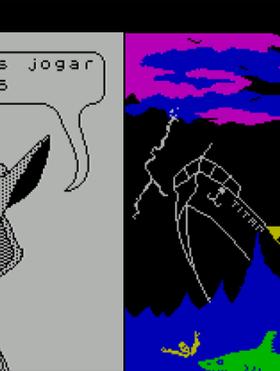




# GUIA DOS JOGOS PORTUGUESES

# PARA O ZX SPECTRUM



# ÍNDICE

JIM (Jogo de Inteligência Memórica)	5	Roleta de Casino	28
Astor Slot-Machine	6	Rallye de Portugal	29
Bingo!	7	O Segredo dos Templários	30
Brum Brum	8	Sex Crime	31
Férias em Portugal	9	Strip Jack	32
Galaxy Patrol	10	Alfa 1	33
Good Luck!	11	Bisca	34
O Globo da Luz	12	Corrida de Caracóis	35
História de Portugal	13	Dracula's Castle	36
Portugeo	14	Hero	37
Máquina de Poker	15	Mad'in Ca\$hcais	38
Patinhas	16	Maratona	39
Poker Aberto	17	Montagem Espacial	40
Astor Gamão	18	Quadrados	41
Astor Mind	19	SOS Naufrágio	42
Batalha Naval	20	Alea	43
Bloco Mágico	21	Alien Evolution	44
Doce Lar	22	Keops	45
Foguetão	23	Talismã	46
Good Luck!	24	24 Horas	47
Guerra em Krypto	25	City Connection	48
Paradise Café	26	O Empresário	49
Poker de Casino	27	Puzzles	50

# ÍNDICE

Welcome to Hollywood	51	The Adventures of Jane Jelly 2	74
Basket	52	The Adventures of Jane Jelly	75
Bombardment	53	Knight Hero	76
Hovercar Simulator	54	O Tesouro de Lumos	77
Klimax	55	Zukinox	78
Kraal	56	The Adventures of Jane Jelly 3	79
Operation Eagle	57	Astronaut Labyrinth	80
Play for Peace	58	Eurostriker	81
Treinador de Futebol	59	Extruder	82
The Worm	60	Invasores Aquáticos 2.0	83
Breakneck	61	Quahappy	84
Kunga	62	Sardonic	85
Paprika House	63	Super Master	86
Para Cima ou Para Baixo?	64	Tea-Leaf Ted	87
Nave	65	Varina	88
A Viagem de Vasco da Gama à Índia	66	Krap Park	89
Space Rocks	67	Laetitia	90
Quebra-Cabeças	68	Cadê os Artigos?	91
Vampe	69	Letris	92
Vampe: GOTO Vampe	70	Restless André	93
ZX Striker	71	ZXS Spycrum Mission	94
Café Turco com os Ex-Jugoslavos	72	Agente Azul	95
ZX Nights	73	Aztec	96

## ÍNDICE

Carga de profundidade	97
O Eléctrico da Carreira 28	98
Expedição	99
Jet Pack Neo	100
Jogo do Caça-Palavra	101
Klox	102
A Montagem do ZX Spectrum	103
Pandemia	104
Stripping Penelope	105
O Tesouro dos Templários	106
O Submarino U2	107
Jogos portugueses por recuperar	108

Nome: JIM (Jogo de Inteligência Memórica)

Autor: José Oliveira

Editora: Zarsoft

Ano: 1983

José Oliveira já antes tinha feito algumas experiências com o ZX81, mas Jogo de Inteligência Memórica (JIM, para os amigos) é a sua primeira incursão no ZX Spectrum e um dos primeiros jogos a aparecer para este sistema criado por Portugueses. Nele é recriado o popular jogo do galo e faz parte de um curso de informática. Com um conceito extremamente simples, apresenta três níveis de dificuldade e boa jogabilidade.



PRIME  
UMA TECLA

```
G>163      H>81      E>177
X|X|O
-|-|
X|O|O
-|-|
X|O|X
JA VAIS VER...
1 - CONTINUAMOS ?
3 - OUTRO JOGADOR ?
5 - LIMPO A MEMORIA ?
7 - FIM ?
DIZ UM NUMERO
```

Nome: Astor Slot-Machine

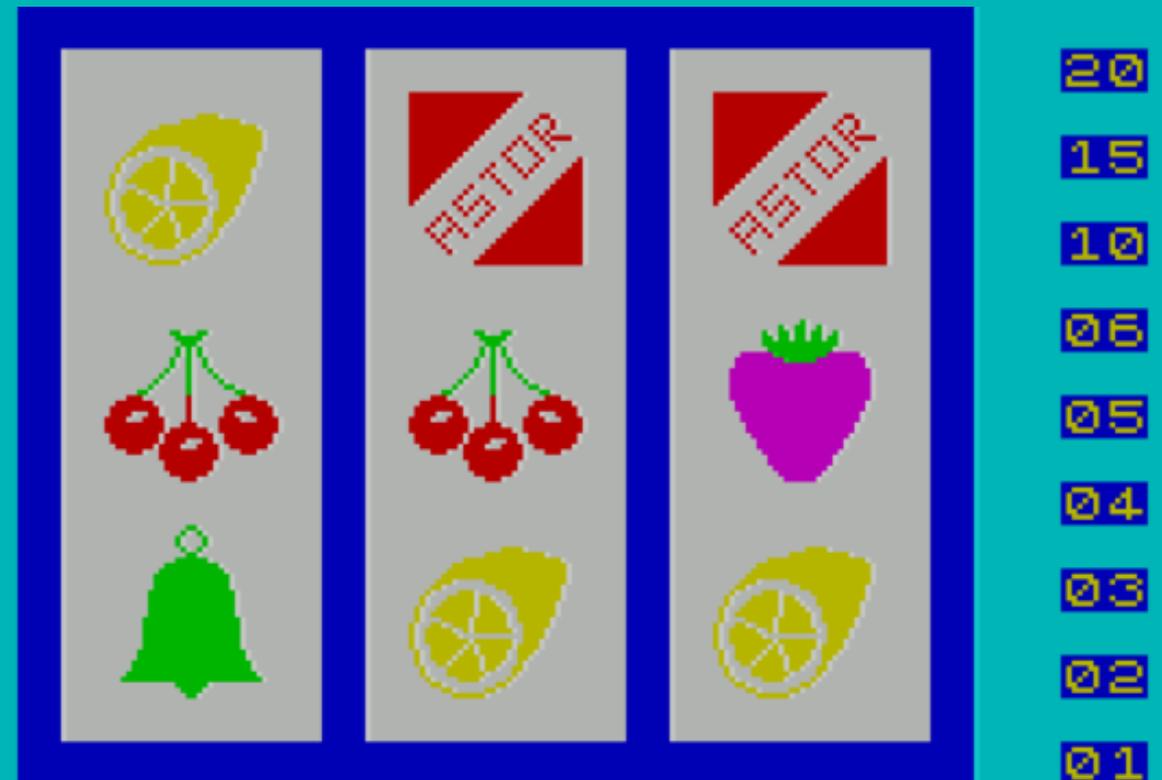
Autor: José Luís Borges

Editora: Astor Software

Ano: 1984



O primeiro dos lançamentos de jogos de casino da Astor Software foi um simulador de uma *slot machine*. Semelhante a muitas propostas que foram feitas ao longo da primeira metade da década de 80, vale-se da sua simplicidade para cativar o jogador. Lamentavelmente não tem a garota a despir-se, como acontecia em outros desafios do género.



VOCE TEM 60\$

Quanto aposta (1-5 ou D ou I)? L

Nome: Bingo!  
Autor: Eduardo Marques  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Nos primeiros tempos do ZX Spectrum não podia faltar o jogo do bingo. Existem vários desenvolvidos por portugueses, mas o mais famoso terá sido aquele criado por Eduardo Marques e lançado pela Astor Software em 1984. Ideal para quem quer fazer umas partidas de bingo no conforto do seu lar, permitindo até nove jogadores em simultâneo.

	0	10	20	30	40	50	60	70	80
1			21				61		
2								72	
3				33				73	
4		14							
5							65		
6						56			
7				37			67		
8	8		28			58		78	
9									89
10				40					

41

Nome: Brum Brum  
Autor: Pedro Bandeira e Cunha  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Ainda antes de Formula One ter entrado de rompante no lar dos portugueses, já tínhamos o privilégio de assumir o papel de um patrão da Fórmula 1 em Brum Brum. E o melhor é que o programa permitia que até seis pessoas em simultâneo se desafiassem entre si, para ver quem seria coroado como rei do automobilismo, num jogo ainda muito actual e cativante.



Nome: Férias em Portugal  
Autor: António Portugal  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Estamos aqui perante um jogo didáctico, bastante actual, diga-se (ensina-nos o valor de poupar dinheiro e o ambiente - a Terra agradece). A ideia é fazer uma *tour* por mais de duas dezenas de localidades no nosso país. Apesar de ter sido criado em Basic, o que se nota em alguma lentidão, os gráficos estão bem conseguidos e, no geral, mantém o interesse, ainda mais tendo em conta a época em que foi lançado.



Nome: Galaxy Patrol  
Autor: Marco & Tito  
Editora: NA  
Ano: 1984

Galaxy Patrol foi o primeiro jogo criado pela dupla Marco & Tito, muito antes de se tornarem famosos com Alien Evolution. Apareceu como *type-in* na revista Mini Micro's número 6 (janeiro 1985). O objetivo é apenas um: controlar uma nave que desce até uma base, tendo que recolher os galões de combustível e evitar bater nos inúmeros obstáculos que se encontram ao longo do caminho.

(J) PARA JOGAR

G G G G G G G G G G  
A A A A A A A A A A  
L L L L L L L L L L  
A A A A A A A A A A  
X X X X X X X X X X  
Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y  
P P P P P P P P P P  
A A A A A A A A A A  
T T T T T T T T T T  
R R R R R R R R R R  
O O O O O O O O O O  
L L L L L L L L L L

POR: MÁRCO PAULO & RUI TITO  
\*\*\*ESQUERDA-(1) ☉ (0)-DIREITA\*\*\*





Nome: O Globo da Luz  
Autor: João Paulo Fragoso  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Uma das primeiras aventuras de texto criadas em Portugal. Remete-nos para o fantástico mundo das trevas, numa busca incessante pelo Globo da Luz e de luta contra as forças do mal, personalizadas por Gruk, o Rei-Demónio. Numa altura em que existiam poucos jogos desenvolvidos por portugueses, chegou um raio de luz capaz de impressionar até os mais destemidos.

## O GLOBO DA LUZ

NO ANO DO ESCORPIÃO, GRUK, O REI-DEMÓNIO, DESTRUIU O TEMPLO DOS DRUIDAS E LEVOU PARA O CASTELO DAS SOMBRAS O SAGRADO GLOBO DA LUZ. DESDE ENTÃO, AS NUENS OCULTARAM O SOL E O REINADO DAS TREVAS COMEÇOU.

NOS SÉCULOS SEGUINTE, HERÓIS DESTEMIDOS DIRIGIRAM-SE AO CASTELO DAS SOMBRAS, COM O INTUITO DE DEFRONTAREM O REI-DEMÓNIO E RECUPERAREM O GLOBO DA LUZ. MAS OS FRACASSOS SUCESSIVOS APENAS REFORÇARAM O PODER DE GRUK SOBRE O GLOBO DA LUZ.

PRIMA QUALQUER TECLA

Nome: História de Portugal  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 1984

HISTORIA DE PORTUGAL CRONOLOGICA

ANOS DE 1520 a 1820

LISTAGEM.....1  
BUSCA POR ANOS.....2  
BUSCA POR TEMA.....3  
PERGUNTAS/RESPOSTAS.....4  
FIM.....9

AVLISOFT© 1984

História de Portugal é composto por duas partes, apresentando uma resenha da história de Portugal do período de 1095 a 1519 (parte 1) e de 1520 a 1820 (parte 2). Além de informativo e educativo, é também lúdico, pois permite fazer um teste aos conhecimentos, podendo participar até quatro jogadores em simultâneo, num desafio bem ao estilo de Trivial Pursuit.

O QUE ACONTECEU EM 1520 ?

RESP 1  
MORTE DE VASCO DA GAMA

---

RESP 2  
D.MANUEL MANDA 2 CAPITAES AO DES  
COBRIMENTO DA COSTA DE ANGOLA

---

RESP 3  
CRONICAS DOS SETE PRIMEIROS REIS  
DE PORTUGAL (ANONIMAS)

---

RESPOSTA DO JOGADOR ANDRE

\*\*TECLA (M) PARA VOLTAR AO MENU\*\*

Nome: Portugeo  
Autor: Pedro Bandeira e Cunha  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



E que tal um Trivial Pursuit para testar os nossos conhecimentos sobre a geografia do nosso país? É isso que Pedro Bandeira e Cunha propõe em Portugeo (também conhecido como Geografia de Portugal), que coloca até seis jogadores em disputa, para descobrir aquele que é mais sabichão. E isto, muito antes do próprio Trivial Pursuit estar na moda nos 8 bits.

## PORTUGEO

ANDRE  
qual a cidade / vila  
assinalada (1 a 4)?

- 1-BARREIRO
- 2-BRAGANCA
- 3-FUNCHAL
- 4-EVORA



Nome: Máquina de Poker  
 Autor: João Paulo Fragoso  
 Editora: Astor Software  
 Ano: 1984

João Paulo Fragoso não se distinguia apenas pelas aventuras de texto, embora tenha sido com essas que tenha ganho fama. Ainda teve tempo para lançar um típico jogo de poker, que tem como curiosidade podermos escolher o montante inicial em carteira, através das letras do nome. Não é o jogo de poker mais intuitivo que vimos, mas consegue entreter durante um bom par de horas.



**ONEVAL**  
 Marca Registrada Nº 205.087

CREDITO: 10

APOSTA: 10

MAX. DE COR	250X	SEQUENCIA	4X
SEQ. DE COR	100X	TRIO	3X
POKER	25X	DOIS PARES	2X
FULL HOUSE	10X	PAR HONRAS	1X
COR	6X		



1 2 3 4 5

CANCELAR: ENTER    APOSTAR: 1:0 10:1  
 RECOLHA DE GANHOS: 9    DOBRAR: 8  
 MAIOR QUE 7:7    MENOR QUE 7:6  
 VIRAR CARTAS: SPACE



Nome: Poker Aberto  
Autor: António Portugal  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Não é tão habitual haver jogos de poker aberto para o ZX Spectrum, mas António Portugal fez um bom trabalho, recriando esta modalidade, que se destaca por ter cinco cartas comuns aos dois jogadores. No entanto, o *bluff* continua sempre presente, não se fazendo o nosso oponente de rogado e utilizando-o com fartura.





Nome: Astor Mind  
Autor: Ruben Emanuel la Rua  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985

Astor Mind recria o popular master mind e, apesar dos gráficos espartanos, consegue manter o interesse dos adeptos dos jogos de cariz mais intelectual, até porque permite um máximo de cinco jogadores em simultâneo, constituindo sempre um bom divertimento para se jogar em família.



```
1 - 1 2 3 4 - ■ ■ ■  
2 - ? - - -
```

```
1 - Andre  
PONTOS - 0000  
  
NIVEL - 0  
JOGOS - 9  
*ASTOR-MIND*
```

```
-- JOGO n.1 --  
E-erro CORES - (039)
```

Nome: Batalha Naval  
 Autor: Mário F. M. Silva  
 Editora: Astor Software  
 Ano: 1985



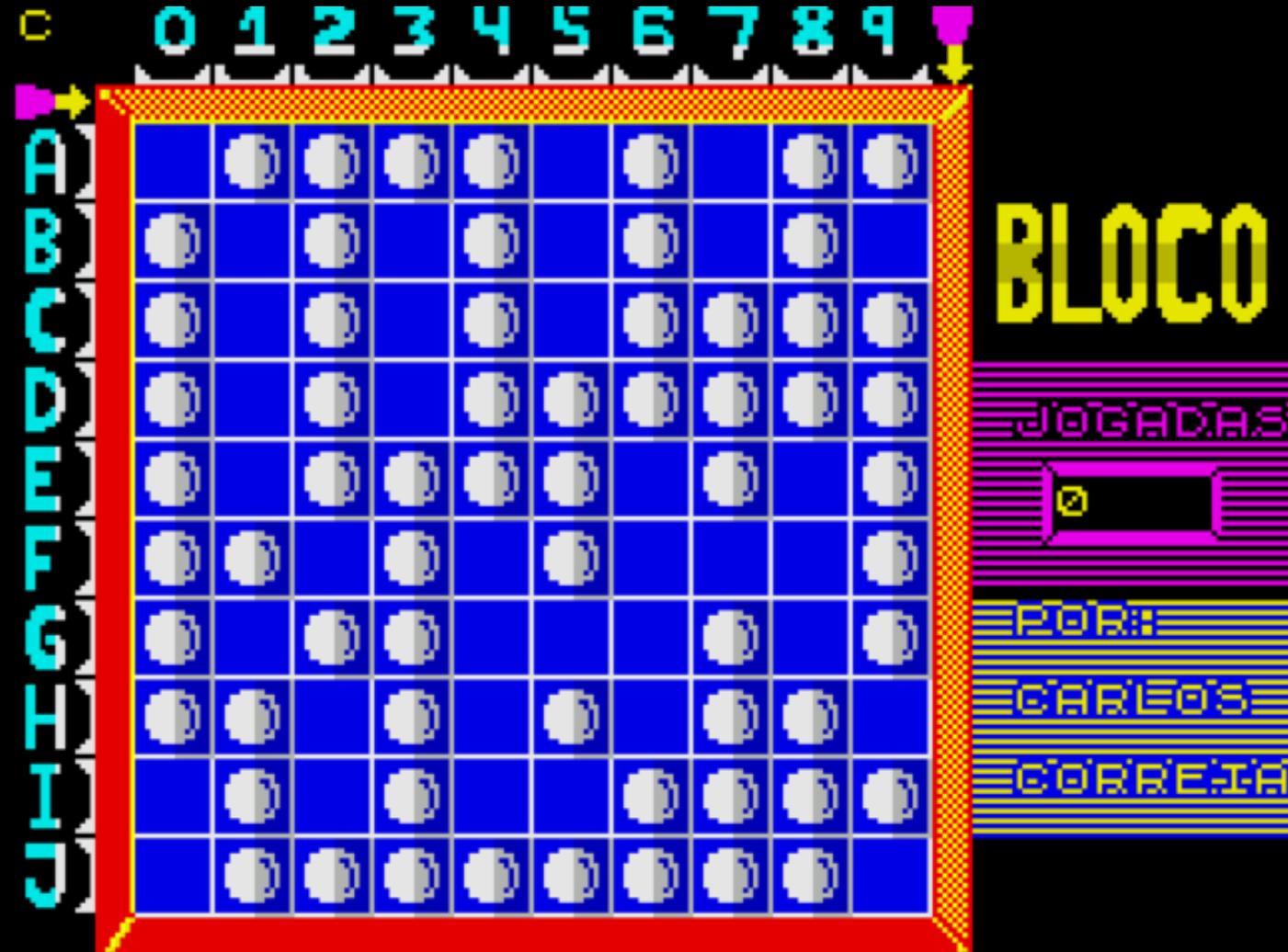
A Astor Software especializou-se na conversão de jogos de tabuleiro para o ZX Spectrum e Batalha Naval consegue manter algum interesse, tendo em conta a altura em que surgiu. Claro que não atinge o brilhantismo de um programa como Battleships (Elite, 1987), mas os meios alocados eram completamente diferentes.



Nome: Bloco Mágico  
Autor: Carlos Correia  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Bloco Mágico tem magia, pois apesar de o desafio ser extremamente simples, tal como todos os bons quebra-cabeças, é viciante. O objectivo é muito simples: inicialmente é-nos dado uma imagem, constituída por bolas brancas num tabuleiro. Aparece de seguida o tabuleiro, mas com as bolas baralhadas. “Apenas” temos que as movimentar por forma a colocá-las na posição original.



Nome: Doce Lar  
Autor: João Duarte  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Apesar de Doce Lar ter um conceito muito simples e um ecrã único, os gráficos tipo *cartoon* e uma boa jogabilidade, fazem deste *platformer* um jogo que consegue cativar todos. Mas lá por ser simples, não quer dizer que seja fácil. Muito pelo contrário, é bastante difícil, e para se passar o nível 3, vai ter que se suar muito.

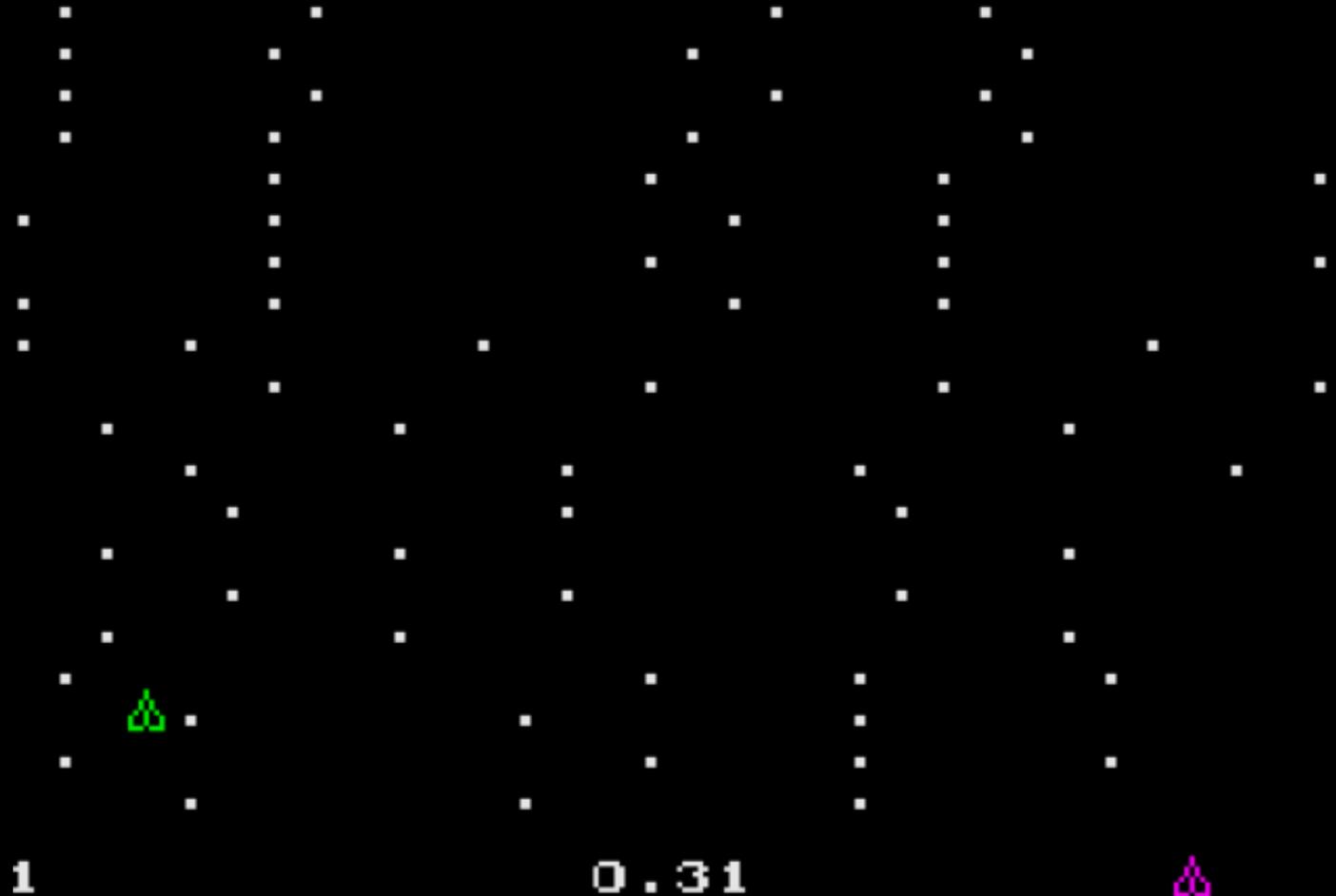


Nome: Foguetão  
Autor: Ruben  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



**GENEVAL**  
Marca Registrada Nº 205.087

Foguetão é dos jogos mais básicos que saíram sob o selo da Astor Software. Duas pequenas naves competem uma com a outra, para ver aquela que consegue passar mais vezes incólume uma cintura de asteroides, num tempo pré-definido. Apesar da sua simplicidade, por permitir dois jogadores em simultâneo, consegue imediatamente cativar, levando a longas disputas em família ou entre amigos.



Nome: Good Luck!

