muito estranho neste mundo da matemática, e coincidências não existem nesta ciência exacta. Basta olhar para a figura do nosso herói, que apesar do formato de pi, revela semelhanças com outro célebre herói do Spectrum cuja letra começa por



"H", que por sua vez também se parece com o próprio símbolo do número mágico. Quase tão incrível como a própria constante cosmológica de Einstein...

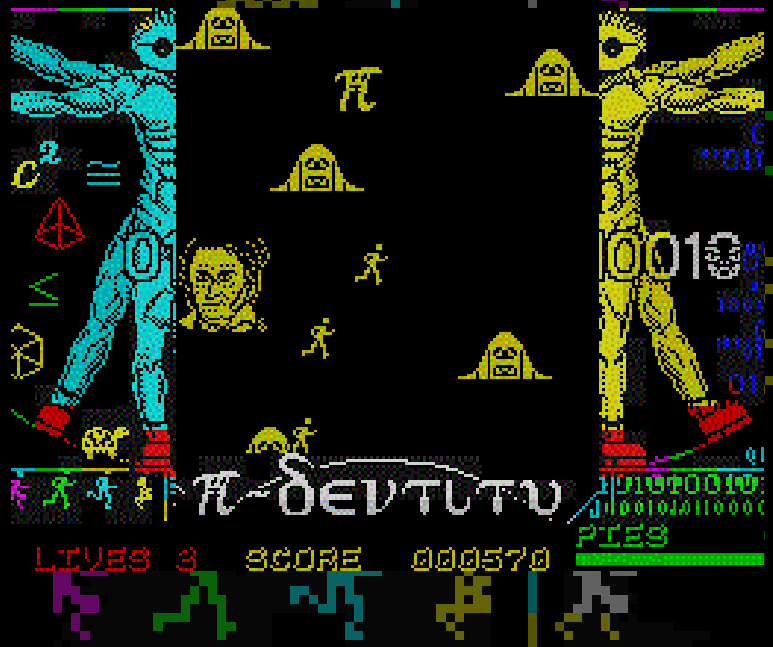
As munições são limitadas, pelo que não é muito aconselhável desatar a disparar continuamente, se bem que a tentação seja grande. Felizmente que existem recargas em abundância. Estas têm a forma de uma torta ("pie"), mais uma vez revelando o sentido de humor da equipa programadora.

Ainda foi concedida uma outra ajuda: assim, quando se vê o símbolo do infinito, é correr até ele, pois concede imunidade, não por tempo infinito, mas por

Pi-Dentity

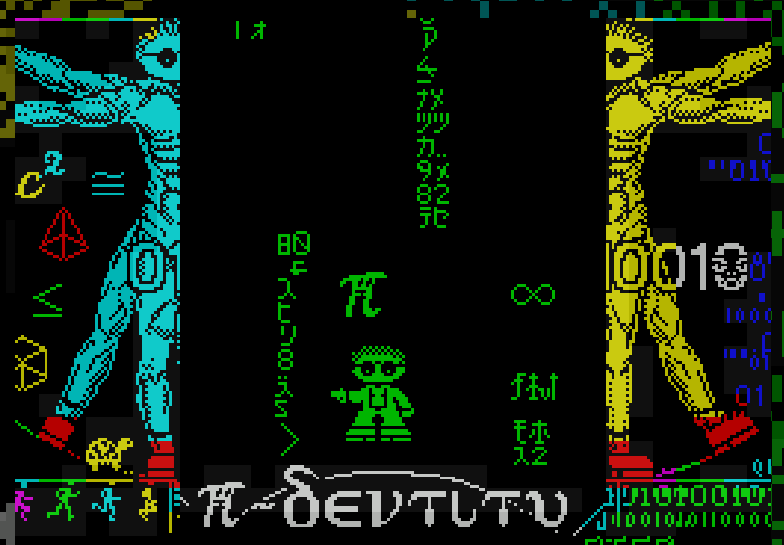
alguns segundos. E esta imunidade é bem necessária, pois este novo jogo da equipa Moritz é um pouco mais difícil que os restantes "tiro neles" que criaram, se bem que não seja impossível. Mas confessamos que levou um pouco mais de tempo até derrotarmos o monstro final, que revela algumas semelhanças com certo figurão. Certamente mais uma das muitas coincidências do mundo mágico da matemática...

Aquilo que mais gostámos no jogo foi a relativa loucura dos *sprites*. Ora nos aparece uma figura bem conhecida, ora sequências maldosas de números, e até coelhos supostamente fofinhos contribuem para dar um aspecto *nonsense* a todo este conjunto, à boa maneira dos Monty Python. Nos painéis laterais, uma das características do motor com que o jogo foi criado, aparece uma imagem aparentada com o Homem Vitruviano, que de resto também já aparece no ecrã de carregamento, fazendo a devida homenagem a outro famoso cientista.



Pi-Dentity, tal como os restantes jogos criados com o SEUD, e pelas próprias limitações de memória do motor, apenas tem três níveis, e que nem são muito longos. Um *shooter* experimentado irá achar pouco, pois certamente terminará rapidamente o desafio. Obviamente que o jogo concorre numa liga diferente de Xecutor's, Slap Fight's, Terra Cresta's, e quejandos, só para referirmos alguns dos *shoot'em'up* verticais mais famosos. Também não era o pretendido, tão somente apresentar um mini-jogo que divertisse durante umas horas. E isso consegue, não obtendo nota mais elevada, porque falta-lhe alguma originalidade em termos conceptuais, isto é, tudo o que aqui é apresentado, já a equipa tinha feito anteriormente.

Vamos agora aguardar pela versão 128K para ver as novidades que traz e ouvir a melodia AY criada pelo Pedro Pimenta.



Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Sqij'd (Sqij and the Tree of Ener!)*

Em primeiro lugar, não confundir este Sqij'd (Sqij and the Tree of Ener!), com SQIJ! lançado pela Power House em 1987, que era injogável e por muitos considerado o pior jogo a aparecer para o Spectrum, apesar de ter sido programado por um estudante de apenas 13 anos, nem com o *remake* com o mesmo nome, lançado em 2018. Este novo jogo de John Blythe é muito mais uma sequela do que propriamente um *remake*, como aliás o próprio título o dá a entender.

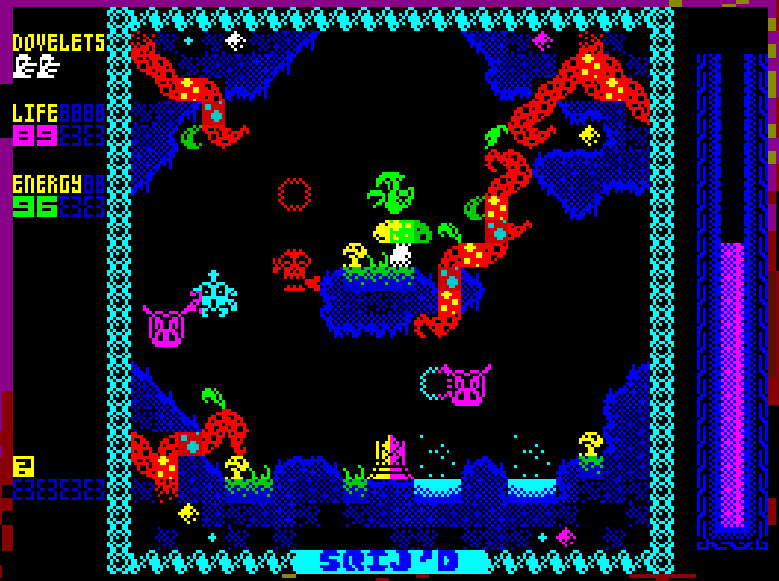
De realçar ainda que o jogo foi criado em 2018, mas apenas foi lançado pela Monument Microgames no início de 2020. Esteve assim mais de uma ano parado, à espera de distribuição física (o jogo não está ainda disponível digitalmente), o que é uma pena, pois está ao nível da restante obra de John Blythe, de quem somos admiradores confessos.

Mas vamos à história desta nova aventura de um dos pássaros mais famosos do Spectrum. Este voltou, mas nem tudo está bem no paraíso. A árvore Ener, que SQIJ criou há muitos anos para resolver os seus problemas alimentícios, espalhou-se por todo o planeta, exigindo-lhe comida a toda a hora. Esta é uma situação que SQIJ não pode aceitar, pois não é lacaio de ninguém, muito menos de uma árvore de má índole. Criou assim um plano, que o irá tornar o pássaro mais poderoso do universo e arredores. Bem, pelo menos do Reino Undercave.

O objectivo será então deixar a árvore enfardar, até estoirar, só nessa altura seremos novamente livres. Para isso teremos que localizar de cada vez dois Dovelets (tm), que se encontram nas dez Dove Caves existentes no Reino, disparar contra eles, estes ficam imediatamente assados e prontos para a degustação, devendo então ser levados até à árvore. Nessa altura vê-se a árvore a digerir os passarocos, num espectáculo não recomendado aos mais impressionáveis (muito interessante o efeito no "border").

Depois de digeridos inteiros, a árvore de Ener cria uma força vital (life force) que temos que localizar, mais uma vez nas Dove Caves. Depois de a apanhar, repete-se o ciclo, e temos que procura por mais dois Dovelets (tm), num processo que apenas termina quando a barra lateral à direita estiver totalmente preenchida, querendo dizer que a árvore se encontra saciada e pronta a rebentar. Onde terá John Blythe ido buscar esta ideia? Talvez ao clássico "The Meaning of Life", dos Monty Python...

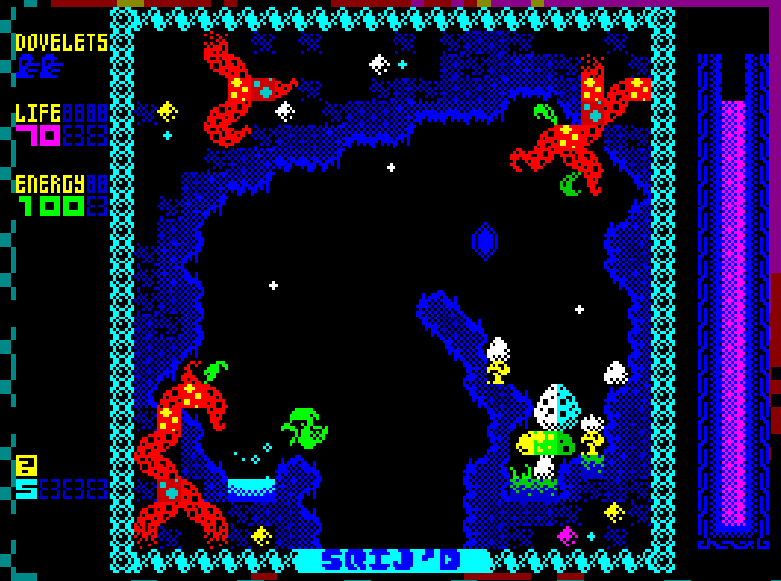
De referir que as Dove Caves são zona segura para SQIJ, pois estão livres de inimigos. O mesmo não se passa nas restantes grutas (existem 35 ecrãs



SQIJ'D

Sqij'd (Sqij and the Tree of Ener!)*

áreas perigosas, e ~dez ecrãs de área segura). Estas estão infestadas de inimigos, que se materializam a uma velocidade estonteante. De cada vez que tocam em SQIJ, lá se vai mais um pouco da sua energia, e embora possa disparar suco gástrico contra os outros seres, este é limitado. Felizmente que pode ser reabastecido nas muitas piscinas que se encontram nas grutas. Mas muito cuidado, pois um dos inimigos, as caveiras vermelhas, não podem ser eliminadas, ai só resta fugir e esperar que não se perca muita "vida" no processo, pois esta esgota-se rapidamente nos múltiplos encontros com os outros seres, e apenas é reabastecida, e parcialmente, quando encontramos a força vital.



Finalmente, cuidado ainda com as duas cavernas vermelhas, pois estas apenas geram caveiras. É área a passar o mínimo possível e com a corda toda nos sapatos, neste caso nas patinhas de SQIJ.

Sqij'd (Sqij and the Tree of Ener!) tem o cuidado habitual de John Blythe nos seus trabalhos. Os cenários e os gráficos são fantásticos, do melhor que se pode encontrar para o Spectrum. O bom gosto impera sempre neste programador, que aliás, tem formação na vertente gráfica. E o som é também uma pequena maravilha, com uma melodia hipnótica e que se enquadra na perfeição no jogo.

A movimentação de SQIJ e dos restantes personagens também é um delírio para os sentidos, e dá gosto esvoaçar pelo Reino do Undercave. No entanto, e apesar de ser um jogo cativante e que convida a voltar vezes sem conta, desta vez não damos o estatuto de Mega Jogo. E porquê? Fundamentalmente por duas razões.

A primeira porque o jogo tem um custo, e para quem não viva no Reino Unido, com os portes, não fica barato. Apesar de não estar no gráfico da pontuação o factor custo / beneficio, temo-lo sempre em conta.

Em segundo lugar, pela repetitividade. As tarefas são repetitivas (apanhar os passarocos e a força vital), e podendo estar em dez pontos diferentes, colocados de forma aleatória, quer isso dizer que temos que percorrer o labirinto de grutas dezenas de vezes até se conseguir terminar o jogo. A certa altura torna-se um pouco monótono, o que aliado a um elevado grau de dificuldade, poderá fazer desistir alguns.

De qualquer forma, mesmo tendo estes dois pontos menos favoráveis, quem gosta dos trabalhos de John Blythe, de certeza que não irá ficar desiludido. Os restantes, também não será com Sqij'd (Sqij and the Tree of Ener!) que irão ser convencidos.

* Jogo de 2018, lançado em 2020

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Lost Treasures of Tulum

Um novo jogo da Retroworks é sempre um acontecimento especial. Cada um dos seus trabalhos, além de tecnicamente ser perfeito ou estar muito próximo disso, é alvo de todo os cuidados e detalhe, desde a história, passando pelos extras que acompanham os seus lançamentos digitais ou edições físicas, até às vertentes intrínsecas que fazem parte parte do jogo, isto é, o grafismo, som, jogabilidade, etc.. Não obstante, e apesar de The Lost Treasures of Tulum incluir todos estes predicados, e ser um bom jogo, não achámos que estivesse ao nível de alguns outros desta editora. Mas isto apenas porque as expectativas criadas são sempre enormes. Estamos mal habituados, reconhecemos...

A história remete-nos para o antigo império Asteca. Assim, Coatlicue era reverenciada como a mãe dos Deuses, representada como uma mulher vestida com uma saia de cobra. Os seios estão descaídos, simbolizando a fertilidade, e com um colar com mãos e corações humanos que representam a vida. Tinha como marido Mixcoatl e morava na colina de Coatepec, estando em penitência, varrendo. E certo dia, enquanto varria, uma bela pluma caiu do céu, tendo-a apanhado e colocado no peito. Quando terminou de varrer, procurou a pena, mas não a encontrou. Naquele momento ficou grávida do Deus Huitzilopochtli (Deus do Sol). Aquela misteriosa gravidez ofendeu os seus quatrocentos filhos (os Deuses das Estrelas Centzon Huitznáhuac) que, instigados por sua irmã Coyolxauhqui (Deusa da Lua), decidiram matar a sua mãe. Mas Huitzilopochtli, filho recém-nascido de Coatlicue, defendeu a sua mãe, matando a sua irmã e seus irmãos, salvando-a.

Até aqui tudo típico das lendas astecas, com muito sangue e crimes pelo meio, mas o nosso protagonista, Juanín Joe Díaz, encontrou um pergaminho antigo no México, numa das tumbas que estava a explorar. Nesse pergaminho, uma história estranha foi narrada dizendo que Coatlicue fugiu dos vales Tollan-Xicocotilan, dando a entender se foi esconder no templo de Tulum, que na época era conhecido como Zamá (na linguagem Maia significa amanhecer), ajudado pelo seu filho Sol e perseguido pelo espírito de sua filha Lua. Juanín ficou tão impressionado com a lenda, que decidiu seguir as indicações do pergaminho para aceder à área de Tulum, onde aparentemente estavam localizados as alas de Coatlicue. No entanto, assim que entrou, ficou preso, e agora, a única forma de escapar é conseguir recolher as jóias deixadas por Coatlicue, com a ajuda do Deus Sol, e evitando os ataques dos Deuses das Estrelas e as maldições da Deusa da Lua.

A história é complexa, mas fundamental para percebermos o jogo, dando dicas sobre como se levar a missão a bom termo, isto é, ajudar Juanín a escapar do templo.

The Lost Treasures of Tulum

Iniciamos a missão numa gruta secreta do templo de Tulum. A escuridão é quase total, mas temos uma tocha em nosso poder, e esta vai alumiando o caminho. O efeito, mesmo não sendo inovador (Dark Castle já utilizava esta mecânica, por exemplo), é sempre visualmente muito interessante, sendo um chamariz muito forte para se ir avançando.

E já que falamos em avançar, temos que o fazer da forma mais cautelosa possível, pois as grutas estão recheadas de armadilhas (espigões), que assim que lhes tocamos, rapidamente nos roubam energia, medida pela barra superior. Quando esta se esgota o jogo termina (apenas temos uma vida). Estes espigões estão colocados, como seria de esperar, nos locais menos convenientes, sempre prontos a aparar as nossas quedas (os astecas eram crédulos e sanguinários, mas não eram estúpidos).

Mas as armadilhas não são os únicos obstáculos com que temos que nos preocupar. A patrulhar as salas, uns segundos depois de entrarmos, aparecem os inimigos. Estes terão que ser evitados a todo o custo, pois a única forma de os eliminar é estranha. Não a forma em si, à lei de chicote, mas porque antes deste poder ser usado, teremos que deitar fora a tocha. Sem a tocha deixamos de ver os novos caminhos (os que já percorremos continuam alumiados), pelo que teremos que voltar a apanhá-la no facho amarelo que representa a tocha eterna, normalmente junto ao

ponto onde iniciámos o nível. Uma outra situação estranha, mas que neste caso até joga a nosso favor, está relacionada também com esta questão. Assim, quando os inimigos entram numa zona escura, isto é, não alumiada, simplesmente desaparecem. Além disso não são particularmente inteligentes, pois amiúdes vezes caem nas armadilhas.

Embora sendo estranho termos que lançar fora a tocha para se utilizar o chicote, esta acção acaba por ter uma utilidade. Assim, quando a atiramos, a tocha percorre horizontalmente o ecrã, alumiando por momentos o caminho e revelando as jóias que necessitamos para passar o nível, pressupondo que essas se encontram no trajecto percorrido pela tocha.

Para se conseguir passar de nível é necessário recolher todas as jóias. Apenas nessa altura se abre a porta que permite avançar para a sala seguinte. Por vezes encontram-se algumas arcas, ocultas na escuridão, que depois de abertas, poderão conter alguns objectos, nem todos úteis. Estes são:

- Jóias: são necessárias quatro para passar de nível e também aumentam a energia. Não se encontram nos baús.
- Chave: permite passar de nível sem a necessidade de apanhar as jóias.
- Lua: representa Coyolxauhqui, um Deus menor, filha de Coatlicue. Envolve-nos na escuridão.
- Sol: Huitzilopochtli, outro Deus menor, que ajuda iluminando a gruta.
- Coração - permite recuperar a energia.

Periodicamente encontramos uma gruta sem inimigos. Mas não se pense que a tarefa se torna mais fácil, pois nesses níveis não existe a tocha eterna e por isso o nível não vai ficando iluminado. Teremos que o percorrer pé ante pé, com o máximo cuidado, pois um passo em falso e caímos numa armadilha. Aliás, muitas das vezes teremos mesmo que usar a nossa intuição para prever onde se encontram os espigões ou as videiras que permitem trepar, alcançando as plataformas superiores, ou simplesmente para não cairmos no desconhecido.

The Lost Treasures of Tulum

Os gráficos e cenários estão ao nível habitual da Retroworks, embora tanto colorido provoque algum *attribute clash*, não que este nos preocupe minimamente. Tal como a melodia bastante atmosférica, criando o ambiente perfeito para um jogo com as características de The Lost Treasures of Tulum.

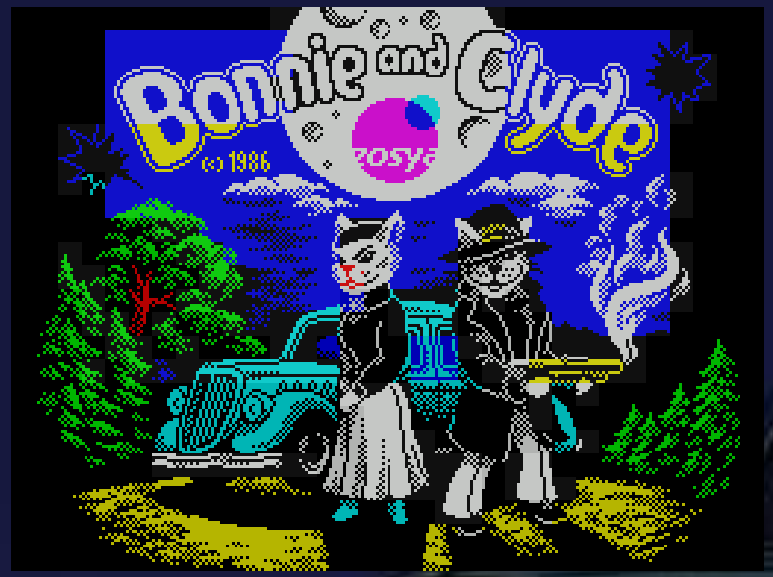
A jogabilidade é também muito boa, com um nível de dificuldade ajustado, difícil, mas não que impeça mesmo os mais aselhas de avançarem. Capacidade de memorização é exigida, pois estando os níveis escondidos, isto é, não alumiados, sabermos onde se escondem as armadilhas é meio caminho andado para o completarmos. A curva da experiência é assim bastante intensa, e é daqueles desafios que além de ter o toque de "vamos lá tentar mais uma vez", permite também ir um pouco mais longe de cada vez.

Então porque é que achámos que The Lost Treasures of Tulum não estava ao nível de excelência de outros jogos da Retroworks. É certo que não se pode ter um The Sword of Ianna todos os meses, mas este parece-nos curtinho. São apenas 24 níveis, que se consegue terminar ao final de meia hora. Além disso aconteceu algo muito estranho, pois quando completámos o nível 19, apareceu uma imagem da Deusa e o jogo foi abaixo. No entanto, já vimos o jogo a ser terminado e tem 24 níveis. Algo inexplicável aconteceu, portanto.

Resumindo, The Lost Treasures of Tulum é um jogo divertido, com um "instant appeal" enorme, capacidade de nos prender, mas que mesmo assim fica aquém de outros lançamentos dos mesmos autores. É mau? De forma alguma, simplesmente não é excelente, o que não deixa de ser ingrato como conclusão para um produto que vai ser do agrado de todos.

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Bonnie and Clyde



Será a ZOSYA Entertainment a nova Ultimate Play the Game? Senão vejamos... Cada novo jogo que lança apanha-nos de surpresa, não obstante sabermos que têm em carteira uma imensidão para serem lançados nos próximos tempos (já tivemos oportunidade de ver alguns ecrãs, e o que podemos dizer é que vão rebentar com tudo).

O próprio secretismo associado aos projectos, mesmo sabendo que é uma equipa grande e que Oleg Origin, o criador de Metal Man, está nela envolvido, mas pouco mais se sabe. Mas também que Natasha Zotova está à frente da editora, o que para nós é motivo de grande regozijo ver que a cena Spectrum não se torna exclusiva (ou quase) do sexo masculino.

Depois, a própria qualidade dos lançamentos. Aliás, não só a qualidade, bem patente em Valley of Rains, mas também o factor da inovação (Drift, por exemplo). Cada novo jogo que aparece, tem sempre qualquer coisa que nos deixa de boca aberta de espanto.

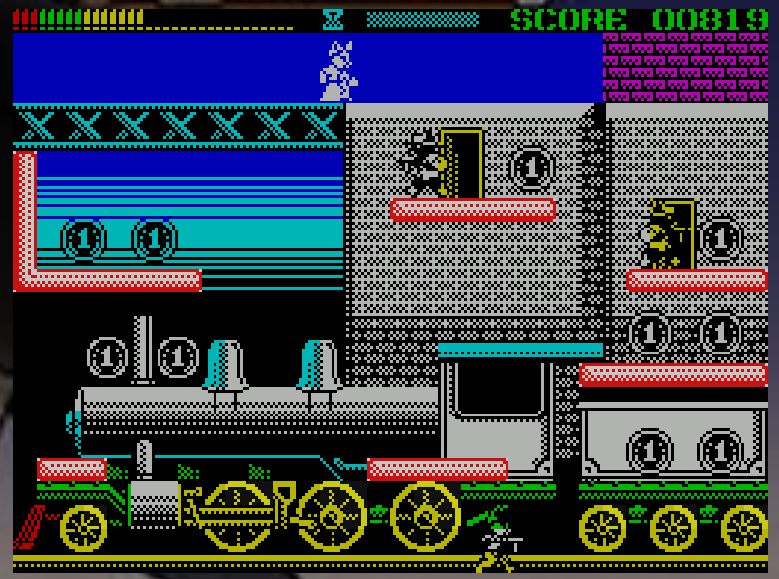
Finalmente, todo os extras que rodeiam os próprios lançamentos, a começar pela música, que no caso de Valley of Rain, por exemplo, até deu origem a uma banda sonora. Aliás, esse jogo até teve uma modelo associada, que aparece no próprio ecrã de carregamento. Não esquecendo os posters, flyers, etc.. Mal podemos esperar para que surjam os lançamentos físicos, seguramente irão fazer parte da nossa colecção.

Perante tudo isso, o que podemos dizer é que a manobra de marketing à la Ultimate tem resultado em pleno, mas isso também só é possível devido à alta qualidade dos jogos que a equipa apresenta.

Bonnie and Clyde é então a nova aventura desta equipa. Tal como o título o indica, inspira-se na história da dupla de criminosos mais famosos dos Estados Unidos. Bonnie Elizabeth Parker e Clyde Chestnut Barrow formavam um casal que viajava pela região central dos EUA com o seu grupo (Barrow Gang), durante a Grande Depressão, roubando e matando pessoas quando encurralados ou confrontados.

A actividade criminosa terminou a 23 de Maio de 1934, quando foram emboscados e mortos por policiais perto de Sailes, Paróquia de Bienville, Louisiana. Mas as suas façanhas ficaram para a história, sendo transpostas para a Sétima Arte. E agora para o ZX Spectrum...

Assumimos naturalmente a personagem de um dos elementos da dupla, Clyde, sendo a principal diferença a de serem caricaturados como gatos. Aliás, um dos (muitos) pormenores deliciosos do jogo é a forma como o número de vidas é representado: através de um chapéu. E não é coincidência iniciarmos a aventura com nove vidas, tal como os gatos.



Bonnie and Clyde

O objectivo é ao longo de 90 níveis recolhermos todas as moedas dispostas no cenários. Depois de todas serem recolhidas, um cofre fica visível e cai aleatoriamente do céu dinamite, que teremos que apanhar. Esta, depois de chegar ao solo, permanece uns segundos activa, sendo que se não for recolhida, desaparece, voltando a aparecer nova remessa.

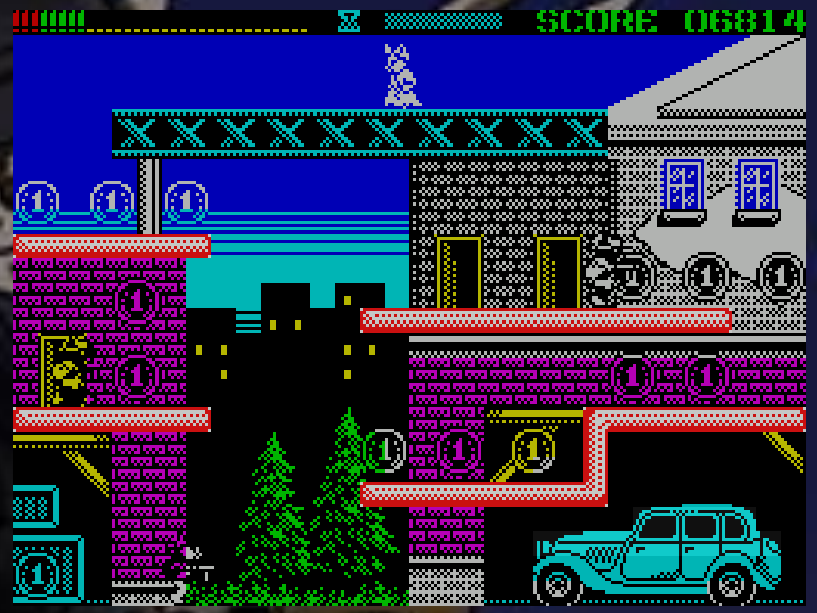
Após recolhermos a dinamite, teremos que a levar até ao cofre. Nessa altura temos que nos afastar rapidamente, pois o cofre explode, matando tudo o que esteja nas proximidades. Surge então uma escada que vai até ao telhado e que teremos que alcançar, para chegarmos em segurança até Bonnie e passar de nível. Como a equipa conseguiu colocar 90 níveis em apenas 48K de memória, não sabemos, mas não deixa de ser espantoso.

Mas além da principal missão ser chegar ao fim dos 90 níveis, também o podemos fazer em grande estilo. Para isso teremos que tentar obter o máximo de pontuação possível, que é conseguida de diversas formas. Cada moeda concede 1 ponto. Cada inimigo eliminado vale 5 ou 10 pontos, dependendo da forma como proporcionamos a cerimónia fúnebre. Por vezes caem sacos de dinheiro do céu, concedendo 25 pontos, e se depois de rebentarmos o cofre, recolhermos o conteúdo, somam-se 50 pontos ao nosso pecúlio.

Quanto aos inimigos, são apenas dois. Em primeiro lugar, os muito capangas armados que vão aparecendo aleatoriamente nas portas de serviço (são todos iguais, mas a memória também não permitia mais). Normalmente existem muitas portas, dificultando a nossa tarefa, pois teremos que as atravessar com o máximo das precauções, não vá um dos inimigos aparecer inesperadamente e ceifar-nos uma vida. Não lhes podemos tocar, mas além disso disparam quando nos deitam a vista em cima, e pior, as balas ultrapassam os elementos do cenário. Convém assim disparar, mas certeiro, pois as munições não são infinitas, e gato desarmado num cenário de guerra, escaldado fica...

O segundo dos inimigos é o tempo. Cada ecrã tem um determinado tempo limite para ser limpo, normalmente o suficiente para se conseguir ultrapassar sem grandes problemas. Mas isso quando conhecemos o caminho a ser feito, pois as plataformas estão por vezes colocadas de forma estratégica a dificultar-nos a vida, provocando autênticas gincanas para se chegar às moedas. Se por acaso nos enganamos no caminho a fazer para as recolher, começamos a ver o tempo a esgotar-se demasiado rápido.

Do céu também caem outras coisas que não dinamite. Assim, e porque as nove vidas do gato seriam poucas



para tão grande empreitada, a equipa programadora resolveu conceder algumas ajudas. E estas aparecem num ritmo suficientemente grande para que Clyde não seja apanhado de calças nas mãos, isto é, sem munições.

Desta forma, um dos objectos mais importantes a não deixar escapar são as caixas com munições, pois permitem repor as balas na nossa metralhadora, sempre importante, já que dedo leve no gatilho é fundamental para se conseguir tirar o sebo aos muitos capangas que aparecem.

Bonnie and Clyde

Por vezes também surgem ampulhetas, que naturalmente colocam o tempo disponível para se completar o nível, no máximo. Quando surge um cabide, este imediatamente assenta em Clyde que nem um fato de gala, e podemos então passear durante alguns segundo por entre os inimigos, sem que esses nos detectem. Finalmente, a estrela bloqueia os inimigos durante uns segundos, podendo serem eliminados quando lhes tocamos, sem necessidade de gastarmos munições, numa sequência muito semelhante a Bomb Jack.

Aliás, e já que falamos neste mítico jogo, é mesmo a principal fonte de inspiração de Bonnie and Clyde, com uma mecânica idêntica, ou muito parecida (não é por acaso que no ecrã de carregamento aparece 1986, ano de surgimento de Bomb Jack). Aliás, a própria Natasha reconhece a sua influência.

O ritmo de jogo é frenético, por vezes terminamos os níveis em 30 segundos, o que também já acontecia em Bomb Jack. E tal como nesse, também existe um cenário de fundo (são 13 diferentes), sob o qual assentam as plataformas que temos que ir contornando. As cores são tão intensas que por vezes se torna difícil descobrir onde estão os inimigos ou as balas que disparam, mas dado a grandiosidade dos mesmos, isso é apenas um pormenor.

Quanto à música, é outro dos pormenores interessantes. Ou melhor, as músicas, pois são quatro e todas de grande nível, inspiradas nos loucos anos 30, tendo sido criadas por Scott Joplin. Será um pseudónimo a remeter para Scott Joplin, pianista de final do século 19 e início do 20? Não nos admiraríamos que fosse...

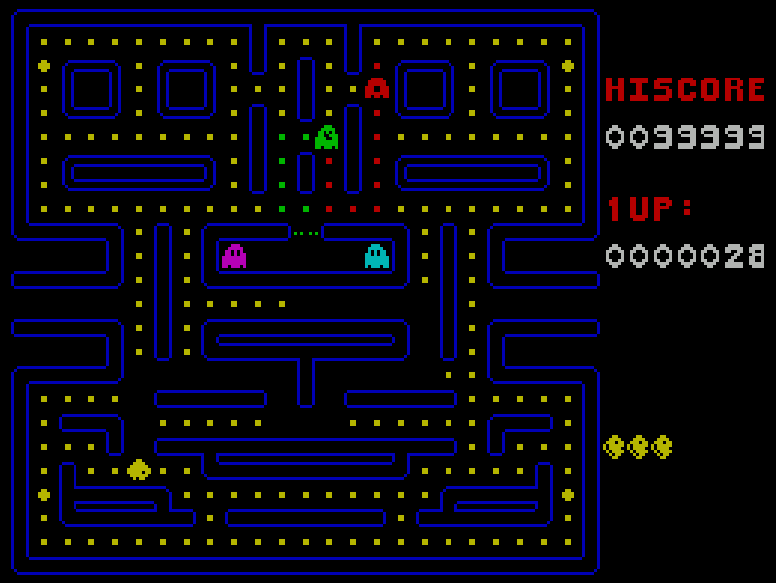
Voltando a Bomb Jack, aquilo que o tornou imortal foi uma imensa jogabilidade, capaz de nos prender ao ecrã horas a fio, mesmo depois de corremos vezes sem conta os cenários, nem que fosse para tentar fazer a maior pontuação possível. E é isto que exactamente se passa com Bonnie and Clyde, que tem a rara capacidade de nos fazer ficar colados ao ecrã até se terminar o jogo, e de depois voltarmos a ele vezes e vezes sem conta. Um autêntico vício, conseguindo mesmo superar Black & White, que já nos tinha deixado maravilhados há uns meses.

Deixamos ainda uma dica final: por vezes as plataformas estão colocadas de forma que parecem inalcançáveis. Mas não se esqueçam que os gatos são bons a trepar paredes. Experimentem a subir movendo rapidamente Clyde em ambas as direcções...

Assim, e em jeito de resumo, não temos qualquer dúvida que Bonnie and Clyde vai estar incluído em todas as listas com os melhores jogos de 2020. E se não apostamos no top 3, é porque esta equipa ainda vai trazer muitos jogos nos próximos tempos.

Jogabilidade											10
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Pacman: the Curse of the Slimers



Clones de Pac-Man há às dezenas, se não centenas, e ainda recentemente tínhamos feito a análise de um que recria na perfeição a máquina de arcada, Pac-Hack. E surge agora uma nova versão, da autoria de DEFB Studio, autor até agora desconhecido (será este e Tetris os seus primeiros trabalhos?). O anúncio foi feito de forma tão enigmática, que achamos que pode ser o caso.

Vamos abster-nos de contar a história deste jogo, já que é igual a quase todas as versões de Pac-Man, por todos conhecida, e todos sabem como se joga, apenas referindo que os fantasmas têm aqui o nome de Ready, Cylimber, Grimer e Maggy. Existem também quatro diferentes níveis, e quando se completa o quarto, regressa-se ao segundo até se perder todas as vidas. Curiosamente este segundo nível é igual ao das máquinas de arcada.

Quem gosta do género vai aqui ter um desafio à altura, pois é das versões mais difíceis que vimos. Os fantasmas têm um nível de IA alto, sendo imprescindível conhecer a estratégia de cada um deles, algo que já acontece na versão original. Quando se come a super pílula, podemos perseguir e eliminar os fantasmas, mas este poder está activo apenas por breves segundos. Talvez não fosse má ideia aumentar um pouco o tempo de imunidade.

Quem aprecia Pac-Man vai seguramente gostar desta versão, que embora não trazendo nada de novo ao género, tem uma boa jogabilidade e é entretenimento suficiente para um par de horas. Quem esperava um desafio diferente, não é aqui que o vai encontrar.

Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Russian Railway Magnate

Desde que o ZX Spectrum ganhou nova vida (período pós 2013), que os jogos saem com uma frequência apenas comparável à dos anos 80. No entanto, a maior parte são jogos de arcada ou aventura, ficando alguns géneros de fora desta abundância, casos dos simuladores desportivos, mas também dos jogos de estratégia pura. Um dos raros que apareceu foi Euphoria 2D, lançado em 2012 por Andrew771, grandioso (e longo) jogo de guerra, por turnos, que nos colocava na pele de um conquistador, trazendo desde logo à memória o programador Sid Meier.

Foi também o motor de Euphoria 2D que serviu de base ao novo jogo de Andrew, Russian Railway Magnate. As semelhanças ao nível gráfico são óbvias, assim como ao nível da própria mecânica de funcionamento. Mas ficam-se por aí, pois enquanto que no primeiro estávamos perante a guerra militar ("wargame"), aqui estamos perante a guerra económica e monopolista.

A ideia do jogo é ficarmos donos e senhores do sistema ferroviário Russo, para isso competindo com outras duas ilustres personagens bem conhecidas nas estepes. Existem oito à escolha, desde o século XIX, até à era moderna, sendo um pormenor interessante podermos no menu inicial conhecer um pouco da história de cada uma delas. Para cumprirmos com o objectivo proposto, teremos que ligar o maior número possível de cidades do Império Russo à sua rede ferroviária e impedir que os concorrentes o façam, eventualmente levando-os à bancarrota e alcançar o monopólio, fim último deste jogo.

Depois de seleccionada a personagem com que queremos iniciar a missão, é-nos apresentado um mapa da Rússia. Todos os concorrentes iniciam o seu império a partir de Moscovo, como seria de esperar. À direita, em cima, temos um mapa do país, identificando alguma das principais cidades, às quais deveremos tentar conectar a linha férrea. Do lado esquerdo, e representando cerca de 75% do ecrã, o mapa em detalhe e no qual iremos exercer as acções possíveis.

Construir e manter uma rede não sai barato. Cada cidade gera uma receita, dependendo da quantidade de carga expedida, além da tarifa estabelecida para o transporte. Se uma cidade está ligada a vários magnatas (os concorrentes), toda a renda da cidade vai para aquele que tiver a tarifa mais baixa (é o caso de Moscovo, ponto inicial de todos. Se as tarifas forem as mesmas, a receita será dividida igualmente pelos três.

As tarifas, que vão de 1 a 30, são mesmo o elemento mais importante deste jogo, e à qual deveremos estar sempre com atenção. Conseguimos ver as tarifas cobradas pelos concorrentes colocando o cursor na

Russian Railway Magnate

própria cidade e carregando na tecla "C", ou, mais eficaz, pressionar "M" que fornece informação muito abrangente sobre a concorrência. Com a tecla "T" poderemos definir o valor de tarifa que queremos cobrar, e devemos estar constantemente a mudá-la, de acordo com o que a concorrência faz, única forma de se conseguir ganhar dinheiro dos serviços e, mais importante, evitar que os outros ganhem. A ideia é levá-los à falência, lembrem-se sempre disso.

A forma como vamos expandir a ferrovia também é outro dos pontos fulcrais. Assim, se conseguirmos cortar os caminhos aos nossos concorrentes (as cidades podem ser ligadas por vários competidores, mas as linhas férreas não se podem cruzar), evitamos que esses possam expandir-se, cortando-lhes as receitas. E depois de já termos amealhado algum, poderemos então passar à fase do ataque, isto é, fazer ligações às cidades dos outros e entrar numa guerra de preços, delapidando os recursos adversários. No fundo praticar "dumping", sistema proibido no nosso mercado (tal como os monopólios, salvo raras excepções), mas altamente eficaz.

Ao contrário de muitos jogos de estratégia que, quer por um elevado grau de dificuldade, quer por um sistema pouco intuitivo de controlo da acção, impediam que os iniciados deles usufruíssem, Russian Railway Magnate não irá impedir ninguém de entrar. Mesmo *os arcade gamers* mais hardcore rapidamente apanham o fio à meada. Mas toda esta simplicidade, sendo um ponto forte, é também a sua principal lacuna, pois normalmente quem gosta deste género, exige desafios complexos e difíceis. No fundo, apenas temos duas variáveis para monitorizar, o preço das tarifas, e o local para onde vamos expandir a linha férrea. E o foco até está demasiado assente na primeira das variáveis. Esta falta de diversidade, se bem que possa atrair inicialmente mais jogadores, os que não estão tão habituados a este género, por outro, irá limitar fortemente a longevidade, em especial para os mais exigentes.

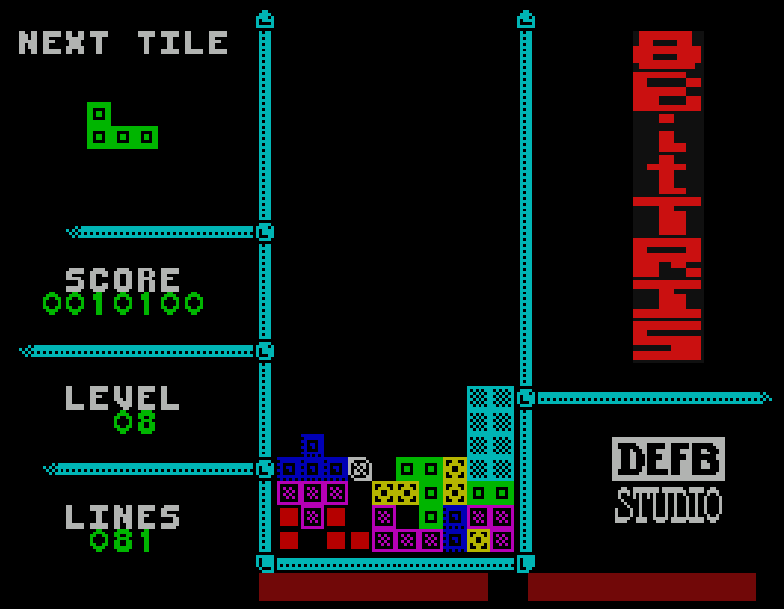
Por outro lado, um dos aspectos que mais gostámos foi a apresentação das personagens, que inclui uma fotografia digitalizada de cada magnata. É sempre diferente competirmos com alguém a quem podemos ver a cara, e neste aspecto, nota máxima para Andrew, que transpôs as celebridades de forma exímia, roçando a perfeição.

Outro aspecto interessante e que demonstra o cuidado do programador: existe a versão russa, mas também a versão inglesa, aumentando o leque de potenciais jogadores. E até o código fonte é colocado à nossa disposição, possibilitando os mais talentosos de criarem diferentes mapas ou até, quem sabe, aumentar o número de variáveis a controlar. Sem dúvida que aumentaria bastante a esperança de vida de Russian Railway Magnate.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

8BitTris



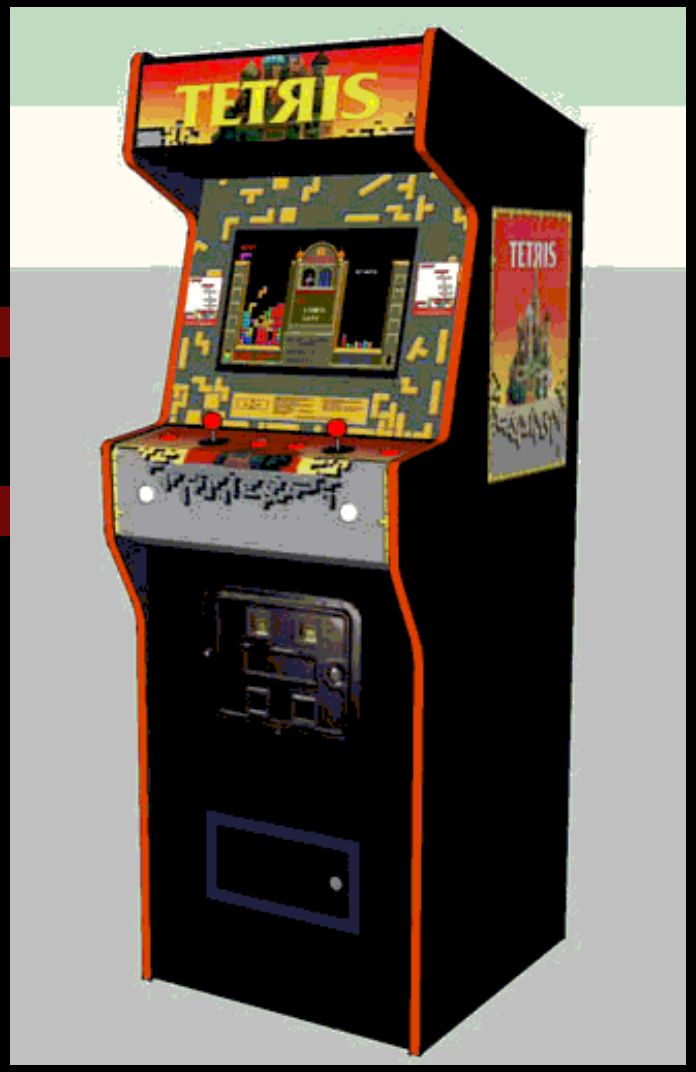
O segundo jogo lançado em simultâneo por Stephen Coppack, depois de Pacman: the Curse of the Slimers, foi 8BitTris, que é como quem diz, Tetris para os 8 bits. Também não vale a pena fazer grandes dissertações sobre o Tetris, duvida-se que exista alguém que não o tenha experimentado, ou pelo menos não o conheça, referindo apenas que o objectivo é encaixar as peças que vão caindo no tabuleiro, por forma a ir completando linhas, que consequentemente desaparecem do ecrã. Se alguma peça chegar ao cimo, o jogo termina.

À medida que as linhas vão sendo completadas, a pontuação vai aumentando, mas também a velocidade com que as peças caem. Assim, de dez em dez linhas totalmente preenchidas, o nível aumenta, chegando até um ponto em que a velocidade aumenta de tal forma que se torna impossível de se posicionar as peças no tabuleiro. Que tenhamos conhecimento, o jogo não tem fim.

A versão agora criada Stephen Coppack não tem nada que a distinga das mil e uma outra versões existentes. Assim, as peças são as habituais no jogo, com gráficos minimalistas, como é também habitual, mas com uma grande lacuna: não existe som. Jogar Tetris em silêncio absoluto não é a melhor das experiências.

Se bem que a jogabilidade seja interessante, com grande fluidez nos movimentos das peças, não deixa de saber a pouco alguma falta de ambição revelada pelo programador nesta versão, que poderia ter concedido alguns extras para a tornar mais apetecível. Por outro lado, pressente-se que apenas o tenha feito para satisfação pessoal e mostrar aquilo que conseguia fazer, pois mal foi anunciado. Sendo este o objectivo, pode dizer-se que cumpre.

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



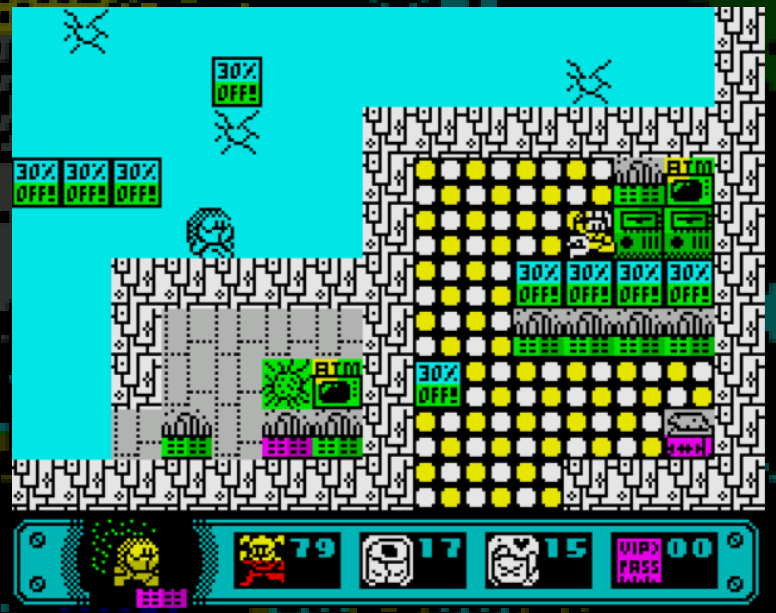
The Hoarder

Fomos apanhados de surpresa com este novo lançamento de IADVD, mas isso tem uma explicação e será mesmo por ai que vamos começar. The Hoarder na realidade não é um novo jogo, antes uma adaptação de Rade Blunner, lançado pelo mesmo autor o ano passado. No entanto a história mudou, estando agora totalmente enquadrada com um dos comportamentos mais bizarros e irracionais da humanidade nos últimos tempos: o açambarcamento de papel higiénico. Em que medida isso de alguma forma mitiga os efeitos da pandemia de Covid-19 é que não se percebe, mas se se perguntar isso a quem nos primeiros tempos correu aos supermercados para comprar paletes deste produto, também não serão capazes de dar uma explicação razoável.

IADVD montou então uma história à volta disso, colocando-nos no papel de um "hoarder", isto é, um acumulador. Há quem acumule cassetes com jogos do ZX Spectrum, há outros que acumulam papel higiénico. Cada qual com a sua pancada, mas mesmo assim preferimos a primeira hipótese. Adiante...

Somos então colocados na figura de um daqueles aqueles indivíduos que decidiram açambarcar todos os rolos de papel higiénico disponíveis no supermercado local. Mas os restantes seres irracionais pensaram o mesmo, tendo sido assim uma corrida para ver quem apanhava mais papel. Os concorrentes são desleais, pois tentam impedir-nos de acumular a nossa quota de papel de qualquer forma. Além disso, em plena pandemia de Covid-19, muitos locais estão infectados e há que usar bem as máscaras. Para cumprirmos com a missão temos que eliminar os restantes 80 acumuladores e carrinhos que nos impedem de recolher o papel, saltando sobre eles, ao mesmo tempo recolhendo 17 rolos de papel higiénico. Algumas portas encontram-se fechadas e necessitam do respectivo cartão de acesso. Quando nos livrarmos de todos os outros acumuladores e carrinhos, devemos voltar ao ecrã inicial, estando então a porta de saída aberta. Podemos enfim regressar a casa e comer papel, simplesmente olhar para ele, ou, quem sabe, dar-lhe o uso mais normal.

Sendo o jogo uma mera adaptação de Rade Blunner, apenas com novos gráficos e uma história diferente,



não nos vamos repetir relativamente aos aspectos intrínsecos da acção, para isso basta ver a análise feita ao primeiro. Quem gostou do primeiro episódio, como foi o nosso caso, também irá gostar deste. Demos um sete ao original, e achamos que a nota adequa-se a esta nova versão.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

010:01

MagicAble: A Kind of Magic

Packobilly ainda recentemente nos tinha trazido Ufo, jogo mediano, mas que mostrava que estávamos perante um novo programador que tinha ideias novas e que dominava minimamente o AGD, como aliás fizemos questão de dizer. E o tempo deu-nos razão, o que não esperávamos é que fosse apenas dois meses após o termos dito…

A sua nova proposta, MagicAble: A Kind of Magic, confirma também outra coisa. Quando a ideia é boa e traz elementos inovadores, estão desde logo criadas as condições para que o jogo atinja um patamar elevado e seja um sucesso. Quanto ao sucesso, não sabemos ainda, pois não temos forma de perceber se muita gente já o experimentou, mas quanto ao primeiro, é incontornável. O jogo é muito interessante, se bem que tão ou mais difícil que Abu Simbel Profanation, aproximando-se mesmo de Danterrifik, jogo com o qual apresenta também algumas semelhanças ao nível gráfico. Aliás, embora não tenhamos visto Ariel Endaraues nos créditos, não nos espantaríamos se o autor confessasse que se tinha inspirado nos seus jogos, o que não é vergonha alguma, antes pelo contrário. Mas vamos à história de MagicAble.

No começo não havia nada... Nada, excepto a magia (então mas não era apenas energia que existia no início do Universo?). A paz e o equilíbrio reinavam em Arnaroth. Os 16 Talismãs Negros eram mantidos no Caldeirão da Providência, e assim tudo permanecia no seu lugar. Até agora…

As Forças do mundo dos mortos espalharam os talismãs por todo o Reino de Arnaroth, mergulhando-o no caos total. Foram assim espalhados quatro em cada um dos locais onde a aventura decorre: na Floresta Assombrada (The Haunted Forest), na Masmorra Assustadora (The Scary Dungeon), no Castelo Amaldiçoado (The Cursed Castle) e, finalmente, na Caverna Condenada (The Doomed Cave - o ecrã refere "Doomned", mas deverá ter sido uma gralha). Acrescente-se ainda um último local, o Ninho Antigo (The Old Nest), o único onde podemos estar seguros que nada de mal nos acontecerá, mesmo que seja apenas de forma temporária.

Assumimos então as dores de um velho e gordo mago, Able, e temos como objectivo recolher todos os talismãs na ordem indicada (I, II, III e IV), e trazê-los de volta ao caldeirão que se encontra no The Old Nest. Até aqui nada de novo, pensam vocês. E não deixam de ter razão, pois onde MagicAble se diferencia dos restantes jogos do género é na mecânica. Assim, o nosso mago apenas se desloca para a esquerda e direita, tendo a capacidade de cair também de grandes alturas sem se magoar, e de conjurar feitiços que quando apanham alguns dos inimigos no seu caminho (e atenção, apenas alguns), incapacita-os durante uns segundos. Além disso há que usar a magia com ponderação, pois em primeira lugar vai saltitando pelo ecrã até encontrar um inimigo, levando a que nem

MagicAble: A Kind of Magic

sempre seja fácil acertar-lhes, mas também porque após enviarmos um feitiço, teremos que aguardar longos segundos até esta capacidade ficar novamente activa (a barra inferior mostra quando isso acontece).

Já devem ter reparado que não dissemos que o mago voava ou saltava, e se estamos perante um puro jogo de plataformas, então que espécie de magia é essa? É aqui que reside a maior novidade de MagicAble. No chão encontram-se blocos rosados, os blocos mágicos que funcionam como trampolins e permitem que Able atinja as plataformas superiores. Isto implica que muitas vezes exista um, e um único caminho, para se chegar aos talismãs, conferindo também um forte

elemento estratégico ao jogo, não se limitando a ser apenas mais um vulgar *platformer*, onde o mais importante é o tempo e precisão de salto. Aqui isso também interessa, e existem muitos pontos onde se torna quase frustrante encontrarmos o tempo e posição de salto perfeito que permita evitar os inimigos. Mas se o caminho não for bem delineado antecipadamente, de pouco importa a habilidade nos dedos.

Cada vez que se completa um dos níveis, abre-se nova saída no The Old Nest. Inicialmente todas estão fechadas, e só à medida que vamos levando os talismãs para o caldeirão (não esquecer nunca a ordem em que têm que ser recolhidos), as portas vão ficando desbloqueadas, e novos cenários se vão abrindo perante os nossos olhos. Cada um mais difícil que o anterior e com características e inimigos muito próprios, mas isso também já seria de esperar.

Quem conhece os jogos espanhóis, está perfeitamente consciente do elevado grau de dificuldade que possuem. E MagicAble faz-lhe jus. Começamos a missão com oito vidas, mas estas são muito poucas. E mesmo não havendo muitos ecrãs (estimamos entre 25 a 30), como de cada vez que recolhemos um talismã temos que fazer o caminho de volta ao caldeirão, para depois voltar ao talismã seguinte, isso implica termos que negociar os mesmos obstáculos vezes sem conta. Claro que a curva de experiência se aplica, e "practice makes perfect", como diz o ditado, mas não deixa de ser assustador perder- se todas as vidas no mesmo obstáculo. Muito dificilmente alguém conseguirá terminar a missão sem recorrer aos vulgares *pokes* ou utilizar o *rollback*. Talvez um pouco menos de dificuldade fosse aconselhável.

Por outro lado, o factor repetição (ter que percorrer o mesmo caminho várias vezes), aliado ao grau de dificuldade, poderá inibir a maior parte dos jogadores de tentarem chegar ao fim. O que é uma pena, dizemos nós, pois os cenários são um dos pontos fortes de MagicAble, e poderemos assegurar que vale a pena persistir, nem que seja para ver o que o programador nos reserva no fim...

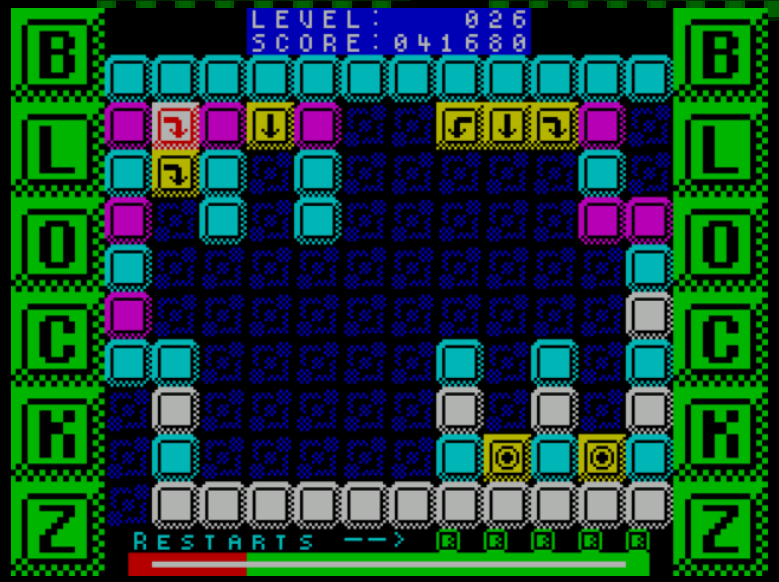
Assim, o que se nota é uma grande evolução em Packobilly e se conseguir no próximo jogo afinar o factor da dificuldade, temos a certeza que irá ser Mega. Ideias não lhe faltam, como vemos...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

BlockZ

Novos programadores vão aparecendo regularmente com propostas interessantes e inovadoras para o Spectrum, como é o caso de Raymond Russell, que nos trouxe agora BlockZ, um daqueles quebra-cabeças que tanto gostamos. E com muito bom aspecto...

Apesar de não ter ecrã de carregamento, o menu inicial apresenta desde logo várias opções que demonstram o cuidado colocado neste lançamento. Assim, a par da redefinição de teclas, podemos seleccionar o nível com que queremos começar o desafio, presumindo que já completámos todos os níveis anteriores (se esta opção for activada, a pontuação inicia em zero), e uma pequena, mas muito bem feita e eficaz demonstração do que fazer em BlockZ. Não que exista especial complexidade, mas é conveniente tentar perceber minimamente a sua mecânica. De qualquer forma deixamos uma breve explicação daquilo que se vai encontrar ao longo dos 50 níveis, cada um deles com um tabuleiro diferente.



Os tabuleiros apresentam várias peças ou blocos, a maior parte fixos e destinam-se a delimitar á área de acção ou a criar os diferentes obstáculos. Mas alguns possuem uma seta, indicando a direcção (ou direcções) em que se movem, quando seleccionados. Quando o bloco, depois de se mover nas direcções indicadas chega ao seu destino, elimina todas as peças que lhe estejam adjacentes. Os blocos que têm que ser eliminados são sempre amarelos, sendo facilmente identificáveis, pois têm uma qualquer inscrição bem visível. Assim, apesar de alguns não terem uma seta, assinalando que não se podem mover, têm um círculo preto, indicando que são fixos. Quando todos desaparecerem, passamos ao nível seguinte.

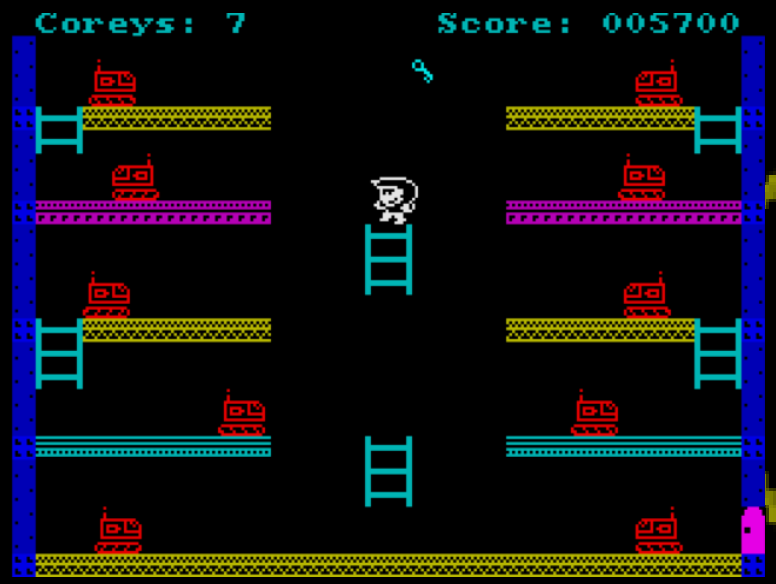
BlockZ tem um conceito simples, mas encerra uma grande dose de estratégia. Em primeiro lugar porque em muitos casos os blocos terão que ser movidos por várias vezes, até chegar ao seu destino final. Depois porque também é necessário que estes sejam movidos numa certa ordem. A maior parte das vezes os blocos podem eliminar várias peças, ou serem eliminados por outros, tendo que se escolher aqueles que têm que ser movidos e aqueles que apenas estão colocados no tabuleiro para serem eliminados, sem se moverem. Finalmente, por vezes temos que eliminar mais do que um bloco em simultâneo.

O principal inimigo é o tempo, sendo fundamental fazer-se uma análise inicial do tabuleiro muito rápida e eficaz. Convém também identificar desde logo os blocos que podem eliminar as peças fixas, pois se uma desta ficar no tabuleiro, não se termina o nível. Contar as peças que se movem para cada um dos lados também é bastante útil para se identificar desde logo as que iremos deslocar, bem como as que devem ficar quietas até serem eliminadas. Se movemos uma peça fora de ordem ou para local errado, a possibilidade de se ficar encalhado é grande. Iniciamos o desafio com cinco vidas, havendo sempre a possibilidade de se começar no nível em que se perdeu, perdendo-se uma delas. Por vezes apenas por tentativa e erro chegamos à solução, embora a maior parte dos níveis até sejam bastante imediato. A excepção é o último, que apenas exige reacções rápidas (irão ver quando lá chegarem).

Apesar do tabuleiro ser composto apenas por peças, as cores são agradáveis. Além disso, as melodias são excelentes, contribuindo para uma óptima apresentação final. A seu desfavor, apenas alguma repetitividade dos níveis.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Corey Coolbrew

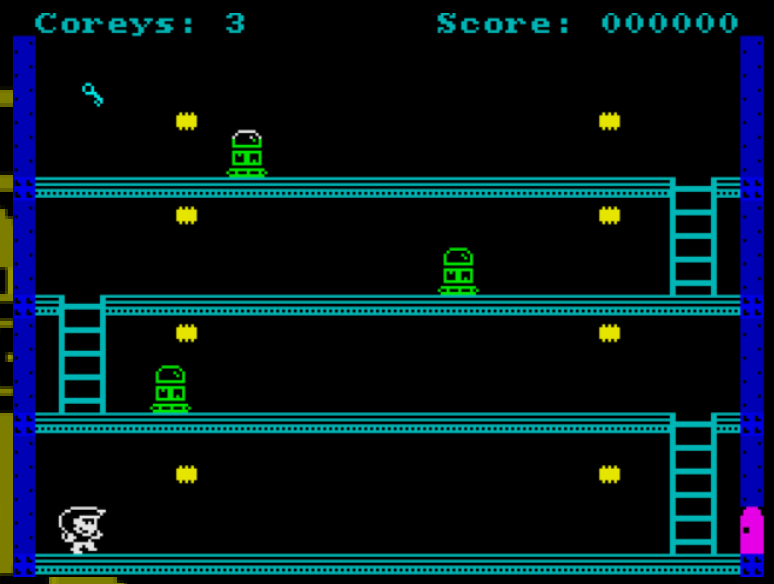


Corey Coolbrew, o nome do nosso herói, ficou preso numa fábrica de de robôs, cabendo a nós a missão de o ajudar a escapar. Para isso terá que apanhar a chave que abre a porta de saída de cada um dos 30 níveis que compõem este jogo. Mas como seria de esperar, esta encontra-se sempre no local mais inacessível de todos. Também é recomendável que se recolham os microchips, pequenos objectos amarelos que aparecem com frequência, neste caso em locais mais acessíveis, pois além de darem pontos, permitem ganhar vidas extras.

A patrulhar os ecrãs surgem uma série de robôs inimigos. Alguns são perfeitamente estúpidos, limitando-se a vaguear para trás e para a frente ou para cima e para baixo, sendo por isso fáceis de serem ultrapassados, mas uns certos robôs vermelhos são verdadeiros demónios, pois assim que nos deitam a vista em cima, invertem a sua posição e perseguem-nos. Além disso existem os obstáculos naturais, nomeadamente pisos electrificados. Outros são um pouco mais úteis, pois permitem a Corey saltar mais alto e chegando a pontos que pareciam inalcançáveis..

Como se pode ver, não existe grande história por trás de Corey Coolbrew, inspirando-se claramente em Chuckie Egg e Manic Miner. Apenas não temos como inimigo o tempo, o que permite delinear melhor os nossos passos. No entanto, confessamos que já começamos a ficar um pouco cansados destes jogos insossos, com gráficos básicos e som um pouco repetitivo, e que pouco trazem de novo à cena. Para mais, achámos a primeira dezena de níveis muito fáceis, demasiado até, tendo sido também encontrado alguns *bugs*, prontamente corrigidos pelo programador. Assim, e embora o jogo não parece ter nada de mal, mas também não tem nada que nos fizesse passar mais do que breves momentos com ele. Depois de se terminar, dificilmente voltamos a jogar.

Atenção ainda a um pormenor que fez com que não conseguíssemos ir até ao fim e que não vem referido nas instruções: Para se poder dar uma salto maior e recolher algumas chaves, tem que se carregar na tecla para "baixo", o que permite ao nosso personagem dar um salto maior e chegar a ela.



Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Arisa: 8-bit Android

Arisa já está conectada ao teu TK/ZX via comunicação de 8 bits.

Arisa: Olá, meu nome é Arisa. Em que posso te ajudar?

André: Olá Arisa, desta vez sou eu que vou colocar as questões. Gostaria assim que falasses um pouco sobre ti.

Arisa: Ok, de acordo. Sou uma terapeuta de 8 bits, como já te apercebeste, e fui construída sobre a base do primeiro programa de comunicação natural da história, Elisa. O objectivo é promover um diálogo entre o utilizador e o seu terapeuta virtual, ou seja, eu.

André: Muito bem, e como funciona a comunicação?

Arisa: Para se entender o funcionamento do programa, temos que ter em mente que se trata de um algoritmo criado em 1966 e que, devido ao seu pioneirismo e à lógica utilizada, possui muitas limitações e jamais deve ser comparado com os actuais programas de IA. Manipular-me é como uma viagem no tempo que, de certa forma, poderá surpreender-te (ou não) pela forma como tento manter o diálogo contigo.

André: Estou a entender. De certa forma faz também lembrar um pouco um jogo de 1986 chamado iD, no qual também tínhamos que conversar com o computador.

Arisa: A comparação é razoável. Mas enquanto que nesse programa o objectivo era fazer com que o teu interlocutor recuperasse a memória, aqui assumo o papel de um verdadeiro terapeuta e comporto-me como tal, tendo em conta as tuas respostas. Vou-te fazer muitas perguntas, ao mesmo tempo que te analiso aprofundadamente, portanto não esperes uma conversa de café descontraída. Estou programada para ser formal e pouco emotiva, mas além disso tenho o dever de respeitar o sigilo profissional, portanto podes contar-me os teus mais recônditos segredos. Isso será a base para conseguirmos encetar conversas mais longas e produtivas.

André: Estou a ver... Mas tal como eu estou a ver, também temos aqui muitos olhos postos na nossa conversa, portanto não contes, para já, que abra o livro. E já que falamos em ver, a tua aparência é de uma moça jovem, tendo em conta que já te aproximas da bonita idade de 60 anos.

Arisa: Isto é apenas uma máscara. Podes imaginar-me da forma que entenderes. Uma coisa é certa, o programador criou propositadamente um grafismo simples, fazendo-nos lembrar os monitores de fósforo verde muito utilizados no passado. Lembra-te que o que interessa é o conteúdo, tudo o resto é acessório.

André: Por falar no programador, o Manoel Carvalho, ele deixou algumas surpresas, não foi?

Arisa: Sim, existem algumas palavras-chave que accionam algumas respostas minhas no mínimo inesperadas. Podemos chamar-lhes de "easter eggs". Cabe a ti descobrir quais são essas respostas, mas deixo-te uma dica: tente pensar no perfil do autor e imagina que tipo de palavras ele utilizaria. Uma desta palavras até tem som. Além disso, todo o diálogo é automaticamente enviado para a impressora, ficando assim registadas as nossas conversas.

André: O programa apenas está em português?

Arisa: Nesta fase sim, mas tenho uma irmã gémea espanhola, que por acaso também é terapeuta. Vai assim existir uma versão em castelhano.

André: E como podemos marcar uma consulta?

Arisa: É muito fácil. O programa é comercializado pelo valor simbólico de 2 usd na versão digital, que tem alguns arquivos extras. Já a versão física vem com uma cassete, um disco beta, manual e algumas surpresas extras. Este cassete vai ter o programa de um lado e do outro uma narrativa bem humorada em áudio sobre a história do Dr. Joseph Weisenbaum e do programa Elisa, o clássico que me inspirou. Outro detalhe importante é que todos os que adquirirem o programa, vão receber um código que liberta uma nova função.

André: Muito obrigado Erisa, fica então conversa marcada para muito breve...

Arisa: 8-bit Android

```
A PARTIR DE AGORA, ARISA PODE TE
DAR CONSELHOS ALEATORIOS.
BASTA DIGITAR >> CONSELHO <<
A QUALQUER MOMENTO.

--------------------------------
>CONSELHO

CUIDADO COM O QUE VOCE SEMEIA.
TUDO QUE SEMEAMOS, COLHEMOS
SEMPRE EM ABUNDANCIA.

--------------------------------
>CONSELHO

NAO SE DEIXE TOMAR PELA
ANSIEDADE. TUDO TEM O SEU TEMPO
CERTO.

--------------------------------
>
```

Lembro-me tão bem como se fosse hoje: nos anos 80, um dos meus sonhos era "falar" com o computador. Na altura apenas tinha o equivalente a um Spectrum (o TC 2048), pelo que estava fortemente limitado. Quando em 1986 uma nova editora ligada à CRL anunciou um estranho jogo (se é que isso se lhe podia chamar), iD, ainda mais com um nome de peso na programação e história (Mel Croucher), pensei que o meu sonho ia finalmente realizar-se. Claro que estava enganado, embora iD fosse um exercício muito interessante (longas horas passei até desvendar todos os segredos do programa), estava muito longe de poder oferecer uma conversa "normal" com o computador. E o mesmo se passa com Arisa, programa que até tem algumas semelhanças com iD.

Optámos por deixar este primeiro alerta para que quem for experimentar pela primeira vez Arisa, não crie expectativas demasiado elevadas e que pense que o programa possa fazer mais do que o esperado para um computador com as limitação em termos de memória e processamento do 48K. Assim, estando devidamente avisados, poderão usufruir ao máximo desta brincadeira criada por Manoel Carvalho.

Arisa também não é um jogo, no sentido estrito do termo. Não se vai receber nenhuma mensagem a dizer que completámos com sucesso a missão, ou algo do género. É antes uma experiência, que mais recompensadora será, quanto mais nos embrenharmos nos diálogos que vamos mantendo com a "terapeuta". Já agora, e para quem não sabe, a moça que aparece retratada no ecrã de carregamento é a actriz russa Paulina Andreeva.

´Arisa foi então concebido tendo como base o primeiro programa de comunicação natural da história, originalmente criado por Joseph Weizenbaum em 1966 com o nome de Eliza, sendo o seu objectivo o de promover um diálogo entre o utilizador e uma terapeuta virtual. Esta terapeuta comporta-se como tal, ou seja, vai usando e (abusando) das perguntas como forma de manter um diálogo mais ou menos fluído. Dai que ao contrário de iD, que até explosões de raiva tinha, Arisa tem sempre um comportamento mais formal, menos emotivo.

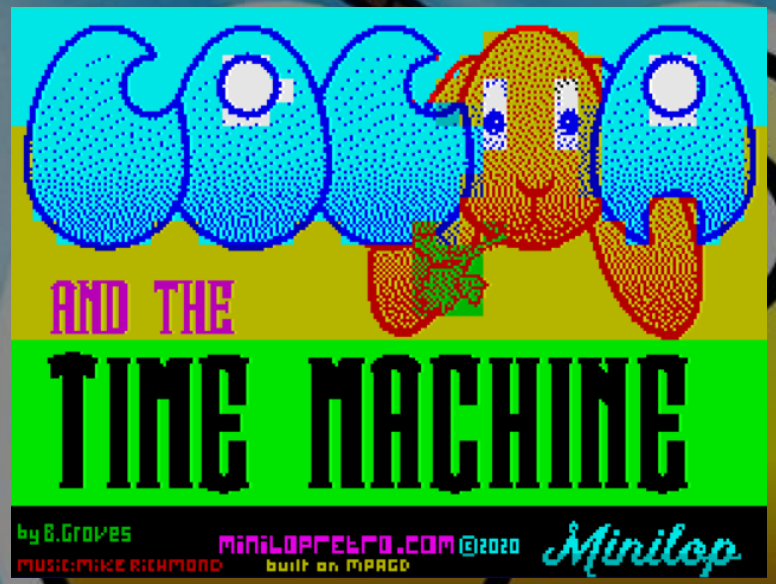
.

Para já, o que nos parece é que o programa sofre de algumas limitações, pelo que os diálogos nesta fase acabam por ser curtos. Mas o programador está ciente desta limitação, e aos poucos está a criar outras personalidades e a promover um incremento dos algoritmos e que vai dar origem a futuras versões mais extensas (também estão previstas versões noutras linguagens para breve). Para colmatar um pouco esta lacuna, foram incluídos uma série de "easter eggs", que despoletam reacções curiosas por parte de Arisa. Alguns são fáceis de descobrir, bastando para isso conhecer-se um pouco da personalidade do seu criador (Manoel Carvalho), já outros, apenas lá chegámos porque nos foram dadas algumas pistas.

Assim, depois de se esgotar todos os diálogos possíveis com Arisa, e enquanto não chega uma versão melhorada, poderemos dedicar-nos a identificar estes extras. Um deles até nos dá alguns conselhos para a vida, como o que aparece no ecrã ao lado.

Por fim, à semelhança do que fazemos com programas do género, que são muito mais experiências do que propriamente um jogo, também neste caso não o iremos avaliar como tal. Não faria qualquer sentido, mas em jeito de resumo poderemos dizer que embora sendo um programa limitado, para já, está construída a base para novas versões com mais variáveis, e que sem dúvida irão fazer aumentar o seu interesse

Cocoa and the Time Machine



Bruce Groves, o programador de Cocoa and the Time Machine, foi regularmente mostrando à comunidade a evolução de um jogo que estava a desenvolver e que tinha o curioso nome de Cocoa and the Time Machine. Estávamos a gostar bastante do que víamos, até que nos contactou a propor testar o jogo. Imediatamente aceitámos, e em boa hora o fizemos. Foi sem dúvida alguma dos jogos que mais prazer nos deu testar, e foi também motivador ver que algumas das nossas sugestões foram sendo favoravelmente aceites por Bruce. Embora os jogos de estratégia sejam os predilectos por aqui, não dispensamos nunca dar conta de um bom *platformer*, como é aqui o caso...

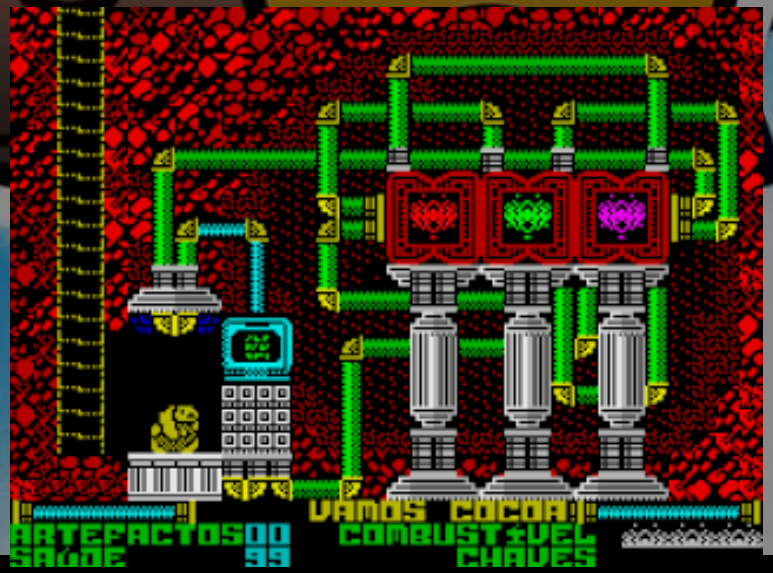
O ilustre herói desta aventura, com o nome de Cocoa (cacau), que tem uma figura semelhante ao célebre Monty, e a isso não se devendo uma simples coincidência, como iremos ver, promete vir a agitar o mundo do Spectrum nos próximos tempos. E tudo porque uma máquina do tempo transportou-o, juntamente com a sua toca, para o ano de 1452 AC. O problema é que nessa viagem todo o combustível foi gasto, e agora receia não conseguir regressar a casa a tempo do chá das 5.

Cocoa tem algumas fraquezas, a primeira é a salsa ("parsley"), a sua comida favorita. Não pode ver um pezinho de salsa, que se esquece de tudo o que está a fazer, para a tentar apanhar e degustar. O positivo disso é que a salsa restabelece os níveis energéticos do nosso herói, havendo algumas variedades, umas com maior capacidade de regeneração que outras. Mas atenção que em tempos de pandemia, os pés de salsa são mais escasso que o papel higiénico, portanto há que os usar com conta, peso e medida.

Alguns pés são colocados inicialmente em pontos estratégicos do cenário, e depois não se regeneram, mas outros vão aparecendo esporadicamente, como consequência de algumas das nossas acções (não iremos dar grandes pistas, essa exploração e descoberta é parte do prazer que vão retirar ao longo do jogo).

.

Mas a missão não é assim tão simples. Não basta recuperar o combustível para colocar a máquina a funcionar e regressar à origem. Há também que recolher até 11 artefactos (estes definem a percentagem de sucesso da missão), só que estes não são todos obtidos de forma imediata, pois alguns são zelosamente guardados por alguns dos personagens que vamos encontrar ao longo desta maravilhosa aventura. E para que eles nos cedam os artefactos, teremos que resolver os seus problemas mais imediatos, sejam eles obter-se os ingredientes para preparar uma refeição, seja encontrar o papel higiénico para colmatar uma qualquer necessidade Real.