Autor: António Mateus

Editora: Top Ten Software (reedição)

Ano: 1985

António Mateus desenvolveu um simulador de poker no qual poderão entrar até nove jogadores, e que não fica atrás do que se fazia lá fora. Tanto, que teve direito a uma reedição uns anos mais tarde através de uma editora britânica, a Top Ten Software, provando que aquilo que se fazia no nosso país, tinha qualidade suficiente para passar fronteiras.



Loading...

MCMLXXXV, António Mateus-Portugal

CREDITS 0  
BET 0

ROYAL FLUSH	250
STR. FLUSH	100
4 OF A KIND	25
FULL HOUSE	10
FLUSH	6
STRAIGHT	4
3 OF A KIND	2
2 PAIR	2
JACKS OR BETTER	1



PRESS (1-9) FOR NO. OF PLAYERS

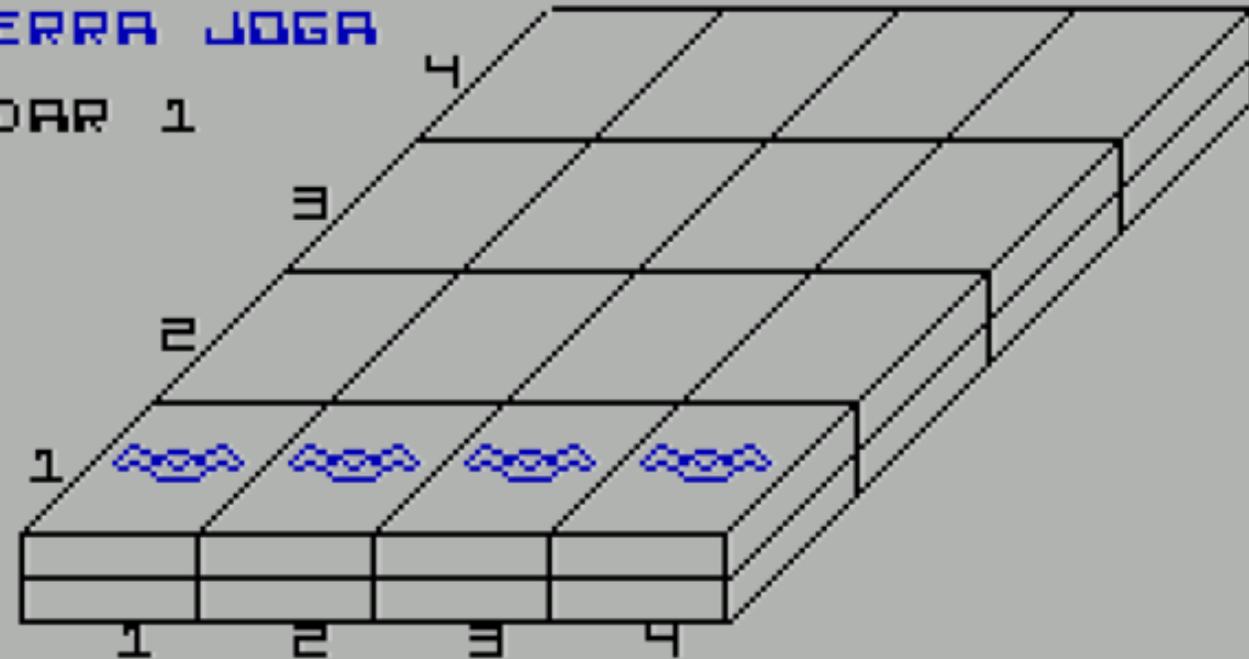
Nome: Guerra em Krypto  
Autor: M. Wermelinger e L. Sequeira  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985

Jogo futurista, que poderia muito bem ser jogado num tabuleiro, recria uma situação de guerra entre a Terra e Alfa Centauro, que se digladiam por urânio, treze gerações após o Apocalipse. A acção passa-se no século vinte e cinco (2423) em Krypto, pequeno planeta rico naquela matéria-prima, e que por isso atrai sobre si todas as atenções. A fazer lembrar xadrez, damas ou tablut, é uma pena apenas poder ser jogado a dois.



A TERRA JOGA

ANDAR 1



NEVAL A SUB JOGADOR?

Nome: Paradise Café

Autor: Damatta

Editora: NA

Ano: 1985



De longe, Paradise Café é o jogo português mais famoso de sempre, o que não é de estranhar, dado o seu cariz sexual. Como aventura gráfica, no entanto, tem um âmbito muito limitado e ao fim de 10 minutos já se conseguiu correr todos os ecrãs, valendo apenas pela curiosidade. O seu autor continua sem querer assumir a autoria do jogo, o que se percebe.



Nome: Poker de Casino  
Autor: Ruben Emanuel la Rua  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Poker de Casino é mais um dos 1.001 jogos do género que apareceram na primeira metade da década 80, alguns lançados pela Astor Software. Quase todos primavam pela simplicidade, como é aqui o caso, no entanto, apostavam os seus trunfos na jogabilidade, tornando-os viciantes. Ideal para quem gosta de uma boa cartada, mesmo sem ter a Samantha Fox como adversária.



tecla:n-novas cartas.saldo=0  
tecla:1-apostar.saldo fica



DINHEIRO: 300  
EMPRESTIMO: 0 SALDO: 0

Nome: Roleta de Casino  
 Autor: Ruben Emanuel la Rua  
 Editora: Astor Software  
 Ano: 1985



O Ruben Emanuel recriou vários jogos de tabuleiro, para que todos aqueles que não os tivessem em formato físico, ou no caso dos casinos, não tivessem idade para os frequentar, pudessem, no conforto das suas casas, sozinhos ou acompanhados, vivenciar essa experiência. Roleta de Casino, também conhecido como Astor Roleta, simula na perfeição esse jogo, permitindo a todos fazer apostas de forma legal e sem o risco de falir.

	<b>HANQUE</b> 1-18			<b>PAR</b>						<b>P</b> 12	<b>m</b> 12	<b>d</b> 12		
<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>27</b>	<b>30</b>	<b>33</b>	<b>36</b>	<b>FILA</b> <b>3</b>	<b>ROULETTE</b>
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>26</b>	<b>29</b>	<b>32</b>	<b>35</b>	<b>FILA</b> <b>2</b>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>25</b>	<b>28</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>FILA</b> <b>1</b>	
	<b>PASSE</b> 19-36			<b>IMPAR</b>						<b>P</b> 12	<b>m</b> 12	<b>d</b> 12		

Andre

1-A N. -20-\$100  
 2-B 17-18-\$100

JOGADOR N.1

\$2600

PRIMA QUALQUER TECLA

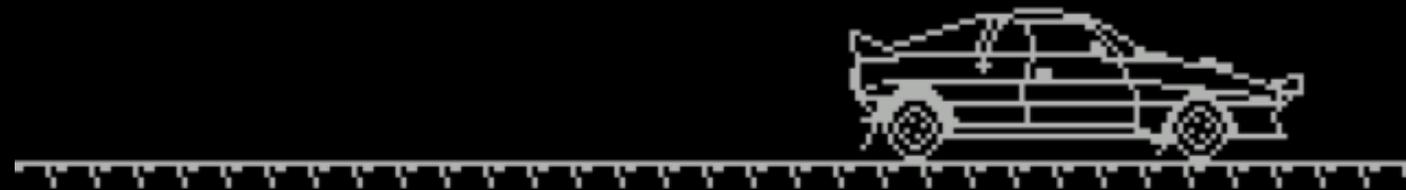
Nome: Rallye de Portugal

Autor: José Prates

Editora: NA

Ano: 1985

Neste jogo temos que fazer a gestão de alguns aspectos fundamentais de um rally, nomeadamente o estado dos componentes principais do carro, a selecção dos pneus, e a velocidade média. O computador avalia as nossas escolhas, definindo o tempo gasto a percorrer a etapa, assim como o dos nossos concorrentes, numa mecânica muito semelhante a Brum Brum, sendo a classificação final do rally, o acumulado do tempo nas etapas.



Nome: O Segredo dos Templários

Autor: João Paulo Fragoso

Editora: Astor Software

Ano: 1985



Nesta aventura, assumimos o papel de um aventureiro que tem que descobrir o segredo dos Templários, sendo a acção passada numa velha mansão capitular desta Ordem. O cenário revela-se um imenso labirinto, repleto de armadilhas e mistérios, ideal para aqueles que gostam de mistérios e da busca pelo Santo Graal.

```
Esta' na Camara do Grao-Mestre.  
Saídas:N.  
Pode tambem ver:-  
Uma Moeda de Ouro.
```

```
Quais as suas instrucoes?
```



Nome: Sex Crime

Autor: Paulo Jacob e Miguel França

Editora: Omycron Software

Ano: 1985



No mesmo ano de Paradise Café foi lançado um outro jogo com forte cariz sexual. Não teve o mesmo mediatismo, mas o título também deve ter contribuído para que não fosse colocado nas prateleiras das lojas. Em Sex Crime assumimos o papel de um violador que tem que tentar consumir o maior número de violações, no mais curto espaço de tempo. Tema muito pouco edificante e o jogo não é muito melhor.



Nome: Strip Jack

Autor: Carlos Correia

Editora: NA

Ano: 1985

Strip Jack simula uma vulgar *slot machine*, e não fosse pela modelo que se vai despindo à medida que vamos conseguindo ganhar dinheiro na máquina, não teria nada que o fizesse sobressair das restantes propostas do género. Existem inúmeras versões mais complexas que esta, pelo que não foi de estranhar que o mediano sucesso obtido se tivesse cingido ao nosso país.



Nome: Alfa 1

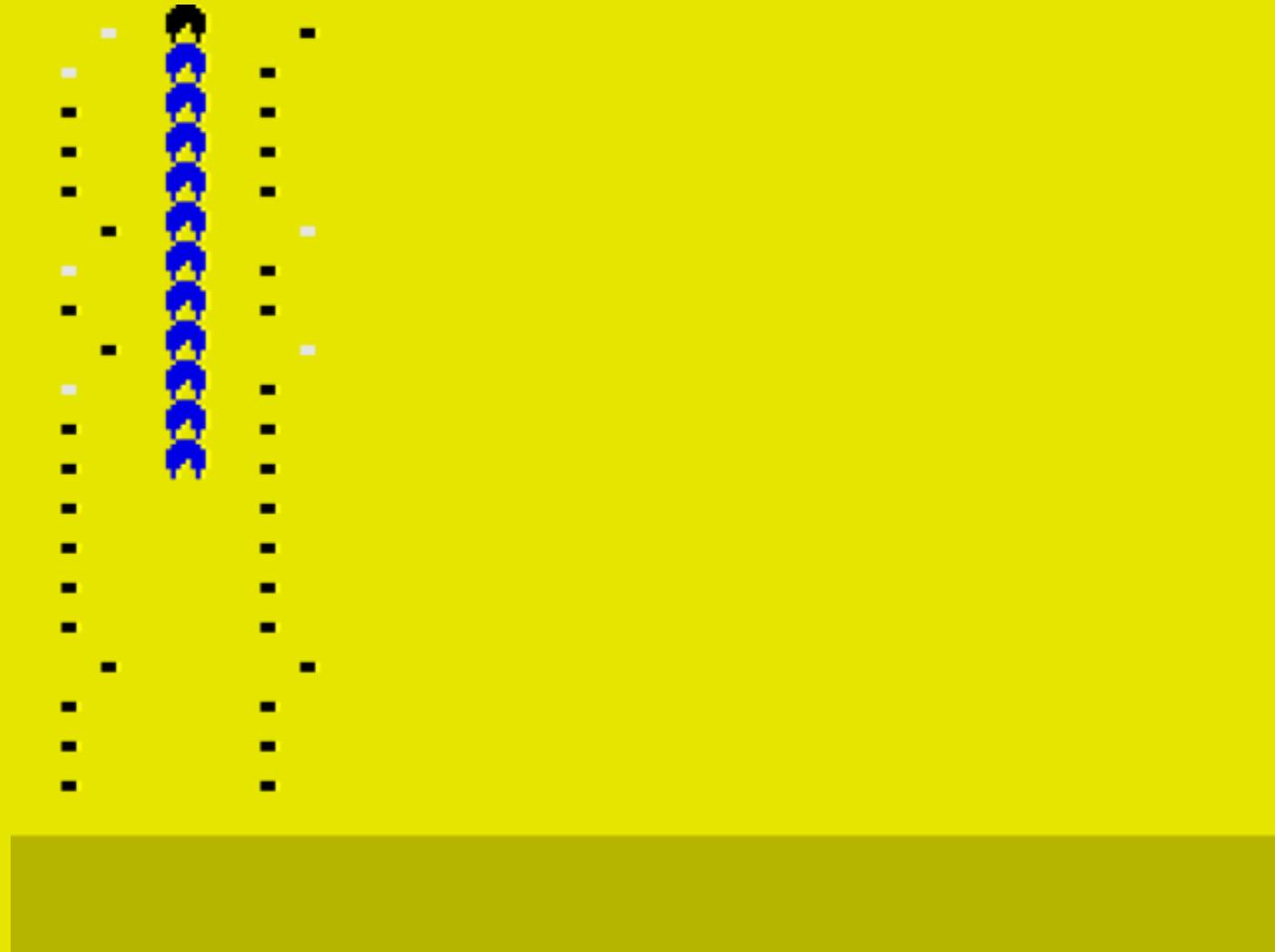
Autor: Artur Marques

Editora: NA

Ano: desconhecido



jogo pouco elaborado, constituído por um conjunto de pequenos desafios, independentes entre si, mas que de certa forma são divertidos. Certamente sem qualidade suficiente para ser comercializado no estrangeiro, mas para um adolescente a dar os primeiros passos na programação, foi um feito enorme.



Nome: Bisca

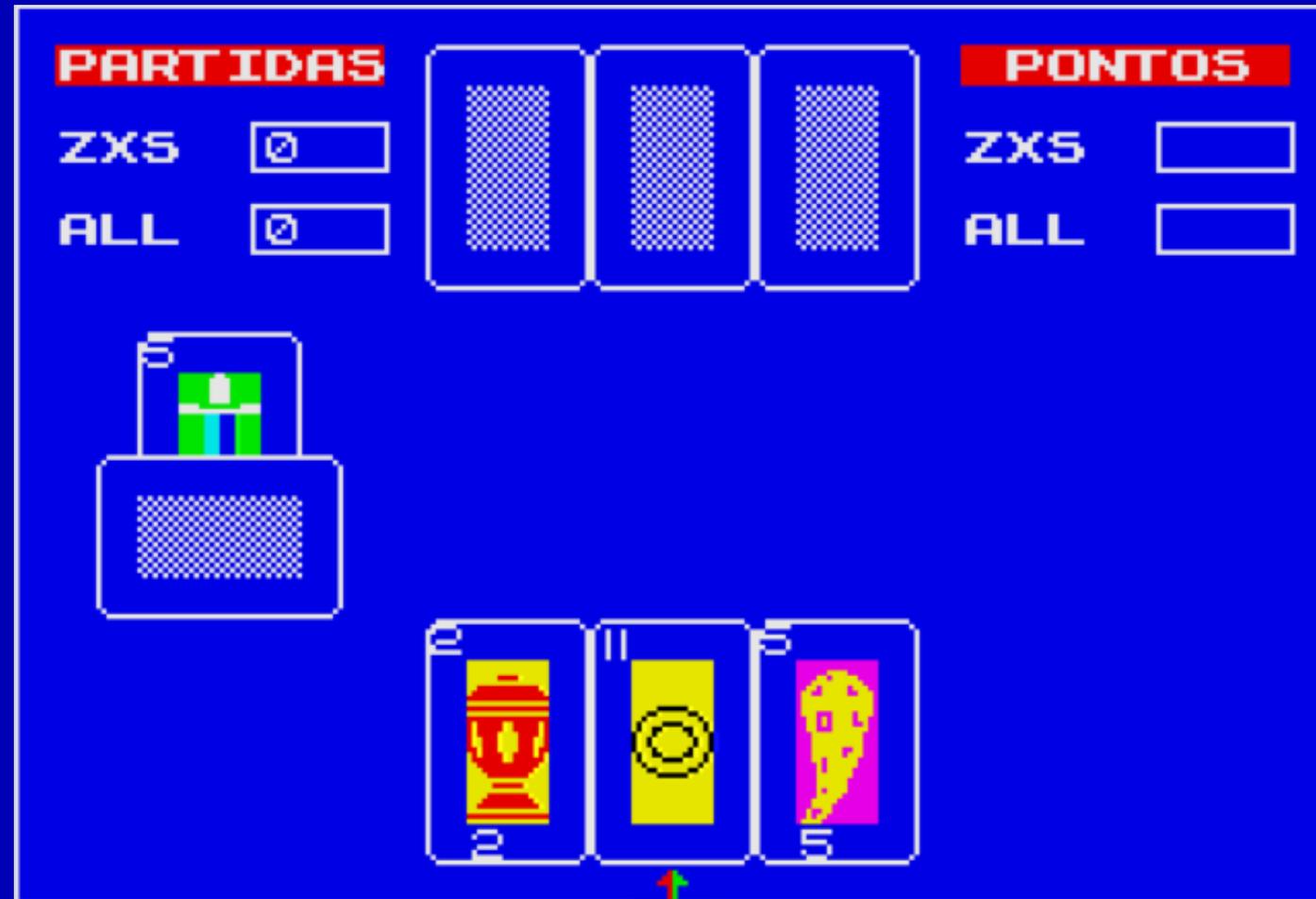
Autor: A. J. L. Caneira

Editora: NA

Ano: desconhecido



A Bisca Lambida, variante do jogo italiano Bríscola, tem grandes tradições no nosso país, ao nível da Sueca, Espadinha, Copas ou King. Claro que agora caiu em desuso, tal como a maior parte dos jogos do género, no entanto, esta versão computadorizada recria muito bem a emoção do jogo de cartas, mesmo que permitindo apenas dois jogadores em simultâneo.



Nome: Corrida de Caracóis

Autor: Pedro Osório

Editora: Triudus

Ano: 1986



Corrida de Caracóis é dos mais interessantes programas criados por programadores portugueses para o ZX Spectrum, não ficando atrás daquilo que aparecia no mercado britânico e espanhol. Claramente inspirado em Formula One, convida até cinco jogadores a apostarem em caracóis, tal e qual como se fosse uma corrida de cavalos. O jogo ideal para ser jogado em família ou num grupo de amigos.

### CORRIDA N.º 1

A screenshot of the game's race progress screen. It shows five horizontal bars representing the progress of five players. Each bar is numbered 1 to 5 and has a small car icon at the start. The progress is shown as a yellow bar with a blue arrow pointing to the right. To the right of each bar is a time or score. Below the bars is a table with columns for player name, caracóis, and apostas.

NOME	CARAC.	APOSTA	CARAC.	APOSTA	CARAC.	APOSTA
ANDRE	1	500				
NUNO	3	600				
ANA	5	900				
AITA	1	300	3	600	5	400

Nome: Dracula's Castle  
Autor: Artur Marques  
Editora: NA  
Ano: 1986



prima uma tecla

Nesta aventura de texto em quatro partes, temos que explorar uma floresta, uma gruta e uma pirâmide, antes de podermos alcançar o castelo. Para podermos aceder às partes dois e três, é necessário ter concluído as partes anteriores, pois só nessa altura é fornecida a palavra-passe de acesso. A novidade é que utiliza várias teclas de atalho, dispostas no lado esquerdo do ecrã, facilitando assim a vida ao jogador.

- 1- NORTE
- 2- SUL
- 3- ESTE
- 4- OESTE
- 5- CIMA
- 6- BAIXO
- 7- ENTRAR
- 8- SAIR
- 9- EXAMINAR
- 10- AJUDA
- 11- USAR



Esta' numa encruzilhada de varios caminhos.  
Ao seu redor observa enormes arvores envolvidas  
por ruidos dos habitantes demoniacos desta  
floresta. Exitos: Norte, Sul, Este, Oeste.



Nome: Hero  
Autor: Libânio Guerreiro  
Editora: NA  
Ano: 1986

Hero traz à memória The Lords of Midnight, bem como o universo de Tolkien. Misturando elementos das aventuras de texto, com estratégia, este é um jogo memorável e que vai exigir muitos das nossas células cinzentas, se o quisermos terminar. E mesmo existindo várias maneiras de ser concluído, vão ser necessárias semanas, até isso acontecer.

```
HERO O REI  
ESTA NA ALDEIA DE UOR  
ELE VE: NADA  
POSSIVEIS SAIDAS PARA:  
NORTE SUL ESTE OESTE
```



Nome: Mad'In Ca\$hcais

Autor: Virgílio Silva e João Costa Pereira

Editora: CascaisMicro

Ano: 1986



Nesta bizarra história, assumimos o papel de Sir Clive Sinclair que, por ter problemas de visão e ter que usar óculos, não consegue aceder ao código de descodificação que permite carregar o jogo Elite. Dirige-se então a Portugal, o paraíso dos jogos piratas, por forma a tentar obter uma cópia desprotegida. Quem completasse o jogo teria acesso ao número de telefone da CascaisMicro, tendo a possibilidade de ganhar um prémio real.

Benvindo a esta Aventura.  
Você vai personificar a figura de Clive Sinclair.  
Em Inglaterra comprou um exemplar do jogo 'ELITE', mas em virtude de você usar óculos não pode ver através da lente de descodificação incluída no sistema de protecção da versão original.  
Para resolver este problema você deslocou-se a Cascais para tentar obter uma cópia desprotegida deste programa.

Prima qualquer tecla.

Nome: Maratona

Autor: Jorge Simão e Paulo Ferreira

Editora: Atómica

Ano: 1986



Nesta homenagem à vitória de Carlos Lopes nos Jogos Olímpicos de Los Angeles em 1984, assumimos o papel de um corredor que vai entrar numa maratona. Depois de seleccionarmos o atleta, configuramos as suas características base e métodos de treino. Segue-se então a fase da corrida, sendo que as definições seleccionadas para o atleta têm que estar dentro de parâmetros muito restritos, única forma de se terminar a prova.



Nome: Montagem Espacial  
Autor: Carlos Leote & Paulo Renato  
Editora: NA  
Ano: 1986

Carlos Leote iniciou-se na grande aventura dos jogos com Montagem Espacial, um muito original, divertido (e difícil) jogo de plataformas, vencedor de uma das competições da revista Mini Micro's. São 15 níveis, ao longo de três fases, nas quais temos que recolher todos os componentes para a nossa mesa de jogo, num curto espaço de tempo. Mas os muitos inimigos e obstáculos tentam impedi-lo...

**MONTAGEM ESPACIAL**

TECLAS A USAR:  
O...ESQUERDA  
P...DIREITA

PRIMA SPACE PARA JOGAR



Nome: Quadrados  
Autor: José Gomes  
Editora: JOSOsoft  
Ano: desconhecido

Quadrados é um quebra-cabeças muito interessante, no qual temos que conseguir converter todos os quadrados para um mesmo padrão. Para isso, temos que seleccionar o número do quadrado que queremos fazer com que mude o padrão. No entanto, alguns dos quadrados adjacentes também mudam, pelo que não é fácil conseguir atingir-se o objectivo.

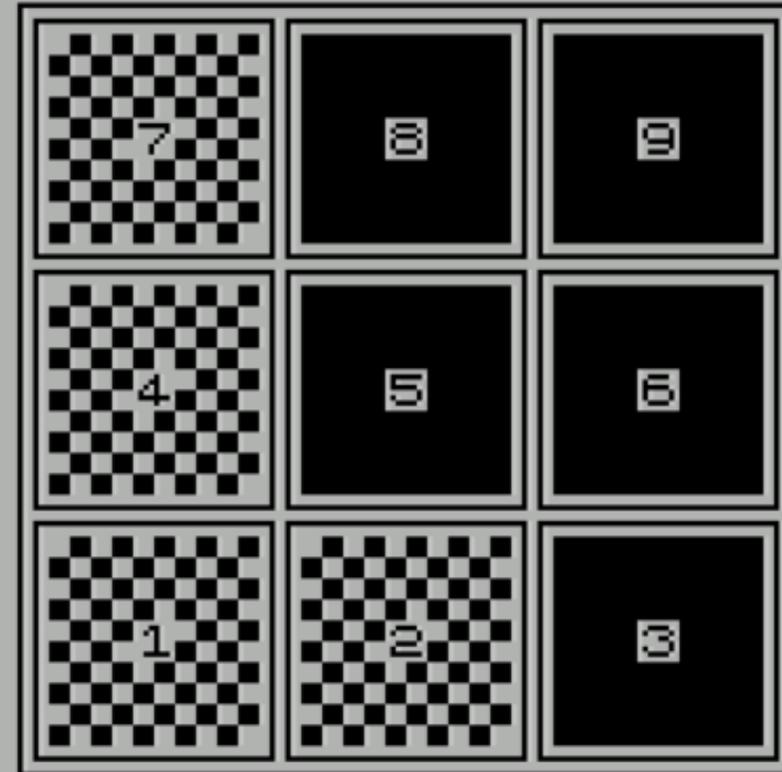
Vamos lá ver se sabes jogar  
aos QUADRADINHOS



Bytes :  
**JOSO** Soft

## QUADRADOS

TU 0  
EU 0



Nome: SOS Naufrágio  
Autor: Libânio Guerreiro  
Editora: NA  
Ano: 1986



Em SOS Naufrágio encontramos-nos a bordo de um navio em mares tropicais, prestes a afundar-se. Temos que sair rapidamente do navio ou arriscamo-nos a nele perecer. Depois, temos que encontrar as três peças de um recetor, dispostas em outras tantas ilhas recheadas de armadilhas e perigos, para podermos construir um rádio e emitir um S.O.S.. Estamos perante uma aventura de texto de excelência, do melhor feito em Portugal.

VOCE ESTA NA FLORESTA DO SUL

Voce ve: NADA  
POSSIVEIS SAIDAS PARA:

NORTE SUL ESTE OESTE

Uma gigantesca Aguia surge por tras de si e mata-o com um golpe

VOCE FEZ 52.5% DA AVENTURA



- ▶ S
- ▶ Voce Foi para SUL
- ▶ APANHAR OVOS
- ▶ Voce apanha OVOS



Nome: Alea

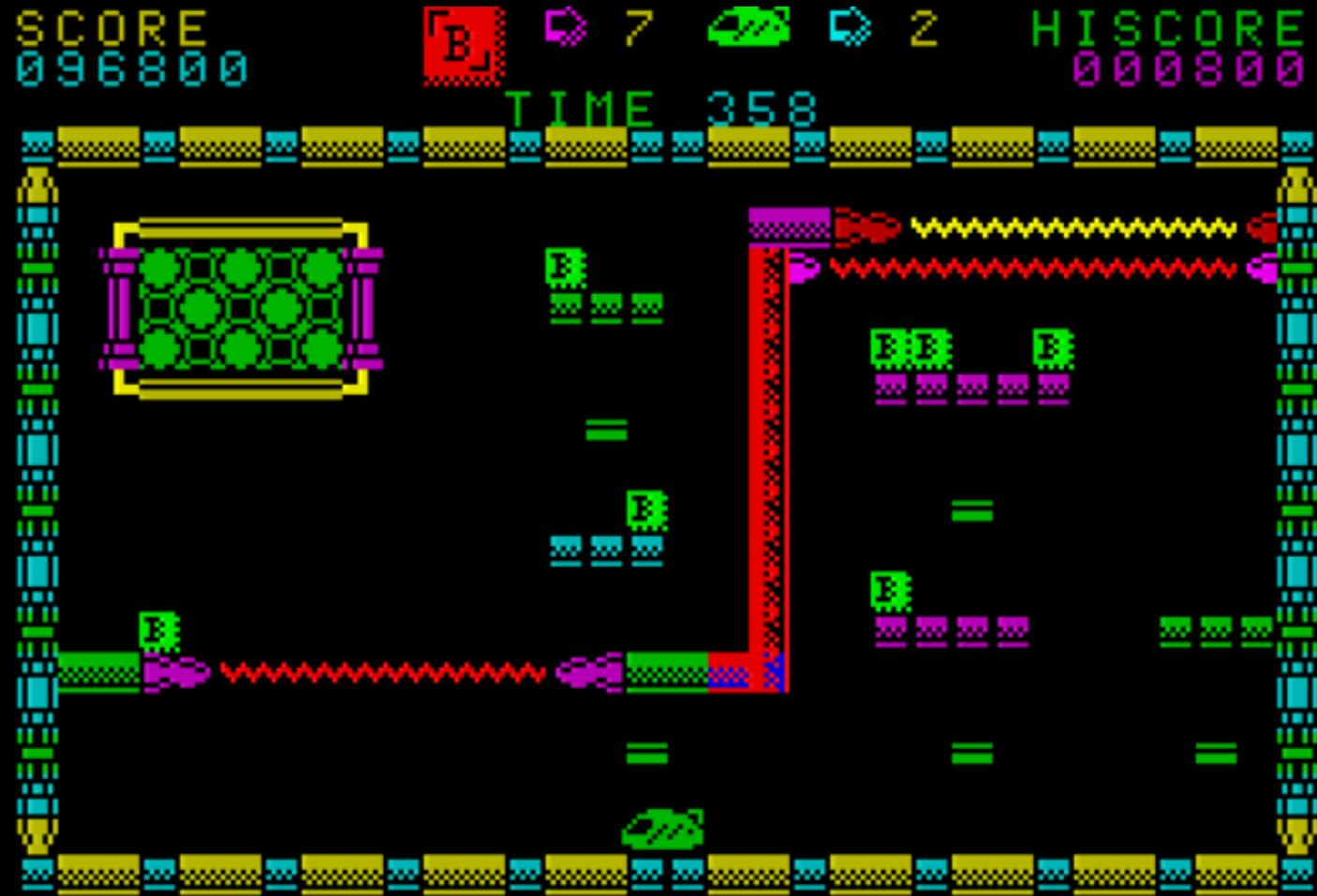
Autor: José Oliveira, Ricardo Silva

Editora: NA

Ano: 1987



Tem o selo da Code Masters e tinha qualidade suficiente para pertencer ao seu catálogo, embora não tenha chegado a esse ponto. Em Alea, controlamos uma nave que tem que recolher todas as células de energia num curto espaço de tempo, antes de poder passar ao nível seguinte. O problema é que as armadilhas e os obstáculos são imensos e variados. Viciante, mas tremendamente difícil...



Nome: Alien Evolution  
Autor: Marco & Tito  
Editora: Gremlin Graphics  
Ano: 1987



Nunca um jogo português teve tanto sucesso internacional como Alien Evolution. Inspirado nos clássicos Ant Attack e Alien 8, a acção é passada num cenário futurista pós-holocausto, no qual os sobreviventes lutam contra os *cyborgs*, que agora dominam o planeta. Com uma jogabilidade notável, esta aventura isométrica fica para a história como um dos melhores jogos de sempre criado por programadores nacionais.





Nome: Talismã

Autor: José Antunes e Moutinho Pereira

Editora: Softmail

Ano: 1987 / 1990



Talismã é a mais mediática aventura portuguesa de sempre. Os gráficos têm uma qualidade e uma pormenorização muito acima do habitual em programadores portugueses, mais visível na primeira parte. O objetivo é encontrar as quatro partes de um talismã, supostamente uma em cada uma das quatro partes deste jogo. No entanto, tudo indica que as duas últimas partes nunca tenham sido lançadas oficialmente.



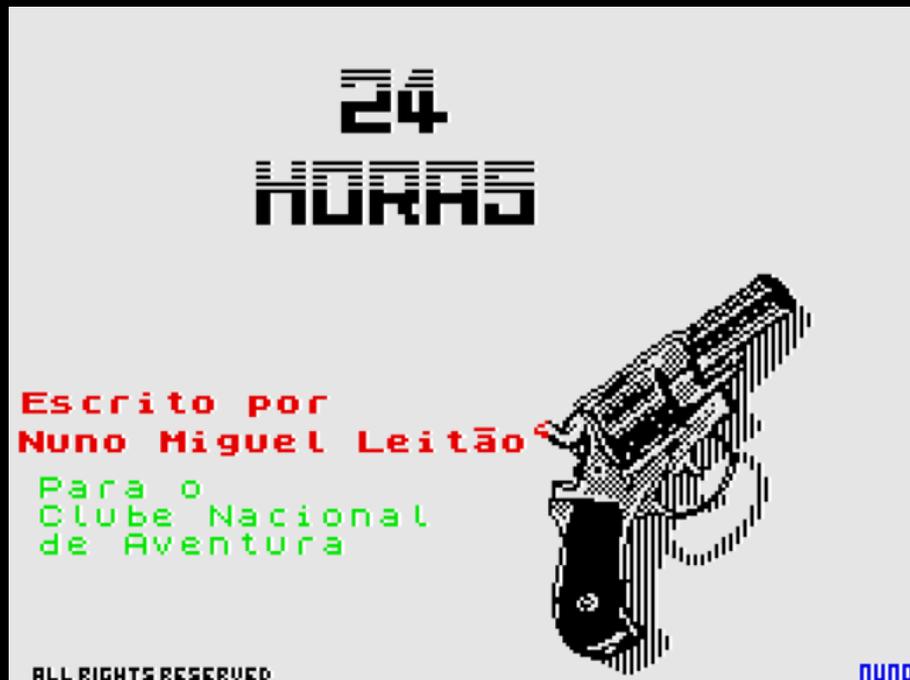
ESTA NUM BARCO, A 67,5 CM DO  
CAIS. PERDEU OS REMOS. AGUAS  
NEGRAS DE POLUICAO ABANAM A  
FRAGIL EMBARCACAO. PODE VER  
UMA CORDA, UMA CANA, UM PAPEL  
SELADO  
E AGORA ? ■

Nome: 24 Horas

Autor: Nuno Miguel Leitão

Editora: Clube Nacional de Aventura

Ano: 1988



Nuno Miguel Leitão foi um dos fundadores do Clube Nacional de Aventura, tendo apenas 16 anos quando desenvolveu 24 Horas. O jogo é baseado na conhecida série Dempsey & Makepeace, colocando-nos no papel de Dempsey, que tem que salvar a sua parceira, raptada por terroristas. Apesar de ter apenas texto, a aventura mostra-se já bastante consistente, ainda mais tendo em conta a tenra idade do seu programador.

Estã no seu quarto de hotel. Nu-  
ma das paredes existe um quadro,  
e, no lado oposto um armário.  
Saídas: Norte para a sala e Este  
para a cozinha.  
Pode também ver:  
O jornal vespertino.  
Algumas munições.  
Um casaco.  
Uma calças.  
Uma camisa.  
Um casaco.

7

Nome: City Connection

Autor: Manuel Lemos, Ricardo Pinho e Paulo Gordinho

Editora: NA

Ano: 1988



Em City Connection assumimos o controlo de uma viatura que tem como objetivo percorrer as estradas de oito cidades / países, exigindo bastante destreza para nos desviarmos dos vários obstáculos que se encontram ao longo do caminho. É ainda possível disparar latas de óleo contra os outros carros, podendo então serem abalroados e colocados fora do caminho. A versão para o ZX Spectrum é considerada por muitos como a melhor.



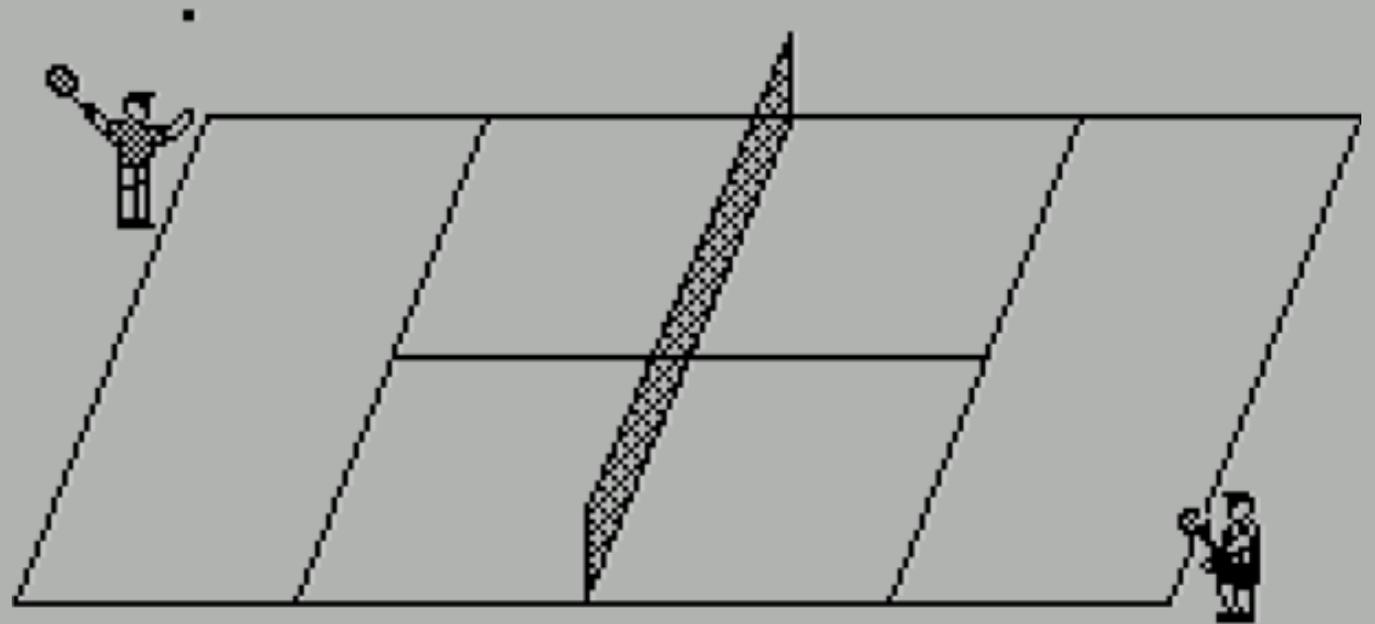
Nome: O Empresário

Autor: Paulo Balão, Renato Vieira e Carlos Peixoto

Editora: NA

Ano: 1988

O Empresário representa um caso único no nosso país: um jogo de tabuleiro que vem acompanhado de uma cassete com um programa para o ZX Spectrum, e que necessita do apoio do computador para poder ser jogado. O programa é constituído por três partes, inclui quatro pequenos minijogos (Ténis, Golf, Hipismo e Rali), que também constituem um divertimento à parte, dentro do próprio jogo.



Nome: Puzzles

Autor: Manuel Albuquerque, Nuno Albuquerque,  
Maria do Carmo Albuquerque

Editora: Hardware Software House

Ano: 1988

Puzzles recria os populares quebra-cabeças *jigsaw*. Além de uma grande qualidade gráfica, fulcral para o sucesso deste tipo de desafios, contém algumas novidades, tal como a escolha do grau de dificuldade e vários *puzzles* à disposição, qual deles o mais bonito. Não estaremos a ser injustos se dissermos que é mesmo um dos melhores jogos do género.



Nome: Welcome to Hollywood  
Autor: Luis Rolo e Bruno Taborda  
Editora: NA  
Ano: 1988

Welcome to Hollywood tornou-se conhecido apenas 32 anos após ter sido desenvolvido, quando foi recuperado por Planeta Sinclair. À boa maneira de Rock Star Ate My Hamster, o jogo coloca-nos no papel de um produtor de filmes da Sétima Arte, que tem como objectivo não ir à falência, realizando filmes que sejam sucessos de bilheteira, e, se tudo correr bem, vencer os desejados óscares.

**PUBLIC ATTENDANCE**

**PERCENTAGE: 78% RECEIPT: T#39000**



Nome: Basket

Autor: Carlos Baia e Paulo Marques

Editora: NA

Ano: 1989



Ao estilo de Football Manager, que se conheça, Basket é caso único no panorama do ZX Spectrum, pois mete-nos ao leme de uma equipa de basquetebol. Tem as opções todas que se espera num jogo deste tipo, e nem o facto de ser em Basic, lhe retira o interesse. É o ideal para quem gosta do género, sendo um jogo que se tivesse aparecido uns anos antes, teria feito sucesso.



TEMPO 18:00

S-SUBSTITUICOES

T- D. TEMPO

ANDRE

---4a FALTA PESSOAL

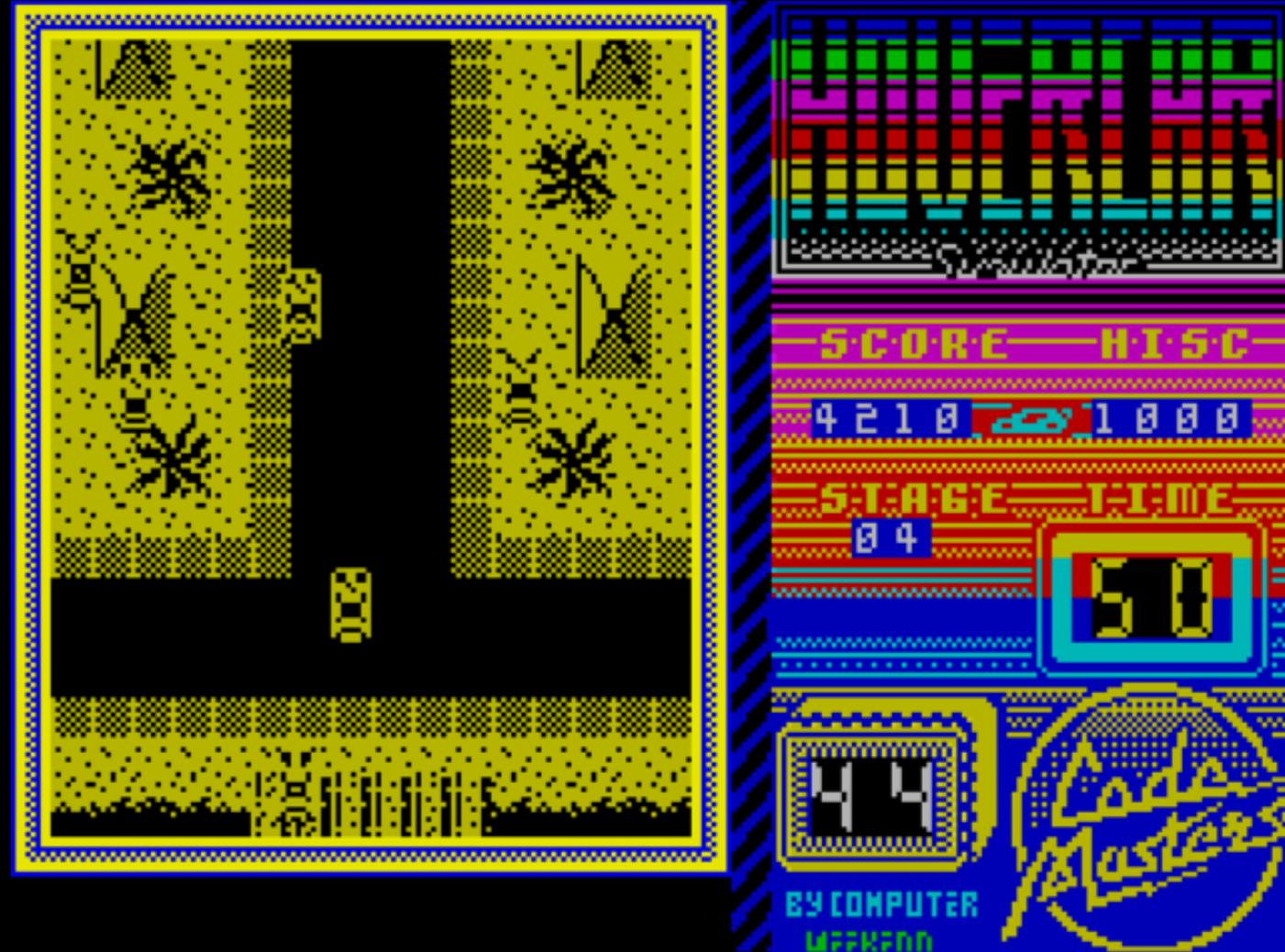
Nome: Bombardment  
Autor: Phantom Software Club  
Editora: NA  
Ano: 1989

Olhando para os dois primeiros níveis de Bombardment, pode-se pensar que estamos perante apenas mais um clone de Bomber. No entanto, as surpresas começam quando, ao atingirmos o terceiro nível, verificamos que começa um jogo totalmente diferente. Desde acertar em alvos em movimento, até percorrer um percurso sem se ser atingido por mísseis inimigos, existe sempre bastante diversidade.



Nome: Hovercar Simulator  
Autor: José Oliveira, Ricardo Silva  
Editora: NA  
Ano: 1989 / 1991

Nesta corrida futurista, temos que ao longo de quatro níveis tentar sobreviver nas perigosas estradas e rios, recheados de inimigos e obstáculos, que ao mínimo toque pulverizam a nossa viatura. A palavra “Simulator” não engana, é um desafio à boa maneira dos que faziam parte da Code Masters, embora o jogo nunca tenha sido lançado por essa editora.



Nome: Klimax

Autor: Rui Tito e M.F. Valente

Editora: Hewson Consultants

Ano: 1989

Klimax tem óbvias semelhanças com Alien Evolution, assim como com alguns jogos famosos, nomeadamente Highway Encounter e Quazatron, apresentando, ao longo de 16 níveis, cenários isométricos, gráficos futuristas e atrativos, e uma jogabilidade acima da média. Mais uma vez a demonstrar que fazíamos jogos tão bons quanto os estrangeiros.



Nome: Kraal

Autor: Carlos Leote, Pedro Fortes e Rui Tito

Editora: Hewson Consultants

Ano: 1989

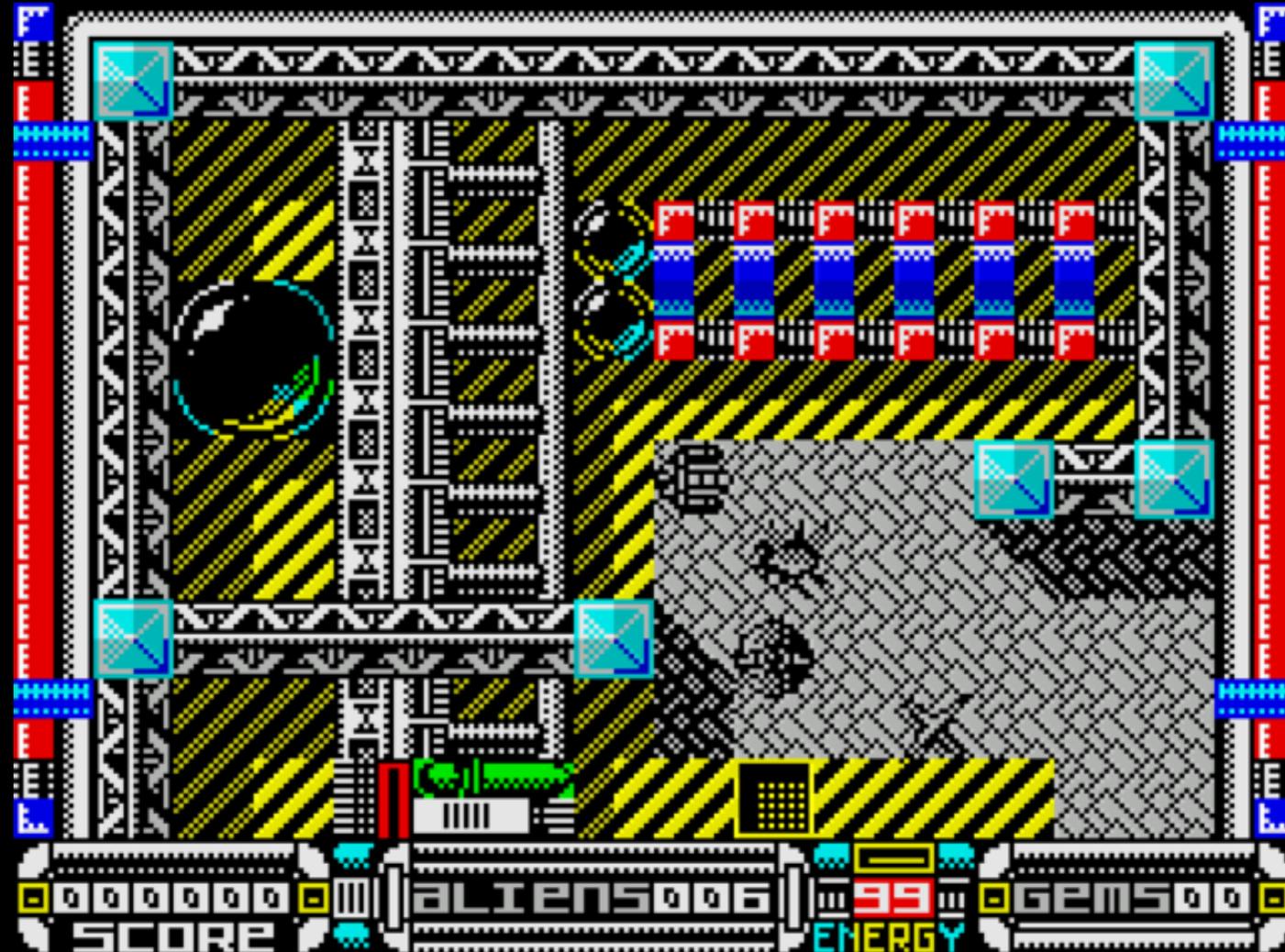
Kraal destacou-se por duas coisas: em primeiro lugar, pela inclusão da voz sintetizada em várias partes do jogo. Em segundo, por uma maldade feita pela equipa programadora, que incluiu no menu inicial a opção de striptease, dando a entender que quem terminasse o jogo iria ter um prémio. O jogo é interessante, trazendo à memória, ao longo dos seus cinco níveis, Shadow Skimmer, nomeadamente ao nível gráfico.