Cocoa and the Time Machine

Alguns artefactos também são obtidos de forma ainda menos imediata, implicando manipular alguns dos elementos incluídos nos cenários. Se repararem, as pedras têm mais funções do que simplesmente permitirem chegar a plataformas mais elevadas, ou esborrachar-nos, se temos a infelicidade de nos colocarmos por baixo delas. Há que explorar todas as possibilidades, pois só desta forma conseguiremos obter todos os artefactos e o combustível, e se em relação aos primeiros, não é condição obrigatória para se regressar a tempo do chá das 5, sem combustível é que não se mete a máquina a trabalhar. Lembrem-se é de uma coisa: acidentes acontecem, mas também podem ser provocados, e isso aplica-se ao nosso personagem, mas também aos seus inimigos.

Como se pode ver, Cocoa and the Time Machine é muito mais que um simples jogo de plataformas. É uma verdadeira aventura, onde mais do que estarmos com atenção aos tempo e precisão de salto, que também é necessário, há que pensar em como resolver os quebra-cabeças que vão sendo apresentados. Convém estar com atenção às mensagens que vão passando em rodapé, pois dão pistas seguras para as tarefas pendentes

As parecenças com alguns dos trabalhos de Andy Johns ou John Blythe são óbvias. Por exemplo, o primeiro jogo que nos veio à memória foi Monty Mole and the Temple of the Lost Souls, não sendo disparatado pensar-se em Nixy and the Seeds of Doom ou All Hallows (Rise of the Pupkin). A mecânica é em tudo semelhante, e os gráficos são do mesmo gabarito. Pouco importa se o que Bruce aqui apresenta já foi feito antes por outros autores, o que importa é que tem grande qualidade.

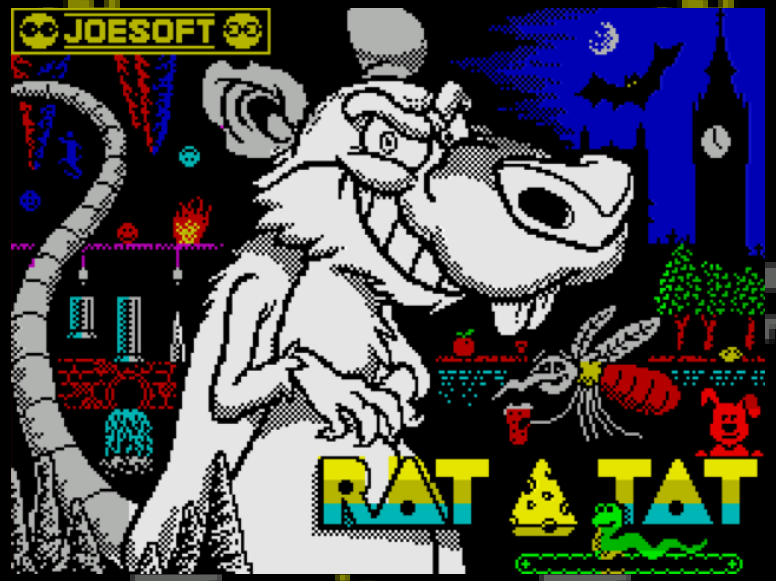
O programador teve em atenção todos os detalhes. Podemos comprovar isso mesmo, pois fomos acompanhando várias versões do jogo e a forma como foi melhorando alguns aspectos. Por exemplo, numa versão prévia à final, Cocoa apresenta um "calçado" a fazer lembra umas Doc Martens, conforme Bruce nos disse no gozo. Resolveu então aprimorar a personagem, e bastou calçá-lo com uma botas mais apropriadas à época medieval, para o personagem ganhar logo outro brilho. É a atenção dada pelos programadores a estes pormenores que destingem os projectos de excelência, dos restantes.

Sendo este o primeiro trabalho a sério de Bruce Groves para o Spectrum, não podemos deixar de dizer que ficámos estupefactos por apresentar já um nível tão elevado de consistência (o autor fez alguns programas educacionais, uma aventura de texto quando tinha 14 anos, e uma versão em Basic de Track and Field). Cocoa and the Time Machine é dos jogos mais divertidos que tivemos oportunidade de experimentar nos últimos tempos, é viciante, e não vai dar descanso a ninguém enquanto não o terminar. E mesmo depois, é daqueles que a ele voltamos com muita regularidade.

Cocoa and the Time Machine tem ainda versão em português, taduzida por nós.

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Rat-a-Tat



Já há muito tempo que não tínhamos um jogo em que o nosso personagem fosse uma ratazana de esgoto, esplendidamente reflectida em mais uma obra de génio de Andy Green, responsável pelo lindíssimo ecrã de carregamento. John Davies pegou então nessa espécie de roedor e criou uma história mirabolante, mas muito original. Há quem não ligue a esses "pormenores", mas não é o nosso caso, ter um enquadramento que se distinga dos outros, é logo meio caminho andado para gostarmos do jogo.

Assim, Ratty, o nosso personagem, residente em Manchester, sempre quis visitar Londres, tendo um dia a oportunidade de apanhar um Jumbo. Claro que os roedores não têm autorização para ir na zona dos passageiros humanos, embora até se possam portar melhor que muitos viajantes, pelo que tem que ir no compartimento de carga. Mas isso foi uma decisão péssima, pois a viagem foi bastante turbulenta, tendo atravessado uma tempestade, e as portas do porão abriram-se, mandando Ratty e restante carga borda fora. Apesar de Ratty ter sobrevivido graças ao pára-quedas que levava (é rato, mas não é parvo), a carga espalhou-se por toda a cidade de Londres. O problema é que Ratty nunca tinha estado na grande metrópole e agora é obrigado a explorar todos os recantos, única forma de recuperar os seus pertences.

A vida para uma ratazana de esgoto também não é fácil em Londres. Os perigos espreitam em todos os recantos, sendo os inimigos muitos e variados. Pássaros, morcegos, cães raivosos, cobras sádicas, e muitos outros (a diversidade de inimigos é impressionante), mas também elementos do cenário, como tochas, lâminas, flocos de neve e até estrelas cintilantes, tudo serve para apavorar o nosso pequeno personagem.

Por outro lado, também todos conhecemos a fraqueza dos ratos. Assim, pedaços de queijo vão estando espalhados por vários pontos do cenário, e mais do que uma simples gulodice, é quase imperativo que se apanhe esse petisco, pois mitiga um pouco a fome de Ratty e dá-lhe mais algum tempo para se dedicar à exploração e recolha das bagagens.

Assim, numa abordagem bastante original, o principal inimigo é mesmo o tempo. Cada um dos sete níveis do jogo (Clapham Common, Piccadilly Branch, Westminster, Isle of Dogs, Battersea Park, Pecham Line e Victoria Dock) é composto por vários ecrãs, muitas vezes repetidos (por questões de memória, presume-se). Se esbarramos em algum inimigo, a consequência imediata não é perdermos uma vida, pois essas são ilimitadas, apenas voltamos ao início dessa ecrã. E curiosamente, por vezes até pode ser vantajoso, se isso implicar um caminho mais fácil até chegar à ponta do lado direito que leva ao ecrã seguinte. Para se completar cada nível, tem que se chegar ao último dos ecrãs (à volta de meia dúzia), mas se por acaso não o fizermos no tempo limite, o jogo termina.

Rat-a-Tat

Outro pormenor interessante está directamente relacionado com o objectivo do jogo: a recolha das bagagens. Assim, o jogo não termina quando se chega ao final do sétimo nível. Se o fizermos e não tivermos recolhido todos os pertences, indicado na parte inferior do ecrã, o jogo volta ao primeiro nível. Só mesmo quando se consegue recolher toda a bagagem é que se pode dar por concluída a missão. Felizmente que se deixarmos escapar algum item, temos sempre possibilidade de voltar a apanhá-lo num nível posterior, pelo que por vezes o mais vantajoso é correr até ao final, sem nos preocuparmos em recolher todos os objectos. O relógio é que manda, conferindo assim um interessante elemento estratégico.

Como já tiveram oportunidade de reparar pelas imagens que deixamos, os *sprites* são bastante pequenos. Isso resulta do motor que levou à criação deste jogo, o AGDx Mini+. Não será uma plataforma consensual, e confessamos que por vezes nos faz alguma confusão ver tanto *sprite* no ecrã, perdendo-se um pouco a noção do espaço. Mas justiça seja feita, de todos os jogos que já vimos criados com esta ferramenta, este é sem dúvida o melhor.

Aquilo que porventura se perde ao nível gráfico, ganha-se ao nível da fluidez dos movimentos, conferindo uma boa jogabilidade, factor muito importante já que estamos num desafio do género "pixel perfect". Já a escolha das teclas é que não é para todos, mais indicada para canhotos do que para destros, poderá levar alguns a não se conseguirem adaptar aos controlos. Felizmente que apenas tem três teclas: esquerda, direita e salto.

Por fim a melodia, outro dos pontos que gostámos bastante neste jogo, e não é por a mesma ter sido criada por Pedro Pimenta, um dos membros de Planeta Sinclair. São várias e de bom gosto, incluindo uma muito famosa, recompensando quem consiga chegar ao final do jogo. Só por isso vale a pena persistir, e o jogo nem é assim tão difícil que impeça alguém de o conseguir. Meta-se Rat-a-Tat ao pé de alguns jogos espanhóis, e nem é preciso falar em Abu Simbel, e fica a parecer um ratinho de coro.

Na nossa opinião John Davies fez bem em colocar um nível de dificuldade equilibrado. Percy Penguin padecia desse mal, impedindo muita gente de se aperceber da qualidade do jogo, pois desistia ao final de dois ou três ecrãs.

Assim, parece-nos que John Davies conseguiu criar um desafio interessante, numa plataforma que tem as suas limitações, mas que para este tipo de jogos é perfeitamente adequada. Venha agora Alien Slaphead, o prometido jogo no qual o programador tem estado a trabalhar e que promete ser tão bom ou ainda melhor que Rat-a-Tat.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

ASTEROIDE ZX
BASIC GROUP

presenta:

EXPLORERS

Parsec

Parsec é um clássico que foi desenvolvido para o computador TI-99 / 4A (Texas Instruments) em 1982, por Jim Dramis e Paul Urbanus. E agora, um fã do jogo resolveu finalmente fazer a sua conversão para o ZX Spectrum do modo mais fiel possível ao original. E em boa hora, diga-se. Mas se o jogo não traz grandes novidades, nem seria isso o pretendido, o mesmo já não se passa com o sistema de carregamento, bastante original, embora potenciador de problemas de carregamento em alguns emuladores.

Já agora, o nome é bastante sugestivo, pois parsec é uma unidade de distância utilizada na astronomia para representar as grandes distâncias estelares, equivalendo à distância de um objecto cuja paralaxe anual média vale um segundo de arco (1"), ou, por outras palavras, à distância à qual se deveria situar um observador, para observar uma unidade astronómica (UA), equivalente à distância da Terra ao Sol, sob o ângulo de um segundo de arco. Resumindo, um parsec equivale a 3,26156 anos-luz.

Não é assim de estranhar que a acção se passe no Espaço e que o nome da nave que controlamos seja precisamente Parsec. Patrulhamos um planeta alienígena, quando de repente somos atacados por vagas de inimigos. Estes são de sete diferentes tipos, cada qual com características e estratégia de abordagem diferentes. Uns são relativamente fáceis de eliminar, mas alguns tipos em particular, são autênticas pestes vindas de outro mundo.

Ainda antes de explicarmos a mecânica do jogo, um puro *shoot'em'up* horizontal à la Scramble e Chronos, convém deixar uma nota adicional, que poderá passar despercebida a muita gente. Assim, apesar das teclas direccionais e de tiro serem redefiníveis, existem 3 que não o são. As teclas "1", "2" e "3" definem a velocidade com que a nossa nave se move verticalmente, sendo o "1" a mais lenta e "3" a mais rápida. A velocidade mais lenta apenas é útil para a fase de reabastecimentos, enquanto que as outras duas deverão ser usadas nas fases de combate.

Outro pormenor interessante: a voz sintetizada que abre as hostilidades. A partir dai pouco tempo temos para apreciar estes pormenores, pois o ritmo a que tudo se passa é alucinante. As vagas vão aparecendo e aumentando o grau de dificuldade à medida que vão sendo ultrapassadas.

Estas são, por ordem de aparição:

1. Swoopers: apenas representam perigo se colidirmos com elas, mas se não as abatermos rapidamente, vão aparecendo mais, enchendo o ecrã e dificultando a missão.
2. Urbites: estão armadas com canhões de fotões e permanecem no extremo do ecrã, no entanto disparam quando avistam a nossa nave. Há que disparar, fugindo rapidamente para cima ou para baixo.
3. Light Triangular: semelhante aos Swoopers, mas a sua rapidez torna-os difíceis de serem atingidos. Se a nossa nave for atingida, e tal como nos Swoopers, tem que se dar conta de toda a vaga novamente.
4. Dramite: uma verdadeira praga, muito manobráveis, rápidos e com dedo rápido no gatilho. Vão se aproximando cadenciadamente da nossa nave, diminuindo o tempo de reacção necessário para os abater.

Parsec

5. Saucers: na nossa opinião os mais complicados, pois aparecem vindos de trás, com uma tendência grande para colidir com a nossa nave. Se não nos atingem à primeira, revertem a direcção e tentam terminar o serviço pela frente.
6. Bynites: semelhantes aos Dramites, mas com maior capacidade de tiro. Só os mais valentes e habilidosos sobrevivem a esta vaga.
7. Asteroid Belts: a sétima e última vaga é a cintura de asteróides que medeia os níveis. Para quem ultrapassou as restantes vagas, esta será quase um descanso, no entanto exige reacções rápidas (e velocidade "3" na nave).
8. Killer Satellites: uma classe à parte, pois aparecem de surpresa a partir do quarto nível, exigindo reacções ultra-rápidas para serem evitados.

É necessário também alguma cuidado com o dedo no gatilho. Se abusamos da tecla de disparo, a nave torna-se vermelho incandescente, sinal que está a entrar em sobreaquecimento, e explode. É assim obrigatório disparar apenas com conta, peso e medida. Poucos tiros, mas certeiros, e isso rapidamente a experiência nos irá ensinar.

Por vezes temos que reabastecer a nave. Isto implica mudar a velocidade para "1" e passar pelos túneis de reabastecimento, de preferência sem tocar nos restantes elementos do cenário, senão Kambum!, que será a o som mais ouvido durante todo o jogo. Não é preciso explicar o que acontece, pois não?

Depois de se passar a cintura de asteróides passamos então ao nível seguinte, onde teremos que dar conta das mesmas vagas, mas agora com maior capacidade de suportar os nossos tiros. No nível dois apenas explodem depois de serem atingidos duas vezes, e no nível três, e em diante, suportam sempre três tiros. Além disso, e como se não fosse suficiente, a partir do nível dois, os Bynites tornam-se invisíveis depois de serem atingidos uma vez, e a partir do nível quatro as vagas de inimigos aproximam-se cada vez mais da nossa nave. Ainda não chegámos ao fim, mas nem queremos imaginar como será o décimo sexto nível, que, presume-se, seja o último (pelo menos no original era).

Apesar do grafismo tender para o básico, no fundo aproximando-se da versão original, o jogo mantém intacta toda a capacidade viciante e de entretenimento. Podemos mesmo dizer que é um dos melhores "tiro neles" que apareceu nos últimos tempos. Assim que aceitamos a missão e entramos em combate, só a muito custo largamos o jogo. Depois, o elevado grau de dificuldade, é garantia que temos aqui diversão para muito, muito tempo. Antes de conseguirmos chegar ao fim teremos que palmilhar muitos parsecs...

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

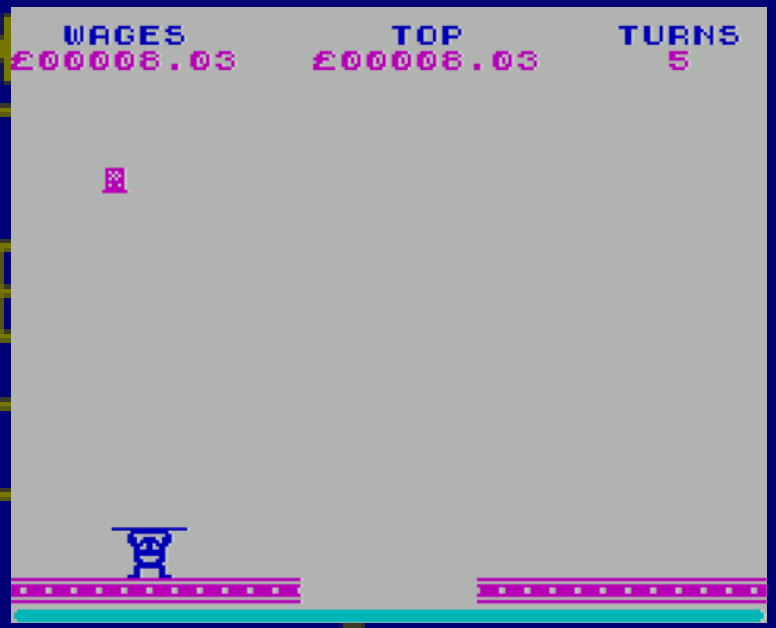
Patrick Paddle

Foi muito recentemente submetida a primeira proposta para mais uma das muitas competições para jogos do Spectrum que estão abertas, a Cassette 16 Summer Jam. Assim, Patrick Paddle, programado por John Connolly, é um simples mas cativante jogo, fazendo lembrar as antigas Game & Watch, que não tarda muito voltarão a ficar na moda, se é que não estão já.

Patrick Paddle é um famoso especialista em demolições e remoção de entulho, cuja principal virtude é a rapidez com que executa a tarefa. Foi então contratado pela multinacional Products-R-Us, que após os desvarios do filho do fundador, está insolvente e tem que vender todos os seus bens e *stocks*. A tarefa é monumental, pois desde rádios, pneus de kart, ursinhos de pelúcia, câmaras, de tudo um pouco havia no armazém para escoar. Ainda por cima, o piso é instável, são atirados explosivos e até tubos de ácido, que têm o efeito que imaginam.

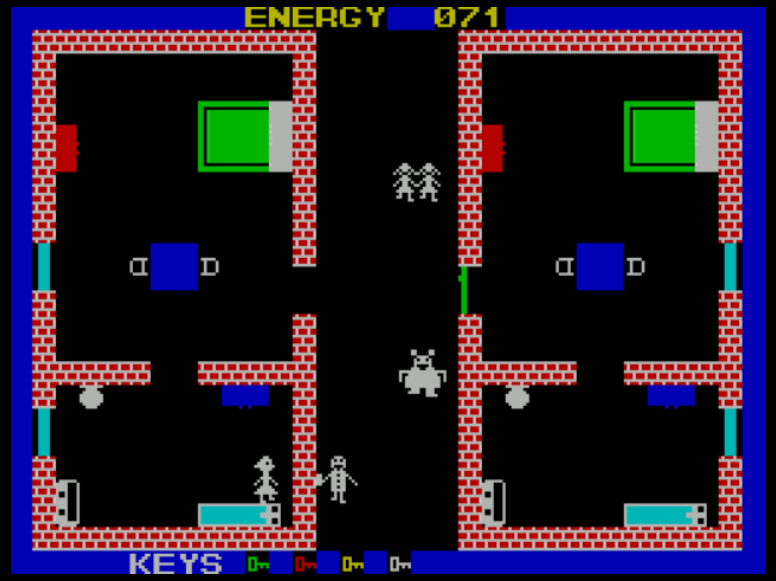
O objectivo é conseguir apanhar os objectos com a rede que Paddle tem na cabeça, para isso movimentando-se para a esquerda e direita. No entanto, se saltar enquanto apanha os objectos, o impulso dado a estes é maior, mais facilmente ultrapassando o canto direito do ecrã. Se por outro lado, deixar cair algum dos objectos nocivos, como os explosivos, perde uma vida. Pelo meio existem níveis de bónus, tendo que se apanhar um número determinado de explosivos, sendo importante fazer-se pontos para se ir ganhando vidas, até porque em níveis mais avançados a dificuldade aumenta substancialmente. Aliás, a partir do momento em que o piso se torna instável, além de termos que estar com atenção aos objectos, temos também que ter atenção ao local que pisamos ou saltamos. Diabólico...

Patrick Paddle é básico, mas nesta simplicidade toda reside um jogo viciante, indicado para todos aqueles que lutam pelo recorde de pontos e ideal para jogar com a família. Se não acreditam ou não ficaram impressionados com os ecrãs que deixamos, descarreguem o jogo e vejam com os vossos próprios olhos.



Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Shining



Baseado na obra de Stephen King, The Shining deu origem a uma dos grandes filmes da Sétima Arte em 1980, realizado pelo mestre Stanley Kubrick , tendo também imortalizado a expressão "Here's Johnny", quando Jack Torrance tenta entrar na casa de banho onde a sua mulher está refugiada, cena que aliás está presente na capa deste novo jogo de Francesco Forte, que em tempos já nos tinha deixado uma proposta bastante estranha, Gerry Anderson´s UFO.

Jack Torrance, ex-alcoólico e aspirante a escritor, foi contratado para zelador do Overlook Hotel, podendo assim aproveitar para escrever a sua obra-prima. Ou pelo menos ele assim pensa. Refugiado uns meses num hotel isolado, apenas acompanhado da sua família (mulher e filho), o que é que pode dar errado? Tudo! Aos poucos vai enlouquecendo e quem paga é a família, claro, que tem agora que fugir de um louco homicida, no filme representado fabulosamente por Jack Nicholson.

Está então dado o mote para o jogo, que se desenrola em duas partes e que começa precisamente após a cena da casa de banho. A mulher de Jack, Wendy, após ameaçada com um machado, consegue fazer com que o seu filho escape por uma pequena janela, escondendo-se no jardim. Entretanto Wendy fica presa dentro do hotel e tem que encontrar uma forma de escapar, para ir então procurar por Danny, o seu filho. Só que o hotel é um enorme labirinto de quartos, a maior parte deles fechados, sendo a primeira tarefa encontrar as chaves que abrem as portas.

São quatro as chaves a procurar, a verde que abre as portas do primeiro andar, a vermelha as do segundo andar, a amarela as do terceiro andar e finalmente a branca que abre a porta de entrada do hotel. A primeira das chaves está disponível num local acessível, mas a partir dai Wendy tem que entrar nos quartos e casas de banho anexas para procurar nos armários pelas restantes chaves.

The Shining

Além dos fantasmas que assombram os corredores, não faltando as duas meninas, o próprio Jack vai rondando o hotel e de cada vez que se abre uma porta, ele aparece, sendo então necessário jogar ao gato e ao rato para lhe conseguir escapar. Se algum dos fantasmas ou Jack toca em Wendy, esta perde um pouco de energia. Depois de conseguir encontrar todas as chaves, Wendy deve procurar a porta de entrada e começa então a segunda parte do jogo.

Quem leu o livro ou viu o filme, sabe bem do que se trata. Wendy tem que encontrar Danny no jardim labiríntico, mas Jack anda atrás dela com um machado. Nesta fase, se Jack apanha Wendy, o jogo termina imediatamente. Esta parte contém ainda uma dificuldade extra, pois para entrar por alguns dos caminhos é necessário estar completamente alinhado com estes, tendo em conta que Jack está em nossa perseguição, por vezes, mesmo com reflexos muito rápidos, a tarefa é quase impossível.

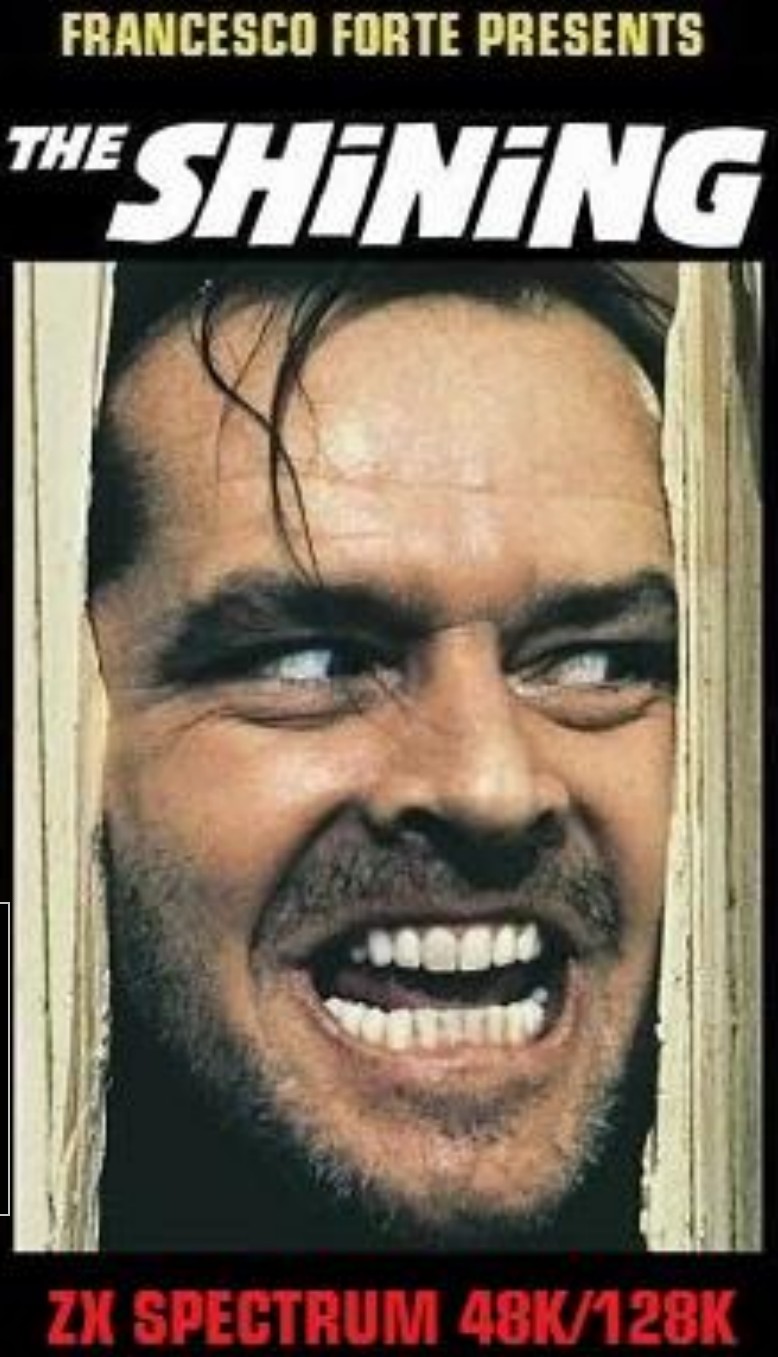
Depois de encontrar Danny, Wendy tem que regressar ao ponto de partida, sempre com Jack atrás, onde então encontra o cozinheiro, pronto para a salvar (não falta sequer a ambulância).

Apesar de muito simples, gráficos básicos, e quase ausência de som, mas que ajudam a criar a atmosfera sinistra do hotel, The Shining tem algum interesse.

Francesco conseguiu fazer uma evolução interessante relativamente ao seu jogo anterior, que confessamos, nos tinha deixado decepcionado. Claro que a vertente gráfica poderia ser melhor, criando um desafio mais atractivo, e algumas arestas poderiam ser melhor limadas, nomeadamente a questão da precisão exigida para entrar nos caminhos no labirinto. Mas o programador consegue criar aquela ansiedade em quem joga, tal como se estivéssemos a ver o filme, e esse será o ponto mais positivo deste jogo.

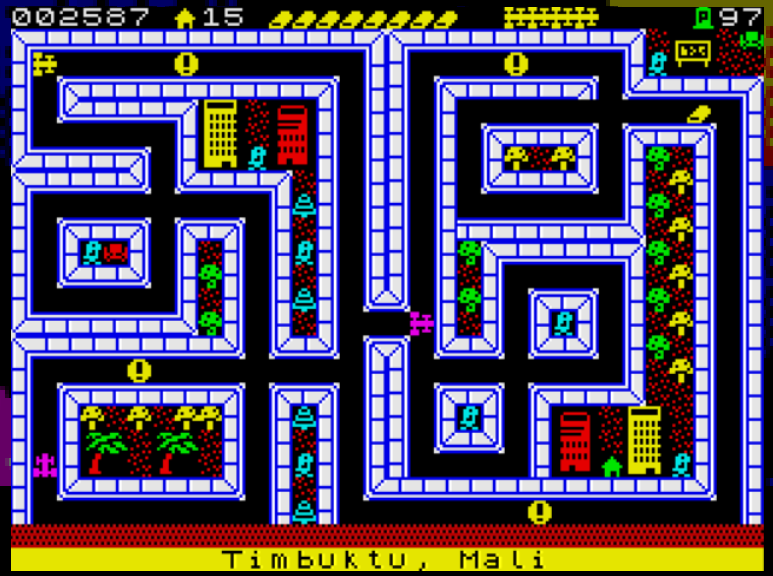
Vale assim a pena espreitar The Shining, que ainda por cima é gratuito, servindo também de desculpa para se voltar a ver o filme (ou ler o livro). E agora, na altura em que escrevemos esta *review*, as temperaturas ultrapassam os 40 graus em Portugal, pelo que parece o mais adequado para refrescar as ideias. Afinal de contas, o que é que pode dar errado?

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Road Trippin'

Não é a primeira nem a última vez que o dizemos, mas por vezes, os jogos mais simples são os mais cativantes. E Road Trippin' vem provar isso mesmo. Natural herdeiro de Cruising on Broadway e Maze Death Rally, a simplicidade do novo jogo de John Davies remete-nos para os primórdios do ZX Spectrum, onde o mais importante não era apresentar gráficos ou som XPTO, mas sim uma boa jogabilidade. Com o tempo foi-se aprimorando a vertente gráfica, na inversa proporção da simplicidade e jogabilidade. Quando entraram em cena *multiloads*, o fascínio perdeu-se. Claro que hoje em dia com os emuladores ou os sistemas que carregam *snapshots* é tudo muito mais fácil, mas é refrescante de vez em quando aparecer um jogo que nos faz relembrar a primeira década dos anos 80. E Road Trippin' tem esse condão.



John também criou uma história conveniente para o jogo. Assim, assumimos o papel de um aventureiro que vai agora fazer a viagem da vida dele. Vamos passar por muitos locais exóticos dos cinco pontos do mundo e em cada um deles teremos que recolher as mais variadas lembranças. Conduzimos um *buggy*, mas o que não imaginámos é que esses locais têm uma verdadeira praga, que são os moradores, e que se deslocam em bólides de Fórmula Um, de forma perfeitamente aleatória, tendo uma tendência enervante para nos abalroarem e fazer-nos perder mais uma vida.

Os locais são também labirínticos, e em níveis mais avançados até apresentam algumas armadilhas, como sinais que fecham as estradas e dos quais teremos que nos desviarmos. Naturalmente que a viatura consome combustível, pelo que teremos também que ter em atenção o seu nível (começa no 99 e se ficamos com o depósito vazio, perde-se mais uma vida). No entanto, nem tudo é mau ou caótico, pois periodicamente aparecem *power-ups* que supostamente nos ajudam na missão, nomeadamente combustível extra, pontos, ou até parar momentaneamente os moradores da cidade, se bem que continuemos sem lhes poder tocar. Dizemos supostamente porque apenas está um ícone de cada vez no ecrã. Nesse caso teremos que o apanhar, antes de poder ficar disponível a lembrança. E só passamos ao nível seguinte quando apanhamos nove lembranças.

Como se pode ver, tudo parece muito simples. O problema é que a velocidade com que a acção decorre está ao nível da viatura que conduzimos, isto é muito rápido. E não é fácil estar de olho nos dois moradores que vagueiam erraticamente pela cidade, nas lembranças ou restantes ícones, e ainda estarmos preocupados com os sinais que barram a estrada ou o nível de combustível. Os gráficos, apesar de pequenos, são bastante detalhados e cumprem eficazmente com a missão a que se destinam. Gráficos mais pormenorizados ou maiores, além de obviamente retirar velocidade ao jogo, iriam distrair-nos e dificultar ainda mais a missão. Por outro lado, o som é minimalista. Haverá mais à frente uma versão com melodia do Pedro Pimenta, mas para já ainda não está disponível.

Assim, Road Trippin' tem aquele toque de "vamos lá jogar mais uma vez", é cativante e viciante, sem dúvida o melhor de John Davies até à data, que tem vindo a demonstrar um evolução fantástica. É um prazer ver um jogo criado com o AGDx que foge ao figurino habitual dos jogos de plataformas.

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Amazônia*

A história de Amazônia tem quase 40 anos e é muito acarinhada no Brasil, pátria do programador. Foi assim no distante ano de 1983, quando se calhar muitos dos nossos leitores ainda não eram nascidos ou davam apenas os seus primeiros passos, que Renato Degiovani imaginou uma pequena (grande) aventura de texto para o ZX81, chamada de Aventuras na Selva, tendo aparecido como um *type-in* na Micro Sistemas 23. Dois anos mais tarde Degiovani converteu a aventura para o ZX Spectrum, tendo sido lançada sob o selo da Ciberne Software. E agora, 35 anos depois, surge uma versão retocada, incluindo a fabulosa música do Pedro Pimenta (em duas diferentes versões), e um novo e brilhante ecrã de carregamento, mas outra coisa não seria de esperar dado o nome do seu criador: Andy Green.

Mas além dos toques de "maquilhagem" dados ao jogo, a Bitnamic fez mais do que isso. Também avançou para o lançamento físico, e este contempla duas versões diferentes, à semelhança do que fez com Em Busca dos Tesouros. Num dos lados encontra-se a versão para ZX81, enquanto que no outro, a mais recente versão para Spectrum. E como se não fosse pouco, a Bitnamic vai inclusive lançar o jogo para MSX e PC. Incrível...

Amazônia, tal como o nome indica, passa-se nesta floresta, e que apesar de distinta, lembra muito uma outra que ficou famosamente conhecida em Portugal através da novela Pantanal. Quem não se lembra da lindíssima música sertaneja que aparecia em todos os episódios, das lindíssimas paisagens naturais, ou das não menos lindíssimas Juma Marruá e Guta, que povoavam as memórias dos adolescentes da altura? É assim um prazer voltar a estas paisagens, da qual qualquer dia apenas restam recordações...

Tudo começou quando sofremos um acidente de avião e despenhámo-nos numa zona inexplorada da selva. Tendo escapado incólumes ao acidente, teremos agora uma tarefa ainda mais difícil: sobreviver no meio da Amazónia, evitando cobras, onças, indígenas (que também podem dar uma grande ajuda), mas principalmente sobreviver à sede e encontrar um trilho que leve à saída. Para isso, e tal como é habitual neste tipo de jogos, teremos que resolver muitos quebra-cabeças pelo meio, encontrando a forma mais eficaz de utilizar os objectos que vamos encontrando pelo caminho. Fica já uma dita, convém fazer uma pesquisa exaustiva pelo avião, doutra forma não iremos longe.

Por vezes os objectos terão que ser utilizados de formas não tão convencionais. Por exemplo, o que fazer com um rádio? Servirá para ouvir música, tendo em conta que estamos num local onde não são captados quaisquer postos? Talvez o rádio tenha uma outra função bem mais importante. E por vezes teremos também que utilizar vários objectos em simultâneo para se conseguir um outro mais útil. Este tipo de problemas é o "pão nosso de cada dia" nesta aventura.

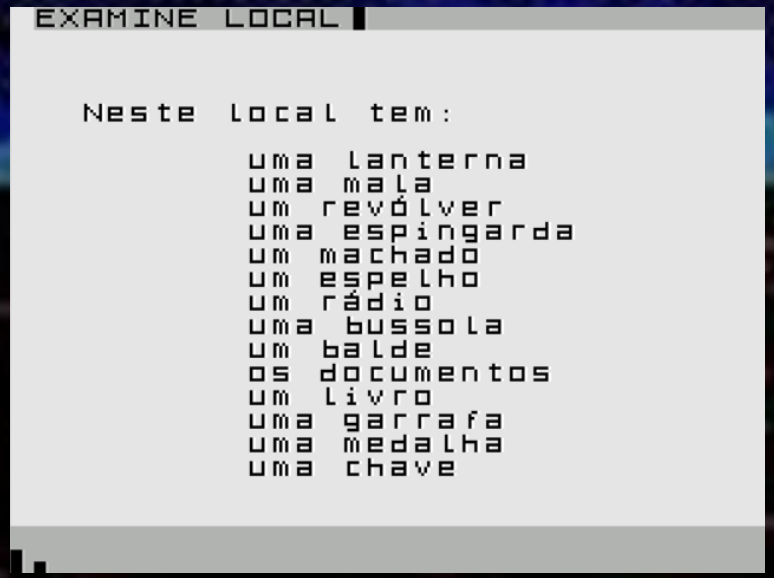
Devemos também avisar que o mapa onde decorre a acção é muito vasto. Basta visualizar o mapa que deixamos mais à frente, criado por Kelly Murta, para se perceber que não é uma aventura que se resolva numa hora. Nem numa semana, sequer, pois além de ser extremamente difícil, embora com *puzzles* bem engendrados e lógicos, em alguns locais teremos que contar com a sorte ou mesmo com a rapidez dos dedos a digitar os comandos. Sim, é uma das nuances desta aventura, o tempo conta e até existe um relógio que permite ver as horas. Além disso, um dos objectos que vai ser necessário apanhar se queremos chegar ao fim, varia de local, dificultando ainda mais a tarefa.

Amazônia*

Também já referimos que matar a sede é importante. Podemos fazê-lo quando estamos juntos a um local com água, mas não será por muito tempo. Assim, o primeiro problema a resolver é encontrarmos um recipiente que permita guardar a água, doutra forma não vamos poder afastar-nos muito dos pontos onde essa se encontra.

O ponto menos favorável na aventura é o facto de nem sempre os comandos serem os mais intuitivos, levando até a alguma repetitividade, como por exemplo os relacionados com a mala e a forma como guardamos ou usamos os objectos que lá estão dentro. Infelizmente teve que se manter a estrutura do jogo tal e qual como o original, pelo que não foi possível melhorar esta parte, assim como a relacionada com o uso da pontuação (ortográfica), levando a que seja necessário decorar e usar teclas extras (numéricas). Mas isto é apenas um pormenor, pois assim que nos embrenhamos na selva, rapidamente nos habituamos às idiossincrasias do jogo, e apesar de até termos um relógio connosco, as horas passam muito rapidamente.

Amazônia é assim uma aventura bastante estimulante, mas que além disso é um marco na história dos videojogos brasileiros. Tivesse sido traduzida na altura e passada para o mercado britânico, e seguramente teria feito sucesso, quem sabe ao nível de um The Hobbit. Assim, permaneceu como uma jóia escondida,

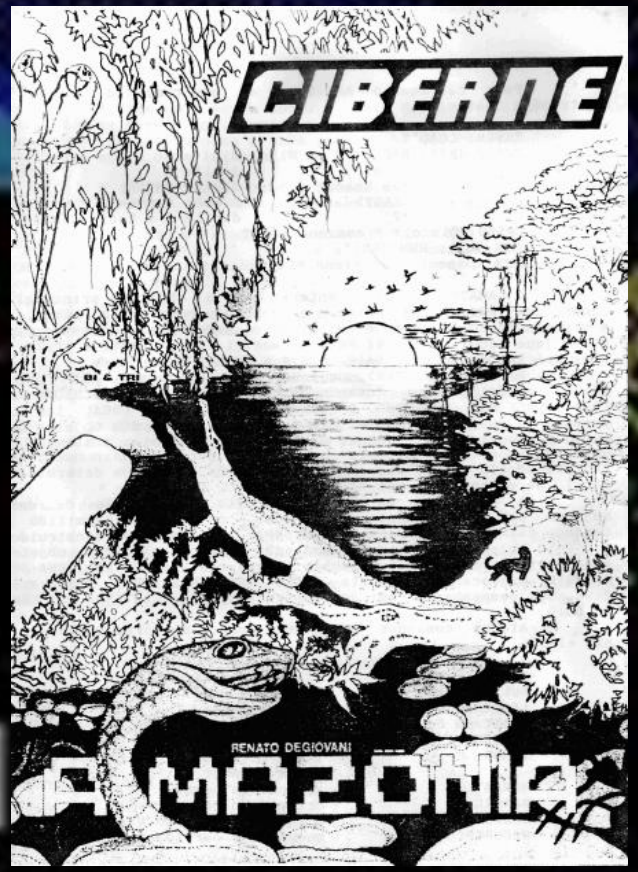


que pelo menos o público português, assim como aqueles que dominam a nossa língua, terão oportunidade de agora descobrir.

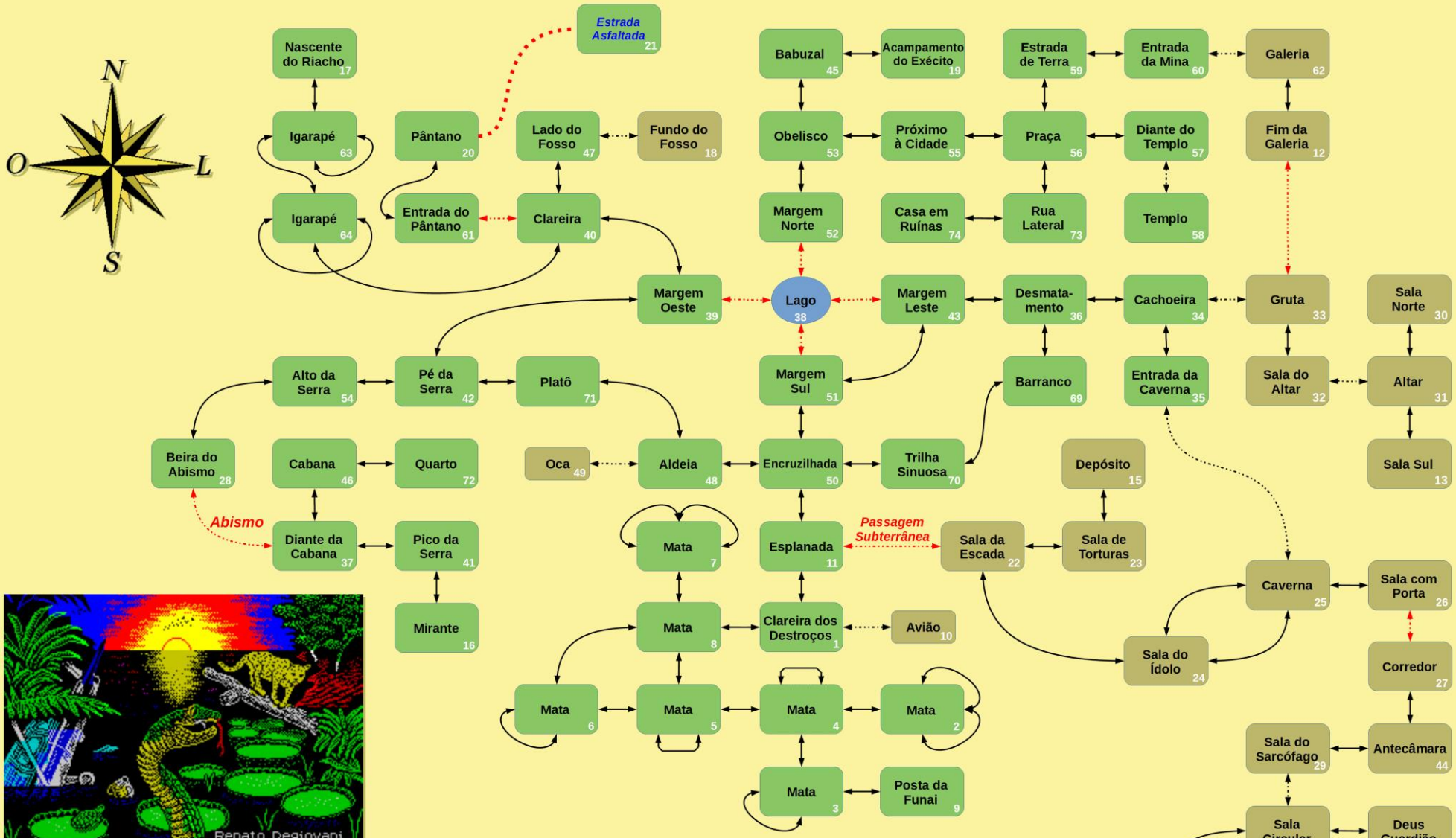
Deixamos ainda umas dicas:

- Não esquecer de beber água quando passamos por regiões húmidas.
- Podemos usar a garrafa para carregar água.
- Para nos orientarmos precisamos de uma bússola.
- Não andar com a lanterna acesa na mata pois, além de descarregar as pilhas, poderá atrair animais.
- Os índios adoram (alguns) presentes, eles sabem recompensar quem os ajuda.

* Jogo de 1985, lançado em 2020



Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



BITNAMIC SOFTWARE

TILT online

Mapa criado por Kelly Abrantes Murta

Last Night in the Office

Tim Jacobs, programador que até agora desconhecíamos, enviou a sua proposta para a competição The Next Adventure Jam, cujo votação está a decorrer na altura em que escrevemos esta *review*. Sendo uma aventura de texto pura, desde logo podemos destacar a inclusão de gráficos, mesmo que básicos, e uma temática muito original. Comecemos por ai...

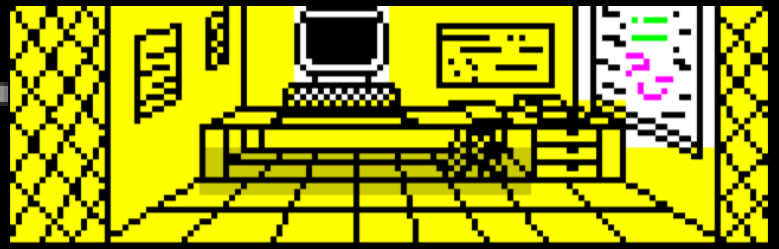
Assumimos aqui o papel de um pouco respeitado gestor IT nos escritórios da Ven-Tec Corporate Offices. Já o desconfiávamos, mas ao abrirmos o correio no computador que temos na nossa mesa de trabalho (iniciamos a missão no nosso gabinete), somos avisados por um email anónimo que na manhã seguinte teremos direito a despedimento e que a porta da rua é a serventia da casa. Há já bastante tempo que suspeitamos de práticas ilegais, incluindo fraude, por parte do nosso empregador, e temos agora uma noite para encontrar as evidências que o incriminem.

A tarefa é árdua, pois desde logo verificamos que o nosso certificado de acesso ao servidor foi revogado e que apesar de estarmos sozinhos no edifício, a maior parte das portas encontram-se fechadas ou bloqueadas. Felizmente que o segurança esqueceu-se de desligar o computador (terá mesmo sido esquecimento), e conseguimos assim ter acesso a mais alguma informação privilegiada. Se por ventura conseguirmos chegar ao seu computador, evidentemente.

Mas apesar de não parecer estarmos perante uma aventura muito grande, ficámos bloqueados a meio, e por mais voltas que déssemos, não a conseguimos levar até ao fim. Nem sempre a linguagem utilizada é a mais amigável para quem não é nativo de língua inglesa, parecendo mesmo ser esta a principal dificuldade no jogo, e também se nota alguma lentidão nas acções, tanto que até aumentámos a velocidade de processamento do computador.

Por outro lado, o jogo está preparado para correr na máquina real (Sinclair +3), mas não tanto nos emuladores. Gravar o jogo não é feito de forma prática para quem está nos emuladores, pois quando se grava um *snapshot* e a ele se retorna, rapidamente verificamos que o ficheiro não se encontra operacional. Tornou-se ingrato recomeçar o jogo vezes sem conta...

Assim, mesmo tendo uma temática interessante, não foi um jogo que nos cativasse tanto quanto o esperado. Parece que algures no processo, as boas ideias não terão sido colocadas em prática da forma mais aconselhada, pelo menos para *rookies* como nós em aventuras de texto.



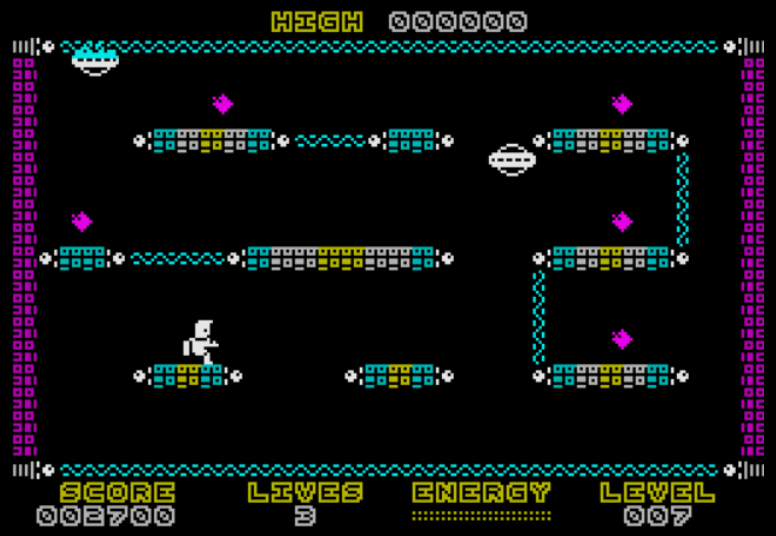
```
Exits: N, S, E

You see programmer's pc, a pile of toys
and figurines and a pet rock.

>i

You are carrying a length of wire, your
office keys, an iron nail, a large
battery, a sticky note of passwords, a
razor sharp blade and a red keycard.

>
```

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Jetpack Jock

O surgimento de novos programadores para o Spectrum tem sido impressionante. Quase parece que todas as semanas temos alguém novo na cena, demonstrando bem a dinâmica desta máquina. Isto tudo a propósito do novo jogo de Gaz Marshall, que não sendo o seu primeiro trabalho, só recentemente se lançou nestas lides. Há pouco mais de dois meses e meio tinha lançado Magenta Jim, e passado pouco tempo já arranjou tempo para oferecer um novo jogo.

Sejamos sinceros, não tínhamos gostado de Magenta Jim, fundamentalmente pela elevada repetitividade que fazia com que se tornasse um exercício monótono passado pouco tempo. Mas Gaz teve, na nossa opinião, uma boa evolução, e Jetpack Jock já atinge outros vôos, não necessitando sequer do *jetpack*. Ainda se notam algumas lacunas, nomeadamente a elevada repetitividade dos níveis que o compõem (são 20), mas a evoluir a este ritmo, não temos dúvidas que em breve irá dar-nos algumas surpresas.



Fomos acompanhando também o desenvolvimento do seu jogo via Twitter, e inclusive chegámos a levar até ao fim a *demo* que tinha disponibilizado. Desde logo nos pareceu que Jetpack Jock seria bem mais divertido que Magenta Jim, mas confessamos que ficámos preocupados com um aspecto: o elevado grau de dificuldade. Felizmente que Gaz resolveu este potencial problema da melhor maneira, disponibilizando uma versão difícil, e uma versão fácil.

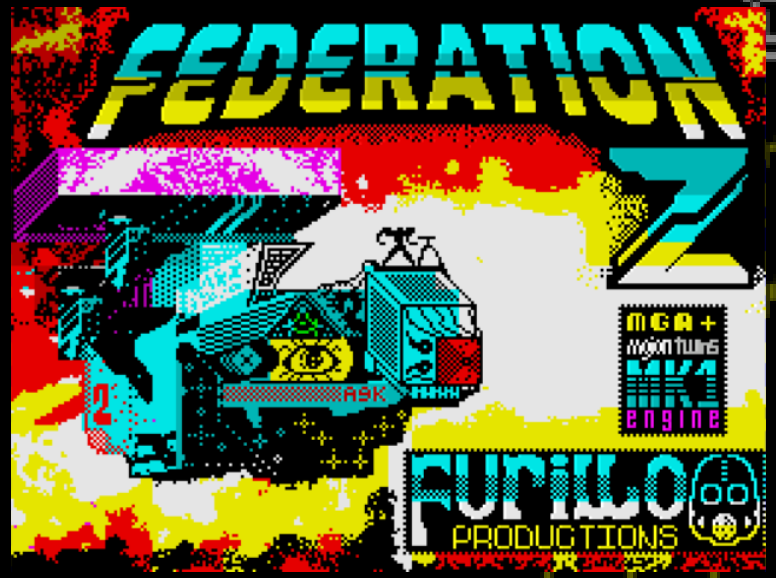
O nome do personagem principal deste jogo é Jock, e foi transportado para um futuro não muito distante, apenas para descobrir que a Terra foi dominada por seres alienígenas malignos (isto faz lembrar a história do Planeta dos Macacos). Cabe a nós ajudarmos Jock a recolher todos os cristais de energia por forma a conseguir regressar à sua época são e salvo. No entanto os invasores não se deixaram ficar, e fazem tudo para impedir que Jock cumpra com a missão. E são aos magotes e bastante rápidos e imprevisíveis.

Cada um dos níveis é constituído por diferentes plataformas, ligadas por paredes e pisos electrificados. Podemos tocar à vontade nas plataformas não electrificadas, no entanto, qualquer toque nas outras é fatal. A dificuldade é mais acrescida pelo efeito da gravidade. Assim, se Jock não estiver apoiado em alguma plataforma, ou cai, ou activa o *jetpack* e consegue voar. Conseguir controlar o seu movimento sem tocar nas partes mortais é o que temos que começar por dominar. Depois, os alienígenas vão patrulhando os cenários, e ao contrário de Magenta Jim, de forma aleatória, melhorando bastante a jogabilidade. Se estivermos no nível fácil, na parte inferior do ecrã surge uma barra de energia, e de cada vez que um invasor nos toca, perde-se um pouco dessa. No entanto, no nível mais difícil, qualquer toque com os invasores dá logo direito a ficar-se sem uma vida e a recomeçar o nível, perdendo-se pelo meio todos os cristais que já tinham sido recolhidos.

O que se nota em Jetpack Jock é que Gaz conseguiu melhorar bastante a jogabilidade relativamente ao seu primeiro trabalho. Os gráficos são também mais interessantes e a música é muito boa, sendo mesmo o aspecto que desde logo começa por cativar. Houvesse um pouco mais de diversidade, com mais tipos de inimigos, até porque os cenários são todos muito parecidos, e o jogo atingiria vôos mais altos, com ou sem *jetpack*.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Federation Z



IADVD já tinha prometido: estava a trabalhar num projecto com um amigo, que mesmo utilizando o motor MK1, seria bastante ambicioso e completamente diferente dos seus restantes jogos. E não só cumpriu com o prometido, como ainda trouxe uma aventura diferente de tudo o que tem sido feito nos últimos anos e a anos-luz dos vulgares jogos de plataformas que normalmente são criados com a ferramenta desenvolvida pelos Mojon Twins. Talvez tenha alguns toques de Moon's Fandom Festival, jogo ao qual aliás vai buscar o personagem principal (Koji Bakuto), nas no global é muito mais abrangente e interessante, constituindo um exercício que vai dar água pela barba às pessoas, em especial no nível mais difícil, sendo necessárias longas horas para que seja terminado.

Desta vez IADVD encontrou também um parceiro para ajudar na concepção e desenvolvimento do jogo, sendo o primeiro a lançar o seu trabalho na competição patrocinada pelos Mojon Twins, o Concurso MK1 con Retromaniac, que tem já pelo menos mais dois concorrentes de peso: AtomiCat e Bat Boy.

Koji Bakuto, o personagem que controlamos, ou melhor, a nave onde ele se desloca, é um *designer* de robôs *mecha* terráqueos. Depois de participar do Moon's Fandom Festival, um colega convidou-o para ingressar na Federação Zork (ou Federação Z, como preferirem). Precisavam de um piloto de naves espaciais experiente para continuar a expansão através do sector Omega. Koji aceitou o convite e iniciou sua carreira como comandante de uma nave estelar. Agora, aos comandos da nave A9K-2, tem que ao longo de seis missões, com grau crescente de dificuldade, cumprir as ordens do general Zork. Se falhar, estará condenado a vaguear pelo espaço sideral para todo o sempre. Se for bem-sucedido, será o início de uma gloriosa carreira (fica a dica a IADVD para avançar com uma sequela).

Os relatórios informam que existem duas raças nativas a viver no sector Omega. Uma delas é pacífica, e neutra, pelos menos até a convencermos a juntar-se à Federação Zork. Mas a outra é extremamente agressiva, e logo por azar controla o sector e alguns planetas, querendo isso dizer que a todo o momento arriscamo-nos a encontros imediatos de terceiro grau, e que alguns mundos irão levar mais tempo até serem conquistados (isso se conseguirmos chegar a essa fase). Além disso, existem planetas que se encontram presentemente abandonados, mas que poderão vir a ser colonizados.

Federation Z

Outros perigos incluem asteróides, com uma tendência enervante para atingirem a nossa nave, roubando-lhe energia (atenção que no nível mais difícil iniciamos a missão com muito pouca energia de reserva), e os defensores do sector, que vão disparando cadenciadamente em todas as direcções. Além disso, existem as naves inimigas que nos "convidam" para um duelo, no qual se sairmos vitoriosos ganhamos alguns créditos que servirão para equipar a nave com módulos essenciais para cumprir as missões, mas que se nos destruírem, delapidam mais um pouco da nossa escassa energia, podendo levar a um fim inglório.

Até aqui temos o elemento exploratório e aventureiro, mas também o de um exercício de acção e *shoot'em'up*, sempre que damos de caras com as naves inimigas. No entanto, a estratégia e gestão de recursos também faz parte deste jogo. Assim, ganhar créditos é essencial para se poder ir às lojas Uformart fazer as compras necessárias. Atenção a uma coisa, nem todas as lojas possuem os módulos ou elementos que necessitamos, por isso o primeiro passo é fazer o mapa do sector, anotando as coordenadas de todos os pontos de interesse e que vão aparecendo no mapa de bordo. Vamos dar uma ajuda e mostrar quais os pontos, mas até lá chegar e a localização exacta, cabe a vós descobrirem.

Mas não se pense que o espaço sideral é vazio. Pelo menos este sector Omega não o é, e além das duas raças e vários planetas, encontram-se ainda os cometas, recheados com quatro diferentes tipos de minério prontos a serem garimpados. Ou quase, pois antes teremos que adquirir os módulos que permitem recolher esses recursos. Aliás, uma das missões passa mesmo por recolher um pouco de cada minério, pelo que não é opção não adquirir os módulos. Além disso, o minério que for recolhido, pode depois ser vendido, captando créditos para adquirir outros bens necessários para que a nossa nave consiga ir conquistando os restantes mundos.

Temos vindo a falar nas missões. Estas, à medida que as vamos completando, levam a novas missões, pois o general Zork vai propondo novas tarefas. Assim, a primeira é muito simples, apenas encontrar o porto seguro (coordenadas 520-580), que além de permitir adquirir o módulo de comunicações, e que tal como o nome indica permite o diálogo com as duas outras raças, restaura a nossa energia e munições, permitindo ainda comprar os módulos que identificam no mapa os planetas, cometas e os Ufomart. Reforça-se, sem sabermos a exacta localização das coisas, não iremos longe. Ou melhor, longe poderemos ir, vagueamos é sem qualquer sentido à procura de uma agulha no palheiro.

Federation Z

A segunda missão também é relativamente simples, apenas recolher os quatro tipos de minérios, depois de encontrar os cometas, como é óbvio. O problema é que estes encontram-se distantes e até chegarmos a eles, teremos que entrar em muitos duelos com os inimigos.

A terceira e quarta missão estão interligadas, pois teremos que encontrar um determinado planeta, que por sua vez nos pede para recolher dez astronautas que se encontram perdidos. Mas atenção, pois alguns são armadilhas que roubam uma quantidade enorme de energia se lhes tocamos. Como descobrir quais os verdadeiros e quais os falsos? Terão que descobrir por vós, mais uma vez.

A quinta missão implica colonizarmos quatro mundos e, finalmente, se conseguirmos cumprir com todas as tarefas, teremos que conquistar os planetas inimigos. Para isso teremos mais uma vez que entrar em duelo e ao jogo do "empurra".

Apesar de ter uma grande complexidade e do mapa ser enorme (mais uma dica, a opção do hiperespaço é fundamental para se poupar tempo e recursos, aprendam-na a utilizar), facilmente se entra no esquema. Gostámos particularmente de ver tão grande diversidade. Nunca imaginámos que o motor MK1 permitisse tamanha flexibilidade, mas aquilo que IADVD conseguiu fazer com esta ferramenta, e que já tinha de alguma forma demonstrado nas aventuras de Moon, é simplesmente espantoso.

O cuidado que dedicou ao jogo é extraordinário. Possui uma jogabilidade imensa (aconselha-se, depois de se dominar a mecânica de Federation Z, a duplicar a velocidade de processamento, diminuindo os tempos nas deslocações), uma componente gráfica muito atractiva, e convida a explorar todo o Universo. Inclusive, os sons extraídos do MK1, por norma irritantes, parecem aqui ganhar nova cor.

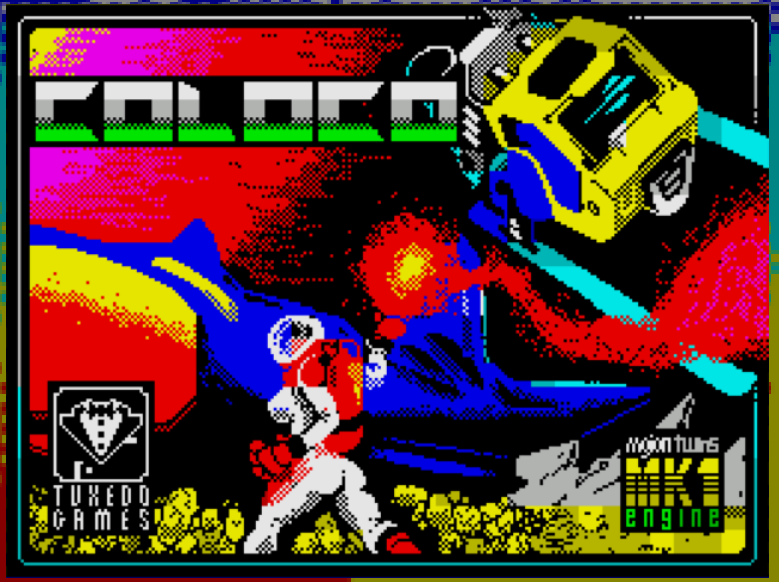
Como desafio é absorvente. É um jogo que vai levar muitas horas até se conseguir terminar, explorando os mais recônditos espaços do sector Omega, mas que se torna muito recompensador quando se consegue cumprir com a sexta e última missão.

Estamos sem dúvida perante o melhor jogo de IADVD, aqui com a preciosa ajuda de Molomazo, com quem virá a colaborar novamente, sendo também um forte concorrente a vencer a competição dos Mojon Twins.

Ficamos também ansiosos pela vinda de uma sequela, mas até lá descarreguem. Façam-no já, vão ver que não se arrependem...

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Coloco



O Concurso MK1 con Retromaniac prometia muito e bons jogos. No momento em que escrevíamos a *review*, a fasquia já estava altíssima, com Federation Z a abrir as hostilidades com uma aventura espacial de grande nível, e agora com Manu Segura a trazer um jogo de cariz completamente diferente, mas também com uma apresentação fantástica. Não terá a mesma profundidade do primeiro, mas por outro lado todos aqueles que estão mais virados para os jogos de arcada, não irão ficar indiferentes a este lançamento. Por vezes fez-nos lembrar o velhinho Thrust (Firebird, 1986), mas com gráficos infinitamente superiores. E se em relação ao original da Firebird nunca lhe achámos grande piada, apenas um exercício frustrante, o mesmo não se passa com Coloco, que tem uma curva de aprendizagem muito interessante e que assim que apanhamos o jeito à condução da nave, começamos a voar graciosamente.

Também é sabido que uma boa apresentação é meio caminho andado para o jogo cativar as pessoas. E Manu não fez por menos, além de um belíssimo poster que acompanha este lançamento, também elaborou uma história a condizer. Além disso, o personagem principal é uma heroína, o que num mundo tão sexista como hoje em dia temos, é no mínimo refrescante.

O trabalho desta heroína é resgatar astronautas domingueiros, que com os seus foguetes em segunda mão, congestionam a galáxia, perdendo-se depois em planetas hostis. O trabalho não é propriamente fácil, mas é bem remunerado, e de certa forma divertido, ou "It's Crap! (in a funky skillo sort of a way)", como diria a Your Sinclair.

Bem, mas já aceitámos o trabalho e agora não podemos voltar atrás, pelo que temos que deitar mãos à obra e resgatar os descuidados astronautas. Em cada um dos 30 níveis que compõem este jogo (a única lacuna, poderiam ser muito mais que não nos importaríamos), temos que dirigir a nossa nave até ao,

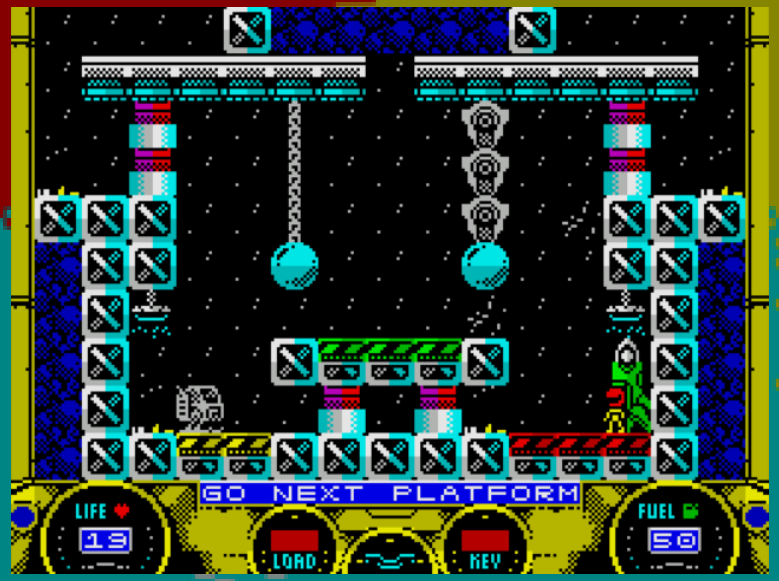
ponto onde vamos resgatar o incauto piloto facilmente identificável, pois o seu foguetão encontra-se ao seu lado. Depois de o alcançarmos, teremos que regressar em segurança à nossa nave, para avançarmos então para o nível seguinte, normalmente com dificuldade acrescida.

Quais são então as dificuldades com que nos vamos deparar? A primeira e mais urgente é o controlo da nave. O efeito da inércia é fortíssimo, apenas temos a possibilidade de a manobrar para a esquerda ou direita e um motor vertical, que, quando pressionado, lentamente permite dirigir a nave. Não existindo

Coloco

propulsores horizontais, não é nada fácil levar a nave para os pontos que queremos, e com a rara excepção de pequenas plataformas onde podemos poisar em segurança, tudo o resto que se encontra no cenário é hostil. Assim, o primeiro passo é adaptarmo-nos ao modo de condução da nave, tendo em conta a física muito realista envolvida.

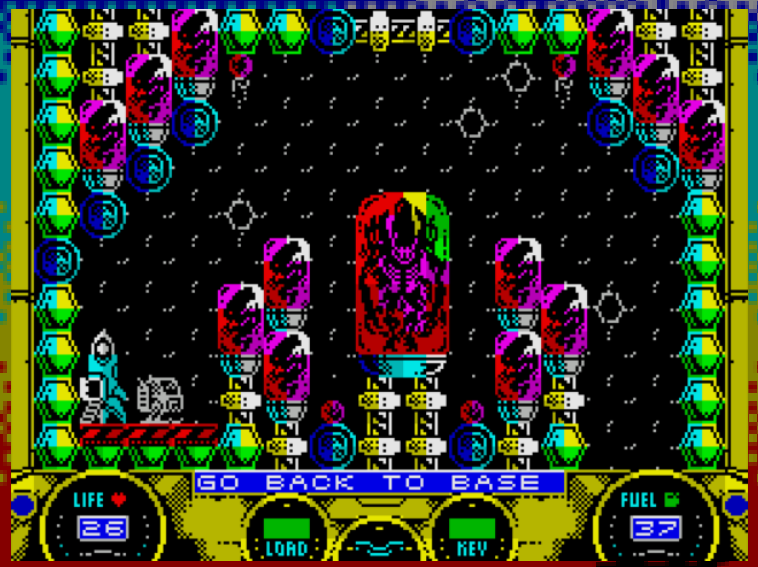
Depois de percebermos como as coisas funcionam, podemos então começar a explorar os cenários. Os primeiros níveis são muito simples, apenas um ou dois ecrãs nos quais temos que chegar até ao astronauta perdido, sem grandes perigos, a não ser as paredes das cavernas. Por vezes temos a possibilidade de



apanhar vidas extra ou galões de combustível. Sim, a nave tem uma capacidade limitada de combustível, mas generosa, sendo que normalmente, se não nos metermos em grandes desvarios, o combustível inicial é suficiente para se proceder ao resgate em segurança.

A partir de certa altura começam a aparecer os inimigos e aqui a coisa complica bastante. Estes movem-se em padrões regulares (felizmente), pelo que temos que temporizar a nave por forma a conseguir ultrapassar os obstáculos. Além disso, por vezes o caminho encontra-se bloqueado com um cadeado e temos que encontrar uma chave que permite então chegar ao local do resgate. Nestes casos, o tal galão extra de combustível pode ser bastante útil, até porque nem sempre se consegue identificar imediatamente a saída a tomar em primeiro lugar, podendo levar a consumos (e perigos) desnecessários.

Há que estar com atenção ao medidor de combustível, mas de preferência poisado em local seguro, doutra forma o mais certo é esborracharmo-nos contra uma parede ou um inimigo. Apenas uma nota à parte: encontrámos pelo menos um nível no qual chegávamos ao local de resgate sem ter que obrigatoriamente passar pela parte bloqueada, ou seja, sem necessidade de apanhar a chave. Se propositado ou não, desconhecemos.



São-nos concedidas 15 vidas iniciais, e mais podemos apanhar pelo caminho. Aparentemente poderíamos pensar que seria o suficiente para completarmos a missão de olhos vendados. Nada mais errado. Não é de estranhar perdermos meia dúzia de vidas apenas num nível, apenas porque quando passamos de ecrã (não funciona com *scroll*), não nos conseguimos orientar de imediato, e se a nave for a uma velocidade maior do que o aconselhável, muito dificilmente evitamos os obstáculos. Além disso não é fácil, quando entramos num novo ecrã, identificar imediatamente o caminho a fazer, ainda mais quando temos uma nave que nunca pára, seja pela força da gravidade, seja pela

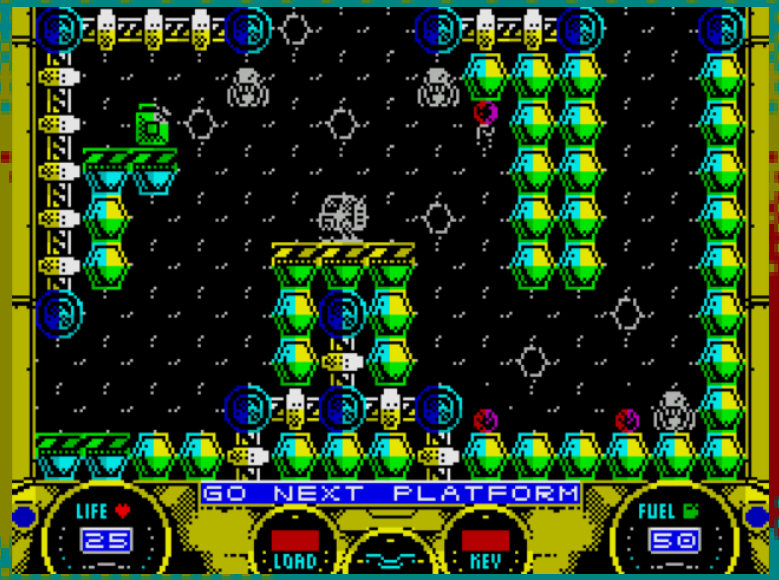
Coloco

inércia envolvida. Assim, poisar em todas as plataformas de segurança, não só é aconselhável, como é obrigatório para se conseguir depois planear o caminho mais seguro a fazer (felizmente não existe tempo para se completar os níveis).

Como se pode ver pelos muitos ecrãs que aqui deixamos, incluindo o lindíssimo ecrã de carregamento, os gráficos e os cenários são esplendorosos, fazendo-nos de alguma forma lembrar Space Monsters Meet the Hardy. Cativam-nos de imediato e são talvez a maior fonte de motivação para se ir ultrapassando os níveis. Além disso, e apesar destes serem apenas 30, estão repartidos em três mundos distintos, aumentando ainda mais a atractividade deste jogo.

Por outro lado, o som é o habitual no motor MK1 (que não é do nosso agrado, como por várias vezes já referimos), no entanto, a inclusão de uma interessante melodia inicial, é mais um detalhe que revela bem o cuidado do programador.

Assim, Coloco é uma bela surpresa, um desafio que não sendo para todos os gostos, aqueles que apreciam um bom jogo de arcada e consigam ultrapassar a dificuldade inicial da condução da nave, rapidamente se vão deixar envolver. A única lacuna é mesmo a sua longevidade. Suspeitamos que os 30 níveis vão ser corridos rapidamente, e apetecia ter pelo menos o dobro. É a única razão, e por uma unha negra, que não lhe damos o estatuto de Mega Jogo. Fica para uma futura sequela, pois este é daqueles que efectivamente merece continuação.

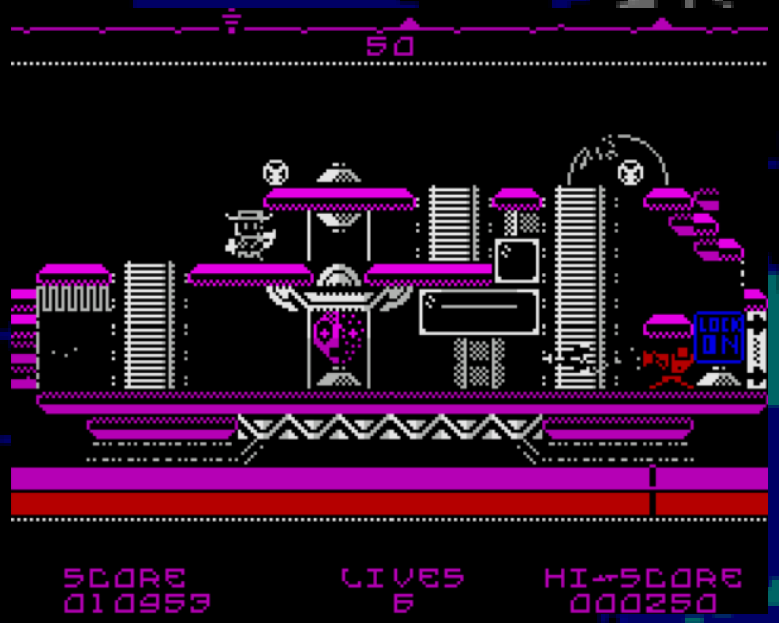


Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Last Train to Tranz-Central

Não faz muito tempo que Quantum Sheep trouxe um agradável jogo composto por duas partes (Jumpin' Jupiter), mas com uma ambiência comum. Presume-se que tenha sido uma forma de conseguir ultrapassar as habituais limitações de memória de ferramentas como o Arcade Game Designer e o Multi-Platform Arcade Game Designer, que apesar de permitirem uma grande flexibilidade e facilidade ao nível da construção dos jogos, mesmo para quem não domine inteiramente a arte da programação, "rouba" depois recursos importantes, isto é, memória disponível. Agora, para o seu novo trabalho, Last Train to Tranz-Central (qualquer semelhança com a popular música dos KLF é mera coincidência), o programador utilizou exactamente o mesmo esquema, isto é, dividindo o jogo em duas partes. E tal como em Jumpin' Jupiter, também a primeira parte é mais fácil que a segunda, sendo quase um aperitivo para a refeição maior que se encontra na última parte.



Parte I: All aboard the Space Train!

A história é muito louca. Assim, na fronteira do Oeste Selvagem do futuro, os comboios espaciais cruzam as estrelas, pilotados por uma poderosa Inteligência Artificial (IA) da próxima geração, com uns incríveis 48k de memória cada. Tecnologia tão avançada sempre dá errado, certo? Certo... Após uma ligação a periféricos incompatíveis numa estação espacial remota, os IA foram corrompidos e enviaram vários comboios espaciais num curso intensivo para planetas povoados. Cabe a Maurice, o Cowboy de Espaço, alcançar o trapaceiro IA na sala de máquinas de cada comboio, antes que os postos avançados se tornem numa cratera do tamanho do Nebraska...

Parte II: The return of the Space Cowboy

Tranz-Central está a salvo! Mas pequenos fragmentos de código infectaram mais quatro comboios, indo a toda a mecha na direcção a novos alvos. Novos e velhos inimigos estão a bordo para impedir Maurice de alcançar o seu objectivo. Mas o Cowboy de Espaço voltou em grande forma e com a seis tiro carregada, saltando de comboio em comboio, esforça-se para corrigir o que antes correu mal.

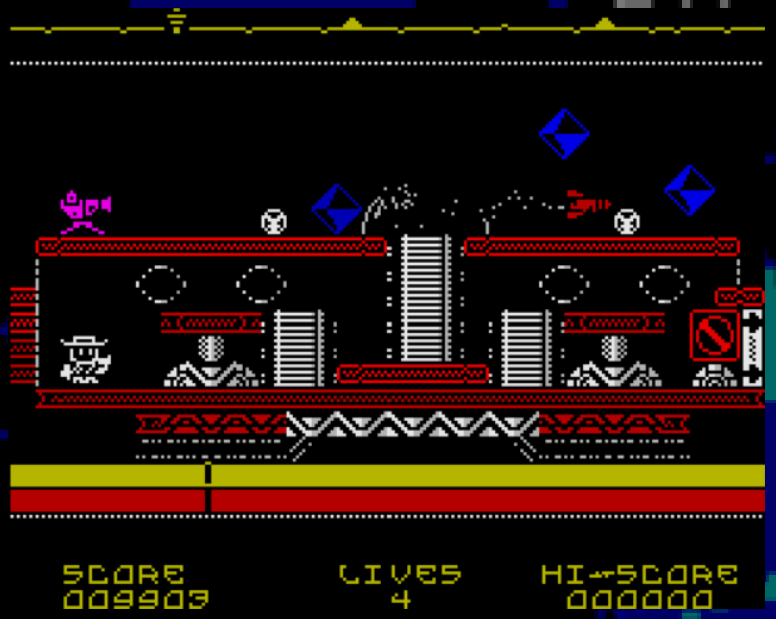
Last Train to Tranz-Central é então um frenético jogo de plataformas passado num comboio, ao bom estilo de Stop the Express, mesmo não tendo a icónica mensagem "Congraturation! You Sucsess" para apimentar a coisa. Inclui também muitos elementos dos jogos de plataformas, o que de resto já acontecia com o seu primeiro jogo. Aliás, nota-se perfeitamente o estilo de Quantum Sheep, nomeadamente ao nível do grafismo e dos cenários criados, muito embora o terreno de jogo seja agora muito mais terreno. Como supostamente rodamos num trem a toda a velocidade, no canto inferior e superior vê-se os carris e as linhas passarem rapidamente, pormenor que parece apenas ser mais um elemento acessório, mas que consegue criar um efeito bastante bem conseguido, dando realmente a sensação de velocidade.