2m 54s 7

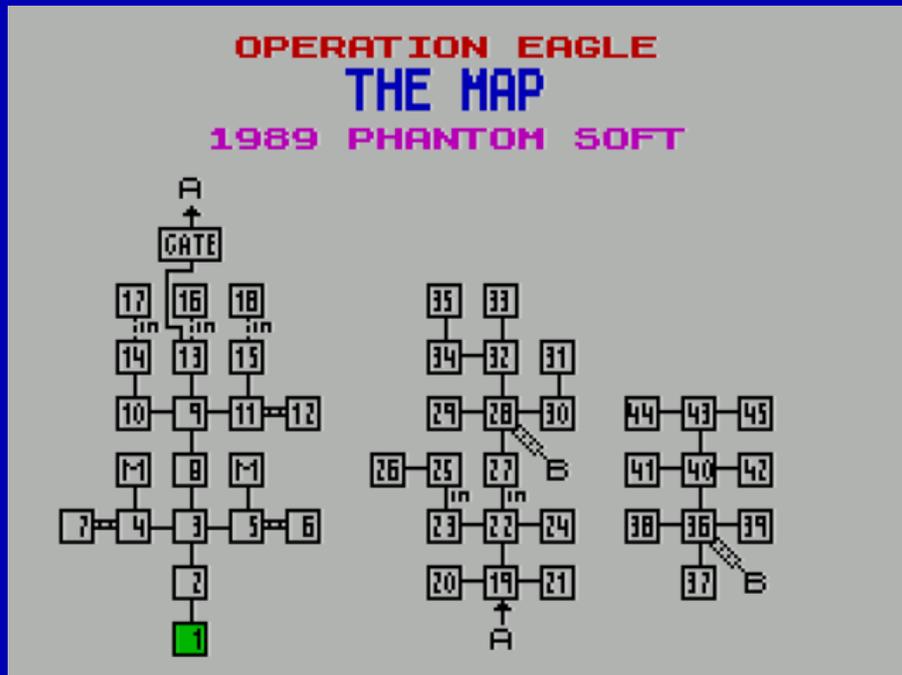
# KRAAL



HEWSON



Nome: Operation Eagle  
Autor: Phantom Software Club  
Editora: NA  
Ano: 1989



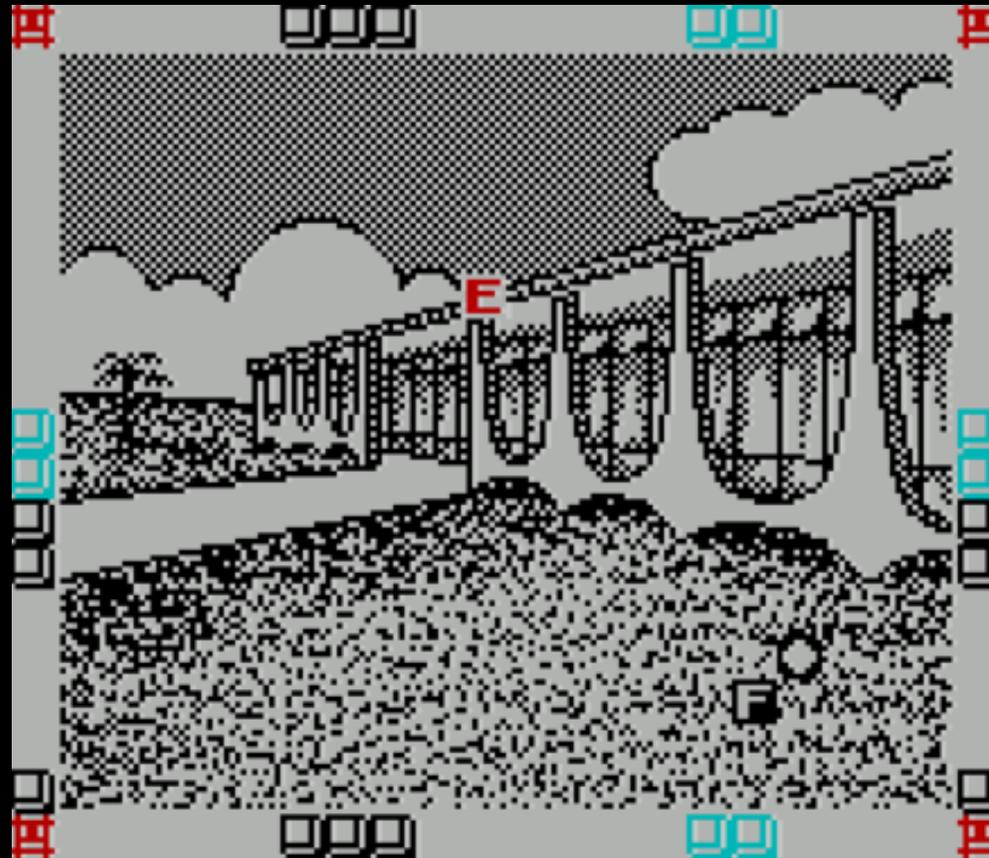
O mais surpreendente dos jogos desenvolvidos pela Phantom Software Club, foi uma aventura criada com recurso ao GAC. O objectivo é infiltrarmo-nos no campo inimigo, resgatar um coronel, eliminar o comandante inimigo e destruir o depósito de munições. Depois é só chamar o helicóptero de resgate. Como se pode ver, nada que um candidato a Rambo não consiga fazer de olhos vendados e uma perna às costas.

```
PHANTOM SOFTWARE CLUB PRESENTS:  
OPERATION EAGLE  
COPYRIGHT 1989 PHANTOM SOFT  
ALL RIGHTS RESERVED  
MISSION: INFILTRATE THE ENEMY  
PRISON-CAMP, RESCUE COLONEL  
HICKS, KILL THE EVIL COMMANDER  
OF THE CAMP AND DESTROY THE  
MUNITION DEPOT. USE THE  
TRANSMITTER TO CALL A  
HELICOPTER FOR SUCCESSFUL  
ESCAPE... GOOD LUCK!
```

You are in a helicopter, flying over deep jungle. You can see the prison-camp lying in the north. The pilot decreases the speed and sets down in a small clearing. You jump out. Seconds later, the heli takes off and flies away.  
Press any key to begin.

Nome: Play for Peace  
Autor: Nuno Miguel Almeida  
Editora: Top games  
Ano: 1989

Play for Peace está muito bem conseguido ao nível gráfico. Ao longo de quinze níveis, começando em Lisboa e finalizando no Brasil, passando por algumas das potências nucleares, controlamos os bastões que tentam dirigir a bola para determinados pontos no ecrã, um pouco à semelhança do Tiro à Parede. O objectivo é muito meritório: contribuir para a desmilitarização do Planeta. No entanto, a jogabilidade não é famosa...



NIVEL 15 - BRASIL  
Brasília - P. Alvorada

PONTOS  
192550



Nome: Treinador de Futebol

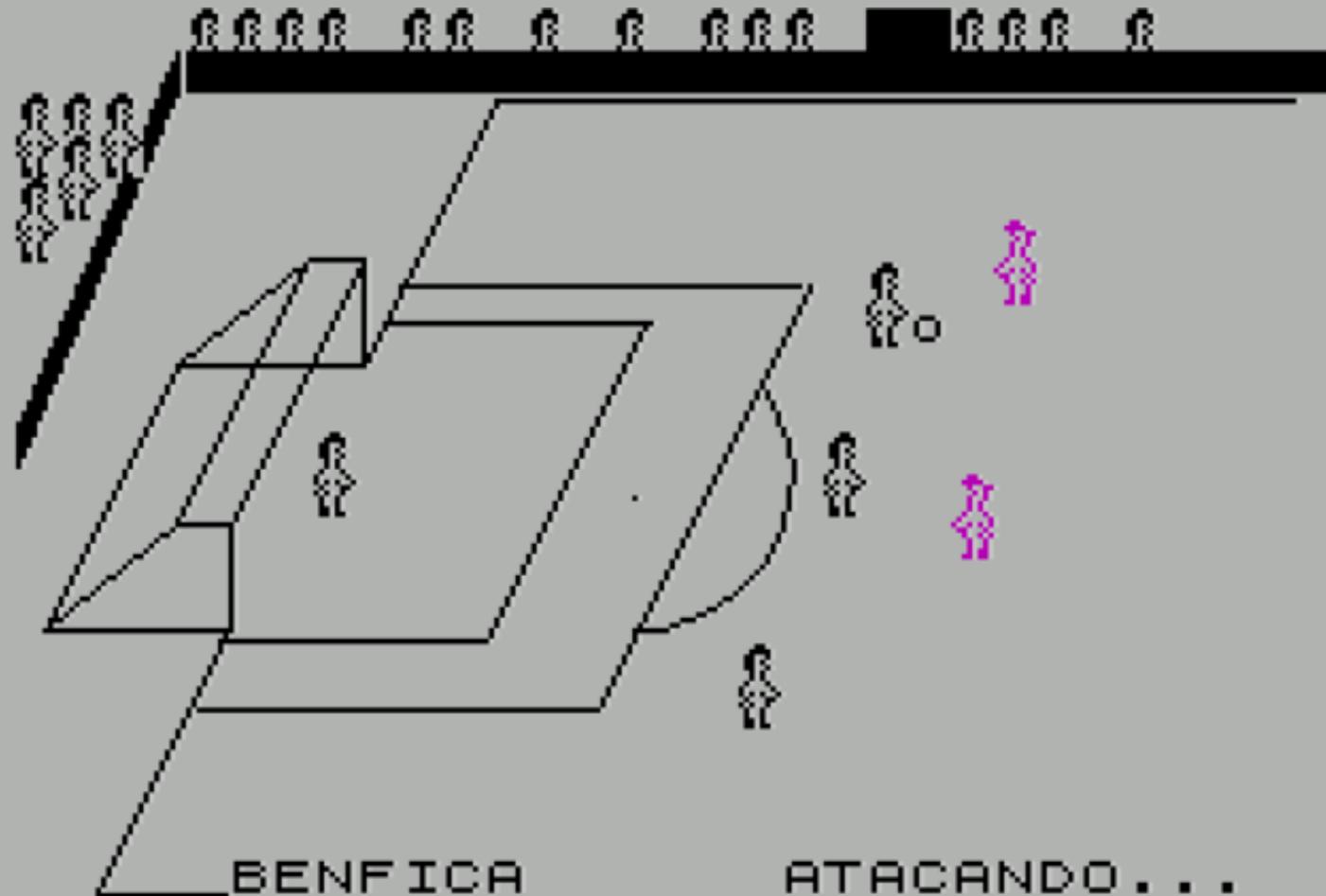
Autor: Tiago Martins

Editora: Softimar

Ano: 1989



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



Nome: The Worm  
Autor: Phantom Software Club  
Editora: NA  
Ano: 1989

The Worm é um clone de Snake. No entanto, o programador da Phantom Software Club, à semelhança do que já tinha feito com Bombardment, resolveu inovar. É assim possível alterar os atributos dos *sprites* e do ecrã, definir pontuações, etc., aumentando o interesse deste clássico intemporal. Sem dúvida, uma das melhores versões à época.

PHANTOM SOFTWARE PRESENTS:

## THE WORM

(C) PHANTOM SOFT 1989

- 1-KEYBOARD
- 2-SINCLAIR
- 3-REDEFINE
- 4-SPECIAL
- 5-FRUITS 60

Q-UP...A-DOWN...O-LEFT...P-RIGHT



Nome: Breakneck

Autor: Laurindo Sobrinho, Lucio Marino M. Quintal e Tony Sobrinho

Editora: Lusitânia

Ano: 1990

# BREAKNECK

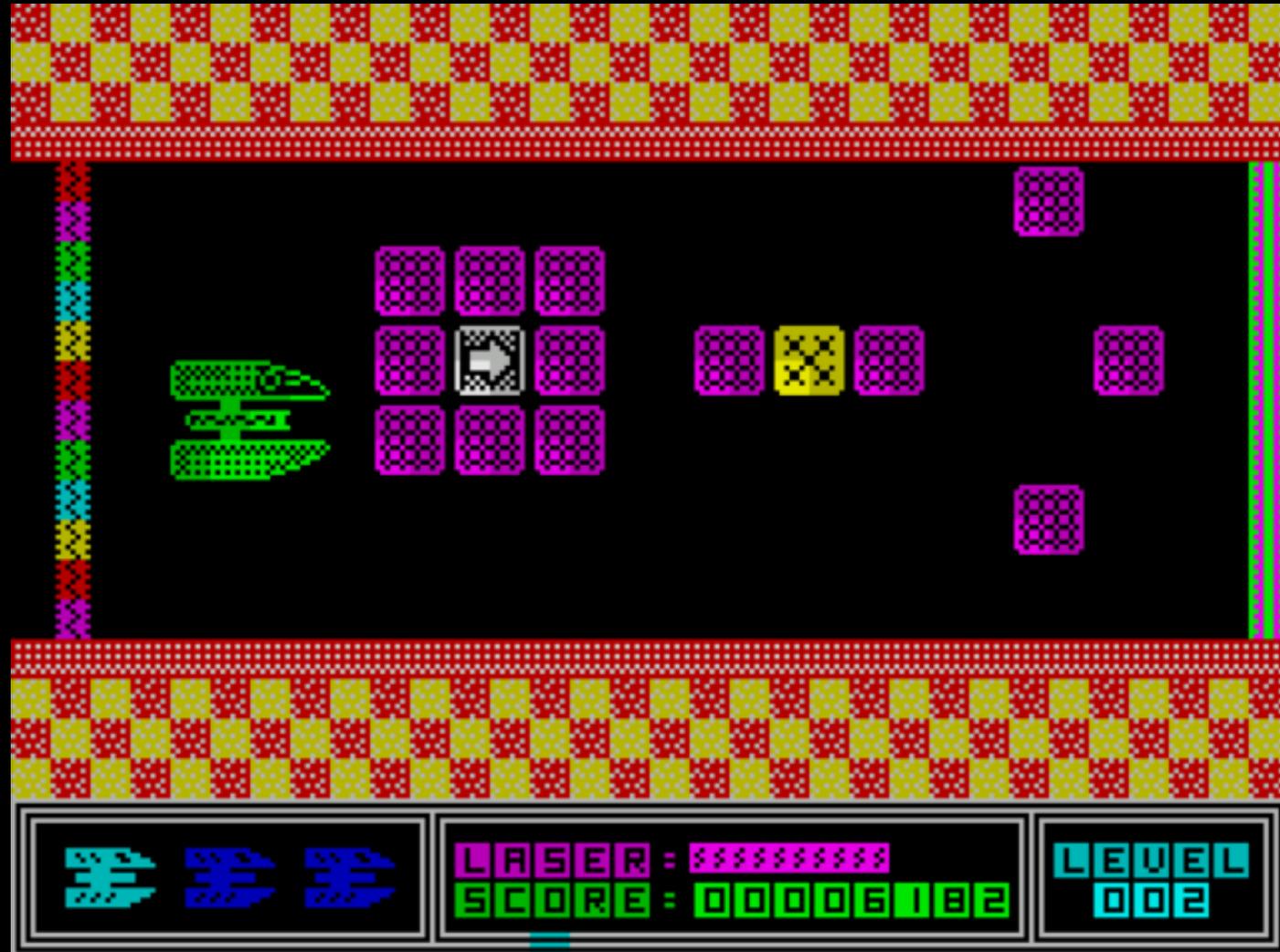
ORIGINAL IDEA  
GRAPHICS  
AND  
CODE

LAURINDO SOBRINHO

SCREEN

TONY SOBRINHO

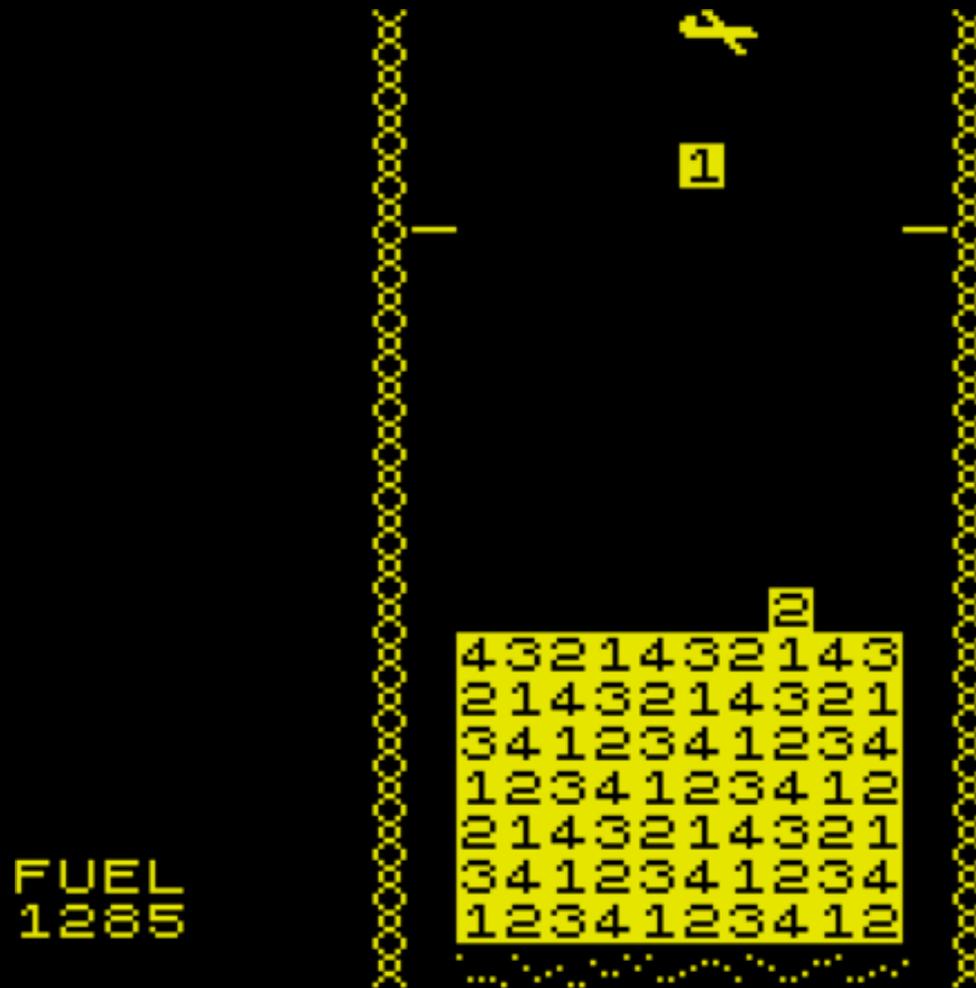
Neste jogo controlamos uma nave ao longo de 200 níveis, a qual tem que recolher uma chave, sendo conveniente apanhar alguns blocos que contêm bónus e destruir os restantes, por forma a conseguir desativar o campo de forças que se encontra no lado direito do ecrã. No entanto, do lado esquerdo, um outro campo de forças impele a nossa nave a alcançar rapidamente o lado direito, só então se passando ao nível seguinte.



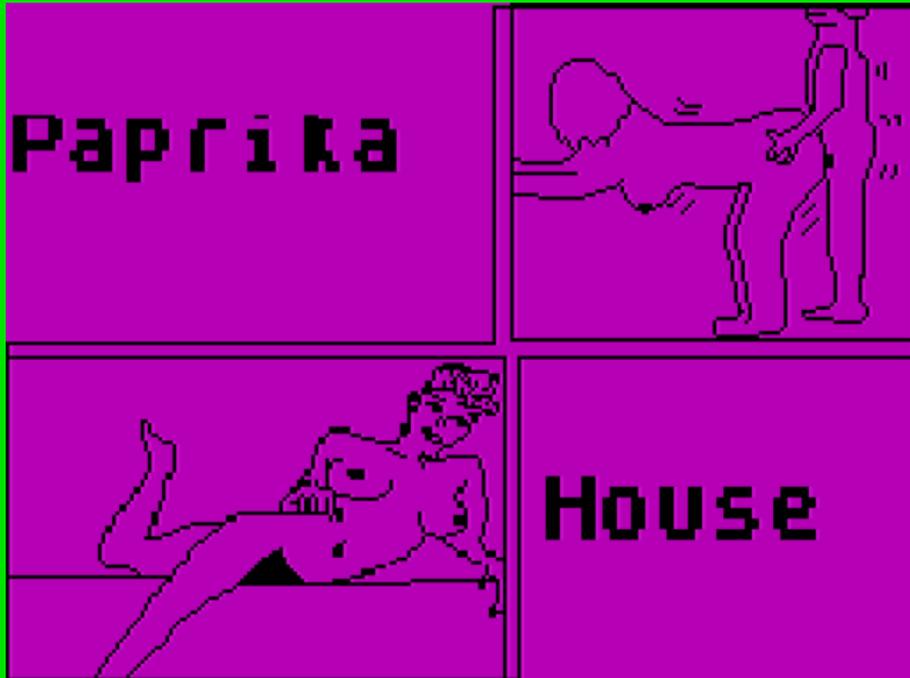
Nome: Kunga  
Autor: Paulo Vieira  
Editora: NA  
Ano: 1990



Kunga é um jogo aconselhado para todas as idades. Inspira-se em dois clássicos do ZX Spectrum, bastante distintos entre si, por sinal: Tetris e Bomber. Apesar de ser bastante básico, consegue captar a atenção pela sua temática original. O objetivo é fazer combinações de três números iguais, por forma a chegar-se à fortaleza inimiga que se esconde no solo.



Nome: Paprika House  
Autor: Paulo Vieira  
Editora: NA  
Ano: 1990



Quatro minijogos muito básicos, cobrindo diversos géneros, mas todos com um objetivo comum: apanhar a mulher. Num dos níveis, está atrás de uma porta e temos que descobrir em qual se esconde, noutra tenta fugir do nosso personagem e temos que conseguir agarrá-la, noutra ainda temos que descobrir o caminho até ela, desvendando o labirinto, e o último nível não poderá aqui ser descrito, mas é fácil imaginar-se a temática.

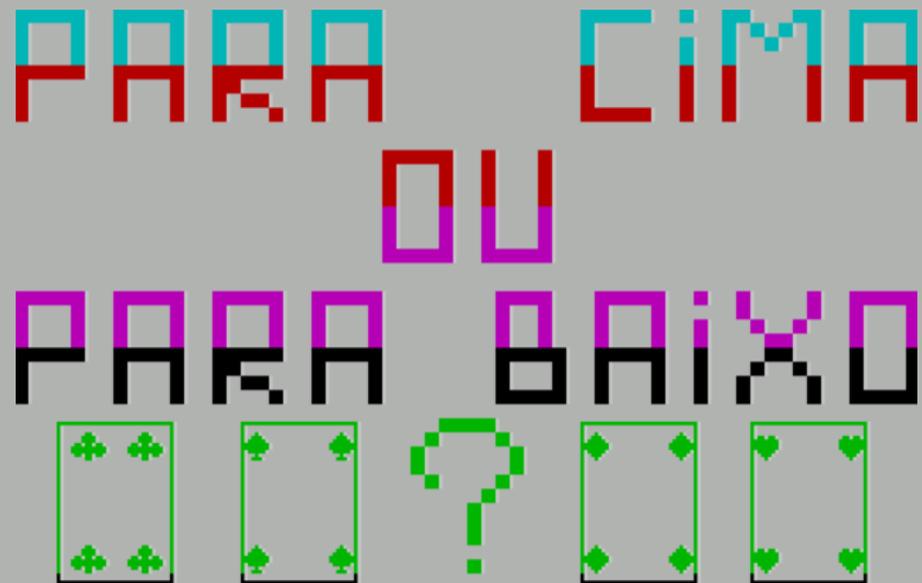


Nome: Para Cima ou Para Baixo?