E apesar do tema ser mais terra a terra (ou será "pouca terra, pouca terra"), o elemento espacial não foi esquecido, pois como já referimos atrás, assumimos o papel de um cowboy espacial, que tem que derrotar uma série de vilões, e por fim a IA que se encontra na sala de máquinas. Existem 64 ecrãs, 32 por cada uma das partes de Last Train to Tranz-Central,

Last Train to Tranz-Central

ao longo de oito níveis. Cada comboio tem oito ecrãs, existindo também oito "bosses" para derrotar. Estes são bastante mais difíceis de eliminar que os restantes vilões, pois além de necessitarem de muitos tiros até perecerem, depois de levarem com certa dose de chumbo também disparam contra nós. Além disso, normalmente não se encontram desprotegidos e têm os seus "seguranças" privados, que também não têm qualquer pejo em vir contra nós.

Qualquer toque com os inimigos é fatal, e nem todos podem ser eliminados à lei da bala, havendo ainda outros que teimam em reaparecer, implicando o recomeço desse ecrã e perdendo-se todos os objectos recolhidos.



É que ainda há mais essa, para podermos desbloquear a porta de saída (não esquecer de dar um tiro para rebentar a fechadura), é necessário que todos os objectos sejam recolhidos. Tal como seria de esperar, alguns encontram-se nos locais mais inconvenientes, implicando ter que tornear os inimigos, e por vezes até disparar contra mísseis. Vida dura, a deste cowboy espacial. Atrevemo-nos a dizer que a vida no Velho Oeste era bem mais calma e pacífica.

Sejamos sinceros, o jogo não tem nada de particularmente inovador que não tenha sido já antes feito, no entanto consegue manter o interesse até final. O programador consegue proporcionar um equilíbrio muito interessante ao nível do grau de dificuldade, que vai aumentando à medida que vamos ultrapassando os níveis, e até da primeira para a segunda parte. Existe assim uma curva crescente de dificuldade, que se conjuga com a própria experiência que vamos tendo à medida que vamos jogando, o que nos permite avançar sempre mais um pouco em cada nova tentativa.

E já agora, para aqueles que não têm paciência para dar cabo dos "bosses", podem à mesma ir até ao final do jogo (existe a possibilidade de se alcançar a porta de saída sem os eliminar). Mas a missão fica incompleta e não será inteiramente bem sucedida, seguramente não tendo a mensagem do "congraturation"..."

Uma palavra final para a música de Yerzmyey, que como é habitual neste músico, é uma pequena maravilha sonora...

A primeira parte de Last Train to Tranz-Central é gratuita, mas quem quiser experimentar a segunda, terá que desembolsar £1.99. Será assim um importante estímulo para termos mais jogos e programadores interessados em contribuírem para a cena Spectrum.

All aboard! The Space Train...

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Alien Girl

As novas competições para o Spectrum não cessam de nos fazer abrir a boca de espanto. Quer sejam espanholas, quer sejam russas, a qualidade dos trabalhos presentes é assombroso. Assim, quem pensava que o motor MK1 apenas permitia criar os vulgares jogos de plataformas, bem pode meter a viola no saco. Primeiro foi Federation Z, com um conceito totalmente inovador, criando uma aventura espacial brilhante. Depois Coloco, com um conceito mais estandardizado, mas com um bom gosto e capacidades aditivas muito acima da média. Agora chega Alien Girl, que promete rebentar com tudo, e não é só no jogo. Além disso, e não é a primeira vez que o referimos, apraz-nos ver um jogo não sexista, num mundo maioritariamente de homens.

A nossa heroína é Aliana, a primeira híbrida e xenoforme (raça alienígena de "Aliens") humana vinda do planeta Atlas, que navegando sozinha na sua nave, apenas com a ajuda do sistema de navegação aLMa , inicia uma luta para se tornar a única rainha e alcançar o equilíbrio das raças. Para isso tem que realizar três purgas. E é mesmo de purgas que se trata, pois qualquer ser que se movimente além da nossa heroína, tem que ser imediatamente exterminado, sob pena de nos infectar.

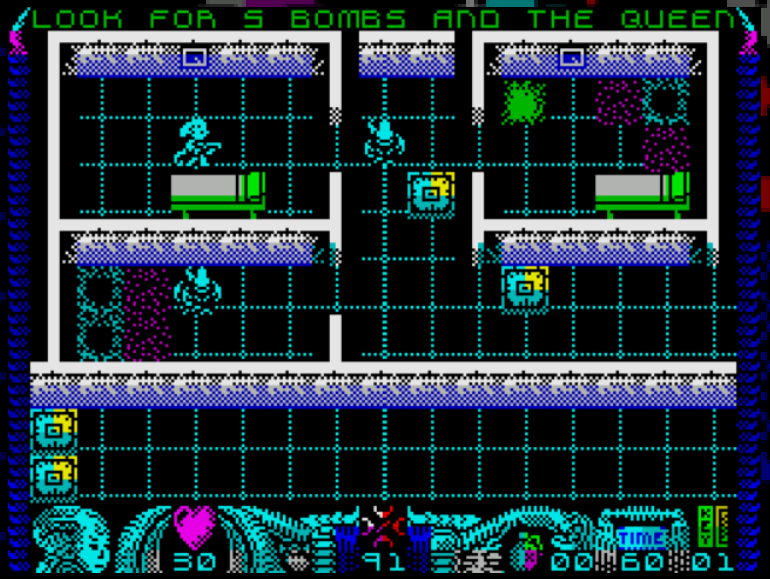
A primeira das purgas é passada no centro de investigação, local onde todos os humanos pereceram. O complexo é um autêntico labirinto de corredores e salas, com um ambiente futurista, como se esperava. No entanto, a Rainha Alien tomou conta da facilidade,

e além de ocupar uma única sala, onde depositou todos os seus ovos, ainda deixou o seu exército a patrulhar o terreno. São muito poucos os locais seguros, não só porque uma boa parte dos elementos do cenário estão contaminados, e se lhes tocamos perde-se uma das 30 vidas com que se inicia cada nível, mas também porque os inimigos surgem a toda hora de geradores colocados no chão, num efeito muito "Gauntlesco".

Este surgimento constante de inimigos é o único ponto fraco que encontrámos em todo o jogo. Assim que eliminamos um *alien*, logo outro surge no seu local, demasiado rápido para tornar o desafio confortável para quem o esperaria acabar com uma perna às costas. É certo que a maior parte das pessoas actualmente utiliza emuladores, salvando periodicamente a sua posição, mas em Alien Girl isso de pouco serve. Rapidamente as 30 vidas começam a desaparecer, entre a urgência de fugirmos aos inimigos constantes, e a ponderação necessária para evitar tocar os elementos infectados do cenário. Talvez fosse aconselhável no menu inicial, em vez de ter uma versão em língua inglesa e outra em castelhano, ter dois níveis de dificuldade, um para o Rambo, outro para as pessoas normais (99% da comunidade). Justiça seja feita, depois de passarmos esta primeira fase na qual não conseguíamos chegar a lado algum, começámos a entender o conceito do jogo, a memorizar as salas, e assim a conseguir escapar a uma boa parte dos inimigos sem gastar uma única bala.

Alien Girl

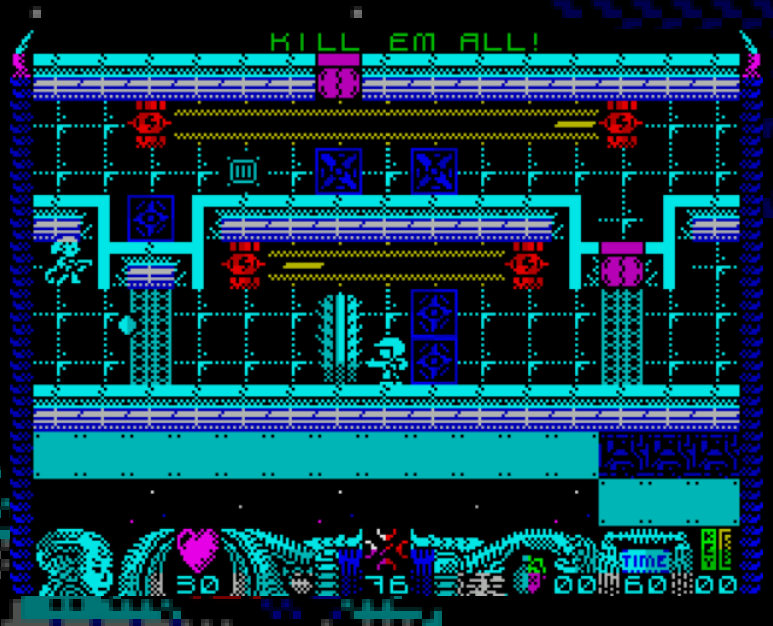
Aliana está devidamente equipada com uma Miss Fortune KR-43, uma carabina de alta precisão, que apesar de grande potência, necessita de dois tiros certeiros para eliminar os inimigos. Vá lá que a cadência de tiro é alta, e com um pequeno toque na tecla de disparo, uma salva de balas sai da nossa arma. Por vezes até mais do que desejável, pois as munições são limitadas, embora, ao contrário das vidas, existam pontos de reabastecimento. Assim, aqueles que se armem em qualquer John Rambo e desatem desenfreadamente aos tiros, vão ter vida muito curta, não só porque deixam de poder eliminar os inimigos, mas também porque em níveis mais avançados, alguns elementos do cenário necessitam de uma boa dose de balas para se tornarem inofensivos.



Mas o jogo também tem um forte elemento exploratório, e convém estar com muita, mas mesmo muita atenção a todos os elementos do cenário. Quer no primeiro nível, quer no segundo, passado na colónia Alien (Archeron), pois existem portas que para serem desbloqueadas, terão que ter as respectivas chaves. Além disso, mesmo encontrando todas as chaves e alcançando a sala da rainha, se não formos devidamente munidos de cinco granadas, a missão não terá o fim desejável. Aconteceu-nos por diversas vezes chegar à sala da rainha, mas escapar-nos uma das granadas, e termos que fazer o caminho de volta à procura da que faltava, o que havendo munições limitadas, é tudo menos conveniente.

Se, no entanto, encontrarmos as cinco granadas e conseguirmos desbloquear todas as portas, então apenas temos que as deixar na sala da Rainha para que essa faça um festim explosivo e regressar o mais rápido possível ao ponto de partida. Aqui o tempo conta e, se não tivermos o mapa na memória, acabamos por morrer na praia.

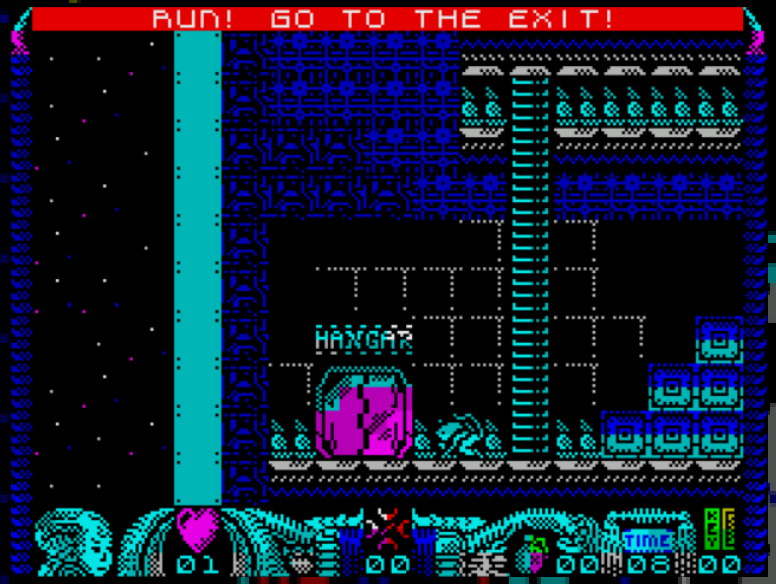
Algumas salas têm ainda um factor extra de dificuldade. Entra-se em modo de sobrevivência, e durante algum tempo as portas fecham-se e temos apenas que conseguir sobreviver, com o mínimo de dano possível, às investidas dos inimigos. Uma atenção especial ainda para o segundo nível, cujos inimigos por vezes encontram-se escondidos nas paredes.



Passado os dois primeiros níveis, cuja essência é semelhante, pese embora um grafismo substancialmente diferente, chegamos à nave Decoud. Esta era uma nave espacial humana para transporte de alienígenas. Mas alguma coisa deu para o torto, pois os soldados ficaram infectados e agora tentam matar-nos.

O ecrã acima e a respectiva descrição é bem exemplificativo daquilo que temos que fazer neste nível. Não há lugar a misericórdia, tudo o que se mexa é para matar.

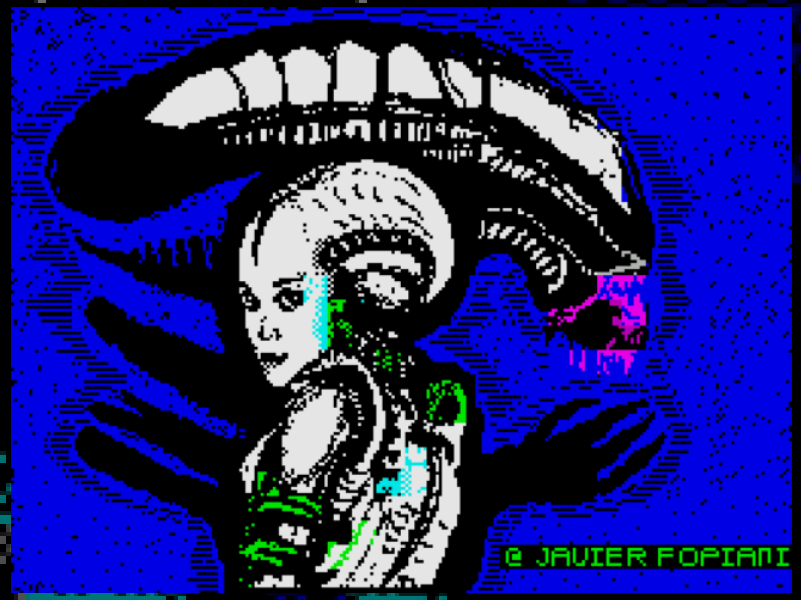
Alien Girl



A nave, além dos soldados infectados, tem muitos obstáculos para serem ultrapassados. Inicia-se a missão com um pequeno desafio intelectual: existem vários blocos que têm que ser devidamente alinhados, doutra forma obstruem o caminho. Estes blocos também apareceram em níveis anteriores, mas nesse caso, mais do que um inconveniente, serviam como barreira para os inimigos, constituindo uma preciosa ajuda em algumas salas. Além disso, como os saldados disparam contra nós, quer isso dizer que o método para os eliminar é completamente diferente dos dois primeiros níveis. Não os podemos defrontar em campo aberto, a nossa acção tem que ser mais na base da emboscada. Dois tiros certeiros são mais uma vez o suficiente para matar o inimigo, mas teremos que disparar com muito cuidado e escondermo-nos logo de seguida. Munições limitadas é mais uma vez um dos factores a ter em conta, assim como aceder-se a alguns computadores que desbloqueiam portas (não há chaves para recolher).

Terminada a terceira purga com sucesso, chegamos ao quarto e último nível. Este é completamente diferente dos anteriores, logo a começar porque não temos munições. Enquanto que nos outros níveis ponderação é necessário para se dar conta das salas, neste é correr pela vida. Correr o mais rápido possível, tentando não nos perdermos nos labirintos de corredores e, se possível, evitando o máximo de inimigos. Tempo limite muito curto e cinco vidas é aquilo que temos para dar conta deste último desafio. Se conseguirmos atingir o Haxgar, Aliana é então coroada Rainha e o balanço entre raças fica equilibrado.

Já deu para perceber que gostámos de Alien Girl. Aliás, adorámos o jogo. Depois de uma primeira impressão não muito favorável devido ao elevado nível de dificuldade, o jogo foi crescendo em nós, tanto que o terminámos e quisemos logo recomeçar. Os cenários são brilhantes, os gráficos parecem vir de outro mundo (e vieram mesmo), e tudo em Alien Girl convida a passar longas horas até se conseguir resolver as missões. Obviamente que é ingrato chegarmos ao último nível e deitarmos tudo a perder só porque nos enganámos no caminho a fazer, mas isso é parte da experiência magnífica que vamos aqui encontrar.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

10

JetPac RX

Sempre demonstrámos a admiração que tínhamos por Jetpac, clássico de 1983 da Ultimate Play the Game, que inclusive votámos como o oitavo melhor jogo de sempre para o Spectrum. Apesar de ser um *shoot'em'up* muito simples (e a correr em 16K), tem uma jogabilidade excepcional e é cativante como poucos. É daqueles jogos que voltamos constantemente a carregar, e por coincidência, ou talvez não, ainda no dia anterior a esta *review* ser escrita, fizemos campeonato de Jetpac aqui por casa, utilizando para tal o Spectrum Next. Há coisas que ficam para sempre...

Não vamos estar a descrever em pormenor Jetpac. O jogo é bem conhecido de todos, pelo que apenas deixamos os conceitos básicos. O astronauta que controlamos é deixado à deriva num planeta hostil e tem que recolher os pedaços de nave e posteriormente o combustível, que permite fazer com que a nave levante vôo e nos leve para o nível seguinte. Para o evitar, dezenas de inimigos de oito diferentes tipos vão deambulando pelo planeta, alguns em padrões regulares, e por isso mais fáceis de serem evitados, outros com padrões aleatórios, aumentando a imprevisibilidade, outros ainda que nos perseguem. Existem quatro naves diferentes (U1 a U4), ao longo de 16 níveis, voltando-se então ao primeiro. O jogo original não é particularmente difícil, pelo que após algum treino consegue-se completar todos os níveis, entrando-se então na luta pelo recorde de pontos.

Allan Turvey resolveu então recriar Jetpack. Não estamos perante um *remake* puro e duro, até porque por razões legais não seria possível. Antes um *patch* que é colocado na ROM original do jogo, transformando-o radicalmente, mas com isso torneando quaisquer problemas legais que pudessem existir. É bom que esta questão fique bem clarificada, não vá alguém pensar que o autor está a violar direitos de autor. Vamos então focar-nos nas principais diferenças de Jetpac RX relativamente ao original de 1983.

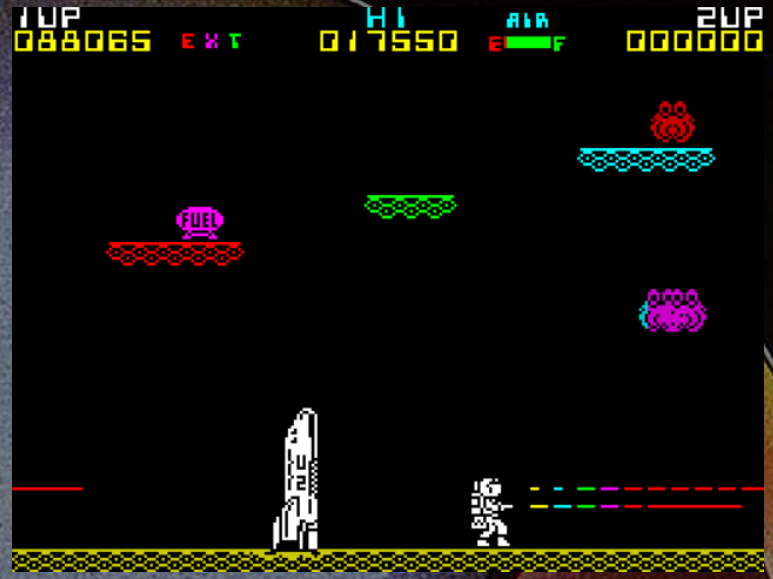
A primeira é visível assim que se inicia o carregamento do jogo. O ecrã de carregamento, da autoria de Craig Howard, tem agora um aspecto mais polido e moderno, com um novo logo. Ao fundo, em vez das montanhas, vê-se o espaço sideral e alguns planetas, num efeito magnífico. O feixe laser e os resíduos do jetpac estão agora mais realistas.

Mas algumas novas funcionalidades foram adicionadas, sendo uma das mais relevantes a inclusão de um tempo limite para se terminar cada nível. Na realidade não é um tempo limite, mas sim um depósito de oxigénio que vai sendo gasto à medida que o tempo vai passando. A principal consequência é

JetPac RX

que evita que alguém fique infinitamente num determinado nível, impulsionando a pontuação. Aliás, no original existem pontos onde se pode estacionar o astronauta, e disparando continuamente, nunca é atingido pelos inimigos. Isto não se passa aqui, pois é necessário rapidamente irmos apanhando as células de combustível, expondo-nos ao risco. Alguns dos inimigos também estão mais rápidos e perigosos, (felizmente) aumentando o nível de dificuldade e por consequência o nível de interesse do jogo.

Outra funcionalidade muito interessante: "hover". Carregando na tecla respectiva, o astronauta paira no ar. Confessamos que não a utilizámos assim tanto,



talvez porque estivéssemos formatados para a mecânica do jogo original, mas sem dúvida que abre a porta para a utilização de novas estratégias. No original esta opção existia, mas não era praticamente utilizada, pois as teclas que a activavam, eram tudo menos funcionais.

Também existem *add-ons* adicionais. Assim, se recolhermos as letras E-X-T-R-A, é-nos concedida uma vida adicional. Mas outros bónus podemos conseguir, bastando para isso apanhar o laser, a bomba ou a cruz. Gostamos particularmente da bomba, que faz explodir todos os inimigos em simultâneo, mas o escudo também é bastante útil para quem aprecia uma boa matança sem grandes preocupações de ser atingido. Por outro lado, se o tanque de oxigénio estiver já num nível muito baixo, é possível enchê-lo através de *add-ons*. E já agora, é conveniente eliminar o máximo de inimigos possíveis, pois isso aumenta a frequência do aparecimento destes bónus.

Ao nível dos cenários, e além da óbvia melhoria gráfica, com *sprites* com maior definição, as plataformas e a própria posição inicial da nave são agora colocadas de forma aleatória. Quer isso dizer que a melhor estratégia para cada nível é agora diferenciada, estando dependente da disposição dos elementos, além do inimigo com que nos deparamos, obviamente. É assim adicionado mais um elemento de imprevisibilidade ao jogo.

Por fim, outro dos elementos que o programador incluiu: teclas redefiníveis. A Ultimate tinha o irritante hábito de colocar teclas completamente desadequadas e sem possibilidade de serem alteradas. Isso não se passava com Jetpac, cujas teclas até conseguiam agradar a Gregos e Troianos, mas em jogos posteriores, muito ficaram arruinados devido a uma péssima escolha de teclas. De qualquer forma, existe agora a possibilidade de se escolher as teclas, funcionalidade sempre fundamental em qualquer jogo.

Assim, as modificações em Jetpac RX foram tantas, que quase se pode dizer que estamos perante um novo jogo. A fluidez do original foi totalmente mantida, mas a nova roupagem trouxe-lhe novos motivos de interesse. Em breve irá também sair a versão 128K de Jetpac RX, incluindo diferentes melodias e outras novidades. Vão-se então mantendo actualizados acerca dos trabalhos de Allan Turvey.

Jogabilidade											10
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

One Last Thing

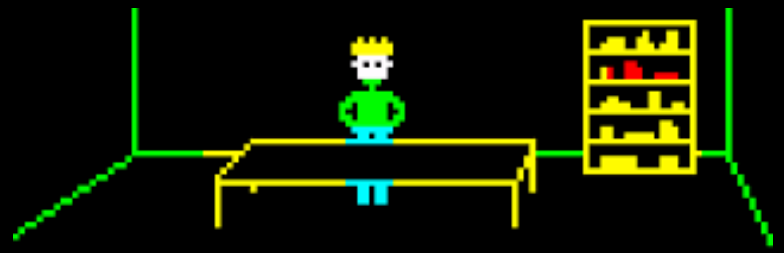
A competição The Next Adventure Jam trouxe-nos duas aventuras de texto para o Spectrum, e entre sete concorrentes, One Last Thing foi considerada a melhor. Não tivémos oportunidade de ver todas, até porque a maior parte está fora do âmbito do blogue, mas das que vimos, efectivamente foi a que gostámos mais.

Estávamos assim bem descansadinhos em casa no dia 26 de Agosto de 1980, reconfortados por termos a conta bancária cheia, embora não quiséssemos questionar a proveniência do dinheiro, e a pensar que já estávamos livres dos trabalhos sujos que fazíamos para certa companhia, quando toca o telefone.

Do outro lado da linha está o chefão, Lo Kingdom, alguém que pensávamos que não teríamos que voltar a ver e ouvir, mas que nos impõe um último trabalho (é o que dá não ler as letras miudinhas). Felizmente que o trabalho até era bastante simples, apenas ir recolher um agente a um certo local. O problema é que nos esquecemos do cartão que abre a garagem na sala do chefão e agora não temos meio de sair das instalações da sede e cumprir a missão.

Começa aqui a nossa aventura, e nos escritórios da companhia para a qual trabalhamos temos que revolver tudo, por forma a conseguir obter aquilo que é nosso. Mas não é fácil, pois como seria de esperar, a sala do chefe de uma não muito respeitosa companhia não está propriamente aberto ao público. Vamos ter assim que resolver inúmeros quebra-cabeças, falar com inúmeras pessoas (insistindo, pois nem sempre se mostram muito cooperativas ao início e há que lhes adoçar a boca), e só depois conseguimos levar a água ao nosso moinho.

Os diálogos são interessantes e são apresentados alguns desenhos básicos para a meia dúzia de locais onde a aventura decorre, pelo menos no +3, pois no Spectrum Next naturalmente que os gráficos são melhores. Os *puzzles* também são relativamente lógicos, se bem que não demore muito tempo até os conseguirmos resolver.



```
of the building. There are no windows -
the room is basic and lit by dull strip
lighting.

Exits: W

You see will and a yellow keycard.

>get keycard

You now have the yellow keycard.

>
```

De qualquer forma, One Last Thing cumpre eficazmente com aquilo a que se propõe. Não se esqueçam é que depois de terminarem o jogo, ainda têm mais uma coisinha para fazer...

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

H.E.R.O. Returns

H.E.R.O. Returns é um remake de H.E.R.O., jogo lançado pela Activision em 1984 e que nesse mesmo ano o converteu para o Spectrum. A sua simplicidade tornou-o bastante popular, e é raro quem não o tenha jogado ou pelo menos não o conheça. Ainda hoje mantém bem viva a chama, tanto que até deu origem a esta nova versão.

Tal como o título do jogo o indica, somos o Herói e fomos convidados a resgatar 16 mineiros que ficaram presos numa mina. Munidos apenas de quatro barras de dinamite, uma pistola eléctrica e um unicóptero, que nos permite sobrevoar as cavernas da mina evitando alguns dos obstáculos e inimigos, mas tudo o resto joga contra nós. Os perigos são imensos, morcegos, aranhas, baratas, caranguejos, cobras e crocodilos, qualquer toque nesses animais é fatal.

Alguns ficam quietos no seu canto e se não os importunarmos, também não nos atacam. No entanto, outros vão patrulhando as cavernas, e no caso da cobra e do crocodilo, os mais complicados de evitar, estão normalmente posicionados de forma a deitarem-nos o dente.

Também o próprio cenário encerra os seus perigos. Quer a lava, quer a água, são abundantes, e como seria de esperar não são porto seguro para o nosso herói. É necessário algum treino para os evitar, uma vez que exige que se active o unicóptero, e este não é facilmente manobrável. Deixamos uma dica: se se for disparando a pistola eléctrica (tem bateria ilimitada) enquanto se voa no unicóptero, a velocidade diminui consideravelmente, consequentemente sendo mais fácil de o dirigir. Mas também não convém abusar, pois além de tudo o resto, existe um tempo limite para resgatar os mineiros, não havendo espaço para se ficar a apreciar a paisagem.

A pistola eléctrica é uma boa ajuda, no entanto o seu alcance é curto. Para se conseguir atingir o inimigo, temos que quase que estar colados a ele. Nos animais rasteiros não existe grande dificuldade, mas nos voadores, que obrigam ao uso do unicóptero, a coisa torna-se bem mais complicada. Algumas cavernas estão também obstruídas e, para esses casos, só a dinamite resolve o problema. Mas cuidado, não vá a explosão atingir-nos.

Em algumas locais existem lanternas, que, se quebradas, escurecem o cenário. Nesses casos resta memorizar o cenário, pois vai ter que se fazer o caminho às escuras. Felizmente que os inimigos são brilhantes e, portanto, visíveis mesmo na maior escuridão.

Apesar de começarmos o resgate com quatro vidas e ser possível ganhar mais através da pontuação, existem 16 diferentes níveis, cada qual com várias salas para negociar. Assim, consciente do grau de dificuldade, o programador concedeu duas "batotas“: vidas renovadas e vidas, bomba e tempo infinito, mas abdicando da pontuação.

H.E.R.O. Returns é uma recriação muito fiel do jogo original. Os gráficos e o som são básicos e não têm o esplendor de muitos dos jogos modernos. No entanto, mantém intactas as características que fizeram de H.E.R.O. um dos jogos mais apreciados da época, apresentando um desafio que embora sendo bastante difícil, é motivador q.b. para se levar até final.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Puta Mili / Fucking Mili

De "nuestros hermanos" chega um dos jogos mais politicamente incorrectos de todos os tempos. Logo o título o dá a entender: Puta Mili, ou Fucking Mili, na versão inglesa que experimentámos, dispensa traduções. Mas não podemos deixar de ficar com um sorriso nos lábios ao ver ser lançado um jogo que faz espumar de raiva os puritanos. Como aliás já acontecia com a série cómica Historias de la Puta Mili, no qual este jogo se baseia.

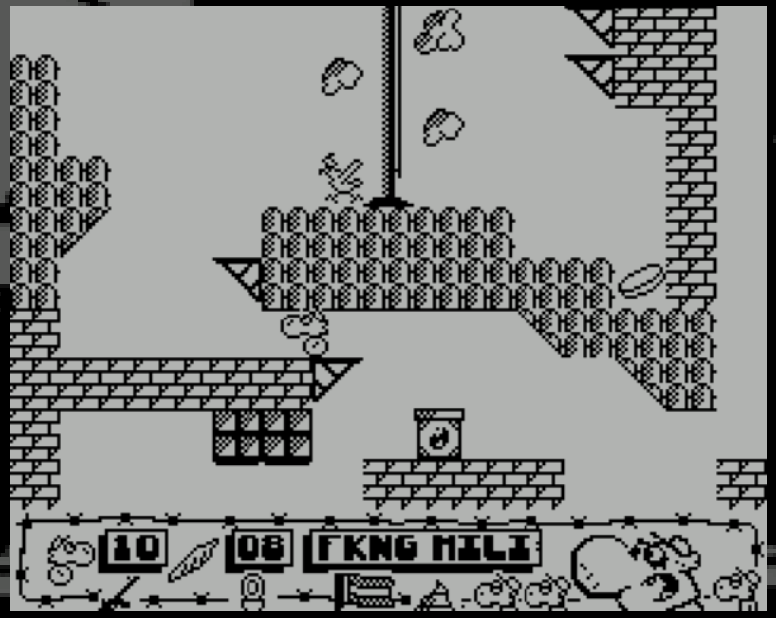
Durante o século XX, o serviço militar obrigatório em Espanha era conhecido como "mili". Esse serviço, na verdade, escondia, na maioria dos casos, o uso de mão-de-obra barata ou mesmo gratuita, e um ensino militar que se limitava ao uso de armas tão letais quanto a vassoura e o esfregão, mera desculpa para se evitar lidar com comandantes que na maioria das vezes eram incompetentes, entretanto transformados em veteranos psicopatas e que travam uma batalha (pouco) heróica contra o consumo do álcool e das drogas necessárias para manter elevado o moral.

O grande cartoonista Ivà criou então uma banda desenhada, publicada há muitos anos pela revista satírica El Jueves, descrevendo as situações absurdas que muitas vezes ocorriam no quartel durante o "cumprimento do dever para com a terra natal". Anos mais tarde (1993/1994), a banda desenhada deu mesmo origem a um filme, no qual eram retratadas algumas destas situações levadas ao extremo, ao qual não faltava sexo. Feito este pequeno enquadramento, vamos ao jogo...

A acção é passada no quartel e temos que travar uma épica batalha para encontrar os 20 "cigarrinhos que fazem rir" que alguém pouco escrupuloso colocou no quartel, como forma de minar o (pouco) moral existente nas tropas. Só após a missão ser cumprida, poderemos usufruir do privilégio de pernoitar uma noite fora do quartel, presume-se que aliviado dos itens recolhidos.

Durante a missão vamos encontrar diferentes elementos e personagens, nem todos amigáveis e quase todos pouco susceptíveis a serem tocados:

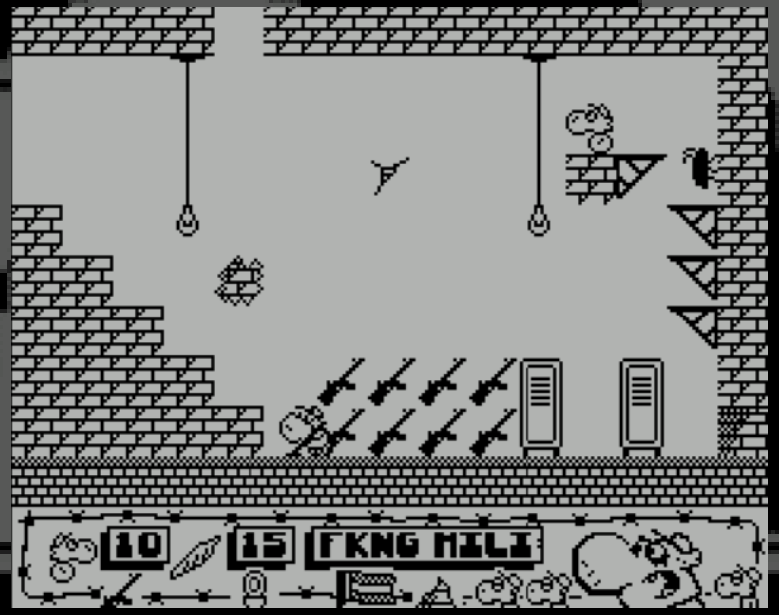
- Sargento: poderoso, o nosso mentor e guia espiritual
- Poias: não convém pisar
- Aspirinas: usadas para tudo que se possa imaginar, mas o mais importante é que recarregam as energias
- Guardas: diz-se que passam o dia todo a vigiar, não se sabe bem o quê, de qualquer forma, para nos deixarem passar, necessitamos de lhes dar uma revista para se entreterem



Puta Mili / Fucking Mili

- Revista: para subornar os guardas
- Veterano: reside no quartel e está sempre rodeado de fumo, provavelmente irá parar à prisão quando terminar o tempo de serviço no quartel
- Faxineiros: não é aconselhável importuná-los, deixem-nos continuar a limpar o quartel
- Gaivotas: nem todos os quartéis têm gaivotas, mas todas as gaivotas têm um quartel
- Baratas: mais uma vez não convém serem pisadas

Estão assim apresentados os principais personagens e objectos, e como se pode ver, a maior parte deles é para serem evitados a todo o custo. Para isso vamos saltando de plataforma em plataforma (estamos perante um típico *platformer* criado com o motor MK1), tentando alcançar os tão desejados charros e revistas.



O que mais encanta em Fucking Mili são os gráficos tipo *cartoon*, e que reflectem na perfeição a banda desenhada. E nem o facto de serem monocromáticos lhes retira brilho, além de evitar os problemas de atributos. Alguns dos personagens são hilariantes (por exemplo, "la cucaracha" no ecrã à esquerda), e encaixam-se na perfeição na temática deste jogo. Não fosse isso, e seria apenas o vulgar desafio à La Churrera, normalmente com uma boa jogabilidade, como é aqui o caso, e com um grau de dificuldade mediano.

De facto, o jogo não é difícil, tanto que o terminámos após a terceira ou quarta tentativa, e não sendo particularmente grande, quer dizer que não vamos ter aqui um desafio para muitas e longas horas. Serão apenas uma a duas horas até dominarmos completamente todos os inimigos e ecrãs, mas bastante divertidas e sempre com o incentivo para ver que novas loucuras se vão encontrar mais à frente no quartel. E o ecrã final, que só podemos aceder após recolheremos os 20 charros, é a verdadeira "pdl" (vamos abster-nos de traduzir, para não ofender ainda mais as almas puritanas).

Fucking Mili, não sendo de alguma forma inovador ao nível da mecânica, apresenta um sentido de humor divinal e que não fosse apenas por isso, já valeria a pena levá-lo até ao fim.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Pentacorn Quest*

Há já muito tempo que queríamos pegar neste jogo, muito elogiado por todos, portanto teria que ser algo de especial (que se confirmou). E aproveitámos agora o seu lançamento via Phoenix Ware, subsidiária da Bitmap Soft, para o experimentar e fazer uma análise mais detalhada. Mas fizemos mais que isso, completámo-lo, pois este é daqueles jogos que assim que lhe pegamos, não descansamos enquanto não o terminamos. E o cuidado que a equipa programadora lhe dedicou é tanto ou tão pouco, que nem uma história fantástica e a condizer com o resto foi esquecida.

Bolotas, bolotas mágicas... É disto que aqui se trata, a busca incessante por cinco bolotas. E isto porque no mundo onde decorre a acção deste jogo, tudo gira à volta das bolotas. Não daquelas que usualmente damos aos porcos no nosso mundo. No mundo de Pentacorn Quest são feitas de ouro maciço e detém grande poder e magia, tanto que até de forma mais ou menos confusa levaram a que as forças da Luz e das Trevas entrassem em guerra. Mas enquanto as forças se gladiavam, as bolotas desapareceram.

Claro que em "casa onde não há pão, todos ralham e ninguém tem razão", também aqui aconteceu o mesmo. No meio desta barafunda toda, apareceram as mais mirabolantes teorias, um dos males do mundo moderno terreno, também. Mas um dos boatos parecia ter algum fundo de verdade, e que dizia que as bolotas foram depositadas na Greta (nada de piadas obscenas, por favor), o local perfeito para se esconder qualquer coisa. Muitos se aventuraram a ir buscá-las, mas o máximo que conseguiram foi trazer um imenso cheiro a chulé. Cabe a nós ir procurar as bolotas e regressar sem fungos nos pés, de preferência...

Quando iniciamos a aventura, temos logo um vislumbre de uma das bolotas. Lá bem no alto, num local inatingível, descansa uma delas, e ao lado, um objecto enigmático. Mas como fazer para lá chegar? E como utilizar esse objecto? Cedo percebemos então que Pentacorn Quest é muito mais que um mero jogo de plataformas. É uma aventura de arcada completa, à boa maneira das imortalizadas pelo famoso ovo, conhecido de todos pelo apelido de Dizzy.

Também cedo descobrimos que nem tudo o que parece, é, e que aquilo que pisamos pode ter outras funções que apenas suportar o nosso peso. As plataformas roxas que se encontram no chão desbloqueiam alguns dos obstáculos, mas outros necessitam de determinado objecto para serem ultrapassados. Embora a utilidade dos objectos seja mais ou menos óbvia (por exemplo, a picareta ou a dinamite), o local onde devem ser utilizados por vezes nem tanto, e é necessário lá ir por tentativa e erro.

Podemos ter em nosso poder seis objectos de cada vez, e isso é mais do que suficiente para chegarmos ao fim sem andar a correr incessantemente todos os ecrãs (e são 40 neste jogo). Para os utilizar também é muito fácil, a tecla para cima vai seleccionando as

Pentacorn Quest*

casas, e quando chegamos ao objecto pretendido, basta carregar para baixo, sendo o mesmo usado. Já o saltar tem alguma técnica. É preciso não esquecer que Pentacorn Quest utiliza o motor La Churrera, e este tem sempre especificidades ao nível do salto. Assim, consoante a pressão que façamos na tecla de salto, poderemos atingir alturas diferentes. Quem conhece o La Churrera, já está habituado a este sistema, mas mesmo quem não está, rapidamente apanha a sua mecânica.

Além dos quebra-cabeças e enigmas que temos que ir resolvendo ao longo do jogo, também teremos que lidar com vários inimigos. São de oito diferentes tipos e movem-se em padrões regulares, mas como são

muito zelosos do seu espaço, se tivermos a infelicidade de o invadir, perdemos uma vida. E estas não abundam, ao contrário de muitos outros jogos criados com o motor dos Mojon Twins, pelo que é fundamental ponderar muito bem os passos a dar, além de dosear muito bem o tempo e altura do salto, embora não exigindo o sempre irritante "pixel perfeito". Já não somos jovens, e *platformers* ao estilo de Manic Miner já são areia a mais para a nossa camioneta, queremos agora apenas gozar a reforma, de preferência com desafios mais exigentes ao nível intelectual, e menos ao nível motor ou de coordenação das falanges.

Mas não se pense que depois de se obter as cinco bolotas a tarefa terminou. Não, depois de as recolhermos, e atenção que a última delas é um inferno para se obter, teremos que resolver uma última charada e atravessar o portão ancestral. Do outro lado do portão antigo existe um guardião. E para podermos colocar as cinco bolotas no santuário, teremos que arranjar forma de o evitar. Só depois poderemos gozar em segurança o regresso ao mundo conhecido (ou não), de preferência sem “chulezada”...

Já agora uma nota adicional para a sequência final do jogo: este é daqueles que vale mesmo a pena terminar, nem que seja para ver a forma como a equipa programadora recompensou quem terminou a missão com sucesso.

Não é segredo para ninguém que nem sempre apreciamos os jogos criados com motores tipo La Churrera ou AGD. Muitas vezes são estandardizados e repetitivos, mas por outro lado, quando bem utilizados e contendo ideias inovadores, então conseguem atingir a fasquia que apenas os melhores jogos alcançam. Veja-se o caso de Níxy and the Seeds of Doom, por exemplo, um mega jogo para qualquer revista da especialidade, e criado com um destes motores. E Pentacorn Quest está a esse nível.

A jogabilidade é perfeita, muito fácil de se entrar no jogo, mas difícil de o dominar, nunca sendo frustrante, e com uma qualidade e vertente gráfica e uma melodia prodigiosa que convida sempre a avançar. Os quebra-cabeças também são lógicos, e com um pouco de pensamento lateral consegue-se ir avançando. O número de vidas é pequeno, mas também sabemos que a maior parte dos jogadores hoje em dia utilizam emuladores, com todas as batotas que permitem...

* Jogo de 2015, lançado em 2020

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Bat Boy

Há muito tempo que não tínhamos uma aventura de Batman para o Spectrum. Antonio J. Pérez, que já este ano nos tinha trazido uma obra-prima (Black & White), pegou neste herói (ou em Bat Boy, para sermos correctos), e convidou-o a salvar mais uma vez Gotham City. É este então o tema de mais um concorrente de peso ao Concurso MK1 con Retromaniac, competição que tem trazido uma quantidade surpreendente de trabalhos de elevada qualidade.

Assim, Gotham City está novamente em perigo. O maléfico exército de Guasón-Bot invadiu as ruas da cidade e apenas Bat Boy tem poder para o destruir. Para isso, ao longo de seis níveis, a pé ou saltando, ao volante do seu *batmobile* ou a dirigir o seu *batwing*, terá que passar por todas as zonas da cidade e tentar eliminar o máximo de inimigos. Tudo o que mexe é para destruir, sejam meliantes, robôs, ou até candeeiros precariamente pregados no tecto (sim, é possível destruí-los antes que atinjam o nosso herói).

A estética de Bat Boy leva-nos ao Game Boy, da Nintendo. Aliás, o jogo é claramente inspirado em Batman: The Video Game, de 1989, não faltando sequer a fase em que aos comandos do *batwing*, temos que destruir helicópteros e aviões.

Já referimos também que existem seis níveis, sendo um dos grandes trunfos do jogo. Existem diferenças significativas entre eles, e este é um dos casos em que a soma das partes é maior que o todo. Estivéssemos perante apenas os níveis de plataformas, e seguramente que o interesse de Bat Boy seria menor. Mas vamos então aos níveis...

1. Gotham Streets

O primeiro nível é passado nas ruas de Gotham City. Os inimigos vão patrulhando-as e necessitam de dois balázios no bucho para irem para os anjinhos. Na realidade não nos deslocamos nas ruas, mas sim nos telhados, pois vamos saltando entre edifícios, fumeiros, terraços, etc.. E apesar do nosso herói ser um morcego e até poder dar grandes saltos e planar, se cair dos edifícios, perde uma vida e volta ao início desse nível. Os inimigos também disparam, tendo Bat Boy capacidade para suster até cinco tiros do adversário.

2. On the Road (Batmobile)

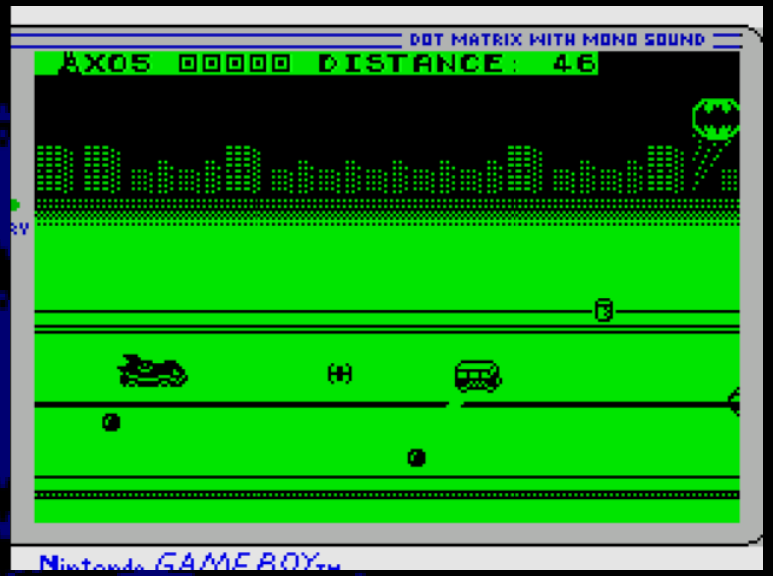
Depois de ultrapassada esta primeira fase com cerca de uma dúzia de ecrãs, chegamos a uma porta que leva ao nível seguinte. Não é necessário que todos os inimigos sejam eliminados, ao contrário do que é dito na sinopse do jogo. Assim, uma boa táctica é ir evitando-os e só atacar quando não existe outra alternativa. O nosso herói mete-se então à estrada ao volante do batmobile e ao longo de um determinado percurso, cuja distância ao ponto de chegada vai naturalmente diminuindo (no cimo do ecrã pode-se visualizar a distância até final), tem que evitar ou abater as viaturas adversárias que caminham na sua direcção. Por vezes encontram-se algumas barreiras pelo caminho, mas nada que constitua grande dificuldade. De todos, é o nível mais fácil de ser ultrapassado.

3. 777 Factory

O terceiro nível é passado numa fábrica, e embora a mecânica do jogo remeta para a primeira fase, isto é, para as plataformas, o cenário muda um pouco. Assim, agora não nos deslocamos por entre edifícios, mas sim sob tubagens. Mais uma vez existem buracos nos quais não poderemos cair, doutra forma volta-se ao início do nível.

4. The Art Museum

Ultrapassada a fábrica, chegamos ao museu de arte. Muito parecido com as primeiras e terceiras fases,



Bat Boy

destaca-se por existirem mais buracos ("gaps"), tendo que haver maior cuidado por onde saltamos. Os inimigos são também mais complicados, juntando-se aos robôs que surgiam na fase anterior e que têm a capacidade de saltar obstáculos, candeeiros mal atarraxados e colocados nos locais mais inconvenientes, e sob os quais temos necessariamente que passar.

5. Up In the air (Batwing)

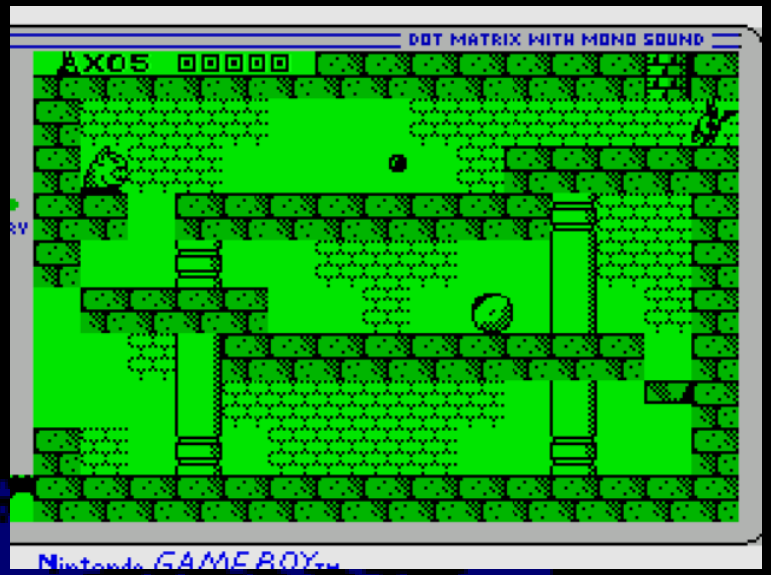
No quinto nível saltamos para os comandos do *batwing* e entramos no campo do *shoot'em'up* puro. Existem 30 inimigos para abater, só então se pode ir para a última fase. No início apenas surgem os helicópteros, mas depois de abatermos 10, a tarefa complica-se, pois entram em cena os aviões, bastante mais rápidos e que disparam contra nós um pouco antes de saírem do ecrã. De todas as fases, esta parece-nos a única que poderá constituir um desafio um pouco mais complicado para quem já é experiente nestas andanças.

6. The Cathedral (Joker-Bot home)

Na sexta fase, voltamos às plataformas. Os inimigos agora vêm equipados com coletes anti-bala, sendo necessário mais tiros certeiros para que sejam eliminados. Além disso, nas paredes encontram-se gárgulas que disparam tiros, além de pedras rolantes a caírem do tecto, exigindo do nosso herói maior destreza, não só no salto, mas na capacidade de planar. Sim, a chave para se atingir plataformas que à partida parecem demasiado distantes será saltar e, na fase descendente, carregar na tecla para cima. Isso faz com que Bat Boy abra as asas e possa planar, aumentando um pouco a distância horizontal do salto. Se tudo correr bem, chegamos ao ecrã final, onde temos então que lutar contra o próprio Guasón-Bot. Este salta e esperneia e, para ser eliminado, tem que levar com uma boa dose de chumbo na cabeça. Mas nada que não se consiga ao fim de duas ou três tentativas.

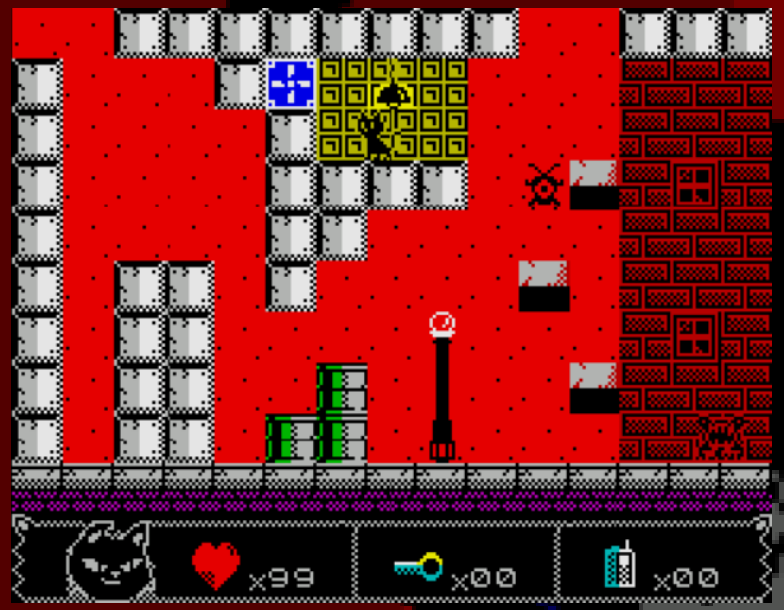
Bat Boy tem alguns pormenores engraçados, como a possibilidade do herói poder planar, num efeito muito bem conseguido e que dá gosto ver. Os próprios ecrãs estáticos que acompanham o jogo (habitual neste autor), criados pelo Mestre Igor Errazking, são excelentes. Vale a pena completar a aventura, nem que seja para ver o ecrã final com que somos presenteados. Destaque ainda para as várias melodias presentes, mostrando os dotes musicais de Antonio J. Pérez.

Por outro lado, havendo grande diversidade entre os níveis, disfarça algumas das lacunas que encontrámos. A principais são a monocromia (a coloração verde de fundo dos ecrãs não é a mais feliz, por vezes fazendo parecer os cenários muito despidos), mas em especial os níveis não serem longos. Com um nível de dificuldade baixo, não existindo muitos inimigos para negociar, não existindo tempo limite para completar os níveis, ao final de duas ou três tentativas (se não ficarmos encalhados na fase 5), completamos o jogo. Parece-nos que bastava o seu autor ter contemplado um tempo limite (curto) para se completar as fases 1, 3, 4 e 6), que iria fazer aumentar consideravelmente a longevidade de Bat Boy. Além disso, já não se usa perder a vida e voltar ao início do nível, por muito que que se queira respeitar o original.



Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

AtomiCat



Ariel Endaraues também não poderia deixar em claro o Concurso MK1 con Retromaniac e apesar de estar mais vocacionado para trabalhar com o motor Arcade Game Designer, fez uma perninha (ou melhor, quatro perninhas, pois o personagem é um gato), e aprendeu a trabalhar com o MK1. Claro que sendo o seu primeiro jogo com esta ferramenta, e mesmo tendo em conta que contou com a ajuda adicional de GreenWeb Sevilla (outro dos concorrentes a esta competição dos Mojon Twins), não se poderia pedir a mesma profundidade de Vampire Vengeance, por exemplo.

O jogo é relativamente pequeno (à volta de 30 ecrãs), e termina-se rapidamente, no entanto tem o polimento habitual de Ariel, homenageando ainda alguns autores / jogos bem conhecidos (Saboteur, por exemplo).

O título AtomiCat já o dava a entender: assumimos a pele e garras de um felídeo (só por isso o jogo ganha logo motivos de interesse extra para nós). Andávamos a passear a nossa dona (Maggie) pela rua, quando de súbito a cidade foi contaminada pela radiação. Sim, se alguém pensa que somos nós que passeamos os nossos animais de estimação, bem pode tirar o cavalinho da chuva. São eles que nos comandam, sendo a trela, nos casos em que é utilizada, mero instrumento para levar os donos a pensar que estão a controlar a situação. Mas adiante...

A radiação espalhou-se pela cidade, e Maggie e o seu fiel felino, Alphonse, conseguiram estar entre os poucos sobreviventes. Como se não bastasse, os mutantes invadiram as ruas, tornando-as ainda mais inseguras. Agora, enquanto Maggie se encontra escondida no seu bunker, Alphonse tem que ir à superfície e encontrar o transmissor localizado do outro lado da cidade, única forma de obter ajuda.

Mas tal como nos seus anteriores jogos, e apesar de AtomiCat ser um *platformer* sem grandes inovações (não é de forma alguma "groundbreaking"), Ariel dá-lhe um cunho muito pessoal, com pequenos pormenores que o permitem diferenciar-se dos 1.001 jogos semelhantes.

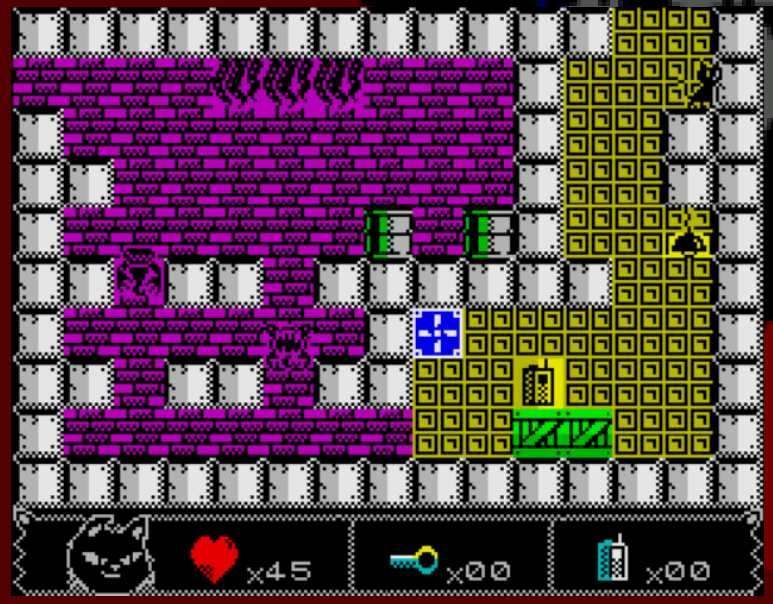
Já referimos que a cidade estava contaminada, e isso logo se percebe assim que subimos à superfície e notamos os fundos avermelhados. São um aviso de que neles temos que permanecer o menos tempo possível, pois indicam radiação e a energia do gato atómico vai diminuindo enquanto neles permanecemos. Existem pontos descontaminados, e esses servem para literalmente se poder respirar um pouco e planear o caminho a trilhar de seguida. Curioso que esses pontos seguros têm um padrão de fundo normalmente amarelo, devidamente ventilados (pormenor delicioso o da ventoinha), a remeter para aqueles criados por Clive Townsend.

Nem sempre o caminho é óbvio e esta vertente exploratória é parte integrante do prazer que vamos tirar deste jogo. Assim, é natural que nas primeiras tentativas o nosso gato pereça porque se meteu por atalhos pouco recomendáveis, porque ficou bloqueado entre dois candeeiros, ou simplesmente porque não viu a chave que permite abrir a porta para o mundo subterrâneo. Existindo apenas 30 ecrãs, rapidamente vamos memorizando o caminho mais indicado a percorrer, e aquilo que parecia uma tarefa impossível

AtomiCat

ao início, isto é, chegar aos pontos seguros com alguma energia para então se poder apanhar os *kits* felídeos que permitem recuperá-la integralmente, começa a tornar-se tarefa mundana.

Podemos eliminar os mutantes à boa maneira do MK1, isto é, saltando sobre eles, mas também se poderá torneá-los. Nas zonas contaminadas, dada a urgência de se fazer ao caminho, por vezes a estratégia mais indicada é mesmo encontrar o ponto exacto para saltar sob os inimigos. Se lhe tocarmos, não perdemos imediatamente a vida, mas perde-se mais um pouco de energia, e muitas vezes pode fazer a diferença entre conseguir-se, ou não, chegar a porto seguro.



Quando descemos ao mundo subterrâneo a estratégia (e o nível de dificuldade) mudam consideravelmente. Em primeiro lugar o ar já não está contaminado, pelo que podemos fazer-nos ao caminho de forma muito mais descansada, sem a urgência de estarmos sempre em movimento. No entanto, existem agora muito mais obstáculos, na forma de plataformas móveis. Qualquer descuido e vamos parar ao esgoto, e estando as águas contaminadas, assim que lhes tocamos, a energia começa a descer vertiginosamente.

Por outro lado, os inimigos são bem mais chatinhos, os seus padrões são um pouco mais imprevisíveis, o que conjugado com as plataformas móveis, leva a contactos frequentes com estes, exaurindo um pouco mais a energia disponível.

Um outro pormenor que nos cativou imediatamente foi o *sprite* do gato, O modo como se movimenta, mexendo as suas patas para a frente e para trás, dando a sensação de que cavalga, é um verdadeiro mimo. Só por isso já vale a pena vir experimentar esta nova aventura de Ariel.

Fica também a nota que a altura do salto depende do tempo que se permanece a carregar na tecla de salto. Mas acima de tudo os cenários estão bem construídos e se bem que o som seja o habitual nos jogos criados com o motor La Churrera, foi incluída uma melodia (atómica) inicial, criada por Trevin Hughes, e que se enquadra muito bem na temática do jogo.

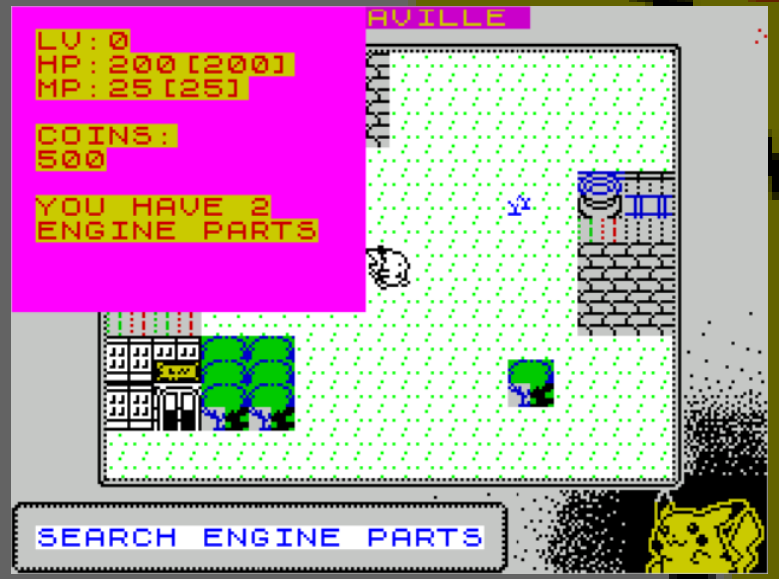
Assim, a única razão porque ATomiCat não leva uma nota mais elevada, é porque se trata de uma mini-aventura, que rapidamente se termina. Tudo o que se encontra em AtomiCat, está muito bem desenvolvido, sem qualquer falha que se possa apontar. Ainda mais, sendo o primeiro jogo criado por Ariel com o MK1, já estamos a salivar por uma continuação, de preferência um pouco maior e mais difícil.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Poke for ZX

Poke for ZX não nasceu como um jogo, antes como uma experiência (a "proof of concept"), tanto que até contém algumas gralhas ("thaks", por exemplo), mas como detém uma jogabilidade interessante, o programador resolveu lançá-lo.

A aventura é então passada no mundo dos gatos mutantes amarelos japoneses. Assumimos o papel de Poke, o infame campeão mundial de karaté da liga dos felinos. Mas infame porquê, uma vez que éramos adorados por todos? Porque entretanto uma nave alienígena chegou ao nosso Mundo e começou a emitir estranhos sinais. Estes sinais, conhecidos com Ruído ("The Noise), tornou todos os humanos em impiedosos guerreiros, com o único objectivo de lutar e destruir. Felizmente que os cientistas conseguiram arranjar uma forma de bloquear este sinal. Assim, conectaram bloqueadores de sinais de rádio às centrais nucleares movidas a soja, de modo que dentro das cidades o Ruído não tivesse efeito. Mas em campo aberto os bloqueadores não funcionam, e as viagens entre cidades tornaram-se muito perigosas. Agora, todos os líderes do mundo chamaram-nos para resolvermos a situação e derrotar os aliens. O problema é que nós somos uma fraude, ao invés de um gato karateca campeão do mundo, mais não somos que um autêntico Garfield, gordo e bonacheirão, sem poder com uma gata pelo rabo. E fomos convocados para a missão de salvar a Terra e temos que a cumprir. O nosso dono, o notável professor Sitagacha, laureado Nobel em proctologia, e um dos inventores dos bloqueadores de Ruído, tem a solução para o problema. Para isso temos que o encontrar, para afastar a infeliz alcunha que nos puseram.



A nossa missão começa em Ximoville, uma das cidades seguras. Esta é composta por várias casas e pelos seus habitantes. Deveremos falar com todos, pois vão-nos dar importantes dicas que nos vão ajudar a avançar na aventura. Também convém pesquisar todas as caixas, pois algumas contém objectos indispensáveis ao cumprimento da missão, nomeadamente as três partes da máquina que bloqueiam o Ruído. Pelo meio temos que encontrar o nosso dono, pelo que é fundamental memorizar o mapa e o local das cidades e do castelo (uma das peças encontra-se ai).

Em campo aberto estamos sujeitos ao Ruído e este vai-se ouvindo de forma bastante enervante. Quando aumenta, somos "convidados" a entrar em combate. Podemos tentar escapar, mas nem sempre é possível, e por vezes não nos resta outra alternativa senão lutar. Temos então três hipóteses que vão influenciar o decurso da batalha, e a nossa escolha deve ser tomada tendo em conta a energia que nos resta, assim como a do inimigo. Se vencermos a batalha teremos direito aos despojos, desde dinheiro, até uma cama que nos permite o merecido repouso e recuperar da energia gasta. Se perdermos, bem...

A aventura é claramente inspirada em Xelda, com uma vertente exploratória intercalada com cenas de combate tipo RPG. No entanto, mesmo com batalhas constantes, tem um nível de dificuldade baixo. Os gráficos e som são pouco mais que básicos, se bem que bastante funcionais. Assim, até pela temática envolvida, é indicado para um público mais juvenil que queira tomar contacto com o mundo do Spectrum, e que através de um jogo simples em Basic, consiga visualizar algumas das potencialidades do computador.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Alien Research Centre III

John Wilson aproximava-se da bonita idade de 74, mas isso não o impedia de continuar a lançar jogos atrás de jogos, com a jovialidade de um adolescente. E sempre com uma qualidade acima da média, que levou a sua editora, a Zenobi Software, a adquirir um prestígio no reino das aventuras de texto, difícil de ser igualado. Além disso, o sentido de humor mordaz e cáustico, por vezes a provocar comichão nos puritanos, é mais um dos factores que nos leva a apreciar bastante os seus trabalhos.

Alien Research Centre III é a continuação da saga que teve um primeiro capítulo em 1990 e um segundo em 2019, este já desenvolvido por John. Desta vez Anderson, a personagem que assumimos a pele, acorda num estúdio, depois de uma noite gelada e com muita neve. O estúdio, que não é mais que um habitat experimental de controlo ambiental, tem uma cave, que nesta primeira fase não se consegue aceder, assim como as águas furtadas, que têm um quarto e uma casa de banho. Nessa casa de banho reside um portal que nos permite entrar noutra dimensão (e teremos mesmo que lá ir, se queremos avançar na aventura). Estamos ainda acompanhados por um "Snurl" que nos é dedicado, que fala a sua própria linguagem, mas que se devidamente cativado, poderá conceder uma ajuda preciosa. Notamos ainda que existe a porta da rua, que nesta fase também está vedada, mas pelo que fomos explorando de Alien Research Centre III, poderá ter que ser desbloqueada, mais tarde ou mais cedo.

```
different directions ...

[READ SIGN
A bold message proclaims WELCOME
across the top of the sign,
whilst in the bottom right-hand
corner is the familiar 'two red
hands pointing upwards' logo.

The sign itself is clearly
marked with arrows pointing to
the North, South, East and West
and the name of the room in that
specific direction.

Along the bottom of the sign are
the words 'Please Report To The
Briefing-Room Upon Arrival'.

What now?

[ ]
```

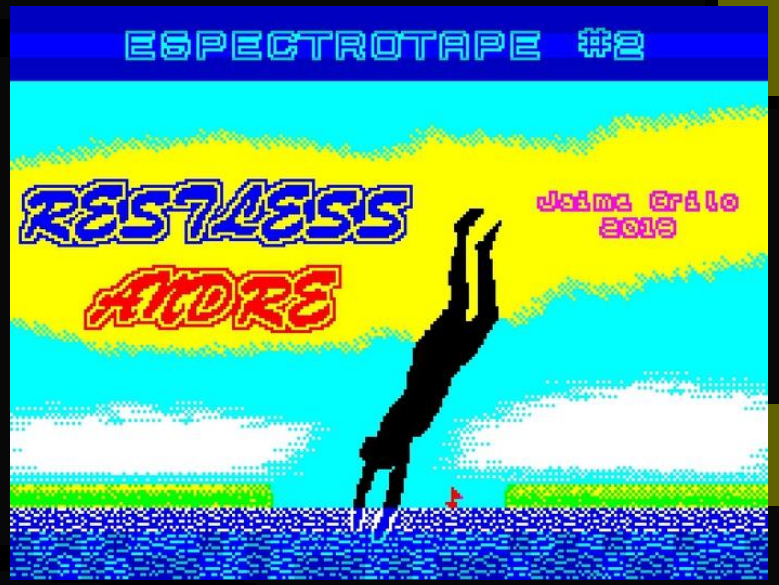
Os textos estão bem construídos, sempre com a lógica muito característica de John. Assim, primeiro passo será digitar "Help", pois vai dar algumas dicas importantes, tais como as diferenças entre o "look at", "look in", “look out" ou "look through". Pesquisar muito bem tudo é meio caminho andado para se conseguir completar a missão, e isso inclui vermos aquilo que temos vestido. Nunca se sabe o que vamos encontrar nos bolsos perdidos da nossa vestimenta. Deixamos uma nota adicional para aqueles que agora tomam contacto com a obra deste autor: com tanto "look", esta função não serve para reescrever o local onde se encontram, para isso utilizem "redescribe".

E para se perceber um pouco os objectivos desta aventura "sci-fi", é fundamental aceder ao "Briefing Room". Nessa sala existe um ecrã de informações, que visa isso mesmo. Embora de forma um tanto ou quanto enigmática, como de resto já seria de esperar, encontramos ai as principais directrizes para se conseguir avançar na missão.

Ainda não terminámos Alien Research Centre III. Talvez ainda não tenhamos chegado sequer a meio, no entanto, daquilo que já vimos, apreciámos devidamente o que fomos vendo. Textos bem construídos, lógicos, mesmo para quem não domine a língua inglesa, que consegue ir avançando paulatinamente. E estamos ansiosos para que assim que passe esta fase de muito trabalho (na altura em que escrevemos a *review*), possamos voltar a pegar no jogo e levá-lo até ao fim, dando o devido reconhecimento a esta nova obra de John Wilson...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Restless André



A história de Restless André já tem quase dois anos. Assim, em 2018 encetei contactos com o Jaime sabendo se este estaria interessado em colaborar com a revista Espectro, oferecendo um mini-jogo para fazer parte de uma futura *cover tape*. A resposta foi rápida, e não só o Jaime se prontificou a fazer um jogo para nós, como eu iria ser a personagem principal. Honra maior não podia ter, e apesar de ter ficado de boca aberta, claro que aceitei.

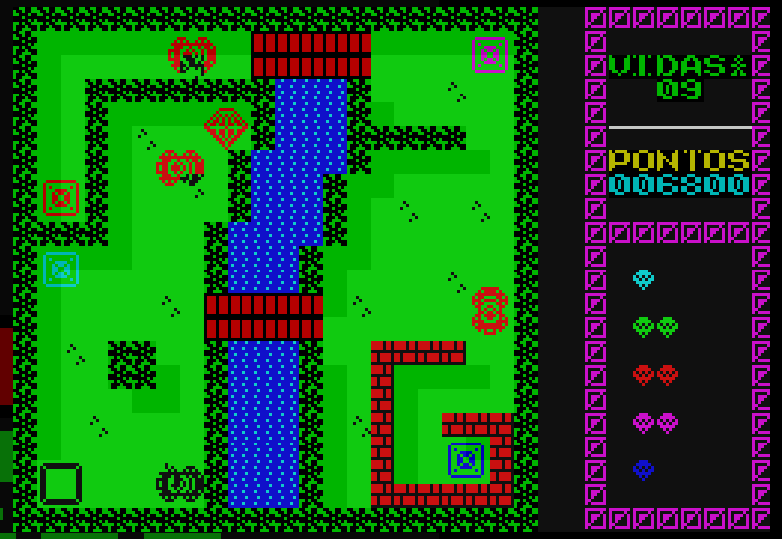
O jogo foi crescendo (o resultado final é muito mais que uma mini-aventura), a temática baseando-se em algo que gosto muito: viajar. Aliás, é esta a razão dos ecrãs serem tão variados, de alguma forma representando locais ou situações por mim vividas. Um dos episódios mais hilariantes neste processo todo foi a escolha da figura que me representa. Entre as várias propostas feita pelo Jaime, escolhi a de um careca de óculos escuros, com aspecto meio *punk*, e que achei que se adequava à minha figura.

Enquanto o Jaime ia trabalhando o jogo, pedi aos meus colegas da Espectroteam e também da revista Espectro, para avançarem com outras partes. Para o ecrã de carregamento fui vasculhar algumas fotos antigas das minhas viagens, e peguei numa que gosto particularmente, e que posteriormente até a tornei como foto de perfil do Facebook: um salto para a água em Zanzibar. O Filipe Veiga pegou nela e transformou-a num espectacular ecrã de carregamento.

Quanto às músicas, são da responsabilidade do Pedro Pimenta. Quando as criou ainda estava no começo da sua carreira, mas desde logo adorei o resultado final. Não poderia deixar de destacar a música do menu inicial, um grande êxito com quase 40 anos e que ouvia muito nos meus tempos de criança (e ainda hoje tenho um carinho muito especial por esta música). Conseguem adivinhar qual é? Se não souberem, aqui fica: Careless Memories, dos Duran Duran.

Mas vamos então à história de Restless André. Desafiaram o irrequieto André para recolher várias moedas e pedras preciosas espalhadas por vinte cenários, e este, claro, não recusou o desafio. Em cada nível, o André tem que recolher todas as moedas e só então se abre o portal de acesso ao nível seguinte. Pode ainda apanhar as pedras preciosas, pois estas dão pontos e ficam sempre bem em qualquer colecção.

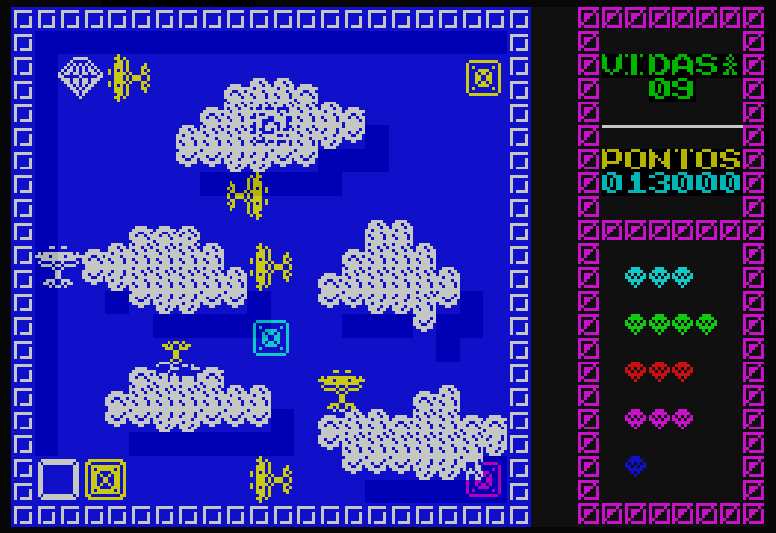
Como o André é um amante dos desportos radicais, os cenários desenrolam-se no mar, terra, ar e até no espaço sideral. Não é assim de estranhar vê-lo a nadar a grande velocidade, conduzir um *buggy*, pilotar um avião e até uma pequena nave espacial. Mas cuidado com os muitos inimigos que o tentam impedir, desde peixes, carros, aviões e até uma nave espacial que o tenta atingir com os seus lasers.



Restless André

Como podem ver, emoção é o que não falta a quem tentar meter-se na minha pele. O Jaime conseguiu recriar num jogo do Spectrum as sensações que vou tendo ao longo das minhas aventuras. Nem sempre tão radicais como neste jogo, pelo menos não me recordo de pilotar uma nave espacial, mas tudo o resto, de uma forma ou doutra, já o fiz.

O primeiro nível, na realidade, é apenas uma introdução para apresentar a irrequieta personagem e dar um gostinho dos 19 níveis seguintes. E irrequieta é a palavra certa, pois o André não pára quieto (dizem que na vida real ele é igual). Se estiver a nadar, continua a nadar até que se lhe mude a direcção. Quase que seria capaz de estar horas seguidas a nadar sem se cansar (quem me dera), mas isto traz um elemento novo ao jogo: não dá para estar muito tempo descansado, teremos que estar sempre de olho nos inimigos e tentar antecipar os seus movimentos, pois apenas temos hipóteses de os evitar (como seria de esperar, o André não anda armado). Só depois de todos os objectos recolhidos, poderemos ir à base final, e carregando na tecla de disparo, passar para o ecrã seguinte.



Restless André foi criado com recurso ao Arcade Game Designer, ferramenta na qual o Jaime Grilo se especializou. Obviamente que não poderei dar nota a um jogo "encomendado" por nós, cuja personagem principal sou eu, mas a sensação final é que o jogo está muito bem conseguido, e aquilo que começou por ser uma pequena brincadeira, transformou-se num jogo completo e excelente por mérito próprio.

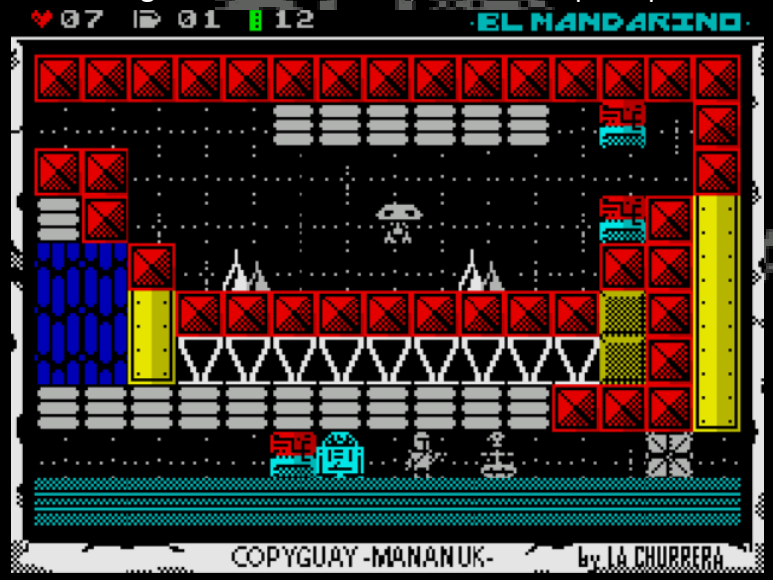
Os nossos parabéns, Jaime, e o meu agradecimento especial por me teres tornado uma personagem do Spectrum.

O jogo poderá ser descarregado gratuitamente na versão portuguesa ou na versão inglesa, mas também é possível obter-se a versão física que acompanha a revista Espectro número 4, se entretanto não estiver esgotada.

El Mandarino

Neste jogo controlamos Mandarino, que foi recrutado pelos rebeldes para embarcar numa missão suicida de alto risco. A missão é localizar e resgatar uma pequena criatura sequestrada pelo império do maléfico Head Can. Esta criatura, de acordo com as últimas informações fidedignas, encontra-se na base imperial remota Dying Orange, que está guardada por montanhas de soldados, dróides assassinos e outro lixo espacial. Mas a criatura é de vital importância para o avanço rebelde na sua luta contra o império, pelo que tem que ser resgatada com a máxima urgência.

Entramos assim em plena temática e ambiente *sci-fi*, com as personagens a virem directamente de Battlestar Galactica ou da Guerra das Estrelas. E os cenários criados por Mananuk, apesar de simples, desde logo nos cativam. Aliás, este será o principal ponto forte deste jogo, pois não sendo o mesmo de alguma forma inovador, já que motor La Churrera é utilizado da forma mais *standard*, o programador criou um ambiente que convida sempre a ver o que se encontra no ecrã seguinte.



Mas a missão não implica apenas percorrer as galerias, evitando ou eliminando os inimigos. Temos uma arma connosco, mas as munições são bastante limitadas, embora existam recargas pelo caminho, pelo que se desatamos a disparar sobre tudo o que se mexe, rapidamente ficamos impotentes perante os inimigos. E alguns têm mesmo que ser eliminados, única forma de se conseguir passar por eles sem perder uma vida. Atenção também que o inimigo apenas desaparece depois de levar três tiros certeiros e, por vezes, quando estes caminham rapidamente na nossa direcção, teremos que ter dedo rápido no gatilho. Além disso teremos que pelo caminho ir recolhendo as 12 células de energia que se encontram espalhadas pela base, sempre em pontos pouco cómodos para lá chegarmos. Existem ainda algumas derivações pelo caminho até à criatura, sendo que é obrigatório passar-se por todos os ecrãs para se conseguir cumprir com a missão. Assim, por vezes convém explorar-se um pouco os cenários, embora se consiga deduzir qual o caminho mais aconselhado a percorrer.

Existem ainda algumas armadilhas pelo caminho, nomeadamente piso que desaparece, picos que surgem no chão, outros na parede, pelo que é necessário algum cuidado para transpor os obstáculos, se bem que não tendo um grau de dificuldade que torne o exercício frustrante. Aliás, as dez vidas concedidas inicialmente (mais algumas poderão ser apanhadas pelo caminho), são garantia que se tem hipóteses de chegar ao fim. À medida que vamos avançando, vamos memorizando a melhor rota, assim como os padrões de movimentação dos inimigos, e de cada vez que iniciamos o jogo, avançamos mais um pouco. Até mesmo a primeira dificuldade com que nos vamos deparar, o controlo de Mandarino, que tem uma tendência para escorregar para onde não deve, rapidamente é ultrapassada e se apanha o jeito.

El Mandarino é assim um jogo que não traz nada de novo ao panorama do Spectrum, no entanto está bem implementado, tem uma excelente jogabilidade, é cativante, e se esta foi a estreia deste programador em jogos para o Spectrum, ou pelo menos no uso desta ferramenta dos Mojon Twins, então estaremos perante valor seguro e que irá ter futuro, pois percebe exactamente aquilo que faz um jogo ser um sucesso.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Liquid War

Assistir aos programas do El Spectrumero Javi Ortiz é sempre bastante educativo. No directo da noite em que escrevemos esta *review*, além de o podermos ver jogar Restless André, deu-nos ainda a conhecer novos jogos e que nos passaram despercebidos. O primeiro foi Liquid War, um jogo em Boriel Basic, muito, muito simples, mas que nos traz as boas memórias dos primeiros temos do Spectrum. Claro que sendo criado nesta linguagem de programação, as limitações são evidentes, nomeadamente ao nível da velocidade, mas isso até joga a nosso favor, facilitando a missão.

E qual a missão? Estamos assim em plena II Grande Guerra (1943 e a batalha do Atlântico está ao rubro e na sua fase decisiva. O nosso nome de código é "Hunter Killer", dispensando grandes detalhes sobre o que temos que fazer. Controlamos a corveta "Wolf Hunt" e temos que eliminar todos os submarinos nazis, por forma a que possamos facilitar a vitória marítima por parte dos aliados.

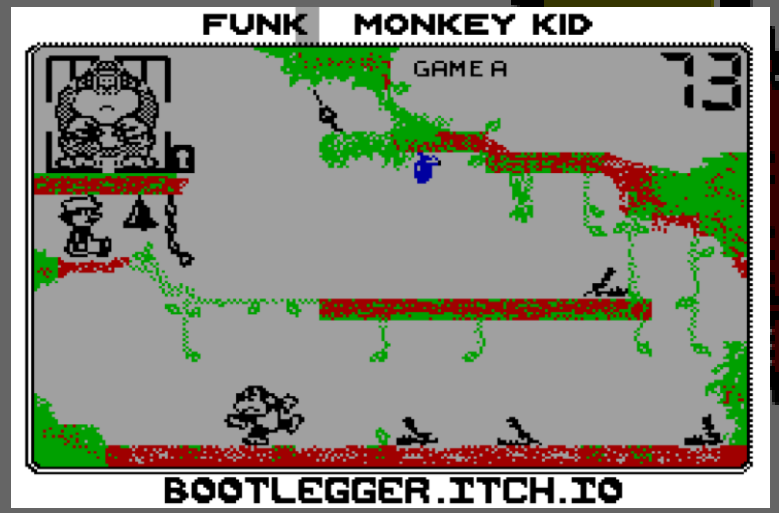
O jogo tem cinco diferentes níveis, com crescente nível de dificuldade. O primeiro é muito fácil, bastando atingir um pequeno número de submarinos, que se limitam de vez em quando a disparar torpedos. Para os abater temos as cargas de profundidade que podem ser enviadas por cada uma das partes laterais da corveta. Mas a partir dos segundo nível entram em acção os aviões e o nível de dificuldade aumenta exponencialmente. Já não temos que estar apenas com atenção ao que vem do fundo do mar, mas também às bombas dos aviões, e estas atingem uma velocidade maior que os torpedos. A corveta tem uma bateria anti-aérea, mas não é fácil atingir os aviões, pois estes são pequenos e tem que se calcular muito bem o tempo de disparo, doutra forma teremos vida curta.

A partir da quinta missão, muito adequadamente chamada de Suicida, o número de alvos a atingir vai também aumentando, além disso os inimigos disparam sequencialmente, deixando muito pouco espaço livre para manobrar a corveta.

Apesar da simplicidade do jogo, é tremendamente divertido e viciante. Para estreia desta dupla de programadores, Fito & Siyei, ainda por cima programado em Basic, não poderíamos desejar melhor.

Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Funky Monkey Kid



As Game & Watch da Nintendo continuam a exercer um enorme fascínio em todos aqueles que apreciam o retro, não sendo assim de estranhar que tenha aparecido um novo jogo para o Spectrum a simular esta antiga consola.

Funky Monkey Kid foi então o segundo dos jogos que tomámos conhecimento ao assistir ao excelente directo de El Spectrumero Javi Ortiz. E este jogo vai ter ainda uma novidade: também vai estar adaptado para o Spectrum Next, existindo até algumas opções disponíveis apenas nesse modo, nomeadamente um novo fundo, permitindo o visual dos antigos LCD's, a utilização do relógio e a gravação dos recordes, entre outros pormenores.

Tal como o título o indica, assumimos o papel do "kid" e o objectivo é libertar dos inimigos Funky Kung (o nosso pai), um enorme gorila que foi aprisionado. Para isso temos que conseguir alcançar a jaula quatro vezes seguidas, libertando de cada vez um pequeno segmento, até o nosso pai ficar definitivamente solto. Nessa altura a pontuação dispara e a missão recomeça, tal e qual como era habitual nas Game & Watch.

O ecrã é constituído por dois segmentos. No de baixo os crocodilos e os pássaros têm que ser evitados. Para isso podemos saltar por cima dos crocodilos ou, se tivermos uma liana à disposição, podemos permanecer pendurados nela até cinco segundos (as lianas duplas não têm esta limitação). No segmento de cima apenas os crocodilos aparecem, no entanto, nem por isso o desafio é mais fácil. A plataforma vai apenas até meio, sendo que então teremos que saltar no momento exacto em que a chave se balança na direcção da jaula. Se não a conseguirmos agarrar, perde-se uma vida. A azul encontra-se também uma ameixa, que se agarrada no momento exacto, cai e atinge os inimigos, não só eliminando-os, mas aumentando a pontuação.

A cada 100 pontos a frequência de inimigos aumenta, e quando se atinge os 999 pontos (não é fácil, desde já avisamos, apesar de ter um modo fácil e um difícil), a velocidade do jogo também aumenta. Temos três vidas para isso tudo, mas como seria de esperar, o principal objectivo será o de obter a maior pontuação possível, competindo-se preferencialmente com os amigos. Além disso, a própria pontuação permite ganhar vidas extras ou até duplicar os pontos que se vai obtendo, pelo que é sempre aconselhável esperar pelo momento certo para se acertar com a ameixa nos inimigos, sendo concedidos pontos preciosos.

Apesar de muito simples, tal como Liquid War que analisámos ontem, tem uma excelente jogabilidade e é cativante, trazendo-nos à memória a primeira metade dos anos 80, quando olhávamos maravilhados para estas consolas, com gráficos espantosos, tendo em conta a altura em que foram lançados, claro. Assim, quem descarregar Funky Monkey Kid, certamente que não vai dar o tempo por perdido.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

CRAP DICE III

Unos amigos fuisteis de excursión... al Parque Jurásico!
Ahora solo podéis salir a través de un puente... peligroso.
De uno en uno, lo intentaréis, tirando un dado para correr.

CRAP DICE III

ACROSS THE JUNGLE WITH ...A DICE?

ASTEROIDE ZX BASIC GROUP

sinclair

CRAP DICE III

ESP:
Unos amigos habéis ido de excursión a un Parque Jurásico.
Ahora solo podéis salir a través de un puente... peligroso.
De uno en uno, lo intentaréis, tirando un dado para correr.

Dos normas:
-No caigas por los agujeros, abajo hay un bebé... cocodrilo!
-No te pares a mirar las crías de pterodáctilo; tienen hambre!

¿Quién lo cruzará con éxito, en menos tiradas de dado?
¿Serás tú? Compite con tus amigos en este salvaje reto!

ENG:
Some friends have gone on an excursion to a Jurassic Park.
Now you can only get out across a bridge ... dangerous.
One by one, you will try, throwing a dice to run.

Two rules:
-Don't fall through the holes, down there is a baby ... crocodile!
-Don't stop to look at the pterodactyl pups; They are hungry!

Who will cross it successfully, in less dice rolls? Will be you?
Compete with your friends, in this wild challenge!

- Graphics, Music, Game: AsteroideZX.
- Code: AsteroideZX & Druida8 (sprite animations).
- Thanks to Sergio thEpOpE, Beyker Soft, etc...
  for learning Basic-tips on Basic online group.

Concurso de Tiro en la Colina del Diablo!
Tienes 1 minuto para dar a las dianas hasta sumar mil.
Si acaba el tiempo, tocan la campana y no ganas nada.
Si abates a un espectador... esfúmate!

POR 1000$

POR 1000$

Hola Clint.

Beyker y tú, habéis cabalgado hasta Malpaso para escarmentar a McTrol, que ha timado a Iván McBasic en una timba de Poker. Beyker va a timar a McTrol en otra timba, pero necesita 1000$ para participar.

Por suerte hay un Concurso de Tiro en la Colina del Diablo. Y el premio son 1000$. Carga tus pistolas!

Tienes 1 minuto para dar a las dianas hasta sumar mil.
Si acaba el tiempo, tocan la campana y no ganas nada.
Si abates a un espectador... toca esfumaros!

*Controles: <E O> espacio

Sinclair ZX Spectrum BASIC mini-game.
Homenaje a Leone, Eastwood y Morricone;
inspirado en "Per un pugno di Dollari" (film).
► Screen, Music, Game: AsteroideZX.
► Timer code for countdown: Beyker Soft.
► Thanks to Iván Basic for his humor :)

Making more "shooters" based on the shame Basic idea.

Alchemist II

Francesco Forte pegou no clássico de 1983, Alchemist, e criou o *remake*, com significativas diferenças relativamente ao original, sendo a mais óbvia o tamanho dos ecrãs - o original tinha ecrãs e *sprites* enormes para a época. O resto não sofreu grandes alterações. Aquilo que distingue imediatamente as duas versões é o grafismo. Assim, um ecrã de Alchemist II, corresponde a três ou quatro do original. Obviamente que se perde algum do charme que fez do jogo um clássico. Ainda por cima, os gráficos não são particularmente inspirados, sendo um dos pontos fracos deste *remake*. No entanto ganhou algo igualmente importante: jogabilidade (aquilo que era uma das grandes lacunas nos trabalhos prévios de Francesco). Os *sprites* movem-se de forma bastante fluída e o nível de dificuldade está perfeitamente ajustado (o original era demasiado fácil), aumentando a sua atractividade. Uma pena não se conseguir ter o melhor dos dois mundos.

Tal como no original, a missão do nosso alquimista, que se transforma numa águia quando não está pousado em algo sólido, é bastante críptica. Sabemos que temos que conseguir recolher as quatro partes de um pergaminho, levando os objectos correctos até à arca. O problema é descobrir quais os objectos que se transformam em pergaminho, e quais os que são um engodo, até porque alguns deles têm como consequência a morte do alquimista. Depois tem que se conseguir transformar uma simples pedra, numa pedra preciosa e descobrir o caminho que leva até ao feiticeiro, para o podermos eliminar. Só com a experiência se consegue ir cumprindo com as tarefas, se bem que quem jogou o original tenha uma forte vantagem sobre os demais.

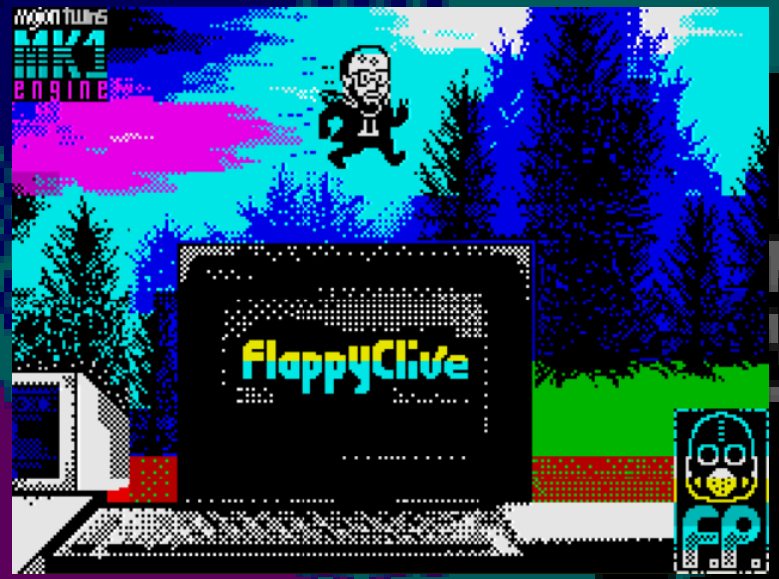
O alquimista tem alguns poderes, o mais importante o de restauração da energia (e bem vamos necessitar de o utilizar para conseguirmos passar todos os inimigos). No ecrã da arca existe também comida que restaura a energia. Aqui reside um dos pontos sem sentido do jogo: a energia vai baixando à medida que o tempo passa. Se comermos a comida que se encontra no ecrã da arca, esta sobe 10 (até um máximo de 99). Se entrarmos e voltarmos a sair, a comida volta a aparecer. Quer isso dizer que gasta-se tempo inutilmente a entrar e sair do ecrã para se alcançar a comida e fazer aumentar o nível de energia. Não seria muito mais simples e lógico a comida restaurar a energia até ao ponto máximo, evitando andar a entrar e sair do ecrã inúmeras vezes? No final o resultado seria exactamente o mesmo e teríamos poupado viagens e tempo.

Existem também armas à nossa disposição, cada uma delas matando um diferente tipo de inimigo. Não são fundamentais para se completar a missão, até porque apenas se carrega um objecto de cada vez, no entanto facilita um pouco a vida em alguns ecrãs. Há que descobrir então para que serve cada uma delas e qual o local onde as devemos utilizar.

Parte do prazer que se retira de Alchemist II, tal como já acontecia no primeiro, é explorar o efeito dos objectos. Não existindo muitos ecrãs, talvez pouco mais de uma dúzia, teremos que regressar vezes sem conta ao ecrã da arca para ver se o objecto que carregamos tem algum efeito benéfico. E não sendo este um jogo excepcional, também não desmerece quem o desenvolveu

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

FlappyClive



Depois do muito aclamado Federation Z, a equipa IADVD & Molomazo volta a fazer das suas, desta feita homenageando o mentor do ZX Spectrum, Sir Clive Sinclair, com FlappyClive. São assim dois jogos que colocaram no Concurso MK1 con Retromaniac, qualquer um deles lutando pela vitória, o que é o mesmo que dizer que nenhum é obra menor.

Tal como o nome indica, inspira-se em Flappy Bird, um dos jogos mais famosos de todos os tempos. O objectivo deste é apenas um, dirigir um pássaro ao longo de um percurso recheado de obstáculos (canos), tentando aguentar o máximo possível sem bater nos obstáculos. Jogo mais simples não existe (e chato também, acrescentamos nós). Felizmente que FlappyClive é muito mais do que uma mera conversão de Flappy Bird, doutra forma nem meia dúzia de linhas lhe dedicávamos.

Quanto a esta versão para Spectrum, a história é obviamente diferente. Temos assim que ajudar o génio dos computadores pessoais a alcançar os seus sonhos. Para isso temos que desbloquear 40 troféus, correspondendo cada um deles a uma diferente missão. Estas vão sendo cumpridas à medida que vamos fazendo Sir Clive avançar (voando) no percurso, evitando (ou nem por isso) bater nos obstáculos, na forma de computadores empilhados e que têm o mesmo efeito dos canos em Flappy Bird.

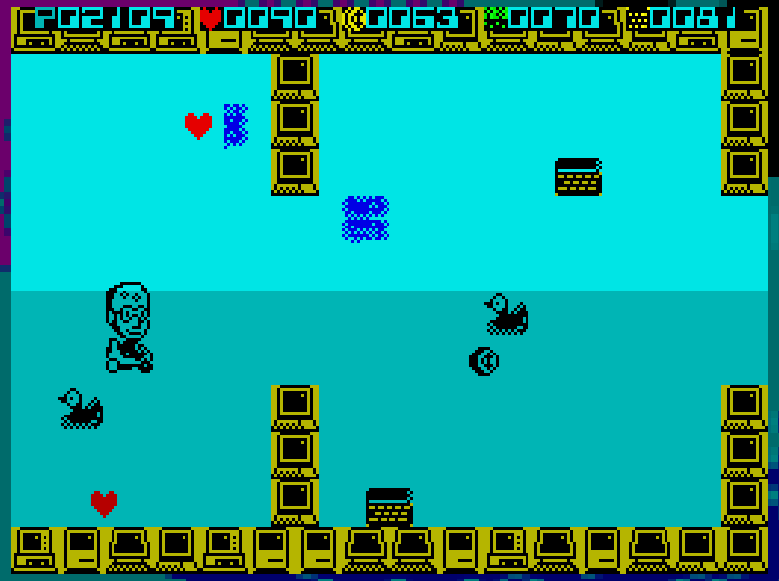
Nem todos os troféus são imediatos, muito menos estão todos visíveis inicialmente. Entrando no menu dos troféus conseguimos ver aqueles que já alcançámos, isto é, cujas missões realizámos com sucesso, bem como aqueles que ainda estão por obter. Os que têm um ponto de exclamação, indicam a missão que deve ser cumprida e que pode passar por fazer uma determinada distância, apanhar um número definido de objectos (por exemplo, exactamente 80 bolos de aniversário), completar uma certa frase, ou até evitar alguns dos itens que surgem aleatoriamente ao longo do percurso (os mais difíceis). São imensas as variantes existentes, repartidas em dois modos de jogo diferentes e que vão acontecendo sequencialmente, o primeiro no qual aparece ao longo do ecrã os bolos de aniversário, corações, moedas e computadores, o segundo onde aparecem apenas as letras. Existe assim garantia de grande longevidade até se conseguir finalizar o jogo.

Por outro lado, aqueles que têm um ponto de interrogação, não indicam (ainda) a missão que deve ser cumprida. Para que a mesma fique visível, teremos que realizar determinadas acções quer no menu inicial, quer na sala de troféus. Contem assim com alguns *easter eggs* pelo meio. E é sempre engraçado fazer um longo percurso e ver alguns dos troféus a

FlappyClive

serem alcançados sem que sequer tenhamos lutado por eles (no fim de cada jogo são identificados os que foram alcançados). No menu inicial é ainda possível escolher-se dois níveis de dificuldade, sendo que no mais difícil, a abertura por onde Sir Clive tem que passar é mais pequena, sujeitando-se assim a mais tropeções e cabeçadas.

A introdução da sala de troféus e das missões foi, conforme se disse, uma aposta muito feliz. Sendo que a mecânica de Flappy é bastante monótona (apenas temos que carregar na tecla de "space" para fazer o personagem subir, doutra forma desce sob o efeito da gravidade), existirem tarefas para se completar, dá



uma pitada de sal ao jogo. E se até é fácil conseguir evitar-se os obstáculos, já que a velocidade do *scroll* é bastante lenta (colocámos a velocidade do emulador em 14 Mhz, tornando o desafio mais aliciante), conseguirmos cumprir com algumas das missões não é nada fácil e depende muito da sorte. Imaginem, por exemplo, ter que apanhar dez corações e nenhuma moeda e, quando vamos para o último dos corações, está uma moeda exactamente no local da abertura por onde temos que passar. Frustrante, não é? A aleatoriedade tem disto, para o bem e para o mal.

Outro dos factores que muito apreciámos em FlappyClive foi a vertente gráfica. Os *sprites* estão extraordinariamente bem desenhados (vejam Sir Clive a passear no seu Sinclair C5) e até o pormenor dos patinhos a nadarem no lago contribui para tornar visualmente o conjunto mais atractivo. E já que falamos no Sinclair C5, é sempre bom apanhá-lo, pois além de aumentar a velocidade com que nos deslocamos, permite também momentaneamente ultrapassar os obstáculos sem neles tropeçar. Mas cuidado, a gula é um pecado mortal...

FlappyClive é então uma abordagem inovadora a um conceito que parecia já não ter nada para nos oferecer, e que vicia, ó se vicia... Experimentem começar a desbloquear troféus e vão ver que só descansam quando chegarem ao fim.

Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Le Llamaban Trinidad

Ainda ninguém se tinha lembrado de lançar um jogo baseado nas aventuras e desventuras de Bud Spencer e Terence Hill, duo famoso por participarem em vários *Western Spaghetti* nos anos 70, entre os quais Lo Chiamavano Trinità, entretanto traduzido para Le Llamaban Trinidad. E é de um verdadeiro *western* que se trata, pois a acção passa-se no Velho Oeste, com todos os adereços que nos habituámos a ver nos filmes do género.

Os autores também não dispensam um argumento a condizer. Assim, e para tornar uma longa história mais curta, El Niño, também conhecido como "Mão Esquerda do Diabo", é um mal-humorado patife, rápido no gatilho e de poucas palavras. Entretanto deu uma golpada que o levou ao posto de xerife de uma cidade fronteiriça. Isto foi apenas um subterfúgio para aguardar que o resto da quadrilha chegasse. Depois de muitas peripécias pelo meio, de forma um tanto ou quanto surpreendente, decidiu ajudar os colonos a livrarem-se de dois outros malfeitores. Mas não o faz sem a devida retribuição, pelo que pelo meio vai roubando cavalos, comendo e bebendo até mais não, e recolhendo todo o dinheiro que apanha.

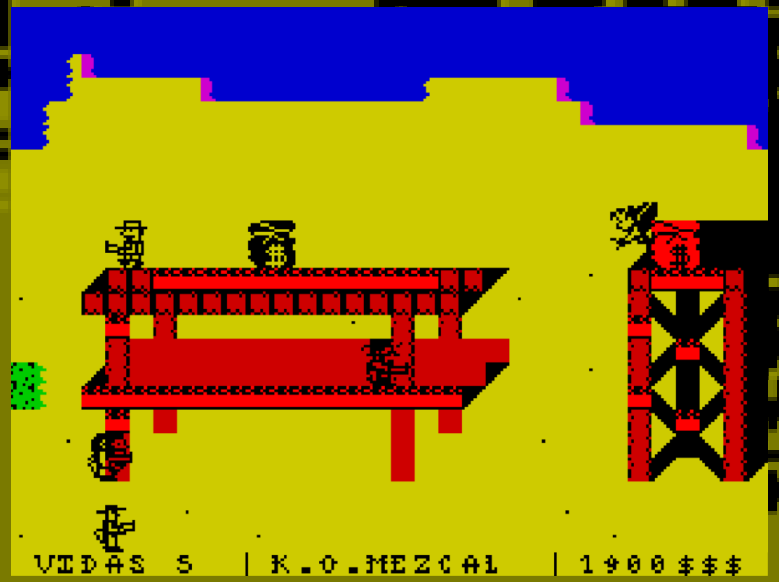
No jogo controlamos El Niño, mas contamos com o indispensável apoio do seu irmão Trinidad. No entanto, só o chamamos quando necessário, pois não só temos que eliminar os dois foras-da-lei Harriman e Mezcal, como temos que obter um mínimo de dinheiro necessário para nos podermos reformar condignamente. E se por um lado, sempre que El Nino atinge um inimigo o pecúlio sobe, por outro, se for Trinidad a eliminar um inimigo, perdemos dinheiro. Há assim que encontrar um equilíbrio e apenas chamar Trinidad quando efetivamente necessário.

Os inimigos são muitos, o que se por um lado torna a missão mais difícil, por outro permite aumentar o dinheiro de forma relativamente fácil. Aliás, encontrámos vários *bugs* e falhas no jogo, alguns deles relacionados com este factor monetário. Para se cumprir a missão necessitamos de pelo menos 8.000 dólares, no entanto, quando ultrapassamos os 9.900 dólares, o número volta a zero. Isso mesmo aconteceu connosco, pois após termos dado conta dos dois malfeitores, tivemos que voltar a eliminar inimigos para conseguir atingir novamente os 8.000 dólares. E como o fizemos? Entrando e saindo rapidamente entre dois ecrãs (os inimigos reaparecem), eliminando o touro que se aproximava, até conseguirmos atingir a pontuação necessária. Entediante e sem qualquer necessidade, dando a entender que algures, a fase de testes não correu conforme o desejado. Há que ter mais atenção a estes pormenores…

Le Llamaban Trinidad

Isso mesmo é também dado a entender noutras situações encontradas durante o jogo. Existe um ponto específico em que, após eliminarmos dois dos capangas, por nenhuma razão aparente perde-se uma vida.

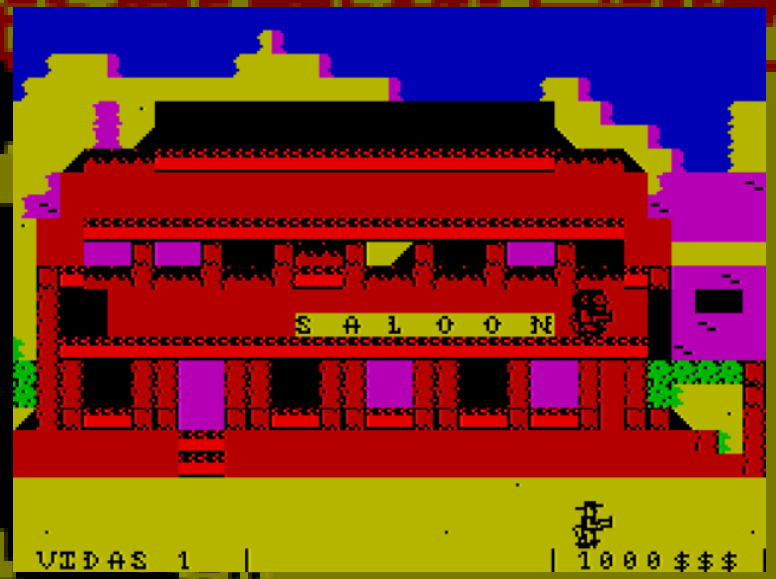
Também chegou a acontecer entrarmos num novo ecrã e imediatamente levarmos com um inimigo em cima. Nem mesmo a originalidade do tema e da mecânica do jogo levou a que evitássemos sentir alguma frustração e que tivéssemos a sensação que a equipa programadora necessitaria de mais algum tempo no seu desenvolvimento.



Referimos a originalidade da mecânica e este é um dos pontos fortes deste jogo. Ao início parece estranho a forma como controlamos os dois irmãos. Trinidad acompanha sempre El Nino, mas as teclas de disparo são diferentes. Além disso, Trinidad pode também disparar na diagonal, dando bastante jeito para eliminar algum inimigo colocado em local pouco favorável para ser emboscado por El Nino. É que se a maior parte dos inimigos não ripostam, alguns, assim que detectam a presença de El Nino, e mesmo estando de costas, imediatamente o saúdam com a seis tiros. Dada a rapidez da acção e das balas, é muito difícil evitar os tiros adversários, se estivermos no seu alinhamento.

Ao nível gráfico os cenários são muito coloridos, demasiado até, por vezes provocando alguma confusão visual, em especial dada a já mencionada rapidez da acção. Quanto à música, isso é outra história, pois gostámos bastante. A adaptação musical está muito bem conseguida, criando a atmosfera perfeita para um jogo passado no Velho Oeste.

Assim, e em jeito de resumo, estamos perante um jogo original, mas que algumas lacunas e *bugs* fazem com que não passe o patamar da mediania. Além do mais, não é particularmente longo e depois de apanharmos o jeito, termina-se em cinco minutos. De qualquer forma é suficiente para nos fazer passar alguns momentos divertidos.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

Transylvanian Castle

Transylvanian Castle teve como inspiração The Oracle's Cave e The Runes of Zendos, dois dos jogos preferidos de Siyei-Er, o programador. A acção foi transportada para um castelo na Transilvânia, local com uma simbologia mística, não fosse o seu dono Vlad, o Empalador, mais conhecido como o Conde Drácula, que logicamente faz a sua aparição no jogo. Mas em termos de mecânica vai beber muito aos dois jogos mencionados, como iremos ver.

Syyei, além de ter lançado o jogo na sua língua natal, o castelhano, ainda traduziu para inglês e português, incluindo o extenso manual que o acompanha. Tem alguns lapsos perfeitamente desculpáveis, e entretanto oferecemo-nos para ajudar a corrigir pequenos erros de tradução, pelo que deverão ter uma versão "limpa" dentro de pouco tempo. De qualquer forma, isso não impede que se usufrua com máximo aproveitamento de Transylvania Castle, até porque estamos perante um desafio simples, mas cativante. Além disso programado em Basic compilado, linguagem que voltou (e ainda bem) a estar na moda.

Mas comecemos com um pequeno lamiré da história. Assim, os habitantes da Transilvânia estão muito preocupados com uma estranha praga que assola a região, matando os seus habitantes. E suspeitam que na origem desta maldição esteja o Conde Drácula, uma personagem estranha que vive num castelo sinistro perto da cidade e do qual ninguém jamais voltou. Para resolver o mistério foi contratado um professor especializado em "casos raros", o professor Van Helsin. Ou seja, nós. Infelizmente, a carruagem em que viajámos a caminho do castelo sofreu um acidente e, ao acordarmos, encontrámos no pescoço umas estranhas marcas, sinal inequívoco de que também sofremos na pele a maldição. Além disso, fomos parar ao castelo, pelo que agora temos não só que encontrar o seu estranho dono, como encontrar a chave que permite abrir a porta da entrada. E para isso tudo, temos apenas três dias (de cada vez que passamos de uma sala para outra, esgota-se uma hora).

A guardar as salas do castelo e os seus tesouros encontram-se inúmeros inimigos, desde o mais fraco, a aranha, até ao dragão, o mais forte. Cada um deles tem características próprias, nomeadamente o nível de energia, o dano que infligem, a possibilidade de nos infligirem dano e a quantidade de ouro que guardam. Além disso, por vezes guardam outros objectos, fundamentais para conseguirmos avançar na exploração do castelo. Desde a comida e a poção, que restauram um pouco da nossa energia, ao pergaminho, que não só aumenta o nível máximo de energia que podemos ter, mas também a restaura na totalidade, e ainda armas e escudos defensivos.

Transylvanian Castle

Armas existem de cinco diferentes tipos, enquanto que escudos temos de dois diferentes tipos, obviamente todos com poderes distintos. É fundamental ler-se o manual antes de começarmos a deambular pelo castelo para apreendermos toda esta informação, mesmo estando a maior parte descrita no ecrã de jogo.

Existem ainda mais quatro personagens especiais, sendo uma delas o próprio Conde Drácula, cada uma requerendo um objecto diferente para ser eliminada. Neste caso, sem esse objecto, não vale a pena sequer entrar em confronto, pois o resultado é a nossa morte imediata.

O primeiro passo é explorar um pouco o castelo. É necessário algum cuidado, pois o tempo é curto e há que planear muito bem o caminho a fazer para não se perder tempo (jogadas) em movimentos desnecessários.

Desde já podemos dar alguns conselhos úteis. Assim, não vale a pena entrar à maluca em confronto com todos, pois isso apenas leva a uma morte prematura. É importante encontrar desde logo uma arma, potente, se possível, e um escudo. Depois de termos esses objectos nas nossas mãos (esquerda e direita), vemos que as chances de sairmos vitoriosos das batalhas e sem grande dano, começam a jogar a nosso favor.

Por outro lado, há que dosear muito bem os momentos em que ingerimos a comida ou a poção. Esticar ao limite a energia até se encontrar o pergaminho, pode ser uma boa estratégia. Além disso, o mais importante: escolher os inimigos pela ordem certa, sempre analisando quais os objectos que têm em seu poder e que vão contribuir para aumentar as nossas chances de sucesso. Por fim, alguma sorte, pois sem ela também não vamos longe.

Pela descrição já perceberam que estamos perante uma aventura do género RPG, com muita estratégia à mistura. Sendo um jogo pausado, que se desenvolve "jogada a jogada", mal se nota a lentidão derivado da linguagem com que foi criado. Pelo contrário, até lhe dá algum charme e contribui para termos uma experiência ainda mais gratificante.

Faz-nos também lembrar Ernesto's Adventure, um pequeno jogo que apesar de ter passado despercebido à comunidade portuguesa e espanhola, teve uma pontuação muito meritória na competição Yandex. E tal como esse jogo, também Transylvanian Castle nos cativou, quase que apetecendo pedir ao programador para criar mais níveis e desafios. Também não tivemos que esperar muito, pois passado uns meses saiu a sequela...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Nosy

Nosy é o novo jogo de Javier Fopiani, uma aventura fantasmagórica, capaz de provocar um arrepiozinho na espinha. A apresentação é fantástica e muito original, a começar na história que vale a pena ler. Assim, Nosy é um menino muito curioso que vive num orfanato religioso e que tem um dom muito especial: consegue mover-se entre dois mundos, o real e o Inferno (a fazer lembrar Unhallowed). Entretanto, uma morte trágica faz com que um poderoso demónio se aproprie das almas dos meninos que moravam ali. Nosy tem assim que libertar os espíritos, recolhendo pistas que lhe permitem seleccionar os dois objectos necessários para derrotar o demónio. A escolha tem que ser muito criteriosa pois se Nosy tiver o infortúnio de tocar no objecto errado, imediatamente morre. O programador dá também algumas dicas extra. É importante olhar para o lado da lua e o esqueleto dá também pistas importantes sobre os objectos a recolher.

O cuidado na apresentação inicia-se logo com o ecrã de carregamento, uma pequena maravilha criada por Fopiani, a fazer-nos lembrar Quahappy. A própria música, se é que se pode chamar isso a esses ruídos assustadores que nos acompanham ao longo da acção, dão desde logo o mote para o que vamos encontrar. A missão começa na biblioteca do orfanato, onde aparentemente tudo está calmo. Mas apenas aparentemente, pois assim que carregamos na tecla de disparo, passamos para o quinto dos infernos e imediatamente três demónios vêm no nosso encalço.

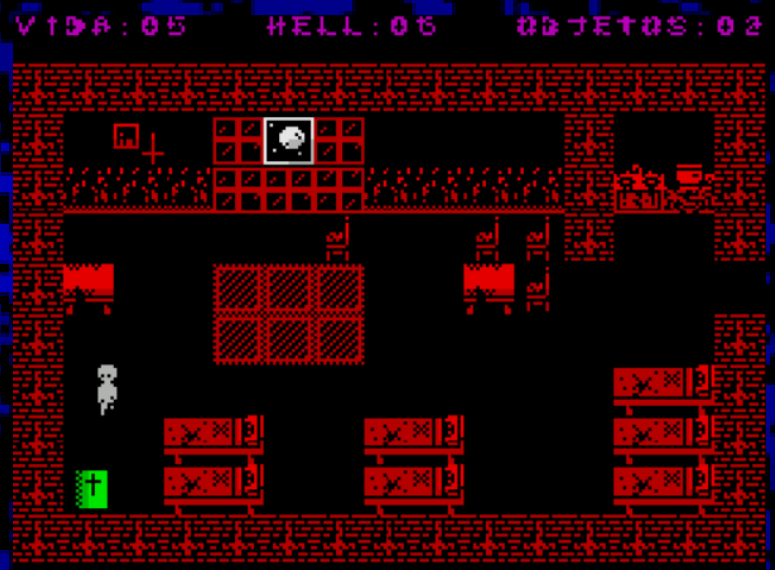
Convém aqui fazer uma nota prévia da mecânica deste jogo e que mostra bem a originalidade e o cuidado que o programador lhe dedicou. A tecla de disparo tem duas funções, a primeira disparar as cruzes que eliminam os demónios e as almas atormentadas. Mas uma segunda função é a de levar Nosy para a outra dimensão (a do Inferno). Mas apenas permanece nessa dimensão durante seis segundos (em frente à palavra "hell" pode-se ver os segundos que faltam para mudar automaticamente para o mundo real).

Enquanto está no Inferno, todo o cenário fica vermelho, num efeito estupendo criado pelo programador, ao qual não falta o som da passagem entre mundos. Poderá então tentar eliminar todas as criaturas dessa dimensão que o perseguem, sem se preocupar com aqueles que se encontram na dimensão real. Passado os seis segundo, retorna à dimensão real, surgindo então os inimigos dessa dimensão, no entanto, os que se encontram na dimensão alternativa, apesar de não poderem tocar em Nosy, podem atingi-lo com as cruzes que lançam. Parece confuso, mas rapidamente se apanha o jeito.

Nosy

Nosy inicia a missão com seis vidas e, de cada vez que é atingido ou tocado por um inimigo, perde uma delas. No entanto, de cada vez que consegue eliminar uma das almas do outro mundo, recupera uma das vidas perdidas. Encontrar este equilíbrio é fundamental para quando se atinge o ecrã final, pois ai vamos ter que lidar com o demónio, que não tem qualquer pejo em roubar-nos rapidamente as vidas que nos restam.

Outra curiosidade reside no facto de que cada vez que um inimigo nos toca, somos empurrados alguns "metros". Por um lado facilita-nos a vida, pois permite recuperar algum espaço para conseguirmos atingir o

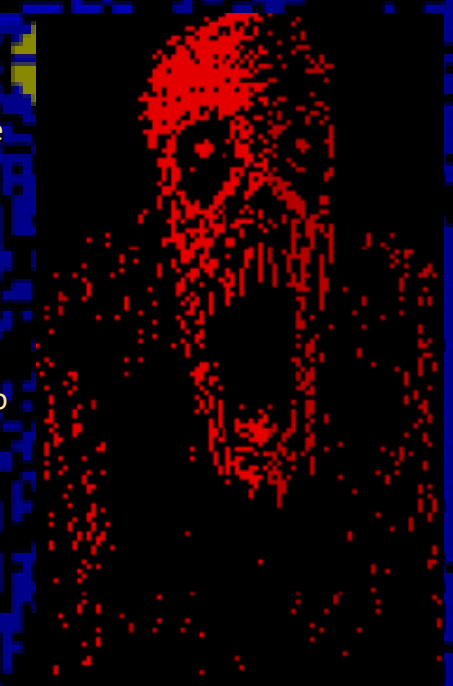


inimigo, por outro rouba segundos preciosos e pode empurrar-nos para algum local indesejável (no último ecrã vamos sentir isso na pele).

Mas além de Nosy ter que eliminar as almas que assombram o orfanato, também tem que resolver os enigmas criados pelo assassinato. Assim, no meio das 30 salas que compõem o orfanato (31, se contarmos com o ecrã final), encontram-se vários objectos. Apenas dois permitem cumprir a missão, todos os restantes têm como resultado a morte imediata de Nosy, independentemente do número de vidas que lhe restem. Algumas pistas são dadas pelo caminho (é fundamental transitar constantemente entre os mundos e tomar atenção às cores), no entanto, pela experiência também rapidamente percebemos aquilo que poderemos e não poderemos apanhar.

Graficamente, Nosy é brilhante. Não só o efeito de passagem entre mundos roça a perfeição, como os cenários criados são assustadores. No bom sentido, claro. Estes criam um ambiente que se adequa à temática do jogo e, se bem que semelhantes ao longo das várias salas, convidam o jogador a ver o que se encontra no ecrã seguinte (ou a fugir a sete pés, conforme o nível de impressionabilidade de cada um). Experimentem a jogar às escuras, sem qualquer som a não ser o do jogo e rapidamente irão perceber aquilo que queremos dizer.

A jogabilidade está interessante, embora o nível de dificuldade não seja alto. Aliás, aqui reside talvez a sua maior lacuna: o jogo termina-se em pouco mais de 15 minutos. Não estamos assim perante uma aventura enorme, como aconteceu em Alien Girl, mas sim uma mini-aventura, criada com muito bom gosto e que, não se prevendo que venha a ser o vencedor do Concurso MK1 con Retromaniac, dado a enorme qualidade das restantes propostas, não desmerece o seu autor e decerto irá encontrar o seu espaço junto da comunidade do Spectrum. Arrepiem-se e experimentem Nosy, não se vão arrepender.

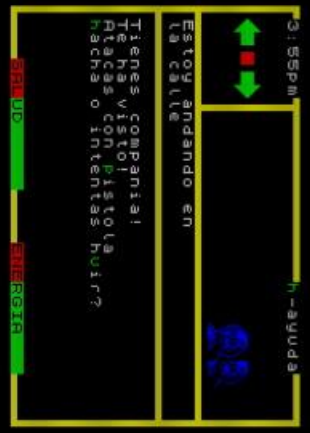


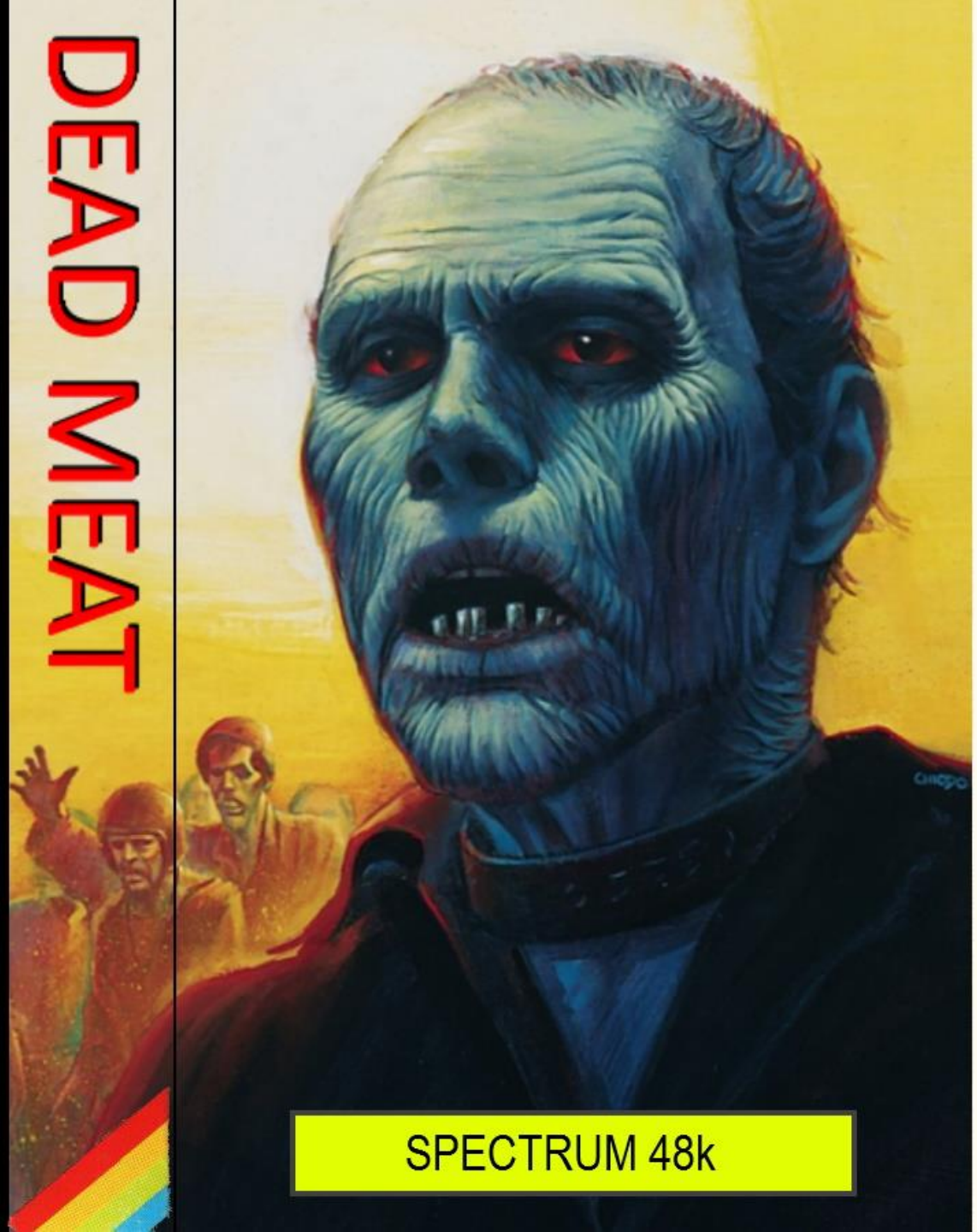
Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

DEAD MEAT

- Recorre un pueblo con más 200 localizaciones.
- Más de 10 objetos que te ayudarán a sobrevivir.
- Cuatro niveles de dificultad.
- Combate con armas de mano y de fuego.
- Mira, escucha, explora, sobrevive.





SPECTRUM 48k

Estoy despierto...
Lo ultimo que recuerdo es una farola acercandose a mi coche a toda velocidad...o era al reves?

Lo que si se es que mi cabeza esta a punto de explotar.
Parece que estoy mas o menos entero. Deberia estar contento pero este dolor de cabeza no me deja ni pensar.

Ok, ahora que ya he contado mis miembros toca hacer la pregunta de rigor, ¿donde demonios estoy?
Esto parece la cama de un hospital, ¿pero donde esta todo el mundo?
Hay un reloj en la pared, son las 3 de la tarde.
Tambien veo un televisor con el sonido apagado.

"¿Hola? ¿Hay alguien? Enfermera!"

Dios, necesito una aspirina. Y mear. Urgentemente.

En el televisor veo de reojo algo sobre una enfermedad y una evacuacion.

Me levanto tambaleandome y con la cabeza dandome vueltas...

"¿¡¿¡¿¡Donde demonios estan los servicios!?!?!?"

Castles of Oktogonia

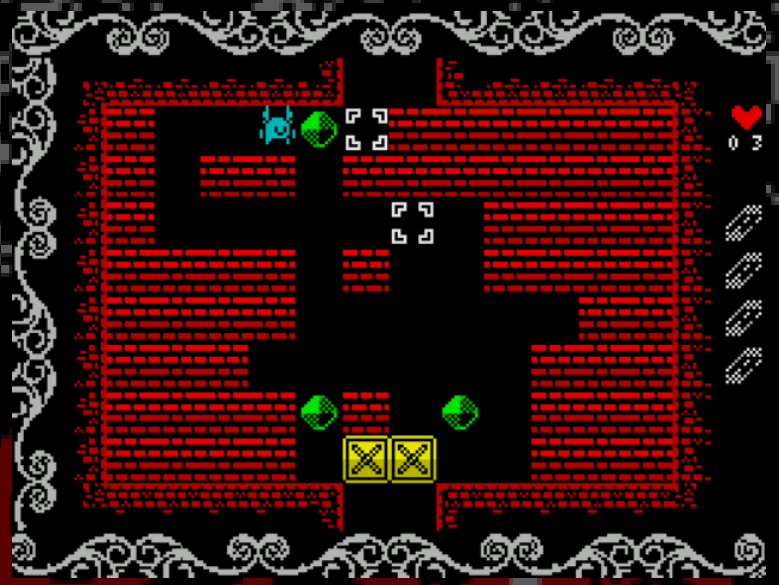
Diz a experiência que normalmente quando se incorpora dois géneros completamente diferentes num único jogo, não se consegue obter o melhor de cada um. E Castles of Oktogonia faz jus a este ditado, como iremos ver. Não que estejamos perante um mau jogo, mas para cada um dos géneros existem lacunas que depois acabam por não compensar as virtudes desse. Mas comecemos pela história e objectivos desta nova entrada no Concurso MK1 con Retromaniac.

Em Oktogonia, assim chamada porque as salas têm um formato octogonal, existem quatro castelos que foram invadidos pelas maléficas forças de Evila. Foi então convocada a fada protectora da região, Fairja, que é a única esperança de libertação do povo aprisionado. Para o fazer terá que encontrar quatro cristais mágicos escondidos em cada um dos castelos, única forma de convocar a força de Espectruma.

Algumas das saídas (e entradas) das salas encontram-se bloqueadas por blocos amarelos, sendo necessário empurrar as esmeraldas mágicas para os pontos assinalados por quadrados brancos para que esses desapareçam e os caminhos fiquem desimpedidos. Mas existem também salas sem saída, e nesses casos, após as esmeraldas estarem nos locais indicados, será fornecida uma recarga de energia vital (começamos com três), ou então os cristais mágicos. Existe ainda um segundo tipo de salas, povoadas por inimigos que temos que evitar, e que dão acesso às mais apetecíveis, isto é, as que têm quebra-cabeças para serem resolvidos.

Conforme se percebe pela descrição feita, o jogo incorpora dois estilos completamente diferentes: labirinto e *puzzle*. Mas não se obtém o melhor de cada um, conforme também já referimos. vejamos em primeiro lugar o primeiro deles, o labirinto.

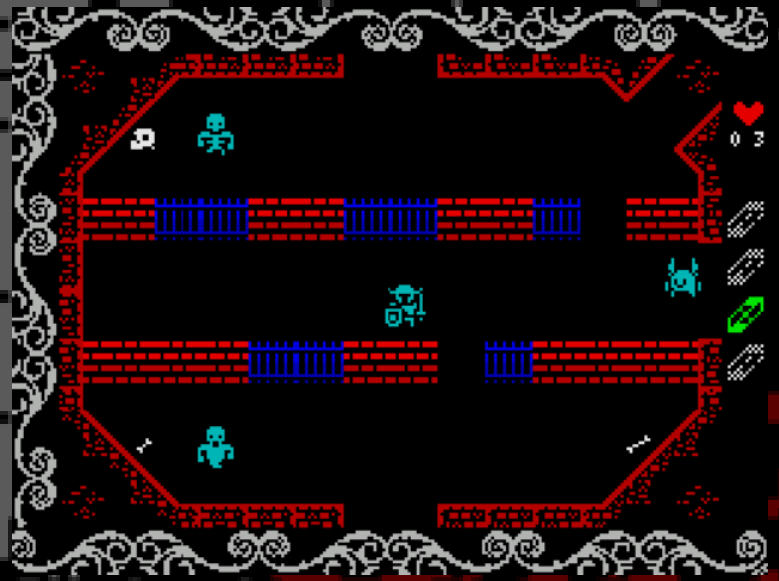
Cada castelo, e são quatro, tem mais de 200 salas. Isto dá um total impressionante de quase 1.000 salas para explorar. No entanto, as salas são todas muito idênticas (nem poderia ser doutra forma, por uma questão de memória). Além disso, as salas de passagem (as que contém os inimigos), são compostas por três patamares nos quais patrulham em padrões diagonais os inimigos. Para se escapar a estes, basta posicionarmos a nossa fada num dos muitos pontos em que eles não conseguem chegar (nos portões, por exemplo), aguardando-se apenas o melhor momento para se passar. Parece um exercício redundante e que ao final de algum tempo se torna monótono. Seria preferível menos salas e mais variedade, mesmo tornando o castelo menos labiríntico.



Castles of Oktogonia

Além disso, sendo as salas praticamente todas iguais, mesmo naquelas que têm os blocos amarelos estes desaparecem depois de se resolver o quebra-cabeças, não existindo assim pontos de referência que nos permitam orientarmo-nos. Claro está que isto faz parte do desafio, mas ao fim de algum tempo torna-se um pouco cansativo.

Por outro lado, quando se consegue obter um dos cristais mágicos, não se entende bem o que se deve fazer. Optámos para ir para a sala inicial e quando demos por isso estávamos num novo castelo, muito semelhante ao anterior. Teria sido preferível arranjar-se uma solução na qual o jogador entendesse imediatamente quando entrava num novo castelo.



Temos depois as salas com os quebra-cabeças. Os desafios são idênticos ao Sokoban, ou seja, temos que empurrar as esmeraldas verdes para os quadrados brancos, sem que essas fiquem "entaladas", bem como a nossa fada. Se por acaso nos enganarmos e as peças ficarem bloqueadas, basta sair da sala e voltar a entrar, que essas voltam à configuração inicial. No entanto, se por acaso tivermos bloqueado a saída da sala, prendendo a fada, existe um tecla que permite colocar as peças na configuração inicial, no entanto perde-se um vida (energia vital).

Teoricamente o conceito tem tudo para funcionar, mas na prática, e embora se reconheça que seria difícil criar *puzzles* diferentes para tantas salas, parece-nos que os quebra-cabeças são demasiado fáceis e, regra geral, rapidamente um jogador mediano encontra a solução. A nossa ideia é assim reforçada: seria preferível menos salas, mas desafios mais complexos e que obrigassem a um maior uso da massa cinzenta.

A ideia é muito original (e aqui nota máxima para o programador), mas no final acabou por não resultar tão bem quanto se poderia esperar. Voltamos a dizer, não estamos perante um mau jogo, não se pense que aquilo que o programador desenvolveu é para menosprezar. Nada disso, simplesmente parece-nos que o projeto se tornou demasiado ambicioso para aquilo que se consegue fazer com uma ferramenta como o MK1, com claras limitações ao nível da memória e por isso exigindo alguma repetitividade.

Sendo esta a estreia de Viktor em jogos para o Spectrum, ou pelo menos usando esta ferramenta, parece-nos que tem potencial para que o próximo atinja uma pontuação maior.

Jogabilidade											6
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

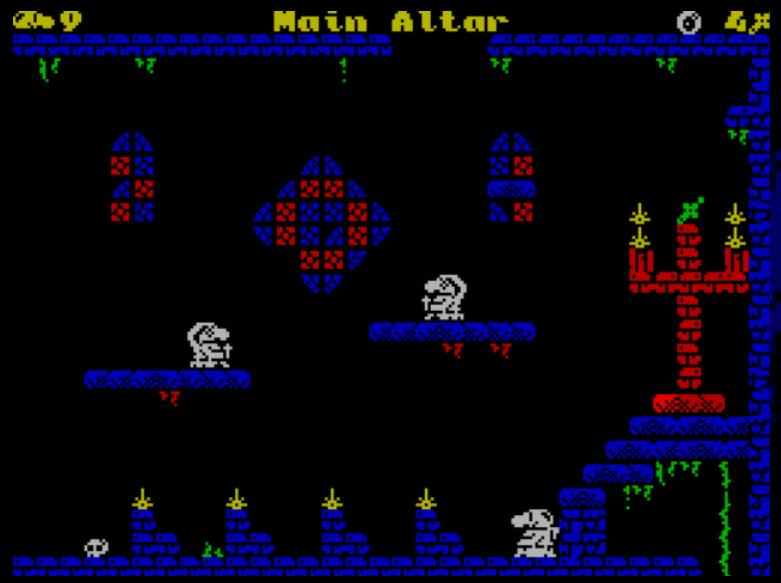
La Reliquia

No ano do nosso Senhor 1533

As minhas viagens pela Terra Santa terminaram, e hoje, finalmente, volto ao meu amado Mosteiro de São Camilo. Infelizmente encontrei-o invadido por estranhas criaturas e todos os meus irmãos desapareceram. Não tenho dúvidas de que alguém se apoderou da Relíquia que a nossa ordem guarda há séculos.

De parvis grandis acervus erit

É desta forma que Angel Colaso, também conhecido por Roolandoo, apresenta La Reliquia. Fomos seguindo com toda a atenção o desenvolvimento do jogo feito pelo programador no Twitter. Regularmente foi dando a conhecer à comunidade algumas fases, ou capítulos, como lhe queiram chamar, e a recepção por parte das pessoas foi sempre bastante entusiasta. Aliás, e conforme o autor nos confessou, o número de descargas que o jogo teve foi um verdadeiro sucesso (sabemos o seu número e podemos confirmar que é bastante acima da média).



Também cedo se percebe que estamos perante a temática medieval, quase sempre garantia de sucesso (La Abadía del Crimen, por exemplo). A frase em latim na apresentação já o dá a entender (o seu significado é "das coisas pequenas surgirão as coisas grandes"). Depois, a música do menu inicial e no primeiro capítulo, da autoria de Aleksandr Lihoded, e mais à frente a obra maior de Johann Pachelbel, criam o ambiente perfeito para o jogo. Ao contrário do que é habitual, começamos pela melodia, mas a mesma não deixa ninguém indiferente. Na nossa opinião faz parte das grandes bandas sonoras criadas para os 8 *bit*.

O segundo aspecto que imediatamente salta à vista para quem experimenta La Reliquia, ou the Relic, se preferirem a versão Inglesa, pois isto há para todos os gostos, só falta mesmo a versão em Latim: os gráficos e cenários. Por razões óbvias, os fundos são quase todos pretos, com excepção daqueles passados debaixo de água. No entanto, tudo o resto é bastante colorido, criando a sensação que estamos dentro de um mosteiro, local onde efectivamente se desenrola o jogo.

Mas também o forte sentido de humor do programador se faz sentir na aventura. Humor negro, diga-se. Irão perceber através de alguns dos ecrãs, assim como no próprio ecrã final.

Ecrã final é algo a que muito poucos poderão gabar-se de lá chegar. Isso porque além de La Reliquia ser bastante difícil, exigindo uma perfeição de tempo e local de salto de arrancar os cabelos, em alguns casos tendo que se evitar inimigos que se deslocam ao dobro da velocidade do nosso personagem (um abade), o próprio mosteiro é um tanto ou quanto labiríntico, recheado de obstáculos mortais e passagens secretas, nem sempre facilmente detectáveis. Outras estão bloqueadas e tem que se

La Reliquia

encontrar a chave que as permite abrir, mas estas encontram-se sempre em locais muito pouco acessíveis. Parece que tudo está contra nós, até Deus.

Os objectivos também são um pouco enigmáticos, se bem que vão sendo dado dicas ao longo do jogo. Assim, é-nos dito que temos que encontrar as quatro partes de um pergaminho, bem como a relíquia que permite derrotar as misteriosas criaturas que invadiram o mosteiro. O jogo vai-se desenrolando por capítulos, existindo três cujos cenários e inimigos vão variando. Aliás, este é outro dos pontos fortes deste jogo, a diversidade que vamos encontrando ao longo das salas, todas devidamente identificadas com um nome bastante sugestivo.

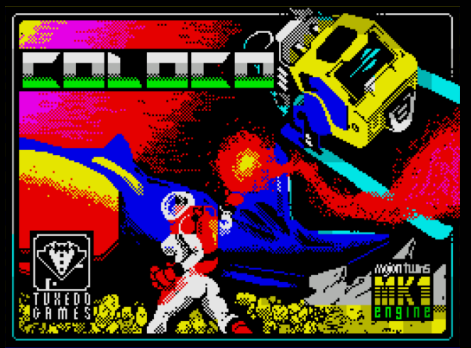
O primeiro dos capítulos consegue-se terminar com mais ou menos facilidade, bastando para isso estudar o padrão das criaturas. Mas em alguns locais não é possível parar, assim que entramos em novo ecrã, imediatamente alguns inimigos vêm na nossa direcção e é imperativo estar sempre em movimento, não permitindo qualquer estudo atempado das criaturas. Além disso somos um frade, não uma máquina de guerra, portanto a única hipótese é mesmo evitar os inimigos, saltando por cima deles ou encontrando refúgio nas plataformas.

No entanto, quando chegamos ao terceiro capítulo, o nível de dificuldade torna-se diabólico. Por vezes exageradamente, sendo a única pecha que temos a apontar a este excelente jogo. Sabemos que tudo o que vinha dos nossos vizinhos espanhóis, apenas os mais aptos conseguiam terminar, mas quando chegamos aos 40, queremos é sopas e descanso, que é tudo o que não vamos aqui ter. Ora vejamos o que acontece no último capítulo: o chão em muitos locais é feito de lava. Obviamente que não lhe podemos tocar e isso implica saltarmos nas plataformas amarelas, que ainda por cima se movem horizontalmente. Para complicar a coisa, depois de colocarmos o livro sagrado no seu poiso, teremos que subir três ecrãs onde apenas estas plataformas suportam o nosso personagem. Qualquer passo em falso é um salto no vazio, ou pior, em cima de algum dos muitos elementos mortais dos cenários.

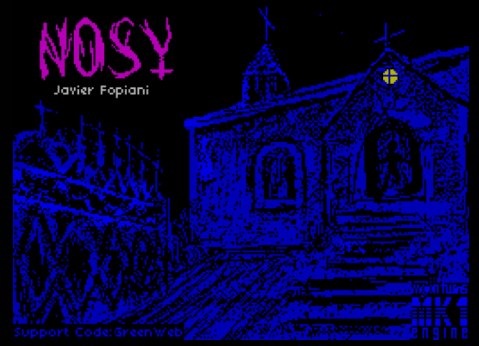
Por fim, chegando ao Trono de Fogo, temos que enfrentar três inimigos, ao mesmo tempo apanhando as relíquias que se encontram sempre em locais inconvenientes. Depois de as apanharmos, podemos por fim descansar. Ou não, pois lembram-se do que dissemos atrás: parece que tudo está contra nós e que o humor negro do programador está fortemente presente? Mais não dizemos...

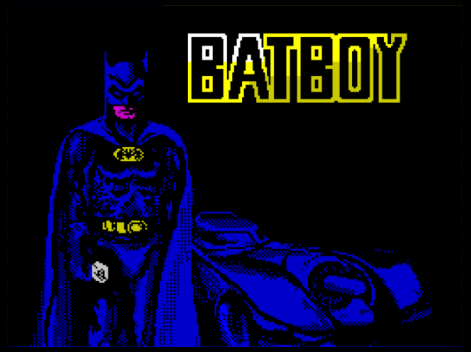
La Reliquia, apesar do seu grau excessivo de dificuldade, podendo levar à frustração os mais beatos, é um exercícios estimulante, muito bem apresentado e cuidado, que nos convida sempre a ver o que a fértil imaginação de Roolandoo colocou nos ecrãs seguintes. Tem a capacidade de nos fazer sempre tentar mais uma vez, mesmo sabendo que são necessárias muitas tentativas apenas para chegar ao terceiro capítulo, quanto mais de o terminar. Será um pecado não o experimentar!

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



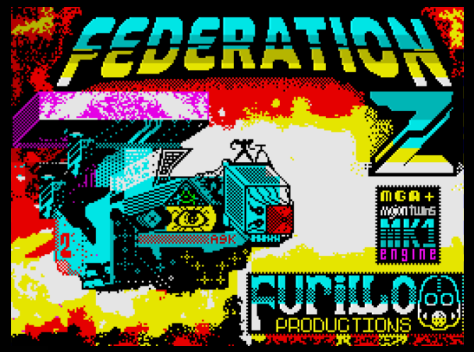
#MojonConcurso





the Mojon Twins

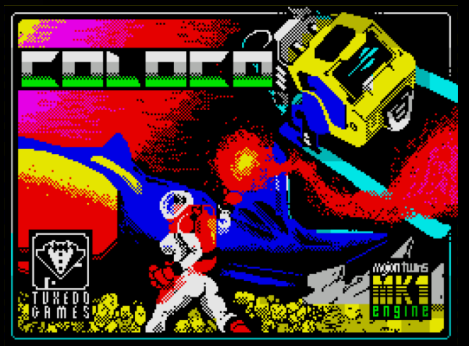
Mojon Twins MK1 engine



Melhor jogo:
1. Coloco 87
2. BatBoy 83,5
3. Alien Girl 67,75
4. Nosy 59,75
5. Atomicat 53,25
6. Castles Of Oktogonia 51,75
7. Puta Mili 49,25
8. Federation Z 43,75
9. Angelita 43,25
10. El Mandarino 39
11. Astrocop 32
12. Flappy Clive 15,5
13. Mr Palot 11,25

Jogo mais original:
1. Nosy 79,5
2. Federation Z 77,75
3. Coloco 75,5
4. Castles Of Oktogonia 65,25
5. Puta Mili 55,25
6. Atomicat 47,5
7. Alien Girl 45,25
8. BatBoy 43
9. Flappy Clive 38
10. Angelita 35,25
11. Astrocop 30,75
12. El Mandarino 24
13. Mr Palot 20

Jogo com melhor uso do MK1:
1. Batboy



Danterrifik II

Depois de em Abril David Gracia nos ter trazido um dos mais difíceis jogos de que há memória para o Spectrum, Danterrifik, com um sucesso invejável, foi agora lançado o sucessor. O jogo é uma extensão do primeiro, com 25 novos níveis muito em linha do que tinha sido feito antes. Algumas novidades foram acrescentadas, como iremos ver, o que não mudou foi o nível de dificuldade, que continua a ser altíssimo. Demasiado alto para se tornar confortável em alguns níveis, na nossa opinião, provavelmente fazendo com que a maior parte dos jogadores desista antes de chegar ao final e ver todas as (novas) novidades que o programador criou.

Mas antes de começarmos a jogar, deveremos dar uma espreitadela pelo manual. Não que seja imprescindível para se perceber o jogo, mas sim porque é uma verdadeira obra de arte, saída da mente criativa de Lázaro Totem, brilhante artista gráfico, com trabalhos a fazer lembrar alguns dos apresentados por Rudy Ratzinger (:Wumspcut:). Macabros, sinistros, aterrorizantes, mas sem dúvida espetaculares, é o mínimo que se pode dizer das imagens contidas neste manual, ao qual não falta uma descrição detalhada de cada um dos inimigos, Corona vírus incluído, que por sinal aparece em alguns dos níveis.

O manual também apresenta uma síntese da história deste Danterrifik II. Assim, depois de uma primeira parte infernal na qual Dan, o nosso protagonista, acorda transformado num esqueleto em pleno cemitério (de noite, claro), rapidamente descobre que tem que fazer o caminho do Inferno para recuperar a sua alma, corpo e identidade. Depois de um caminho tortuoso, consegue atravessar o Purgatório e readquire a sua alma. Nesta segunda parte, Dan encontra-se perdido no labirinto da sua mente e tem que lutar para sobreviver a todos os perigos gerados pela sua loucura. O seu cérebro não o suporta e dirige-o para os caminhos do inferno, ocupado por inúmeros perigos satânicos e as alucinações surreais de Dan. Ou seja, os maiores receios de Dan são o Inferno e outros que teremos que descobrir.

Os objectivos de Danterrifik II são mais ou menos os mesmos da primeira aventura. Dan tem que em primeiro lugar recolher o comprimido que lhe permite manter um mínimo de sanidade, para depois alcançar o cérebro. Se bem se lembram, em Danterrifik tinha que recolher os frascos de sangue para depois ir até ao coração. Nada de novo a este nível, portanto.

A maior parte dos níveis têm também uma mecânica muito semelhante ao que apareceu na primeira aventura. Claramente inspirado em Manic Miner, inclusive no grau de loucura e de dificuldade insana, é necessário um tempo e precisão de salto levados ao patamar do *pixel*. Não faltam sequer os níveis em que

Danterrifik II

existe o alter ego de Dan e que em vez de um personagem, teremos que mover dois em simultâneo. Se a tarefa com um já era difícil, agora imaginem com dose dupla. Mas curiosamente são estes os níveis que achámos mais interessantes.

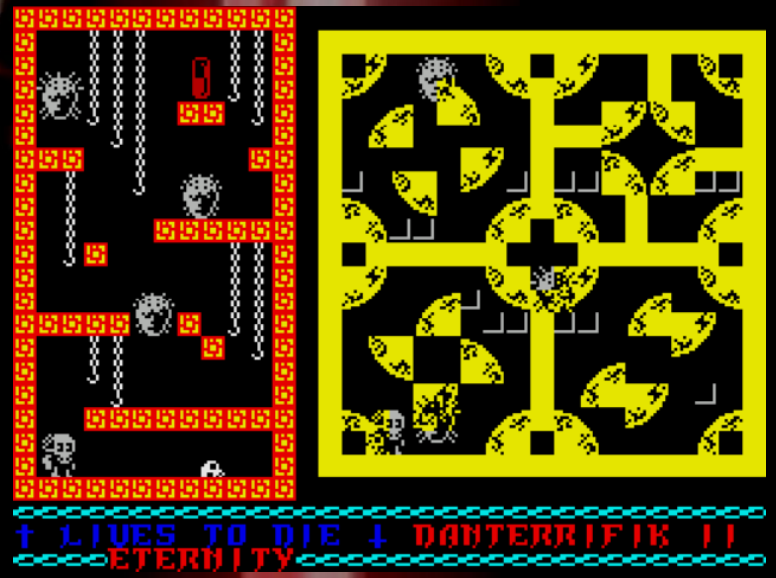
Uma das novidades são os níveis com blocos escondidos ou invisíveis, ou que escondem os personagens. Assim, em alguns ecrãs os inimigos ficam escondidos e temos que literalmente adivinhar o local por onde passam para os podermos evitar. Pior ainda quando temos que atingir locais nos quais a escuridão reina e as plataformas não estão visíveis. É um verdadeiro salto no escuro...

Mas a novidade mais importante não está directamente relacionada com a mecânica dos níveis, mas com algo bem mais relevante. Assim, no menu inicial é possível selecionar-se o modo normal, no qual iniciamos a missão com 50 vidas, ou o modo de eternidade, e neste caso temos vidas infinitas. Dado o nível de dificuldade do jogo, faz todo o sentido, mas mesmo com esta benesse, passar alguns dos ecrãs requer dezenas de tentativas.

Os gráficos estão ao nível de Danterrifik, isto é, horríveis (no bom sentido claro), e a melodia ajuda a criar um ambiente de colocar os cabelos em pé. Quem não os tem (como é o meu caso), nem por isso vai poder relaxar.

Há poucos momentos mortos no jogo e, em muitos casos, teremos mesmo que saltar em várias plataformas e tornear os inimigos de enfiada. Não existe tempo limite para cada nível, como em Manic Miner, mas existe a necessidade de temporizar os movimentos ao segundo (ou menos), única forma de conseguir passar muitas partes dos cenários.

Assim, quem gostou da primeira aventura, vai adorar esta, pois os níveis são ainda mais interessantes. Quem desistiu devido ao elevado nível de dificuldade, não será nesta segunda parte que vai obter a redenção.



Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Astrocop

Os nossos leitores já o sabem, jogo que tenha um felídeo como herói, ou no qual temos que salvar um, tem sempre um ponto a mais na classificação... Obviamente que não, estamos na brincadeira, ainda mais quando as pontuações são levadas tão a sério pelos nossos leitores. Mas é uma realidade que sempre que existem gatos na história, os nossos bigodes levantam e ficamos com um sorriso tipo Gato de Cheshire. E isto acontece em Astrocop, pois assumimos o papel de um polícia do espaço que foi parar à patrulha responsável pelo resgate desses nossos amigos de quatro patas.

A nossa missão passa por viajar pelo Universo à procura dos gatos perdidos, dando-lhes finalmente a vida que merecem. Para isso, em cada um dos níveis desta aventura, teremos que não só recolher o bicho, mas também a disquete com as informações de espaço / tempo do próximo felino a ser resgatado.

Mananuk apresentou assim dois jogos no Concurso MK1 con Retromaniac. Claro que para ter conseguido num tão curto espaço de tempo terminá-los, e mesmo usando o motor La Churrera como muleta, não poderiam ter uma grande dimensão. São assim apenas 15 níveis e cerca de 30 ecrãs, e que se percorrem em relativamente pouco tempo, pois a dificuldade não é por ai além. Mas naqueles momentos em que não queremos um desafio que puxe demasiado por nós, Astrocop é bastante apropriado.

Também não se espere por grandes novidades, pois estamos aqui perante o típico jogo à La Churrera, isto é, muitas plataformas para saltar ou a servirem de porto de abrigo dos inimigos que percorrem os trilhos em movimentos padronizados, objectos para recolher, sempre colocados nos locais mais improváveis e difíceis de alcançar, saltos pouco realistas (uma das características mais fortes do motor), e efeitos sonoros que nunca foram do nosso agrado. Por outro lado, quando os níveis estão bem desenhados, como é o caso de Astrocop, algo tão simples como dar meia dúzia de saltos e recolher alguns itens consegue cativar-nos, mesmo que seja exercício para apenas uma hora ou duas.

Quem não aprecia os jogos de plataformas criados com o MK1, certamente que não se vai enamorar por Astrocop. O que aqui foi apresentado é tudo menos original e já foi feito por inúmeras vezes, algumas com melhores resultados, outras com pior. No entanto, quem quiser um jogo despretensioso, criado apenas pelo prazer de oferecer algo à comunidade, e que ainda por cima é divertido, poderá fazer bem pior que ingressar na patrulha do espaço e resgatar uma dúzia de bichanos (15, para sermos mais precisos)...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

6

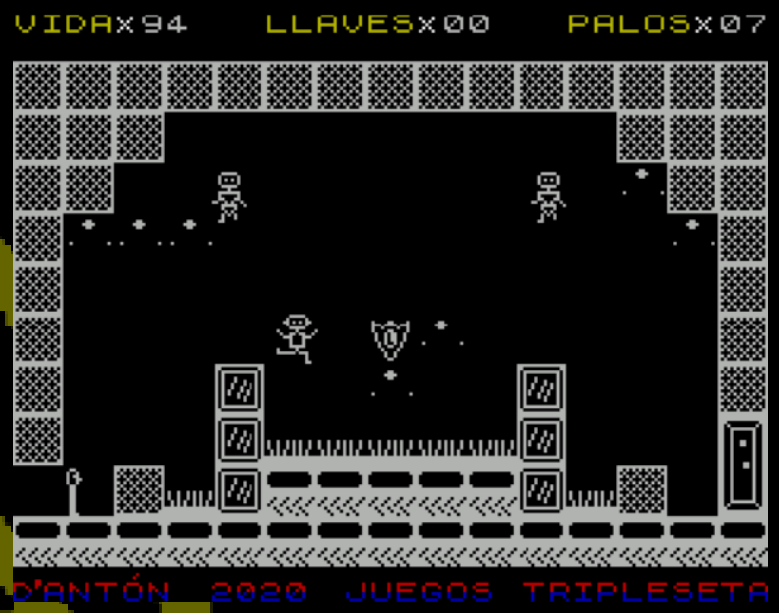
Mr. Palo T.

Mr. Palo T. foi outra das propostas do Concurso MK1 con Retromaniac. Não obteve posição de relevo na competição (ficou em último lugar), e compreende-se, pois apesar do jogo não ter aparentemente *bugs* ou outro tipo de falhas ao nível da programação, tem algumas lacunas que o impedem de vir a ser lembrado no futuro. No entanto, que saibamos, terá sido o trabalho de um novo programador, D'Antón (na realidade é um pseudónimo de alguém conhecido da cena – o jogo pretende ser uma paródia), pelo que existe margem de progressão que esperemos que seja aplicada nos próximos jogos.

A história é muito simples e pouco original, estando ao nível do jogo. Assim, temos que ajudar Mr. Palo T. a viajar pelo mundo, esquivando-se aos inimigos, recolhendo as chaves que dão acesso a novos ecrãs (pouco mais de 25), e apanhar os dez bastões que por qualquer razão obscura permitem abrir a porta que se encontra no ecrã inicial. Ou seja, depois de chegarmos ao último ecrã, recolhendo o décimo bastão, teremos que fazer todo o caminho de volta, desta forma prolongando o tempo de jogo (e também a monotonia, diga-se).

O principal problema é que o jogo nada tem de novo que não tenha sido feito 1.001 vezes antes com o motor MK1, com o agravante do som ser apenas o *standard* desse motor (ou seja, irritante), os gráficos serem básicos, confusos e a preto e branco (nem um pouco de cor para alegrar mais o soturno ambiente), e o nível de dificuldade ser mínimo, ainda mais com 99 vidas dadas inicialmente.

A sensação com que ficámos é que foi um trabalho experimental de alguém que se está a iniciar nestas lides, apenas para tomar conhecimento das opções disponíveis no La Churrera. Falta agora dominar as restantes vertentes que fazem com que um jogo seja atractivo e divertido.



Jogabilidade											**4**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Retro Manía
EM
ESCAPE DE
MUNDO PALO

The Witch

The Witch foi o último dos jogos a entrar na competição ZX-DEV-MIA-Remakes. O seu autor, Manu, teve alguns contratempos de última hora com a música, e com o acordo dos organizadores da competição não disponibilizou imediatamente o jogo pela comunidade. Não obstante, os juízes receberam uma versão provisória, entrando assim a concurso, mesmo que partindo em desvantagem (teve obviamente consequências na classificação final). Isto aconteceu no início de 2019 e entretanto Manu teve tempo para trabalhar uma nova versão, limando algumas arestas ao nível dos movimentos dos personagens, adicionar a música e o ecrã de carregamento, belíssimo, por sinal.

Tirando estes contratempos iniciais, situação entretanto rectificada nesta nova versão, pode-se dizer que The Witch é um verdadeiro *remake*, e logo de um dos clássicos do Spectrum, Cauldron de 1985. Confessamos que nunca entendemos muito bem toda a fama associada a este jogo, mas suspeitamos que tenha a ver com a temática associada e pelos gráficos, bastante apelativos para a época. De certeza que não seria pela sua jogabilidade, pois na nossa opinião, o original tinha bastantes lacunas a esse nível: sempre que a bruxa entrava nas cavernas, perdia a capacidade de voar, apenas andando e saltando, mas com uma lentidão exasperante, e que tinha como principal consequência a impossibilidade de se desviar de uma boa parte dos inimigos. Vamos ser sinceros, na nossa opinião The Cauldron era um jogo medíocre (tal como a sequela), com mais fama que proveito, mas louve-se a coragem do programador em pegar num jogo com estas características.

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. Lembram-se de Laetitia, de Jaime Grilo, lançado o ano passado? por acaso (ou talvez não), a história é em tudo semelhante...

Mas a tarefa é espinhosa, bastante até. Para começar, o Mundo está mesmo amaldiçoado. Os inimigos são às dezenas, desde morcegos, fantasmas, plantas carnívoras que nos tentam atingir com projécteis, abóboras, lava, fantasmas, enfim, uma variedade imensa de criaturas e outras aberrações que só aparentemente são inofensivas. Até as árvores são mortais, mais uma vez com óbvias semelhanças com Laetitia (obviamente inspirado em Cauldron).

Como se as dificuldades não fossem poucas, a uma das cavernas só se deverá ir depois de ter passado pelas restantes e de se ter o caldeirão na nossa posse (ver ecrã abaixo, canto superior direito). Doutra forma não se consegue ultrapassar a abóbora que bloqueia o

The Witch

último dos elementos. Não iremos dizer qual a caverna, isso faz parte do trabalho exploratório que terá que ser feito, mas quem já jogou (e terminou) o original, decerto se lembra da sequência (ou em alternativa poderá ler o manual que o autor disponibilizou juntamente com o jogo). Além disso, uma das cavernas tem duas portas, mas só uma é a correcta, a outra levando a um beco sem saída.

Se um dos maiores trunfos de The Witch é estar perante uma adaptação muito próxima do original em termos de mecânica de jogo e de gráficos, não obstante os cenários serem diferentes, em especial nas cavernas, essa é também a sua maior fragilidade. Isto porque mantém-se a tal lentidão de movimentos

nas cavernas de que já falámos e que o original padecia. E é uma pena, pois talvez Manu pudesse ter sido nesse aspecto um pouco mais ambicioso e ter dado uma capacidade de movimentos mais rápidos à bruxa, o que melhoraria bastante em termos de jogabilidade, mesmo perdendo-se alguma semelhança com o original. E nem que isso implicasse um maior dispêndio de energia sempre que um inimigo nos tocasse, mas iria sem dúvida beneficiar a aventura. Da forma como está feito, a maior parte das vezes nem sequer nos preocupamos em desviarmo-nos dos inimigos, pois duma forma ou doutra estes vão-nos atingir, limitamo-nos a passar os obstáculos o mais rápido que pudermos (tal e qual como no original). Temos também a sensação que poderá haver inimigos que não se consegue ultrapassar sem lhes tocar, mas aqui pode ser inépcia nossa.