Autor: Nuno Tomé

Editora: NA

Ano: 1990



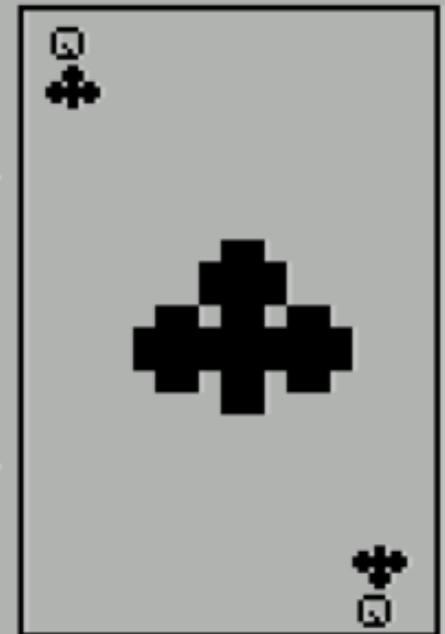
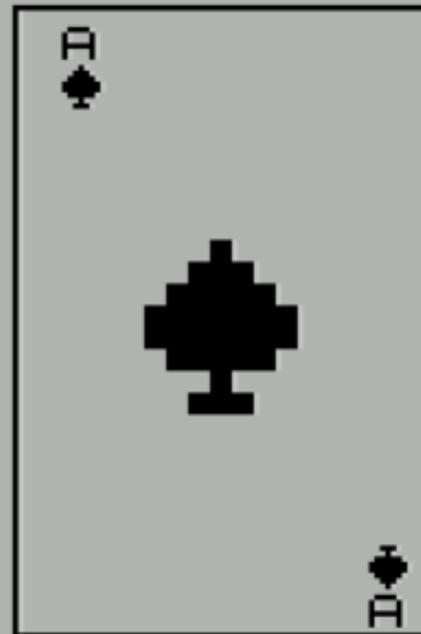
© Nuno Tomé - Março 1990

Quem nunca jogou ao Para Cima ou Para Baixo, um dos jogos da nossa infância? Poucos, certamente. E foi esse popular jogo que o Nuno Tomé transportou para o ZX Spectrum em 1990, de forma muito simples, mas cativante, apenas faltando o striptease no final, quando se vence o jogo. Vamos então tentar levar a banca à falência. Mas sem batotas...

O seu saldo e' de 256000\$00

Bom Palpite!

004000~1000E 0C7D



004000~1000E 0C7D

Bom Palpite!

LEVOU A BANCA A FALENCIA!

Aposta de 256000\$00

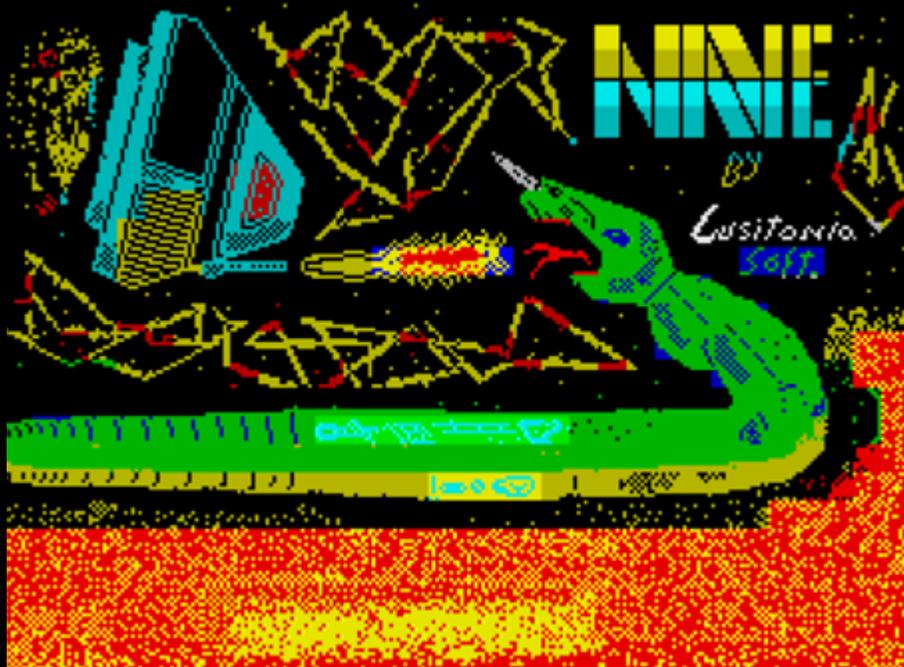


Nome: Nave

Autor: Laurindo Sobrinho, Lucio Quintal e Tony Sobrinho

Editora: Lusitânia

Ano: 1990



A ação decorre numa nave recheada de inimigos, na qual temos de encontrar e destruir dez minas. Qualquer toque nas paredes, quando as transportamos, é fatal. Na segunda parte temos de encontrar as três doses de antídoto e administrá-lo às plantas infetadas, enquanto que, no terceiro e último nível, temos de encontrar o dragão metálico e destruí-lo. Dificílimo, mas tremendamente estimulante.



Nome: A Viagem de Vasco da Gama à Índia

Autor: Libânio Guerreiro

Editora: NA

Ano: 1991



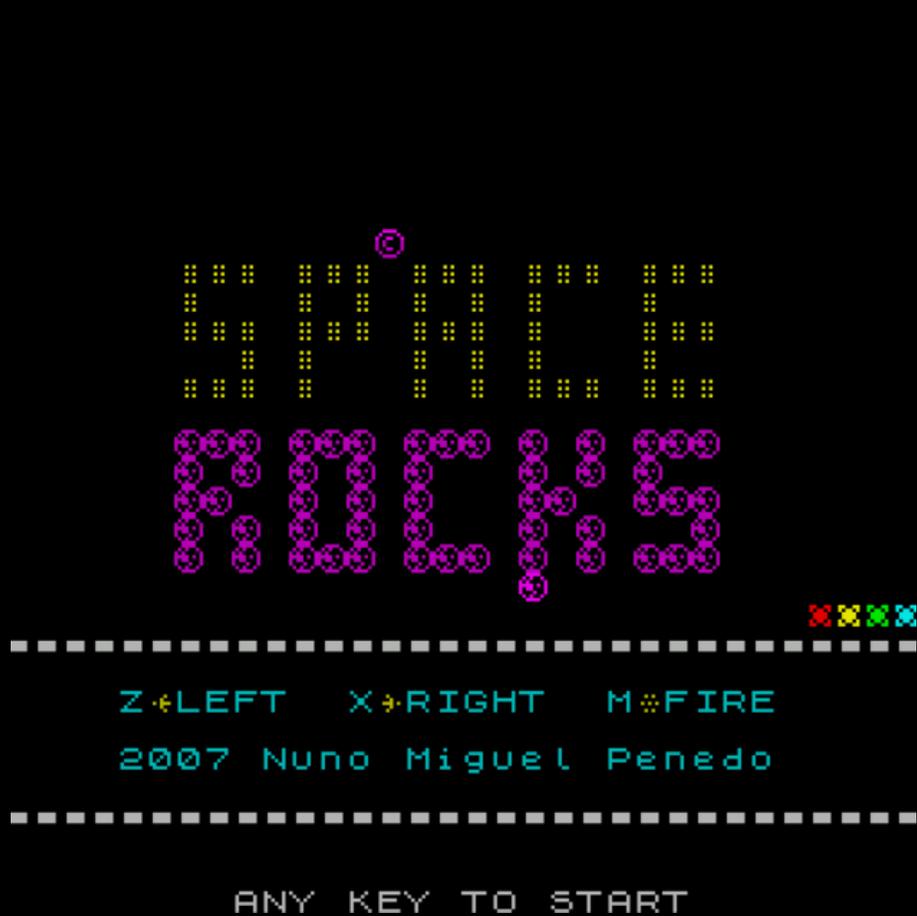
Inspirado no livro “Roteiro da Primeira Viagem de Vasco da Gama”, das Publicações Europa-América, este jogo retrata a mítica viagem do famoso explorador português em busca da rota das especiarias. Aproveita o motor de SOS Naufrágio e Hero para criar uma aventura épica. Será talvez o melhor jogo português para o ZX Spectrum, ocupando originalmente os dois lados de uma disquete.

VASCO DA GAMA está:  
EM LISBOA  
Ele ve: NADA  
SENTIDOS POSSIVEIS PARA:  
SUL OESTE



Nome: Space Rocks  
Autor: Nuno Miguel Penedo  
Editora: NA  
Ano: 2007

Space Rocks é um *shoot'em'up* muito básico, criado numa altura em que o ZX Spectrum há muito tinha definhado, e muito antes de entrar na mais recente época dourada. O jogo decorre em duas fases, na primeira temos que acertar nas naves inimigas, na segunda temos que recolher as células de energia, fazendo lembrar os *type-ins* dos primeiros tempos do Spectrum.

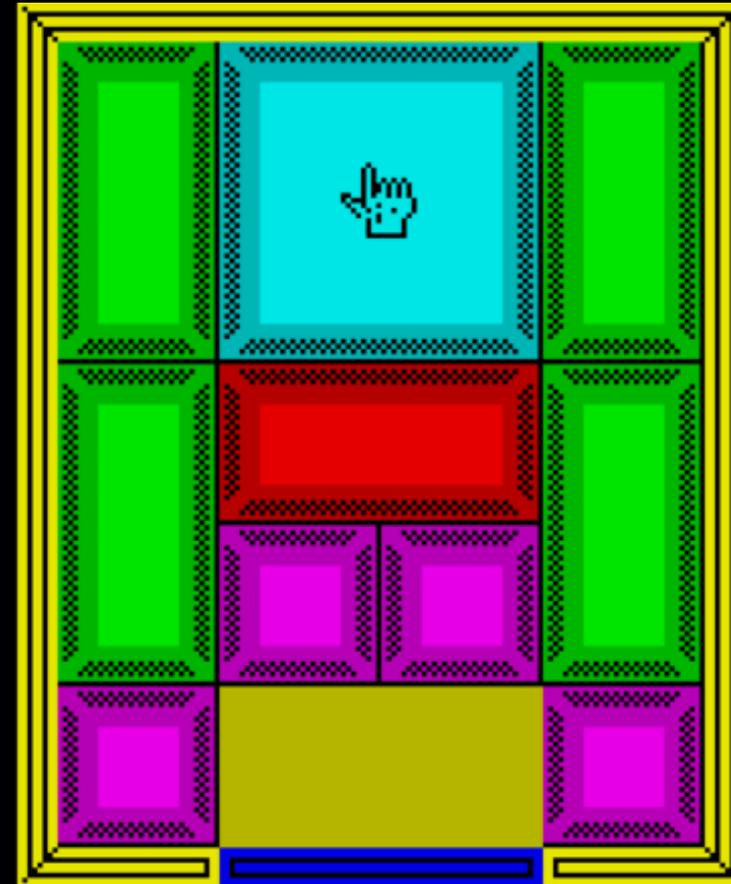


Nome: Quebra-Cabeças  
Autor: Jorge Soares  
Editora: Base Binária  
Ano: 2008

Quem não se lembra dos *puzzles* em madeira (em 2D e 3D), ou mais tarde em plástico, nos quais tínhamos que encaixar as peças de uma determinada forma? É isso que é recriado neste quebra-cabeças de Jorge Soares, sendo o objectivo, o de fazer passar a peça azul pela abertura na parte inferior do tabuleiro. Se alguma coisa se lamenta, é de apenas existir um único nível, pois o desafio é muito estimulante.



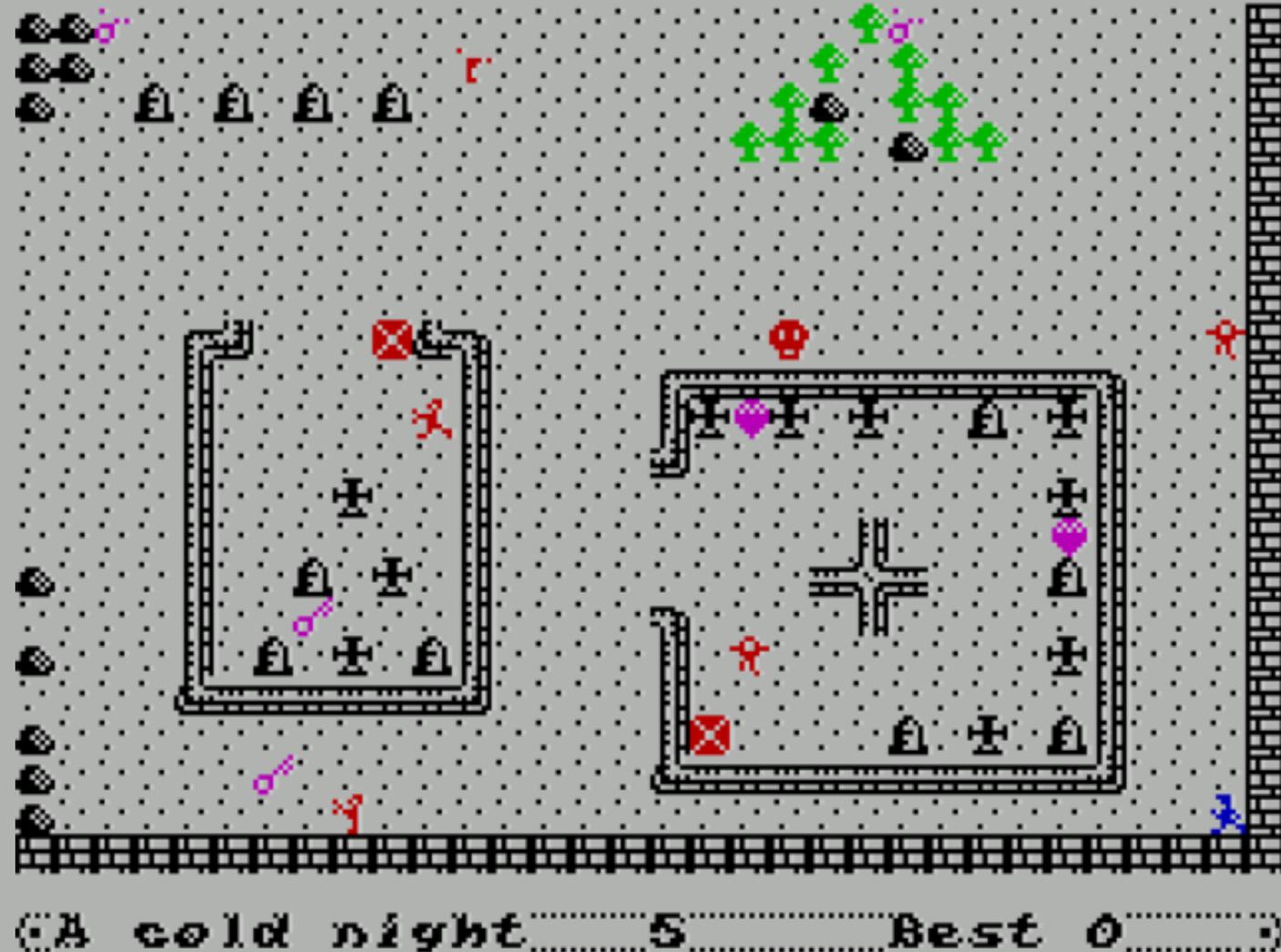
QUEBRA  
CABEÇAS



QUEBRA  
CABEÇAS

Nome: Vampe  
Autor: Valdir  
Editora: NA  
Ano: 2013

Vampe foi o primeiro jogo lançado por Valdir, tendo sido, segundo as suas palavras, inspirado em Pac-Man. O objetivo é muito simples: recolher os objetos dispostos no ecrã, sem ser atingido pelos inimigos que perseguem o nosso personagem. Com um conceito muito básico, faz lembrar os primeiros jogos criados em Basic para o Spectrum. A grande novidade foi a inclusão de um editor de cenários.



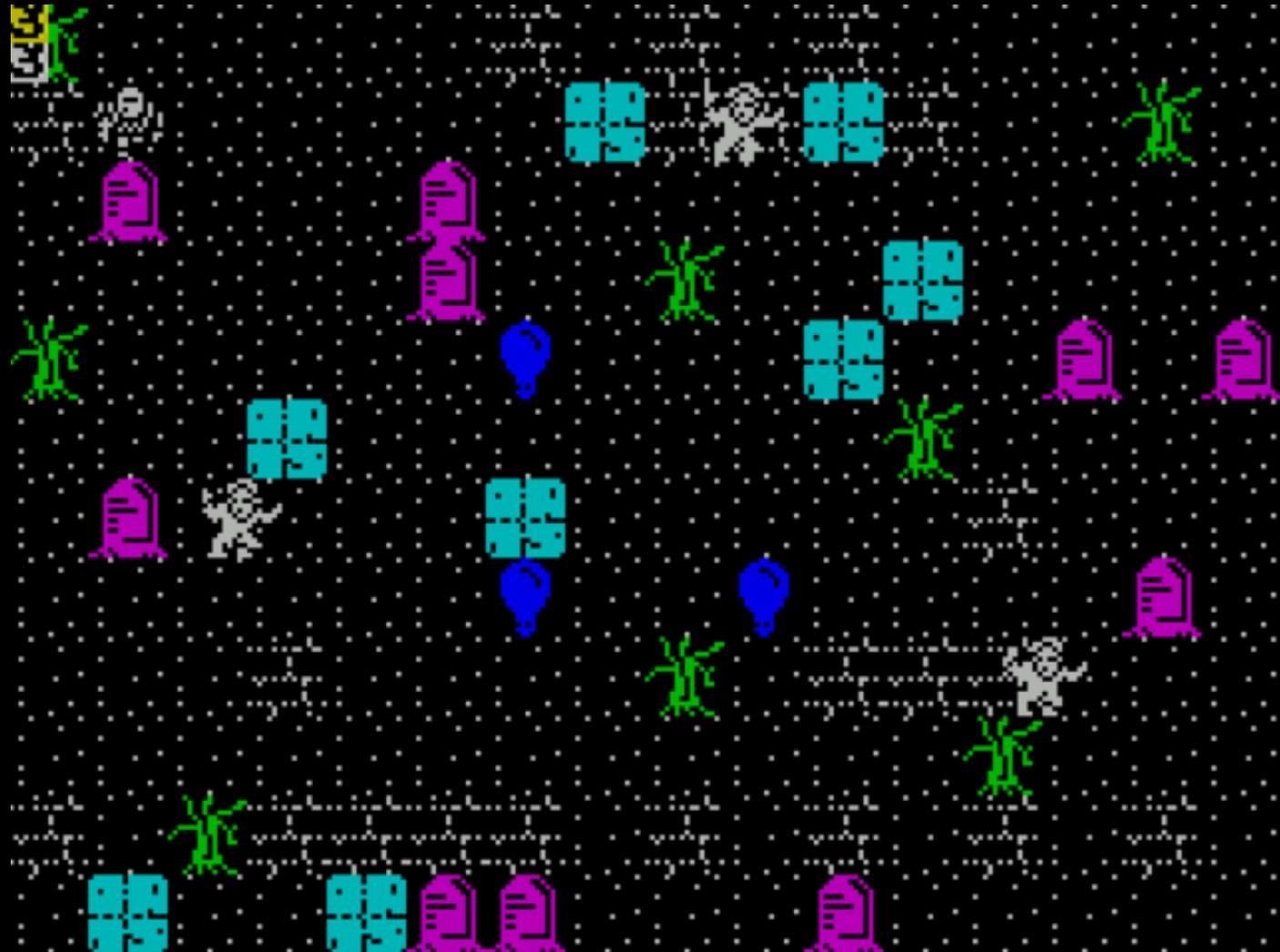
Nome: Vampe: GOTO Vampe

Autor: Valdir

Editora: NA

Ano: 2013

Vampe: GOTO Vampe, lançado poucos meses após a estreia de Valdir com Vampe, é uma clara evolução relativamente ao primeiro jogo. Embora mantendo o conceito e objetivos primordiais, os gráficos foram substancialmente melhorados, no entanto, eliminando a possibilidade da edição de cenários. No geral, a jogabilidade sofreu uma evolução muito positiva.



Nome: ZX Striker  
Autor: Valdir  
Editora: NA  
Ano: 2013



O objetivo é apenas um: marcar mais golos que o adversário, num campeonato de 16 equipas, podendo ter até 16 jogadores em simultâneo. Para marcar os golos, o jogador é posicionado aleatoriamente no campo e tem então seis segundos para rematar à baliza, período no qual a bola vai rodando de um lado para o outro. Depois há que defender o remate do adversário. Em pouco mais de uma hora faz-se um campeonato completo.



Nome: Café Turco com os Ex-Jugoslavos

Autor: Pedro Silva e Paulo Silva

Editora: NA

Ano: 2016



Baseado no livro com o mesmo nome, nasceu o jogo Café Turco com os Ex-Jugoslavos. Foi desenvolvido com recurso ao AGD e a história está relacionada com a própria temática do livro. Típico jogo de plataformas, somos convidados a percorrer quatro níveis, cada um deles homenageando uma cidade da ex-Jugoslávia, evitando os diversos inimigos que patrulham as salas.



Nome: ZX Nights  
Autor: Valdir  
Editora: NA  
Ano: 2016

ZX Nights tem elementos de aventura, estratégia, e até de jogos de tabuleiro. Assumimos o papel de um cavaleiro que tem de vencer batalhas e realizar determinadas tarefas que lhe permitem ganhar fama, por forma a poder desafiar o Senhor da Guerra e tomar o seu lugar. O destino joga-se aos dados, no entanto, também tem muita estratégia, numa mecânica habitual em jogos do género D&D.

The next day you find a peasant farming alone. You swing your sword, but he dodges the attack! Must be the only fighting peasant in the kingdom.



Nome: The Adventures of Jane Jelly 2: The Treasure of Hotmarmalade  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: Bumfun Software  
Ano: 2017



Neste jogo com título pouco inocente, temos que explorar a floresta de Hotmarmalade e, ao longo de 27 ecrãs, encontrar as dez runas que permitem aceder ao tesouro com o mesmo nome. O jogo tem novidades, como alavancas que permitem tornar firme o chão em alguns pontos, estando uma delas particularmente bem escondida. É assim fundamental explorar muito bem todos os recantos.



Nome: The Adventures of Jane Jelly: The Treasure of Zedin

Autor: Jaime Grilo

Editora: Bumfun Software

Ano: 2017



**JANE JELLY**  
**THE TREASURE OF ZEDIN**  
**NIGHTMARE**  
VERSION: 1.0

BUMFUN SOFTWARE

© 2017  
Jaime Grilo

Nesta aventura assumimos o papel de Jane, legítima descendente de outras heroínas pop e dos videogames dos anos 80, como sejam Samantha Fox e Sabrina Salerno, bastando para isso ver o *sprite* utilizado para a personagem. É assim acrescentado um toque de humor e que traz um aperitivo extra para quem decidir aventurar-se nesta busca por relíquias e pelo tesouro de Zedin.



LIVES : 5    RELICS : 0    SCORE : 000000  
KEYS : 0    TREASURE : 0

Nome: Knight Hero  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2017



A fonte de inspiração deste jogo de plataformas é o popular jogo de Xadrez. A missão decorre ao longo de 17 ecrãs, tendo que se libertar as peças da cor do nosso cavalo, aprisionadas pelo adversário, bem como recuperar o tabuleiro de xadrez, que se encontra fechado, só assim sendo possível dar xeque-mate ao inimigo. O jogo vem em dois “sabores”: cavalo branco e cavalo preto.

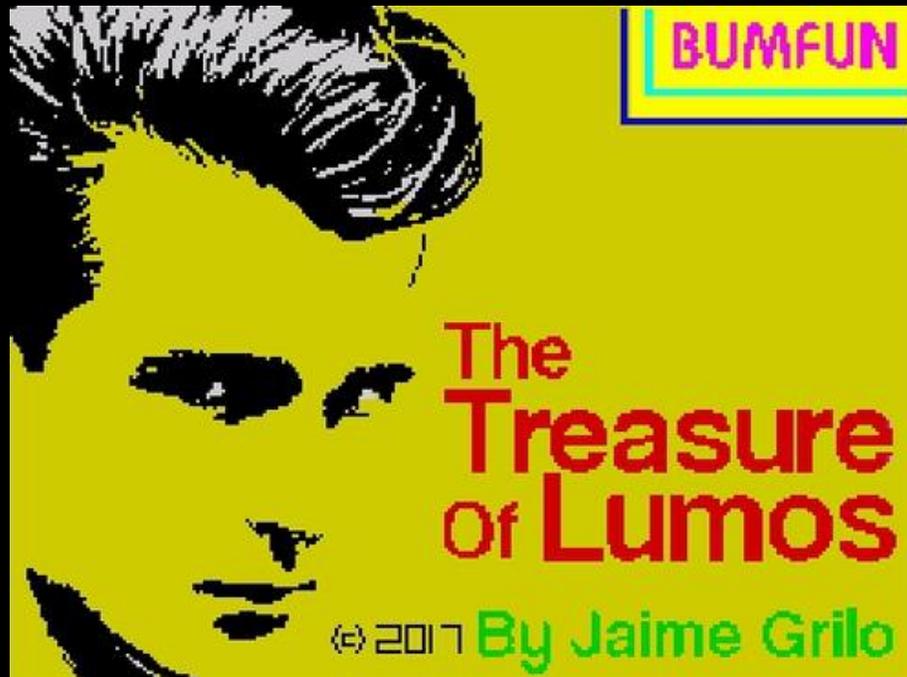


Nome: O Tesouro de Lumos

Autor: Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2017



Jogo de plataformas muito simples, vai buscar a sua inspiração a Matthew Smith e aos célebres Manic Miner e Jet Set Willy, mas que desde logo define um estilo muito próprio de Jaime Grilo. O objetivo é recolher pelo menos 35 dos 40 tesouros que se encontram escondidos na gruta de Lumos. Possuindo boa jogabilidade e mantendo o interesse até ao último ecrã, tem como principal lacuna o baixo nível de dificuldade.