Vamos ser sinceros, experimentámos o jogo até ao fim há mais de um ano, na altura sem som, e não nos sentimos particularmente cativados. Jogar no absoluto silêncio The Witch não era a experiência mais gratificante que poderíamos ter. Agora, com uma melodia a acompanhar a aventura, a história é um pouco diferente.

Os gráficos e cenários, e este era um dos atractivos de Cauldron, mantém aqui todo o seu charme. É talvez o ponto que mais nos motiva a avançar nesta aventura. Não tendo o seu trunfo na jogabilidade, muito por força de se querer recriar o original na perfeição, foi na vertente gráfica que Manu apostou as suas fichas para aumentar a atractividade de the Witch. E neste vector o jogo obtém uma pontuação bastante alta, pois o programador deu-lhe alguns toques novos que o diferenciam, para melhor. Aliás, basta ver que o jogo é composto por dois ficheiros. Assim, depois de se completar a aventura, deve-se correr o segundo dos ficheiros e acertar no feitiço (não se esqueceram de anotar a receita, pois não?), numa sequência final espectacular criada por Manu e que nem que fosse apenas por isso, valeria a pena chegar ao fim.

Apesar das lacunas apontadas, The Witch tem interesse. Não chega ao patamar de Laetitia ou Sophia II, este último também tendo entrado na competição da ZX Dev, mas de certeza que quem gosta do original, irá gostar deste *remake*. Não poderia ser chamado de Cauldron 2, porque esse já existe, mas talvez o autor lhe pudesse chamar de Cauldron 1 1/2, dadas as semelhanças com o original. O melhor elogio que lhe podemos fazer é dizer que The Witch é muito melhor que Cauldron...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Formula One (MOD)

A comunidade portuguesa não cessa de nos surpreender. Foi assim recentemente desenvolvida, por J. Martins e Rui Martins, uma edição "Regresso ao Futuro" do famoso jogo Formula One da CRL, que foi lançado originalmente em 1985. E para comemorar o regresso do Grande Circo a Portugal, após 24 anos de ausência, esta versão saiu exactamente no dia 25 de Outubro 2020, data do Grande Prémio no Autódromo Internacional de Portimão, assinalando adequadamente a data.

Esta nova MOD (em 1998 já tinha sido lancada uma outra, também da autoria de um português, Nuno Pinto), é baseada no jogo original de gestão de equipas de Formula 1 (um favorito intemporal dos fãs do Spectrum, recentemente votado como o jogo Spectrum preferido dos portugueses) e mantem todas as suas características e capacidade de divertimento.

A MOD contem a actualização da época de Formula 1 de 2020, bem como algumas melhorias gráficas, aliás, perfeitamente evidentes assim que se carrega o jogo.

Foram assim actualizados os seguintes dados relativos à época 2020 de Fórmula Um:

- Ano (2020)
- Patrocinadores (da época de 2020)
- Pilotos (14 pilotos actuais e 10 pilotos famosos antigos)
- Grandes Prémios de 2020 (país e circuito)
- Numero de voltas e comprimento dos circuitos
- Equipas (Red Bull, Ferrari, Mercedes, Williams, McLaren e Renault)
- Sistema de Pontuação (10 pontos para vencedor, modo que vigorou de 2003 a 2009)
- Vencedores do GP no ano anterior
- Records de volta em corrida, prévios a 2020
- Nota: por limitação do jogo original a 16 Grandes Prémios, não foi incluído o Sakhir Grande Prix que decorre no Bahrain (penúltimo GP desse ano). O Bahrain acolheu ainda um outro Grande Premio na época de 2020.

Foram também efectuadas algumas actualizações gráficas, nomeadamente:

- Ecrã inicial com novo grafismo
- Melhorias na vista lateral dos carros (corrida)
- Melhoria no dirigível que paira no céu durante a corrida
- Melhorias na vista de topo dos carros (boxes)
- Melhorias no grafismo das viaturas
- Revisão gráfica das bancadas durante a corrida (pessoas, toldos, publicidade)
- Revisão gráfica da boxe e dos mecânicos
- Nome da MOD no topo do ecrã de carregamento
- Créditos

Créditos:

- A MOD 2020 foi criada por J. Martins (actualização de dados) e Rui Martins (melhorias gráficas).
- Utilização do Formula One Editor criado por BadBeard (disponível no World of Spectrum), além de outras ferramentas.
- Jogo original de 1985: Peter Wheelhouse e George Munday.

Mas as boas noticias não ficam por aqui: existe também uma nova versão provisoria do jogo para utilizar nos *browsers*, assim como uma iniciativa em curso para a completar!

Formula One (MOD)

Em 2013 começou a ser desenvolvida uma nova versão em ambiente *web*, pelo co-autor do jogo original, Peter Wheelhouse. Esta versão, que está em modo *beta* (provisório), foi construída utilizando PHP, Javascript e MySQL e requer apenas o uso de um simples *browser*. Nesta versão, Peter Wheelhouse introduziu novas funcionalidades interessantes, como: definir épocas diferentes com pistas e números de voltas, definir paragens para mudar de pneus e reabastecer, utilizar tácticas (atacar ou abrandar), modificar os nomes dos pilotos, *skills* dos pilotos e novos pontos de configuração dos carros (reacção, travões, etc.). Contudo, esta versão ainda necessita de diversas melhorias, sendo uma das principais a possibilidade de se jogar com vários jogadores (multi-jogador). Outras funcionalidades do jogo original Formula One não foram incluídas até ao momento, como a possibilidade de fazer apostas em dinheiro nas corridas ou o ritual icónico da mudança de pneus nas boxes.

Durante vários anos o autor manteve a aplicação num site próprio, contudo desactivou a página no inicio de 2020. Quando soube da existência dessa nova versão *web* "perdida", o J. Martins, mentor desta iniciativa, falou com o Peter Wheelhouse e ele simpaticamente cedeu uma cópia da aplicação, para que pudesse ser novamente disponibilizada *online*.

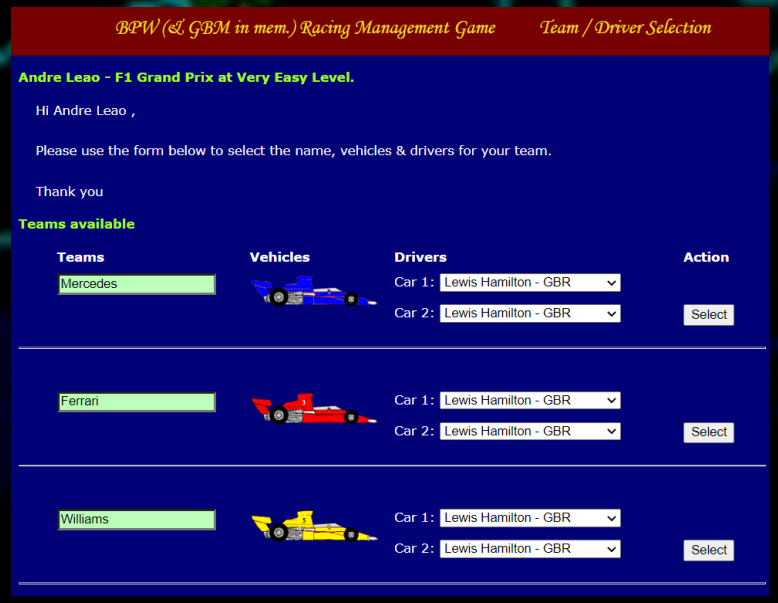
Também lançou um desafio para que pudesse ser colocada em marcha uma iniciativa de desenvolvimento de uma versão multi-jogador, com várias melhorias, contando com a consultoria do próprio Peter. Assim, podemos adiantar que foi criada uma equipa de vários interessados para se completar uma nova versão do Formula One!

Quem quiser experimentar esta versão *web* do jogo desenvolvida pelo Peter Wheelhouse, basta aceder a:

https://formula-one-web.zxspectrum80s.com/

Para jogar basta criar um *login* com "Email" + "Password" e a partir dai podem voltar a ser os Team Managers de uma equipa de Fórmula 1, em versão actualizada, mas ainda com o espírito do jogo original!

Fica assim a homenagem a um dos melhores jogos a aparecer para o Spectrum, dando o devido reconhecimento aos seus criadores, que até têm uma ligação especial ao nosso pais.



Retarded Creatures & Caverns II

```
a Dwarf (reading a book)

What next?

[TALK DWARF
"Don't you ever shut your mouth?
"asked the Dwarf.

[I
Held:

a small pouch
a small button
a silver sword
a bronze lantern
a small fish
a fluffy mint
a cheese bap
a can of 'Dragons Breath'

[ ]
```

Apesar da falta de tempo, que nos impede de analisar alguns jogos com a devida profundidade, entre os quais e por razões óbvias as aventuras de texto, não poderíamos deixar passar em branco a nova proposta de John Wilson, Retarded Creatures & Caverns II, sequela do jogo com o mesmo nome lançado em 1990 e muito bem recebido pela crítica da altura. Nem que fosse apenas uma *mini-review*, mas devíamos isto a este profícuo programador, que já leva muitos e muitos anos no desenvolvimento de aventuras para vários formatos, entre os quais o Spectrum.

Entretanto passaram-se 30 anos e houve um ressurgimento do interesse no ZX Spectrum, pelo que

Algy, o herói desta aventura, achou que estava na altura de voltar a desafiar o dragão. Mas este está agora envelhecido, e também amolecido, pois deixa-nos fazer coisas que antes nos seriam vedadas e, imagine-se, até dá algumas dicas importantes de vez em quando. Vale a pena encetar uma conversa com ele, mesmo que por vezes pareça que estamos a falar para as paredes. Por falar em paredes, estas revelam muito mais do que parece, pelo que pode ser importante vasculhar bem todos os recantos.

Tudo começa junto à entrada do castelo Toidi, defronte de Algy. Vemos uma pedra, que pode ser abrigo de baratas, e estas poderão vir a ser importantes mais à frente. Também vemos uma escada e se a descermos vamos dar com um Goblin que segura um bem muito precioso. Será que o conseguimos tirar? Além disso, na parede encontra-se uma alavanca, que parece fazer coisa nenhuma. Mas será bem assim?

Nem tudo o que parece é, como iremos ver quando entrarmos no castelo. São vários os personagens que vamos encontrar, todos vindos do universo de Tolkien (não esquecer que o jogo é uma paródia ao Senhor dos Anéis), não faltando os Drwarfs e os Elfs, estes últimos com uma tendência enervante para deixarem lixo por todo o lado e palrarem sem parar.

Ainda estamos longe de terminar a aventura, apesar de já termos resolvido uma série de quebra-cabeças. Mas tudo o que vimos até aqui é bastante estimulante, sendo um dos jogos mais divertidos vindos da mente criativa de John Wilson. Não falta sequer o humor cáustico que o caracteriza, e mesmo quem não é adepto das aventuras de texto, irá gostar deste jogo.

Não sendo o mais fácil que encontrámos, pelo tema e pelos textos, será seguramente um dos mais aconselhados para quem agora se inicia na arte das aventuras de texto. Fortemente recomendado, não irá desiludir ninguém.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Behind Closed Doors 9

```
Taken ...
What now?
[READ GAZZETTE
"Nope!" said Balrog, "All the
best bits are missing."
What now?
[I
Carried:
a stub of a pencil
a small slate
a Rattigator
a copy of the Goblin Gazzette
a barge
What now?
[ ]
```

Behind Closed Door deverá ser a mais longa saga existente para o Spectrum, que ao contrário do que o nome indica, não tem apenas nove episódios, mas mais alguns que entretanto foram criados pelo meio. Entretanto este é o mais recente, transposto para o Spectrum pelo incansável John Wilson, que não cessa de nos presentear com estas pérolas. E mais uma vez o jogo tem todos os condimentos que fizeram desta série, uma das mais bem conhecidas dos fã de aventuras de texto. É também curioso que ultimamente temos voltado a ler as Your Sinclair, e adivinhem quem normalmente aparece na secção das aventuras de texto praticamente todos os meses? Pois é, o próprio John Wilson (aka Balrog, aka Old Man), que já na altura tinha uma energia fora do comum.

Quanto a esta aventura, mais uma vez o personagem principal é o bonacheirão Balrog, que utiliza o quarto mais pequeno da sua casa, isto é, a casa-de-banho, para se alhear do mundo e da sua dominadora esposa, além de colocar a leitura da Goblin Gazzette em dia (e preencher as palavras cruzadas), enquanto faz as suas necessidades mais prementes (com grande impacto sonoro e olfactivo). Alguns dos episódios desta série apenas têm um único local, sendo normalmente o objectivo conseguir abrir a porta do WC e voltar ao mundo real. Não se sabe bem porquê, mas Balrog tem uma tendência inata para se trancar na casa-de-banho e perder a chave. Mas a avaliar por aquilo que se conta de Mrs. Balrog, se calhar acontecer-nos-ia o mesmo.

A aventura segue também a linha de episódios mais recentes, apresentando *puzzles* mais ou menos lógicos, intuitivos, mas que por vezes é necessário algum pensamento lateral e experimentar palavras não tão habituais neste tipo de aventuras. Para quem não domina a língua inglesa, poderá ter mais dificuldade, mas nada que um bom dicionário não resolva. Já agora, "Help" é uma palavra útil ao início, estranhando-se que a palavra "X" ou "Exam" não funcionem (tem que se utilizar a palavra completa). Não esquecer que "Examine" e "Search" provocam reacções diferentes e que a ordem é vasculhar tudo. Apesar da aventura não ser muito longa, vai providenciar seguramente divertimento para um bom par de horas.

Quem não aprecia humor de latrina, não vai gostar da série Behind Closed Doors. Para esses, em vez de lerem a Goblin Gazzette, aconselhamos a ler o Financial Times ou a estudarem o biorritmo. No entanto, quem aprecia uma mini-aventura bem humorada e inteligente, não se irá arrepender de experimentar este ou qualquer outro episódio das aventuras e desventuras de Balrog.

Sabemos que as aventuras de texto normalmente apenas se destinam a um nicho muito específico de mercado, mas esta será talvez a melhor forma dos principiantes tomarem conhecimento com o género. E afinal de contas foi por aqui que começámos...

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

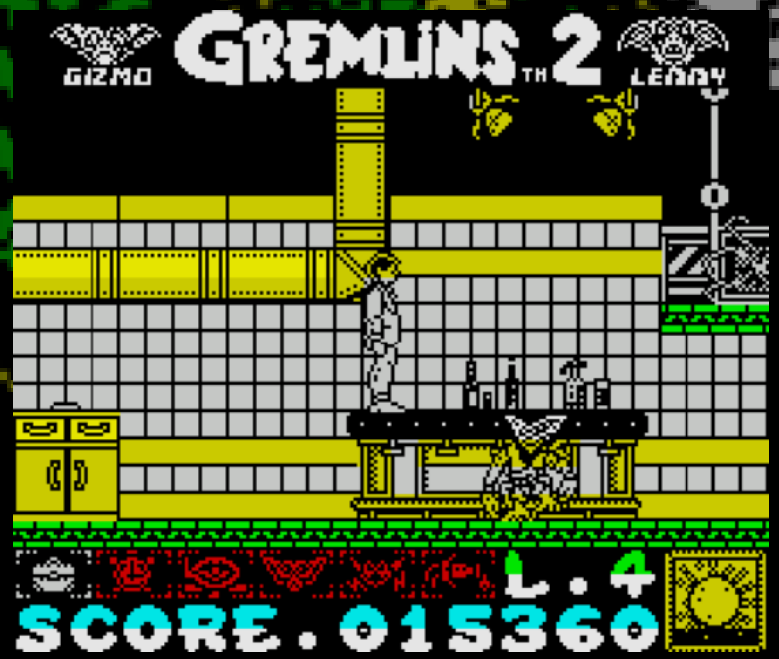
Gremlins 2*

Ainda antes de iniciarmos a análise de Gremlins 2, queremos saudar este regresso do nosso amigo Alfonso Borro, mais conhecido como Borrocop, artista gráfico de excelência. Foram quase dois anos que por razões pessoais se afastou do mundo do Spectrum, mas regressou agora em força, e nada melhor do que relançar Gremlins 2, jogo que surgiu em 1990, num período em que o Spectrum já estava em declínio, mas que não impedia os nossos irmãos espanhóis de continuarem com grandes produções para um computador que para muitos já estava morto. Mal sabiam eles que o Spectrum voltaria em grande passados 25 anos.

Gremlins foi um enorme êxito de bilheteira do cinema, tendo naturalmente dado origem a uma conversão para o Spectrum em 1985, não como um jogo de arcada como muitos esperariam, mas como uma aventura de texto, bastante boa por sinal. Continuava assim a existir uma lacuna, tendo sido aproveitada pela Topo Soft cinco anos mais tarde. O jogo passou relativamente despercebido, não só pelas razões apontadas, mas também porque sofria de um mal, que aliás já tínhamos notado em Casanova e R.A.M., um grau de dificuldade muito grande inicial. Felizmente que tivemos oportunidade de lhe voltar a pegar e, ultrapassando esta fase inicial de desorientação, apercebermo-nos do excelente jogo que tínhamos em mão. Além disso, esta nova versão foi também traduzida parcialmente para a nossa língua (não foi possível traduzir todo o código), originando um novo ecrã de carregamento e uma versão física com instruções em português.

A história de Gremlin 2 também difere da original. Assim, passaram-se vários anos desde a noite de carnificina dos *gremlins* na pacífica cidade de Kingston Falls, e Gizmo, o doce *mogwai*, está de volta sob a proteção do Sr. Wing, o velho Lojista em Chinatown. O Sr. Wing rejeitou várias ofertas do magnata Daniel Clamp pela sua loja, que pretendia abrir caminho para um grande empreendimento imobiliário. Entretanto o Sr. Wing morre, tornando realidade os planos de Daniel Clamp.

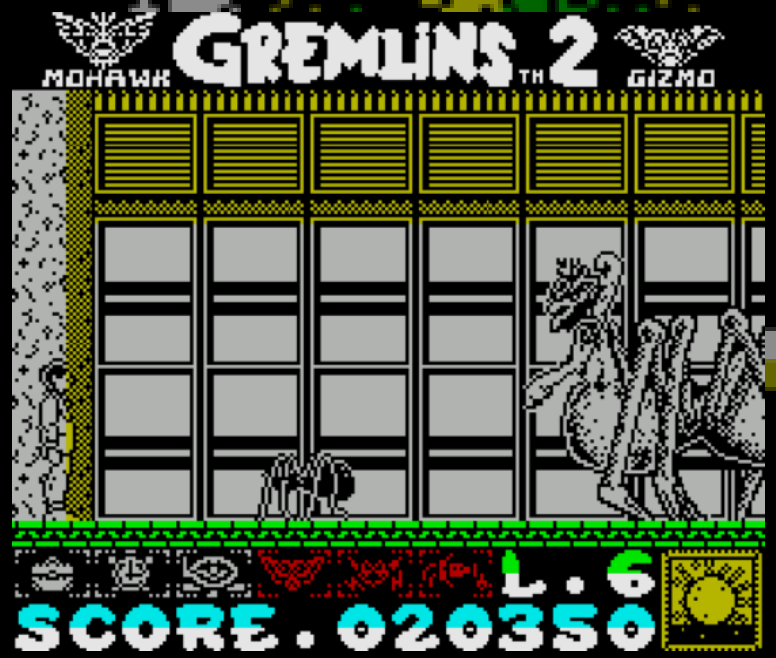
Neste novo centro comercial, que inclui lojas, restaurante, e até um estúdio de TV, trabalha Billy Peltzer, anterior dono de Gizmo, assim como a sua namorada, Kate. Sem o conhecimento destes, Gizmo está prisioneiro no laboratório de genética para testes experimentais. Mas quando Billy ouve uma pessoa a assobiar a canção familiar de Gizmo, percebe que o seu amigo *mogwai* está perto. Consegue então encontrá-lo e libertá-lo, deixando na sua gaveta com instruções para Kate o levar depois do trabalho. Mas Gizmo decide explorar o escritório de Billy e acidentalmente fica molhado (e já se sabe o que acontece quando se molha um *mogwai*). Os quatro



Gremlins 2*

novos *mogwais*, Mohawk, Lenny, George e Daffy imediatamente descartam Gizmo e a infeliz história do primeiro episódio recomeça.

Tal como seria de esperar, assumimos o papel de Billy que tem que salvar a cidade da invasão de *gremlins*. Para isso temos que ao longo dos cinco níveis que compõem o jogo, recolher os objectos que permitem no final exterminar os "amorosos" inimigos. Estes já tomaram a cidade de assalto, pelo que se encontram em todos os locais possíveis e imaginários. Quando eles nos tocam, se tivermos alguma arma em nosso poder, ficamos sem ela, no entanto, se não tivermos alguma em nosso poder, é uma vida que se vai. Começamos com quatro, não obstante podermos ir ganhando mais algumas pelo caminho.



A missão inicia-se no quinto andar. É fundamental apanharmos imediatamente algo que nos faça ter mais poder de fogo (existem vários tipos de armas à disposição), pois doutra forma vamos ter vida curta. Existem algumas semelhanças com R.A.M. pois, tal como neste, se não recolhermos os *power-ups*, a missão é praticamente impossível de ser terminada com sucesso. Outro aspecto fundamental para se conseguir avançar será decorar o local onde os inimigos se encontram, mas para isso é necessário experiência e perseverança. Este foi o aspecto que não nos apercebemos quando em 1990 experimentámos Gremlins 2 pela primeira vez. Faltou-nos determinação e paciência para ultrapassar as primeiras dificuldades e não tivemos assim oportunidade de descobrirmos o real valor deste jogo. Felizmente que ainda fomos a tempo.

São cinco as fases (o jogo não é muito longo), partindo-se do topo do edifício (o tal quinto andar), até à cave, local onde existe um verdadeiro ajuntamento de *gremlins*. As três primeiras fases são relativamente parecidas umas com as outras, apenas os cenários vão variando. Mas a quarta, e em especial a última, contém algumas nuances diferentes, como iremos ver mais à frente.

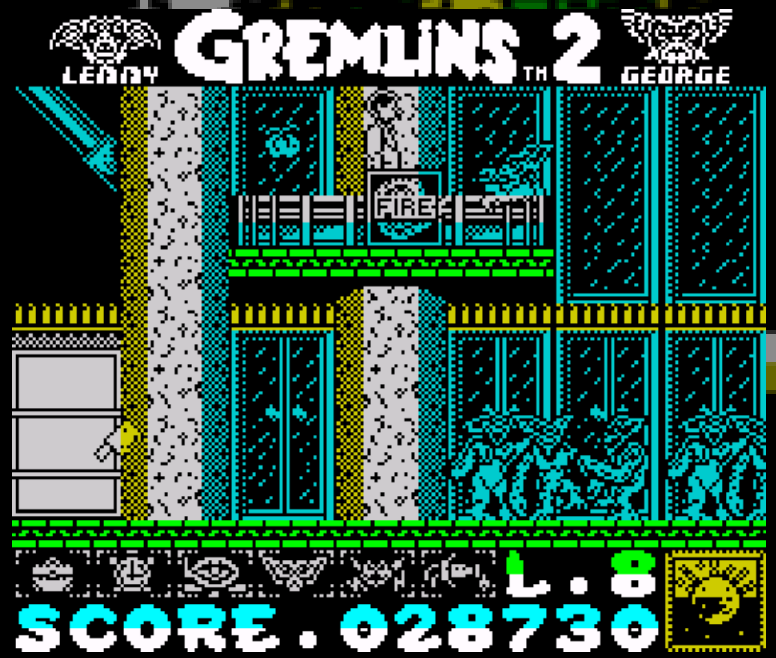
Assim, o primeiro nível decorre no centro de controlo e temos que enfrentar Mohawk e Daffy (ambos assinalados no topo do ecrã). mas além disso, muitos outros *gremlins* "menores" vão-se atravessar no nosso caminho, bem como uma miríade de objetos perigosos que temos que evitar a todo o custo, desde cabos que emitem faíscas, a armários de arquivo cujas gavetas que se abrem e fecham, mas que são fundamentais para conseguirmos subir para o patamar superior.

O segundo nível passa-se em pleno programa televisivo sobre culinária ("A cozinha de micro-ondas de Margie"), dai que os cenários tenham essa temática. Só que tem convidados especiais indesejados e que não são particularmente apreciados, mesmo que estivessem tostados e prontos a servir para repasto. Além disso, os adereços de cozinha são verdadeiros, daí que os fogões (e a respectiva chama), micro-ondas avariados, assim como os frigoríficos, revelam-se verdadeiros obstáculos que temos que contornar (nem sempre é fácil conseguir ultrapassar os frigoríficos, que ainda por cima têm um personagem indesejado dentro deles a atirar-nos com comida e utensílios). Fica ainda uma dica: os guindastes, que se encontram fora de controlo, têm uma importante função.

Gremlins 2*

O nível seguinte passa-se no laboratório do Dr. Catherters, precisamente o local onde são feitos os testes e experiências genéticas, que dão origem a mutações estranhas. Surgem novos *gremlins* para enfrentarmos, além dos que já tínhamos encontrado nos níveis anteriores.

No quarto nível encontra-se então uma das novidades. A certa altura encontramos uma aranha gigante, que não é nem mais, nem menos, que o Dr. Catherters após ter sofrido uma mutação. Esta fase é bastante curta, mas passar a aranha demora mais que tecer a sua teia...



Finalmente chegamos à cave, obviamente pressupondo que passámos com sucesso as fases anteriores. Este é o nível mais interessante, pois o caminho não é directo. Temos que apanhar os elevadores que dão acesso às várias plataformas, encontrando os objectos que permitem dar conta do ajuntamento de *gremlins*. De alguma forma este nível fez-nos lembrar Dan Dare, se bem que com um mapa muito menor.

Apesar da enorme dificuldade que é dar conta de tantos *gremlins* ao mesmo tempo, surgindo de todos os lados possíveis e imaginários, existe uma maldade extra: se não terminarmos a fase num tempo pré-determinado, surge um *gremlin* montado num *jetpac* que desata a atirar-nos com coisas. Nesta altura, ou o eliminamos rapidamente, ou perdemos uma vida. E se estas já eram poucas, imagine-se com mais esta contrariedade. Felizmente que vão aparecendo relógios pelo caminho que concedem tempo extra.

Já o referimos, Gremlins 2 é um jogo que requer forte experimentação antes de conseguirmos ter resultados palpáveis. É muito natural que nas primeiras tentativas não consigamos durar mais que um ou dois minutos. O nosso conselho é: não desistam. Depois de apanharmos o jeito (e as armas colocadas à nossa disposição), e de começarmos a memorizar o local onde os *gremlins* e os objectos se encontram, começamos a avançar, sempre mais um pouco de cada vez. Talvez tivesse sido melhor uma curva de dificuldade crescente mais acentuada, com um primeiro nível para aquecer, mas isso não acontece, portanto vamos ter que nos adaptarmo-nos às circunstâncias.

Como também já se aperceberam, os gráficos são portentosos, obra de Borrocop. Já é habitual os jogos espanhóis terem uma vertente gráfica de excelência, e este artista já nos tinha surpreendido anteriormente. Mas em Gremlins 2 consegue atingir bitola máxima. Não nos enganamos por muito se disser que este é a sua obra-prima nessa vertente. E se muitas vezes os jogos vindos dos nossos vizinhos tinham gráficos excelentes, mas fraca jogabilidade, isto não se passa com este jogo. Apesar do tamanho dos *sprites*, estes movem-se com *souplesse*, apenas havendo alguma lentidão quando se pretende fazer com que Billy salte. A nova versão de Gremlins 2 ficou disponível ao público na noite de Halloween.

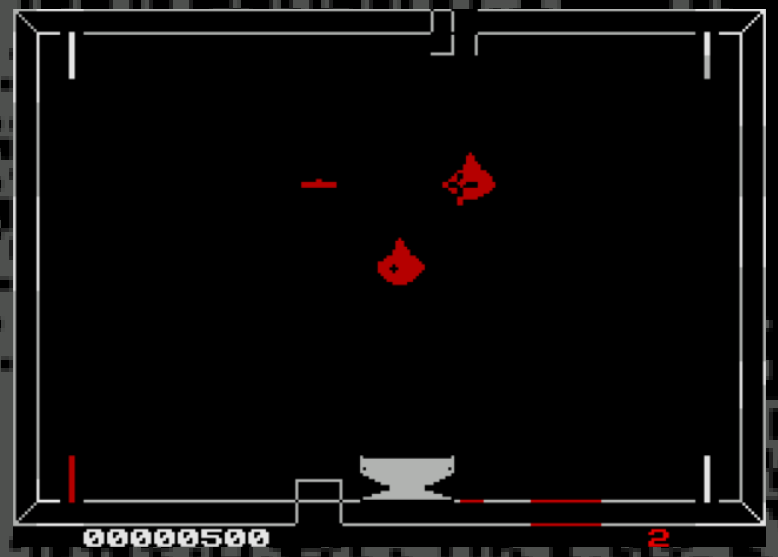
* Jogo de 1990, lançado em 2020

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Spektrum: El Día de los Muertos

Na noite de *Halloween*, Manu Sevilla, que segundo sabemos é médico, lançou um dos mais estranhos e perturbadores jogos de que há memória. O ecrã de carregamento dava-o logo a entender, não é preciso sequer palavras para descrever a recriação propositadamente inacabada da obra maior de Munch (ou pelo menos mais conhecida). Tivesse sido lançado noutra altura, e acharíamos tudo de muito mau gosto, mas sendo lançado na data em que foi, de certa forma compreende-se o tom macabro e sinistro.

Tudo é também tremendamente enigmático neste lançamento, a começar pelo manual que o acompanha. Nele é relatado a forma como o jogo foi



desenvolvido, a partir de uma cassete que se encontrou com pedaços de código em alemão, sem sequer saber o seu autor. A história até parece bastante verosímil, mas desconfiamos que estamos perante pura ficção. No entanto nunca se sabe, não é? Apenas Manu o pode revelar.

Quanto ao jogo, é assustador e perturbador em todos os sentidos, a fazer lembrar alguns filmes (The Ring, por exemplo). A começar pelo objectivo, que passa por retardar o máximo possível o derramamento de 100 gotas de sangue. Estas caem de cima (lógico), e por baixo temos um cálice, que podemos mover para a esquerda e para a direita, tentando apanhar o máximo possível de gotas. Quantas mais apanharmos, mais aumenta a pontuação. Mas além do cálice, também podemos mover as próprias gotas. Esta parte é muito estranha, pois ao movê-las, estamos a mover todo o cenário e a própria dinâmica do jogo, causando alguma confusão ao início, embora facilmente se apanhe o jeito à coisa.

Para piorar a situação (que já era suficientemente má), uma música hipnótica vai-se desenrolando, causando uma enorme tensão no jogador. E como se tudo não bastasse, mensagens subliminares surgem frequentemente no ecrã, encorajando-nos a cometer actos tresloucados. Confessamos que esta última parte, fosse qual fosse a intenção do programador, já nos parece manifestamente exagerada, mesmo tendo em conta todo o enquadramento do jogo e tratando-se de uma noite especial. Estamos perante puro humor negro, mas será esta a altura mais indicada para este tipo de coisas?

Terminámos o jogo com uma enorme sensação de alívio, incluindo ao nível dos ouvidos, apenas esperando voltar a repetir a façanha na próxima noite de bruxas.

Este é daqueles jogos que tem tanto de inovador, como de estranho e perturbador, e reconhecemos que não é para todos. Para os outros, aqueles que não se deixam impressionar facilmente, têm aqui um desafio à altura, de preferência para jogar de noite, às escuras, e com o som no máximo...

Jogabilidade											**5**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Seance

Apesar de estarmos mais habituados a ver Quantum Sheep oferecer-nos jogos de arcada, nomeadamente *platformers*, o que ele realmente gosta de escrever são histórias que vão depois dar origem a aventuras de texto. É o caso de The Seance, mas também de Main Course, recentemente saído. Mas por agora vamos pegar nesta mini-aventura lançada no fim-de-semana de *Halloween*, com uma temática apropriada, como seria de esperar.

A aventura é passada em Richmond, Londres, em plena época Vitoriana. Se formos à rua um nevoeiro adensa-se sobre nós e quase se sente a presença do bom velho Jack (the Ripper), pelo que decidimos permanecer por casa. Mas eis que ouvimos bater à porta e lá teremos que ver quem nos tenta contactar (se não abrirmos a porta nem vale a pena continuar). Damos então com Madame Sousa à nossa entrada (curioso o nome tipicamente português, apesar da ascendência francesa desta *medium*), que sem grandes cerimónias nos entra porta dentro. Não o referimos, mas dentro de casa também acontecem coisas muito estranhas: um berço que baloiça sozinho, um relógio que aparece onde não devia, um sótão que provoca verdadeiros arrepios na espinha e que se suspeita que seja palco de eventos perturbadores. Enfim, está montado o cenário para uma aventura aterradora, em tons sobrenaturais.

Já agora, não apresentámos o nosso personagem: assumimos o papel de Henry Smith, que ficou viúvo da sua amada esposa Emily. Mas apesar de falecida, a presença dela ainda paira pela casa, em muitos pormenores que vão sendo desvendados à medida que vamos avançando. Assim, Henry, que está prestes a mudar-se para uma outra casa para começar uma nova vida, pretende tentar em contacto uma última vez com Emily para lhe dizer o quanto a ama. Para isso vai tentar fazer uma sessão espírita, pelo que a presença de Madame Sousa vem mesmo a calhar.

Sendo a aventura pequena, com apenas dez locais, embora ricamente descritos em tons bastante "gore", trazendo à baila o universo de Poe, meia dúzia de objectos para serem examinados e/ou usados, e que se termina em menos de uma hora (pelo menos isso aconteceu connosco), permite, no entanto, quatro diferentes finais. Três deles são mais ou menos óbvios (um deles o vencedor, embora com final pouco previsível), mas existe um outro final que acontece num local inesperado e que só se atinge após se proceder a determinada acção, aumentando assim a longevidade da aventura. Serão capazes de descobrir todos?

Os desafios são também bastante imediatos e lógicos, pelo que esta é uma aventura ideal para principiantes ou então para um aventureiro mais experimentado e que pretenda divertimento para uma noite. Foi mesmo esse o propósito do seu autor, pelo que não se espere aqui um desafio para durar dias e dias, ou mortes súbitas e arreliadoras ao virar da esquina. Aliás, até foi inserida alguma diversidade, pois a certa altura aparecem algumas questões de resposta múltipla e que podem levar a alguns dos diferentes finais, trazendo algo de novo ao género.

Recomendamos assim inteiramente The Seance, que embora não muito longo, tem a capacidade de imediatamente nos agarrar, um pouco como as aventuras que Gareth Pitchford nos últimos tempos nos tem trazido, ou as de John Wilson, neste caso nos últimos 30 anos. E preparem-se, pois estando o Reino Unido em *lockdown* por esta altura, o seu autor já prometeu novos devaneios para nos entreter nestes tempos estranhos e tristes.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Little Ninna

Assim que nos apercebemos que vinha mais um jogo com gatos como personagens principais a caminho, ficámos logos com os pêlos eriçados e com os bigodes em alerta máximo. Afinal de contas, não é todos os dias que o animal mais perfeito da natureza tem oportunidade de mostrar as suas qualidades no Spectrum, computador mais habituado a trazer-nos personagens humanas sensaboronas, sem garra(s), sem instinto predador, enfim, sem nada que que se compare a um felídeo. Mas Fabio Didone fez-nos a vontade, criou Little Ninna, e adivinhem a pele que assumimos? A de uma gata, pois claro...

Uma praga assola então a cidade, entrando em estado de emergência. Ninna e a sua família estão bem seguras no seu abrigo, mas a comida está prestes a acabar e ela tem que ir buscar mantimentos para a sua ninhada. Mas fora do abrigo é uma autêntica selva, infestada por uma praga de ratos e morcegos que se cruzam ao seu caminho. Para os eliminar terá que pular por cima deles. Mas também os cachorros patrulham os caminhos, e estes têm que ser evitados a todo o custo. Outros perigos espreitam pelo caminho, como espinhos e plataformas móveis, que se em alguns caso ajudam a ultrapassar os obstáculos, outras vezes são verdadeiros empecilhos. E não esquecer, gato escaldado, tem medo de água fria...

A área está dividida por sectores, e apenas se pode passar para o sector seguinte após Ninna conseguir eliminar todos os ratos e morcegos, bem como apanhar os peixes que visam subornar os guardiões de cada um dos sectores, doutra forma o acesso a novos locais fica vedado (felizmente que estes guardiões, que aparentam a leveza de um Garfield, são facilmente corrompidos).

E por fim, não pode desprezar as garrafas de leite, pois são estas que permitem dar sustento à sua ninhada. A ninhada só será visível no fim, depois de todos os setores estarem limpos, pois apenas nessa altura é aberta a porta para o abrigo (não esquecer que depois de limpo todos os sectores, tem que se voltar ao início). Se tudo correr bem e Ninna revelar todo o seu instinto predador ao longo do jogo, terá a devida recompensa no final com direito a um amoroso retrato em família.

Apesar de estarmos perante um típico jogo La Churrera, ultimamente os programadores têm-se esforçado para apresentar jogos menos estandardizados. E Little Ninna revela predicados que o fazem distinguir-se da concorrência. Um pouco como o recente Atomicat, também Little Nina não se revela um exercício muito complicado assim que apanhamos o jeito aos saltos e movimentação da bichana (há que contar com o efeito de inércia, a primeira dificuldade com que nos deparamos, logo a seguir ao método de salto). Mas como os cenários são bastante felizes, e os diferentes sectores até vão tendo alguma variedade, mantém sempre o interesse até final.

Cor é coisa que não falta, sendo o atractivo maior deste jogo. Isso e o facto do personagem ser um gato, nunca é demais repeti-lo. Por outro lado, o cuidado que o programador dedicou a este jogo revela-se a outros níveis, nomeadamente na melodia no menu inicial, atenuando um pouco os habituais sons irritantes do MK1.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Mr Hair & the Fly

Nós tínhamos avisado aquando da *review* de The Hair-Raising Adventures of Mr. Hair: estávamos perante um programador muito promissor e que no jogo seguinte poderia exceder todas as expectativas e aproximar-se do patamar de um John Blythe ou de um Andy Johns. E não nos enganámos, Mr Hair & the Fly, segundo episódio que tem como personagem principal precisamente Mr. Hair, correspondeu por inteiro às expectativas criadas, sendo assim apresentado um dos melhores jogos de 2020.

Se bem se lembram, na anterior aventura deste estranho fio de cabelo, o personagem lutava pela sua liberdade. E aparentemente foi bem sucedido, pois tem agora espaço para se emancipar e partir à exploração do mundo, alcançando locais que antes lhe estavam vedados. Mas para isso, tem que encontrar as chaves que permitem abrir novos horizontes (que é como quem diz, ecrãs), assim como recuperar o cálice que uma raça alienígena roubou e que permite abrir a última porta para que tudo acabe em paz.

Logo após carregarmos o jogo, verificamos imediatamente que vamos estar perante algo muito especial. O ecrã de carregamento, da autoria de Andy Green, que já tinha sido o responsável no primeiro episódio, é espantoso. Nele conseguimos ver Mr. Hair numa estranha câmara de tele-transportação molecular e ao lado uma outra câmara com uma mosca. Será que Mr. Hair transforma-se numa mosca, à semelhança do que acontece no filme "The Fly" (a obra mais conhecida de David Cronenberg, que sempre teve um fascínio especial por temáticas "gore" - ver "The Naked Lunch", por exemplo)?

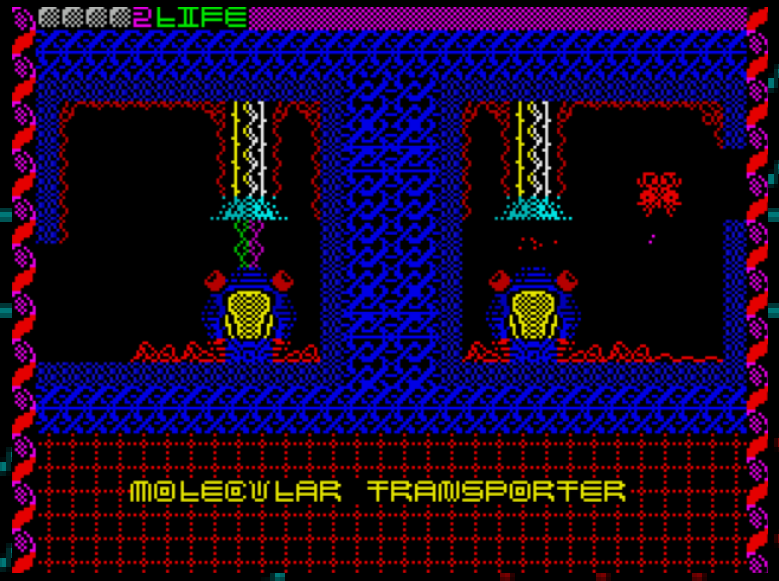
De seguida somos presenteados (apenas se estivermos no modo 128K), com a melodia criada pelo Pedro Pimenta. E não apenas uma, ao longo do jogo o Pedro incorporou melodias diferentes, consoante a fase em que estejamos. Aliás, quando chegamos à fase da transformação de Mr. Hair numa mosca varejeira, a melodia muda radicalmente, acompanhando o ritmo frenético e efémero da vida do insecto. E se tivermos a infelicidade de ficar sem vidas, nada mais apropriado que uma versão de Stayin' Alive, dos Bee Gees. Por outro lado, se vencermos o desafio, comemoramos ao som de Jean Michel Jarre (Oxygene, parte 4).

Mas tudo começa na sala denominada "The Energy Chamber". Existem duas ao longo do jogo, e estas, além de representarem um poiso seguro para Mr. Hair, permitem recuperar os seus níveis de energia, pois ao contrário do que acontecia no primeiro jogo da série, qualquer contacto com os inimigos ou obstáculos tóxicos não rouba imediatamente uma vida, mas sim um pouco de energia, medido por uma barra horizontal no cimo do ecrã.

Mr Hair & the Fly

As quatro vidas iniciais parecem ser o garante de que chegar ao final da missão será coisa simples. Nada mais errado... É rara a sala onde não se perca um pouco de energia, dada a enorme quantidade de inimigos que as patrulham.

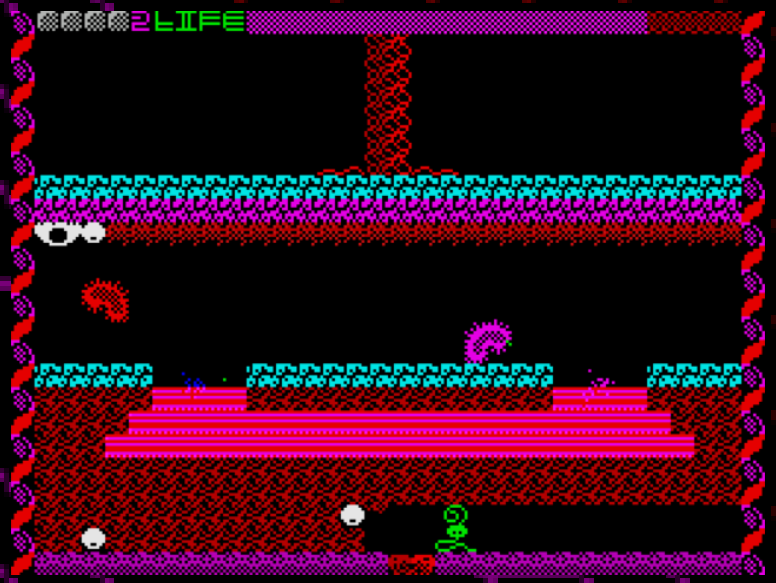
E como se não bastasse, em alguns pontos encontram-se canhões que disparam um laser, que se nos atinge rouba mais um pouco de energia na melhor das hipóteses, mas se estivermos em modo "fly", imediatamente caímos, muitas vezes em cima de obstáculos ou inimigos que nos roubam ainda mais energia.



Começamos então a explorar as salas e rapidamente nos apercebemos que existem locais aos quais a nossa passagem se encontra vedada. Para que os possamos desbloquear, temos que ir encontrando as células de energia e as chaves que se encontram em compartimentos para o efeito. Quer isso dizer que existe um caminho pré-definido a ser feito, normalmente não sendo o mais óbvio (e atenção que algumas entradas estão bem escondidas).

Além disso, teremos também que ir repetindo os mesmos caminhos vezes sem conta, não só porque é necessário ir desbloqueando os acessos através dos objectos que se encontram em salas distantes, mas principalmente porque temos que regressar com muita frequência às câmaras de energia para repor o nível energético.

Claro que milagres não existem num computador com apenas 48K de memória (ou 128K, como é o caso do ZX Spectrum (ou 128K no irmão maior), ainda mais quando parte dela é utilizada para o motor que permite a criação do jogo, e para se poder ter gráficos esplendorosos como os que aqui encontramos, alguma coisa teria que ficar para trás. Ficou o número de salas, não que sejam poucas, mas de qualquer forma consegue-se correr todas com alguma rapidez (dai até acabar o jogo já é outra história).



Falámos nos gráficos, e essa é outra das grandes evoluções entre este episódio e o primeiro da série. Os cenários, tremendamente coloridos, são do melhor que recentemente se fez para o Spectrum. Os *sprites* estão agora melhor definidos, com uma quantidade enorme de inimigos, qual deles o mais louco. E a sequência na qual Mr. Hair se transforma em The Fly (ver ecrã ao lado), é um verdadeiro delírio para os sentidos. Ter um grafismo como este, é meio caminho andado para se conseguir tornar atractivo todo o conjunto.

Mr Hair & the Fly

Pode-se também dizer que o jogo é constituído por duas parte, a primeira na qual assumimos a forma de Mr. Hair, com tarefa difícil, mas não impossível, e uma segunda parte na qual podemos voar sob a pele de The Fly. Esta última é quase missão impossível, fazendo a sua dificuldade lembrar os jogos espanhóis, ou até aventuras de John Blyte, como Sqij'd ou Rubicon. Claro que para os menos habilidosos pode gerar alguma frustração e desistirem prematuramente do jogo. O nosso conselho é que não o façam, pois vale a pena ir até ao fim.

Também deixamos algumas dicas que visam facilitar um pouco a tarefa. Assim, a primeira coisa a fazer é ir explorando as salas existentes, numa primeira fase sem grandes preocupações de tentar apanhar os objectos (as células de energia são os primeiros, pois retiram ou colocam plataformas em locais estratégicos que permitem o acesso a novos ecrãs).

Deve-se também desde logo começar o mapeamento, mas estando com atenção a pontos possíveis de entrada para novas salas (alguns bem escondidos, conforme já referimos).

O passo seguinte é estudar o padrão de movimentação dos inimigos. Estes, apesar de parecerem caóticos, têm um movimento padronizado que permite, nem que seja por uma unha negra, passar incólume por eles. Mas atenção, pois alguns apenas aparecem após realizarmos algumas acções.

Por fim, deve-se então planear o melhor caminho (ou o possível, muitas vezes) até às células de energia e chaves, sempre tendo em atenção o nível de energia (quando chegamos a metade deve-se pensar seriamente em regressar a uma das câmaras de energia, independentemente do nosso objectivo imediato estar próximo).

Seguindo todas estas regras, e com muita perseverança, talvez consigamos chegar ao fim e ouvir, por fim, a ode ao triunfo de Jean Michel Jarre.

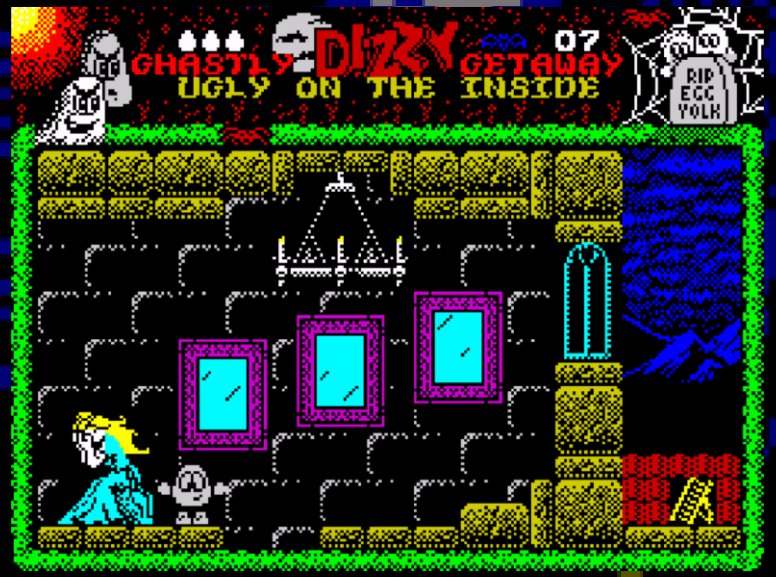
Mr Hair & the Fly não existia, na altura em que escrevemos esta *review*, em formato digital. No entanto, é possível obter-se a versão física via Bitmap Soft, podendo fazer-se na sua página a pré-reserva.

Aconselhamos inteiramente a fazê-lo, não só porque estamos a ajudar uma jovem *software house* e um programador que já mostrou a sua valia, mas também porque o jogo é muito, muito bom. Nós iremos seguramente fazê-lo!

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

9

Ghastly Getaway Dizzy



Como seria de esperar, a noite de *Halloween* é sempre campo fértil para o surgimento de muitos jogos, e este ano não foi excepção, havendo para todos os gostos.

Verm-V, o programador, também já antes se tinha lançado nestas aventuras, utilizando com mestria as ferramentas que permitem criar os jogos do célebre ovo, sem ser necessário conhecimentos profundos de programação. Não sabemos se tem esses conhecimentos (suspeitamos que sim), o que sabemos é que domina a ferramenta, é um artista gráfico nato, e ainda se alia a pessoas como Pogie, responsável pelos excelentes quebra-cabeças desta aventura, não obstante ser baseado num jogo que apareceu para o PC (existem diferenças relevantes na resolução de alguns *puzzles*), bem como Wally Eleksiriuzmus, responsável pela música.

Foi também Pogie o responsável pela pequena história de Ghastly Getaway Dizzy. Assim, é o aniversário de namoro de Dizzy e Daisy e estes reservam uma noite num antigo e pitoresco hotel nos arredores de Fantasy World. Mas Dizzy tem dificuldades em adormecer, pois lá fora os relâmpagos brilham na escuridão, os fantasmas uivam por trás das paredes e a cama onde Daisy dorme profundamente voa pelo quarto (não admira que sofra de insónias). Dizzy tem assim que encontrar a maneira de sair do hotel antes que se torne também um hóspede defunto...

Está então dado o mote para uma aventura em tons fantasmagóricos, na qual Dizzy vai encontrar muitas personagens arrepiantes, cuja ira por vezes (ou sempre) convém ser aplacada, única forma de desbloquearem o caminho. E por vezes nem tudo o que parece, é, pelo que é fundamental ler os diálogos que se vão abrindo sempre que encontramos uma nova personagem. Estas não fazem parte do imaginário habitual dos jogos de Dizzy e companhia, mas nem por isso deixam de ser carismáticas, como por exemplo a princesa que se vê no ecrã ao lado. Ou será que não é uma princesa?

Outras, apesar de aterradores, perfeitamente adequados à data em que o jogo foi lançado, também colocam na nossa cara um sorriso igual ao gato de Cheshire, como por exemplo quando nos deparamos com uma mesa com três esqueletos, ávidos por provarem uma boa iguaria. Se o repasto estiver aprovado, novos horizontes se abrem para Dizzy.

E por falar em gatos, estes vão aparecer na aventura perto do final. Mas não é um bichano normal, daqueles que fazem *ron ron* e se ajoelham aos nossos pés. Não, este tem três cabeças, é tudo menos amigável, e em vez de uma taça de leite, necessita de algo mais substancial para que possamos cair nas suas graças. Algo sangrento, mais uma vez adequado à data. Só depois nos deixa chegar a uma das abóboras que zelosamente guarda.

Abóboras é o principal objectivo deste jogo. Dizzy tem que apanhar 13 (claro, que outro número poderia ser?) e levar até à menina junto ao caldeirão, para preparar uma bela torta. Algumas das abóboras estão bem visíveis, mas necessitam de alguma habilidade da nossa parte para se chegar até elas. Outras necessitam primeiro que sejam realizadas certas acções que permitam desbloquear o caminho (caso que acima falámos, por exemplo). Mas uma delas em particular encontra-se diabolicamente escondida e só com muita perseverança (e tentativa e erro) se consegue encontrar.

Ghastly Getaway Dizzy

Depois de se encontrar a última abóbora, podemos finalmente ir ao encontro de Daisy, que pelos vistos não se apercebeu de nada do que se passou e até quer marcar mais uma noite neste surpreendente hotel...

A maior parte dos *puzzles* são lógicos, mas existem dois ou três que necessitam de muito pensamento lateral para se conseguir resolver. Temos sempre a possibilidade de usar alguns truques para se tentar perceber quais os locais onde os objectos poderão ser utilizados. Assim, se deixarmos cair um objecto em qualquer ponto do cenário, se for local para se usar algo, aparece a mensagem a dizer que esse objecto não tem ai utilidade (se for o errado). Se apenas ficar no local sem qualquer outro tipo de mensagem, é sinal que ai não se tem que colocar objecto algum.

Outra dica que desde já avançamos é que se deve explorar muito bem todos os pontos. Às vezes, bem escondidos nos cenários, por trás de outras coisas, encontram-se itens úteis e sem os quais não se consegue avançar na aventura. Aliás, é o caso de uma das abóboras, como já referimos.

Por fim, o nome das salas também de alguma forma ajuda a perceber o que há a fazer. Não são muitas, talvez cerca de duas dezenas, mas todas devidamente identificadas. Além dos quebra-cabeças que vamos encontrando ao longo do jogo, a outro vertente que damos nota máxima é a gráfica. As salas são maravilhosamente decoradas, profusamente coloridas, e é sempre um prazer conseguirmos desbloquear o acesso a novos locais para ver as maravilhas (ou maldades) que vamos ter que enfrentar.

Quem nunca experimentou um jogo de Dizzy, e existem dezenas, tem agora uma boa oportunidade de se iniciar nestas lides, aquecendo os motores para a aventura que está prometida pelos gémeos Oliver aquando do lançamento do Spectrum Next. Quem não conhece, é obrigatório iniciar-se já, sob pena de perder uma das sagas mais divertidas para o Spectrum.

Jogabilidade											9
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

ZXS Spyctrum Mission

Jaime Grilo continua imparável. Ou será irrequieto? Depois de Restless André, jogo que tão boas sensações nos provocou, ou não tivesse sido inspirado numa personagem que tem a mania que percebe de jogos (apenas mania, refira-se), segue-se um jogo diferente de tudo o que já fez até aqui. E desta vez conta com a participação de uma figura emergente no panorama do Spectrum em Portugal, José Silva, responsável pelo ecrã de carregamento, e que em breve nos irá trazer mais novidades.

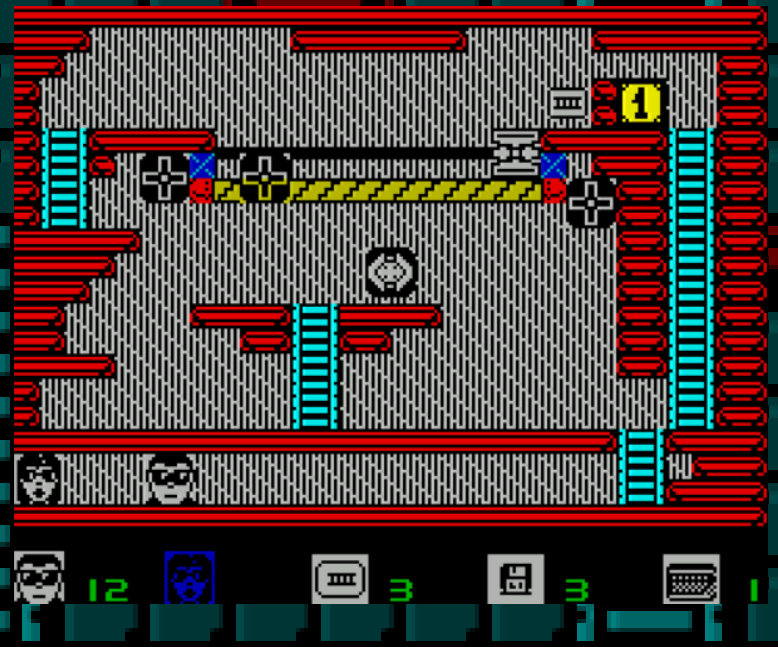
Diferente porquê? Porque em vez de controlarmos um personagem, controlamos dois, os agentes Allan & Dina, mas que também se poderiam chamar Dempsey & Makepace, ou Maddie Hayes & David Addison, pouco importa. Estes agentes entraram numa fábrica onde está a ser produzido um novo computador, o ZXS Spyctrum, e pretendem roubar os planos de produção. Hum... Não será isso espionagem industrial? E eu a pensar que eram dois heróis. Mas adiante...

Assim, ao longo de 31 ecrãs, os dois agentes devem percorrer as instalações em busca de 12 disquetes que contêm os planos de produção do computador, e ainda trazer quatro protótipos, bem como o código de ativação que se encontra num dos computadores da fábrica. Para obter o código de ativação, têm que encontrar quatro cartões e e inseri-los no computador certo. Mas a tarefa não vai ser nada fácil, pois as instalações são bem guardadas pelos imensos guardas e robôs que as patrulham. Alguns têm padrões regulares, mas outros são mais imprevisíveis, exigindo muita ginástica de dedos para os ultrapassarmos.

Dentro daqueles que têm padrões regulares, há uns mais "saltitões", e nesses temos que colocar o nosso agente no local perfeito para conseguir dar o salto, que também tem que ser no *timing* exacto. Nada a que não estejamos habituados nestes casos. E depois há ainda armadilhas que têm que ser evitadas ou, nalguns casos, desactivadas previamente por um dos agentes.

Chegamos então aqui às novidades e que fazem com que este seja um *platformer* diferente de tudo o resto que já vimos. É que Allan & Dina têm que cooperar se querem ultrapassar os obstáculos (podemos alternar entre eles com as teclas "1" e "2"). Existem determinados botões que Allan (agente 1) ou Dina (agente 2) têm que tocar, só depois o obstáculo desaparece.

Além disso, salvo quando Allan entra nos subterrâneos, para todas as outras salas é necessário que os dois agentes estejam alinhados na saída para se conseguir passar para a sala seguinte.



ZXS Spyctrum Mission

Apesar das 31 salas, o jogo não é labiríntico. Por vezes existem bifurcações, mas acabam por ir dar todas ao mesmo sítio. O caminho é então bastante directo e imediato, no entanto, depois de conseguirmos recolher todos os itens (quatro cartões, quatro protótipos e 12 disquetes), teremos que voltar ao ecrã inicial (por um caminho alternativo), não sem antes passar pela sala onde se encontram os quatro computadores nos quais temos que procurar aquele que nos dá o código de acesso).

Apesar de serem agentes da lei (ou do lado negro da força, depende do ponto de vista), não estão armados.

Assim, a única hipótese é ir evitando os inimigos. No entanto, numa sala particular, isso não é possível. Mas de forma muito conveniente existe um biombo. E sabemos que os espiões são mestres na arte da camuflagem, não é?

Como se pode ver, Jaime foi ao longo do jogo tentando incorporar novidades que o fizessem distinguir dos 1.001 jogos criados com o AGD ou derivados. E fê-lo com sucesso, pois são estas pequenas *nuances* que nos deixaram sempre motivados para levar o jogo até ao fim.

Outro aspecto bem conseguido deste jogo são os cenários criados. As diversas salas estão dividas em compartimentos e vamos ziguezagueando ao longo delas até chegarmos ao ponto inferior da facilidade (fábrica). As plataformas estão colocadas de forma a criarem *puzzles* que os agentes têm que ir resolvendo situação a situação. Quando um deles é atingido por um inimigo, recomeça-se a sala (com menos uma vida), mas os *puzzles* já resolvidos assim permanecem, evitando o desgaste de se estar a repetir trajectos já feitos.

O próprio ecrã de jogo é o mais adequado, com cerca de 5/6 dedicados aos cenários, e o painel inferior revelando a informação que é importante, nomeadamente:

- Espaço para mensagens
- Indicação do agente que controlamos
- Número de vidas
- Número de cartões e posteriormente o código de ativação, o número de disquetes e o número de protótipos recolhidos

A única lacuna é o som, mas o Jaime, por razões de limitação do próprio AGD, não conseguiu introduzir a melodia que estava pensada. De qualquer forma é apenas um pormenor, o que interessa é que este programador português regressou em grande forma, com um jogo divertido, diferente do que é possível fazer-se com o motor AGD, e com o adicional de termos um novo artista, também português, na cena, naquela que poderá vir a ser uma dupla de sucesso. E estejam atentos, estão prometidas novas alegrias para breve da sua parte.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Main Course

```
Bathroom
SoMorph squeeze all four
sphincters...
SoMorph push against bathroom
walls with tentacles for
support!
Walls filthy!
SoMorph wince, breathe quick,
breathe often...
Pushes. Hard.
Painful!
Several minutes later, SoMorph
finally empty!
Feel better, but stench
overpowering!
SoMorph think flush evidence
away...
>
```

Há assim coisas curiosas. Quantum Sheep tinha até lançado Main Course antes de The Seance, no entanto ainda não tínhamos conseguido pegar neste jogo que já vinha a ser trabalhado pelo seu autor desde 2008 e que levou agora os acabamentos finais. Em comum com The Seance, o facto de ser uma mini-aventura, que apesar de pequena, é bastante interessante. A temática é que é completamente diferente, tendo aqui um toque de surrealidade e de bom humor, o que nos levou a gostar ainda mais do jogo.

Assim, tudo se passa no espaço profundo a bordo de uma nave que vai a caminho da Terra. O seu comandante, Alan Davies, está na câmara de criogenia em sono induzido, assim como o seu gato artificial de companhia. Hum, um gato sintético a necessitar de dormir na viagem e que ainda por cima alimenta-se de "catnips". Sabemos bem que qualquer nave que se preze tem um gato, mas não deixa de ser estranho... Adiante...

A carga que a nave transporta é preciosa, pois leva um SoMorph vindo do planeta Omorphos. Este vai bem adormecido numa caixa. Pensávamos nós, pois acorda, meio estremunhado, com uma ressaca monumental, cheio de fome e zangado, muito zangado por se ver num meio que não lhe é familiar, ainda por cima a sentir o cheiro a humanos. E vai fazer tudo o que for possível para regressar a casa, se possível ao mesmo tempo alimentando-se do pitéu que que é um humano e o seu bicho de estimação.

Está assim dado o mote para uma aventura de texto *sci-fi*, com quebra-cabeças relativamente simples para resolver, e que mesmo quem não domina o inglês, vai conseguir avançar sem grande dificuldade. São apenas 11 locais, alguns que não são imediatamente acessíveis sem antes se conseguir realizar determinadas acções. Talvez o mais hilariante deles seja a casa de banho, e particularmente aquilo que se passa na retrete, a fazer lembrar algumas das desventuras de Balrog (John Wilson). E é bom que a utilizem, pois doutra forma não vão longe.

Os textos são brilhantes, e como podem ver no exemplo ao lado, repletos de erros. E isto por uma simples razão: ao contrário daquilo que esperavam, não assumimos a pele do comandante Alan Davies, muito menos do seu bichano sintético, mas sim do SoMorph. Ah pois, por esta é que não esperavam, não é? Um grande aplauso para o toque de originalidade que o programador concedeu a este jogo...

Seremos assim capazes de limpar o sebo ao humano e levar a nave de volta a Omorphos, de onde nunca deveria ter saído? É isso que nos propõe Quantum Sheep, mais conhecido pelos seus jogos de plataformas, mas que consegue aqui dar asas à sua imaginação, criando uma das mais divertidas mini-aventuras de texto dos últimos tempos.

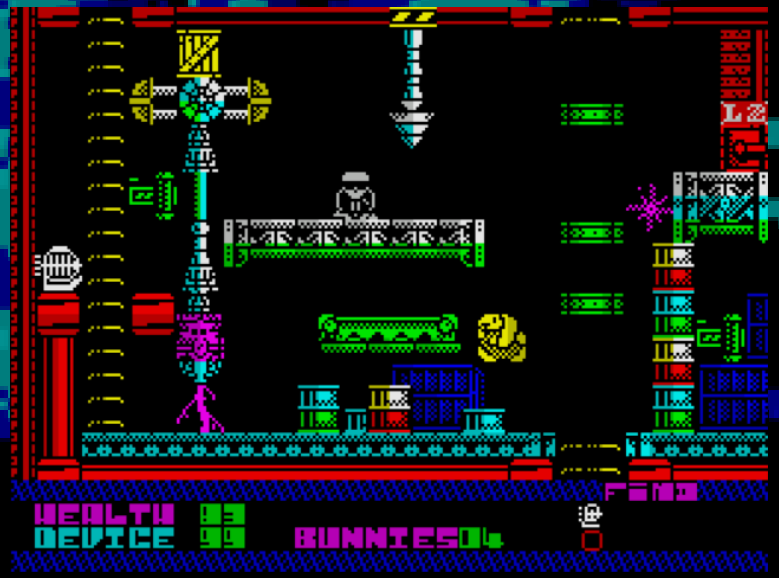
Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Twenty Four Hour Parsley People

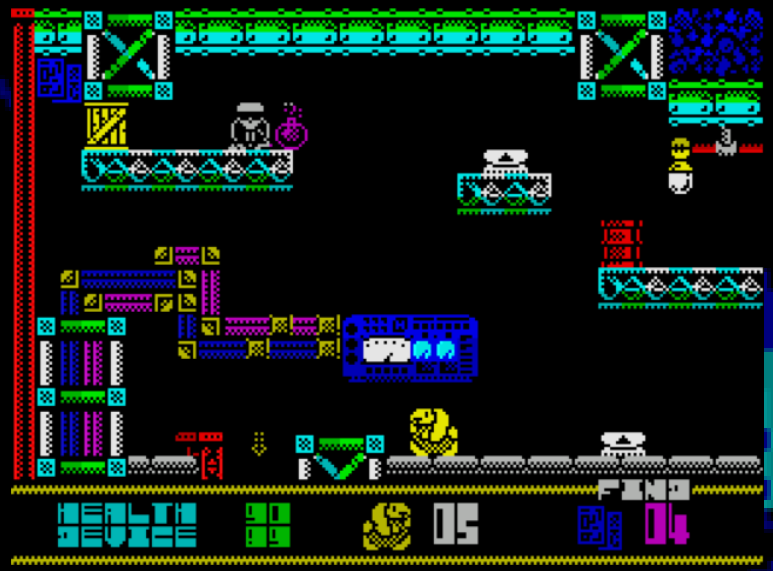
Bruce Groves teve uma estreia auspiciosa com Cocoa and the Time Machine, um dos melhores jogos de 2020, conforme fizemos questão de dizer na altura. E gostámos tanto do jogo que até o traduzimos para português. Passado menos de meia dúzia de meses surge a sequela, ou melhor, as sequelas, pois o jogo é tão grande que teve que ser dividido em três partes, todas interligadas, e que no final dão origem a uma aventura enorme e que consegue superar o primeiro episódio desta saga que promete fazer história.

E não poderíamos deixar de começar por falar no forte sentido de humor deste programador. Não são apenas os diálogos muito engraçados, e que já tínhamos observado em Cocoa and the Time Machine. Sempre que o nosso herói causava um acidente com consequências trágicas para os seus inimigos, surgia um bem humorado comentário. E isto mantém-se agora, mas alargou-se ao título do jogo: Twenty Four Hour Parsley People. Talvez muitos não façam imediatamente a ligação do título a um filme hilariante que surgiu há quase 20 anos (Twenty Four Hour Party People) e que retrata a psicadélica e alucinante Madchester, não esquecendo tudo o que lhe deu origem (a Factory, Hacienda, Joy Division, etc.). Se não viram o filme, desde já o recomendamos, ficarão assim a saber o que os Happy Mondays fizeram ao dinheiro que a editora lhes adiantou para gravarem o disco. De facto o título é apropriado, porque também o nosso herói Cocoa, destinado a suceder a Monty, é propenso a tropelias, e também porque os pezinhos de salsa são mais uma vez parte integrante desta aventura. São estes que dão combustível a Cocoa para arranjar ainda mais confusão pelos locais onde passa.

Falemos também um pouco da história desta nova aventura de Cocoa. Tendo o nosso herói na sua primeira aventura recolhido combustível suficiente para voltar para casa vindo da Idade Média, tem agora um dilema. Tem combustível suficiente para viajar num horizonte temporal de 150 anos no tempo, mas percebe que necessita do apoio de um dos maiores inventores da história para ajudá-lo a construir uma unidade melhor, mais eficiente e mais poderosa para a Máquina do Tempo. Assim, define a data para 1899, Colorado Springs, EUA, enquanto vai à procura de Nikola Tesla, a pessoa ideal para o ajudar. Mas infelizmente vai parar no meio de uma tempestade de meteoritos, e depara-se com um problema ainda maior, pois a base de Tesla foi invadida por sinistros agentes secretos que estão decididos a roubar as suas invenções para fins nefastos. Tudo parecia perdido, mas Tesla ainda tem um truque na manga: o Dispositivo Tesla. Este é um dispositivo portátil de múltiplos propósitos, que pode ajudar Cocoa a recuperar as invenções roubadas. Cabe então a Tesla levar a missão a bom porto.



Twenty Four Hour Parsley People



O jogo, conforme referimos, é enorme. São 75 ecrãs, divididos em três partes (por limitações de memória nem podia ser de outra forma). Mas são três partes que apesar de terem uma espinha dorsal comum, diferenciam-se umas das outras, não só pelos cenários e ambiente brilhantemente criados, mas também porque cada parte apresenta diferentes quebra-cabeças e até uma mecânica destinta (veja-se a terceira parte onde se utiliza o *gadget* ("device") para voar, por exemplo).

Longe vão também os tempos em que tínhamos que dar voltas e mais voltas aos cenários, tipo moço de recados, fazendo favores a um e a outro para se conseguir avançar na aventura (e aumentar a sua longevidade, mesmo que de forma um pouco artificial). Isto também aqui acontece, em pequeno grau na primeira parte, mas as seguintes são muito mais directas.

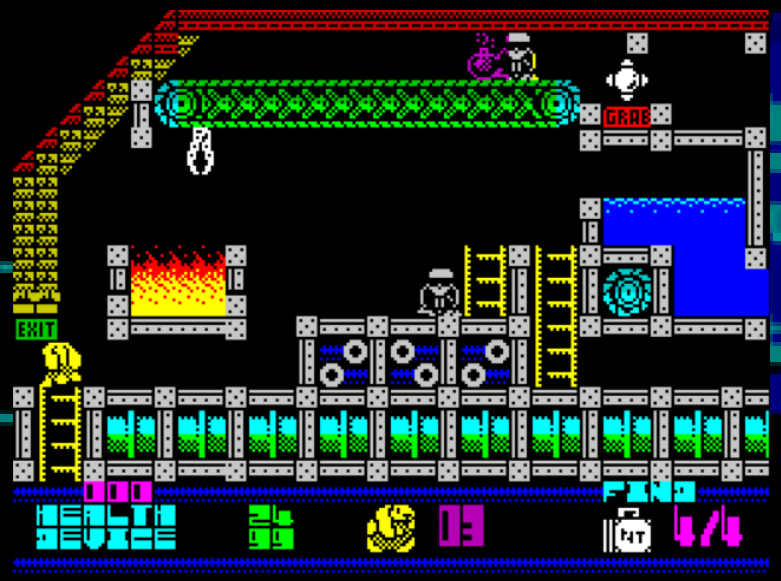
Tudo começa então no início, passe o pleonasmo. No episódio um vamos ao encontro de Tesla, que nos vai então dando pequenas tarefas para serem cumpridas. À medida que as vamos cumprindo, vamos recolhendo os cartões de acesso a novos locais. Nota-se claramente, como seria de esperar, que esta parte foi a primeira a ser feita.

Em termos de mecânica de jogo não existe um grande corte relativamente ao primeiro episódio. Estamos perante uma típica *arcade adventure*, na qual corremos os ecrãs por várias vezes, procurando os objectos que permitem avançar. No entanto existem algumas modificações em termos de mecânica, nomeadamente o uso do "device", que permite deflectir as balas dos agentes inimigos, fazendo-os provar do próprio remédio. Além disso foram incorporados novos elementos, como por exemplo alavancas que permitem modificar alguns obstáculos, assim como os ímanes. Estes, se bem usados (e tê-lo-ão que ser, única forma de se avançar na aventura), provocam resultados por vezes hilariantes.

Finalizada a primeira parte, avançamos então para a segunda, que decorre na base subterrânea. E se a primeira parte tem 25 ecrãs, esta é ainda maior, apresentando 26. Em termos de cenários a diferença não é de grande monta, mas agora, ao invés de se percorrer o caminho inúmeras, vezes, uma é suficiente. Isto porque o objectivo é encontrar 33 diagramas ("blueprints") escondidos pelos diferentes pontos da base. Não é necessário encontrar todos para se terminar esta segunda parte, no entanto, convém palmilhar todos os locais, não se vá deixar alguns diagramas pelo caminho e chegarmos ao último ecrã de mãos a abanar.

Twenty Four Hour Parsley People

E para que não se perca a sensação de se estar perante uma *arcade adventure*, o programador esmerou-se incorporando quebra-cabeças numa boa parte dos ecrãs. Assim, para se consegui obter alguns dos diagramas, tem que se arranjar adequadamente os vários elementos dispostos no cenário, de forma a conseguir alcançá-los. As camas elásticas são fundamentais para se atingir pontos mais elevados e os barris têm mais funções do que apenas derrubar os inimigos. Experimentem tudo, as surpresas vão aparecer. E depois temos um mimo, um *puzzle* a fazer lembrar o clássico Thunderbirds, da Grandslam. Vejam se o descobrem...



Finalmente, a terceira parte é passada já fora da base. Apesar de ser a mais pequena das três (tem "apenas" 24 ecrãs), e aquela que se consegue finalizar num mais curto espaço de tempo, a nosso ver é aquela que apresenta uma maior riqueza gráfica, com cenários muito variados, destacando-se aqueles passados debaixo de água e na estação de comboios. Além disso o programador introduziu novas variantes. Assim, o "device", além de servir para deflectir as balas dos adversários, tem uma outra função igualmente importante: permite a Cocoa "ganhar asas" (como no anúncio da Redbull). Os quebra-cabeças não foram esquecidos e estão mais refinados do que nunca nesta parte, como por exemplo aqueles nos quais têm que entregar os *trolleys* devidamente carregados aos despachantes.

A sensação com que ficámos após ter terminado o jogo, e jogámo-lo intensamente, pois Bruce confiou-nos a parte dos testes, é que estamos perante uma saga capaz de ombrear com a de Monty, quer em termos de qualidade, mas também em termos de fama. E não falamos nessa por acaso, pois o próprio Cocoa nos faz lembrar a famosa toupeira.

Sim, qualidade é aquilo que sobeja em cada uma das três partes de Twenty Four Hour Parsley People, com gráficos e cenários maravilhosos, música adequada à ocasião, *puzzles* estimulantes, e um nível de dificuldade q.b. para nos obrigar a suar, sem entrarmos em desespero. Em suma, é um dos candidatos a jogo do ano para Planeta Sinclair, não haja a mínima dúvida.

E para que nada falte aos nossos compatriotas, o jogo foi traduzido para português por nós (assim como para castelhano pela equipa de El Mundo del Spectrum). A versão *standard* é gratuita e inclui os episódios 1 e 2, mas se quiserem o episódio 3, tem um custo de £2, valor inteiramente justo para compensar o enorme trabalho do programador. É urgente que o adquiram, irão ficar completamente viciados em Cocoa.

Jogabilidade											**10**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Duckstroma

Duckstroma é o novo jogo de Narwhal e tirou-nos o sabor agridoce que o seu último lançamento nos tinha deixado. De facto, PTM não nos encheu as medidas, dando a sensação que tinha sido terminado à pressa para entrar na competição ZX DEV. Mas agora, com este novo jogo, volta à sua boa forma, e até esbatendo algumas das lacunas de Blimpgeddon, jogo com o qual tem algumas semelhanças em certos aspectos, como iremos ver. De referir ainda que Duckstroma foi lançado simultaneamente para o Zx Spectrum e para o MSX, tendo também versão para NES e Amiga.

A história é muito breve, e mesmo não tendo o programador investido muito tempo nesta componente, não deixou de oferecer uma bonita capa para quem quiser fazer a sua própria cassete, contendo tudo o que é necessário saber para se levar a missão a bom porto. Mas vamos lá, então...

Estamos em 1985, numa diferente dimensão ("duckmension", como trocadilho), e assumimos o papel de um patinho, que de feio nada tem. Na realidade é uma patinha muito castiça, e trabalha a fazer entregas. Mas vai ter em breve uma grande mudança na sua vida, pois um cliente pediu que lhe fosse entregue oito disquetes. O problema é que esse cliente vive num local que é tudo menos amigável e assim Aura, a nossa patinha, tem que evitar uma série de inimigos e obstáculos para conseguir cumprir com a missão que lhe foi incumbida.

Então mas como é que uma história destas pode ter algo a ver com Blimpgeddon, perguntam vocês? E perguntam bem, pois não é na história que se encontram semelhanças, mas sim na própria mecânica do jogo. Se bem se recordam, o modo de disparo em Blimpgeddon era *sui generis*. Em vez de disparamos uma bala, como seria de esperar, o personagem planta por baixo dele um pato que explode, destruindo aquilo que esteja mais próximo. E em Duckstroma, quando se carrega na tecla para "baixo", Aura lança um enorme ovo que quando explode, eleva-a para pontos mais altos (se ela estiver em cima do ovo, claro). Parece estranho, mas rapidamente se apanha o jeito e é um delírio ver a sequência de lançamento e explosão do ovo, além de ser a única forma de alcançar plataformas mais elevadas. Nota máxima para a originalidade.

Ainda relativamente a Blipmgeddon, o que não se manteve, felizmente, foi o elevado grau de dificuldade, que foi um dos maiores *handicaps* que tínhamos sentido nesse jogo. Isso e as teclas definidas, que eram tudo menos funcionais. Assim, Narwhal limou estas pequenas arestas e como resultado ganhou-se bastante em termos de jogabilidade. A nossa patinha

Duckstroma

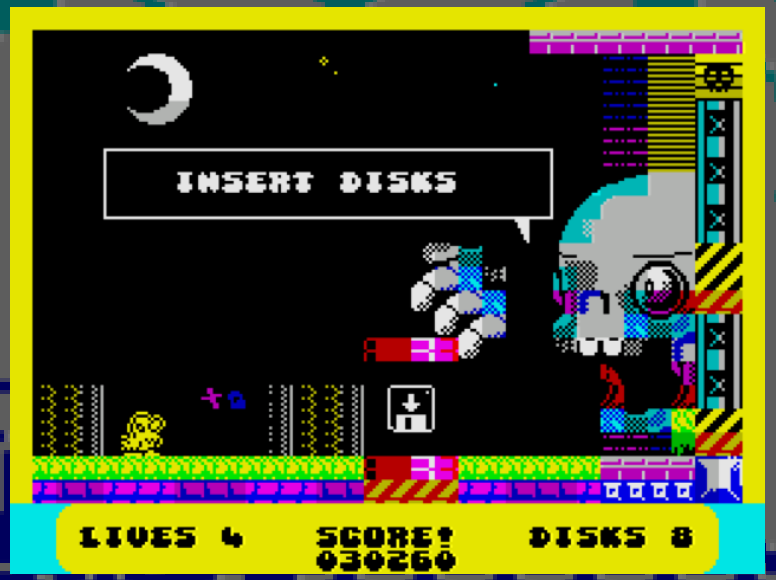
move-se agora sobre rodas e mesmo os menos habilidosos com os dedos, conseguem ir avançando nos ecrãs.

Temos também aqui todos os elementos que caracterizam os jogos de plataformas. Muitos pontos para saltar, muitos inimigos para evitar, e algumas novidades, como o gelo que faz Aura deslizar, dificultando um pouco o controlo e levando-a para onde não quer ir, normalmente contra inimigos ou obstáculos mortais. Sim, existem inúmeros obstáculos a serem evitados, desde picos, até ácido sulfúrico. Nada de fora do normal neste campo.

O caminho é quase sempre a direito, sem grandes bifurcações, mas em determinados pontos temos que fazer um pequeno desvio para accionar as alavancas que desbloqueiam alguns obstáculos, e por vezes temos que voltar alguns ecrãs atrás para ir recolher uma disquete que estava num ponto ao qual não se podia ainda aceder (os cadeados bloqueiam certos locais).

Ao nível gráfico, o programador mantém a qualidade habitual nos seus trabalhos. *Sprites* muito bem definidos, tremendamente coloridos, com cenários bem imaginados, e com uma grande diversidade, que convida sempre a avançar e ver o que se encontra no ecrã seguinte. E mesmo a música não foi esquecida por Narwhal, com uma melodia (modo 128K, apenas) cativante e que cria o ambiente perfeito para o jogo. Curiosamente a música (Spring Came, de Shiru) foi criada entre 2003 e 2011, sendo agora aproveitada para este lançamento. Oiçam-na, pois fica mesmo no ouvido...

Não temos assim qualquer pejo em dizer, Duckstroma é o jogo mais interessante de Narwhal. Conseguiu encontrar o equilíbrio perfeito ao nível do grau de dificuldade, construindo um desafio muito atraente, divertido e que abre boas perspectivas para uma sequela. Sim, o programador já prometeu que iria ter continuação....



Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Chloe Aprende a Reciclar

É sempre interessante vermos a arte dos programadores utilizada para fins altruístas e pedagógicos, e quando está em causa o ambiente ou a protecção dos animais, somos os primeiros a apoiar. E é precisamente o que se passa com este jogo, que faz parte da acção de sensibilização "Conocimiento del Entorno Natural y Sostenibilidad", patrocinado pela Asociación Cultural Seis Viñetas.

Assim, de modo lúdico, a pequenada aprende a reciclar, diminuindo o impacto da intervenção humana no nosso Planeta, tão fustigado pela inconsciência das pessoas. Mas isto daria pano para mangas e nem sequer teríamos espaço para escrever sobre tudo o que este assunto mereceria, portanto vamos apenas avaliar o jogo como objecto de entretenimento.

Assumimos então o papel de Chloe, que tem que recolher cinco garrafas dispersas num parque infantil e colocá-las no recipiente correcto (vidrão). Os restantes recipientes de reciclagem também se encontram presentes, mas não vão ser utilizados e apenas têm como finalidade mostrar como não se devem usar. Apenas podemos carregar uma garrafa de cada vez, pelo que logo que uma seja recolhida, há que colocá-la no vidrão. Existem também algumas salas fechadas a cadeado, sendo necessário encontrar-se a chave respectiva. Deixamos já uma dica, poupando-vos algum tempo: o caminho correcto é para a direita, para a esquerda apenas se vai depois de se ter utilizado as chaves possíveis no lado direito. Doutra forma ficaremos bloqueados.

Pelo caminho vão se encontrar bastantes adversários e obstáculos. As picadas de mosquitos e vespas retiram uma barra de energia (podemos ter até 16), assim como uns mauzões. Estes têm mesmo que ser eliminados à boa maneira do MK1, isto é, caindo por cima deles. São 20 e não podemos sair do parque enquanto não os matarmos todos. Bem, vamos fazer de conta que esta parte menos educativa é apenas metafórica e a criançada não a vai levar à letra.

Estamos assim perante um típico jogo de plataformas criado no La Churrera, que não sendo longo, apresenta um grau de dificuldade demasiado elevado para o público-alvo a que se destina. Por vezes temos que saltar para plataformas que não estão visíveis no ecrã, o que aliado à mecânica do salto do MK1 e as ditas plataformas serem demasiado pequenas, perde-se muito tempo (e vidas) a tentar aterrar no local correcto.

Olhando para o jogo apenas como uma pequena demonstração daquilo que se consegue fazer com o Spectrum, ainda por cima ensinando algo útil, parece-nos interessante. Os jogadores mais experimentados não irão ficar particularmente satisfeitos, mas também não era esse o propósito.

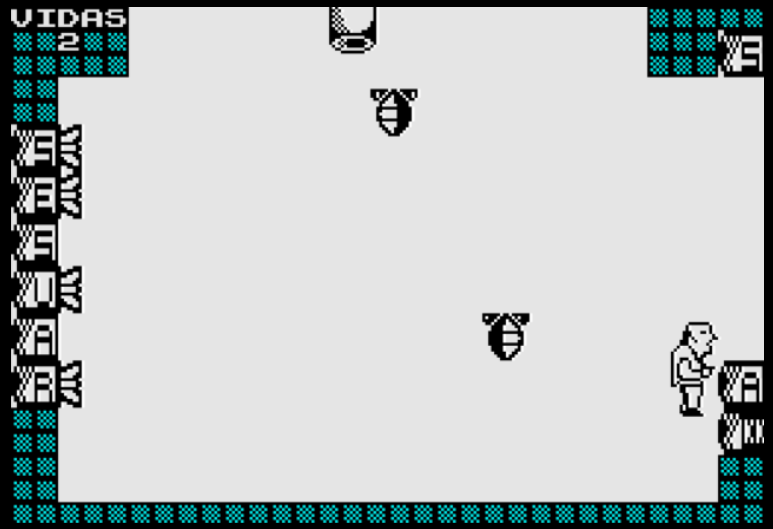
Quanto à temática, e teríamos que terminar desta forma: 10 pontos!

Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Chiquito: Pecador de la Pradera

Chiquito pode não dizer muito aos portugueses (na realidade nunca tinha ouvido falar nesta personagem), mas é alguém que diz muito a *nuestros hermanos*. Além de cantor de flamengo e humorista, foi também um actor e artista famoso de variedades, pelo menos no país vizinho. Faleceu em 2017, mas ainda deixa saudades, tanto que Manu Sevilla decidiu dedicar-lhe uma bonita homenagem na forma de um jogo para o Spectrum.

Sendo uma homenagem a Chiquito, seria de esperar que assumíssemos a sua pele, o que efectivamente acontece. Deixamos já aqui uma primeira nota, o *sprite* com a personagem está realmente muito parecido com o Chiquito real.



O objectivo é muito simples: do lado esquerdo estão empilhados, numa coluna, vários blocos com letras. Do lado direito vai caindo, numa outra coluna, blocos com letras e outros símbolos, que deverão ser agarrados e levados para o bloco com a letra correspondente no lado esquerdo. Se a coluna do lado direito atingir o limite de peças (quando chega ao cimo), perde-se uma vida. Por outro lado, o caminho entre as colunas é perigoso, pois um canhão vai enviando torpedos, que se nos atingem, delapidam mais uma vida.

Mas o jogo exige também uma certa estratégia, pois os torpedos também têm uma outra utilidade. Assim, se pegarmos num bloco com uma letra que não tem correspondência no lado esquerdo, levando-a contra o torpedo, desaparece. Muito útil para não deixar acumular os blocos do lado direito.

O desafio não é nada fácil, pois a velocidade da acção e a própria velocidade com que os blocos vão caindo é estonteante. Experimentem estar com atenção às letras que são necessárias para levar para o lado esquerdo, ao tamanho da coluna à direita, sempre com blocos a caírem, e aos próprios torpedos, e rapidamente se percebe que não se consegue dar conta de tudo ao mesmo tempo. Claro que os primeiros níveis são relativamente simples, pois as letras caem com uma frequência mais pausada e porque os próprios torpedos são em menor número.

Mas a partir do quarto nível, a velocidade dispara, e só mesmo os mais habilidosos vão conseguir completá-lo, necessitando ao mesmo tempo de alguma sorte à mistura. Não é exercício para os mais nervosos, que rapidamente ficam com vontade de enviar o computador pela janela. De qualquer forma, se acharem que é fácil, experimentem então a versão Fistro Diodenar, contemplando mais inimigos, duplicando o nível de dificuldade.

Parece-nos assim que dos três últimos jogos desta equipa, e apesar da sua simplicidade, foi aquele que mais nos atraiu e que nos irá fazer voltar com mais regularidade. Ideal para se jogar em família, tentando competir pelo níveis. Só é pena não mostrar a pontuação, pois sem dúvida que iria aumentar o seu interesse.

Uma nota final para a voz sintetizada de Chiquito e a melodia, muito bem conseguidas, fazendo aumentar a tensão do jogador.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Tank Battle

Kas 29 tem o condão de criar sempre jogos com um toque de originalidade extra, e Tank Battle não é diferente. Quando todos esperavam mais um clone de Battle City, o programador troca-nos as voltas e apresenta um jogo de estratégia, bem disfarçado como jogo de arcada.

O objectivo de Tank Battle é testar no campo dois tanques, o T-75 e o X-76. Assim, ao longo de 29 níveis, cada um deles correspondendo a um campo de batalha, surgem os dois tanques grandes dos jogadores (humano ou Spectrum), um em cada lado do ecrã. No meio surgem diversos obstáculos, alguns móveis, mas a maior parte estáticos, assim como pequenos tanques de duas cores, que terão que ser eliminados pelos jogadores. Os tanques grandes disparam à vez, e a bala, se encontrar pelo caminho os pequenos taques adversários, tira-os do terreno de jogo. Se bater em algum obstáculo, faz ricochete, continuando o seu caminho, para cima ou para baixo (entra aqui o factor sorte). Quando todos os pequenos tanques de um jogador desaparecerem do terreno de jogo, o adversário vence a batalha.

Periodicamente surgem ecrãs de bónus no qual o objectivo é apenas um: acertar na estrela. Quando isso acontece, o jogador que acerta vence mais uma batalha e consequentemente mais uma medalha para o seu currículo.

O conceito é muito simples, pois apenas temos que calcular o local de onde devemos disparar por forma a causar o maior dano possível no adversário, por vezes temporizar o disparo, para evitar os obstáculos móveis (estes desintegram a bala), e contar com o factor sorte no ricochete da bala. Mas na realidade o conceito resulta muito bem, em especial quando jogado com um parceiro humano. Se jogado com o computador, este não é particularmente inteligente e por vezes dispara continuamente no vácuo.

Tank Battle é então bastante original, constituindo divertimento para um bom par de horas, mesmo tendo gráficos básicos (mas funcionais), e várias melodias que se tornam um pouco repetitivas ao final de algum tempo.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Mire Mare

Assim que carregamos Mire Mare, somos presenteados com um menu e uma bonita melodia a fazer-nos imediatamente lembrar os jogos da Ultimate Play the Game. Não é por acaso, pois como já perceberam, Mire Mare é uma homenagem a esta mítica editora, para muitos a melhor que alguma vez apareceu para o Spectrum. Não é a nossa opinião, e por uma razão muito simples: os seus programadores tinham a tendência enervante para pré-definir teclas pavorosas e nada funcionais, sem concederem a possibilidade de serem redefinidas, retirando todo o prazer que pudéssemos ter com alguns dos jogos, que de outra forma seriam brilhantes. Felizmente que não é isso que acontece neste jogo criado por Luca Bardoni, que permite a redefinição das teclas.

Mire Mare é também a versão melhorada de um jogo desenvolvido por Bardoni em 2014, Land of Mire Mare. Na altura ainda estava a dar os primeiros passos no Arcade Game Designer e, na sua opinião, o jogo continha algumas lacunas e pontos que poderiam ser melhorados, não obstante ter sido incluído na campanha de The Story of ZX Spectrum in Pixels, de Chris Wilkins. Desde já uma vénia ao autor, que consciente das suas limitações na altura, achou por bem mimar-nos com uma nova versão. E muito boa, por sinal, como iremos ver, pois além da inclusão de novas rotinas em código máquina, que melhoram substancialmente a mecânica do jogo, inclui um mapa mais amplo e até uma nova história, baseada no mapa Land of Ultimatum, além dos próprios gráficos, agora mais bem definidos. Foi de facto uma evolução espantosa.

Quem está familiarizado com os jogos da Ultimate também desde logo vai identificar o nosso personagem, nada menos, nada mais, que o bem conhecido de outras andanças, Sabreman. Este tem que encontrar três jóias que se encontram escondidas nas bolsas mágicas e levá-las, uma a uma, para o vulcão. As bolsas apenas podem ser abertas com uma determinada arma, que se encontra escondida algures pelo terreno de jogo (temos agora 52 ecrãs para explorar, enquanto que em Land of Mire Mare apenas tínhamos 36). Depois de se atirar as três jóias para o vulcão (e atenção que para lá entrarem necessitam de um determinado objecto - é fundamental ler-se as instruções que o programador juntou no pacote), tem que se entrar na boca do lobo (literalmente). Só assim se pode salvar a terra, parando a maldição que sobre ela recaiu.

Sabreman tem que ter muita atenção à sede (semelhante a energia). No topo do ecrã encontra-se uma barra de água que diminui sempre que se toca num inimigo, mas que também vai diminuindo à medida que o tempo avança (como acontecia em Atic Atac, por exemplo). No fundo é uma forma do programador nos dizer que temos que dar corda aos sapatos e que não podemos ficar parados no mesmo sítio muito tempo.

Mire Mare

Outra das barras visíveis é a do mal. Esta diminui sempre que Sabreman encontra uma pedra preciosa e também quando a atira para o vulcão. Quando tivermos encontrado todas as pedras preciosas e estivermos prontos para ir para a toca do lobo, a barra do mal terá desaparecido. Está dado o sinal de que estamos muito perto de terminar a aventura.

O que também desde logo se nota é a imensa jogabilidade que Mire Mare agora tem. Sabreman desloca-se com uma graciosidade imensa, e é caso para dizer: onde andava este Luca Bardoni, que traz aqui uma nova dimensão ao seu trabalho (agora ficámos com muita curiosidade por experimentar Ray's

Reprisal de 2015, jogo que encomendámos muito recentemente, cuja *review* também se encontra neste Almanaque). Já antes o tínhamos dito, Bardoni perdia-se em conversões de antigos jogos medíocres do Atari, condenados a não fazerem história, quando tinha potencial para muito mais. Mire Mare é a prova viva disso...

Mire Mare recria também quase na perfeição o espírito dos jogos da Ultimate. E dizemos quase por uma simples razão. Essa editora era conhecida pela extrema dificuldade de alguns dos seus jogos a partir de certa fase (Knight Lore, Alien 8, Pentagram). E se algum defeito temos a apontar a esta obra de Luca Bordoni é o grau de dificuldade. De facto, o grau de dificuldade não é grande, tanto que conseguimos terminar a aventura logo na primeira tentativa e, ao contrário do que é habitual, não fomos gravando a sessão.

Três vidas concedidas inicialmente é talvez um pouco demasiado, até porque devido à mecânica do surgimento dos inimigos (*respawn*), que vão reaparecendo apenas uns segundos depois de entrarmos no ecrã, consegue-se passar pela maior parte dos locais sem ter encontros indesejados, bastando ziguezaguear entre eles. A excepção será a cratera do vulcão, onde realmente é necessário alguma arte para se conseguir fazer o caminho sem tocar nos inimigos. Talvez a solução fosse os inimigos roubarem um pouco mais de energia de cada vez que nos tocam, aumentando o grau de dificuldade.

De qualquer forma, Mire Mare é delicioso, sem qualquer dúvida o melhor jogo que Bordoni já desenvolveu, abrindo o apetite para as próximas aventuras, e fosse um pouco mais longa e teria o estatuto de Mega Jogo. Quem sabe venha a obter numa futura e muito desejada sequela de Mire Mare...

Uma nota final para o ecrã de carregamento, obra de Jarrod Bentley: que maravilha!!!!

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Space Journey

Confessamos que fomos apanhados completamente de surpresa com este lançamento. Não havíamos visto anunciado em lado algum, e mesmo nos fóruns do Leste, nunca tínhamos ouvido falar dele. Além disso, o programador Roman Cikryt é-nos completamente desconhecido. Se este porventura for o seu primeiro jogo, então podermos dizer que tem futuro, ainda mais quando foi criado à boa maneira *old school*, isto é, sem recurso aos habituais motores tão em voga.

Old school é também o tema, pois estamos perante um simples, mas eficaz *shoot'em'up*, à boa maneira de Chronos. E os seus pontos fortes, a simplicidade, é também a sua fraqueza, pois sente-se a falta de objectivos intermédios, ou até mesmo *power-ups* diferentes daqueles que nos são concedidos durante o jogo. Podem-se apanhar alguns, tocando numa base amarela (estejam com atenção ao menu inicial), sendo primeiro concedido disparos na diagonal, e depois um disparo duplo, muito útil para o *big boss* final (ou perto do final), que necessita de um elevado número de disparos certeiros até se evaporar.

A velocidade da acção é bastante interessante. Aliás, chega a ser estonteante em alguns casos, quando aparecem inimigos pela frente com uma rapidez que os torna praticamente inalcançáveis aos nossos disparos, a não ser que consigamos antecipar o local onde vão surgir as vagas inimigas. Estas surgem sempre da mesma forma e nos mesmos locais, e não sendo o jogo particularmente longo (apenas dois *big boss*), rapidamente se consegue chegar ao final, ainda mais quando existe a possibilidade de *auto-fire*, pois as munições não são sequer limitadas, varrendo a nossa nave praticamente tudo o que aparece à frente.

Assim, estamos perante um jogo curtinho, mas bastante divertido. Claro que terminando-se rapidamente, não é expectável que a ele se retorne tão cedo, sentindo-se ainda a falta da indicação da pontuação que, sem dúvida, poderia aumentar os pontos de interesse de Space Journey. De qualquer forma, quem quiser dar apenas uns tiros de forma descontraída, sem ter que pensar muito, Space Journey é o exercício ideal, contribuindo ainda para o alívio do stress.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Nevermore

Once upon a midnight dreary, while
I pondered, weak and weary,
Over many a quaint and curious
Volume of forgotten lore
While I nodded, nearly napping,
Suddenly there came a tapping,
As of some one gently rapping,
rapping at my chamber door.
"'Tis some visitor," I muttered,
"tapping at my chamber door
Only this and nothing more."

Era inevitável, tínhamos que começar com um pequeno trecho de "The Raven" a nossa *review* a Nevermore, o jogo de Eduardo Galindo baseado na vida e obra de Edgar Allan Poe, um dos mais importantes romancistas e poetas americanos de sempre. Foi um escritor brilhante, sempre com uma áurea de mistério à sua volta, tanto que até os últimos quatro dias da sua vida e consequente morte continuam ainda por esclarecer, num enigma semelhante ao desaparecimento por alguns dias de Agatha Christie. Já agora, e num pequeno aparte, não poderemos também deixar de recomendar para quem goste do tema, a obra "Os Olhos de Allan Poe".

Fazer um jogo que estivesse à altura e prestigiasse Allan Poe não era fácil. Por um lado, o desafio mais óbvio, até porque foi desenvolvido com o Arcade Game Designer, seria o típico jogo de plataformas, com muitos corvos e gralhas à mistura. Não foi essa a abordagem seguida pelo programador e ainda bem, pois deu-nos assim oportunidade de experimentar uma aventura diferente, demonstrando a versatilidade do motor com que foi criado.

É também de louvar os programadores saírem do figurino habitual dos jogos criados com os motores Arcade Game Designer ou MK1 e entrarem em novos campos. Nem que seja pela originalidade, ficamos sempre a ganhar.

Este foi apenas o segundo jogo deste autor, depois de Puta Mili / Fucking Mili, e isso nota-se em alguns pormenores um pouco menos polidos (ou *bugs*, se lhe quisermos chamar), como no menu inicial, onde por vezes o texto com a escolha de teclas fica misturado, a dificuldade em passar em algumas portas e obstáculos, um ponto junto à adega onde o nosso personagem fica bloqueado junto aos barris (ecrã ao lado), o homem morto que reaparece por diversas vezes mesmo após resolvermos o seu enigma, ou até a mensagem final após se terminar a aventura (versão inglesa, a que nós jogámos até ao fim), na qual o "The End" fica fora do local correcto. Mas isto são pequenos pormenores que em nada beliscam o enorme mérito do seu autor, que desenvolveu um jogo bastante estimulante.

A história de Nevermore começa quatro dias antes da morte de Allan Poe, conforme descobrirão por vós, se virem a campa no cemitério. O nosso personagem foi encontrado em Baltimore a 3 de Outubro de 1849, em estado delirante (para quem não sabe, Poe abusava da bebida), com roupa que não era a sua, e sem conseguir dizer o que se tinha passado. Quatro dias depois, morria no hospital sem nunca ter saído do torpor onde se encontrava.

Entretanto assumimos a sua pele e encontramo-nos encerrados numa mansão, recheada de enigmas para

Nevermore

serem resolvidos, se queremos escapar dela. O primeiro passo é explorar a casa. Os elementos decorativos escondem alguns objectos ou acções que resolvem parte desses enigmas.

Por vezes tem que se procurar exaustivamente, carregando na tecla "M" no ponto exacto, só assim se consegue revelar alguns dos segredos desta aventura. Mas o próprio Allan Poe juvenil vai aparecendo, dando algumas dicas úteis (não se esqueçam que estamos em estado de *delirium tremens*). A própria descrição das salas revela parte dos segredos (por exemplo, a já referida adega).

Depois de mapearmos a mansão (ou as salas possíveis inicialmente, pois algumas apenas serão descobertas mais tarde), está na altura de começar a solucionar os enigmas, um por um e de modo sequencial. Apenas se pode usar um objecto de cada vez, incluindo o "coração delator", que revela alguns dos segredos das das charadas, pelo que tudo se resume a ir experimentando os objectos nos locais que parecem mais óbvios. Embora seja necessário algum pensamento lateral, os quebra-cabeças são relativamente simples e intuitivos, e pelo facto de não se morrer (Poe já estava moribundo nessa altura, de qualquer forma), com alguma persistência consegue-se chegar ao fim.

Teria sido interessante o programador ter incorporado um temporizador que terminasse o jogo ao final do quarto dia, por exemplo, aumentando o nível de dificuldade da aventura, mas como está, permite que os iniciados neste tipo de aventuras possam chegar ao fim sem "batotas".

O movimento do nosso personagem é um pouco lento, pelo que aumentámos a velocidade de processamento para o dobro. Sem dúvida que tornou o jogo ainda mais interessante, pois ficou menos penoso o constante movimento entre pisos e salas. Aconselhamos fortemente esta opção, pois não terá qualquer implicação no desenrolar da acção (não existe temporizador ou armadilhas mortais, quanto muito uma que nos leva de volta ao ecrã inicial).

Quanto aos cenários, é outro dos pontos fortes do jogo. Não que os *sprites* sejam excepcionais, mas no conjunto, dão o ambiente perfeito para um aventura em tons fantasmagóricos. Apenas faltou uma melodia que assombrasse durante o jogo, já que no menu inicial, podemos encantar-nos com uma versão de Danse Macabre.

Assim, Eduardo Galindo fez um trabalho muito meritório que, não estando isento de pequenos erros, consegue cativar-nos com uma história e um desenrolar da acção motivante. É a aventura perfeita para quem não está habituado a estas temáticas...

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

The Castle of Dr Game

Paul Jenkinson é incrível. Não bastava lançar mensalmente um magazine em vídeo, assim como trimestralmente uma revista em formato PDF (The Spectrum Show), e ainda arranja tempo para todos os anos criar um ou dois jogos. E não são joguinhos dignos da competição "Crap Games", sem qualquer desprimor para esta, pois tem objectivos e características muito próprios (o nome diz tudo). Não, o que Paul apesenta são jogos com cabeça, tronco e membros, muitas vezes com uma qualidade superior e, acima de tudo, originais e divertidos. É isto tudo o que vamos encontrar neste The Castle of Dr Game.

Reza então a história que o maléfico Dr Game tem como objectivo roubar todos os videogames clássicos existentes no mundo e guardá-los no seu castelo, para assim ser o único a deles desfrutar. Desta forma, as máquinas e componentes que alojam esses jogos começaram lentamente a desaparecer. E como consequência, jogadores como nós e os nossos leitores, começaram a ficar bastante zangados. Portanto enviaram-no a si ao castelo do Dr Game para os tentar recuperar, de modo que possamos todos continuar a desfrutar dos clássicos. Mas o Dr. Game escondeu muito bem os jogos no seu castelo sinistro, um labirinto de salas, passagens e portas trancadas, sendo que algumas destas salas inspiraram-se nos jogos que coleccionou, mostrando que está disposto a tudo para ser o único a deles usufruir.

Esta é a história do jogo e vamos começar exactamente pela última ideia: muitos dos cenários ou salas criados para o castelo são uma homenagem aos grandes clássicos dos videojogos: Scramble, Frogger, Rick Dangerous, Thrust, Pacman, Donkey Kong, entre outros, são facilmente identificáveis à medida que vamos avançando no labirinto. E mesmo quando o cenário é diferente, surge alguma coisa a remeter para qualquer jogo que já tenha aparecido no Spectrum, como por exemplo o pormenor de apanharmos o helicóptero no ecrã final, fazendo lembrar Saboteur.

A temática é de facto uma das mais originais dos últimos tempos. E se ao princípio se pode estranhar um pouco o tamanho dos *sprites*, que são pequenos,

como se pode ver nos ecrãs que aqui deixamos, rapidamente nos habituamos, criando a sensação que estamos a jogar os originais, pois os cenários estão muito imaginativos, como aliás é hábito neste programador.

Mas nem todas as salas estão desimpedidas inicialmente. Aliás, muitos dos sectores estão mesmo fechados a cadeado e tem que se encontrar a chave respectiva para os abrir. O problema é encontrar a chave correcta, pois são todas iguais e apenas por tentativa e erro se consegue ir avançando. Isso e alguma intuição, pois não seria de esperar que as chaves abrissem as portas mais óbvias, isto é, as mais próximas da chave. A ideia do programador é com isso

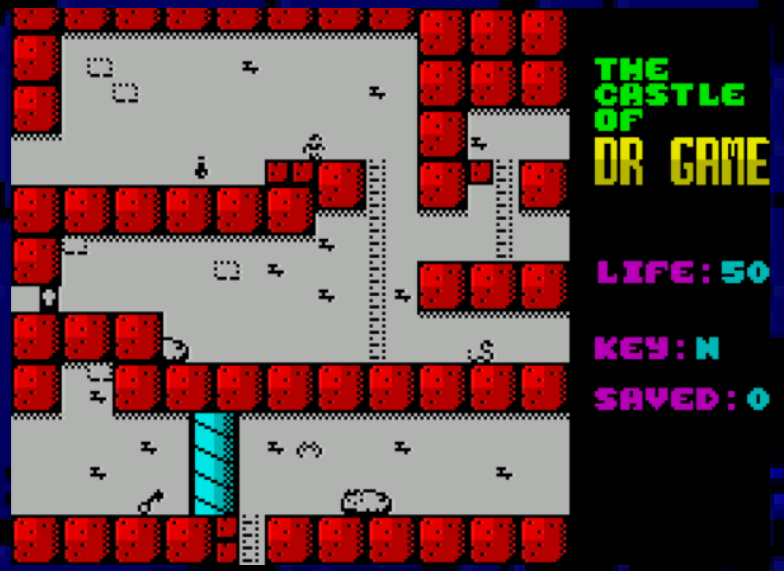
The Castle of Dr Game

aumentar o tempo de jogo, como é natural, obrigando-nos a correr as mesmas salas repetidas vezes. Em muitos jogos, este é um exercício que se torna um pouco monótono, mas dada a variedade (e familiaridade) dos cenários que aqui vamos encontrar, não sentimos isso. Além disso, os obstáculos exigem duas estratégias diferentes para serem contornados, a ida, e a volta, mais uma vez criando alguma diversidade. Existem salas que são muito fáceis de se passar numa determinada direcção, mas na direcção contrária são diabólicas.

Claro que com várias dezenas de salas para ver, com também dezenas, senão centenas de inimigos para se ultrapassar, houve uma compensação. Esta foi dada no número de vidas inicial, 50, que chega e sobra para se conseguir levar o jogo até ao fim. Vamos ser sinceros, preferimos jogos com um número de vidas menor, pois com número tão elevado, perde-se um pouco a urgência de se ter que se evitar os obstáculos. É uma sensação semelhante aquela, quando nos *shoot'em'ups* é concedida uma barra de energia que vai diminuindo à medida que vamos sendo atingidos, em vez da morte imediata. Torna o desafio mais fácil, sem dúvida, mas também retira a sensação de perigo iminente, levando-nos mesmo a ser um pouco descuidados na forma como negociamos os obstáculos e inimigos.

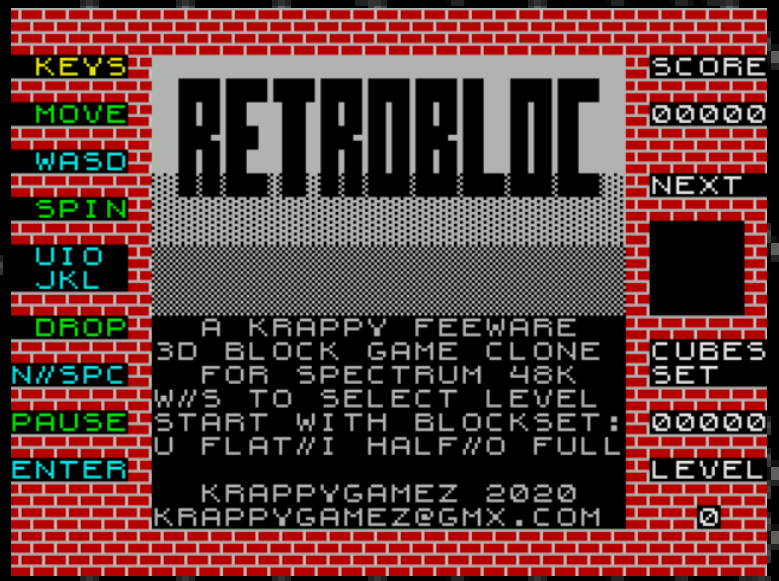
O jogo fez-nos também recordar em certos aspectos um outro criado com o mesmo motor, o AGDx Mini. Há meia dúzia de meses tinha sido lançado Rat-a-Tat, e o tamanho dos *sprites* (como seria de esperar), e a mecânica de jogo, têm óbvias semelhanças. Mas de alguma forma, gostámos mais de The Castle of Dr Game, e isso pelas boas memórias que os cenários foram trazendo.

Paul Jenkinson é modesto, demasiado até, pois diz que este jogo foi apenas um pequeno teste. Não é a nossa opinião, pois de mini ou de teste nada tem, é uma aventura cativante e que vai convencer todos a levá-la até ao fim.



Jogabilidade											8
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Retrobloc

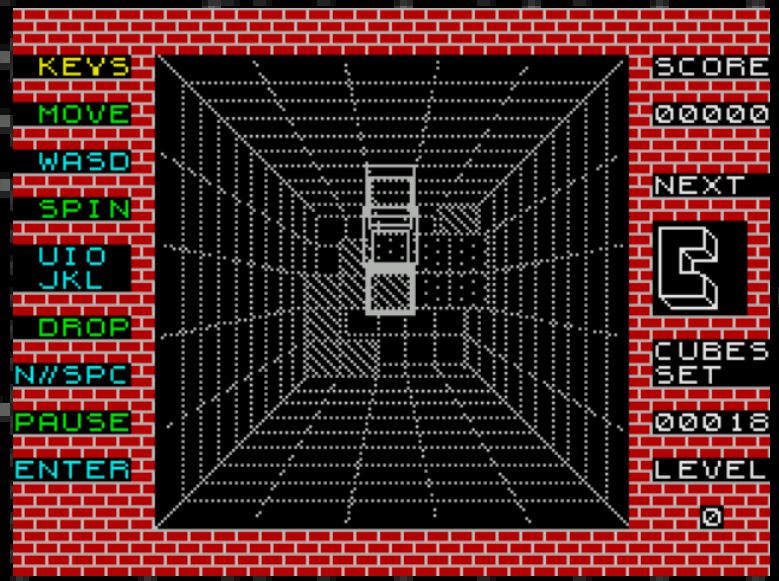


Graças à página russa Pixel Perfeito, tomámos conhecimento de um jogo que surgiu tão silenciosos, que praticamente passou sem que a comunidade dele tomasse conhecimento. Retrobloc apresenta um Tetris em 3D. Já antes isto havia sido feito para o Spectrum, mas sem grandes resultados.

O principal problema num jogo com estas características, no qual pensamento rápido é exigido a todo o momento, prende-se com o elevado número de teclas necessárias para se conseguir colocar as peças no tabuleiro, pelo menos de forma ordeira. E no caso presente, existe um problema adicional: utiliza a configuração não funcional "WASD" para mover as peças no plano do tabuleiro, e seis teclas do lado direito do teclado para as rodar (estamos em 3D, não se esqueçam). Acrescente-se a tecla para fazer cair mais depressa as peças, e chegamos a um total de 11 teclas para se decorar. Agora experimentem a fazê-lo sob pressão...

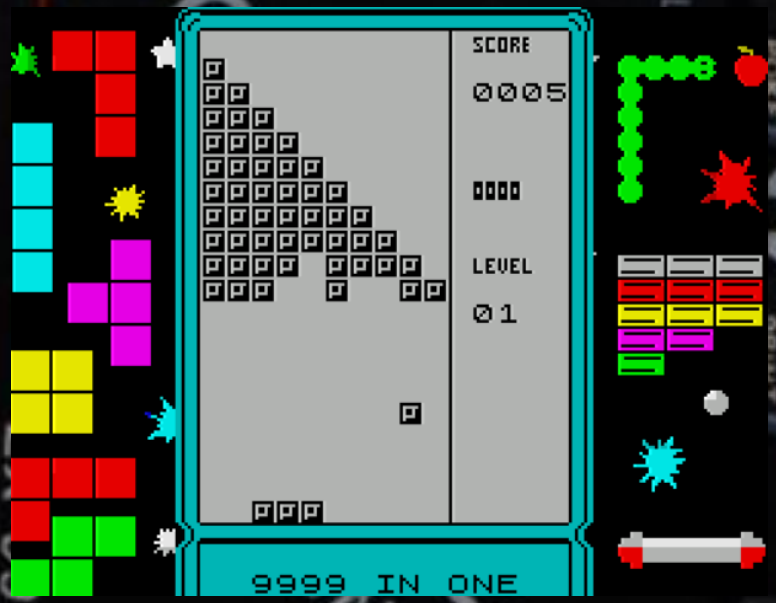
De facto, para jogos que necessitem de tantas teclas, o mínimo exigido é que possam ser redefinidas, pois não é de crer que se consiga satisfazer todos os utilizadores, não estando essa opção considerada. Para nós, tornou o desafio injogável, e o que é pena, pois este Tetris 3D é tão bom como qualquer outro que tenha sido feito. As peças movem-se graciosamente, o som é minimalista e os gráficos são grandes blocos, mas funcionais para o efeito. Apenas não se consegue ter a percepção exacta de profundidade, mas isso também é habitual nos Tetris 3D. Apenas um medidor lateral poderia resolver o problema, o que não acontece aqui.

Assim, quem se conseguir orientar com uma configuração "WASD", mais apropriada a consolas e não a um computador como o ZX Spectrum, e conseguir ainda decorar mais sete teclas, poderá experimentar Retrobloc. Pode ser que encontre um bom desafio. Os restantes fiquem-se pela versão normal. E estejam atentos, não vai faltar muito para sair um mega Tetris...



Jogabilidade											5
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

9999 in One



Os Brick Games foram bastante populares no início dos anos 90. Estas pequenas e baratas consolas conseguiam simular de forma um pouco arcaica, mas competente, alguns dos grandes clássicos dos videojogos. E Gusman, que ainda recentemente tinha lançado um *remake* de H.E.R.O. (H.E.R.O. Returns), presenteia-nos agora com oito jogos de uma só vez, para isso recriando a referida consola.

Depois de se carregar o programa, podemos seleccionar quer o tipo de jogo, quer os níveis com que queremos começar o desafio. Com as teclas "O" e "P" escolha-se o jogo, com as teclas "Q" e "A" o nível onde queremos começar (do 0 ao 99, 100 níveis por jogo no total).

Obviamente que a nível gráfico, a simplicidade está na ordem do dia. Aliás, nem podia ser doutra forma, senão não estaria a ser recriada a consola tal como ela era. Não obstante, o programador resolveu-lhe dar alguma cor, e isso foi muito bem conseguido através dos painéis laterais, com imagens pertencentes a alguns dos jogos que estão na consola. E que jogos são esses?

Os oito jogos são então os seguintes:

- Tetris: dispensa apresentações, todos sabem como se joga.
- Arkanoid: outro jogo que dispensa apresentações, pelo menos dentro do universo do Spectrum. Até a música inicial foi recriada.
- Racing: tem que se percorrer a estrada e evitar as outras viaturas. Estas são conduzidas por autênticos bêbados, que mudam de faixa repentinamente.
- Snake: mais um clássico que apareceu em tudo o que era formato. A cobra tem que apanhar a comida que vai surgindo, evitando bater nas paredes, nos obstáculos e na sua própria cauda, que aumenta à medida que vai "engordando".
- Destroyer: um *shoot'em'up* no qual temos que ir eliminando as naves inimigas que surgem no topo do ecrã.
- Ghostbusters: jogo que recria a música original de Ray Parker Jr. O mais fraco do conjunto, na nossa opinião, sendo mero exercício de reflexos.
- Constructor: Tetris. Mas ao contrário... Um dos melhores do conjunto.
- Match 3: mais um exercício de destreza onde tem que se recriar a figura que desce o ecrã.

Como podem ver, há aqui divertimento para todos os gostos. O trabalho de Gusman atinge a perfeição, conseguindo não só criar a ilusão que estamos a jogar num verdadeiro LCD, mas também oferecendo diversão para muito tempo, pois a maior parte dos jogos recriados são realmente engraçados.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Hell Yeah!*

Em Hell Yeah! estamos perante acção frenética e infernal, onde assumimos o papel de um *badass* que atira chumbo em tudo que se mexe! A história não obriga a muitas reflexões: tu e o teu irmão gémeo fazem parte de uma unidade de elite em missão ultra-secreta quando, de repente, são atirados para um vazio infernal. Perdes a vista ao teu irmão e tens que procurá-lo enquanto arrasas com uma horda de criaturas diabólicas que tiveram o desplante de se atravessarem na mira da tua arma!

Quem gostar de jogos como Astro Marine Corps irá sentir-se em casa com este Hell Yeah! Trata-se de um jogo de acção, com *scroll* por caracteres (8 pixéis de cada vez) e repleto de *sprites* coloridos e variados. Tal como os seus congéneres, temos ao dispor um arsenal de armas, e diversos *power-ups* que melhoram a nossa capacidade bélica ou oferecem uma invulnerabilidade temporária. Não faltarão adversários de todas as formas e feitios para nos infernizar a vida. Soldados, caveiras voadoras, rostos diabólicos, lobisomens, entre outras aberrações que podem reduzir a nossa energia num ápice. Como se não bastasse a geografia do terreno ser hostil, com armadilhas de espetos bem afiados e lagos de lava que vomitam bolas de fogo!

São 4 níveis que temos de atravessar, com algumas áreas onde enfrentaremos vagas de inimigos e alguns *mini-bosses* antes de podermos avançar. Se não tivemos armas maiores ou alguns *power-ups* rapidamente podemos ser cercados por muitos inimigos que nos farão um lindo estrago. Mas apesar do aparente caos que nos leva a um frenesim de violência, há sempre uma manha ou truque que facilita a nossa missão, seja descobrindo alguns providenciais *power-ups* ocultos no cenário, seja identificando os padrões de ataque de alguns inimigos.

Desengane-se quem pense que está perante um *mindless shooter*. Não! Disparar freneticamente a torto e a direito não levará o jogador muito longe. É preciso pensar e descobrir uma tática que nos ajude a passar determinados obstáculos. Sim! O jogo é muito difícil, mas não impossível. Os níveis não são grandes, o que contrabalança bem com a elevada dificuldade.

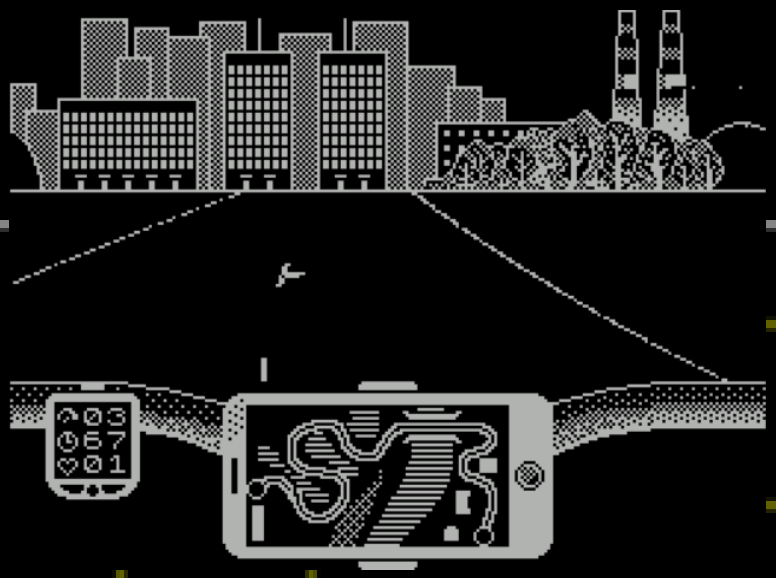
Existem alguns detalhes na jogabilidade que podem ser um problema, dependendo do estado de espírito do jogador. O salto na diagonal consegue ser frustrante! As bolas de fogo são inconvenientes quando nos arrastam para o lago. E termos de andar nas plataformas em movimento não favorece a jogabilidade. Também há pontos do mapa que nos permite matar os inimigos *ad-eternum* sem sermos importunados, inflacionando artificialmente a nossa pontuação. Estes pequenos problemas são irrelevantes se tivermos em conta que se trata do primeiro jogo (em *Assembly*) de Andy Precious, que começou o trabalho de programação em Março aquando do começo do confinamento. Sendo para o 48K é possível que alguns dos problemas que listei anteriormente sejam resultado de restrições de memória, e como tal nem me atrevo a pedir por uma música. Um *loading screen* também daria uma maior personalidade ao jogo. Mas no final, o que realmente conta é a diversão proporcionada pelo jogo, e nisso não falha!

Não resisto a dizer que para primeiro jogo, bem que merece um HELL YEAH!

* Artigo da responsabilidade de Filipe Veiga

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

6.6.6.6



6.6.6.6 foi o primeiro jogo a ser analisado da competição Yandex Retro Games Battle 2020. E é um jogo diferente, misto de simulador e *quiz* (uma pena não percebermos russo, pelo que as questões vão sendo respondidas ao calhas). Tem também uma história estranha, não destoando do jogo. Assim, na antiguidade, para separar o mundo das trevas, da civilização, foi construída uma linha de defesa (uma rede). Mas as criaturas das trevas, aos poucos têm vindo a destruir essa rede, que neste momento já tem inúmeras rachas. Se a linha de defesa colapsar, o mundo acaba, pelo menos da forma como o conhecemos. Foi então escolhido um herói (nós, claro), que tem como função reparar a rede.

Para cumprirmos com o objectivo, teremos que passar então por duas fases. Na primeira, vá-se lá saber porquê, pedalamos uma bicicleta, a qual tem que chegar ao fim de um percurso sinuoso e esburacado (as poças devem ser evitadas). A bicicleta tem oito velocidades, mas obviamente que quanto mais rápido formos, maiores as chances de nos espalharmos ao comprido. De cada vez que isso acontece, perde-se uma vida.

Se conseguirmos chegar ao fim do percurso antes do tempo se esgotar, segue-se uma sessão de perguntas e respostas e confessamos que nesta parte nos sentimos completamente perdidos. Não percebendo minimamente a língua, as respostas são dadas aleatoriamente, e de cada vez que se erra uma pergunta, perde-se uma vida (começamos com cinco).

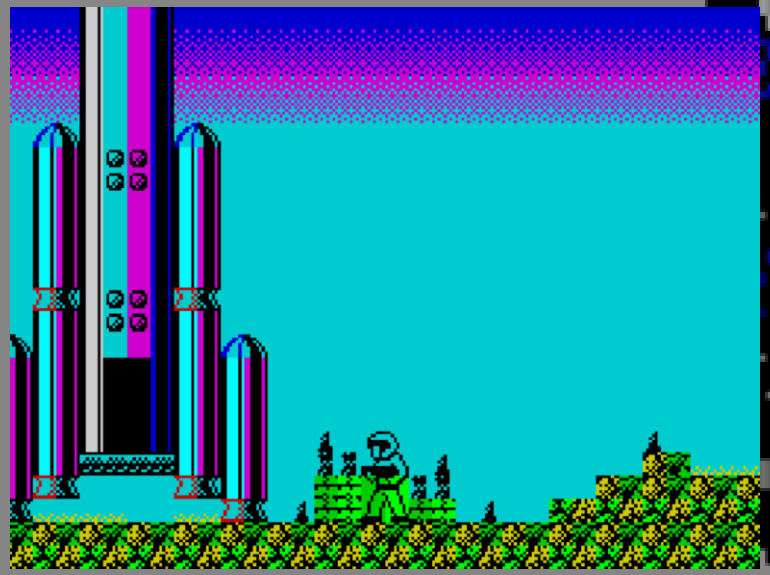
Em relação à fase na qual pedalamos a bicicleta, e que era aquela que depositávamos mais esperanças, o jogo sofre de problemas de jogabilidade (por mais de uma vez fomos parar à listagem do jogo, e também ficava encravado com frequência, acontecendo nos dois emuladores em que o testámos).

O jogo sendo mudo e os gráficos apenas a preto e branco, também não ajudaram a que nos sentíssemos particularmente motivados a continuar a jogar. E não podendo nós avaliar a parte do *quiz*, pelas razões já referidas, mas sabendo que esta era uma competição internacional, com júri e jogadores de muitos países diferentes, não deixa de ser um pouco decepcionante a forma como o produto final foi apresentado.

Assim, 6.6.6.6 sofre de alguns (muitos) problemas de jogabilidade, som inexistente, gráficos básicos a preto e branco, e alguns *bugs* pelo meio, não oferecendo um jogo estimulante, a não ser para os poucos que gostem de simuladores de bicicleta, *quiz's*, e percebam a língua russa. Convenhamos que não devem ser muitos...

Jogabilidade											**3**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Капитан Гофер



O segundo dos jogos que analisámos da competição Yandex Retro Games Battle 2020 começou de forma errada. Mais uma vez menus e textos em russo, não conseguimos obviamente perceber a maior parte das coisas.

Segunda irritação: uma vez que os *joysticks* não são do nosso agrado, sempre que possível usamos as teclas. Agora conseguem imaginar quais as teclas selecionadas (não redefiníveis)? "WASD" e "Enter" para o disparo. Pois, metade da jogabilidade de Капитан Гофер (chamemos-lhe Captain Gopher), com estas teclas foi ao ar. E sabemos que isso é um dos pontos que as pessoas levam em conta quando avaliam um jogo, pelo que não será de admirar que este trabalho seja fortemente penalizado ao nível da jogabilidade.

Descarregada a frustração inicial de não conseguirmos perceber os textos nem conseguir ter teclas funcionais que permitissem apreciar Captain Gopher na sua totalidade, vamos à história, muito breve, por sinal. Assim, após um acidente, o capitão de uma nave geológica teve que aterrar de emergência num planeta alienígena para recolher os materiais necessários para reparar a nave. Mas o planeta é habitado por uma forma de vida primitiva e acima de tudo hostil, que gosta pouco de invasores. Além disso, tudo indica que uma outra civilização em tempos habitou este planeta, pois existem portais em alguns locais que teletransportam o nosso personagem para outras partes. Estes ainda estão activos, no entanto necessitam de cartões de acesso para funcionarem devidamente (encontram-se espalhados pelo planeta).

Visualmente, e numa primeira impressão, o jogo é atractivo, embora mais para a frente se note alguma confusão ao nível gráfico, o que não é de admirar, pois é bastante colorido. Mas começamos a missão na superfície do planeta, junto à nossa nave, e rapidamente os seres alienígenas vão surgindo. Se optarmos por disparar contra os inimigos, ao fim de uma dose valente de chumbo, estes desaparecem, embora reapareçam logo de seguida, mas deixam para trás um pequeno objecto, normalmente carga para o *jetpac*. Sim, é que além de munido de uma arma, o nosso personagem também pode voar, o problema é que a carga do *jetpac* é limitada e desaparece a uma velocidade estonteante. Enquanto andarmos pela superfície, não é problemático, mas quando vamos para as grutas inferiores, existem pontos em que apenas se consegue sair se tivermos muita carga. E como normalmente a gastamos quase de forma inadvertida, pois temos que ir saltando e voando sob as muitas plataformas que existem ao longo do caminho, não raras vezes ficamos atolados em pontos dos quais dificilmente saímos. Situação a tender para a frustração, convenhamos. Seria fundamental também que um jogo com estas características tivesse um *scroll* fluído ou uma passagem suave entre ecrãs. Nada disso aqui acontece. A passagem entre ecrãs é feita aos repelões, perdendo-se muitas vezes o sentido de onde o nosso personagem se encontra, outras vezes até ficando "partido" a meio entre ecrãs.

Quem não relevar as falhas por nós apontadas, acaba por conseguir passar uns momentos divertidos a explorar o planeta e à procura dos objectos perdidos. Tivesse saído nos anos 80 numa qualquer editora especializada em *budget games*, e teria pontuação mediana por parte das revistas. E é precisamente isso que lhe damos, uma pontuação media, pois apesar da ideia ser engraçada, tinha capacidade para muito mais.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

5

Techno Alice

Terceiro jogo da competição Yandex Retro Games Battle 2020, e mais uma vez o mesmo filme. Textos apenas em russo, problemático, pois estamos perante uma aventura em que é fundamental entender-se os diálogos que vão acontecendo, por forma a se conseguir ir resolvendo os quebra-cabeças. Ficámos assim perdidos a meio...

Estamos também perante um jogo que não permite a redefinição de teclas (ou assim parece), sendo as escolhidas as habituais "WASD", com o agravante de depois ser necessário utilizar as teclas "UIOJKL" para exercer determinadas acções. Isto pode ser muito funcional para quem esteja habituado a jogar em consolas, mas o ZX Spectrum não é uma consola. Mais não dizemos, mas realmente custa a perceber certo tipo de escolhas que conseguem arruinar um jogo, ainda por cima com o potencial que Techno Alice parece ter.

Techno Alice retrata de forma futurista as aventuras de Alice no País das Maravilhas. A acção desenrola-se no planeta X, onde rebentou uma guerra em grande escala entre os habitantes locais, e seres de fora que assumem a forma de cogumelos e infectam tudo o que tocam. A salvação reside na Arca, uma nave espacial construída pelos habitantes locais, que permite levá-los para locais mais simpáticos, como o nosso planeta. No entanto, os cogumelos conseguiram invadir a nave e bloquearam o sistema de navegação, provocando um naufrágio na Terra e varrendo tudo pelo caminho, entre os quais o coelho de estimação de Alice, que se encontra agora perdido. Cabe agora a nós, que assumimos a pele de Alice, conseguir resgatá-lo. A história é mirabolante, mas também o é a obra de Lewis Carrol.

Os cenários têm tudo a ver com o mundo fantástico da obra, e não podendo uma boa parte dos jogadores apreciar o jogo em toda a sua amplitude, pelo menos vai-se deliciando com a vertente gráfica. Aos poucos, muito por tentativa e erro, lá fomos avançando. Há pormenores deliciosos, como a utilização do guarda-chuva para se voar mais longe. Outros inovadores, como a abertura das arcas. Mas tudo se resume então a encontrar os objectos e levá-los aos locais correctos. Existe bicharada pelo meio para se evitar, e obstáculos naturais como a água e o fogo, mas quando se perde a vida, recomeça-se em local próximo e com os mesmos objectos que tínhamos antes de morrer, pelo que não é grave.

Algo que se sente a falta é de uma melodia a acompanhar a aventura. Não sendo um jogo que exija muita concentração, dar-lhe ia um colorido diferente, já que o som existente é meramente minimalista. Sendo este um dos critérios de avaliação do jogo na competição, e dado o empenho que foi colocado na criação dos *sprites* e no desenvolvimento dos cenários, seria de esperar algo mais a este nível. E é também uma pena não haver um ecrã de carregamento a condizer, ainda mais quando tem uma introdução bastante interessante graficamente.

Assim, techno Alice tem uma história engraçada e tem potencial para cativar, quem sabe venhamos a ter no futuro uma versão que permita a redefinição de teclas e com diálogos em inglês.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Code-112

E ao quarto jogo analisado da competição Yandex Retro Games Battle 2020, finalmente encontramos um que conseguimos entender na sua plenitude. Está traduzido para inglês, e mesmo o castelhano (língua nativa do programador) não é estranho para nós, pelo que iríamos à mesma perceber o conceito do jogo, no entanto esta cortesia por parte da equipa programadora permite que também os restantes jogadores o possam entender. E isto faz toda a diferença no modo como o percepcionamos e do divertimento que dele tiramos, e que, quer queiramos, quer não, terão de alguma forma penalizado os jogos que até agora analisámos.

Code-112 tem também elementos muito originais, mesmo tendo sido desenvolvido com o motor Arcade Game Designer. Já antes o dissemos: esta ferramenta, tal como o La Churrera, é óptima e potencia o aparecimento de muitos jogos, em especial para aqueles que pouco percebem de programação mas que sabem desenvolver algo divertido. Mas, acima de tudo, ultimamente temos vindo a descobrir a versatilidade destas ferramentas, originando jogos diferentes, inovadores, e que ficam muito além do que aquilo que era típico fazer-se.

A história tem contornos sinistros, o que aliás condiz com toda a ambiência que vamos encontrar ao longo deste jogo. Assim, durante muito tempo, a cidade onde vivíamos era tranquila. Mas de súbito começaram a desaparecer pessoas, sendo o último caso o de uma jovem.

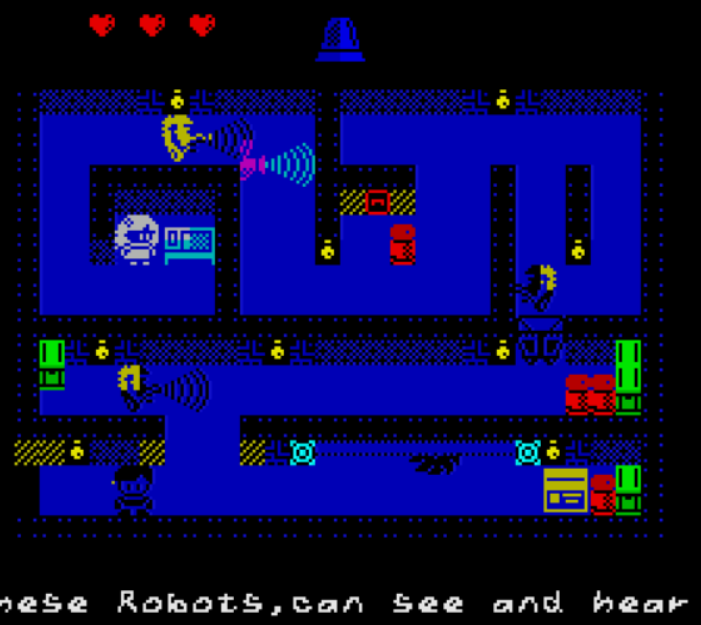
Os habitantes acham que estes desaparecimentos podem estar relacionados com o novo centro de investigação de engenharia social (seja lá isso o que for) que instalaram na zona Norte da pacata cidade. Muitos tentaram entrar para ver o que estava ali a acontecer, mas ninguém regressou.

Surge por esta altura em cena Sami, o irmão de apenas seis anos da jovenzinha que desapareceu. Apesar de ser uma missão arriscada e o puto estar com medo, o amor que sentia pela irmã falou mais forte e foi à procura dela. Claro está que somos nós o puto de seis anos.

A acção desenrola-se então nesse centro de investigação, mas é patrulhado por robôs e tem um sistema de segurança e vigilância muito avançado. Para chegarmos até à nossa irmã, vamos ter que passar por apenas perto de dez salas (a maior lacuna deste jogo). Para se poder passar as salas, teremos que em primeiro lugar recolher uma disquete, inseri-la no computador, sendo que nessa altura é-nos dado um código, e correr então para a saída, introduzindo o código para se conseguir abrir a porta e passar ao nível seguinte

Já referimos os robôs que patrulham as instalações. Estes deslocam-se muito lentamente e se estivermos bem quietinhos e fora do raio do seu raio de acção, não seremos detectados. No entanto, assim que somos detectados, e atenção, pois os robôs têm capacidade não só de nos ver, mas também de ouvir os nossos passos quando não andamos em modo furtivo, nessa altura é dado o alarme e a velocidade de todos os robôs dispara durante alguns segundos. Se tivermos a infelicidade de sermos apanhados, perde-se uma vida e recomeça-se o nível. Felizmente que estes apenas patrulham caminhos pré-definidos e temos assim oportunidade de nos escondermos nos

Code-112



pontos em que não passam. Isto leva-nos ao elemento estratégico deste jogo, pois o primeiro passo é estudar muito bem o cenário (sala), analisar os pontos que são patrulhados, e conceber a estratégia de "ataque".

Nas salas existem também câmaras de segurança. Quando entramos no seu ângulo de visão, o alarme dispara e todos os robôs entram em modo de alerta. Há que encontrar o interruptor que as desliga, embora uma alternativa possa também passar por ignorar as câmaras, sabendo que os robôs vão estar hiperactivos durante algum tempo. Mais uma vez há que definir a estratégia de abordagem, levando-nos aos elementos seguintes, que poderão dar uma ajuda fundamental para nos escondermos ou bloquearmos os robôs.

Assim, em primeiro lugar podemos usar as caixas de papelão para nos escondermos. Ficamos perfeitamente camuflados dentro delas e, se não nos movermos, os robôs não têm capacidade para nos detectarem.

Encontram-se também espalhados em algumas salas, vagões, que poderão ser movidos, e que tanto podem ser um empecilho, bloqueando a nossa passagem, em especial quando estamos com pressa, mas que também podem ser empurrados para pontos nos quais bloqueiam os robôs. Mais uma vez, estudar inicialmente o cenário é meio caminho andado para se conseguir ultrapassar o nível.

Finalmente, os obstáculos mortais. As cercas eléctricas têm que ser passadas nos breves segundos em que estão desactivadas. Quanto às serras, o único modo de escapar é baixarmos a cabeça quando estão por cima de nós. Em condições normais são empecilhos fáceis de passar, mas se os robôs estiverem em modo de alerta, podem tornar-se uma verdadeira tormenta.

As salas estão bem imaginadas, com gráficos que não sendo fora de série, são funcionais e atractivos q.b.. O *colour clash* é inevitável, dada a profusão de cores, aliás, bem visível nos ecrãs que deixamos. Mas nada que nos incomode. Agora, aquilo que gostámos, e muito, foi da música. Existem várias melodias no jogo, responsabilidade do prestigiado Mr. Rancio, e o melhor é quando os robôs entram em estado de alerta, pois toca uma sirene que realmente nos causa uma sensação de pânico e de urgência de nos pormos a correr. Fantástico pormenor...

Fosse Code-112 um pouco maior, com mais meia dúzia de níveis, e teria uma nota superior. Aquilo que aqui se encontra é apenas um aperitivo para novas aventuras que estão a caminho, conforme promessa do programador. Acima de tudo estamos perante uma ideia com pernas para andar...

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Manic Panic

Norman Sword, o criador de Manic Panic, é pessoa bem conhecida dentro da comunidade dos apreciadores de Manic Miner e Jet Set Willy, sendo reconhecidamente um dos melhores programadores de clones das aventuras do Mineiro Willy, lançando agora uma verdadeira obra de mestre, comparada em termos de qualidade, embora em registos um pouco diferentes, a The Perils of Willy e Manic Pietro.

O que Norman Sword então nos oferece são 30 níveis à boa maneira do Manic Miner original. Alguns dos ecrãs são inspirados nos originais, outros nem por isso. Incluí também muitas novidades, nomeadamente adicionando diferentes inimigos e obstáculos, mas também a outros níveis, como alavancas que desbloqueiam pontos de passagem ou, mais importante, o facto de em alguns modos o toque com os inimigos não ser imediatamente fatal, antes retirando um pouco do oxigénio que nos resta para se poder concluir o nível.

A estratégia para se conseguir passar os níveis em Manic Panic é exactamente a mesma utilizada em Manic Miner. Sendo um jogo onde é exigida precisão ao nível do tempo e local de salto, é fundamental perceber o padrão de movimentação dos inimigos. Por vezes, são tantos no ecrã, que se não existir sincronização perfeita de todos os saltos, não se consegue passar o nível. Dificuldade extrema, tal como no original, mas nada a que os amantes das aventuras de Willy não estejam já habituados (e que o exijam).

Mas aquilo que mais diferencia Manic Panic de todos os outros são os diferentes modos de jogo. Assim, podemos optar pelos seguintes:

- Trainer: inicia-se com capacidade total de oxigénio, que desaparece lentamente, o contacto com inimigos não é mortal (apenas reduz oxigénio disponível).
- Normal: oxigénio limitado, contacto com inimigos reduz mais acentuadamente o oxigénio. Depois de se terminar os 30 níveis, o modo Ace fica acessível.
- Expert: oxigénio desaparece mais rapidamente e todos os contactos com inimigo roubam uma das três vidas com que iniciamos o desafio. Torna acessível o modo Ace.
- Ace: como o anterior, mas o oxigénio desaparece de forma muito rápida.
- Lantern: como o modo normal, mas a caverna encontra-se na penumbra, apenas iluminada pela lanterna que Willy carrega (que pode ser virada para o local pretendido).
- Torch: como o modo Expert, mas a caverna encontra-se na escuridão total, apenas iluminada localmente pela tocha que Willy carrega.

O nosso modo preferido é o Torch, pois se Willy estiver parado, o oxigénio não é reduzido. Isto permite um jogo bastante mais pausado, acentuando a vertente estratégica, mais ao gosto dos que não estão tanto virados para os jogos de arcada. Apenas quando se recolhe um objecto, toda a caverna é alumiada por momentos.

Assim, se um clone de Manic Miner por norma já é garantia que teremos um desafio com uma qualidade acima do normal, os cenários muito bem imaginados e, especialmente, os diferentes modos que Norman criou neste jogo, torna-o fundamental, mesmo para aqueles que (ainda) não se enamoraram pelas aventuras do famoso mineiro.

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Cosmic Payback

Em todas as competições para o ZX Spectrum aparece sempre um ou dois jogos que nos deixam de boca aberta de espanto. E isso aconteceu ao quinto jogo que analisámos na Yandex Retro Games Battle 2020, com Cosmic Payback. Já sabíamos que John Connolly tinha conhecimentos e competências técnicas para criar uma obra de génio, mas estávamos mais habituados a vê-lo fazer brincadeiras simples ou jogos para a “Crap competition”..

Terra, 2562 d.C.
Depois de séculos de guerra e sofrimento, a paz começa lentamente a regressar ao nosso mundo. No entanto, quando tudo parecia estar a entrar nos eixos, surge nova crise, desta vez vindo do espaço sideral.

Chegou ao planeta uma frota de naves alienígenas com o objectivo de pilhar todo o ouro existente. A sociedade mergulha então no caos financeiro, os mercados sofrem uma recessão de proporções incomparáveis, a produção cessa por completo, e as pessoas com obturações dentárias (em ouro) ficam desdentadas e a assobiar de lado. Foi então constituída uma força internacional com o objetivo de recuperar o ouro roubado. Para isso, com o pouco que não foi roubado, foi construída uma nave contendo pequenos casulos esféricos ("pods"), que navegam aos saltos na superfície planetária dos invasores. Parece estranho, mas é a única forma de derrotar os alienígenas e recuperar o ouro roubado.

A história parece prometedora e quando entramos no menu inicial, mais convencidos ficamos que estamos perante um trabalho muito cuidado. Temos a possibilidade de redefinir as teclas (além da escolha dos habituais *joysticks*), depois de nos sentirmos frustrados com alguns jogos que utilizavam configurações muito pouco funcionais e mais adequadas a consolas. Mas além disso temos três outras opções, duas que definem o modo de jogo pretendido, e uma para se colocar as *passwords* que permitem aceder a cada um dos 15 níveis existentes. Se optarmos pelo modo de jogo "arcade", começamos a missão com um número limitado de vidas. Por outro lado, se pretendermos apenas ir testando os níveis, existe o modo "casual", que permite jogar com vidas infinitas, no entanto sem pontuação.

Cosmic Payback fez-nos lembrar alguns jogos dos anos 80. Graficamente traz-nos logo à memória Plexar ou Trailblazer, mas também Revolution e Bounder. Aliás, nota-se claramente a influência de Costa Panayi (Deflektor, TLL, Highway Encounter, ...), não só nos cenários criados, mas na própria mecânica e movimento do casulo. Este desloca-se aos saltos sobre a superfície do planeta, tendo-se que contar com alguma inércia. Brilhante a forma como o programador conseguiu criar uma rotina que em momento algum, e com gráficos tridimensionais e um *scroll* muito competente, emperra. Não se espere ver a velocidade diminuir, mesmo quando o ecrã está repleto de obstáculos.

Cosmic Payback

O objectivo é então levar o casulo até ao portal que permite aceder ao nível seguinte, mas apenas depois de se recolher todo o ouro do planeta (no cimo do ecrã existe um contador assinalando o que ainda falta recolher). No entanto, a tarefa é difícil, muito difícil. Basta dizer que para conseguirmos chegar ao fim do jogo necessitámos de um dia inteiro para o fazer (e 97'44'' de tempo real). E isso porque cada planeta tem características especiais, que se reflectem ao nível do piso. Alguns dos blocos que pisamos desaparecem após ser tocado, pelo que temos que rapidamente saltar para outro bloco, se possível que seja fixo, para conseguirmos recuperar das emoções. Se saltarmos no vazio, o casulo é eliminado, perde-se uma vida, e recomeça-se no início do nível.

Por outro lado, existem muitas zonas com blocos que vão aparecendo e reaparecendo em padrões regulares. Há que estudar muito bem o padrão, por forma a saltarmos nos breves momentos em que os blocos aparecem. Consoante o padrão, existe um truque diferente que permite passá-los, mas muita perícia é exigida, pelo menos até entendermos o padrão. Como diz o ditado, "practice makes perfect", e com a experiência quase que vamos conseguir passá-los de olhos fechados.

Depois surgem os blocos especiais. Os primeiros permitem saltar mais longe e são fundamentais para se conseguir atingir pontos que à partida pareceriam inatingíveis. Os tele-transportadores levam o casulo para diferentes pontos do planeta, não esquecendo que nem sempre acabamos no mesmo lugar. E existem também os interruptores que activam determinados blocos, normalmente em pontos distantes do planeta. Assim, em alguns locais, apenas se consegue passar depois de se activar o interruptor certo, pelo que por vezes tem que se voltar atrás.

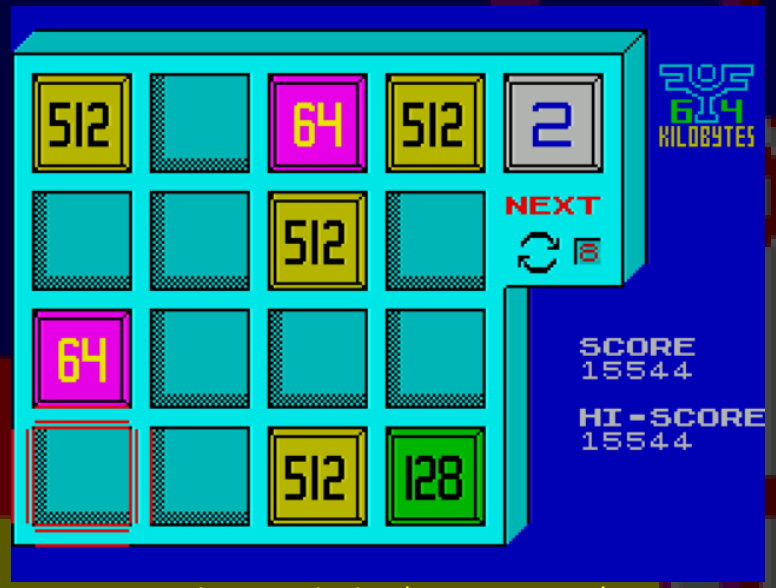
Poder-se-ia penar que os 15 níveis seriam todos muito semelhantes. Nada mais errado, não só os cenários são bastante diferentes, com pisos que constituem verdadeiros quebra-cabeças, mas também existem os níveis especiais. E já agora, cada um tem um nome diferente, desde logo indiciando as dificuldades com que nos vamos deparar. Destacamos assim o nível 7 (Maze of Misdirection), um verdadeiro labirinto de tele-transportadores (tivemos que o mapear até percebermos a sua solução), mas principalmente o último, uma verdadeira corrida contra o tempo e que exige perícia máxima, reações ultra-rápidas e a capacidade de utilizar atalhos para se ganhar tempo.

Tecnicamente, Cosmic Playback está muito perto da perfeição. A jogabilidade é excelente, os gráficos, apesar de monocromáticos, adequam-se ao desafio, os cenários muito bem desenhados, com quebra-cabeças estimulantes, e até a melodia foi pensada ao pormenor, com um tema bastante futurista, mostrando que nada foi deixado ao acaso. Mas acima de tudo, a capacidade viciante deste jogo é excepcional. Basta dizer que esgotámos todo o tempo que tínhamos planeado para o testar (como elemento do júri da competição, tínhamos pouco tempo para avaliar tudo), e mesmo sabendo que teríamos que roubar tempo noutras actividades, não conseguíamos deixar de jogar. Perante tudo isto, não poderíamos deixar de lhe conceder o galardão de Mega Jogo.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

10

1024



Por vezes os jogos mais simples e sem grandes objectivos a cumprir que não seja tentar atingir o máximo de pontos possível, são os melhores. É o que se passa precisamente com 1024, a sexta proposta a entrar na competição Yandex Retro Games Battle 2020.

Todos devem conhecer o popular quebra-cabeças 2048. Nesse jogo, 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. Savely Ivankov pegou então na base de 2048 e criou uma variante com tanto ou mais interesse que o original. Vejamos então as regras.

Num tabuleiro 4 X 4 (como em 2048), colocamos as fichas que vão surgindo no canto superior direito. Se a colocarmos adjacente a duas ou mais fichas de igual valor, estas desaparecem, permanecendo apenas a ficha que colocámos, mas duplicando o seu valor. Sempre que o valor 1024 é alcançado, as peças ao redor dessa ficha desaparecem. Se a ficha que surgir no canto superior direito não for do nosso agrado, temos a possibilidade de a trocar por uma nova (aleatória), no entanto, o número possível de substituições não é ilimitado, sendo que o número junto ao ícone da substituição indica esse limite. Por outro lado, quando se consegue fazer desaparecer três ou mais fichas, o número de substituições possível aumenta (até um máximo de 9).

Dito assim parece tudo muito fácil, mas na realidade este jogo tem um maior número de variáveis a controlar do que no 2048. De facto, há mais combinações possíveis de serem feitas, diminuindo a previsibilidade do desafio. Curiosamente, quem estiver habituado a jogar o 2048, irá ver que a estratégia utilizada nesse jogo, simplesmente não serve para aqui. O truque será colocar as fichas em posições que depois, quando surgir a peça desejável, permitam fazer a combinação pretendida. Isso pode inclusive passar por colocar-se a ficha bastante distante do ponto onde mais tarde será permitido fazer a combinação, exigindo capacidade da nossa parte para prever jogadas futuras.

E se o programador conseguiu criar um desafio estimulante, nisso não temos qualquer dúvida, mas também que tudo corresse sobre rodas, com uma fluidez de movimentos ao nível de um Splitting Images, por exemplo. Não que fosse imperativo ter, uma vez que as jogadas não estão a ser cronometradas, mas porque dá gosto ver as peças a desaparecerem assim como que por encanto.

Quanto à música, foi adaptada uma obra clássica com as “rpm” aumentadas. Talvez um pouco repetitiva, quando para um exercício destes se pede alguma concentração e algo mais calmo e ambiental.

Assim, 1024 é uma verdadeira surpresa, pois esperávamos apenas apanhar mais um clone de 2048, e sai-nos como brinde um desafio diferente e bastante estimulante. Os *puzzlers* vão adorar...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

WOOT! 2020

Como é habitual na época Natalícia, Dave Hughes, contando com a prestável colaboração da comunidade do melhor fórum do Spectrum (Spectrum Computing), lançou o magazine informático Woot! 2020. Este magazine é indispensável (ou *priceless*, se preferirem) para todos os que acompanham a cena do ZX Spectrum. E tal como nos anos anteriores, está dividido em duas partes.

A primeira parte faz, através de um humor muitas vezes cáustico, um apanhado do que foi o ano de 2020. Assim, podem contar com imensas crónicas, *reviews* de alguns dos principais jogos, entre muitos artigos sempre actuais e interessantes. Não vamos ser *spoilers* e contar tudo o que lá está dentro, mas achamos que o gráfico que deixamos espelha bem a dinâmica presente do ZX Spectrum. Para quem em 92/93 dizia que este computador estava obsoleto, morto e enterrado, bem pode dar uma espreitadela no ecrã ao lado, num gráfico que dispensa qualquer tipo de comentários.

Também achámos piada (como é habitual) aos muitos *cartoons* colocados no magazine. Claro que o Corona vírus teria que ser tema de conversa, permitindo-nos desanuviar um pouco da atual situação que todos passamos. Alguns são sinistros e macabros, mas sempre hilariantes. De qualquer forma, desde já avisamos, se são impressionáveis, passem para a segunda parte do magazine / cassete.

Claro que não poderia haver uma Woot! sem incluir *demos* e jogos, que apesar de simples, são extremamente cativantes. Um deles fomos acompanhando o desenvolvimento ao longo das últimas semanas e saiu realmente algo muito engraçado, trazendo-nos à memória Trailblazer (ainda recentemente Cosmic Payback nos tinha feito lembrar esse jogo). Referimo-nos obviamente a Roger the Pangolin.

Mas o magazine tem muito mais. Temos a certeza que vai tornar esta quadra um pouco mais feliz. Deixamos ainda o nosso pedido de desculpas a Dave, pois este ano não conseguimos arranjar tempo para colaborar na revista. Ficará para o próximo ano.

Marsmare: Alienation

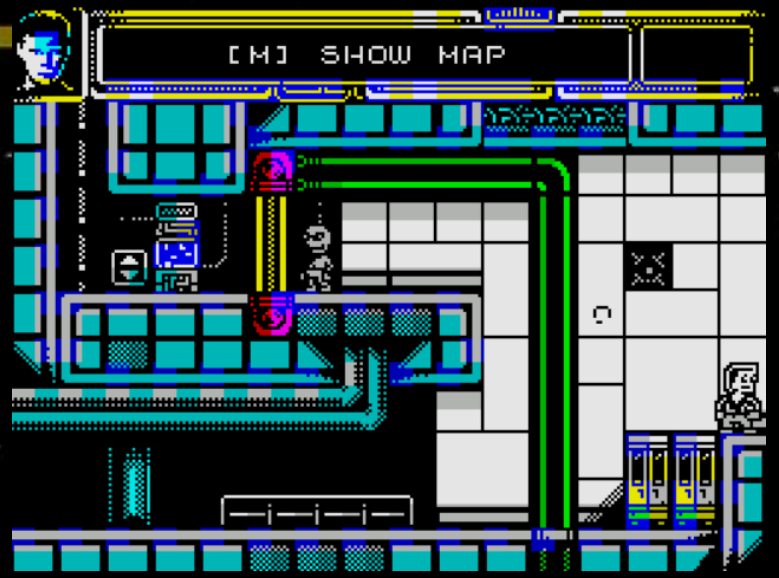
Estávamos em pleno mês de Julho quando uma estrela cadente fez a sua aparição. Ou pelo menos assim pensávamos. Na realidade era uma nave alienígena, repleta de estranhos seres, e veio com o intuito de raptar um espécime humano e levá-lo para o seu planeta, para ser estudado. A primeira parte correu bem, pois era de noite e apanharam o humano a dormir. A segunda parte já não correu tão bem, pois o humano acordou notoriamente zangado, rebentou com a maquineta onde o fecharam, e deu logo uma coça no primeiro alienígena que lhe apareceu à frente...

É esta a história que nos é apresentada numa bonita introdução, a condizer com um não menos espectacular ecrã de carregamento. Nesse ecrã pode-se ver que a equipa programadora foi a Drunken Fly, mas desconfiamos muito que sejam alguns dos elementos que fazem parte da equipa que desenvolveu Castlevania e Aliens: Neoplasma, a avaliar pela mecânica do jogo. Será mera coincidência? Adiante...

O humano que aqui falamos é, tal como seria de esperar, o personagem que vamos assumir nesta aventura. Ele não acreditava na existência de vida em Marte, mas agora que foi levado para esse planeta, vai ter que lutar contra os marcianos e encontrar forma de regressar a casa. Para isso tem que encontrar a nave que se encontra na superfície marciana, abastecê-la com 25 galões de combustível, encontrar 20 cristais de energia, e pelo meio dar cabo de 130 inimigos de oito diferentes tipos. Pffff, tarefa para meninos, como se pode ver.

Acordamos então no laboratório de uma imensa base subterrânea com 90 ecrã. Essa zona da base, para já tem poucos inimigos, como seria de esperar, o que até é conveniente, pois encontramo-nos desarmados. O primeiro passo é explorar as imediações e rapidamente encontramos uma arma que por lá andava esquecida. Esta é muito útil para dar cabo dos inimigos, mas é preciso algum cuidado, pois tem munições limitadas. Vá lá que os marcianos são descuidados e foram deixando munições pelo caminho, assim como pílulas energéticas. O nosso personagem é duro, mas não é de aço, e nos contactos com os inimigos vai perdendo energia. Poderemos ver o seu nível no canto superior esquerdo, à medida que vai diminuindo, o nosso retrato vai ficando avermelhado (não é por acaso, ou não fosse Marte conhecido como o planeta vermelho).

Depois de darmos cabo dos inimigos que por ali andam, encontramos uma câmara de descompressão que permite sair para o exterior. Se o tentarmos fazer,



Marsmare: Alienation

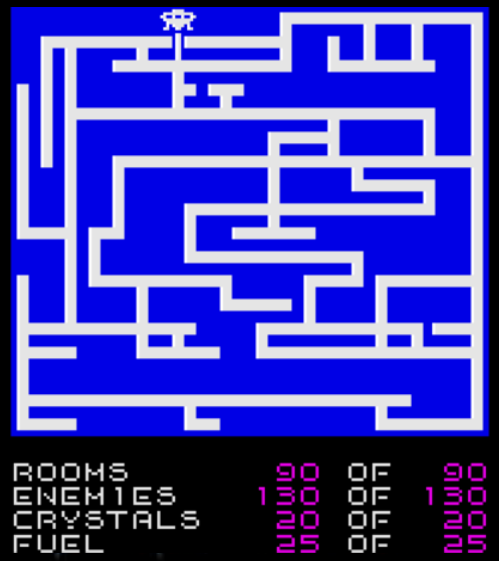
uma mensagem avisa-nos que não o podemos fazer ainda, pois não temos o fato de astronauta. Ok, já está aqui assinalado um objectivo imediato, encontrar o fato. E este até está bem visível, o problema é que não conseguimos ir (para já) até ele.