Nome: Zukinox  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2017



Neste jogo controlamos uma pequena nave que ficou perdida nas grutas de Lavolatum e, para podermos escapar, teremos que recolher as sete partes da nave-mãe, dez galões de combustível, e ainda as letras que compõem a palavra Zukinox. Além disso, temos que encontrar um “antimagnet” (que permite anular o efeito dos imanes) e ainda um cartão de acesso aos teletransportadores, num *shoot'em'up* frenético e divertido.



Nome: The Adventures of Jane Jelly 3: The Egg Diamond

Autor: Jaime Grilo

Editora: Bumfun Software

Ano: 2018



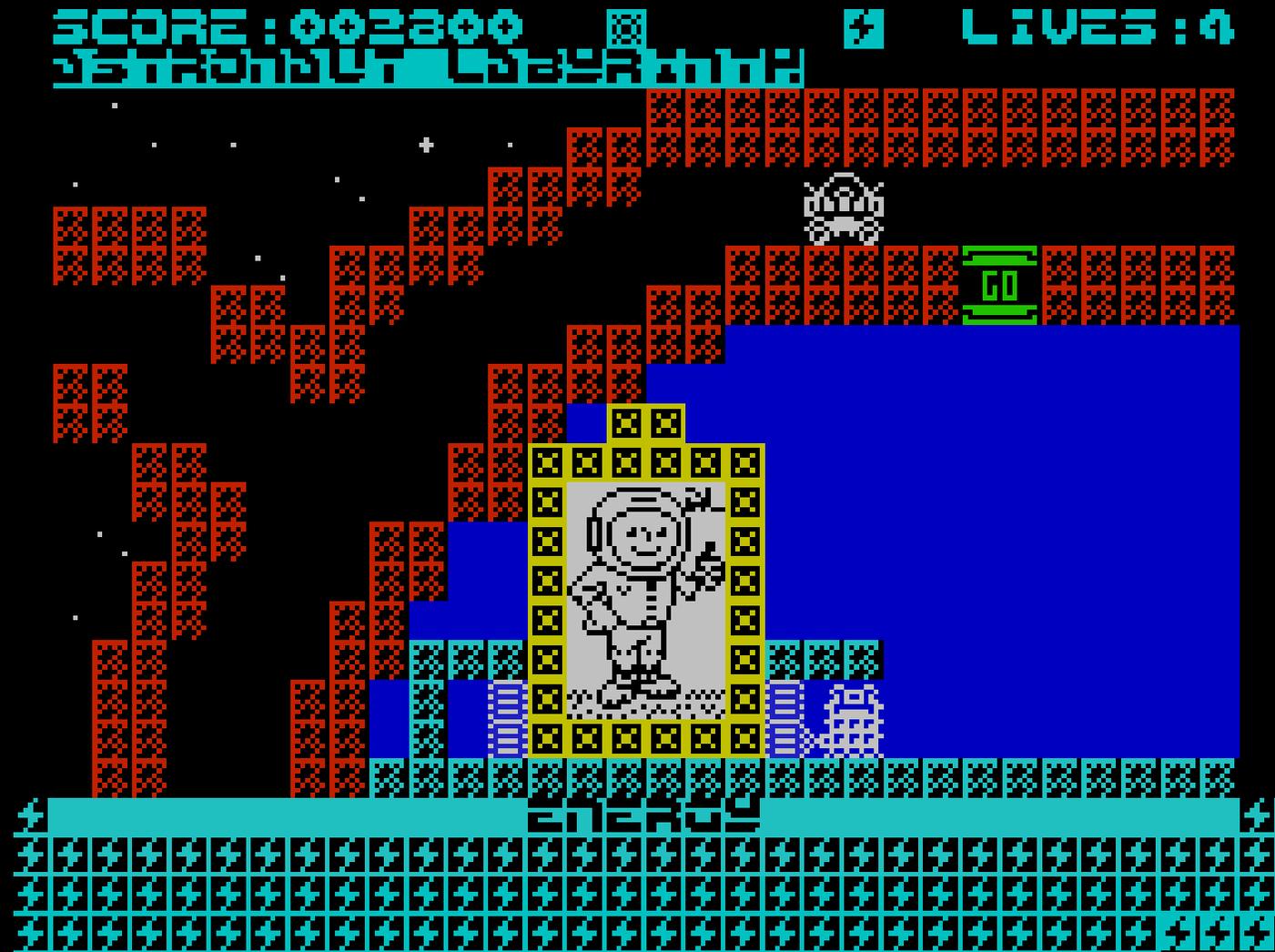
Jane, influenciada pelos filmes de Indiana Jones e de Tomb Raider, decidiu tentar sua sorte na caça a tesouros. Tendo cumprido com sucesso as missões prévias, vai agora à procura do tesouro de Egg Diamond, na ilha do Badass Guy. Ao longo de 21 ecrãs, Jane tem que evitar muitos inimigos e obstáculos, mas acima de tudo os lacaios de Badass, que se a apanham, despem-na, aliviam-na de todos os pertences e colocam-na na prisão.



Nome: Astronaut Labyrinth  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2018



Encontramo-nos num labirinto com a forma de um ser humano e temos que procurar as seis partes de um desenho, recolher a chave que nos permite teletransportar para uma outra zona do labirinto e, por fim, enfrentar e derrotar o guardião da bateria. Um excelente jogo de Jaime Grilo, tendo algumas parecenças com Zukinox, mas bastante superior a nível gráfico.



Nome: Eurostriker

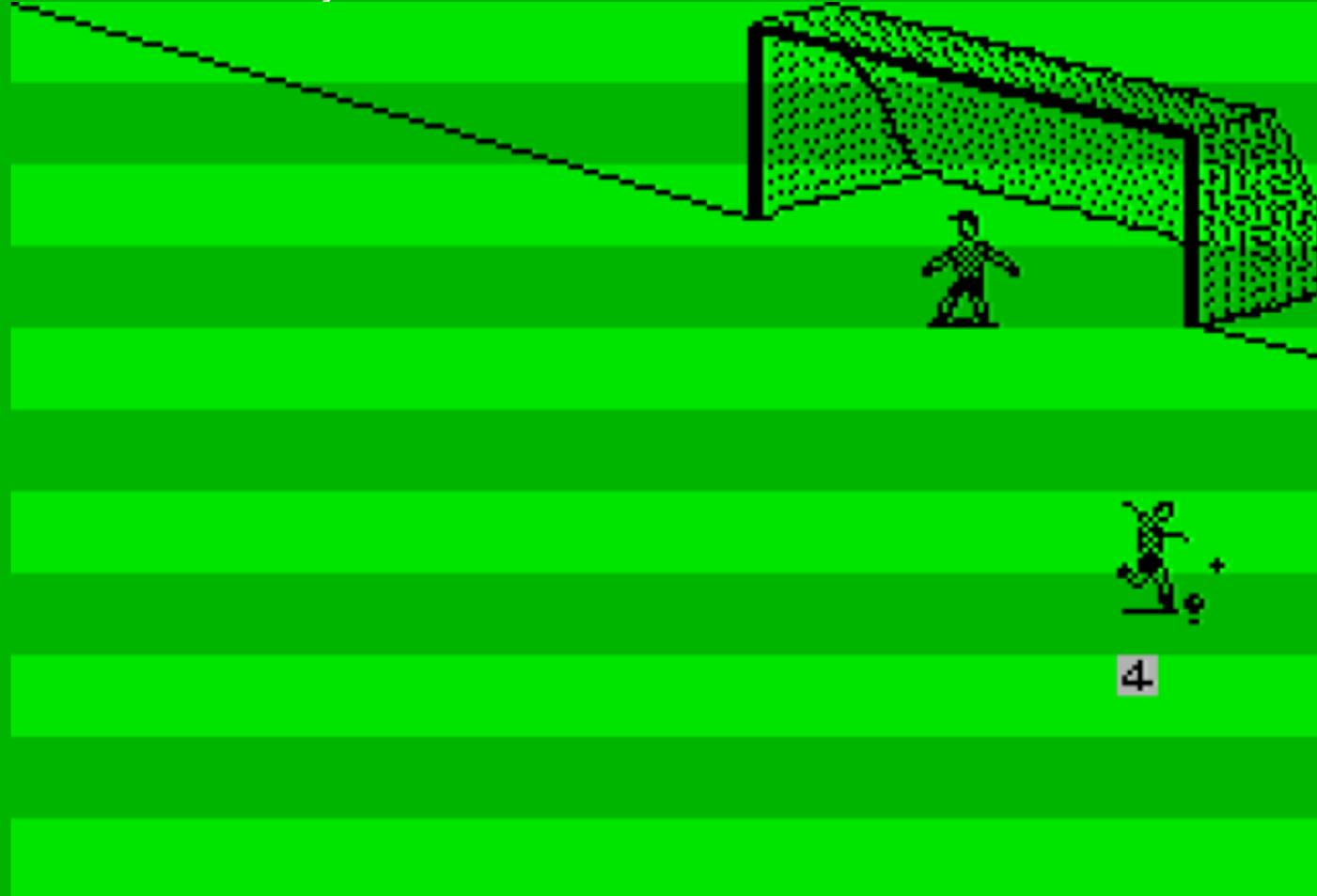
Autor: Valdir

Editora: NA

Ano: 2018

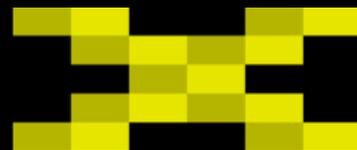


O sucessor de ZX Striker tem muitas novidades, mas exclui a possibilidade de vários jogadores em simultâneo. Fazendo lembrar Footballer of the Year, assumimos o papel de um artilheiro de uma equipa da quarta divisão europeia, a qual temos que levar à primeira. Para isso temos que marcar golos, ajudando a equipa a ganhar jogos e a aumentar o moral, subindo assim na classificação.



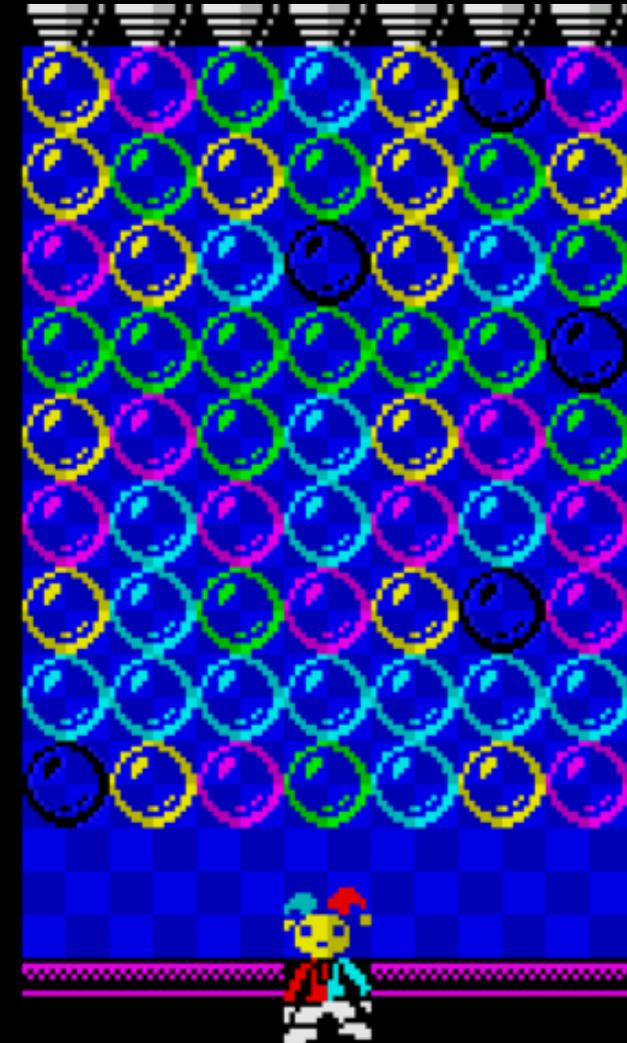
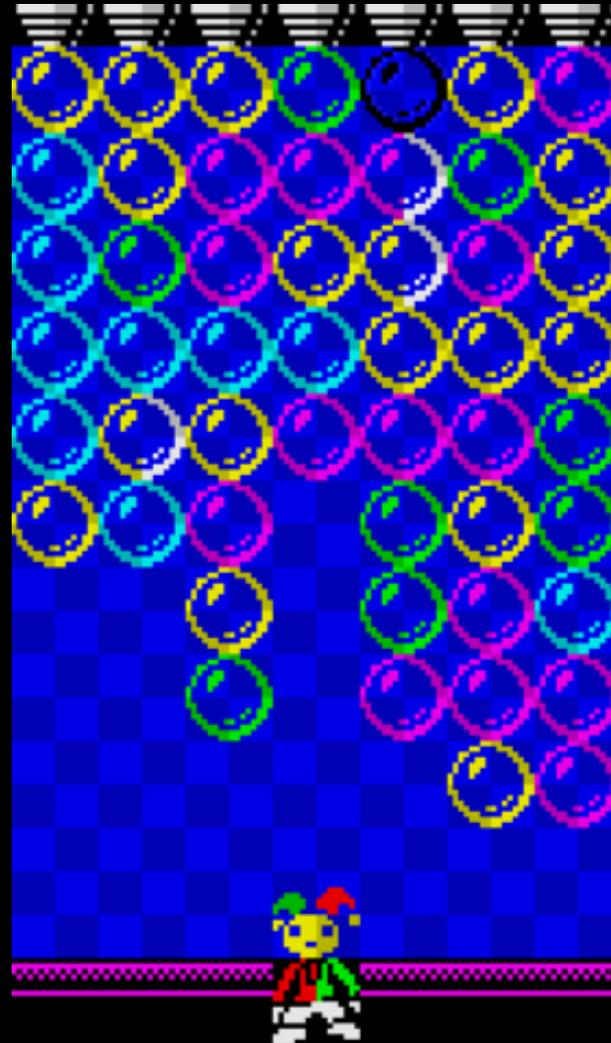
Nome: Extruder  
Autor: Rui Martins  
Editora: NA  
Ano: 2018

Baseado em Magical Drop II, somos apresentados com uma pilha de bolhas coloridas, colocadas aleatoriamente, às quais vão sendo acrescentadas ao fim de alguns segundos mais algumas. Se a pilha chegar à parte inferior do ecrã, o jogo termina. O nosso objectivo é eliminar as bolhas, tendo que para isso empilhar verticalmente as da mesma cor, em grupos de pelo menos três. Permite dois jogadores em simultâneo, sempre mais estimulante.



**PLAYER 1**  
KEMPSTON  
FULLER  
CURSOR PROTEK  
SINCLAIR 1  
● SINCLAIR 2  
KEYBOARD

**PLAYER 2**  
KEMPSTON  
FULLER  
CURSOR PROTEK  
● SINCLAIR 1  
SINCLAIR 2  
KEYBOARD



Nome: Invasores Aquáticos 2.0

Autor: Espectroteam

Editora: NA

Ano: 2018

Remake de um jogo de 1985 criado pela dupla Marco & Tito, foi reescrito para o compilador Boriel's ZX Basic, tendo resultado um jogo muito mais rápido. Foi também acrescentada a possibilidade de destruir a nave-mãe ou de ganhar torpedos por cada submarino destruído, e no fundo do ecrã é exibida uma contagem dos submarinos destruídos. A jogabilidade melhorou significativamente, resultando num interessante *shoot'em'up*.

PONTOS 320

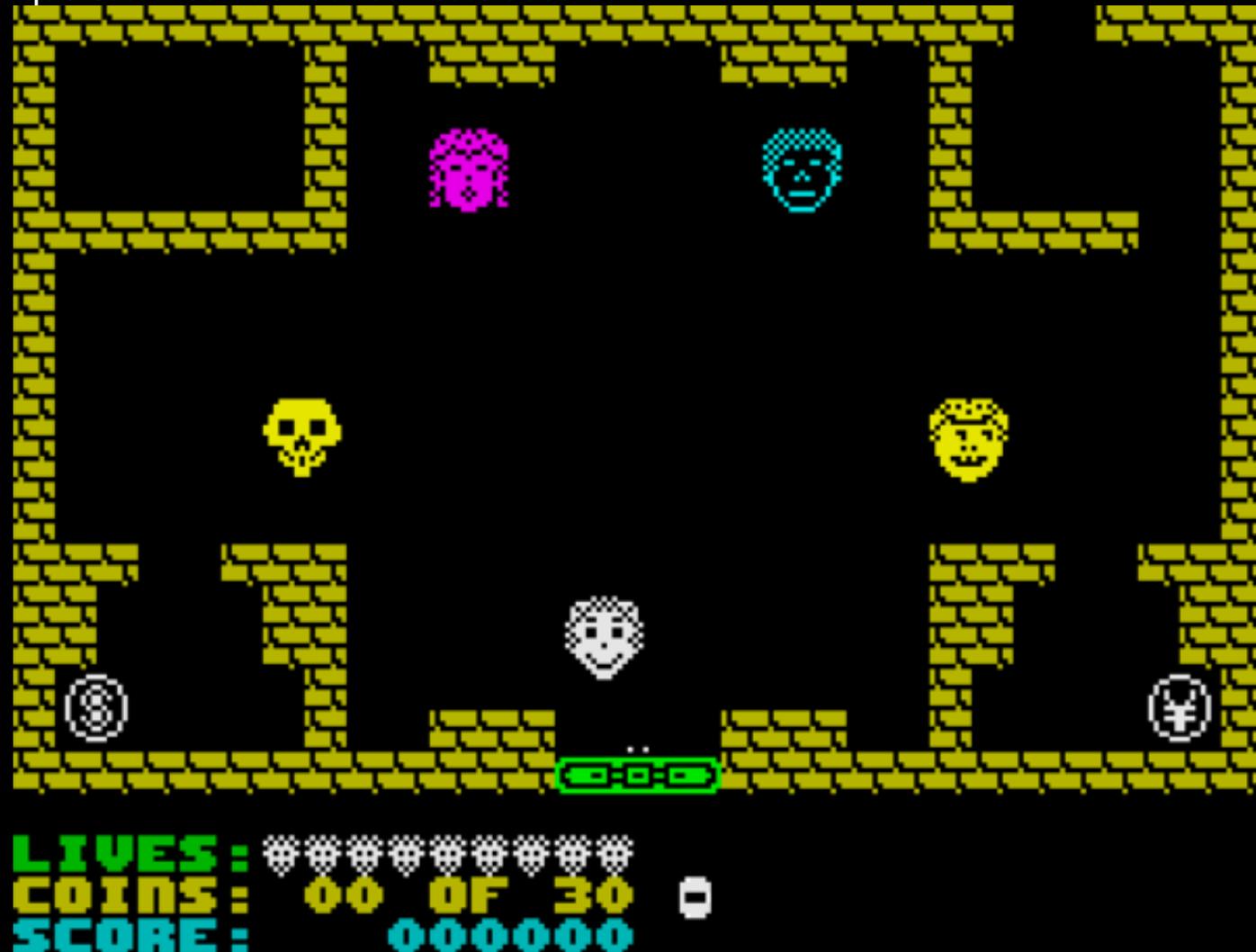
TORPEDOS 08



Nome: Quahappy  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2018



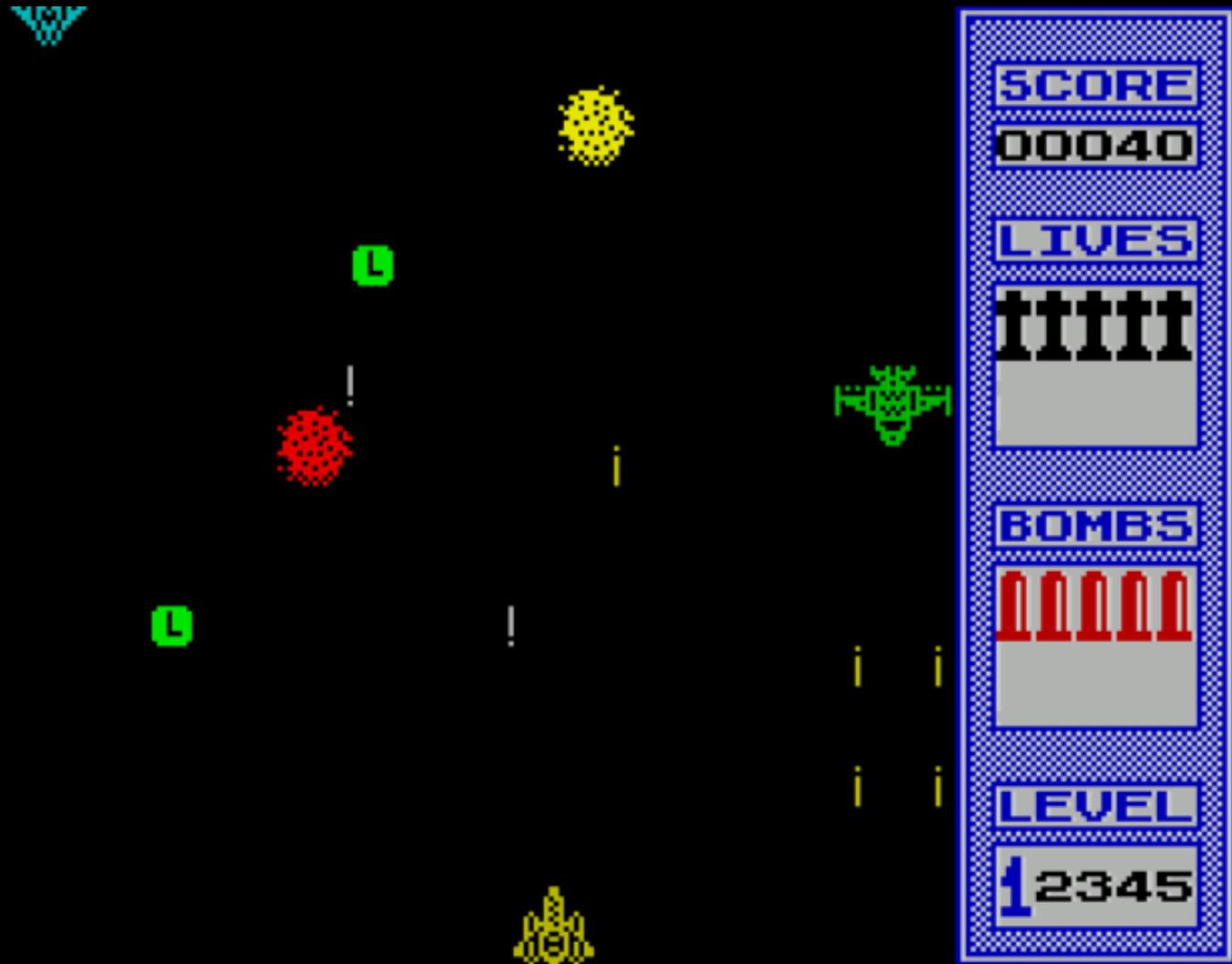
Quahappy é mais extenso que outros jogos do Jaime, pois a mansão onde estamos encerrados é um enorme labirinto de 56 salas, com portas que apenas se abrem depois de recolhidas certas chaves. O objetivo é encontrar as 30 valiosas moedas que se encontram dispersas pela mansão, assim como a saída deste sinistro local. O desafio é um pouco diferente daquilo a que estamos habituados neste autor.



Nome: Sardonic  
Autor: José Mário Machado  
Editora: Penisoft  
Ano: 2018

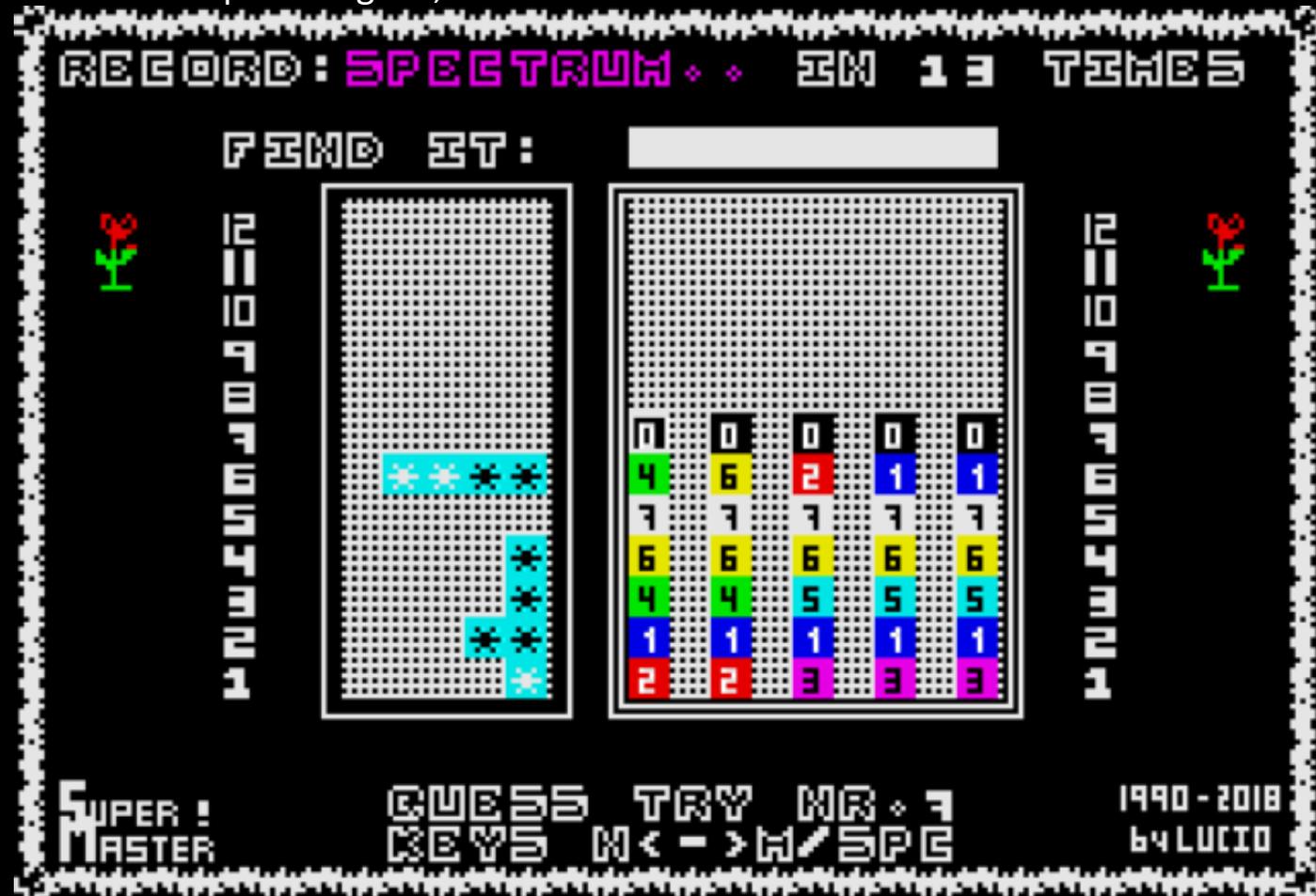


Neste primeiro jogo de MadAxe estamos perante um *shoot'em'up* puro com todos os ingredientes que fazem as delicias do apreciadores do género, isto é, grande rapidez de movimentos e de acção, *power-ups* com fartura, inimigos variados e um *boss* no fim de cada um dos cinco níveis. Não sendo muito longo ou particularmente difícil, cumpre eficazmente com a missão.



Nome: Super Master  
 Autor: Lucio Marino M. Quintal  
 Editora: NA  
 Ano: 2018

Super Master é baseado no muito conhecido Mastermind. Tem várias diferenças relativamente ao jogo original, com sete cores possíveis em vez de seis, cinco buracos em vez de quatro, e 12 tentativas para se acertar na combinação vencedora em vez de dez. Está interessante a forma como o programador concebeu o tabuleiro e criou esta variante de Mastermind. Mais difícil que o original, mas também mais desafiante.



Nome: Tea-Leaf Ted  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2018



Ted é um anti-herói, pois é um ladrão novato que tem que apanhar todas as moedas que conseguir, tendo que conseguir escapar à polícia, garimpeiros, outros bandidos, miúdas, e até cães-polícia, ao longo de 24 níveis. Só depois de apanhar todas as moedas em cada ecrã, é revelada a posição da chave que permite abrir a porta de saída. Puro jogo de plataformas, vem em dois “sabores”: humano e urso, no qual Ted é um Teddy Bear.



Nome: Varina

Autor: Espectroteam

Editora: Espectro

Ano: 2018



Varina, inspirado em Ravina (Marco & Tito), foi desenvolvido pelo colectivo Espectroteam, de Planeta Sinclair, tendo sido *cover tape* da revista Espectro. O jogo coloca-nos no papel de Gina, a Varina da Nazaré, que tem que conquistar o coração (e algo mais) do seu amado Libório. Mas a tarefa não é fácil, pois consta que Libório é duro de coração e de mais qualquer coisa...



Nome: Krap Park  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2019

A história de Krap Park desenrola-se ao longo de 43 ecrãs, num parque que se pretendia pacífico, mas que apesar de ter polícias em todos os cantos, estes convivem irremediavelmente com rufias, cães raivosos e outros perigos. E o líder dos rufias roubou o colar de Paula, a namorada do nosso personagem, tendo agora que ser recuperado, para isso cumprindo uma série de tarefas, única forma de o convencer a devolver o colar.



Nome: Laetitia  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2019

Laetitia é uma aventura épica em quatro partes, sendo a obra-prima de Jaime Grilo. O jogo relata as aventuras e desventuras de uma bruxinha muito sexy, que tem que ajudar a sua tia a criar uma poção mágica capaz de derrotar a bruxa má. Laetitia vai assim em auxílio de Grynnet, a aldeia que foi enfeitiçada por Grizelda, contando apenas com a ajuda de Runella e Ordentur.

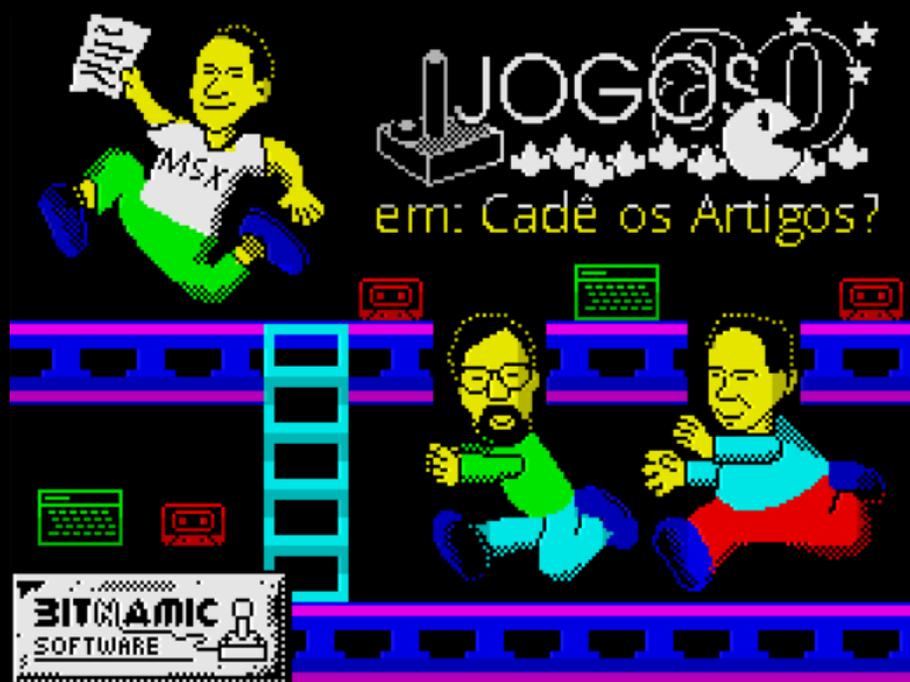


Nome: Cadê os Artigos?

Autor: Filipe Veiga

Editora: Jogos 80

Ano: 2020



A história deste brilhante *platformer* 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 é, em cada cidade, recolher os nove objectos dispostos pelos diferentes cenários e entregá-los ao respectivo redactor. Mas a tarefa é tudo menos fácil...

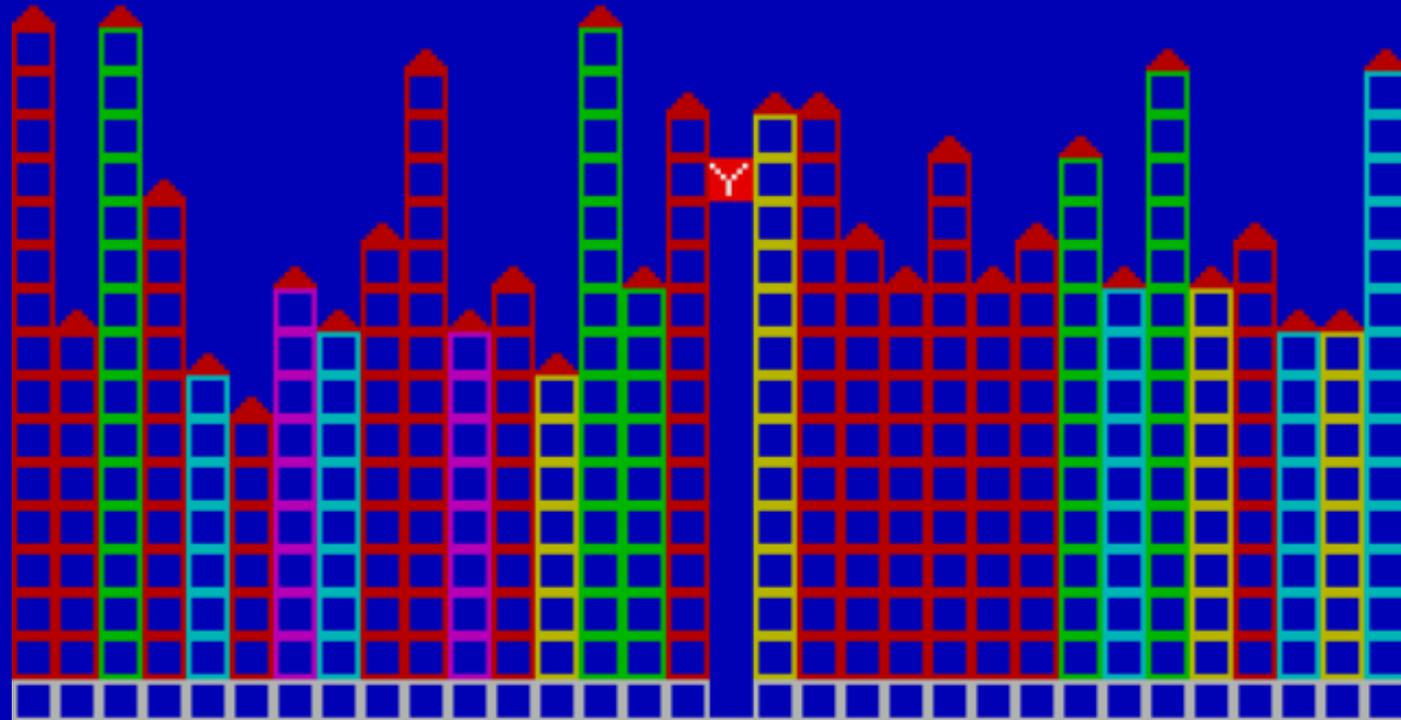


Nome: Letris  
Autor: Paula Silva  
Editora: NA  
Ano: 2020

Letris é um jogo muito simples e educativo, fazendo parte do fanzine número 2 de Planeta Sinclair. A trazer à memória Bomber, ao invés de lançarmos bombas para destruímos os prédios, temos que ser rápidos a carregar nas teclas que aparecem no ecrã, única forma do arranha-céus não crescer até ao Céu e conseguirmos ir aumentando o nosso *score*.

Pontos : 152

---





Nome: ZXS Spycrum Mission

Autor: Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2020



Neste jogo assumimos o papel dos agentes Allan & Dina, que têm que cooperar para poderem ultrapassar diversos obstáculos, pois entraram numa fábrica onde está a ser produzido um novo computador, o ZXS Spycrum, e pretendem roubar os planos de produção. Ao longo de 31 ecrãs, têm que encontrar 12 disquetes, quatro cartões, quatro protótipos e o respectivo código de ativação. Não vai ser tarefa fácil...



Nome: Agente Azul

Autor: José Silva e Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2021



Em Agente Azul assumimos o papel de um agente que se diferencia pela sua cor (azul, naturalmente). Nas 20 missões temos que resgatar um refém, tendo para isso que recolher as chaves que permitem abrir as portas, bem como os três envelopes com os códigos para a missão seguinte, escoltando depois o refém até à viatura de fuga. Uma estreia em grande de José Silva, aqui em parceria com Jaime Grilo.



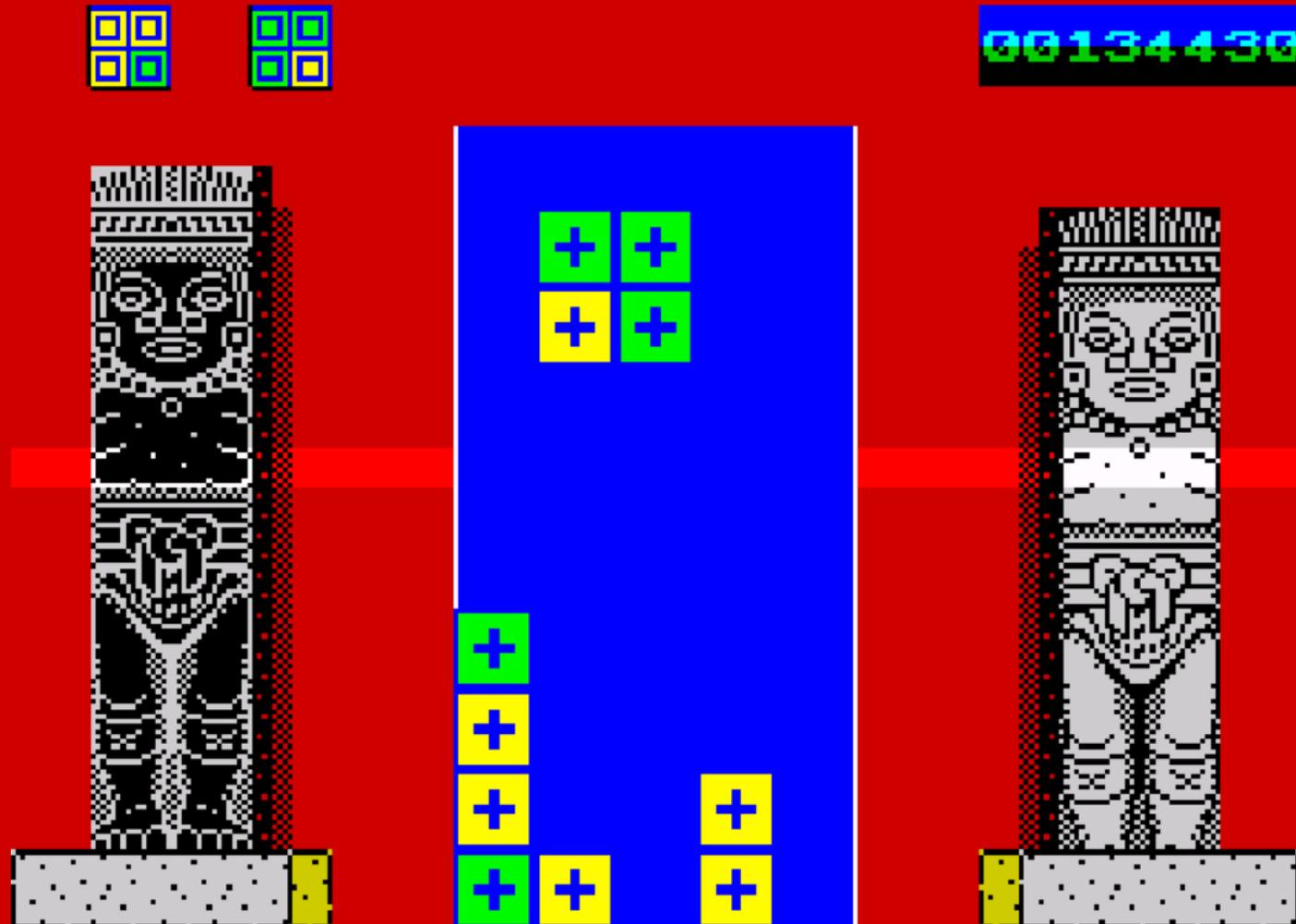
Nome: Aztec

Autor: Rui Martins

Editora: NA

Ano: 2021

Aztec inspira-se nos populares *puzzles* tipo "match-3", tendo muitas parecenças com Lumines, no qual o principal objectivo é sobreviver, alinhando blocos 2 × 2, fazendo-os variar entre duas cores, para formar quadrados 2 × 2 de uma única cor, que serão apagados quando a Linha do Tempo passa sobre eles. Estamos assim perante um jogo desafiante, mas tremendamente viciante, conferindo divertimento para muitas tempo.



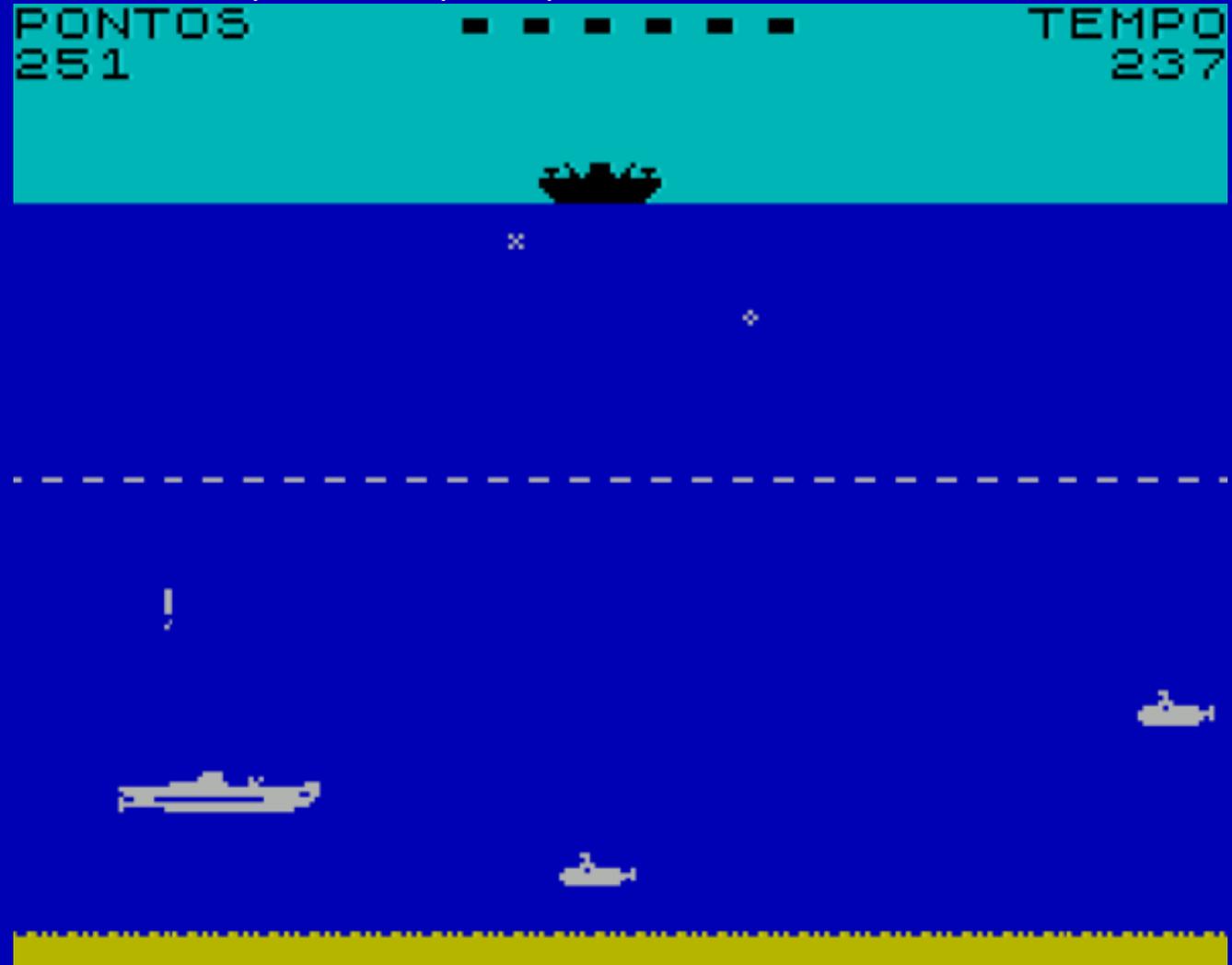
Nome: Carga de Profundidade

Autor: Filipe Veiga

Editora: Micro Sistemas

Ano: 2021

Carga de Profundidade é inspirado em dois clássicos das arcadas de finais dos anos 70: Depth Charge e Destroyer. Controlamos um navio que patrulha o oceano e deve destruir os submarinos, largando cargas de profundidade. Para tal recorremos a uma mira que determina a profundidade a que explodem. Mas os submarinos não são inofensivos, espalhando minas flutuantes ou disparando torpedos para afundar o nosso barco.



Nome: O Eléctrico da Carreira 28

Autor: Domingues da Silva

Editora: Avlisoft

Ano: 2021

Neste jogo, ao longo de 34 questões, é recriado o percurso do mítico eléctrico 28, de Lisboa. Cada uma das 34 paragens tem uma questão que lhe é associada. A cada resposta correcta, o eléctrico avança uma paragem, até chegar ao destino final. Caso a resposta seja errada, a questão é repetida. Se forem dadas mais do que cinco respostas erradas, o jogador perde a viagem. Muito interessante e educativo.

O ELECTRICO DA CARREIRA 28

(MARTIM MONIZ - PRAZERES)



AVLISOFT © 2021

TECLA (C) PARA COMECAR O JOGO

O ELECTRICO DA CARREIRA 28

(MARTIM MONIZ - PRAZERES)

PROXIMA PARAGEM

34-PRAZERES (Cemiterio)

(1) 1840

(2) 1835

(3) 1833 APOS SURTO COLERA

34-CEMITERIO PRAZERES

Nome: Expedição  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021

Jogo educativo, que nos ajuda a aumentar os conhecimentos sobre embarcações, as ilhas da Madeira, Açores, Canárias e Berlengas, e sobre a arte da navegação, desenrolando-se em duas etapas. Na primeira, somos convidados a responder a algumas questões sobre embarcações. Na segunda, avançamos para a expedição, podendo-se escolher entre Funchal, Ponta Delgada, Gran Canária e Berlengas.