Continuamos a exploração e vemos então células junto às condutas. Disparamos e estas esfrangalham-se. Será que está de alguma forma relacionado com as portas que se encontram bloqueadas por um laser amarelo, e que por acaso têm ligação a essas condutas? Aparentemente essas células controlam os lasers, e quando as destruímos, desbloqueamos então as portas, sendo permitido o acesso a outros pontos da base.

Resolvidos os primeiros problemas, isto é, como abrir as portas e encontrar o fato de astronauta, estamos então em condições de sair para o exterior. Após passarmos a câmara de descompressão e deixarmos o laboratório e a fábrica para trás, entramos no mundo das cavernas. Estas contemplam novos perigos, na forma de plantas mortais, seres viscosos, mas também robôs que patrulham alguns pontos.

Por esta altura, o nível de dificuldade aumenta um pouco, mas podemos socorrer-nos dos vários pontos de controlo (os computadores), que vão guardando a nossa posição, no caso de ficarmos sem energia (que de resto se encontra em variados pontos da base). O processo é em tudo semelhante ao de Aliens: Neoplasma. Por um lado retira a sensação de perigo iminente, tornando-nos mais descuidados. Por outro, e sabendo que a maior parte das pessoas utilizam os jogos nos emuladores e que podem a qualquer momento gravar a sua posição, parece-nos que esta opção faz todo o sentido.

Vamos então explorando todo o complexo, e a certa altura vemos algumas saídas em locais altos, às quais não conseguimos aceder. É óbvio que haverá mais alguma coisa a descobrir. Como temos a opção (muito útil) de puxar a qualquer momento o mapa com o caminho já percorrido (e que também mostra o número de inimigos eliminados e objectos obtidos, e



os que estão em falta para completar a missão), percebemos que a solução passa por encontrar algum objecto que possibilite a subida a esses locais.

Ora nem mais, o que estava em falta era um *jetpac*, que se encontra num dos locais mais perigosos da base (não iremos dizer qual). Depois de o apanharmos, podemos então alcançar aqueles pontos que nos pareciam vedados, e chegamos então a duas outra zonas, a superfície planetária, e o Espaçoporto. Nestes locais encontramos um novo tipo de inimigos, a fazer lembrar os de Dan Dare II. Aliás, a saga Dan Dare é uma das fontes de inspiração de Marsmare, tendo também algumas semelhanças com Rex e o último Harbinger, nomeadamente ao nível dos cenários.

Marsmare: Alienation

Convém nesta fase referir que, apesar da base subterrânea dar origem a um mapa enorme, não é labiríntica, pois vamos progredindo à medida que vamos desbloqueando as portas, sendo quase sempre o acesso bastante directo, e mesmo nos pontos em que não o é, as salas estão de alguma forma ligadas.

Apesar da imensidão de salas, Marsmare não é tão difícil como se poderia pensar. Os inimigos são relativamente fáceis de serem ultrapassados, depois de lhes apanharmos as manhas, isto é, percebermos a forma como se movimentam, e mesmo aqueles que ripostam, um pouco de agilidade nos dedos dá conta do recado.

Os obstáculos também são ultrapassáveis de forma mais ou menos imediata (alguns a fazer lembrar Delta's Shadow - mais uma coincidência?). Acima de tudo, o grau de dificuldade vai aumentando à medida que vamos avançando, constituindo um desafio muito satisfatório, mesmo para aqueles menos habilidosos, que têm assim alguma sensação de progressão.

Dos cenários nem são precisas palavras. Basta olhar para os ecrãs que fomos deixando ao longo da nossa análise, para se perceber que estamos perante trabalho de excepção. Cores fabulosas, *sprites* magníficos, uma tal fluidez nos movimentos, que custa a perceber como conseguiram encaixar isto tudo em apenas 128K. É caso para nos questionarmos: "what sorcery is this"? Apenas o *scroll* não será do gosto de todos, quem jogou Castlevania ou Aliens: Neoplasma, sabe o que queremos dizer. E finalmente, a música não poderia destoar, estando ao mesmo nível de tudo o resto, isto é, de excelência.

Assim, Marsmare: Alienation não é só um forte candidato a vencer a competição Battle Games, é um forte candidato a jogo do ano. Já apareceram muitos boas propostas este ano, e ainda vamos ter mais uma ou duas até dia 31. Vai ser renhido e temos pena de quem tiver que avaliar a qualidade destes jogos e escolher o melhor (como é o nosso caso).

Jogabilidade											**10**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

White Jaguar

Do Leste chega nova aventura com uma apresentação excelente, logo a começar no ecrã de carregamento. E possibilita a redefinição de teclas, bem como o uso de *Kempston*. Apenas as instruções estão em russo, mas não se pode ter tudo, e neste caso também não são assim tão importantes, ou pelo menos que não se consiga perceber de forma imediata o que há a fazer neste jogo criado por Romancha (Roman Varfolomeev), mais um concorrente ao Yandex Retro Games Battle 2020.

De qualquer forma, fazendo a tradução para a nossa língua do pequeno texto que acompanha White Jaguar, verifica-se que é tudo muito enigmático:

"Wauckhen (será o nosso nome?), chegou a tua hora. Deves percorrer o caminho mais difícil até ao destino, encontrar a tua grandeza e tornares-te um de nós. Meu amigo, não venhas atrás de mim - talvez eu não te conduza. Não vás à minha frente - talvez eu não te vá seguir. Caminha ao meu lado e seremos um todo...". Não é lá muito esclarecedor, pois não?

Assim, White Jaguar está recheado de enigmas e uma boa parte do gozo que se retira deste jogo é explorar tudo afincadamente e conseguir perceber o que os vários ícones que vamos encontrando pelo caminho fazem. Claro que isso implica andarmos para trás e para a frente, dar com vários becos sem saída (aparentemente), contornar repetidamente os obstáculos mortais, até que se encontra mais uma peça do *puzzle* e vamos então perceber que aquilo que à partida poderia ser um ponto sem saída, afinal permite aceder a novos locais.

Começamos a missão de procura do nosso destino de forma muito tímida. Munido de apenas alguns (poucos machados), que podemos usar para eliminar os inimigos, começamos a explorar os cenários, magníficos por sinal (os ecrãs que deixamos dão-lhes o devido tributo). Apesar de encontrarmos alguns machados extra pelo caminho, convém usá-los apenas quando necessários, uma vez que estes são limitados e não se consegue ter mais do que nove ao mesmo tempo. Caminhamos para a esquerda e para a direita e em breve nos encontramos sem saber o que fazer, embora se perceba que existem pontos aos quais não conseguimos aceder. Mas verificamos então na paisagem pequenas portas que permitem o acesso a novos locais. A chave para o sucesso passa mesmo por analisar profundamente todo o cenário, a solução encontra-se algures.

À medida que vamos recolhendo alguns objectos, as nossas capacidades também aumentam. O mais importante nesta fase é encontrar uma seta dupla, que permite duplicar o poder de salto. Depois de a recolhermos, quando o símbolo está a brilhar no canto

White Jaguar

inferior esquerdo, saltamos normalmente, e depois, quando estivermos no ar, voltamos a saltar. Podemos então assim aceder a pontos cujo acesso pareciam estar inicialmente vedados.

Também vamos encontrar pelo caminho uma caveira e um cálice, e esses têm que ser colocados nos totens existentes (são facilmente identificados, mas se dúvidas houver, o ecrã de em baixo esclarece-as). Depois de realizarmos cada uma destas tarefas, as nossas capacidades voltam a crescer, não só aumentando o número de vidas disponíveis, mas também sendo-nos concedido "munições" ilimitadas, fundamental para se conseguir vencer o duelo final.

Por falar em duelo final, foi talvez aquele que mais nos desiludiu. Senão vejamos, ao longo do jogo vamos encontrando inúmeros inimigos, mas devido à escassez de machados, temos que os usar com muita parcimónia. O mais racional será sempre que possível evitá-los, poupando munições, e isso implica saltarmos no *timing* e local perfeitos. Em alguns locais as plataformas desvanecem e voltam a aparecer a períodos regulares, ao mesmo tempo os inimigos rondam à volta e alguns até ripostam, disparando contra nós, pelo que é muito difícil conseguir conjugar todos os movimentos (fica uma dica, se nos baixarmos, conseguimos evitar uma boa parte dos projécteis inimigos). Chegamos ao ecrã final, já com munições infinitas e muitas vidas disponíveis no bucho, e rapidamente damos conta desta última missão. Não vamos dizer o que acontece, até para não estragar o prazer de quem vai levar o jogo até ao fim, mas é um pouco um anticlímax. Um pouco mais de equilíbrio entre as diversas fases do jogo, e este seguramente alcançaria um patamar mais elevado.

Até mesmo ao nível visual e gráfico, que é praticamente perfeito ao longo de todo o jogo, quando chegamos ao duelo final não podemos deixar de ficar decepcionados. Esperávamos algo de tirar o fôlego, mas aparece um ecrã muito semelhante aos que fomos encontrando nas fases anteriores. Vá lá que a melodia que o acompanha está sempre em alta.

Quanto à jogabilidade, a lentidão com que o índio se move e a pequena amplitude (inicial) de salto, provoca alguns problemas. Mas à medida que vamos ganhando quilometragem, habituamo-nos a esta mecânica e os adversários começam a parecer menos intimidatórios. Questão de hábito, embora se reconheça que o grau de dificuldade inicial possa levar muitos jogadores a desistirem prematuramente.

Assim, tivesse havido um maior equilíbrio no grau de dificuldade, com uma curva crescente, culminando num duelo final onde apenas os mais habilidosos conseguiriam sair vencedores, e um maior cuidado na movimentação do índio, e seria Mega Jogo. Desta forma, fica lá perto. De qualquer modo, vai ter continuação e pode ser que estes pormenores sejam afinados na sequela.

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Red Raid: the Beginning

E ao décimo primeiro jogo da competição Yandex Retro Games Battle 2020, eis que surge o primeiro programado em Basic compilado. A avaliar pelos comentários de alguns utilizadores, parece-nos que nem todos perceberam isso, pois não se pode esperar que um jogo criado com esta linguagem de programação atinja a mesma performance que outro criado em ASM. Talvez isso o penalize numa competição que avalia o melhor jogo, independentemente da forma como é desenvolvido, mas seguramente que nesta análise iremos levar isso em linha de conta, tal como fizemos no passado com outros jogos programados em Basic.

Mas apesar da linguagem de programação dar a entender que se poderia estar perante um jogo com um conceito muito simples, a verdade é que é mais complexo do que muitos outros desenvolvidos numa linguagem mais avançada. Senão vejamos: no menu inicial temos a possibilidade de redefinir teclas ou escolher o *joystick* Sinclair. Excelente opção por parte da equipa programadora, poupando-nos à configuração "WASD", capaz de arruinar qualquer jogo, por melhor que seja.

Podemos também ajustar o nível de dificuldade à nossa habilidade (existem três). Recomendamos começar-se no mais fácil, para nos ambientarmos ao jogo. Os inimigos são mais fáceis de serem eliminados e existem ajudas suficientes para que mesmo quem não tem grande destreza ou reflexos, possa terminar a missão. Já agora, deixamos umas dicas, pois podem não se aperceber imediatamente de certas *nuances*. Quando nos baixamos, não só evitamos as balas inimigas, mas também se o fizermos por cima de algum inimigo que tenhamos abatido, recolhemos algumas ajudas na forma de balas e energia.

Além disso, o jogo tem duas partes, cada qual num ficheiro independente. No lado A encontramos os 12 primeiros níveis, passados na floresta e que culminam com a nossa captura, no lado B encontram-se 18 níveis passados numa base. Pode-se jogar a segunda parte sem antes terminar a primeira, mas aconselhamos a fazerem as coisas na ordem correcta. Até porque a segunda parte é substancialmente mais difícil que a primeira, contemplando também quebra-cabeças diferentes.

Sim, quebra-cabeças, pois cada um dos 30 níveis apresenta diferentes quebra-cabeças. Na primeira parte estão relacionados principalmente com as condições do terreno. Existem pedras dispersas pelo caminho que deverão ser roladas a toque de pontapé para os locais onde são mais precisas, nomeadamente os lagos, buracos, etc.. E toques de pontapé porque o nosso personagem, se estiver a pequena distância do obstáculo ou do inimigo, pontapeia-o. Se por outro lado estiver um pouco mais longe, dispara um tiro da sua arma. Este é um dos poucos defeitos deste jogo, o que não é de admirar tendo sido criado em Basic. Assim, com uma frequência maior que a desejável, tentamos dar um pontapé e sai um tiro. Tendo em conta que as munições são limitadas, podemos ter aqui um problema...

A segunda parte apresenta problemas diferentes. Assim, não só o piso contém lava, que obviamente não pode ser pisada, como as paredes bloqueiam o acesso a muitos pontos. No entanto, os computadores que se encontram nas salas normalmente dão uma ajuda. Para isso, apenas se tem que resolver um *puzzle* muito

Red Raid: the Beginning

simples e quase desnecessário, embora se reconheça que pretendeu-se dar alguma diversidade ao jogo. Se o resolvermos, normalmente abrem-se novos acessos, mas por vezes também levamos com um inimigo em cima, ou até podemos ser nós a cair em algum ponto mais perigoso. Apenas a experiência irá ditar quais os computadores absolutamente necessários para se cumprir com a missão.

E como se não fosse pouco, a equipa programadora ainda acrescentou o conceito das "façanhas", habitual nos jogos actuais. Assim, poderemos obter alguns galhardetes, consoante consigamos atingir certos objectivos como empurrar os inimigos para a lava, afogá-los, fazer-lhes cair um pedregulho em cima, ou até cairmos nós em cima dele, etc.. São muitas as façanhas, e uma delas é encontrar Daisy. E quem é Daisy? Daisy é o coelho de estimação do nosso personagem, que é um amor de pessoa e só se torna um duro quando lhe pisam os calos, como aconteceu agora. Daisy é o motivo de toda esta carnificina, pois foi raptada, e Redrick, o nosso personagem (está explicado o título do jogo), vai fazer de tudo para a encontrar, nem que isso passe por mandar para os anjinhos dezenas de tipos mal-intencionados.

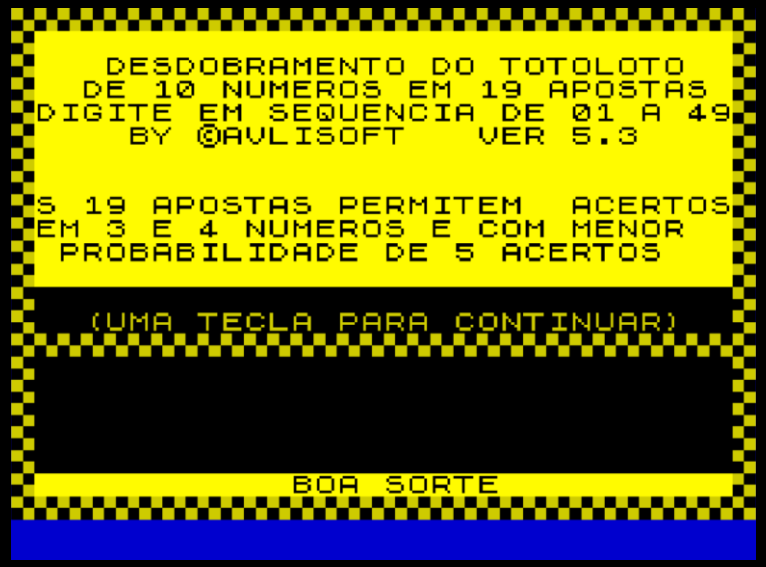
Assim, o nosso herói, salvador de coelhos de estimação como profissão, tem várias artimanhas ao seu dispor. Pode causar acidentes aos inimigos, mas também os pode despachar a pontapé. E se estiver enfadado, ou esses estiverem distantes, pode simplesmente disparar. Tem é que contar que os inimigos façam o mesmo, ainda por cima tudo é muito rápido e dificilmente se consegue ter capacidade de reacção suficiente para nos desviarmos dos disparos adversários.

Não será isto tudo demasiado ambicioso para um jogo criado em Basic compilado? Sim e não. Sim, porque realmente se nota a diferença na fluidez dos movimentos, quer em Redrick, quer nos inimigos, e quer queiramos, quer não, acaba por influenciar na jogabilidade. Não, porque o trabalho realizado pela equipa programadora é excelente. Não chega ao nível de um Wudang (mas isso também jogo algum em Basic chegou), que ainda por cima foi programado em Basic puro, mas atinge uma bitola rara de igualar em jogos desenvolvidos nessa linguagem de programação. E curiosamente, foi com a trilogia Max Pickles que Ariel Ruiz aprendeu parte dos conceitos que o levaram a criar a sua obra-prima. Ou muito nos enganamos, ou irá acontecer o mesmo com esta equipa nos jogos seguintes.

Não se podendo ter gráficos fora-de-série, pelas limitações já apontadas, o foco foi colocado na criação de cenários imaginativos, mas acima de tudo na incorporação de quebra-cabeças estimulantes. Já o dissemos, cada nível encerra em si um quebra-cabeças, e é nesta diversidade que Red Raid ganha pontos à concorrência. Aguardemos agora pela continuação, tal como o título o dá a entender...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Domingues Silva



Desdobramento do Totoloto

Existia um programa dos anos 80 de Domingues Silva que não tinha sido recuperado, tendo ficado apenas no papel: Desdobramento do Totoloto. E o seu autor, aproveitando toda esta dinâmica à volta do Spectrum, resolveu agora digitá-lo novamente desde o zero, sendo melhorado, originando a versão 5.3.

O programa permite o desdobramento de dez números do totoloto, escolhidos entre 1 a 49, em 19 apostas simples, gerando a possibilidade de acerto de três, quatro e por vezes até cinco números. Sem dúvida bastante útil e, quem sabe, não venhamos a ficar ricos à conta de um programa do Spectrum...

Batalha Naval

Com o aproximar do Natal, chega a época de ofertas. A mais recente veio de Domingues da Silva, que depois de termos recuperado e partilhado os programas que fez nos anos 80, voltou ao activo. Primeiro com Desdobramento do Totoloto, agora com um jogo de Batalha Naval. Começou por ser uma ideia desenhada em Outubro e concluída em Dezembro, em plena segunda vaga pandémica.

A nossa frota é constituída por um porta-aviões, um cruzador, dois destroyers e cinco submarinos. O nosso adversário, o computador, igualmente. Quem primeiro

conseguir afundar a frota inimiga, vence o desafio. De resto temos as opções normais deste popular jogo de tabuleiro, mas é interessante ver opções como os tiros serem marcados no centro do ecrã, assim como a frota estar exposta em baixo, assinalando o que falta afundar.

É um prazer ver os programadores do Spectrum a regressarem às origens e a oferecerem à comunidade novos programas. Desde já o nosso enorme agradecimento ao Domingues da Silva, que desde o início confiou em nós para a recuperação dos seus programas e que agora tem aproveitado o confinamento da melhor forma, desenvolvendo os seus dotes de programação.

Yoyo's Great Adventure

Já há bastante tempo que Rafal Miazga prometia O Jogo. E conseguiu-o agora, curiosamente inspirando-se abertamente numa das personagens mais famosas do Spectrum: Dizzy. Pois, o que Rafal nos oferece é uma aventura à boa maneira das protagonizadas por Dizzy, mas quando essa tem a qualidade de Yoyo's Great Adventure, consegue calar todos os críticos (se existirem).

O nosso personagem não é então Dizzy, mas Yoyo. Tem uma forma oval e bem pode ser um ovo, ou algo semelhante, para o caso pouco interessa. O que é relevante é que Yoyo viveu sempre feliz e em paz com os seus amigos na Terra da Fantasia. Mas um dia, sem qualquer razão aparente, tudo mudou. A atmosfera tornou-se maléfica e Yoyo foi atingido por um relâmpago mágico. Este funcionou como um tele-transportador entre as várias dimensões e o nosso personagem acordou na Polónia Antiga (o programador não esqueceu as suas origens, e fez muito bem). Conseguirá Yoyo perceber o que se passou e regressar à sua terra? Esta é a nossa missão, e se a aceitarmos, teremos uma tarefa que seguramente nos irá ocupar durante muitas horas até conseguirmos encontrar a solução.

A mecânica de jogo é em tudo semelhante à que se encontra nas aventuras de Dizzy. Yoyo não rebola como o famoso ovo depois de dar um salto, mas move-se com a mesma graciosidade e até abre os braços sempre que se eleva, quem sabe para o amparar na queda (não é frágil, portanto não temos que estar preocupados com as alturas).

Logo no ecrã inicial surge o primeiro personagem. São muitos e todos entram em diálogo connosco, sendo fundamental prestar o máximo de atenção à conversa, pois dão-nos dicas muito importantes para resolver os quebra-cabeças (tal como o nome dos ecrãs - atenção a este pormenor). E todos os personagens têm um problema, tendo que ser resolvido por nós. Quando a solução é encontrada, como forma de agradecimento, concedem-nos um objecto que vais ser útil noutro ponto da aventura, ou em alternativa, provoca um qualquer efeito num outro personagem. Nem sempre o resultado de colocarmos um objecto no local correcto implica recebermos algo palpável em troca.

Mas apesar de Dizzy ser a principal fonte de inspiração, houve espaço para algumas inovações. Assim, a mais importante são os portais que surgem do nada. Estes permitem entrar em novas dimensões (ou camadas, como preferirem), descobrindo-se novos cenários. Existem três "camadas" acedidas directamente através dos portais e uma outra através de um símbolo que se encontra no cenário (salta bem à vista, e aliás, se estivermos com atenção aos

Yoyo's Great Adventure

diálogos, também facilmente o descobrimos). As camadas vão sendo desbloqueadas à medida que vamos resolvendo os quebra-cabeças, sendo que a última delas permite a entrada no castelo do Rei, onde uma parte significativa da acção é passada. Aliás, todos os quebra-cabeças, além de intuitivos, têm que ser resolvidos numa certa sequência, doutra forma ficamos bloqueados.

A maior dificuldade em Yoyo's Great Adventure é mesmo encontrar os locais correctos para colocar os objectos que vamos recolhendo. Existem alguns inimigos, como os insectos, que roubam um pouco de energia de cada vez que lhes tocamos, mas não é difícil contorná-los. Os obstáculos naturais, como a água, também são facilmente ultrapassáveis, e a partir de certa altura, depois de já termos percorrido todos os caminhos vezes sem conta, quase que os contornamos de olhos fechados. E por fim, os obstáculos maiores, como o touro, o urso ou o dragão, a sua ira é aplacada com determinados objectos. Se nos aproximarmos demasiado, sem antes os termos acalmado, perde-se uma vida. Há que ter ainda em atenção que alguns objectos são usados múltiplas vezes, portanto cuidado onde os deixamos..

Graficamente, Yoyo's Great Adventure não fica atrás das aventuras de Dizzy, com excepção naturalmente do *remake* de Crystal Kingdom Dizzy (mas esse também é praticamente imbatível, veremos o que Wonderful Dizzy nos traz – na altura desta *review* ainda não tinha sido lançado). Os cenários criados são excelentes, assim como os quebra-cabeças que lhes estão associados, e o facto de não se conseguir aceder à maior parte dos ecrãs de início, apenas cria motivação para se ir avançando na resolução dos quebra-cabeças.

Assim, quem gosta deste tipo de aventuras de arcada, de certeza que ficará saciado com este jogo. É longo, se jogado sem qualquer tipo de ajuda ou de batota, um dia inteiro poderá mesmo não ser suficiente para o resolver. Quem não está habituado ao género, será uma boa forma de se iniciar, pois os *puzzles* são todos bastante intuitivos, os cenários atractivos e, no seu todo, é um desafio muito interessante, sem dúvida o melhor jogo de Rafal Miazga até à data e o primeiro a obter o galardão de Mega Jogo.

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

SheepyXmas

Não queríamos deixar passar em branco esta oferta de Quantum Sheep, que lançou um pequeno jogo para animar a quadra natalícia. Mas mesmo sendo pequeno, tem 25 níveis, divididos por várias secções, pelo que temos divertimento para algum tempo (de preferência na consoada).

Disco Santa é a rainha da dança ("dancing queen" no original, tal como a famosa música dos reis do *disco sound*), mas o seu entusiasmo desenfreado fez com que se distraísse das suas obrigações e e não recolheu os presentes que necessita para entregar na véspera de Natal. Como se não fosse pouco, alguns dos brinquedos ganharam vida própria, mas acima de tudo tornaram-se perigosos. Cabe a nós assumir o papel de uma amorosa ovelha (o próprio Quantum Sheep), e recolher os presentes.

Assim, ao longo de 25 níveis, temos que recolher o máximo possível de brinquedos (conseguimos passar de nível mesmo sem recolher todos, não sabemos se intencional), fugindo dos outros que ganharam vida própria e que vão patrulhando as plataformas. Nem todos têm movimentos padronizados e regulares, dificultando um pouco mais a tarefa. Além disso, um tempo limite bastante curto, impede que descansemos. Temos que estar continuamente a dar ao pedal, se queremos que a criançada receba as prendas do pai Natal.

Mas como estamos em época de ofertas, se conseguirmos apanhar a chávena de chá, ganhamos mais uma vida, aumentando as hipóteses de tornar mais feliz o Natal dos pequenotes. Não que o jogo seja particularmente difícil, o que até é bastante adequado para a época, mas sempre ficamos mais confortados depois de tomar um chá (bem, no Reino Unido usa-se o chá, por aqui podemos ficar-nos por um bom café - curto, nada daquelas invenções americanas que de café nada têm). Como curiosidade, fomos os primeiros a encontrar o *bug* que o programador deixou e que impedia de completar o jogo.

Finalmente, para não destoar da quadra, a versão 128K contém uma música natalícia criada por Justinas, a dar o tom para a noite de consoada que se aproxima. Assim, mesmo sendo uma pequena aventura, joga-se com gosto, em especial nesta altura.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Mad Mix Game*

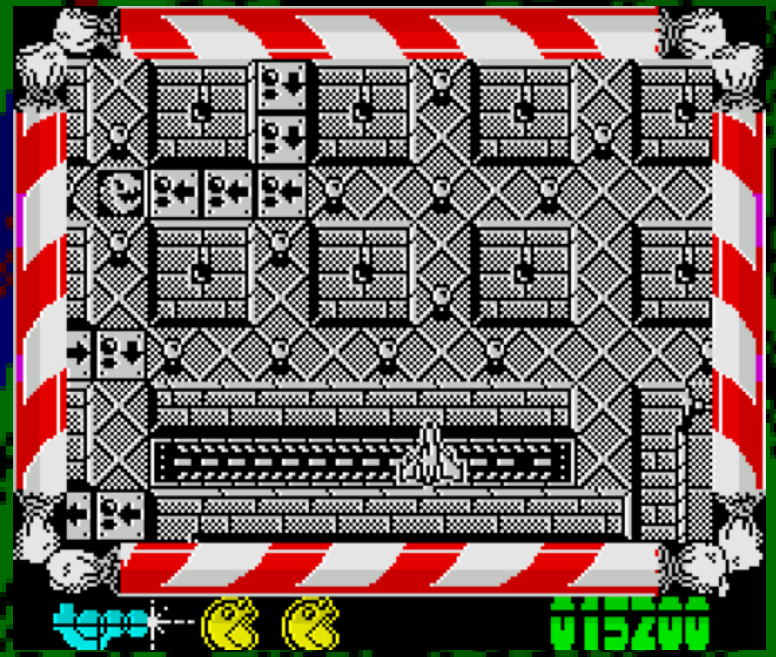
De vez em quando aparecem jogos que reinventam um género que parecia estar esquecido no tempo. Aconteceu isso com Arkanoid, que deu uma roupagem nova a Breakout e fazendo aparecer logo uma série de novos títulos semelhantes, e com este Mad Mix Game, que pegou em Pacman e o revolucionou de uma forma difícil de imaginar inicialmente. Curiosamente, na mesma altura surgiu Pac-Mania, embora ficasse uns (poucos) furos atrás, na nossa opinião.

Assim, ao invés de termos um único cenário em 2D, temos agora 15 diferentes cenários em 3D, correspondentes aos 15 níveis do jogo, voltando depois ao início quando o terminamos (terão que suar muito para isso). E se o primeiro nível é relativamente simples de ultrapassar, já a partir do segundo a coisa complica-se bastante. É que como se não bastasse termos que comer todas as pílulas de cada cenário (aqui representadas por ícones que se parecem com lâmpadas), agora apenas temos uma parte do cenário visível, levando-nos por vezes a andar às aranhas à procura das pílulas que estão por comer. Temos também os quatro habituais fantasmas que nos perseguem e mais uma série de obstáculos de que já falaremos.

Para começar, a partir do segundo nível aparece um novo personagem, que além de ter o mesmo efeito que os fantasmas, isto é, se lhe tocamos rouba-nos uma vida, vai também estragando as pílulas. Então, para as comermos, teremos previamente que passar por elas com uma ferramenta semelhante a uma pá, que as torna novamente operacionais, e só depois as podemos voltar a comer. Mas o problema maior é que para termos a pá, teremos que apanhar um ícone que apenas se encontra num local do cenário, e enquanto tivermos a pá nas nossas mãos, não podemos comer as pílulas. Complicado, não é?

Depois aparece também uma joaninha que vai plantando novas pílulas pelo cenário, aumentando a dimensão da nossa tarefa. Não raras vezes pensamos já ter comido todas as pílulas e aparece mais uma, algures num ponto distante do cenário, colocada por esta hedionda criatura (quem disse que a joaninha era um ser adorável?).

Há depois portas que apenas se abrem para um dos lados (cuidado para não ficarem bloqueados, embora por vezes até sejam úteis fazendo-nos escapar dos fantasmas), setas que fazem com que Pac-man se movimente sem possibilidade de parar ou mudar de direcção e fazendo-o muitas vezes ir de encontro a um



Mad Mix Game*

Fantasma, com os resultados que podem calcular, além de becos sem saída que potenciam as hipóteses de sermos apanhados pelos fantasmas (mas que têm à mesma que ser percorridos se queremos comer todas as pílulas).

Claro que, tal como no original, também aqui temos algumas ajudas. O ícone com o vampiro transforma-nos durante alguns segundos nessa personagem, podendo comer os fantasmas, joaninhas e outros inimigos, e ao mesmo tempo comer as pílulas. É sem dúvida o melhor *add-on* do jogo. Mas também podemos apanhar o ícone com o hipopótamo e sermos transformados nesse bicho. Não é por acaso que este é o animal mais temido em África, pois leva tudo à frente. No entanto tem um contra, pois enquanto estivermos na pele de um hipopótamo, não conseguimos comer as pílulas. Podemos ainda em certos locais sermos transformados numa nave e desatar aos tiros a tudo o que se mexa, eliminando os nossos inimigos.

Mad Mix, ao contrário de uma boa parte dos jogos espanhóis, tem uma jogabilidade espantosa. É fácil de nele entrar, mas muito difícil de o dominar (típico dos bons jogos). E tem aquele toque especial que nos faz sempre voltar a carregá-lo, tentando chegar mais longe do que da vez anterior.

E que dizer dos gráficos? Quem esperava algo básico vai ficar maravilhado com a revolução que também por aqui chegou. Apesar de monocromáticos, os cenários são muito imaginativos e atractivos, contribuindo ainda mais para o enorme gozo que temos a jogar Mad Mix.

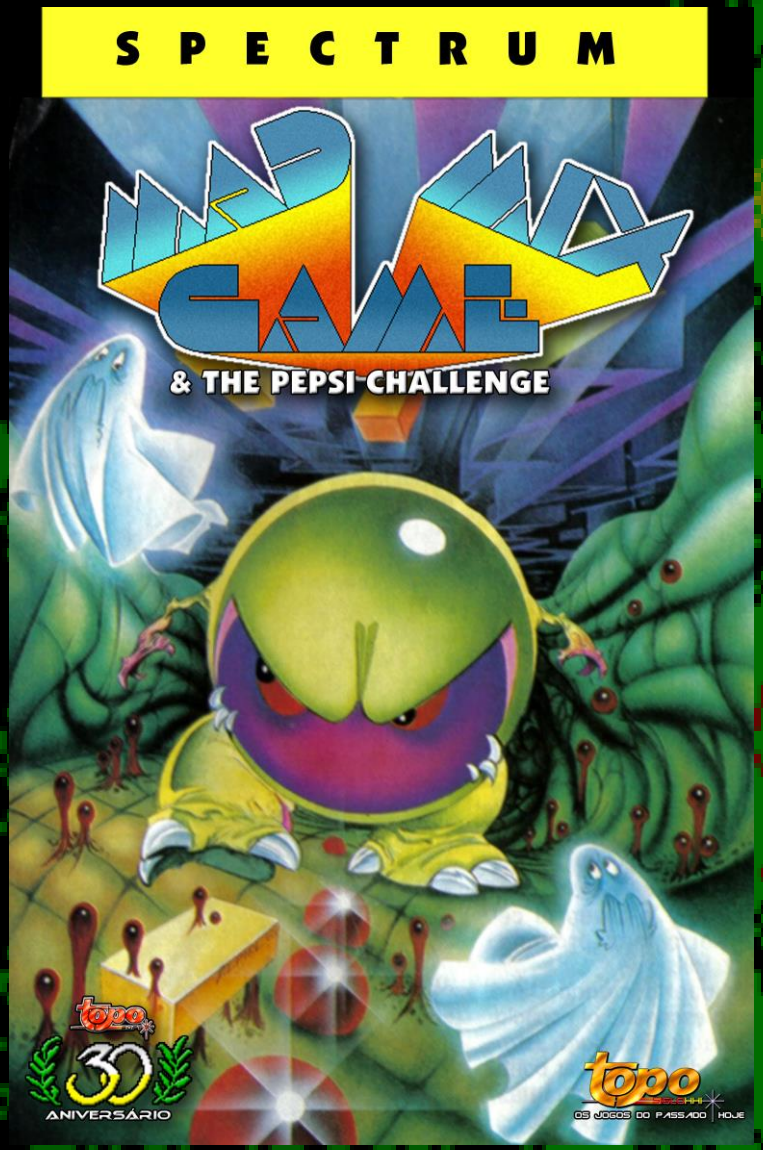
Entretanto, perto do final do ano, o nosso amigo Borrocop decidiu oferecer uma prenda à comunidade, disponibilizando, com a nossa ajuda, a versão traduzida para português de Mad Mix Game, incluindo a capa.

Além disso, a edição física irá ter como bónus no lado B a versão The Pepsi Challenge, diferente da versão original espanhola.

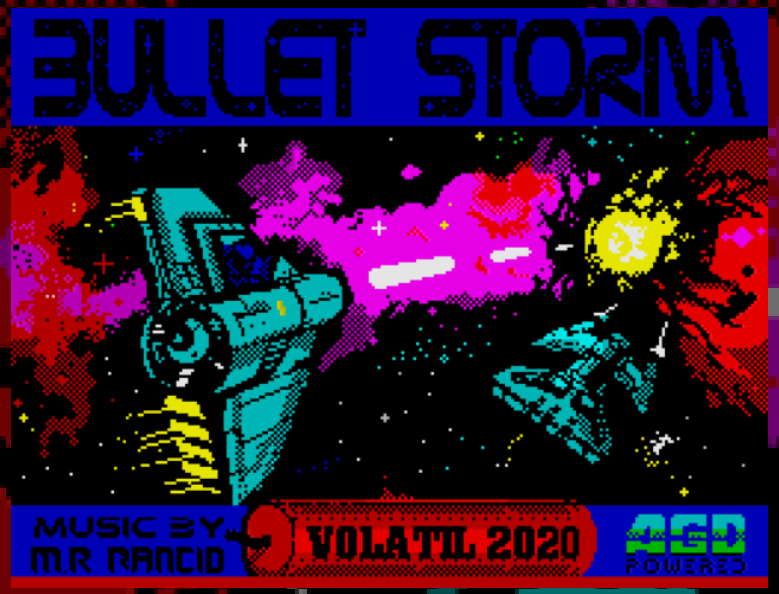
* Jogo de 1988, lançado em 2020

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

10



Bullet Storm



O Arcade Game Designer continua a ser o motor privilegiado por muitos programadores para desenvolver os seus jogos. Normalmente de plataformas, mas ultimamente têm vindo a expandir ao máximo as suas capacidades e a criarem jogos que à partida parecia ser pouco prováveis de serem desenvolvidos nesta ferramenta, como é o caso de Bullet Storm. Ainda mais quando existe o Shoot-Em-Up-Designer, motor lançado pelo mesmo criador do AGD.

Um *shoot'em'up*, perguntam os nossos leitores. Como é possível desenvolver um jogo deste género numa plataforma como o AGD? Fácil, utilizando ecrãs estáticos em vez do habitual *scroll*, comum à maior parte dos *shoot'em'ups*. E será que se perde o âmago do jogo? É isso que vamos ver...

Estamos então em pleno 1984, ano crítico de tudo o que de mal acontece no nosso mundo. Aliás, não é por acaso que é o título da mais famosa distopia de George Orwell. Tudo o que poderia correr mal, de facto correu, e a Terra foi então invadida pelos aliens. Os habitantes do nosso planeta estão praticamente derrotados, mas surge uma última esperança, um piloto solitário, mas bravo, que tem como missão abater toda a frota inimiga em três locais diferentes. Primeiro na Terra, depois no espaço, e por fim no planeta natal dos alienígenas. Só assim seremos capazes de erradicar essa raça maldita de uma vez por todas. E adivinharam, são vocês os responsáveis por esta tarefa herculana.

A primeira consequência que se retira de serem apresentados ecrãs estáticos em detrimento de um *scroll* dinâmico, é na vertente estratégica. Sabemos assim à partida onde se encontram a maior parte dos inimigos e o percurso por eles efectuado. Também sabemos quando esses entram em modo de ataque, isso é, disparam ou perseguem-nos, até porque normalmente mudam de cor antes de efectuarem os disparos (nem todos os inimigos, cuidado). Assim, apesar da velocidade da acção ser brutal, podemos ponderar a forma como vamos atacar os nossos inimigos, já que as munições são limitadas, e não obstante todos os níveis terem munições extra à nossa disposição (se as conseguirmos apanhar), se dispararmos constantemente no vácuo, essas esgotam-se e não nos resta outra alternativa senão o suicídio. Atenção também ao "big boss" no final de cada uma das três fases, a exigir uma carga brutal de disparos certeiros.

Para se passar de nível é necessário eliminar todos os inimigos do ecrã. Um pormenor interessante é que cada um aguenta um determinado número de tiros até

Bullet Storm

desaparecer. Relativamente ao que enfrentamos no momento, na parte inferior do ecrã consta o número de disparos que ainda aguenta. Esta é uma informação extremamente importante para se poder delinear a estratégia a ser adoptada. Por exemplo, uma que adoptámos com muita frequência foi deixar o último inimigo apenas com um tiro e apenas nessa altura apanhar o ícone com a munição, pois coloca as reservas no máximo (99), e quando passamos para o nível seguinte, vamos bem abastecidos.

Existem mais duas ajudas que podemos recolher, vidas e velocidade extra. Esta última convém normalmente apanharmos logo de início, pois melhora a

performance da nossa nave, facilitando na conclusão do nível, tendo ainda a vantagem de durante todo o nível não se esgotar.

Mas além de uma forte capacidade de planeamento, também reflexos rápidos e agilidade nos dedos são fundamentais. A maior parte dos inimigos desloca-se apenas verticalmente, disparando na horizontal. No entanto, a partir de certa altura, surgem inimigos que se movem diagonalmente e outros que disparam misseis teleguiados que nos perseguem. Nesses casos, se não os conseguirmos abater com um tiro, teremos que tentar fazer com que colidam com elementos do cenário, doutra forma ficamos sem uma das vidas e recomeça-se o nível do início. E finalmente, embora possamos colidir com as paredes, pois não faz qualquer mossa à nossa nave, em alguns dos níveis existem minas fixas as quais obviamente temos que evitar.

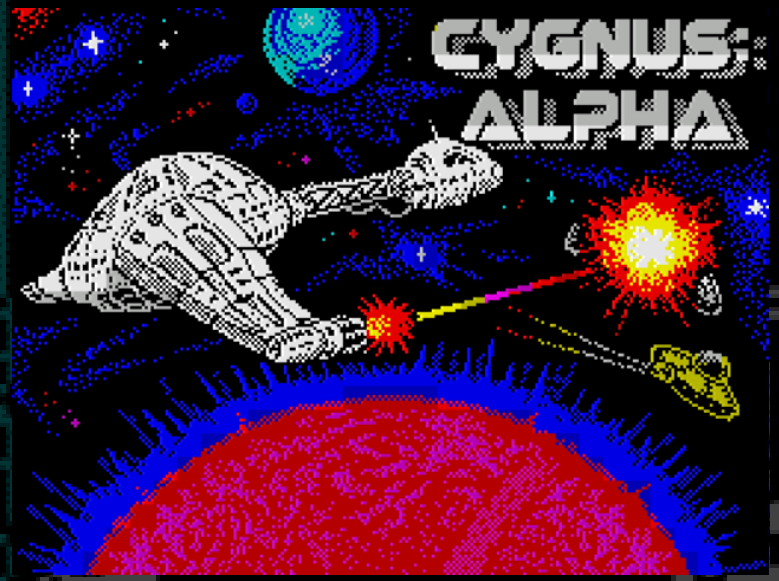
Assim, Bullet Storm é um *shoot'em'up* diferente e divertido, mas ficámos com a sensação que o que aqui foi apresentado, já vimos antes por diversas vezes. O Arcade Game Designer tem dessas coisas, é difícil conseguir desenvolver-se um jogo que se distinga dos restantes criados com esse motor.

Mesmo ao nível gráfico, é tudo muito estandardizado e baseado em "blocos", retirando alguma atractividade ao conjunto. Além disso encontrámos um pequeno *bug* num dos níveis da última fase, na qual uma nave inimiga fica presa num dos cantos e por isso impossibilitada de ser atingida e consequentemente de conseguirmos terminar o nível (essa nave tem que ser imediatamente abatida, antes de deslocar para o local inacessível).

Uma nota final para a melodia criada por Mr Rancio. Normalmente são excepcionais, do melhor que se pode ter ao nível do Spectrum. No entanto, esta não nos caiu imediatamente no goto. Competente, sem dúvida, mas demasiado repetitiva, na nossa opinião, e a certa altura tivemos que baixar o som para nos conseguirmos concentrar na acção.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Cygnus: Alpha



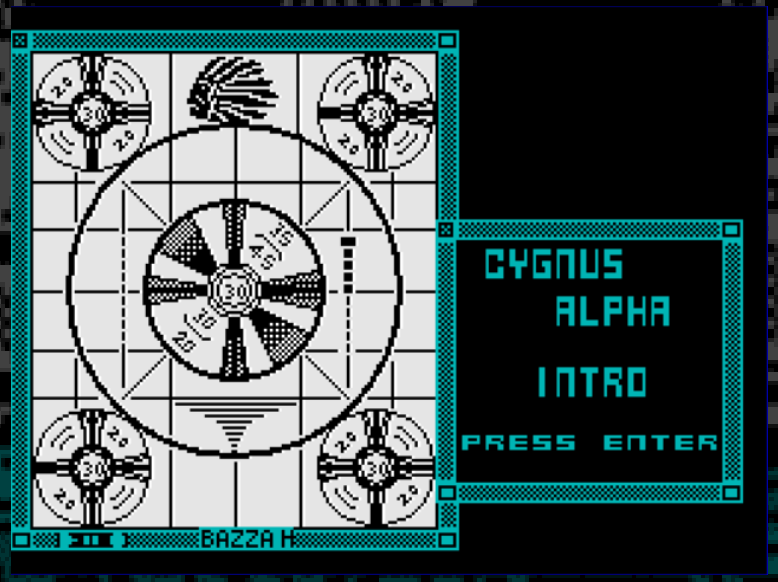
De todos os jogos que entraram na competição Yandex Retro Games Battle 2020, Cygnus: Alpha é talvez o mais ambicioso de todos. O programador Steve Broad, com um amplo currículo iniciado em 1983 no desenvolvimento de jogos para o Spectrum, mas que desde 2016 não lançava nada (o último foi Merry Christmas From Horace), passou os últimos três anos a trabalhar num projecto inspirado no clássico Time-Gate, clássico de 1982 da Quicksilva. Confessamos que foi jogo que nunca nos atraiu por ai além, e mesmo agora que lhe demos nova oportunidade, a opinião manteve-se.

Mas Cygnus: Alpha alarga muito o âmbito do jogo no qual se inspirou. Pisca o olho a Elite, Starion, Entreprise e outros do género, e desenvolveu um desafio como há muito não aparecia para o Spectrum. Mérito total para o programador neste aspecto, que tentou fazer algo diferente, mesmo sem ter o devido retorno em termos do enorme investimento que foi feito, pelo menos em termos do tempo gasto na concepção. Mas também diz o ditado: "quem corre por gosto não cansa".

O cuidado que Steve lhe dedicou nota-se nos mais pequenos pormenores. Assim, o "pacote" inclui dois ficheiros, um primeiro com uma pequena introdução (mais uma vez inspirado em Time-Gate), descrevendo os objectivo, assim como as muitas teclas necessárias para se conseguir tirar partido desta enorme aventura. Ideia muito boa e ainda melhor trabalhada, pois a introdução está de facto esplêndida e simples, não sendo necessário muito mais para se entender o conceito do jogo. E já agora, não poderíamos deixar de mencionar o ecrã de carregamento, mais uma belíssima obra do suspeito do costume: Andy Green, pois claro.

Mas comecemos pelo aspecto que menos gostámos, e que infelizmente o penaliza fortemente, reflectindo-se numa jogabilidade abaixo dos restantes parâmetros: a péssima escolha de teclas, ainda por cima sem possibilidade de serem redefinidas. Vamos então a elas:

- Teclas 1 a 5 para a selecção da velocidade da nave. Do que vimos, não influencia fortemente o desenrolar da acção, a não ser quando entramos em modo de combate.
- Teclas 5 e 6 para cima e baixo, 7 e 8 para esquerda e direita, e 0 para o disparo. Não se percebe minimamente esta escolha, totalmente contranatura, e cuja efeito imediato é levar a enganarmo-nos com demasiada frequência, com consequências desastrosos quando estamos em modo de combate, quer no espaço, quer nos planetas. Completamente incompreensível e a penalizar fortemente no aspecto da jogabilidade.



Cygnus: Alpha

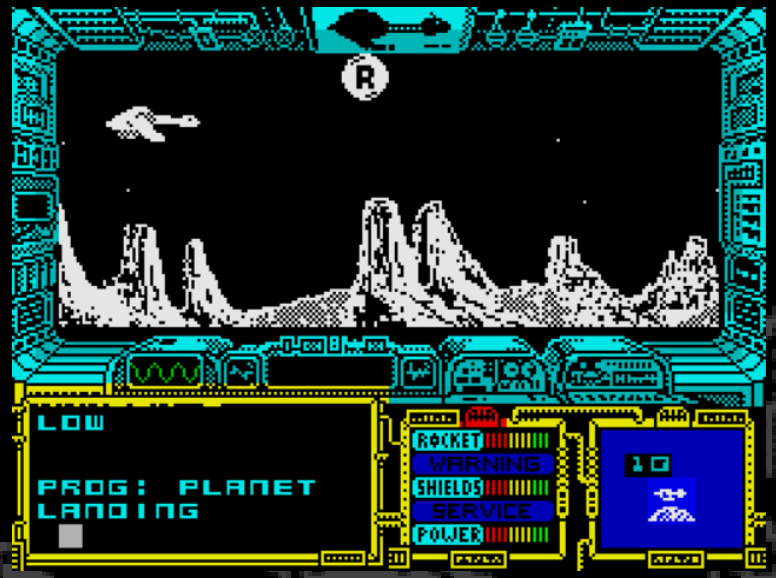
- Com a tecla A temos acesso a um painel de bordo, divididos em dois ecrãs que podem ser seleccionados com as teclas B e N. Mais duas teclas para serem decoradas, quando bastava serem utilizadas as teclas para a esquerda e direita (7 e 8).
- A tecla S coloca a mira na nave, quando entramos em modo combate.
- Tecla H para modo pausa e tecla D para anular essa opção. Porquê duas teclas para isso? Não tínhamos já teclas suficientes para decorar? Bastava a mesma tecla para se entrar e sair do modo de pausa.
- Tecla F activa o escudo defensivo da nave, muito útil em modo de combate. Isso se nos conseguirmos lembrar da tecla, pois até aqui já temos 17 teclas, e ainda não terminou.

- Tecla J activa o modo de hiperespaço, fazendo a nossa nave deslocar-se entre sectores.
- Tecla L selecciona o sector para onde queremos ir.
- Tecla P permite aterrar ou descolar dos planetas.
- Finalmente, a tecla M permite "calar" os alarmes da nave.
- Não estamos a ter em conta as teclas adicionais para as trocas e aquisições, de equipamentos, pelo menos ai a nave está em modo de pausa.

Chegamos assim ao impressionante número de 20 teclas, quando talvez metade delas poderiam desaparecer. Muito pouco funcional, convenhamos...

Outro problema que detectámos foram pequenos *bugs*, como por exemplo o ecrã por vezes aparecer com naves inimigas corrompidas. Mais problemático é entrarmos em modo de troca com as outras civilizações e a tecla correspondente à venda não funcionar (ou assim parece, pois nunca conseguimos vender coisa alguma). Não temos a certeza se esta será já a versão final, pois o programador refere uma versão *beta*, no entanto terá que ser avaliada como final. De qualquer forma, é uma situação a ser revista em futuras versões.

Pronto, depois de uma longa dissertação sobre aquilo que não gostámos no jogo, vamos aos méritos, pois estes são muitos. Só é pena não compensar por inteiro as falhas detectadas, pois doutra forma iria alcançar o



galardão de Mega Jogo. Da apresentação e ecrã de carregamento fabulosos já fizemos a referência, mas também a nível gráfico atinge a excelência. No terço inferior do ecrã estão os diversos serviços informativos, desde as intenções das civilizações que vamos encontrando, o estado geral da nave, bem como aquilo que vamos encontrar nos outros sistemas (canto inferior direito). Esse *scanner* indica se nesse sistema iremos encontrar apenas naves, mas não indica s suas intenções (se são hostis ou amigáveis, isso teremos que descobrir por nós próprios). Por outro lado, se estiver o símbolo de um planeta com uma nave por cima, quer dizer que vamos poder aterrar nesse sistema planetário e pilhar os seus recursos, mas ter em conta que vai ser defendido por

Cygnus: Alpha

naves inimigas. Se o *scanner* apenas apresentar um planeta, quer dizer que é amigável e que podemos aterrar para proceder às necessárias reparações na nave.

Nos dois terços superiores do ecrã é onde a acção decorre. Se aterramos num planeta, surge a nossa nave a voar à superfície. Os diversos recursos vão aparecendo e a tarefa é ir contra eles, recolhendo-os. Mas também rapidamente surgem os defensores, e podemos então entrar em batalha, disparando desenfreadamente contra eles. Em qualquer momento, quando sentirmos que já pilhámos o suficiente, podemos abandonar o planeta e regressar ao espaço sideral.

Por outro lado, no espaço também se dão os combates (assim como as trocas). Quando surgem as naves de outras civilizações no horizonte, tentamos entrar em contacto com elas. Só quando as naves se aproximam é que conseguimos perceber as suas reais intenções. Normalmente, quando são hostis, logo após levarmos com uns balázios, e nesse momento só nos resta enfrentar a ameaça. Activamos a mira, para ser mais fácil acertar no alvo, activamos o escudo defensivo (se tiver carga) e damos ao gatilho, numa sequência muito semelhante a inúmeros *shoot'em'ups* passados no espaço, mas que resulta sempre (ou quase sempre) bem, e que é aqui o caso.

Se, por outro lado não for uma civilização hostil, e se não nos tivermos precipitado, isto é, disparado prematuramente, levando as naves a fugirem, então podemos entrar em negociação. Podemos comprar recursos, com ênfase no Xargon 3 (o suporte de vida da nave, sem ele não vamos longe), ou até vender recursos, aumentando o nosso mealheiro. Bem, na teoria, pois a opção de venda para já ainda não está funcional, ou pelo menos assim parece (talvez não tenhamos ainda amealhado recursos suficientes).

Poder-se ia pensar que com tanta opção (e tecla), o jogo seria muito complexo. Que seria necessário ler um manual com 100 páginas para se perceber o seu conceito. Que depois necessitaríamos de longas semanas até se dominar a mecânica, tal como acontece com Elite. E que finalmente seria necessário muitos meses até terminar Cygnis: Alpha, numa empreitada semelhante a Captain Blood. Nada disso aqui acontece e esse é o seu maior trunfo (além da vertente gráfica e sonora). Depois de assistirmos à pequena introdução que está incluída no pacote e absorvermos o que aqui foi dito, rapidamente se consegue avançar e começar a ganhar currículo, subindo na hierarquia. E embora não tenhamos ainda chegado ao fim, mas suspeitamos que não será uma aventura tão longa como as que inspiraram este jogo.

Assim, Cygnus: Alpha tem estratégia e capacidade de gestão de recursos, agradando aos mais intelectuais e estrategas. Tem exploração espacial, agradando aos mais aventureiros e audazes. E por fim, tem tiro' neles frenético, sendo do agrado dos *shooters*. Como se pode ver, há aqui desafios para todos os gostos. Resta agora esperar pela versão alfa de Cygnus: Alpha, corrigindo as lacunas apontadas (se o programador entender que o deve fazer), para ficarmos então saciados.

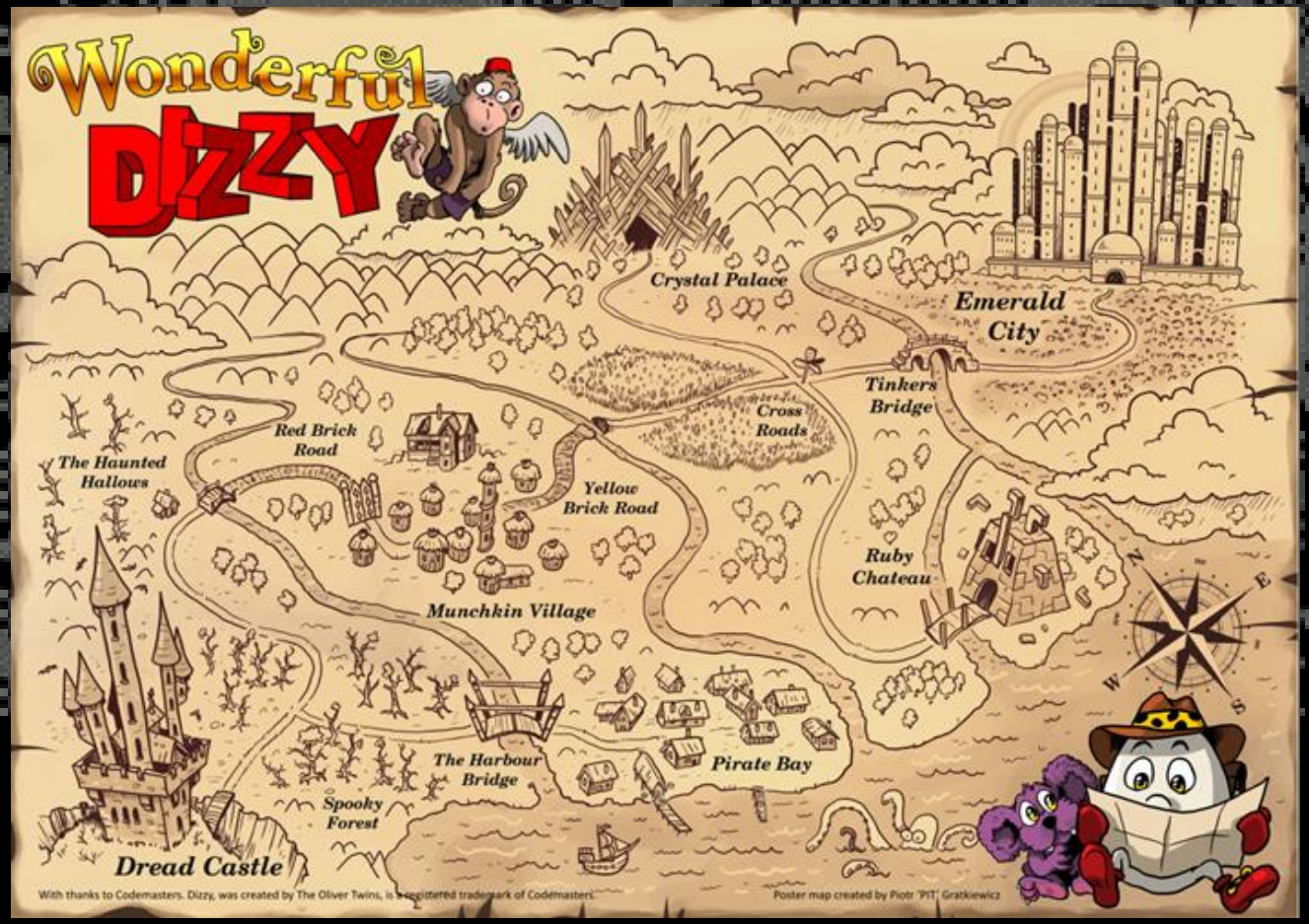
Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Wonderful Dizzy

Dezembro de 1992. Foi esta a data da última aventura oficial criada pelos Oliver Twins, não obstante a comunidade ter desenvolvido depois disso inúmeras aventuras do famoso ovo. E curiosamente, a última aventura oficial foi Crystal Kingdom Dizzy, que deu origem a um *remake* excepcional criado em Abril de 2017.

Os manos Oliver não ficaram indiferentes à qualidade desta incursão e, quando foram convidados para fazer uma nova aventura de Dizzy, como parte da campanha do Spectrum Next, resolveram contactar a mesma equipa do *remake*. Em boa hora o fizeram, pois Wonderful Dizzy não fica atrás de nenhum outro episódio da saga, muito pelo contrário.

Obviamente que as semelhanças com Crystal Kingdom Dizzy (o *remake*) são muitas. Já o era de esperar, e logo à partida seria garantia de qualidade, tendo em conta aquilo que a equipa de Oleg Origin tem vindo sempre a demonstrar (com por exemplo, Bonnie and Clyde, lançado este ano). Mas a cereja no topo do bolo (ou será do ovo?), é a participação dos próprios Oliver Twins, que desenharam toda esta nova aventura. Além disso foram mostrando à comunidade, com alguma regularidade, o andamento do projecto e pelo meio oferecendo alguns extras, que foram criando água na boca de todos, desde posters, até um mapa completo (e muito útil) da aventura, à boa maneira dos anos 80.



Wonderful Dizzy

O próprio universo desta nova aventura é mágico, remetendo-nos para o livro "The Wonderful Wizard of Oz", escrito por Frank Baum em 1900. O Feiticeiro de Oz é personagem muito conhecida de todos, não sendo de estranhar que possa ter estado na origem da história de Wonderful Dizzy, uma aventura épica na qual temos que resgatar Pogie.

E tudo começou com uma forte ventania... O furacão aproximou-se e Dizzy e Pogie correram para se abrigar na sua casa. Mas o vento era muito forte e levantou a casa, levando-a, juntamente com os seus ocupantes, para o olho do ciclone. Quando acordaram e abriram a porta, descobriram que estavam numa terra nova e mágica, Oz. Esta terra é governada por quatro bruxas, as bruxas boas do Norte e do Sul e as bruxas más do Leste e Oeste. Entretanto, e por puro acidente, Dizzy matou a bruxa má do Leste, deixando a bruxa Má do Oeste furiosa. Para se vingar, rapta Pogie e desaparece numa nuvem de fumo.

Dizzy tem agora que resgatar Pogie e encontrar o caminho de volta para casa, mas as respostas parecem estar com o Maravilhoso Feiticeiro de Oz na Cidade Esmeralda. Ao longo do caminho, Dizzy vai conhecer um espantalho sem cérebro, um lenhador de lata sem coração, um leão covarde e muitos outros personagens que necessitam da sua ajuda e que são parte da solução. Além disso, as personagens parecem tremendamente familiares...

Feito o devido enquadramento, estando as expectativas no auge, vamos então ver como se porta este novo Dizzy. O menu inicial, com uma ilustração que é uma pequena maravilha visual (e auditiva), desde logo nos deslumbra, dando o mote para o que vamos encontrar ao longo da aventura. Ao longe vê-se a Cidade Esmeralda, um dos locais que teremos que necessariamente visitar se queremos encontrar a solução e voltar seguros para casa. É-nos permitido redefinir as teclas ou, para quem se ajeita com *joystick* (não é o nosso caso), tem a opção dos mais vulgares.

Feita a escolha e começando o jogo, acordamos então no nosso quarto. Mas... A preto e branco? O que se passa? Julgávamos que Wonderful Dizzy ia ser uma explosão de cores, e afinal é monocromático? Calma... Isto é apenas parte das surpresas que a equipa preparou. Assim que o primeiro quebra-cabeças é resolvido, os ecrãs tornam-se coloridos. Imensamente coloridos, com uma definição difícil de igualar em jogos do Spectrum, demonstrando tudo o que de bom se consegue fazer num computador com tão pouca memória. E sem utilizar motores *multicolor*, o que é impressionante. Nem mesmo o *attribute clash* que inevitavelmente aparece, lhe retira qualquer aura de encanto.

Wonderful Dizzy

Existem também alguns locais que têm desafios especiais ou extras, como portas secretas, que permitem aceder a novas salas, mas também poupar nas deslocações, fazendo a ligação entre os diversos pontos do cenário. O mais interessante é a ponte onde encontramos uma das bruxas boas, que nos veda o acesso para o outro lado. Só conseguimos passar à medida que formos resolvendo as charadas que esta nos lança. Para cada uma temos que entregar um objecto. No final, depois de todos os pedidos satisfeitos, vai-nos dar mais um objecto fundamental para outra personagem.

O foco de Wonderful Dizzy está então na resolução dos problemas, mas também numa exploração intensa de todos os pontos do ecrã. Só assim vamos encontrar as 99 moedas (ou 100, para o final alternativo), que vão depois ser trocadas por algo (e algumas estão em locais muito bem camuflados), mas que também permite encontrar caminhos alternativos, nomeadamente o trilho das papoilas. Sempre que entramos nesse ecrã e nos aproximamos dessas flores, que têm como principal característica pôr-nos nas nuvens (atenção: dica), a energia rapidamente se esgota e ficamos sonolentos, perdendo-se uma das três vidas com que começamos a busca de Pogie. Na realidade não é bem assim, existe forma de conseguir passar directamente o ecrã, no entanto não evitando a perda da maior parte da energia, mas isto é algo que não estava previsto pela equipa programadora.

Existem outros pontos que provocam a morte imediata ou retiram a maior parte da energia, como o bafo do dragão, a água, grandes quedas, ou uns morcegos irritantes que gostam de nos agarrar pelos colarinhos (caso Dizzy os tivesse), no entanto, aos poucos vamos encontrando a maneira de os evitar. E mesmo em alguns locais onde não é possível passar de forma incólume, existem muitos frutos que podem ser comidos e que restauram as calorias.

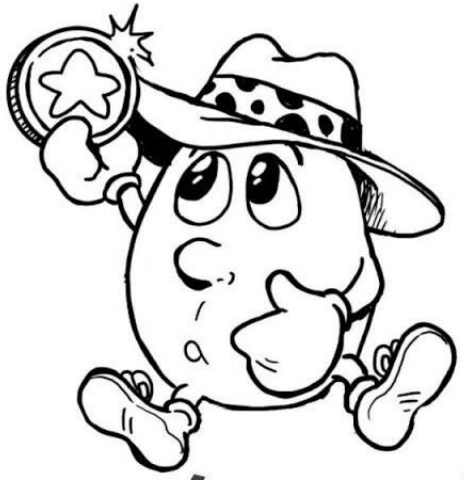
O nível de dificuldade não é assim elevado pelas armadilhas e inimigos existentes, mas sim porque alguns dos quebra-cabeças são (felizmente) de difícil resolução. Podemos por exemplo dizer que necessitámos de um dia inteiro para completar a aventura, nomeadamente para encontrar a última moeda que que estava em falta, muito bem camuflada no meio dos cenários (por vezes é difícil de encontrar no meio dos cenários os objectos que largamos, a única pecha deste jogo).

Assim, Wonderful Dizzy não vai deixar niguém indiferente, é um regresso em grande dos Oliver Twins e da equipa programadora que os acompanhou nesta aventura. Wonderful Dizzy é... Wonderful...

Jogabilidade											10
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

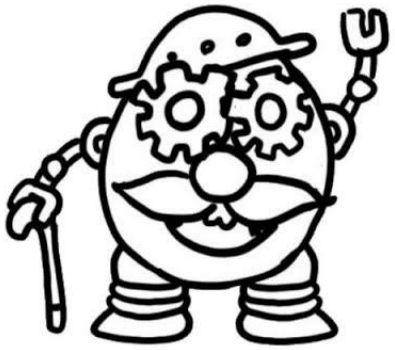
Wonderful DIZZY Yolkfolk

Dora (Witch of The South)

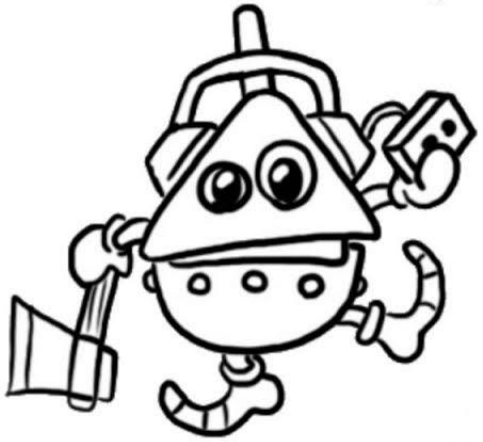


Dizzy (Dorothy)

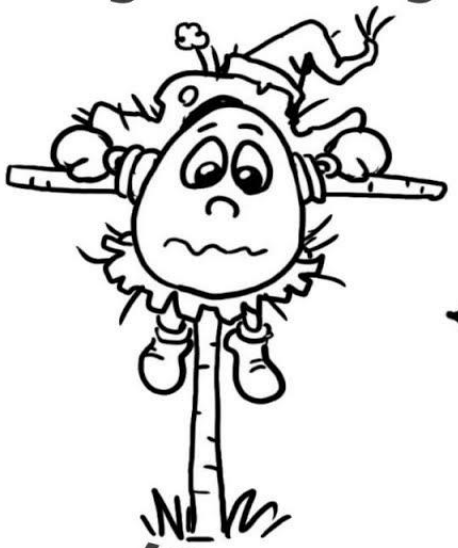
Daisy (Witch of the North)



Grand Dizzy (Tik Tok)



Denzil (Tin Man)



Dozy (Scarecrow)

Dylan (Lion)

Pogie(Toto)

Enigmatik

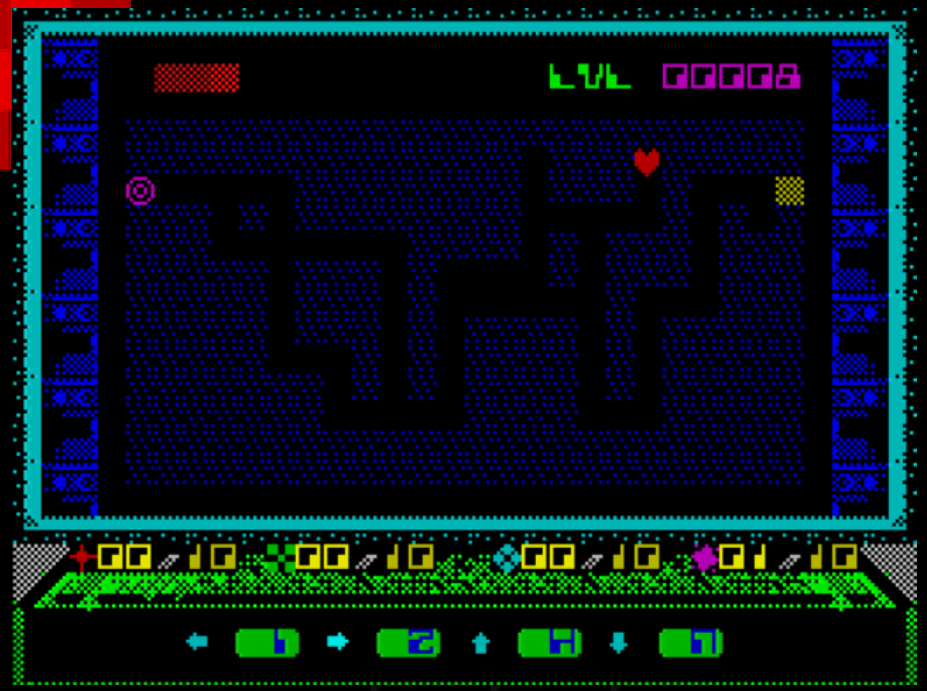
Enigmatik será talvez o mais original, e ao mesmo tempo estranho, dos jogos que entraram na competição Yandex Retro Games Battle 2020, remetendo-nos para produções como Deus Ex-Machina, nas quais procurávamos o sentido da vida. Não é bem isso, mas anda lá quase, como poderão ver no excelente manual que acompanha este lançamento, ou, se não tiverem paciência para o ler, através da visualização do vídeo com a história de Enigmatik (no manual encontra-se a ligação para o vídeo no YouTube). Referência inicial assim para o fantástico manual que acompanha este lançamento, mas também para a cortesia da equipa programadora, que criou versões em português, inglês, e espanhol e russo do jogo (visível no menu inicial).

A história de Enigmatik é então magnífica, enquadrando devidamente cada um dos vários mini-jogos que fazem parte do jogo. Assim, somos meros convidados do sistema Enigmatik, sendo apresentados a Nene, uma rede neural de inteligência artificial, cuja tarefa é armazenar o núcleo do sistema. Os seus criadores queriam usar o poder das redes neurais para criar um processo automatizado de desenvolvimento de jogos para o ZX Spectrum, baseando-se no mesmo princípio dos algoritmos desenvolvidos nos sonhos: é fornecido uma entrada (*input*), passa por alguns níveis de distorção, e é gerado depois o *output*.

Os criadores do sistema, por um lado queriam fazer um jogo baseado em lendas e mitos urbanos e, por outro, criar um programa que pudesse medir o QI dos jogadores. Nene recebeu imagens, testes, sequências numéricas e outros conteúdos relevantes e começou a trabalhar no *output*. Tudo correu conforme o planeado até 1 de Agosto de 2020. Ai, tal e qual um buraco negro, surgiu uma singularidade. Nesse dia, o sistema foi iniciado por uma entidade estranha, que se apresentou apenas como "A Questão". É um ser extra dimensional muito poderoso, e seguramente não humano. "A Questão" eliminou um código especial no Enigmatik, selando quatro seres dimensionais (também conhecidos por Demónios) no sistema, criando essa singularidade. E agora Enigmatik está vivo. Para que tudo volte ao normal, é necessário um convidado iniciar o jogo e depois encerrá-lo, permitindo selar os Demónios. Adivinhem que é esse convidado?

Feito o devido enquadramento, essencial para se perceber como funciona a mecânica de Enigmatik, vamos aos mini-jogos, cada um referente a um Demónio. Mas antes, e ainda antes de defrontarmos Pazuzu, o Senhor dos Ventos, temos que resolver uma charada matemática / lógica, para avaliar se temos QI suficiente para continuar e, de seguida, descobrir as teclas dimensionais, num desafio semelhante ao Mastermind.

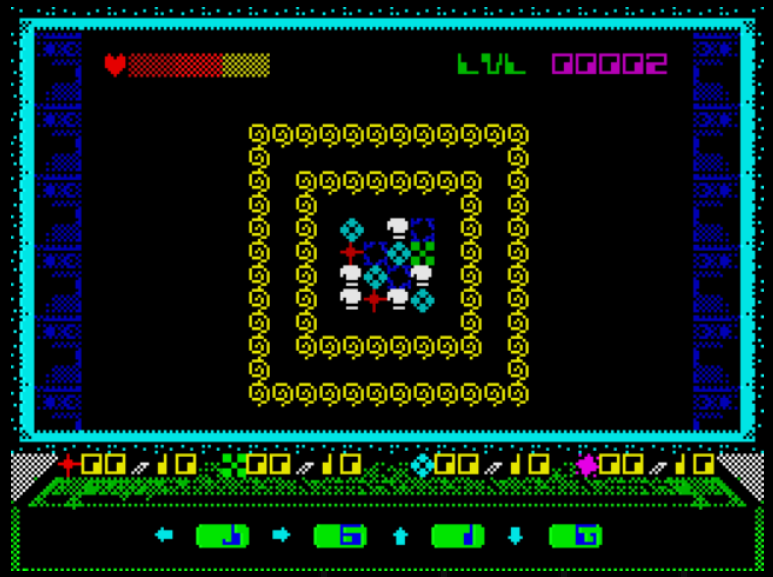
Passada esta fase, vamos então tentar aplacar o primeiro demónio. Pazuzu gosta de brincar com a vida humana e coloca-nos num labirinto, onde iniciamos a



Enigmatik

caminhada com o nascimento, representando a saída do labirinto, a morte. Parece fácil, não é? Pois experimentem tendo um tempo limite sempre a contar, um coração a bater desenfreadamente e, acima de tudo, teclas aleatórias que entretanto foram descobertas na fase anterior.

Passado este desafio, enfrentamos Ningishzid, o Deus Serpente. Este é particularmente cruel, pois reúne as almas dos caídos e alimenta-se delas para a eternidade. Não parece uma situação muito agradável ser comido para todo o sempre, mas fomos convidados (ou obrigados?) a aceitar a missão e agora temos que a cumprir. Este fase é um clone de Snake, no qual nos vamos alimentando dos ícones amarelos, evitando tocar nos verdes.



O nível seguinte corresponde ao de Seshat, a Deusa dos Cálculos. Não é particularmente demoníaca, mas vê os humanos como meros números, portanto dispensáveis. Gosta de ordem, equilíbrio e continuidade, e é mesmo isso que temos que alcançar no exercício que se segue. O tabuleiro de 4 X 4 apresenta quatro diferentes símbolos e um outro representando umas luvas de boxes. Manipulamos então os diversos símbolos (as luvas de boxe representam aqueles que podem ser modificados), por forma a que cada linha horizontal e vertical contenha os quatro símbolos fundamentais. Na nossa opinião é o melhor dos mini-jogos.

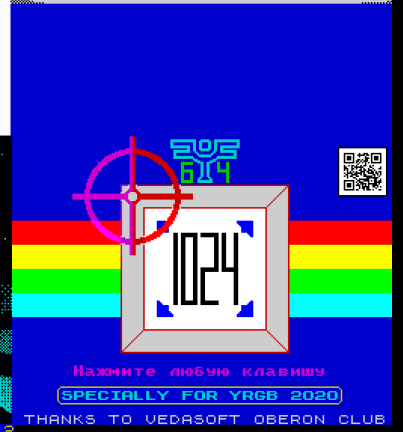
Ultrapassada esta fase, encontramos Heyoka, o Palhaço Sagrado e Bobo da Corte, que faz jus ao nome e brinca connosco. A missão é replicar exactamente o que Hekoya faz, através das quatro teclas à nossa disposição. Agora, perceber o que cada uma delas faz, é o busílis da questão. Se conseguirmos terminar com sucesso esta fase, o ciclo reinicia-se. Até onde iremos ser capazes, é A Questão?

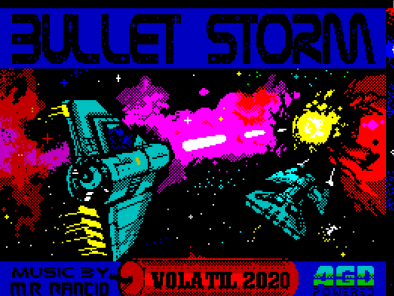
A equipa programadora conseguiu assim criar um conjunto de pequenos desafios que, se tratados de forma individual, rapidamente cairiam no esquecimento, mas que fazendo parte de um conjunto alargado, ainda por cima com toda a história envolvente, torna-se num jogo aliciante.

É também a prova que ferramentas como o Arcade Game Designer ou o La Churrera (utilizado em Enigmatik), permitem desenvolver jogos cada vez mais versáteis. Aliás, isso já o sabíamos, depois de ver o que esta equipa fez com Federation Z.

Assim, uma estrutura e história bastante complexa, contrapõe-se à simplicidade de cada um dos mini-jogos, depois de percebermos o que temos que fazer em cada um deles, obviamente. O que provavelmente não sendo o suficiente para coroar Enigmatik como o vencedor da competição, também não deslustra os seus autores. Quanto à ideia e originalidade, mesmo não sendo avaliada na escala habitual em Planeta Sinclair: 10 pontos!

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											





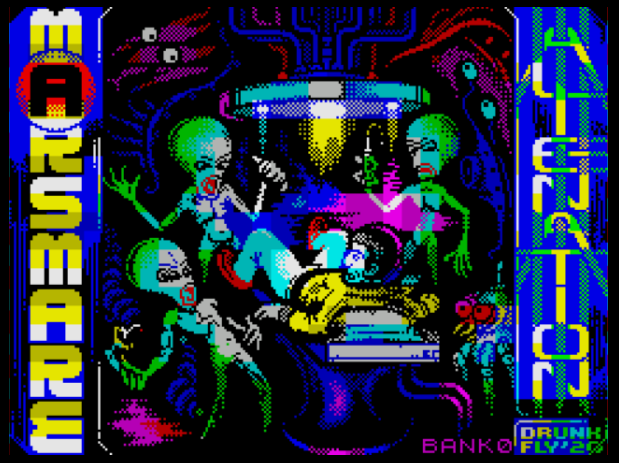
Resultados Yandex Retro Games Battle 2020

Resultados completos (júri):

1. Marsmare: Alienation
2. White Jaguar
3. Cosmic Payback
4. Yoyo's Great Adventure
5. Red Raid: the Beginning
6. Code-112
7. Cygnus: Alpha
8. Techno Alice
9. Bullet Storm
10. Captain Gopher
11. 1024
12. Enigmatik
13. 6.6.6.6
14. Greentail Batoot Simulator
15. Icespace

Resultados completos (público):

1. Marsmare: Alienation
2. Red Raid: the Beginning
3. White Jaguar
4. Cosmic Payback
5. Code-112
6. Yoyo's Great Adventure
7. Techno Alice
8. 1024
9. Bullet Storm
10. 6.6.6.6
11. Captain Gopher
12. Cygnus: Alpha
13. Enigmatik
14. Greentail Batoot Simulator
15. Icespace



MAZMORRAS 2020

CONCURSO BASIC PARA SPECTRUM ZX

BASIC PURO Y SE ADMITE EL USO DEL OPTIMIZADOR ZXBASICUS

ENTREGA FINAL EL 21 DE DICIEMBRE

RESULTADOS 23 DE DICIEMBRE

EL PREMIO UN SPECTRUM 48K

NUEVO CONCURSO

Bytemaniacos

La más clásica en informática y videojuegos

Tesoro del Dragon

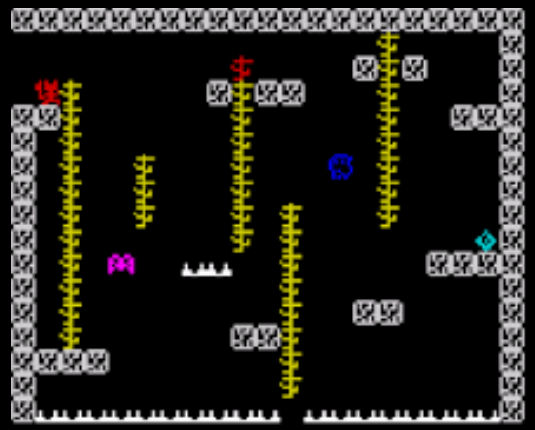
Um RPG constituído por duas fases e vários níveis. A primeira bastante fraca, por sinal, pois apenas temos que tentar alcançar a porta de saída, evitando os pontos amarelos, que tomam movimentos padronizados. Em Basic raramente este tipo de desafios resulta. Felizmente que é muito breve, entrando-se depois na fase mais interessante, na qual temos que derrotar uma série de inimigos (jogando aos dados), encontrar chaves e a porta de saída do labirinto. O problema é que apenas nos podemos deslocar virando para a direita, levando-nos muitas vezes a ficar bloqueados e a ter que recomeçar o nível. Interessante e engenhosa a forma de movimentação da nossa personagem, num jogo criado por A. Tomy Prez.

Herocults

O segundo jogo da competição foi criado por Antonio Llano, e além do típico labirinto RPG, mais uma vez utilizando dados, contém outras variantes, nomeadamente os feitiços e as lutas com espada, que abrem mini-jogos que temos que vencer, fundamentais para se conseguir derrotar os inimigos. O objectivo é recolher as moedas de ouro, mas para isso, antes temos que encontrar as chaves que desbloqueiam as portas, assim como comida e outros bónus. Seria sempre um jogo interessante, mesmo que tivesse sido criado em ASM, sendo em Basic, está aqui um trabalho fabuloso e que vai manter muita gente entretida até se conseguir passar todos os níveis. Além disso inclui um manual que é um verdadeiro luxo.

Mazmorras de Tokat

Neste desafio criado por Salvador Camacho, existem quatro masmorras que temos que percorrer à procura de tesouros. Mas estas têm armadilhas e também alguns inimigos, que temos que derrotar aos dados. Se não tivermos sorte no jogo, embora se derrote o inimigo, perde-se um pouco de energia. Quando esta se esgota, o jogo termina. Infelizmente o acaso (sorte ou azar) é quem reina aqui, pois avançamos às cegas, sem que seja exigido grande estratégia da nossa parte, ao contrário dos dois jogos anteriores. Embora esteja bem concebido, a ideia precisava de ser mais bem afinada para que se tornasse um desafio interessante.



Huida de Moria

Os jogos de plataformas também não faltaram na competição, num jogo criado por José Vélez. Claro que os labirintos estão contemplados, ou não fosse essa a principal temática da competição Mazmorras 2020. Sendo um jogo criado em Basic, a movimentação dos personagens neste tipo de jogos é necessariamente penalizada, mas até jogando a nosso favor, permitindo-nos mais facilmente escapar aos inimigos e armadilhas. Nota curiosa relativamente aos objectos que apanhamos, algumas vezes ajudam-nos, outras nem por isso.

Ratos

E o último jogo a entrar na competição foi desenvolvido por Mariano Chiaverano, que através do grupo do AsteroideZX desenvolveu os seus dotes em Basic. Assumimos as dores de um rato de laboratório, que tem que recuperar os seus quatro filhotes, mas para isso tem que evitar inúmeros obstáculos e inimigos, ao mesmo tempo comendo o queijo que se encontra à sua disposição. Parece-nos uma boa evolução relativamente ao seu primeiro jogo (Granher), pegando numa temática bastante original.

Resultado final da competição Mazmorras 2020:

1. Huida de Moria: 16 pontos
2. Ratos: 13 pontos
3. Herocults: 12 pontos
4. El tesoro del dragón: 10 pontos
5. Mazmorras de Tokat: 9 pontos

Roger the Pangolin

Roger the Pangolin: In 2020 Knurled Tour tem uma história tão engraçada quanto o seu nome. Assim, Dave Hughes este ano começou a preparação da Woot! um pouco mais tarde que o habitual. E como é costume, solicitou a colaboração da comunidade, que prontamente ajudou (infelizmente este ano não pudemos dar o nosso contributo). Uma das pessoas envolvidas foi então Joeyfish, que resolveu criar um clone muito colorido de Trailblazer. Desenvolveu o motor do jogo e alguns elementos da comunidade da Spectrum Computing (não podemos deixar de elogiar esta incrível página e fórum), disponibilizaram-se para imaginar alguns níveis (são 12, no total). E não foram uns elementos quaisquer, pois inclui ilustres como Einar Saukas, Jim Waterman e Karlos.

Joeyfish partilhou também com a comunidade o motor de criação dos níveis, bem como uma breve explicação de como funcionava. Em Planeta Sinclair não resistimos a partilhar, quer o ecrã com informação dada pelo programador, quer a própria ferramenta, extremamente simples de trabalhar (quem sabe não se aventuram a criar uns níveis extra).

O mais surpreendente de tudo isto é que, de algo que nasceu para ser apenas uma pequena brincadeira despretensiosa, tornou-se num jogo muito divertido, com um grafismo muito interessante, imensas cores, aproveitando uma nova ferramenta criada para o efeito, uma velocidade que chega a ser estonteante quando pisamos alguns blocos e, acima de tudo, com aquele toque de vamos lá tentar só mais uma vez. Tomara muitos jogos atingirem a bitola deste.

Mesmo para quem não conhece Trailblazer, rapidamente se percebe o objectivo do jogo: percorrer um determinado caminho dentro de um tempo limite. Os níveis são substancialmente diferentes, ou não tivessem sido criados por quatro pessoas diferentes, e têm nomes tão engraçados como Brexit Rush ou Crevasses. Também variam em termos de grau de dificuldade, e embora alguns sejam relativamente simples de concluir, com poucos obstáculos pelo caminho, noutros é necessário estudar muito bem o percurso, percorrendo-o vezes sem conta, memorizando os locais onde temos que saltar ou passar para o outro lado da estrada.

A estrada é construída por blocos de diversas cores, alguns aceleram o passo do pangolim (parece um pneu a rolar), outros travam o passo, outros fazem-no saltar, mas o pior é quando não há blocos. Nesse caso, se não conseguirmos contornar o espaço em falta saltando para pontos seguros, caímos no abismo, perdendo preciosos segundos. Mas temos também uma ajuda. Assim, se repararem no ecrã, do lado esquerdo tem uma barra de "boost", que enquanto estiver carregada, permite-nos dar um salto, evitando possíveis obstáculos. Depois de esgotar, temos que esperar que volte a recarregar.

Assim, mais uma vez o magazine Woot! nos surpreende positivamente. Não só pelos conteúdos que oferece, sempre com um humor cáustico, digno herdeiro de uns Monty Python, mas porque consegue reunir a comunidade em torno de um projecto comum, oferecendo-nos depois jogos como o deste simpático pangolim, animal tão maltratado nestes últimos tempos de forma perfeitamente injusta. Nem que fosse apenas por isso, o seu criador já estava de parabéns.

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Gherkin's Christmas Carnage

Estávamos quase a terminar a análise dos jogos de 2020, mas ainda houve tempo para mais um pequeno jogo relacionado com a temática Natalícia. Estranhamente passou praticamente despercebido pela comunidade, apenas estando disponível num grupo restrito do Facebook. Já o seu jogo anterior (The Vectornauts) sofreu do mesmo problema, tanto que nem nos apercebemos quando ficou completo e acabámos por não fazer a *review*. E apesar de Gherkin's Christmas Carnage (um nome também muito estranho) não passar de uma pequena brincadeira, sem dúvida que merecia ter maior exposição. Quem sabe até poderia ter aparecido na edição Woot! 2020.

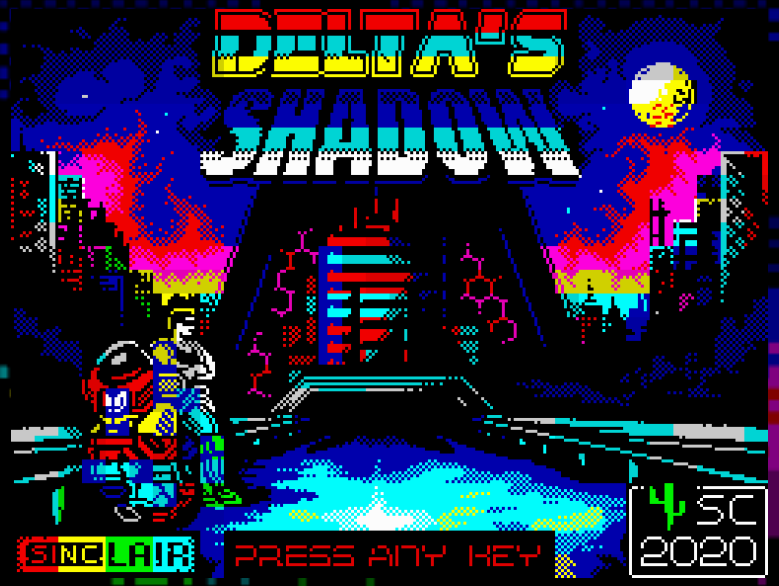
O objectivo é muito simples. O nosso personagem tem que salvar o Natal, para isso tem que abater os inimigos que o tentam estragar. Estes vão aparecendo no ecrã de forma padronizada, de cada vez que tocam na pilha de prendas, "roubam" um pouco dela. Se conseguirem chegar à prenda que está a piscar no meio do monte, perde-se uma vida. Por outro lado, se algum dos inimigos nos toca, o efeito é o mesmo: vida perdida e recomeça-se o nível.

Para se conseguir passar cada um dos nove níveis (quando se chega ao fim, recomeça-se no nível um), temos que abater um determinado número de inimigos, até se atingir os 50 pontos. Estes têm valores diferentes e por vezes até é necessário deixá-los atingir algumas das prendas que impedem a passagem do nosso herói. Existe assim um certo factor estratégico, sendo necessário ponderar-se quais os inimigos a abater em primeiro lugar.

Gherkin's Christmas Carnage não é mais que uma pequena brincadeira, à semelhança de SheepyXmas, mas que através de uma temática divertida e muito adequada à quadra, uma grande fluidez nos movimentos dos *sprites*, gráficos e uma melodia simples, mas chamativa, consegue captar o interesse. Uma pena não o termos descoberto antes da noite de consoada.

Jogabilidade											**6**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Delta's Shadow



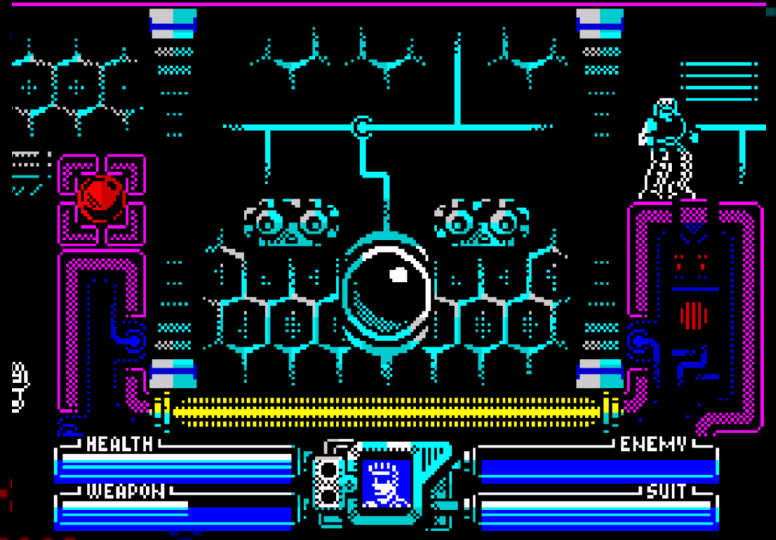
Em primeiro lugar deixamos já um alerta para quem pretender carregar Delta's Shadow: o jogo é enorme, resultado de um árduo trabalho ao longo dos três últimos anos. Tão grande que não irá aparecer em cassete, e tão grande que necessita de ser corrido com o TR-DOS (num Pentagon, por exemplo), ou então ter o DivMMC com ESX-Dos. Correndo no Spectrum 128K clássico, é aconselhável mexer nas configurações, nomeadamente ao nível gráfico, doutra forma reflecte-se negativamente na velocidade de processamento. Daí no menu inicial existirem várias opções que é fundamental alterar se queremos ter um desempenho do jogo minimamente decente nos nossos computadores.

A segunda nota está relacionada com os ficheiros. Quem adquiriu o jogo (versão digital ou física), tem acesso a três versões. A do Spectrum, e que aqui analisamos, a do Spectrum Next (por falta de tempo não temos analisados jogos para esta plataforma), e finalmente para Windows. Neste último modo consegue-se ter algumas opções extras, não disponíveis nas outras versões. É assim aconselhável, antes de se começar a jogar, ler com algum cuidado as instruções, se possível complementando com o vídeo que surge na página da equipa produtora.

Even though I walk through the valley of the shadow of Delta, I will fear no Power of Blade!

A mensagem acima surge assim que carregamos Delta's Shadow, remetendo-nos imediatamente para Power Blade (segundo episódio), nome pelo qual este jogo foi conhecido até muito recentemente. Isto porque baseia-se numa saga com o mesmo nome, popularizada na NES, continuando precisamente onde Power Balde 2 terminou. E se bem que assuma a mesma personagem principal (Nova), as diferenças são muitas, com vantagens óbvias para a versão Spectrum, diga-se.

A história revelada, pelo menos inicialmente (já lá vamos), também é muito concisa. Assim, a Transnational corporation Trigon dá continuidade ao trabalho da Delta Foundation e prepara, de forma camuflada, uma nova invasão alienígena. O nosso objectivo é só um, destruir a Corporação e salvar a Terra da ameaça. Dito assim, parece que tudo se resume a um exercício de disparar contra tudo o que se mexe. Também, mas Delta's Shadow é muito mais que isso, o elemento exploratório é muito forte e mesmo depois de jogarmos várias vezes, vamos continuar a encontrar novos elementos e a aceder a novos ecrãs que antes nos tinham escapado. Existem partes do cenário que parecem inacessíveis inicialmente, bem como estrelas colocadas em locais estrategicamente impossíveis de se alcançar. Mas à semelhança de Castlevania, antes de se poder aceder a esses locais, é necessário recolher certos poderes. Esses poderes são obtidos quando se derrotam os "big bosses", na forma de fatos com poderes especiais.

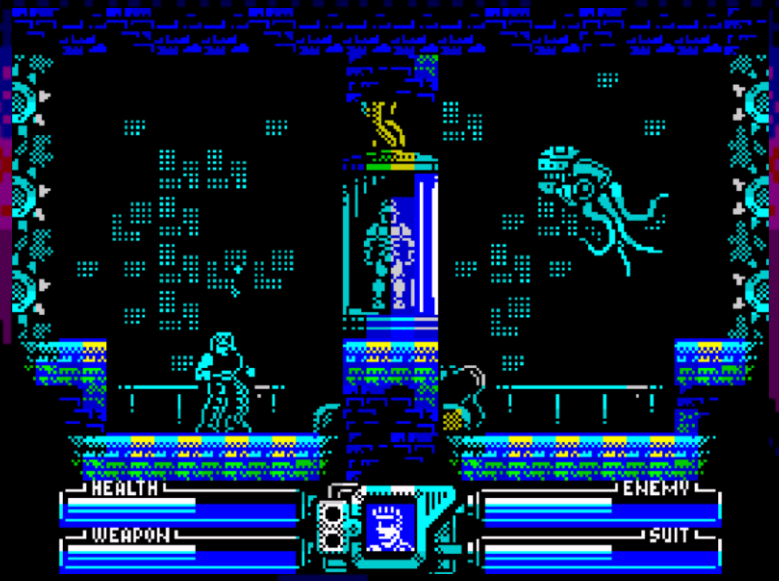


Delta's Shadow

E voltando à história de Delta's Shadow, esta é muito concisa (inicialmente), contada precisamente pelas estrelas que encontramos ao longo do jogo. Quando as recolhemos, podemos então aceder à caixa de mensagens e é-nos desvendado um pouco mais da história. Ficamos a conhecer a origem da ameaça, a nossa missão, os poderes que poderemos obter, as capacidades das unidades inimigas, etc.. E o melhor de tudo é que o jogo vai sendo automaticamente gravado, pelo que quando recomeçamos, as mensagens que já conseguimos descobrir, aparecem automaticamente. Este modo de gravação automática já tinha sido anteriormente utilizado em Aliens: Neoplasma, e embora facilitando um pouco a tarefa, dado a amplitude deste jogo, não lhe retira qualquer interesse (ao contrário do que poderia acontecer em Aliens, que facilitava em demasia a tarefa).

Se jogarmos no nível de dificuldade "normal", é-nos dada a possibilidade de escolher o sector onde queremos começar a missão (existem três principais, e mais alguns "especiais"). Embora se possa começar na ordem que quisermos, é conveniente seguirmos aquela que apenas a experiência irá determinar como mais acertada, tendo em conta a nossa destreza, mas também pela obtenção dos fatos com poderes especiais. Isso porque os sectores têm diferentes características, com cenários muito diversos, e em alguns é necessário determinados poderes para se conseguir aceder aos ecrãs (e estrelas) escondidos.

Os fatos servem para isso mesmo, pois permitem-nos voar graciosamente, nadar com mais facilidade, ou colarmo-nos às paredes através de um poderoso íman. Além disso, temos ainda a possibilidade de obter o poder da invisibilidade, muito útil num dos níveis especiais.



Por outro lado, se seleccionarmos o nível de dificuldade "hard", vamos ter acesso a novas salas e funcionalidades. A missão inicia-se desde logo num dos níveis especiais (a viagem de mota), aumentando ainda mais a longevidade do jogo, que se no modo "normal" já era muito acima do normal, no modo mais difícil ainda concede mais motivos de interesse. E embora ainda não tenhamos terminado o nível "hard", consta que depois permite o acesso ao modo "nightmare", com mais extras.

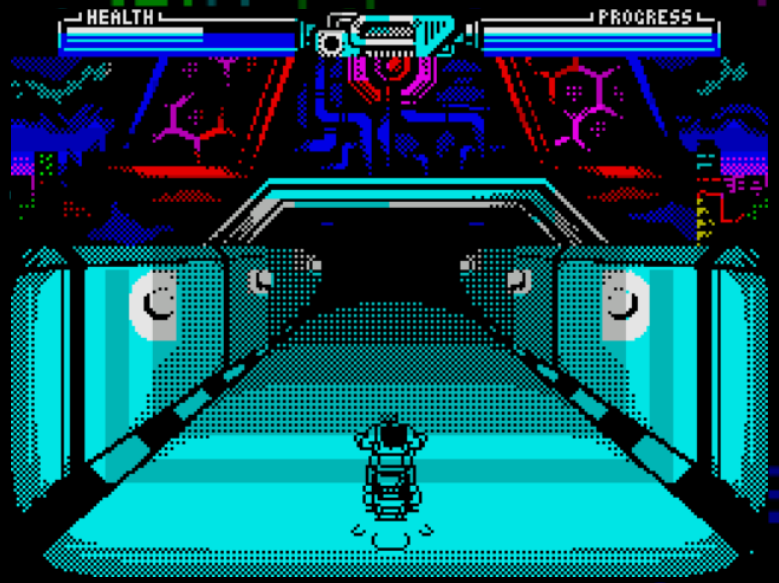
Foquemo-nos então nos sectores tradicionais. Apesar dos diversos cenários, a mecânica é muito parecida ao que já se encontrava em Castlevania a Neoplasma. Muitas plataformas para subir e descer (móveis e fixas), elevadores, paredes e blocos para destruir com o nosso boomerang, uma arma que tem tanto de invulgar, como de eficaz (ou não fosse feito de titânio), e inimigos, muitos e diferentes por todo o lado, cada qual com uma forma diferente de ser eliminado. Nova tem ainda a capacidade de se baixar, ultrapassando assim alguns obstáculos, num efeito exemplarmente bem conseguido. Além disso, pontualmente surgem itens que facilitam a missão, nomeadamente concedendo energia, maior potência da arma, ou mais energia para o fato (esses esgotam a energia, medida numa barra no canto inferior esquerdo).

Estes sectores são também constituídos por vários andares, acessíveis através de portas. Uma delas dá acesso ao laboratório, onde vamos encontrar um dos "big bosses", e que caso seja derrotado, pode conceder-nos mais um dos fatos com super-poderes. Não é obrigatório passarmos por todos os ecrãs para se finalizar a missão, mas é altamente aconselhável, não só por curiosidade natural (quem não quer ver tudo o que se esconde em Delta's Shadow?), mas também porque só assim vamos conseguir revelar

Delta's Shadow

alguns dos segredos bem escondidos e perceber o jogo em toda a sua abrangência.

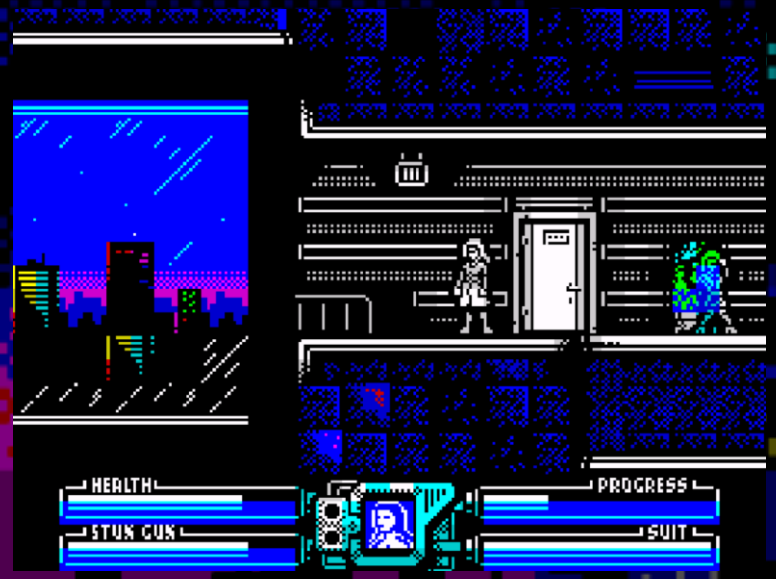
Até aqui tudo mais ou menos equiparado aos já mencionados Castlevania e Aliens: Neoplasma. Mas entram então em cena os tais níveis especiais que falámos e que pelas suas características abrem novos horizontes a Delta's Shadow. Assim, o primeiro deles é o da mota. Nova surge então montado numa potente mota, que vai quase até aos 400 quilómetros hora, e tem que percorrer mais ou menos incólume um percurso, isto é, sem bater nas barreiras de protecção colocadas para dificultar a missão, e já agora sem tocar nas paredes laterais. Quando isso acontece, perde um pouco de energia, quando esta se esgota, o



jogo termina (podendo ser recomeçado nessa fase). Embora esta fase não tenha nada que não tenha sido visto em outros jogos para o Spectrum, destaca-se a rapidez e a fluidez dos movimentos da mota ao longo do percurso, conferindo ainda uma diversidade muito desejada (abater inimigos a toda a hora cansa).

A segunda das fases especiais é bastante mais do nosso agrado (na realidade simuladores de carros ou motas não é a nossa praia). Assim, a certa altura assumimos o papel de Jacqueline, especialista em *cybersegurança*, *hacker* por natureza, que consegue quebrar a protecção de qualquer computador mais teimoso. Infiltra-se então na sede da Fundação e tem que aceder aos diversos computadores. De cada vez que acede a alguma sala com um novo computador, tem que abeirar-se dele. Nessa altura a barra que mostra o progresso aumenta ligeiramente, desbloqueando também algures um elevador que permite o acesso a novas salas.

O edifício é enorme e repleto de pormenores deliciosos (janelas com vista para a cidade, por exemplo), constituindo um autêntico labirinto. Mas além disso é também não bélico, pois a parceira de Nova não tem nenhuma arma letal com ela. Tem uma arma que apenas atordoa os inimigos (atenção, nem todos os personagens que vai encontrar são inimigos, a experiência irá ditar com quem não tem com que se preocupar), e um protótipo de um fato especial que



concede invisibilidade. O fato, tal como o utilizado nos sectores tradicionais, esgota a energia, e a própria arma também a consome. Felizmente que é regenerada automaticamente, pelo que por vezes basta encontrar uma sala segura de inimigos para se conseguir recarregar os índices energéticos sem preocupações de maior.

Assim, a principal dificuldade desse nível não são tantos os inimigos, perfeitamente ultrapassáveis ou fáceis de eliminar, mas sim orientarmo-nos no enorme labirinto que é este edifício, com múltiplos elevadores a levar-nos para diferentes partes.

Delta's Shadow

Quais são assim os principais trunfos de Delta's Shadow e que o colocam com um dos candidatos ao GOTY 2020? Poderíamos enumerar uma boa dezena deles, mas fiquemo-nos por estes: um jogo enorme, sendo necessário muitas horas (ou dias) até se conseguir terminar, e ainda mais para se conseguir explorar todos os seus segredos. Gráficos e música espantosos (são mais de duas dezenas), com um detalhe difícil de imaginar num computador como o Spectrum. A diversidade, com três fases com diferentes dinâmicas, qualquer uma delas constituindo um jogo de excelência por si só. Movimentos fluídos e pormenores deliciosos, como por exemplo os inimigos acompanharem-nos ou perseguirem-nos ao longo dos ecrãs, podermos atingirmos inimigos que nem sequer estão no ecrã onde nos situamos, ou estes não nos detectarem quando não olham directamente para nós (fase em que assumimos a pele de Jacqueline). Uma resposta imediata aos comandos, que de resto já esperávamos. E uma capacidade viciante fora do normal.

Quanto a pechas, apenas uma: demasiadas teclas. Poder-se-ia talvez resolver este problema fazendo coincidir a tecla de salto com a de subir. Mas reconheça-se, isto é apenas um pormenor, facilmente ultrapassável com a experiência, e que em nada belisca o prazer que se retira deste jogo grandioso.

Delta's Shadow, mesmo tendo em conta os muitos e bons jogos criados este ano, nomeadamente nos últimos três meses, foi aquele que mais cativou. É um projecto vencedor e um dos melhores jogos de sempre do Spectrum.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

10

Angelita, Battle Mocita

No ano de 2126 a AVE chega à Extremadura e as grandes corporações abandonaram a capital para recolocarem as indústrias em locais mais baratos. Passaram-se 134 anos desde a gloriosa primeira viagem e os cyborgs da região gozam de grande fama, no entanto existe um problema, apenas alguns poderão regressar. Entretanto, um grupo de piratas informáticos encontram indícios de corrupção e de subornos, na forma de disquetes, cassetes antigas e outros formatos obsoletos, tudo o que tenha algum valor serve. E como se fosse pouco, aparece uma personagem, Angelita, que tem que encontrar 15 parafusos amarelos, para isso infiltrando-se no castelo de Villa Parda, única forma de conseguir comprar novas asas e voltar a voar.

Esta é a louca história imaginada por Nekokape, que deu origem a Angelita, Battle Mocita. Não conseguiu posição de relevo no Concurso MK1 con Retromaniac, mas dado a elevada qualidade da maior parte das propostas que entraram nesta competição, não quer dizer que o jogo seja mau. De modo algum, e mesmo estando-se perante um jogo desenvolvido com o La Churrera, apresenta argumentos suficientes para nos fazer passar bons momentos. Curiosamente, quando o iniciámos, estávamos longe de imaginar que iriamos encontrar grandes surpresas. Parecia-nos apenas mais um típico jogo de plataformas à medida de muitos outros criados com o MK1, no qual se passa 90% do tempo a saltar sobre inimigos e os restantes a recolher objectos. É isto que acontece logo nos primeiros ecrãs, com o agravante dos gráficos serem apenas medianos e o som do costume neste tipo de jogos, apenas havendo uma melodia inicial longe de ser brilhante.

Ok, pensámos nós, propusemo-nos a fazer uma análise detalhada, por isso vamos até ao fim. Avançamos e a certa altura deparamo-nos com uma sala na qual as plataformas se encontram num ponto inacessível. Está-nos a escapar alguma coisa? Falta-nos recolher alguma das chaves que permitem o acesso a novas salas? Sim, além dos parafusos amarelos, há que recolher chaves que desbloqueiam o caminho. Mas não, simplesmente fomos ter a uma das várias salas nas quais existe um pequeno quebra-cabeças para resolver. Mas depois de resolvermos o primeiro dos *puzzles*, rapidamente deslindamos os seguintes.

Como qualquer jogo de plataformas que se preze, é fundamental termos a habilidade suficiente para saltar em espaços muito curtos, assim como fazê-lo no *timing* ideal. Não chega ao ponto de exigir perfeição ao nível do pixel, até porque o sistema de colisão é relativamente generoso, mas existem alguns locais nos quais perdemos sucessivamente vidas, apesar de serem 99. E se olham para as 99 vidas com espanto, quiçá pensando que tamanha generosidade do programador proporciona uma missão que se completa com uma perna às costas, até porque o jogo não é particularmente longo, desenganem-se. Por vezes, quando somos abalroados por um inimigo, este cola-se a nós e enquanto andamos no jogo do empurra, as vidas vão diminuindo a uma velocidade vertiginosa.

Assim, Angelita vai crescendo em nós à medida que vamos avançando nas salas, e aquilo que parecia um jogo condenado à obscuridade, consegue de uma forma simples destacar-se da concorrência. É divertido e cativa-nos até conseguirmos fazer com que a Angelita ganhe asas (e não é preciso beber Red Bull).

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

7

Neadeital

Não há memória de um trimestre tão memorável em termos de jogos como foi o último. Quando se esperaria um ano de 2020 um pouco mais fraco em termos de qualidade relativamente aos anos anteriores, eis que de repente começam a desabrochar mega jogos por todo o lado. E Neadeital é mais um.

Convém também fazer um pequeno enquadramento de como surge este jogo. Assim, depois do sucesso que foi Oure, um jogo que embora tendo algumas limitações, revelou o potencial de Matt Birch, obtendo críticas muito favoráveis, tendo-lhe elevado o moral, ainda mais numa altura que passava por uma situação complicada relatada na própria revista Crash. Foi então convidado a criar um novo jogo para a campanha da nova revista, tendo sido o convite prontamente aceite. E desta vez, com bastante tempo pela frente, voltou-se para a Gargoyle Games, responsável por alguns dos seus jogos preferidos (assim como da própria comunidade). Aliás, basta olhar para os ecrãs para se ver a fonte de inspiração: Tir Na Nog.

Para quem quiser dar os primeiros passos em Neadeital, desde já deixamos dois conselhos. O primeiro é antes experimentar Tir Na Nog ou Dun Darach, pois a mecânica é em tudo semelhante. O segundo é ler-se as instruções que acompanham o jogo as vezes que forem necessárias, e não é só pela belíssima história que acompanha Neadeital, ou o mapa que mais à frente reproduzimos (na Crash deste ano tem um bastante mais pormenorizado). Mas com este já se consegue perceber as ligações entre as grandes regiões, fundamental para se avançar na aventura.

Se bem se recordam, pelo menos quem conhece os mencionados jogos da Gargoyle, a acção era passada na "Old Britain". Posteriormente, no terceiro episódio da série (Marsport), passou para o futuro. Agora foi dado um passo atrás, pois a aventura decorre numa época anterior à raça humana ter povoada a Terra. E o que significa Neadeital, o título do jogo? Não é mais que o nome dado aos seres que existiam antes dos humanos. Esses seres foram moldadas por divindades, para controlar a magia e canalizar a sua energia para a criação de diversidade. Mas este mundo foi ameaçado quando uma civilização alienígena colocou a Terra no seu raio de acção. Estes seres que povoavam o mundo, os Nephilim, tentaram protegê-lo, sendo a última esperança o próprio Neadeital. É precisamente aqui que a aventura começa.

O jogo foi então desenhado e desenvolvido por forma a criar uma imagem detalhada do mundo pacífico no qual os Nephilim existiam. O nosso personagem, com

Neadeital

o nome Celta de Lelak, viaja ao longo deste mundo. Os caminhos seguem as linhas *ley*, que cruzam a Terra e correm de Norte a Sul, de Leste a Oeste. Para isso é fundamental da nossa parte um grande sentido de orientação e tomar atenção à bússola que mostra a direção seguida, processo inicialmente muito confuso, mas que se torna quase intuitivo ao fim de algum tempo.

Os cenários apresentados vão também buscar toda a inspiração a Tir Na Nog. No canto inferior do ecrã, a já referida bússola, os objectos que temos em nosso poder, e os elementos que controlamos (naturalmente que são quatro). Na parte central, os caminho que

percorremos e o cenário com o qual podemos interagir. E no canto superior, uma belíssima paisagem de fundo, mas com uma surpresa: é dinâmica. Sim, a paisagem vai mudando ao longo das horas do dia, desde o amanhecer, até à noite profunda, num efeito divinal. Mas este efeito tem outra razão de ser que meramente paisagística, pois algumas das tarefas que têm que ser realizadas, apenas o poderão ser em certas horas do dia (ou da noite).

Divindades é o que também não falta a Neadeital, pois são estas que vão "exigindo" a Lelak o cumprimento de certas tarefas. São sempre um tanto ou quanto enigmáticas, mas se dormirmos um pouco sobre o assunto, de preferência no abrigo de uma tenda, talvez alguma luz se faça (dica...).

Nem sempre os quebra-cabeças são imediatos, pelo que é necessário pensamento lateral para se conseguir resolver as charadas. Isso, e uma observação atenta dos cenários, pois esses revelam muito do que se pretende. Por exemplo, depois de fazermos uma exploração inicial, chegamos à conclusão que estamos numa ilha, rodeada de água. A água é um dos quatro elementos. Haverá forma de controlarmos esse elemento para nos permitir o acesso a outros locais? Vemos também um peixe a nadar. Será que o conseguimos apanhar? Além disso, vemos altares onde podemos colocar os objectos que recolhemos.

Terá alguma utilidade mais que meramente decorativa? É este tipo de raciocínio que termos que fazer se queremos chegar a algum lado.

A única vantagem, e tal como acontecia nos jogos onde se inspira, é o dom da imortalidade de Lelak. Apesar de existirem alguns perigos iminentes, nenhum deles rouba a vida ao personagem. O máximo que acontece é ser recambiado para outro local. A verdadeira dificuldade, e depois de resolvida a questão da desorientação inicial e o correcto manuseio da bússola, será resolver os quebra-cabeças. Por vezes andamos horas a vaguear sem rumo aparente, quando

Neadeital

temos uma epifania e conseguimos colocar mais uma peça do *puzzle* no devido lugar (já dissemos que uma boa noite de sono faz maravilhas?). Há que ter em atenção que os objectos são manipuláveis, pelo que por vezes dão origem a objectos diferentes, se combinados da forma correcta. Além disso, todos os elementos que necessitamos encontram-se na paisagem e caso tenhamos perdido algum no processo de exploração dos cenários, basta voltar ao local onde o recolhemos originalmente para se conseguir recuperar. Afinal de contas estamos a falar de elementos que a natureza dá...

Neadeital não apresenta muitas lacunas, demonstrando a progressão enorme feita pelo programador desde Oure. Se alguma coisa temos a apontar será ao próprio conceito desta aventura que, reconheça-se, não será do agrado de toda a gente. O jogo tem um ritmo lento e por vezes pausado, nomeadamente quando entramos em diálogo com os diversos personagens. Quem procura um jogo de arcada, não será aqui que o vai encontrar.

É também muito possível que a dificuldade inicial possa levar muitos a desistir prematuramente, sem sequer ver tudo o que se encontra neste mundo dinâmico e pulsante de energia cósmica, com os personagens e os elementos a mudarem, ajustando-se às nossas acções. Estamos a escrever esta *review*, horas antes do jogo sair, e apesar de já deambularmos por aqui há muitas horas, ainda não chegámos a 25% da mesma. Isto mostra bem a sua profundidade, mas também o tempo que vai ser necessário despender se queremos chegar ao fim.

Por outro lado, apesar dos cenários serem magníficos, nota-se a falta de uma música ambiente. É certo que esta existe no menu inicial, e a fazer fé no programador, também no final da missão. Mas uma melodia atmosférica, talvez com uma temática Celta, certamente que daria ainda um maior colorido a Neadeital (que felizmente não é monocromático).

Assim, gostámos muito de Neadeital e apenas vamos no início. Seguramente que nas próximas semanas iremos continuar a exploração, pois este jogo é como o algodão: não engana...

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Run

Run! tem uma história digna de 1984 ou Brave New World. Assim, numa altura em que as máquinas e os poderes obscuros fazem parte da Nova Ordem Mundial, surge um dissidente. O seu objectivo é correr, correr pela vida. É isto que surge na introdução deste surpreendente jogo desenvolvido por Roman Cikryt, inspirado em Vector, do sistema Android.

Assim que o jogo inicia, o nosso personagem começa a correr. Está sempre a correr, excepto quando se depara com algum obstáculo. Nessa altura tem que o contornar, pois não há tempo a perder. Atrás, partindo uns segundos depois, e à mesma velocidade, corre um guarda. Se esse ultrapassa o nosso personagem, o jogo termina, reiniciando-se no nível onde ficámos.

O truque para se conseguir ser bem sucedido é antecipar os obstáculos, contornando-os rapidamente, uma vez que sempre que vamos contra um, o passo do nosso personagem diminui, perdendo-se irremediavelmente tempo para o nosso perseguidor (em alguns locais pode-se mesmo perder a vida, se se cair no vazio). Alguns obstáculos temos apenas que os saltar, para isso bastando carregar na tecla para cima. Se for necessário escalar o obstáculo, temos que a manter premida durante uns breves momentos. E, finalmente, existem obstáculos que temos que deslizar por baixo. Para todas estas ações, apenas duas teclas são necessárias: Subir e descer.

O jogo faz lembrar os vídeos daqueles atletas radicais que correm e saltam por obstáculos urbanos com uma ligeireza impressionante. Por termos o guarda em perseguição constante atrás de nós, e com uma velocidade estonteante (muito bom, o trabalho do programador), a sensação que temos é de pura angústia, sempre à espera do momento em que vamos ser apanhados.

Por vezes existem jogos assim, de tão simples que são, tornam-se cativantes. É o caso de Run!, uma das boas surpresas de final de ano. São apenas nove níveis, que se repetem em três graus de dificuldade, mas que vai exigir muito tempo até se conseguir memorizar e dominar todos os percursos. E atenção, o Rui Martins, está a avançar com melhorias no jogo.

Jogabilidade											7
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Red Raid: the Sinking

Depois de uma primeira parte elogiada por todos, tendo conseguido lugar de destaque na competição Yandex e sendo um dos nomeados para o GOTY 2020 de Planeta Sinclair na categoria Basic, eis que chega o segundo episódio. A equipa já o tinha prometido aquando de The Beginning. Mas este segundo episódio é bastante curto, quase sendo meio episódio, apesar de ter duas partes.

A primeira parte é a mais interessante de todas, pois remete para a resolução de quebra-cabeças em detrimento de um puro jogo de acção. Tendo sido programado em Basic, existem determinados géneros que se prestam mais a esta linguagem. Acordamos então às escuras num submarino e a primeira das cinco missões é restaurar a energia desse. Temos assim que o explorar por forma a encontrar o gerador de energia e activá-lo. É necessário, no entanto, algum cuidado, pois deflagram incêndios no submarino e se lhes tocarmos, perdemos a vida.

Depois de restaurarmos a energia, conseguimos ver o submarino na totalidade. São três ecrãs, com diversos compartimentos, acessíveis através de portas que podemos abrir e fechar consoante as necessidades (atenção que existem situações em que é conveniente estarem fechadas, quer na primeira, quer na segunda parte). Surge então a segunda missão, descrita na parte inferior do ecrã. Há que mandar um SOS, para isso tem que se encontrar em primeiro lugar o telex, e em segundo lugar mandar a mensagem. Lembram-se como se manda um SOS em código-morse? Não? Então talvez seja útil fazer uma pequena pesquisa na enciclopédia.

Quando o SOS é correctamente enviado, o helicóptero de resgate chega e temos então que colocar a nossa tripulação em segurança, para isso descobrindo como o fazer (o local para onde levamos os elementos é óbvio). De seguida temos que eliminar os cinco barcos inimigos com torpedos, para isso encontrando o local onde se abre uma janela para este mini-jogo. Finalmente, há que fugir para o submarino que nos vai resgatar, fugindo aos inimigos que apareceram entretanto. Esqueceram-se de fechar algumas portas? Boa...

Embora não sendo esta primeira parte particularmente difícil, o principal inimigo é o tempo, pois explorar o submarino, mesmo com apenas três ecrãs, não é tarefa curta.

A segunda parte do jogo, e apesar de ter muito mais semelhanças com o primeiro episódio, é menos interessante. Estamos agora dentro de um submarino inimigo e temos que eliminar a tiro ou a pontapé os agentes. O problema é que uma boa parte deles está infectado e depois de os eliminarmos, um ser viscoso cola-se ao tecto. Apenas se consegue eliminar estes seres com tiros certeiros, mas só quando somos atacados. Se sobrevivermos aos ataques, há que revistar os mortos, única forma de restaurarmos parte da energia e recolhermos munições. Não se esqueceram de fechar as portas, pois não?

Apesar de ter três diferentes níveis de dificuldade, o desafio não é longo, pois assim que percebermos como resolver os quebra-cabeças, rapidamente se termina o jogo, ou pelo menos a primeira parte.

Jogabilidade											
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

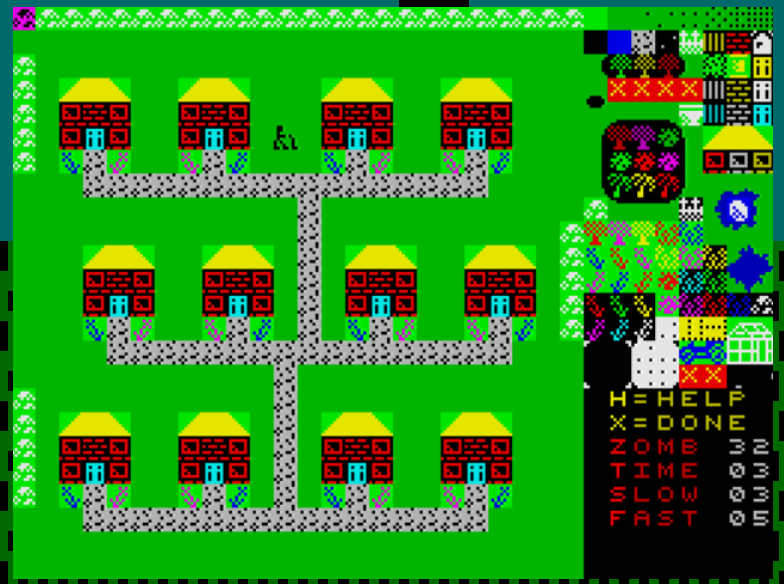
7

Advanced Zombie Survival Lawnmower Simulator

Baseado numa brincadeira de primeiro de Abril da Your Sinclair (Advanced Lawnmower Simulator), Advanced Zombie Survival Lawnmower Simulator terá sido um dos últimos jogos a ser lançado em 2020. E tal como no barrete da YS, assumimos o papel de um cortador de relva, que tem como tarefa tratar dos jardins das redondezas. Nem tudo é para ser aparado, apenas a relva, e se entramos em terreno proibido, isto é, tudo o que não seja verde, ou a temperatura do corta-relvas começar a subir até chegar a uma ponto em que estoira, ou então, se decapitamos as flores, somos despedidos.

No entanto, a principal dificuldade, e também a maior lacuna deste jogo, são os zombies (já se esperava que aparecessem, a julgar pelo título). Estes começam por aparecer timidamente, mas quando se dá por ela, são às dezenas, todos ligeiros atrás de nós (quando não surgem no ecrã directamente por cima do nosso personagem). E são tão ligeiros, que se torna praticamente impossível conseguir passar o primeiro nível, mesmo com todas as vidas que temos à nossa disposição. Só por uma vez o passámos, e apenas com uma vida disponível. Bastaria ter diminuído um pouco o número e a velocidade dos zombies, para tornar o jogo infinitamente mais interessante.

Advanced Zombie Survival Lawnmower Simulator tem ainda uma novidade que compensa um pouco o desajustado (e incompreensível) nível de dificuldade. É assim incluído um editor de níveis, que por si só torna minimamente compensador experimentar este jogo. Sabemos que este pretende ser uma mera brincadeira, mas não deixamos de lamentar ter-se perdido uma oportunidade de ter aqui um desafio bem mais equilibrado e motivador. Da forma como se encontra, rapidamente se torna frustrante e passamos para algum desafio bem mais motivante, como cortar a relva do jardim da nossa casa.



Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

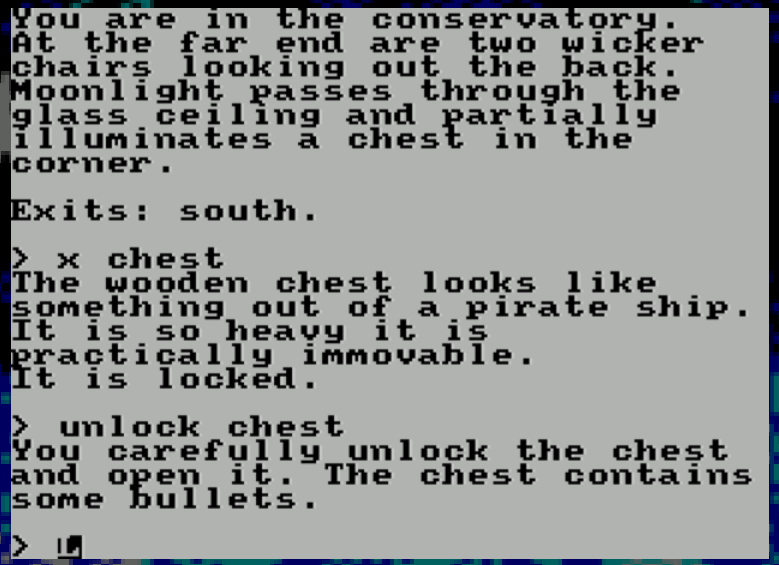
4

All Hallows' Eve 1881

Com um ano de atraso publicámos no blogue Planeta Sinclair a *review* de All Hallows' Eve 1881. Por um lado, só nos apercebemos da sua saída já muito tarde, cerca de seis meses após o seu lançamento oficial. Por outro lado, sendo as aventuras de texto muito consumidoras de tempo, nem sempre conseguimos ter a disponibilidade necessária para ir até ao fim. Como sabem, tentamos sempre que possível completar os jogos, para o podermos apreciar em todas as suas vertentes. Bem, chegou a hora de All Hallow's Eve 1881, e numa data muito significativa, na noite de *Halloween* (mesmo que um ano depois)...

A narrativa é passada no ano de 1881. Um amigo de Winterslow relatou-nos o desaparecimento de várias crianças e a ocorrência de uma série de eventos perturbadores vindos da casa de Lydia Shears, que muitos na região consideram como praticante de bruxarias. Como não descartamos um bom mistério, aceitámos a missão e vamos investigar a situação e, se possível, encontrar as crianças desaparecidas.

Tudo começa então quando chegamos aos portões da propriedade de Lydia na véspera de Todos os Santos, ou seja, na noite em que escrevemos a *review*. E temos que resolver o mistério antes da meia-noite, senão...



All Hallows' Eve 1881 é uma aventura de texto clássica, sem gráficos, embora com pequenos efeitos de som e *border*, muito ao estilo das que estavam em voga nos anos 80 e 90. Os textos são imersivos, com quebra-cabeças desafiantes, mas intuitivos e, no geral, a acção desenrola-se de forma bastante lógica. Vão sendo dadas pistas ao longo da aventura e vamos encontrando diversos objectos, quase todos com uma função bastante óbvia. Basta estar com um pouco de atenção aos textos, que vamos conseguindo avançar rapidamente, mesmo existindo cerca de 30 locais para explorar.

O objectivo é conseguir resolver o mistério das crianças desaparecidas, de preferência sem sucumbir frente aos poucos inimigos ou armadilhas que vamos encontrando pelo caminho. Mas também existem objectivos parciais, num total de 20. De cada vez que cumprimos algum, é adicionado um ponto à nossa pontuação, e dá-se o tal efeito de *border* referido. Temos assim sempre a exacta noção se estamos muito perto ou longe de terminar o jogo.

All Hallows' Eve 1881 é o jogo perfeito para se jogar numa noite chuvosa como aquela em que escrevemos a *review*. Os diálogos são simples e bastante esclarecedores, tendo um grau de dificuldade mediano, que permite a que mesmo os mais inexperientes nestas andanças possam completar a missão. Ponto negativo apenas um: não havia necessidade de matar o cão...

Jogabilidade											**8**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Torreoscura

Já há bastante tempo que tínhamos esta aventura em *pipeline* para experimentarmos. Pelo facto de estar apenas na língua de Cervantes, tínhamos andado a adiar, pois tínhamos a consciência que seria tarefa para algumas semanas. Entretanto a aventura em boa hora saiu em inglês, pois aproveitámos para finalmente lhe pegar. Não que tenha levado muito menos a terminar, mas sempre facilitou um pouco a tarefa.

Poderão ainda estranhar a aventura ter versões para 48K e 128K. Não é pelos gráficos, pois estes estão incluídos em ambas, mas porque a versão 128K tem uma pequena música, sinistra como seria de esperar, estando enquadrada na história desta aventura, que tem um gato como peça central da narrativa, preto, como já se imaginava. Mais um ponto na classificação final por ter um gato na história, mas já sabem o que a casa gasta...

Aun no se como he llegado hasta este punto...

Vivo aquí, en Torreoscura, aislado del mundo y donde solo me cabe esperar que alguien venga y saque de esta soledad eterna y la maldición que muerde y alarga cada momento en mi vida mientras la marchita a una velocidad implacable.

E tudo começa assim, com alguém encerrado numa torre negra, à espera do momento da libertação...

Entretanto, muito longe dali, o nosso infeliz herói (nós, pois claro), recebe uma carta de um velho amigo de escola, Marc. Lembra-se bem dele, assim como da sua irmã mais velha, Karla, com quem se dava particularmente bem. Convidam-no para uma aventura numa obscura localidade (Torreoscura), e como o nosso herói necessitava urgentemente de um escape, aceita o convite. Em má hora o fez...

Logo no início da aventura, uma contrariedade: Marc não se encontra no local combinado para nos acompanhar. Resolvemos à mesma ir à descoberta e vamos então ter à aldeia, permanentemente assolada por um tenebroso nevoeiro, mitos e histórias assombrosas. Ou será que não são apenas mitos e histórias sem fundamento?

No hostel onde ficamos alojados, para não variar sinistro, mas pelo menos acolhedor, descobrimos algumas pistas com a recepcionista. Convém também encontrar o gato preto, fulcral para se conseguir avançar na história. A aventura desde logo nos chama a atenção pelos gráficos, monocromáticos, perfeitamente enquadrados na envolvente.

Torreoscura

Outra coisa que nos chama a atenção é a descrição do período do dia em que nos encontramos (manhã, tarde, noite). Isto tem uma razão de ser: existem certos locais que apenas estão acessíveis a certas horas do dia (a palavra "wait" / "Espera" tem uma função específica). Por outro lado, o gato é esquivo, e nem sempre se encontra onde se espera (e por vezes encontra-se onde não se espera). O bichano é manso, além disso esperto como poucos. E muito fiel ao seu dono, como no final da aventura irão perceber...

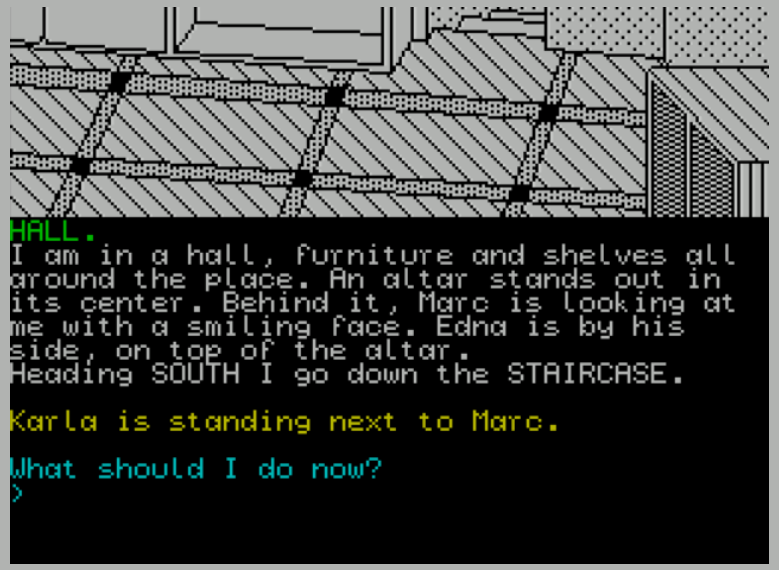
A primeira parte é passada na povoação, contemplando alguns pontos habituais das pequenas localidades. Assim, o cemitério, a igreja, a praça central, e até algumas passagens secretas, são locais a serem visitados, devendo examinar-se tudo com muita atenção. Apenas se pode carregar três objectos de cada vez, e tendo em conta que existem alguns sem qualquer utilidade, é fundamental descobrir-se a função dos mais óbvios.

Terminando a primeira parte da aventura, é-nos dada uma palavra-passe para se aceder à segunda parte. A palavra-passe é muito óbvia, e quando a descobrimos, estava dentro daquilo que imaginávamos. De qualquer forma, vale a pena completar a primeira parte, nem que seja para ver o grafismo e os belíssimos textos de cada um dos locais.

A segunda parte é passada na Torre Negra, onde se encontram Marc e Karla. O local onde vivem encerra alguns perigos. É fundamental tomar atenção onde pisamos, termos um bom sentido de orientação (não poderiam faltar as labirínticas catacumbas), e tomar muita atenção a todos os detalhes. Alguns objectos têm funções menos óbvias, como por exemplo o balde. Se o virarmos ao contrário, pode ser um excelente suporte, e mais não dizemos...

Torreoscura não é uma aventura fácil. Vamos andar perdidos algum tempo, sendo que é muito importante estarmos com atenção a todos os detalhes. É também importante gravar-se periodicamente o ponto onde nos encontramos, pois além de existirem alguns becos sem saída (por exemplo, objectos que se largados antes de chegarmos a algum local fulcral, impedem a conclusão da aventura - desconfiar de portas e portões que se fecham), nas catacumbas vamos penar até encontrar a saída. Como já dissemos, a "chave" (dica) está nos detalhes...

Embora as dificuldades possam fazer com que alguns coloquem de lado o jogo, podemos assegurar que a perseverança compensa. O final é surpreendente. Ou talvez não, basta estarem com atenção às palavras que deixámos quase no início...



Jogabilidade											9
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

Rays' Reprisal*

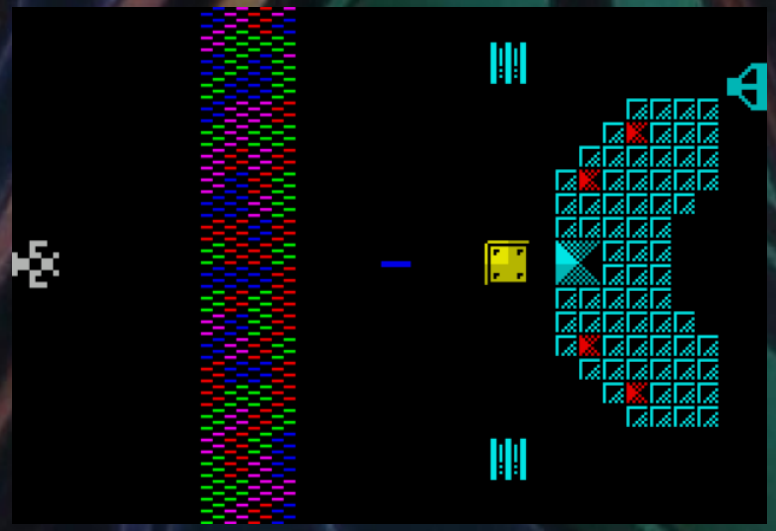
Rays' Reprisal é baseado no jogo Yars Revenge, lançado para a plataforma Atari 2600 em 1981. Entretanto, e para evitar problemas legais de direitos de autor, alterou-se o nome para Rays' Reprisal. Aliás, em 2015 Luca Bordoni chegou mesmo a lançar uma versão com o nome "proibido". Entretanto a Monument Microgames lançou a edição física, que recebemos muito recentemente, e que tal como é apanágio desta editora, vem acompanhado com material extra, neste caso uma banda desenhada e um *badge*.

Quanto ao jogo, é um *shoot'em'up* com contornos diferentes do habitual. Possui remotas semelhanças com Bullet Storm (ou este com Rays' Reprisal). Assim, ao invés de um *scroll* horizontal ou vertical, como é habitual neste género de jogos, temos ecrãs estáticos. São 22, correspondentes aos diferentes níveis. E em todos o objectivo é apenas um, eliminar o laser (com o nome de "Qotile") que se encontra no extremo direito do ecrã.

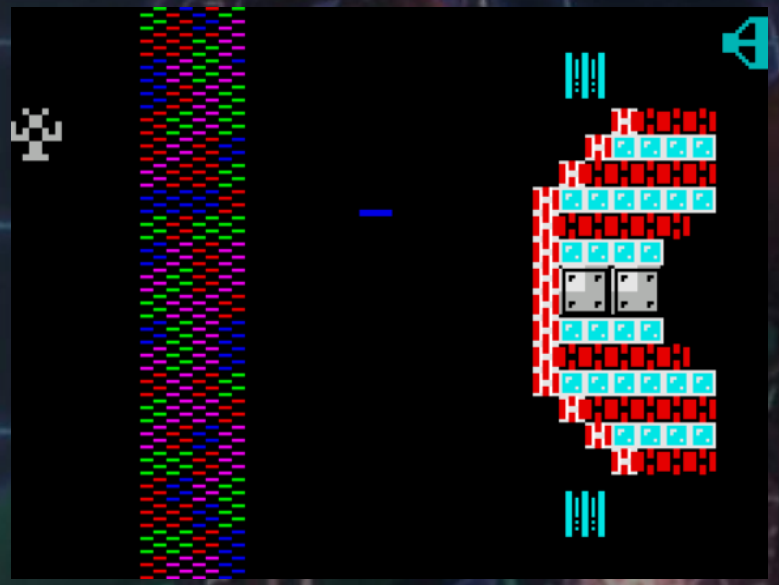
Será conveniente descrever um pouco aquilo que se passa em cada ecrã, pois tem alguma complexidade e é fundamental perceber a mecânica para se conseguir terminar os níveis. Em primeiro lugar o "Yar", a nave que controlamos, semelhante a uma vespa. Embora a nave dispare, não tem capacidade para eliminar os inimigos, muito menos o "Qotile". O que pode é eliminar o campo magnético ("Shield") que protege o "Qotile". Cada disparo elimina um bloco, mas é igualmente importante saber que também pode absorver os blocos, sendo que de cada vez que faz isso, activa o canhão "Zorlon Cannon", que surge no lado esquerdo do ecrã. Apenas esse canhão tem capacidade para eliminar o "Qotile", mas é necessário algum cuidado, pois se a nossa nave se atravessar no caminho do disparo, também é eliminada. O processo é um pouco estranho, mas depois de algum tempo, rapidamente se apanha o jeito à coisa.

Entre o "Zorlon Cannon" e o "Shield", encontra-se a "Neutral Zone", uma fileira de pequenos traços coloridos que torna o ecrã um pouco mais atractivo, mas cuja principal função é servir de zona de segurança para a nave. Quando esta se encontra nessa zona, os *drones* ("Destroyer Drones") que a perseguem, pequenos traços que se deslocam a diferentes velocidades, não a podem atingir. No entanto, por vezes o "Qotile" dispara os redemoinhos ("Swirls"), e mesmo na zona de segurança, pode atingir a nave.

Entendendo-se as características de cada elemento do cenário, estamos então em condições de iniciar a missão. Em primeiro lugar há que destruir o campo magnético, pelo menos o suficiente para que permita que o disparo do canhão atinga o "Qotile". Esta é uma fase perigosa, pois temos que estar com atenção a múltiplos elementos e limitados a um espaço



Rays' Reprisal*



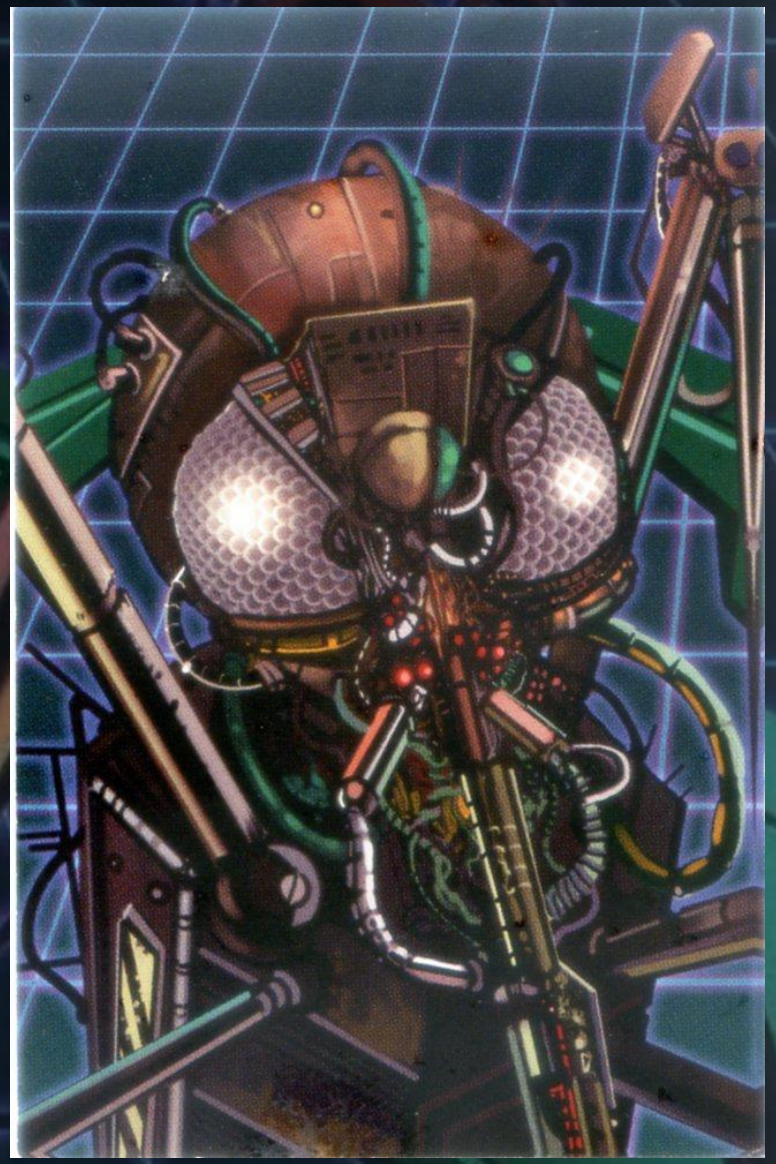
relativamente pequeno. Quando a nossa nave chega a um dos extremos verticais do ecrã, passa imediatamente para o lado oposto. Se por um lado é bastante útil quando estamos a destruir o campo magnético, por outro é tremendamente confuso, pois na aflição de fugir aos *drones* inimigos e ao redemoinho, o mais certo é passarmos para o lado oposto do ecrã e irmos contra o que não queremos. A velocidade com que a nossa nave se desloca é muita, o que a torna um pouco incontrolável (a ideia era mesmo essa).

Finalmente, depois do campo magnético ter brechas suficientes, há que absorver os blocos restantes. De cada vez que absorvemos um, surge o canhão do lado esquerdo, tendo-se uma oportunidade para destruir o "Qotile". Há que ter o cuidado de não eliminar totalmente o campo magnético em alguns dos níveis, pois por vezes os *drones* tornam-se invisíveis e apenas quando passam sob o campo magnético são detectados.

Como se pode ver, Rays' Reprisal é um *shoot'em'up* diferente daquilo a que estamos habituados. É bastante difícil, não só porque a velocidade da nossa nave a torna quase ingovernável, mas porque temos que estar com atenção a muita coisa no ecrã. No entanto, com alguma persistência, vamos avançando nos níveis. Fossem os gráficos um pouco mais interessantes e estaríamos perante um jogo de eleição. De qualquer forma, é divertido e constitui divertimento para muitas horas. Não é barato, mas as edições da Monument Microgames são sempre um luxo.

* Jogo de 2018, lançado em 2020

Jogabilidade											**7**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											



Devwill Too ZX*

Algures numa realidade perdida, nas margens de um mar primordial encontra-se um ovo, adormecido há éons. Surge uma fissura que vai rasgando a sua casca protectora. Subitamente o ovo explode num assopro que dá vida a uma pequena criaturinha artificial. Um Homúnculo, cuja consciência foi atirada para o mundo exterior. Sozinho, enxerga o seu reflexo nas águas plácidas que testemunharam o seu nascimento. E questiona-se sobre o sentido da sua individualidade... Existirão outros como ele? Olhando para o horizonte repara num portal, talvez erguido para responder ao dilema existencial deste pequeno ser. Ele segue na sua direção e após um momento de hesitação, atravessa-o em direção ao desconhecido...

Do outro lado apresenta-se um mundo exótico, de natureza luxuriante e geografia colorida. Florestas pontilhadas por ruínas de civilizações desaparecidas. Grutas e cavernas misteriosas que escondem mistérios antigos. Vagueando com os sentidos perdidos nessa nova experiência, o Homúnculo mal se dá conta que este espaço é o lar de estranhas e perigosas criaturas; uma aproxima-se e o instinto fá-lo saltar sobre ela, esmagando-a! Desta vez escapa, mas outros olhos observam-no de longe..

O pequeno ser artificial continua a sua viagem e encontra lá ao alto, numa plataforma inacessível, um Ankh que lhe sussurra um encanto aos seus ouvidos. Entende a urgência de aprender como sobreviver neste mundo bizarro, pois algo no seu íntimo leva-o a demandar pelos cálices do conhecimento e alcançar a chave da Vida. Talvez consiga chegar ao seu destino e entender o sentido da sua existência!

A estória por mim narrada poderia ser a sinopse de Devwill Too ZX, mas não o é. Entendi a descrição minimalista da introdução ao jogo, como uma carta branca do autor para ceder espaço à imaginação do jogador. Abusei dessa confiança e criei a minha interpretação deste lindo jogo carregado de significado existencial. O protagonista é um Homúnculo cujo propósito é procurar o seu sentido da vida. Uma entidade cabalística terá criado este ser à sua imagem através de artes de alquimia há muito esquecidas. Aos nossos olhos o recém-eclodido afigura-se como um diabinho de pele vermelha surpreendentemente ágil para o seu pequeno tamanho...

Os gráficos são coloridos e contrastantes, fazendo bom uso dos atributos de cores, e gerando a atmosfera certa para os lugares que o Homúnculo atravessa, sejam as húmidas grutas, as florestas primaveris ou as ruínas opressivas. O nosso diabinho move-se graciosamente pelo cenário com um controlo bastante responsivo, tornando agradável a experiência de percorrer as várias partes deste mundo perdido. Muitas secções deste mapa estão inacessíveis ao nosso herói que só lá chegará se encontrar os cálices que activam duas novas habilidades absolutamente necessárias para a conclusão do jogo.

A primeira é o salto duplo que permite ao nosso diabinho ascender mais alto, alcançando plataformas inacessíveis ao salto simples. A outra habilidade é a rasteira que projecta o protagonista num movimento horizontal muito rápido, destruindo obstáculos que bloqueiam os acessos a algumas cavernas. Uma em particular está encerrada por uma porta indestrutível na qual está desenhado um Ankh. Este símbolo representa a chave que se encontra visível, porém inalcançável no início do jogo, sendo necessário encontrar um caminho alternativo pelo mapa de 44 ecrãs, povoado por criaturas hostis e dotado de obstáculos perigosos que ao mínimo contacto resultam na perda de uma vida.

Mas nem tudo são agruras, pois espalhadas por essas paragens também estão várias Garrafas da Vida que restituirão uma vida ao nosso Homúnculo, sendo que

Devwill Too ZX*

só existem nove destas garrafas, algumas muito bem escondidas. Perigos como abismos profundos e aguilhões cortantes devem ser evitados, mas outros como os agressivos habitantes deste mundo podem ser derrotados com um salto preciso do nosso diabinho sobre a cabeça destes. E se fizer uso da sua manobrabilidade no salto, poderá eliminar uma combinação de inimigos antes de pisar o chão, o que se reflectirá na pontuação adquirida: 10, 20, 40 e 50 pontos para 2, 3, 4 e 5 criaturas consecutivas, respectivamente.

A ambientação é reforçada pelas músicas que se sucedem em momentos-chave do jogo. A cada habilidade aprendida abre-se uma nova música que gera uma atmosfera diferente, reforçada pela introdução de novos inimigos no mapa e resultando numa crescente expectativa para o clímax do jogo. A disposição do próprio cenário contribui para uma percepção de um mundo ilusório que se sobrepõe à lógica. Vários espaços parecem repetir-se apesar de corresponderem a caminhos distintos no mapa. É compreensível que a reutilização de ecrãs seja um mal necessário face à escassa memória da máquina que *renderiza* o mundo virtual do nosso Homúnculo. Curiosamente serve perfeitamente à percepção de imensidão onírica de quem atravessa um vasto mundo esotérico.

Muito temos escrito sobre o produto da criação mas... e sobre a fértil mente que gerou a mesma? Amaweks é alcunha / apelido do brasileiro Paulo Andrés, ilustrador, *pixel artist e game designer* de Florianópolis (Santa Catarina, Brasil), que se estreia nas lides do ZX Spectrum com este fantástico Devwill Too ZX. Longe de ser inexperiente, Paulo conta já com um catálogo de títulos autorais em diversas plataformas, tendo até se aventurado no mundo *retro* da consola Mega Drive. O universo de Devwill Too ZX tem atravessado gerações tecnológicas, desde o moderno PC até às máquinas arcanas dos anos 90 e 80. Não é de se estranhar que logo a primeira criação de Paulo no pequeno *Speccy* pareça tão coesa e aprimorada aos olhos do jogador.

Desenvolvido no MPAGD, é mais um jogo de entre muitos oriundos desta ferramenta. Ainda assim, do ponto de vista puramente técnico, é graficamente competente, tirando partido da limitada paleta de cores do ZX Spectrum, com uma jogabilidade muito agradável e uma excelente composição de músicas, não fosse o Paulo experiente em desenvolvimento autoral. Não representará um desafio para os viciados em dificuldades extremas, mas também não é pêra doce para o mais casual dos jogadores. É bem acessível a partir do momento em que dominamos o salto e formamos uma imagem mental do mapa.

Mas o verdadeiro valor em Devwill Too ZX está no seu conteúdo filosófico: a eterna questão do sentido da vida. A premissa não poderia ser mais simples: um introspectivo ser artificial, sem um progenitor conhecido, parte em busca da Chave da Vida para se confrontar com a verdade que esconde um... Não! Não serei desmancha-prazeres! Os que quiserem conhecer o destino do Homúnculo devem-no fazer jogando Devwill ZX Too.

E afinal, o que esconde a Chave da Vida? Alguma vez saberemos?

* Artigo da responsabilidade de Filipe Veiga

Jogabilidade											**9**
Gráficos											
Som											
Dificuldade											
Longevidade											
Entretenimento											

GOTY Planeta Sinclair

Gráficos

1. Wonderful Dizzy
2. Delta's Shadow
3. Marsmare: Alienation
4. White Jaguar
5. Bonnie and Clyde

Ecrã de Carregamento

1. Wonderful Dizzy
2. Vampire Vengeance
3. Mire Mare
4. Black & White
5. Pataslocas

Som

1. Delta's Shadow
2. Code-112
3. La Reliquia
4. Bonnie and Clyde
5. Mr Hair & the Fly

Quebra-cabeças e perícia

1. Cosmic Payback
2. Dungeons of Gomilandia
3. Binary land
4. Coloco
5. Pac-Hack Plus

Aventura e RPG

1. Wonderful Dizzy
2. Neadeital
3. Yoyo's Great Adventure
4. Mire Mare
5. Ghastly Getaway Dizzy

Plataformas

1. Bonnie and Clyde
2. 24 Hour Parsley People
3. La Reliquia
4. Vampire Vengeance
5. Cocoa and the Time Machine e Black & White

Acção e shoot'em'up

1. Delta's Shadow
2. Marsmare: Alienation
3. Alien Girl
4. Hell Yeah!
5. Laserbirds

Aventura de texto

1. On the Queen's Footsteps
2. The Curse of Rabenstein
3. Mirror Mirror
4. The Seance
5. Retarded Creatures & Caverns II

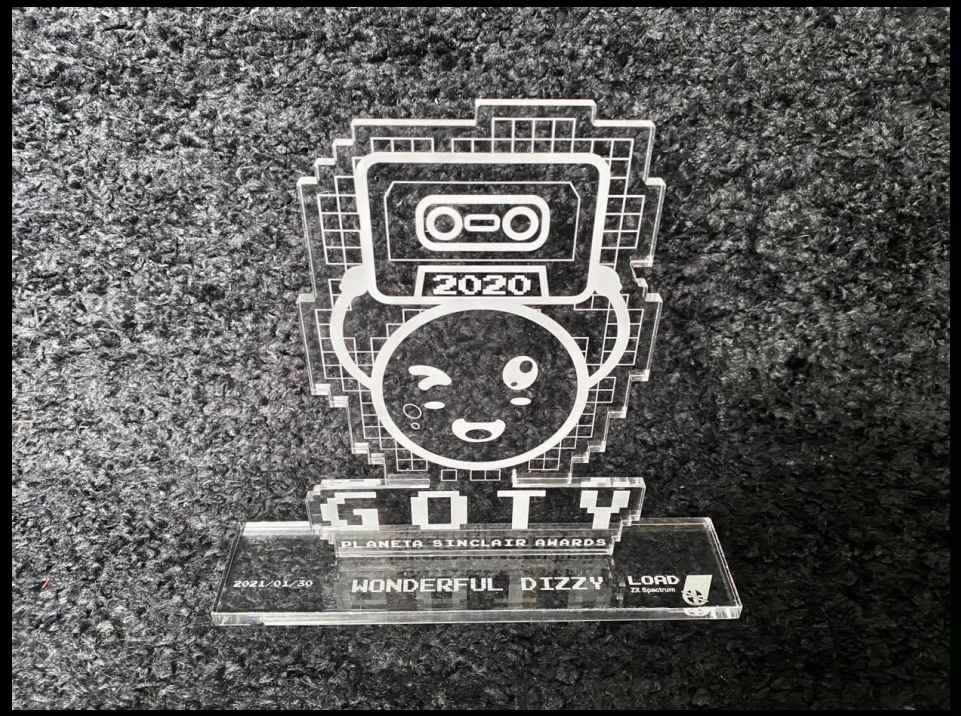
GOTY Planeta Sinclair

Basic

1. Wudang
2. Red Raid: the Beginning
3. Pataslocas
4. Reverse Pong
5. Colonos ZX

GOTY

1. Wonderful Dizzy
2. Delta's Shadow
3. Cosmic Payback
4. Marsmare: Alienation
5. Bonnie and Clyde
6. Neadeital
7. Dungeons of Gomilandia
8. White Jaguar
9. Vampire Vengeance
10. Wudang



OLIVER TWINS

Dear Philip and Andrew Oliver,

On behalf of **Planeta Sinclair** and **LOAD ZX Spectrum Museum**, we are delighted to announce that **Wonderful Dizzy** was the big winner of the **GOTY 2020** – the Planeta Sinclair Awards event. Not only it won the "**Game Of The Year**" category, but also the **best graphics**, **best loading screen** and **best adventure / RPG categories**.

To mark this occasion, it is an honour for us to send you a symbolic gift. It represents all the appreciation we have, not only for this game, but for all your games and projects during the last 35 years.

We hope one day we can count on your presence at our museum, in Cantanhede, PORTUGAL (www.loadzx.com/en/).

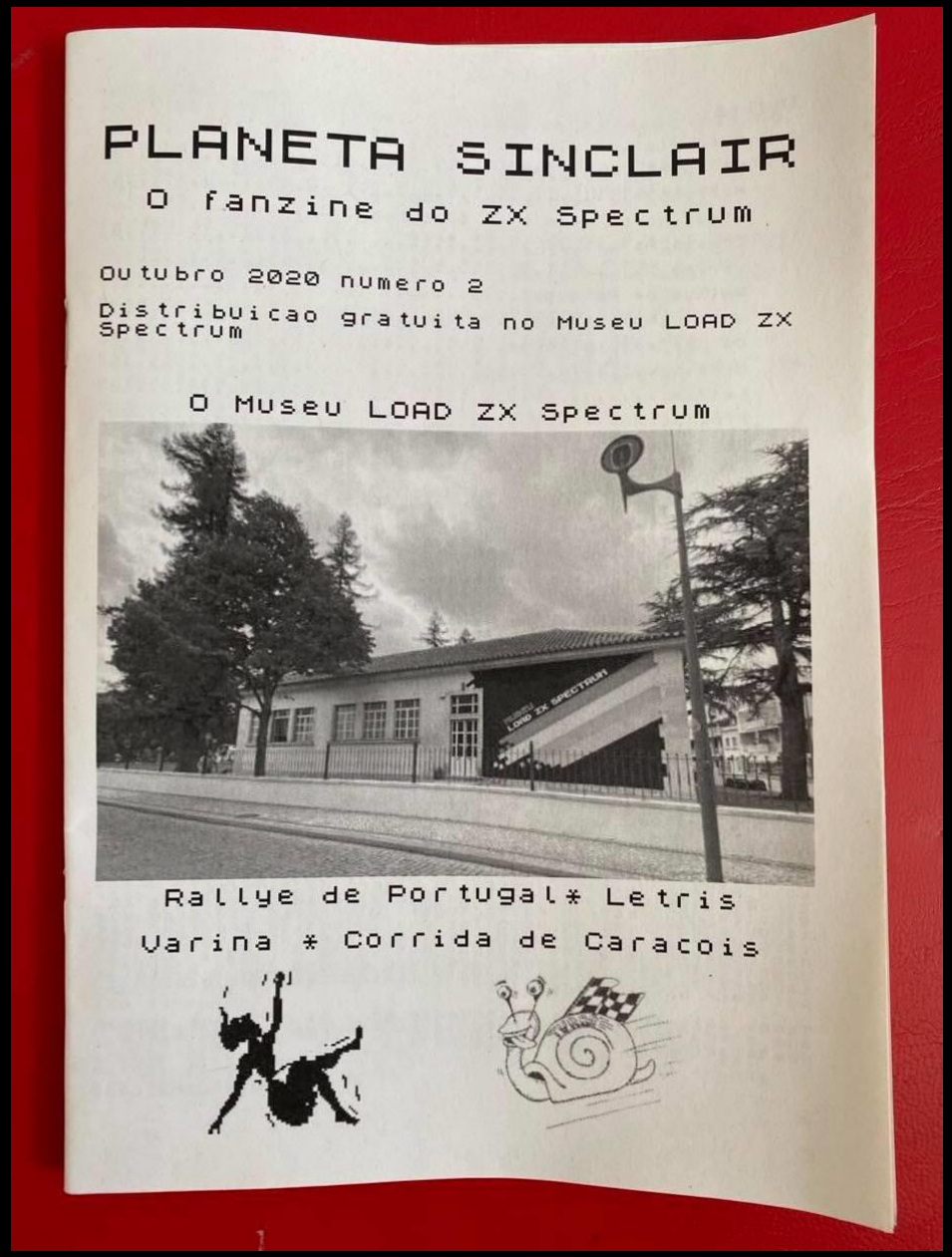
Best regards.

André Leão
Mário Viegas
Filipe Veiga

João Diogo Ramos

LOAD

ZX Spectrum



PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Outubro 2020 numero 2

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum

O Museu LOAD ZX Spectrum

Rallye de Portugal* Letris

Varina * Corrida de Caracois

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

Almanaque 2019

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