By AVLISOFT 2021

```
      N  
    O L  
      S  
326 MILHAS      LON 32,6420 N  
MOV EXT 0      LAT 16,9110 W  
526 Milhas Mar
```



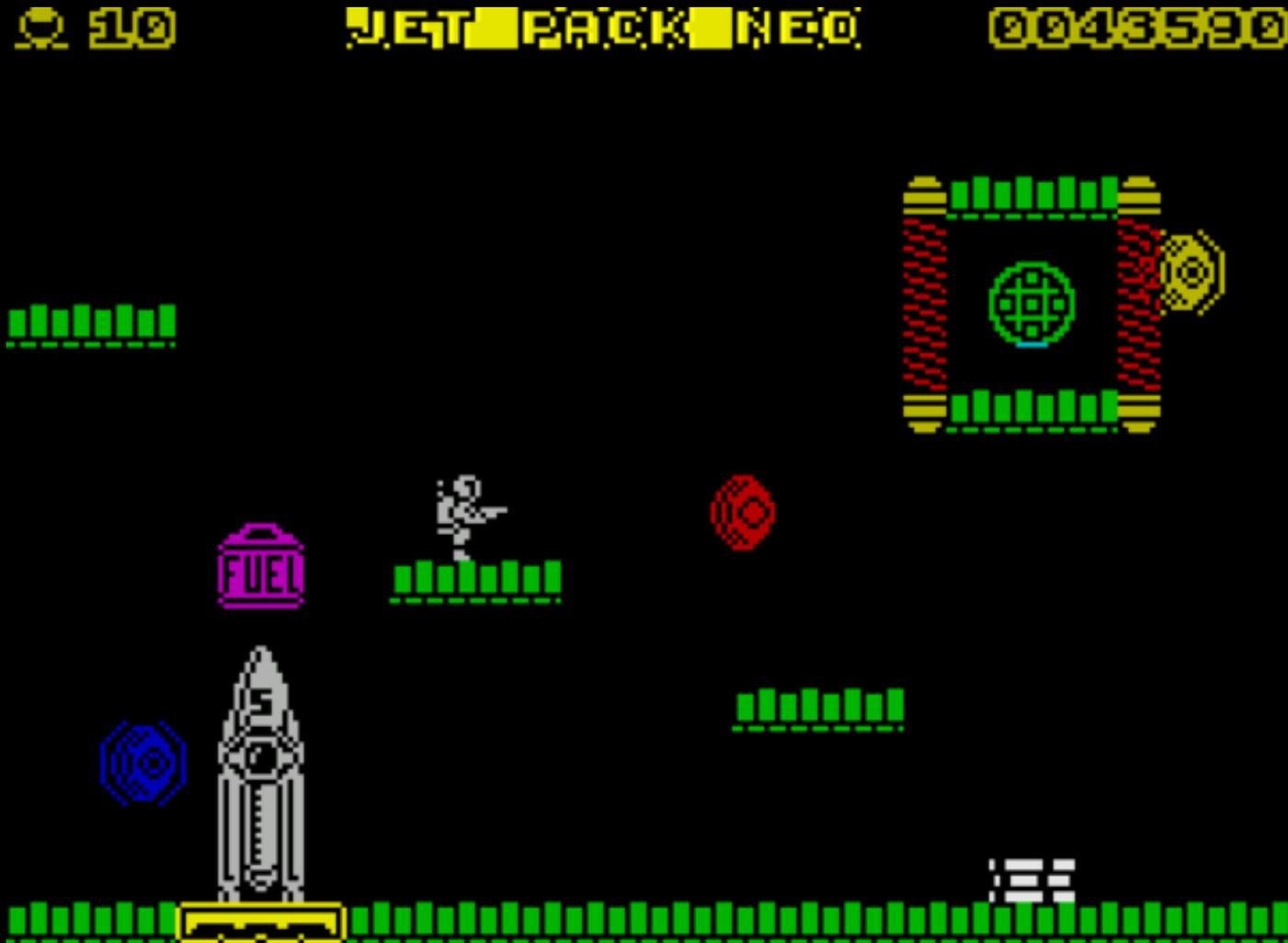
(10) -QUAL A LARGURA DA ILHA DA MADEIRA ?  
Q-NORTE A-SUL O-OESTE P-LESTE

(1) - 22 KMS (2) - 19 KMS

Nome: Jet Pack Neo  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2021



Remake de Jet Pack Bob, que por sua vez é um *remake* de Jetpac. O jogo desenrola-se ao longo de cinco níveis, cada um deles com cinco ecrãs. No primeiro ecrã de cada nível temos que recolher as seis células de combustível e colocar as duas partes em falta da nave no respetivo local. Não tem a jogabilidade do original da Ultimate Play the Game, no entanto não deixa de ser uma excelente versão do mítico jogo.



Nome: Jogo do Caça-Palavra  
 Autor: Domingues da Silva  
 Editora: Avlisoft  
 Ano: 2021

A ideia, tal como se pode ver nas instruções que acompanham o início do jogo, é descobrir no tabuleiro as palavras que se encontram do lado esquerdo. Podem estar na horizontal, vertical, diagonal, e até invertidas. Este quebra-cabeças tem tanto de simples, como de cativante, trazendo à memória as antigas revistas e jornais, que muito frequentemente traziam nas suas páginas estes desafios.



CAÇA-PALAVRA QUADRO 1

ANIMAIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	LC
ARANHA	A	R	S	B	A	B	U	I	N	O	B
BABUINO	B	C	E	G	A	N	A	U	G	I	D
BOI	C	E	R	Y	A	P	S	E	U	R	F
IGUANA	D	G	P	E	L	I	C	A	N	O	H
LHAMA	E	I	M	A	R	A	N	H	A	J	
MORCEGO	F	C	N	F	O	A	M	A	H	L	L
PELICANO	G	M	N	T	K	I	H	O	N		
RATO	H	O	E	M	B	O	I	Y	T	M	P
SERPENTE	I	J	H	E	O	J	W	I	D	G	T
VESPA	J	Q	W	E	F	H	H	I	F	A	

DIGITE (LIN-COL) INICIO PALAVRA  
 (99) PARA TERMINAR

"C"

Nome: Klox  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2021



Em Klox é-nos apresentado um tabuleiro com nove peças. Oito delas estão numeradas, a nona apresenta o Super Homem e representa a casa em branco. Com a nossa ajuda, o Super Homem vai empurrando as linhas ou colunas, movendo as peças para a ordem correcta. Klox é assim um quebra-cabeças muito simples, fazendo lembrar os *puzzles jigsaw*, constituindo divertimento para muitas horas. E tem surpresa a partir do nível 6...



Level: 10 Keys: 5678QAOP Restart: R

Nome: A Montagem do ZX Spectrum

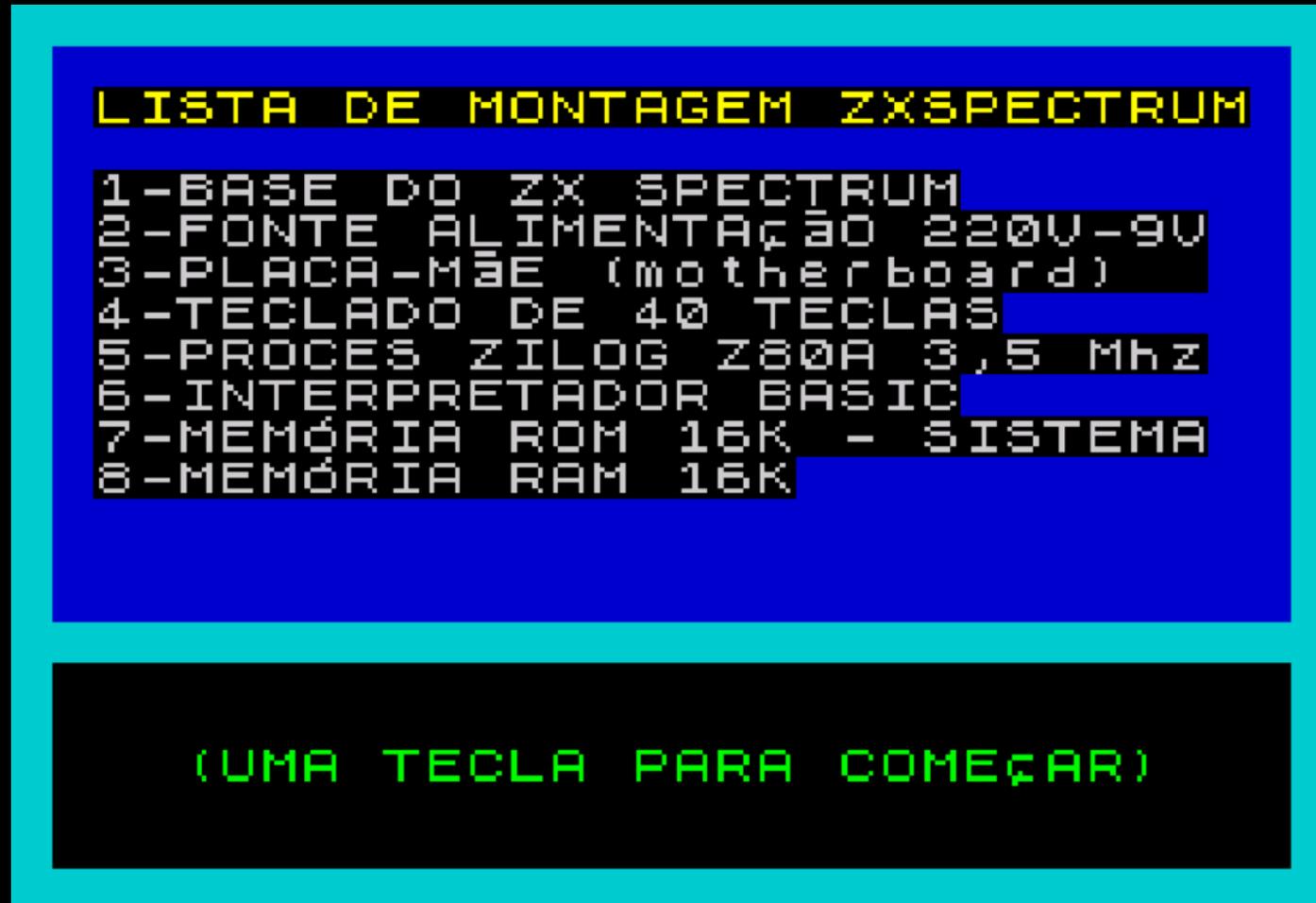
Autor: Domingues da Silva

Editora: Avlisoft

Ano: 2021

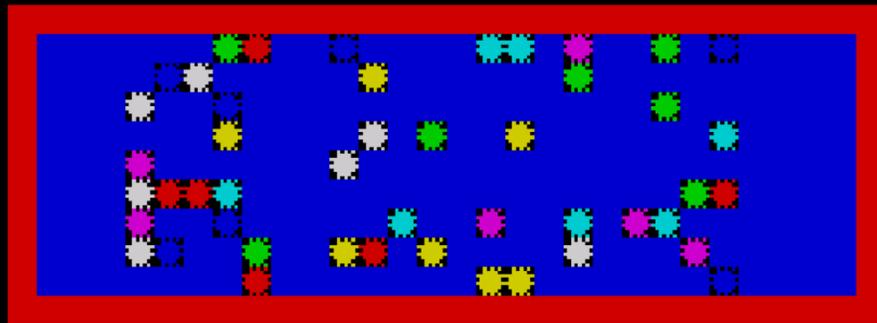


A Montagem do ZX Spectrum é um *quiz* destinado aos mais jovens ou todos aqueles que não estão tão familiarizados com o ZX Spectrum. A ideia é *assemblar* um ZX Spectrum, sendo dado inicialmente alguns conceitos teóricos, que temos que depois colocar em prática através da resposta a um questionário. Existem dois "sabores", 16K e 48K e, no final, depois de se acertar todas as questões, é efetuado o teste de som.



Nome: Pandemia  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021

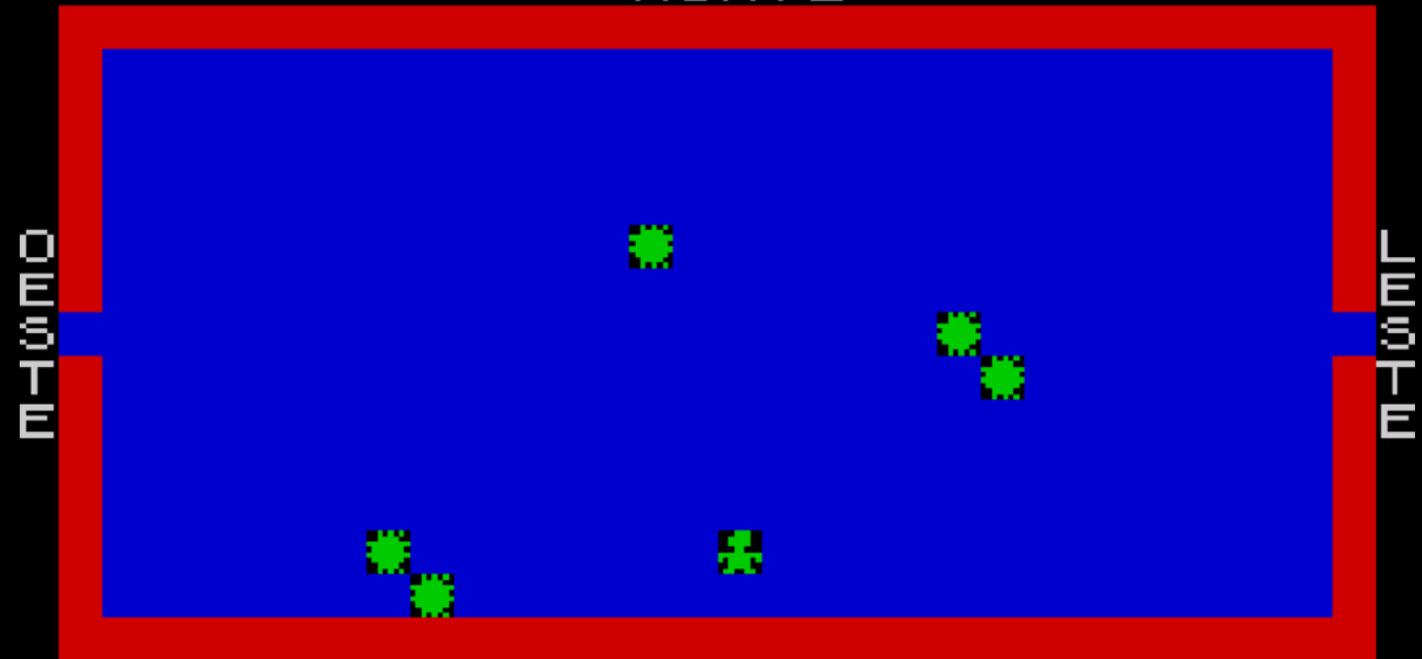
# PANDEMIA



BY AVLISOFT © 2021

Em Pandemia, é simulado o percurso do cidadão comum por alguns locais qua acarretam algum risco, como o supermercado ou o Centro de Saúde. Como não pode evitar ir a esses locais, tem que o fazer com algum cuidado. O objectivo final é obter o certificado de vacinação, para isso tendo que se evitar os contágios, obter anti-corpos e, quando necessário, efectuar os testes PCR. Se tudo correr bem, no final é dado o certificado e valor do Rt.

PANDEMIA Supermercado U 2.07  
NORTE



SUL  
PERCURSO 1 - 2  
MOVIMENTOS -1 ANC -0 CON -0  
TIROS (D=ESQ G=DIR F=CIM U=BAI)  
Q=NORTE A=SUL O=OESTE P=LESTE

Nome: Stripping Penelope

Autor: Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2021

Estamos aqui perante um jogo de plataformas, a fazer lembrar Manic Miner. O objetivo é apanhar todas as peças de roupa feminina que estão a piscar no ecrã e depois recolher o presente aleatório, que surge também a piscar. À medida que vamos completando os níveis, Penelope vai tirando as peças de roupa, até no final ficar completamente despida, tendo então o jogador direito ao almejado prémio.

STRIPPING



© 2021  
JAIME GRILLO

18

PENELLOPE



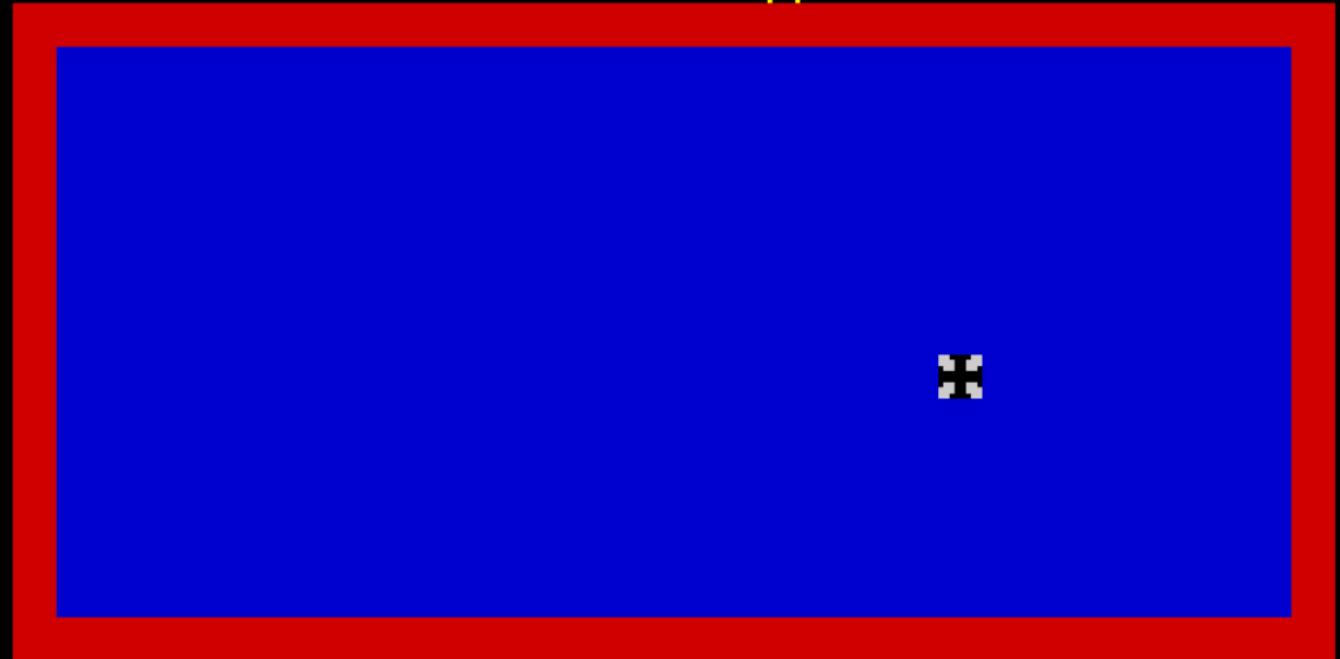
Nome: O Tesouro dos Templários  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021

Mini-aventura didáctica, que tem como objectivo encontrar o tesouro que se encontra escondido no tabuleiro, no menor número de jogadas. Mas é necessário cuidado com as bombas, pois retiram vidas e aumentam o número de jogadas. Por outro lado, se encontrarmos as mensagens, além de diminuir o número de jogadas, contribui para aumentar os nossos conhecimentos sobre os Templários.



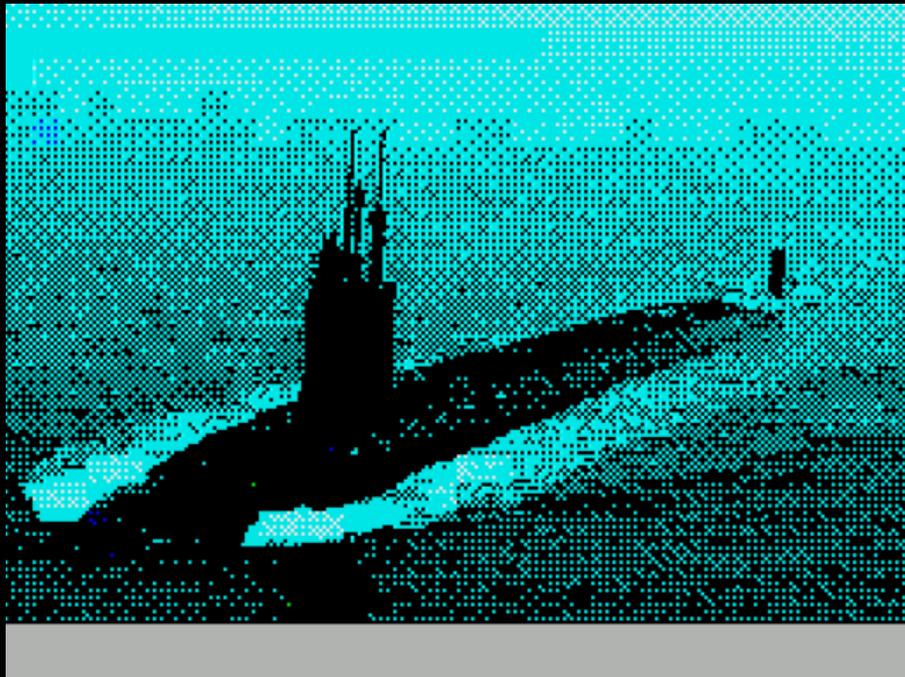
O TESOURO DOS TEMPLÁRIOS  
BY AVLISOFT 2021

O SANTO GRAAL  
DOS TEMPLÁRIOS



MOVIMENTOS 3 -0 +0=3  
TECLAS DE CONTROLO + + + + +  
Q=CIMA A=BAIXO O=ESQ P=DIR

Nome: O Submarino U2  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2022



O primeiro jogo português de 2022 foi da autoria de Domingues da Silva, sendo também o primeiro programa a entrar na competição BASIC Apascalado 2022. Estamos aos comandos do célebre U-2 e temos que tentar atingir o navio que vai passando no radar. Nota-se alguma lentidão, o que é normal, tendo em conta a linguagem com que foi escrito e o fim a que se destinou.

SALA DE COMANDO U2  
CONTROLO

TORPEDOS

T1	-	17
T2	-	25
T3	-	24

ACERTOS

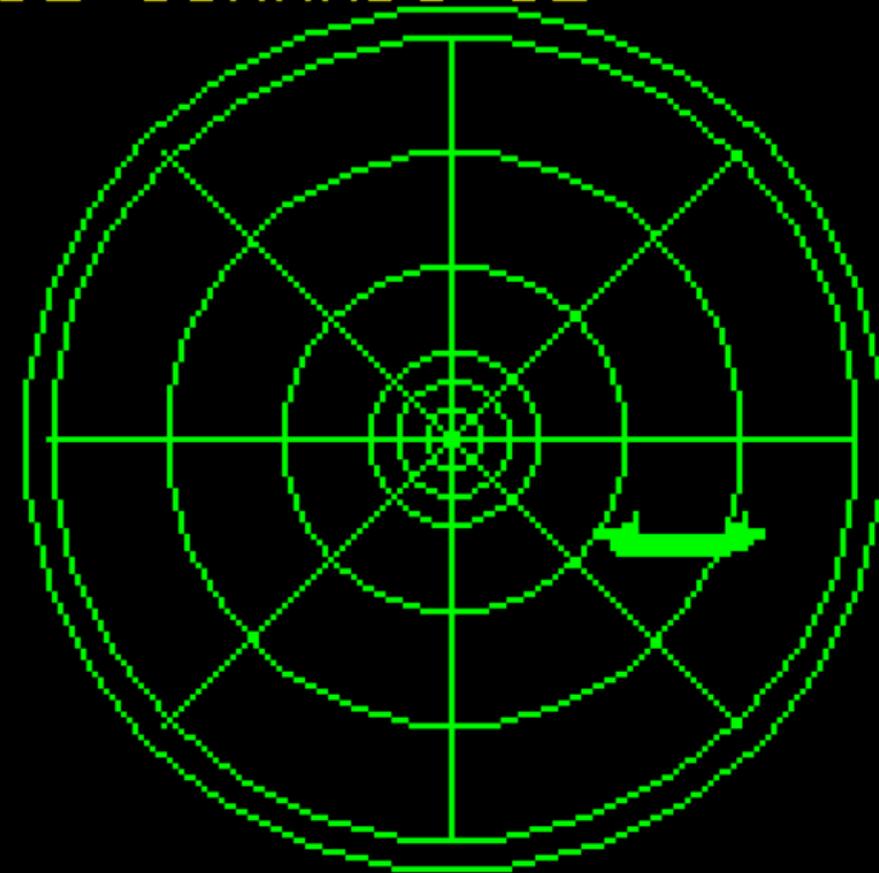
 1

MIRA

A G U A

ALCA	2
QUAD	24

FALHAS 5



QUADRANTE 3 25

## Jogos portugueses por recuperar (.tzx)

- Jogo de Aventura (1984)
- Megatron (1984)
- Moon Defenders (1984)
- Mr Gulp (1984)
- Patinhas (1984)
- Rali Paper (1984)
- Astor e os Bidons (1985)
- Astor na Lua (1985)
- Astor Safari (1985)
- Bong Bong (1985)
- Matrix (1985)
- Olho Vivo (1985)
- Rallye de Portugal (1985)
- Serpente Escondida, a (1985)
- Strip Poker (1985)
- U.R.M. (1985)
- Dracula's Castle (1986)
- Futebol 86 (1986)
- Elifoot (1987)
- Keops (1987)
- Scissor's Riddle (1987)
- City Connection (1988)
- Master Mind (1988)
- Avenida Dom Rodrigo da Cunha (1989)
- Vampac (1989)
- Chikki Static (1990)
- Em Busca de uma Nova Terra (1990)
- Em Busca do Polo Sul (1990)
- Encruzilhada do Terror (1990)
- Galaxian (1990)
- Gravidade 0 (1990)
- Harry e o Esmagador de Carros (1990)
- Pacboy (1990)
- Road Runner (1990)
- Sábio, o (1990)
- Vogsman (1990)
- Eyes Open (1991)
- Canyon Motorway
- God's Lab
- Locomotiva, a
- Mast Day
- Moon Robot
- Palavras Cruzadas

## Incompletos ou nunca lançados:

- Romans Against Carthaginians (1988)
- Worldwide Thermonuclear War (1989)
- Moonlighting: Modelo e Detective (1990)
- Talismã (partes 3 e 4) (1990)
- Carlos Lopes em Busca dos Ténis Perdidos
- Pueblo, the



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

